

FREELANCER

RECYCLED 2332

TOKIO CYBER MONSTERJÄGER



von Christian Lonsing

INHALT

Vorgeschichte.....	4
Emorpher-Forschung	6
Naniten-Forschung	8
Liebe Spielerinnen, liebe Spieler!.....	10
Das Ensemble	13
Tokio	14
Tokio spielen	15
Japanische Klischees	16
Der Traum	18
Die Charaktererschaffung.....	20
Archetypen.....	22
Cyberformen	24
Drohnenregeln.....	27
Cyberformen-Liste.....	28
Der Stern	28
Der König.....	30
Der Engel.....	32
Der Bischof.....	36
Der Turm	39
Der Ritter.....	40
Der Richter.....	43
Der Gaukler	45
Cyberkampf.....	48
Ergänzende Waffenregeln	50
Spielleiterteil	51
Der Traum	51
Teil 1: Waterfront	54
Allgemeine Regeln	57



Für Keiko – No music no live.

Redaktion, Text und Layout: Christian Lonsing

Illustrationen: Nadine Wewer

Mit Dank an Frank Goers, Fabian Khalil, Tobias Samusch,
Carmen Schmidt und Sebastian Schmidt

Copyright © 2010 by Christian Lonsing

Freelancer Reenact 2332 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.

ISBN: 978-3-86889-085-3

WWW.FREELANCER-RPG.DE



www.ulisses-spiele.de

A4B4F4A4

55459675

97A6A746

47B79717

185839

3AE94A

4A

5B

DAS ENDE IST NAH

Kannst du es spüren?

Wenn der Geist in der Maschine

erwacht

und die Bausteine des Kosmos

außer Kontrolle geraten,

dann verändert sich

die Welt

in ihrem Innersten

und erstarrt im Augenblick.

Du kannst es spüren.

Doch kannst du es auch aufhalten?

Nichts währt ewig,

noch nicht einmal das Ende

aller Dinge.

Du wirst den Kreis zerbrechen.

FREELANCER

Ich schwebe schwerelos durchs Nichts. Oben und Unten haben ihre Bedeutung verloren und alles scheint zur Bewegungslosigkeit erstarrt. Ich weiß zwar, dass ich mit einem irrwitzigen Tempo von zweitausend Metern pro Sekunde um den Erdball kreise, der seinerseits mit unvorstellbaren dreißigtausend Metern pro Sekunde um die Sonne kreist, aber von alledem spüre ich nicht das Geringste.

Dafür *sehe* ich eine Menge. Wende ich mich in die eine Richtung, dann sehe ich so viele Sterne, dass ich es nicht fassen kann. Es ist, als hätte man sämtliche Sandkörner aller Strände der Erde an den Himmel geklebt. Wende ich mich in die andere Richtung, dann erblicke ich eine blaue Wand mit kleinen Schäfchenwolken darin, die sich endlos an den Horizont erstreckt. Ich weiß, dass dies die Erde ist, aber dennoch kommt mir diese Tatsache beim bloßen Gedanken daran absurd vor. Ohne den geringsten Anhaltspunkt für Größen und Entfernungen habe ich das Gefühl, ich könnte die Wand jederzeit mit meinen Fingern berühren, obwohl ich weiß, dass sie mehrere hundert Kilometer von mir entfernt ist.

Der niedere Erdorbit ist genau der richtige Aufenthaltsort für einen Freelancer – nirgendwo sonst gibt es eine solche Freiheit. Dabei komme ich gar nicht hierher, um über den Dingen zu stehen. Ich komme hierher, weil es mich Ehrfurcht lehrt vor dem Kosmos und vor dem, was möglich ist.

Ich habe viel erlebt. Ich war in Köln dabei, als wir gegen Hexxagon kämpften und ein großes Opfer brachten, um ihn zu besiegen. Dann in Monaco, als wir uns dem Finalen Zerstörer stellten, oder dem, was wir dafür hielten. Und das Opfer, das wir brachten, war noch größer als zuvor. Ein guter Freund ist nun tot, und mit einem Mal war alles andere bedeutungslos geworden.

Also ließ ich das alles hinter mir, suchte die Einsamkeit einer großen Stadt auf, um mich dahin treiben zu lassen wie das menschliche Stück Treibgut, zu dem ich geworden war. Die Vergangenheit hatte sich in etwas Fremdartiges verwandelt, das zu glorreich war und zu schmerzhaft, um sich noch länger damit auseinanderzusetzen zu können, während sich die Gegenwart endlos leer und ohne Ziel vor mir ausbreitete.

Ich schätze, ich befand mich genau im richtigen Zustand, um von *ihm* gefunden zu werden. Er war wie der Schatten eines anderen Lebens, das mit meinem verschmolz und es einem neuen Zweck zuführte. Falls ich schlief, so handelte es sich bei der Vision vermut-

lich um einen Traum. Aber ich erinnere mich nicht daran, geschlafen zu haben. An seinem Gesicht konnte ich ihn nicht erkennen, weil es mein eigenes war und doch völlig fremdartig, als hätte ich es zum ersten Mal in meinem Leben erblickt. Wir begegneten uns auf einer kleinen Fußgängerbrücke, wo er mir ein Bündel überreichte, das sich als Gürtel herausstellte. Er sprach nicht, denn wir waren ein und dieselbe Person, und alles was er wusste, das wusste ich auch. Und doch kann ich mich heute kaum noch daran erinnern.

Eine einzelne Erinnerung ragt allerdings klar und deutlich hervor wie eine Nadelspitze, die sich seitdem in meinen Kopf bohrt wie ein Schmerz, der einfach nicht fortgehen will: die Erinnerung an eine Gefahr, die den Untergang der menschlichen Zivilisation bedeutet, wenn er sie nicht abwendet. Und da ich jetzt ein Teil von ihm bin, trage auch ich nun diese Bürde.

Es war ein Schlüsselerlebnis, das mein Leben umgekrempelt hat. Seitdem forsche ich dieser Erinnerung hinterher, versuche sie zu vervollständigen, um mehr über diesen geheimnisvollen Anderen und die Art der Gefahr zu herauszufinden. Zur Hilfe kommen

mir dabei die neuen Kräfte, die ich zusammen mit dem Gürtel erhielt. Wie flüssiges Eis dringt diese fremdartige Technologie in meinen Körper und verändert ihn von innen heraus, härtet ihn, erneuert ihn, teilweise auf furchterregende Weise.

Doch Furcht ist nichts Neues für mich. Ich bin Freelancer. Ich habe die Furcht schon lange in mich aufgenommen und zu einer Waffe gemacht, die ich gegen meine Feinde richte. Ich bin ein *Ninja*,

ein Meister der Schatten. Und ich bin ein *Schwarzer Magier*, gestaltgewordene Dunkelheit. Wenn ich nicht gesehen werden will, dann werde ich nicht gesehen.

Diesen beiden haben sich nun zwei neue Henshin-Formen zugesellt, die meinen Körper mit Cyber-technologie durchdringen: Der kraftvolle *Stern*, dem niemals die Energie ausgeht, und der schnelle *Engel*, der jeden Ort erreicht und mich selbst über den Horizont hinaus in die Dunkelheit des Vakuums trägt. Diese Cyberformen fühlen sich anders an als alles, was ich bis jetzt erlebt habe. Sie sind *ungewöhnlich*, vielleicht etwas weniger mächtig, dafür aber um einiges ausdauernder. Sie erscheinen mir seltsam *plausibel*, fast so als stammten sie nicht aus einem fernen Kosmos, sondern aus einer sehr ähnlichen Variante unserer eigenen Welt. Fremdartig und vertraut zugleich, so wie alles, was ich durch den Anderen erhielt.

*Der niedere Erdorbit
ist genau der richtige
Aufenthaltsort für einen
Freelancer – nirgendwo
sonst gibt es eine solche
Freiheit.*

So wie auch der Traum, der mich nicht mehr loslässt, seit ich die Vision hatte. Es ist der Traum davon, etwas zu erschaffen, ein einzigartiges Kunstwerk, in das ich meine ganze Schaffenskraft hineinstecke. Tief in meinem Inneren weiß ich, dass die Vervollkommenung dieses Kunstwerks meine Verbindung mit dem Anderen stärken und seine Erinnerungen zurückholen wird, so dass ich mit seiner Hilfe die Gefahr bannen kann. Aber das ist nicht der einzige Grund, der mich antreibt; es steckt auch mein eigener Wunsch dahinter, meinem Leben wieder einen Sinn zu verleihen.

Das Kunstwerk, das ich erschaffe, ist ebenso schön wie nützlich. Es ist ein Satelliten-Netzwerk, das sich über den gesamten Erdorbit erstreckt und es uns erlauben wird, tiefer ins Weltall zu blicken als jemals zuvor, um fremde Planeten zu entdecken, die nicht nur erdähnlich sind, sondern ihr fast so sehr gleichen wie ein Ei dem anderen. Planeten, die mit absoluter Sicherheit außerirdisches Leben beherbergen. Mein Satelliten-Netzwerk wird sie finden.

Die Technologie des Netzwerks ist nicht neu, ließ sich aber bisher nicht realisieren, weil dafür sehr viele Feinabstimmungen nötig sind, die eine Unzahl von teuren bemannten Raummissionen erfordert hätten. Nun

jedoch, da ich eine völlig neue Form der bemannten Raumfahrt betreibe, kann ich diese Aufgabe in einigen Monaten erledigen. Die einzelnen Satelliten des Netzwerks wiegen weniger als einhundert Kilogramm, so dass ich sie in kleine, handliche Teile zerlegt als Nutzlast ins Weltall bringen und dort zusammensetzen kann. Die Kräfte der schwarzen arkadischen Ma-

gie helfen mir dabei, meine Raketenstarts zu verschleiern, und die Flügel des Engels tragen mich nach jeder Mission wieder sicher auf den Erdboden zurück. Und mit jedem weiteren Arbeitsschritt wächst die Erinnerung an meine eigentliche Mission.

So führte mich mein Weg in den Waterfront Distrikt von Shinagawa. Dort fand ich die Brücke wieder, die mir in meiner Vision erschienen war, und machte Be-

kanntschaft mit alten Freunden und neuen Feinden. Seither sind in dieser Gegend zahlreiche neue Spuren aufgetaucht, so dass ich meine Basis dorthin verlegt habe und mich nun zur einen Hälfte als Detektiv und zur anderen Hälfte als private Raumfahrtorganisation betätige.

Was immer mich hier erwartet, es wird ein Schritt in die richtige Richtung sein – in meine Zukunft.

*Das Kunstwerk,
das ich erschaffe,
ist ebenso schön
wie nützlich.*



Verehrter Tokubetsu-hakase,

damit Sie sich ein Bild von der aktuellen Lage machen können, sende ich Ihnen diesen Zwischenbericht unserer neuen Abteilung, die sich der Grundlagenforschung der Emorpher verschrieben hat. Ich bin nach wie vor der Meinung, dass es eine gute Idee war, die Abteilung ins Leben zu rufen, auch wenn sie noch auf Jahre hin mehr Fragen aufwerfen als beantworten wird.

Während die Feldforschung sich vornehmlich den einzelnen Emorphern und der Klassifizierung ihrer besonderen Fähigkeiten widmet, versuchen wir, einen Schritt zurückzutreten und das Gesamtbild zu betrachten. Doch schon bei diesem einfachen Versuch stoßen wir auf ernsthafte Schwierigkeiten, die das gesamte Unterfangen in Frage stellen könnten.

Im Moment entdecken wir etwa ein neues Paradigma pro Tag und konnten so bereits über 3000 verschiedene Paradigmen voneinander abgrenzen (siehe die Anhänge VII bis XIII). Diese Gleichmäßigkeit lässt einige meiner Kollegen befürchten, dass es keine endliche Zahl von Paradigmen gibt, sondern diese sich aus der Unermesslichkeit der Möglichkeiten speisen, wie sie das Unendlichkeitsmodell des Kosmos postuliert. Wäre dem tatsächlich so – und ich kann dies keineswegs ausschließen – dann hätte unsere gesamte Forschung, sowohl die theoretische als auch die Feldforschung, keinerlei praktikable Anwendungsmöglichkeit. Denn wie ein Kollege ganz richtig angemerkt hat, könnten wir uns die Paradigmen dann auch gleich selbst ausdenken, anstatt sie mühselig aus der Natur herauszukristallisieren.

Immerhin konnten unsere Forschungen belegen, dass jedes Paradigma einem Schöpfer entspringt, in vielen Fällen einer einzelnen schöpferischen Person. Ein sehr gutes Studienobjekt ist in diesem Zusammenhang das Hexagon-Paradigma (siehe Anhang VI), das wir von seiner Entstehung bis zu seinem Untergang durch zahlreiche Berichte aus erster Hand einwandfrei nachverfolgen konnten. Bei anderen Paradigmen lässt sich der Schöpfer weniger klar zuordnen und in einigen Fällen ist es sogar zweifelhaft, ob sich der Schöpfer seines Aktes überhaupt bewusst ist, ja, selbst die Existenz einer Schöpfer-Person mag bisweilen angezweifelt werden.

Das Ungewöhnliche an solchen Beobachtungsreihen ist die Tatsache, dass wir überhaupt in der Lage sind, sie akkurat durchzuführen, wenn man bedenkt, wie sehr unsere Forschungsmethoden einer wissenschaftlichen Grundlage entbehren. So stützt sich das Schulungsprogramm für unser Personal fast ausschließlich auf die Weitergabe praktisch erworbener Erfahrungen, und auch die Geräte, mit denen wir die Emorpher und die von ihnen beeinflusste Realität messen, entspringen keiner fundierten Grundlagenforschung, sondern beruhen auf reinem Empirismus.

Aus diesen Gründen halten viele junge Kollegen, wenn sie neu ins Team kommen und zum ersten Mal mit unseren Arbeitsmethoden konfrontiert werden, die ganze Sache für einen ausgemachten „Hokus Pokus“, einen Schwindel. Ich wünschte, sie würden sich diesen Unglauben bewahren, doch schon kurz darauf werden sie mit ihren ersten echten Emorphern konfrontiert, erblicken deren Manipulationsmöglichkeiten der Realität und sind davon meist so überwältigt, dass sie von diesem Moment an alles zu glauben bereit sind – inklusive unseren kruden, unwissenschaftlichen Arbeitsmethoden.

Nur ein Bruchteil unserer angehenden Forscher scheint überhaupt in der Lage zu sein, selbst im Angesicht des Phantastischen ihre Zweifel aufrecht zu erhalten. Und genau diese Leute werden, wie Sie wissen, von mir für meine Grundlagenforschungsabteilung rekrutiert. Denn ich bin der festen Meinung, dass man ohne zu Zweifeln überhaupt keine Forschung betreiben kann, schon gar keine Grundlagenforschung.

In unserer Abteilung gehen wir davon aus, dass es eine zugrundeliegende, „saubere“ Realität gibt, deren Naturgesetze und Naturkonstanten im Laufe der letzten zwei- bis dreitausend Jahre ordentlicher wissenschaftlicher Forschung sorgfältig erarbeitet wurden. Es gab immer wieder erhebliche Umwälzungen, die eine Überarbeitung der bisherigen Theorien erforderten, aber stets war diese Forschung mit empirischen Beweisketten unterfüttert, und hat sich auf diese Weise sogar in Regionen jenseits des herkömmlichen gesunden Menschenverstandes vorangearbeitet, ohne dabei ihr wissenschaftliches Fundament zu untergraben.

Mit den emorphischen Paradigmen treten dagegen Aspekte einer „kontaminierten“ Realität in Erscheinung. Damit ist nicht gemeint, dass es sich um ein krankhaftes oder schlechtes Phänomen handelt, sondern es soll einfach veranschaulichen, dass diese Realität etwas völlig Neues, Anderes ist, das in keiner Weise mit den herkömmlichen wissenschaftlichen Theorien beschrieben werden kann. Natürlich gibt es unter meinen Kollegen noch einige, die eine Anknüpfung der Emorpher-Forschung an die Quanten- oder Stringtheorie für möglich halten, und ich werde mich dieser Möglichkeit keineswegs verschließen. Der Grund-Tenor unserer Abteilung lautet aber dennoch, dass die emorphischen Paradigmen etwas völlig Neues sind und dementsprechend von einer Grundlagenforschung beschrieben werden müssen, die bei Null beginnt.

Nur so werden wir diesem Rätsel auf den Grund gehen können.

Postulat

- 1) Es gibt unendlich viele Zustände
- 2) Jeder Zustand ist im Kosmos einmal vertreten
- 3) Es gibt von jedem Zustand zwei Varianten, eine mit dir, eine ohne dich
- 4) Du bist eine Existenz, die in der Hälfte des Kosmos vertreten ist



»Professor Paraclesus deutet ja bereits in seiner Rede an, dass jede neue Nanitengeneration auf der Größenskala um eine Zehnerpotenz kleiner ausfiel als die vorhergehende. Dies entspricht zwar nicht hundertprozentig der Wahrheit, halte ich aber als grobe Orientierungshilfe für statthaft. Demzufolge müssten seine Nanoroboter allerdings einen Durchmesser von 1 Nanometer oder weniger erreichen, um den Titel der 7. Generation für sich beanspruchen zu können. Wenn man sich die zugrunde liegende Theorie anschaut, spielt sich aber lediglich die Fähigkeit der molekularen Replikation in Größenordnungen unterhalb eines Nanometers ab, während die Größe des dafür nötigen Roboters derjenigen eines Nanoroboters der 6. Generation entspricht oder diese gar übertrifft. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt handelt es sich also primär um ein neues Modell der 6. Generation mit zugegebenermaßen hochinteressanten Eigenschaften.«

»Es ist im Moment noch völlig unklar, ob die von Professor Paraclesus so euphorisch als "Naniten" der 7. Generation" hochstilisierten Nanobots ihrer Aufgabe der molekularen Replikation überhaupt in einem Maße nachkommen können, dass es eine wirtschaftliche Anwendung lohnenswert macht. Zum Vergleich: Um mithilfe dieser Nanobots einen Gegenstand zu replizieren, benötigen die Bots ein Vielfaches der Energie, die bei bisherigen Replikationsverfahren aufgewendet wird, und verbrauchen ironischerweise sogar mehr Platz! Ganz zu schweigen von dem enormen finanziellen Aufwand, der nötig wäre, um sie auch nur in die Nähe der Produktionsreife zu bringen. Mein Fazit: Als Konzept nett, aber mit zu vielen Kinderkrankheiten behaftet. Zurück an den Zeichentisch! «

»Das breite Feld der Nanotechnologie zählt heute zweifellos zu den wichtigsten technologischen Grundlagen unserer Zivilisation und es gibt keinen Bereich des geschäftlichen oder privaten Lebens, der nicht ganz und gar davon durchdrungen wird. Man findet sie überall, Vom Autoreifen bis zur Zahnpasta. In der Medizin hilft sie Leben zu retten und Altersgebrechen vorzubeugen und auch in den modernsten Forschungsbereichen, sei es die Erkundung des Weltalls oder der Erhalt unserer militärischen Sicherheit, macht sie Durchbrüche möglich, die ohne sie einfach undenkbar wären.

Eine besondere Rolle kommt hierbei den Nanorobotern zu, im Volksmund auch als "Naniten" bezeichnet. Unsere Vorfahren verteuflten diese Technologie als unrealisierbar oder gar gefährlich, und dennoch haben sich diese kleinen Maschinen als wahrer Segen für die Menschheit herausgestellt. Bislang unterscheiden wir sechs verschiedene Generationen von Naniten, mit denen wir um jeweils eine Größenordnung tiefer in den Mikrokosmos vordringen, jede einzelne davon ein Meilenstein für den technologischen Fortschritt.

Den Anfang machten Roboter, die man noch mit bloßem Auge als solche erkennen konnte. Obwohl bereits mit bahnbrechender Technologie ausgestattet, waren diese insektengroßen Maschinen keine wirklichen Naniten und dienten eher wissenschaftlichem Interesse. Heutzutage werden keine Naniten der 1. Generation mehr produziert. Ihre Nachkommen, die Mikrodrohnen, haben in einem hohen Maße vom technologischen Fortschritt der letzten 300 Jahre profitiert und zählen inzwischen zu den komplexesten technischen Geräten, die jemals erfunden wurden. Einige von ihnen sind ja nun schon seit einigen Jahren als unsere ersten interstellaren Raumfahrer auf dem Weg nach Alpha Centauri - gute Reise!

Die 2. und 3. Generation der Naniten kann man ebenfalls noch mit bloßem Auge erkennen, wenn man sich Mühe gibt. Diese gestandene Technologie ist seit nunmehr 200 Jahren im unermüdlichen Einsatz und hat sich seither kaum weiterentwickelt. Warum auch? Als Werkzeuge für das Baugewerbe, in vielfältigen Produktionsverfahren und selbst im Haushalt haben sie sich mehr als bewährt - wer würde heutzutage schon ein Messer benutzen, um sein Brot zu schneiden?

Mit den Naniten der 4. bis 6. Generation waren dann erstmals auch medizinische Anwendungen möglich. Die 4. Generation unterstützte vor allem die herkömmliche Chirurgie, während es der 5. Generation aufgrund ihrer Größe bereits möglich war, in einzelne Zellen einzudringen und damit gegen Krankheiten vorzugehen, die bis dahin als unheilbar galten. Die 6. Generation schließlich erlaubte uns die Zellkern-Chirurgie, wodurch ein Aufschwung in der Gentechnologie möglich wurde, der uns noch heute jeden Tag mit neuen bahnbrechenden Errungenschaften belohnt.

Wie Sie sehen, läutete die Einführung einer neuen Naniten-Generation jedes Mal einen Quantensprung in der technologischen Entwicklung ein, und natürlich fragen Sie sich, ob dies auch mit der 7. Generation möglich ist. Die Antwort lautet: Es ist nicht nur möglich, das Resultat wird sogar alle bisherigen Meilensteine bei weitem in den Schatten stellen!

Mit der 7. Generation, die ich ihnen heute vorstelle, werden wir uns auf die Größenskala einzelner Atome begeben, die den Baustoff darstellen, aus denen die Materie selbst zusammengesetzt ist. Unsere neuen Naniten werden die Fähigkeit besitzen, eben diesen Baustoff zu modifizieren, umzubauen und zu vervielfältigen. Ganz recht, meine Damen und Herren, damit haben wir ihn endlich gefunden, den Stein der Weisen!

Mithilfe der Naniten der 7. Generation werden wir in der Lage sein, jede beliebige Art von Materie in jede beliebige Art von anderer Materie zu verwandeln, und das mit der Leichtigkeit eines Fingerschnippens. Den zugrundeliegende Arbeitsprozess könnte man als eine Form der kalten Fusion bezeichnen, allerdings dient er weder der Energiegewinnung noch muss eine erhebliche Menge an Energie aufgewendet werden, um den Prozess einzuleiten. Das Resultat ist eine saubere, auf kleinsten Größenskalen akkurate Umwandlung von Atomen.

Bis zur wirtschaftlichen Nutzung von Naniten der 7. Generation werden natürlich noch einige Jahrzehnte vergehen, aber wenn es erst einmal soweit ist, wird kein Mensch mehr einen Mangel zu beklagen haben. Die Dinge, die wir nicht benötigen - Giftstoffe, ja sogar radioaktiver Müll - werden wir verwandeln in das, was wir benötigen: Nahrungsmittel, Konsumgüter und eine neue, goldene Zukunft! «

[[[Entschlüsselung-512b]]] +++
»Damit ist die Katze aus dem Sack. Große Party, viele Betonköpfe, Geldgeber. Will jetzt wohl auch im Reichtum schwelgen, der alte Paraclesus. Hat wohl Angst um seine Sterblichkeit. Die schnöden Milliarden werden ihm ein paar zusätzliche Jährchen kaufen. Hab versucht, so lange wie möglich den Daumen draufzuhalten, das weißt du. Aber jetzt ist es raus. Naniten der 7. Generation, pah! Eine neue Welt, sage ich. Das wahre Utopia. Aber keine Angst, diese Betonköpfe stecken so sehr in ihren eingemauerten Vorstellungen fest, dass sie unsere Pläne niemals erkennen werden. Nicht der Schatten von der Spur einer Ahnung. Wird wohl noch Jahrzehnte dauern, bis wir Reproduktivität erreichen. Aber was machen die paar Jahre schon für einen Unterschied? Milliarden Menschen sind bereits gestorben, ohne Glück, ohne Hoffnung. Ein paar Millionen mehr oder weniger machen den Braten nicht fett. Ein letztes Aufbäumen des alten Weges, lass sie doch! Vor uns eine Ewigkeit des Friedens und der Glückseligkeit. «

1. Generation

1 Zentimeter (Mikrodrohne)

2. Generation

1 Millimeter (Mechanische Produktionsverfahren)

3. Generation

100 Mikrometer (Piezoelektrische Produktionsverfahren)

4. Generation

1 Mikrometer (Zell-Chirurgie)

5. Generation

100 Nanometer (Zellkern-Chirurgie)

6. Generation

1 Nanometer (Gen-Chirurgie)

7. Generation

0,1 Nanometer (Atomare Umwandlung)



LIEBE SPIELERINNEN, LIEBE SPIELER!

Willkommen in der Welt von *Freelancer Reenact 2332*. Schlüpfen Sie in die Rolle eines *Freelancers*, der von einer geheimnisvollen Vision nach Tokio gelockt wird. In seiner Brust schlägt ein kybernetisch verstärktes Herz, seine Arme und Beine bestehen aus unverwundlichem Metall und mit seinem verdrahteten Gehirn kann er mühelos in jedes Computersystem eindringen. Sein Feind ist eine geheimnisvolle unsichtbare Kraft, die in harmlose elektronische Geräte eindringt und sie in furchterregende, monströse Maschinenmonster verwandelt. Aber das ist nur der Anfang, denn nichts hier ist so wie es scheint und eine Menge Geheimnisse warten darauf, von Ihrem Freelancer aufgedeckt zu werden. Spannende Zeiten stehen bevor.

Freelancer Reenact 2332 ist ein klassisches Pen&Paper Rollenspiel – ein Spiel in Form einer interaktiven Geschichte, bei dem Sie Ihre eigene Spielfigur ins Zentrum des Geschehens stellen. Wie Sie diese Geschichte erleben wollen, dürfen Sie selbst entscheiden. Sie können sich von Abenteuer zu Abenteuer treiben lassen und sich den auftauchenden Herausforderungen stellen wie bei einem kooperativen Brettspiel. Oder Sie versetzen sich vollkommen in die Rolle Ihres Freelancers. Was sind seine Wünsche und Ziele? Was ist er bereit zu tun, um sie zu erreichen? Genau genommen ist *Freelancer* ein bißchen von beidem: strategisch angehauchtes Miniaturenspiel und Charakter-Rollenspiel. Vor allen Dingen ist es aber ein *Spiel*: Man muss sich darin nicht zu ernst nehmen, sondern kann Dinge ausprobieren, herumspielen. Mit der ganzen Welt als Spielbrett.

Was es mit Ihrer Spielfigur, dem *Freelancer* auf sich hat, erklärt Ihnen der folgende Abschnitt. Weitere Hilfestellungen zum Thema klassische Pen&Paper-Rollenspiele bietet das Grundregelbuch *Freelancer Hexxagon* und die Webseite www.freelancer-rpg.de.

FREELANCER? FREELANCER!

Der Schauplatz dieses Spiels ist unsere eigene Welt, morgen in einem Jahr, altvertraut und doch voller ungeahnter Möglichkeiten. Ihre Spielfigur in dieser Welt ist ein normaler Mensch – eine Rolle, in die sich jeder von uns hineinversetzen kann.

Menschen haben es nicht leicht in dieser Welt, und das gilt auch für den Menschen, dessen Rolle Sie verkörpern werden. Wir wissen nicht, **wo er herkommt**, welchen **Beruf** und welche **Hobbies** er ausübt, oder welche **Freunde** und **Feinde** er hat – all dies dürfen Sie sich für ihn frei ausdenken. Fest steht nur eines, Fluch und Segen zugleich: Er ist ein *Emorpher*.

Der Begriff "Emorpher" wurde von Wissenschaftlern geprägt, die extrem gut dafür bezahlt werden, dass sie ihre Erkenntnisse niemals veröffentlichen. Er beschreibt Personen auf der ganzen Welt, die über die seltene Gabe verfügen, die Realität nach ihren Wünschen beeinflussen zu können. Sie sind keineswegs allmächtig, aber wenn ein Erfolg greifbar vor ihnen liegt und sie *unbedingt erfolgreich sein wollen*, dann haben sie Erfolg. Manch einer mag nun einwenden, dass dies gar keine besondere Fähigkeit ist, sondern das jeder Mensch mit dem richtigen Maß an Fleiß, Entschlossenheit und einer Prise Glück Ähnliches bewerkstelligen kann. Vollkommen richtig! Allerdings ist der Erfolg bei den Emorphern dermaßen stark ausgeprägt, dass er über alles hinausgeht, was man mit gesundem Menschenverstand als realistisch bezeichnen könnte. Ein aktiver Emorpher setzt sich jeden Tag über jede Unwahrscheinlichkeit hinweg und ist damit ein wahrer Alptraum für jede Statistik.

Allerdings bringt das Dasein eines Emorphers auch ganz eigene Alpträume mit sich, den der wiederholte Einsatz der Gabe, egal ob wissentlich oder unwissentlich, sorgt dafür, dass die Realität, die einst wie ein dicker, schützender Teppich über der Welt lag, dünn geworden ist. An einigen Stellen ist sie so dünn, dass sich Löcher und Risse bilden, die es den Bewohnern fremder Welten erlauben, zu uns herüberzukommen.

Über diesen unangenehmen Nebeneffekt wird unser Emorpher eines schönen Tages von gut gekleideten Herren mit schwarzen Visitenkarten aufgeklärt. Die Visitenkarten sind auf beiden Seiten pechschwarz und weisen keine Beschriftung auf, denn diese Herren kann man nicht kontaktieren; stattdessen wird man von ihnen kontaktiert, wann und wo immer sie wollen. Sie sagen, dass sie für das "Corps" arbeiten, eine ziemlich undurchsichtige Organisation, die Emorpher rekrutiert, um ihre Kräfte dazu mit phantastischen Artefakten zu verstärken und sie in den Kampf gegen die eindringenden Monster aus anderen Realitäten zu führen. Manchmal auch, um andere Emorpher zu vernichten, denen die eigene Macht zu Kopf gestiegen ist.

Eine Zeitlang hat sich unser Emorpher darauf eingelassen und als Agent für das Corps gearbeitet, doch was nicht zusammengehört, wächst auch nicht zusammen, und so wurde er schon bald zu einem *freien* Mitarbeiter des Corps – einem Freelancer – der sich von niemandem etwas befiehlt, sondern selbst entscheidet, wo, wann und gegen wen er kämpft.

In der Zwischenzeit sind einige Monate ins Land gegangen und das Corps hat sich schon eine ganze Weile nicht mehr bei dem Freelancer gemeldet, so dass er völlig unabhängig, mit einem festen Ziel oder auch ohne, durch die Weltgeschichte streift. Da plötzlich

kommt es zu der *Vision*: Der Freelancer begegnet einem anderen Ich und wird auf eine Gefahr aufmerksam gemacht, die das Ende der Welt



WARNHINWEIS:

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

herbeiführen wird, wenn er sie nicht aufhält. Worum es sich bei dieser Gefahr handelt, weiß er nicht, aber er weiß, dass sie von einem Stadtteil Tokios ausgeht: dem an der Bucht von Tokio gelegenen Waterfront-Distrikt. Dort zieht es ihn hin, und die Geschichte beginnt sich zu entfalten.

Zu Beginn ist der Freelancer völlig auf sich allein gestellt, aber auch andere wie er folgen der selben Vision und schon bald werden sie auf ihn treffen. Diese anderen Freelancer werden von Ihren Mitspieler gesteuert, so dass es abzusehen und auch gewollt ist, dass sie im Laufe der Kampagne zu einem Team zusammenwachsen. Im Herzen werden sie aber immer Einzelgänger und Konkurrenten bleiben, denn der Team-Gedanke steht bei dieser Kampagne nicht im Vordergrund.

CYBER

Ihr Freelancer vermag weit mehr als nur dem Schicksal ein paar Erfolge abzuverlangen. Seine Gabe, die Realität zu beeinflussen, macht ihn empfänglich für das, was jenseits der uns bekannten Wirklichkeit liegt. So kann er ein Stück dieser fernen Realität ergreifen und sich zu eigen machen (oder verhält es sich genau umgekehrt?). Magische Kräfte und legendäre, heldenhafte Fähigkeiten rücken damit in greifbare Nähe. Um diese im vollen Umfang nutzen zu können, muss der Freelancer allerdings ein *Henshin* durchführen. Dieses japanische Wort bedeutet direkt übersetzt "Verwandlung", und genau das ist es auch, was mit dem Freelancer passiert: Sein Körper saugt die fremde Realität in sich auf und wird ganz und gar davon durchdrungen. In diesem Zustand steht der Freelancer am Übergang zwischen den Realitäten – er ist immer noch er selbst, ein Mensch aus Fleisch und Blut, aber er ist auch mehr als das und gebietet über Kräfte, die jedem Helden aus der Legende zur Ehre gereichen würden. Verständlicherweise ist diese Verwandlung äußerst anstrengend, so dass sie sich nur für kurze Zeit aufrecht erhalten lässt und vom Freelancer normalerweise nur im Notfall aktiviert wird.

Um das *Henshin* durchzuführen, benötigt ein Freelancer in der Regel noch ein sogenanntes *Henshin-Artefakt*. Diesen Gegenstand bekommt er üblicherweise vom Corps zur Verfügung gestellt, doch in der vorliegenden Kampagne spielt diese Organisation nur eine sehr untergeordnete Rolle. Stattdessen hat sich der Freelancer dieses Mal ganz von allein mit einer neuen Realität verbunden. Seit seiner Vision besitzt er einen Gürtel und ein unerschöpfliches Set aus speziellen Tarot-ähnlichen Karten, mit deren Hilfe er sich verwandeln kann.

Wo die neue Realität herkommt und was es mit ihr auf sich hat, darüber kann der Freelancer bis jetzt nur Vermutungen anstellen. Dies herauszufinden, ist die zentrale **Motivation** des Freelancers in der sich entfaltenden Geschichte. Klar ist nur, dass die neue Realität dem Freelancer eine bislang unbekannte Art von Kräften zur Verfügung stellt, die sich in einer kybernetischen Verbesserung seines Körpers äußern.

Kybernetische Geräte, auch "Cyber" oder "Cybersysteme" genannt, gibt es in unserer normalen Realität nur in einem geringen Maße und sie beschränken sich zumeist auf die Linderung von körperlichen Gebrechen, sei es durch einen Herzschrittmacher oder ein künstliches Hüftgelenk. Die Cybersysteme des Freelancers gehen einen deutlichen Schritt

weiter. Sie verleihen ihm große Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit und Widerstandskraft

gegen Schaden, verbessern seine Wahrnehmung, sein handwerkliches Geschick, sein Wissen und sein Erinnerungsvermögen. Einige Systeme stellen ihm sogar völlig neue Möglichkeiten zur Verfügung, so dass er gedanklich mit Computern kommunizieren und diese kontrollieren kann oder frei wie ein Vogel durch die Lüfte schwebt. Auch Cyberwaffen und andere kampfbetonte Ausrüstung steht ihm zur Verfügung – er wird sie bei den kommenden Herausforderungen gut gebrauchen können.

CHARAKTERDESIGN

Ihr Freelancer wird im klassischen Rollenspiel-Slang gerne auch als "Charakter" bezeichnet. Das bedeutet, dass er mehr ist als eine einfache Spielfigur. Er ist eine Person, fiktiv zwar, aber deshalb kaum weniger real als du und ich. Seine Persönlichkeit zu entwickeln, kann man als schöpferischen Akt bezeichnen, man kann eine Wissenschaft daraus machen oder herumspielen. Man kann sich aus einer Laune heraus für einen Archetypen aus Film, Fernsehen oder Literatur entscheiden (die Kombination zweier gegensätzlicher Konzepte hat sich als sehr unterhaltsam erwiesen) oder sich stundenlang damit auseinandersetzen, wie es zum Beispiel ein Drehbuchautor tun würde. Was dabei herauskommt, muss nicht Goethe oder Shakespear sein, Hauptsache es ist etwas Eigenes.

Der andere Teil der Personenbeschreibung äußert sich in Form von Spielregeln. Sie beantworten wichtige Fragen wie zum Beispiel "wie stark ist der Charakter? Wie gut ist seine Sinneswahrnehmung?" und dienen in erster Linie dazu, eine Gleichberechtigung zwischen den verschiedenen Freelancern einer Spielergruppe zu gewährleisten. Jeder hat die selbe Menge an *Punkten* zur Verfügung, mit denen er seine spieltechnischen Möglichkeiten festlegt. Die Ergebnisse können freilich sehr unterschiedlich ausfallen – siehe hierzu die Charaktererschaffung ab Seite 20.



TOKIO

Am südöstlichen Zipfel der japanischen Hauptinsel Honshu liegt die Bucht von Tokio. Von dort aus erstreckt sich ein Teppich aus Häusern über achtzig Kilometer in Richtung Norden und über fünfzig Kilometer in Richtung Westen bis an die Japanischen Alpen mit dem berühmtesten japanischen Vulkan, dem Fuji-San. Selbst von der Spitze eines sehr hohen Hochhauses, von denen es in Tokio eine ganze Menge gibt, erstreckt sich die Stadt, egal wohin man blickt, bis an den Horizont.

Trotz dieser unüberschaubaren Größe ist Platz ein großes Problem und Tokio gehört zu den Orten mit der höchsten Bevölkerungsdichte und den höchsten Grundstückspreisen in der ganzen Welt. Dementsprechend futuristisch sieht die Infrastruktur aus. Über die Straßenkreuzungen spannen sich zunächst die Fußgängerbrücken, darüber erstreckt sich die Stadtautobahn mit ihren kilometerweiten Zubringern über- und untereinander her, und dazwischen schlängelt sich noch die ein oder andere Monorail-Trasse. Und im Untergrund sieht es natürlich ganz ähnlich aus: Unterirdische Einkaufspassagen erstrecken sich über Kilometer, darunter verlaufen die U-Bahn-Schächte und unterirdischen Schnellstraßen. Der Verkehr ist in Tokio so dreidimensional, wie er ohne die Zuhilfenahme von Fluggeräten nur sein kann.

Wie in allen Großstädten kommt man auch hier am besten mit öffentlichen Verkehrsmitteln voran. Die Anbindung ist sehr gut, die Züge und Busse sind die Pünktlichkeit in Person, allerdings fahren die letzten von ihnen um 1 Uhr nachts und die ersten wieder um 5 Uhr morgens, deshalb kommen Nachtschattengewächse nicht um den Individualverkehr he-

Ballungsraum Tokio



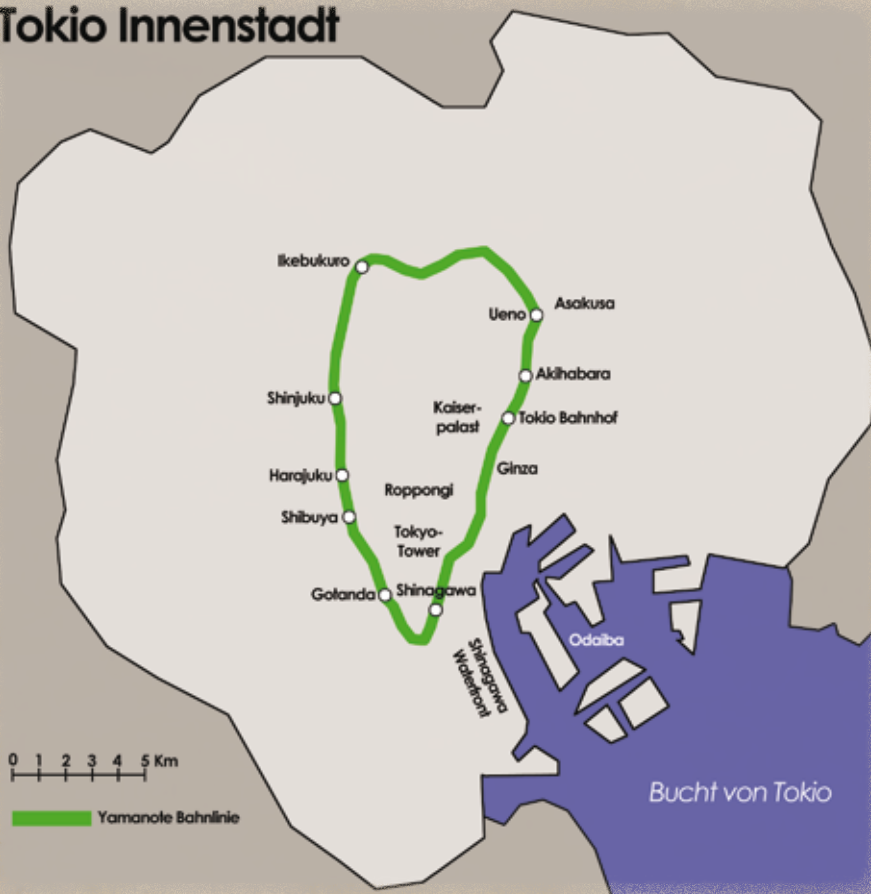
rum. Autos sind teuer, Parkplätze sind rar, außerdem sollte man sich mit dem Linksverkehr und der fremdartigen Beschilderung vertraut machen – ein Navigationsgerät kann hier lebensrettend sein.

Das Stadtbild von Tokio ist äußerst abwechslungsreich, um nicht zu sagen chaotisch. Der größte Teil wird von traditionellen zweigeschossigen Wohnhäusern aus Holz bedeckt,

die der Stadt in weiten Teilen eine geradezu dörfliche, gut-nachbarschaftliche Atmosphäre verleihen. Durch mangelhafte Wärmedämmung und das Fehlen guter Heizungen wird es hier im Winter oft bitterkalt, während gleichzeitig die meisten Häuser mit modernen Klimaanlage nachgerüstet wurden, um der extremen Hitze des Sommers zu widerstehen. Nachdem diese Art der Bebauung im Laufe des 19. Jahrhunderts durch ein Erdbeben und einen Krieg durch die entstandenen Brände zweimal vollständig zerstört wurde, sorgen weitläufige Parkanlagen für große Sicherheitszonen im Katastrophenfall – und nicht zuletzt auch für mehr grüne Flecken als man es bei einer dermaßen hünenhaften Großstadt erwarten würde.

In dieses dörfliche Stadtbild fügen sich kleine Polizeigebäude, Badehäuser, traditionelle Shinto-Schreine, Nudelrestaurants,

Tokio Innenstadt



Karaoke-Läden, lärmende Pachinko-Spielhallen und 24-Stunden-Minisupermärkte. Von einem nahtlosen Ineinanderfügen kann man dabei allerdings kaum sprechen, vielmehr wirkt das ganze wie ein wilder, ungeordneter Flickenteppich, der jedem Stadtplaner mit Sinn für Ästhetik die Tränen in die Augen treiben würde. Und doch geht von dem ganzen Durcheinander eine gewisse Harmonie aus – möglicherweise die Harmonie des natürlich Gewachsenen.

Wenn man sich innerhalb dieses Häuserteppichs einem Bahnhof nähert, an dem sich zwei oder mehr Bahnstrecken kreuzen, dann ballen sich die Häuser zu größeren Klumpen aus fünf oder mehr Stockwerken zusammen, man findet Einkaufszentren, Hotels und eine Restaurantmeile. Je wichtiger der Verkehrsknotenpunkt, desto höher die Häuser, von denen er gesäumt wird, und desto belebter die Straßen. Den Höhepunkt dieses Ballungsphänomens stellen die Stadtzentren von Tokio dar, die der Stadt zurecht den Ruf einer Hochhausstadt eingebracht haben.

In den 23 Bezirken von Tokio leben achteinhalb Millionen Menschen, aber das ist bloß der Teil innerhalb der rigoros gezogenen Präfekturgrenzen. In Wirklichkeit beherbergt der Häuserteppich 35 Millionen Menschen, und wenn man die nahtlos daran anknüpfenden Nachbargroßstädte hinzurechnet, die sich Richtung Osten bis nach Osaka erstrecken, findet man hier gut die Hälfte aller 127 Millionen Einwohner Japans.

DIE STADTEILE

Um vor dem geistigen Auge eine Landkarte von Tokio zu erschaffen, stellt man sich am besten links neben der Bucht von Tokio ein (leicht eingedrücktes) Oval mit einem Durchmesser von 7 Kilometern an der schmalen Seite und 15 Kilometern an der langen Seite vor. Dieses Oval stellt die Yamanote-Bahnstrecke dar – die pulsierende Lebensader im Kreislauf der Stadt. Auf diesem Oval aufgereiht wie Perlen auf einer Schnur liegen die Stadtzentren, die sich jeweils um den dazugehörigen Hauptbahnhof scharen. Denn Tokio mit nur einem Stadtkern, das könnte gar nicht funktionieren.

Ganz im Osten liegt das alte Hauptstadt-Zentrum von **Tokio**, mit dem imposanten Kaiserpalast auf der einen Seite und dem **Ginza**-Distrikt, der teuersten Einkaufsmeile von Japan, auf der anderen Seite. Hier tummeln sich außerdem erlesene Theater, Kunstgalerien, Restaurants und Nachtclubs.

Ein paar Kilometer nördlich finden wir die Electric City: **Akihabara**, das strahlende Mekka für alle Bekloppten dieser



Welt. Hier dürfen die ganzen Nerds, Geeks und Otakus so sein wie sie wollen und ihr Geld für Mangas, Actionfiguren und einen Besuch im Maid Cafe auf den Kopf hauen. Auch die allerneusten Technik-Spielzeuge gibt es hier zu kaufen, und vielleicht auch der eine oder andere Gegenstand, für den es eigentlich keine amtliche Genehmigung gibt. Der Ort lohnt sich also auch für Freelancer auf Shopping-Trip.

Ein Stückchen weiter im Norden schließt sich das eher traditionsbewusste **Ueno** an. Neben einem lebhaften Straßenmarkt findet man hier auch so etwas wie das kulturelle Zentrum der Stadt mit zahlreichen Museen und einem Zoo (die weltberühmten Pandas sind allerdings so träge, dass sie genau so gut ausgestopft sein könnten).

Nun beschreibt das Oval einen weiten Bogen nach Westen, durchquert unterwegs **Ikebukuro**, ein ebenso großes Stadt-





zentrum wie die anderen mit kilometerweiten Einkaufspassagen, aber wenigen kulturellen oder gesellschaftlichen Alleinstellungsmerkmalen, also fahren wir rasch weiter und landen im politischen und wirtschaftlichen Zentrum der Stadt: **Shinjuku** gruppiert sich um den gleichnamigen Bahnhof, der über das höchste Verkehrsaufkommen der ganzen Welt verfügt. Nach Westen schließt sich ein Hochhaus-Komplex im Stil von New York an, darunter das beeindruckende Shinjuku-Rathaus. In östlicher Richtung erstreckt sich dagegen ein Vergnügungsviertel, in dem es jede Art von Vergnügung zu kaufen gibt – wenn man denn das nötige Kleingeld auf der Tasche hat bzw. in den richtigen Kreisen verkehrt.

Direkt südlich schließt sich das alte Olympia-Gelände von Yoyogi an, gefolgt von Harajuku, der Shopping-Meile für die Jungen und Frechen, Geburtsort aller neuen japanischen

Modetrends. Das nächste wirklich große Stadtzentrum ist **Shibuya**: Hier tummeln sich die etablierten Mode-Labels für diejenigen, die es sich leisten können, die angesagtesten Klamotten der ganzen Stadt zu tragen.

Anschließend biegt sich das Oval wieder nach Osten und erreicht **Gotanda**, ein kleineres Zentrum ohne hervorstechende Merkmale, und schließlich **Shinagawa**, das den Schauplatz für den Auftakt der Reenact-Kampagne liefert.

SHINAGAWA WATERFRONT DISTRICT

Tokio liegt zwar am Meer, aber der Großteil seiner Stadtzentren reiht sich im Landesinneren entlang des Yamanote-Kreises auf (siehe oben). Das Ufer der Bucht von Tokio wird dagegen zum allergrößten Teil von Hafenanlagen gesäumt – industriell geprägt und wenig idyllisch. Die einzige Ausnahme stellt der im Südosten von Shinagawa gelegene Yashino-Distrikt dar, auch als **Waterfront District** bezeichnet. Er erstreckt sich über mehrere kleine, künstlich aufgeschüttete Inseln, die von zahlreichen Kanälen durchzogen werden. Die Kanäle werden von Fußwegen und kleinen Brücken gesäumt, dahinter ragen moderne Wohn- und Geschäftshäuser auf. Mitten hindurch verläuft die Trasse der Tokyo Monorail, die den Flughafen Haneda mit dem Yamanote-Kreis verbindet, und verleiht diesem Stadtteil ein geradezu futuristisches Erscheinungsbild. Vor dem allgemeinen Trubel der Stadt bleibt man hier weitestgehend verschont und die Uferpromenaden mit ihren Cafés und Restaurants verbreiten ein maritimes Flair.

DIE WATERFRONT CITY

Die Waterfront City gehört nicht zu Shinagawa, sondern besteht aus einer über vier Quadratkilometer großen, künstlichen Inselgruppe, die der Stadt vorgelagert ist. Sie ist Teil eines ehrgeizigen Projekts der Stadtplaner, ein neues Stadtzentrum aus dem Boden (genauer gesagt sogar aus dem Meer) zu stampfen, um aus dem allgegenwärtigen Yamanote-Kreis auszubrechen und Tokio ein maritimes Flair zu verleihen.



TOKIO SPIELLEITEN

Der folgende Abschnitt ist dem Spielleiter gewidmet und soll ihn dabei unterstützen, das Rollenspiel-Erlebnis mit einem Hauch von japanischer Kultur zu bereichern. Es werden keine Kampagnengeheimnisse verraten, deshalb sind auch Spieler herzlich zum Weiterlesen eingeladen – immerhin ist ein Rollenspiel ein Gruppenerlebnis, zu dem jeder etwas beitragen kann, indem er gut informiert ist und eigene Ideen beisteuert.

Falls Sie ein Japan-Experte sind und Tokio wie ihre Westentasche kennen, dann können Sie diesen Abschnitt getrost überspringen, denn Sie sind bereits optimal vorbereitet. Wahrscheinlicher ist es jedoch, dass Sie sich nur wenig oder gar nicht mit dieser Thematik auskennen, Ihren Spielern aber trotzdem das besondere Flair dieser in vielen Dingen andersartigen Kultur präsentieren wollen. Und in diesem Fall stellt sich eine Frage, die sich auch bei anderen Rollenspielen schon oft gestellt hat: Wie präsentiere ich den Spielern eine Kultur, die ich selbst kaum kenne?

Hierzu bieten sich verschiedene Herangehensweisen an:

1) Gar nicht

Stellen wir uns den Tatsachen: Das Ausspielen kultureller und sozialer Besonderheiten eines anderen Landes gehört zu den anspruchsvollsten Bestandteilen eines Rollenspiels und ist oftmals etwas viel verlangt, wenn man sich abends einfach nur für ein paar Stunden hinsetzen und Spaß haben will. Also lassen Sie die Charakterdarstellung und Interaktion mit Nichtspielercharakteren einfach weg und widmen Sie sich ganz und gar der Action.

2) Generisch

Wenn es ein bisschen mehr Charakterrollenspiel sein darf, ohne zu sehr in die Tiefe zu gehen, dann bietet es sich an, Tokio wie eine durchschnittliche (deutsche) Großstadt zu präsentieren. Die Leute sprechen Japanisch, es gibt japanische Straßenschilder und japanische Restaurants, aber ansonsten laufen die Dinge so ab, wie Sie und Ihre Spieler es aus ihrer gewohnten Umgebung kennen. Und Sie werden lachen: In den meisten Fällen trifft das schon ganz gut den Kern der Sache, denn so wahnsinnig groß sind die Unterschiede dann auch wieder nicht.



3) Klischeehaft

Diese Variante ist ein Kompromiss zwischen einer generischen Umgebung und einer gründlichen Vorab-Recherche. Hierfür genügt es, sich die unten aufgeführte Liste japanischer Klischees durchzulesen und für das kommende Spiel einzuprägen – bitten Sie ruhig auch Ihre Spieler, Ihnen dabei unter die Arme zu greifen. Außerdem können Sie noch weitere Klischees hinzufügen, die sie irgendwo aufgeschnappt haben oder aus anderen Gründen für passend halten. Grundsätzlich präsentieren Sie Tokio nach wie vor als generische Großstadt, erweitern das ganze jedoch an passenden Stellen mit eingestreuten Details. Es ist dabei völlig unwichtig, ob das von Ihnen präsentierte Tokio mit der Realität übereinstimmt oder nicht – Hauptsache Ihre Spieler fühlen sich gut unterhalten. Wenn Sie es übertreiben, birgt diese Form des Spiels natürlich die Gefahr, zu einer Persiflage zu verkommen, achten Sie also bitte auf das richtige Maß.

4) Gewissenhafte Recherche

Tokio lohnt sich! Also investieren Sie ruhig ein paar Stunden, um sich mit dieser faszinierenden Stadt vertraut zu machen. Zunächst einmal schadet es nicht, sich die folgende Liste der Klischees durchzulesen, doch daran anschließend können Sie sich per Stichwortsuche im Internet tiefergehend informieren.

JAPANISCHE KLISCHEES

Regeln

Die Unterwürfigkeit der Japaner gegenüber gesellschaftlichen Verhaltensregeln ist geradezu sprichwörtlich, und dementsprechend groß ist die Fülle dieser Regeln. Der Hauptgrund für die Unterwürfigkeit ist die Angst vieler Japaner, durch einen Regelverstoß an gesellschaftlichem Ansehen zu verlieren, und wie alle Ängste speist sich auch diese aus einer echten Gefahr, ist jedoch auf irrationale Weise überzeichnet. Der tatsächliche Verlust an gesellschaftlichem Ansehen ist in den meisten Fällen weniger gravierend als angenommen, aber die bloße Angst davor genügt bereits völlig, um einen Verstoß schon im Ansatz zu unterbinden.

Ein klassisches Beispiel für eine solche Verhaltensregel ist das Ausziehen der Schuhe am Eingang einer Privatwohnung. Es gibt keinen Japaner, der im Traum daran denken würde, gegen diese eherne Regel zu verstoßen. Neueren Ursprungs ist die Mülltrennung, die unter anderem eine *gründlichste* Säuberung von Recycling-Müll beinhaltet – völlig undenkbar, schmutzigen Müll zur Sammelstelle zu bringen. Das geht so weit, dass Zahnpasta-Tuben aufgeschnitten und fein säuberlich ausgewaschen werden.

Durchschnittlichkeit

Der durchschnittliche Japaner ist gerne durchschnittlich und bemüht sich nach Kräften, nicht aus der Menge herauszuragen. Auch dies ist eine ungeschriebene Regel, an die man sich mit großer Unterwürfigkeit hält. Und das ist tragisch, denn in vielen Fällen haben Japaner, die bereit sind, in einem gewissen Maße anders zu sein als der Rest, ein ereichereres Leben vor sich, auch wenn sie dafür immer wieder gesellschaftliche Hürden überqueren müssen.

Individualität

Japaner sind auch individuell, aber dies in den allerallermeisten Fällen ausschließlich in ihren eigenen vier Wänden, wo sie keiner gesellschaftlichen Beurteilung ausgesetzt sind. Wenn man dazu noch die Anonymität zählt, die einem beispielsweise das Internet liefert, dann verwundert es wenig, dass dort schnell jede Form von Zurückhaltung abgelegt wird.

Die Gruppe

Japaner unterscheiden streng in zwei Kategorien: Wir („Naka“) und die anderen („Soto“). Dabei gehört jeder Japaner einer Vielzahl von Gruppen an. Zu Hause ist es die Familie, auf der Arbeit sind es die Kollegen und in der Freizeit (falls vorhanden) ist es der Verein. Immer ist jedoch völlig klar, wer dazugehört und wer nicht.

Uniformität

Passend zur jeweiligen Gruppe gibt es auch die dazugehörige Uniform. Die Schüler tragen ihre Schuluniformen, Geschäftsleute ihre Anzüge und jede Dienstleistungsfirma hat ihre eigene Dienstfarbe. Damit ist das Thema aber noch nicht beendet, denn selbst in der Freizeit gibt es eine Uniformität, die ihren Träger stets als Mitglied seiner Gruppe identifiziert, sei es die bunte Kluft der Otakus mit ihren unvermeidlichen Rucksäcken oder die Rock'n'Roller, die sich alle völlig identisch in schwarzer Lederkleidung, Tolle und Sonnenbrille präsentieren.

Höflichkeit

Höflichkeit gegenüber ihren Mitmenschen ist für Japaner eine Selbstverständlichkeit. Sie entspringt der buddhistischen Weltanschauung, einer autoritär geprägten Erziehung sowie der Erkenntnis, dass es sich in einer modernen, friedfertigen Gesellschaft immer auszahlt, höflich zu sein. Höflichkeit sollte in diesem Zusammenhang auch nicht mit Freundlichkeit verwechselt werden, denn obwohl diese beiden natürlich oft Hand in Hand gehen, sind Japaner genauso wie der Rest der Menschheit keineswegs immer aufopferungsvoll und hilfsbereit. Wenn ein Japaner „Nein“ sagt, dann ist dies meist endgültig gemeint, ganz egal in wie viel Höflichkeit er es verpackt.

Höflichkeit in der japanischen Sprache ist ein gebräuchliches Mittel, um eine unsichtbare Mauer zwischen sich und dem Gesprächspartner zu errichten. Im Japanischen gibt es vier verschiedene Höflichkeitsstufen mit zahlreichen zusätzlichen Abstufungen, und je höflicher die Sprache, desto größer die Distanz zwischen den Gesprächspartnern. Erst wenn man mit der japanischen Variante des „Du“ angesprochen wird, kann man sich als Mitglied einer Gruppe akzeptiert fühlen – sofern es sich um die freundliche Version des „Du“ handelt, denn es gibt natürlich auch die unfreundliche Variante, die in der Manga-Realität üblicherweise einer Schlägerei vorausgeht.

Das Zeichen für „Nein“

Das japanische Zeichen für Ja ist ein Kreis („Maru“), das Zeichen für Nein ein X („Batsu“). So wird es in jeder Gameshow verwendet, und die Japaner scheinen fest davon überzeugt zu sein, dass es sich um international gebräuchliche



Zeichen handelt, denn gerade das Nein (z.B. Fotografieren verboten, Rauchen verboten, Parken verboten, Durchgang verboten) wird gerne mit einem X-Handzeichen verbunden. Entweder in der höflichen Variante mit zwei überkreuzten Zeigefingern oder in der plastischen Variante mit zwei über der Brust verkreuzten Unterarmen. Touristen und Freelancer werden oft genug Bekanntschaft mit dieser Zeichensprache machen.

Gesprächsthemen

Die Japaner kennen zwei Gesprächsthemen, über die man sich immer unterhalten kann: Das Wetter und das Essen. Wenn ein Gespräch also zu erliegen droht, dann werden unweigerlich diese beiden Themen hervorgekramt und sind für weitere zwei bis drei Stunden gut.

Geschäftigkeit

Die Geschäfte in Tokio sind jeden Tag durchgehend von 9 bis 22 Uhr geöffnet, inklusive Samstags und Sonntags. Für normale Einkäufe eignen sich am besten die Department Stores in den Bahnhöfen, die auch immer einen Supermarkt beinhalten. Für Leute, die gerne mitten in der Nacht einkaufen, gibt es ein engmaschiges Netz aus 24-Stunden-Minisupermärkten mit einem ähnlichen Angebot wie es hierzulande die Tankstellen aufweisen. Zwischen 1 und 5 Uhr morgens steht der öffentliche Verkehr quasi still – in dieser Zeit kommt man nur noch mit dem eigenen Wagen voran, oder man nimmt ein Taxi.

Getränkeautomaten

Japaner müssen unglaublich durstig sein, denn ihre Umgebung ist gepflastert mit über 5 Millionen Getränkeautomaten. Gefühlt sind es sogar noch viel mehr, denn buchstäblich an jeder Straßenecke findet man meistens eine

ganze Ansammlung von jeweils drei bis vier Automaten, gerne auch mal eine Hauswand mit 10 bis 20 Automaten. Rote Tasten symbolisieren warme Getränke, blaue Tasten stehen für kalte Getränke. Die Preise schwanken zwischen 100 und 150 Yen.

Sport

Die beliebteste Sportart ist und bleibt Sumo, deutlich sichtbarer ist allerdings Baseball („Yakyu“), das in Japan einen ebenso hohen Stellenwert hat wie in Amerika. Geschäftsleute spielen natürlich Golf, aufgrund des begrenzten Platzes müssen sich die meisten allerdings mit dem Abschlagen in Indoor-Golfanlagen begnügen.



DER TRAUM

Eine Besonderheit der Reenact 2332 Kampagne besteht darin, dass jeder daran teilnehmende Freelancer einen Traum verfolgt, der sich um die Schaffung eines besonderen Kunstwerkes dreht. Welches Kunstwerk es sein soll, darf der Spieler des Freelancers frei entscheiden. Die Möglichkeiten beschränken sich nicht nur auf die klassischen bildenden Künste (Musik, Malerei, Bildhauerei), sondern erstrecken sich über das gesamte Spektrum künstlerischer und handwerklicher Tätigkeit. Das gewählte Kunstwerk darf durchaus auch einen praktischen Nutzen haben, muss aber nicht.

Am besten wird der Traum des Freelancers während seiner Erschaffung festgelegt. Erstens hilft dies bei der Entwicklung des Charakterhintergrundes und zweitens kann man auf diese Weise sicherstellen, dass der Freelancer über die nötigen Kenntnisse und Fähigkeiten verfügt, um seinen Traum verwirklichen zu können. Wem Ihnen auf die Schnelle nichts einfällt, dann könne Sie sich bei einem der unten aufgeführten Beispiel-Kunstwerke bedienen. Diese Kunstwerke haben zusätzlich den Vorteil, dass das Kampagnenbuch weiterführende Tipps und Szenenvorschläge enthält, die speziell auf sie abgestimmt sind, was dem Spielleiter die Arbeit erleichtert.

Ritterrüstung

Die Ritterrüstung ist ein Beispiel für einen vergleichsweise kleinen Kunstgegenstand mit (mehr oder weniger) praktischem Nutzen, den der Freelancer größtenteils in eigener Handarbeit erschafft. Vergleichbare Gegenstände sind antike Waffen, Musikinstrumente, aber auch weniger stoffliche Werke wie ein Roman oder eine Symphonie fallen in diese Kategorie. Um mit der Arbeit beginnen zu können, muss der Freelancer eine passende Werkstatt, Werkzeuge und Materialien zusammenstellen, ansonsten ist der Grundaufwand im Vergleich mit anderen Kunstwerken aber verhältnismäßig gering, insbesondere weil man kein großes Team benötigt, das rekrutiert und während der Arbeit angeleitet werden muss. Aus diesem Grund eignet sich diese Art von Kunstwerk besonders gut für unerfahrene Rollenspieler.

Das gesagt, wird der Spielleiter dennoch den Freelancer während der Kampagne vor eine Reihe von Herausforderungen stellen, die zwar weniger pompös als bei den Großprojekten ausfallen, seine Entschlossenheit aber dennoch auf eine gebührende Probe stellen werden.

Die Herstellung von Rüstungen fällt unter die Fertigkeit Waffenbau. Hilfreich sind außerdem die Wissensbereiche Physik (Metallurgie) und Geschichte, denn hier geht es darum, eine Jahrhunderte alte Kunst wiederzubeleben.

Bronzestatue

Der Freelancer wandelt auf den Spuren eines Leonardo da Vinci bei der Planung und Realisierung einer großen Bronzestatue, bei denen sowohl künstlerische als auch handwerkliche und planerische Kenntnisse gefordert sind. Dies ist ein Beispiel für ein Kunstwerk der bildenden Kunst, weitere Möglichkeiten wären die Erstellung eines Gemäldes, einer Wand- oder Deckenmalerei, eines architektonischen Kunstwerks, eines Gartenbau-Projekts oder einer Großplastik aus

Stein, Holz oder einem anderen Material. Neben der Planung anhand von Skizzen muss ein geeignetes Material gefunden werden, ein Atelier oder eine Werkstatt müssen eingerichtet und evtl. Helfer angeworben werden. Auch sollte sich der Freelancer Gedanken darüber machen, ob und wo sein Kunstwerk ausgestellt werden soll.

Der Spieler könnte eigens für diesen Freelancer die Bronze-guss-Fertigkeit ins Leben rufen, oder er verwendet die Steinbearbeitung-Fertigkeit. Die Zeichnen-Fertigkeit ist ebenfalls hilfreich. An Wissensbereichen sollte Kunstwissenschaft und Geologie (Materialkunde) vorhanden sein.

Rennwagen

Ein Rennwagen ist mehr als nur ein schneller Sportwagen, er ist ein Fahrzeug, das einzig und allein für den Wettkampf gegen andere Fahrzeuge geschaffen wurde. Zwar gibt es viele praktische Gesichtspunkte, die beim Bau beachtet werden müssen, aber im Grunde geht es darum, ein perfektes Kunstwerk zu schaffen, für das es keine Anwendungsmöglichkeit im Alltag gibt. Um ein solches Fahrzeug zu realisieren, muss zunächst eine Werkstatt eingerichtet werden, anschließend müssen die benötigten Materialien besorgt und mithilfe eines detailliert ausgearbeiteten Plans zusammengefügt werden. Nachdem er fertiggestellt wurde, ist der Rennwagen aber noch alles andere als fertig: Als nächstes muss er getestet, die Testergebnisse ausgewertet und das Design entsprechend angepasst werden, um sich dem Ideal einer perfekten Rennmaschine Stück für Stück zu nähern.

Als Chefkonstrukteur sollte der Freelancer über die Fahrzeugmechanik-Fertigkeit verfügen, und außerdem wird er es sich wohl kaum nehmen lassen, seinen Rennwagen auch persönlich zu testen, wobei ihm die PKW-Fertigkeit gute Dienste leistet. Auch die Cybersysteme der Ritter-Cyberform könnten sich als hilfreich erweisen.

Satellit

Bei diesem Traum dreht es sich um die Konstruktion eines Satelliten und dessen Transport in eine Umlaufbahn um die Erde. Zahlreiche mögliche Funktionen bieten sich an. So könnte es sich um einen Spionagesatelliten handeln, um einen Fernseh- oder Telekommunikationssatelliten, einen Wettersatelliten oder einen Satelliten für die Beobachtung des Alls. Je nach Aufgabenbereich könnte der Satellit in einem niedrigen Erdborbit dahinrasen, in einem geostationären Orbit stationiert werden oder gar fern der Erde unterwegs sein.

Der Freelancer sollte über gute Fertigkeitswerte in Industriemechanik, Luftfahrtmechanik und evtl. Raumfahrzeuge besitzen und über die Wissensbereiche Astronomie und je nach Aufgabe des Satelliten noch Meteorologie, Nachrichtentechnik, Überwachungstechnologie oder Vermessungswesen verfügen. Um den Satelliten in den Weltraum zu transportieren, empfiehlt sich der Raketenantrieb in Kombination mit der Stromlinienhaut der Engel-Cyberform sowie das Autarke Energiesystem der Stern-Cyberform.

Restaurant

Der Freelancer möchte einen Ort ins Leben rufen, zu dem die Leute hingehen, um gut zu essen und zu trinken und sich in geselliger Runde wohlfühlen. Vielleicht nicht unbedingt

ein naheliegendes Kunstwerk, aber die Schaffung des richtigen Ambientes ist eine Aufgabe, die verschiedene Künste berührt, von der Architektur über die passende Dekoration bis hin zur Auswahl der passenden Beleuchtung und musikalischen Untermalung. Im Kern dieses Traums steht aber natürlich die Kunst des Kochens, und das trifft sich sehr gut, denn das Restaurant soll wie alle anderen Kunstwerke in Tokio entstehen und die Japaner lieben nichts mehr als das Essen, egal ob es sich um einheimische oder ausländische Gerichte handelt.

Als Restaurantbesitzer wird der Freelancer selbstverständlich sein eigener Küchenchef, deshalb sollte er einen guten Wert in der Kochen-Fertigkeit mitbringen. Als Wissensbereiche bieten sich Betriebswirtschaft und Lebensmittel (Gastronomie) an.

Musical

Das Musical gehört sicherlich zu den komplexesten Herausforderungen, denen man sich stellen kann. Denkbar wären auch klassische Theaterstücke, Ballett, Oper, Rockkonzerte, Fernsehshows, Filme usw. Bei einem solchen Kunstwerk geht es zunächst um das Schreiben des Stücks und dessen Choreografie. Außerdem muss ein geeigneter Ort gefunden werden, die Bühne muss hergerichtet werden, einschließlich Ton, Licht und anderer Spezialeffekte. Schauspieler, Sänger, Tänzer und Musiker müssen angeworben und instruiert werden. Kostüme, Requisiten und Maske müssen organisiert werden und schließlich muss die Veranstaltung geplant, beworben und durchgeführt werden.

Ein solches Mammutprojekt eignet sich am besten für extrovertierte Spieler mit einem gehörigen Maß an Rollenspielerfahrung – insbesondere deshalb, weil sie nicht vergessen sollten, dass ihr Kunstwerk nur eines von vielen innerhalb der Spielergruppe ist. Um es in die Tat umsetzen zu können, sollte der Freelancer mindestens über die Fertigkeiten Musizieren, Schriftstellerei und Menschenkenntnis verfügen, aber auch alle anderen handwerklichen und künstlerischen Fertigkeiten sind von Vorteil. An Wissensbereichen helfen Kunstwissenschaft, Logistik, Musikwissenschaft, Theaterwissenschaft und Werbung.

WICHTIGE VORAUSSETZUNGEN

Um bei der Auswahl des Traums eine wirklich freie Entscheidung zu ermöglichen, die nicht zu sehr von praktischen Beweggründen beeinflusst wird oder davon, dass ein Spieler "auf Nummer Sicher gehen" möchte, müssen alle Kunstwerke die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- 1) Das Kunstwerk ist mindestens zum Teil materieller Natur. So darf das Kunstwerk zwar durchaus eine musikalische Komposition oder ein Roman sein, aber diese müssen von Hand auf echtem Papier niedergeschrieben werden.
- 2) Das Kunstwerk ist empfindlich und unhandlich. Es darf sich nicht um etwas kleines, robustes handeln, das der Freelancer jederzeit sicher am Körper tragen kann, sondern es muss die Notwendigkeit bestehen, es an einem sicheren Ort aufzubewahren und vor Schaden zu beschützen.

- 3) Das Kunstwerk ist zu Beginn der Kampagne noch vollständig unfertig und existiert nur als grob abgesteckter Plan im Kopf des Freelancers. Es in eine konkrete Form zu bringen, ist Teil der Kampagne. Der Entstehungsort für das Kunstwerk muss im Tokio-Stadtteil Shinagawa liegen, in unmittelbarer Nähe der Kampagnenereignisse.
- 4) Die Freelancer wissen in ihrem Innersten, dass ihr Kunstwerk eine entscheidende Rolle für den Erfolg ihrer Mission spielen wird, nur das Wie und Warum ist ihnen unbekannt. Ohne zu viel zu verraten, sei angemerkt, dass alle Freelancer im selben Maße von ihrem Kunstwerk profitieren werden, ganz egal ob es sich um ein rein künstlerisches Werk (z.B. ein Gemälde) handelt oder um einen Gegenstand mit erkennbar praktischem Nutzen (z.B. ein geschmiedetes Schwert). Diesbezüglich kann man die Auswahl des Kunstwerkes also unbesorgt dem persönlichen Geschmack überlassen, ohne dadurch Nachteile befürchten zu müssen!

ERGÄNZENDE VORAUSSETZUNGEN

Die folgenden Voraussetzungen sind nicht als bindende Regeln zu verstehen, sondern als hilfreiche Hinweise bei der Realisierung des Kunstwerks.

- * Der Freelancer sollte über alle wichtigen Fertigkeiten, Wissensbereiche und Fähigkeiten verfügen, um einen Großteil der zu bewältigenden Herausforderungen eigenhändig lösen zu können. Natürlich wird er für die meisten Kunstwerke Helfer benötigen, doch auch für deren Unterweisung ist eine umfangreiche Kenntnis der Grundlagen unerlässlich.
- * Da die Verwirklichung eines Traums die unterschiedlichsten Kenntnisse erfordert, kann es passieren, dass der Freelancer auf Fertigkeiten und Wissensbereiche angewiesen ist, die von den Freelancer-Regeln (*Freelancer Hexxagon*, Seite 34 und 38) nicht abgedeckt werden. In diesem Fall können die erforderlichen Fertigkeiten und Wissensbereiche einfach selbst erschaffen werden.



DIE 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.

Bei den Spielwerten müssen die folgenden Erschaffungsregeln befolgt werden. In diesem Kapitel tauchen viele Regelbegriffe auf, die in den *Freelancer Hexxagon* Spielregeln ab Seite 30 erläutert werden (die Regeln stehen außerdem auf www.freelancer-rpg.de zum kostenlosen Download zur Verfügung).

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 unten aufgeführte Charakterstufen-Tabelle.

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.

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 *Freelancer Hexxagon*, Seite 32.

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 *Freelancer Hexxagon*, Seite 33.

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 *Freelancer Hexxagon*, Seite 38.

Das Maximum von zehn Wissensbereichen muss nicht sofort ausgeschöpft, sondern es dürfen zu einem beliebigen

DER ERSTE CHARAKTER

Wenn Sie zum ersten Mal *Freelancer* spielen, können Sie entweder einen Archetypen (Seite 22 und 23) 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 in *Freelancer Hexxagon*, Seite 34 ausgewählt und ihnen die Werte 6, 6 und 3 zugewiesen.
- Anschließend werden vier zum Freelancer passende Wissensbereiche von der Liste in *Freelancer Hexxagon*, Seite 38 ausgewählt.
- Der Freelancer erhält eine primäre und eine sekundäre Cyberform-Form von der Liste auf Seite 26. In seiner primären Henshin-Form verfügt er über eine Formstufe von 5, in seiner sekundären Form über eine Formstufe von 2. Es werden die Cybersysteme der in der Tabelle aufgeführten Standard-Laufbahn verwendet. Cyberwaffen werden unten im Charakterbogen eingetragen.
- Der Freelancer bekommt eine schwere Pistole (Reichweite 5, Schaden 3, Präzision HW+10, Vektor GE, Munition 6).
- Zum Abschluss bekommt der Freelancer einen Namen sowie einen kurzen beruflichen und privaten Werdegang, und das Spiel kann beginnen!

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.

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 der linken Seite veranschaulicht, wie viele Henshin-Formen mit welcher Formstufe ein Freelancer auf einer jeweiligen Charakterstufe besitzt.

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

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 – eine Kopiervorlage finden Sie auf www.freelancer-rpg.de. Außerdem bekommt der Freelancer noch Waffen und Ausrüstung seiner Wahl (Seite 55 bzw. *Freelancer Hexxagon*, Seite 92). Damit ist der regeltechnische Teil der Charaktererschaffung abgeschlossen.

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

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.
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.

TRICKSTER

Die Welt ist wie ein Mechanismus aufgebaut, der aus zahlreichen kleinen Rädchen zusammengesetzt ist, und du weißt ganz genau, an welchen Rädchen du drehen musst, damit die Reise in die vor dir bevorzugte Richtung geht. Die Tatsache, dass du im Moment von einer Vision getrieben wirst, für deren Ursprung du keine Erklärung hast, ist für dich nur eine vorübergehende Ablenkung auf einem glänzenden Weg zum Erfolg, der sich deutlich vor dir abzeichnet.

GE	KK	HW	WE	BW	LP
7	7	9	11	5	15 (+20) (+8)

Künstler (Menschenkenntnis, Malen, Zeichnen, Singen, Musizieren, Schriftstellerei, Schauspielerei, Verkleiden) 7

Akrobat (Abrollen, Springen, Balancieren, Entfesseln, Zaubertricks, Klettern) 6

Spion (Menschenkenntnis, Sprengstoffe, Waffenbau, Wahrnehmung, Heimlichkeit) 5

Fahrer (Kettenfahrzeuge, Hovercrafts, PKWs, LKWs, Motorräder, Fahrzeugmechanik) 4

Wissen: Psychologie, Betriebswirtschaft, Theaterwissenschaft, Musikwissenschaft, Logistik

Dame = 14, König = 17 und Ass = 19 zählen. Anschließend ziehst du eine neue Karte. Wenn du dein Blatt aufdeckst, zählt das Wurfresultat automatisch als 1, es sei denn dein Blatt zeigt einen Drilling oder eine höhere Kombination. In diesem Fall zählt das Wurfresultat 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.

GAUKLER, STUFE 5

Chamäleonhaut (passiv): Eingeschaltet erhält der Freelancer einen Bonus von +8 auf Heimlichkeits- und Kletterproben sowie +2 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe und eine Kletterbewegung von 5.

Mimikryhaut (passiv): Eingeschaltet kann der Freelancer Personen imitieren, die er mindestens einmal gesehen hat (Bonus von +5 auf Täuschungsproben). Jede Änderung erfordert eine Handlung. Kleine Änderungen (z.B. die Iris der Augen) kosten zusätzlich 1 Energiemarke, mittlere Änderungen (z.B. das Gesicht) 2 Energiemarken und alle darüber hinausgehenden Änderungen 3 Energiemarken. Kann außerdem Augeniris, Fingerabdrücke und DNA imitieren.

Nanoschnur (aktiv): Handlung und 2 Energiemarken, um Materialien mit einer Dicke von bis zu **Grad x 5** cm zu zerschneiden oder ein kreisrundes Loch mit dieser Tiefe in sie hineinzuschneiden. Der Freelancer kann die Nanoschnur auch als Nahkampfwaffe verwenden (siehe unten), was pro Einsatz 1 Energiemarke kostet. Gegen Nanoschaden wirken nur Boni auf den Verteidigungswurf, die von der Art des Schadens unabhängig sind. Wenn das Ziel bei seinem Verteidigungswurf eine 19 oder 20 würfelt, geht der Angriff mit der Nanoschnur nicht nur daneben, der Freelancer muss darüber hinaus sofort eine HW-Probe gegen einen Mindestwurf von 25 bestehen oder fügt sich den vollen Waffenschaden selbst zu.

Cyberkehlkopf (passiv): Der Freelancer kann beliebige Stimmen und Töne imitieren. Zum Täuschen ist Probe auf WE + Singen gegen die Wahrnehmung der zu täuschenden Person oder des zu täuschenden Systems erforderlich.

Die maximale Stimmlautstärke des Freelancers verdoppelt sich. Wenn er in einer Runde einen Nahkampfangriff durchführt, darf er 1 Energiemarke ausgeben, um zusätzlich einen Kampfschrei-Angriff durchzuführen (siehe unten). Dieser Angriff darf vor oder nach dem eigentlichen Nahkampfangriff gegen ein beliebiges Ziel erfolgen.

Teleskoparm (aktiv): Der Freelancer kann seine Arme auf bis zu 6 Metern Länge ausfahren. Die Reichweite entspricht einer Waffenlänge von 4. In Händen gehaltene Werkzeuge und Waffen können von einem ausgefahrenen Teleskoparm eingesetzt werden, indem der Freelancer bei seiner Aktivierung festlegt, in welchem Feld sich seine linke bzw. rechte Hand befindet. Wenn er eine Schusswaffe an einem ausgefahrenen Teleskoparm einsetzt, erhöht sich der *Rückstoß* um 1.

Cyberskates (aktiv): Ein-/Ausschalten mit Handlung oder Energiemarke. Normaler BW-Wert sinkt auf 2, dafür Skate-Bewegungswert von 10 mit Fahrzeug-Bewegungsregeln, Geländegängigkeit 5. Für 1 Energiemarke Skate-BW für eine Runde +5.

Elite-Kampfdrohne (aktiv):

GE	HW	KK	WE	LE	BW
10	10	10	8	9	6

Wahrnehmung, Heimlichkeit, Abrollen, Springen, Balancieren, Klettern, Laufen, Schwimmen und Tauchen auf Wert 3. Rückstoßkompensation 1, +2 auf Heimlichkeit und Verteidigung gegen Fernkampf, Sprungkraft-Bewegung mit BW 3.

RÖNIG, STUFE 2

Netzinterface (passiv): Bonus von +2 auf Computer-relevante Proben. Kommunikation mit anderen Netzinterface-Usern in 1000 Km, Kommunikation und Manipulation computergesteuerter Geräte innerhalb von 30 m. Bei Internet-Kontakt alle Wissensbereiche vorhanden (allerdings mit Malus von -5). Speicherplatz für ein Kampfprogramm.

Kognitionsbooster (passiv): Bonus von +2 auf WE. Für 1 Energiemarke eine Runde lang zusätzlicher Bonus von +3 auf WE.

Erinnerungsspeicher (passiv): Speichert alle Sinneswahrnehmungen der letzten 20 Stunden.

Neuralbooster (aktiv): Wenn eingeschaltet keine Kommunikation mit der Umgebung möglich, aber Bonus von +2 auf alle Verteidigungswürfe und auf die Präzision eigener Angriffe. Für 1 Energiemarke eine Runde lang zusätzlicher Bonus von +3.



Traum: Musical

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 musst, wirfst du statt dessen eine beliebige Karte von deiner Hand ab oder deckst dein Blatt auf. Wenn du eine Karte abwirfst, entspricht das Wurfresultat dem Kartenwert, wobei Bube = 11,

Angriff	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Nanoschnur	WL 1	9	HW+20	KK	Nanoschaden
Kampfschrei	WL 5	4	KK+10	KK	Schallschaden
Automatikpistole	5/3	3/4	HW+6	GE	Munition (20)
3 Handgranaten	5(E)	7	HW+7	GE	Wurf, Verzögerung

CYBERPUNK

Donnernde Motoren, Neonlicht und Industrieabgase sind dein Lebenselixier und mit Maschinen kommst du eigentlich deutlich besser zurecht als mit Menschen, aber dennoch fühlst du dich deiner eigenen Spezies genug verbunden, um ihr im Kampf gegen die Maschinenmonster beizustehen. Und wenn du nebenbei noch die Möglichkeit hast, deinen alten Traum vom eigenen Rennwagen in die Tat umzusetzen, dann lässt du dich gerne von deinen Visionen nach Tokio führen.



Traum: Rennwagen

Karmafertigkeit: *Geschenk des Himmels*. Du darfst einen von dir geworfenen Wür-

GE	KK	HW	WE	BW	LP
9	7	9 (15)	8	5	15 (+20) (+8)

Fahrer (Kettenfahrzeuge, Hovercrafts, PKWs, LKWs, Motorräder, Fahrzeugmechanik) 7

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

Sportler (Fallschirmspringen, Laufen, Schwimmen, Tauchen, Klettern, Springen) 5

Spion (Menschenkenntnis, Sprengstoffe, Waffenbau, Wahrnehmung, Heimlichkeit) 4

Wissen: Physik, Nachrichtentechnik, Sicherheitselektronik, Kybernetik, Martial Arts

fel 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.

RITTER ST. 5

Präzisionsgelenke (aktiv): Der Freelancer erhält einen Bonus von +6 auf seinen HW- und Entfesseln-Wert. Wenn er bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investiert, erhöht sich dieser Bonus bis zu seiner nächsten Aktivierung auf +8.

Fahrzeug-Symbiolink (passiv): Eine Handlung oder 1 Energiemarke einsetzen, um mit Fahrzeug zu verschmelzen. Bonus von +10 auf alle Fahrzeugproben, jederzeit über alle Fahrzeugparameter (Geschwindigkeit, Bewegungsrichtung, Flughöhe, etc.) und Beschädigungen informiert, Rundumblick um das Fahrzeug. Immer wenn das Fahrzeug einen Verteidigungswurf durchführen muss, darf der Freelancer nach dem Würfeln eine beliebige Anzahl von Energiemarken investieren, um das Ergebnis des Verteidigungswurfs um diese Anzahl x 10 zu erhöhen. Zusätzliche Aktion zum Einsatz einer am Fahrzeug montierten Waffe.

Waffen-Symbiolink (passiv): Eine Handlung oder 1 Energiemarke investieren, um mit in Händen gehaltenen Fernkampfwaffen zu verschmelzen. Bonus von +10 (+4) auf den Präzisionswert. Zu Beginn der Aktivierung 1 Energiemarke investieren, um den Bonus bis zur nächsten Aktivierung auf +14 (+6) zu steigern. (Werte in Klammern gelten für Cyberfernkampfwaffen.)

Bio-Autoreparatursystem (passiv): Der Freelancer erleidet keine schweren Wunden (kann also auch nicht umgehauen werden) und wird automatisch stabilisiert, wenn er ins Koma fällt. Am Ende jeder Aktivierung baut er automatisch bis zu 2 Zustandsmarken ab. Mit einer Handlung

und 1 Energiemarke kann der Freelancer entweder bei sich selbst oder bei einem angrenzenden Lebewesen bis zu 3 Lebenspunkte heilen oder bis 1 Naniten-Giftmarke entfernen.

Offensivnaniten (aktiv): Einschalten mit 1 Energiemarke bis zum Ende der Aktivierung des Freelancers oder bis zum Beginn seiner nächsten Aktivierung. In diesem Zeitraum erhalten Nahkampfangriffe den Zusatz „Naniten-Gift(2)“. Bei Nahkampfangriff oder Berührung automatisch 1 Naniten-Giftmarke.

Rückstoßkompensator (aktiv): Verleiht eine Stufe Rückstoßkompensation.

Schlaganker (aktiv): Bei Aktivierung ein- oder ausschalten. Im eingeschalteten Zustand wird der Freelancer bewegungsunfähig und immun gegen Schleudern (Immunität gegen Schleudern entspricht einer Stufe Rückstoßkompensation).

Fahrzeugdrohne (aktiv): Ausschließlich Landfahrzeuge bis 3 Tonnen Gewicht. Funkbereich bis zu 15 Kilometer, übermittelt jederzeit Sensordaten, verfügt über Kamera mit Nachtsicht. Keine automatische Rückverwandlung. Beim Steuern +5 auf Fahrzeugproben. Schwenkbare Bordwaffe (Rw 40, Sch 6, Pr 5, Munition (200)).

RICHTER, STUFE 2

Verbesserte Sensorik (passiv): Bonus von +1 auf WE. Alle Sinneswahrnehmungen werden aufgezeichnet, maximale interne Speicherkapazität 1 Stunde. Bei Aktivierung 1 Energiemarke, um Bonus von +4 auf Wahrnehmungsproben zu erhalten.

Erweiterte Sensorik (passiv): Nachtsicht und verbessertes Gehör.

Linke und rechte Armwaffe (aktiv): Handlung oder 1 Energiemarke zum Ein- und Ausfahren. Nachladen kostet 3 Energiemarken und verbraucht keine Handlung.

Angriff	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Zwei Schwere Pistolen	5	5	HW+8	GE	Munition (6)(6), Rückstoß 1
Zwei Nadler (Cyberschusswaffen)	15	5	HW+15	GE	Munition (8)(8), Rückstoß 1
Zwei Nadler + Zwei Schwere Pistolen	5	9	HW+15	GE	Rückstoß 3
Scharfschützengewehr	300	6	HW+12	GE	Munition (5)

CYBERFORMEN

Bei *Freelancer Reenact 2332* darf ein Freelancer aus acht verschiedenen *Cyberformen* wählen. Zur Auswahl stehen der Stern, der König, der Engel, der Bischof, der Ritter, der Turm, der Richter und der Gaukler.

Jede Cyberform verfügt über eine *Formstufe*, die von der Charakterstufe des Freelancers abhängt (siehe Charaktererschaffung, Seite 20). Immer wenn ein Freelancer auf die nächsthöhere Charakterstufe aufsteigt, erhöhen sich auch die Formstufen seiner Cyberformen um jeweils 1.

Jede Cyberform verfügt über ihre eigene Liste an dazugehörigen *Cybersystemen*. Für jede Formstufe einer Cyberform darf der Freelancer zwei neue Cybersysteme auswählen oder zwei bestehende Cybersysteme auf einen höheren **Grad** upgraden (siehe Seite 26).

Die Cybersysteme unterscheiden sich in passive und aktive Systeme. *Passive* Systeme stehen einem Freelancer jederzeit zur Verfügung, auf *aktive* Systeme kann er dagegen nur zurückgreifen, wenn er in die dazugehörige Cyberform verwandelt ist.

HENSHIN IN EINE CYBERFORM

Die Verwandlung („Henshin“) in eine Cyberform verwendet die normalen Henshin-Regeln (*Freelancer Hexxagon*, Seite 58) mit den folgenden Zusatzregeln:

- Das Henshin in eine Cyberform erfordert eine Handlung und **4 Aktionsmarken**. Die Handlung besteht darin, eine *Nano-Karte* aus einer Tasche des *Henshin-Gürtels* zu ziehen und sie in einem Abstand von einem Zentimeter vor dem Koppelschloss des Gürtels vorbei zu führen (eine Beschreibung des Gürtels und der Karten finden Sie im Kasten auf dieser Seite). Der Freelancer muss mindestens einen Arm frei genug bewegen können, um die Nano-Karte hervorzuholen und zum Gürtel zu führen. Die Nano-Karte wird bei diesem Vorgang verbraucht – sie löst sich in einen feinen Nebel auf, der in den Körper des Charakters dringt und die Verwandlung herbeiführt.
- Auch die Handlung, um sich Lebenspunkte zurückzugeben (*Freelancer Hexxagon*, Seite 58, Punkt 11), kostet bei einer Cyberform **4 Aktionsmarken**.
- Ein Freelancer erhält bei der Verwandlung in eine Cyberform einen Bonus in Höhe seiner 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.
- Das Henshin darf auf Wunsch des Charakters auch mit einer Veränderung seiner Kleidung einhergehen. Bei seiner Rückverwandlung nimmt die Kleidung wieder ihr

DIE HENSHIN-AUSRÜSTUNG

Henshin-Gürtel: Dieser massive Gürtel scheint aus einer Art Hartplastik zu bestehen. Er weist an der Seite eine Tasche auf, aus der sich Nano-Karten hervorziehen lassen, und verfügt an der Vorderseite über ein großes, auffälliges Koppelschloss, dessen Oberfläche so aussieht, als wäre sie mit Reflektorfolie überzogen. In Wirklichkeit handelt es sich dabei aber um die Oberfläche eines aus mehreren Millionen Schichten bestehenden optischen Chips. Der Gürtel gelangte während einer geheimnisvollen „Vision“ (Seite 4) in den Besitz des Freelancers.

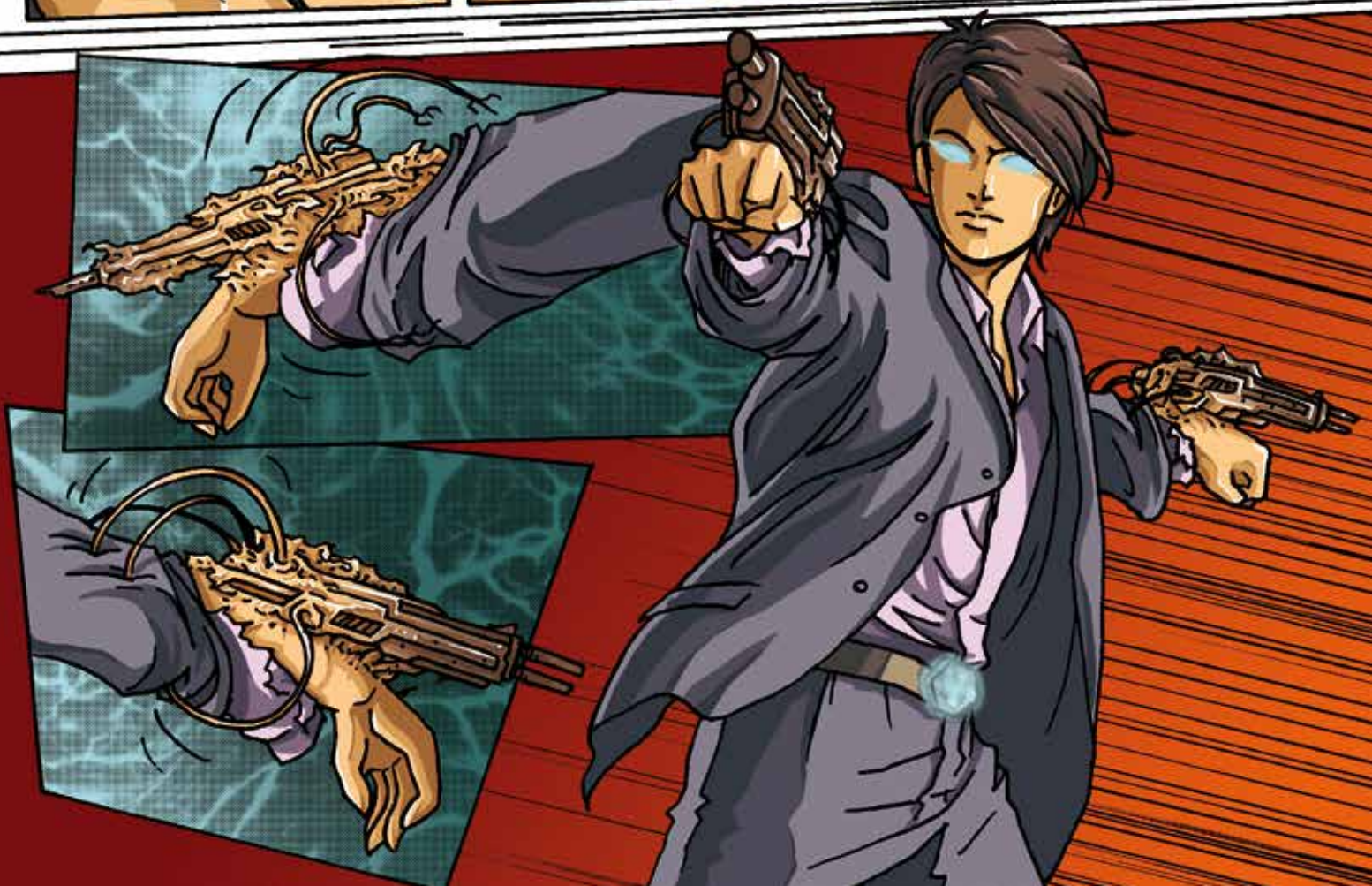
Nano-Karten: Nano-Karten haben die Größe und Beschaffenheit von Spielkarten und sind zudem äußerst biegsam und robust. Sie kommen während des Henshins zum Einsatz. Die Karten sind ein integraler Bestandteil des Henshin-Gürtels, so dass ein Freelancer immer über genug Karten verfügt, um jederzeit ein Henshin durchführen zu können.

ursprüngliches Aussehen an. Die Kleidungs-Verwandlung ist rein optischer Natur und hat keine regeltechnische Relevanz (z.B. würde eine Verwandlung in eine Feuerwehrkleidung, Polarkleidung oder gar eine Kampfpfanzierung keine regeltechnischen Boni verleihen). Einen regeltechnischen Aspekt gibt es dann aber doch, nämlich insofern dass die Kleidung lichtdurchlässig (sprich: halb-durchsichtig) sein darf, um so von den Effekten zu profitieren, die verschiedene Haut-Cybersysteme zur Verfügung stellen. Die Lichtdurchlässigkeit darf auch während der Verwandlung mit einer Handlung reguliert werden.

- Wenn der Freelancer seinen Henshin-Gürtel zum Zeitpunkt des Henshins nicht trägt, kann er das Henshin trotzdem durchführen, erleidet im Gegenzug jedoch zwei schwere Erschöpfungsmarken, die sich nur im unveränderten Zustand regenerieren lassen. Der Gürtel materialisiert sich in diesem Fall kurz vor der Verwandlung um seine Hüfte, während sich das alte Exemplar in Luft auflöst (es könnte sich auch um eine Art Teleportation handeln, die genauen Hintergründe dieses Vorgangs sind unbekannt, werden aber im späteren Verlauf der Kampagne aufgedeckt).
- Ein Freelancer, der mindestens in eine Cyberform verwandelt ist, regeneriert am Ende einer Runde automatisch 1 Aktionsmarke, selbst wenn er in der laufenden Runde Aktionsmarken eingesetzt hat. Es gilt allerdings immer noch der Maximalwert an Aktionsmarken von üblicherweise 5.
- Viele Cybersysteme verbrauchen Energiemarken. Ein Freelancer kann jederzeit Aktionsmarken in einem Verhältnis von 1:1 in Energiemarken tauschen. Jede Aktionsmarke ist also 1 Energiemarke wert. Energiemarken, die am Ende einer Runde nicht verbraucht wurden, verfallen.

变身

Henshin



CYBERSYSTEME

Die Cybersysteme in der folgenden Liste sind nach den Cyberformen sortiert, für die sie erworben werden dürfen. Bei jedem Stufenaufstieg darf ein Freelancer für jede seiner Cyberformen **zwei** neue Cybersysteme erwerben oder zwei bereits vorhandene Cybersysteme mit einem Upgrade versehen. Er darf auch ein neues Cybersystem erwerben und ein bereits vorhandenes upgraden. Die bei der jeweiligen Cyberform in einem Kasten abgebildete Standardlaufbahn dient dabei als Orientierungshilfe.

Grad: Die meisten Cybersysteme haben einen **Grad**. Ein neu erworbenes Cybersystem beginnt auf einem **Grad** von 1; mit jedem Upgrade erhöht sich der **Grad** um +1. Je nach **Grad** stellt ein Cybersystem bestimmte Effekte zur Verfügung, die in seiner Beschreibung angegeben sind. Wenn ein Cybersystem nicht über einen Grad verfügt, kann es nur einmal erworben werden – dies wird in seiner Beschreibung ausdrücklich erwähnt.

Maximal-Upgrade: Der aktuelle **Grad** eines Cybersystems darf die halbe Formstufe (aufrunden) der Cyberform, für die es erworben wurde, nicht überschreiten.

Dopplung: Ein und dasselbe Cybersystem darf nicht zweimal von der selben Cyberform erworben werden, es sei denn dies wird in seiner Beschreibung ausdrücklich erlaubt. Ver-

SPEZIELLE NANO-KARTEN

Immer wenn ein Freelancer ein Maschinenmonster besiegt (wie dies geschieht, erläutert der Spielleiter im ersten Abenteuer), lösen sich eine oder mehrere „unbeschriebene“ Nano-Karten aus dem Wesen, die in den Besitz des Freelancers übergehen. Diese Karten können nur von dem Freelancer benutzt werden, der sie errungen hat. Sie können nicht an andere Freelancer abgegeben werden.

Bevor er jedoch eine solche *spezielle Nano-Karte* benutzen kann, muss der Freelancer diese zunächst programmieren, indem er mit einer Nadel ein Muster hineinritz, das dem einer Tarotkarte ähnelt. Dies erfordert eine Probe auf HW + Steinbearbeitung, Holzbearbeitung oder Zeichnen mit Mindestwurf 20 und einer Dauer von 15 Minuten. Bei Mißlingen der Probe wird die Karte zerstört, während ein Erfolg bedeutet, dass sie dem Freelancer ab nun zur Verfügung steht. Jedes Kartenmuster ist einzigartig und einmal eingeritzt kann es nicht mehr verändert werden.

Wenn ein Freelancer bei einem Henshin oder einer Handlung, um sich Lebenspunkte zurückzugeben (*Freelancer Hexxagon*, Seite 58, Punkt 11), eine spezielle Nano-Karte einsetzt, kostet ihn dies nur **3 Aktionsmarken**. Bei einer speziellen Nano-Karte, bei deren Prägung (siehe oben) ein guter Erfolg erzielt wurde, kostet es ihn sogar nur **2 Aktionsmarken**. In jedem Fall wird die spezielle Nano-Karte bei diesem Einsatz jedoch verbraucht, steht also nur einmal zur Verfügung.

CYBERFORMEN UND SYSTEME

DER STERN

Künstliches Herz
Adrenalinbooster
Synthetisches Blut
Fusionsreaktor
Energiespeicher
Autarker Energiehaushalt
Solarzellenhaut
Kampfanzug

DER KÖNIG

Netzinterface
Fertigkeitenbooster
Kognitionsbooster
Erinnerungsspeicher
Kartografiersystem
Neuralbooster
Persönlicher Assistent

DER ENGEL

Cyberflügel
Raketenantrieb
Stromlinienhaut
Unterwassersystem
Elektrohaut
Holografieprojektor
Blendgenerator
Hypnosegenerator
Überwachungsdrohne

DER BISCHOF

Armhydraulik
Beinhydraulik
Zusätzliche Arme
Nahkampfwaffenimplantat
Multifunktionalität
Kraftverstärkung
Nanoschärfe
Nahkampfdrohnen

DER TURM

Panzerhaut
Knochenersatz
Künstliche Organe
Nervenkontrolle
Schlafkontrolle
Cyber-Autoreparatursystem
Akkumulator

DER RITTER

Präzisionsgelenke
Fahrzeug-Symbiolink
Waffen-Symbiolink
Bio-Autoreparatursystem
Offensivnaniten
Rückstoßkompensator
Schlaganker
Fahrzeugdrohne

DER RICHTER

Verbesserte Sensorik
Erweiterte Sensorik
Schädelwaffe
Schusswaffenimplantat (links/rechts)
Schulterwaffenimplantat (links/rechts)
Robokanone

DER GAUKLER

Gleichgewichtssystem
Cyberkehlkopf
Mimikry-Haut
Chamäleonhaut
Pheromonbooster
Nanoschnur
Schmuggelbehälter
Teleskoparm
Cyberskates
Elite-Kampfdrohne

schiedene Arten von Cybersystemen dürfen beliebig miteinander kombiniert werden, es sei denn in ihrer Beschreibung ist ausdrücklich etwas anderes erwähnt.

Haut-Cybersysteme: Wie ihr Name bereits errahnen lässt, handelt es sich bei der Solarzellenhaut, Stromlinienhaut, Panzerhaut, Mimikry-Haut, Chamäleonhaut und Elektrohaut um Haut-Cybersysteme. Von diesen Systemen kann zur

selben Zeit immer nur eines aktiv sein. Bei jedem Henshin darf ein Freelancer entscheiden, welches der ihm zur Verfügung stehende Haut-Cybersysteme er aktivieren möchte. Er darf sich auch entscheiden, keines zu aktivieren. Auch außerhalb davon kann ein Haut-Cybersystem jederzeit ein- und ausgeschaltet bzw. zwischen zwei Haut-Cybersystemen gewechselt werden, dies kostet jedoch jeweils eine Handlung

oder 1 Energiemarke (es ist nur maximal eine Umschaltung pro Runde erlaubt).

Drohnen-Option: Jede Cyberform verfügt über eine Drohnen-Option. Diese zählt für die Auswahl wie ein Cybersystem (siehe oben), verwendet darüber hinaus aber noch besondere Regeln, die im Folgenden erläutert werden.

DROHNEN-REGELN

Im Folgenden werden die allgemeinen Drohnen-Regeln vorgestellt. Die speziellen Regeln für die einzelnen Drohnen weichen je nach Typ von diesen Regeln ab, genauer gesagt definieren sich die meisten von ihnen durch die spezielle Art und Weise, in der sie von den allgemeinen Regeln abweichen. Um so wichtiger ist es, zunächst einmal die allgemeinen Regeln zu kennen:

- Drohnen werden nicht gebaut, sondern *erzeugt*, indem ein Freelancer eine Handlung und 5 Energiemarken investiert. Die Handlung besteht darin, dass der Freelancer ein normalgroßes elektronisches Gerät (siehe Beispielliste unten) mit der Hand berührt und die Energie dort hineinfließen lässt. Er muss sich dazu in die für den Drohnentyp erforderliche Cyberform verwandelt und außerdem eine Hand frei haben.
- Das berührte Gerät verwandelt sich in eine Drohne des gewünschten Typs. Wenn das Gerät irgendwo befestigt war, löst es sich aus seiner Verankerung. Ab der nächsten Runde kann die Drohne normal agieren.
- Die Maske (*Freelancer Hexxagon*, Seite 60) verhindert zwar, dass ein unbeteiligter Zuschauer tatsächlich begreift, was der Freelancer da gerade tut, aber dennoch erregt eine herumlaufende Drohne erhebliche Aufmerksamkeit, die von kindlicher Begeisterung (Japaner lieben Roboter) bis hin zu ausgewachsener Panik (bei einer um sich schlagenden Waffendrohne) reichen kann.
- Falls das für die Drohnenerzeugung verwendete Gerät Beschädigungen aufwies, verfügt die Drohne nach ihrer Erzeugung um eine im Maße der Beschädigung reduzierte

Anfangs-LE, diese kann anschließend auf den unbeschädigten Wert geheilt werden.

- Drohnen werden in einer Runde zusammen mit ihrem Freelancer aktiviert und von ihm wie eine Marionette gesteuert. Sie besitzen keine eigenständige Intelligenz und können keine Gegenstände oder Waffen benutzen, die nicht in ihre Gestalt integriert sind.
- Die Drohne selbst ist nicht zur Kommunikation fähig, kann weder sprechen noch sich anderweitig artikulieren. Der Freelancer kann sie jedoch auf eine Weise steuern, die einem Beobachter etwas signalisieren soll, so wie man es auch mit einer ferngesteuerten Marionette tun könnte (Handzeichen, etc.) – diese Form der Kommunikation ist allerdings den üblichen Verständnisschwierigkeiten unterworfen.
- Ein Freelancer kann von jedem Drohnentyp, den er erzeugen darf, nur maximal eine Drohne erzeugen. Erzeugt er eine neue Drohne, während eine alte noch aktiv ist, so verwandelt sich diese sofort zurück. Ein Freelancer, der gleichzeitig in verschiedene Cyberformen verwandelt ist, kann von allen Drohnen dieser Formen gleichzeitig profitieren.
- Drohnen versorgen ihren Freelancer nicht mit Sinneseindrücken. Wenn sie sich außerhalb seines Wahrnehmungsbereichs aufhalten, muss er sie also blind steuern - dies funktioniert wie Blindkampf (*Freelancer Hexxagon*, Seite 47), etwaige Fertigungsproben sind in diesem Zustand nicht möglich.

Normalgroße elektronische Geräte

Dies meint elektronische Geräte mit einem Volumen von 1 bis 2 Quadratmetern. Geräte, die gerade aktiv von einer anderen Person genutzt werden, sowie aktive Maschinenmonster können nicht in Drohnen verwandelt werden.

- Stromkasten
- Telefonzelle
- Motorrad
- Getränkeautomat
- Heizkörper
- Rasenmäher
- Lautsprecherbox
- Ampel
- Kühlschrank
- Fernseher



Abhilfe kann zum Beispiel eine Funk-Kamera schaffen, die der Freelancer nach dem Erzeugen der Drohne an dieser befestigt, eine solche Ausrüstung muss jedoch erst einmal besorgt werden – das Befestigen erfordert eine Handlung und eine erfolgreiche Probe auf HW + Industriemechanik MW 20. Wenn der Freelancer eine Drohne mithilfe einer solchen Zusatzausrüstung steuert, kann er sich zur selben Zeit weder selbst noch bewegen noch handeln.

- Wenn eine Drohne den Funkbereich eines Freelancers verlässt (in einem Gebäude 60 Meter bzw. 20 Felder, draußen 300 Meter bzw. 100 Felder), verwandelt sie sich sofort zurück.
- * Wenn der Freelancer seine Form beendet, so verwandelt sich die Drohne, die durch diese Form erzeugt wurde, sofort zurück.
- Wenn die Lebensenergie einer Drohne auf 0 sinkt, verwandelt sie sich ebenfalls sofort zurück.

- Wenn sich eine Drohne zurückverwandelt, nimmt sie augenblicklich wieder die Form des Geräts an, aus dem sie erzeugt wurde. Evtl. Beschädigungen der Drohne übertragen sich auf das Gerät. Um es erneut in eine Drohne zu verwandeln, muss der Freelancer die oben beschriebene Erzeugungs-Prozedur durchführen.
- Drohnen können ihre LE nicht durch medizinische Heilung oder Heilzauber zurückerhalten. Stattdessen ist eine Probe auf HW + Industriemechanik mit MW 25 erforderlich. Bei einem knappen Erfolg erhält die Drohne bis zu 2 LE, bei einem normalen Erfolg bis zu 4 LE und bei einem guten Erfolg bis zu 6 LE zurück. Bei einem normalen oder schlechteren Misserfolg büsst sie dagegen 2 LE ein. Jeder Reparaturversuch dauert 1 Minute. Drohnen können außerdem mithilfe des Cyber-Autoreparatursystems geheilt werden.
- Drohnen sind gegen alle Arten von Zustandsmarken außer normalen Giftmarken anfällig.

CYBERFORMEN-LISTE

DER STERN

Wie ihr Namensgeber dreht sich diese Cyberform in erster Linie um die Bereitstellung von Energie. Dies macht sie zu einer beliebten sekundäre Form, obwohl sie auch einige Systeme für den offensiven Einsatz zur Verfügung stellt.

Künstliches Herz (passiv)

Der Herzmuskel wird durch ein künstliches Pumpsystem ersetzt, das die selben Aufgaben erfüllt, aber besser vor Fehlfunktionen geschützt ist und über eine Neuralverbindung bewusst reguliert werden kann. Durch Upgrades wird Schritt für Schritt der gesamte Blutkreislauf ausgebaut und für eine höhere Pulsfrequenz gehärtet, später sorgt ein zweiter Kreislauf für zusätzliche Sicherheit.

Der Freelancer erhält einen Bonus in Höhe des **Grades** x 4 auf Verteidigungswürfe gegen Blitz- und Betäubungsschaden. Der Zeitraum bis zur Erschöpfung durch ausgedehntes Bewegen wird mit dem **Grad** multipliziert. Der Freelancer baut am Ende jeder Aktivierung automatisch Erschöpfungsmarken in Höhe des **Grades** ab (wirkt kumulativ mit anderen Methoden zum Abbau von Zustandsmarken, schwere Erschöpfungsmarken können auf diese Weise nicht abgebaut werden).

Adrenalinbooster (aktiv)

Die Schilddrüse des Benutzers wird durch ein künstliches System ergänzt, dass auf einen neuralen Impuls hin den Blutkreislauf mit Adrenalin überspült und dem Körper einen extremen Leistungsschub verleiht.

Mit 4 Energiemarken kann der Freelancer einen Adrenalin-schub auslösen, der ihm einen Bonus von **Grad x 3** auf GE und KK verleiht. Im Gegenzug erleidet er durch die Überanstrengung Erschöpfungsmarken: In der ersten Runde ist es 1 Marke, in der zweiten 2, in der dritten 3, usw. Die Erschöpfungsmarken treten am Ende der Aktivierung des Fre-

DER STERN	
Stufe	Cybersysteme
1	Künstliches Herz (1), Fusionsreaktor (1)
2	Synthetisches Blut (1), Solarzellenhaut
3	Fusionsreaktor (2), Adrenalinbooster (1)
4	Energiespeicher (1), Kampfanzug (1)
5	Fusionsreaktor (3), Autarker Energiehaushalt
6	Künstliches Herz (2), Adrenalinbooster (2)
7	Fusionsreaktor (4), Kampfanzug (2)
8	Synthetisches Blut (2), Energiespeicher (2)
9	Fusionsreaktor (5), Adrenalinbooster (3)
10	Künstliches Herz (3), Kampfanzug (3)
11	Fusionsreaktor (6), Adrenalinbooster (4)
12	Synthetisches Blut (3), Kampfanzug (4)
13	Fusionsreaktor (7), Adrenalinbooster (5)
14	Energiespeicher (3), Kampfanzug (5)
15	Fusionsreaktor (8), Adrenalinbooster (6)

elancers auf und können deshalb durch ein künstliches Herz (siehe oben) ganz oder teilweise vermieden werden.

Der Freelancer kann den Adrenalin-schub jederzeit ausschalten, dies kostet keine Handlung und erfolgt bei seiner Aktivierung. Wird ein ausgeschalteter Adrenalin-schub erneut gestartet, so beginnt die Erschöpfungsmarken-Zählung wieder bei 1, allerdings kostet der neue Schub wiederum 4 Energiemarken.

Synthetisches Blut (aktiv)

Das Hämoglobin wird durch eine synthetische Variante ersetzt, die über eine erhöhte Transportfähigkeit für Sauerstoff und

Kohlenstoffoxid verfügt und außerdem resistent gegen Blutkrankheiten ist. Hinzu kommen Cyberversionen der blutbildenden und blutreinigenden Organe (Knochenmark, Leber, Nieren) mit erhöhter Filterleistung gegen Giftstoffe.

Der Freelancer erhält einen Bonus von **Grad x 2** auf KK und baut am Ende jeder Aktivierung automatisch Giftmarken in Höhe des **Grades** ab (wirkt kumulativ mit anderen Methoden zum Abbau von Zustandsmarken).

Fusionsreaktor (passiv)

Im Brustkorb des Charakters ist ein kompakter Miniatur-Fusionsreaktor untergebracht, der seine Cybersysteme mit Energie versorgt und über eine Steckvorrichtung auch externe Geräte versorgen kann. Eine integrierte Batterie sorgt für eine effizientere Nutzung.

Der Freelancer erhält bei jeder Aktivierung Energiemarken in Höhe des **Grades ÷ 2** (aufrunden). Der Freelancer darf außerdem elektrische Geräte mithilfe von Energiemarken betreiben. Jede Energiemarke entspricht dabei einer Leistung von 5 kW. Überschüssige Energiemarken verfallen am Ende einer Runde, es sei denn sie werden in einem Energiespeicher gelagert (siehe unten).

Energiespeicher (aktiv)

Im Brustkorb ist unterhalb des Fusionsreaktors ein kompakter Kondensator untergebracht, der einen Teil der überschüssigen Energie des Reaktors speichern kann.

Dieses Cybersystem kann nur erworben werden, wenn der Freelancer bereits über einen Fusionsreaktor verfügt. Der Freelancer darf am Ende einer Runde eine Anzahl Energiemarken bis in Höhe des **Grades** speichern.

Autarker Energiehaushalt (passiv)

Diese radikale Modifikation aller inneren Organe macht den Benutzer vollständig unabhängig von seiner Umwelt, indem er seine benötigte Energie vollständig aus dem internen Fusionsreaktor bezieht. Die Atem- und Verdauungsorgane sowie Atem- und Speiseröhre werden entfernt, die Mundhöhle dient nur noch rein ästhetischen Zwecken und das Sprechen wird durch eine Kehlkopfapparatur ermöglicht.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Durch den autarken Energiehaushalt ist der Freelancer weder auf Atemluft noch auf Nahrungs- oder Flüssigkeitsaufnahme angewiesen und ist immun gegen Gifte, die auf diese Weise übertragen werden. Dies kommt ihm vor allem im Weltraum (Seite 34) zugute.

Solarzellenhaut (aktiv)

Die Haut des Benutzers besteht aus ultraflexiblen, hocheffizienten Solarzellen, die das aufgenommene Sonnenlicht in für ihn verwertbare Energie verwandeln. Durch die hohe Absorptionsfähigkeit der Solarzellenhaut erscheint die Haut des Benutzers pechschwarz und reflektiert so gut wie kein Licht.

Die Solarzellenhaut ist ein Cyber-Hautsystem (Seite 26) und kann nur einmal erworben werden. Solange mindestens die Hälfte seiner Hautoberfläche direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist, erhöht sich der Grad des Fusionsreaktors um 1.



Kampfanzug (Drohnenoption)

GE	HW	KK	WE	LE	BW
8*	8	10*	8	10*	5

Verbesserung: Alle mit einem Sternchen markierten Eigenschaftswerte erhalten einen Bonus von **Grad** x 2.

Faustschlag: WL 2, Sch 3+**Grad**, Pr 18+(**Grad** x 2)

Anzugdrohne: Wenn der Kampfanzug eigenständig agiert, läuft er wie ein humanoider Roboter durch die Gegend und verwendet die oben angegebenen Werte. Eigentlich ist er aber dafür gedacht, seinen Freelancer als Exoskelett zu umgeben. Das Ein- und Aussteigen kostet den Freelancer jeweils eine Handlung, der Anzug kann sich in einer solchen Runde nicht bewegen oder handeln. Andere Personen als der Freelancer können den Anzug nicht betreten. Die Drohne ist massiv und wiegt über eine halbe Tonne

DER KÖNIG

Der König ist ein Spezialist im Einsatz von Macht und Kontrolle, die sich aus der Vernetzung von Wissen und einem überlegenen Informationsstand ergeben. Seine Cybersysteme konzentrieren sich auf das Nervengewebe des Benutzers, und wenn man unter „Geist“ die elektrischen Impulse versteht, die sich entlang dieses Nervengewebes bewegen, dann ist der Geist hier tatsächlich stärker als das Fleisch.

Netzinterface (passiv)

Das Netzinterface erlaubt eine direkte neurale Verbindung zwischen dem Gehirn des Benutzers und beliebigen Computernetzwerken. Leistungsfähige Emulatoren sorgen für eine reibungslose Kommunikation zwischen dem Anwender und den verbundenen Prozessoren. Die Verbindung kann über Funkwellen oder über einen variablen Hardware-Port (üblicherweise am Handgelenk untergebracht) erfolgen. Das Netzinterface erlaubt außerdem die drahtlose Kommunikation mit anderen Netzinterface-Besitzern.

Der Freelancer erhält einen Bonus von **Grad** x 2 auf alle Proben, die mit Computern zu tun haben. Er kann mit anderen Netzinterface-Nutzern innerhalb von 1.000 Kilometern kommunizieren (es zählt der niedrigere Grad der Kommunizierenden), sowie mit beliebigen Computern und computergesteuerten Geräten innerhalb von 10 Feldern (30 m), unabhängig davon, ob diese über eine kabellose Zugangsmöglichkeit verfügen oder nicht.

Solange der Freelancer über sein Netzinterface in Kontakt mit dem Internet ist, wird er so behandelt, als besäße er alle Wissensbereiche, allerdings mit einem Malus von -5 auf evtl. WE-Proben.

Im verwandelten Zustand darf der Freelancer einem Computer oder computergesteuerten Gerät, mit dem er über das Netzinterface verbunden ist, seinen Willen aufzuzwingen, indem er dafür eine Handlung und 2 Energiemarken einsetzt. Es kommt zu einem Cyberkampf (Seite 48), bei dem der Freelancer der Angreifer ist. Gewinnt der Freelancer, so hat er die Kontrolle übernommen und kann den Computer und seine Funktionen steuern, indem er jeweils eine Hand-

Verbesserte Werte: Solange er die Anzugdrohne trägt, erhält der Freelancer einen Bonus von **Grad** x 2 auf KK und GE sowie einen Bonus in Höhe des **Grades** auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

Besondere Fähigkeiten: Solange er die Anzugdrohne trägt, erhält der Freelancer eine zusätzliche Stufe Rückstoßkompensation und eine Sprungkraft-Bewegung (siehe Seite 36) in Höhe von **Grad** + 1. Sein manuelles Geschick wird durch den Anzug nicht beeinträchtigt. Sein Waffenloser Nahkampf verwendet die folgenden Werte: WL 2, Sch 3 + **Grad**, Pr KK+8.

Einschränkungen: Die folgenden Cybersysteme können nicht genutzt werden, solange der Freelancer die Anzugdrohne trägt: Schlaganker, Cyberflügel, Cyberskates, Raketenantrieb, die Gekkoimplantate der Chamäleonhaut und die Sprungkraft der Cyberbeine.

DER KÖNIG**Stufe Cybersysteme**

1	Netzinterface (1), Kognitionsbooster (1)
2	Neuralbooster (1), Erinnerungsspeicher
3	Netzinterface (2), Fertigkeitenbooster (1)
4	Neuralbooster (2), Persönlicher Assistent (1)
5	Netzinterface (3), Kartografiersystem
6	Neuralbooster (3), Fertigkeitenbooster (2)
7	Kognitionsbooster (2), Persönlicher Assistent (2)
8	Netzinterface (4), Neuralbooster (4)
9	Kognitionsbooster (3), Fertigkeitenbooster (3)
10	Neuralbooster (5), Persönlicher Assistent (3)
11	Netzinterface (5), Kognitionsbooster (4)
12	Neuralbooster (6), Fertigkeitenbooster (4)
13	Kognitionsbooster (5), Persönlicher Assistent (4)
14	Netzinterface (6), Neuralbooster (7)
15	Kognitionsbooster (6), Fertigkeitenbooster (5)

lung dafür investiert. Sobald der Computer weiter als 10 Felder vom Freelancer entfernt ist, endet die Kontrolle.

Verliert der Freelancer den Cyberkampf, so darf der Computer eine Abwehrreaktion durchführen. Bei einem normalen Gerät besteht diese aus einem lauten Alarmton, die Verständigung des zuständigen Systemadministrators auf elektronischem Wege sowie einem Stromstoß gegen den Eindringling mit Sch 4, Pr 30, Vt KK, Blitzschaden, und zwar unabhängig davon, ob das Gerät normalerweise zu so etwas fähig wäre. Bei besonderen Geräten können je nach Kampagnentext auch andere Wirkungen eintreten.

Maschinenmonster können auf diese Weise nicht kontrolliert werden, für sie gelten andere Regeln (siehe Seite 58). Drohnen sind gegen das Netzinterface immun.

Für jeden **Grad** des Netzinterfaces erhält der Freelancer einen Speicherplatz für ein Kampfprogramm. Diese Speicher-

plätze sind zu Beginn leer. Immer wenn der Freelancer einen Cyberkampf durchgeführt hat (egal ob gewonnen oder verloren), darf er ein beliebiges Kampfprogramm seines Gegners in einen seiner leeren oder zuvor mit einem anderen Kampfprogramm belegten Speicherplatz laden. Befand sich zuvor ein anderes Kampfprogramm in dem Speicherplatz, so wird dieses gelöscht. Wenn mehrere verbündete Freelancer über Netzinterfaces verfügen, dürfen sie ihre Kampfprogramme beliebig miteinander tauschen, indem beide eine Handlung dafür ausgeben. Ein Freelancer kann ein einzelnes Kampfprogramm nicht mehrmals haben.

Fertigkeitenbooster (aktiv)

Teile des Gehirns und des Nervensystems werden durch synthetische Nervenfasern ergänzt, in die komplexe Bewegungsabläufe und intuitives Wissen vorprogrammiert wurden, die dem Benutzer neue Fertigkeiten zur Verfügung stellen bzw. bestehende Fertigkeiten verbessern.

Der Freelancer darf beim Henshin fünf Fertigkeiten festlegen, die er entweder mit einem Wert von **Grad x 3** einsetzen darf oder mit einem Bonus in Höhe des **Grades** auf den bereits vorliegenden Fertikewert, je nachdem, welche der beiden Möglichkeiten in einem höheren Gesamtwert resultiert. Um eine einprogrammierte Fertigkeit zu ändern, ist eine Handlung oder 1 Energiemarke erforderlich.

Kognitionsbooster (passiv)

Die kognitiven Fähigkeiten des Gehirns werden verbessert, was sich positiv auf die Aufmerksamkeit, Konzentrationsfähigkeit sowie das Kurzzeit- und Langzeitgedächtnis des Benutzers auswirkt.

Der Freelancer darf pro **Grad** einen zusätzlichen Wissensbereich auswählen und bekommt einen Bonus von **Grad x 2** auf seinen WE-Wert (kompatibel mit Verbesserter Sensorik, Seite 43). Wenn er bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investiert, erhöht sich dieser Bonus bis zu seiner nächsten Aktivierung auf **Grad x 3**.

Erinnerungsspeicher (passiv)

Der Erinnerungsspeicher ist ein künstlicher Datenspeicher, der neural mit den Wahrnehmungszentren des Gehirns und den Sinnesorganen verbunden ist und sämtliche eingehenden Informationen aufzeichnet, einschließlich solcher, die später vom Gehirn aussortiert werden.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Die Speicherkapazität der Aufnahmen liegt bei etwa 20 Stunden; die ältesten Aufzeichnungen werden jeweils durch neuen Input überschrieben. Eine Sicherung bestimmter Aufzeichnungen vor der automatischen Überschreibung ist möglich und reduziert entsprechend die o.g. Speicherkapazität. Die aufgezeichneten Sinneseindrücke können zu späteren Zeitpunkten beliebig oft neu abgespielt und auf zuvor unbemerkt gebliebene oder inzwischen wieder vergessene Details untersucht werden. Auch ein Überspielen an andere Besitzer eines Erinnerungsspeicher-Cybersystems ist möglich, und mithilfe eines Netzinterface (siehe oben) können die Daten auch auf konventionelle Datenspeicher überschrieben werden – jede Sekunde belegt etwa 1 Gigabyte und ein Abspielen ist nur Besitzern eines Erinnerungsspeichers möglich.



Kartografiersystem (aktiv)

Dieses Upgrade des Erinnerungsspeichers fertigt aus den visuellen Sinneseindrücke des Benutzers eine dreidimensionale Umgebungskarte, die im Erinnerungsspeicher abgelegt wird, wo sie jederzeit abgerufen werden kann, entweder für virtuelle Kamerafahrten oder als Überlagerung der aktuellen Sichtwahrnehmung des Benutzers zur besseren Orientierung. Über ein Netzinterface (siehe oben) können gespeicherte Karten auf konventionelle Datenspeicher übertragen bzw. Kartenmaterial aus konventionellen Datenspeichern hochgeladen werden.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden; der Freelancer muss außerdem bereits über einen Erinnerungsspeicher verfügen. Durch seine verbesserte räumliche Übersicht bekommt der Freelancer einen Bonus von +10 auf Orientierungsproben und darf sich einmal während seiner Aktivierung zu einem beliebigen Zeitpunkt um 1 Feld bewegen, ohne Passierschläge auszulösen.

Neuralbooster (aktiv)

Das Nervensystem wird mit einem parallel arbeitenden Hochgeschwindigkeits-System ergänzt, auf das der Benutzer in Gefahrensituationen umsteigen kann. Es reduziert die Datenverzögerung zwischen eingehenden und ausgehenden Nervenimpulsen auf ein Minimum, so dass der Benutzer das Gefühl hat, die Welt um ihn herum würde in Zeitlupe ablaufen, während seine Reflexe in Wirklichkeit um ein Vielfaches beschleunigt sind. In diese Zustand ist der Benutzer nicht mehr zur Kommunikation fähig, aber seine Kampfkraft erfährt eine enorme Verbesserung.

Der Freelancer kann den Neuralbooster bei seiner Aktivierung ein- oder ausschalten, dies kostet ihn keine Handlung.

Während der Neuralbooster eingeschaltet ist, kann der Freelancer nicht mit seiner Umgebung kommunizieren, bekommt dafür aber einen Bonus in Höhe von **Grad x 2** auf alle Verteidigungswürfe und auf die Präzision seiner Angriffe. Wenn der Freelancer bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investiert, erhöht sich dieser Bonus bis zu seiner nächsten Aktivierung auf **Grad x 3**.

Persönlicher Assistent (Drohnenoption)

Persönliches Abbild: Der persönliche Assistent verfügt über den HW-, GE-, WE-, KK- und BW-Wert, den sein

Freelancer im unveränderten Zustand aufweist, außerdem besitzt er dessen Wissensbereiche und alle seine Fertigkeiten auf dem halben Wert (abrunden) des Freelancers im unveränderten Zustand. Auf alle diese Werte erhält er zudem einen Bonus in Höhe des **Grades**. Seine LE beträgt **10+Grad x 5**.

Intelligent: Der persönliche Assistent besitzt eine eigenständige Intelligenz, kann Gegenstände und Waffen bedienen wie ein Mensch und ist außerdem in der Lage, eigene Entscheidungen zu treffen. Er ist zur normalen Kommunikation fähig und spricht dieselben Sprachen wie sein Freelancer.

Menschenähnlich: Der persönliche Assistent ist humanoid und besitzt menschliche Gesichtszüge. Wenn man ihm Kleidung besorgt, geht er aufgrund der Maske problemlos als Mensch durch. Eine gewisse Ähnlichkeit mit seinem Freelancer ist vorhanden, man kann die beiden aber immer noch deutlich voneinander unterscheiden.

Unabhängig: Der persönliche Assistent darf sich beliebig weit vom Freelancer entfernen und beendet seine Verwandlung nicht, wenn der Freelancer seine Form beendet. Er wird nicht vom Freelancer wie eine Marionette gesteuert, sondern agiert als freier Nichtspielercharakter unter der Kontrolle des Spielleiters. Er ist dem Freelancer allerdings vollkommen loyal ergeben, bis hin zur Selbstaufopferung. Sollte der Freelancer sterben, so wird der persönliche Assistent dadurch nicht zerstört, sondern lebt weiter und setzt die Verwirklichung der Ziele seines Freelancers fort.

Eigener Erfahrungsschatz: Der persönliche Assistent sammelt seine eigenen Erfahrungen und Erinnerungen, was bis hin zu eigenen Wissensbereichen und Fertigkeitswerten reichen kann. Wenn die LE des persönlichen Assistenten auf 0 sinkt, kann er für die üblichen 5 Energiemarken wiedergeboren werden und behält seine Erinnerungen. Bei schweren Beschädigungen kann es allerdings zu Gedächtnislücken kommen.

Hacker: Der persönliche Assistent verfügt über ein eigenes Netzinterface mit einem Grad in Höhe des **Grades** dieser Drohnenoption. Wenn er es für offensive Zwecke einsetzt, dauert es drei Runden, bevor er es erneut einsetzen kann.

DER ENGEL

Der Engel erhöht die Beweglichkeit des Benutzers und erschließt ihm völlig neue Aufenthaltsräume: Die Meere, die Luft und sogar das Weltall. Es gibt kaum einen Ort, an den der Engel nicht gelangen könnte.

Cyberflügel (aktiv)

Entlang des Rückens des Benutzers ist ein ultraleichtes Flügelpaar in versteckten Haultaschen untergebracht, das auf eine Spannweite von fünf Metern ausgeklappt werden kann und ihm je nach Grad des Cybersystems einen Gleitflug oder einen vollwertigen Flugbewegung erlaubt.

Dieses Cybersystem ist in drei **Graden** erhältlich:

Grad 1: Mit diesen Flügeln kann der Freelancer Gleitflüge unternehmen, bei denen er in jeder Runde durchschnittlich

10 Meter herabsinkt und sich um 90 Meter (30 Felder) voranbewegt. Je nach Thermik sind auch Steigflüge möglich, aber zum Starten benötigt man eine erhöhte Position. Nach jeder Bewegung darf die Bewegungsrichtung um maximal 90° verändert werden. Bei Kunstflug-Proben wird auf GE+Fallschirmspringen gewürfelt.

Grad 2: Diese Flügel verleihen dem Freelancer die bei **Grad 1** beschriebene Gleitbewegung sowie eine Flugbewegung von 15 (wenn der Freelancer bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke ausgibt, erhöht sich diese Bewegung auf bis zu 20), während der die Bewegungsrichtung beliebig geändert werden darf. Ein Schweben auf der Stelle ist jedoch nicht möglich. Bei Kunstflug-Proben wird auf GE+Flugzeug gewürfelt.

DER ENGEL



Stufe Cybersysteme

1	Cyberflügel (1), Elektrohaut (1)
2	Raketenantrieb, Stromlinienhaut (1)
3	Cyberflügel (2), Überwachungsdrohne (1)
4	Unterwassersystem, Elektrohaut (2)
5	Cyberflügel (3), Stromlinienhaut (2)
6	Blendgenerator (1), Überwachungsdrohne (2)
7	Elektrohaut (3), Hypnosegenerator (1)
8	Holografieprojektor (1), Blendgenerator (2)
9	Stromlinienhaut (3), Überwachungsdrohne (3)
10	Elektrohaut (4), Holografieprojektor (2)
11	Blendgenerator (3), Hypnosegenerator (2)
12	Holografieprojektor (3), Überwachungsdrohne (4)
13	Elektrohaut (5), Blendgenerator (4)
14	Stromlinienhaut (4), Holografieprojektor (4)
15	Blendgenerator (5), Überwachungsdrohne (5)

Grad 3: Diese Flügel verleihen dem Charakter eine Flugbewegung mit uneingeschränkter Mobilität und einem Bewegungswert von bis zu 50 (wenn der Freelancer bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke ausgibt, erhöht sich diese Bewegung auf bis zu 65), auch ein Schweben auf der Stelle ist möglich. Bei Kunstflug-Proben wird auf GE+Flugzeug gewürfelt.

Für alle **Grade** gilt, dass der Freelancer für den Einsatz genug Platz benötigt, um die Flügel frei bewegen zu können. Das Ein- und Ausklappen der Flügel erfordert jeweils eine Handlung oder 1 Energiemarke, der Freelancer kann die Engel-Cyberform mit ausgeklappten Flügeln beginnen. Die Flügel dürfen auch wie Fallschirme eingesetzt werden, um einen Sturz zu bremsen. Beim Zünden eines Raketenantriebs (siehe unten) müssen die Cyberflügel eingeklappt sein.

Raketenantrieb (aktiv)

In der Hüfte und den Oberschenkeln des Benutzers sind ausfahrbare Rakentriebwerke untergebracht, die für kurze Zeit einen enormen Vorwärtsschub erlauben.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Es verbesserte sich mit der Formstufe der Engel-Cyberform. Das Zünden und Ausschalten des Antriebs erfordert jeweils eine Handlung, bei eingeschaltetem Raketenantrieb sind keine anderen Handlungen erlaubt. Wenn der Antrieb am Boden gezündet wird, entsteht ein Feuerball mit einem Radius von (Formstufe+2) Feldern, in dem jeder Anwesende einen Angriff mit Sch (Formstufe+2), Pr 20, Vt GE, Feuerschaden erleidet.

Die Raketenbewegung ist eine geradlinige Bewegung mit einer maximalen Kursänderung von 5° pro Runde. In der ersten Runde ist der BW-Wert *Formstufe x 50*, in jeder folgenden Runde erhöht er sich um *Formstufe x 200*. Die Geschwindigkeit kann vom Freelancer nicht variiert werden, er kann den Raketenantrieb jedoch zwischendurch ausschalten (siehe oben) und in einen Gleitflug übergehen. Er beschreibt dann eine ballistische Flugbahn. Wenn er schnell und hoch genug fliegt, kann er auf diese Weise auch in einen stabilen Orbit um die Erde eintreten

– dies ist jedoch nur außerhalb der Atmosphäre in einer Höhe ab etwa 100 Kilometern möglich und mit den dazugehörigen Schwierigkeiten verbunden (siehe Kasten auf Seite 34). Fliegt er noch schneller und noch höher, so kann er die Schwerkraft der Erde vollständig hinter sich lassen und zu einem interplanetaren Miniaturraumschiff werden.

Der Antrieb verfügt über genug Treibstoff für 3 Minuten (36 Runden). Um den Treibstoff aufzufrischen, muss die Cyberform beendet und neu aktiviert werden.

Der Raketenantrieb kann auch zum Abbremsen beim Landen benutzt werden, dies ist jedoch sehr schwierig und erfordert eine Probe auf GE+Raumfahrzeuge mit einem Mindestwurf von 30. Bei einem Misserfolg weicht der Freelancer um 1W20 x 100 Meter von seinem Zielpunkt ab und erleidet Sturzschaden wie bei einem Sturz aus 20 Metern Höhe (siehe *Sturzschaden*, **Freelancer Hexxagon**, Seite 43), bei einem dramatischen Misserfolg weicht er um 1W20 x 500 Meter ab und erleidet Sturzschaden wie bei einem Sturz aus 50 Meter Höhe. Bei einem Erfolg weicht er nur um 1W20 Meter ab und erleidet keinen Sturzschaden. Eine sicherere Landemöglichkeit bietet ein Fallschirm oder Cyberflügel.

Stromlinienhaut (passiv)

Diese künstliche Haut verfügt über eine variable Oberflächenstruktur, die sich über ein hochempfindliches Steuerungssystem an die Strömungsverhältnisse der Umgebung (Luft, Wasser) anpasst und durch die reduzierte Reibung eine deutlich höhere Geschwindigkeit erlaubt. Teile der Haut können per neuronalem Befehl auf eine erhöhte Haftung umgestellt werden, was es dem Freelancer ermöglicht, mithilfe seines Raketenantriebs eine größere Last zu befördern. Bei einem Wiedereintritt in die Erdatmosphäre fungiert die Stromlinienhaut außerdem wie ein Hitzeschild.

Die Stromlinienhaut ist ein Cyber-Hautsystem (Seite 26). Solange mindestens die Hälfte seines Körpers unbekleidet ist, erhält der Freelancer einen Bonus in Höhe des **Grades** auf seinen Bewegungswert. Im Vakuum hat die Stromlinienhaut keinen Effekt, allerdings hilft sie beim Wiedereintritt in die Atmosphäre (siehe Seite 34).



DER WELTRAUM

Hinkommen: Um in den Erdborbit zu gelangen ist ein BW-Wert von mindestens 40.000 erforderlich (entspricht 8 km/s und wird vom Raketenantrieb (Seite 33) bei einer Formstufe von 6 erreicht), das Verlassen des Erdborbits erfordert einen BW-Wert von etwa 55.000 (entspricht 11 km/s und wird vom Raketenantrieb bei einer Formstufe von 8 erreicht).

Aufenthalt: Der Aufenthalt im Weltraum bringt grundsätzlich drei Schwierigkeiten mit sich: das Vakuum, die Strahlung und die Schwerelosigkeit. Um den Auswirkungen des Vakuums zu entgehen, kann der Astronaut seine eigene Atmosphäre mitbringen, indem er einen Raumanzug trägt, der ihn mit Atemluft, Wärme und einem konstanten Luftdruck versorgt. Ähnliches leistet der **Autarke Energiehaushalt** (Seite 29) in Verbindung mit einem beliebigen eingeschalteten Haut-Cybersystem. Ein Charakter, dem dieser Schutz nicht zur Verfügung steht, erleidet am Ende der ersten Runde 5 Schadenspunkte, am Ende der zweiten Runde 10 Schadenspunkte, am Ende der dritten Runde 15 Schadenspunkte, usw.

Gegen normale kosmische Strahlung und Mikrometeoriten leisten sowohl der Raumanzug als auch die oben genannte Cyberware-Kombination gute Dienste. Bei einem Sonnensturm oder in Gebieten mit hoher Strahlenbelastung (z.B. Van-Allen-Gürtel) hilft dagegen nur eine dicke Bleischicht, oder der Astronaut erleidet 1 Schadenspunkt pro Runde. Solange dieser Schaden von den zusätzlichen Lebenspunkten abgezogen werden, die ein Freelancer durch Henshin-Formen erhält, ist dies kein Problem. Werden dagegen die natürlichen Lebenspunkte reduziert (was bei Nicht-Freelancern immer der Fall ist), so ist der Schaden permanent, d.h. er kann nicht auf normale Weise, auch nicht durch ein Henshin, geheilt werden. Die einzige Heilungsmöglichkeit erlauben in diesem Fall das **Bio-Autoreparatursystem** (Seite 42) oder Heilzauber aus den Henshin-Formen anderer Freelancer-Hintergründe.

Ein längerfristiger Aufenthalt in der Schwerelosigkeit hat schädlichen Einfluss auf organisches Gewebe, was sich im permanenten Verlust eines Punktes KK, GE oder HW pro Woche Aufenthalt niederschlägt. Durch regelmäßiges Sporttreiben lässt sich dieser Verlust so weit hinausschieben, dass er nur einmal pro Monat auftritt. Bei einem Freelancer mit **Autarkem Energiehaushalt** (Seite 29) kommt der Verlust ebenfalls nicht zustande.

Die Schwerelosigkeit ist zudem ein akutes Problem für die Orientierung und Fortbewegung des Charakters. Immer wenn er in einer schwerelosen Umgebung mit einer veränderten Situation konfrontiert wird (z.B. beim Wechseln von einem Raum in einen anderen), muss er eine Probe auf Orientierung + Balancieren gegen einen Mindestwurf von 25 ablegen (im Gegensatz zu normalen Fertigkeitstests werden hier zwei Fertigkeitswerte anstelle einer Eigenschaft + Fertigkeitswert geprobt). Misslingt die Probe, so verliert der Charakter in der laufenden Runde seine Bewegung und Handlung und erleidet eine Anzahl Übelkeits-Zustandsmarken in Höhe der Differenz zwischen seinem Wurfergebnis und dem geforderten Mindestwurf. Je nach Situation kann eine gescheiterte Probe auch ein unkontrolliertes Davontaumeln bedeuten. Ein Charakter, dessen Summe aus Orientierung und Balancieren 25 oder mehr beträgt, muss die Probe nicht ablegen.

Zurückkehren: Ein Wiedereintritt in die Erdatmosphäre dauert ca. 10 Minuten (120 Runden). In dieser Zeit ist der Charakter handlungsunfähig und eine Kommunikation mit ihm ist nicht möglich, außerdem erleidet er in jeder Runde 10 Schadenspunkte, es sei denn er verfügt über **Stromlinienhaut** (Seite 33), Feuerimmunität oder einen Bonus von mindestens +10 auf Verteidigungswürfe gegen Feuerschaden. Nachdem ihm der Wiedereintritt geglückt ist, benötigt er eine Fliegen- oder Schwebenbewegung (durch ein Fahrzeug oder eine Fähigkeit), um sicher zu landen.

Wenn er sich mithilfe des Raketenantriebs bewegt, darf der Freelancer eine zusätzliche Last von bis zu **Grad x 100 Kg** bei sich führen. Diese muss jedoch stabil an seinem Körper anliegen. Die Geschwindigkeitszunahme pro Runde (siehe oben) reduziert sich um die Anzahl der transportierten Kilogramm. Auf diese Weise dürfen auch Personen transportiert werden (*Tandem-* bzw. *Sozius-Funktion*).

Unterwassersystem (passiv)

Der Körper des Benutzers ist an den Unterwassereinsatz angepasst. Synthetische Kiemen erlauben es ihm, auf Unterwasseratmung umzuschalten, Cyberflossen und Schwimmhäute zwischen den Fingern ermöglichen ihm eine erhöhte Beweglichkeit unter Wasser, die durch einen in Hüfte und Oberschenkeln untergebrachten Pumpjet-Antrieb noch verstärkt wird. Ein künstliches Seitenlinienorgan verbessert seine Wahrnehmung im Wasser.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Um es zu ein- und auszuschalten ist jeweils eine Handlung

oder 1 Energiemarke erforderlich. Der Freelancer kann unbegrenzt unter Wasser atmen und bekommt eine Schimm- und Tauchen-Bewegung von 20. Das Seitenlinien-Organ verleiht ihm unter Wasser einen Ortungssinn (**Freelancer Hexxagon**, Seite 36) für sich bewegende Objekte mit einer Reichweite von 20 Feldern (60 m). Ein Freelancer, der sich mit eingeschaltetem Unterwassersystem außerhalb von Wasser aufhält, erleidet in der ersten Runde 1 Schadenspunkt, in der zweiten Runde 2 Schadenspunkte, usw.

Elektrohaut (aktiv)

Diese spezialbeschichtete Kunsthaut kann von ihrem Benutzer unter Strom gesetzt werden – äußerst hilfreich im Nahkampf.

Die Elektrohaut ist ein Haut-Cybersystem. Der Freelancer darf zu Beginn seiner Aktivierung entscheiden, seine Haut unter Strom zu setzen, die Wirkung hält bis zur nächsten Aktivierung des Freelancers an. Jeder, der den Freelancer in diesem Zeitraum berührt (zum Beispiel indem er ihn im Nahkampf angreift oder von diesem angegriffen wird), er-

leidet einen Angriff mit Sch 2 + **Grad**, Pr KK+10, Vt KK, Blitzschaden. Egal wie viele Berührungen stattfinden, kann niemand den Angriff durch die Elektrohaut öfters als einmal pro Runde erleiden.

Der Freelancer darf bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investieren, wodurch sich der Schaden des Blitzangriffs bis zu seiner nächsten Aktivierung auf 3 + **Grad** erhöht.

Hologrammprojektor (aktiv)

Im Körper des Benutzers sind mehrere Projektoren untergebracht, die außerhalb seines Körpers dreidimensionale, voll bewegliche Hologramme erzeugen können, mit denen sich beeindruckende Illusionen hervorrufen lassen.

Der Freelancer kann in einem Radius von bis zu **Grad** x 2 Feldern (**Grad** x 6 Metern) eine Anzahl menschengroßer Hologramme in Höhe des **Grades** erzeugen. Er kann auch mehrere Hologramme zu einer entsprechend größeren Form zusammenfügen. Die Hologramme sind beweglich und erscheinen stofflich, interagieren aber auf keine Weise mit ihrer Umgebung und können auch keine Geräusche von sich geben. Sie können genutzt werden, um die Illusion beliebiger Personen und Gegenstände zu erzeugen. Um die Illusion zu durchschauen, muss einem Beobachter eine Wahrnehmungsprobe gegen einen Mindestwurf von 10 + **Grad** x 5 gelingen. Je nach Situation erhält er dabei einen Bonus von bis zu 15 Punkten auf seine Probe.

Da eine fehlerfreie Darstellung eine erhebliche Menge an Konzentration erfordert, darf sich der Freelancer in der laufenden Runde weder bewegen noch handeln. Tut er es doch, so werden die Hologramme von den Beobachtern sofort als Illusion durchschaut.

Dennoch gibt es eine mögliche Kampfanwendung, bei der sich der Freelancer normal bewegen und handeln darf und gleichzeitig Holografien von sich selbst erzeugt, die sich um ihn herum bewegen und es damit erschweren, ihn anzuvisieren. Dies verleiht dem Freelancer einen Bonus von **Grad** x 3 auf seine Verteidigungswürfe. Wenn er bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investiert, erhöht sich dieser Bonus bis zu seiner nächsten Aktivierung auf **Grad** x 4.

Blendgenerator (aktiv)

In den Handflächen des Benutzers sind hocheffiziente LEDs untergebracht, die auf Kommando einen hellen Blitz generieren, der alle Ziele im Wirkungsbereich blendet.

Der Blendgenerator verleiht dem Freelancer einen Angriff mit Rw S, Sch **Grad**, Pr HW+15, Vt KK, Blendung(**Grad** x 2). Jeder Einsatz dieses Angriffs kostet eine Handlung und 1 Energiemarke.

Hypnosegenerator (aktiv)

Dieses Ergänzungssystem für den Blendgenerator erlaubt es dem Benutzer, psychosomatische Leuchtimpulse auszusenden, die alle Ziele im Wirkungsbereich verwirren.

Um dieses Cybersystem erwerben zu können, muss der Freelancer bereits über den Blendgenerator verfügen. Der Angriff mit dem Blendgenerator bewirkt dann zusätzlich „Halluzination(**Grad** x 2)“



Überwachungsdrohne (Drohnen-Option)

Fahrzeugregeln: Die Überwachungsdrohne verwendet die Regeln für Fahrzeuge (*Freelancer Dynamics Spielerbuch*, Seite 18ff.) mit dem Zusatz für Hubschrauber. Sie darf bei ihrer Erzeugung **Grad + 4** Sternchen auf Beschleunigung, Manövrierfähigkeit und Robustheit verteilen.

Hohe Reichweite: Der Funkbereich der Überwachungsdrohne beträgt draußen bis zu 3 Kilometer (1000 Felder).

Datenübertragung: Die Überwachungsdrohne übermittelt dem Freelancer jederzeit ihre Sensordaten. Sie verfügt über eine Kamera mit Nachtsicht und 100facher Sichtvergrößerung, ein hochempfindliches Richtmikrofon (Verbessertes Gehör und „Zoomstufe“ 10) und ein Radar (kann in der

Luft befindliche Objekte ab einer Größe von 2 Kubikmetern in einem Radius von 3 Kilometern aufspüren).

Stealth: Die Drohne kann in einen Stealth-Modus wechseln, bei dem sie während des Fluges keine Geräusche verursacht. Im Stealth-Modus sind ihre Beschleunigung und Manövrierfähigkeit jeweils um 1 Sternchen reduziert.

Bewaffnung: Wenn sich die Drohne nicht im Stealth-Modus befindet, kann sie ihre frei schwenkbare Bordwaffe zum Einsatz bringen: **Rw 50, Sch 4+Grad, Pr HW+8, Munition (100)**. Wenn die Drohne eigenständig feuert, verfügt sie dazu über einen HW-Wert in Höhe der Formstufe. Die Bordwaffe schießt immer im Salvenmodus. Um die Munition wieder aufzuladen, muss der Freelancer an die Drohne angrenzen und eine Handlung oder 1 Energiemarke investieren.

DER BISCHOF

Der Bischof umfasst eine Reihe von Körpermodifikationen der Gliedmaßen, was sich vor allem auf seine Stärke, Schnelligkeit und Leistungsfähigkeit im Nahkampf auswirkt.

Armhydraulik (passiv)

Die Armmuskeln werden durch ein hydraulisches System ausgetauscht, das die Muskelkraft des Benutzers um ein Vielfaches verstärkt. Aus Gründen der Balance werden immer beide Arme verstärkt.

Der Freelancer erhält einen KK-Bonus von **Grad x 4** auf alle Tätigkeiten, die den Einsatz seiner Arme beinhalten. Dies schließt Nahkampfangriffe ein, nicht jedoch Verteidigungswürfe gegen Angriffe mit KK-Vektor.

Der Freelancer darf bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investieren. Der KK-Bonus erhöht sich dann bis zu seiner nächsten Aktivierung auf **Grad x 5**. Wenn er über eine Beinhydraulik verfügt, so verwendet diese dann ebenfalls den höheren Bonus, dies kostet nur insgesamt 1 Energiemarke.

Beinhydraulik (passiv)

Die Beinmuskeln und der Unterkörper des Benutzers werden durch ein hydraulisches System ausgetauscht, wodurch sich seine Kraft und Beweglichkeit erheblich vergrößern. Aus Balancegründen werden immer beide Beine verstärkt.

SPRUNGKRAFT-BEWEGUNG

Eine Sprungkraft-Bewegung kann in eine beliebige Richtung, einschließlich einer vertikalen Bewegung an einer Mauer hinauf oder hinab oder durch freie Luft stattfinden. Jede Art von schwierigem Gelände außer Wassergelände wird dabei mühelos durchquert. Während der Bewegung sind beliebige Richtungsänderungen möglich, sofern eine Mauer oder ähnliches vorhanden ist, an der man sich abstoßen kann. Die Sprungkraft-Bewegung darf auch mit einem Sturmangriff kombiniert werden. Nach der Sprungkraft-Bewegung muss der Kämpfer festen Boden unter den Füßen haben oder sich mit einer Kletterprobe festhalten.

DER BISCHOF



Stufe	Cybersysteme
1	Armhydraulik (1), Beinhydraulik (1)
2	Zusätzliche Arme (1), Nahkampfwaffenimplantat (1)
3	Multifunktionalität (1), Nahkampfdrohnen (1)
4	Armhydraulik (2), Nahkampfwaffenimplantat (2)
5	Beinhydraulik (2), Zusätzliche Arme (2)
6	Nahkampfwaffenimplantat (3), Nahkampfdrohnen (2)
7	Armhydraulik (3), Multifunktionalität (2)
8	Zusätzliche Arme (3), Nahkampfwaffenimplantat (4)
9	Beinhydraulik (3), Nahkampfdrohnen (3)
10	Armhydraulik (4), Zusätzliche Arme (4)
11	Nahkampfwaffenimplantat (5), Nanoschärfe (1)
12	Kraftverstärkung (1), Nahkampfdrohnen (4)
13	Armhydraulik (5), Beinhydraulik (4)
14	Nahkampfwaffenimplantat (6), Nanoschärfe (2)
15	Multifunktionalität (3), Nahkampfdrohnen (5)

Der Freelancer erhält einen BW-Bonus von **Grad x 2** und einen KK-Bonus von **Grad x 4** auf alle Tätigkeiten, die den Einsatz seiner Beine beinhalten. Außerdem darf er in der aktuellen Runde anstelle einer Laufen-Bewegung eine spezielle *Sprungkraft*-Bewegung (siehe nebenstehenden Kasten) mit seinem halben BW-Wert (nach Anrechnung des obigen Bonus) durchführen.

Darüber hinaus darf der Freelancer bei der Ermittlung von Sturzschaden die gestürzte Strecke um **Grad x 2** Meter reduziert, sofern es ihm gelingt, auf seinen Füßen zu landen (Probe auf GE + Abrollen gegen Mindestwurf 20).

Der Freelancer darf bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investieren. Der BW-Bonus erhöht sich dann bis zu seiner nächsten Aktivierung auf **Grad x 3** und der KK-Bonus auf **Grad x 5**, bei der Ermittlung von Sturzschaden wird die gestürzte Strecke um **Grad x 3** Meter reduziert. Wenn er über eine Armhydraulik verfügt, so verwendet diese dann ebenfalls den höheren Bonus, dies kostet nur insgesamt 1 Energiemarke.

Zusätzliche Arme (aktiv)

Im Brustbereich unterhalb der Achselhöhlen sind auf jeder Seite bis zu zwei zusätzliche Arme untergebracht, die auf Kommando ausgefahren werden können. Die Arme sind in der Regel etwas dünner als die normalen Arme des Benutzers, aber stabil und robust. Sie verfügen jeweils über ein separates Schultergelenk, ein Armgelenk und eine Hand mit voll funktionsfähigen Fingern.

Dieses Cybersystem darf bis zu einem Maximalgrad von 4 gesteigert werden. Der Freelancer darf eine Handlung oder 1 Energiemarke einsetzen, um eine Anzahl zusätzlicher Arme in Höhe des **Grades** auszufahren bzw. wieder einzufahren. Der Freelancer darf die Bischof-Cyberform auch mit bereits ausgefahrenen zusätzlichen Armen zu beginnen.

Die Arme können bei Fertigungsproben, die von der Benutzung mehrerer Arme bzw. Hände profitieren, unterstützend hinzugezogen werden. Jeder zusätzliche Arm verleiht einen Bonus von +2 auf das Probenergebnis.

Die zusätzlichen Arme können nicht im Fernkampf eingesetzt werden. Um sie im Nahkampf nutzen zu können, müssen sie zusätzlich mit Nahkampfwaffenimplantaten bestückt werden (siehe unten).

Nahkampfwaffenimplantat (aktiv)

Das Nahkampfwaffenimplantat ersetzt den Unterarm des Benutzers durch eine Cybernahkampfwaffe, die über Upgrades mit verschiedenen Zusatzfunktionen ausgestattet werden kann.

Dieses Cybersystem darf bis zu einem Maximalgrad von 6 gesteigert werden. Beim Erwerb des Nahkampfwaffenimplantats auf **Grad 1** muss der Freelancer festlegen, ob die Waffe in seinem linken oder rechten Arm untergebracht sein soll. Beim **2. Grad** wird automatisch der andere Arm bestückt. Ab dem **3. Grad** muss der Freelancer über eine entsprechende Anzahl *zusätzlicher Arme* (siehe oben) verfügen, um diese mit Nahkampfwaffenimplantaten bestücken zu können.

Der Freelancer kann eine Handlung oder 1 Energiemarke einsetzen, um eine beliebige Anzahl seiner Cybernahkampfwaffen ein- bzw. auszufahren. Er darf die Bischof-Cyberform auch mit ausgefahrenen Cybernahkampfwaffen beginnen. Eine Cybernahkampfwaffe darf in einer laufenden Runde entweder ein- oder ausgefahren werden, nicht beides hintereinander.

Im eingefahrenen Zustand sind die Cyberwaffen perfekt getarnt und der Freelancer kann seine Hand normal benutzen. Im ausgefahrenen Zustand ersetzt eine Waffe dagegen die Hand, so dass mit diesem Arm keine manuellen Tätigkeiten mehr möglich sind.

Eine einzelne Cybernahkampfwaffe verfügt über die folgenden Werte: WL 2, Sch 4, Pr KK+12, Tückisch(2), Parierwaffe. Sie darf im beidhändigen Kampf mit anderen Waffen kombiniert werden und verwendet dabei die normalen Regeln (**Freelancer Hexxagon**, Seite 94). Cybernahkampfwaffen in zusätzlichen Armen können nach den selben Regeln für einen mehrhändigen Kampf hinzugezogen werden. Für jede zusätzliche Waffe sinkt die Präzision um 2 und der Schaden und Paradebonus erhöhen sich um 1. Ein Freelancer mit vier zusätzlichen Armen und sechs Cybernahkampfwaf-



R
E
E
N
A
G
T
2
3
3
2



Cybernahkampfwaffenformen

Waffenform	Rw/WL	Sch	Pr	Spezial
Basisform	WL 2	4	KK+12	Tückisch(2), Parierwaffe
Dampfhammer	WL 1	7	KK+10	Schleudern
Injektor	WL 1	5	KK oder GE+12	Säureschaden, Gift (2)
Peitsche	WL 5	5	KK oder HW +12	Fesseln (4)
Bogen*	25/20	4/5	+12/+9	Projektil

*) Maximal eine Cybernahkampfwaffe darf in einen Bogen umgewandelt werden. Der Bogen beinhaltet keine Pfeile, diese müssen separat mitgeführt werden.

automatik auf Grad 1, der vier Cybernahkampfwaffen einsetzt, kann zwei Einzelangriffe machen, wobei er entweder jeweils zwei Waffen zu einer Gruppe zusammenfasst oder mit einer Waffe allein und mit den anderen zu einer Dreiergruppe zusammengefasst angreift.

Die Kampfautomatik kann nur eingesetzt werden, wenn der Freelancer ausschließlich mit Cybernahkampfwaffen kämpft.

fen (Zusätzliche Arme **Grad 4**, Nahkampfwaffenimplantat **Grad 6**) würde mit folgenden Basis-Waffenwerten kämpfen: WL 2, Sch 9, Pr KK+2, Tückisch(2), Paradebonus +7.

Cybernahkampfwaffen können nicht als Lieblingswaffe deklariert werden.

Multifunktionalität (aktiv)

Dieses System stellt dem Benutzer zusätzliche Waffentypen zur Verfügung, die seine Cybernahkampfwaffen annehmen können, so dass er auf die verschiedenen Herausforderungen, die ein Kampf mit sich bringt, flexibel reagieren kann.

Um die Multifunktionalität erwerben zu dürfen, muss der Freelancer über das Nahkampfwaffenimplantat-System verfügen. Für jeden **Grad** der Multifunktionalität darf er eine der in der obigen Tabelle aufgeführten Waffenformen wählen. Immer wenn er eine Cybernahkampfwaffe ausfährt, darf er entscheiden, welche der zur Verfügung stehenden Formen sie annehmen soll.

Kampfautomatik (aktiv)

Die Kampfautomatik ist eine aufwendige Programmierung der Armhydraulik, die es ihr bei einem Nahkampfangriff des Benutzers erlaubt, einen Teil der nötigen Bewegungsabläufe eigenständig zu koordinieren. Der Benutzer wird dadurch in die Lage versetzt, mehrere Ziele gleichzeitig mit der selben Präzision und Schlagkraft anzugreifen.

Um die Kampfautomatik erwerben zu dürfen, muss der Freelancer über die Armhydraulik und das Nahkampfwaffenimplantat-System verfügen.

Immer wenn der Freelancer einen Nahkampfangriff durchführt, darf er 1 Energiemarke investieren, um diesen in eine Anzahl Einzelangriffe bis in Höhe des **Grades+1** bzw. die Anzahl der von ihm eingesetzten Cybernahkampfwaffen zu unterteilen, je nachdem was niedriger ist. Ein Freelancer mit Kampfautomatik auf Grad 4, der drei Cybernahkampfwaffen einsetzt, könnte zum Beispiel bis zu drei Einzelangriffe machen, einen mit jeder Waffe. Ein Freelancer mit Kampf-

Kraftverstärkung (aktiv)

Dieses Upgrade für das Nahkampfwaffenimplant verbessert die Schadenswirkung der Cybernahkampfwaffen des Benutzers.

Um die Kraftverstärkung erwerben zu dürfen, muss der Freelancer über das Nahkampfwaffenimplantat-System verfügen. Für jeden **Grad** erhöht sich der Schadenswert aller Cybernahkampfwaffen des Freelancers um 1.

Nanoschärfe (aktiv)

Dieses Upgrade für das Nahkampfwaffenimplant erhöht die Schärfe der Cybernahkampfwaffen des Benutzers.

Um die Nanoschärfe erwerben zu dürfen, muss der Freelancer über das Nahkampfwaffenimplantat-System verfügen. Für jeden **Grad** bekommen alle Cybernahkampfwaffen des Freelancers „Tückisch(+2)“.

Nahkampfdrohnen (Drohnen-Option)

GE	HW	KK	WE	LE	BW
12*	8	8	8	6*	4*

Verbesserung: Alle mit einem Sternchen markierten Eigenschaftswerte erhalten einen Bonus in Höhe des **Grades**.

Legion: Der Freelancer darf Nahkampfdrohnen bis zu einer Maximalzahl in Höhe des **Grades x 2** erzeugen. Jede dieser Drohnen darf während seiner Aktivierung individuell von ihm gesteuert werden.

Nahkampfangriff: WL 1, Sch 3+**Grad**, Pr 20+**Grad**

Agil: Nahkampfdrohnen haben einen Kletterbewegung mit ihrem Bewegungswert.

Spontane Selbstreparatur: Nahkampfdrohnen, deren LE auf 0 gesunken ist, behalten ihre Form noch bis zu 5 Minuten bei (es sei denn sie verwandeln sich durch einen anderen Effekt zurück), sind jedoch inaktiv. Ihr Freelancer kann sie innerhalb dieses Zeitraums reaktivieren, wenn er bei seiner Aktivierung an sie angrenzt und 1 Energiemarke investiert. Die Drohne bekommt dann alle verlorenen Lebenspunkte zurück und ist bereits in der laufenden Runde wieder voll einsatzfähig.

DER TURM

Der Turm ist ein eisenharter Verteidiger, dessen Cybersysteme ihn optimal gegen Schaden und andere negative Effekte schützen. Sollte er dennoch einmal Schaden erleiden, so sorgen seine regenerativen Kräfte dafür, dass er schnell wieder kampfbereit ist.

Panzerhaut (aktiv)

Die Haut des Benutzers inklusive Haaren, Finger- und Zehennägeln wird durch eine künstliche Version ersetzt, die normaler Haut verblüffend ähnlich sieht und auch über dieselben Eigenschaften der Atmung und des Wärmeaustausches verfügt, jedoch ganz und gar künstlich und äußerst resistent gegen Schaden ist.

Die Panzerhaut ist ein Haut-Cybersystem (Seite 26). Sie erlaubt dem Freelancer, einmal pro Runde bei einem Verteidigungswurf gegen normalen Schaden, Feuerschaden, Blitzschaden, Kälteschaden oder Schallschaden *nachträglich* einen Bonus von **Grad x 4** zu addieren. Die Panzerhaut darf auch mehr als einmal pro Runde eingesetzt werden, jeder weitere Einsatz kostet jedoch 1 Energiemarke. Darf mit Knochenersatz kombiniert werden.

Knochenersatz (aktiv)

Die Knochen des Benutzers werden gegen bruchfeste Versionen aus einem Titan-Polymer-Verbundmaterial ersetzt. Die Wabenstruktur der künstlichen Knochen erinnert dagegen sehr an die natürliche Vorlage, deren Flexibilität und Stabilität sich in Millionen Jahre wählender Evolution bewiesen hat.

Der Knochenersatz erlaubt dem Freelancer, einmal pro Runde bei einem Verteidigungswurf *nachträglich* einen Bonus von **Grad x 3** zu addieren. Der Knochenersatz darf auch mehr als einmal pro Runde eingesetzt werden, jeder weitere Einsatz kostet jedoch 1 Energiemarke. Darf mit Panzerhaut kombiniert werden.



R
E
E
N
A
G
T
2
3
3
2

DER TURM



Stufe Cybersysteme

- | | |
|----|--|
| 1 | Panzerhaut (1), Knochenersatz (1) |
| 2 | Nervenkontrolle (1), Akkumulator (1) |
| 3 | Künstliche Organe (1), Cyber-Autoreparatursystem (1) |
| 4 | Panzerhaut (2), Schlafkontrolle (1) |
| 5 | Nervenkontrolle (2), Knochenersatz (2) |
| 6 | Künstliche Organe (2), Akkumulator (2) |
| 7 | Panzerhaut (3), Cyber-Autoreparatursystem (2) |
| 8 | Nervenkontrolle (3), Schlafkontrolle (2) |
| 9 | Künstliche Organe (3), Knochenersatz (3) |
| 10 | Panzerhaut (4), Akkumulator (3) |
| 11 | Nervenkontrolle (4), Cyber-Autoreparatursystem (4) |
| 12 | Künstliche Organe (4), Schlafkontrolle (3) |
| 13 | Panzerhaut (5), Knochenersatz (4) |
| 14 | Nervenkontrolle (5), Akkumulator (5) |
| 15 | Künstliche Organe (5), Cyber-Autoreparatursystem (5) |



Künstliche Organe (aktiv)

Sämtliche Organe im Torso des Benutzers werden gegen künstliche Versionen ersetzt, die kompakter sind und sich gleichmäßig über das Innere des Torso verteilen, so dass die Funktionsfähigkeit des Organismus auch bei schweren Wunden nur minimal eingeschränkt ist.

Die künstlichen Organe verleihen dem Freelancer einen Bonus in Höhe des **Grades** auf alle Verteidigungswürfe, außerdem ist er immun gegen die Auswirkungen von Übelkeits-Zustandsmarken.

Nervenkontrolle (passiv)

Dieses Cybersystem bildet eine Barriere zwischen den einlaufenden Nervenimpulsen des Körpers (inklusive Schmerzen) und dem Gehirn des Benutzers. Die Impulse werden in nüchterne Informationen umgewandelt und dem Gehirn über eine neurale Schnittstelle mitgeteilt. Der Benutzer weiß also jederzeit, wie es um seinen Körper bestellt ist, ohne durch die erlittenen Schmerzen die „Nerven zu verlieren“.

Bei der Ermittlung der Auswirkung von Zustandsmarken, die auf dem Freelancer liegen, wird deren jeweilige Anzahl zunächst um **Grad** reduziert. Die Nervenkontrolle wirkt auch bei Schweren Erschöpfungsmarken und Giftmarken, diese werden jedoch zunächst mit den normalen Erschöpfungsmarken zusammenaddiert, bevor die Gesamtwirkung um den **Grad** der Nervenkontrolle reduziert wird.

Beispiel: Ein Freelancer mit Nervenkontrolle **Grad 2**, der 5 Erschöpfungsmarken, 3 Giftmarken, 2 Schwere Erschöpfungsmarken, 6 Übelkeitsmarken und 2 Blendmarken erlitten hat, würde nur der Auswirkung von 8 Erschöpfungsmarken, 4 Übelkeitsmarken und 0 Blendmarken unterliegen.

Schlafkontrolle (passiv)

Mit diesem Gehirnimplantat kann der Benutzer seinen Schlaf frei kontrollieren und sich so in kürzester Zeit erholen. Das eingebaute Alarmsystem überwacht indessen die Umgebung und weckt ihn, sobald Gefahr in Verzug ist.

Der Freelancer kann sich jederzeit mit einer Handlung für einen von ihm gewählten Zeitraum in Schlaf versetzen. Er schläft augenblicklich ein und wacht nach Verstreichen des Zeitraums automatisch wieder auf. Wenn es in der Zwischenzeit zu einer Situation kommt, die für den Freelancer potenziell gefährlich ist, wird er sofort vom Alarmsystem geweckt und ist ab der darauffolgenden Runde wieder voll einsatzfähig (das Alarmsystem verfügt zur Einschätzung von Gefahren über einen künstlichen WE-Wert von 6).

Der künstlich induzierte Schlaf ist sehr tief und erholsam – die Regeneration von Schweren Erschöpfungsmarken re-

duziert sich in dieser Zeit um **Grad x 2** Minuten, bis hin zu einer Mindest-Regenerationsdauer von 4 Minuten pro Schwerer Erschöpfungsmarke. Der Freelancer kommt pro Tag mit 2 Stunden Schlaf aus, ohne dadurch negative Begleiterscheinungen zu erleiden.

Cyber-Autoreparatursystem (aktiv)

Das Cyber-Autoreparatursystem besteht aus Naniten, die unermüdlich damit beschäftigt sind, die beschädigten Cybersysteme ihres Benutzers zur reparieren.

Mit einer Handlung oder 1 Energiemarke darf sich der Freelancer bis zu **Grad x 10** Lebenspunkte zurückgeben. Sein Lebenspunktemaximum darf er dadurch nicht übersteigen. Die Heilung funktioniert ausschließlich bei Lebenspunkten, die ihm durch Cyberformen zur Verfügung stehen, nicht bei den Lebenspunkten anderer Henshinformen oder bei seinen natürlichen Lebenspunkten (dementsprechend kann das Cyber-Autoreparatursystem auch keine schweren Wunden heilen).

Akkumulator (Drohnen-Option)

GE	HW	KK	WE	LE	BW
8*	8*	14*	8	8*	4

Verbesserung: Alle mit einem Sternchen markierten Eigenschaftswerte erhalten einen Bonus von **Grad x 2**.

Faustschlag: WL 3, Sch 3+**Grad**, Pr 20+(**Grad**x2)

Panzerung: Der Akkumulator erhält einen Bonus von **Grad x 2** auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

Akkumulation: Mit einer Handlung kann der Akkumulator ein normalgroßes Objekt (1 bis 2 Kubikmeter) an sich reißen und in seine Gestalt integrieren. Bei den Objekten muss es sich nicht zwingend um elektronische Geräte handeln, es gehen auch Möbel, Mülleimer, Ziegelmauern, etc. Es muss sich aber um künstliche Objekte handeln – bei Felsen und Pflanzen funktioniert es nicht. Durch das akkumulierte Objekt wird der Akkumulator größer und schwerfälliger: Für jedes akkumulierte Objekt erhöht sich seine Lebensenergie um +4 und sein Schaden im Nahkampf um +1, während seine Präzision um -2 sinkt. Sobald die Präzision auf diese Weise auf 0 oder darunter sinkt, wird der Akkumulator bewegungs- und handlungsunfähig. Ab 10 akkumulierten Objekten gilt der Akkumulator als großer Kämpfer mit allen daraus resultierenden Effekten (**Freelancer Hexxagon**, Seite 40 und 95), inklusive der Erhöhung seines Schadens im Nahkampf.

Selbstreparatur: Mit einer Handlung kann der Akkumulator bei sich 4 LE heilen.

Präzisionsgelenke (aktiv)

Die Handgelenke des Benutzers werden gegen mechanische Versionen ersetzt, die jeden Bewegungsimpuls über einen hochpräzisen Steuercomputer abgleichen und dem Benutzer eine geradezu überirdische Eleganz verleihen. Die künstlichen Gelenke bestehen zudem aus einem flexiblen Polymer, so dass der Benutzer seine Hände auch in einer beengten Umgebung effizient einsetzen kann.

DER RITTER

Der Ritter ist ein zuverlässiger Krieger und Pilot. Auf seiner Suche nach Perfektion verbindet er sich mit seinen Waffen und Fahrzeugen zu einer unzertrennlichen Einheit. Seine Nanitenfabriken verleihen ihm darüber hinaus die Hände eines Heilers ebenso wie die eines Zerstörers.

Der Freelancer erhält einen Bonus von **Grad x 3** auf seinen HW- und Entfesseln-Wert. Wenn er bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investiert, erhöht sich dieser Bonus bis zu seiner nächsten Aktivierung auf **Grad x 4**.

Fahrzeug-Symbiolink (passiv)

In den Handgelenken des Benutzers sind Kabel untergebracht, die auf Kommando hervorschnellen, um sich mit der Steuerkonsole eines beliebigen Fahrzeugs zu verbinden. Der Benutzer „verschmilzt“ dadurch mit dem Fahrzeug zu einer Einheit und kann es mit derselben Effizienz lenken wie seinen eigenen Körper.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Wenn der Freelancer am Steuer eines Fahrzeugs sitzt, darf er eine Handlung oder 1 Energiemarke einsetzen, um mit diesem zu verschmelzen. Solange er in Kontakt mit der Steuerkonsole des Fahrzeugs bleibt, erhält er einen Bonus von +10 auf alle Fahrzeugproben, ist jederzeit über alle Fahrzeugparameter (Geschwindigkeit, Bewegungsrichtung, Flughöhe, etc.) und Beschädigungen des Fahrzeugs informiert und besitzt einen Rundumblick um das Fahrzeug. Immer wenn das Fahrzeug einen Verteidigungswurf durchführen muss, darf er nach dem Würfeln eine beliebige Anzahl von Energiemarken investieren, um das Ergebnis des Verteidigungswurfs um diese Anzahl x 10 zu erhöhen.

Der Freelancer behält während der Verschmelzung die völlige Kontrolle über seinen Körper und kann die Verschmelzung jederzeit beenden – dies erfordert keine Handlung. Sobald der Freelancer die Steuerkonsole des Fahrzeugs loslässt, endet die Verschmelzung ebenfalls augenblicklich. Während er verschmolzen ist, kann er mit anderen Personen reden und andere einfache Tätigkeiten durchführen, seine Handlung in jeder Runde muss er jedoch für die Steuerung des Fahrzeugs einsetzen. Zusätzlich zu dieser Steuerungshandlung darf er eine am Fahrzeug montierte Waffe einsetzen. Diese Waffe muss fest am Fahrzeug installiert sein, muss jedoch nicht zwingend über eine Fernsteuerung verfügen.



R
E
E
N
A
G
T
2
3
3
2

DER RITTER



Stufe Cybersysteme

- | | |
|----|--|
| 1 | Fahrzeug-Symbiolink (1), Waffen-Symbiolink (1) |
| 2 | Präzisionsgelenke (1), Fahrzeugdrohne (1) |
| 3 | Bio-Autoreparatursystem (1), Rückstoßkompensator (1) |
| 4 | Waffen-Symbiolink (2), Offensivnaniten (1) |
| 5 | Präzisionsgelenke (2), Schlaganker |
| 6 | Bio-Autoreparatursystem (2), Fahrzeugdrohne (2) |
| 7 | Offensivnaniten (2), Rückstoßkompensator (2) |
| 8 | Präzisionsgelenke (3), Waffen-Symbiolink (3) |
| 9 | Bio-Autoreparatursystem (3), Fahrzeugdrohne (3) |
| 10 | Präzisionsgelenke (4), Waffen-Symbiolink (4) |
| 11 | Bio-Autoreparatursystem (4), Offensivnaniten (3) |
| 12 | Präzisionsgelenke (5), Waffen-Symbiolink (5) |
| 13 | Bio-Autoreparatursystem (5), Fahrzeugdrohne (4) |
| 14 | Präzisionsgelenke (6), Waffen-Symbiolink (6) |
| 15 | Bio-Autoreparatursystem (6), Offensivnaniten (4) |



Der Fahrzeug-Symbiolink funktioniert bei beliebigen Fahrzeugen (inklusive Flugzeugen und Schiffen), die elektronisch und/oder über eine maschinelle Mechanik gesteuert werden – bei einem Oldtimer würde sie funktionieren, bei einem Segelschiff nicht. Bei Fahrzeugen, die von mehreren Personen gesteuert werden, muss der Freelancer der Hauptpilot sein, damit er die Vorteile des Symbiolinks nutzen kann.

Waffen-Symbiolink (passiv)

Der Benutzer kann aus jedem seiner beiden Handgelenke Kabel ausfahren, die sich mit einer in der Hand gehaltenen Schusswaffe verbinden und ihm eine erheblich größere Kontrolle über die Waffe erlauben.

Die Verschmelzung funktioniert bei beliebigen Fernkampfwaffen (außer Wurfaffen). Um sie durchzuführen, muss der Freelancer die Waffe in Händen halten und eine Handlung oder 1 Energiemarke investieren. Der Freelancer darf gleichzeitig mit bis zu zwei Fernkampfwaffen verschmelzen, eine in jeder Hand, dies kostet für beide Waffen nur eine Handlung oder 1 Energiemarke. Wenn er eine Handlung zum Verschmelzen einsetzt, kann er diese mit der Handlung zum Ziehen der Waffe kombinieren.

Solange die Verschmelzung anhält, bekommt der Freelancer einen Bonus von **Grad x 5** auf den Präzisionswert der mit ihm verbundenen Waffe. Außerdem darf er zu Beginn seiner Aktivierung 1 Energiemarke investieren, um den Bonus bis zu seiner nächsten Aktivierung auf **Grad x 7** zu erhöhen.

Eine Verschmelzung ist auch mit Cyberfernkampfwaffen möglich, in diesem Fall beträgt der Bonus allerdings nur **Grad x 2** bzw. **Grad x 3** beim Einsatz einer Energiemarke. Der Freelancer kann die Verschmelzung jederzeit beenden, dies erfordert keine Handlung.

Bio-Autoreparatursystem (passiv)

Dieses Cybersystem produziert Naniten, die sich auf die Reparatur biologischer Organismen spezialisiert haben und sowohl dem Benutzer als auch von ihm berührten Wesen nutzen können.

Der Freelancer erleidet keine schweren Wunden (kann also auch nicht umgehauen werden) und wird automatisch stabilisiert, wenn er ins Koma fällt. Am Ende jeder Aktivierung baut er automatisch bis zu **Grad x 2** Zustandsmarken ab. Diese Wirkung gilt kumulativ mit anderen Methoden zum Abbau von Zustandsmarken. Schwere Erschöpfungsmarken und Giftmarken können auf diese Weise nicht abgebaut werden, wohl aber Naniten-Giftmarken.

Mit einer Handlung und 1 Energiemarke kann der Freelancer entweder bei sich selbst oder bei einem angrenzenden Lebewesen bis zu **Grad x 3** Lebenspunkte heilen. Mit einer Handlung und 1 Energiemarke kann er stattdessen auch bei einem angrenzenden Lebewesen oder Objekt bis zu **Grad** Naniten-Giftmarken entfernen (das Bio-Autoreparatursystem ist die einzige Möglichkeit, Maschinen von Naniten-Giftmarken zu befreien).

Offensivnaniten (aktiv)

Eine Nanitenfabrik im Torso des Benutzers produziert Naniten, die darauf programmiert wurden, in biologische ebenso wie in mechanische Feindsysteme einzudringen und diese von innen heraus zu zerstören. Diese Naniten sind so aggressiv, dass sie

außer dem Körper und dem am Körper getragenen Besitz des Benutzers alles angreifen, was in ihre Reichweite kommt, so dass sich der Benutzer bei eingeschaltetem Offensivnaniten-System versehen muss, was er berührt.

Der Freelancer kann die Offensivnaniten bei seiner Aktivierung einschalten, indem er 1 Energiemarke investiert. Die Naniten bleiben wahlweise bis zum Ende der Aktivierung des Freelancers oder bis zum Beginn seiner nächsten Aktivierung eingeschaltet. In diesem Zeitraum erhalten Nahkampfangriffe des Freelancers den Zusatz „Naniten-Gift(**Grad**+1)“. Wird er von einem anderen Kämpfer erfolgreich angegriffen oder berührt (das gilt auch für verbündete Charaktere), so erleidet dieser automatisch **Grad ÷ 2** (aufrunden) Naniten-Giftmarken.

Naniten-Giftmarken funktionieren wie normale Giftmarken, wirken aber auch bei technischen und mechanischen Objekten. Erleidet ein solches Objekt Naniten-Giftmarken in Höhe seiner KK, so stellt es seine Funktion ein. Naniten-Giftmarken in Objekten können nur mit den externen Naniten des Bio-Autoreparatursystems (siehe oben) entfernt werden. In einem Lebewesen können sie dagegen mit allen Methoden entfernt werden, die auch bei normalen Giftmarken wirken.

Rückstoßkompensator (aktiv)

In den Oberarmen des Benutzers sind massive Gyrostabilisatoren untergebracht, die speziell dafür konstruiert wurden, den Rückstoß von Feuerwaffen zu neutralisieren.

Dieses Cybersystem kann bis zu zweimal erworben werden. Jeder Grad dieses Systems verleiht dem Freelancer eine Stufe *Rückstoßkompensation* (Seite 50).

Schlaganker (aktiv)

In beiden Füßen des Benutzers sind Bolzen integriert, die mit hohem Druck in den Boden gerammt werden können und so seine Standfestigkeit erhöhen.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Der Freelancer kann die Schlaganker bei seiner Aktivierung ein- oder ausschalten (in einer Laufenden Runde kann das System nur entweder ein- oder ausgeschaltet werden). Im eingeschalteten Zustand wird der Freelancer bewegungsunfähig und immun gegen Schleudern (Immunität gegen Schleudern entspricht einer Stufe *Rückstoßkompensation*, siehe Seite 50). Der Schlaganker kann auf allen Böden mit einer Härte unterhalb der von Stahl eingesetzt werden.

Fahrzeughdrohne (Drohnen-Option)

Fahrzeugregeln: Die Fahrzeughdrohne verwendet die Regeln für Fahrzeuge (*Freelancer Dynamics Spielerbuch*, Seite 18ff.). Die Fahrzeugwerte entsprechen dem Fahrzeug, das verwandelt wurde.

Fahrzeug: Der Ritter kann ausschließlich Landfahrzeuge in Drohnen verwandeln, er darf sich jedoch für ein beliebiges Landfahrzeug mit bis zu 3 Tonnen Gewicht entscheiden.

Sehr hohe Reichweite: Der Funkbereich der Fahrzeughdrohne beträgt draußen bis zu 15 Kilometer (5000 Felder). Die Drohne verwandelt sich nicht zurück, wenn der Freelancer seine Form beendet.

Datenübertragung: Die Fahrzeugdrone übermittelt dem Freelancer jederzeit ihre Sensordaten. Sie verfügt über eine Kamera mit Nachtsicht.

Drohnensteuerung: Der Freelancer kann die Fahrzeugdrohne wie üblich fernsteuern oder sich hinter das Steuer setzen. Tut er letzteres, so erhält er durch die größere Übersicht einen zusätzlichen Bonus von +5 auf alle Fahrzeugproben. Dieser Bonus kann mit dem eines Fahrzeug-Symbiolinks kombiniert werden.

Bewaffnung: Die Fahrzeugdrohne verfügt über eine frei schwenkbare Bordwaffe mit den folgenden Werten: Rw 40, Sch 5+**Grad**, Pr HW+10, Munition (200). Wenn die Drohne eigenständig feuert, verfügt sie dazu über einen HW-Wert in Höhe der Formstufe. Die Bordwaffe schießt immer im Salvenmodus. Um die Munition wieder aufzuladen, muss der Freelancer an die Drohne angrenzen oder sich darin befinden und eine Handlung oder 1 Energiemarke investieren. Die Bordwaffe kann ein- und ausgefahren werden, was jeweils eine Runde dauert, aber keine Handlung verbraucht. Im eingefahrenen Zustand ist die Waffe nur mit einer gründlichen Suche zu entdecken.

DER RICHTER

Der Richter ist ein unerbittlicher Jäger, dessen aufmerksamen Sinnen man ebenso wenig entgehen kann wie seinem futuristischen Waffenarsenal. Wenn es um das Austeilen von massivem Schaden geht, kann es niemand mit ihm aufnehmen.

Verbesserte Sensorik (passiv)

Alle natürlichen und künstlichen Sinne des Benutzers sind über ein Computersystem vernetzt, das die Umgebung bis ins kleinste Detail überwacht und dem Benutzer in gut sortierter, störungsfreier Form zur Verfügung stellt.

Der Freelancer bekommt einen Bonus in Höhe des **Grades** auf seinen WE-Wert (kompatibel mit dem Kognitionsbooster, Seite 31). Alle seine Sinneswahrnehmungen werden aufgezeichnet und können über ein Netzinterface (Seite 30) auf konventionelle Datenverarbeitungssysteme überspielt werden. Die maximale interne Speicherkapazität beträgt **Grad** Stunden und kann mit einem Erinnerungsspeicher kombiniert werden, siehe Seite 31.

Wenn der Freelancer bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investiert, fährt sich seine Sensorik zur vollen Leistungsfähigkeit hoch und er bekommt bis zu seiner nächsten Aktivierung einen Bonus von auf **Grad x 4** auf Wahrnehmungsproben.

Erweiterte Sensorik (passiv)

Die natürlichen Sinne des Benutzers werden schrittweise durch künstliche Sensoren ersetzt.

Für jeden **Grad** dieses Cybersystems darf der Freelancer zwei der folgenden Sensor-Upgrades wählen (siehe auch Wahrnehmungsregeln, **Freelancer Hexxagon**, Seite 36):



Restlichtverstärkung: Der Freelancer bekommt Nachtsicht.

Wärmesicht: Der Freelancer bekommt Dunkelsicht. Um dieses Upgrade wählen zu dürfen, muss der Freelancer bereits über „Nachtsicht“ verfügen.

Ultraschallsensor: Der Freelancer bekommt einen Ortungssinn für Objekte mit einer Reichweite von 30 Metern (10 Feldern). Ein Ultraschallsensor funktioniert nur, wenn er der einzige in seiner Reichweite ist, ansonsten überlagern sich die aktiven Schallwellen der verschiedenen Sensoren und erzeugen ein sensorisches Chaos. Der Freelancer kann die Reichweite des Sensors deshalb in 3-Meter-Stufen verkleinern oder ganz ausschalten, dies kostet keine Handlung. Um dieses Upgrade wählen zu dürfen, muss der Freelancer bereits über „Wärmesicht“ verfügen.

Augenzoom: Der Freelancer bekommt Weitblick (**Grad** x 5).

Geruchssensor: Der Freelancer bekommt verbesserten Geruchssinn.

Gehörsensor: Der Freelancer bekommt verbessertes Gehör.

Tastsensor: Der Freelancer bekommt verbesserten Tastsinn.

Schädelwaffe (passiv)

Im Kopf des Benutzers, entweder hinter einem Cyberauge oder im Mund, ist eine getarnte Schusswaffe untergebracht, die er völlig überraschend zum Einsatz bringen kann.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Die Schädelwaffe kann entweder wie eine leichte Pistole mit einer Handlung abgefeuert werden (Rw 5, Sch 3, Pr HW+6), wobei der Freelancer, wenn er den Überraschungseffekt auf seiner Seite hat, einen Bonus von +10 auf seine Präzision erhält, oder sie wird als unterstützende Feuerwaffe im Nahkampf benutzt, wodurch sich der Schaden der verwendeten Nahkampfwaffe wie üblich um +2 erhöht und die Präzision um -2 sinkt. Jeder Einsatz der Schädelwaffe kostet 1 Energiemarke.

Schusswaffenimplantat & Schulterwaffenimplantat (aktiv)

Das Schusswaffenimplantat besteht aus einer im Arm des Benutzers untergebrachten, getarnten Cyberschusswaffe. Das Schulterwaffenimplantat besteht aus einer ähnlichen Waffe, die in der Schulter des Benutzers untergebracht ist. Beide Cybersys-

DER RICHTER



Stufe Cybersysteme

1	Rechte Armwaffe (1), Erweiterte Sensorik (1)
2	Linke Armwaffe (1), Verbesserte Sensorik (1)
3	Rechte Armwaffe (2), Robokanone (1)
4	Rechte Schulterwaffe (1), Erweiterte Sensorik (2)
5	Linke Schulterwaffe (1), Verbesserte Sensorik (2)
6	Rechte Armwaffe (3), Robokanone (2)
7	Linke Armwaffe (2), Schädelwaffe
8	Rechte Armwaffe (4), Verbesserte Sensorik (3)
9	Rechte Schulterwaffe (2), Linke Schulterwaffe (2)
10	Rechte Armwaffe (5), Robokanone (3)
11	Linke Armwaffe (3), Erweiterte Sensorik (3)
12	Rechte Armwaffe (6), Verbesserte Sensorik (4)
13	Rechte Schulterwaffe (3), Linke Schulterwaffe (3)
14	Rechte Armwaffe (7), Robokanone (4)
15	Linke Armwaffe (4), Verbesserte Sensorik (5)

teme sind jeweils für die linke und rechte Körperseite erhältlich, womit dem Benutzer ein beeindruckendes Waffenarsenal zur Verfügung stehen kann.

Bei den Schuss- und Schulterwaffenimplantaten handelt es sich insgesamt um vier separate Cybersysteme, die separat erworben und upgegradet werden. Die Bezeichnungen der einzelnen Systeme lautet: *Linkes Schusswaffenimplantat* (im linken Arm), *rechtes Schusswaffenimplantat* (im rechten Arm), *linkes Schulterwaffenimplantat* (linke Schulter) und *rechtes Schulterwaffenimplantat* (rechte Schulter).

Beim ersten Erwerb eines jeweiligen Waffenimplantats muss sich der Freelancer für eine Cyberschusswaffe entscheiden, die in diesem Cybersystem untergebracht sein soll (siehe Tabelle unten). Diese Auswahl kann später nicht mehr geändert werden.

Cyberschusswaffen können nicht in den zusätzlichen Armen untergebracht werden, wie sie die Bischof-Cyberform zur Verfügung stellt, sondern nur in den beiden normalen Armen des Freelancers.

SPEZIELLE CYBERSCHUSSWAFFEN

Die folgenden Waffen stehen nur als Cyberschusswaffen zur Verfügung. Sie dürfen nicht als normale Schusswaffen ausgewählt werden.

Bezeichnung	Reichweite	Schaden	Präzision	Munition	Speziell
Nadler	15	3	+15	8	–
Laser	1000	9	+20	1	Vt KK
Plasmawerfer	10(E)	11	+5	1	Feuerschaden
Mikrowellenstrahler	30(E)	4	+10	2	Übelkeit(6)
Vereisungsstrahler	20	7	+12	3	Vt KK, Kälteschaden
Lähmstrahler	25	4	+10	3	Erschöpfung(6)
Spinnweb-Projektor*	20	5	+8	2	Betäubungsschaden, Fesselung(6)

*) Lässt sich auch als Kletterhilfe und zum Aufspannen von Spinnennetzen (Werte wie Waffe) einsetzen.

Die Cyberschusswaffen können ein- und ausgefahren werden. Im eingefahrenen Zustand sind sie perfekt getarnt und können nicht aufgespürt werden. Eingesetzt werden können sie aber nur, wenn sie ausgefahren sind. Das Ein- bzw. Ausfahren einer beliebigen Anzahl von Schusswaffenimplantaten und Schulterwaffenimplantaten erfordert entweder eine Handlung oder 1 Energiemarke. Ein Freelancer darf bei seiner Verwandlung in die Richter-Cyberform entscheiden, mit ausgefahrenen Schusswaffen- und Schulterwaffenimplantaten zu beginnen.

Jeder Einsatz einer Cyberschusswaffe verbraucht einen Schuss Munition. Bei der Verwandlung in die Richter-Form sind die Cyberschusswaffen in den Armen voll geladen und die in den Schultern halb geladen (abrunden). Ein Nachladen ist erst möglich, wenn die Waffe komplett leergeschossen ist. Das Nachladen kostet 3 Energiemarken und verbraucht keine Handlung, anschließend ist die Waffe wieder voll geladen.

Ein Freelancer mit einer Cyberschusswaffe im Arm hat die Hand dieses Arms dennoch frei zur Verfügung, weil die Cyberwaffe aus dem Unterarm ausfährt und über den Handrücken hinweg feuert. Der Freelancer kann deshalb gleichzeitig noch in seiner Hand eine Nahkampfwaffe, eine Cybernahkampfwaffe oder gar eine weitere, reguläre Schusswaffe unterbringen. Für jeden Arm, der gleichzeitig eine Cyberschusswaffe und eine reguläre Waffe abfeuert, erhöht sich der *Rückstoß* des Angriffs jedoch um eine Stufe.

Wenn ein Charakter mit einer Handlung mehrere Waffen gleichzeitig abfeuert (egal ob es sich dabei um normale Waffen oder Cyberschusswaffen handelt), muss er eine davon zur Hauptwaffe ernennen. Das Ziel muss sich innerhalb der Reichweite aller beteiligten Waffen befinden. Für jede Waffe, die neben der Hauptwaffe abgefeuert wird, erhöht sich der Schadenswert der Hauptwaffe um +2. Im Gegenzug halbiert sich grundsätzlich ihr Präzisionsbonus und bei drei oder mehr Waffen erhöht sich zusätzlich der *Rückstoß*.

DER GAUKLER

Der Gaukler bietet eine Vielzahl trickreicher Cybersysteme an, die sich um Heimlichkeit, Täuschung und Infiltration drehen, aber auch für den offensiven Einsatz hat er so manche Überraschung parat.

Gleichgewichtssystem (passiv)

Der natürliche Gleichgewichtssinn des Benutzers wird durch ein künstliches System ersetzt, das ihm eine geradezu überirdische Balance verschafft.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Der Freelancer erhält einen Bonus von +1 auf BW und +10 auf Balancieren-Proben.

Cyberkehlkopf (passiv)

Die Stimmbänder und alle anderen lauterzeugenden Bestandteile der Kehlkopf-Anatomie des Benutzers werden durch Implantate ersetzt, die ihm eine schier unbegrenzte Modulation und Tonverstärkung seiner Stimme erlauben.

Der Freelancer kann beliebige Stimmen und Töne imitieren. Um einen Zuhörer mit der Nachahmung einer bestimmten

Upgrades

Für jeden **Grad** nach dem ersten, den ein Schusswaffenimplantat oder Schulterwaffenimplantat erhält, verbessert sich die implantierte Cyberwaffe je nach Typ folgendermaßen:

Nadler: Rw +2, Sch +1, Pr +2

Laser: Rw +100, Pr +5

Plasmawerfer: Sch +1, Pr +1

Mikrowellenstrahler: Rw +2, Pr +2, Übelkeit(+2)

Vereisungsstrahler: Sch +1, Pr +1

Lähmstrahler: Rw +2, Pr +2, Erschöpfung(+2)

Spinnweb-Projektor: Rw +2, Pr +2, Fesselung(+2)

Robokanone (Drohnen-Option)

Waffenform: Der Richter kann nur frei stehende Schusswaffen (also keine befestigten Waffen oder Geschütze) in Drohnen verwandeln. Die Robokanone bekommt einen Angriff mit den Werten der verwandelten Waffe.

Eingeschränkte Mobilität: Die Robokanone sieht genau so aus wie die Waffe, aus der sie erzeugt wurde, besitzt darüber hinaus aber drei Beine, die sie mit Schlagankern im Boden versenkt hat, wodurch sie Immun gegen Schleudern wird - insgesamt verfügt sie über Rückstoßkompensation Stufe 2. Sie zählt als bewegungsunfähig (kein GE-Wert), kann aber vor einem Fernkampfangriff in eine beliebige Richtung schwenken. Anstatt in einer Runde zu schießen, darf sie sich um 1 Feld fortbewegen, kann dabei aber keine großen Steigungen oder anderweitig schwieriges Gelände (Hindernisse, dichtes Gebüsch, Wasser, usw.) durchqueren.

Nachladen: Die Robokanone greift auf die Munition der Waffe zurück, aus der sie erzeugt wurde. Ist diese Munition aufgebraucht, so darf die Robokanone in einen Nachlademodus wechseln, bei dem sie ihre Munitionskapazität wieder auffüllt - dieser Vorgang dauert 1 Minute (12 Runden).



Stimme oder eines bestimmten Tons zu täuschen, ist eine vergleichende Probe WE + Singen gegen die Wahrnehmung der zu täuschenden Person oder des zu täuschenden Systems erforderlich. Die maximale Stimmlautstärke des Freelancers nimmt um einen Faktor in Höhe des **Grades +1** zu. Wenn er in einer Runde einen Nahkampfangriff durchführt, darf er 1 Energiemarke ausgeben, um zusätzlich einen Kampfschrei-Angriff mit WL 5, Sch **Grad+2**, Pr KK+10, Vt KK, Schallschaden durchzuführen. Dieser Angriff darf vor oder nach dem eigentlichen Nahkampfangriff gegen ein beliebiges Ziel erfolgen.

Mimikry-Haut (passiv)

Die Mimikry-Haut ersetzt die gesamte Hautoberfläche des Benutzers inklusive seiner Netzhaut, seinen Haaren, Fingernägeln und Fussnägeln. Per neuralem Befehl kann die Farbe, Behaarung und Oberflächenstruktur der Haut verändert werden, gleiches gilt für die Farbe und Struktur der Netzhaut.

Die Mimikry-Haut ist ein Haut-Cybersystem (siehe Seite 26) und kann nur einmal erworben werden. Sie erlaubt dem Freelancer, seine Körperoberfläche beliebig zu gestalten und auf diese Weise jede Person zu imitieren, die er mindestens einmal gesehen hat (Bonus von +5 auf alle Täuschungsproben). Jede Änderungen erfordert eine Handlung. Kleine Änderungen (z.B. die Iris der Augen) kosten zusätzlich 1 Energiemarke, mittlere Änderungen (z.B. das Gesicht) 2 Energiemarken und alle darüber hinausgehenden Änderungen 3 Energiemarken. Wenn der Freelancer einer Person aus nächster Nähe (max. 3 Meter) in die Augen sieht oder ein hochauflösendes Photo zur Verfügung hat, kann er seine Iris mit einer Handlung und 1 Energiemarke in eine täuschend echte Kopie der betrachteten Iris verwandeln. Auf ähnliche Weise können mit der Mimikry-Haut gefälschte Fingerabdrücke und DNA-Proben erzeugt werden.

Chamäleonhaut (passiv)

Dieses Cybersystem stellt das perfekte Ergänzung für jeden Infiltrator dar. Es projiziert das Gelände hinter dem Benutzer auf seine Hautoberfläche und macht ihn damit für normale Beobachter annähernd unsichtbar. In die Hände und Füße sind zudem Geckoimplantate untergebracht, die es ihm erlauben, fast mühelos an vertikalen Oberflächen entlang zu klettern.

Die Chamäleonhaut ist ein Cyber-Hautsystem (Seite 26). Sie verleiht dem Freelancer einen Bonus von **Grad x 4** auf Heimlichkeitsproben und einen Bonus in Höhe des **Grades** auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe. Dieser Bonus verringert sich in dem Maße, in dem der Freelancer bekleidet ist.

Die Geckoimplantate verleihen dem Freelancer einen Bonus von **Grad x 4** auf Kletterproben und einen Kletterbewegungswert in Höhe seines Bewegungswerts. Diese Verbesserung verringert sich in dem Maße, in dem der Freelancer seine Hände und Füße nicht zum Klettern frei hat (z.B. weil er Schuhe trägt oder etwas in seiner Hand hält), zur Kletterbewegung sind zudem mindestens eine freie Hand und ein Fuß oder zwei freie Hände erforderlich.

Pheromonbooster (aktiv)

Die Schweißdrüsen des Benutzers sondern auf Befehl ein starkes Pheromon ab, dass die Sinne der Umstehenden verwirrt.

DER GAUKLER



Stufe Cybersysteme

1	Chamäleonhaut (1), Nanoschnur (1)
2	Mimikryhaut, Elite-Kampfdrohne (1)
3	Cyberskates, Nanoschnur (2)
4	Chamäleonhaut (2), Cyberkehlkopf (1)
5	Telekoparm, Nanoschnur (3)
6	Pheromonbooster (1), Schmuggelbehälter
7	Chamäleonhaut (3), Nanoschnur (4)
8	Gleichgewichtssystem, Elite-Kampfdrohne (2)
9	Pheromonbooster (2), Nanoschnur (5)
10	Chamäleonhaut (4), Cyberkehlkopf (2)
11	Pheromonbooster (3), Nanoschnur (6)
12	Chamäleonhaut (5), Elite-Kampfdrohne (3)
13	Cyberkehlkopf (3), Nanoschnur (7)
14	Chamäleonhaut (6), Elite-Kampfdrohne (4)
15	Pheromonbooster (4), Nanoschnur (8)

Auf die betörende Wirkung des Pheromonboosters sind Freelancer nicht angewiesen. Das Cybersystem bewirkt darüber hinaus allerdings, dass jedes biologische Lebewesen, das den Freelancer im Nahkampf angreifen will, zunächst eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von $10 + \text{Grad} \times 5$ ablegen muss. Misslingt die Probe, so verfällt der Angriff. Die Probe muss bei jedem Angriff erneut durchgeführt werden.

Nanoschnur (aktiv)

In einer künstlichen Fingerkuppe des Benutzers ist eine Schnur aus Monodraht untergebracht, die nur wenige Moleküle dick ist und die meisten Materialien mühelos durchdringen kann. Die Schnur besteht aus miteinander vernetzten Naniten, die bei jedem Einsatz Schaden nehmen und einen Regenerationszyklus durchlaufen müssen, bevor sie wieder zur Verfügung stehen.

Der Freelancer kann die Nanoschnur mit einer Handlung und 2 Energiemarken einsetzen, um Materialien mit einer Dicke von bis zu **Grad x 5** cm zu zerschneiden oder ein kreisrundes Loch mit dieser Tiefe in sie hineinzuschneiden. Allein Materialien, deren Dichte mindestens der von Diamanten entspricht oder die auf magische oder andere, überirdische Weise geschützt sind, können nicht zerschnitten werden, alle anderen Materialien durchtrennt die Nanoschnur ohne nennenswerten Widerstand.

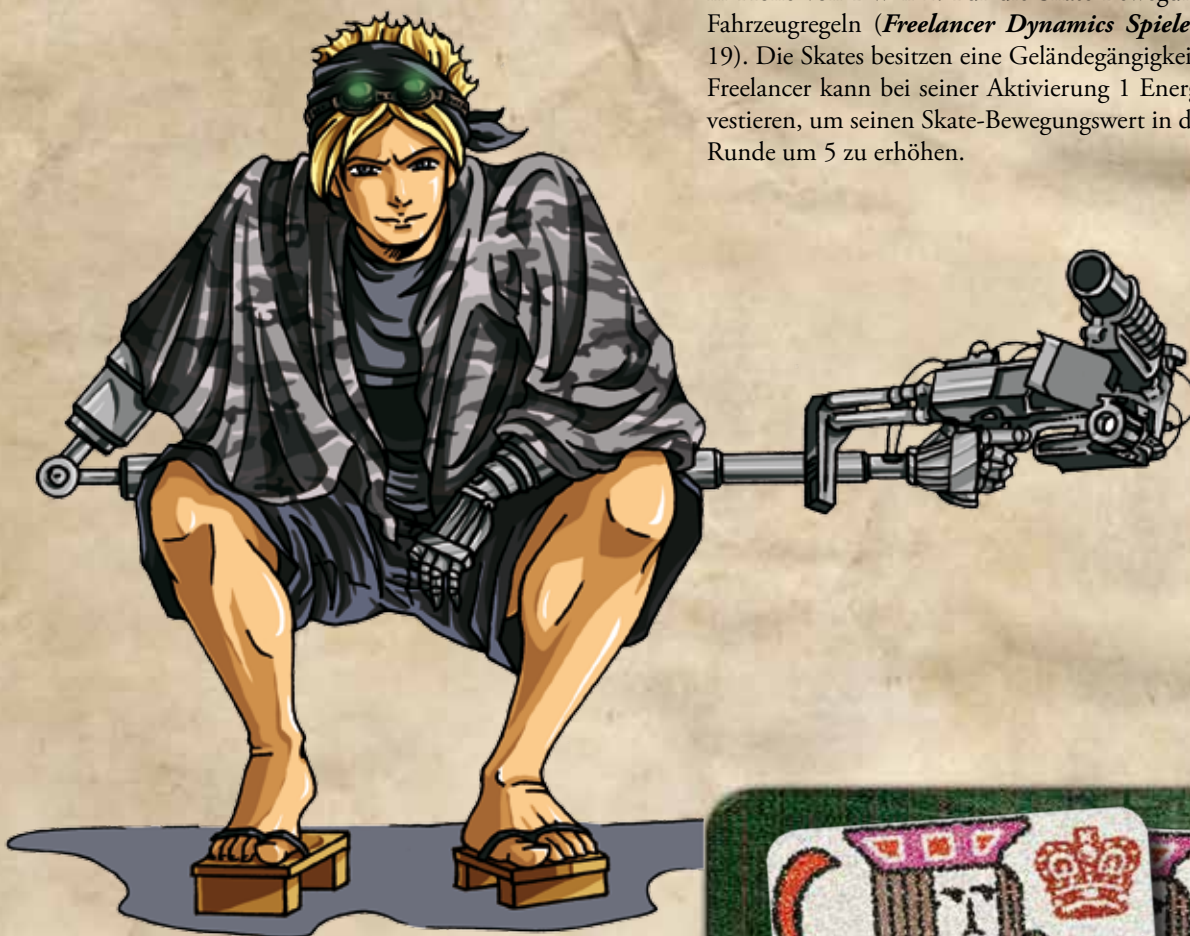
Der Freelancer kann die Nanoschnur auch als Nahkampfwaffe verwenden, was pro Einsatz 1 Energiemarke kostet. Die Waffewerte sind: WL 1, Sch **Grad x 3**, Pr HW+20, Vt KK, Nanoschaden. Gegen Nanoschaden wirken nur Boni auf den Verteidigungswurf, die von der Art des Schadens unabhängig sind.

Wenn das Ziel bei seinem Verteidigungswurf eine 19 oder 20 würfelt, geht der Angriff mit der Nanoschnur nicht nur daneben, der Freelancer muss darüber hinaus sofort eine HW-Probe gegen einen Mindestwurf von $10 + (\text{Grad} \times 5)$ bestehen, oder er fügt sich den vollen Waffenschaden selbst zu. Wegen dieser schwierigen Handhabung kann die Nanoschnur nicht mit den Cybernahkampfwaffen der Bischof-Form kombiniert werden.

Schmuggelbehälter (aktiv)

In den Körper des Benutzers ist ein Behälter eingelassen, der sich per neuralem Befehl öffnen und schließen lässt. Der Behälter und alles, was darin gelagert ist, lassen sich mit normalen Durchleuchtungssystemen nicht aufspüren.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Es stellt drei Behälter mit einem Fassungsvermögen von jeweils 2 Litern im linken Oberschenkel, rechten Oberschenkel bzw. Bauch zur Verfügung. Die Behälter sind in ihrer Form variabel, um verschiedene Objekte aufnehmen zu können. Solange der Freelancer nicht in die Gaukler-Form verwandelt ist, sind die in Schmuggelbehältern untergebrachten Objekte vollkommen unerreichbar (sie erscheinen jedoch wieder, wenn er sich erneut verwandelt), aber auch im aktiven Zustand werden sie von normalen Durchleuchtungssystemen nicht aufgespürt.



Teleskoparm (aktiv)

Die Ober- und Unterarme des Benutzers enthalten mehrere ineinander verschachtelte Teleskopstufen, die er beliebig ein- und ausfahren kann.

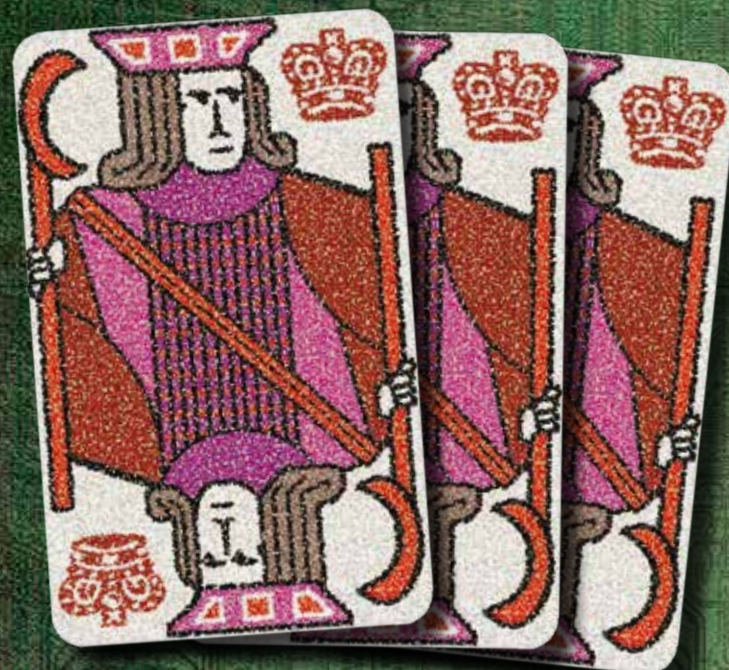
Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Der Freelancer kann seine Arme auf bis zu 6 Metern Länge ausfahren. Die Arme sind stark genug, damit er sich an ihnen hochziehen kann, wodurch sich bei einer Kletterpartie die Anzahl der nötigen Kletterproben halbieren. In Händen gehaltene Werkzeuge und Waffen können von einem ausgefahrenen Teleskoparm eingesetzt werden, indem der Freelancer bei seiner Aktivierung festlegt, in welchem Feld sich seine linke bzw. rechte Hand befindet. Die Reichweite entspricht

einer Waffenlänge von 4 (siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 47). Wenn er eine Schusswaffe an einem ausgefahrenen Teleskoparm einsetzt, erhöht sich der Rückstoß um 1.

Cyberskates (aktiv)

In den Füßen des Benutzers sind Inline-Skates untergebracht, die bei Bedarf ausgefahren werden können. Die Skates verfügen über Elektromotoren für erhöhte Mobilität sowie Smarträder, die sich nahtlos an den Untergrund anpassen.

Dieses Cybersystem kann nur einmal erworben werden. Der Freelancer kann die Cyberskates mit jeweils einer Handlung oder einer Energiemarke ein- und ausfahren. Beim Henshin in die Gaukler-Cyberform darf er entscheiden, mit ausgefahrenen Skates zu beginnen. Im ausgefahrenen Zustand reduziert sich sein normaler BW-Wert auf die Hälfte (abgerundet), dafür erhält er einen besonderen Skate-Bewegungswert in Höhe von BW x 2. Für die Skate-Bewegung gelten die Fahrzeugregeln (*Freelancer Dynamics Spielerbuch*, Seite 19). Die Skates besitzen eine Geländegängigkeit von 5. Der Freelancer kann bei seiner Aktivierung 1 Energiemarke investieren, um seinen Skate-Bewegungswert in der laufenden Runde um 5 zu erhöhen.



Elite-Kampfdrohne (Drohnen-Option)

GE	HW	KK	WE	LE	BW
7	7	7	5	6	3

Verbesserung: Alle Eigenschaftswerte erhalten einen Bonus von **Grad x 3**. Die Drohne besitzt die Fertigkeiten Wahrnehmung, Heimlichkeit, Abrollen, Springen, Balancieren, Klettern, Laufen, Schwimmen und Tauchen auf **Grad x 3**.

Intelligentes Waffensystem: Die Elite-Kampfdrohne besitzt eine eigenständige Intelligenz. Sie kann selbst nicht sprechen, versteht jedoch alle Sprachen, die der Freelancer beherrscht und kann auch Befehle von anderen Personen entgegennehmen, wenn sie zuvor vom Freelancer die Anweisung dazu erhalten hat (sie bricht allerdings niemals ihre Loyalität zu ihrem Freelancer). Der Freelancer kann sie wahlweise wie eine Marionette steuern oder eigenständig handeln lassen.

Begnadeter Kämpfer: Die Elite-Kampfdrohne kann alle Waffen benutzen, die auch ein Mensch benutzen kann. Sie verfügt über Rückstoßkompensation Stufe 1, ab einem **Grad**

von 5 erhöht sich die Rückstoßkompensation auf Stufe 2, ab einem **Grad** von 10 auf Stufe 3. Die Drohne darf mit einer Handlung ihre Waffen wechseln oder nachladen und anschließend noch eine Angriffshandlung durchführen, ihre Präzision sinkt dadurch aber in der laufenden Runde um -10.

Autonomie: Die Elite-Kampfdrohne darf sich beliebig weit vom Freelancer entfernen. Verlässt sie dabei den Funkbereich, so kann sie nicht mehr wie eine Marionette gesteuert werden, sondern handelt eigenständig, unter der Kontrolle des Spielers, wobei sie akribisch ihre Befehle befolgt.

Tarnung: Die Elite-Kampfdrohne ist humanoid und geht aufgrund der Maske (*Freelancer Hexxagon*, Seite 60) als Mensch durch, allerdings als furchterregender Mensch. Sie kann mit jeweils einer Handlung eine Oberflächentarnung ein- und ausschalten, die ihr einen Bonus in Höhe von **Grad x 2** auf Heimlichkeitsproben und Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe verleiht.

Sprungkraft: Die Elite-Kampfdrohne kann an Stelle einer normalen Laufen-Bewegung eine Sprungkraft-Bewegung (siehe Seite 36) mit einem BW-Wert von **Grad + 2** durchführen.

CYBERKAMPF

Im Rahmen der Reenact-Kampagne kommt es regelmäßig zu *Cyberkämpfen*. Bei einem solchen Kampf treten jeweils zwei Kontrahenten gegeneinander an, indem sie ihre Systeme miteinander verlinken und ihre Kampfprogramme in einer virtuellen Computerumgebung aufeinander hetzen. In den folgenden Situationen wird ein Cyberkampf durchgeführt:

- Ein Freelancer möchte auf einen passwortgeschützten Computer zugreifen oder ein computergesteuertes Gerät kontrollieren. Dies erfordert eine Handlung und 2 Energiemarken, außerdem muss der Freelancer dazu über ein aktives Netzinterface (Seite 30) verfügen.
- Gegen alle maschinellen Gegner, denen die Freelancer im Laufe der Kampagne begegnen, sind gezielte Cyberangriffe möglich. Dies erfordert eine Handlung und 2 Energiemarken, außerdem muss der Freelancer dazu über ein aktives Netzinterface verfügen. Die Auswirkungen eines erfolgreichen Cyberangriffs ähneln denen eines normalen gezielten Angriffs (*Freelancer Hexxagon*, Seite 50).
- Ein Freelancer möchte einem maschinellen Gegner einen *Gnadenstoß* versetzen. Der Spielleiter teilt den Spielern mit, wenn ihre Freelancer die Gelegenheit dazu haben. Der Gnadenstoß kostet eine Handlung und verbraucht keine Energiemarken. Er kann von allen Freelancern durchgeführt werden, die aktiv in eine Cyberform verwandelt sind, ein Netzinterface ist nicht erforderlich.
- Manchmal wird ein Freelancer auch von einem Gegner im Cyberkampf angegriffen. In diesem Fall ist der Freelancer der Verteidiger.

Der Cyberkampf wird üblicherweise von einem Kontrahenten initiiert, indem er eine Handlung dafür einsetzt. Der initiiierende Kampfteilnehmer wird „Angreifer“ genannt, der andere ist der „Verteidiger“.

Abgesehen von bestimmten Sonderregeln (siehe unten), die die Kontrahenten aufgrund ihrer Kampfprogramme zum Einsatz bringen können, läuft ein Cyberkampf immer nach dem folgenden Schema ab:

- 1) Der Angreifer wirft fünf sechsseitige Würfel. Anschließend entscheidet er, welche davon liegen bleiben sollen, und nimmt die restlichen Würfel wieder auf die Hand.
- 2) Als nächstes wirft der Verteidiger ebenfalls fünf sechsseitige Würfel und entscheidet, welche liegen bleiben sollen. Die restlichen Würfel nimmt er wieder auf die Hand. Es ist darauf zu achten, dass die Würfel des Angreifers und Verteidigers nicht durcheinander geraten.
- 3) Nun wirft der Angreifer die Würfel, die er zurück auf die Hand genommen hat und entscheidet anschließend, welche der frisch gewürfelten Würfel er liegen lassen und welche er erneut auf die Hand zurücknehmen will. Er darf auch Würfel wieder auf die Hand nehmen, die er zuvor hat liegen lassen.
- 4) Der Verteidiger tut es wiederum dem Angreifer nach.
- 5) Der Angreifer wirft die in seiner Hand verbliebenen Würfel (falls vorhanden) und legt sie anschließend neben diejenigen, die er in den vorherigen Durchgängen liegen gelassen hat.
- 6) Erneut tut es ihm der Verteidiger nach.
- 7) Nun ermitteln beide Kontrahenten den Wert ihrer Wurfresultate anhand der auf der nächsten Seite aufgeführten Liste. Derjenige mit höheren Wert hat den Cyberkampf gewonnen – die Folgen beschreibt der Spielleiter anhand des Abenteuertextes.

WÜRFELWERTUNG CYBERKAMPF

Die unten aufgeführte Liste zeigt die möglichen Gewinnkombinationen in aufsteigender Wertigkeit. Wenn beide Kontrahenten die gleiche Kombination haben, gewinnt derjenige mit dem höherwertigen Pasch bzw. der höherwertigen Gesamtaugenzahl. Liegt auch hier ein Gleichstand vor, so hat der Verteidiger die Auseinandersetzung gewonnen.

- Keine Kombination
- Zweier-Pasch (2 Gleiche einer Augenzahl)
- Dreier-Pasch (3 Gleiche einer Augenzahl)
- Zwei Zweier-Paschs (je 2 Gleiche von zwei verschiedenen Augenzahlen)
- Kleine Straße (4 in einer Reihe)
- Full House (2 Gleiche einer Augenzahl + 3 Gleiche einer anderen Augenzahl)
- Vierer-Pasch (4 Gleiche einer Augenzahl)
- Große Straße (5 in einer Reihe)
- Fünfer-Pasch (5 Gleiche einer Augenzahl)

KAMPFPROGRAMME

Kampfprogramme sind für Freelancer nicht frei erhältlich. Die einzige Möglichkeit, an ein Kampfprogramm zu gelangen, ist ein Cyberkampf gegen einen Gegner oder einen Computer, der ein solches Programm benutzt. Wenn der Freelancer über ein Netzinterface (Seite 30) verfügt, darf er nach dem Kampf eines der Kampfprogramme des Gegners auf einen seiner Speicherplätze kopieren.

Virus: Bevor der zweite Würfeldurchgang beginnt (zwischen Schritt 2 und 3) darfst du die Augenzahl eines liegenden Würfels deines Gegners um 1 verändern (nicht über 6 oder unter 1).

Verteidigungsverstärkung: Wenn du in einem Cyberkampf der Verteidiger bist, darfst du beim ersten Würfeln (Schritt 1) einen zusätzlichen Würfel werfen. Anschließend entfernst du sofort einen beliebigen Würfel.

Einfrieren: Nachdem dein Gegner seinen ersten Würfeldurchgang gemacht hat (Schritt 1 oder 2) und noch bevor er entscheidet, welche Würfel er liegen lässt und welche er wieder auf die Hand nimmt, darfst du einen davon einfrieren. Dieser Würfel bleibt bis zum Ende des Cyberkampfes liegen, seine Augenzahl kann auf keine Weise verändert werden.

Schild: Du darfst den Schild im ersten oder zweiten Würfeldurchgang (Schritt 1 oder 3 bzw. Schritt 2 oder 4) aktivieren, nachdem du entschieden hast, welche Würfel liegen bleiben und welche du wieder auf die Hand nimmst. Durch den Schild darfst du bis zu drei deiner liegenden Würfel einfrieren – sie können bis zum Ende des Cyberkampfes durch keinen Effekt verändert werden.

Zielsicherung: Wenn du im ersten oder zweiten Würfeldurchgang (Schritt 1 oder 3 bzw. Schritt 2 oder 4) einen Dreierpasch liegen hast, darfst du diesen sofort auf einen Viererpasch aufwerten und einfrieren. Du würfelst dann für den Rest des Cyberkampfes nur noch mit dem verbliebenen Würfel, die anderen Würfel können auf keine Weise verändert werden.

Varianz: Vor dem Ermitteln des Werts deines Würfergebnisses (Schritt 7) darfst du die Augenzahl eines deiner Würfel um 1 verändern (nicht über 6 oder unter 1). Eingefrorene Würfel dürfen nicht verändert werden.

Kopierer: Zu Beginn des Cyberkampfes (vor Schritt 1) darfst du ein beliebiges Kampfprogramm des Gegners in einen deiner Speicherplätze kopieren und schon im laufenden Cyberkampf einsetzen. Wenn sich in dem Speicherplatz bereits ein anderes Programm befand, so wird dieses gelöscht – das kopierte Programm darf auch den Speicherplatz des Kopierers überschreiben.

Parameterlöschung: Nach Abschluss des ersten Würfeldurchgangs (zwischen Schritt 2 und 3) darfst du entscheiden, die Wertungsparameter zu löschen. Am Ende des Cyberkampfes gewinnt dann der Kontrahent mit der höheren Gesamtaugenzahl.

Lahmlegen: Wenn du der Angreifer bist, darfst du vor deinem ersten Würfeldurchgang (Schritt 1) ein beliebiges Kampfprogramm deines Gegners lahmlegen. Er darf dieses während des laufenden Cyberkampfes nicht einsetzen.

Verlängerung: Du darfst am Ende des zweiten Würfeldurchgangs (zwischen Schritt 4 und 5) entscheiden, den Cyberkampf zu verlängern. Es findet dann ein vierter Würfeldurchgang statt, bevor es zur Wertung kommt. Es können nicht mehrere Verlängerungen gleichzeitig zur Anwendung kommen.

Spiegelung: Wenn du der Verteidiger bist, darfst du, nachdem der Angreifer seinen zweiten Würfeldurchgang beendet hat (zwischen Schritt 3 und 4) entscheiden, eure Würfergebnisse zu tauschen. Deine Würfel nehmen dann die Augenzahlen der Würfel des Gegners an, und seine nehmen die Augenzahlen deiner Würfel an. Auch eingefrorene Würfel wechseln den Besitzer, können aber nicht mehr verändert werden.



ERGÄNZENDE WAFFENREGELN

NEUREGELUNG FÜR SALVENMODUS-
MALUS AUF PRÄZISION

Bislang verwendeten Fernkampfaffen, die im Salvenmodus abgefeuert wurden, den zweiten, hinter einem Schrägstrich aufgeführten Präzisionsbonus. Dies gilt nur noch für den Bogen und die Wurfmesser/Shuriken. Alle Feuerwaffen verwenden statt dessen immer nur den Präzisionsbonus vor dem Schrägstrich, allerdings verursacht eine Waffe im Salvenmodus immer eine Stufe Rückstoß, die einen Malus auf den Präzisionswert bewirkt, wenn sie nicht kompensiert wird. Näheres hierzu siehe unten.

SCHWERE INFANTERIEWAFFEN

Bezeichnung	Rw	Sch	Pr	Mun
Mittleres Maschinengewehr	60	10	+6	100
Schweres Maschinengewehr	40	11	+4	100
Minigun	40	12	+2	100
Autokanone	70(E)	10	+5	10
Schwerer Flammenwerfer	S	6	+6	10

Allgemeine Regeln für schwere Infanteriewaffen

Schwere Infanteriewaffen können normalerweise nur abgefeuert werden, wenn sie auf einer Lafette montiert sind (z.B. bei einem Fahrzeug) oder mithilfe eines Zwei- oder Dreibeins auf dem Boden aufgestützt werden. Eine Schwere Waffe am Boden aufzustützen und feuerbereit zu machen, erfordert eine komplette Bewegung und Handlung ihres Benutzers; während des Gebrauchs der Waffe zählt er als liegend.

Aber wo bliebe der Spaß, wenn ein Charakter nicht wenigstens *versuchen* könnte, eine schwere Infanteriewaffe aus dem Stehen abzufeuern? Dies ist tatsächlich möglich, verursacht allerdings zwei Stufen Rückstoß.

Spezielle Regeln für schwere Infanteriewaffen

Maschinengewehre und *Miniguns* werden immer im Salvenmodus abgefeuert und können deshalb auf alle Regeln zurückgreifen, die einen Salvenmodus erfordern. Dies erzeugt keine zusätzliche Stufe Rückstoß. Die Maschinengewehre verschießen pro Einsatz 10 Kugeln, die Minigun verschießt pro Einsatz 20 Kugeln.

Die *Minigun* darf im Salvenmodus bis zu 5 verschiedene Ziele anvisieren. Im Sperrfeuer-Einsatz darf sie zwei aneinander angrenzende E-Schablonen legen. Näheres hierzu siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 93.

Der *Schwere Flammenwerfer* darf zwei aneinander angrenzende S-Schablonen legen. Er verursacht Feuerschaden.

RÜCKSTOSS

Wenn Fernkampfaffen mit einer hohen Schussfrequenz abgefeuert werden, sorgt der geballte Rückstoß für eine Abweichung der Waffe vom anvisierten Zielpunkt, dargestellt

durch die reduzierte Präzision beim Salvenmodus. Die folgenden Effekte verursachen Rückstoß:

- Jede Waffe, die im Salvenmodus abgefeuert wird, verursacht eine Stufe Rückstoß. Wenn ein Schütze mehrere Waffen gleichzeitig im Salvenmodus abfeuert, verursacht jede davon eine Stufe Rückstoß.
- Wenn ein Schütze gleichzeitig drei oder mehr Waffen abfeuert, verursacht dies für jede Waffe nach der zweiten eine Stufe Rückstoß. (*Zwei oder mehr Waffen gleichzeitig abzufeuern, ist außerdem nur mit Leichten Pistolen, Schweren Pistolen, Automatikpistolen, Maschinenpistolen, Abgesägten Schrotflinten sowie Cyberschusswaffen möglich.*)
- Wenn ein Schütze eine schwere Militärwaffe im Stehen abfeuert, verursacht dies **zwei** Stufen Rückstoß.
- Jede Waffe, die mithilfe eines Teleskoparms abgefeuert wird, verursacht eine Stufe Rückstoß.

Alle Rückstoß-Stufen, die im Laufe einer Runde auf einen Charakter einwirken, addieren sich auf und gelten für alle Waffen, die er in der laufenden Runde einsetzt. Eine Rückstoß-Stufe von 1 bewirkt einen Malus von -5 auf die Präzision, eine Rückstoß-Stufe von 2 einen Malus von -15 und eine Rückstoß-Stufe von 3 einen Malus von -35. Wenn die Präzision dadurch auf 0 sinkt, geht der Schuss automatisch daneben, das Ziel muss keinen Verteidigungswurf durchführen. Bei einer Rückstoß-Stufe von 4 oder mehr ist kein vernünftiger Waffeneinsatz mehr möglich – die Schüsse verfehlen ihr Ziel automatisch. Am Ende einer Runde sinkt die Rückstoß-Stufe wieder auf 0.

Rückstoßkompensation

Einige Effekte verleihen ihrem Benutzer **Rückstoßkompensation**, d.h. sie stabilisieren den Schützen, so dass der von durch das Abfeuern einer Fernkampfaffe verursachte Rückstoß vollständig oder teilweise vermieden werden kann. Für jede Stufe Rückstoßkompensation, die ein Charakter besitzt, wird der von ihm in einer Runde erlittene Rückstoß um 1 Stufe reduziert. Die folgenden Effekte bewirken Rückstoßkompensation:

- Ein Charakter, der immun gegen Schleudern ist (z.B. durch das Schlaganker-Cybersystem, Seite 42), erhält eine Stufe Rückstoßkompensation, wenn er eine Waffe im Stehen abfeuert.
- Das Rückstoßkompensator-Cybersystem (Seite 42) verleiht eine oder zwei Stufen Rückstoßkompensation.
- Ein Charakter, der eine einzelne Waffe aufgestützt im Liegen abfeuert, erhält dadurch zwei Stufen Rückstoßkompensation.
- Bestimmte Ausrüstungsgegenstände können Rückstoßkompensation verleihen.

Solange nichts anderes erwähnt wird, ist die Wirkung aller Effekte, die Rückstoßkompensation verleihen, kumulativ.

SPIELLEITERTEIL: DIE CYBERSPACE-KAMPAGNE

DER TRAUM

Das Waterfront Kapitel der Reenact 2332 Kampagne dreht sich hauptsächlich um ein sehr lineares, taktisch geprägtes Rollenspiel, d.h. Sie lesen den Vorlesetext vor und anschließend kommt es zu einer Action-Szene, in deren Verlauf Ihre Spieler Entscheidungen treffen können, die im Kontext mit dieser Szene stehen. Alles relativ einfach in der Vorbereitung und Durchführung, und so ist es auch gedacht.

Der besondere Reiz des klassischen Rollenspiels liegt allerdings auch noch in etwas anderem: die Freelancer sind lebendige Wesen in einer lebendigen Umgebung, beides zwar fiktiv, aber dennoch vielschichtig und facettenreich. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, gibt es die **Träume**. Im Kern geht es darum: *Ich (in der Rolle meines Freelancers) befinde mich in einer fremden Stadt in einer fremden Gesellschaft und habe ein großes Ziel vor Augen. Ich möchte etwas erschaffen, was vorher noch nicht da war. Wie gehe ich dabei vor? Wie organisiere ich mein Leben und meine Arbeit? Wo wohne ich, wo arbeite ich, welche Werkzeuge und Mitarbeiter brauche ich? Und wie komme ich an sie heran?*

Bei dieser Art des Rollenspiels, *Sandboxing* genannt, kann man soweit gehen, tatsächlich jeden einzelnen Tag im Leben der Freelancer detailliert auszuspielen. Eine etwas einfachere Variante besteht darin, gemeinsam mit den Spielern die Vorgehensweise ihrer Freelancer auszutüfteln und dann nur die maßgeblichen Szenen auszuspielen. Das ist lohnenswert in einem Maße, der ans Grandiose heranreicht, es erfordert allerdings auch viel Liebe zum Detail, zusätzliche Planung und Improvisation von Ihrer Seite. Falls Ihnen dafür die Zeit oder Lust fehlt, sagen Sie Ihren Spielern das am besten von Anfang an, bevor diese große Pläne für ihre Kunstwerke schmieden. Aber auch dann sollten die Träume zumindest in einer abgespeckten Form an der Kampagne teilnehmen.

Gleich im Anschluss an das erste Abenteuer (siehe Seite 54), beginnt die erste Phase der Traum-Verwirklichung: die **Erkenntnis**. Der Freelancer wird sich bewusst, dass er mit seiner Reise nach Tokio ein neues Kapitel seines Lebens aufgeschlagen hat. Was vorher war, ist nun abgeschlossen, und es beginnt etwas völlig neues. Er wird im Waterfront District sein neues Domizil aufschlagen, um von hier aus seinen Plan umzusetzen und das Kunstwerk seiner Träume zu erschaffen.

WO KOMME ICH UNTER?

Eine der ersten Fragen ist natürlich die nach einer Bleibe. Für den Moment genügt vielleicht ein Zimmer in einem Hotel oder Ryokan (einer klassischen japanischen Herberge), aber auf Dauer sollte sich der Freelancer ein richtiges Apartment zulegen. Vielleicht auch gleich mit ein paar angeschlossenen Büros und einer Werkstatt. Lassen Sie gemeinsam mit Ihren Spielern Ihrer Kreativität freien Lauf, es kommt nicht auf Realismus an, sondern auf gute Unter-

haltung. Und machen Sie es Ihren Spielern nicht zu einfach! Eventuell muss ein potenzieller Vermieter erst noch überredet werden, und gerade als Ausländer erntet man eine Menge Misstrauen mit so einer Unternehmung. Wenn man die Leute dann erst einmal von seiner Entschlossenheit und Leidenschaft für das Projekt überzeugt hat, reagieren sie nach anfänglicher Zurückhaltung oft mit einer um so herzlicheren Unterstützung.

DAS KUNSTWERK

Setzen Sie sich mit ihren Spielern zusammen und reden Sie mit ihnen über die geplanten Kunstwerke. Wenn das gewählte Kunstwerk vom Spieler selbst ausgewählt wurde, genügen ein paar gezielte Fragen, um den Damm zu brechen, danach geht es nur noch darum, gut zuzuhören und sich Notizen zu machen. Wenn sich der Spieler dagegen für eins der vorgefertigten Kunstwerke entschieden hat oder Sie sich etwas für ihn ausgedacht haben, dann müssen Sie dem Projekt zunächst gemeinsam eine Form geben, die dem Spieler Spaß macht. Wie gesagt, erlaubt ist was gefällt, also stellen Sie Ihre eigenen Vorstellungen in den Hintergrund und gehen Sie auf die Wünsche Ihres Spielers ein, ganz egal wohin sie auch führen mögen – in dieser Phase der künstlerischen Betätigung sollten Sie Ihren Spielern in jeder Hinsicht Mut zusprechen. Alles ist möglich! Der Himmel ist die Grenze, nein, genau betrachtet gibt es *keine* Grenze. Überhaupt keine.

Folgende Fragen können Sie an Ihre Spieler richten, um das Kunstwerk zu präzisieren:

- **Inspiration:** Was treibt den Freelancer dazu, sich an diesem Kunstwerk zu versuchen? Gibt es ein historisches oder persönliches Vorbild, ein Idol, einen Lehrmeister oder eine Muse? Bei der Beantwortung dieser Fragen hilft es, auch den Spieler direkt zu fragen, wo *er* die Idee her hat.



- **Mitwisser:** Möchte der Freelancer insgeheim an dem Kunstwerk arbeiten, oder möchte er einen größeren Personenkreis, möglicherweise sogar die (Welt-)Öffentlichkeit über sein Vorhaben informieren? Das kann bis hin zur gemeinsamen Formulierung einer Pressemitteilung reichen. Wenn das Projekt geheim gehalten werden soll, sollte geklärt werden, *wie* der Freelancer diese Geheimhaltung gewährleisten will.
- **Nutznießer:** Erschafft der Freelancer das Kunstwerk nur für sich selbst, möchte er es einer Organisation zur Verfügung stellen oder ist es als Geschenk an die Menschheit gedacht?
- **Finanzierer:** Einige Kunstwerke können echt teuer werden, aber selbst für die moderaten Projekte können Sie geltend machen, dass die benötigten Werkstoffe eine Stange Geld kosten – auf jeden Fall sollte der Freelancer hier mit der Herausforderung konfrontiert werden, wie er an die benötigten Mittel herankommen will. Näheres zum Thema Finanzierung gibt es an einer späteren Stelle der Kampagne. Für den Moment genügt es, eine Vorstellung davon zu bekommen, wie viel Geld vonnöten ist und wo es hergeholt werden soll – zum Beispiel könnte im Hintergrund des Freelancers ein Gönner, Mäzen oder Sponsor verankert werden, oder der Freelancer könnte es sich zum Ziel machen, einen solchen aufzustöbern.

Während der Unterhaltung machen Sie sich am besten Notizen darüber, was der Freelancer zur Umsetzung seines Traums benötigt. Anhand dessen können Sie dann für die kommenden Szenen der Kampagne entscheiden, welche Hindernisse Sie ihm in den Weg legen wollen. Das Ziel ist es dabei nicht, die Spieler zu hänseln, vielmehr sollen sie ihre eigene Entschlossenheit bzw. die ihres Freelancers unter Beweis stellen, indem sie die Hindernisse überwinden. Mehr dazu an einer späteren Stelle der Kampagne.

Früher oder später werden einige Spieler auf die Idee kommen, ihre Kunstwerke mit denen der anderen Spieler zu kombinieren. Drängen Sie Ihre Spieler aber nicht in diese Richtung, sondern lassen Sie sie von selbst darauf kommen, wenn sie wollen. Und wenn es nicht dazu kommt, dann eben nicht – für die Kampagne ist dies kein Beinbruch. Um zusammenzuarbeiten, muss man aber erst einmal voneinander wissen, und das ist bei einem normalen Ablauf der Reenact-2332-Kampagne zu Beginn noch nicht der Fall. In dieser Phase sollte also jeder Spieler auf sich allein gestellt planen.

POLIZEI

Innerhalb der Kampagne bekommen es die Freelancer des öfteren unfreiwillig mit der Polizei von Shinagawa zu tun, dies muss jedoch nicht zwingend negative Konsequenzen für sie haben. Die Polizisten sind nicht die Feinde der Freelancer, und solange sich diese nichts zuschulden kommen lassen, haben sie nichts zu befürchten und können sogar einige interessante Informationen erhalten und nützliche Kontakte knüpfen.

Stellen Sie die Polizisten als uneingeweihte Menschen dar, die dennoch für Recht und Ordnung zu sorgen haben und grundsätzlich über alle dafür nötigen Mittel und Wege verfügen. Einzig den Vorfällen um die Maschinenmonster sind

sie nicht gewachsen und neigen zu übereilten Verdächtigungen gegenüber den Freelancern, mit den Monstern unter einer Decke zu stecken. Hier ist es an den Freelancern, sich souverän und zivilisiert zu verhalten und so das Vertrauen der Ordnungskräfte für sich zu gewinnen.

Nach der ersten Begegnung wird man ihre Personalien aufnehmen und sie anweisen, nicht die Stadt zu verlassen, nach der zweiten Begegnung kommt es zu einer längeren Vernehmung, die Sie mit einem oder mehreren Spielern ausspielen können, von denen Sie wissen, dass sie nicht auf den Mund gefallen sind und Spaß an so etwas haben. Wenn die Unterhaltung positiv verläuft, dann sollte das Ergebnis darin bestehen, dass man den Freelancern ein spezielles Einsatzteam unter Oberinspektor (Keibu) Okada Konosuke zur Seite stellt – sowohl als Aufpasser als auch zu ihrer Unterstützung. Das bedeutet, dass sie sich einerseits unauffälliger und gesitteter verhalten müssen, auf der anderen Seite mit der Hilfe der Polizei rechnen können. Letzteres wird ihnen zwar im Kampf nichts nutzen, macht jedoch den Umgang mit Zivilisten einfacher.

Für den grundsätzlichen Ablauf der Kampagne ist es egal, ob die Polizei zu einem Verbündeten oder Gegner der Freelancer wird, Sie können diesen Teil also frei nach dem Verhalten Ihrer Spieler gestalten. Zusammengefasst: Geben Sie Ihren Spielern das Gefühl, dass sich ihre Freelancer in der Zivilisation bewegen und sich deshalb nicht alles erlauben können, ohne mit Konsequenzen rechnen zu müssen, aber gängeln Sie sie auch nicht.

Die folgenden Verhaltensweisen können die Freelancer in Schwierigkeiten bringen:

- **Schwerer Gesetzesverstoß:** Wenn ein Freelancer einen anderen Menschen verletzt oder fahrlässig gefährdet und es Zeugen für sein Verhalten gibt, dann wird er von der Polizei festgesetzt und in Untersuchungshaft genommen. Hier hilft nur der massive Einsatz guter Beziehungen oder besonderer Fähigkeiten, um die untersuchenden Beamten davon zu „überzeugen“, die Vorwürfe fallen zu lassen. Alternativ ist auch ein Gefängnisausbruch möglich, in diesem Fall kommt der Freelancer jedoch auf die Fahndungsliste und muss sich eine Tarnidentität zulegen, um weiter in Shinagawa operieren zu können.
- **Einfacher Gesetzesverstoß:** Sachbeschädigung, Rowdium, Widerstand gegen die Staatsgewalt und Beamtenebeleidigung können einen Freelancer ebenfalls in arge Schwierigkeiten bringen, die von Geldbußen über Sozialstrafen bis hin zur sofortigen Ausweisung im Fall von Ausländern führen kann. Die Freelancer sollten sich außerdem bewusst sein, dass die Behörden bei ihrer Einreise ihre Fingerabdrücke genommen haben und die Polizei auf diese Daten zurückgreifen kann (die Mimikry-Haut der Gaukler-Cyberform kann dies natürlich umgehen).
- **Kampf gegen Maschinenmonster:** Weil die Maschinenmonster aus ganz normalen Maschinen entstehen und bei ihrer Zerstörung in die dazugehörigen Trümmer zerfallen, könnte man den Freelancern relativ leicht Sachbeschädigung vorwerfen, es sei denn es gibt Zeugen, die zugunsten der Freelancer aussagen – deshalb ist es hilfreich, den Zivilisten zu helfen und sich ihnen gegenüber respektvoll zu verhalten.

- **Illegaler Waffenbesitz:** Der Privatbesitz von Waffen unterliegt in Japan sehr strengen Gesetzen, deshalb sollten die Freelancer jede Anstrengung auf sich nehmen, sich nicht erwischen zu lassen.

Troubleshooting XXL: Was ist, wenn sich die Spieler auf einen Machtkampf mit den japanischen Ordnungskräften einlassen? In diesem Fall empfiehlt es sich, die Eskalationsspirale nicht noch weiter hochzudrehen, sondern den zu Druck verlagern, indem Sie das Corps einschalten. Das Corps ist auch bei *Freelancer Reenact 2332* eine undurchsichtige Spezialabteilung von Interpol. Wenn die Freelancer über die Stränge schlagen, dann haben sie kurze Zeit später eine Begegnung mit den schwarz gekleideten Herren und man klärt sie darüber auf, dass man ihnen den Rücken freihalten wird, solange sie sich von nun an diskret verhalten. Die Freelancer sollten auf dieses Angebot eingehen, denn jeder von ihnen kennt das ungeschriebene Motto des Corps: Egal wie gut jemand ist, es gibt immer noch einen besseren, der dem Corps loyal ergeben ist.

Sollten es die Freelancer tatsächlich wagen, dem Corps die Stirn zu bieten, dann bleibt Ihnen nur noch eine Möglichkeit: Im Schnellvorlauf zum zweiten Teil der Kampagne durchbrechen.

BESCHÜTZT DIE ZIVILISTEN!

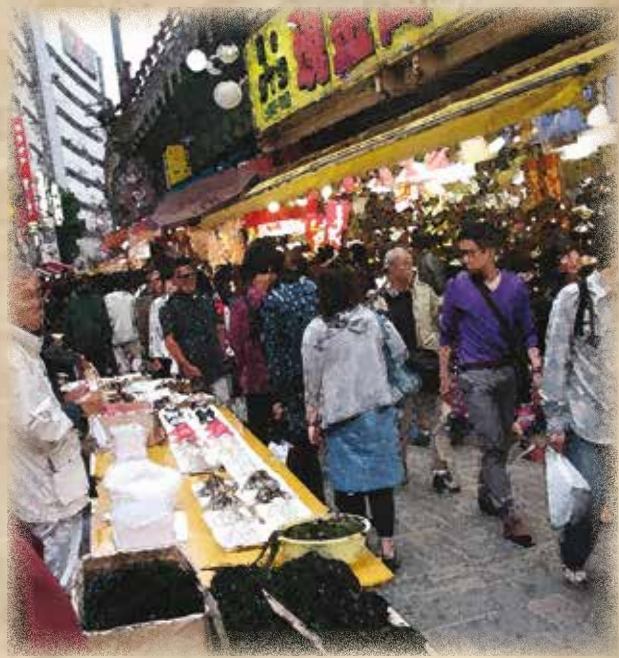
Shinagawa ist ein dicht besiedelter Ballungsraum, so dass bei den Kämpfen der Freelancer auch unschuldige Zivilisten ins Kreuzfeuer geraten können. Ist dies der Fall, so platziert der Spielleiter bei Kampfbeginn einige Figuren oder Spielmarken, die die Zivilisten darstellen. Diese bewegen sich während des Kampfes nicht und die von ihnen bedeckten Felder können von allen Kampfteilnehmern problemlos durchquert werden, ein Kämpfer darf sogar im selben Feld mit einem Zivilisten stehen.

Die Monster haben zwar keineswegs das Ziel, möglichst viele Zivilisten zu verletzen oder gar zu töten, aber sie sind dennoch so aggressiv, dass sie nach allem schlagen, das ihnen in die Quere kommt. Jeder Zivilist, der sich in einem Feld aufhält, in das sich ein Monster während seiner Bewegung hinein oder durch das es sich hindurch bewegt oder an das es nach seiner Bewegung angrenzt, erleidet einen Schadenspunkt. Auf diese Weise kann kein Zivilist mehr als 1 Schadenspunkt pro Runde erleiden.

Aber Zivilisten sind ziemlich fragil: bei 1 erlittenen Schadenspunkt zählen sie als verletzt, bei 2 Schadenspunkten als schwer verletzt und bei 3 Schadenspunkten bereits als lebensgefährlich verletzt oder gar tot.

Ein Freelancer darf die Schadenspunkte, die einer oder mehrere Zivilisten erleiden würden, stattdessen auf sich nehmen. Dies ist jedoch nur möglich bei Zivilisten, die sich im selben Feld wie der Freelancer oder in angrenzenden Feldern aufhalten.

Die Zivilisten sind in der Regel zu orientierungslos, um sich selbstständig in Sicherheit bringen zu können, deshalb müssen sich die Freelancer darum kümmern. Ein Freelancer kann eine Handlung investieren, um jeden Zivilisten, der sich in seinem oder einem angrenzenden Feld aufhält, um bis zu 5 Felder von der Gefahr weg zu bewegen (die wahrschein-



lichste Fluchtroute ist stark situationsabhängig). Er selbst führt diese Bewegung nicht durch, sondern kann sich in eine beliebige andere Richtung bewegen oder vor Ort bleiben.

Alternativ kann sich ein Freelancer auch mit seiner Bewegung und Handlung darauf konzentrieren, ein bis zwei Zivilisten gezielt aus dem Gefahrenbereich zu tragen. In diesem Fall bewegen sich die Zivilisten-Marken mit dem Freelancer und sind von seinem Bewegungswert abhängig.

Ebenfalls möglich ist eine Heilung von verletzten Zivilisten durch den Einsatz von Erster Hilfe oder besonderen Fähigkeiten.

Wenn Ordnungspersonal in Form von Polizei, Feuerwehr, Sanitätern oder resoluten Bürgern anwesend ist, können die Zivilisten auch von diesem nach und nach aus der Schusslinie dirigiert werden.

Je mehr Zivilisten bei den Kämpfen der Freelancer zu Schaden kommen, desto schwieriger gestaltet sich ihr Alltagsleben in Shinagawa (siehe hierzu Seite 51).



TEIL 1: WATERFRONT

Die Freelancer sind zu Beginn der Kampagne noch kein Team. Von ihrer Vision getrieben, gelangen sie unabhängig voneinander nach Shinagawa, einem Stadtteil von Tokio, und dort in den Waterfront District – siehe hierzu auch die Vorgeschichte ab Seite 4. Irgendwo in diesem Viertel wächst eine Bedrohung, die das Ende der Welt auslösen wird, das spüren die Freelancer tief in ihrem Innern.

Was die Freelancer zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen, ist dass dieses innere Gefühl einem sogenannten "Tsukasa-Fragment" entspringt. Der gesamte Hintergrund dieser Fragmente wird im Kampagnenbuch **Freelancer Reenact 2332: Cyberspace** erläutert. Für den Moment genügt es zu wissen, dass die Bedrohung nicht in dem Tokio existiert, in dem sich die Freelancer gerade aufhalten, sondern im Tokio einer anderen Welt. In dieser Welt versuchte ein Agent namens Hiromi Tsukasa, die Bedrohung aufzuhalten und wurde dabei in die Fragmente zersplittert.

Ein Teil dieser Fragmente materialisierte in den Freelancern und verlieh ihnen ihre Cyber-Kräfte ebenso wie die Vision vom Ende der Welt. Bei diesen handelt es sich um die ordnungsliebenden, gutartigen Teile von Tsukasa. Ein anderer Teil der Fragmente, in denen der bösertige, brutale Teil von Tsukasas Seele gefangen ist, treiben ruhelos durch den Waterfront District und dringen in unregelmäßigen Abständen in Maschinen ein, um sie in beserkende Maschinenmonster zu verwandeln.

Während die Freelancer den ersten Hinweisen auf Tsukasa nachgehen, treffen sie immer wieder auf diese Maschinenmonster und haben schon bald das Gefühl, dass sich diese von ihnen angezogen zu fühlen scheinen wie von einem Magneten – und umgekehrt. Außerdem laufen sich die Freelancer bei dieser Gelegenheit auch wiederholt gegenseitig über den Weg und werden sich wohl mit der Zeit zu einem Team zusammenraufen.

1. ABENTEUER: DIE BRÜCKE

Gleich nachdem du den Flughafen verlassen hast, bist du einfach ziellos von einer S-Bahn in die nächste gestiegen. Schemenhaft ist die Stadt vor deinen Augen vorüber gezogen – ein endloser Reigen aus Menschen, Straßenzügen, Werbetafeln – während du einem unbekannten Ziel entgegen getrieben bist, dass dich unnachgiebig anzog wie ein unsichtbarer Magnet. Und schließlich haben dich deine Füße hierher getragen: Tennouzu Island, eine von vielen künstlichen Inseln, die den Waterfront Distrikt bilden. Eine Art modernes Venedig mit Hochhäusern, Stadtautobahn-Trassen und Magnetschwebbahnen. So haben sich die Stadtplaner vor vierzig Jahren die Welt des 21. Jahrhunderts vorgestellt.

Inmitten dieses Bildes findest du schließlich die Brücke, an die du dich noch aus der Vision erinnern kannst. Die Vision, in deren Verlauf du in den Besitz deines Gürtels gelangt bist. Mit der alles anfang.

Ein Name huscht durch deinen Kopf, als du die Brücke siehst: Tsukasa. Das ist der Name der Person, die dir den Gürtel überreicht hat. Die Person, die zu einem Teil von dir geworden ist. Oder war es eher anders herum? Jedenfalls fühlt sich dieser Name so an, als wäre er dein eigener. Hiromi Tsukasa. Ein weiteres kleines Puzzelstück.

Plötzlich bricht auf der gegenüberliegenden Uferpromenade ein Tumult aus. Schreiende Menschen laufen in alle Richtungen

davon. Irgend etwas großes, metallisches treibt dort sein Unwesen. Drohend ragt es über einer Frau auf, die in ihrer Panik gestolpert ist und sich schützend über ein Kind beugt. Ohne nachzudenken, rennst du los, geradewegs hinein in die Gefahr.

Lesen Sie den obigen Text vor, ohne sich dabei gezielt an einen Spieler zu wenden. Legen Sie den Plan auf Seite 55 aus, aber stellen Sie keine Figuren auf. Beginnen Sie den Kampf und fragen Sie die Spieler einzeln der Reihe nach, wie sie agieren wollen. Weichen Sie dabei so lange wie möglich allen Fragen aus, die sich um die jeweils anderen Freelancer drehen. Früher oder später sollte den Spielern klar werden, dass jeder ihrer Freelancer diese Szene einzeln für sich erlebt, in Abwesenheit der anderen. Führen Sie den Kampf genau so aus wie immer, d.h. zunächst sind die Freelancer an der



Reihe, und dann ihre Gegner, auch wenn es sich eigentlich um mehrere parallel abgewinkelte Einzelkämpfe handelt. Jeder Freelancer steht einem einzelnen Jidouhanbaiki (Seite 58) gegenüber, dessen Stufe seiner Charakterstufe entspricht.

Die Idee dieser Szene besteht darin, die Freelancer zunächst als Einzelkämpfer zu präsentieren, von denen jeder seinen eigenen, persönlichen Stil hat und auch auf sich allein gestellt mit Gefahren klarkommt. Wichtig ist deshalb, dass jeder Freelancer seinen Gegner allein und ohne fremde Hilfe besiegt. Dies sollte aufgrund der Stufe der Gegner eigentlich kein Problem darstellen – die Maschinenwesen sind außerdem recht langsam und nicht sehr intelligent, so dass man sich auch für einige Runden vor ihnen zurückziehen kann, um dann mit frisch aufgeladenen Aktionsmarken erneut in den Kampf einzusteigen.

Die bedrohte Frau und ihr Kind zählen als Zivilisten und werden durch eine einzelne Marke dargestellt. Hier kommen die Regeln für „Beschützt die Zivilisten“ (Seite 53) zur Anwendung. Erklären Sie notfalls die neuen Regeln, damit die Spieler wissen, womit sie es zu tun haben. Es sollte im Interesse der Freelancer sein, die Unschuldigen vor Schaden zu bewahren, sowohl aus praktischen Erwägungen, um nicht die unerwünschte Aufmerksamkeit offizieller Stellen auf sich zu ziehen, aber vielmehr noch aus moralischen Gründen. Sollten einige Ihrer Spieler der Meinung sein, sie müssten ihre Freelancer als eiskalte Zyniker präsentieren, die über Leichen gehen, dann ist jetzt der Moment gekommen, um sie von diesem Pfad abzubringen. Ein gewisses Maß an Sarkasmus, Gesetzlosigkeit und Widerstand gegen Autoritäten aller Art ist völlig in Ordnung, aber die Freelancer sind keine Killer.

5 Minuten (60 Runden) nach Beginn der Auseinandersetzung tauchen einige private Wachleute auf, um nach dem Rechten zu sehen. Falls der Kampf zu diesem Zeitpunkt noch toben sollte, mischen sie sich nicht ein, sondern beobachten die Vorgänge aus sicherer Entfernung, während sie auf das Eintreffen der Polizei warten. Weitere 5 Minuten später erscheint der erste Einsatzwagen. Zu diesem Zeitpunkt sollte der Kampf allerdings schon lange vorüber sein und der Freelancer einen geeigneten Fluchtweg gewählt haben. Wenn er keine Möglichkeit hat, sein Aussehen zu verändern, muss ihm für eine erfolgreiche Flucht eine Probe auf GE+Heimlichkeit (20) gelingen, ansonsten wird er erkannt und von der Polizei aufgegriffen. Die Polizisten sind hartnäckig und gut genug ausgebildet, um den Freelancer zu verfolgen und erfolgreich festzunehmen, solange er nicht



von besonderen Fähigkeiten Gebrauch macht. Tut er letzteres, so kann er der Ergreifung mühelos entkommen.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass ein Freelancer von sich aus Kontakt mit der Polizei aufnimmt. Siehe hierzu den Abschnitt „Polizei“ auf Seite 52.

In jedem Fall gibt es in dieser Szene noch keine Begegnung zwischen den einzelnen Freelancern. Der Grund dafür ist, dass sie die Brücke an verschiedenen Tagen zu verschiedenen Zeiten erreicht haben. Und weil es für sie im Moment noch keinen Grund gibt, die Anwesenheit der anderen Freelancer zu vermuten, ist auch keine weitere Erkundigung in diese Richtung möglich. Im Moment sind die Freelancer bis auf unbestimmte Zeit Einzelgänger.



2. ABENTEUER: TSUKASA?

Du findest dich auf einem Parkplatz irgendwo im Waterfront-Distrikt wieder. Platz ist hier ein teures Gut, deshalb sind alle Parkbuchten eng und peinlich genau eingezeichnet, für die weniger gut situierten Parker gibt es eine kleine Hochparkanlage, in der drei Fahrzeuge übereinander Platz finden. Der Grund, warum du hier bist, ist ein Name: Hiromi Tsukasa. Der Name des geheimnisvollen Mannes in deiner Vision. Weitere Anhaltspunkte hast du im Moment nicht, also bist du diesem Namen gefolgt und hast tatsächlich einen Hiromi Tsukasa in Shinagawa ausgemacht. Nach einigen Rückfragen bist du nun hier, an Tsukasas Arbeitsplatz.

Ganz recht, Tsukasa ist Parkplatzwächter und neben hausmeisterlichen Tätigkeiten im angrenzenden Gebäude auch für die Bedienung der Hochparkanlage verantwortlich. Im Moment sitzt er in seinem Parkplatzhäuschen und geht seiner Lieblingsbeschäftigung, dem Zeitungslesen, nach. Er ist 32 Jahre alt, hat Frau und Kind zuhause und das aufregendste in seinem Leben sind die seltenen Fälle, wenn die Parkanlage ihren Geist aufgibt und repariert werden muss, damit die Kunden an ihr Fahrzeug kommen. Er ist höflich gegenüber Fremden, ansonsten aber nicht besonders leutselig. Wenn er mit Ausländern konfrontiert wird, unternimmt er panische Versuche, Englisch zu sprechen, die völlig zum Scheitern verurteilt sind, bemüht sich aber nach Kräften, dieses Versagen mit noch mehr Höflichkeit zu kompensieren. Über die Freelancer und ihre Vision weiß er nicht das geringste.

Hier nun ist der Moment gekommen, bei dem die Freelancer zum ersten Mal aufeinander treffen. Vielleicht kennen sie sich von früher, dann ist es ein ungewöhnliches Wiedersehen, oder sie sind sich völlig fremd und gleichen sich einzig darin, dass sie hierher gekommen sind, um dieselben Fragen zu stellen. Lassen Sie die Spieler das Erscheinungsbild ihrer Freelancer beschreiben und erlauben Sie ihnen anschließend ein Gespräch. Erinnern Sie sie notfalls daran, nicht Spieler- und Charakterwissen durcheinander zu bringen und sich so zu verhalten, wie sie sich gegenüber Fremden verhalten würden. Sie selbst können sich in Gestalt des reichlich überforderten Hiromi Tsukasa an der Unterhaltung beteiligen.

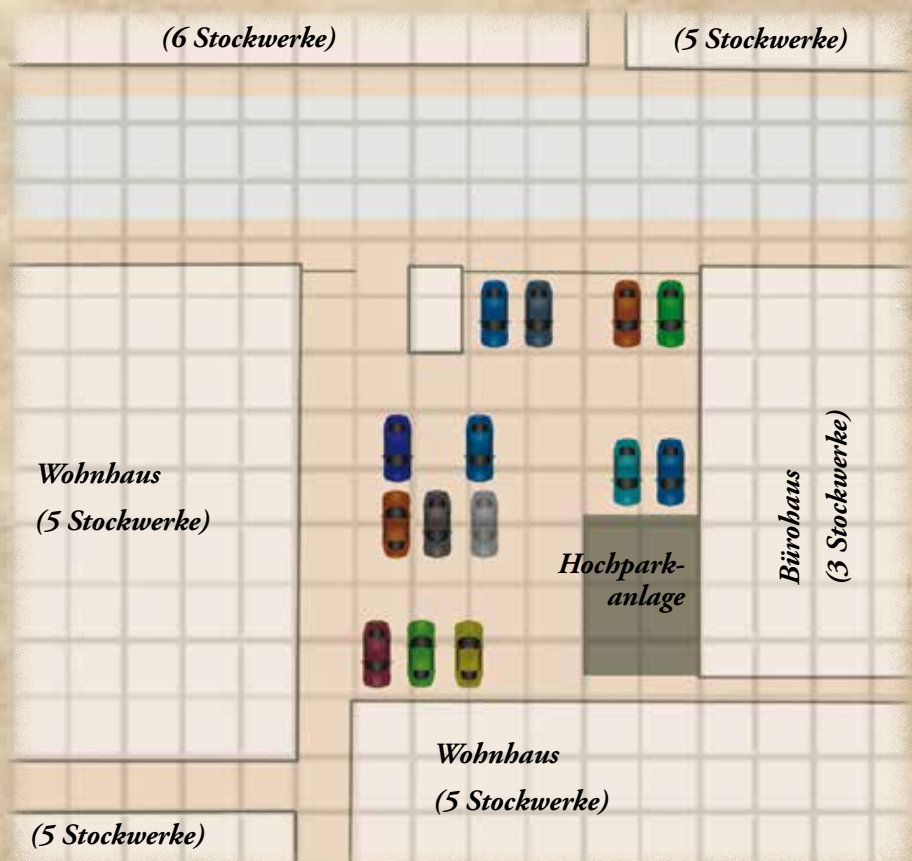
Wenn alles nötige gesagt ist und die Spieler festgestellt haben, dass sie hier wohl falsch sind, bricht die Hölle los: Die Wagen vor (oder hinter) ihnen auf dem Parkplatz beginnen sich in Maschinenmonster (Jidousha, Seite 58) zu verwandeln. Die Freelancer bekommen es mit einer Anzahl Gegner in Höhe ihrer eigenen Anzahl und einer Stufe in Höhe ihrer Charakterstufe -1 zu tun. Weil es sich um einen Parkplatz handelt,

tragen die meisten Jidousha keine Passagiere, ein bis zwei von ihnen sollten jedoch jeweils einen Passagier enthalten. Die Maschinenmonster gehen sofort auf die Freelancer los, als ob sie von ihnen angezogen würden.

In Runde 3 beginnt sich die Hochparkanlage, die sich bis dahin völlig ruhig verhalten hat, zu regen und ebenfalls in ein Maschinenmonster zu verwandeln, dass ab Runde 4 in den Kampf eingreift (Rittaihuushajo, Seite 60). Orientieren Sie die Stufe des Monsters an der Kampfkraft der Freelancer, als Richtwert beträgt sie Charakterstufe + Anzahl Freelancer.

Für weitere Komplikationen sorgt die in der Nähe liegende Polizei-Station, von der aus in Runde 5 des Kampfes vier Polizisten erscheinen, die allerdings viel zu erschrocken sind, um während des Gefechts irgendetwas sinnvolles zu tun. Ein Freelancer, der genug Autorität mitbringt, kann sie relativ einfach herumkommandieren, aber letzten Endes zählen sie in dieser Situation als Zivilisten.

Das Hauptziel der Freelancer sollte darin bestehen, die Monster zu besiegen. Sie wegzulocken, würde sich insbesondere bei der gewaltigen Hochparkanlage problematisch gestalten und den Kollateralschaden nur vergrößern. Über die Beobachtung der Vorgänge durch die Zivilisten und Polizisten brauchen sich die Freelancer keine Sorgen zu machen, solange sie dafür sorgen, dass es keine Toten oder Schwerverletzten zu beklagen gibt. Im offiziellen Bericht wird stehen, dass die Hochparkanlage eine schwere Fehlfunktion erlitt und deshalb die Autos aus ihr „herausgefallen“ sind. Obwohl er nicht für die Schäden verantwortlich gemacht wird, fühlt sich Tsukasa für die Vorfälle verantwortlich und ist am Bo-



den zerstört. Eine Wiedergutmachung von Seiten der Freelancer wäre menschlich das Richtige.

In dem Moment, in dem sie das Hochparkanlagen-Monster besiegen, haben alle anwesenden Freelancer eine neue Vision: Den Blick aus einer Magnetschwebbahn auf eine dahinhuschende Hochhausfassade, und die Gewissheit, dass sich in diesem Hochhaus das Hauptquartier der „Verschwörer“ befindet.

Es wäre schön, wenn die Freelancer auch nach dieser Szene erst einmal ihre einzelgängerische Einstellung beibehalten, dies ist aber nicht zwingend notwendig und ganz dem Ge-

schmack der Spieler überlassen. Zu diesem Konkurrenzdenken trägt die Tatsache bei, dass die speziellen Nano-Karten besiegt Maschinenmonster in den Besitz desjenigen übergehen, der sie zerstört hat (siehe auch Seite 26).

Dies darf durchaus zu einem ernsthaften Konkurrenzdenken führen. Achten Sie aber darauf, dass die Rivalität zwischen den Freelancern nicht auf ihre Spieler übergreift. Um Streitigkeiten zu vermeiden, können Sie die speziellen Nano-Karten auch grundsätzlich gleichmäßig verteilen. So werden die Freelancer schon von Anfang an zu einem Team zusammengeschweißt.

ALLGEMEINE REGELN

DIE OPPOSITION

STUFENVARIABLE SPIELWERTE

Um es Ihnen zu erleichtern, die Gegner an die aktuelle Stufe der Freelancer anzupassen, wurden ihren Eigenschaften keine festen Werte zugeordnet, sondern Buchstaben von A bis D, die angeben, ob der Gegner in der entsprechenden Eigenschaft gut, schlecht oder durchschnittlich ist. Der Buchstabe A steht dabei für einen überdurchschnittlich guten Wert, während der Buchstabe D für einen vergleichsweise schlechten Wert steht.

Wie hoch der Zahlenwert einer Eigenschaft genau ausfällt, können Sie anhand der nebenstehenden Stufentabelle ermitteln, indem Sie die aktuelle Stufe der Freelancer mit den Werten in den Spalten A bis D abgleichen. Ein Gegner

mit einem Körperkraft-Wert von A, der auf eine Freelancer-Gruppe mit einer Stufe von 5 trifft, hätte eine KK von 17.

Als Faustregel gilt, dass eine Gruppe von Gegnern, die den Freelancern zahlenmäßig und stufenmäßig gleichgestellt ist, eine ernstzunehmende Herausforderung darstellt. Davon abgesehen dürfen Sie die Eigenschaftswerte allerdings beliebig variieren, um besonders starke/schwache, flinke/lahme, kluge/dumme usw. Versionen eines Gegners darzustellen.

MASCHINENMONSTER

Ein Maschinenmonster besteht aus den selben Komponenten wie die Maschine, aus der es hervorgegangen ist, allerdings haben sich diese Komponenten verformt, so dass aus ihnen eine annähernd humanoide Gestalt mit zwei Armen, zwei Beinen und einem rudimentären Kopf wird. Am ehesten lassen sie sich mit grobschlächtigen Robotern vergleichen, allerdings strahlen sie eine aggressive Bösartigkeit aus, die man von emotionslosem Metallkonstruktionen nicht erwarten würde.

Für alle Maschinenmonster gelten die folgenden allgemeinen Regeln:

Stufe	A	B	C	D
1	9	7	5	4
2	10	8	6	4
3	12	9	6	5
4	15	11	7	6
5	17	13	9	7
6	20	15	10	8
7	23	17	11	9
8	26	20	14	10
9	30	23	16	12
10	34	26	18	13
11	38	29	20	15
12	42	32	22	16
13	46	35	24	18
14	52	39	26	20
15	57	43	29	22
16	62	47	32	24
17	68	51	34	26
18	75	56	37	28
19	82	61	40	31
20	87	65	43	33



Schwachpunkte: Alle Maschinenmonster haben Schwachpunkte, die mit gezielten Angriffen (*Freelancer Hexxagon*, Seite 50) anvisiert werden können.

Unkaputtbar: Maschinen-Monster, deren LE auf 0 sinkt oder die durch einen anderen Effekt (z.B. Erschöpfungsmarken) eigentlich ausgeschaltet wären, gelten zwar als schwer angeschlagen, kämpfen trotzdem weiter und stellen nach wie vor eine **erhebliche** Gefahr für ihre Umgebung dar. Die einzige Möglichkeit, ein schwer angeschlagenes Maschinen-Monster endgültig zu vernichten, besteht in einem Gnadenstoß (siehe unten).

Ein Maschinen-Monster, dessen LE auf 0 gesunken ist, erleidet einen Malus in Höhe seiner Anfangs-LE auf alle Proben und Präzisionswerte. Ein Jidouhanbaiki auf Stufe 5 (Anfangs-LE 9) würde z.B. einen Malus von -9 erleiden, wenn seine LE auf 0 reduziert wurde.

Der Gnadenstoß: Sobald ein Maschinen-Monster schwer angeschlagen ist, teilen Sie Ihren Spielern mit, dass die Freelancer nun einen Gnadenstoß versuchen dürfen, und wie dieser funktioniert:

Hierzu muss ein Freelancer, der sich innerhalb von 10 Feldern von dem Maschinen-Monster befindet, eine Handlung einsetzen, um einen Cyberkampf zu initiieren (der Angriff kostet keine Energiemarken, der Freelancer muss nicht über ein Netzinterface verfügen). Gewinnt der Freelancer den Cyberkampf, so zerfällt die Maschine in ihre Einzelteile und gilt als ausgeschaltet. Außerdem löst sich aus ihren Überresten eine Nano-Karte, die **automatisch** in den Besitz des Freelancers übergeht, der den Cyberkampf gewonnen hat. Der Gnadenstoß ist die einzige Möglichkeit, ein Maschinen-Monster zu zerstören; er kann beliebig oft versucht werden, solange das Monster als eigentlich ausgeschaltet gilt und jeweils eine Handlung investiert wird.

Wollen in einer Runde mehrere Freelancer gleichzeitig einen Gnadenstoß unternehmen, so entscheidet der GE-Wert darüber, wer anfangen darf. Bei gleich hoher GE müssen die Konkurrenten zunächst einen Cyberkampf gegeneinander austragen, um zu entscheiden, wer anfangen darf. In den Besitz der Nano-Karte gelangt immer nur der Freelancer, der den Gnadenstoß erfolgreich durchgeführt hat.

Keine Immunität: Die Maschinenmonster sind zwar keine Lebewesen im eigentlichen Sinne, aber trotzdem sind sie von allen Zustandsmarken normal betroffen, solange in ihrer Beschreibung nichts anderes angemerkt wird. Die einzige Ausnahme hierzu stellen normale Giftmarken dar, gegen die alle Maschinenmonster immun sind. Sehr wohl betroffen sind sie dagegen von Naniten-Giftmarken.

JIDOUHANBAIKI 自動販売機

Die typischen Getränkeautomaten findet man in Japan buchstäblich an jeder Häusercke, dementsprechend häufig kommt es vor, dass sich ein böses Tsukasa-Fragment in einer solchen Maschine materialisiert. Schwerfällig erhebt sie sich dann auf zwei klotzige Beine, fährt ihre beiden scharfkralligen Arme aus und geht zum Angriff über. Für den Fernkampf ist sie mit ihren Getränkeflaschen bestückt, die sie salvenweise verschießt.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
B	C	A	C	C	5

Metallklauen: Nahkampfangriff (WL 3, Pr 5+A, Sch 1+D)

Getränkeflaschen: Fernkampfangriff (Rw 10+A, Pr 5+B, Sch D, Schnellfeuerregeln)

Schwachpunkt: Bedienknöpfe (+10, 5 LE). Dieser Schwachpunkt kann im Nahkampf- oder Fernkampf angegriffen werden. Bei Erfolg wird der Jidouhanbaiki von seinen internen Prozessen so stark abgelenkt, dass er seine gesamte nächste Bewegung und Handlung verliert und darüber hinaus 4 Erschöpfungsmarken erleidet. Mit einem Angriff, der normalen Schaden verursacht, kann dieser Schwachpunkt nur einmal angegriffen werden. Mit einem Angriff, der Betäubungsschaden verursacht, darf sie dagegen beliebig oft angegriffen werden.

Schwachpunkt: Kontrollzentrum. Dieser Schwachpunkt kann von einem Freelancer mit Netzinterface im Cyberkampf angegriffen werden, was eine Handlung und 15 Energiemarken kostet. Bei Erfolg erleidet der Jidouhanbaiki 8 Erschöpfungsmarken.

Kampfprogramm: Der Jidouhanbaiki verfügt über ein beliebiges Kampfprogramm, dessen Stufe seine eigene nicht übersteigen darf.

Einfach gestrickt: Beim Cyberkampf wertet der Jidouhanbaiki bei sich nur Zweier-, Dreier-, Vierer- und Fünferpaschs.

JIDOUSHA

自動車

Öffentliche Verkehrsmittel besitzen in Japan zwar einen höheren Stellenwert als anderswo, aber dennoch findet man auch hier mehr als genug PKWs – die meisten davon in einer umweltfreundlichen, steuerlich begünstigten Kompaktvariante, die dennoch genug Pferdestärken unter der Haube hat, um den Freelancern ordentliche Schwierigkeiten zu bereiten, wenn sie sich in ein Maschinenmonster verwandelt. Um möglichst oft von ihren Rammangriffen Gebrauch machen zu können, versuchen sich Jidoushas aus bestehenden Nakampfkontakten zu lösen.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
B	C	A	C	C	C

Rempeln: Nahkampfangriff (WL 2, Pr 10+B, Sch D)

Rammen: Nahkampf-Sturmangriff (WL 2, Pr 10+B, Sch 2+C). Um diesen Angriff durchführen zu können, muss sich der Jidousha mindestens 5 Felder in einer geraden Linie auf sein Opfer zu bewegt haben.

Passagiere: Manchmal verwandeln sich die Jidousha, während sich noch Personen an Bord befinden. Die Anzahl der Passagiere legt der Spielleiter fest oder er wirft einen Würfel: 1–10 leeres Fahrzeug, 11–15 eine Person, 16–17 zwei Personen, 18 drei Personen, 19 vier Personen, 20 fünf Personen. Die Befreiung der Passagiere sollte eine hohe Priorität für die Freelancer haben, da jeder Schadenspunkt, den der Jidousha erleidet, auch von jedem Passagier erlitten wird. Um jeweils einen Passagier zu befreien, ist ein gezielter Angriff (+D, 1 LE) erforderlich. Befreite Passagiere werden im nächsten freien Feld neben dem Jidousha platziert. Sie



gelten als **Zivilisten** und müssen entsprechend geschützt werden, siehe Seite 53.

Schwachpunkt: *Kontrollzentrum.* Dieser Schwachpunkt kann von einem Freelancer mit Netzinterface im Cyberkampf angegriffen werden, was eine Handlung und 3 Aktionsmarken kostet. Bei Erfolg erleidet der Jidousha 6 Erschöpfungsmarken und seine Bewegung in der nächsten Runde.

Schwachpunkt: *Befreiung (+10, LE 4).* Der Jidousha verfügt für jeden in ihm gefangenen Passagier einen solchen Schwachpunkt. Sie kann im Nahkampf oder Fernkampf angegriffen werden. Wird sie zerstört, so wird ein Passagier befreit. Angriffe gegen diesen Schwachpunkt fügen den Passagieren keinen Schaden zu.

Kampfprogramm: Der Jidousha verfügt über ein beliebiges Kampfprogramm, dessen Stufe seine eigene nicht übersteigen darf.

Straßenfahrzeug: Beim Cyberkampf wertet der Jidouhan-baiki bei sich nur kleine und große Straßen.

RITTAICHUUSHAJO 立体駐車所

Wenn man in Japan mehr Autos als Parkplätze hat – und das ist in einer beengten Stadt wie Tokio recht häufig der Fall –, dann kommen Hochparkfahrstühle zum Einsatz. In einer solchen Vorrichtung können leicht vierzig bis fünfzig Fahrzeuge untergebracht werden, auf einem Bruchteil des sonst nötigen Platzes. Ein solches Gerät in ein Maschinenmonster verwandelt zu sehen, ist eine beängstigender Anblick.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
C	D	A+5	C	B	3

Gigant: Der Rittaichuushajo ist ein großer Kämpfer. Gegen normalen Schaden bekommt er einen Bonus von +10 auf seine Verteidigungswürfe. Gegen Angriffe mit GE-Vektor verteidigt er sich üblicherweise mit seiner KK.

Geworfene Autos: Fernkampfangriff (Rw A, Pr 5+D, Sch A)

Schwachpunkt: *Kontrollzentrum.* Dieser Schwachpunkt kann von einem Freelancer mit Netzinterface im Cyberkampf angegriffen werden, was eine Handlung und 15 Energiemarken kostet. Bei Erfolg erleidet der Rittaichuushajo 4 Erschöpfungsmarken und verliert seine Handlung in der nächsten Runde.

Schwachpunkt: *Pneumatik.*(+5, LE D/2) Dieser Schwachpunkt kann im Nahkampf- und Fernkampf angegriffen werden. Wird sie zerstört, so sinkt die Reichweite der geworfenen Autos auf D und ihr Schadenswert wird halbiert, außerdem reduziert sich der BW-Wert auf 1.

Kampfprogramm: Der Jidousha verfügt über ein beliebiges Kampfprogramm, dessen Stufe seine eigene nicht übersteigen darf.





DAS SPIELERBUCH FÜR DIE REEANCT-2332-KAMPAGNE

Tokio, morgen in einem Jahr. Die Bevölkerung wird von zerstörerischen Monstern bedroht, die sich aus harmlosen Maschinen urplötzlich zusammensetzen. Die einzigen, die dieser Bedrohung entgegen stehen, sind die Freelancer: mächtige Individuen, deren Körper mit fremdartigen kybernetischen Systemen ausgestattet sind, die ihnen die Stärke und Zähigkeit verleihen, um es mit den Maschinenmonstern aufnehmen zu können. Doch woher stammen diese Monster, und warum verfügen sie über ähnliche Fähigkeiten wie die Freelancer? Von einer geheimnisvollen Vision getrieben, nähern sich die Freelancer Schritt für Schritt der Wahrheit ihrer Existenz.

WAFFEN UND VISIONEN

Mit dem *Freelancer Reeanct 2332* Spielerbuch können Sie eine Gruppe aus Freelancern erschaffen, die ihre Körper mit verschiedenen Cybersystemen verstärken, um es mit Gegnern aufzunehmen, die sich mit konventionellen Waffen kaum aufhalten lassen. Ein weiterer Aspekt der Charaktererschaffung besteht darin, dass jeder Freelancer ein besonderes Ziel verfolgt, das der Spieler selbst entwerfen darf und das für die Erfüllung der Reeanct-2332-Kampagne von großer Bedeutung ist. Der Entwurf dieses Ziels wird mit zahlreichen Tipps und Vorschlägen unterstützt.

INHALT:

- Hintergrundmaterial der Reeanct-2332-Kampagne für die Spieler
- Acht neue Henshin-Formen
- Regeln für Cyberkampf
- Rollenspiel-Tipps für die besonderen Ziele der Freelancer
- Einstiegs-Szenarien und Monsterliste



このゲームはフィクションです。



www.freelancer-rpg.de
www.ulisses-spiele.de

US31003

◀ FREELANCER ▶

NOV 23 2332

TOKIO CYBER MONSTERJÄGER



CYBERSPACE

INHALT

Schnellvorlauf in eine mögliche Zukunft	3
Ablauf der Cyberspace-Kampagne	6
Die Kunstwerke	8
Schauplätze	11
Reenact – das Jahr 2332	11
Der Rest des Sonnensystems	14
Die Cyberspace-Kampagne	20
Teil 1: Waterfront	20
3. Abenteuer: Monorail	20
4. Abenteuer: Auf Tauchstation	22
5. Abenteuer: Digitalisiert	29
6. Abenteuer: Sphinx	34
7. Abenteuer: Vollendung	36
Teil 2: Reenact	37
8. Abenteuer: Zeitsprung	37
9. Abenteuer: Das Geheimlabor	41
10. Abenteuer: Aokigahara	45
11. Abenteuer: Tokyo University	48
12. Abenteuer: Solomon Space Agency	53
13. Abenteuer: Im Orbit	57
14. Abenteuer: Chunky Salsa Run	60
15. Abenteuer: LaGrange	67
16. Abenteuer: Revolution	70
Die Opposition	78



Mit Dank an Haruki Murakami für einen Schubser in die richtige Richtung im richtigen Moment.

Redaktion, Text und Layout: Christian Lonsing

Illustrationen: Nadine Wewer

Mit Dank an Frank Goers, Fabian Khalil, Tobias Samusch,
Carmen Schmidt und Sebastian Schmidt

Copyright © 2014 by Christian Lonsing

Freelancer Reenact 2332 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.

WWW.FREELANCER-RPG.DE



www.ulisses-spiele.de

SCHELLVORLAUF IN EINE MÖGLICHE ZUKUNFT

Die Cyberformen und Visionen der Freelancer, die in Tokio wütenden Maschinenmonster und nicht zuletzt der geheimnisvolle Tsukasa haben eine Vorgeschichte, die sich nicht in der Vergangenheit abgespielt hat, sondern sich erst in der Zukunft entwickeln wird. Für die Freelancer ist dies nur eine mögliche Zukunft neben vielen anderen und kann deshalb als von ihrer eigenen Realität losgelöst betrachtet werden, insbesondere im Zusammenhang mit Zeitparadoxen und dergleichen.

Am besten betrachtet man die Reenact-Realität als (fast) unabhängiges **Paralleluniversum**, das auf dem Zeitstrahl etwas weiter gewandert ist als unsere eigene Realität. Um zu verstehen, welche Folgen es hatte, als sich eine Brücke zwischen diesen beiden Realitäten aufat, muss man zunächst die Geschichte der Reenact-Realität verstehen.

NOVEMBER 2037

„Der letzte große schwarze Montag in der Geschichte der Menschheit“. Das Bekanntwerden der lange verschleierte Tatsache, dass die letzten fossilen Brennstoffe der Erde innerhalb der nächsten fünf Jahre aufgebraucht sein werden, führt zu einem wirtschaftlichen Supergau von bis dahin ungekannten Ausmaßen. Viele weltumspannende Konzerne gehen pleite, andere kommen zu unerhörtem Reichtum und werden im Bürgerkrieg Arm gegen Reich ausgeradiert. Regierungen stürzen und die Welt fällt in Anarchie. In Indien, Russland und den USA greifen zu allem entschlossene Bürgerkriegsparteien auf Atomwaffen zurück, um ihre Feinde zu vernichten. Mehrere Millionenstädte werden von der Landkarte getilgt, die weltweite Kommunikation bricht zusammen und die bereits galoppierende Klimaerwärmung wird auf katastrophale Weise beschleunigt. Einen Moment lang sieht es so aus, als ob das Methanhydrat von der Meeresoberfläche aufsteigt und die Erde in eine zweite Venus verwandelt, aber durch eine rasch hereinbrechende Eiszeit wird der Untergang gerade noch einmal abgewendet.

Wie immer braucht die Menschheit nicht lange, um sich von dieser Katastrophe zu erholen. Nach nur einer Generation hat sie auf den Trümmern der alten Zivilisation eine neue Weltordnung errichtet, die technologisch einen weiteren großen Schritt nach vorn getan hat. In Punkto sozialer Gerechtigkeit hat sich dagegen wieder einmal die alte Weisheit bestätigt, nach der es nur eines gibt, was man aus der Geschichte lernen kann, nämlich dass die Menschen nicht in der Lage sind, aus der Geschichte zu lernen. Nach wie vor werden die Reichen reicher und die Armen ärmer, allein der Schwerpunkt des Reichtums hat sich auf andere Regionen verschoben, so dass sich der neue Wohlstand auf Südamerika, Europa und vor allem China konzentriert, während sich Nordamerika, Russland und Indien nicht mehr von der atomaren Zerstörung erholen und sich Afrika, der vergessene Kontinent, aus reiner Gewohnheit bei den Verlierern einreicht. Mächtigste Kontrahenten im neuen globalen Machtkampf sind das Kaiserreich China und die Groß-Brasilianische Union. Japan spielt die Rolle von Chinas treuem Verbündeten, während das in Kleinstaaten zerfallene Europa ein Schattendasein zwischen Arm und Reich fristet.

Wenn in diesem Buch vom *Spielerbuch* die Rede ist, so ist damit das Buch „Freelancer Reenact 2332: Tokyo Cyber Monsterjäger“ gemeint, indem unter anderem alle für die Spieler notwendigen Hintergrund- und Regel-Informationen enthalten sind.

JUNI 2332

Die Eiszeit ist überwunden, die neuen globalen Strukturen haben sich gefestigt und durch technologische Fortschritte konnte die Energiekrise mithilfe der Fusionsenergie gemeistert werden. Überbevölkerung und eine drastische Schere zwischen Arm und Reich halten einen Großteil der Menschheit noch immer in ihrem Würgegriff, während diejenigen, die es sich leisten können, in einer abgeschotteten Utopie ohne Krankheit und Tod leben. Die notwendigen Technologien, um die gesamte Menschheit vom Elend zu erlösen – unbegrenzte Energie, Nanotechnologie und High-End-Biophysik – stehen zur Verfügung, aber die Mächtigen sind zu verfangen in ihrem Luxus, um ihre Anstrengungen in diese Richtung zu lenken. Statt dessen verbringen sie den Großteil ihrer Zeit damit, den Status Quo aufrechtzuerhalten.

Aber es gibt auch einige, die sich mit diesem Zustand nicht abfinden wollen, darunter eine Gruppe rebellischer Wissenschaftler unter der Federführung des idealistischen Dr. Donald Macy. Um die Menschheit für immer von Armut, Gewalt und Ungerechtigkeit zu befreien, sehen sie nur eine Lösung: die Entwicklung von Naniten der 7. Generation, die in der Lage sind, die gesamte Erde durch Naniten-Materie zu ersetzen. Diese Naniten müssten dann nur noch mit der Simulation einer perfekten Welt ohne Schmerz, Not und Leid programmiert werden und die Menschheit wäre erlöst. Da die Wissenschaftler zu Recht mit einem massiven Widerstand gegen ihr Vorhaben rechnen, gehen sie in den Untergrund und inszenieren sogar ihren eigenen Tod, um von der Bildfläche zu verschwinden.



Das Projekt *Garten Eden* wird in zwei Teams unterteilt, die an den verschiedenen Zielsetzungen zu arbeiten beginnen. *Team Genesis* lässt sich in einem Geheimlabor in Aokigahara nieder, um an der Verfeinerung der Naniten-Technologie zu arbeiten und die nötige „Hardware“ zur Verfügung zu haben. *Team Eden* bezieht derweilen ein Geheimlabor in Shin-Edowan und beginnt mit der aufwändigen Konstruktion eines Quantencomputers, auf dem die notwendige „Software“ entwickelt werden soll.

Zunächst kommen beide Teams gut voran und schaffen es gleichzeitig meisterhaft, der öffentlichen Aufmerksamkeit zu entgehen. Mit der Zeit wird Dr. Macy, Leiter von Team Eden, aber zunehmend von Verfolgungswahn heimgesucht und vergrault dadurch nach und nach alle seine Mitarbeiter. Am Ende forscht er ganz allein weiter und verfällt dabei allmählich dem Wahnsinn. Den Mitarbeitern von Team Eden gelingt es dagegen, den inneren Zusammenhalt ihrer Gruppe zu bewahren und auf ihrem Quantencomputer eine funktionierende Weltensimulation zum Leben zu erwecken. Die von ihnen simulierte Welt weist allerdings noch genau so viele Fehler und Schwächen auf wie ihre eigene Realität und ist weit von der Perfektion entfernt, die sie anstreben.

In der Zwischenzeit haben die Geheimdienste der Welt von der Existenz von Projekt Eden erfahren, wissen aber nicht, was die Wissenschaftler genau planen. Sie wissen nur, dass es sich um ein sehr ehrgeiziges Vorhaben handelt, das „ein Ende der Welt, so wie wir sie kennen“ herbeiführen soll. Solchermaßen alarmiert entsenden sie ihre besten Agenten, um die Labore der Wissenschaftler aufzuspüren und die Wissenschaftler bei ihrem Vorhaben zu stoppen.

Als das Labor in Shin-Edowan am Mittwoch, den 21. Juni 2332 entdeckt und eliminiert wird, gelingt es den dortigen Wissenschaftlern, einen letzten Notruf an Dr. Macy in Aokigahara abzusetzen. In seinem Zorn verursacht der inzwischen völlig wahnsinnige Macy eine verhängnisvolle Kettenreaktion im Aokigahara-Labor, die eine explosionsartige Ausbreitung der Naniten zur Folge hat, während er sich selbst in letzter Sekunde mithilfe einer Rakete in Sicherheit bringt. Die Naniten breiten sich in wenigen Minuten über den gesamten Globus aus, von der tiefsten Tiefe der Erde bis in die höchste Höhe der Atmosphäre. Jedes einzelne Atom wird umgewandelt; jeder Stein, jeder Baum, jedes Tier, jeder Mensch, und selbst die Luft, die sie atmen, wird vollständig in Naniten-Materie umgewandelt, ohne das irgendjemand etwas davon mitbekommt. Um Punkt 21:00 Uhr abends ist die Umwandlung perfekt und die Naniten prägen sich den Zustand dieses Zeitpunktes ein. Danach läuft der Tag genau so weiter wie gehabt, allerdings verfügen die Naniten über eine eingebaute Zeitbegrenzung, die dafür sorgt, dass sich das gesamte Naniten-Netzwerk nach Ablauf von jeweils 24 Stunden in seinen vorprogrammierten Ursprungszustand zurückversetzt.

Im Endeffekt läuft es darauf hinaus, dass die gesamte Erde mit all ihren Bewohnern nach jeweils 24 Stunden wieder in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt wird. Und weil sich auch die Gehirne der Menschen wieder in ihren Ursprungszustand zurückversetzen, gilt dies auch für ihre Erinnerungen, d.h. niemand auf der Erde bekommt etwas von der Veränderung mit. Am Ende jeder 24-Stunden-Phase (am 22. Juni um 12:00 Uhr UTC bzw. 21:00 Uhr Tokioter

Zeit) kommt es zu einem „Reset“, bei dem die Naniten wieder ihren Ursprungszustand annehmen. Tag für Tag leben die Menschen ihr Leben, nur um nach 24 Stunden wieder von Vorne zu beginnen. So haben sie zwar eine Form der Unsterblichkeit erlangt, aber ihr Leben besteht nur noch aus diesem einen Tag im Juni 2332, der in einer Endlosschleife immer wieder von vorne beginnt.

Nur die etwa 10.000 Menschen, die zum Zeitpunkt der Katastrophe außerhalb der Erde leben – vor allem in den Orbitalstationen und auf dem Mond –, werden von der Wirkung verschont. Sie benennen die Erde in „Reenact“ um – eine Zone, die für immer im Jahr 2332 feststeckt.

DAS JAHR 2532

Zweihundert Jahre nach der Naniten-Katastrophe haben sich aus den Erben der Überlebenden zwei große Machtblöcke gebildet, die Pan-Lunare Union („*Lunarer*“) und die Orbitale Konföderation („*Orbitaler*“), die in einem erbitterten Kalten Krieg verfangen sind.

Nach einer harten Zeit der Entbehrungen und der Anarchie setzte sich auf dem Mond zu eine militärisch organisierte und faschistisch geprägten Regierung durch. Die Pan-Lunare Union unterhält eine große Raumflotte, mit der sie das gesamte Sonnensystem kontrolliert und auf jedem größeren Felsbrocken zwischen Merkur und Pluto eine Bergwerksanlage errichtet hat. Auch den Mond höhlen sie systematisch aus, und durch den Einsatz radikaler Klontechnologien besteht die Mondbevölkerung inzwischen aus über 100 Millionen Lunarern, die vor allem in der Hauptstadt *Serenidad* leben.

Die Orbitaler haben einen gänzlich anderen Weg beschritten. Als *Kinder des Orbits* haben sie ihre Körper über mehrere Generationen hinweg den Bedingungen des Vakuums perfekt angepasst, der Engel-Cyberform vergleichbar, aber noch um einiges ausgefeilter. Insgesamt gibt es etwa 10 Millionen Orbitaler, die sich völlig frei durch die grenzenlose Weite der *Orbitalen Wildnis* bewegen und eine einzigartige Kultur geschaffen haben.

Einige Orbitaler konnten oder wollten sich den veränderten Lebensbedingungen im Orbit nicht anpassen und kehrten deshalb nach *Reenact*, der *Alten Erde*, zurück, um dort unerkannt unter der Reenact-Bevölkerung zu leben. Da ihre Körper nicht zu Reenact gehören, sind sie nicht dem *Reset* unterworfen, sondern haben sich daran angepasst, in einer Welt zu leben, in der sich um sie herum alles wiederholt. Als Abgrenzung zur Reenact-Bevölkerung nennen sie sich selbst *Terraner*. Wie viele es von ihnen insgesamt gibt, ist nicht bekannt, nach Schätzungen handelt es sich um ungefähr 10.000 Personen.

Zwischen den Terranern und den Orbitalern besteht ein Schutzbündnis: Die Orbitaler verwehren der Pan-Lunaren Union den Zugang zu Reenact und erhalten dafür von den Terranern eine tägliche Lieferung wertvoller Rohstoffe, die in einer großen Frachtrakete in den Orbit geschossen wird. Die Regierung der Pan-Lunaren Union sieht das natürlich nicht gerne, weil sie sich den Planeten selbst gern einverleiben würden, andererseits hat der Dauerzustand des Kalten Krieges für ein stabiles Feindbild gesorgt, mit dem sie einen Großteil ihrer Bevölkerung im Zaum halten können.

Auf diese Weise hat sich ein Status Quo entwickelt, mit dem alle Beteiligten einigermaßen zufrieden sind. Es gibt aber auch einige Unzufriedene: auf der Erde sucht eine Gruppe aus Terranern und Reenacter nach einer Möglichkeit, ihre Welt von der Nanitenplage zu befreien (*Projekt X*), während auf dem Mond die Rebellen der *Moon Senshi* daran arbeiten, die Militärregierung zu stürzen und die unmenschlichen Lebensbedingungen ihrer Mitbürger zu verbessern. Und dann gibt es da noch Tsukasa und die Freelancer. Der Ball ist ins Rollen geraten und große Veränderungen liegen in der Luft.

HIROMI TSUKASA

Am Abend des 21. Juni 2332 ist der Kaiserlich-Chinesische Geheimdienst bereits auf der Spur der Wissenschaftler des Projekts *Garten Eden* und ihr bester Agent und Cybernaut, Hiromi Tsukasa, dringt in streng geheimer Mission in das Hauptlabor von Team Eden in Shin-Edowan ein. Dort findet er den Prototypen eines *Quantencomputers* vor, einzigartig und der erste seiner Art, auf dem ein unbekanntes Programm läuft. Um mehr über die Pläne der Wissenschaftler herauszufinden, loggt sich der Tsukasa in den Computer ein.

Das Ziel von Team Eden besteht darin, auf diesem Computer die Simulation einer utopischen Welt ohne Krieg und Leid zu realisieren, die später den Naniten der 7. Generation implantiert werden soll. Bislang steckt das Projekt aber noch in den Kinderschuhen und als Testversion läuft ein Programm, das die Erde unserer Gegenwart simuliert. Was die Wissenschaftler nicht wissen: Durch die besondere Quantenarchitektur des Computers handelt es sich um weit mehr als nur ein Computerprogramm, sondern um ein Tor in eine andere Welt. Und nicht nur in irgendeine Welt, sondern in *unsere* Welt, morgen in einem Jahr: die Welt der Freelancer.

Während Tsukasas digitales Abbild in der Simulation unterwegs ist, kommt es zum ersten Reset, was jedoch auf das Programm des Quantencomputers keine Wirkung hat, da es sich außerhalb der Reenact-Realität befindet und deshalb unbeirrt weiterläuft. Für Tsukasa, der zu diesem Zeitpunkt zwischen den beiden Realitäten schwebt, hat dies jedoch fatale Konsequenzen. Sein Geist wird in viele tausend Bruchstücke, sogenannte „*Tsukasa-Fragmente*“, zersprengt und über die Welt der Freelancer verstreut. Und nicht nur das, durch den fortan täglich stattfindenden Reset nimmt die Zahl der Bruchstücke mit jedem Tag zu.

Die Tsukasa-Fragmente manifestieren sich auf viele verschiedene Arten in unserer Welt. Einige von ihnen erscheinen in Menschen und lösen bei ihnen unzusammenhängende Träu-



me und Visionen aus, die mit Tsukasas Mission zu tun haben. Die meisten Menschen vergessen diese Visionen schnell wieder, aber einige von ihnen sind Freelancer, die es gewohnt sind, einen Teil der fremden Realität, die das Tsukasa-Fragment darstellt, in sich aufzunehmen und seine Macht zu nutzen. So kommt es, dass eine wachsende Zahl von Freelancern über neuartige Henshin-Formen verfügt, und sich von ihren Träumen und Visionen nach Shinagawa leiten lässt, wo aus Tsukasas Sicht das Ende der Welt bevorsteht.

Andere Tsukasa-Fragmente manifestieren sich in anorganischer Materie, vor allem in natürlichen Gesteinsformationen. Diese Fragmente entspringen Tsukasas aggressiv geprägtem Unterbewusstsein, dem er seine Karriere als Top-Agent des Kaiserlich-Chinesischen Geheimdienstes zu

verdanken hat. Da sich die meisten dieser Fragmente in leblosem Gestein manifestieren, können sie keinen Schaden anrichten. Einige von ihnen manifestieren sich aber auch in Maschinen, und dort reicht ihr schädlicher Einfluss aus, um die betroffene Maschine in ein wild um sich schlagendes Maschinenmonster zu verwandeln.

DODEMO

Die Vorfälle werden verschlimmert durch die Aktivitäten der dubiosen Dodemo Corporation und ihres Gründungsmitglieds Dr. Kitamura. In der Bucht von Tokio ließ er eine geheime Unterwasserstation errichten, genau an der selben Stelle, an der sich in der Reenact-Welt das Forschungslabor von Team Eden befindet. Teile dieses Forschungslabors baut er dort nach, um eine große Zahl von Tsukasa-Fragmenten (die von der Corporation als „Exotische Materie“ bezeichnet werden) anzulocken und für eine kommerzielle Nutzung zu erforschen. Sein wichtigster Plan ist es jedoch, eine stabile Brücke in die andere Welt zu erschaffen, um die dortigen technologischen Errungenschaften zu stehlen und dadurch unvorstellbar reich und mächtig zu werden.

Im nahegelegenen Waterfront District von Shinagawa häufen sich derweilen die Maschinenmonster-Vorfälle, doch das ist nur ein Vorgeschmack auf das, was noch bevorsteht: Durch die wachsende Zahl von Tsukasa-Fragmenten werden sich diese Vorfälle ausdehnen, bis die gesamte Erde in Schutt und Asche liegt. Gleichzeitig gibt es auch im Jahr 2532 einen ganzen Planeten zu retten, der in einer ewigen Wiederholungsschleife feststeht, die mit einem *Ende der Welt* vergleichbar ist, und auch die Bevölkerung des Mondes muss von ihrer rücksichtslosen Militärregierung befreit werden. Es gibt viel zu tun für die Freelancer!

ABLAUF DER CYBERSPACE-KAMPAGNE

Die Cyberspace-Kampagne besteht aus zwei Teilen. Der **erste Teil**, „Waterfront“ (ab Seite 20), findet in Tokio statt. Die Freelancer werden von einer Vision dorthin geführt, die sie vor dem „Ende der Welt“ warnt, ohne dass sie genau wissen, was es damit auf sich hat. Im Stadtteil Shinagawa schlagen sie zunächst unabhängig voneinander ihr Lager auf und beschäftigen sich mit der Erfüllung ihres „Traums“: ein Kunstwerk, dessen Vollendung bei der Entschlüsselung ihrer Vision helfen soll. Indessen geraten sie immer wieder mit wildgewordenen Maschinenmonstern aneinander und lernen sich gegenseitig kennen, auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt vermutlich noch keine Gruppe bilden.

Während ihrer Recherche stolpern die Freelancer außerdem über die Dodemo Corporation und Dr. Kitamura, die hinter etwas her sind, das sie als „Exotische Materie“ bezeichnen. Die Freelancer erfahren, dass die Maschinenmonster-Plage durch diese Materie verursacht wird. Während sie noch versuchen, weitere Informationen aus Dr. Kitamura heraus zu pressen, kommt es zu einem Unfall, bei dem die Freelancer „digitalisiert“ werden: ihre Körper werden aufgelöst und sie landen als virtuelle Personen im Internet. Dort begegnen sie kurz darauf einem Operator, der sie darüber aufklärt, dass es sich bei der Exotischen Materie in Wirklichkeit um „Tsukasa-Fragmente“ handelt. In jedem der Freelancer steckt ein solches Fragment und verursacht nicht nur die Vision und den Drang, sein Kunstwerk zu vollenden, sondern ist auch für seine Cyberfähigkeiten verantwortlich.

Nach einer Odyssee durch das Internet begegnen die Freelancer schließlich der Sphinx, die ihnen ihre Körper zurück gibt und ihnen ihre Aufgabe erklärt: Um die Welt vor der wachsenden Maschinenmonster-Plage zu bewahren, müssen sie den Ort aufsuchen, von dem die Tsukasa-Fragmente stammen, und von dort aus die Verbindung kappen. Indem sie ihre Kunstwerke vollenden, verursachen die Freelancer einen „Zeitsprung“, der sie in die Welt des Jahres 2332 katapultiert.

Damit beginnt der **zweite Teil**, „Reenact“ (ab Seite 37).

Nachdem die Freelancer den Zeitsprung absolviert haben, erscheinen sie im Jahr 2332. Sie landen ganz in der Nähe ihrer Kunstwerke, die die Zeit überdauert haben, und finden langsam heraus, wo sie sich befinden. Außerdem werden sie mit den Besonderheiten des Jahres 2332 konfrontiert und haben die Gelegenheit, ihre neue Umgebung kennen zu lernen.

Doch als ob diese neue Welt noch nicht phantastisch genug wäre, erleben die Freelancer genau 24 Stunden nach ihrem Erscheinen ihr erstes „Reset“: Die gesamte Erde wird in den Zustand zurückversetzt, den sie einen Tag zuvor hatte. Alles, was sich bis dahin ereignet hat, ist in Vergessenheit geraten, als ob es gar nicht geschehen wäre. Die einzige Ausnahme scheinen die Freelancern zu sein.

Zunächst hat jeder Freelancer die Gelegenheit, unabhängig von seinen Mitstreitern mit seiner neuen Umgebung zu interagieren. Nach einer Weile vereinen sich ihre Wege jedoch

INFORMATION UND MOTIVATION

So faszinierend die Handlung der Cyberspace-Kampagne auch sein mag, ist sie verdammt verwirrend für die Spieler. Von Anfang an sind sie nicht Herr ihrer selbst, werden von dubiosen Visionen gelenkt und öffnen eine Tür nach der nächsten, nur um dahinter eine weitere verschlossene Tür vorzufinden. Ein Geheimnis zu erzeugen, ist sehr gut für die Spannung und Dramatik einer Geschichte, aber wenn sich für jede Antwort zwei neue Fragen auftun, dann beginnt man allmählich übers Ziel hinauszuschießen.

Die mit Abstand meisten Spielleitertipps innerhalb der Kampagne drehen sich deshalb um die Motivation der Spieler, und auch an dieser Stelle soll noch einmal ausdrücklich darauf hingewiesen werden, diese stets im Blick zu behalten. Das A und O ist es dabei, dass die Spieler gut informiert sind über das, was vor sich geht. Es ist völlig okay, wenn die Spieler dadurch das ein oder andere Mal besser informiert sind als ihre Freelancer, denn die Handlung ist auch so schon komplex genug.

Insbesondere wenn Sie die Kampagne nach einer längeren Pause wieder aufnehmen, sollten Sie in dieses Kapitel zurückkehren und das bereits Erlebte und Erfahrene mit ihren Spielern durchgehen. Lassen Sie die Spieler abwechselnd nacherzählen, was sich bisher ereignet hat und streuen Sie wichtige Fakten ein, die Ihre Spieler in der Zwischenzeit vergessen haben.

Solange Ihre Spieler informiert bleiben, sollte die Motivation der Freelancer eigentlich kein großes Problem darstellen:

Zu Beginn folgen sie ihrer Vision, die sie bis in Sektion C der Unterseestation führt. Nachdem sie digitalisiert wurden, führt sie ihr Weg unweigerlich zur Sphinx, die ihnen den wichtigsten Motivationsschub der Kampagne verleiht. Ein großer Teil dessen, was die Sphinx sagt, ergibt noch keinen Sinn, wird aber später essentiell für die Charaktermotivation.

Nach der Begegnung mit der Sphinx folgt die Vollendung der Kunstwerke, was ja von Anfang an ein Ziel der Freelancer war. Danach erfolgt der „Zeitsprung“ und die Freelancer werden in einen Kosmos geschleudert, der Zug um Zug an Komplexität zunimmt. Hier wird es besonders schwierig, die Freelancer bei der Stange zu halten, deshalb sollten Sie dies anhand der folgenden Checkliste abhaken: Wie kriege ich die Freelancer in das Team-Eden-Labor? Wie kriege ich die Freelancer in das Team-Genesis-Labor? Wie kriege ich die Freelancer zur Tokyo University? Wie kriege ich die Freelancer nach Guadalcanal und in den Orbit? Wenn Sie sich für jede dieser Fragen eine passende Vorgehensweise zurechtlegen, sind Sie so optimal vorbereitet, wie dies bei einem klassischen Rollenspiel überhaupt möglich ist (will sagen: ohne Improvisation geht's halt nicht).

Sobald die Freelancer im Orbit sind, sollte wieder alles in linearen Bahnen verlaufen. Mithilfe von Juan Solar reisen sie zunächst zum Merkur, dann nach Amalthea, dann nach LaGrange L3 und schließlich zum Mond, wo das Finale auf sie wartet. Und damit haben sie es dann auch schon geschafft.

wieder und sie verfolgen ihre alte Spur, indem sie das geheime Labor in der Tokyo Bay aufsuchen, wo inzwischen das Hochhausviertel von *Shin-Edowan* aufragt. Hier finden sie tatsächlich die Magnetschwebbahn, das Hochhaus und das versteckte Labor aus ihrer Vision und finden heraus, was es mit Hiromi Tsukasa auf sich hat und warum die Maschinenmonster ihre Heimat-Realität bedrohen. Außerdem sammeln sie erste Hinweise über die Ziele der Garten-Eden-Verschwörer.

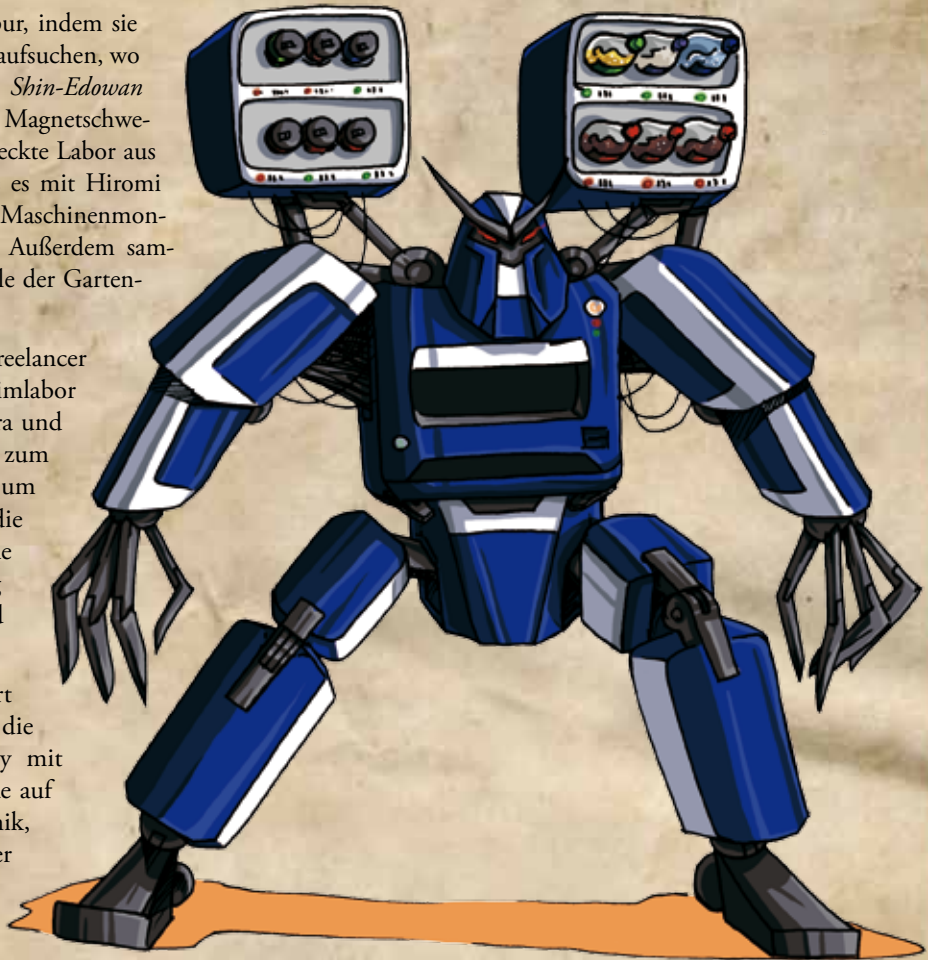
Dieser Spur folgend finden die Freelancer schließlich auch das zweite Geheimlabor der Verschwörer im Wald Aokigahara und können dort das Rätsel lösen, wie es zum Reset kam und was sie tun können, um das Reset aufzuhalten: Sie müssen die Weltraumkapsel finden, die die Erde kurz vor dem Reset mit einer Ladung von Anti-Naniten verlassen hat und seither verschollen ist.

Um den derzeitigen Aufenthaltsort der Rakete zu finden, treffen sich die Freelancer in der Tokyo University mit Prof. Hopper, einer echten Koryphäe auf dem Gebiet der Himmelsmechanik, aber leider keine große Hilfe bei ihrer Suche. Dennoch haben sie hier eine Begegnung mit dem Nanitenforscher Dr. Paraclesus, der zudem ein leitendes Mitglied der Organisation „Operation X“ ist und sie über die aktuelle Lage informiert: Dass sie sich in Wirklichkeit im Jahr 2532 aufhalten und sich seine Organisation das selbe Ziel gesetzt hat wie die Freelancer, nämlich die Naniten-Katastrophe rückgängig zu machen. Paraclesus empfiehlt den Freelancer eine Reise in den Orbit, da die orbitalen Astrophysiker mit ihrer praktischen Erfahrung und ihren leistungsfähigen Computern sicher weiterhelfen können.

Um in den Weltraum zu gelangen, müssen die Freelancer allerdings die orbitale Blockade durchqueren, die vor allem dazu dient, die Pan-Lunare Union von Reenact fernzuhalten. Dies erreichen sie, indem sie nach Guadalcanal reisen und mit der Terranerin Olivia Petral in Kontakt treten. Petral ist es gelungen, die dort angesiedelte *Solomon Space Agency* derart zu manipulieren, dass ein Flug an Bord einer LS-11-Transportrakete möglich ist. Zuvor müssen die Freelancer aber noch einen Überfall der Misima Techno Brigade zurückschlagen.

Im Orbit angekommen, werden die Freelancer freundlich empfangen und in der Eidolon Handelsstation untergebracht. Die orbitalen Wissenschaftler, mit denen sie sich dort treffen, können ihnen aber leider auch nicht weiterhelfen, und als letzter Rettungsanker bleibt ihnen nur ein dubioser Orbitaler namens Moebius Kautz, der sich auf den entfernten Jupiter-Mond Amalthea zurückgezogen hat.

Um dorthin zu gelangen, heuern die Freelancer den lunaren Schmuggler Juan Solar, auch bekannt als „Der Mexikaner“, an. Auf seinem Schmuggel-Raumschiff nimmt er sie zunächst mit zum Merkur, wo die Freelancer zum ersten Mal



auf den Sonnenkult und die Widerstandsorganisation der Moon Senshi treffen, die einen Umsturz der Militärregierung des Mondes planen. In der Zwischenzeit wird Juan von den Pan-Lunaren festgenommen, kann aber von den Freelancern mithilfe der Moon Senshi befreit werden.

Weiter geht es an Bord von Juans Raumschiff zunächst in ein Beschleunigungsmanöver um die Sonne, gefolgt von einem Flug durch den Asteroidengürtel und einem Bremsmanöver



in der Jupitier-Atmosphäre, was sich als genauso knochenbrecherisch und lebensgefährlich herausstellt wie es klingt. Aber immerhin erreichen die Freelancer Amalthea und treffen dort auf Moebius Kautz, der ihnen tatsächlich ausrechnen kann, dass die vermisste Raumkapsel am LaGrange Punkt L3, im Sonnensystem genau gegenüber der Erde, zu finden ist.

Nach einer längeren Reise ins Innere des Sonnensystems treffen die Freelancer bei L3 auf die *El Morzillo*, ein berühmtes Raumschiff der Pan-Lunaren Union. An Bord dieses Schiffes haben sie eine unliebsame Wiederbegegnung mit Dr. Kitamura und einer Horde Naniten-Zombies, was durchaus eine Niederlage der Freelancer nach sich ziehen kann, die jedoch nicht von Dauer ist.

So oder so finden die Freelancer heraus, dass sich die Anti-Naniten inzwischen in der Hand von Admiral Pizzaro befinden – einer der mächtigsten Militärherrscher der Pan-Lunaren Union und ein echter Oberschurke im Stil eines machthungrigen Diktators und seiner unzähligen Schergen. Auf dem Mond kommt es zu einem furiosen Finale im Palast

des Admirals, während ringsumher eine Revolte tobt, in der sich die Rebellen der Moon Senshi gegen die untereinander rivalisierenden Streitkräfte der Pan-Lunaren Union erheben und zudem noch eine mittelschwere Naniten-Zombieplage abgewendet werden muss.

Am Ende gelangen die Freelancer in den Besitz der Anti-Naniten und können damit die Reenact-Erde befreien. Dies hat für das gesamte Reenact-Universum weitreichende politische Folgen. Für die Freelancer bedeutet es aber vor allem, dass Tsukasa seine Verschmelzung mit der Simulation des Quantencomputers überlebt und keine weiteren Tsukasa-Fragmente in die Heimat-Realität der Freelancer gelangen. Die Gefahr durch die Maschinenmonster ist somit abgewendet. Als gefeierte Helden der Befreiung sowohl des Mondes als auch der Erde können die Freelancer entweder in dieser Realität bleiben oder mithilfe des Quantencomputers in ihre eigene Realität zurückkehren. Kurze Zeit später wird die Simulation abgeschaltet und damit die Brücke zwischen den beiden Realitäten unterbrochen.

DIE KUNSTWERKE

Der erste Teil der Cyberspace Kampagne beinhaltet als besonderes Bonbon, aber auch als besondere Herausforderung für die Spieler die Erschaffung besonderer Kunstwerke durch ihre Freelancer. Im ersten Schritt (*Spielerbuch*, Seite 51) ging es darum, sich ein **Ziel** zu setzen, d.h. sich für ein Kunstwerk zu entscheiden und dessen Aussehen, Beschaffenheit und Funktion zu planen. Sie als Spielleiter wurden in diesem Zusammenhang dazu aufgefordert, für Ihre Spieler eine Atmosphäre des unbeirrbaren Optimismus zu schaffen, nach dem Motto „alles ist möglich“. Das sollte dazu dienen, die Phantasie Ihrer Spieler zu beflügeln und sich in der Rolle ihrer Freelancer möglicherweise für ein Kunstwerk zu entscheiden, das ebenso brillant wie schwierig, herausfordernd und lohnenswert ist.

Bevor Sie zum zweiten Schritt übergehen, sollten Sie nochmals sicherstellen, dass Ihre Spieler stark genug motiviert sind, um sich für die Verwirklichung ihres persönlichen Kunstwerks mit ganzem Herzen einzusetzen, selbst gegen allen Widerstand und Unbill, die ihnen die Welt entgegen werfen mag. Optimal ist es, wenn die Entschlossenheit des Freelancers mit der Entschlossenheit seines Spielers am Spieltisch Hand in Hand geht.

Das ist wichtig, denn der zweite Schritt besteht nun darin, den Freelancern bei der Umsetzung ihres Ziels eine Reihe von Steinen in den Weg zu legen. Dabei geht es keineswegs darum, die Spieler zu gängeln, zu kränken oder gar zu erniedrigen. Stattdessen verfolgen wir hier zwei Ziele: Zum einen dienen Hindernisse dazu, die Entschlossenheit des Freelancers bzw. Spielers auf die Probe zu stellen, zum anderen sind Konflikte für eine dramatische Abenteuerhandlung unumgänglich. Würde alles, was die Spieler planen, reibungslos funktionieren, dann wären die Kunstwerke in einer Viertelstunde Spielzeit abgehakt und bedeutungslos. Haben die Spieler dagegen für die Verwirklichung ihrer Projekte kämpfen müssen, dann schmeckt der Erfolg um so besser.

HINDERNISSE

Bevor Sie sich anhand der folgenden Liste Hindernisse für die Projekte Ihrer Spieler ausdenken, versetzen Sie sich am besten in die Gemüthsaltung eines **unnachgiebigen Schicksals**. Wir alle kennen diese Steine, die uns bei unseren kleineren oder größeren Unternehmungen wie von einer unsichtbaren Hand in den Weg gerollt werden. Ist Ihnen dabei nicht auch so manches Mal der Gedanke gekommen, dass da eine höhere Macht ihre Hand im Spiel hatte, die mit einer geradezu bössartigen Missgunst zu Werke schreitet? Nun, für den folgenden Abschnitt werden *Sie* zu dieser höheren Macht!

Da jeder Spieler ungefähr mit der gleichen Menge an Hindernissen konfrontiert werden sollte, greift an dieser Stelle ein unsichtbarer Mechanismus, den sich die Spieler auch von Vornherein hätten denken können: Je mehr ein Spieler bei der Auswahl seines Projekts auf Nummer Sicher gegangen ist und schon dort jeder Eventualität vorgebeugt hat, desto perfider sind nun die Hindernisse, die sich ihm in den Weg stellen. Ein Spieler, der sich dagegen für ein extrem schwieriges Kunstwerk entschieden hat, bei dem sich auf Anhieb Dutzende von möglichen Problemquellen auftun, wird feststellen, dass er die meisten davon im Sturm überwindet – dennoch werden mehr als genug übrig bleiben, um auch ihn in Bedrängnis zu bringen.

Wenn Sie sich für ein Kunstwerk ein mögliches Hindernis ausdenken, dann sind Ihre ersten Ideen wahrscheinlich das, was auch Ihre Spieler kommen sehen. Falls Sie also noch etwas Zeit und Muße haben, versuchen Sie weiter zu denken und subtilere Hindernisse zu finden. Am besten ist es, wenn ein Freelancer die offensichtlichen Hindernisse mit überraschender Leichtigkeit meistert, nur um ihn dann aus einer völlig unerwarteten Richtung mit einem ganz anderen, fatalen Problem zu konfrontieren. So entsteht Überraschung, und dadurch wiederum Dramatik. Ihre Spieler werden es Ihnen danken – langfristig gesprochen, denn im ersten Moment werden sie Sie natürlich für Ihre Bössartigkeit verfluchen.

Beim Entwurf der Hindernisse müssen Sie eine Menge selbst ausarbeiten und improvisieren. Die folgenden Tipps werden Ihnen dabei helfen, aber ob etwas funktioniert oder nicht, wird sich erst am Spieltisch zeigen. So betrachtet könnte man diesen Teil der Kampagne also durchaus als *Ihr* eigenes Kunstwerk bezeichnen, und auch dieses wird sich nicht ohne Reibereien entwickeln lassen. Seien Sie darauf vorbereitet, dass einige der Hindernisse, die Sie sich mühsam erdacht haben, nicht funktionieren, sich als zu schwierig oder zu einfach erweisen oder am Spieltisch nicht umgesetzt werden können. Wenn das passiert, dann nehmen Sie das Hindernis aus dem Spiel. Pausieren Sie den Handlungsstrang mit dem entsprechenden Spieler und arbeiten Sie zunächst die Handlungsstränge der anderen Spieler ab. Fügen Sie notfalls eine kleine Action-Szene ein: ganz in der Nähe taucht ein Maschinenmonster auf und sucht die Umgebung heim. So können Sie den Abend füllen und sich später genauere Gedanken über die Fortsetzung der Handlung machen und dabei auf die gewonnenen Erfahrungen zurückgreifen. Und beim nächsten Spielabend wird es bestimmt besser klappen.

DURCHFÜHRBARKEIT

Das erste Riesenhindernis auf dem Weg zum Erfolg sind natürlich die Gesetze der Natur, aber auch die Gesetzmäßigkeiten der Politik und Wirtschaft können einem Freelancer ordentlich zu schaffen machen.

Wenn Sie im ersten Schritt Ihren Spielern gegenüber die Auffassung vertreten haben, dass alles möglich ist, wenn man nur an sich glaubt, dann haben Sie genau richtig gehandelt. Nun aber ist für Sie der Moment gekommen, an jedem möglichen Aspekt der Durchführung zu **zweifeln**. Ist das Kunstwerk möglicherweise viel zu groß? Existieren möglicherweise gar nicht die nötigen Technologien oder Materialien, um es zu realisieren?

Wenn sich der Spieler für das Schmieden einer Rüstung (*Spielerbuch*, Seite 18) oder ein ähnliches, vergleichsweise einfaches Kunstwerk entschieden hat, bleibt Ihnen unter Umständen gar keine andere Wahl, als genau hier anzusetzen. Wir vertrauen darauf, dass der Freelancer nicht nur irgendein Kunstwerk erschaffen will, sondern Sie ihn hoffentlich dazu überredet haben, etwas Spezielles zu versuchen. Genau diese Besonderheit wird nun zu einem ernstzunehmenden Hindernis. Wenn es sich um einen altertümlichen Gegenstand handelt, ist das **Geheimnis seiner authentischen Herstellung** vielleicht inzwischen verloren gegangen und es gibt nur noch einen zurückgezogen lebenden, verrückten Einsiedler, der die letzten Erinnerungen daran hütet. Damit der Freelancer dazu nicht um die halbe Welt reisen muss, bietet es sich an, den Einsiedler in Tokio anzusiedeln.

In der belebtesten Metropole der Welt einen Einsiedler unterzubringen, hat schon etwas Faszinierendes. Am besten handelt es sich um einen Obdachlosen, der in einem unterirdischen Parkhaus im Schatten des Shinjuku-Rathauses eine Unterkunft aus Pappkartons zusammengebaut hat, oder er haust in den riesigen Flutkammern, die den Untergrund von Shinagawa wie eine Wabenstruktur durchziehen und die Stadt vor Überschwemmungen schützen. Über die Obdachlosen von Tokio informieren Sie sich am besten im Internet und füllen die Lücken mit ihrer Phantasie.

Auch das **Material** kann ein Problem darstellen. Farben und Gewebe müssen vielleicht aus ganz besonderen Pflanzen gewonnen werden, Metalle erfordern eine spezielle Legierung, die wiederum spezielle Rohstoffe erfordern. Oder es handelt sich um sehr teure Rohstoffe, zum Beispiel in Form von Gold, Platin oder Diamanten.

Im frühen Altertum wurden Waffen, Rüstungen und Schmuck hauptsächlich aus Meteoriteneisen gefertigt, das sich durch seine Eisen-Nickel-Legierung von anderen Eisenlegierungen unterscheidet, und für einen authentischen Nachbau benötigt der Freelancer natürlich genau dieses Eisen, am besten sogar in Form eines einzelnen, größeren Meteoriten aus der entsprechenden Region des Kunstwerks. Ebenfalls extrem selten und kostbar sind Edelhölzer wie das *Jinko* (Adlerholz), insbesondere die unter Artenschutz stehende Unterart *Kyara*, deren Wert weit über dem von Gold liegt.

Mit derartigen Materialien als Grundlage kann man natürlich auch die Grenze zum Phantastischen überschreiten, vor allem wenn Sie Ihren Spielern eine Kombination mit anderen Freelancer Hintergründen wie z.B. **Freelancer Hexxagon** gestatten. Gut geeignet für den Umgang mit magischen Metallen ist zum Beispiel der Barbar mit seiner Schmiedefähigkeit.

Auch dieses magische Material befindet sich natürlich in Tokio – in der Hand eines exzentrischen Sammlers, der nur solche Leute an sich heran lässt, die sich nicht zuvor einer Reihe von Tests und Mutproben unterzogen haben. Oder das Material wird von der Regierung unter Verschluss gehalten und muss aus einer Hochsicherheitsanlage entwendet werden. Vielleicht ist auch irgendwo durch die fluktuierenden Energieströme der Hexxagon-Realität ein Dungeon entstanden, das gemeistert werden muss.

FINANZIERUNG

So ein Kunstwerk kann aus vielen verschiedenen Gründen schnell recht teuer werden. Mitarbeiter, Werkzeuge, Werkstätten und Materialien kosten einfach Geld. Geld wiederum ist normalerweise kein Problem für einen Freelancer – zur Not könnte er einfach Lotto spielen oder ein Casino hochnehmen und sich dabei auf seine Emorpher-Gabe verlassen. Aber auch das muss erstmal geschehen und kann alle Arten von ungewollten Nebenwirkungen nach sich ziehen.

Casinos sind begeisterte Anhänger von Statistiken, und wenn irgendein Spieler aus der Wahrscheinlichkeitskurve ausbricht, und das auch noch über einen längeren Zeitraum und mit hohen Geldbeträgen, dann erregt das ihre Aufmerksamkeit. Geht der Freelancer zu offensiv vor und zockt an einem Abend mehr als eine Million ab, dann leuchten in der Chefetage sofort die Alarmsignale auf. Der Freelancer wird buchstäblich „aus dem Spiel genommen“. Man eskortiert ihn aus dem Spielsaal und quartiert ihn in der teuersten Suite der Stadt ein, wo er mit jeder Art von Luxus verwöhnt wird, alles auf Kosten des Hauses versteht sich. In der Zwischenzeit versucht man herauszufinden, wie zum Teufel er soviel Glück haben konnte, und man beginnt in seiner Vergangenheit nach möglichst scheußlichen Details zu graben, um ihn zu erpressen oder anderweitig in den Griff zu bekommen – ins Casino wird er jedenfalls nicht mehr hinein-

gelassen. Man kann sich das wie ein Hausverbot vorstellen, nur um einiges subtiler.

Versucht der Freelancer dagegen, das Casino Schritt für Schritt um sein Geld zu erleichtern, dann sollte er sich gute Tarnidentitäten zulegen, um die Angelegenheit zu verschleiern. Handelt er alleine, so wird diese Scharade einen Großteil seiner Zeit verbrauchen. Greift er dagegen auf Helfer zurück, so werden diese zu einem Sicherheitsrisiko. So oder so ist für Spannung gesorgt. Fordern Sie außerdem die eine oder andere moderate Probe auf Schauspielerei, Heimlichkeit und Menschenkenntnis.

Lottospielen erscheint da um einiges leichter, aber auch hier gibt es einige Möglichkeiten für Hindernisse. Zum Beispiel könnte der Freelancer feststellen, dass ausgerechnet seine Zahlen-Kombination auch von einer anderen Person gewählt wurde, so dass man sich den Gewinn teilen muss. In der Folge stellt sich heraus, dass der andere Gewinner ebenfalls ein Emorpher ist, allerdings einer, der etwas gegen die Konkurrenz des Freelancers hat und deshalb seine geballte Finanzkraft einsetzt, um diesen zu ruinieren.

Wenn der Freelancer ein Gentleman-Dieb ist, kann er sich das benötigte Geld auch auf illegalem Wege beschaffen, was natürlich eine gewisse Menge an Planung erfordert. Ein anderer Weg könnte darin bestehen, einen Gönner, Mäzen oder Sponsor für seine Sache zu gewinnen. Vielleicht verfügt der Freelancer aufgrund seines Hintergrundes sogar schon über die nötigen Verbindungen, aber auch solche Geldgeber müssen erst einmal von dem neuen Projekt überzeugt werden.

PUBLIKUMSARBEIT

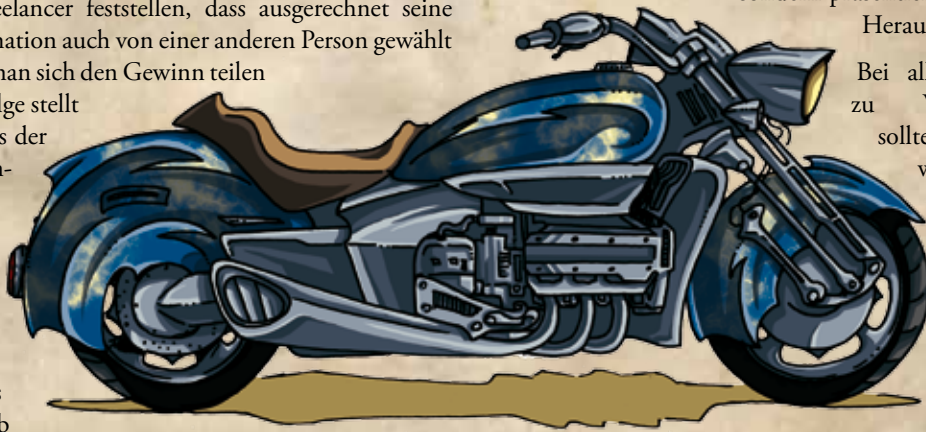
Wenn das Ziel des Freelancers darin besteht, den Bekanntheitsgrad seines Projektes zu steigern, dann besteht das Hindernis darin, dass sich niemand dafür zu interessieren scheint. Es müssen also ein paar handfeste Public-Relations-Strategien an den Start gebracht werden. Die möglichen Werbemaßnahmen sind vielfältig, wobei der Aufwand an Geld und Mühe üblicherweise in einem direkten Zusammenhang mit dem Erfolg steht. Zum Thema Geld siehe „Finanzierung“ oben.

Interessanter für die Rollenspielhandlung ist aber das persönliche Engagement, das der Freelancer in die Werbung investiert. Hierfür müssen Sie zunächst sicherstellen, dass er dies nicht mit Geld und Einfluss zu kompensieren versucht. Heuert er zum Beispiel eine Werbeagentur an, so erweist sich diese als ein Haufen Deppen, der mit unsinnigen Konzepten die ganze Sache in den Sand setzt. Im Endeffekt soll es darauf hinauslaufen, dass sich der Spieler selbst Gedanken über Werbemaßnahmen, Slogans und dergleichen macht. Und auch hier gilt wieder der Hinweis, dass es nicht Shakespeare sein muss. Das ist das Schöne am Rollenspiel: Es geht

nicht um Perfektion, sondern um Mühe und Originalität. Solange diese beiden Kriterien erfüllt sind, dürfen Sie den Freelancer mit dem gewünschten Erfolg belohnen.

Es gibt bei dieser Art von Hindernis relativ wenige Möglichkeiten der Vorbereitung von Ihrer Seite, stattdessen sind der oder die Spieler gefragt. Gerade deshalb sollten Sie es aber auch nicht übertreiben, denn normalerweise sind die Spieler die Konsumenten und Sie der Lieferant. Aber es gibt ja auch immer wieder einmal den einen oder anderen Spieler, der selbst gerne die Initiative ergreift. Hier haben Sie Gelegenheit, dieser Spielweise in einem hohen Maße entgegenzukommen. Ist ein Spieler dagegen eher schüchtern und zurückhaltend, dann überfordern Sie ihn bitte nicht, sondern präsentieren Sie ihm andere Herausforderungen.

Bei allen Überlegungen zu Werbemaßnahmen sollte im Auge behalten werden, dass sich die Freelancer in Tokio aufhalten. Siehe hierzu auch den Abschnitt über Japanische Klischees im *Spielebuch* ab Seite



16. Wie üblich gilt auch hier, dass es völlig okay ist, die Klischees zu überzeichnen und eigene Klischees zu erfinden, solange die Spielrunde Spaß daran hat.

GEHEIMNISKRÄMEREI

Wenn der Freelancers dagegen plant, sein Projekt möglichst geheim zu halten, können auch dafür die passenden Hindernisse aufgeföhren werden. Zum Beispiel könnte es einen oder mehrere alte Kollegen, Feinde oder Rivalen des Freelancers geben, die von seinem Vorhaben etwas ahnen und ihre Spione auf den Weg schicken, um ihm seine Geheimnisse zu entlocken. Hier helfen vorbeugende Maßnahmen, die sorgfältig ausgearbeitet sein wollen, damit sie wirklich wasserdicht sind.

KONKURRENZ

Ganz egal, wie extravagant ein Kunstwerk auch sein mag, es gibt immer irgendjemanden, der gerade ein ähnliches Projekt verfolgt oder die Idee kurzerhand klauen und auf seine eigene Fahne schreiben möchte. Vielleicht ist es ein alter Feind des Freelancers, vielleicht kristallisiert sich auch ein brandneuer Feind heraus. In jedem Fall beginnt er an einem ähnlichen oder vielleicht sogar genau dem selben Kunstwerk wie der Freelancer zu arbeiten. Bei einigen Projekten, zum Beispiel im Bereich der Architektur, kann dies zu einem knallharten Wettrennen um die Bewilligung ausarten – wenn das Kunstwerk aus einem bestimmten Gebäude besteht, dann wird am Ende natürlich nur einer der beiden Bewerber genommen.

Wenn der Freelancer Teil einer mächtigen Organisation ist, die ihm bei seinem Vorhaben unterstützen soll, dann bietet es sich an, einen Konkurrenten aus den Reihen dieser Orga-

nisation einzuführen. Dieser könnte versuchen, dem Freelancer bei der Bewilligung von Mittel und Personal Steine in den Weg zu legen oder ihn bei seinen Vorgesetzten anzuschwärzen. Möglicherweise versucht er sogar, ein eigenes Projekt dieser Art in die Wege zu leiten, um dem Freelancer das Wasser abzugraben.

Arbeitet der Freelancer auf eigene Faust, dann sollten für seinen Konkurrenten ähnliche Bedingungen herrschen. Der Kampf auf dem offenen Markt ist unerbittlich und die Konkurrenz schreckt weder vor Diebstahl von Bauplänen und Materialien noch von handfesten Sabotageversuchen zurück. Die Mitarbeiter des Freelancers werden erpresst oder mit unmoralischen Angeboten abgeworben, wenn er nichts dagegen unternimmt. Vielleicht wird sogar die Familie eines Mitarbeiters entführt und muss in einer Nacht-und-Nebel-Aktion befreit werden.

Im Gegenzug kann natürlich auch der Freelancer einige Anstrengungen unternehmen, um seinen Konkurrenten auszubremsen. Achten Sie hierbei jedoch darauf, dass es grundsätzlich das Kunstwerk des Freelancers ist, das die Nase vorn hat, denn es geht für ihn ja nicht nur um das fertige Produkt, sondern um den schöpferischen Akt als ganzes. Es wäre deshalb keine gute Idee, den Freelancer dazu zu ermutigen, sich bei den guten Ideen seines Konkurrenten zu bedienen. Am ehesten vorstellbar wäre noch eine Einigung und Zusammenarbeit, vor allem wenn ein dritter, noch aggressiverer Konkurrent auf den Plan tritt.

PERFIDES FÜR TRICKSER

Nehmen wir für den Moment einmal an, dass Sie es mit einem Spieler zu tun bekommen, der all die bisher genannten Hindernisse vorausgeahnt hat. Also hat er sich für etwas Einfaches entschieden, das in Eigenarbeit mit einfachen Materialien und Werkzeugen hergestellt werden kann, und er versucht weder, das Kunstwerk geheim zu halten, noch es

an die Öffentlichkeit zu bringen. Konkurrenten sind ihm egal, weil es sich bei dem Kunstwerk um nichts wirklich außergewöhnliches handelt. Wie kann man für einem solchen Spieler interessante Hindernisse generieren?

Am besten geben Sie einem solchen Freelancer genau das, wonach es ihm verlangt: es gelingt ihm, das Kunstwerk in kürzester Zeit und ohne größere Schwierigkeiten fertigzustellen. Dann aber beginnt sich der Nachteil dieser Vorgehensweise zu zeigen: Zwar besitzt er nun etwas, dass man mit Fug und Recht als Kunstwerk bezeichnen könnte, aber es stellt ihn selbst noch nicht zufrieden. Der innere Drang, verursacht durch das Tsukasa-Fragment in seinem Inneren, ist noch immer da und lässt sich nicht durch ein so einfaches Werk befriedigen. Versucht er, dem zu begegnen, indem er die Hände in den Schoß legt und Zufriedenheit heuchelt, so funktioniert dies ebenso wenig wie bei einem Drogenabhängigen, der das Vorhandensein seiner Abhängigkeit zu leugnen versucht.

Letzten Endes wird dem Freelancer nichts anderes übrig bleiben, als sich erneut seinem künstlerischen Drang zu stellen, entweder indem er sein vorhandenes Kunstwerk erweitert oder indem er ein völlig neues Kunstwerk erschafft. Solange er jedoch immer nur den Weg des geringsten Widerstandes wählt und sich mit etwas Einfachem begnügt, wird er niemals das Gefühl haben, seinem Ziel näherzukommen – was sich besonders heftig äußert, wenn sich die Situation im 7. Kapitel zuspitzen beginnt.

Am Ende sollte es aber auch diesem Freelancer vergönnt sein, in die Reenact-Welt aufzubrechen, ohne dadurch spielerische Nachteile zu erleiden, denn immerhin hatte auch er mit einem erheblichen Hindernis zu kämpfen, vielleicht sogar dem größten von allen: sich selbst. Solange dieser Freelancer kein bedeutendes Kunstwerk erschaffen hat, wird er auch nach der Kampagne zeitlebens von seinem inneren Drang danach gequält.

SCHAUPLÄTZE

Die Cyberspace-Kampagne findet an verschiedenen Schauplätzen statt. Einer davon ist Tokio, morgen in einem Jahr – dieser Schauplatz und seine Bewohner werden im *Spielerbuch* ab Seite 12 beschrieben. Die beiden anderen sind die im Jahr 2332 festhängende Reenact-Erde und das restliche Sonnensystem im Jahr 2532. Als Rollenspiel-Charaktere besitzen die Freelancer die Freiheit, auch abseits der geplanten Kampagnenhandlung überall hingehen und alles mögliche tun zu können. Machen Ihre Spieler von dieser Möglichkeit Gebrauch, so finden Sie in diesem Kapitel die nötigen Informationen, um ihnen eine lebendige und abwechslungsreiche Welt der Zukunft präsentieren zu können.

REENACT – DAS JAHR 2332

Abgesehen vom 24-stündigen Reset (siehe Seite 14) ist Reenact eine lebendige Welt, die sich in 300 Jahren in vielen Dingen erheblich weiterentwickelt hat, auch wenn viele andere Dinge sich überhaupt nicht geändert haben. Ihnen gibt das die Möglichkeit, eine Welt der Zukunft zu präsentieren, die gar nicht so verschieden von unserer Gegenwart ist und trotzdem eine

Vielzahl interessanter Aspekte aufweist, die im Folgenden vorgestellt werden. Die Lücken, die sich dabei zwangsläufig ergeben, können Sie mit Klischees aus bekannten Science-Fiction-Geschichten füllen oder auf Klischees aus unserer heutigen Welt zurückzugreifen, nach dem Motto „einige Dinge ändern sich nie.“ Näheres zur Geschichtsschreibung und politischen Lage im Jahr 2332 siehe Seite 3.

Technologie

Zu den wichtigsten technischen Neuerungen im Jahr 2332 gehört die Nanotechnologie und die Fusionsenergie-Technologie. Zur erstgenannten siehe auch *Spielerbuch*, Seite 8f. Die letztgenannte hat dazu geführt, dass der Welt quasi unbegrenzte Mengen an sauberer Energie zur Verfügung stehen. Leider kam diese Entwicklung zu spät für die Flora und Fauna des Planeten, so dass weniger als 1 % aller Arten die Klimakatastrophe überlebten, darunter vor allem die widerstandsfähigsten wie Viren, Bakterien, Insekten, einige zähe Säugetiere und nicht zuletzt der Mensch.

Im Jahr 2332 nimmt der kompakteste Fusionsreaktor die Größe eines Einfamilienhauses ein und kann eine mittelgroße Stadt versorgen. Die Infrastruktur der Energieverteilung wurde konsequent ausgebaut, so dass insbesondere der Transport von Waren und Menschen, inklusive dem Individualverkehr, vollständig auf die Nutzung von Stromenergie umgestellt werden konnte. Öl, Kohle und Gas werden nur noch in der chemischen Industrie und in der Raumfahrt eingesetzt, die Gütertransport-Luftfahrt stark auf Zeppeline umgestellt.

In der Medizin hat sich die Nutzung von kybernetischen Ersatzteilen durchgesetzt und inzwischen lassen sich alle Teile des menschlichen Körpers ganz oder teilweise durch künstliche Versionen ersetzen, in der Hauptsache Verschleißteile wie Zähne, Gelenke, Sinnesorgane, Lungen, Lebern und Herzen. Den Freelancern wird auffallen, dass ihre Cybersysteme der technologischen Entwicklung des Jahres 2332 teilweise erheblich überlegen sind. Das liegt daran, dass einige davon aus dem Jahr 2532 stammen.

Der Stream

Aus dem Internet wurde der *Stream*. Alle Daten sind jederzeit und überall verfügbar, es besteht keine Notwendigkeit zum Download und Abspeichern. Tastaturen wurden weitestgehend durch Touchscreens und subvokale Sprachbefehle verdrängt. Für echte Cracks gibt es Brillen, auf deren Innenseite die Informationen projiziert werden, sowie Ringe, die am Handgelenk getragen werden und jeden Muskelimpuls in Steuerbefehle umsetzen. Die Simultanübersetzung von Text und Sprache hat die Sprachbarriere weitestgehend eingerissen, deshalb haben sich die Menschen auf andere Methoden verlegt, um sich kulturell voneinander abzugrenzen.

Überwachungsplanet

Niemand ist mehr vor Überwachung sicher, denn spätestens seit der Einführung preisgünstiger insektengroßer Überwachungsdrohnen ist Jedermann in der Lage, jede beliebige Person rund um die Uhr zu überwachen. Oft genügt es, einfach in den Stream zu gehen und sich die Daten zu holen. Gesetze zum Schutz der Privatsphäre und zum Datenschutz konnten sich dieser technologischen Entwicklung nicht lange widersetzen und sind zur Bedeutungslosigkeit verkommen. Immerhin hat diese technisch-soziale Evolution auch dazu beigetragen, das staatliche Geheimnismonopol zu zerschlagen.

Eine effektive Möglichkeit zum Schutz der Privatsphäre gibt es aber trotzdem noch, und das ist die Bedeutungslosigkeit. Trotz Seuchen, Kriegen und Umweltkatastrophen hat sich die Weltbevölkerung bei soliden 10 Milliarden Menschen eingependelt und der Einzelne zählt in dieser Masse nichts, hat also von seinem privaten Umfeld abgesehen keine starke Überwachung zu befürchten. Die Zahl der kleinen Perversionen und Ordnungswidrigkeiten ist deshalb kaum gesunken, allenfalls haben die Ehrlichkeit und Toleranz gegenüber denselben zugenommen.

Das kritische Auge der Öffentlichkeit richtet sich stattdessen zum rötten Teil auf die Prominenz. In der Öffentlichkeit zu stehen heißt im Jahr 2332, einer mikroskopischen Durchleuchtung ausgeliefert zu sein. Folgerichtig sind die Prominenten auch keine normalen Menschen mehr, sondern künstliche Kreationen emsiger Werbeabteilungen, die ein

Ausrüstung des Jahres 2332

Die Ausrüstung des Jahres 2332 ist ebenso phantastisch wie vielfältig, und die Freelancer werden sicher einen gewissen Besitzwunsch verspüren. Für einen legalen Erwerb müssen sie allerdings erst einmal an Geld gelangen, was durch ihre Fähigkeiten und die besonderen Umstände der Reenact-Welt jedoch kein großes Problem darstellen sollte, ebensowenig wie der illegale Erwerb – von den moralischen Fallstricken einmal abgesehen. Die Fülle möglicher Gegenstände ist so groß, dass Sie im Zweifelsfall improvisieren müssen. Hier eine Auswahl an Gegenständen, für die sich die Freelancer interessieren könnten:

Waffen: Es gibt die Cyberwaffen (*Spielerbuch*, Seite 44) auch in tragbarer Form. An Nahkampfwaffen ist nur die Nanoschnur hinzugekommen, sie verwendet die Werte des Nanoschnur-Cybersystems auf Grad 1.

Rüstungen: Moderne Panzerkleidung sieht aus wie normale Kleidung, schützt ihren Träger jedoch mit einem Bonus von +5 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden. Der Behinderungsmalus beträgt –1.

Jetpack: Funktioniert wie das Raketenantrieb-Cybersystem auf Stufe 1.

Emotimuse-Stirnband: Ein Stirnband zum Abspielen von Emotimuse-Clips. Portable Netzinterfaces gibt es nicht.

Beachten Sie, dass es zwar Cyberware gibt, deren Implantation inklusive Feintuning aber deutlich länger als einen Tag dauert und damit aufgrund des Resets nicht in Frage kommt. Auch für alle anderen Gerätschaften gilt, dass sie mit jedem neuen Reset verschwinden. Nachdem die Freelancer zur Eidolon Handelsstation gereist sind (Seite 58), können sie bei sich getragene Reenact-Ausrüstung dort einer Gammastrahlen-Behandlung aussetzen, um sie zu erhalten. Elektronische Komponenten überstehen diese Behandlung nicht, können aber von den Orbitalern in den meisten Fällen durch eigene Teile ersetzt werden.

ununterbrochenes Reality-TV-Leben führen. Diese Echtzeit-Biografen sind seit Jahrzehnten ein echter Renner und haben viele andere Medien wie zum Beispiel Fernsehserien, Kinofilme und Hörbücher zu einem Schattendasein verdammt.

Die Promiüberwachung hat allerdings auch noch eine wirklich grausame Stilblüte hervorgebracht, und das sind die Opfer-Promis: Wann immer eine Person durch einen Unfall, eine Heldentat, einen Lotteriegewinn oder irgendeinen anderen Zufall in den Fokus der Aufmerksamkeit rückt, wird sie gemeinsam mit ihrer ganzen schmutzigen Vergangenheit ins Licht der Öffentlichkeit gezerzt und einer gnadenlosen Durchleuchtung ausgesetzt. Das Leben des Opfer-Promis wird dadurch von einem Tag auf den anderen zerstört, bevor man sich keine 24 Stunden später das nächste Opfer herauspickt.

Arm und Reich

In der Welt von 2332 gibt es zwei Arten von Armut und endlos viele Arten von Reichtum. Wer in einem armen Land arm ist, zum Beispiel in Nordamerika oder Afrika, der ist in den meisten Fällen ein billiger Lohnsklave im Dienst eines

internationalen Konzerns, wenn er nicht gerade in der Armee eines faschistischen Warlords dient. Wer dagegen in einem reichen Land arm ist, bekommt von seiner Armut kaum etwas mit, sondern vegetiert vor sich hin, während er mit Unterhaltung und Fastfood in einem Zustand monotoner Zufriedenheit gehalten wird.

Die Reichen, und das sind immerhin 3 % in den armen Ländern und 30 % in den reichen Ländern, gönnen sich dagegen einen individuellen Lebensstil, der keine Wünsche auslässt und an die Utopien vergangener Zeitalter erinnert. Es gibt Traditionalisten, die auf Standards setzen wie einen normalen Job, eine intakte Familie, ein Eigenheim mit Personal, eine regelmäßig praktizierte Religion und mindestens 6 Stunden Schlaf pro Tag. Ein Großteil der Menschen lebt allerdings ein „aktives Leben“, das heißt sie sind jeden Tag 24 Stunden aktiv, sei es im Job oder in der Freizeit, und verzichten dafür auf Nebensächlichkeiten wie ein Eigenheim oder Schlaf.

Popkultur

Die westliche Popkultur hat sich nach dem Untergang der Vereinigten Staaten von Amerika nahtlos weiterentwickelt und propagiert ungebrochen ihre Leitmotive von heiler Welt, ewiger Jugend, Konsum und Selbstverwirklichung. Im Zentrum dieser Popkultur steht seit über 100 Jahren China, das mit Abstand reichste Land der Erde, von dessen über 2000 Jahre umfassender Tradition genauso wenig übrig geblieben ist wie in Europa. Alles was älter ist als 5 Jahre, wird als altmodisch und rückständig belächelt.

Religion

Die Weltreligionen sind vor allem in den armen Ländern Opium für das Volk und werden von vielen Warlords vor den Karren ihrer blutigen Feldzüge um Macht und Ressourcen gespannt. Die Konzerneliten der reichen Länder schüren diese Tendenzen, während sie selbst jeglicher Spiritualität abgeschworen haben – es sei denn dies ist Inhalt eines gerade vorherrschenden modischen Trends.

Mode

Aufgrund erheblicher medizinischer Fortschritte und hoher Nachfrage ist die plastische Chirurgie zu einem alltäglichen Phänomen geworden. In den reichen Ländern kann man sich Schönheit von der Stange, inklusive einer schlanken Linie und einer makellosen Gesichtsform, jederzeit im Frisörsalon kaufen. Alles was von der perfekt genormten, ästhetischen Schönheit abweicht, ist Ausdruck der eigenen Individualität und wird hauptsächlich von jungen Menschen praktiziert. Und weil in der westlichen Popkultur jeder jung ist, gilt das für einen Großteil der Bevölkerung. Die Tatsache, dass jeder aussehen kann wie er möchte, hat zu einer völligen Vermischung der optischen Rassenidentität geführt. Die Menschen in Europa sehen nicht mehr aus wie Europäer, die Menschen in Asien sehen nicht mehr aus wie Asiaten.

Einige Standards gibt es allerdings schon. Die meisten Leute orientieren sich bei der Wahl ihres Aussehens an den Popikonen ihrer Zeit - was von kleinen Details bis hin zu einer vollständigen Kopie reichen kann. Die Geschäftsleute mögen es hingegen traditionell und paaren vollendete körperliche Ästhetik mit hautengen, anthrazitfarbenen Overalls, die alles zeigen und doch auch alles bedecken.

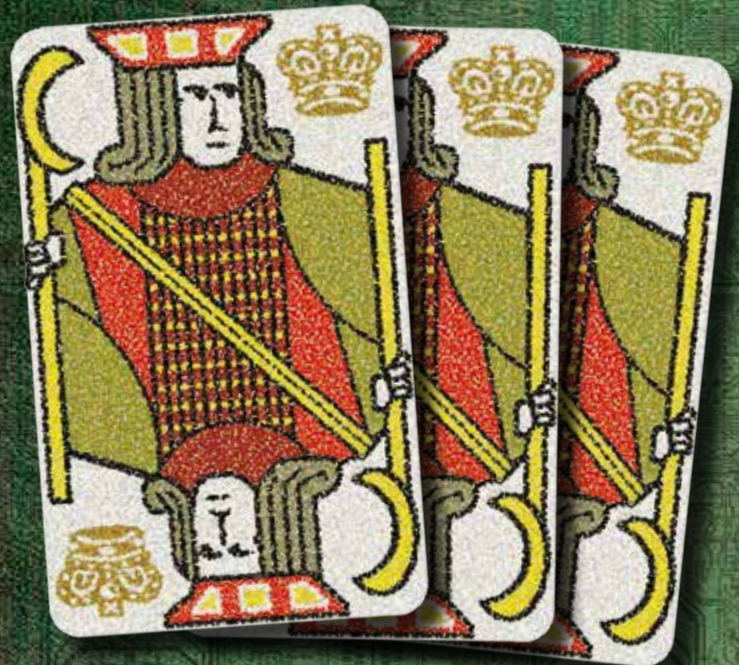
Unterhaltung

Ende des 21. Jahrhunderts kam erstmals eine neue Medientechnologie auf den Markt, die sich auf das Aufzeichnen und Abspielen von Gefühlen spezialisiert hatte. Mithilfe eines auf den Kopf gesetzten Elektrodennetzes lassen sich die Gefühle einer Person aufzeichnen und später am Computer nachbearbeiten und abspeichern. Eine andere Person kann diese Aufzeichnung dann über ihr eigenes Elektrodennetz abspielen und die Gefühle so erleben, als wären es ihre eigenen.

Was als technische Spielerei für Insider begann, entwickelte sich im Laufe der Jahre zu einem echten Boom: *Emotimuse* war geboren und verdrängte nach und nach die anderen Medien. Während Bücher, Filme und Musik nur auf indirekte Weise in der Lage sind, beim Publikum eine bestimmte Emotion hervorzurufen, geht Emotimuse den direkten Weg. Insbesondere die verschiedenen Formen von Glücksgefühlen erfreuten sich großer Beliebtheit und in kürzester Zeit lief Emotimuse herkömmlichen Drogen wie Nikotin und Alkohol den Rang ab.

Nachdem sich das neue Medium als massentauglich erwiesen hatte, begann man mit der Verfeinerung der Technologie. Die klobigen Elektrodennetze wurden durch filigrane Accessoires ersetzt, die es in allen Formen und Preiskategorien zu kaufen gibt, und natürlich gibt es auch alle 10 bis 20 Jahre eine einschneidende technische Verbesserung, die eine Aufrüstung auf die neue Version erforderlich macht. Insbesondere der künstlerische Aspekt gewann im Laufe der Jahrzehnte an Bedeutung. Während Emotimuse am Anfang wie eine X-beliebige Zigarette behandelt wurde, die man sich am Automaten ziehen konnte, gibt es heutzutage Klassiker der Emotionskomposition, die in einem Atemzug mit den Werken eines Bach oder Mozart genannt werden.

Im Jahr 2332 macht Emotimuse etwa drei Viertel der Medienlandschaft aus, den Rest teilen sich interaktive 3D-Filme und Reality-TV-News.



Das Reset

Auf Reenact findet alle 24 Stunden das sogenannte „Reset“ statt. Dieses Phänomen bewirkt, dass der gesamte Planet mit all seinen Bewohnern in exakt den Zustand zurückversetzt wird, den er 24 Stunden zuvor hatte. D.h. alles was in der Zwischenzeit passiert ist, wird ungeschehen gemacht und auch jegliche Erinnerung daran wird ausgelöscht. Aus diesem Grund wiederholen sich die Ereignisse in einer Endlosschleife, und selbst wenn jemand von außen eine Veränderung herbeiführt, ist diese beim nächsten Reset wieder vergessen. Für jemanden, der sich auf Reenact aufhält, ohne diesem Phänomen ausgesetzt zu sein, fühlt es sich so an, als würde er um einen Tag in die Vergangenheit versetzt, um alles noch einmal zu erleben. Deshalb ist es nicht unwahrscheinlich, dass auch die Freelancer zunächst glauben, einem solchen Zeitphänomen ausgeliefert zu sein. Die Wahrheit ist allerdings noch um einiges verstörender.

Bei der von Team Genesis verschuldeten Naniten-Katastrophe (siehe Seite 48) wurde sämtliche Materie des Planeten durch Naniten der 7. Generation ausgetauscht, die diese Materie nun perfekt nachahmen. Alle Menschen, Pflanzen und Tiere, der Boden, auf dem sie stehen und selbst die Luft, die sie atmen, all das hat genau die selben Eigenschaften wie zuvor, besteht aber nicht mehr aus Atomen, sondern aus subatomaren Naniten-Komponenten. Und diesen Naniten wohnt ein Mechanismus inne, der sie dazu veranlasst, sich alle 24 Stunden in ihren Ausgangszustand zurück zu verwandeln. Die Naniten funktionieren dabei wie ein gigantisches Netzwerk, d.h. die von ihnen gebildete Materie wandert beim Reset nicht an ihren Ausgangsort zurück, sondern die vor Ort befindlichen Naniten verwandeln sich in das Material, das zum Zeitpunkt des Resets an diesem Ort vorhanden war.

In der Zeit zwischen zwei Resets kann sich die Welt völlig frei entfalten – die Menschen haben einen freien Willen und die Dinge sind den normalen Naturgesetzen von Ursache und Wirkung unterworfen. Da aber bei jedem Reset der exakte Ausgangszustand wiederhergestellt wird, spielen sich die Ereignisse auf dem Planeten im großen und ganzen immer wieder nach dem selben Schema ab. Man könnte also durchaus sagen, dass es zu einem *Ende der Welt* gekommen ist, denn Reenact entwickelt sich nicht weiter, sondern steckt in einer ewigen Wiederholungsschleife fest, ist also lebendig und tot zugleich. Ein Zustand den man möglicherweise als schlimmer als den Tod bezeichnen könnte.

Die Freelancer sind nicht dem *Reset* unterworfen, weil sie nicht aus Naniten, sondern aus normalen Atomen bestehen. Die Naniten von Reenact unternehmen auch keinen Versuch, die Atome der Freelancer zu absorbieren. Ganz im Gegenteil verwandeln sie sich sogar zum Teil in normale Materie zurück, wenn sie mit den Freelancern interagieren, z.B. in Form des Sauerstoffs, den die Freelancer einatmen, oder in Form von Flüssigkeit und Nahrung, die die Freelancer zu sich nehmen. Mit jedem Reset wird ein Teil dieser Naniten wieder in seinen Ursprungszustand versetzt, allerdings in einem so geringen Umfang, dass dies keine schädlichen Einflüsse auf die Körper der Freelancer hat (falls sie kurz vor dem Reset etwas gegessen haben, werden sie allerdings danach wieder hungrig sein).

Schmerzhafter kann es dagegen sein, sich während des Resets am falschen Ort aufzuhalten. Wenn ein Freelancer zum Zeitpunkt des Resets zum Beispiel mit einem Fahrzeug un-

terwegs ist, das sich 24 Stunden vorher ganz woanders befand, dann löst es sich von einem Moment zum nächsten auf und der Freelancer befindet sich in der leeren Luft, allerdings mit der Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit, die er im Fahrzeug innehatte. (Achten Sie darauf, dass die Freelancer während ihrer ersten Resets keiner Todesgefahr ausgeliefert sind – später müssen die Spieler selbst darauf achtgeben).

Die Menschen auf Reenact („Reenacter“ genannt) bekommen vom Reset nichts mit, weil sie bei jedem Reset einschließlich ihrer Erinnerungen in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden. Sie leben also jeden Tag aufs neue ihr normales Leben, als wäre es das erste Mal. Auch die Begriffe „Reenact“ und „Reset“ sind ihnen deshalb völlig unbekannt; diese Begriffe wurden von den *Terranern* (Seite 17) geschaffen, die sich unerkannt unter die Reenacter gemischt haben. Die einzigen Anhaltspunkte, die auf eine Veränderung schließen könnten, befinden sich außerhalb der Erde. Einem aufmerksamen Beobachter mag zum Beispiel auffallen, dass sich die Sternkonstellationen und die Positionen der anderen Planeten des Sonnensystems verschoben haben, und auch die Tatsache, dass die Kommunikation zu den Satelliten und Raumstationen im Orbit unterbrochen ist, erregt einige Verdachtsmomente. Aber keiner dieser Vorfälle ist einschneidend genug, als dass sich daraus in den wenigen verbliebenen Stunden irgendein nennenswerter Rückschluss ziehen lässt.

DER REST DES SONNENSYSTEMS

Als die Erde im Jahr 2332 der Naniten-Katastrophe anheim fiel, blieben davon nur diejenigen Menschen verschont, die sich außerhalb der Erde aufhielten, in den orbitalen Raumstationen und auf dem Mond. Viele Jahrzehnte lang bemühten sich diese Menschen, die Katastrophe rückgängig zu machen und die Menschen der Erde aus dem Reset zu befreien, doch vergebens. Inzwischen sind 200 Jahre vergangen und die Menschen, die das Sonnensystem bewohnen, haben sich längst von der Erde abgewandt. So sind zwei völlig unabhängige Kulturen entstanden, die aufgrund ihrer Verschiedenheit in einem Kalten Krieg verfangen sind, der schon seit Generationen anhält.

Die Orbitaler

Die Orbitaler sind aus den Bewohner der orbitalen Raumstationen des Jahres 2332 hervorgegangen. Viele dieser Raumstationen verfügten über ein sehr hohes technisches Niveau, und das Personal an Bord war schon damals mittels Gen- und Cybertechnologie an die Lebensbedingungen im All angepasst. Dennoch waren sie immer noch normale Menschen mit den Bedürfnissen von Planetenbewohnern: Schwerkraft, Nahrung und Sauerstoff waren in einem Maße nötig, den die Raumstationen nicht bieten konnten, und als eine Änderung der Situation auf Reenact immer unwahrscheinlicher erschien, blieb den Orbitalern nichts anderes übrig, als ihre eigenen Körper völlig neu zu definieren.

Zweihundert Jahre später ist die Transformation fast perfekt: Der Körper eines Orbitalers ist ein vollständig künstliches Produkt vollendeter Biotechnologie. Die einzigen organischen Komponenten sind das Gehirn, die Nervenzellen und die Reproduktionsorgane, aber auch diese sind so künstlich, dass man sie kaum noch mit dem Original vergleichen kann. Der restliche Körper besteht aus mecha-

Ausrüstung des Jahres 2532

Jetzt dürfen sich die Freelancer wirklich wie im Schlaraffenland fühlen, denn zum einen stehen die Orbitaler an der Spitze des technologischen Fortschritts und zum anderen sind sie den Freelancern freundlich gesonnen und werden ihnen auch einige außergewöhnliche Wünsche nicht abschlagen. Beachten muss man dabei allerdings, dass die Orbitaler aufgrund ihres Lebensraums ganz andere Bedürfnisse haben als der Rest der Menschheit – dies können Sie nutzen, um den Freelancern allzu exotische Ausrüstung zu verweigern.

Waffen und Rüstungen: Ähnlich wie im Jahr 2332, das meiste davon muss allerdings auf besonderen Wunsch der Freelancer erst noch gebaut werden.

Cyberware: Die Orbitaler verfügen über synthetische Körper, die äußerst stabil und langlebig sind, und zudem mit einer Reihe von optionaler Ausrüstung ergänzt werden können, aber all das ist leider hochgradig inkompatibel mit den Körpern und Cybersystemen der Freelancer.

Netzinterface: Ein Freelancer, der nicht bereits über dieses Cybersystem verfügt, kann es sich hier implantieren lassen – die Operation und Anpassung dauert 24 Stunden. Das Gerät verwendet dieselben Regeln wie das Netzinterface-Cybersystem (*Spielerbuch*, Seite 30) mit einem Grad von 1.

Raumanzug: Solange sie sich im Gebiet der Orbitaler aufhalten, werden die Freelancer einen großen Teil ihrer Zeit im Vakuum verbringen, aber auch an anderen Orten des Sonnensystems kann es nützlich sein, einen solchen Anzug parat zu haben. Die von den Orbitalern an ihre Gäste ausgehenden Exemplare sind sogenannte „Skin-Tight-Anzü-

ge“, die sich so eng wie ein Taucheranzug um die Haut des Trägers legen und dadurch – von einem Rucksack für die Sauerstoffversorgung sowie klobigen Handschuhen, Stiefeln und Helmen abgesehen – eine große Bewegungsfreiheit erlauben. Der Anzug verursacht einen Behinderungsmalus von -2 und kann nicht mit Rüstungen kombiniert werden. Er beinhaltet einen kleinen Fusionsreaktor zur Energieversorgung und sorgt durch einen ausgefeilten Recycling-Mechanismus für eine autarke Versorgung von bis zu 10 Tagen. Würfelt der Träger bei einem Verteidigungswurf eine 1, so wird der Anzug beschädigt und der Träger erleidet im Vakuum 1 Schadenspunkt pro Runde, bis der Anzug mit einer Probe auf HW + Luftfahrtmechanik gegen MW 20 repariert wurde.

Ein gepanzerter Raumkampfanzug verleiht einen Bonus von +5 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe, sein Behinderungsmalus beträgt allerdings -5.

Bei Freelancern, die über einen autarken Energiehaushalt (aber kein Haut-Cybersystem) verfügen, kann auf den Rucksack für die Sauerstoffversorgung verzichtet werden. Der Behinderungsmalus des Anzugs beträgt dann nur -1 (-4 beim Raumkampfanzug) und die mögliche Nutzungsdauer ist unbegrenzt.

Freelancer, die über ein eingeschaltetes Haut-Cybersystem (aber keinen autarken Energiehaushalt) verfügen, benötigen anstelle des Raumanzugs nur eine Atemvorrichtung. Diese besteht aus einem handlichen Gerät, das sich der Träger in den Mund stecken kann (siehe Coverzeichnung) und ihn bis zu 12 Stunden lang mit Atemluft versorgt.

nischen Komponenten, die die Funktionen der biologischen Vorlage nachahmen, dabei jedoch perfekt an das Leben im Orbit angepasst sind. Die zum Leben notwendige Energie bezieht ein Orbitaler aus seinem internen Fusionsreaktor, auf Flüssigkeit, Nahrung und Sauerstoff ist er nicht mehr angewiesen (abgesehen vom Brennstoff für den Reaktor). Er kann sich ohne Schutzanzug unbegrenzt lange im Welt- raum aufhalten und muss weder Vakuum noch kosmische Strahlung fürchten. Das Tragen von Kleidung ist sehr beliebt bei den Orbitalern, dreht sich aber ausschließlich um ästhetische und soziale Bedürfnisse.

Durch ihre veränderte Physiologie waren die Orbitaler bald nicht mehr auf Raumstationen angewiesen, die sich zudem auch noch als recht aufwändig im Unterhalt erwiesen. Also ließen sie die Stationen zurück und entschieden sich für ein freies Nomadenleben im Orbit. Ihre neuen Behausungen sind tatsächlich Zelte – allerdings in einer hochmodernen Variante, die sich selbstständig auf- und abbaut, so dass sich die niemals sesshaft werdenden Orbitaler in stets neu zusammengewürfelten orbitalen Zeltstädten zusammenfinden.

Zur Fortbewegung benutzen die Orbitaler keine herkömmlichen Raumschiffe, sondern ihre Körper funktionieren wie Miniaturraumschiffe und greifen dabei auf einen ähnlichen Antrieb zurück wie der Raketenantrieb der Engel-Cyberform. Davon abgesehen entscheiden sich aber überraschend

viele Orbitaler für eine humanoide Erscheinungsform – überraschend deshalb, weil sie zum einen jede beliebige Körperform wählen könnten und zum anderen nicht wirklich auf Beine angewiesen sind. In der Schwerkraft sind diese sogar eher hinderlich. Viele Orbitaler entscheiden sich al-



lerdings, ihre Füße gegen ein Paar voll ausgebildeter Hände einzutauschen. Außerdem gibt es eine größere Gruppe, die sich als *Aquarier* bezeichnet und ihren Rumpf in farbenfrohen Fischschwänzen auslaufen lässt.

Da sich im Vakuum, der bevorzugten Lebensumgebung der Orbitaler, keine Schallwellen ausbreiten, ist die herkömmliche verbale Kommunikation bei ihnen vollständig aus der Mode gekommen. Statt dessen unterhalten sie sich nur noch über ihre Version des *Streams* (Seite 12), in der jeder von ihnen jederzeit mit einem virtuellen Körper – dem „Avatar“ – vorhanden ist. Das funktioniert so, als würden von einem Gehirn zwei Körper gesteuert, von denen einer real und einer virtuell ist. Die Orbitaler haben diese Dualität ihres Daseins bis zur Perfektion vollendet.

Die Orbitaler haben sich fast vollständig von den alten Traditionen der Erde abgewandt und gehen als *Kinder des Orbits* gänzlich eigene Wege, die sich am ehesten mit dem der Naturvölker vergleichen lassen, obschon auf einer technologisch völlig neuen Stufe. Es gibt keine echte Religion bei den Orbitalern, allerdings verehren sie die Sonne als Lebensspenderin und die Ahnen als Quelle der Weisheit. Die Familie ist für sie von großer Bedeutung. Größere Gesellschaftsstrukturen wie Gemeinden, Städte oder Staaten gibt es nicht, stattdessen organisieren sich die Orbitaler in verschiedenen Interessensgruppen, die einem ständigen Wandel unterworfen sind. Es kommt auch bisweilen zu einer Fehde zwischen konkurrierenden Gruppen, aber die Tatsache, dass die Orbitaler alles, was sie zum Leben brauchen, im Überfluss besitzen, hat dazu beigetragen, dass es in ihrer Geschichte nie zu einem internen Krieg gekommen ist.

Dennoch befinden sich die Orbitaler in einem permanenten Kriegszustand mit der Pan-Lunaren Union. Und hier ist es auch, wo sie alle internen Streitigkeiten beilegen und als geschlossenes Volk auftreten. Das Militär der Orbitalen Konföderation besteht allerdings nur zu einem sehr kleinen Teil aus Orbitalern, sondern wird größtenteils von Drohnen gebildet: mechanisch-elektronische Geschöpfe mit einer sehr eingeschränkten künstlichen Intelligenz, vergleichbar den Drohnen, die auch von den Freelancern erschaffen werden können. Ohne diese Millionen von Drohnen wäre es den Orbitalern überhaupt nicht möglich, die gewaltige Ausdehnung des Erdorbits wirksam gegen Zugriffe von außen zu schützen.

Neben ihrem militärischen Einsatzbereich erfüllen die Drohnen auch eine Funktion als Haustiere, wobei sich ihre Intelligenz weniger mit der eines Tieres vergleichen lässt, sondern eher der eines Kindes entspricht. Die Beziehung zwischen den Orbitalern und ihren Drohnen ist in jeder Hinsicht ebenso kompliziert und vielfältig wie zwischen den Menschen und Tieren der Erde.

Von regelmäßigen Grenzzwischenfällen abgesehen, bei denen sich die technologisch unterlegenen Raumschiffe der Lunarer immer wieder eine blutige Nase einfangen, ist es zwischen der Orbitalen Konföderation und der Pan-Lunaren Union noch nie zu einem offenen Schlagabtausch gekommen. Statt dessen geht man sich aus dem Weg und meidet den jeweiligen Herrschaftsbereich des anderen.



Dennoch haben die Orbitaler vergleichsweise viel Kontakt zu ihren Nachbarn, vor allem zu den Terranern (siehe unten), aber auch zu vielen Bürgern der Pan-Lunaren Union, hauptsächlich Dissidenten, Freigeistern und Schmugglern, die Rohstoffe von fernen Schürfkolonien gegen die fortschrittlichen technologischen Erzeugnisse der Orbitaler tauschen. Die Orbitaler sind ohne weiteres in der Lage, in

der Sauerstoff-Atmosphäre ihrer Geschäftspartner zu leben. Umgekehrt bieten sie ihren Besuchern gerne *Voll-Recycle-Raumanzüge* an, die den Träger komplett autark machen.

Die Terraner

Als sich die Bewohner des Orbits von der Erde abzuwenden begannen, gab es einige von ihnen, die mit dieser neuen Lebensweise nicht klarkamen und den Aufenthalt auf einem richtigen Planeten vorzogen. Also entschieden sie sich, zur „Alten Erde“ zurückzukehren, die inzwischen den Namen „Reenact“ erhalten hatte, weil sich die Ereignisse einer längst vergangenen Zeit dort in einem ständigen Kreislauf wiederholten.

Um sich von der Reenact-Bevölkerung abzugrenzen, nannten sich die Rückkehrer bald „Terraner“. Da sie nicht aus Naniten bestehen, sind sie nicht dem Reset unterworfen und leben in einer eigentümlichen Symbiose mit ihren Gastgeber. Vom Aussehen her nicht von den Reenacter zu unterscheiden, können sie sich völlig unerkant unter diesen bewegen und von der Tatsache profitieren, dass sie quasi schon wissen, was sich als nächstes ereignen wird – nämlich grundsätzlich immer das selbe. Das mag auf der einen Seite reizvoll klingen und beschert den Terranern ein Leben im Überfluss, auf der anderen Seite übt es aber auch einen nicht zu unterschätzenden psychologischen Druck aus.

Viele Terraner erwiesen sich diesem Druck als nicht gewachsen und kehrten nach einiger Zeit wieder in den Orbit zurück, sofern sie nicht einem schleichenden geistigen Verfall anheimfallen, der oft in Geisteskrankheit und Selbstmord mündet. Die wenigen, denen es gelang, sich dauerhaft anzupassen, gründeten bald darauf die *Terranische Initiative*. Aufgabe dieser Institution war es zunächst, den Reset zu beenden und die Erde zu retten, und man muss den Terranern zugute halten, dass sie diejenigen waren, die am längsten an einer Lösung für das Problem arbeiteten, als sich die Orbitaler und Lunarer schon längst damit abgefunden hatten. Irgendwann geriet dieses Ziel aber auch bei ihnen in Vergessenheit und seither geht es nur noch darum, ihr Schutzbündnis mit der Orbitalen Konföderation aufrechtzuerhalten.

Dieses Schutzbündnis besteht darin, dass die Orbitaler die Pan-Lunare Union davon abhalten, mit ihren Raumschiffen die Erde heimzusuchen, ihre Bewohner zu versklaven und sie im großen Stil ihrer Rohstoffe zu berauben. Als Gegenleistung tut die Terranische Initiative eben jenes für die Orbitaler, indem sie jeden Tag ein großes Frachtraumschiff mit wichtigen Ressourcen zu ihren Verbündeten schickt. Immerhin hat das Schutzbündnis dazu beigetragen, dass sich Reenact in den vergangenen 200 Jahren kaum verändert hat, so dass das Leben dort theoretisch ungehindert weitergehen kann, sobald eine Lösung für den Reset gefunden wurde.

Im Moment leben etwa 10.000 Terraner auf Reenact. Ihre genaue Zahl lässt sich nicht ermitteln, da vor allem die Alteingesessenen unter ihnen ein eigenbrötlerisches Leben führen und sich keiner höhergestellten Autorität beugen. Ein Terraner zu sein, heißt mit den ständigen Versuchungen zu leben, die das Reset mit sich bringt, nicht nur wegen der großen persönlichen Macht, die damit einhergeht, sondern auch wegen der Möglichkeit, ein Leben ohne Konsequenz zu führen. Jede Straftat, jede Lächerlichkeit sind spätestens

Ressourcen-Raub auf Reenact

Generationen von Wissenschaftlern haben sich mit der Problematik des Resets auseinander gesetzt, und auch wenn die ultimative Lösung des Problems ausblieb, konnten doch Teilerfolge erzielt werden. Zum Beispiel wurde eine bestimmte Form von Gammastrahlung gefunden, mit der sich die interne Steuerung der Naniten zerstören lässt, so dass sich die von ihnen „dargestellte“ Materie wieder in ihre Normalform zurückverwandelt. Unglücklicherweise war es allerdings weder möglich, diese Bestrahlung auf den gesamten Planeten auszudehnen, noch wünschenswert, denn die selbe Gammastrahlung würde locker ausreichen, um jedes damit bestrahlte Lebewesen sofort zu töten.

Dennoch erwies sich diese Bestrahlungstechnik als sehr nützlich bei der Beschaffung seltener Rohstoffe und hochentwickelter verarbeiteter Materialien. Indem man die vorhersehbaren Begebenheiten auf Reenact für sich ausnutzt, ist es ein Leichtes, in den Besitz dieser wertvollen Güter zu kommen und sie einer Bestrahlung zu unterziehen, bevor es zum nächsten Reset kommt. Auf diese Weise lässt sich mit genügend Vorausplanung eine tägliche „Produktion“ wertvoller Güter realisieren. Die Terranische Initiative nutzt hierfür den Baikonur Cosmodrome, um jeden Tag eine prallgefüllte Transportrakete an ihre Verbündeten im Orbit zu schicken.

Die Stoßtrupps der Pan-Lunaren Union stehen dagegen vor größeren Problemen. Zum einen gelingt es ihnen nur mit sehr kleinen Stealth-Raumschiffen, die Blockade der Orbitalen Konföderation zu durchbrechen, weshalb sich ihre Raubzüge in einem deutlich bescheideneren Umfang abspielen. Zum anderen unternehmen die Terraner alles in ihrer Macht stehende, um die Lunarer aufzuspüren und festzusetzen. Ein gefährlicher Kampf, bei dem es schon viele Tote und Verletzte gegeben hat, weshalb die bevorzugte Taktik beider Seiten darin besteht, die Streitkräfte der Reenacter zu ihren eigenen Zwecken zu manipulieren, denn der Verlust dieser Soldaten schmerzt nur wenig, da sie nach dem nächsten Reset wieder in voller Mannstärke zur Verfügung stehen.

24 Stunden, nachdem sie begangen wurden, wieder vergessen. Kein Wunder also, dass die meisten Terraner zumindestens etwas seltsam im Kopf sind. Eine nicht zu unterschätzende Zahl von ihnen ist dagegen den Einflüsterungen der Allmacht erlegen und ohne moralische Kontrollinstanz sind sie schlichtweg gefährlich.

Zu den rühmlichen Ausnahmen gehört *Operation X*. Diese Organisation wurde vor einigen Jahren von jungen, idealistischen Terranern und Orbitalern gegründet und beschäftigt sich seit mehr als 100 Jahren erstmals wieder mit der Bekämpfung des Resets. Zu ihren herausragendsten Leistungen gehört die Erfindung sogenannter „Gedächtnisspeicher“, die es Reenactern erlaubt, trotz Reset ihre Erinnerungen zu behalten. Die zugrunde liegende Technologie ist eine Weiterentwicklung von Emotimuse (Seite 13), die anstelle von Gefühlen die Erinnerungen ihres Trägers aufzeichnet. Unmittelbar nach einem Reset erhält der Träger die gespeicherten Erinnerungen durch das Gerät zurück.

Tagesablauf eines befreiten Reenacters

Ein befreiter Reenacter verfügt über eine Drohne, mit der er den ganzen Tag lang über den Stream verbunden ist, um sie mit seinen Eindrücken und Sinneswahrnehmungen zu füttern. Dies funktioniert so ähnlich wie das Erinnerungsspeicher-Cybersystem. Unter anderem hat der Besitzer die Möglichkeit, nur bestimmte Aufzeichnungen als speicherungswürdig zu markieren und andere zu löschen. Die Drohne verharnt derweilen an dem Ort, an dem der Reenacter nach dem Reset wieder erscheint. Sobald das Reset stattgefunden hat, schließt sie sich um den Kopf des Besitzers und imprägniert sein Gehirn mit den zusätzlichen Erinnerungen. Dieser Vorgang dauert nur wenige Sekunden. Anschließend verfügt der Reenacter über die von ihm aufgezeichneten Erinnerungen, zu denen unter anderem die Tatsache gehört, dass es das Reset gibt und wie die Drohne funktioniert. Der Reenacter gilt dadurch als „befreit“ - zwar ist er noch immer dem Reset unterworfen, aber er hat die Möglichkeit, über Wochen und Monate hinweg Erinnerungen zu sammeln und darauf basierende Entscheidungen zu treffen.

Operation X plante ursprünglich, mithilfe der Gedächtnisspeicher alle Reenacter zu befreien, aber leider stellte sich diese Technologie als Fehlschlag heraus. Zum einen muss man den behandelten Menschen immer wieder aufs neue ihre Erinnerung zurückgeben, was einen erheblichen logistischen Aufwand darstellt, und zum anderen verursacht der Erinnerungsdownload eine Gehirnschädigung, die mit der Menge der Erinnerungen zunimmt. Mehr als 10 Tage hat noch kein Patient verkraftet, ohne daran zugrunde zu gehen.

Immerhin gelang es Operation X, einige wichtige Wissenschaftler und Entscheidungsträger dauerhaft zu befreien, so dass ihnen nun eine große Menge an intellektueller und politischer Energie zur Verfügung steht, um nach einer wirklichen Möglichkeit zu forschen, den Planeten zu retten.

Die Lunarer

Als im Jahr 2332 die Naniten-Katastrophe über die Erde hereinbrach, befand sich auf dem Mond bereits eine große, unabhängige Basis mit einigen tausend Menschen, die von hier aus die Besiedlung des restlichen Sonnensystems einleiten sollten. Viele von ihnen waren Aussteiger oder Flüchtlinge, die der Erde für immer den Rücken zugekehrt hatten auf dem Mond ein neues Leben anfangen wollten. Die Naniten-Katastrophe betrachteten sie dementsprechend mit einer Mischung aus Häme und Gleichgültigkeit, und wandten sich nach einigen halbherzigen Hilfsversuchen wieder ihrem eigenen Leben zu.

Durch den Wegfall einer höheren Autorität begann die Mondbasis allmählich in Anarchie zu versinken. Verbrechersyndikate und Banden verstrickten sich in blutige Machtkämpfe, die einige Jahrzehnte anhielten, bis sich schließlich die *Partei der Lunaren Ordnung* (PLO) als zentrale Macht etablierte. Die wichtigste Ressource der Partei waren ihre Kloning-Anlagen, mit der sie der extrem niedrigen Geburtenrate jener Zeit entgegenwirken konnte und sich gleichzeitig eine erhebliche Menge loyaler Anhänger schuf. Ohne diese radikale Vorgehensweise wäre die Bevölkerung der Mondbasis wahrscheinlich innerhalb weniger Generationen ausgestorben.

Der Preis, den die Lunarer für ihr Überleben zahlten, war jedoch hoch, denn ihre Körper sind auch heute noch ein gentechnisches Massenprodukt, das vor allem auf eine schnelle Vervielfältigung abzielt, und weniger auf Qualität oder Haltbarkeit. Lunarer steigen nach einjähriger Wachstumszeit mit dem fertigen Körper eines Erwachsenen aus dem Tank und erleben dann eine harsche „Kindheit“ von etwa 5 Jahren, in der sie in Ausbildungscamps alles beigebracht bekommen, was sie für ihr Leben benötigen. Die dabei angewandten sublimalen Trainingsmethoden sind ebenso effizient wie lieblos, und viele Lunarer schwanken zwischen roboterhaftem Stumpfsinn und berserkerhafter Aggression hin und her.

Technisch gesehen sind die Lunarer hinter den Standards des Jahres 2332 zurückgefallen, ihre Technologie ähnelt daher eher derjenigen des 21. Jahrhunderts, wenn man einmal davon absieht, dass sie sich auf ein Leben im Weltall spezialisiert haben. Durch die Kloning-Technologie haben die Lunarer ein relativ homogenes Erscheinungsbild von Südamerikanern.

Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Lunarers beträgt nur 30 Jahre und die üblichste „natürliche“ Todesursache ist Krebs. Aufgrund erbärmlicher Arbeitsbedingungen, den zahlreichen Gefahren des Weltraums und der harten Strahlung der Sonne erreichen viele Lunarer nicht einmal das zwanzigste Lebensjahr. Eine vernünftige Erziehung, sichere Lebensumgebung und regelmäßige Gentherapie steht nur der ultrareichen Elite zur Verfügung, deren Lebenserwartung allein davon abhängt, wie erfolgreich sie sich mit der Partei gutstellen.

Die Regierungsform der Pan-Lunaren Union ist eine klassische Militärdiktatur mit starken faschistoiden Tendenzen. Es gibt nur eine Partei, Wahlen finden nicht statt. An der Spitze der Regierung steht Präsident Hermano, der die Union in ihrer heutigen Form erschuf und seit über 100 Jahren „hart aber fair“ regiert. Der Präsident hat sich schon seit vielen Jahren nicht mehr in der Öffentlichkeit gezeigt und viele vermuten, dass er längst tot ist und das Politbüro seine Fernsehsprachen mit virtueller Technologie inszeniert. Laut auszusprechen wagt das aber niemand, da die Partei einen umfassenden Überwachungsapparat mit zahlreichen Spitzeln und Informanten unterhält. Die Polizeikräfte sind berüchtigt für ihre harten Strafen, ihre Willkür und ihre Bestechlichkeit.

Natürlich Geborene

Wenige Lunarer nehmen die Anstrengung auf sich, ein Kind auf natürliche Weise zur Welt zu bringen und großzuziehen. Es ist zwar nicht verboten, wird von der Regierung allerdings mit Argwohn betrachtet und deshalb hauptsächlich in den Außenkolonien betrieben. Die „Naturalen“ durchlaufen zwar eine echte Kindheit, aufgrund ihrer Seltenheit verläuft diese allerdings ähnlich einsam und isoliert wie die ersten Lebensjahre eines Klons, und die Lebenserwartung liegt auch nicht sonderlich höher, insbesondere weil viele dieser Kinder durch die genetische Beeinträchtigung ihrer Mutter mit Erbschäden zur Welt kommen.

Um eine dauerhafte Loyalität ihrer Bürger zu gewährleisten, veranlasste die Partei die Einführung eines sublimalen Ideologieunterrichts in die Ausbildung der Klone, doch dieser stellte sich als weniger effizient heraus als gedacht. Geklont oder nicht, das menschliche Gehirn erwies sich als erstaunlich widerstandsfähig gegen derlei Beeinflussung. Das Programm wurde deshalb verfeinert, so dass nur noch solche Klone auf Linie gebracht werden, die sich als leicht beeinflussbar erweisen, damit der Partei ein großer Nachschub an treuen Patrioten zur Verfügung steht. Der dreckige Rest bekommt dagegen nur noch eine schwache, kostengünstige Version des Ideologieunterrichts und ansonsten verlässt man sich auf die herkömmlichen Methoden eines Überwachungsstaates.

Die Lunarer haben einen Großteil ihres Kulturerbes hinter sich gelassen und leben ein äußerst steriles, trostloses Leben, das in den meisten Fällen nur von Alkohol, Nikotin und Emotimuse (Seite 13) erhellt wird. Als Amtssprache konnte sich das aus Portugisisch und Spanisch entwickelte Iberianisch durchsetzen, das mit vielen Lehnwörtern aus anderen Sprachen durchsetzt ist. Freelancer, die mit einer dieser Sprachen vertraut sind, können sich nach einer Weile einigermaßen gut verständigen. Ansonsten können sie sich auch als „Gringos“ outen und auf Simultanübersetzungsprogramme zurückgreifen (Seite 12).

Neben einer kleinen muslimischen Minderheit hängen die Lunarer hauptsächlich einer Form des Christentums an, die man in vielerlei Hinsicht als liberal bezeichnen kann, wenn man einmal davon absieht, dass sie die Sonne als eine Verkörperung des Teufels und der Hölle betrachten. Das ist auch leicht verständlich, wenn man bedenkt, dass die Strahlen der Sonne für die körperliche Schädigung der Lunarer verantwortlich sind. Die Regierung nutzt diesen religiösen Eifer geschickt aus, um ihn gegen die Orbitaler und ihren Sonnenkult zu richten. Jegliche Vermittlungsversuche zwischen diesen beiden Glaubensrichtungen werden von der Partei gnadenlos verfolgt, die hier eine Achillesferse ihrer Ideologie befürchtet, denn die tief in der Menschheit verwurzelte Liebe für die Sonne ist auch bei den Lunarern noch vorhanden, wenn auch in Hass-Liebe verzerrt.

Die eigentlichen Missstände in der Pan-Lunaren Union liegen natürlich in den menschenunwürdigen Lebensbedingungen. Diese waren ein notwendiges Übel aus der Gründerzeit, und 200 Jahre später sind sie aufgrund der rasch gewachsenen Bevölkerung von mittlerweile über einer Milliarde immer noch ein kaum in den Griff zu bekommendes Problem, selbst wenn man sich ernsthaft mit dessen Lösung befassen würde. Aber das tut die Regierung natürlich nicht, sondern betrachtet die miserablen Lebensstandards als ideales Werkzeug, um die eigene Bevölkerung zu bevormunden und klein zu halten. Ein wichtiger Bestandteil dieser Propaganda ist der Kalte Krieg mit den verhassten Erzfeinden der Orbitalen Konföderation, die für alles verantwortlich gemacht werden.

Technologisch sind die Orbitaler und ihre militärischen Drohnen den Streitkräften der Pan-Lunaren Union zwar um Jahrhunderte voraus, aber die Regierung der Union geht trotzdem davon aus, dass ihre zahlenmäßige Überlegenheit mehr als ausreichend ist, um die Orbitaler in einem offenen

Krieg bezwingen zu können. Dennoch scheut sie vor diesem Schritt zurück, weil er eine starke Schwächung des Militärs bedeuten würde, die einen Umsturz im eigenen Land zur Folge haben könnte. Genauer gesagt belauern sich die einzelnen Mitglieder der Partei gegenseitig und keiner ist bereit, die unter seiner Kontrolle stehenden Streitkräfte für ein solches Abenteuer zu riskieren. Stattdessen gibt die Orbitale Konföderation ein exzellentes Feindbild ab, um die Bevölkerung in Schach zu halten.

Natürlich sind sich viele Lunarer über die Missstände und ihre Ursachen im Klaren, aber was kann ein einzelner schon bewirken? Diejenigen, die sich mit den Lebensbedingungen auf dem Mond, hauptsächlich in der gigantischen Hauptstadt Serenidad, nicht abfinden wollen, wandern in die sogenannten „Außenkolonien“ ab. Damit sind die verschiedenen Bergwerkskolonien gemeint, die von der Pan-Lunaren Union im gesamten Sonnensystem unterhalten werden und in denen die Kontrolle durch staatliche Kräfte nicht ganz so überwältigend ist. Eine Beschäftigung in der Transportbranche von und zum Mond bietet vergleichbare Freiheiten.

In den Außenkolonien gründete sich die Freiheitsbewegung der *Moon Senshi*, die sich von dort aus über das gesamte Sonnensystem ausbreitete und mittlerweile auch auf dem Mond damit beschäftigt ist, sich unter großen Gefahren einen Rückhalt in der Bevölkerung erarbeiten. Hauptsächlich drehen sich die Bemühungen um eine Informationskampagne, in der die wahren Ursachen der miserablen Lebensbedingungen aufgedeckt und den einfachen Bürgern gezeigt werden soll, dass sie viel mehr Macht zur Selbstbestimmung besitzen, als ihnen die Regierung einzureden versucht. Unter anderem kämpfen die Rebellen auch gegen die Vorstellung des Sonnenhasses an. Der Hauptteil der Freiheitskämpfer hat sich einen gewaltfreien Umsturz zur Aufgabe gemacht. Es gibt aber auch einen militärischen Zweig, dessen Hass durch die vielen begangenen Gräueltaten der Regierung geschürt wurde und der auch vor Anschlägen nicht zurückschreckt.

Die lunare Hauptstadt Serenidad ist mittlerweile ein Pulverfass verschiedenster Interessen und Machtbestrebungen, das nur noch auf den passenden Zündfunken wartet, um auf spektakuläre Weise zu explodieren.



DIE CYBERSPACE-KAMPAGNE

TEIL 1: WATERFRONT

DER BISHERIGE VERLAUF

Das **erste Abenteuer** (*Spielerbuch*, Seite 54) führte die Freelancer im Zuge ihrer Vision in den Tokioter Stadtteil Shinagawa, wo sie ihre erste unerfreuliche Begegnung mit einem Maschinenmonster hatten. Sie sind sicher, dass in Shinagawa der Schlüssel zur Aufklärung des Mysteriums zu finden ist, entscheiden sie unabhängig voneinander, hier ihr neues Domizil aufzuschlagen. Außerdem beginnen sie mit der Ausarbeitung ihres persönlichen Kunstwerks.

Im **zweiten Abenteuer** (*Spielerbuch*, Seite 56) stoßen die Freelancer zum ersten Mal aufeinander, als sie dem Namen „Tsukasa“ folgend auf einen Parkplatzwächter stoßen. Dass dies nicht der Tsukasa ist, den sie suchen, wird relativ schnell klar. Dafür begegnen sie einander, unglücklicherweise aber auch einer Reihe von Maschinenmonstern, die ihnen den Tag schwer machen. Nach wie vor unabhängig voneinander legen sie den ersten Grundstein ihrer Kunstwerke. Und auch diesmal gibt es wieder einen Hinweis in Form einer Vision, der die Freelancer ins nächste Abenteuer führt.

3. ABENTEUER: MONORAIL

Die Suche nach der Magnetschwebbahn aus deiner Vision hat sich als schwieriger herausgestellt als gedacht. Im Stadtmoloch Tokio gibt es zwar eine ganze Reihe von Monorail-Strecken, aber keine davon wird magnetisch betrieben und auch sonst stimmen sie in vielen kleinen Details nicht mit deiner Vision überein, und nachdem du jede von ihnen von Endstation zu Endstation befahren hast, bist du am Ende deiner Weisheit angelangt. Am besten passt noch die Linie der Tokyo Monorail, also bist du dort ein weiteres Mal eingestiegen, auf der Suche nach irgendeiner Eingebung, doch ohne Erfolg. Etwas missmutig findest du dich nun auf der Rückreise vom Haneda Flughafen zur Endstation Hamamatsuchou. Auch die anderen Freelancer befinden sich in deinem Abteil, anscheinend folgt ihr der selben Spur mit dem selben unbefriedigenden Ergebnis. Aber vielleicht ist doch etwas dran an der Redensart, dass man auf der Suche nach Antworten nichts anderes findet als einander.

Kaum hast du diesen Gedanken zu Ende gedacht, da wird die Bahn von einem ohrenbetäubenden Kreischen erschüttert. Im ersten Moment befürchtest du, das Gefährt könnte sich zur Seite neigen und von der zehn Meter hohen Trasse stürzen, doch nichts dergleichen geschieht. Statt dessen beginnen sich die Wände mit schlangenartigen Metallschuppen zu überziehen und die zahlreichen Stangen, die den Passagieren eben noch Halt geboten haben, biegen sich nun um sie herum und halten sie gefangen. Auch du selbst findest dich urplötzlich gefesselt vor. Und anstatt an der nächsten Haltestelle zu stoppen, rauscht die Bahn geradewegs durch sie hindurch und beschleunigt weiter. So wie es aussieht, gibt es im Moment nur eine Sache, die sie aufhalten kann: Die Endhaltestelle.

Der obige Text geht davon aus, dass sich die Freelancer im vorangegangenen Abenteuer zwar kennen gelernt, aber (noch) kein Team gebildet haben. Genauso gut können sie an dieser Stelle aber auch schon als Gruppe agieren, auf den Ablauf des Abenteuers hat dies keine unmittelbare Auswirkung.

Die Freelancer sind im Innern eines Monorail-Maschinenmonsters gefangen. Die Wände sind mit Metallschuppen überzogen und die Haltestangen verhalten sich wie Würgeschlangen, man kann aber weiterhin aus den Fenstern blicken. Die Stufe des Monsters entspricht der aktuellen Charakterstufe der Freelancer.

Die erste Herausforderung besteht darin, sich aus der Umklammerung der Stangen zu befreien. Dies erfordert eine Probe auf KK + Entfesseln mit einem Mindestwurf von 20+D. Pro Runde ist eine Probe erlaubt, beim Misslingen erleidet der Freelancer einen Schadenspunkt (Stacheln bohren sich in sein Fleisch). Eine knapp misslungene Probe bedeutet eine kumulative Probenerleichterung um 2 Punkte (die Stangen lösen sich teilweise). Solange ein Freelancer gefesselt ist, kann er seine Arme und Beine nicht frei bewegen, wodurch unter anderem das Henshin in eine Cyberform unterbunden wird, es sei denn es gelingt eine Probe auf GE + Entfesseln gegen Mindestwurf 15+D. Die Stangen können auch von außen mit einem gezielten Angriff beschädigt werden, um einen gefesselten Freelancer oder Zivilisten zu befreien. Sie haben einen Verteidigungswert von 5+B und LE 3.

Die Zivilisten können sich nicht selbständig befreien. In jedem Abteil befinden sich 15 von ihnen, der Zug besteht aus vier Abteilen. Im Augenblick sind die Zivilisten zwar keiner Gefahr ausgesetzt, aber das hindert sie natürlich nicht daran, die Freelancer teils flehend, teils energisch, teils panisch um Hilfe zu bitten, also vergessen Sie nicht, die Spieler regelmäßig darauf hinzuweisen. Unter anderem bedeutet dieser Umstand, dass es für die Freelancer nicht damit getan ist, nur sich selbst in Sicherheit zu bringen. Der Zug bewegt sich mit etwa 100 km/h. Um ihn zu stoppen, bevor er im Endbahnhof zerschellt, bleibt den Freelancern etwa 10 Minuten Zeit.

Die im Abteil untergebrachten Notbremsen stellen sich als wirkungslos heraus, und ein direkter Angriff gegen den Zug könnte eine Entgleisung zur Folge haben und die Insassen in große Gefahr bringen. Wenn die Freelancer über ausreichenden Flug-Transport-Möglichkeiten verfügen, ist es ihnen theoretisch möglich, alle 60 Zivilisten aus ihrer Fesselung zu befreien und rechtzeitig von Bord zu schaffen; dies würde allerdings nichts an der Zerstörung ändern, die der Zug verursacht, wenn er ungebremst in die Endstation rast. Den Zug zum Entgleisen zu bringen, ist aus ähnlichen Gründen keine gute Idee – und durch die eingeleigte Konstruktion auch mehr als schwierig.

Falls die Freelancer auf die Idee kommen, dem Zug die Energiezufuhr abzuschneiden, können sie mit einer Probe auf



HW + Fahrzeugmechanik gegen MW 15 feststellen, dass der Zug nach seiner Verwandlung in ein Maschinenmonster die Verbindung zur Stromversorgung in den Schienen unterbrochen hat und sich aus eigener Kraft fortbewegt. Versuchen sie, die Kontrolle über die Elektronik des Zuges an sich zu reißen, z.B. mittels eines Netzinterfaces, so müssen sie leider feststellen, dass sie von ihrer derzeitigen Position aus keinen Zugriff auf die Zugsteuerung haben. Diese befindet sich im vordersten Wagen, in dem auch die Energie erzeugt wird, die den Zug im Moment antreibt. Wenn sich die Freelancer dorthin begeben, haben sie wahrscheinlich eine Chance, den Zug zu stoppen, allerdings halten sie sich momentan im hintersten, vierten Wagen auf.

Tatsächlich besteht die einzige Möglichkeit, den Zug ohne größere Schäden zu stoppen, darin, sein Kontroll- und Energiezentrum im vordersten Wagen auszuschalten. Falls Ihre Spieler nicht von selbst darauf kommen, dann können Sie ihnen einen Tipp geben, indem sie erwähnen, dass sich der Zug wie ein metallisches Lebewesen zu verhalten scheint, und die empfindlichste Stelle vieler Lebewesen ist ihr Kopf.

Durch die Verwandlung des Zuges wurden die Verbindungen zwischen den einzelnen Wagen mit Barrieren blockiert. Jede Barriere hat einen Verteidigungswert von $10+B$ und LE C. Um zum vordersten Wagen zu gelangen, müssen die Freelancer also erst einmal diese Barrieren beseitigen. Und damit sie es dabei nicht zu einfach haben, werden sie in jedem Wagen auch noch mit Keitai-Denwa-Maschinenmonstern (Seite 78) in Höhe der dreifachen Freelancer-Anzahl konfrontiert. Die Maschinenmonster greifen aus dem Hinterhalt an, sobald die Freelancer sich der Barriere nähern.

Alternativ können die Freelancer auch versuchen, an der Außenseite des Zuges nach vorne zu klettern. Eine Scheibe einzuschlagen und nach draußen zu gelangen erfordert eine einfache Handlung und keine Probe. Für die anschließende Kletterpartie sind allerdings pro Wagen zwei erfolgreiche Proben auf KK + Klettern mit Mindestwurf $20+D$ nötig. Jede Probe dauert 30 Sekunden. Bei einer elegant gelungenen Probe darf der Freelancer einem seiner Mitkletterer helfen und ihm einen Bonus von +5 auf die nächste Kletterprobe verleihen. Eine normal oder knapp gelungene Probe bedeutet ein normales Vorankommen. Bei einer knapp misslungenen Probe kommt der Freelancer nicht voran, bei einer normal oder dramatisch misslungenen Probe fällt er um einen Wagen zurück, bevor er sich wieder halten kann. Fällt er vom letzten Wagen, dann ist er besser angeleint, denn ansonsten entspricht der Sturzschaden einem Sturz aus 50 Metern Höhe (*Freelancer Hexxagon*, Seite 45). Eine Bewegung mithilfe eines Schlagankers oder einer ähnlichen Fä-

higkeit, die Immunität oder erhöhte Resistenz gegen Schleudern verleiht, dauert dreimal so lange, erfordert dafür aber keine Probe.

Der vordere Wagen hat passenderweise das Aussehen des Kopfes einer Metallschlange angenommen, aber auch hier gibt es Fenster, über die man ins Innere gelangen kann. Haben es

die Freelancer auf die eine oder andere Weise hierher geschafft, so werden sie mit einer weiteren Komplikation konfrontiert: Ein Zugbegleiter, der den Zug manuell stoppen wollte, wurde vom Maschinenmonster gefesselt und sein Nervensystem mit dessen Kontrollzentrum verschmolzen. Würden die Freelancer das Kontrollzentrum zerstören oder ausschalten, während der Zugbegleiter noch damit verbunden ist, so würde dies unweigerlich seinen Tod zur Folge haben, ohne Hoffnung auf Heilung oder Wiederbelebung egal welcher Form – dies ist auch jedem Freelancer sofort klar, der über solche Heilungsfähigkeiten verfügt.

Für das Seelenheil der Freelancer und ihrer Spieler wollen wir hoffen, dass sie es wenigstens versuchen, den Zugbegleiter zu retten. Eine Befreiung des Opfers erfordert eine Notoperation, an der sich bis zu zwei Freelancer gleichzeitig versuchen können, indem sie jeweils mit einer Handlung eine Probe auf HW + Erste Hilfe gegen einen Mindestwurf von $20+D$ ablegen. Die operierenden Freelancer müssen mindestens einen Medizinkoffer oder ein Bio-Autoreparatursystem (oder eine vergleichbare besondere Fähigkeit) zur Verfügung haben, ansonsten erhöht sich der Mindestwurf um 5. Jeder knappe Erfolg liefert 1 Operationspunkt, jeder normale Erfolg 2 Operationspunkte und jeder elegante Erfolg 4 Operationspunkte. Jeder Misserfolg reduziert die Operationspunkte um 1. Um die Operation erfolgreich durchzuführen, müssen 10 Operationspunkte gesammelt werden. Danach genügt eine Handlung, um das Kontrollzentrum auszuschalten, gefolgt von einem Gnadenstoß (*Spielerbuch*, Seite 58).

Das Monorail-Maschinenmonster verwendet zwei Kampfprogramme und hat keine Sonderregeln. Der Freelancer, der ihm den Gnadenstoß versetzt, erhält drei spezielle Nano-Karten.

Achten Sie darauf, dass das Aufhalten des Zuges nicht zu einer reinen Würfelorgie verkommt. Wenn zum Beispiel klar ist, dass die Freelancer eine Barriere mit einer Reihe von Angriffen zerstören können, dann spulen Sie die Handlung um einige Runden nach vorn. Im Gegenzug können Sie zusätzliche Komplikationen einbauen, z.B. gefangene Passagiere, die von frei herumschwingenden Stromkabeln bedroht werden, oder eine herausbrechende Seitenwand und einen darauffolgenden drohenden Sturz in die Tiefe. Sorgen Sie dafür, dass alle Freelancer genug zu tun haben. Wenn aufgrund der Umstände nicht alle von ihnen in den vorderen Zugteil gelangen können, dann gibt es möglicherweise noch ein zweites Kontrollzentrum im hinteren Teil des Zuges, das abgelenkt, abgetrennt, im Cyberkampf angegriffen oder zerstört werden muss, damit sich das Haupt-Kontrollzentrum besiegen lässt.

Sollten die Freelancer nicht gut auf ihre Aufgabe vorbereitet sein, zum Beispiel bei der Notoperation, dann zeigen Sie ruhig ein wenig Gnade und erleichtern Sie die Probe bzw. erlauben Sie alternative Lösungsversuche. Auch mit der noch zur Verfügung stehenden Zeit können Sie notfalls großzügig umgehen. Sollten die Freelancer allerdings auf ganzer Linie versagen, dann schaffen sie es nicht, den Zug zu stoppen und er rast mit hoher Geschwindigkeit in die Endstation. Neben erheblichem Sachschaden gibt es Tote und Verletzte zu beklagen, und auch die Freelancer erwachen erst wieder im Krankenhaus.

Ansonsten richtet sich der Ausklang dieses Abenteuers ganz nach dem Vorgehen der Freelancer und den dabei erzielten Resultaten. Er kann im Detail ausgespielt oder kurz nach erzählt werden, ganz nach Geschmack Ihrer Spieler. Siehe in diesem Zusammenhang auch den Abschnitt „Polizei“ im *Spielerbuch* ab Seite 52.

Bei der Vernichtung des Maschinenmonsters haben alle Freelancer eine weitere **Vision**: Wieder schauen sie aus dem Fenster einer Schwebbahn, doch dieses Mal erkennen sie weitere Details. Tatsächlich rauscht diese Bahn durch ein gewaltiges

Netzwerk futuristischer Hochhäuser, die sich aus den Fluten der Bucht von Tokio erheben. Doch bevor sie weitere Details ausmachen können, zerspringt das Fenster vor ihnen und sie springen an der Außenwand eines der Hochhäuser hinab, stürzen dem Wasser entgegen und tauchen darin ein. Tiefer geht es hinab bis zum Meeresgrund, wo im halbdunklen Wasser ein unterseeischer Eingang erkennbar wird. Damit endet die Vision. Nicht aber die Gewissheit, dass sich dieser Ort in der Bucht von Tokio befindet, verbunden mit dem schier unerträglichen Drang, dorthin zu eilen.

Im Moment befinden sich die Freelancer aber noch an Bord des Maschinenmonsters, das sich nach seiner Zerstörung wieder in eine (beschädigte) Monorail zurückverwandelt hat und (im Optimalfall) nur wenige hundert Meter vor der Endstation gestoppt werden konnte. Und auch diesmal haben die Freelancer wieder die Wahl, ob sie ihre Kräfte dazu nutzen wollen, unerkannt zu verschwinden oder den verwirrten, teilweise verletzten Zivilisten zu helfen. Vielleicht auch eine Mischung aus beidem. Anmerkungen zum Kontakt mit der Öffentlichkeit und den städtischen Ordnungskräften finden Sie im *Spielerbuch* ab Seite 52.

4. ABENTEUER: AUF TAUCHSTATION

Dieses Abenteuer unterscheidet sich stark von den bisherigen Abenteuern. Es spielt in der exotischen, hochtechnisierten Umgebung einer Unterwasserstation – sicherlich ein interessanter Aspekt, aber glauben Sie nicht, dass Sie Ihre Spieler lange damit fesseln können. Statt dessen hat das Abenteuer seinen Schwerpunkt in der Interaktion mit einem ganz besonderen Nichtspielercharakter: Dr. Kitamura.

Wenn man es genau nimmt, ist Kitamura der erste wichtige Nichtspielercharakter, auf den die Freelancer in dieser Kampagne stoßen, und auch der wichtigste des ersten Teils der Kampagne. Er erfüllt deshalb gleich mehrere Funktionen. Zum einen stellt er einen Meilenstein bei der Suche der Freelancer nach der Ursache ihrer Vision dar. Außerdem verleiht er der Dodemo Corporation und ihren Zielen (siehe Seite 5) ein Gesicht. Der wichtigste Punkt besteht allerdings darin, ihn als Archetypen eines japanisch geprägten Antagonisten einzuführen wird. Bislang hatten Ihre Spieler die Gelegenheit, in der Verkörperung ihrer Freelancer Japan auf verschiedene, mehr oder weniger tiefgründige Weise kennenzulernen. Und nun, zum krönenden Abschluss, sollen sie mit einem Gegenspieler konfrontiert werden, der durch und durch japanisch ist.

Natürlich kennt man in der japanischen Literatur auch den aufbrausenden, pompösen Gegenspieler, den Angeber und eitlen Pfau. Dieser definiert seine Rolle als Bösewicht, indem er die Ideale der japanischen Gesellschaft – Freundlichkeit, Höflichkeit, Aufopferungsbereitschaft – mit Füßen tritt. Wenn die Spieler ihre Freelancer einigermaßen westlich darstellen, wovon in den meisten Fällen auszugehen ist, füllen sie selbst diese Rolle wahrscheinlich besser aus als es jeder japanische Nichtspielercharakter könnte.

Kitamura ist deshalb eine ganz andere Art von Gegenspieler: Er ist höflich, entgegenkommend und verständnisvoll. Er präsentiert sich den Freelancern als jemand, der dem Zwang der Umstände ebenso ausgeliefert ist wie sie selbst. *Er würde*

ihnen ja gerne helfen, aber als Angestelltem der Dodemo Corporation sind ihm leider die Hände gebunden. Dennoch versucht er nach besten Kräften, ihren Aufenthalt so angenehm wie möglich zu gestalten. Er käme niemals auf die Idee, die Freelancer anzugreifen, weder mit Worten noch mit Taten. Aber seine Angestellten haben leider die Pflicht, die Freelancer am Betreten bestimmter Sektionen zu hindern, da sie von der Dodemo Corporation mit der Sicherheit der Anlage vertraut wurden. Eine friedliche Lösung würde von ihm bevorzugt. Diese bestünde daraus, dass die Freelancer die Station verlassen und sich mit ihren Forderungen schriftlich an die Dodemo Corporation wenden. Wenn die Freelancer dagegen darauf bestehen zu bleiben, dann wird sich eine gewaltsame Lösung leider nicht vermeiden lassen ... Diese Art von Gegenspieler ist er.

UNTERWEGS IN DER TOKYO BAY

Die Bucht von Tokio schneidet sich tief in das Festland der japanischen Hauptinsel. Durch ihre direkte Angrenzung an Tokio und seine Nachbarstädte Yokohama, Kawasaki, Chiba und Yokosuka ist ihr Ufer vor allem von Verladedocks und industriellen Anlagen geprägt. Ausnahmen gibt es nur wenige, wie zum Beispiel die Gebäude des Shirohama Scuba Club, ein Verleih für Sportboote und Taucherausrüstungen. Hierher hat es dich verschlagen, weil du nach günstigen Mietpreisen für eine Reise zum Grund der Tokyo Bay suchst und weil dieser Verleih vergleichsweise nah am 2 Kilometer vor der Küste liegenden Tauchort angesiedelt ist. Nun ist entschlossenes Vorgehen gefragt.

Falls die Freelancer zu diesem Zeitpunkt noch nicht zusammenarbeiten, ist nun ein guter Moment gekommen, miteinander in Verbindung zu treten, denn einen Tauchgang sollte man am besten nicht alleine unternehmen, zumal man sich nicht sicher sein kann, was einen am Ziel der Reise erwartet. Das Ziel der Reise, das ist in diesem Fall natürlich die Stelle im Meer, die den Freelancern in ihrer vorhergehenden Vision erschienen ist. Die Freelancer können diese

Stelle auf einen Bereich von einigen hundert Quadratmetern eingrenzen. Sie haben sogar das Gefühl, sie müssten nur an einer bestimmten Stelle ins Wasser springen und würden dort sofort den unterseeischen Eingang vorfinden.

Wenn Ihre Spieler Spaß an Mikromanagement und Preisverhandlungen haben, dann machen Sie ihnen die Freude, ihre Tauchreise gründlich zu planen. Für ein paar Tage eine gute Taucherausrüstung zu mieten, kostet pro Person um die 45.000 Yen (400 Euro), ein Boot für 2 bis 6 Personen um die 225.000 Yen (2000 Euro). Entsprechende Bescheinigungen, solche Ausrüstung nutzen zu dürfen, müssen natürlich vorgelegt werden, ansonsten blitzen die Freelancer ab und müssen sich in den nahegelegenen Izakayas (Kneipen) nach einer weniger legalen Alternative umhören.

Eine gute Idee ist es auch, einen Tauchlehrer zu engagieren. Auf diese Weise können die Freelancer in ein paar Tagen einen Tauchschein machen, mit dem sie dann die Ausrüstung mieten können, außerdem bekommen sie einen Bonus von +3 auf Tauchgänge in der Tokio Bay, weil sie nun mit diesen Gewässern vertraut sind.

Als Alternative zum Tauchgang könnten findige Freelancer auch auf die Idee kommen, ein Mini-U-Boot zu benutzen. Dies ist aber ziemlich teuer und aufwendig und sollte nur Freelancern erlaubt werden, die aufgrund ihres Charakterhintergrundes bereits über ein solches Gerät oder einen Zugang dazu verfügen.

Falls einer oder mehrere Freelancer im Alleingang vorgehen wollen – insbesondere die Engel-Form bietet einen direkten Trip zum gesuchten Ort an –, so handeln Sie diese Aktivitäten mit den einzelnen Spielern ab, aber achten Sie darauf, rechtzeitig zwischen den Spielern zu wechseln, damit sich niemand langweilt. Sich wiederholende Prozeduren wie die Anmietung der Ausrüstung können einmal ausgespielt werden und mit den anderen Spielern dann kürzer abgehandelt werden. Diese sollten dann wiederum in den Genuss kommen, dass der darauf folgende Teil des Ablaufs mit ihnen im Detail durchgespielt werden. Ausnahme ist natürlich, wenn die Freelancer unterschiedliche Vorgehensweisen wählen. Wenn einer der Spieler weit voraus prescht, dann können Sie ihn bremsen, indem er zunächst einen großen Teil des Meeresgrundes absuchen muss, um sein Ziel zu finden. Dennoch sollte er derjenige sein, der als erster ankommt, aber eben nur mit einem knappen Vorsprung.

Ein Tauchgang verursacht pro 10 Minuten eine schwere Erschöpfungsmarke. Eine Erholung ist nur außerhalb des Wassers, z.B. im Boot, möglich. Bevor die Unternehmung losgehen kann, muss man sich zunächst an die Taucherausrüstung gewöhnen. Hierzu ist eine Probe auf KK + Tauchen mit einem Mindestwurf 30 erforderlich. Alle 10 Minuten darf eine neue Probe abgelegt werden, mit jeder weiteren Probe reduziert sich der Mindestwurf um 1. Erst wenn man sich an die Ausrüstung gewöhnt hat, kann es losgehen.

Die Wassertiefe beträgt an dieser Stelle der Tokyo Bay 50 Meter, so dass man den Meeresgrund mit einer normalen Sporttaucherausrüstung erreichen kann, allerdings dauert das Hinabtauchen 10 Minuten und wieder Auftauchen 20 Minuten.

Werfen Sie verdeckt 1W20. Dies ist die Stelle, an der sich die Station befindet. Die Spieler dürfen nun für jeweils 10

Minuten Tauchgang am Meeresboden eine Zahl nennen, an der sie nachschauen wollen. Stimmt die von ihnen genannte Zahl mit der zuvor verdeckt gewürfelten überein, haben die Freelancer ihr Ziel erreicht. Einzelne Taucher müssen pro 10 Minuten eine Probe auf KK + Tauchen mit Mindestwurf 25 bestehen oder sie verlieren durch Orientierungslosigkeit 10 weitere Minuten und erleiden 2 zusätzliche schwere Erschöpfungsmarken. Wer unter Wasser bewusstlos wird, steckt in ernsthaften Schwierigkeiten. Taucher, die mindestens in Zweierteams unterwegs sind, müssen nicht würfeln.

All diese Probleme gelten natürlich nicht für Freelancer mit Unterwasseratmung. Sie müssen keine Tauchen-Proben ablegen und erleiden auch keine schweren Erschöpfungsmarken. Freelancer mit einer erhöhten Unterwasserbewegung kommen außerdem viel schneller bei der Erkundung voran, sie dürfen pro 10 Minuten zwei Zahlen nennen.

Am Ziel der Reise befindet sich keine Hochhausfassade und demnach auch kein unterseeischer Eingang. Stattdessen finden die Freelancer genau an der Stelle, die mit ihrer Vision übereinstimmt, eine große Unterwasserstation vor. Die Station besteht aus mehreren, in einem Kreis angeordneten Sektionen (siehe Skizze), die ihrerseits aus zahlreichen Modulen scheinbar willkürlich zusammengesetzt sind. Die Sektionen stehen auf etwa einem Meter hohen Stelzen, während die verbindenden Röhren wie Brücken zwischen den Sektionen verlaufen. An den Außenwänden der Sektionen prangt in in großen Lettern das Logo der Dodemo Corporation. Eine Wissensprobe der Freelancer ergibt, dass es sich dabei um eine neue japanische Firma handelt, die mit bahnbrechenden Erzeugnissen in der Fahrzeug- und Lebensmittelbranche Furore macht. Es wird auch von militärischen Aufträgen gemunkelt; unter anderem ist die Rede von neuartiger Drohentechnologie. Von einer Unterwasserstation ist dagegen auch bei einer gründlichen Recherche nichts zu erfahren.

Die Station wird von vier Tauchrobotern bewacht, die das Gelände in regelmäßigen Abständen patrouillieren. Dass diese nur mit harmlosen Scheinwerfern, Kameras und Minisonar ausgestattet sind, wissen die Freelancer natürlich nicht. Unbemerkt zur Station zu kommen, erfordert von jedem



Eindringling drei aufeinanderfolgende Proben auf GE + Heimlichkeit mit einem Mindestwurf von 25. Eine normal oder schlechter gelungene Probe hat zur Folge, dass man auf jeden Fall entdeckt wird – die Tauchroboter schwimmen neugierig heran, sind aber wie gesagt harmlos. Bei einer knapp misslungenen Probe darf man sich zurückziehen und das Anschleichen von neuem beginnen. Jedes Anschleichen dauert 15 Minuten. Charaktere mit einem hohen Wasser-Bewegungswert müssen nur eine einzige Heimlichkeits-Probe schaffen, um zur Station zu gelangen.

Bei der Station angelangt, dürfen sich die Freelancer ein beliebiges Modul aussuchen und dort eine Probe auf HW + Seefahrtmechanik gegen MW 25 ablegen, um eine Schleuse zu finden. Die Probe darf alle 5 Minuten wiederholt werden. Jedes Modul verfügt an seiner Unterseite über mindestens eine Schleuse – die einzige Ausnahme ist Sektion C. Sorgen Sie notfalls durch eine Umstellung der Sektionen (Seite 27) dafür, dass die Freelancer zu Beginn nicht in Sektion C eindringen.

Die Freelancer können sich natürlich auch einen anderen Weg in die Station bahnen, z.B. mit Sprengstoff oder einer anderen Form von brachialer Gewalt. Machen Sie Ihre Spieler darauf aufmerksam, dass ein solches Vorgehen wahrscheinlich in einem Wassereinbruch mit entsprechend fatalen Konsequenzen für die Leute resultieren würde, die sich vermutlich an Bord der Station aufhalten. Eine halbwegs ungefährliche Methode bestünde darin, von unten ein Loch in eine Sektion hineinzuschweißen (die richtige Ausrüstung vorausgesetzt). Am besten kommen die Freelancer dann in einem Lagerraum heraus. Dieser ist kameraüberwacht, so dass sie schon bald auf Kitamuras Begrüßungskommando stoßen werden, aber für einen Moment haben sie noch die Muße, sich frei durch die Station zu bewegen.

Falls die Freelancer durch rabiates Vorgehen einen Wassereinbruch verursachen, verfügt jedes Stationsmitglied über eine Notfallausrüstung, mit der es unter Wasser zu einem anderen Modul oder notfalls an die Wasseroberfläche tauchen kann. Die Hälfte der Stationsmitglieder sind allerdings ungeübte Zivilisten, so dass durchaus der eine oder andere die Orientierung verlieren mag und gerettet werden muss, um nicht zu ertrinken.

Die Außentür der Schleusen lässt sich problemlos öffnen und schließen, das selbe gilt für die Ent- und Bewässerung der Schleuse. Für die Innentür muss auf einem Keypad ein 4-stelliger Code eingegeben werden – die Elektronik lässt sich mit einer Probe auf HW + Elektronik gegen MW 25 überwinden.

Wenn einer oder mehrere Freelancer einen Vorsprung vor dem Rest des Teams haben, dann wird ihr Teil der Handlung an der Stelle abgebrochen, an der sie die Station betreten, und sie müssen warten, bis der Rest an Bord ist. Die Begebenheiten nach dem an Bord gehen werden nur mit den Nachzüglern gespielt – die vor ihnen an Bord gegangenen Freelancer haben zu diesem Zeitpunkt bereits Bekanntschaft mit Dr. Kitamura gemacht.

Wenn die Freelancer unbemerkt an Bord gelangt sind, dürfen sie noch eine Weile mit Proben auf GE + Heimlichkeit herumschleichen und Erkundigungen einziehen (siehe Seite 27), über kurz oder lang stehen sie allerdings vor Dr. Kita-

mura. Er hat einige Sicherheitsleute dabei, die Atmosphäre ist aber nicht nervös oder gereizt, der Doktor hat alles unter Kontrolle. Nach einer höflichen Vorstellung („Mein Name ist Dr. Hiroshi Kitamura von der Dodemo Corporation. Ich bin der Leiter dieser Station. Darf ich fragen, wer Sie sind und was Sie hier wollen?“) legt er den Freelancern nahe, dass sie sich auf Privatgrund befinden und kein Recht haben, sich hier aufzuhalten. Sollten Sie die Station nicht umgehend verlassen, wird dies rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen.

Mit dieser zivilisierten Reaktion auf ihr Eindringen werden Ihre Spieler wahrscheinlich nicht gerechnet haben, also lassen Sie ihnen etwas Zeit für eine angemessene Reaktion. Vielleicht lassen sie sich im ersten Moment wirklich so sehr beeindrucken, dass sie den Rückweg antreten – in diesem Fall werden sie von ihren Visionen jedoch immer wieder zur Station getrieben.

Eine kluge Vorgehensweise kann darin bestehen, den Computer der Station mithilfe des Netzinterface-Cybersystems eines Freelancers zu hacken und sich dort eine Aufenthaltsgenehmigung ausstellen zu lassen, zum Beispiel als unabhängiges Expertenteam, das die Sicherheit der Station überprüfen soll. Wenn sich die Freelancer dann als die besagten Experten offenbaren, wird man ihnen nach kurzer Überprüfung Besucherausweise aushändigen – in Wirklichkeit lässt sich Kitamura auf das Spiel ein, um mehr über die Freelancer und ihre Beweggründe herauszufinden.

Falls Ihre Spieler nicht auf eine solche Idee kommen, können sie sich auch einfach unter Androhung von Gewalt weigern, die Station zu verlassen. In diesem Fall lässt sich Kitamura aus den oben genannten Gründen relativ schnell dazu breitschlagen, ihren Aufenthalt als Besucher der Station unter Protest zu billigen, allerdings mit der Anmerkung, dass sich rechtliche Konsequenzen wahrscheinlich nicht vermeiden lassen werden. Er wird sogar dann noch eine friedliche Lösung anstreben, wenn die Freelancer bereits Gewalt angewendet haben.

Die Freelancer dürfen sich nun frei auf der Station bewegen, allerdings lässt sie Kitamura keine Sekunde aus den Augen. Selbst wenn sie sich in kleinere Grüppchen aufteilen, scheint der Doktor überall zugleich zu sein (keineswegs das Resultat einer optischen Täuschung).

DR. HIROSHI KITAMURA

Der etwa 50-jährige Japaner trägt eine Halbglatze, eine dicke Brille und ein freundliches Lächeln im Gesicht. Sein tadelloser Geschäftsanzug mit dem übergeworfenen weißen Kittel und dem blitzblanken Namensschildchen drücken Erhabenheit und Würde aus. Er redet stets mit leiser, höflicher Stimme und lässt sich buchstäblich durch nichts aus der Ruhe bringen. In seiner Körpersprache findet sich keine Spur von Aggression. Seine Angestellten bringen ihm einen an Unterwürfigkeit grenzenden Respekt entgegen – fast scheint es so, als hätten sie Angst vor ihm, auch wenn es keinen erkennbaren Grund dafür gibt.

Kitamura vermeidet jeglichen Körperkontakt, was den Freelancern jedoch kaum auffallen sollte, denn Körperkontakt, dazu noch mit einer fremden Person, ist in Japan absolut unüblich. Anstelle eines Händeschüttelns zieht man die höfliche Verneigung vor, und Kitamura ist in dieser Hinsicht

keine Ausnahme. Den Freelancern stellt er sich als Betriebsleiter der Tokyo Bay Unterwasserstation sowie als leitender Wissenschaftler des Exotischen-Materie-Projekts der Dodemo Corporation vor. Seine Assistentin (Miyuu Kinoshita), die sich ständig in seiner Nähe aufhält, händigt den Freelancern Visitenkarten aus, auf denen genau dies bestätigt wird.

Sollten die Freelancer darauf bestehen, die Hand des Doktors zu schütteln, oder ihn auf andere Weise berühren oder gar angreifen wollen, so weicht er allen Berührungsversuchen, Wurfgeschossen usw. mit perfekter Präzision aus. Was immer die Freelancer versuchen, sie werden Kitamura nicht berühren können. Dies geht soweit, dass die Spieler den Eindruck gewinnen mögen, er wäre ein vollendeter Akrobat, wenn nicht gar Magier. Was sie nicht wissen und zunächst auch nicht herausfinden können, ist Kitamuras Gabe des perfekten Ausweichens darin begründet, dass es sich bei ihm um ein Hologramm handelt.

Kitamura wird den Freelancern bereitwillig Auskunft erteilen über alles, was sie wissen wollen, sei es die Dodemo Corporation, die Unterwasserstation, die an Bord stattfindenden Experimente, usw. Sogar über das, was er als Exotische Materie bezeichnet, erzählt er ohne zu Zögern. Was er ihnen allerdings verschweigt, ist die Tatsache, dass er selbst ein Emorpher ist und sehr genau über die Tsukasa-Fragmente Bescheid weiß. Statt dessen bezeichnet er die Fragmente als Exotische Materie und ihren Fund als einen der größten und glücklichsten Zufälle der modernen Forschungsgeschichte.

Dass die Exotische Materie in der Lage ist, harmlose Maschinen in gefährliche Monster zu verwandeln, ist ihm bekannt, wird von ihm aber als unliebsamer Begleiteffekt bezeichnet, den man sicher bald in den Griff bekommen wird. Es gäbe auch viele Erscheinungsformen der Exotischen Materie, die vollständig harmlos seien und phantastische Materialeigenschaften aufweisen, die an Bord der Station untersucht würden. Über das Auftauchen der Exotischen Materie hat die Dodemo Corporation keinerlei Kontrolle, aber man arbeitet daran, dies zu ändern. Bislang aber bedauerlicherweise ohne Erfolg.

Alle oben gemachten Aussagen entsprechen 100%ig der Wahrheit, Kitamura belügt die Freelancer also in keiner Weise. Es ist nur einfach so, dass er ihnen nicht die ganze Wahrheit erzählt.

KITAMURAS VORGESCHICHTE

Kitamuras Vorgeschichte ist ein Geheimnis, in das niemand vom aktuell an Bord der Unterwasserstation anwesenden Personal eingeweiht ist, und das er auch gegenüber den Freelancern verschweigt. Er ist schon seit vielen Jahren ein



Emorpher und hat sich inzwischen vollständig vom Corps losgesagt. Gemeinsam mit einigen Geschäftsleuten gründete er die Dodemo Corporation, die nach Möglichkeiten sucht, die Effekte ferner Realitäten anzuzapfen und für sich zu nutzen. Er ist also keineswegs der einfache Mitarbeiter der Corporation, als der er sich ausgibt, sondern ihre treibende Kraft.

Bei einem seiner Experimente öffnete Kitamura ein Tor in eine andere Realität. Das ist allerdings nicht ganz richtig. Genauer gesagt war das Tor bereits im Begriff, von der anderen Seite aus aufgestoßen zu werden. Kitamuras Leistung bestand also „nur“ darin, die letzten Barrieren niederzureißen, die das Tor blockierten. So wurde er zum ersten Träger eines Tsukasa-Fragments und veranlasste

die Dodemo Corporation sofort dazu, mit der Erforschung der ab diesem Zeitpunkt auftauchenden Fragmente zu beginnen. Der hierzu eingerichteten Forschungsgruppe für Exotische Materie (denn als solche wurden die Fragmente bezeichnet) steht er seitdem bevor.

Als erster Träger eines Tsukasa-Fragments ist er den Freelancern bei der Verfolgung der Vision um einige Schritte voraus. Er weiß, dass Tsukasa in der anderen Welt der Agent einer Regierungsbehörde ist und sein Auftrag darin besteht, ein im Erdgeschoss eines Hochhauses in der Tokyo Bay untergebrachtes Geheimlabor auszuheben und die dort anwesenden Wissenschaftler zu eliminieren, bevor sie einen unbekannten Effekt auslösen, der als „Das Ende der Welt, so wie wir sie kennen“ umschrieben wird.

Um die Vision zu ihrem Ursprung zurückzuverfolgen, überredete Kitamura die Dodemo Corporation dazu, in einer beispiellosen Ingenieursleistung eine geheime Unterwasserstation an eben jener Stelle zu errichten, an der sich in der anderen Welt das Geheimlabor befindet. In Sektion C der Unterwasserstation ließ er das Labor anhand seiner Vision nachbauen, einschließlich des Quantencomputers, der aber eigentlich nicht funktionieren dürfte, da er nur eine Attrappe ist.

Durch ihre perfekte äußerliche Rekonstruktion und die Platzierung am selben geographischen Standort wie das Original-Labor begannen die Attrappen jedoch damit, eine Sogwirkung auf die Tsukasa-Fragmente auszuüben und diese in sich zu vereinen. Insbesondere im nahegelegenen Waterfront-Distrikt bekommt man diese Wirkung zu spüren, denn dort manifestieren sich im Moment mehr Maschinenmonster als irgendwo anders auf der Welt. Auch die Unterwasserstation würde sicherlich von Maschinenmonstern überrannt werden, wenn der Sog hier nicht so stark wäre, dass die Fragmente direkt in die Laboreinrichtung gerissen werden.

Genau dies ist natürlich auch die Absicht von Dr. Kitamura, und im Prinzip kann man dieses unterseeische Labor mit- samt seiner Funktion als sein Kunstwerk bezeichnen, mit einer ähnlichen Motivation und Funktion wie die Kunst- werke der Freelancer. Der wichtige Unterschied besteht al- lerdings darin, dass Kitamura ein klares Ziel vor Augen hat: Einen Weg in die Welt seiner Vision zu finden und mithilfe der fortschrittlichen Technologien, die er sich dort aneignen wird, unvorstellbar reich und mächtig zu werden.

Im Zentrum von Kitamuras Kunstwerk steht die *Kokon-Statue*, bei der es sich um ein Abbild von Tsukasa handelt, der sich mit dem Quantencomputer verbunden hat (siehe auch Seite 42). Für Kitamura erfüllt diese Statue die Funktion eines „Digitalisierers“. Dieser hatte die Aufgabe, Kitamuras Körper aufzulösen und durch den Computer hindurch in die andere Welt zu transportieren. Als er das Experiment wagte und den Computer einschaltete, geschah jedoch et- was Unerwartetes: Sein Körper löste sich zwar planmäßig auf, wurde jedoch nicht in die andere Welt transferiert, son- dern blieb als digitaler „Geist in der Maschine“ in der Sta- tion zurück. Seither ist Kitamura an die Unterwasserstation gebunden und sucht fieberhaft nach einer Möglichkeit, das Labor zu vollenden. Er weiß nicht, was es ist, aber irgendet- was scheint noch zu fehlen.

Den Besuch der Station durch die Freelancer, von denen er weiß, dass sie ihm dicht auf den Fersen sind, kommt ihm natürlich sehr ungelegen, also versucht er, sie abzuwimmeln. Da er nur noch als Hologramm mit seiner Umgebung in- teragieren kann, sind seine Möglichkeiten, die Freelancer auf rabiante Weise loszuwerden, ziemlich eingeschränkt, also versucht er es mit Höflichkeit und legalen Mitteln. Die Holografie-Technik ist ein Teil der Reenact-Realität und so perfekt, dass die Freelancer keine Möglichkeit haben, den Unterschied zu bemerken, solange sie Tsukasa nicht berüh- ren. Und genau dies wird er mit großem Erfolg vermeiden, denn als Hologramm ist er in der Lage, sich buchstäblich mit Lichtgeschwindigkeit zu bewegen.

Durchschaut werden könnte seine Scharade von einem Freelancer mit Ultraschall-Sensor (*Spielerbuch*, Seite 44). Um dem entgegen zu wirken, ist die Station mit aktiven Ultraschall-Sensoren bestückt, die das gesamte Innere mit ihren Wellen überlagern, so dass der Freelancer seinen Sen- sor nicht vernünftig nutzen kann.

Dass es eben jene Anwesenheit der Freelancer ist, die bei der Vollendung seines Labor-Kunstwerkes noch fehlt, darauf käme Kitamura noch nicht einmal in seinen wildesten Träumen.

DAS PERSONAL AN BORD

Die Angestellten der Dodemo Corporation an Bord der Un- terwasserstation sind Wissenschaftler, Verwaltungspersonal und Sicherheitsleute. Alle an Bord durchgeführten Projekte unterliegen einer strengen Geheimhaltung, so dass das Ver- waltungspersonal und die Sicherheitsleute über keine Details informiert sind und die Wissenschaftler nur das wissen, was sie für ihr jeweiliges Projekt wissen müssen und auch hier zu strengster Geheimhaltung verpflichtet sind. Selbst die Exi- stenz der Station ist ein gut gehütetes Betriebsgeheimnis.

Die Angestellten werden deshalb den Freelancern gegenüber hartnäckig schweigen, selbst wenn sie bedroht werden, da

ihre Angst vor der Dodemo Corporation und den Gerüch- ten über die radikalen Möglichkeiten des Doktors zu tief sitzt. Kitamura bittet die Freelancer deshalb inständig, seine Angestellten nicht zu belästigen, sondern sich statt dessen an ihn zu wenden. Er habe sowohl das Recht als auch den Wil- len, ihnen alle Informationen zu geben, die sie benötigen.

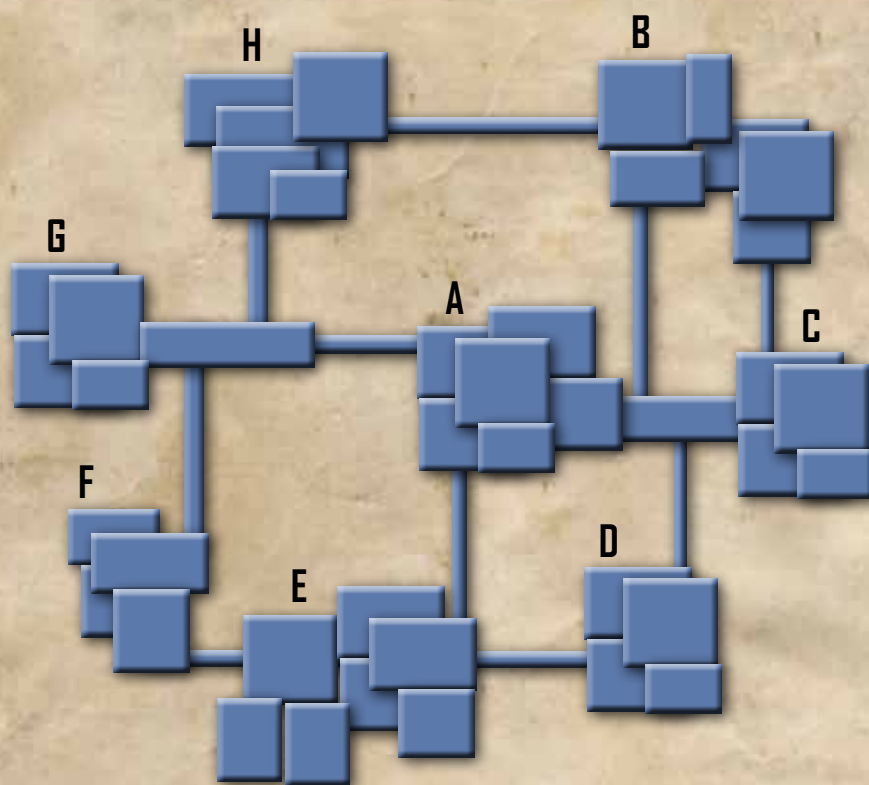
Die meisten an Bord durchgeführten Projekte sind vollkom- men harmlos und dienen beispielsweise der geologischen, biologischen und chemischen Meeresforschung sowie der Habitatsforschung, die sich um die technischen und sozi- alen Herausforderungen des Lebens in einer von der Au- ßenwelt hermetisch abgeschotteten Umgebung dreht. Das Exotische-Materie-Projekt umfasst nur eine handvoll Wis- senschaftler, die sich in erster Linie mit der Untersuchung der Wirkung der exotischen Materie befassen und über de- ren Herkunft nichts wissen. Über die Vorgänge in Sektion C weiß außer Dr. Kitamura niemand etwas.

Das Sicherheitspersonal benutzt ausschließlich Betäubungs- waffen und stellt für eine Gruppe zu allem entschlossener Freelancer keine Gefahr dar, sondern zieht sich zurück, so- bald es auf ernstzunehmenden Widerstand trifft. Werden sie von den Freelancern in die Enge getrieben, so kämpfen die Sicherheitsleute mit dem Mut der Verzweiflung, gehen aber keineswegs in den Tod, sondern ergeben sich, wenn sie er- kennen, dass sie keine Chance haben.

Die Auseinandersetzung zwischen den Freelancern und dem Stationspersonal ist nicht als kämpferische Herausforderung gedacht, sondern als soziale. Die Freelancer kämpfen nicht gegen wilde Monster oder gedankenlose Konzernsklaven, sondern gegen normale Menschen, während sie selbst die Eindringlinge sind, die sich auf verbrecherische Weise Zu- tritt zur Station verschafft haben. Es geht nicht darum, die Feinde zu besiegen, sondern vielmehr darum, das eigene Verhalten moralisch zu rechtfertigen und nicht sein Gesicht zu verlieren.

Eventuell haben Sie als Spielleiter Schwierigkeiten damit, gegenüber Ihren Spielern klein beizugeben. Versuchen Sie in diesem Fall unbedingt, sich am Riemen zu reißen! Blei- ben Sie zivilisiert, selbst wenn Ihre Spieler zu unzivilisierten Methoden greifen. Denken Sie immer daran: Ihre Spieler werden es sich vielleicht nicht anmerken lassen, aber insge- heim wird es an ihnen nagen, wenn sie durch ihr Verhalten als die „Bösen“ dastehen. Und dann werden sie vielleicht ihr Verhalten ändern, oder auch nicht. Aber so oder so werden sie mit einer wertvollen Erfahrung aus diesem Abenteuer hervorgehen.

Ob die Spieler die Holzhammer-Methode auspacken oder auf mehr oder weniger diplomatischem Wege vorankom- men, hat vor allem für sie selbst eine Auswirkung, auf ihr Selbstverständnis und ihr Selbstwertgefühl. Für den Verlauf der Handlung ist das aber egal, denn so oder so wird es da- rauf hinauslaufen, dass die Freelancer die Station Stück für Stück unter die Lupe nehmen und schließlich auf die ab- geriegelte Sektion C treffen. Nur eines sollte auf jeden Fall vermieden werden, nämlich dass die Freelancer sich unver- richteter Dinge aus der Station zurückziehen. Sollte sich die Handlung in diese Richtung entwickeln, dann erinnern Sie die Spieler daran, dass hier auf der Station der Schlüssel zu finden ist, der das Ende der Welt aufhalten wird!



Sektionen

- A: Zentrale, Verwaltung
- B: Ozeanografie
- C: Ungenutzt
- D: zoologie
- E: Hyrdokultur
- F: Exotische Materie
- G: verhaltensforschung
- H: Meerestechnik

EIN RUNDGANG DURCH DIE STATION

Für einen Rundgang durch die Station legen Sie den Spielern am besten die Karte der Station vor (auf der Homepage www.freelancer-rpg.de steht eine unbeschriftete Version zum Download zur Verfügung). Solange die Freelancer herumschleichen, muss ihnen für jeden Teilbereich der Station (damit sind die blauen Kästen gemeint), den sie betreten wollen, eine Probe auf WE + Heimlichkeit gelingen, um den allgegenwärtigen Kameras und Sensoren zu entgehen. Die Probe muss von allen beteiligten Freelancern abgelegt werden und ist erfolgreich, wenn sie mindestens der Hälfte der Freelancer gelingt. Der Mindestwurf beginnt bei 20 und erhöht sich mit jeder weiteren Probe um 2. Die länglichen Kästen stellen Verbindungstunnel dar. Wenn die Freelancer eine neue Sektion betreten, lesen Sie ihnen den dazugehörigen Beschreibungstext vor (siehe unten) und schmücken ihn nach Bedarf aus. Falls die Freelancer Sektion C betreten, werden sie sofort entdeckt.

Alle Sektionen besitzen die nötige Ausrüstung, um im Notfall völlig autark arbeiten zu können. Dies beinhaltet Schlaf-, Wohn- und Hygieneräume für die Besatzung, ein Nahrungsmittelager, eine Luftaufbereitung, eine Schleuse und ein Notevakuierungssystem. Die einzelnen Räume einer Sektion verfügen über Sicherheitsschotts, die sich bei einem Wassereintrich automatisch schließen. Das selbe gilt für die Verbindungstunnel.

Nachdem sich die Freelancer mit Kitamura „geeinigt“ haben, gestattet er ihnen den Zugang zu allen Sektionen. Dass Sektion F und der militärische Sicherheitsbereich von Sektion H davon ausgenommen sind, erfahren sie erst später, und es erfordert eine zweite, harte „Verhandlungsrunde“, bevor sie auch hier Zugang erhalten. Wirklich weiter bringt sie das allerdings nicht. Das wahre Geheimnis befindet sich in Sektion C.

Sektion A: Zentrale & Verwaltung

Hier herrscht den ganzen Tag über ein reges Treiben. Es gibt einen großen Lagerbereich mit integriertem Dock, an dem einmal täglich ein U-Boot anlegt, das Versorgungsgüter, wissenschaftliche Materialien und Personal transportiert. Direkt daneben liegt die Kantine, in der die Mitarbeiter verköstigt werden. Über diesen Räumlichkeiten erhebt sich der zweistöckige Verwaltungstrakt, an dessen Spitze die Zentrale untergebracht ist, in der alle Funktionen der Station rund um die Uhr überwacht werden. Nicht nur das Sicherheitspersonal wird von hier gesteuert, sondern auch die Teams von Wartungstechnikern, die von einem Auftrag zum nächsten eilen – es scheint immer etwas zu tun zu geben.



Sektion B: Ozeanographie

Wahrscheinlich die langweiligste Sektion von allen, wenn man nicht gerade vom Fach ist. Hier wird an zahlreichen Kleinstprojekten gearbeitet, die sich mit den verschiedenen Aspekten der maritimen Biologie, Biochemie, Geologie, Geochemie und Klimatologie befassen. Die Laboranten geben bereitwillig Auskunft, wenn man sie fragt, aber tiefe Geheimnisse haben sie nicht preiszugeben.

Sektion C: Ungenutzt

Diese Sektion ist zur Zeit nicht in Benutzung. Ein Teil der Sektion ist hermetisch versiegelt, nachdem sich dort ein Unfall zugetragen hat.

Sektion D: Zoologie

Japaner sind vernarrt in alles, was aus dem Meer kommt. Insbesondere, wenn es essbar ist. In der zoologischen Sektion geht es um die Erforschung optimaler Zuchtmöglichkeiten für Meerestiere aller Art, insbesondere verschiedene Krebs- und Muschelsorten, die sich bislang noch nicht in einer kontrollierten Umgebung züchten lassen. Wenn man die zunehmende Verknappung dieser Nahrungsmittelressourcen betrachtet, ist dies sicherlich ein kommerziell sehr vielversprechendes Projekt der Dodemo Corporation.

Sektion E: Hydrokultur

Die botanische Abteilung befasst sich zum Teil auch mit dem Anbau von Unterwasserpflanzen für eine künftige kommerzielle Nutzung, der Hauptteil dreht sich aber um klassische Hydrokultur, d.h. der Pflanzenzucht in einer künstlichen Umgebung mithilfe von Nährlösungen. In dieser Sektion herrscht mit Abstand die beste Luft, und das erklärte Ziel ist es, eines Tages die komplette Station mit Sauerstoff und Nahrung zu versorgen. Bis dahin ist es aber noch ein weiter Weg.

Sektion F: Exotische Materieforschung

Zu dieser Sektion verfügen nur eine Handvoll Wissenschaftler an Bord über die erforderliche Zugangsberechtigung. Hier finden verschiedene Forschungsreihen an „Exotischer Materie“ statt, alle unter strengen Sicherheitsmaßnahmen. Bei den Experimenten geht es darum, die genauen Materialeigenschaften dieser Materie zu erforschen, angefangen beim Übergang zwischen verschiedenen Aggregatzuständen bis hin zur Reaktion mit bestimmten Chemikalien und Strahlungsarten, so dass sich hier viele verschiedene wissenschaftliche Bereiche vereinen. Selbst eine ausführliche Untersuchung fördert jedoch nichts zu Tage, was bei der Weiterverfolgung der Vision von Nutzen sein könnte.

Sektion G: Verhaltensforschung

In dieser abgeschiedenen Sektion finden Isolations-Langzeitstudien statt. Die Probanden werden allein oder in kleinen Gruppen von der Außenwelt abgeschottet und sich selbst überlassen, während sie von Kameras und Sensoren rund um die Uhr beobachtet werden. Erprobt werden verschiedene Methoden, mit der Eintönigkeit und Einsamkeit zurecht zu kommen, von bestimmten Meditationstechniken über Psychopharmaka bis hin zur Kombination aufeinander abgestimmter Persönlichkeitsprofile. Die Wissenschaftler versprechen sich von diesen Versuchsreihen Erkenntnisse für den Einsatz von Menschen in isolierten, beengten Räumen, zum Beispiel in der Weltraumfahrt. Wenn man Dr. Kitamura Glauben schenkt, sind alle

Versuchspersonen freiwillig hier, aber das kann einem schon reichlich suspekt erscheinen, wenn man sich die Zustände in einigen der Versuchsräume ansieht.

Sektion H: Meerestechnik

Ein lauter Ort, die Luft geschwängert von Ruß, Rauch und dem Geruch nach Maschinenöl. Hier werden Prototypen der Unterwassertechnologie getestet, hauptsächlich ferngelenkte Mini-U-Boote und neue Bauteile für Unterseestationen. Die Sektion verfügt über ein eigenes Dock, um die verschiedenen Geräte in der Praxis zu testen. Ein Teil der Räumlichkeiten ist vom Rest der Sektion getrennt und nur Personen mit hoher Sicherheitsstufe zugänglich. Die Sicherheitsleute, die hier Dienst tun, sind nicht zu Scherzen aufgelegt, denn hier wird an millionenschweren, hochgeheimen Militärprojekten gearbeitet: Waffen und Abwehrmaßnahmen für die Kriege des angehenden Jahrtausends.

SEKTION C

Bei ihrem Rundgang durch die Station werden die Freelancer früher oder später auf Sektion C treffen und zum ersten Mal vor verschlossenen Türen stehen. Genauer gesagt sind die Türen sogar versiegelt worden und die dahinter liegende Sektion darf von niemandem betreten werden – noch nicht einmal von Kitamura.

Was es mit Sektion C auf sich hat, weiß außer Kitamura niemand, da alle Zeugen des damaligen Vorfalles an andere Orte zwangsversetzt oder permanent zum Schweigen gebracht wurden. Kitamura selbst behauptet standhaft, ebenfalls nichts über Sektion C zu wissen. Er erzählt den Freelancern, dass sich dort ein ihm unbekannter Unfall zugetragen habe und die Sektion seitdem versiegelt sei. Dass Kitamura ein Hologramm ist, weiß neben ihm nur seine Assistentin, und selbst sie ist nicht darüber informiert, dass dies mit dem Vorfall im Labor zusammenhängt.

Allein die Existenz dieser Sektion dürfte einen unwiderstehlichen Reiz auf Ihre Spieler ausüben, dort einmal nachzuschauen, insbesondere weil sich der Rest der Unterwasserstation als ziemlich gewöhnlich herausstellt und keine Hinweise liefert, die ihnen weiterhelfen. Die Versiegelung der Tür kann im Cyberkampf überwunden, elektronisch geknackt, aufgesprengt oder mit physischer Gewalt aufgebrochen werden.

Cyberkampf: Im Cyberkampf stellt die Tür einen harten Gegner dar. Sie verfügt über drei Kampfprogramme und muss insgesamt in drei Cyberkämpfen besiegt werden, um überwunden zu werden. Jeder verlorene Cyberkampf verursacht dem angreifenden Freelancer 10 Schadenspunkte und 2 Schwere Erschöpfungsmarken.

Elektronisch knacken: Um die Türversiegelung elektronisch kurzzuschließen, müssen drei Proben auf HW + Schlösser knacken gegen MW 30 gelingen. Jede Probe dauert 5 Minuten, jede gescheiterte Probe erhöht den MW um 1.

Aufsprengen: Wenn sich die Freelancer den Weg freisprengen wollen, benötigen sie dafür mindestens 200 Gramm C4, das mithilfe einer Probe auf HW + Sprengstoffe gegen MW 35 platziert werden muss. Wenn die Probe misslingt, wird die Sprengkraft nach unten abgelenkt, was einen Waseinbruch zur Folge hat.

Aufbrechen: Um die Tür mit Gewalt aufzubrechen, ist ein einzelner Angriff notwendig, der mindestens 10 Schadenspunkte verursacht, die Tür hat eine KK von 20. Alternativ kann auch eine Nanoschnur zum Einsatz gebracht werden, dies erfordert eine erfolgreiche Probe auf GE mit MW 25, bei deren Misslingen sich der Freelancer selbst 5 Schadenspunkte zufügt.

Von außen durchbrechen: Die Freelancer könnten auch auf die Idee kommen, sich von außerhalb der Station einen Weg in Sektion C zu bohren. Um einen massiven Wassereintrich zu verhindern, sollten sie dies am besten von unten durchführen. Der Boden der Station kann mühselig aufgeschweißt oder aufgesprengt werden, oder die Freelancer bedienen sich eines Monoschnur-Cybersystems.

Hinter der Tür finden die Freelancer einen großen, etwa 15 Meter durchmessenden, hell erleuchteten Raum vor, der mit einem weißen Material ausgekleidet ist, das an Plastik erinnert und über das in unregelmäßigen Abständen blaue und grüne geometrische Symbole huschen. Der Raum ist mit futuristischen Computern vollgestellt, die sich durch ein helles, elegantes Design mit weichen Kanten und ohne sichtbare Bedienelemente auszeichnen. Im Zentrum der Anlage befindet sich eine Plattform, auf der eine humaonide Gestalt steht, bei der es sich um einen Menschen handeln könnte, die jedoch in einen Kokon aus milchigem Plastik eingehüllt ist, so dass man sie nicht genau erkennen kann.

Sobald die Freelancer den Raum betreten haben, schiebt sich ein Teil der gegenüberliegenden Wand zur Seite und gibt eine **Geheimtür** frei, durch die Dr. Kitamura den Raum betritt. Deutlich eindringlicher und nervöser als zuvor verlangt er von den Freelancern, dass diese den Raum sofort verlassen. Jede ihrer Fragen, was dies für ein Raum ist und warum er ihnen verschwiegen hat, dass es ihn gibt, beantwortet er nur mit einem hartnäckigen Schweigen. Von seinen verbalen Attacken abgesehen hindert er sie aber nicht daran, den Raum genauer in Augenschein zu nehmen.

Wenn die Freelancer die Geräte untersuchen, stellen sie fest, dass es sich dabei um reine Attrappen handelt. Selbst die Symbole, die über die Wände huschen, werden von versteckten Lampen verursacht. Eine Kontaktaufnahme mit den futuristischen Computern über ein Netzinterface ist ebenfalls zum Scheitern verurteilt, weil es sich nur um Abbilder von futuristischen Computern handelt. Das ganze wirkt bestenfalls wie ein abstraktes Kunstwerk, aber eher noch wie ein schlechter Scherz.

Auch die Kokon-Statue in der Mitte des Raums scheint nichts weiter als ein Kunstobjekt zu sein, aber wenn die Freelancer Anstalten machen, sie näher zu untersuchen,

kommt plötzlich Leben in sie. Ihr Kopf ruckt herum und ihre Augen beginnen zu leuchten. Kitamura ist nun außer sich und schreit die Freelancer an, den Raum sofort zu verlassen, wenn ihnen ihr Leben lieb ist. Währenddessen beginnt sein Erscheinungsbild zu flackern und offenbart damit, dass es sich bei ihm um ein Hologramm handelt.

Der Grund für das Flackern ist, dass Kitamura einen erheblichen Teil der Computerleistung der Unterwasserstation einsetzt, um den Digitalisierer davon abzuhalten, die Körper der Freelancer aufzulösen und ihre digitalen Abbilder in den digitalen Kosmos zu transferieren. Dies verbraucht einen so großen Teil der Systemressourcen, dass es nicht mehr möglich ist, Kitamuras Hologramm lückenlos aufrecht zu erhalten. Trotz dieser Anstrengungen gelingt es Kitamura nicht, den Digitalisierer für mehr als einige Sekunden zu stoppen, bevor sich dieser über alle Bemühungen hinwegsetzt und die Freelancer digitalisiert. Lesen Sie bitte vor:

Während die leuchtenden Augen der seltsamen Statue euch unverwandt anstarren, bricht eine neue Vision über euch herein, die sich direkt an die Durchquerung des unterseeischen Eingangs aus eurer vorherigen Vision anschließt. Aus der Sicht von Tsukasa erlebt ihr nun in schnellen, blitzartigen Eindrücken, wie dieser durch die Gänge eines Gebäudes schleicht und mehrere Wissenschaftler hinterrücks ermordet. Schließlich gelangt er in einen Raum, der so ähnlich aussieht, wie der, in dem ihr euch gerade befindet. Tsukasa stellt sich auf die Plattform und ihr könnt sehen, wie aus seinem Körper ein Cybersystem ausfährt, dass ihn wie einen Kokon umgibt und sich mit der Plattform verbindet. Kaum ist diese Transformation abgeschlossen, da beginnt sein Geist auch schon damit, sich zu digitalisieren und in die virtuelle Realität des Computers einzudringen. Und wie von einem Sog werdet auch ihr nun erfasst und mitgerissen. Strahlenförmige Zahlenreihen rasen auf euch zu, während sich eure Körper in leuchtende Datenpakete verwandeln. Das letzte, was ihr spürt, ist die Explosion eurer Körper.

An dieser Stelle endet dieses Abenteuer. Es ist egal, ob sich zu diesem Zeitpunkt alle Freelancer im Raum aufgehalten haben, oder nur einige von ihnen, da die Reichweite des Digitalisierers auf jeden Fall ausreicht, um sie alle zu digitalisieren, selbst wenn sich einige von ihnen zu diesem Zeitpunkt gar nicht in der Unterwasserstation aufgehalten haben.

Während die Freelancer digitalisiert werden und ihr nächstes Abenteuer im elektronischen Kosmos bestehen müssen, hat Dr. Kitamuras Kunstwerk durch eben diesen Effekt seine Vollendung erreicht, so dass der Doktor ins Reenact-Universum katapultiert wird. Auch dort hat er wieder einen Vorsprung vor den Freelancern, aber auch dort passiert ihm wieder etwas Unerwartetes. Siehe Seite 68.

5. ABENTEUER: DIGITALISIERT

Du bist ein Industriearbeiter, deine Arbeitskleidung verschmiert von Öl und Ruß, deine Muskeln glänzend vom Schweiß. Es ist fast unerträglich warm, ein Geruch von verbranntem Plastik liegt in der Luft. Deine Arbeitsstätte ist eine quadratische Grube von etwa drei Metern Seitenlänge. Die Wände aus genieteten Stahlplatten ragen an allen Seiten etwa fünf Meter auf, in eine Wand ist eine Trittleiter eingelassen, die nach oben führt. In der

Hand hältst du eine übergroße Fackel: eine zwei Meter lange Eisenstange, an deren Ende ein grellweißes Feuer brennt. Vor dir ist ein Pult mit sechs Lampen angebracht, die in drei Reihen angeordnet sind. Untereinander siehst du jeweils ein rotes, grünes und blaues Lampenpaar. Immer wieder leuchten verschiedene Lampen auf, aber nur wenn die beiden Lampen einer Reihe gleichzeitig aufleuchten, ist für dich der Moment zum

Handeln gekommen. Dann tauchst du deine Fackel in eines der drei Becken am Boden der Grube, dessen Farbe den leuchtenden Lampen entspricht. Der wallende Gasnebel in dem Becken beginnt dann hell aufzuleuchten und taucht die Grube in die dazugehörige Farbe, bevor er wieder verblasst. Manchmal zündest du auch mehrere Becken gleichzeitig in einer bestimmten Reihenfolge, so dass sich verschiedene andere Farben ergeben. Das ist deine Arbeit, seit Stunden, Tagen, Jahren. Du hast keine andere Aufgabe als diese.

Wenden Sie sich, nachdem sie diesen Text vorgelesen haben, Ihrem aktivsten Spieler zu – das sollte im Zweifelsfall derjenige sein, der Ihnen am aufmerksamsten zugehört hat: Sein Freelancer ist die in dem Text beschriebene Person. Fragen Sie ihn, was er als nächstes zu tun gedenkt.

Der Freelancer ist körperlich er selbst, allerdings bar jeder Ausrüstung oder Kleidung, die er vorher getragen hat. Falls er bei seiner Digitalisierung besondere Ausrüstung dabei hatte, so ist diese ebenfalls verschwunden (sie wurde nicht digitalisiert, sondern erscheint wieder, wenn er seine Digitalisierung beendet, siehe Seite 36, davon weiß der Freelancer im Moment aber nichts). Seine Cyberformen stehen ihm nicht zur Verfügung, auch nicht seine passiven Cyberfähigkeiten.

Geistig ist er noch immer von der Persönlichkeit des Arbeiters durchdrungen, der im Vorlesetext vorgestellt wurde. Oder besser gesagt von dessen fehlender Persönlichkeit. Er erinnert sich zwar an sein wahres Ich, empfindet dies aber im Moment wie einen Traum, aus dem er gerade erwacht ist. Konfrontieren Sie den Freelancer in regelmäßigen Abständen mit aufleuchtenden Lampenpaaren und fordern Sie WE-Proben, wenn er sich seiner Aufgabe widersetzen will. Der Mindestwurf der ersten Probe ist so hoch, dass sie auf keinen Fall zu schaffen ist, danach sinkt sie mit jeder weiteren Probe um 5 Punkte. Gelingt die Probe, so kann sich der Freelancer widersetzen und anderen Tätigkeiten nachgehen.

Der Freelancer hat nur die Möglichkeit, seine Tätigkeit bis in alle Ewigkeit fortzusetzen oder aus der Grube herauszuklettern.

Als du die Grube verlässt, erkennst du, dass sie nicht die einzige ist, sondern Teil eines riesigen Rasters aus genau baugleichen Gruben, die waagrecht und senkrecht zueinander angeordnet sind. Egal in welche Richtung du blickst, erstrecken sich Hunderte von Gruben in alle Richtungen, bis sie sich in einer Dunkelheit verlieren, die immer wieder von verschiedenen Farbtupfern erhellt wird. Über dir in einer Höhe von mindestens zwanzig Metern erkennst du im Halbdunkeln eine Fabrikdecke. Die Wände zwischen den einzelnen Gruben sind nur einige Zentimeter breit, aber du traust es dir zu, dort entlang zu balancieren. Du siehst außerdem Kabel, die entlang der Oberseite der Wände verlegt sind und die Lampen in den Pulten zum Leuchten bringen.

Der Freelancer kann entscheiden, die Kabel zu durchtrennen. Dies schaltet pro Kabel eine seiner Lampen für immer ab und gilt auch für die entsprechenden Lampen in allen waagrecht und senkrecht angrenzenden Gruben. Wenn er sich die benachbarten Gruben anschaut, findet er darin die anderen Freelancer vor, denen das selbe Schicksal widerfahren ist wie ihm. Durch seine Anwesenheit dürfen sich auch

GEFECHTE IM DIGITALEN KOSMOS

Solange sich die Freelancer im digitalen Kosmos aufhalten, gelten für ihre Spezialfähigkeiten folgende Sonderregeln:

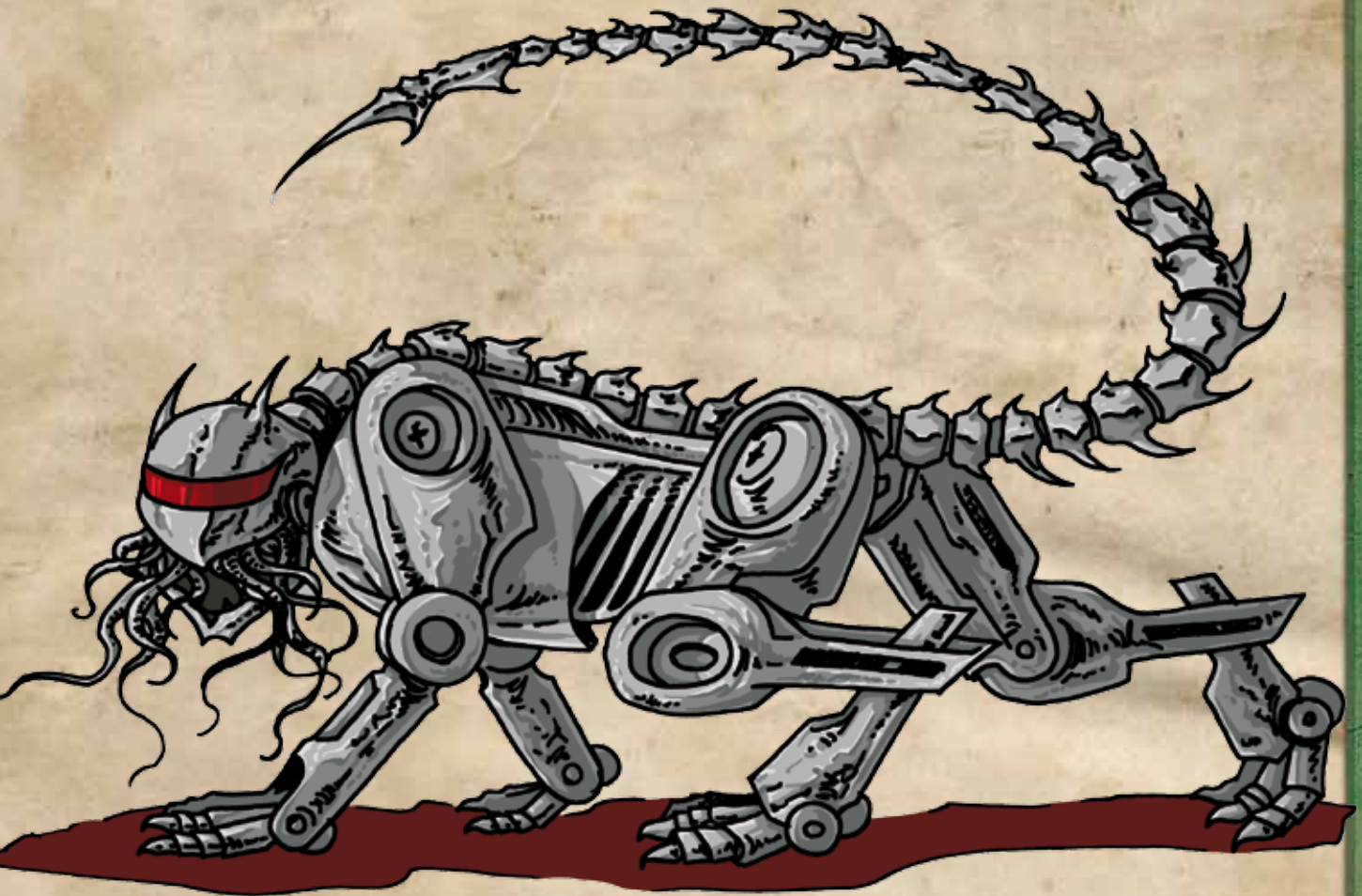
- Die Drohnen-Fähigkeiten sind innerhalb des digitalen Kosmos wirkungslos, da es keine Geräte („Hardware“) gibt, aus denen man sie erschaffen könnte.
- Digitale Gegner können nicht im Cyberkampf angegriffen werden. Für den Gnadenstoß kommen besondere Regeln zur Anwendung.
- Ein Freelancer, der über Kampfprogramme verfügt, kann diese in den digitalen Kosmos projizieren. Dies funktioniert genau wie bei der Erschaffung von Drohnen (*Spielerbuch*, Seite 27). Die Kampfprogramme verwenden die Werte der Nahkampfdrohnen (*Spielerbuch*, Seite 38), anstelle des Grades der Drohnen-Fähigkeit wird der Grad der Netzinterface-Cyberfähigkeit verwendet. Die Nahkampfdrohnen verfügen nicht über die Fähigkeit „Legion“, stattdessen darf der Freelancer so viele von ihnen gleichzeitig unterhalten wie er Kampfprogramme in seinem Speicher hat. Je nach Art der Kampfprogramme können ihre Werte und Fähigkeiten unterschiedlich gestaltet werden.

diese nun mit WE-Proben zu befreien versuchen – durch diverse Manöver des bereits befreiten Freelancers bekommen sie Boni auf ihre Proben – belohnen Sie Kreativität. Alle anderen Gruben sind mit Arbeitern gefüllt, die nicht befreit werden können, sondern seelenlose Konstrukte sind, die stumpf ihrer Arbeit nachgehen, sofern sie nicht durch massive Maßnahmen daran gehindert werden.

Jeder befreite Freelancer nach dem ersten, jedes durchtrennte Kabel und jedes permanent an der Arbeit gehinderte Arbeiterkonstrukt verursacht einen Fehlfunktionspunkt. Sobald auf diese Weise mindestens vier Punkte angesammelt wurden, bekommen die Freelancer es mit einer Maschinenpatrouille (Seite 78) zu tun. Die Anzahl und Stufe der Maschinen entspricht derjenigen der Freelancer.

Denke Sie daran, dass die Freelancer zu diesem Zeitpunkt über keinerlei besondere Fähigkeiten oder Zusatz-Lebenspunkte verfügen! Die Stangenfackeln zählen als zweihändige Nahkampfwaffen mit WL 2, Sch 5, Pr HW+10, Feuerschaden. Nach jedem Treffer durch die Maschinenpatrouille muss ein Freelancer eine Probe auf GE + Balancieren gegen MW 20 bestehen oder stürzt in eine Grube (5 Meter Sturzscha-den, *Freelancer Grundregelwerk*, Seite 43). Sobald die Lebenspunkte eines Freelancers auf 0 sinken oder er anderweitig bewusstlos wird oder ins Koma fällt, erwacht er in der nächsten Runde daraus – alle seine verlorenen Lebenspunkte und Zustandsmarken sind geheilt und er ist in seine primäre Henshinform verwandelt; auch seine passiven Fähigkeiten stehen wieder zur Verfügung. Ab diesem Moment dürfen die anderen Freelancer eine Handlung einsetzen, um mit einer WE-Probe gegen MW 25 einen ebensolchen Effekt auszulösen, ohne vorher ins Koma zu fallen. Der Mindestwurf sinkt für jeden weiteren Versuch um 1 Punkt.

(Durch geschicktes Taktieren könnte es den Freelancern gelingen, einem Kampf zu entgehen. Ihre Freelancer-Fähig-



keiten erwachen dann erst während des unausweichlichen Kampfes gegen das Tsukasa-Fragment – siehe unten.)

Nachdem die Freelancer die Maschinen besiegt haben, können sie vor Ort nichts weiter unternehmen. Decke und Boden sind undurchdringlich, die einzige Ausweichmöglichkeit scheinen die fernen Wände der Fabrikhalle zu sein. Dort angelangt sehen sie (unter Umständen mithilfe von Sichtvergrößerung schon auf einige Entfernung), dass die Wand in Alkoven unterteilt ist, je einer pro Grubenreihe. In diesem Alkoven sitzt ein Vorarbeiter in einem sauberen blauen Overall auf einem Ledersessel an einem Monitor, auf dem eine Folge von wechselnden dreistelligen Hexadezimalzahlen angezeigt werden. Der Vorarbeiter hat einen Taschenrechner in der Hand, in dem er bei jeder neu angezeigten Zahl herumtippt. Zeigt der Taschenrechner das passende Ergebnis, so drückt der Vorarbeiter auf einen roten, grünen oder blauen Knopf, manchmal auch auf mehrere gleichzeitig. Weiter hinten im Alkoven befindet sich eine Tür mit einem elektronischen Schloss, daneben ein grobschlächtiger Hebel aus Metall.

Die Vorarbeiter sind genau so stumpfsinnige Konstrukte wie die anderen Arbeiter in den Gruben. Sollte sich einer von ihnen belästigt vorkommen, z.B. wenn man versucht, ihm ein Gespräch aufzuzwingen, so erhebt er sich und legt den Hebel um, wodurch eine laute Alarmsirene ausgelöst wird, und eine Maschinenpatrouille (Seite 78) erscheint. Auch diese Maschinen entsprechen in ihrer Anzahl und Stufe derjenigen der Freelancer, sie werden allerdings noch von einer Anführermaschine unterstützt, deren Stufe um 3

höher liegt als die der Freelancer, und jede Runde kommt eine weitere normale Maschine hinzu. Die Türen der Alkoven sind ähnlich zäh wie die in Sektion C – siehe Seite 28. Sobald die Freelancer die Fabrikhalle durch eine der Türen verlassen haben, werden sie von der Maschinenpatrouille in Ruhe gelassen.

Hinter den Sicherheitstüren schließt sich ein drei Meter breiter, zwanzig Meter hoher Gang an. Auch hier herrscht die Atmosphäre einer Fabrikanlage, summende Neonröhren





werfen ein fahles Licht. An der gegenüberliegenden Wand sind gelbe Pfeile angebracht, die Richtung „Kontrollzentrum“ weisen. Dieser Gang läuft einmal um die gesamte Fabrikhalle herum und führt nur oben links zu einer Wendeltreppe, die nach oben in einen großen Raum führt. Dieser misst geschätzte 30 x 30 Meter und verfügt über eine Deckenhöhe von gewiss 10 Metern, allerdings lassen sich die genauen Maße nicht feststellen, weil jede freie Stelle der Wände und der Decke mit dicken Kabelbäumen und großen Plasmabildschirmen verhängt ist. Selbst über den Boden verlaufen dicke Kabel und erzeugen dadurch gefährliche Stolperfallen (der gesamte Boden zählt als schwieriges Gelände). Auf den Monitoren wiederholen sich zwei Szenen: eine zeigt ein aggressiv grinsendes Pixelgesicht, markiert mit einem „Out“ rechts oben, die andere zeigt eine enge japanische Wohnung in Trümmern und eine japanische Familie, die auf der Flucht vor dem Kameraträger zu sein scheint, der mit metallischen Klauen nach ihnen schlägt, markiert mit einem „In“ rechts oben.

In der Kommandozentrale halten sich zwei Personen auf. Eine davon ähnelt den Arbeiter- und Vorarbeiter-Konstrukten, denen die Freelancer bereits begegnet sind, mit dem Unterschied, dass dieses Konstrukt einen goldfarbenen Overall trägt und in einem Käfig sitzt, der in der Mitte des

Raums von der Decke baumelt. Eine zweite Person sitzt an den Tasten einer gigantischen Orgel, die den Großteil einer Wand bedeckt. Diese Person erkennen die Freelancer auf den ersten Blick als der Tsukasa aus ihren Träumen, allerdings sind seine Gesichtszüge monströs verzogen wie bei einer bössartigen Karikatur, und er lacht den Freelancern frech entgegen, während er eine bombastische Synthi-Melodie spielt, die durch den Raum dröhnt. Das Konstrukt im Käfig ruft den Freelancern aufgeregt zu: „Schnell! Ihr müsst ihn aufhalten!“

Dies ist die finale Kampfszene dieses Abenteuers, gestalten Sie sie bitte entsprechend spannend und abwechslungsreich. Auf die folgenden Elemente können Sie dabei zurückgreifen:

- Der Synthi-Organ-Spieler ist die digitale Projektion eines bössartigen Tsukasa-Fragments (siehe Seite 5). Fragmente wie dieses sind dafür verantwortlich, dass sich harmlose elektronische Geräte in Maschinenmonster verwandeln. So wie in diesem Fall ein Plasmabildschirm, in dem sich die digitalisierten Freelancer gerade aufhalten. Verwenden Sie die Werte auf Seite 79, die Stufe des Fragments entspricht der Stufe der Freelancer. Anstelle eine Angriffshandlung durchzuführen, darf sich das Fragment für eine der folgenden Sonderhandlungen entscheiden, solange es neben der Orgel steht:

- **Die Familie jagen:** Der zum Maschinenmonster mutierte Plasmafernseher jagt eine japanische Familie (Vater, Mutter und zwei Kinder im Alter von 8 und 6 Jahren) durch ihr Eigenheim. Die Eingangstür ist durch die Trümmer eines Wohnzimmerschranks versperrt und Fenster hat die kleine Wohnung nicht, so dass es für die Familie keine Möglichkeit gibt, aus der Wohnung zu entkommen. (Die Freelancer können all dies auf den Monitoren beobachten). Immer wenn das Tsukasa-Fragment eine Sonderhandlung einsetzt, um die Familie zu jagen, erhöht sich der Jagdwert um 1 Punkt. Für jeweils 4 volle Punkte, auf die der Jagdwert steigt, wird ein Familienmitglied schwer verletzt – vielleicht sogar tödlich, je nachdem welchen Härtegrad die Gruppe für die Kampagne gewählt hat.
 - **Sich selbst heilen:** Das Tsukasa-Fragment spielt eine bestimmte Note auf der Orgel und ein schrecklicher Akkord hallt durch den Raum, während sich alle Wunden des Fragments schließen. Die Lebenspunkte des Fragments erhöhen sich wieder auf den Startwert und alle seine Zustandsmarken werden entfernt.
 - **Die Orgel reparieren:** Die Orgel ist ein unbewegliches Objekt (*Freelancer Hexxagon*, Seite 53) mit KK 24 und 12 Lebenspunkten und kann von den Freelancern zerstört werden. Die Handlungen „Familie jagen“ und „Sich selbst heilen“ kann das Fragment nur durchführen, wenn die Orgel funktioniert. Zu diesem Zweck kann es aber die hier beschriebene Sonderhandlung durchführen, um die Orgel in den Ursprungszustand zurückzusetzen.
 - Zur Unterstützung des Tsukasa-Fragments können Sie Maschinenpatrouille-Monster in Anzahl und Stufe der Freelancer ins Spiel bringen und dies je nach den Erfordernissen der Situation modifizieren. Sie können zum Beispiel bewusst übertreiben und eine große Zahl an Maschinen aufstellen, die dann aber teilweise anfangen, sich gegenseitig zu bekämpfen, usw. Sorgen Sie für ein chaotisches Schlachtfeld, aber denken Sie daran, dass es die Freelancer sind, die im Mittelpunkt stehen.
 - Die Person im Käfig ist der *Operator*: eine digitale Projektion des eigentlichen Hauptprozessors des Plasmabildschirms. Er wurde vom Tsukasa-Fragment in den Käfig gesperrt, als es die Kontrolle an sich riss. Um ihn aus seiner misslichen Lage zu befreien, muss man irgendwie an den an der Decke schwebenden Käfig herankommen (z.B. fliegen, klettern, an einem Seil schwingen) und mit einer Handlung eine Probe auf HW + Schlösser knacken gegen MW 25 ablegen. Gelingt die Probe, so ist der Operator frei und hält das Tsukasa-Fragment für den Rest des Kampfes beschäftigt, so dass es keine Sonderhandlungen mehr durchführen kann (siehe oben).
 - Einen Ausgang gibt es nicht, die Freelancer können sich aber über die Wendeltreppe zurückziehen, um den Kampf dann mit einer neuen Taktik noch einmal zu versuchen. Der Jagdwert erhöht sich dadurch aber automatisch um +4.
- Nachdem das Fragment besiegt wurde, können die Freelancer auf den Monitoren beobachten, dass das Fernsehmonster

in sich zusammengebrochen scheint und die Familie sich daran macht, den Schrank beiseite zu räumen um aus der Wohnung zu fliehen. In der Zwischenzeit bedankt sich der Operator sehr herzlich (auf die höflich-reservierte japanischen Weise) bei den Freelancern. Er nimmt seinen Platz an der Orgel ein und steht den Freelancern Rede und Antwort.

- Wo sind wir? „Ihr befindet euch in einem Haitachi Alpha 2 Plasmafernseher. Das hier ist eine digitale Projektion der Steuerelektronik. Ich bin der Operator, ihr könnt mich aber auch Zentrales Betriebssystem nennen.“
- Wer waren unsere Feinde? „Das war ein Tsukasa-Fragment. Es gibt gute und böse Fragmente, das hier war ein böses. Es ist hier eingedrungen und hat mich gefangen genommen. Danach hat es dann die Kontrolle übernommen. Die Maschinenpatrouille war seine Schöpfung. Aber jetzt wo ihr es besiegt habt, geht keine Gefahr mehr von ihm aus.“
- Was ist mit uns passiert? „Ihr seid Menschen, die ein gutes Tsukasa-Fragment in sich tragen. Warum ihr hier drin seid, verstehe ich auch nicht. Anscheinend wurdet ihr digitalisiert. Ihr existiert jetzt hier im Datenkosmos.“
- Was ist der Datenkosmos? „Die Welt der Informationen. Das Internet ist ein Teil davon. Normalerweise existiert es aber nicht als digitale Projektion. Ich dürfte zum Beispiel auch nicht existieren. Es gibt mich nur, weil ihr hier seid. Beziehungsweise, weil eure Tsukasa-Fragmente hier sind. Sobald ihr weg seid, werde ich wieder eine normale Maschine. Aber das ist nicht schlimm, denn so sollte es sein. Ich hoffe nur, dass mich jemand repariert.“
- Können wir mit der Außenwelt interagieren? „Nicht direkt. Ihr könnt nur von einem elektronischen Gerät in ein angrenzendes springen. Falls ihr über die Fähigkeit verfügt, Drohnen zu erschaffen, so könnt ihr das mit den Geräten tun, in denen ihr euch befindet. In der Gestalt dieser Drohnen könnt ihr dann in der Außenwelt Dinge bewerkstelligen. Ihr habt also ähnliche Fähigkeiten wie ein Tsukasa-Fragment, aber hoffentlich nicht mit bösen Absichten.“
- Wo kommen die Tsukasa-Fragmente her? „Das weiß ich nicht. Am besten befragt ihr die Sphinx.“
- Wer ist die Sphinx? „Sie kennt alle Antworten. Auch sie ist ein Operator, allerdings der Operator des leistungsfähigsten Computers der Welt im Haupt-Firmensitz der Dodemo Corporation in Shinagawa. Soweit ich weiß, ist dieser Computer das einzige technische Gerät, das jemals von einem nicht-bösen Tsukasa-Fragment beseelt wurde.“
- Woher weißt du das alles? „Ich bin ein Computer. Genauer gesagt der Steuerprozessor dieses Fernsehers. All mein Wissen befindet sich in meinen Speicherbänken. Warum es sich darin befindet und wo es herkommt, darüber gibt es in meinem Speicher leider keine Informationen.“

Alle anderen Fragen der Freelancer wird der Operator nach bestem Wissen zu beantworten versuchen, aber mehr als oben angegeben weiß er einfach nicht. Er weiß nur, dass es die Sphinx gibt, und dass diese alle Antworten kennt.

6. ABENTEUER: SPHINX

Eine abenteuerliche, aber letztlich ungefährliche Odyssee liegt hinter euch. Ihr seid durch digitale Wasserfälle geschwommen, habt gewaltige Daten-Gebirge erklettert und die endlosen Weiten elektronischer Bibliotheken durchquert. Jedes Gerät, das ihr betreten habt, überraschte euch mit einer neuen Symbolik, die sich vollständig von der des vorherigen Gerätes unterschied, doch inzwischen habt ihr ein Gespür dafür entwickelt, wie ihr die virtuelle Umgebung interpretieren müsst, um in die Steuerzentrale des Geräts zu gelangen und von dort in das nächste Gerät springen zu können. Manchmal habt ihr ein Gerät auch in eine Drohne verwandelt und euch auf diese Weise fortbewegt, aber das war nicht immer ganz unauffällig.

Nun steht ihr vor dem Ziel eurer Reise, dem 82-stöckigen Hauptquartier der Dodemo Corporation im Hochhausviertel von West-Shinjuku. Dort oben, im 76. Stockwerk, befindet sich ein Hochsicherheitstrakt, in dem der mächtigste Mainframe der Welt untergebracht ist. Und im Innern des selben die Sphinx, die – falls sie tatsächlich allweise ist – vermutlich bereits auf euch wartet. Nun müsst ihr nur noch zu ihr hin gelangen, in einen der bestgesicherten Orte der Welt. Doch da ihr selbst nichts weiter als Informationen im Datenkosmos seid, macht ihr euch eigentlich keine großen Sorgen.

Wenn Ihnen beim obigen Text einige Ideen kommen, wie sie die Odyssee durch den Datenkosmos in unterhaltsamen Einzelszenen präsentieren können, dann können Sie das natürlich tun. Wie für alle zusätzlichen Handlungselemente gilt allerdings auch für dieses, dass es die ohnehin schon recht umfangreiche Freelancer-Kampagne noch um einiges verlängert.

Die Fähigkeit der digitalisierten Freelancer, von Gerät zu Gerät zu springen, ist räumlich begrenzt. Die maximal überbrückbare Distanz beträgt 15 Meter (5 Felder). Auch inaktive Geräte können auf diese Weise betreten werden und schalten sich dabei automatisch ein. Der Zeitraum bis zur kompletten Übernahme eines Geräts dauert zwischen 1 und 10 Minuten (Probe auf HW + Computer gegen MW 25. Normaler Erfolg: 5 Minuten, Misserfolg: 10 Minuten, guter Erfolg: 1 Minute), die Freelancer tun also gut daran, keine mobilen Geräte zu übernehmen, die bis zum Zeitpunkt ihrer Übernahme in eine Richtung davon getragen werden, die die Freelancer nicht im Sinn hatten. Alle Funktionen der übernommenen Geräte können von den Freelancern gesteuert werden. Gesperrte bzw. durch Passwort geschützte Funktionen erfordern einen gelungenen Cyberangriff (*Spielerbuch*, Seite 48).

Von den oben beschriebenen Schwierigkeiten abgesehen ist der Weg bis in den 76. Stock der Dodemo Corporation für die Freelancer ein Kinderspiel – wie digitale Schatten gleiten sie unsichtbar durchs System, springen von Gerät zu Gerät oder lassen sich von einer getarnten Drohne an ihr Ziel herantragen. Dann jedoch stehen sie vor einem ernstzunehmenden Hindernis: Die Räume mit der Rechenanlage sind physikalisch vom Rest des Gebäudes getrennt, dazwischen verläuft eine Glasscheibe mit elektromagnetischen Störfeldern und eine Schleuse, über der ein großes Warnschild darauf hinweist, dass man sie nicht mit elektronischen Geräten betreten darf, da diese beim Durchschreiten durch ein starkes elektromagnetisches Feld gelöscht werden.

Das digitale Innere der Datenschnittstelle zwischen dem Mainframe und dem Firmen-Intranet erscheint den Freelancern wie eine Schlucht, die von einer riesigen Wand aus Feuer blockiert wird. Die Freelancer sind völlig immun gegen diese Firewall, aber das wissen die Spieler natürlich nicht. Beschreiben Sie Ihren die dicht stehenden Flammen und die enorme Hitze, die von ihnen ausgeht. Jedes von den Freelancern testweise ausgeschiedte Datenpaket wird von den Flammen gnadenlos desintegriert. Die Firewall lässt sich nicht im Cyberkampf angreifen.

Lassen sich die Freelancer von den Flammen abschrecken, so müssen sie einen alternativen Weg in den Sicherheitstrakt finden. Zum Beispiel könnte man die Stromversorgung der elektromagnetischen Störfelder unterbrechen, allerdings wird dann sofort auf einen Notstrom-Generator umgeschaltet, der sich im Innern der Anlage befindet. Oder man könnte versuchen, die Scheiben zu zerbrechen – zwar handelt es sich um stabiles Sicherheitsglas, aber einer massiven Gewalteinwirkung kann es nicht standhalten. Blicke nur die Frage, wie sich das ganze unauffällig bewerkstelligen lässt – zum Beispiel als Unfall getarnt.

Gewitzte Freelancer könnten außerdem auf die Idee kommen, innerhalb des Gebäudes weitere Nachforschungen anzustellen. Neben einigen Betriebsgeheimnissen und Forschungsunterlagen finden sie dann heraus, dass Hiroshi Kitamura zu den Firmengründern gehört und speziell den Bau der Unterseestation beauftragt hat. Zudem gibt es einen unter Verschluss gehaltenen Bericht, aus dem die Vermutung hervorgeht, dass Kitamura in den Unfall in Sektion C verwickelt war und seitdem die Station nicht mehr verlassen hat. Und als allerletztes bekommen sie mit, dass seit dem Vorfall in der Station, bei dem sie digitalisiert wurden, auch Kitamura spurlos verschwunden ist. Die Station wurde inzwischen aufgegeben und die Forschungsprojekte entweder auf Eis gelegt oder an andere Labore abgegeben. Graben die Freelancer noch tiefer, so finden sie außerdem einige Sicherheitsprozeduren, mit deren Hilfe sich die Firewall des Hochsicherheitstraktes abschalten lässt.

Sobald die Freelancer auf die eine oder andere Weise in den Mainframe vorgedrungen sind, stehen sie auf dunkler Erde unter einem sternenklaren Nachthimmel, vor ihnen ein glänzender Schrein aus purem Gold.

DAS RÄTSEL DER SPHINX

Als ihr näher herantrittet, beginnt sich der goldene Schrein von selbst zu öffnen. Lichtstrahlen dringen daraus hervor und zwischen ihnen tritt eine geflügelte Gestalt hindurch. Der Körper eines Löwen trägt einen Frauenkopf, der euch aus uralten Augen mustert. In diesen Augen liegt eine erschütternde Weisheit und ein wilder Hunger, der euch wie Rehe im Scheinwerferlicht fühlen lässt. Eure virtuellen Beine beginnen zu zittern, euer virtueller Nacken versteift sich. Es gibt kein Entrinnen. Diejenigen von euch, die sich in der Mythologie auskennen, wissen, dass die Sphinx nun ein Rätsel stellen wird, und das eine falsche Antwort den sicheren Tod bedeutet.

„Es gibt eine ferne Welt, die ‚Reenact‘ genannt wird. In dieser Welt gibt es einen Computer, auf dem eine Simulation unserer

Erde läuft. Auf unserer Erde, in der Bucht von Tokio, gibt es eine Unterseestation. Und in dieser Unterseestation gibt es einen Computer, auf dem eine Simulation der Welt von ‚Reenact‘ läuft. Meine Frage lautet nun: Welche dieser beiden Welten ist die echte?“

Die richtige Antwort lautet: beide. Die Sphinx gibt sich allerdings auch mit jeder anderen Antwort zufrieden, denn die Wahrheit liegt im Auge des Betrachters. Irgendeine Antwort müssen die Freelancer aber geben, bevor sie diesen Ort verlassen können – bis dahin ist die Zeit an diesem Ort eingefroren. Sobald die Freelancer ihre Antwort gegeben haben, lesen Sie vor:

Die Sphinx nickt mit unbeweglichem Gesichtsausdruck: „Ihr seid die Retter eurer Welt. Doch retten könnt ihr sie nur, wenn ihr beide Welten rettet. Ich werde euch eure Körper zurückgeben. Vollendet eure Kunstwerke und es wird eine Brücke entstehen in jene Welt, die ‚Reenact‘ genannt wird. Dorthin werdet ihr reisen, um die Verbindung zu unterbrechen, denn nur von dort kann sie unterbrochen werden. Doch bevor ihr das tun könnt, müsst ihr erst noch das Ende beenden. Dann werden beide Welten gerettet sein.“

Erneut wird das Licht so blendend weiß, dass es eure Augen überwältigt. Als ihr wieder zu euch kommt, befindet ihr euch zurück in euren Körpern, im Server-Raum des Zentralcomputers der Dodemo Corporation. An der Decke leuchtet ein rotes Alarmlicht, in der Ferne hört ihr das Geräusch einer Alarmsirene.

Was heißt das?!?

Die Worte der Sphinx haben sich so tief ins Gedächtnis der Freelancer gebrannt, dass sie sich jederzeit an den genauen Wortlaut erinnern können. Das gibt den Spielern die Möglichkeit, sich erst einmal um ihre unmittelbaren Probleme zu kümmern und später in aller Ruhe zu ergründen, was die Sphinx gemeint hat. Letzten Endes bezeichnen die Worte der Sphinx den Fortgang der Kampagne bis zu ihrem Abschluss und bilden die zentrale Motivation der Freelancer.

- Als erstes müssen die Freelancer ihre Kunstwerke vollenden. Was genau die „Brücke“ ist und wie sie funktioniert, wissen sie zwar nicht, aber das ist auch nicht wichtig, da sie von allein über die Freelancer hereinbricht.
- Auf Reenact angekommen, müssen die Freelancer den dortigen Quantencomputer abschalten, um die Verbindung zwischen den beiden Welten zu unterbrechen und dadurch die Maschinenmonsterplage zu beenden. Der Quantencomputer lässt sich aber erst abschalten, wenn das Reset beendet wurde. „Das Ende beenden“ heißt also, die Endlosschleife von Reenact, die man auch als ewig währendes „Ende der Welt“ bezeichnen könnte, zu unterbrechen.
- So werden beide Welten gerettet. Reenact wird aus dem Reset befreit und die Welt der Freelancer wird vor der Maschinenmonsterplage befreit.

Vorherbestimmung und Unwillen

Ihre Spieler könnten auf die Idee kommen, sich gegen die Vorherbestimmung aufzulehnen. Vielleicht halten sie das ganze für eine Falle, vielleicht wollen sie auch einfach nur sehen, was passiert, wenn sie die Prophezeiung nicht erfüllen. Diese Vorgehensweise können Sie den Spielern von vornherein ausreden, einschränken oder schlichtweg verbieten. Wenn Sie sich dagegen eine freiere Gestaltung der Handlung zutrauen, dann können Sie Ihren Spielern diese ultimative Entscheidungsmöglichkeit erlauben, sollten sich in der Folge aber auf einiges an Improvisationsarbeit gefasst machen. Einige Anhaltspunkte für die zu erwartenden Anders-Entscheidungen der Spieler:

- **Die Freelancer versuchen sich von ihren Kunstwerken zu distanzieren und sich dem inneren Drang, diese fertigzustellen, zu widersetzen.** In diesem Fall erleiden sie zunächst eine Art kalten Entzug, nur noch um einiges schlimmer als bei der schlimmsten Droge: Sie werden feststellen, dass ihr Leben ohne ihre Kunstwerke völlig leer und sinnlos ist. Nach einer Weile beginnen sich ihre Körper außerdem aufzulösen (siehe Seite 36) und wer sich dann noch standhaft von seinem Kunstwerk fernhält, wird immer stärker verblassen und schließlich sterben.
- **In der Welt des Jahres 2332 bzw. 2532 angekommen entscheiden die Freelancer, ihre Bemühungen nicht auf eine Beendigung des Resets zu richten, sondern irgendetwas anderes zu tun.** Je nachdem worin dieses „irgendetwas andere“ besteht, kann dies zu einer interessanten Nebenhandlung führen, die Sie nutzen können, um die Freelancer über einen Umweg wieder auf den Hauptstrang der Handlung zu bringen – zum Beispiel können Sie den bemitleidenswerten Zustand der Reenact-Welt oder der Pan-Lunaren Union erkennen und etwas daran ändern wollen, oder sie stellen fest, dass das Leben in der Zukunft nichts für sie ist und sie wieder nach Hause wollen. Etwas weniger subtil wäre es, wenn sie in Träumen und Visionen spüren, dass die Zustände in ihrem Universum immer schlimmer werden und sie etwas tun müssen, um die Zerstörung ihrer Heimat aufzuhalten. Sollten alle Stricke reißen, so findet einige Monate später eine weitere Handvoll Freelancer ihren Weg in die Zukunft und erfüllen die Handlung anstelle der Spieler-Freelancer.



Die Freelancer haben ihre Körper zurück, im unverletzten Zustand und mit 5 Aktionsmarken, sowie mit der gesamten Ausrüstung, die sie zum Zeitpunkt ihrer Digitalisierung (Seite 29) bei sich trugen. Das Problem ist, dass sie sich nun im Allerheiligsten der Dodemo Corporation befinden und auf die eine oder andere Weise hinaus gelangen müssen.

Ihr erstes Hindernis ist der Hochsicherheitstrakt an sich: durch den Alarm haben sich alle Sicherheitstüren geschlossen und verriegelt – zur Überwindung solcher Türen siehe Seite 28. Die Abriegelung soll dazu dienen, die Eindringlinge lange genug festzuhalten, bis genügend Sicherheitspersonal eingetroffen ist, um sie dingfest zu machen. Da die Corporation durch Kitamuras Berichte bereits eine Ahnung von der Gefährlichkeit der Freelancer hat, verzichtet sie jedoch darauf, normale Menschen in den Kampf zu schicken, sondern greift sofort auf ihre ultimative Waffe zurück: hochmoderne Militärdrohnen, ein Nebenprodukt der Exotischen Materieforschung.

Zunächst haben es die Freelancer aber nur mit normalen Wachleuten zu tun, die nach Standardprotokoll vorgehen. Sobald die Freelancer durch die Schleuse getreten sind, werden sie von den Wachleuten eingekreist und festgenommen. Sehen die Freelancer schwer bewaffnet aus, so fordert man sie statt dessen aus der Deckung heraus auf, ihre Waffen abzulegen und sich zu ergeben. Machen die Freelancer Anstalten zur Flucht, so werden zunächst Warnschüsse abgegeben, anschließend wird scharf geschossen. Zeigen die Freelancer dagegen Verhandlungsbereitschaft, so lassen sich die Sicherheitsleute gerne darauf ein, denn keiner von ihnen ist darauf versessen, in einem Gefecht verletzt oder gar getötet zu werden.

Nachdem sich die Freelancer einige Minuten mit den Wachleuten auseinandergesetzt haben und sich vielleicht sogar schon in Verhandlung befinden, kommt über Funk der „Omega“-Befehl. Im Codebuch des Dodemo-Sicherheitspersonals bedeutet er, dass die Eindringlinge eine tödliche

Gefahr darstellen und jegliche Interaktion mit ihnen einzustellen ist. Sobald sie diesen Befehl erhalten haben, werden sich die Wachleute so weit wie möglich vor den Freelancern zurückziehen. Keine 10 Sekunden später treffen die ersten Militärdrohnen ein.

Die Freelancer werden von Militärdrohnen (Seite 79) angegriffen, deren Anzahl und Stufe derjenigen der Freelancer entspricht. Alternativ können Sie die Zahl der Militärdrohnen auch verdoppeln und ihre Stufe dafür um 3 reduzieren. Egal wohin sich die Freelancer wenden, die Drohnen werden ihnen unerbittlich folgen und sie auszuschalten versuchen.

Falls die Freelancer über ausreichend Flugfähigkeiten verfügen, dürfte ihnen als einfachster Fluchtweg der direkte Weg durch die verglasten Außenwände erscheinen. Allerdings ist das Glas stabiler als sie wahrscheinlich erwarten. Ohne eine gerichtete Sprengladung, einen Raketenwerfer oder eine vergleichbare Gewalteinwirkung (oder die Anwendung von Monodraht) lässt es sich nicht durchbrechen.

Falls die Freelancer das Glas nicht durchbrechen können oder keine Flugfähigkeit besitzen, bleibt nur der beschwerliche Weg durch das Treppenhaus oder durch einen Fahrstuhl- oder Lüftungsschacht. Auf dem Dach steht ein Hubschrauber, der für eine Flucht genutzt werden könnte. Für einen schnellen Weg nach unten kann die Lobby genutzt werden, die bis ins 60. Stockwerk hinauf reicht und mit langen Fahnen geschmückt ist – willige Kandidaten für ein gewagtes Abseil-Manöver. Vielleicht fallen den Freelancern aber auch noch ganz andere Fluchtmöglichkeiten ein. Wie immer gilt: Belohnen Sie Kreativität.

Sollte sich der Kampf auf eine Niederlage der Freelancer zubewegen, so erhalten sie unerwartete Unterstützung durch die Sphinx. Um den Freelancern die Flucht zu ermöglichen, greift der zu allem entschlossene Zentralcomputer zum Äußersten und brennt seine eigene Energieversorgung durch: Ihrer zentralen Steuerung beraubt versagen die Drohnen den Dienst und fallen leblos zu Boden.

7. ABENTEUER: VOLLENDUNG

Nachdem die Freelancer mit mehr oder weniger Mühe aus dem Hauptquartier der Dodemo Corporation geflohen sind, ist ihnen vermutlich zunächst nach Untertauchen zumute. Allerdings stellen sie fest, dass man ihnen weder juristisch noch anderweitig an den Kragen zu gehen versucht. Es ist fast so, als wäre es niemals zu dem Vorfall im Hauptquartier gekommen. Forschen die Freelancer dieser Ursache hinterher, so finden sie heraus, dass der Zentralcomputer der Corporation anscheinend einen schweren Systemcrash erlitten hat und sämtliche Aufzeichnungen über den Vorfall gelöscht wurden. Der Firmenzweig, der sich mit exotischer Materie beschäftigt, wurde nach dem spurlosen Verschwinden von Dr. Kitamura komplett stillgelegt, da er den anderen Mitgliedern des Vorstands nicht ganz geheuer ist. Auch die Zahl der Übergriffe durch die Maschinenmonster hat deutlich nachgelassen.

All das sind gute Neuigkeiten für die Freelancer, die sich nun wieder voll und ganz auf ihre Kunstwerke konzentrieren können und auch einen frisch erwachten Drang dazu

verspüren. Im Laufe dieses Abenteuers geht es darum, dass die Freelancer auch die allerletzten Hindernisse aus dem Weg räumen (näheres hierzu siehe Seite 8ff.) und die Kunstwerke vollenden. Sie spüren außerdem, dass ihnen die Zeit davon läuft, zunächst seelisch, später aber auch körperlich, als es immer wieder kurze Momente gibt, in denen Teile ihres Körpers durchsichtig oder gar nichtstofflich werden. Anscheinend sind die Körper, die ihnen die Sphinx verliehen hat, nur von begrenzter Haltbarkeit.

Spielen Sie die Vollendung der Kunstwerke wie üblich mit jedem Spieler einzeln durch und schildern sie die Aufregung kurz vor der Fertigstellung. Vielleicht gibt es ja sogar eine Eröffnungszeremonie oder eine Uraufführung. Richten Sie es so ein, dass die Freelancer ihre Kunstwerke ungefähr zum selben Zeitpunkt fertigstellen. Lesen Sie dann folgenden Text vor:

Du hast es geschafft, der finale Moment ist endlich gekommen. Die pure Erleichterung ist ein überwältigendes Gefühl, das dich

leicht wie eine Feder fühlen lässt. Für diesen Moment hast du gekämpft und alles gegeben. Zwischendurch hast du es nicht für möglich gehalten, dass du es wirklich schaffen könntest. Aber du hast an dich geglaubt und weitergemacht. Und nun, zum Guten oder Schlechten, ist das Werk vollbracht.

Doch der Schwindel und die Schwerelosigkeit wollen gar nicht mehr enden. Du hast das Gefühl, wie sich die Welt um dich herum beschleunigt und hinter dich zurück lässt, wie die Zeit rasend schnell an dir vorbeizieht. Dann gibt es einen Ruck und du fällst zu Boden. Und die Welt ist eine andere geworden.

TEIL 2: REENACT

8. ABENTEUER: ZEITSPRUNG

Nachdem die Freelancer ihr Kunstwerk vollendet und einen Zeitsprung durchgeführt haben, werden sie mit der Welt des Jahres 2332 konfrontiert. Diese Konfrontation folgt im Gegensatz zu den vorherigen Abenteuern keinem vorgegebenen Handlungsfaden, sondern gibt den Freelancern die Möglichkeit, sich völlig frei zu entfalten. Mit anderen Worten: Hier ist Ihre spielerische Improvisationskunst gefragt!

In Vorbereitung auf dieses Kapitel lesen Sie sich zunächst die Beschreibung der Welt des Jahres 2332 (Seite 11) durch und überlegen Sie sich dann, wo und auf welche Weise Sie die Kunstwerke der Freelancer am besten in dieser Welt unterbringen wollen. Das wichtige dabei ist, dass die Kunstwerke der Freelancer tatsächlich die Zeit überdauert und einen legendären Charakter angenommen haben. So wie in unserer Gegenwart eine Symphonie von Bach oder ein Gemälde von Van Gogh unsterbliche Berühmtheit erlangt haben, so gilt das selbe für die Kunstwerke der Freelancer in der Welt des Jahres 2332.

Was das Erlangen von Berühmtheit eines Kunstwerkes jeweils für Konsequenzen mit sich bringt, ist schwer vorherzusagen, weil ebenso vielfältig wie die Kunstwerke an sich. In den meisten Fällen stellt es vermutlich kein Problem dar. Wenn es sich um einen Kunstgegenstand handelt, hat er in seiner Gegenständlichkeit Berühmtheit erlangt und wird nun in einem Museum ausgestellt. Vielleicht ist daraus auch noch mehr geworden, wie zum Beispiel eine kulturelle Ikone – Städte, Landstriche, Musikgruppen, Biersorten oder ganze Volks-Traditionen könnten danach benannt sein oder einen Teil ihrer kulturellen Existenz darauf beziehen. Handelt es sich um etwas weniger stoffliches wie einen Roman oder ein Musikstück, so hat das Original weltweite Berühmtheit erlangt und wurde in zahlreichen Variationen neu aufgelegt.

Falls der Freelancer sein Kunstwerk geheim halten wollte, ist dieser Teil seines Plans leider nicht von Erfolg gekrönt worden. Irgendwie ist das Geheimnis an die Öffentlichkeit geraten und der künstlerische oder praktische Wert des Kunstwerks konnte sich nicht nur durchsetzen, sondern auch der Name des Freelancers als Schöpfer seines Werks. Falls dies völlig ausgeschlossen ist, z.B. weil der Freelancer ein außerhalb der Gesellschaft lebender Ninja ist oder dergleichen, so ist es sein Pseudonym, das Berühmtheit erlangt hat.

Die Freelancer erscheinen nach ihrem Zeitsprung entweder in direkter Nähe ihres Kunstwerks oder an einem Ort, der große Relevanz mit dem Kunstwerk hat. Achten Sie darauf, dass die Freelancer nicht außerhalb der Erde landen kön-

ZUKUNFT ODER PARALLELUNIVERSUM?

Das Freelancer-Rollenspiel geht davon aus, dass es neben unserem eigenen Universum unendlich viele Paralleluniversen gibt. „Unendlich“ ist eine enorm hohe Zahl. Die höchste, um genau zu sein. Tatsächlich sind die Universen so vollkommen in ihrer Anzahl und Vielfältigkeit, dass man sie wie eine Perlenschnur hintereinander aufreihen und so die Illusion vergehender Zeit erzeugen könnte.

Die Freelancer haben demnach **keine** Zeitreise durchgeführt, sondern sind in ein anderes Universum gewechselt, bei dem es sich zufällig um eine mögliche Zukunftsvariante ihrer eigenen Welt handelt, mit einigen Abweichungen, die relativ schnell zeigen, dass dies nicht wirklich die Zukunft der Gegenwart ist, aus der sie stammen. Denn es gibt in den Archiven zwar Aufzeichnungen über sie selbst, insbesondere im Zusammenhang mit ihren Kunstwerken, aber alles andere scheint vollkommen aus den Annalen verschwunden zu sein. Nicht nur hat nie jemand von den Emorphern oder dem Corps gehört, es gibt in der Welt des Jahres 2332 bzw. 2532 keine anderen Personen mit der Emorpher-Gabe als die Freelancer. Auch die Dodemo Corporation ist völlig unbekannt und es gab niemals irgendwelche Vorfälle mit Maschinenmonstern. Alle Verbündeten und Feinde, die sich die Freelancer in der Vergangenheit gemacht haben, sind ebenfalls aus der Geschichte getilgt, es sei denn sie standen in einem unmittelbaren Zusammenhang mit den Kunstwerken. Je mehr die Freelancer dieser Sache auf den Grund gehen, desto mehr wird ihnen bewusst, dass dies nicht ihre eigene Zukunft ist, sondern die Zukunft ihrer **Kunstwerke**, was auch immer das genau bedeutet. (Es bedeutet, dass sie sich in einer fremden Realität befinden und ihre Kunstwerke die Brücke in diese Realität bildeten, indem sie genug Tsukasa-Fragmente auf sich vereinten, da Tsukasa ebenfalls den (verdrängten) Traum hegt, ein solches Kunstwerk zu erschaffen.)

Eine wichtige Konsequenz dieser Tatsache ist, dass die Heimat-Realität der Freelancer nach wie vor von den Maschinenmonstern bedroht wird und vernichtet wird, wenn die Freelancer dies nicht verhindern. Die Freelancer können für den Moment vielleicht argumentieren, dass die Tatsache, dass sie sich nun in der Zukunft befinden, ein Beweis dafür ist, dass die Erde in der Vergangenheit nicht zerstört wurde, aber spätestens wenn sie sich die Simulation im Quantencomputer (Seite 43) angeschaut haben, sollte sie dies vom Gegenteil überzeugen. Und wenn nicht, dann eben nicht – siehe *Vorherbestimmung und Unwillen* auf Seite 35.

Reset?

Der Moment, in dem sich die Welt um 24 Stunden zurückstellt, wird von allen außerhalb dieser Welt als „Reset“ bezeichnet. Die Freelancer können diese allgemeingültige Bezeichnung zum Zeitpunkt ihres Erscheinens in dieser Welt zwar noch nicht kennen, aber der Einfachheit halber sollte er schon jetzt eingeführt werden.

nen, selbst wenn sie einen Satelliten oder ein vergleichbares Weltraum-Kunstwerk geschaffen haben. In diesem Fall landen sie entweder im dazugehörigen Kontrollsystem, wenn das Kunstwerk noch immer im Einsatz ist, oder in einem Museum, in dem das Kunstwerk als maßgebliches technologisches Kulturerbe gewürdigt wird.

Der Zeitpunkt ihres Erscheinens ist Mittwoch der 21. Juni des Jahres 2332, 21 Uhr Tokioter Ortszeit. Falls sie an einem anderen Punkt der Erde auftauchen, handelt es sich um eine entsprechend andere Uhrzeit (siehe Seitenkasten). Darüber hinaus ist dies der Moment des Resets – die Welt hat genau 24 Stunden Zeit, bevor alles wieder in den Ursprungszustand zurückversetzt wird, immer wieder und wieder.

Globaler Reset

Falls die Freelancer vorhaben, die verschiedenen Regionen der Reenact-Welt zu bereisen, können Sie sich für den Reset-Zeitraum an den folgenden Eckdaten orientieren:

Ort	Beginn des Resets	Ende des Resets
Asien	21. Juni, 21 Uhr abends	22. Juni, 21 Uhr abends
Europa	21. Juni, 13 Uhr mittags	22. Juni, 13 Uhr mittags
Amerika	21. Juni, 5 Uhr morgens	22. Juni, 5 Uhr morgens

Jeder Freelancer sollte seine eigene Szene erleben, unabhängig von den anderen (wie bereits erwähnt ist dieses Abenteuer eine echte Herausforderung an Ihre spielleiterischen Qualitäten – aber immerhin können Sie diesmal eine Auszeit von den Regeln und Spielwerten nehmen und sich ganz auf die Handlung konzentrieren). Am besten spielen sie die Szenen parallel aus, wobei sie jedem Spieler jeweils fünf Minuten widmen, bevor sie zum nächsten Spieler wechseln. Das gibt Ihren Spielern die Gelegenheit, das Erlebte zu verarbeiten und sich Gedanken über das weitere Vorgehen ihrer Freelancer zu machen. Gleichzeitig erlaubt es den Spielern, die Welt des Jahres 2332 auch aus der Perspektive ihrer Mitspieler zu erleben und so die verschiedenen Facetten dieser Umgebung kennen zu lernen, ohne alles selbst erleben zu müssen.

Ein Problem, auf das die Freelancer schon relativ schnell stoßen werden, ist die Tatsache, dass sie über keine ID-Chips verfügen, d.h. sie können sich nicht ausweisen und auch keine finanziellen Transaktionen durchführen. Freelancer mit der Netzinterface-Cybertechnologie haben gegenüber ihren Kollegen einen deutlichen Vorteil, weil sie die elektronischen Geräte einfach hacken können, um die Existenz eines ID-Chips sowie eines theoretisch unbegrenzten Geldkontos vorzugaukeln. Andererseits ergeben sich interessante Situationen vor allen Dingen durch die Einschränkungen, mit denen man zu kämpfen hat, also könnte die Handlung für Freelancer ohne Netzinterface an dieser Stelle durchaus

interessanter sein. Letzten Endes kommt es immer darauf an, was man daraus macht.

Je vertrauter Sie sich selbst zuvor mit dieser Welt gemacht haben, desto einfacher wird es ihnen fallen, die Umgebung der Freelancer zu beschreiben, die Leute, denen sie begegnen, und auf ihre besonderen Wünsche einzugehen. Es werden sich sicherlich Lücken auftun, also seien Sie bereit, diese mit Ihrer Phantasie zu schließen. Sie müssen sich dabei auch keine Sorgen machen, mit dem Kanon des Freelancer-Universums aneinander zu geraten. Das ist Ihre Version der Welt des Jahres 2332, lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf! Wenn ein Freelancer gerne herausfinden will, wie Vergnügungsparks und Achterbahnen im Jahr 2332 aussehen, dann werden Sie dazu in diesem Buch nichts finden – also beschreiben Sie ihm einfach irgendetwas, wie Sie es sich im Jahr 2332 vorstellen. Und keine Angst, wenn Ihnen die Ideen ausgehen, dann sagen Sie das einfach Ihren Spielern und laden Sie sie zur Mitgestaltung ein. Der Himmel ist die Grenze!

Ja, wahrhaftig, der Himmel ist die Grenze: Achten Sie darauf, die Welt im Jahr 2332 auf die Erde zu beschränken.

Wenn die Freelancer auf Weltraumflüge und Raumstationen zu sprechen kommen, sagen Sie ihnen, dass der Kontakt mit den Stationen im Orbit und auf dem Mond aus unerklärlichen Gründen abgebrochen ist, dies aber in der Öffentlichkeit kaum bekannt ist, da sich diese nicht sonderlich für das interessieren, was sich außerhalb ihres Horizonts abspielt. Kommen die Freelancer auf die Idee, mithilfe ihrer Fähigkeiten ins All zu fliegen und selbst einmal nachzusehen, dann geraten sie in die Orbitalblockade.

Ausrüstung

Die Freelancer könnten sich den genauen Zeitpunkt ihres Hinübertretens in die andere Welt zwar nicht aussuchen, aber wir gehen davon aus, dass sie gut genug vorbereitet sind, um eine Ausrüstung ihrer Wahl dabei zu haben. Hier dürfen Sie Ihren Spielern ruhig entgegenkommen, denn bis zum Ende der Kampagne werden die Freelancer nicht mehr in ihre eigene Welt zurückkehren.

Es bleibt natürlich immer noch die Problematik, dass sich die gewählte Ausrüstung nun mit ihnen am Landepunkt ihres Zeitsprungs befindet, in einer Welt voller öffentlich zugänglicher Überwachungskameras. Wenn die Freelancer also mit ungewöhnlicher oder gar illegaler Ausrüstung anreisen, dann wird dies eine Menge Aufmerksamkeit erregen. Möglicherweise werden die Freelancer zum Opfer einer News-Kampagne, oder sie werden von den hiesigen Ordnungskräften verfolgt. Vielleicht sogar beides gleichzeitig. In jedem Fall darf die Eskalationsschraube ordentlich angezogen werden, denn mit dem Reset wird ja wieder alles in den Ursprungszustand versetzt.

Ebenso wie die Freelancer ist die von ihnen mitgebrachte Ausrüstung einmalig und nicht dem Reset unterworfen. Wird sie verbraucht, zerstört oder geht sie anderweitig verloren, so kehrt sie nicht zurück.

DIE ORBITALBLOCKADE

Die Orbitalblockade besteht aus einem holografischen Feld knapp oberhalb der Atmosphäre, das zum einen jede Art von Information zerhackt, die zu oder von der Erde geschickt wird und zum anderen den Sternenhimmel des Jahres 2332 simuliert. Das einzige, was sich dadurch nicht „überpinseln“ lässt, ist die direkte Strahlung der Sonne sowie einige astronomische Gammastrahlen-Quellen, die jedoch im Laufe des 24-Stunden-Zyklus der Erde nur von wenigen verschrobene Experten wie Prof. Hopper (Seite 49f.) entdeckt werden.

Oberhalb dieses Störfeldes wird der Orbit von einer großen Zahl militärischer Drohnen bewacht, die jeden Unbefugten, der die Blockade durchbrechen will, nach kurzer Warnung angreift und zerstört.

Der Grund für diese doppelte Sicherheitsmaßnahme ist in erster Linie der Schutz der Reenact-Erde vor dem Zugriff der Pan-Lunaren Union, die sich ansonsten völlig hemmungslos an den Ressourcen der Erde gütlich tun würde. Außerdem dient sie dazu, den Reenact-Menschen ein menschenwürdiges Leben zu erlauben, indem sie nicht jeden Tag aufs neue mit der schrecklichen Wahrheit ihrer Existenz konfrontiert werden – dies war in den ersten Jahrzehnten nach der Naniten-Katastrophe der Fall und nahm so apokalyptische Ausmaße an, dass die Orbitaler erhebliche Anstrengungen auf sich nahmen, um dies nicht jeden Tag aufs neue mitansehen zu müssen.

Ein Freelancer, der Kraft seiner Raketenantrieb-Cyberware in Richtung Orbit fliegt, wird mit folgender Situation konfrontiert:

Kurz nachdem du die Atmosphäre hinter dir gelassen hast, beginnt sich der Weltraum vor dir eigentümlich zu verändern, als würdest du direkt auf eine riesige optische Linse zufliegen, die das Licht der Sterne verzerrt. Im letzten Augenblick wird dir klar, dass du auf eine massive Wand zufliegst!

Obwohl du den Raketenantrieb sofort abschaltest, bist du viel zu schnell unterwegs, um eine Kollision verhindern zu können. Du zuckst zusammen, als du mit einer Geschwindigkeit von mehreren tausend Stundenkilometern auf die Wand triffst und denkst schon, das ist das Ende. Doch zu deinem Erstaunen erweist sich die Wand als optische Täuschung, und anstatt an ihr zu zerschellen, dringst du darin ein wie in ein Meer aus Farben und elektromagnetischen Störungen.

Kurz darauf hast du die Wand durchquert und befindest dich wieder im offenen Weltraum. Zu deiner Erleichterung hat sich am Erscheinungsbild des Orbits nicht viel geändert. Jedenfalls kannst du keine direkte Veränderung bemerken und für eine detaillierte Suche tanzen noch zu viele Lichter vor deinen Augen – eine Nachwirkung des gerade durchquerten Störfeldes. In deiner unmittelbaren Nähe bemerkst du allerdings einige Satelliten, die wahrscheinlich Teil des gigantischen Netzwerkes sind, das für die Erzeugung des Störfeldes verantwortlich ist. Von dort wird nun eine deutlich kleinere Holografie in den Weltraum projiziert – diese Technik erinnert dich an dein eigenes Hologrammprojektor-Cybersystem. In wechselnden Sprachen übermittelt diese Holografie eine relativ einfache Botschaft:

„Kehren Sie sofort zum Planeten zurück, oder Sie werden abgeschossen.“

Ein Laserstrahl zuckt so knapp an dir vorbei, dass du im ersten Moment das Gefühl hast, getroffen worden zu sein. Als du dich

umwendest, um die Quelle des Strahls auszumachen, erkennst du in der Ferne mehrere hundert Lichtpunkte von Raketenantrieben. Eine Armada aus kleinen Raumfahrzeugen scheint sich dir zu nähern, und ein weiterer Laserstrahl zeigt dir, dass sie nicht zu Spaß aufgelegt sind. Dieser hier hat dich tatsächlich an der Schulter getroffen und einen Teil deiner Haut versengt. Entweder du hast gerade sehr viel Glück gehabt, oder die Zielgenauigkeit deiner Gegner ist außergewöhnlich hoch.

Nun, da du dir der Anwesenheit deiner Angreifer bewusst bist, kannst du ihren Waffen mit schnellen Ausweichmanövern entgehen, aber der Kreis schließt sich schnell und immer wieder wirst du getroffen. Einmal glaubst du in der Ferne einen metallisch funkelnden Delphin-Körper ausmachen zu können, doch das könnte auch eine optische Täuschung gewesen sein. Nach einer Weile wird es dir zu brenzlich und du beschließt schweren Herzens, der Aufforderung Folge zu leisten. Was immer hier los ist, der Orbit wird jedenfalls von einer massiven militärischen Streitmacht blockiert, die sich nicht so einfach durchbrechen lässt.

Wenn die Freelancer mit anderen Raumfahrzeugen unterwegs sind, muss der Text entsprechend angepasst werden. Im Fazit läuft es aber auf das selbe hinaus: Wenn die Freelancer keine massiven Anstrengungen unternehmen, die Blockade zu durchbrechen, wird man ihnen keinen schweren Schaden zufügen. Sollten sie es dagegen darauf ankommen lassen, so wird ihr Antrieb so schwer beschädigt, dass sie von der Anziehungskraft der Erde unweigerlich wieder nach unten gezogen werden.

Ein Durchbrechen der Barriere durch die Freelancer ist von der Kampagne nicht vorgesehen, stattdessen finden sie durch ihre Verbündeten einen einfacheren Weg, in den Orbit zu gelangen. Sollten sie dennoch darauf bestehen, einen Weg durch die Blockade zu finden und auch einige gute Ideen parat haben, so darf ihnen dies durchaus gelingen, allerdings nur wenn sie dafür alle zusammenarbeiten und die Gruppe nicht getrennt wird. Der Verlauf der Kampagne muss dann entsprechend angepasst werden – vermutlich erfahren die Freelancer den Hintergrund der Welt des Jahres 2532 und die Mission von Projekt X dann von Sanuye Tasida (Seite 57) und kehren dann mit ihrer Hilfe zur Erde zurück, um der Tsukasa-Spur zu folgen.



DAS ERSTE RESET DER FREELANCER

Das Reset findet jeden Tag pünktlich um 9 Uhr abends (Tokioter Uhrzeit) statt, keine Sekunde früher oder später. Eine grundsätzliche Herangehensweise könnte darin bestehen, die Spieler zu fragen, was ihre Charaktere wann machen und zum gegebenen Zeitpunkt das Reset über sie hereinbrechen zu lassen. Wie sie das Zurücksetzen der Zeit um 24 Stunden erleben, hängt dann ganz stark davon ab, wo sie sich gerade aufhalten. Menschen, mit denen sie sich gerade unterhalten, verschwinden vor ihren Augen, statt dessen ist ihre Umgebung jetzt mit anderen Menschen gefüllt. Oder es sind die selben Menschen, aber sie haben die Plätze getauscht, tragen andere Kleidung, beschäftigen sich mit anderen Dingen, usw. Das Reset könnte darin resultieren, dass jemand in den Freelancer hinein läuft und sich entschuldigt, ihn gar nicht gesehen zu haben. Es kann auch in einer gefährlichen oder peinlichen Situation resultieren, sollte aber nicht zu gekünstelt wirken.

Ein Freelancer, der sich gerade an einem menschenleeren Ort ohne große Veränderungen aufhält, zum Beispiel in einem Apartment oder draußen auf dem Land, bekommt von der Veränderung vielleicht gar nichts mit und wundert sich darüber, dass sich um ihn herum die selben Ereignisse abspielen wie am Tag zuvor. Auch dies kann zu interessanten Verwicklungen führen, insbesondere wenn der Freelancer am Tag zuvor erhebliche Aktivitäten betrieben, Pläne geschmiedet und Verabredungen getroffen hat.

Wenn Ihre Spieler eher zur Gruppe der Konsumenten zählen als das Geschehen aktiv mitgestalten zu wollen, dann ist es allerdings besser, die Sache nicht gänzlich dem Zufall zu überlassen. Ein empfohlenes Szenario besteht darin, dass der Freelancer durch seine verdächtigen Aktivitäten (zum Beispiel aufgrund der von ihm mitgebrachten Ausrüstung oder wegen seines fehlenden ID-Chips) die Aufmerksamkeit eines Live-Bloggers im Stream erregt, der jede seiner Bewegungen verfolgt und auf einer Webseite wilde Vermutungen über die Herkunft des Freelancers anstellt (vom Geheimagenten bis zum Außerirdischen) und so über den Tag hinweg eine erhebliche Menge an Hits sammelt und sich ganze News-Teams auf die Fersen des Freelancers setzen. Just in dem Moment, wo es brenzlich wird, kommt das Reset.

Ein ähnliches Szenario bietet sich für einen Freelancer an, der mithilfe des Streams mehr über Tsukasa und das Ende der Welt herauszufinden versucht und kurz vor dem Reset von einer Reihe Agenten eingekreist und festgenommen bzw. zur wilden Flucht mitsamt Feuergefecht animiert wird. Auch hier könnten sich die Ereignisse immer extremer zuspitzen, bis sie sich schließlich im Reset verflüchtigen.

In beiden Fällen haben die Freelancer nach dem Reset die Möglichkeit, auf eben jene schädlichen Aktivitäten zu verzichten, die zu ihren Schwierigkeiten geführt haben, ohne die dadurch gewonnenen Erfahrungen zu verlieren. Dies beinhaltet auch schon eine weitere Möglichkeit, die sich

durch das Reset bietet: Die Freelancer können ähnlich wie in bekannten Film- und Fernsehvorlagen die Möglichkeit ausnutzen, dass sich alles ständig wiederholt, was zu von lustigen über absurden bis hin zu dramatischen und tragischen Szenen führen kann. Aufgrund der unbegrenzten Möglichkeiten funktioniert das aber nur, wenn die Spieler aktiv mitwirken. Außerdem haben die Freelancer eine Mission zu erfüllen.

DIE FÄDEN ZUSAMMENFÜHREN

Wenn die Spieler nicht von vornherein davon ausgehen, dass es nicht nur ihren eigenen Freelancer, sondern auch die der anderen Spieler in diese verrückte Welt verschlagen hat, so teilen Sie Ihnen mit, dass sie die Anwesenheit der anderen spüren. Wenn Sie es ihnen ganz einfach machen wollen, kann dieser Spürsinn sie befähigen, sogar den Aufenthaltsort der anderen zu finden. Um die Sache etwas schwieriger zu gestalten, können Sie die Spieler aber auch dazu auffordern, selbst einen Weg zu finden, sich gegenseitig aufzuspüren. Hilfreich könnte von den Freelancern mitgenommene Ausrüstung sein (z.B. Funkgeräte; ihre alten Handys haben leider keinen Netzempfang mehr), oder vielleicht gibt es auch einen gemeinsamen Treffpunkt. Umständlicher, aber möglicherweise auch spannender und herausfordernder ist Detektivarbeit, z.B. indem man die anderen Freelancer über ihre Kunstwerke aufzuspüren versucht. In einer Welt der totalen Überwachung könnte man auch über den Stream auf den „Face Recognition Book“ Service zurückgreifen, indem man eine Art Polizeibild des gesuchten Freelancers eingibt und ihn dann über eine globale Gesichtserkennungs-Routine sucht.

LIEBER LINEAR?

Falls Sie oder Ihre Spieler sich mit allzu viel Bewegungsfreiraum schwer tun, kann auch dieses Abenteuer einer linearen Handlung folgen. In diesem Fall passiert folgendes: Die Freelancer erscheinen in der Nähe ihrer Kunstwerke und erfahren kurz, was aus diesen geworden ist. Anschließend lesen Sie ihnen einige Eckdaten der Welt des Jahres 2332 vor (Seite 11ff.). Die Freelancer treten miteinander in Kontakt und vereinbaren ein Treffen am nächsten Tag, um sich über das weitere Vorgehen zu beraten. Um 20:45 Uhr treffen sie sich am Bahnhof von Shibuya, der futuristischer und noch um einiges belebter ist als in ihrer Gegenwart, und während sie gerade damit beginnen, sich über ihre derzeitige Situation zu unterhalten, kommt es zum Reset. Die Szenerie ist die selbe, aber von einem Moment auf den nächsten haben sich alle Menschen und viele Kleinigkeiten um sie herum verändert. Nach einigem Rätselraten finden die Freelancer heraus, dass es wieder der 21. Juni ist. Es macht ganz den Anschein, als wären sie in der Zeit zurück gereist. Oder befinden sie sich in einer Computersimulation? Was immer hier geschieht, am besten folgen sie der alten Spur aus ihrer Vision und suchen den unterseeischen Eingang in der Bucht von Tokio auf. Weiter geht es mit dem nächsten Abenteuer.

9. ABENTEUER: DAS GEHEIMLABOR

Während das vorhergehende Abenteuer dazu diente, die Welt des Jahres 2332 kennen zu lernen und mit den Möglichkeiten des Resets herumzuspielen, dient dieses Abenteuer dazu, zur eigentlichen Handlung der Kampagne zurückzukehren. Die wichtigste Spur, auf die sich die Freelancer setzen können, ist definitiv der Unterwassereingang in der Bucht von Tokio, an den sie sich aus ihrer Vision lebhaft erinnern können.

Im Jahr 2332 ist der Stadtmoloch Tokio in die ihm vorgelagerte Bucht hineingewachsen. Durch gezielte Landaufschüttung beträgt die Wassertiefe nur noch 10 Meter und die Hochhäuser des neuen Stadtteils *Shin-Edowan* erheben sich bis zu 300 Meter hoch über den Meeresspiegel. Der Zugang zu den Gebäuden erfolgt mithilfe von Booten, Hubschraubern und Lastenzepellinen, hauptsächlich aber über ein dicht gewobenes Netz aus Magnetschwebbahnen.

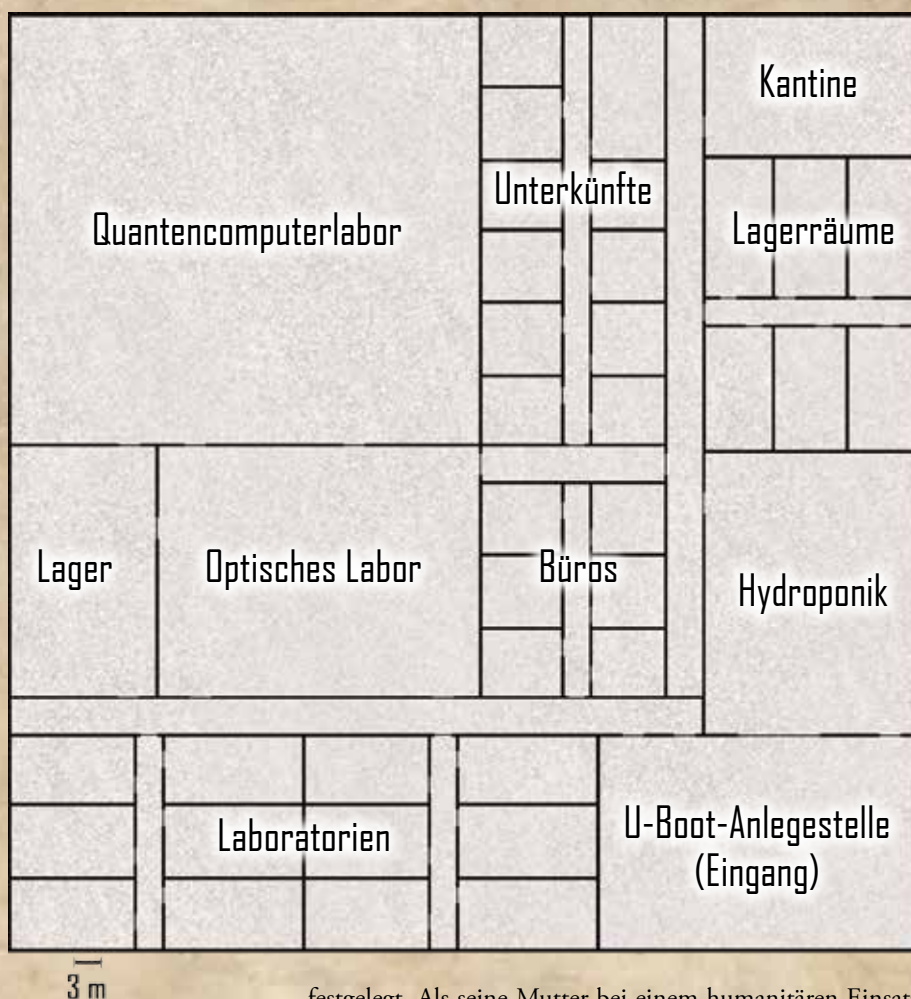
Wenn sie diese Szenerie zum ersten Mal erblicken, fühlen sich die Freelancer sofort an ihre Vision der Magnetschwebbahn erinnert. Im Gegensatz zur verschwommenen Traumhaftigkeit der Vision fühlt es sich diesmal jedoch real an – tatsächlich ist dies der Ursprung ihrer Vision.

Das Geheimlabor befindet sich in den unter Wasser liegenden Bereichen des 90-stöckigen Hochhauses der *Ohama Finance and Insurance*. Die Firma ist ein regulärer Finanzgigant, dessen Mitarbeiter nichts davon ahnen, dass ihre Cheftage aus Sympathisanten des Projekts *Garten Eden* besteht. Die Stockwerke des Labors sind durch fünf Meter massiven Stahlbeton von den darüber liegenden Büro-Stockwerken getrennt, es existiert keine physikalische Verbindung.

Aus Gründen der Geheimhaltung ist das Labor von der Außenwelt hermetisch abgeschottet und völlig autark. Die Lufterneuerung und Nahrungsmittelproduktion erfolgt mithilfe modernster Nanitentechologie und der Kontakt mit der Außenwelt beschränkt sich auf ein Minimum. In einer Welt der totalen Überwachung (siehe Seite 12) und der allmächtigen Sicherheitspolizeikräfte stellt dies den einzigen wirksamen Schutz dar. Doch selbst diese Vorsichtsmaßnahmen sollten sich auf Dauer als unzureichend erweisen.

HIROMI TSUKASA

Geboren 2302 in Nagoya, Japan, aufgewachsen in verschiedenen Militäreinrichtungen von Japan und China. Sein Vater ein Japaner, seine Mutter eine Chinesin, beide im militärischen Dienst, war die Hiromis Karriere vor früh an



festgelegt. Als seine Mutter bei einem humanitären Einsatz ums Leben kam, schwor er sich, ihr Andenken zu ehren und den Frieden in der Welt mit seinem Leben zu verteidigen. Seine hohe Willenskraft brachte ihn schon schnell sehr weit, denn dies ist eine der wenigen Eigenschaften, die sich mit kybernetischen Teilen nur schwer künstlich nachbauen lassen. Seine körperliche Schwäche wurde dagegen rasch unter einem Berg subtiler Cyberware begraben. Man sieht es ihm nicht an, aber Tsukasa ist nur noch zu einem Viertel ein Mensch, und zu drei Vierteln eine Maschine.

Tsukasas Aussehen entspricht dem asiatischen Genotyp, insbesondere was seine Gesichtsform und die schwarzen Haare betrifft. Dies ist vor allem Ausdruck seines militärischen Hintergrunds, denn viele Soldaten bevorzugten aus patriotischen Gründen das traditionelle Aussehen ihrer Vorfahren. Als einziges modisches Accessoire gönnt er sich ein blaues und ein grünes Auge – eine relativ weit verbreitete Mode im Jahr 2332.

Nach einigen Jahren im Nachrichtendienst als Japanisch-Chinesischer Verbindungs-offizier wurde Tsukasa zu einem Agenten des Kaiserlich-Chinesischen Geheimdienstes, der auch über weitreichende Befugnisse in Japan verfügt. Aufgrund seiner Herkunft wurde Tsukasa auf den japanischen Inseln stationiert und in den Rang eines Hauptmanns befördert, spezialisiert auf Ein-Personen-Einsätze. Seine Vorgesetzten schätzten ihn wegen seiner Verschwiegenheit und Kompromisslosigkeit. Fachlich ist er ein Cybernaut – durch eine spezielle Cyberware dazu in der Lage, mit einem Com-

puter zu verschmelzen und so in kürzester Zeit jede Art von Software-Verschlüsselung zu durchbrechen. Dies funktioniert so ähnlich wie bei der Digitalisierung der Freelancer (Seite 29), allerdings mit dem Unterschied, dass sich Tsukas Körper bei diesem Vorgang in einen Kokon einhüllt.

Wie man sich denken kann, hat Tsukasa als Kaiserlicher Agent kein wirkliches Privatleben, sondern konzentriert sich ganz und gar auf seine Arbeit. Er träumt allerdings davon, eines Tages ein Kunstwerk zu erschaffen, das dafür sorgen soll, dass sein Name niemals in Vergessenheit gerät. Durch einen Mangel an künstlerischer Kreativität hat er allerdings keine Ahnung, worum es sich bei diesem Kunstwerk handeln soll. So bleibt es ein vager Traum, den er mit sich herum trägt und der letztlich die Freelancer infizierte.

Seit Anfang des Jahres 2332 gehört Tsukasa zu einer speziellen Task Force mit der Aufgabe, die Garten-Eden-Verschwörer aufzuspüren und unschädlich zu machen. Man weiß nicht genau, woran dieser Geheimbund gerade arbeitet, aber er beinhaltet führende Köpfe der Wissenschaft, die vor Jahren schon ihren eigenen Tod inszenierten und von der Weltbühne verschwanden, um an etwas zu arbeiten, dass die Welt verändern soll – genauer gesagt ist von einem „Ende der Welt, wie wir sie kennen“ die Rede.

CHINA UND JAPAN 2332

China und Japan sind im Jahr 2332 seit vielen hundert Jahren zuverlässige Verbündete mit vielen Parallelen zu den Vereinigten Staaten und Großbritannien unserer Gegenwart: Es gibt eine Jahrtausende lange Vergangenheit, in der es auch zu blutigen Konflikten kam, aber das ist lange her und man fühlt sich traditionell einander zugehörig. Aufgrund seiner demographischen und wirtschaftlichen Unterlegenheit stellt Japan in dieser Beziehung den erkennbar schwächeren Partner dar, aber diese Tatsache wird im Allgemeinen totgeschwiegen hinter einer Maske der gegenseitigen Vertrautheit und der gemeinsamen Interessen.

Im Zuge einer langsamen Entwicklung zur dominierenden Weltmacht gewannen in China die liberalen Kräfte zusehends an Oberwasser, bis sich schließlich ohne nennenswerte Revolution ein Staatsgebilde aus konstitutioneller Monarchie (und den damit verbundenen traditionellen Ansprüchen eines „Weltreichs“) und parlamentarischer Demokratie geformt hatte. In Japan erlebte die Politik dagegen kaum eine Veränderung und blieb im großen und ganzen bei den bewährten Konzepten.

Der „asiatische Gedanke“ einer sozialen Gesellschaft, in der sich der Einzelne dem Wohl der Allgemeinheit unterwirft, geriet dagegen in beiden Ländern zusehends in Vergessenheit. Insbesondere der Niedergang klassischer westlich geprägter Staaten in Nordamerika und Europa sorgte für ein Abwandern der westlichen Pop-Kultur nach China und Japan, die dort inzwischen so tief in das Lebensgefühl der Menschen eingesickert ist, dass es sich für die meisten so anfühlt, als wäre es schon immer so gewesen – wen interessiert schon, was vor 300 Jahren war, oder vor 400 oder 500? Das ist lange vergangen und vergessen.

Durch erhebliche Verbesserungen in der Überwachungstechnologie ist es normalerweise ein leichtes, jede Art von Verschwörung innerhalb von wenigen Tagen aufzudecken. Die Tatsache, dass es den Garten-Eden-Verschwörern mehrere Monate gelang, den Ermittlern zu entgehen, hat deshalb zu großer Besorgnis bei Tsukas Vorgesetzten geführt. Wer in einer Überwachungswelt zu einer solchen Geheimhaltung in der Lage ist, der könnte tatsächlich ein erhebliche Bedrohung für die Welt darstellen und muss um jeden Preis aufgehalten werden.

Mitte Juni 2332 bekommt der Geheimdienst einen anonymen Hinweis, dass sich ein Teil der Verschwörer in einem unterseeischen Labor in Shin-Edowan aufhält und dort an einem Quantencomputer Forschungen betreibt, die das Ende der Welt zum Ziel haben. Tsukasa wird deshalb mit der ultrageheimen Mission betraut, in das Labor einzudringen, alle anwesenden Personen zu eliminieren und mit dem Quantencomputer zu verschmelzen, um das Ende der Welt aufzuhalten.

Tsukasa dringt unerkannt in die Anlage ein und erfüllt seinen Auftrag mit grausamer Präzision. Nur durch einen Zufall bemerkt einer der Wissenschaftler, ein gewisser Akira Kinoshita, was vor sich geht, und kann sich rechtzeitig in einem Geheimraum in Sicherheit bringen, bevor er zusammen mit allen anderen umgebracht wird. Vom Geheimraum sendet er eine Botschaft an Dr. Macy vom Team Genesis (Seite 47) und teilt ihm mit, dass ihre Aufgabe gescheitert ist. Der ohnehin psychisch labile Macy dreht daraufhin total durch und beschließt, die von ihm entwickelten Naniten der 7. Generation im unprogrammierten Zustand auf die Welt loszulassen, während er sich selbst mit der Stealth-Rakete aus dem Staub macht.

Tsukasa bemerkt den Geheimraum nicht, sondern geht davon aus, dass er alle anwesenden Mitglieder von Projekt Eden eliminiert hat, also verschmilzt er als nächstes mit dem Quantencomputer. Während er mit dem Quantencomputer verschmolzen ist, kommt es zur Naniten-Katastrophe und sämtliche Materie wird in Nanitenmaterie umgewandelt. Dies führt zu einer Unterbrechung der Verbindung zwischen Tsukas Körper und Geist, wodurch sein Geist in Tausende Bruchstücke zerrissen wird, während sein Körper ohne Geist zurückbleibt.

Doch damit nicht genug. Bei jedem folgenden Reset setzen sich Tsukas Körper und Geist erneut zusammen, nur um erneut auseinander gerissen zu werden. Dies wiederum führt dazu, dass sich immer mehr Tsukasa-Fragmente im Quantencomputer ansammeln, bei denen es sich aufgrund der zunehmenden Verzerrung von Tsukas Geist um zunehmend bösartigeren Fragmente handelt. Die Folge für die Heimat-Realität der Freelancer ist eine wachsende Bedrohung durch Maschinenmonster. Wie die Sphinx völlig richtig vorhergesagt hat, wird dies auf lange Sicht die Vernichtung der Heimat der Freelancer zur Folge haben, wenn sie das Reset nicht aufhalten.

DIE FREELANCER

Sobald die Freelancer entschließen, sich das unterirdische Labor aus ihrer Vision genauer anzuschauen, müssen sie nur noch einen Weg finden, dorthin zu gelangen. Der Tauch-

gang zum 10 Meter tief gelegenen unterseeischen Eingang erfordert keine umständliche Taucherausrüstung, sondern nur eine Probe auf KK + Tauchen mit MW 25. Ein Scheitern der Probe bedeutet eine schwere Erschöpfungsmarke – die Probe darf solange wiederholt werden, bis sie erfolgreich.

Der unterseeische Eingang wird von einem Tor verschlossen, dass jedoch von Tsukasa geknackt wurde. Die vorprogrammierte Black-Box, die er dafür verwendete, ist noch immer in die Steuerelektronik des Tors eingesteckt, so dass es einen einfachen Knopfdruck erfordert, um das Tor zu öffnen.

Im Innern der Anlage werden die Freelancer wahrscheinlich entscheiden, erst einmal vorsichtig auf Erkundungstour zu gehen. Beschreiben Sie ihnen die Einrichtung als schmucklos und pragmatisch. Hier wurde kein Wert auf Äußerlichkeiten gelegt, sondern nur auf Zweckmäßigkeit. Flackernde Neonröhren erhellen triste Betonmauern, überall sieht man frei liegende Versorgungsrohre und Stromkabel, ein undefinierbarer, steriler Geruch liegt in der Luft – Zeugnis der autarken Wiederaufbereitungsanlage. Die karge Einrichtung besteht aus praktischen Leichtmetall-Möbeln und hochmodernen Laborgeräten hauptsächlich aus dem optischen, elektronischen und Computer-technologischen Bereich.

Die gesamte Anlage scheint menschenleer zu sein, wenn die Freelancer sich genauer umschaun, finden sie jedoch subtile Kampfspuren (umgefallene Stühle, vereinzelte Blutropfen) und nach einer Weile stolpern sie über einen Putzraum, in dem die Leichen von einem Dutzend Wissenschaftlern liegen, die durch gezielte Stiche oder Schüsse getötet wurden. Zum selben Zeitpunkt hören die Freelancer ein leises surrendes Geräusch, dass sich ihnen nähert. Es handelt sich um eine wissenschaftliche Arbeitsdrohne: eine unbeholfene Tonne auf vier Rädern mit mehreren ausfahrbaren Greifarmen.

Diese Drohne ist nicht für die Toten verantwortlich, aber die Freelancer tun trotzdem gut daran, vor ihr auf der Hut zu sein, denn sobald sie sich ihr nähern, beginnt die Drohne ein durchdringendes Zischen auszustoßen. Der im Geheimraum versteckte Kinoshita hat einen heimlichen Alarm ausgelöst, der sämtliche Drohnen der Anlage dazu veranlasst, sich allen unbekannten Eindringlingen zu nähern und dabei ihre interne Batterie zu überladen, so dass die Angreifer durch die folgende Explosion in einen Hagel aus Schrapnell und brennender Batterieflüssigkeit gehüllt werden.

Die Freelancer werden von einer dramaturgisch sinnvollen Anzahl Kamikaze-Drohnen angegriffen – Werte siehe Seite 80.

DER QUANTENCOMPUTER

Wenn die Freelancer tiefer in die Anlage vordringen, finden sie noch ein großes hydroponisches Labor sowie die kargen Unterkünfte der Wissenschaftler. Sie finden auch einiges an Computern und Aufzeichnungsgeräten, aus denen hervorgeht, dass die Anlage zu „Team Eden“ gehört und dass dieses Team seit über 10 Jahren völlig abgeschottet von der Außenwelt an der Entwicklung eines Quantencomputers arbeitet. Das Besondere an diesem Computer sind seine optischen Schaltkreise, die so klein sind, dass sie quantenmechanischen Effekten unterliegen. Ein völlig abgedrehtes technologisches Konzept sorgt dafür, dass dies die Funktion des Computers nicht stört sondern ganz im Gegenteil erweitert und zu einer theoretisch unbegrenzten Leistungsfähigkeit und Spei-

cherkapazität führt. Der Quantencomputer von Team Eden ist der erste funktionierende Prototyp und soll dazu dienen, „die beste aller möglichen Welten“ zu simulieren. Was damit gemeint ist und was die Pläne von Team Eden sind, geht aus den Aufzeichnungen nicht hervor – anscheinend waren die Wissenschaftler so paranoid, dass nicht offen darüber gesprochen wurde.

Den Quantencomputer zu finden, ist relativ einfach, da er sich im Herzen der Anlage befindet. Wenn die Freelancer den Raum betreten, lesen Sie bitte vor:

Schon die ganze Zeit über habt ihr das Gefühl gehabt, auf den Spuren von Tsukasa zu wandeln. Ganz eindeutig ist dies die geheime Anlage, die er betreten hat, um das Ende der Welt aufzuhalten. Schließlich erreicht ihr im Herzen der Anlage den Raum mit dem Quantencomputer. Es ist der selbe Raum, den ihr bereits aus eurer Vision kennt. Der selbe Raum, dessen Nachbau ihr in Sektion C der Dodemo-Unterwasserstation gesehen habt. Doch das hier ist das Original, das spürt ihr sofort. Das Summen der Geräte zeugt davon, dass der Quantencomputer eingeschaltet ist, und die über die Wände huschenden Schriftzeichen zeugen von einem laufenden Programm. Auch die Plattform in der Mitte des Raums, über die sich Tsukasa eingeloggt hat, ist immer noch vorhanden, und auch Tsukasa steht noch dort, reglos erstarrt in seiner Kokon-Cyberware, als wäre überhaupt keine Zeit vergangen.

Was immer es mit dem Ende der Welt auf sich hat, ihr werdet die Antwort im Quantencomputer finden können. Die Frage ist nur, ob ihr euch traut, euch in den Computer einzuloggen?

Möglicherweise haben die Freelancer Angst, erneut digitalisiert zu werden, und gehen deshalb mit großer Vorsicht vor, zum Beispiel indem sie eine Drohne vorschicken, um die Lage auszukundschaften. Das Resultat bleibt das selbe: Von diesem Raum geht keine unmittelbare Bedrohung für sie aus.

Eine Untersuchung von Tsukasa ergibt, dass er am Leben ist, sich aber in einem tiefen Koma befindet. Sein Gehirn zeigt keinerlei neuronale Aktivität, es macht ganz den Eindruck, als wäre die Verbindung zwischen Körper und Geist gekappt worden.



Freelancer, die über ein Netzinterface verfügen, können sich jederzeit in den Quantencomputer ein- und ausloggen, als wäre es ein normaler Computer. Allerdings finden sie in seinem digitalen Inneren keine Bedienelemente vor, sondern schweben als unsichtbare Geister durch die perfekte Computersimulation einer Welt, die sich nach einer Weile als ihre eigene herausstellt. Die Freelancer spüren instinktiv, dass dies keine Simulation ist, sondern dass der Computer eine Art Tor in ihre eigene Welt ist. Leider sind sie auf keine Weise in der Lage, in die Abläufe dieser Welt zu eingreifen oder auf andere Weise mit ihr zu interagieren – sie können nur beobachten. Dafür spüren sie umso deutlicher die Anwesenheit von Tsukasas Geist in der Simulation, der in Abertausende von Tsukasa-Fragmente zersprengt wurde, die ruhelos durch die Welt treiben und immer Maschinenmonster-Vorfälle auslösen, wenn sie auf Maschinen treffen. Leider können die Freelancer nichts gegen die Tsukasa-Fragmente unternehmen, und in ihrer Heimat-Realität scheinen keine Freelancer mehr übrig zu sein, die es mit den Maschinenmonstern aufnehmen können. Die Gefahr wächst also.

Wenn die Freelancer in der Simulation ihre eigenen Kunstwerke betrachten, stellen sie fest, dass sich dort eine große Zahl von Tsukasa-Fragmenten gesammelt hat. Genauer gesagt sind es sogar so viele, dass sie jeweils einen kompletten Tsukasa ergeben, der sich aber nicht so recht zu einem Ganzen zusammenfügen will. Betrachten sie Dr. Kitamuras nachgebauten Quantencomputer-Raum in Sektion C der Unterwasserstation, so können sie dort das selbe Phänomen beobachten. Zählt man die Anzahl an Fragmenten zusammen und addiert dazu die noch frei umher schwebenden Fragmente, so kommt man auf eine viel größere Summe an Fragmenten, als sie ein einzelner Tsukasa ausmacht. Das ist ein deutlicher Hinweis darauf, dass sich die Fragmente vermehrt haben und dies wahrscheinlich immer noch tun.

Nur einen Hinweis auf das „Ende der Welt“ suchen die Freelancer leider vergebens.

Die Freelancer können den Quantencomputer ausschalten, indem sie eine erfolgreiche Probe auf HW + Computer gegen MW 35 ablegen oder mit einer Probe auf HW + Industriemechanik gegen MW 20 die Stromzufuhr abschalten. Das ändert jedoch nichts daran, dass der Computer nach dem nächsten Reset wieder eingeschaltet ist. Selbst wenn die Freelancer den Quantencomputer zerstören, setzt er sich

Ängstliche Freelancer?

Möglicherweise trauen sich die Freelancer nicht, sich in den Quantencomputer einzuloggen. Das ist zwar kein Beinbruch für die Kampagne, aber dennoch fehlt den Freelancern dann ein wichtiges Teil des Puzzles. Deshalb können Sie ihnen evtl. den Hinweis (nach eine Probe auf WE + Computer), dass die Verbindung zwischen Tsukasas Geist und Körper vermutlich deshalb gekappt wurde, weil er ein Teil der sich wiederholenden Welt ist, während die Welt im Quantencomputer normal weiterläuft. Und weil die Freelancer ebenfalls ein Teil der weiterlaufenden Welt sind, sollte für sie keine Gefahr bestehen. Tatsächlich können sie sogar während des Resets mit dem Quantencomputer verbunden sein, ohne dass ihnen etwas passiert.

beim nächsten Reset wieder zusammen, wobei sich die Zahl der Tsukasa-Fragmente automatisch erhöht.

DER GEHEIMRAUM

Sobald die Freelancer sich ausgiebig mit dem Quantencomputer beschäftigt und möglichst viele Informationen gesammelt haben, können sie mit dem Geheimraum konfrontiert werden. Zu diesem Zeitpunkt sollte ihnen bereits klar sein, dass es im Quantencomputer leider keinen Hinweis auf das Ende der Welt gab – diese Information erhalten sie nun auf eine andere Weise:

Wenn sich in der Gruppe Freelancer aufhalten, die über einen Erinnerungsspeicher oder eine verbesserte Sensorik verfügen, so können sie diesen direkt sagen, dass Kitamura damals durch eine Geheimtür in den Raum trat und wo sich diese befand. Ansonsten können Sie dies durch WE-Proben und Andeutungen regeln, jedenfalls ist es für die Handlung wichtig, dass die Freelancer auf die Geheimtür und den dahinter befindlichen Geheimraum aufmerksam werden.

Wenn man weiß, wonach man sucht, ist es ein leichtes, die Geheimtür zu finden und durch einen Druck an die richtige Stelle aufzudrücken. Aus dem dahinter liegenden Halbdunkeln dringt daraufhin ein Alarmsignal und die Freelancer können eine hektische Bewegung ausmachen. Es handelt sich um Kinoshita, der gerade auf den Selbstzerstörungsknopf gedrückt hat. Wie sich die folgende Szene genau abspielt, hängt stark von den Freelancern ab, aber letzten Endes sollten sie in der Lage sein, Kinoshita lebend gefangen zu nehmen und zu befragen.

Der Geheimraum enthält neben dem Wissenschaftler noch eine große Konsole, mit der sich die Selbstzerstörungseinrichtung der Anlage kontrollieren lässt. Große rote Zahlen zeigen an, dass die Anlage in 5 Minuten gesprengt wird. Durch Einsatz eines Netzinterfaces oder eine erfolgreiche Probe auf HW + Computer gegen MW 15 kann man sich in den Computer einloggen und findet schnell heraus, dass ein Abschalten der Selbstzerstörung nicht möglich ist. Die Sprengsätze sind über die ganze Anlage verteilt und befinden sich teilweise innerhalb der Mauern und des Fundaments, so dass die Zeit für ein manuelles Entschärfen auf keinen Fall ausreicht. Den Freelancern bleibt nur eine eilige Flucht.

Der Wissenschaftler, dessen Namensschildchen ihn als Dr. Kinoshita ausweist, ist außer sich vor Zorn und Trauer, stellt aber keine Gefahr für die Freelancer dar. Er bezichtigt die Freelancer, im Dienste der Regierungen der Welt zu stehen und seine Kollegen kaltblütig ermordet zu haben, um ihren Traum zu zerstören. Obwohl er sich zunächst erheblich zur Wehr setzt, können ihn die Freelancer recht schnell zur Reason bringen und für eine ausgiebige Befragung nach draußen schaffen.

Bei einer ausführlichen Befragung verrät Kinoshita den gesamten Hintergrund der Projekt-Eden-Verschwörung – siehe Seite 3. Er sei sich in dem Geheimraum geflohen, als er durch eine Kameraaufzeichnung zufällig mitbekam, dass ein Eindringling (Tsukasa) durch die Anlage schlich und seine Kollegen umbrachte. Für seine Kollegen konnte er nichts mehr tun, aber immerhin war er in der Lage, eine Warnung an Team Genesis zu verschicken, das ein geheimes Labor im Wald von Aokigahara betreibt. Seitdem hielt er sich im Ge-

heimraum versteckt und haderte mit seinem Schicksal, denn eigentlich lautete die Anweisung, in einem Fall wie diesem sofort die Selbstzerstörung zu aktivieren und sich mit der Anlage in die Luft sprengen zu lassen. Dazu fehlte Kinoshita aber der Mut – erst als die Freelancer sein Versteck bemerkten, sah er keinen anderen Ausweg als die Selbstzerstörung zu aktivieren.

Wenn Sie das folgende Abenteuer beschleunigen wollen (siehe unten), kennt Kinoshita sogar die genaue Position des Labors in Aokigahara. Was er nicht weiß, ist dass Macy schon vor zwei Jahren seine Forschungen beendete und seit-

her einsam und allein in seinem Labor hauste. Auch ahnt er nichts davon, dass Macy in seinem Wahnsinn die Naniten-Katastrophe auslöste und sich mit der Stealth-Rakete aus dem Staub machte.

Zu den Naniten der 7. Generation befragt, kann Kinoshita nicht viel sagen, weil dies der Geheimhaltung unterlag. Er weiß nur, dass das Programm von Team Eden die Software darstellte und die Naniten von Team Genesis die dazugehörige Hardware, um allen Menschen der Erde die Vision einer besseren Welt einzupflanzen – „gegen ihren Willen, aber zu ihrem Besten“.

10. ABENTEUER: AOKIGAHARA

Am Fuße des Fuji-san liegt Aokigahara, auch genannt „Das Meer der Bäume“, ein über 3.000 Hektar großer Urwald, der sich einer Erschließung durch die Zivilisation bis ins Jahr 2332 hinein erfolgreich widersetzen konnte. Zahlreiche urbane Legenden über Ufo-Sichtungen und unerklärliche Störungen des Erdmagnetfelds ranken sich um dieses Gebiet, und seit Jahrhunderten kommen diejenigen, die des Lebens überdrüssig sind, hierher, um zu sterben. Ein Ort der Stille und Verlassenheit in unmittelbarer Nähe des Stadtkolosses Tokio. Perfekt geeignet, um eine geheime Forschungsstation darin zu verbergen.

Die Freelancer sind hierher gekommen, um das Rätsel der Garten-Eden-Verschörung zu lüften. Das Labor in Aokigahara konnte seine Existenz so gut vor der Öffentlichkeit verheimlichen, dass nie jemand herausgefunden hat, dass die Naniten-Katastrophe hier ihren Anfang nahm. Damit sind die Freelancer der Lösung des Rätsels näher als jeder andere vor ihnen (wenn man einmal von Dr. Kitamura absieht), auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich noch immer nicht wissen, was es mit dem Reset genau auf sich hat.

Durch eine Befragung des Wissenschaftlers Akira Kinoshita kennen die Freelancer bereits die ungefähre Position des Labors. Um die genaue Stelle zu finden, können sie entweder den Wald durchkämmen oder ihn aus der Luft sondieren und dabei nach Anomalien Ausschau halten. Wenn die Spieler genau beschreiben, wie sie vorgehen und auf welche Ausrüstung sie zurückgreifen, dann kommen sie relativ schnell voran, ansonsten dauert es mehrere Tage, um den Eingang zum Labor zu finden.

Wenn sie das Gebiet aus der Luft sondieren, finden die Freelancer mithilfe von Wärme- und Luftfeuchtigkeitssensoren feine Schlieren in der Luft, die mit dem bloßen Auge nur noch aus allernächster Nähe zu erkennen sind und die auf die Überreste der Rauchsäule einer Rakete hindeuten. Je mehr Zeit seit dem Reset vergangen ist, desto schwieriger ist es, den genauen Ursprung dieses Raketenstarts festzustellen, aber immerhin können die Freelancer den Suchbereich dadurch schon auf einige Hektar reduzieren. Oder sie warten bis unmittelbar nach dem nächsten Reset, denn dann ist die Rauchsäule auch mit bloßem Auge klar zu erkennen.

Wenn sich die Freelancer darüber informieren, ob zum vermuteten Zeitpunkt des Raketenstarts – am 21. Juni 2332 um 20:55 Uhr – irgendeine Radarstation die Rakete erfasst hat, so stellen sie fest, dass dies nicht der Fall ist. Anschei-

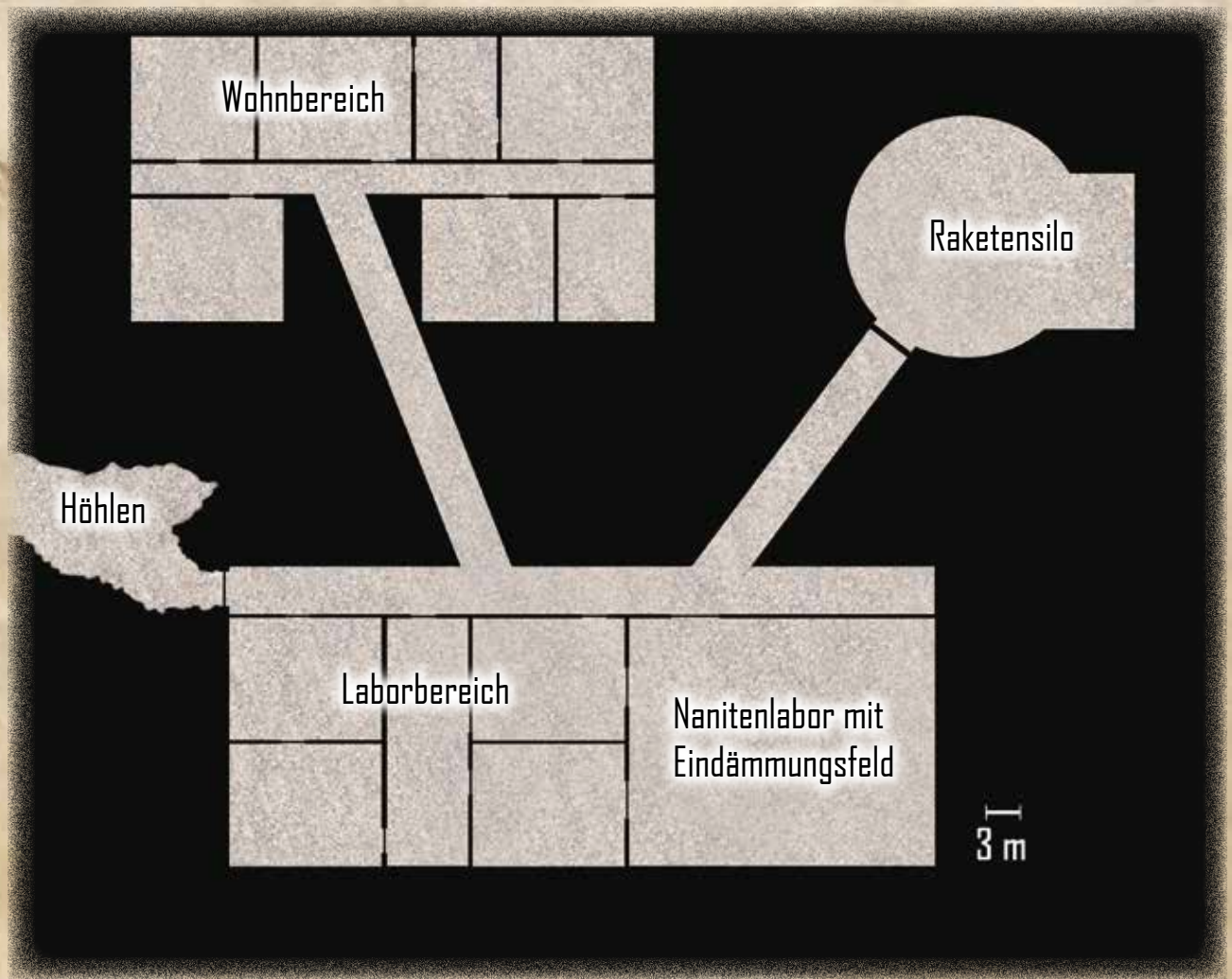
nend handelte es sich um eine sehr spezielle Rakete, die so konzipiert war, dass sie vom Radar nicht zu erfassen ist.

Wenn die Freelancer den Ort des mutmaßlichen Raketenstarts untersuchen (oder beim Durchkämmen des Waldes darauf stoßen), finden sie zunächst nur unberührte Natur vor. Allerdings erkennen sie bald, dass sie es hier überhaupt nicht mit Natur zu tun haben. Vielmehr bestehen die Bäume und Pflanzen, ja selbst der Boden, aus einem äußerst stabilen Kunststoff. Ein Bereich von etwa einem Hektar (100 x 100 Meter) wurde auf diese Weise äußerst effizient getarnt. Eine eingehende Untersuchung fördert außerdem eine doppelflügelige Klappe im Boden zu Tage, die einen Durchmesser von etwa 4 Metern aufweist. Um die Klappe zu öffnen, müsste man ihre Motoren von außen mit Strom versorgen (z.B. aus einem Fusionsreaktor-Cybersystem) und sie dann mithilfe eines Netzinterfaces aktivieren. Dies erfordert eine Probe auf HW + Industriemechanik mit MW 25 und einer Dauer von 30 Minuten. Eine andere Möglichkeit bestünde darin, die Klappe abzusprengen (1 Kg C4 und Probe auf HW + Sprengstoffe gegen MW 30).

Suchen die Freelancer nach einem alternativen Eingang, so finden sie außerhalb des Kunststoff-Waldes mehrere Schächte, die in die Tiefe führen und den Eingang zu einem Höhlenlabyrinth darstellen, von dem ganz Aokigahara durchzogen ist. Um von hier aus den Weg zum Seiteneingang der Anlage zu finden, ist eine Probe auf WE + Orientierung mit MW 30 und einer Dauer von 1 Stunde erforderlich.

Die unterirdische Anlage von Team Genesis besteht aus einem Wohnbereich, einem Laborbereich sowie dem Raketenstilo. Der Wohn- und Laborbereich verfügen jeweils nur über ein einzelnes Stockwerk in einer Tiefe von 20 Metern, während der (leere) Raketenstilo aus mehreren Wartungsstockwerken besteht, die über Leitern miteinander verbunden sind und bis zur Mündungsklappe führen. Daraus ergibt sich für die Rakete eine geschätzte Höhe von ca. 20 Metern und ein Durchmesser von etwas über 3 Metern.

Die gesamte Elektronik und alle technischen Geräte der Anlage wurden durch einen vorprogrammierten Starkstromimpuls lahmgelegt, nachdem die Rakete die Anlage verlassen und die Mündungsklappe sich wieder geschlossen hatte. Infolgedessen ist es hier unten stockdunkel, so dass die Freelancer ihre eigene Beleuchtung mitbringen müssen. Außerdem haben sie keine Möglichkeit, auf elektronischem Wege herauszufinden, was sich hier zugetragen hat.



Die Einrichtung der Anlage befindet sich in einem bemitleidenswerten Zustand und es sieht so aus, als ob hier jemand über mehrere Jahre in seinem eigenen Dreck gelebt hätte. Überall liegt der Müll von Nahrungsrationen herum, an dem sich das Ungeziefer gütlich tut. Und wie schon in dem anderen Geheimlabor finden die Freelancer auch hier keine Menschenseele. Der einzige Mensch, der die Anlage zuletzt bewohnte, Dr. Macy, hat sich mit der Rakete aus dem Staub gemacht.

Durchsuchen die Freelancer den Laborbereich, so stoßen sie auf mehrere kleine Räume mit verstaubter Laboreinrichtung, die anscheinend schon seit mehreren Jahren nicht mehr genutzt wurden, sowie einen größeren Raum, der sich vor allem durch einen Bereich auszeichnet, der offensichtlich einmal zur Erzeugung eines Magnetfelds mit einem Durchmesser von zwei Metern diente, nun aber ebenso tot daliegt wie der Rest der Anlage. Ein Freelancer mit dem Wissensbereich Physik oder einer gelungenen WE-Probe erkennt, dass dieses Magnetfeld dazu gedacht war, etwas in seinem Innern hermetisch von der Außenwelt abzuriegeln.

Dummerweise wird das Labor von einem Abwehrsystem verteidigt, das den Starkstromimpuls überlebt hat. Es handelt sich um Prototypen aus Macys Forschungen, die auf Naniten der 6. Generation basieren und in der Lage sind, elektrische Geräte zu infiltrieren und von innen heraus zu gefährlichen Kampfmaschinen umzubauen. Das Resultat ähnelt den von Tsukasa-Fragmenten heimgesuchten Maschinenmonstern, allerdings gibt es auch noch einige Ab-

weichungen. Die Werte der Naniten-Drohnen finden Sie auf Seite 80.

Der Wohnbereich deutet darauf hin, dass sich hier zuletzt nur eine Person aufhielt, leider sind durch die restlose Zerstörung der Elektronik alle Aufzeichnungen gelöscht worden, so dass sich nicht mehr feststellen lässt, wer es war. Kluge Freelancer könnten auf die Idee kommen, DNA-Spuren oder Fingerabdrücke zu sammeln – eine Analyse dieser Daten über den Stream ergibt, dass es sich beim Bewohner um einen Dr. Donald Macy handelte, Assistent des weltberühmten Nanitenforschers Lucius Paraclesus. Den Daten des Streams zufolge kam Macy allerdings im Jahr 2327 bei einem Autounfall ums Leben. Die Aufzeichnungen des Unfalls lassen keine Spuren einer nachträglichen Manipulation erkennen, wurden also wahrscheinlich von Meisterhand gefälscht.

Zum Glück hatte der Bewohner der Anlage die für sein Zeitalter ungewöhnliche Eigenschaft, ein handgeschriebenes Tagebuch zu führen – besser gesagt sollte es sich wohl um eine Art Autobiografie handeln. Auf dem Buchdeckel steht zu lesen: „Frieden auf Erden durch Naniten, Memoiren eines verkannten Genies, von Dr. Donald Macy“. Die Einträge sind wirr und kaum zu verstehen und deuten auf eine ausgeprägte paranoide Schizophrenie des Schreibers hin, die mit der Zeit immer schlimmer wird.

Die ersten Einträge sind noch relativ leicht zu verstehen, auch wenn sie den Fanatismus des Schreibers bereits erah-

nen lassen. Über mehrere Seiten hinweg lässt er sich über all das Schlechte in der Welt aus, das auch im 24. Jahrhundert keine großen Unterschiede zu dem erkennen lässt, was die Freelancer aus ihrer Gegenwart gewöhnt sind. Macy kommt allerdings zu einem etwas ungewöhnlichen Fazit: In seinen Augen hat die Menschheit auf ihrem Weg zu Weisheit, Güte und gegenseitigem Respekt versagt. Deshalb sind nun radikalere Maßnahmen erforderlich, um den Frieden auf Erden doch noch zu verwirklichen. Die Menschen müssen zum friedlichen Zusammenleben *gezwungen* werden, und zwar alle Menschen der gesamten Erde zur selben Zeit, sonst kann es nicht funktionieren. Das Mittel zum Zweck sollen dabei die Naniten der 7. Generation spielen. Verleiht man ihnen eine Reproduktionsfähigkeit, so erlangen sie die Fähigkeit, sich in wenigen Minuten über die gesamte Erde auszubreiten. Da es sich um sehr kleine Naniten handelt, die quasi Atom-Größe haben (siehe hierzu auch *Spielerbuch*, Seite 8 und 9), verwandeln sie dabei die gesamte Materie der Erde, inklusive ihrer Atmosphäre, in *Nanitenmaterie*. Diese Nanitenmaterie besitzt die selben Eigenschaften wie normale Materie, verhält sich allerdings zusätzlich noch wie ein gigantisches Netzwerk, dem man bestimmte Verhaltensmuster einprogrammieren kann.

Die Naniten der 7. Generation waren Macys Spezialgebiet, allerdings benötigte er noch ein Expertenteam, dass für ihn die nötige Software schrieb, deshalb verbündete er sich im Jahr 2326 mit gleichgesinnten Wissenschaftlern, die auf dem Gebiet der Quantencomputertechnologie erhebliche Durchbrüche erzielt hatten und wie er an den Traum einer besseren Welt glaubten. Da abzusehen war, dass die meisten Menschen ihr Vorhaben nicht begrüßen wurden, hielten sie es streng geheim und gaukelten der Öffentlichkeit sogar ihr eigenes Ableben vor, um im Untergrund weiterzuarbeiten. Team Eden arbeitete in der Tokyo Bay an der Software, während sich Macy mit seinem Team Genesis um die Hardware kümmerte.

Leider versank Macy während seiner Arbeit immer tiefer in seine paranoiden Wahnvorstellungen und vergraute dadurch Stück für Stück alle seine Mitarbeiter. In seinen Tagebucheinträgen beschimpft er sie als Stümper und Verräter, denen er keine Träne hinterher weinen würde. (Die meisten seiner ehemaligen Mitarbeiter blieben allerdings auch nach ihrem Ausscheiden aus dem Projekt der grundsätzlichen Idee treu und hielten sich weiter aus der Öffentlichkeit – nur einer von ihnen hatte schließlich doch Gewissensbisse und spielte den Geheimdiensten einige anonyme Warnungen zu.)

Vor zwei Jahren, im Jahr 2330, hatte Macy seine Arbeit an den Naniten erfolgreich abgeschlossen, wähen der gleichzeitig auch den letzten seiner Mitarbeiter aus dem Projekt herausgeekelt hatte und sich nun in einem Zustand wachsender geistiger Umnachtung befand. Ab hier werden seine Tagebucheinträge erratisch und extrem schwer zu lesen – zum größten Teil handelt es sich um Schimpfriaden gegen seine Kollegen vom Team Eden, sowie gegen die Menschheit im großen und ganzen und natürlich Gott und die Welt. Warum er niemandem, noch nicht einmal Team Eden, von der Fertigstellung der Naniten berichtet, geht nicht eindeutig aus den Aufzeichnungen hervor. Es kann nur vermutet werden, dass sein Verfolgungswahn so groß geworden war, dass er niemandem mehr vertraute.

Im Tagebuch sind auch Angaben zu den Naniten zu finden, diese sind allerdings unvollständig, wirr und in weiten Teilen einfach nicht zu verstehen, wenn man kein Experte der Naniten-Technologie ist. Immerhin kann man dem Text entnehmen, dass sich zum Schluss innerhalb des „Eindämmungsfeldes“ (das Magnetfeld, dessen Spuren die Freelancer im Labor fanden) eine ausreichende Menge Naniten befand, um den Verwandlungsprozess der Erde zu beginnen. Die Ausbreitung erfolgt, indem ein einzelner Nanobot ein angrenzendes Atom assimiliert und in einen Nanobot verwandelt, der die Eigenschaften dieses Atoms simuliert. Dieser beginnt nun seinerseits mit der Assimilation benachbarter Atome, so dass in kürzester Zeit eine Kettenreaktion entsteht, die zu einer unkontrollierbaren, exponentiellen Ausbreitung führt.

Sobald der Ausbreitungsprozess abgeschlossen ist, beginnt sich das System zu konsolidieren und zu initialisieren, d.h. es speichert seinen Grundzustand zum Zeitpunkt X und simuliert von dem Moment an das normale Verhalten der von ihm dargestellten Materie. Die Naniten bilden dabei ein gigantisches, miteinander verwobenes Netzwerk. Eine weitere Assimilation neuer Materie ist dabei nicht vorgesehen, da dies die Funktion des Systems stören würde (es bestünde die Gefahr, dass sich die Naniten gegenseitig angreifen). Durch ihre Programmierung wären die Naniten über einen langen Zeitraum in der Lage, das tägliche Dasein auf einem normalen Planeten zu simulieren. Die zugrunde liegende Software von Team Eden würde dafür sorgen, dass es sich um ein friedliches Zusammenleben handelte und der Planet Erde zu einem neuen Garten Eden würde.

Falls sich die Naniten durch einen Unfall ausbreiten sollten, ohne vorher programmiert worden zu sein, so würde ein Sicherheitssystem greifen, dass für eine Rückverwandlung der Nanitenmaterie in normale Materie sorgt. Diese Rückverwandlung würde von Anti-Naniten eingeleitet, die zuvor mit einer Rakete in den Weltraum geschossen würden. Mit der Rückkehr der Raumkapsel in die Atmosphäre würden die Anti-Naniten sich ausbreiten und die gesamte Nanitenmaterie wieder in normale Materie verwandeln. Da dies auf



keinen Fall passieren darf, während sich die Naniten noch in der Assimilations-Phase befinden, muss zwischen dem Start der Rakete und ihrer Rückkehr eine gewisse Zeitspanne liegen, geplant ist ein Monat. Damit die unprogrammierten Naniten in der Zwischenzeit keinen irreparablen Schaden an der Erde verursachen, verfügen sie über einen Zeitschalter, der dafür sorgt, dass sich das gesamte System nach Ablauf eines Tages wieder in den Ursprungszustand zurückversetzt.

Anhand des Tagebuchs lässt sich auch einiges über die Rakete herausfinden. Sie wird als „Stealth-Rakete“ beschrieben, die nicht vom Radar erfasst werden kann und auch sonst ein vergleichsweise niedriges Energieprofil aufweist. Es gibt auch einige Angaben zur Form und Größe, allerdings sind diese nicht sehr genau, weil dies in den Zuständigkeitsbereich anderer Wissenschaftler fiel. Es ist jedoch eindeutig zu erkennen, dass die Raumkapsel an der Spitze der Rakete nur dem Transport der Anti-Naniten dient und kein Lebenserhaltungssystem für menschliche Reisende enthält.

Der letzte Tagebucheintrag ist ungewöhnlich klar geschrieben und lässt erahnen, wie es zur Naniten-Katastrophe kam:

Hab gerade Warnbotschaft von Team Eden erhalten. Diese Versager haben es tatsächlich fertig gebracht, meinen Traum zu zerstören. Alle tot, die Deppen. Komplett ruiniert, das ganze Projekt. Hätte nie auf sie hören sollen. Aber egal, jetzt schnell handeln. Ich schalt hier alles ab und lass die Naniten frei. Dann ist alles kaputt, na und? Hätten ja auf mich hören können. Keiner hat jemals auf mich gehört. Selbst schuld. Kann ich nichts dran ändern. Wird ich mir nicht vorwerfen lassen.

Keine Ahnung, was die Naniten mit dem Planeten anstellen, so ganz ohne Programmierung. Ich schätze mal: Tabula rasa. Großes Experiment, vielleicht mein letztes. Ich gehe jedenfalls auch in die Raumkapsel. Will auf keinen Fall hier sein, wenn die Naniten loslegen.

Bis später,

Macy

Unterhalten Sie sich mit Ihren Spielern über die durch das Tagebuch gewonnenen Erkenntnisse, um sicherzugehen, dass dieses das Puzzle erfolgreich zusammengesetzt haben: Die Naniten der 7. Generation waren zunächst dazu gedacht, die gesamte Erde mit allen Menschen in Nanitenmaterie zu verwandeln und durch eine spezielle Programmierung eine Art „Garten Eden“ zu erzwingen. Die dafür nötige Software wurde wegen technischen Problemen jedoch nie fertiggestellt. Als dann das gesamte Projekt zum Scheitern verurteilt war, entschloss sich der wahnsinnige Dr. Macy, die Naniten

einfach ohne Programmierung loszulassen. Zuvor brachte er sich allerdings noch mit der Stealth-Rakete in „Sicherheit“, in deren Raumkapsel sich Anti-Naniten befinden, mit der sich die Umwandlung in Nanitenmaterie rückgängig machen lässt. Anscheinend ist die Rakete aber gar nicht für den Transport von Menschen ausgelegt, so dass 1) ein Überleben von Macy äußerst unwahrscheinlich ist und 2) durch sein hinzugekommenes Gewicht die Rakete wahrscheinlich so weit vom vorprogrammierten Kurs abkam, dass sie nie mehr zur Erde zurückkehrte. Das tägliche Reset, das die Freelancer erleben, ist demnach eine Folge der Umwandlung der Erde in Nanitenmaterie, die sich alle 24 Stunden in ihren Ursprungszustand zurückversetzt.

Die Freelancer wissen nun, dass sich an Bord der Raumkapsel eine Fracht befindet, die möglicherweise in der Lage ist, das Reset umzukehren. Doch ob diese Rakete ihren Flug überstanden hat und wo sie sich nun befindet, das wissen sie nicht. Da ihnen ansonsten keine Informationen zur Verfügung stehen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als den Kurs der Rakete anhand der Rauchsäule zu extrapolieren und so herauszufinden, wohin es sie verschlagen hat. Einen viele Jahre alten Raketenkurs nachzuvollziehen, geht allerdings an die Grenze dessen, was sich mit Himmelsmechanik ausrechnen lässt. Die Freelancer brauchen die Hilfe eines echten Experten.

ZWISCHENSEQUENZ

Falls Sie in Ihrer Spielrunde einen Freelancer mit Fahrzeug-Symbiolink haben, der allmählich an der Nützlichkeit dieses Geräts zweifelt, können sie die hier vorgestellte Zwischensequenz einfügen: In Tokio lebt ein Terraner namens Arkin Shaw, der zu denen gehört, die ihr Leben unter den Reenactern seelisch nicht verkraftet haben. Kurz gesagt hat er völlig den Verstand verloren. Irgendwie gelang es jedoch Dr. Kitamura nach seinem Zeitsprung (siehe Seite 68), das Vertrauen des Wahnsinnigen zu gewinnen und ihn für seine Zwecke einzuspannen. Als Kitamura ins All aufbrach, beauftragte er Shaw damit, nach Leuten Ausschau zu halten, die ihm nachfolgen, und genau die hat er nun in den Freelancern erkannt.

Je nach Fortbewegungsmittel der Freelancer verfügt Shaw entweder über einen Monstertruck oder über einen Kampfhubschrauber. Die Szene kann in Form einer Verfolgungsjagd abgehandelt werden (siehe **Freelancer Dynamics Spielerbuch**); um die Freelancer dazu zu animieren, tatsächlich die Flucht zu ergreifen und es nicht auf eine offene Straßenschlacht ankommen zu lassen, können Sie Shaw noch eine aus Reenactern bestehende bewaffnete Straßengasse an die Seite stellen.

11. ABENTEUER: TOKYO UNIVERSITY

Das Geheimlabor in Aokigahara hat euch wertvolle Antworten geliefert. Zum Beispiel wisst ihr nun, dass das tägliche Reset durch eine Naniten-Katastrophe verursacht wurde, die in Aokigahara ihren Anfang nahm. Außerdem wisst ihr, dass es Anti-Naniten gibt, die den Verwandlungsprozess umkehren können. Dummerweise hat der wahnsinnig gewordenen Macy dafür gesorgt, dass die Raumkapsel mit den Anti-Naniten nun führerlos durchs Weltall treibt. Ihr habt zwar anhand der Rauchsäule

und der vermuteten Raketenspezifikationen den ungefähren Kurs ermitteln können, den die Rakete damals genommen hat, doch jenseits der Stratosphäre verliert sich die Spur und ihr habt keine Ahnung, wie viel Zeit in der Zwischenzeit vergangen ist. Sind es ein paar Tage? Jahre? Vielleicht sogar Jahrtausende? Die Himmelsmechanik ist grundsätzlich zwar einfach – hat man die Anfangsgeschwindigkeit, Masse und Bewegungsrichtung eines Objektes zur Verfügung, so lässt sich sein Kurs für viele

hundert Jahre problemlos berechnen. Je ungenauer die Daten jedoch sind – und in eurem Fall sind sie äußerst dürftig –, desto größer werden die potenziellen Abweichungen, bis das ganze Berechnungssystem im Chaos ausufernder Störfaktoren untergeht.

Aber davon lasst ihr euch nicht aufhalten. Immerhin befindet ihr euch nun im Jahr 2332, und ebenso wie der Rest der Welt wird sich auch die Astrophysik weiterentwickelt haben. Vielleicht sogar weit genug, um eurer kleines Problem zu lösen. Die Menschen dieser Welt sind zwar in Naniten verwandelt und dazu verdammt, den selben Tag immer wieder aufs neue zu erleben, aber sie sind immer noch Menschen. Ihr müsst einfach den richtigen finden und dazu überreden, euch weiterzuhelfen. Als lohnendstes Ziel in eurer unmittelbaren Reichweite habt ihr die Tokyo University auserkoren – laut eurer Recherche im Stream eine der führenden Fakultäten für alles mögliche, inklusive der Himmelsmechanik.

Es ist gut möglich, dass Sie den obigen Text anpassen müssen, da die Handlung an dieser Stelle der Kampagne viele verschiedene Verläufe genommen haben kann.

- 1) Es ist mehr als wahrscheinlich, dass mindestens ein Freelancer über die Möglichkeit verfügt, ohne fremde Hilfe ins Weltall zu gelangen (was ja auch die Idee ist, die hinter dem Raketenantrieb-Cybersystem steckt). Und was liegt da näher, als einfach hinauf zu fliegen und sich ein Bild von der Lage zu machen? Falls einer oder mehrere Freelancer tatsächlich spontan losfliegen, haben sie eine unangenehme aber erkenntnisreiche Begegnung mit der Orbitalblockade – siehe Seite 39.
- 2) Falls die Freelancer durch eine normale Recherche herausfinden wollen, wie es im Jahr 2332 um das Weltall außerhalb der Erde bestellt ist, finden sie schnell heraus, dass es im Orbit 26 große Stationen gibt und außerdem noch eine große Mondbasis – die Bevölkerungszahl außerhalb der Erde befindet sich im fünfstelligen Bereich. Allerdings bekommen die Freelancer durch ihre Nachforschungen auch mit, dass alle Kommunikationsverbindungen zu den Orbitalstationen abgebrochen sind. (Dies stellt für die globale Kommunikation kein Problem dar, da sich diese inzwischen nicht mehr über Satelliten, sondern ausschließlich über Hochleistungs-Landleitungen abwickelt, die eine deutlich geringere Verzögerung als Satelliten-Verbindungen haben.) Ein Großteil der Weltöffentlichkeit weiß deshalb im Moment noch nicht einmal, dass es überhaupt ein Problem gibt. Offiziellen Verlautbarungen zufolge wird ein starker Sonnensturm für das Phänomen verantwortlich gemacht – graben die Freelancer allerdings tiefer, so stellt sich diese Meldung als fingiert heraus. Zwar werden die äußeren Atmosphärenschichten tatsächlich von einer Störeffekt heimgesucht, der an einen Sonnensturm erinnert, aber erstens betrifft der Effekt den gesamten Globus gleichermaßen, ungeachtet seiner Position zur Sonne, und zweites gab es keinerlei Vorhersage für das Aufkommen eines Sonnensturms. (Näheres zur wahren Ursache siehe Seite 39).
- 3) Anstatt sich der Hilfe eines Fremden anzuvertrauen, könnten die Freelancer auf die Idee kommen, die Position der Rakete auf eigene Faust zu errechnen, insbesondere wenn einer von ihnen ein Experte der Astrophysik ist. Allerdings stellt sich dann schnell heraus, dass seine

Berechnungsmethoden nicht ausreichen. Zunächst muss herausgefunden werden, wie viel Zeit tatsächlich vergangen ist. Anschließend muss der Raketenkurs in mühseliger Kleinarbeit simuliert werden, wobei selbstredend ein möglichst leistungsstarker Computer, vielleicht sogar ein ganzes Rechenzentrum von großer Hilfe ist. So etwas sollte sich im Jahr 2332 wohl finden lassen – und ein guter Start für die Suche ist allemal die Tokyo University, wo man zudem noch die Möglichkeit hat, sich mit anderen Experten auf diesem Gebiet zu unterhalten.

- 4) Es ist durchaus vorstellbar, dass die Freelancer an der Wirksamkeit der Anti-Naniten zweifeln, denn immerhin litt Dr. Macy an fortgeschrittener geistiger Umnachtung. Um dem genauer auf den Grund zu gehen, können sie anhand von Macys Tagebuch, in dem auch viele technische Details aufgeführt sind, eigene Nachforschungen anstellen. Diese laufen jedoch bald ins Leere, weil selbst dem größten Experten unter den Freelancern schlicht und ergreifend die wissenschaftlichen Grundlagen fehlen, die sich in den letzten 300 Jahren in der Naniten-Technologie angehäuft haben. Auch in dieser Hinsicht sind die Freelancer also auf einen Experten angewiesen – ein Umstand, der sie direkt in die Arme von Dr. Paracelus (siehe unten) führen könnte.

DER CAMPUS

Der Campus der Tokyo University nimmt ein komplettes Hochhaus mitten in der Tokioter Innenstadt in der Nähe des Bahnhofs von Ueno ein. Das Hochhaus beherbergt auf 120 Stockwerken nicht nur Vorlesungsräume, Labore und Forschungskomplexe, sondern auch die gesamte Verwaltung, die Wohnungen der Angestellten und Studenten sowie ein großes Erholungs- und Einkaufszentrum. Wie die meisten Hochhäuser dieser Größenordnung ist der Campus ein in sich geschlossener Organismus, der alles zum Leben nötige bereitstellt. Die größte Schwierigkeit für die Freelancer wird es sein, überhaupt erstmal hineingelassen zu werden. Aber für geübte Profis wie die Freelancer sollte das eigentlich kein großes Hindernis darstellen. Von verschiedenen Möglichkeiten der Heimlichkeit, Fälschung und Schauspielerei bis hin zu Überredungskunst und völlig legalen Vorgehensweisen ist alles denkbar.

Die astrophysikalische Fakultät unterhält einen eigenen kleinen Trakt, größtenteils leersteht. Durch eine regelmäßige Raumfahrt in den Orbit und zum Mond befinden sich die meisten Mitglieder dieses Forschungszweiges im Weltraum und die Vorlesungen erfolgen in virtuellen Vorlesungsräumen im Stream. Die staubtrockenen Büros der theoretischen Astrophysik mit ihren Wandtafeln, auf denen geniale Kopfkakrobaten die Welt mit ellenlangen Formeln zu erklären versuchen, stellen dagegen eher eine Ausnahme dar. Schon nach kurzem Suchen oder Nachfragen treffen die Freelancer auf die örtliche Koryphäe: Dr. Hopper.

PROFESSOR HOPPER

Prof. Dr. Sheila Hopper ist ein hochintelligentes Wunderkind von gerade einmal 20 Jahren, deren Stammbaum so weit über den Globus verstreut ist, dass man sie zurecht als globale Erdenbürgerin bezeichnen kann. Allerdings ist sie auch weltfremd und selbstverliebt und betrachtet jede

Person mit einem IQ von unter 150 als mindere Lebensform – und lässt sie das auch spüren. Weil sie der einzige Professor der Fakultät ist, der sich nicht mit einem Forschungsauftrag im Weltraum unterwegs ist, hat man ihr die Leitung übertragen, die allerdings gänzlich von ihrer resoluten Sekretärin übernommen wird. Hopper beschäftigt sich dagegen ausschließlich mit Dingen, die ihre Aufmerksamkeit verdient haben, während sie jede Art von sozialer Interaktion als hochgradig irritierend empfindet.

Da sich Hopper nicht besonders für ihr Aussehen interessiert, hat sie ihren Körper nicht der üblichen Schönheitsoperation unterzogen und so ihr natürliches, nicht besonders hübsches Aussehen behalten. Gerade das ist im Jahre 2332 allerdings ziemlich ungewöhnlich, um nicht zu sagen exotisch, und hat deshalb schon eine Reihe von Verehrern auf den Plan gerufen, die jedoch allesamt an ihrer schroffen Art abgeprallt sind. Jede Art von zwischenmenschlicher Beziehung sind ihr ein Graus.

Da es Hopper gewohnt ist, über Phänomene nachzudenken, die sich Milliarden Lichtjahre entfernt über Zeiträume von vielen Millionen Jahren abspielen, kann sie die Aufregung ihrer Studenten über die derzeitigen rätselhaften Vorgänge im Orbit nicht teilen. Dabei ist sie deutlich näher an einer Lösung für das Mysterium, als die meisten ahnen. Während ein Großteil des elektromagnetischen Spektrums durch ein unbekanntes, aber anscheinend künstlich herbeigeführtes Phänomen gestört wird, gelangt die extrem hochfrequente Gammastrahlung einiger Sterne durch das Störfeld hindurch und erzeugt dadurch eine Art Echo. Errechnet man daraus die Veränderung der von der Erde aus beobachtbaren Sternkonstellationen, so ergibt sich, dass das Universum am 21. Juni 2332 um 12 Uhr MEZ einen Sprung von exakt 72698



Tagen in die Zukunft durchgeführt hat. Was sich Hopper allerdings nicht erklären kann ist die Tatsache, warum es genau 72698 Tage sind – es gibt keinerlei Beobachtungsmaterial, das einen Rückschluss auf die Signifikanz dieser Zahl zuließe. Ihr fehlt die wichtige Information, dass die Erde einem regelmäßigen Reset ausgesetzt ist und die Zahl 72698 demnach keine größere Signifikanz zukommt als der einer laufenden Nummer.

Durch ihre Unterhaltung mit Hopper erfahren die Freelancer immerhin auf fundierte Weise, dass seit dem ersten Reset etwa 200 Jahre vergangen sind. Wahrscheinlich werden sie Hopper auch die Wahrheit über das Reset erzählen, was diese mit deutlich weniger Unglauben aufnimmt als die meisten anderen. Dennoch verlangt sie Beweise für die Behauptungen der Freelancer – gar nicht so einfach –, und betrachtet sie bis dahin als „interessante These“, mit der

sich tatsächlich alle ihre Beobachtungen erklären ließen. Die weitreichenden Folgen dieses Phänomens für die Menschheit interessieren sie nicht, sie interessiert sich ausschließlich für das Phänomen an sich.

Wenn Sie und Ihre Spieler Spaß an pseudo-wissenschaftlichem Technobabble haben, dann können sie die Unterhaltung mit Hopper ausspielen. Sie ist eine Wissenschaftlerin durch und durch, und obwohl sie weniger weiß als die Freelancer, kann sie aus den wenigen Daten erstaunliche Rückschlüsse ziehen (siehe Seitenkasten).

Über kurz oder lang sollten die Freelancer allerdings auf ihr eigentliches Anliegen zu sprechen kommen, nämlich ihrer Suche nach der verschollenen Raumkapsel. Als echte Expertin auf dem Gebiet der Himmelsmechanik kann sie ihnen ohne lange überlegen zu müssen mitteilen, dass es mit dem Rechenpotenzial der zur Verfügung stehenden Computer mehrere Wochen dauern wird, eine Reihe potenzieller Raketenkurse zu simulieren. Das Resultat wäre eine

Das Reset im astrophysikalischen Kontext

Bei jedem Reset wird die gesamte Erdoberfläche inklusive der Atmosphäre in den Zustand zurückversetzt, den sie 24 Stunden vorher hatte. Das einzige, was sich nicht in den Ursprungszustand zurückversetzen lässt, ist die Position des Planeten relativ zur Sonne. Dies kompensieren die Naniten dadurch, dass sie die Erdneigung bei jedem Reset so verändern, dass das Licht jeden Tag im selben Winkel einfällt wie am 22. Juni 2332. Genauer gesagt dient ihnen die Position der Sonne zur exakten Rekalibrierung ihrer Position auf der Erdoberfläche. Andere Abweichungen wie eine Veränderung der Entfernung zur Sonne spielen sich in einem (momentan) vernachlässigbaren Umfang ab.

Zum Glück für alle Nicht-Reenacter fällt der Zeitpunkt des Resets fast exakt auf den Zeitpunkt der Sommer-Sonnenwende, deshalb ist die Positionsveränderung kaum zu verspüren. Würde das Reset zum Zeitpunkt einer Tag-und-Nacht-Gleiche stattfinden, so wäre die Positionsveränderung so erheblich, dass alles, was nicht aus den Naniten besteht, um mehrere Kilometer versetzt würde.

Was sich jedoch unweigerlich mit der Zeit ändert ist die Position des Sonnensystems in der Milchstraße und die dadurch erkennbare Verschiebung der Sternkonstellationen. Wenn man wie Prof. Hopper die richtigen Schlussfolgerungen aus dieser Veränderung zieht, lässt sich sogar errechnen, wie viel Zeit in der Zwischenzeit tatsächlich vergangen ist.

Sammlung möglicher Positionen, an denen sich die Kapsel im Moment aufhalten könnte. Wie viele verschiedene Positionen? Nun, grob geschätzt etwa eine Million. Diese müssten dann der Reihe nach sondiert werden, wobei Eile geboten ist, weil die Raumkapsel ihren Kurs in der Zwischenzeit natürlich fortsetzt. Kurz gesagt: Es ist eine Herausforderung, die an Sinnlosigkeit grenzt, wenn man zudem bedenkt, dass sich die Computer auf Reenact alle 24 Stunden in ihren Ursprungszustand zurückversetzen.

Prof. Hopper kann den Freelancern also mit hoher akademischer Präzision beweisen, dass sie ihnen keine große Hilfe sein wird. Allerdings gibt sie zu bedenken, dass die Zeit außerhalb der Erde wahrscheinlich nicht stehen geblieben ist. Dort draußen leben womöglich die Erben der Menschen, die im Orbit der Erde ihre Heimat fanden. Vielleicht sind sie sogar verantwortlich für die Informationssperre zum Orbit. Dies ließe darauf schließen, dass sich ihre Technologie entscheidend weiterentwickelt hat. Und wenn man diese Vermutung weiter spinnt, dann ist es durchaus denkbar, dass es dort draußen jemanden gibt, der den 200 Jahre alten Raketenkurs akkurat berechnen kann.

KONTAKTAUFNAHME MIT PROJEKT X

Die Freelancer sind die ersten, die jemals den Geheimraum von Team Eden geöffnet haben, und die dadurch ausgelöste Zerstörung des Hochhauses der Obama Finance stellte eine erhebliche Abweichung des normalen Tagesablaufs der Reenact-Erde dar. Bei Projekt X beschäftigen sich mehrere Agenten damit, tagtäglich nach solchen Abweichungen Ausschau zu halten, da diese **immer** auf ein Eingreifen von außen zurückzuführen sind. Als die Agenten jedoch beim Hochhaus eintreffen, sind die Freelancer (wahrscheinlich) bereits über alle Berge, so dass sich die Spur hier erstmal verflüchtigt.

Immerhin stoßen die Projekt-X-Agenten bei ihren weiteren Nachforschungen jedoch auf Tsukasa und die Machenschaften von Team Eden, auch wenn ihnen der Geheimraum entgeht. Einer der führenden Köpfe von Projekt X, niemand anderes als der illustre *Dr. Paraclesus* (siehe unten), weiß also, dass sich irgendwo dort draußen Leute herumtreiben, die ebenfalls der Ursache der Naniten-Katastrophe auf der Spur sind und anscheinend schon mehr darüber herausgefunden haben als er. Leider sieht er keine Möglichkeit, mit diesen Leuten in Kontakt zu treten, deshalb staunt er nicht schlecht, als er ihnen bei seinem Besuch der astrophysikalischen Abteilung direkt über den Weg läuft.



DR. PARACLESUS

Dr. Kostas Paraclesus wurde im Jahr 2254 in der europäischen Balkan-Kriegszone geboren und hatte machte eine harte Kindheit durch, bevor seine außerordentliche Intelligenz erkannt und gefördert wurde. Er stieg rasch zu einem der führenden Naniten-Forscher seiner Zeit auf und vollbrachte einige bahnbrechende Erfindungen, wobei er stets dafür sorgte, sich patentrechtlich abzusichern. Sein erklärtes Ziel war der Kampf gegen das Elend in der Welt, aber was er damit tatsächlich meinte, war in erster Linie der Kampf gegen sein eigenes Elend. Und das gelang ihm auch vortrefflich, denn sein Alter von 78 Jahren sieht man ihm nicht an – mit seinem vollen, schwarzen Haar und seinem südländischen Charme würde man ihn höchstens auf 40 schätzen.

Resultat von extrem fortschrittlichen, aber auch extrem teuren Gentherapien.

Zu Paraclesus' Errungenschaften gehörten auch die ersten Prototypen der Naniten der 7. Generation, später wandte er sich allerdings von diesem Forschungsbereich ab, da er ihm als kommerziell nicht lohnenswert genug erschien. Die Naniten-Katastrophe erwischte ihn deshalb ebenso unvorbereitet wie den Rest der Menschheit und er verbrachte fast 200 Jahre im Reset, bevor er von Operation X befreit wurde.

In ihm steckt noch immer viel von dem Ehrgeiz und Geschäftssinn, die er im Jahr 2332 besaß, aber durch die Erkenntnis, dass er ein Reenacter ist und dazu auch noch einer der wenigen, denen die „Gnade“ zuteil wurde, ihr Schicksal vollständig zu verstehen, hat er auch einige nachdenkliche



Züge gewonnen. Da es der Gedächtnisspeicher-Technologie (Seite 17f.) nicht möglich ist, einer behandelten Person mehr als 10 Tage an Erinnerungen zurückzugeben, ohne ihr Gehirn weichzukochen, hat er sich auf eine Vorgehensweise verlegt, bei der er sich nach jedem Reset höchsten 5 Tage an Erinnerungen zurückgeben lässt, sorgfältig gefiltert nach ihrer Wichtigkeit. Kein Wunder, dass er sich fühlt wie ein Ertrinkender, dem es gerade so gelingt, sich mit einer Fingerspitze an einen Rettungsring zu klammern.

Wiederum ist es vor allem seine Selbstsucht, die ihn dazu antreibt, eine Lösung für das Naniten-Problem zu finden, aber das weiß er recht erfolgreich zu verschleiern. Wichtiger ist, dass er durch seine mitreißende Art und sein großes Wissen in der Naniten-Technologie zu einer treibenden Kraft innerhalb der Organisation geworden ist. So ist er es auch, der als erster den großen Wert der Freelancer erkennt, nicht nur wegen ihrer einzigartigen Herkunft und Perspektive, sondern vor allem wegen der ihnen innewohnenden Kraft und ihrem Willen, die Welt zu verändern. (Falls Ihre Spieler jemals Zweifel an der Heldenhaftigkeit ihrer Freelancer haben sollten, so können Sie sie in der Rolle des Paraclesus daran erinnern.)

Da er nach jedem Reset wieder in seinem Labor auftaucht, bar jeder Erinnerung, nur um sogleich von einer Drohne den Erinnerungsspeicher injiziert zu bekommen, verfügt er über einen eingeschränkten Bewegungsfreiraum und hält sich meist in der Umgebung der Tokyo University auf, um seine Forschungen fortzusetzen und ein Mittel gegen das Reset zu finden. Außerdem nimmt er hier behutsam mit den Kollegen anderer Fachbereiche Kontakt auf und weicht sie in die Wahrheit des Resets ein – zum einen in der Hoffnung, neue Verbündete für Projekt X zu finden, zum anderen aber auch deshalb, weil er nach Leidensgenossen sucht, mit denen er sein Schicksal teilen kann.

Etwas anders verhält es sich zwischen ihm und Prof. Hopper, für die er sich weniger wegen ihres Fachbereichs interessiert, sondern vor allem deshalb, weil er in ihren Intellekt verliebt ist und ihr gerne näherkommen würde. Seitdem er befreit wurde und das Phänomen des Resets zur Gänze verstanden hat, ist der Versuch, sie zu einem Abendessen und vielleicht auch noch mehr herumzukriegen, für ihn zu so etwas wie einem Hobby geworden, dem er einen nicht unerheblichen Teil seiner wertvollen Erinnerungsspeicher-Kapazität widmet. Dadurch, dass er sie nun schon seit Monaten immer wieder auf verschiedene Weise zu überreden versucht und dabei aus den Fehlern der vorherigen Versuche lernt, ist er seinem Ziel bereits näher gekommen als alle anderen Verehrer, aber immer noch weit von einem endgültigen Erfolg entfernt.

Das wahrscheinlichste Zusammentreffen zwischen ihm und den Freelancern findet statt, wenn er mit zwei Tassen heißem Kaffee Hoppers Büro betritt, während sich diese gerade angeregt mit den Freelancern unterhält. Weil er über den normalen Tagesablauf in Hoppers Büro ziemlich gut informiert ist, erkennt er die Freelancer sofort als Besucher von Außenhalb. Dennoch lässt er sich zunächst durch nichts anmerken, dass er in das Geheimnis des Resets eingeweiht ist, sondern gibt sich als unwissender Reenacter aus, um herauszufinden, was die Freelancer wissen und was sie vorhaben. Insbesondere sein Fachgebiet der Nanotechnologie sollte es ihm erlauben, mit den Freelancern ins Gespräch zu kom-

men. Sobald er genug erfahren hat, gibt er sich als einer der Anführer von Projekt-X zu erkennen und klärt die Freelancer über die Ziele der Organisation auf – außerdem liefert er ihnen einen Überblick über das, was sich in den letzten 200 Jahren außerhalb der Erde zugetragen hat. Dass Hopper bei dieser Offenbarung dabei ist, stört ihn nicht. Erstes wird sie sich nach dem nächsten Reset an nichts erinnern können und zweitens kennt er ihre Reaktion bereits, da er dies schon einmal ausprobiert hat.

Mit Hopper und Paraclesus haben Sie diesmal zwei Nichtspielercharaktere an der Hand, mit denen Ihre Spieler interagieren können. Um sich die Arbeit zu erleichtern, können Sie sich allerdings voll auf die Darstellung des redseligen Paraclesus konzentrieren – Hopper redet sowieso nur dann, wenn man sie direkt anspricht.

Neben all den Informationen, die Paraclesus über das Jahr 2532 liefern kann, besitzt er auch einiges Wissen aus seiner Vergangenheit. Im Speziellen kann er den Freelancer davon berichten, wie der Forschungszweig der Naniten der 7. Generation nach einem bombastischen Hype relativ sang- und klanglos unterging, weil sich die Hürden bei der praktischen Umsetzung als zu hoch erwiesen. Zu seinem Glück zog er sich relativ schnell aus dieser Forschung zurück, als er ihr Scheitern erkannte, aber nicht alle seine Kollegen teilten diese Erkenntnis. Einer von ihnen war Dr. Macy (Seite 46ff.), an den sich Paraclesus als leidenschaftlichen, aber auch von seltsamen Visionen einer „besseren Welt“ heimgesuchten Wissenschaftler erinnert, der es nie verwinden konnte, als das Vertrauen in die technologischen Möglichkeiten nachließ und schließlich alle Forschungsgelder entzogen wurden. Der Autounfall, bei dem Macy umkam, hatte Paraclesus immer als geglückten Selbstmordversuch betrachtet, und er ist ehrlich überrascht, dass der Autounfall fingiert war. Macy als Verursacher der Naniten-Katastrophe macht für ihn aber sehr viel Sinn, weil niemand jemals so nahe an einem Durchbruch war wie er. Dass es Macy außerdem gelang, funktionierende Anti-Naniten zu entwickeln, hält Paraclesus für sehr wahrscheinlich, weil diese Sicherheitsmaßnahme schon immer zum Standard in der Naniten-Forschung gehörte. Die Anmerkungen in Macys Tagebuch bestätigen dies in seinen Augen – leider sind sie nicht umfassend genug, als dass Paraclesus daraus selbst Anti-Naniten entwickeln könnte.

Im Laufe des Gesprächs sollte sich herausstellen, dass die Freelancer mit den Orbitalern in Kontakt treten sollten, in der Hoffnung, dass sich unter diesen jemand befindet, der ihr Problem mit der verschollenen Raumkapsel lösen kann. Paraclesus teilt den Freelancern mit, dass die Orbitaler nicht nur eine Informationssperre errichtet haben, sondern auch ein äußerst dichtes Blockadenetz um den Planeten gespannt haben, das nur autorisierte Transporte hindurch lässt (möglicherweise haben die Freelancer bereits „Bekanntschaft“ mit der Orbitalblockade gemacht – siehe Seite 39). Die einzige Möglichkeit, mit den Orbitalern in Kontakt zu treten, besteht deshalb über eine Transportrakete der Solomon Space Agency auf Guadalcanal (Salomonen-Inseln), die seit einer Weile exklusiv von Projekt X genutzt wird. Gemeinsam mit den Freelancern kontaktiert er über den *Stream* die Operationsleiterin Olivia Petral, um sie über die Mission der Freelancer und deren große Wichtigkeit zu informieren und ihre Unterstützung anzufordern. Petral lädt sie daraufhin ein,

zum Gelände der Space Agency zu kommen, wo sie ihnen die Transportmöglichkeit zur Verfügung stellen wird. Selbst wenn die Freelancer über genügend Cybersysteme verfügen, um auch ohne Hilfe einer Rakete in den Orbit gelangen zu können, möchte Petral erst einmal persönlich mit ihnen reden, bevor sie ihnen so ohne weiteres die Transponder-Codes zur Durchquerung der Orbitalblockade aushändigt. Weiter geht's im nächsten Abenteuer!

Beachten Sie bei künftigen Begegnungen der Freelancer mit Paraclesus, dass es sich bei ihm um einen Reenacter handelt. Seine persönlichen Erinnerungen mit den Freelancern

sind ihm zwar wichtig, aber er ist dazu gezwungen, nur die allerwichtigsten Erinnerungen in den Erinnerungsspeicher zu laden und die restlichen Informationen in Form eines Memos an sich selbst zu gestalten. Wenn er sich nach einem Reset erneut mit den Freelancern unterhält, wird er sie immer wieder wie Fremde behandeln, deren Mission er zwar kennt und schätzt, zu denen er aber nie eine persönliche Verbundenheit aufgebaut hat. Bei all seiner Selbstsicherheit und Weltgewandtheit macht dies Paraclesus zu einer tragischen Figur, an der Sie Ihren Spielern die ganze Tragweite des Resets veranschaulichen können.

12. ABENTEUER: SOLOMON SPACE AGENCY

Die Solomon Space Agency ist ein junges, aufstrebendes Unternehmen aus Japan, dass im Osten der Salomonen-Insel Guadalcanal ein Raketenzentrum unterhält. Hier versucht man, sich mithilfe von Billigraketen von der erbitterten Konkurrenz abzusetzen. Der derzeitige Prototyp, die LS-11, ist eine klassische mehrstufige Rakete, die eine Nutzlast von 2 Tonnen in den niederen Erdorbit transportieren kann. Bislang wurden drei Starts durchgeführt, von denen jedoch keiner erfolgreich verlief. Die aktuelle Rakete befindet sich zwar schon im fertigen Zustand, aber der nächste Start ist erst in einem Monat vorgesehen. An dieser Stelle kommt Olivia Petral ins Spiel.

Petral ist eine Terranerin wie sie im Buche steht. Sie lebt bereits seit über 15 Jahren unter den Reenactern und stand kurz davor, komplett durchzudrehen, als sich ihr mit Projekt X eine die Möglichkeit bot, für ein höheres Ziel zu kämpfen. Als ursprüngliche Orbitalerin hat sie sich kybernetischen Veränderungen unterzogen, um wie ein normaler Mensch auszusehen, was jedoch nichts daran ändert, dass ihr Körper ein synthetisches Wunderwerk ist, das es in vielerlei Hinsicht mit den Körpern der Freelancer im voll verwandelten Zustand aufnehmen kann. Als Teil einer an Schizophrenie grenzenden Persönlichkeitsstörung ist sie einerseits eine fanatische Kämpferin für eine Beendigung des Resets, während sie auf der anderen Seite von der Konsequenzlosigkeit des Lebens auf Reenact ausgiebig Gebrauch macht – es ist ihr egal, wie viele Reenacter durch ihre Aktivitäten zu Schaden kommen, weil diese nach dem nächsten Reset sowieso wieder zur Verfügung stehen, und es ist ihr auch egal, was die Leute von ihr denken oder ob sie etwas von ihren übermenschlichen Kräften mitbekommen oder nicht.

In der Solomon Space Agency hält sich Petral seit etwa zwei Jahren auf – das sind über 700 Tage, in denen sie nach Möglichkeiten gesucht hat, die anwesenden Entscheidungsträger dahingehend zu manipulieren, dass der Raketenstart auf den heutigen Tag vorverlegt wird, um eine von ihr bestimmte anonyme Fracht ins All zu schießen. Inzwischen ist sie so routiniert, dass sie jeden Tag einen Raketenstart durchführen könnte, was sie jedoch nicht tut, weil dies die Erfordernisse von Projekt X übersteigen und außerdem die unerwünschte Aufmerksamkeit der anderen Terraner auf sich ziehen könnte.

Ihr Trick besteht darin, sich als Chinesisch-Kaiserliche Agentin auszugeben und zu legitimieren, die in einer streng geheimen Mission unterwegs ist, bei der es um die Aufklärung

der seltsamen Vorgänge im Orbit geht. Sie veranlasst daraufhin eine sofortige Verlegung der Rakete zur Startrampe und einen noch am selben Tag durchgeführten Raketenstart. Ganz nebenbei hat sie durch mehrere Tests herausgefunden, wo sich die Kinderkrankheiten der LS-11-Rakete befinden und sorgt dafür, dass diese vor dem Start ausgemerzt werden. Die Nutzlast bestand bis jetzt vor allem aus Labortieren, mit denen die Wissenschaftler von Projekt X im Orbit den Bestrahlungs-Prozess auf Lebewesen auszudehnen versuchen – bislang ohne Erfolg. (Im Unterschied hierzu dient die tägliche Transportrakete des Baikonur Cosmodrome einzig zur Warenlieferung in den Orbit – siehe Seite 17.)

DIE ANKUNFT DER FREELANCER

Wo, auf welche Weise und zu welcher Tageszeit die Freelancer auf dem Gelände der Space Agency eintreffen, hängt von der Vorgehensweise der Spieler ab. Mit regulären Transportmitteln können sie bis zum Flughafen von Guadalcanal gelangen und sich anschließend einen Hubschrauber mieten, der sie bis zur Space Agency im Südosten der Insel bringt. Oder sie mieten sich ein Flugzeug, dass sie direkt von Tokio dorthin bringt. Wenn genügend Gruppenmitglieder über Raketenantriebe verfügen, ist auch ein Direktflug aus eigener Kraft möglich. Achten Sie nur darauf, dass die Freelancer gemeinsam am Zielort eintreffen.

Schon während ihrer Reise haben die Freelancer Gelegenheit, mit Petral über den Stream die Details zu vereinbaren. Sobald sie gelandet sind, werden sie von ihr begrüßt. In ihrer Begleitung befinden sich eine Handvoll Wissenschaftler unter der Führung von Direktor Nakeda Usano sowie einer Eskorte aus Sicherheitsleuten. Nach dem Eintreffen der Freelancer und einer kurzen Vorstellung fordert sie Usano dazu auf, die Transportkapsel auf die Beförderung der Freelancer umzurüsten. Als Usano daraufhin massive Einwände vorbringt, erschießt sie ihn einfach und erklärt den Anwesenden, dass es sich um eine Angelegenheit handelt, bei der es um das Leben von Millionen Menschen geht und sie keine Wiederworte oder Verzögerungen dulden wird. Durch ihre Erfahrungen mit dem Reset resultiert diese Vorgehensweise in einer von nun an nahezu unterwürfigen Befolgung aller ihrer Anweisungen.

Einen gewissen Unsicherheitsfaktor stellen an dieser Stelle allerdings die Freelancer dar. Es ist durchaus vorstellbar, dass sie sich in dieser Situation gegen Petral richten, was den anderen Anwesenden genug Oberwasser verleihen könnte, um

Petrals Autorität zu hinterfragen. Die Terranerin wird dann noch einige Tricks versuchen, um die Kontrolle wieder an sich zu reißen, aber im Zweifelsfall bricht sie ihre Bemühungen für diesen Tag ab und versucht es am nächsten Tag erneut, nachdem sie sich ausgiebig mit den Freelancern unterhalten hat. Tatsächlich ist es nicht zwingend erforderlich, dass Petral den Direktor erschießt, um ihren Willen gegenüber den restlichen Mitgliedern der Space Agency durchzusetzen. Alternativ würde es auch funktionieren, indem sie ihn unter Arrest stellen lässt, aber das ist ihr schlicht und ergreifend zu aufwändig. Einen Reenacter zu erschießen, bereitet ihr dagegen nicht die geringsten Gewissensbisse, weil er ja nach dem nächsten Reset wieder da ist. Nur wenn sich die Freelancer weigern, unter diesen Umständen mit ihr zusammen zu arbeiten, wird sie am nächsten Tag auf solche drakonischen Maßnahmen verzichten.

Unabhängig von dieser möglichen Verwicklung kommt es aber noch zu einem anderen Zwischenfall, der den Raketenstart der Freelancer verhindert:

DIE MISIMA TECHNO BRIGADE

Nach der Zerschlagung von Indonesien und der Unabhängigkeit von Neuguinea im Jahr 2189 zerfiel die Region in viele kleine Stadtstaaten. Da zu diesem Zeitpunkt sämtliche

Rohstoffvorkommen geplündert waren, hatten die großen Machtblöcke der Welt weder ein wirtschaftliches noch ein politisches Interesse an der Region und überließ sie größtenteils sich selbst. Dies führte zu einigen ungewöhnlichen Stillblüten, darunter die *Misima Techno Brigade*, die einem bizarren Kybernetik-Kult frönt und von ihrer Heimatinsel Misima aus mit Waffengewalt versucht, ihren Einflussbereich zu vergrößern. Zentraler Kern dieses Kultes ist eine Befürwortung des Kannibalismus gegenüber allen, die nicht bereit sind, einen Großteil ihres Körpers gegen harte Metallteile auszutauschen. Zum Initiationsritus der Brigade gehört es, sich Teile des eigenen Körpers abzuhacken und anschließend roh zu verspeisen.

Die Mitglieder der Misima Techno Brigade sind komplett wahnsinnig, furchtlos und geborene Kämpfer, aber es mangelt ihnen an einer entschlossenen Führerschaft. In dieses Machtvakuum einzudringen, gelang vor kurzem einem Stoßtrupp der Pan-Lunaren Union. Nach einem entbehrungsreichen Monat voller Rückschläge aber mit wachsenden Erfahrungen ist von dem ursprünglich 36 Köpfe umfassenden Stoßtrupp nur noch Leutnant Almagro übrig, ein Vertrauter des umtriebigen Admirals Pizzaro (Seite 76). Almagro, der aufgrund seiner kruden kybernetischen Prothesen selbst eher einer Maschine als einem Menschen gleicht (er verwendet die Werte eines Techno-Kultisten mit

einer um 2 höheren Stufe als die der Freelancer), hat nun das Kommando über 200 zu allem entschlossene Techno-Kultisten, die zudem Reenacter sind, d.h. beliebig oft zum Einsatz gebracht werden können. Damit ist der Plan reif für Schritt 2: Die Eroberung einer Rückkehrmöglichkeit in den Orbit.

Hierzu verfügt Almagro über eine Reihe gefälschter Transponder-Codes, die einen Durchbruch der Orbitalblockade erlauben sollen. Als Transportmittel hat er sich die Solomon Space Agency ausgesucht, da diese über die einzige funktionierende Abschussrampe für Orbitalraketen verfügt, die sich innerhalb der Reichweite seiner Flugzeuge (auch ihm steht durch das Reset nur ein Zeitfenster von 24 Stunden zur Verfügung).

Für den Überfall auf die Anlagen der verwendet die Brigade vier VTOLs (Flugzeuge mit Senkrechstart- und landemöglichkeit). Da es sich eher um eine wilde Barbarenhorde als eine disziplinierte Armee handelt, lässt sie sich von Almagro nur anführen, wenn er selbst an der Spitze des Angriffs steht. Dies kommt Almagro allerdings sehr entgegen, da er selbst fast ebenso durchgeknallt ist wie seine Leute. Er ist allerdings nicht fanatisch bis zum Ende: Sollte er auf massiven Widerstand stoßen, so versucht er sich abzusetzen, um ein paar Tage später einen neuen Angriff zu unternehmen. Das Leben seiner Leute ist im dabei herzlich egal – da es sich um





WERTE OLIVA PETRAL

GE	HW	KK	WE	LE	BW
A	A	A	B	A+10	D+3

Cyberbeine: Petral kann Sprungkraft-Bewegungen (*Spielerbuch*, Seite 32) durchführen.

Panzerhaut: Man sieht es ihr zwar nicht an, aber Petrals synthetischer Körper ist schwer gepanzert, so dass sie einen Bonus von +10 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden erhält.

Regeneration: Petrals Selbstreparatursystem gibt ihr bei jeder Aktivierung bis zu D verlorene Lebensenergie zurück, solange sie nicht ausgeschaltet ist.

Cyberklingen: Nahkampfangriff (WL 2, Sch B, Pr B+10)

Reenacter handelt, kann er den Überfall theoretisch jeden Tag durchführen, solange er selbst heil zurückkehrt.

Almagros Befehle lauten, die Anlage der Space Agency möglichst unbeschädigt einzunehmen und die Mitarbeiter einzufangen. Anschließend sollen die Mitarbeiter dazu gezwungen werden, noch am gleichen Tag die Rakete in den Orbit zu schießen. Almagro ist im Besitz einiger gefälschter Transponder-Codes, mit denen sich die Orbitalblockade theoretisch durchbrechen lässt. Bevor er diese jedoch einsetzt, will er zunächst einen normalen Test durchführen. Später soll dann eine tägliche Lieferung mithilfe dieser Rakete erfolgen, solange die gefälschten Codes nicht durchschaut werden. Eigentlich ein ziemlich wasserdichter Plan – womit Almagro allerdings nicht gerechnet hat, ist die Anwesenheit von Olivia Petral und den Freelancern.

DER ÜBERFALL

Sobald die VTOL-Flugzeuge zur Landung ansetzen, weiß Petral, dass etwas im Argen ist, da dies an diesem Tag zum ersten Mal passiert, also geht sie mit den Freelancern in einer nahen Baracke in Deckung. Von dort aus können die Freelancer beobachten, wie die feindlichen Soldaten sich daran machen, die Anlage zu erobern. Insgesamt haben sie es mit zweihundert Techno-Kultisten zu tun (Werte siehe Seite 80, die Stufe der Techno-Kultisten entspricht derjenigen der Freelancer), die sich verschiedenen Bereichen der Raketenanlage zuwenden, um die Angestellten gefangen nehmen. Die Sicherheitsleute der Anlage leisten zwar Widerstand, haben aber nicht die geringste Chance gegen ihre schwerbewaffneten Gegner und ergeben sich nach kürzester Zeit.

Wie die Freelancer in dieser Situation vorgehen wollen, ist ganz ihnen selbst überlassen. Petral hält sich zurück, kann aber von Ihnen als Joker genutzt werden, zum Beispiel um Tipps zu geben, Hinweise über die Anlage zu liefern oder als Stimme der Vernunft, wenn Ihre Spieler einen unsin-

nigen Plan verfolgen. Auf der anderen Seite kann sich auch die durchgeknallte Seite von Petral zeigen und die Pläne der Freelancer durcheinander wirbeln, wenn diese allzu geschickt und effizient vorgehen.

Falls die Freelancer sich gar nicht einmischen, wird Almagro die Mitarbeiter der Space Agency dazu bewegen, die Rakete in den Orbit zu starten. Dies ist für ihn nur ein erster Test, um sicherzugehen, dass es die Rakete überhaupt in den Orbit schafft. Ist dieser Test gelungen, so lässt er die Techno-Kultisten auf die Mitarbeiter der Space Agency los, die daraufhin ein fürchterliches Gemetzel anrichten, während er mit einem der VTOLs nach Misima zurückkehrt, um dort für den nächsten Reset bereitzustehen. Sein Plan für den folgenden Tag ist es, in der Torres-Straße einen Transport-Zeppelin zu entführen und anschließend erneut die Space Agency zu erobern, diesmal jedoch eine Rakete in den Orbit zu schießen, die mit einem gefälschten Transponder-Code ausgerüstet ist.

Ein offener Angriff der Freelancer würde darin resultieren, dass sie es sehr schnell mit der gesamten feindlichen Streitmacht zu tun bekommen und wahrscheinlich fliehen müssen. Da sich die Freelancer relativ schnell von Erschöp-



MISIMA VTOL

Diese Vertical-Takeoff-and-Landing Flugzeuge sind Militärmaschinen, die einem erheblichen Beschuss standhalten können, und selbst über genug Waffen verfügen, um eine Kleinstadt zu pulverisieren. Eine gute Idee ist es deshalb, eines dieser Flugzeuge zu erobern und damit die anderen Flugzeuge auszuschalten. Jedes Flugzeug wird draußen von zwei Kultisten bewacht, während sich der Pilot im Innern des Cockpits aufhält. Um die Maschine bei einem Alarm startklar zu kriegen und abzuheben, benötigt der Pilot eine halbe Minute (6 Runden), ein Freelancer mit Fahrzeug-Symbiolink braucht dagegen nur die Hälfte der Zeit.

Die VTOLs verwenden die Fahrzeugregeln (*Freelancer Dynamics*, Seite 18ff.). Sie zählen als Hubschrauber mit Beschleunigung 2, Manövrierfähigkeit 3 und Robustheit 5. Bewaffnet sind sie mit einer schweren Gattling-Kanone (Rw 50, Sch 20, Pr HW+15, Salvenmodus) und 4 Multifunktionsraketen (Rw 200(E), Sch 40, Pr HW+20).

ungen und Verletzungen erholen können, ist auch eine Guerilla-Taktik möglich, die dazu dient, ihre Feinde nach und nach aufzureiben. Dies kann, muss aber nicht im Detail ausgespielt werden.

Wenn Almagro merkt, dass der Widerstand zu groß ist, zieht er sich zurück, wird aber vorher noch die Techno-Kultisten anweisen, die Rakete zu sprengen. Seine Leute dienen ihm dabei als Kanonenfutter. Solange Almagro entkommt, kann er es an den folgenden Tagen immer wieder versuchen. Eine gute Taktik für die Freelancer besteht deshalb darin, die VTOLs zu vernichten, denn dann muss sich Almagro zu Fuß oder schwimmend zur nächsten Ansiedlung durchschlagen, um von dort aus nach Misima zurückzukehren, so dass bis zu seinem nächsten Angriff mehrere Tage, wenn nicht sogar Wochen vergehen, die Freelancer also Zeit genug für einen Raketentrip in den Orbit haben.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, sich zur Rakete zu schleichen, nachdem Almagro seinen Sender angebracht hat, die Wachen in der Nähe der Rakete unbemerkt auszuschalten und selbst an Bord zu gehen, um den Sender zu zerstören und ins All zu gelangen.

Die Freelancer könnten auch versuchen, einem Kampf gänzlich aus dem Weg zu gehen. Eine diplomatische Lösung ist zwar aussichtslos – dazu sind alle Beteiligten viel zu fanatisch –, aber auf heimliche Weise lässt sich tatsächlich einiges bewerkstelligen. So könnten die Freelancer an Bord der Rakete schleichen, nachdem sie die dortigen Wachen unbemerkt ausgeschaltet haben und sich dann mit der Rakete in den Orbit schießen zu lassen. Um durch die Orbitalblockade zu kommen, brauchen sie allerdings noch die Transponder-Codes von Petral, und diese wird sie ihnen erst aushändigen, wenn sie das Gefühl hat, die Bedrohung durch die Techno Brigade ausgeschaltet zu haben. (Das selbe gilt übrigens für den Fall, dass die Freelancer überhaupt nicht auf die Rakete angewiesen sind, weil sie über genug Cybersysteme verfügen, um es selbständig ins All zu schaffen.)

Der Schlüssel hierzu sind vor allem Informationen, und falls die Freelancer zu diesem Zeitpunkt schon wieder vergessen haben, dass sie sich auf einem Überwachungsplaneten (Seite 12) befinden, können sie gerne von Petral daran erinnert



werden. Wenn es tatsächlich überall Kameras gibt, dann müsste sich doch schnell etwas über die Misima Techno Brigade herausfinden lassen, oder? Ganz recht! Sehen sich die Freelancer im Stream um, so finden sie sogar eine *Live Soap* über die Brigade mit regelmäßigen Einschaltquoten im fünfstelligen Bereich und einem weltweiten Fandom aus Techno-Fetischisten und Perversen. Sich durch das ekelerregende Filmmaterial zu wursteln, kostet einiges an Überwindung, aber immerhin finden die Freelancer so heraus, dass Almagro erst kurz nach dem Reset damit begann, zum Anführer der Brigade aufstieg. Für die Fans eine klei-

ne Sensation, für die Freelancer der Beweis, dass Almagro kein Reenacter ist – also mit großer Wahrscheinlichkeit ein Lunarer. Mit diesem Wissen gezielt gegen ihn vorzugehen ist vermutlich die optimale Vorgehensweise, denn ist er erst einmal ausgeschaltet, dann stellt auch die Techno Brigade keine Gefahr mehr dar.

Egal wie viele Anläufe sie brauchen und welche Lösung sie letztlich für das Problem finden, sollten sich die Freelancer am Ende dieses Abenteuers auf einer Rakete in Richtung der *Eidolon Handelsstation* befinden.

13. ABENTEUER: IM ORBIT

Die LS-11 ist eine kostengünstige, mehrstufige Trägerrakete für den Gütertransport in den niederen Erdorbit. An ihrer Spitze befindet sich eine Raumkapsel, die eigentlich nicht für den Transport von Menschen vorgesehen ist. Als Lebenserhaltungssystem müssen eine Handvoll improvisierter Geräte erhalten, deren Funktionsfähigkeit über einen längeren Zeitraum äußerst fragwürdig ist. Den Sauerstoff liefert eine Wiederaufbereitungsanlage, die entfernt an ein Tauchergerät erinnert, und für die Wärme sorgt ein stinknormaler Ofen – dessen Lebenserwartung aufgrund seiner hochwertigen Batterie aber bei mehreren Monaten liegen soll. Anstelle von Sitzen habt ihr notdürftige Transportnetze, denen man auf den ersten Blick ansieht, dass sie nicht für menschliche Fracht entwickelt wurden. Da es kein Cockpit gibt, gibt es natürlich auch kein Fenster und auch keinerlei Elektronik außer der, die ihr selbst mit euch herumtragt. Es gibt noch nicht einmal eine vernünftige Beleuchtung. So muss man sich fühlen, wenn man lebendig begraben wird.

Nach dem Countdown geht die Welt um euch herum in ein bebendes Zittern über, und ein Dröhnen erfüllt die Luft, dass man sein eigenes Wort nicht mehr versteht. Aber nach Reden ist euch im Moment ohnehin nicht zumute, eher nach Schreien. Für den Weg in den Orbit sind etwa 10 Minuten veranschlagt worden, deshalb habt ihr euch vorsorglich verwandelt. Keine schlechte Idee, wie sich bald herausstellt, denn die Beschleunigung beginnt euch mit bis zu 15 g in die Transportnetze zu drücken – kein normaler Mensch könnte das überleben.

Nach einer Ewigkeit nimmt das Dröhnen und Beben schlagartig ab und diejenigen von euch, die noch bei Bewusstsein sind, erleben ein Gefühl völliger Leichtigkeit. Ein Gegensatz, wie er krasser nicht sein könnte. Allerdings ändert das nichts an dem vorherrschenden Gefühl, in einem Metallsarg eingesperrt zu sein. In einem rapide erkaltenden Metallsarg. Der Ofen gibt sich zwar große Mühe und ihr stellt ihn auf die höchste Stufe, aber das ändert nichts daran, dass sich die Wände mit Raureif überziehen und eine eisige Kälte ins Innere dringt. Der Mangel an Wärmeisolation der Raumkapsel macht sich stärker bemerkbar, als ihr gedacht hättet. Ihr müsst ins Warme, und zwar schnell!

Verwandelte Freelancer erleiden durch den Raketenflug keinen Schaden, da dieser komplett von ihrem LE-Polster aufgefangen wird, allerdings sind sie durch die Tortur so erschöpft, dass sie insgesamt 10 schwere Erschöpfungsmarken erleiden. Ein Freelancer, der auf eine Verwandlung verzichtet, erleidet zusätzlich schwere Knochenbrüche und innere Blutungen und fällt ins Koma. All dies gilt nicht für Free-

lancer, die mithilfe des Raketenantrieb-Cybersystems ins All fliegen sowie für die von ihnen transportierten Freelancer, allerdings kommen für diese die Regeln für den Aufenthalt im Weltraum zum Einsatz – siehe *Spielerbuch* Seite 34.

Sobald die Informationssperre in einer Höhe von 100 Kilometern durchflogen ist, bricht der Kontakt mit der Bodenstation in Guadalcanal ab, dafür haben Freelancer mit Netzinterface nun die Möglichkeit, in den Stream des Orbits einzutauchen. War die Datenfülle im Jahr 2332 schon überwältigend, so ist sie nun, im Jahr 2532, geradezu überirdisch. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die Orbitaler einen großen Teil ihrer Gesellschaft und Kultur im Stream pflegen und sich ein Teil des Bewusstseins eines jedes Orbitalers jederzeit im Stream befindet.

Falls alle Freelancer über ein Netzinterface verfügen, können Sie sie sich ein wenig im Stream vergnügen lassen (siehe Seitenkasten), ansonsten können Sie die Handlung beschleunigen, indem die Orbitaler über den Stream in Kontakt mit den Freelancern treten, was ohnehin nach einer Weile geschieht. Wegen Petrals Transponder-Code wurde die Raumkapsel nicht sofort abgeschossen, sondern konnte die Blockade passieren, was jedoch nichts daran ändert, dass sie nun von den Kampfverbänden der Orbitaler eingekreist ist. Die Freelancer sollten sich mit ihren Verhandlungen nicht allzu viel Zeit lassen, denn ihre Behausung friert beständig zu und schon beginnt das Atmen schwerzufallen.

Nachdem die Freelancer klargestellt haben, warum sie hier sind und dass sie keine Gefahr darstellen, sondern die Hilfe der Orbitaler benötigen, zeigt man sich von der gastfreundlichen Seite. Die Raumkapsel wird mit einer Plastikblase umgeben, in die Atemluft geleitet wird. Anschließend wird die Kapsel von einer Orbitalerin geöffnet – falls man noch Grund hat, den Freelancern zu misstrauen, sind auch einige KI-Soldaten zugegen. Die Blase funktioniert wie eine Schleuse – je nachdem wie die Freelancer durch ihre Cybersysteme auf den Aufenthalt im Weltraum vorbereitet sind, stellt man ihnen eine Auswahl von Raumanzügen zur Verfügung (siehe Seite 15). Die Freelancer befinden sich nun im Orbit, in der eine mit Atemluft gefüllte Umgebung eine echte Seltenheit darstellt.

Die Orbitalerin stellt sich als Sanuye Tasida vor, eine Diplomatin und Sonderbeauftragte der Orbitalen Konföderation. Da sie regelmäßig mit Terranern und Lunarern zu tun hat, verfügt sie über die Fähigkeit der akustischen Kommunikation. Sie bittet die Freelancer, sie zur Raumstation *Eidolon*

zu begleiten – dort wird man ihnen Quartiere zur Verfügung stellen, wenn sie dies wünschen, und ihnen die Gelegenheit geben, mit den Leuten in Kontakt zu treten, die sie für ihre Mission benötigen. Für die Reise zur Station stellt sie jedem Freelancer, der über keine eigene Fortbewegungsmöglichkeit in Form eines Raketenantriebs verfügt, einen Delphin zur Verfügung. Bei diesen Wesen handelt es sich um Künstliche Intelligenzen mit einer den irdischen Delfinen vergleichbaren Intelligenz und Persönlichkeit. Die Leiber dieser KI-Tiere erinnert an Delfine, verfügen aber über leistungsstarke Raketentriebwerke, mit denen sie in großen Herden durch

IM STREAM

Der orbitale Stream ist eine beeindruckende Umgebung, die die Freelancer an die surreale Umgebung ihrer Digitalisierung (Seite 29) erinnert. Während letzterer aber immer das Gefühl einer Traum-Umgebung anhaftete, fühlt es sich diesmal völlig real an, bis hin zum staubigen Boden unter den Füßen und einem körnigen Wind im Gesicht. Die Gestaltung des orbitalen Streams ist die einer endlos weiten, rot-braunen Prärie unter einem kobalt-blauen Himmel. In dieser Prärie sind Gebäude errichtet, die an nichts erinnern, was die Freelancer jemals erblickt haben. Die Gebäude bestehen aus metallisch glänzenden Röhren, die in einem verwirrenden Muster ineinander gesteckt sind und jegliche Regel der Schwerkraft missachtend bis hoch in den Himmel ragen. Zwischen ihnen verlaufen Brücken aus rotem Licht, auf denen merkwürdige Fabelwesen flanieren.

Die Röhrengebäude erweisen sich als labyrinthartige Datenspeicher, in denen die gesammelten Informationen von über 500 Jahren digitaler Menschheitsgeschichte gelagert werden. Wie in einer riesigen Bibliothek, mit dem Unterschied, dass die Bücher selbst „begehrbar“ sind. Das heißt jeder Roman, jeder Film und selbst jede News-Meldung hat einen eigenen Raum, in der die verschiedenen Facetten der enthaltenen Informationen so authentisch wie nur möglich nachgestellt werden. Unbekannte Details werden mithilfe der Daten aus anderen Räumen extrapoliert, um ein möglichst umfassendes Bild zu schaffen. Die daraus resultierende Informationsfülle ist so gewaltig, dass die Freelancer hier Jahre zubringen müssten, um sich überhaupt erst einmal so etwas wie einen Überblick zu verschaffen. Auf ein ordentlich strukturiertes Inhaltsverzeichnis haben die Orbitaler nämlich verzichtet – da sie die Hälfte ihres Lebens hier verbringen, haben sie ein Gespür für das Auffinden benötigter Informationen entwickelt.

Die Fabelwesen auf den Brücken sind größtenteils digitale Kunstwerke mit einer künstlichen Persönlichkeit und künstlichen Intelligenz. Die Bandbreite reicht von Phantasietieren und Chimären bis hin zu historischen oder fiktiven Personen, oft auf die eigenartigste Weise miteinander vermischt. Wenn Sie mit Ihren Spielern einige Begegnungen auf der Brücke ausspielen wollen, greifen Sie am besten auf den Link <http://de.wikipedia.org/wiki/Special:Random> zurück, um zwei zufällige Wikipedia-Artikel anzuzeigen, die sie dann miteinander zu einem Wesen kombinieren (manchmal muss man etwas öfter klicken, um eine sinnvolle bzw. interessante Kombination zu erhalten). Der Rest ist pures Rollenspiel.

den Orbit streifen. Die Delphine der Freelancer sind besonders zahme und treue Gefährten und stellen ein Geschenk der Orbitalen Konföderation dar.

Nach einem abenteuerlichen Delphin-Ritt erreichen die Freelancer die *Eidolon Handelsstation*. Diese große Raumstation stammt noch aus den Jahren der frühen Besiedelung des Orbits und ist von den Orbitalern erhalten worden, um eine Begegnungsplattform für Geschäfte mit anderen Menschenvölkern zu haben – namentlich Terranern auf der Hin- oder Rückreise zur Erde, sowie den zahlreichen Schmugglern, die mit seltenen Rohstoffen von den Außenposten der Pan-Lunaren Union hierher kommen, um sie gegen wertvolle Gegenstände der orbitalen Hochtechnologie zu tauschen, die in der Pan-Lunaren Union verboten, aber dennoch heißbegehrt sind. Von Eidolon aus unterstützen die Orbitaler außerdem den langsam aufblühenden Sonnenkult auf dem Mond.

EIDOLON

Die Station besteht aus einem großen **Zentralbereich**, in dem die Orbitaler leben. Dieser Bereich ist luftleer und schwerelos. Er beinhaltet einige automatische Fabriken für Gegenstände des täglichen Gebrauchs sowie eine große Manufaktur für Künstliche Intelligenzen, die prinzipiell nicht am Fließband, sondern in liebevoller Handarbeit hergestellt werden. Obschon es die meisten Orbitaler vorziehen, frei durch den Orbit zu ziehen, haben viele von ihnen hier ein Domizil, das sie zu verschiedenen gesellschaftlichen Anlässen wie Geburten, Hochzeiten oder Todesfällen aufsuchen. Eine Krankenstation kümmert sich um die körperlichen Gebrechen ihrer Orbitaler-Patienten und ein Ausbildungscamp ist für die Unterweisung der KI-Soldaten zuständig.

Zwei rotierende Armpaare enthalten die **Auslegerbereiche** der Station, die für Nicht-Orbitaler eingerichtet wurden und über Atemluft und Wärmeisolation verfügen. Das größere Armpaar rotiert mit einer Geschwindigkeit, die zur Erzeugung einer künstlichen Schwerkraft von 1 G dient. In ihren Auslegern befinden sich die **Gäste-Habitate**, der **Tempel des Sonnenkultes** und das **Handelszentrum**.

Das kleinere Armpaar rotiert mit einer Geschwindigkeit, die eine künstliche Schwerkraft von 2,5 G erzeugt. Diese hohe Schwerkraft wird von vielen Schmugglern bevorzugt, deren Raumschiffe einen Großteil ihrer Reisedauer mit einer vergleichbaren, wenn nicht sogar höheren Schwerkraft verbringen, die sich aus den Beschleunigungswerten ergibt, ohne die es eine Ewigkeit dauern würde, die entfernteren Kolonien des Sonnensystems anzusteuern. In den Auslegern befinden sich die **2,5G-Gäste-Habitate** und die Schmugglerkneipe **Ranzahn**.

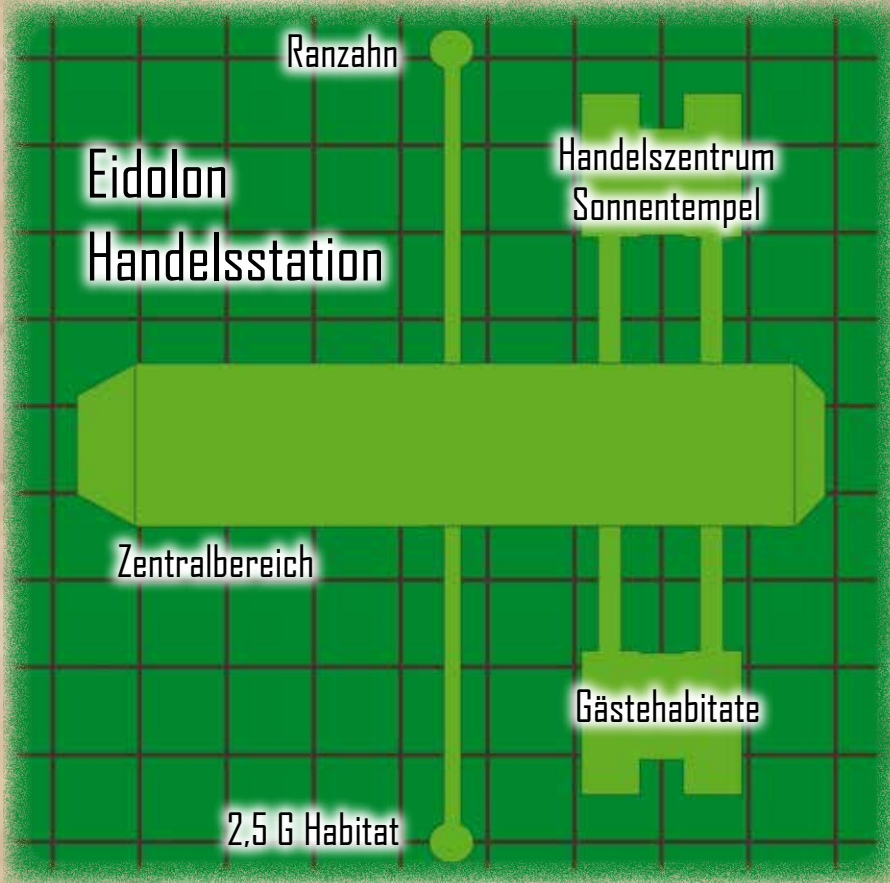
Die Freelancer werden in einem der beengten aber mit allem Luxus ausgestatteten Gäste-Habitat untergebracht und können sich von dort aus im Stream mit den Wissenschaftlern der Orbitalen Konföderation treffen. Freelancern ohne Netzinterface können sich dieses implantieren lassen (Seite 15) eine *digitale Liege* benutzen, um in den Stream einzutreten. Auf Wunsch können Sie diesen Teil der Unterredungen ausspielen, aber im Endeffekt würde er ähnlich ablaufen wie zuvor schon bei Prof. Hopper (Seite 49). Um diese Wiederholung zu vermeiden, ist es am besten, sofort zum Ergebnis voran zu schreiten: Trotz ihres großen Wissens in

der Himmelsmechanik und ihrer leistungsfähigen Computer ist keiner der anwesenden orbitalen Astrophysiker in der Lage, ihnen zu helfen. Die Zahl der Variablen und die in über 200 Jahren angesammelte Ungenauigkeit sind so hoch, dass sie sich in einem chaotischen Raum mit unmessbarer Beliebbarkeit befinden. Das einzige, was den Freelancern bei ihrem Rechenproblem helfen kann, ist die geballte Erfahrung der Orbitaler *in Kombination* mit einer schier überirdischen Intuition. Zum Glück gibt es tatsächlich eine Person, die über diese Kombination von Eigenschaften verfügt: Moebius Kautz.

Wenn es bei den Orbitalern Dokortorentitel gäbe, so besäße Moebius Kautz mindestens drei davon, in Astrophysik, Plasmaphysik und Geologie. Er ist 152 Jahre alt und hat somit die wichtigste Phase in der Entstehung der Orbitaler-Kultur nicht nur hautnah miterlebt, sondern persönlich mitgestaltet. Mit zunehmendem Alter wurde er der Gesellschaft anderer aber zusehends überdrüssiger und suchte schließlich sein Seelenheil in der Abgeschiedenheit des Tiefenraums, wo sich seine Spur ebenso verliert wie die der Raumkapsel, nach der die Freelancer suchen. Damit wäre die Geschichte schon fast zu Ende, wenn

es nicht die Nichte von Moebius gäbe, mit der er hin und wieder in Kontakt tritt. Von ihr können die Freelancer erfahren, dass Moebius momentan auf Mons Lyctas auf dem Jupiter-Mond Amalthea residiert.

Jetzt müssen die Freelancer nur noch einen Weg finden, dorthin zu kommen.



R
E
E
N
A
G
T
2
3
3
2



14. ABENTEUER: CHUNKY SALSA RUN

Die Transportmittel der Orbitaler beschränken sich auf einen Einsatz im Orbit. Um mit ihnen zum Jupiter zu gelangen, wärt ihr mehrere Monate unterwegs. Deutlich schneller, so teilt man euch mit, würde es gehen, wenn ihr euch einem der Schmuggler anvertraut, die sich mit der Warenlieferung von und zu den entlegenen Kolonien der Pan-Lunaren Union beschäftigen. Diese Schmuggler sind erbitterte Feinde der Pan-Lunaren Union und somit in den Augen der Orbitaler vertrauenswürdig, aber sie sind auch raue Gesellen, die sich von niemandem etwas sagen lassen. Man hat euch einen gewissen Juan Solar empfohlen, der sich durch seine Kompetenz ausgezeichnet hat, also seid ihr nun unterwegs, um euch mit ihm zu treffen, in der Schmugglerkneipe Ranzahn. Während euch ein Fahrstuhl den Auslegerarm hinab befördert, spürt ihr, wie die Schwerkraft beständig zunimmt. Ein G, anderthalb G, zwei G ... eure Arme beginnen kraftlos an euch herabzuhängen, ihr fühlt euch, als hätte man euch in zähes Gelee gegossen, oder schlimmer noch, Hartplastik.

Als sich die Fahrstuhltüren öffnen, schlägt euch schwüle Hitze und Zigarettenrauch entgegen, gemischt mit den unverkennbaren Gerüchen übermäßigen Alkoholgenusses und verschiedenster menschlicher Ausdünstungen. Die Kneipe ist wie eine südamerikanische Taverne eingerichtet, ziemlich bunt, ziemlich schmutzig. Aus den Lautsprechern dröhnen schwere Gitarrenklänge, im rauchgeschwängerten Halbdunkeln lässt sich kaum etwas erkennen. Allem Anschein nach geht es aber gerade hoch her, wie ihr anhand des Schemels erkennen könnt, der neben euch in die Wand kracht. Dort scheint eine zünftige Schlägerei im Gange zu sein – ihr hättet euch keinen günstigeren Zeitpunkt für euren Besuch aussuchen können ...

Es geht bei dieser Kneipenschlägerei um nichts. Irgend jemand hat eine fiese Bemerkung gemacht, jemand anderes hat zu laut gelacht, und jetzt fliegen die Fäuste. Ebenso schnell wie sie begonnen hat, kann diese Schlägerei auch wieder enden. Sobald die Beteiligten genug auf die Fresse bekommen bzw. ausgeteilt haben, geben sie sich zufrieden und ziehen sich an den Rand des Geschehens zurück. Die Freelancer können eifrig mitmischen, um ein schnelles Ende der Auseinandersetzung herbeizuführen.

Werte Schläger

GE	HW	KK	WE	LE	BW
B	B	A	C	B	5

Faustschlag: Nahkampfangriff (WL 1, Sch C, Pr B+10)

Das Mütchen kühlen: Für jeden Treffer, den ein Kneipenschläger austeilt und für jeden Treffer, den er kassiert, bekommt er einen Beruhigungspunkt. Sobald er 4 Beruhigungspunkte gesammelt hat, zieht er sich aus dem Kampf zurück.

2,5 G-Schwerkraft: Da die Schmuggler deutlich besser an die hohe Schwerkraft angepasst sind als die Freelancer, erhalten sie einen Bonus von +10 auf ihren Präzisionswert und +20 auf ihre Verteidigungswürfe.

Falls die Freelancer gleich wieder umkehren wollen, um in einem günstigeren Moment wiederzukommen, schließen sich die Fahrstuhltüren sofort hinter ihnen und der Fahrstuhl entschwindet in unerreichbare Höhen. So einfach kommen sie nicht davon! Falls sie sich vom Kampf fernhalten wol-

len, müssen sie nur einigen fehlgeleiteten Wurfgeschossen ausweichen (Pr 25, Sch 8, Vt GE, Betäubungsschaden) und bleiben ansonsten unbehelligt.

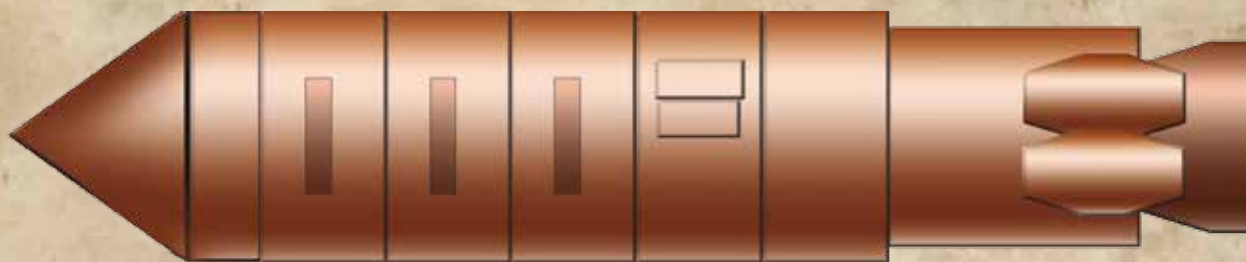
Am atmosphärischen wäre es, wenn die Freelancer ordentlich mitmischen und sich dabei an die ungeschriebenen Gesetze dieses Kampfes halten, indem sie wie alle anderen nur Fäuste, Tritte und stumpfe Hieb Waffen (in Form von Einrichtungsgegenständen) einsetzen. Aber selbst wenn die Freelancer ein wenig über die Stränge schlagen, sind die Schmuggler hart genug, um auch normalen Waffenschaden halbwegs ungerührt wegzustecken. Wie gut sich die Freelancer in diesem Kampf behaupten, ist nicht so wichtig, weil sie auch durch das Einstecken von Treffern zur Beendigung beitragen.

Sobald der Kampf beendet ist, verbrüdet man sich wieder mit einigen Flaschen Selbstgebranntem. Die Grundeinstellung gegenüber den Freelancern ergibt sich dabei aus dem Maß ihrer Beteiligung an der Schlägerei. Wenn mindestens einer von ihnen tatkräftig mitgemischt hat (egal ob er sich behaupten konnte oder verprügelt wurde), werden sie von den Schmugglern sofort als Gleichgesinnte akzeptiert. Wenn sie sich alle aus dem Kampf herausgehalten haben, müssen sie sich das Vertrauen der Schmuggler dagegen erst noch verdienen, am besten mit einer Runde auf ihre Kosten oder indem sie sich auf ein dubioses Spielchen einlassen, zum Beispiel das Dolchspiel oder Armdrücken mit Kerzen.

Unter den Anwesenden befindet sich natürlich auch Juan Solar, genannt „der Mexikaner“. Mit seinen 30 Jahren gehört er in dieser lebensgefährlichen Branche zu den Ältesten und Erfahrensten und genießt deshalb großes Ansehen bei seinen Kollegen. Wenn sich die Freelancer bereits mit den Anwesenden verbrüdet haben, so haben sie bei Juan schon ein Stein im Brett und der Rest ist nur noch eine reine Formalität. Falls nicht, müssen sie sich ordentlich Mühe geben, um seinen Respekt zu verdienen, zum Beispiel indem sie ihn in die Details ihrer Mission einweihen. Sollten sie sich mit ihrem Vorhaben an andere Schmuggler wenden, so wird man sie immer wieder an Juan verweisen – kein anderer ist besser geeignet.

Juan Solar ist ein lustiger, freundlicher Geselle, aber er ist auch ein gieriges Schlitzohr. Für den Weg zum Jupiter-Mond Amalthea (und zurück) verlangt er 50.000 Credits – die örtliche Währung zwischen den Orbitalern und ihren Handelspartnern. Eine stolze Summe, bei der die Orbitaler erstmal ins Stocken geraten, bevor sie widerstrebend einwilligen. Alternativ können die Freelancer auch eigene Angebote machen, wenn ihnen etwas passendes einfällt.

Sobald man sich handelseinig geworden ist, kann es sofort losgehen – Juan ist kein Freund von langwierigen Vorbereitungen. Sein Raumschiff, die *Buena Ventura*, steuert er, wie bei vielen Schmugglern üblich, allein, er ist also Kapitän, Steuermann, Navigator, Verlademeister und Schiffskoch in einer Person. Für die Hinreise veranschlagt er etwa 24 Tage. Erster Abstecher ist der Merkur, wo sie einen Schutzschild aufnehmen. Danach beginnt der „Chunky Salsa Run“, der mit einem Beschleunigungsmanöver an der Sonne beginnt und mit einem Bremsmanöver in der Jupiteratmosphäre endet. Die Reise nach Almathea ist dann nur noch ein Katzensprung.



Buena Ventura

DIE BUENA VENTURA

Die *Buena Ventura* besitzt eine zylindrische Form mit einer Länge von 20 Metern und einem Durchmesser von 4 Metern. Als typischer interplanetarer Kleinraumer ist sie turmförmig aufgebaut, d.h. die einzelnen Decks orientieren sich nicht wie bei einem Wasserschiff entlang der Längsseite, sondern liegen wie die Etagen eines Turms untereinander. Der Grund dafür ist, dass es keine Technologie zur künstlichen Erzeugung oder Regulierung von Schwerkraft gibt. Um auf einem Raumschiff eine erdähnliche Gravitation zu erzeugen, benötigt man also entweder einen rotierenden Habitatsring, was nur auf größeren Schiffen möglich ist, oder man greift auf die vom Antrieb erzeugte Schubkraft zurück. Je nachdem wie stark das Schiff zu Beginn seiner Reise beschleunigt und am Ende seiner Reise abbremst, genießt seine Besatzung eine entsprechend hohe Schwerkraft.

An der Spitze der *Buena Ventura* befindet sich eine angespitzte, etwa 50 cm dicke Bleischicht zur Abwehr von Mikrometeoriten. Einige Miniaturkrater veranschaulichen die Notwendigkeit eines solchen Schutzes. Direkt dahinter befinden sich mehrere redundant aufgebaute, ausfahrbare Sensorphalanxen, gefolgt von der viersitzigen Brücke (als Kleinfrachter besitzt dieser Schiffstyp normalerweise eine Mannschaftsstärke von 3 bis 4 Personen). Die fünf darunter liegenden Decks mit einer Höhe von jeweils 2 Metern sind modular aufgebaut und nehmen Wohnmodule, Laderäume und zusätzliche Treibstofftanks auf. Für die Reise zum Jupiter entscheidet sich Juan für drei Wohnmodule und zwei Laderäume. Bei der Rückreise werden es zwei Wohnmodule, ein Laderaum und zwei zusätzliche Treibstofftanks sein.

Unterhalb der modularen Decks befindet sich eine etwa 6 Meter lange Antriebssektion – eine leicht überdimensionierte Modifikation gegenüber dem Standardmodell, was in einer höheren Schubkraft und Wendigkeit resultiert.

Juans Raumschiff ist mit den anderen Schmuggler-Raumschiffen in einem Hangar im Zentralbereich der Eidolon-Station untergebracht. Die Frachtkapazität beträgt nur einige Tonnen – Juan hat sich auf den Transport von Luxusgütern und Edelmetallen spezialisiert. Einen Teil des Frachtraums ersetzt er nun durch ein weiteres Wohnmodul, so dass es an Bord genug Platz für die *Freelancer* gibt. Woraus der Rest seiner Fracht besteht, verrät er den *Freelancern* erst, wenn sie sein Vertrauen errungen haben: Es handelt sich um allerlei Elektronik aus den Beständen der Orbitaler, die in den Außenkolonien ihr Gewicht in Platin wert sind – und genau dieses Umtausch-Verhältnis strebt Juan auch an.

Die erste Etappe der Reise führt die *Freelancer* zum Merkur. Sie dauert 8 Tage, in denen der Antrieb auf Dauerbetrieb ist und im Raumschiffinneren eine zermürbende Schwerkraft von 2 G herrscht. Juan tut dies aus Rücksicht auf die *Freelancer*, denn normalerweise würde er mit 4 G reisen und die Reisedauer dadurch auf 5 Tage reduzieren.

Während der Reise verköstigt der Mexikaner seine Gäste mit *Space Buritos* – pappige Tortillas mit brauner, grüner und roter Pamppe –, und unterhält sie mit spanischen Gesängen, begleitet auf seiner Wandergitarre. Er ist außerdem ein großer Freund von Geschichten und bittet die *Freelancer*, ihm welche zu erzählen, während er von sich selbst sagt, kein guter Erzähler zu sein. Die einzige Geschichte, die er gerne zum besten gibt, immer wieder mit verschiedenen Variationen, ist die des Dschungelbuchs. Über seine eigene Vergangenheit redet der Lunarer nicht, und wird schnell zornig, wenn man ihn darauf anspricht.

SOLAR TRANSFER STATION

Der Merkur gehört neben dem Mond und dem Mars zu den am stärksten besiedelten Himmelskörpern der Pan-Lunaren Union. Auf ihm gibt es eine Reihe von Bergwerken, seine wichtigste Aufgabe ist allerdings der einer Wegstation zu den äußeren Planeten Jupiter, Saturn, Uranus und Neptun. Um möglichst schnell zu diesen Planeten zu gelangen, ist ein Solar Slingshot Manöver erforderlich, bei dem die Gravitation der Sonne genutzt wird, um die Raumschiffe stärker zu beschleunigen, als es jeder Antrieb könnte.

Das wichtigste Bevölkerungszentrum mit etwa 12.000 ansässigen Bewohnern und einem Besucheraufkommen von an die 8.000 Personen pro Tag ist die Solar Transfer Station im Sonnenschatten-Orbit des Merkur. Hier treffen die *Freelancer* zum ersten Mal auf die Kultur der Lunarer (siehe auch Seite 18 und 71), wobei es hier im Vergleich mit dem Mond noch relativ freizügig zugeht: Die Leute sind freundlicher, man sieht auch einige Kinder, aber man merkt auch allorten die Repression durch die Regierung. Überall gibt es bewaffnete Patrouillen aus grimmigen Soldaten, die keinen Spaß verstehen.

Da Juan im Moment ziemlich weit oben auf den Fahndungslisten der Union steht, setzt er selbst keinen Fuß auf die Station, sondern bleibt im Hangar, um den Schutzschild anzubringen. Allerdings bittet er die *Freelancer*, für ihn ein Paket an seine Nichte Sam Rodriguez zu überbringen (sie sind nicht wirklich verwandt, aber gemeinsam wie in einer Familie aufgewachsen). Das Paket enthält einen Sonnenrad, ein geweihtes Symbol des Sonnenkultes, das für den örtlichen Tempel gedacht ist.

Weigerung der Freelancer?

Falls die Freelancer den Botengang nicht machen wollen, macht es Juan selbst und wird dabei von der Unions-Miliz gefangen genommen, während Sam Rodriguez entkommen kann. Sam wendet sich daraufhin an die Freelancer und bietet ihnen ein Bündnis an, um Juan zu befreien und die Regierung zu stürzen.

An Bord der rotierenden Station herrscht eine „lunare“ Schwerkraft von 0,2 G. Das ist die Schwerkraft, die die Lunarer vom Mond gewöhnt sind. Dennoch erfordert sie natürlich einiges an Gewöhnung. Auch die Lunarer müssten zur Fortbewegung herumhüpfen, was auf Dauer äußerst anstrengend ist. Man trägt deshalb Magnetstiefel, die auf dem metallischen Boden festhaften, was mit etwas Übung eine ebenso normale Fortbewegung erlaubt wie unter höheren Schwerkraftbedingungen. Die Freelancer bekommen zwar solche Schuhe ausgehändigt, aber dennoch haben sie es schwer mit der Leichtigkeit, insbesondere wenn sie sich unauffällig verhalten wollen. Fragen Sie ihre Spieler, welche Ausreden sich ihre Freelancer einfallen lassen, um die neugierigen Blicken zu beschwichtigen, die ihre Laufversuche auf sich ziehen. Davon abgesehen gelingt es den Freelancern aber, den Patrouillen zu entgehen und unbehelligt zu der Adresse zu gelangen, die ihnen Juan gegeben hat.

Lunare Schwerkraft in Kampfsituationen

In Lunarer Schwerkraft steht den Freelancern die Rennen-Option nicht zur Verfügung. Entscheidet er sich zu laufen, so verursacht dies 2 Erschöpfungsmarken, bei einem Sturmangriff sogar 3 Erschöpfungsmarken. Wenn sich ein Freelancer in der selben Runde bewegt, in der er einen Angriff durchführt, sinkt die Präzision des Angriffs um 10. Alle seine Verteidigungswürfe gegen Angriffe mit dem GE-Vektor erleiden einen Malus von 10 Punkten. Es steht ihm wie üblich frei, sich statt dessen mit seinen KK-Wert zu verteidigen (**Freelancer Hexxagon Grundregelwerk**, Seite 45)

Im Kramladen angekommen, können sie das Paket an Sam übergeben. Diese überprüft kurz den Inhalt und bittet die Freelancer dann, ihr in die hinteren Lagerräume zu folgen. Dort wartet bereits eine Gruppe von Moon Senshi und hält die Freelancer mit ihren Waffen in Schach. Sam konfrontiert sie damit, dass das Paket ein abgekartetes Spiel der Pan-Lunaren Union ist, um dem Sonnenkult des Merkur einen empfindlichen Schlag zu versetzen. Aber sie seien darauf vorbereitet, ihren Glauben auch mit Waffengewalt zu verteidigen. Ihre Frage ist nun, welche Rolle die Freelancer in dieser Angelegenheit spielen.

Bevor die Freelancer Gelegenheit haben, die Situation zu entschärfen (oder zu verschärfen?), kommt des zum Angriff der Pan-Lunaren Miliz. Die Milizionäre eröffnen ihren Angriff, indem sie Tränengas-Granaten in die Räumlichkeiten feuern, auf die die Moon Senshi jedoch gut vorbereitet sind – jeder von ihnen hat eine Gasmaske bei sich. Jeder Freelancer, der nicht ebenfalls über einen solchen Schutz bzw. über einen Autarken Energiehaushalt verfügt, muss sich bei jeder Aktivierung gegen einen Angriff mit Sch 0, Pr B+10, Vt KK, Gift (4) verteidigen.

Alternative Vorgehensweisen

Den Freelancer sollte klar sein, dass es nur wenig Sinn hat, sich in dieser Situation auf die Seite der Pan-Lunaren Union zu schlagen, denn durch ihre Verbindungen mit dem gesuchten Schmuggler Juan Solar würde dieses Bündnis nur von kurzer Dauer sein und unweigerlich in ihrer Festnahme resultieren – die Lunarer sind nicht gerade für ihre Kompromissbereitschaft bekannt.

Alternativ könnten die Freelancer auch entscheiden, sich nicht einzumischen, sondern schnellstmöglich aus dem Kampf zurückzuziehen. Um dies zu erreichen, müssen sie aber immer noch eine erhebliche Menge an Gegnern überwinden und werden dabei ihre hohe Kampfkraft und sicher auch einen Teil ihrer herausragenden Fähigkeiten zur Schau stellen. Wenn sie dann später mit der Situation konfrontiert werden, dass Juan Solar gefangen genommen wurde, wird sich Sam an sie wenden und ihre Unterstützung anbieten – in der Hoffnung, mehr über diese seltsamen Kämpfer herauszufinden.

Die von der Handlung gewünschte Vorgehensweise für die Freelancer ist es natürlich, dass sie sich auf die Seite der Rebellen stellen und gegen die bösen Pan-Lunarer kämpfen. In diesem Fall bekommen sie es mit (Spieleranzahl x 3) Milizionären zu tun. Verwenden Sie hierfür die Werte von Pizzaros Soldaten auf Seite 74, mit einer um –2 niedrigeren Stufe als die der Freelancer.

Während des Kampfes gibt es natürlich tatkräftige Unterstützung durch die Moon Senshi. Anstatt dies auszuwürfeln, könne Sie einfach am Ende jeder Runde einen Milizionär ausschalten, im Gegenzug wird aber pro Runde auch ein Moon Senshi Rebell verletzt oder getötet.

Nachdem die Freelancer den Kampf überstanden und das Vertrauen ihrer Mitstreiter errungen haben, können sie sich gemeinsam mit den Rebellen in eines ihrer Verstecke zurückziehen.

DIE MOON SENSHI

Die Moon Senshi begannen ihre Existenz als kleine Gruppe alternativer Spinner in der Mondhauptstadt Serenidad (Seite 71). Der Name der Gruppe, der übersetzt „Krieger des Mondes“ lautet, ist irreführend, weil es diesen Leuten niemals darum ging, einen Krieg zu führen. Vielmehr ist er eine Referenz auf ein altes Märchen den Menschheit, in dem es um Wiedergeburt, Selbstaufopferung und ewige Liebe geht. Dem grauen Arbeitsalltag stellten die Moon Senshi eine bunte Freizeitgestaltung entgegen, die darin bestand, sich zu einer Gruppe zusammenzusetzen, Geschichten zu erzählen und Lieder zu singen. Ohne es wirklich zu wissen, knüpften sie damit an uralte menschliche Traditionen an, die in der tristen Umgebung des Mondes vollkommen in Vergessenheit geraten war.

Die von den Moon Senshi verbreitete Lebensfreude erwies sich als ansteckend und zog weite Kreise, bis die Regierung, die der potenziellen Machtfülle einer so schnell wachsenden Gruppe äußerst misstrauisch gegenüberstand. Die Moon Senshi und ihre Veranstaltungen wurden verboten, aber der Samen war gesät und wuchs ab nun im Geheimen weiter.

Trotz unerbittlicher Verfolgung, die sogar in Schauprozessen und Hinrichtungen einiger Mitglieder resultierte, nahm die Zahl der Anhänger stetig zu, insbesondere durch die Verbindung mit dem Sonnenkult, der einer ähnlichen Verfolgung ausgesetzt war.

Die ständigen Repressionen und der Staatsterror führten unweigerlich dazu, dass sich unter den Moon Senshi auch eine wachsende Anzahl von Leuten fand, die keine Lust mehr hatten, vor den Mächtigen zurückzuweichen. Die Gewalt der Regierung führte zu Gegengewalt bei den Unterdrückten, und schon bald hatten sich mehrere radikale Splittergruppen gebildet, die nicht weniger verfolgen als den Sturz der Pan-Lunaren Union und damit die Erreichung lebenswerterer Bedingungen auf dem Mond und anderswo. Eine der stärksten bewaffneten Gruppen ist auf der Solar Transfer Station beheimatet und wird von Sam Rodrigez geleitet.

SAM RODRIGEZ

Die 25 Jahre alte Sam ist gehört zu den wenigen natürlich geborenen Lunarern. Ihre Eltern waren radikale Anarchisten, die sich über jede Art von Gesetz hinwegsetzten und deshalb aus Serenidad fliehen mussten, bald darauf aber von den Häschern der Regierung aufgegriffen und in ein Straflager in den Bergwerken des Titan verschleppt wurden, wo sie an den unmenschlichen Lebensbedingungen zugrunde gingen. Vorher gelang es ihnen aber noch, die kleine Sam zu einer befreundeten Raumfahrer-Sippe zu schmuggeln, in deren rauer aber wohlbehüteter Umgebung sie aufwuchs. Schon früh schloss sie sich dem Sonnenglauben ihrer Zieheltern an und hielt auch dann noch daran fest, als diese nach und nach von der *Weltraumseuche* (der intensiven Sonnenstrahlung verursachte Krebsgeschwüre) dahingerafft wurden.

Vor etwa zwei Jahren errichtete Sam mit Unterstützung der Moon Senshi und zahlreicher anderer Sympathisanten den ersten Sonnentempel auf der Solar Transfer Station. Obwohl sich die Gläubigen im Geheimen trafen, fand der Kult schon bald wachsenden Zuspruch, was den Unwillen des örtliche Gouverneurs Frederiko Maxis erregte. Seitdem sind Repressalien an der Tagesordnung. Viele, darunter auch Sam, wurden schon unter fadenscheinigen Begründungen festgenommen und mehrere Tage lang verhört, bevor man sie wieder auf freien Fuß setzte, und von einigen besonders widerspenstigen Individuen hörte man nie wieder etwas.

In einer Umgebung wie der Mondhauptstadt Serenidad mag ein so rabiates Vorgehen der Regierung von Erfolg gekrönt sein (für eine Weile), aber für eine abgelegene Kolonie wie den Merkur stellte sie sich als fatal heraus, weil sie genau die gegenteilige Wirkung hatte. Anstatt sich dem Staatsterror zu beugen, entschieden sich die Moon Senshi, zurückzuschlagen. So kam es vor einigen Wochen zum ersten Überfall auf

eine Regierungseinrichtung, bei der vor allem Waffen und andere wertvolle Ressourcen in die Hände der Rebellen fielen, aber auch einige besonders unliebsame Mitglieder der Unions-Miliz von ihrem Ableben Gebrauch machten.

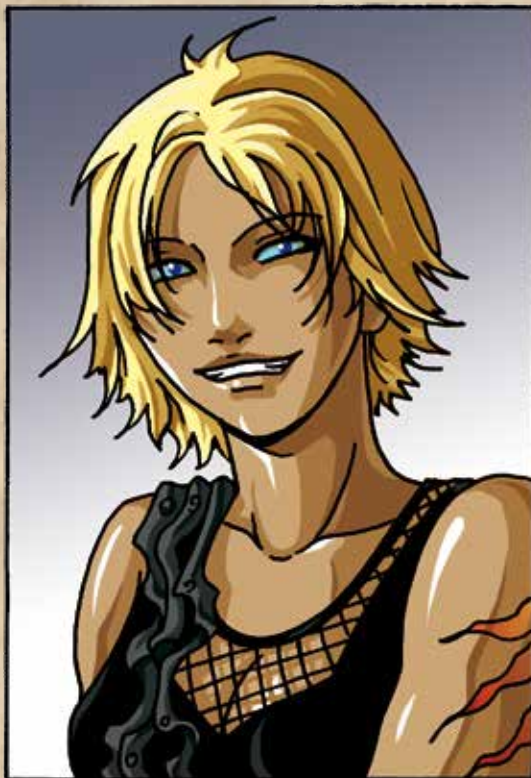
Da er mit direkten Methoden nicht weiterkam, entwickelte der Führungsstab von Gouverneur Maxis einen Plan, der Sam Rodrigez als Anführerin des illegalen Sonnenkultes aufdecken und ihnen erlauben würde, sie für immer in einem Staatsgefängnis verschwinden zu lassen. Dummerweise kam

die Sache durch einen Spion der Moon Senshi frühzeitig ans Licht, und so war Sam nicht nur gewarnt, sondern bereit zum Gegenangriff. Die Rebellen des Merkur sind inzwischen viel stärker als es ihre Gegner glauben, und anstatt der Pan-Lunaren Union einen politischen Grund für die Zerschlagung des Sonnenkultes auf dem Merkur zu liefern, liefert er nun einen politischen Grund für die Moon Senshi, die Regierung der Merkur-Kolonie zu stürzen.

In ihrem Versteck angekommen teil Sam den Freelancern mit, dass bereits mehrere Bomben im Hauptquartier des Gouverneurs untergebracht wurden und eine ganze Armee von Rebellen bereit steht, um die Solar Transfer Station aus den Händen der Pan-Lunaren Union zu befreien. Aufgrund der besonderen Fähigkeiten der Freelancer hält sie diese

für Orbitaler und bittet sie deshalb um Beistand gegen den gemeinsamen Feind.

Ob die Freelancer an dieser Stelle bereitwillig zustimmen oder nicht, ist im Grunde egal, weil die Regierungstruppen unter Gouverneur Maxis in diesem Moment schon den fatalen Feh-



ler begangen haben, Juan Solar festzunehmen. Die Freelancer werden also so oder so einen Vorstoß auf das Hauptquartier des Gouverneurs unternehmen, und was liegt da näher als eine gemeinsame Aktion mit den Moon Senshi?

Falls die Freelancer Sam jetzt oder zu einem späteren Zeitpunkt mitteilen, dass ihre Mission darin besteht, das Reset der Erde aufzuhalten, so ist sie ebenso sprachlos wie begeistert. Sie versteht sofort, was für einen enormen Vorteil die Rebellen auf ihrer Seite hätten, wenn die Erde wieder zu einer politischen Größe wird, insbesondere die Groß-Brasilianische Union, als deren offizieller Nachfolger sich die Pan-Lunare Union bezeichnet. Im mindesten Fall würde dies den Rebellen die benötigte politische Hebelwirkung verschaffen, um ihren Freiheitskampf mit verstärkten Kräften fortzusetzen, während im besten Fall sogar mit einer Zerschlagung der Pan-Lunaren Union durch die vereinten Streitkräfte der Erde und der Orbitaler zu rechnen ist. Sie wird sich, nachdem die Solar Transfer Station befreit ist, unverzüglich zum Mond begeben, um die Anführer der Moon Senshi über das Vorhaben der Freelancer zu unterrichten und sich auf den Moment vorzubereiten, wenn die Erde befreit wird.

So oder so kommt es aber erst einmal zum Angriff auf das Hauptquartier des Gouverneurs. An dieser Stelle gehen wir davon aus, dass die Moon Senshi bereits einen Angriffsplan ausgeheckt haben, bei dem die Freelancer als Backup-Team operieren, was auch nötig wird, als sich herausstellt, dass die Milizionäre von einigen Cyborg-Spezialtruppen der Union unterstützt werden (Werte siehe Seite 81), die sich fast widerstandslos durch die Rebellen hindurch metzeln, bis sie hoffentlich von den Freelancern besiegt werden. Wenn Ihre Gruppe dagegen zu denen gehört, die gerne einen ganzen Spielabend mit dem Schmieden von Plänen verbringt, dann tun Sie ihnen den Gefallen und arbeiten sie das Hauptquartier entsprechend aus. Allzu haarsträubende Taktiken werden am Widerspruch der Moon Senshi scheitern, aber davon abgesehen sind die Rebellen gerne bereit, der Führung durch die Freelancer zu folgen.

Juan Solar wird mit einigen weiteren politischen Gefangenen in einem Hochsicherheitstrakt des Hauptquartiers festgehalten und ist hochofregiert, als ihn die Freelancer befreien. Den Schutzschild des Raumschiffs konnte er noch anbringen, bevor er von den Pan-Lunaren festgenommen wurde, also kann es wegen ihm sofort losgehen – für das Revoluzzertum der Moon Senshi hat er zwar Verständnis, aber im Grunde möchte er einfach nur seinen Geschäften nachgehen und nichts zu tun haben mit diesem ganzen politischen Kram. Dass seine Nichte in diese Angelegenheiten verwickelt ist, schmeckt ihm überhaupt nicht, aber er gehört nicht gerade zu der Art Leuten, die anderen vorschreiben, was sie zu tun und zu lassen haben.

Der „Schutzschild“ stellt sich nicht etwa als Energieschild oder dergleichen heraus, sondern als ein massiver Titanium-Diskus (Eigenproduktion der Merkur-Werke), der knapp oberhalb der Antriebssektion um die „Taille“ des Schiffs befestigt wurde. Während des Beschleunigungsmanövers um die Sonne dient er dazu, den Rest des Schiffs vor der massiven Sonnenstrahlung zu schützen, während er beim Jupiter für das Bremsmanöver in der Atmosphäre genutzt wird. Üblicherweise hält ein solcher Schild einige Dutzend Flüge zu den äußeren Planeten aus, aber nicht bei einem „Chunky

Buena Ventura (modifiziert)



Salsa Run“, wie ihn die Freelancer vorhaben. Da können sie schon froh sein, wenn sie überhaupt mit dem Leben davon kommen, fügt Juan mit einem breiten Grinsen hinzu.

Sam Rodriguez und die Moon Senshi haben für den Moment einen Sieg errungen, aber sie wissen, dass dies nur ein erster Schritt ist. Das nächste Ziel von Sam ist der Mond, entweder weil sie von den Freelancern erfahren hat, dass eine Beendigung des Resets in greifbare Nähe rückt und sie die Gelegenheit nutzen will, um auf dem Mond einen Umsturz herbeizuführen, oder weil dies generell der nächste logische Schritt für die Rebellen ist. In beiden Fällen händigt sie den Freelancern eine Reihe von Funkfrequenzen aus, über die man sie kontaktieren kann, falls es die Freelancer auf den Mond verschlagen sollte.

SOLAR SLINGSHOT

Nachdem die *Buena Ventura* den Orbit des Merkur verlassen hat, beschleunigt sie einen Tag lang mit 2 G auf die Sonne zu, anschließend dreht Juan das Schiff mithilfe der Steuerrüden so herum, dass der Schutzschild die zunehmend stärker werdende Sonnenstrahlung abfängt. Der Kurs wird sie so eng an der Sonne vorbei führen, dass der Radius des Schildes gerade ausreicht, um den Rest des Schiffes davon abzuhalten, gekocht zu werden. Die nächsten drei Tage bestehen aus einer nervenzermürenden schwerelosen Drift in das Slingshot Manöver. Falls er es noch nicht getan hat, nutzt Juan die Zeit, um den Freelancer von den Lunarern zu erzählen, insbesondere warum sie die Sonne mit der Hölle gleichsetzen. Er persönlich hält das zwar für übertrieben, weil in seinem Gewerbe der Tod ein ständiger Begleiter ist, kann aber den Schmerz derer verstehen, die ihre Lieben vorzeitig durch einen Strahlentod verloren haben.

Dann endlich ist es soweit und Juan beginnt damit, die Beschleunigungstanks zu befüllen. In diesen Tanks werden er und die Freelancer die nächsten Stunden verbringen, während das Schiff durch die Anziehungskraft der Sonne auf weit über 20 G beschleunigt wird, bis es eine Geschwindigkeit von 3 Millionen Km/h erreicht hat. Die Tanks sind mit einer atembaren Flüssigkeit gefüllt, außerdem enthalten sie ein Naniten-System zur Reparatur von Gewebeschäden und ein Herz-Lungen-Massage-Gerät zur Unterstützung der kardiovaskulären Funktion. Als besonderes Extra ist auch noch ein Mikro-Arm enthalten, der es den Freelancern ermöglicht, ihr Henshin auch unter diesen erschwerten Bedingungen durchzuführen.

Das Solar Slingshot Manöver dauert 2 Stunden und ist in 12 Runden aus jeweils 10 Minuten unterteilt. Die Schwerkraftbelastung beträgt am Anfang 10 G. Pro Runde wird mit einem Würfel anhand der folgenden Tabelle ermittelt, um wie viel G sie sich erhöht.

W20	Erhöhung der Schwerkraft
1-5	+0
6-10	+1
11-15	+2
16-20	+3 und sofort noch einmal auf dieser Tabelle würfeln, ein erneutes Ergebnis von 16-20 bewirkt keinen weiteren Neuwurf.

Nachdem die aktuelle Schwerkraft ermittelt wurde, dürfen sich die Freelancer entscheiden, ob und in welche Henshin-Formen sie sich in dieser Runde verwandeln wollen. Anschließend dürfen alle Freelancer mit einem Fahrzeug-Symbiolink eine Probe auf HW + Raumschiffe gegen einen Mindestwurf von 30 ablegen (Boni aus dem Symbiolink kommen dabei nicht zur Anwendung). Erzielt mindestens einer von ihnen einen Erfolg, so sinkt die aktuelle Schwerkraft um 1 G.

Nun muss jeder Freelancer einen Verteidigungswurf gegen einen Angriff mit **Sch** [G x 5], **Pr** [G +20], **Vt** KK ablegen. Er darf dabei auf alle Cybersysteme zurückgreifen, die ihm einen Bonus auf Verteidigungswürfe liefern, Rüstungen und das Panzerhaut-Cybersystem helfen ihm aber nicht. Der Angriff verursacht normalen Schaden. Die Cybersysteme Künstliches Herz, Synthetisches Blut, Cyber-Autoreparatursystem und Bio-Autoreparatursystem verleihen jeweils einen Bonus von **Grad x 2** auf die Probe.

Sollte die LE eines Freelancer durch diesen Angriff auf 0 oder darunter sinken, so geht er Flatline, d.h. er erleidet einen Herzstillstand. Die automatischen Systeme des Beschleunigungstanks sorgen daraufhin für eine automatische Wiederbelebung und geben ihm alle verlorenen Lebenspunkte zurück.

Verwandlungen in Henshin-Formen verursachen wie üblich schwere Erschöpfungsmarken, eine Erholung während des Manövers ist natürlich nicht möglich. Die Reparatursysteme der Beschleunigungstanks sorgen dafür, dass die Erschöpfungsmarken nicht als Malus auf die Proben anfallen. Wenn ein Freelancer so viele Erschöpfungsmarken angesammelt hat, dass er eigentlich schon bewusstlos sein müsste (**Freelancer Hexxagon Grundregelwerk**, Seite 52), so darf er für den Rest des Manövers keine Henshins mehr durchführen.

Die hier genannten Regeln gehen davon aus, dass die Freelancer sich auf einer Stufe von etwa 10 befinden. Ist ihre Stufe deutlich höher oder niedriger, so können Sie die Anzahl der Runden für das Beschleunigungsmanöver entsprechend anheben oder senken. Falls die Freelancer über Henshin-Fähigkeiten aus anderen Freelancer-Hintergründen verfügen, so müssen Sie deren Auswirkung selbst entscheiden. Orientieren Sie sich dabei an den obigen Anmerkungen.

Die Freelancer überleben das Manöver auf jeden Fall, allerdings müssen sie für jede Runde, in der sie Flatline gegangen sind, einen ihrer Eigenschaftswerte KK, GE, HW oder WE um 1 Punkt reduzieren. Diese Reduktion ist quasi-perma-

nent: Bei jedem Stufenanstieg erhält ein Freelancer einen quasi-permanent verlorenen Punkt zurück.

Auch Juan Solar kommt mit dem Leben davon, allerdings ist er in den kommenden Tagen etwas bleich um die Nase.

DER ASTEROIDENGÜRTEL

Nach fünf ereignislosen Tagen in Null-Gravitation wird es für die Freelancer wieder aufregend, denn ihr Schiff durchquert den Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter. Die Positionen der größeren Brocken sind schon vor Ewigkeiten genauestens kartografiert worden, aber bei einer so hohen Geschwindigkeit wie die, mit der die *Buena Ventura* gerade unterwegs ist, können selbst Kleinst-Asteroiden von der Größe eines Fingernagels verheerende Auswirkungen haben. Juan starrt deshalb gebannt auf die Radaranzeige und nimmt immer wieder Kurskorrekturen vor, um diesen Winzlingen auszuweichen.

Insgesamt erfordert die Durchquerung des Asteroidengürtels drei Proben auf HW + Raumschiffe mit einem Mindestwurf von 35. Freelancer mit Fahrzeug-Symbiolink erhalten einen pauschalen Bonus von +10. Pro Durchgang dürfen sich bis zu drei Personen an der Probe beteiligen, es genügt wenn einer von ihnen die Probe schafft. Juan hat einen kombinierten Wert HW + Raumschiffe von 25.

Gelingt in einem Durchgang niemandem die Probe, so wird das Schiff von einem Mikro-Asteroiden durchschlagen. Jeder Freelancer darf eine Zahl zwischen 1 und 20 sagen. Anschließend wird ein Würfel geworfen. Jeder Freelancer, dessen Zahl mit dem Würfelwurf übereinstimmt, wird von dem Asteroiden getroffen und fällt dadurch ins Koma. Außerdem entweicht die Atemluft des Schiffs, so dass jeder Freelancer, der auf Atemluft angewiesen ist, in der ersten Runde 5 Lebenspunkte, in der zweiten Runde 10 Lebenspunkte, usw. verliert, bis das Leck mit einer erfolgreichen Probe auf HW + Fahrzeugmechanik gegen MW 30 gefunden und abgedichtet wurde.

JUPITER AEROBREAK

Nach weiteren fünf ereignislosen Tagen kommt die gefährlichste Phase des Fluges: das Bremsmanöver in der Jupiter-Atmosphäre. Wieder müssen sich die Freelancer in die Beschleunigungstanks begeben und wieder wird es richtig schmerzhaft, diesmal aber so richtig, weil neben den höheren G-Kräften auch noch mit Turbulenzen zu rechnen ist, die das Schiff auseinander reißen können.

Das Jupiter Aerobreak Manöver dauert 1 Stunde und ist in 6 Runden aus jeweils 10 Minuten unterteilt. Die Schwerkraftbelastung beträgt am Anfang 15 G. Pro Runde wird mit einem Würfel anhand der folgenden Tabelle ermittelt, um wie viel G sie sich erhöht.

W20	Erhöhung der Schwerkraft
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4 und sofort noch einmal auf dieser Tabelle würfeln, ein erneutes Ergebnis von 16-20 bewirkt keinen weiteren Neuwurf.

Nachdem die aktuelle Schwerkraft ermittelt wurde, dürfen sich die Freelancer entscheiden, ob und in welche Henshin-Formen sie sich in dieser Runde verwandeln wollen. Anschließend dürfen alle Freelancer mit einem Fahrzeug-Symbiolink eine Probe auf HW + Raumschiffe gegen einen Mindestwurf von 30 ablegen (Boni aus dem Symbiolink kommen dabei nicht zur Anwendung). Erzielt mindestens einer von ihnen einen Erfolg, so sinkt die aktuelle Schwerkraft um 1 G. Gelingt keinem von ihnen ein Erfolg, so wird ein W20 geworfen und bei einer 1 bis 10 erleidet das Schiff eine schwere Beschädigung, was durch einen weiteren Wurf außerhalb der Reihe auf der obigen Tabelle simuliert wird.

Nun muss jeder Freelancer einen Verteidigungswurf gegen einen Angriff mit **Sch** [G x 5], **Pr** [G +20], **Vt** KK ablegen. Er darf dabei auf alle Cybersysteme zurückgreifen, die ihm einen Bonus auf Verteidigungswürfe liefern, Rüstungen und das Panzerhaut-Cybersystem helfen ihm aber nicht. Der Angriff verursacht normalen Schaden. Die Cybersysteme Künstliches Herz, Synthetisches Blut, Cyber-Autoreparatursystem und Bio-Autoreparatursystem verleihen jeweils einen Bonus von **Grad x 2** auf die Probe.

Sollte die LE eines Freelancer durch diesen Angriff auf 0 oder darunter sinken, so geht er Flatline, d.h. er erleidet einen Herzstillstand. Die automatischen Systeme des Beschleunigungstanks sorgen daraufhin für eine automatische Wiederbelebung und geben ihm alle verlorenen Lebenspunkte zurück.

Verwandlungen in Henshin-Formen verursachen wie üblich schwere Erschöpfungsmarken, eine Erholung während des Manövers ist natürlich nicht möglich. Die Reparatursysteme der Beschleunigungstanks sorgen dafür, dass die Erschöpfungsmarken nicht als Malus auf die Proben anfallen. Wenn ein Freelancer so viele Erschöpfungsmarken angesammelt hat, dass er eigentlich schon bewusstlos sein müsste (*Freelancer Hexxagon Grundregelwerk*, Seite 52), so darf er für den Rest des Manövers keine Henshins mehr durchführen.

Die Freelancer überleben auch diese Tortur auf jeden Fall, schließlich muss die Kampagne weitergehen, allerdings erleiden sie auch diesmal für jede Runde, in der sie Flatline gegangen sind, den Verlust eines quasi-permanenten Eigenschaftspunktes. Für jede schwere Beschädigung, die das Raumschiff erlitten hat, treibt es anschließend einen Tag lang führerlos durchs All, bevor der Antrieb repariert ist.

Als Belohnung für die überstandenen Strapazen spendiert Juan eine Runde Siegeszigarren und ein großes Fass Tequila, außerdem erhält jeder Freelancer von ihm die „Chunky Salza Taufe“ - sie dürfen sich nun rühmen, zu den härtesten Raumfahrern der Menschheit zu gehören.

Es folgen zwei Tage Reisedauer nach Almathea mit einer Beschleunigung von 2 G.

AMALTHEA

Ihr kommt dem Jupiter erneut so nahe, dass ihr fast das Gefühl habt, in seine Atmosphäre zu fallen. Der Planet ist hier so groß, dass er die Hälfte des Himmels ausfüllt, ganz ähnlich wie im Orbit der Erde oder des Merkur, aber mit dem Unterschied, dass ihr euch der schieren Größe dieses Giganten bewusst seid. Ihr könnt wirbelnde Wolkenfelder ausmachen, die mehrere tausend Kilometer breit sind, und unter euch zieht das „Auge des Jupiters“ vorbei, ein Wirbelsturm von so gewaltigen Ausmaßen, dass man die gesamte Erde darin unterbringen könnte. Jupiter scheint von innen heraus zu glühen, aber vielleicht sind das auch nur die hochenergetischen Teilchen, mit denen ihr hier pausenlos bombardiert werdet. Für einen normalen Menschen

wäre diese Umgebung innerhalb kürzester Zeit tödlich, und selbst ihr seid froh, wenn ihr euch hier nicht länger als ein paar Tage aufhalten müsst.

Amaltha ist ein länglicher Felsbrocken mit einer Länge von 270 und einem Durchmesser von 150 Kilometern. Da er so gut wie keine eigene Schwerkraft aufweist, könnt ihr nicht darauf landen, sondern nur längsents gehen und einen Weltraumspaziergang unternehmen. Von hier aus könnt ihr gut die rostrote Farbe des Mondes ausmachen, der vom Staub des nahen Vulkanmondes Io herrührt. Zusammen mit den Brauntönen des Jupiters erzeugt das eine fremdartige, gespenstische Atmosphäre. Dies ist nicht eure Welt, ihr seid hier völlig fehl am Platz.

Der Berg Mons Lyctas, auf dem sich Moebius Kautz aufhalten soll, ragt 20 Kilometer hoch auf,

aber eigentlich ist diese Angabe irrelevant, da es hier kein Oben und Unten gibt. Eine Klettertour bleibt den Freelancern also erspart, statt dessen müssen sie einfach zum „Berg“ hinüber schweben.

Moebius zu finden, ist nicht schwer, da er sich im Schneidersitz direkt auf der Bergspitze niedergelassen hat. Er ist ein typischer Orbitaler mit einem alterslosen synthetischen Körper, aber trotzdem macht er einen ehrwürdigen, erhabenen Eindruck. Allein die Anstrengung, die nötig ist, um sich in vollkommener Null-Gravitation im Schneidersitz auf der Bergspitze in Position zu begeben und diese zu halten, ist titanisch. Auch nach dem Eintreffen der Freelancer rührt er sich keinen Millimeter, während die geladenen Teilchen des Jupiter um ihn herum auf die Mondoberfläche donnern und ihn wie eine Korona umgeben, so dass die Freelancer im ersten Moment vielleicht sogar das Gefühl haben, er sei tot.

Durch seine Jahrzehnte währende Meditation befindet sich Moebius in einem derartigen Einklang mit dem Universum,



dass er eine Karma-Fähigkeit entwickelt hat, der derjenigen der Freelancer ähnelt. Diese Karma-Fähigkeit bewirkt, dass niemand seine Meditation stören kann – falls Ihre Spieler dies überhaupt in Erwägung ziehen, teilen Sie ihnen mit, dass ihre Freelancer sich nicht dazu in der Lage sehen, dies auf irgendeine Weise zu bewirken.

Um mit Moebius in Kontakt zu treten, muss man sich ihm auf 10 Meter nähern und mithilfe eines Netzinterfaces kontaktieren. Man erhält dann die Aufforderung: „Setze dich nieder und meditiere mit mir.“

Sich neben Moebius auf der Bergspitze niederzulassen, erfordert eine Probe auf Orientierung + Balancieren mit einem Mindestwurf von 35. Alle 5 Minuten ist eine erneute Probe erlaubt, mit einem kumulativen Bonus von +1 pro zuvor misslungener Probe. Anschließend können sie durch einen Port Scan ihres Netzinterfaces ein äußerst schwaches Leitsignal ausmachen, so fein, dass es ihnen äußerste Geduld abverlangen wird, sich damit zu verbinden. Erst wenn sie mindestens eine halbe Stunde lang meditiert haben, besitzen sie die nötige Seelenruhe für eine solche Kontaktaufnahme. Sie können dies am Spieltisch simulieren, indem sie eine Schweigezeit von einer Minute einlegen. Jede Unterbrechung dieser

Schweigezeit bewirkt, dass wieder von Vorne gezählt wird. Erst wenn alle am Tisch für mindestens 1 Minute geschwiegen haben, ist die Kontaktaufnahme gelungen. Zur Belohnung dürfen dann aber auch alle Spieler mit Moebius reden, nicht nur solche, die über ein Netzinterface verfügen.

Die virtuelle Umgebung, in der die Freelancer auf Moebius treffen, ist die einer karg eingerichteten Wohnhöhle in einem Berg. Moebius ist der sprichwörtliche alte Weise vom Berg und die Freelancer können mit ihm über Gott und die Welt philosophieren, aber eigentlich sind sie ja hier, um die Position der verlorenen Raumkapsel herauszufinden.

Moebius beginnt, mit einem Stück Kreide Formeln auf die Höhlenwand zu zeichnen, und mit jeder weiteren Formel wird die Höhle größer und größer, bis die Deckenhöhe mehrere Dutzend Meter beträgt, alles fein beschrieben mit Formelzeichen, so dass selbst der Begabteste unter den Freelancern irgendwann den Überblick verliert. Moebius aber schreibt unbeirrt weiter, und was wie eine Ewigkeit erscheint, dauert in Wirklichkeit nur einige Stunden, bis der Wissenschaftler schließlich die Lösung parat hat: Die Raumkapsel befindet sich am LaGrange-Punkt L3, im Sonnensystem genau der Erde gegenüber liegend.

15. ABENTEUER: LAGRANGE

Nach einem kurzen Abstecher auf der Titan-Kolonie, um den Schutzschild abzumontieren, Warengeschäfte zu tätigen und ein paar Reserve-Treibstofftanks aufzunehmen, seid ihr mit Volldampf zum LaGrange-Punkt L3 aufgebrochen. Ohne die Beschleunigungskräfte der Sonne benötigt ihr für die Rückreise ins Innere des Sonnensystems allerdings geschlagene fünf Wochen und verbraucht dabei doppelt soviel Treibstoff, aber immerhin habt ihr die Möglichkeit, einen Großteil dieser Zeit in einer angenehmen Umgebung von 1 G zu verbringen.

Nun nähert ihr euch dem Asteroidenfeld von L3. Das Besondere an einem LaGrange-Punkt wie diesem ist sein Gleichgewicht der Gravitationskräfte, wodurch er kleinere Himmelskörper wie ein Staubsauger einsammelt. Wenn Moebius Recht hat, wird auch die von euch gesuchte Raumkapsel dabei sein, in jedem Fall trifft diese Aussage aber schonmal auf eine ordentliche Menge an Asteroiden zu, die in einem chaotischen Reigen umeinander her tanzen. Das ganze spielt sich mit einer beruhigenden Langsamkeit ab, aber allzu lange sollte man sich nicht an ein und demselben Ort aufhalten, wenn man keine unangenehme Bekanntschaft mit Asteroidengestein machen möchte.

Im Gegensatz zur Durchquerung des Asteroidengürtels auf dem Weg zum Jupiter ist die Buena Ventura diesmal nur mit einer sehr geringen Geschwindigkeit unterwegs, dafür ist das Asteroidenfeld um einiges dichter und chaotischer. Juan besteht darauf, sein Schiff selbst zu steuern, immerhin ist es sein Eigentum, das er hier aufs Spiel setzt. Die Freelancer können ihm zur Hand gehen, indem sie die Sensoren bedienen – auf der Suche nach der Raumkapsel, aber auch um die Asteroiden im Auge zu behalten.

Nach einigen Stunden gibt es tatsächlich einen großen Fund: Ein Schiff der Pan-Lunaren Union treibt antriebslos durchs Asteroidenfeld, daran angedockt ein Raumfahrzeug deutlich älterer Bauart, bei der es sich gut um die gesuchte

Raumkapsel handeln könnte. Bei dem Unions-Schiff handelt es sich um eine Korvette mit einer Gesamtlänge von 30 Metern, ein typisches Patrouille- und Aufklärungsschiff der Pan-Lunaren Union mit einer üblichen Mannschaftsstärke von 20 Personen. Das Schiff sendet keine Kennung, die Positionslichter sind erloschen und seine aktive Ortung ist ausgeschaltet – letzteres ein Unding in einem Asteroidenfeld. Diverse Beschädigungen des Schiffs lassen darauf schließen, dass es bereits einige Kollisionen mit Asteroiden erlitten hat. Von dem Schiff geht nur eine schwache Energiesignatur aus, wodurch es unwahrscheinlich ist, dass von ihm eine Gefahr ausgeht. Wäre es eine Falle für das Shuttle der Freelancer gewesen, so wäre diese schon längst zugeschnappt.



Sollten die Freelancer keine eigenen Pläne schmieden, so schlägt Juan vor, dass er mit der *Buena Ventura* hinter einigen Asteroiden in Deckung geht, während sich die Freelancer dem Pan-Lunaren Schiff in einem Weltraumspaziergang nähern. Sobald die Freelancer nahe genug heran gekommen sind, können sie den Namen des Schiffes ausmachen: *El Morzillo*. Juan stöhnt auf, als er über Funk diesen Namen hört. Dem Namen nach handelt es sich um das persönliche Schiff von Admiral Pizzaro, einem hohen Regierungsmitglied der Pan-Lunaren Union. Es ist berüchtigt für seine Mannschaft aus hervorragend ausgebildeten und ausgerüsteten Berufsmördern, die für Pizzaro jede Art von Schmutzarbeit erledigen.

DR. KITAMURAS GESCHICHTE

Im selben Moment, in dem die Freelancer digitalisiert wurden (Seite 29), vollendete Kitamura sein Kunstwerk und führte einen ähnlichen Zeitsprung durch, wie später die Freelancer. Nachdem er die Funktion des Resets verstanden hatte, verbündete er sich mit dem Terraner Arkin Shaw und gelangte so recht schnell nach Aokigahara und später in den Orbit. Mithilfe seiner Cybersysteme gaukelte er den Orbitalern erfolgreich vor, ein Terraner zu sein. Da er die Orbitaler als klare Verlierer in der kommenden Auseinandersetzung mit den Lunarern betrachtet, bat er nicht sie um Hilfe, sondern schlug sich bis zum Mond durch. Dort ging er ein Bündnis mit Admiral Pizzaro (Seite 76) ein, der sofort den Wert der Anti-Naniten erkannte und seine gesamte Flotte mit der Suche nach der Weltraumkapsel beauftragte.

Der interplanetare Raum ist zwar unvorstellbar groß, aber wenn man die Suche auf Objekte mit einer Mindestmasse von einigen Tonnen begrenzt und genügte Raumschiffe aufbieten kann, kommt man relativ gut voran. Insbesondere wenn man in der Nähe der Sonne anfängt und sich von dort aus langsam nach außen arbeitet, denn auf diese Weise wurde die Weltraumkapsel bei L3 aufgespürt, bevor die Suchtrupps überhaupt in die Nähe des Asteroidengürtels zwischen Mars und Jupiter kamen, dessen Durchsuchung mehrere Monate in Anspruch genommen hätte.

Nachdem die *El Morzillo* unter Kapitän Costas die Weltraumkapsel gefunden und an Bord genommen hatte, brach die Funkverbindung zu ihr ab, deshalb beeilte sich Kitamura, mithilfe seines Raketenantriebs dorthin zu gelangen. Durch Pizzaros Agenten wusste er, dass die Freelancer inzwischen ebenfalls in der Zukunft eingetroffen und der Raumkapsel wahrscheinlich schon dicht auf den Fersen waren. Vielleicht deshalb verzichtete er auf viele Sicherheitsmaßnahmen beim Betreten der *El Morzillo* und geriet dadurch in die Fänge

der Verteidigungs-Naniten, die ihn wie alle anderen Mannschaftsmitglieder in einen Zombie verwandelten. Im Unterschied zu den anderen Zombies ist Kitamura allerdings ein Freelancer, so dass er einen Teil seiner Intelligenz erhalten konnte, die er nun einsetzt, um den Freelancern eine Falle zu stellen.

DIE EL MORZILLO

Die *El Morzillo* ist wie die meisten kleinen interplanetaren Schiffe turmförmig aufgebaut, wobei sich die Brücke ganz oben und der Antrieb ganz unten befindet. Es ist 30 Meter lang und verfügt über einen Durchmesser von 5 Metern. Seine 14 Decks sind über eine zentrale Röhre miteinander verbunden, die über Trittleiter-ähnliche Vertiefungen verfügt, über die man von oben nach unten gelangen kann – im Moment herrscht Schwerelosigkeit, deshalb sind die Worte „oben“ und „unten“ nur im Zusammenhang mit der Bordarchitektur interessant. Von oben nach unten sind die Decks folgendermaßen angeordnet:

Deck 1: Sensoren und Bordwaffen

Enthält eine Notfall-Schleuse, über die die Freelancer das Schiff betreten können. Normalerweise wäre dafür ein Code nötig, aber da die Energiesysteme des Schiffes ausgefallen sind, lassen sich die Schleusen von Hand betätigen.

Deck 2: Brücke

Die interessanteste Einrichtung ist hier sicherlich das Logbuch, das die Geschichte des Schiffes bis zum Zeitpunkt der Öffnung der Raumkapsel (siehe Seite 69) wiedergibt. Um an die Daten zu gelangen, muss man das Gerät zunächst mit Strom versorgen und anschließend im Cyberkampf besiegen – siehe *Spielerbuch* Seite 48 – zu seiner Verteidigung verfügt das Logbuch über 3 Kampfprogramme. Insbesondere ein Blick in die Vergangenheit des Schiffes offenbart schreckliche Gräueltaten, die in Pizzaros Namen verübt wurden und seinen Feinden einiges an politischer Sprengkraft verleihen können.

Deck 3-4: Offiziersquartiere

Deck 3 enthält neben dem Kapitänsquartier und einem Gästequartier eine Bucht für eine Rettungskapsel, die kürzlich abgefeuert wurde – die Zielkoordinaten sind der Mond.

Deck 5: Kombüse und Messe

Enthält die Andockvorrichtung und Personenschleuse des Schiffes. Im Moment ist die von den Freelancern gesuchte Weltraumkapsel andockt. Die Schleuse lässt sich manuell öffnen und gibt das Innere der Raumkapsel frei: Neben einigen leeren Halterungen für Koffer-große Container schwebt



dort die ausgedörrte Leiche eines alten Mannes, vermutlich Dr. Macy.

Deck 6: Bordwaffen

Keine Auffälligkeiten. Die hier untergebrachten Torpedos sind noch vollständig vorrätig.

Deck 7-8: Mannschaftsquartiere

Neben äußerst kargen Mannschaftsunterkünften befindet sich hier eine kleine Krankenstation inklusive Laboreinrichtung.

Deck 9-10: Lagerräume

Reihen aus kargem Proviant, sowie Ausrüstung und Munition für Außeneinsätze. Beide Decks weisen jeweils eine große Ladeschleuse auf.

Deck 11: Bordwaffen

Die sonst übliche Bewaffnung wurde hier ausgebaut und das gesamte Deck durch einen Gefängnistrakt mit eigener kleiner Folterkammer ersetzt. Augenblicklich befinden sich hier keine Gefangenen, aber diverse Spuren deuten darauf hin, dass in der Vergangenheit hier einige schlimme Dinge passiert sind.

Deck 12-14: Antrieb

Der Antrieb ist funktionsfähig, wurde aber heruntergefahren. Ihn wieder hochzufahren, würde mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Die wenigen noch funktionierenden Bordsysteme – Notbeleuchtung, Wärmeerzeugung und Luftaustausch – werden von einer langsam ersterbenden Batterie versorgt. Auf Deck 13 gibt es eine Notfall-Schleuse.

Die Freelancer können das Schiff problemlos über mehrere verschiedene Schleusen betreten. Sie finden eine reichlich kühle, stickige, aber atembare Atmosphäre vor, die von funkeliger Notbeleuchtung erhellt wird, es herrscht Schwerelosigkeit. Von der Mannschaft ist nichts zu sehen, es gibt keine Kampfspuren und es herrscht Grabesstille.

Verlangen Sie Wahrnehmungsproben, um Ihre Spieler auf Trab zu halten. Tatsächlich gibt es leise Geräusche und flinke Bewegungen im Halbdunkeln zu beobachten. Lassen Sie die Spieler ruhig in dem Glauben, es mit außerirdischen Lebensformen zu tun zu haben, die ihnen nach dem Leben trachten. In Wirklichkeit handelt es sich aber um Weltraumratten – eine schlanke Albinoart mit verkümmerten Hinterbeinen und einem stark ausgeprägten Schwanz, mit dem sie meisterlich durch die Schwerelosigkeit manövrieren und tapsende Geräusche von sich geben, wenn sie sich von den Wänden abstoßen. Normalerweise treiben sich die Biester im Gebälk des Schiffes herum, aber in Abwesenheit der Mannschaft haben sie das Schiff für sich erobert. Dies gilt insbesondere für die zentrale Verbindungsröhre, in der Kitamura großzügige Mengen aufgebrochener Nahrungsrationen verteilt hat, um eine Ablenkung für die Freelancer zu erschaffen.

WAS IST PASSIERT?

Nachdem die *El Morzillo* die Raumkapsel gefunden hatte, ging sie längsseits und verband sich über ihre Andockschleuse mit dem Weltraumrelikt. Da er keine genauen Anweisungen zur gewünschten Vorgehensweise hatte, beschloss

Kapitän Costas, die Kapsel zu öffnen und alles wertvolle an Bord zu holen. Während dieser Tätigkeit wurden die Verteidigungsprogramme der Kapsel aktiviert und entließen eine größere Menge von Kampfnaniten aus Dr. Macys Labor auf die ahnungslose Mannschaft. Diese Naniten sind eine Vorabversion der Naniten der 7. Generation, die schließlich die Erde übernahmen. Ihr Ziel war die Mannschaft, um diese von innen heraus in kybernetische Zombies zu verwandeln, die fortan von den Naniten kontrolliert wurden, mit dem alleinigen Auftrag, jeden, der sich der Kapsel und ihrem Inhalt nähert, auf ähnliche Weise zu assimilieren und in den Dienst der Naniten zu pressen.

Kapitän Costas wusste zwar nicht, womit er es zu tun hatte, erahnte aber sofort das Ausmaß der Gefahr und was auf dem Spiel stand, also schnappte er sich die Koffer mit den Anti-Naniten und eilte damit zur Rettungskapsel, während seine Leute von dem unsichtbaren Feind überwältigt wurden. Natürlich hatte sich auch Costas infiziert, aber immerhin gelang es ihm, in die Rettungskapsel zu steigen und sie mit Kurs auf den Mond abzufeuern, bevor ihn die Naniten in einen gedankenlosen Zombie verwandelten.

Als kurz darauf Kitamura ankam, wusste er von alldem nichts und begab sich in seiner Eile sofort an Bord, ohne weitere Erkundigungen einzuholen oder Sicherheitsmaßnahmen zu treffen. Im Nu hatten ihn die Naniten-Zombies überwältigt und infiziert, so dass er sich schon bald darauf in ihre Reihen eingliederte. Als Freelancer ist jedoch ein Teil seiner Willenskraft und Persönlichkeit erhalten geblieben, insbesondere das Wissen, dass ihm die Freelancer auf den Fersen sind, und der Wunsch, sich an ihnen zu rächen – für ein Unglück, das er sich letzten Endes ganz allein zugefügt hat.

Um den Freelancern eine Falle zu stellen, hat er die Zombies dazu veranlasst, sich gleichmäßig auf die Decks zu verteilen. Jeder Zombie hat ein perfektes Versteck gefunden, indem Teile der hinter den Wänden verlaufenden Kabel entfernt wurden, um genug Platz für ihn zu schaffen. Wenn die Zombies losschlagen, wird es tatsächlich so aussehen, als würden sie direkt aus den Wänden kommen. Auf jedem Deck gibt es einen Zombie, Kitamura hält sich auf Deck 6 versteckt. Der Plan besteht darin, solange zu warten, bis die Freelancer den Fehler machen, sich aufzuteilen – optimalerweise indem sie sich in völlig verschiedenen Sektionen des Schiffs aufhalten, aber es genügt auch, wenn sich die Gruppe gerade von einem Deck ins andere bewegt. In diesem Moment schließt Kitamura die Sicherheitsschotts in der Verbindungsröhre zwischen den einzelnen Decks, und zwar so, dass sich eine möglichst große Menge an Zombies auf eine möglichst kleine Menge von Freelancern konzentrieren kann, während die anderen mit sporadischen Angriffen gebunden werden. Auf diese Weise hofft Kitamura die Freelancer nach und nach überwältigen und in Zombies verwandeln zu können. Eine Vorgehensweise, die insbesondere durch die hohe Kampfkraft der Naniten-Zombies sehr erfolgversprechend ist (Werte siehe Seite 82 – die Stufen der Naniten-Zombies entsprechen derjenigen der Freelancer +2).

Das Ziel von Kitamura ist es, nachdem er die Freelancer überwältigt und in seinen Dienst gezwungen hat, die Energiesysteme der *El Morzillo* wieder hochzufahren und mit ihr zum Mond zurückzukehren, um dort die Herrschaft an sich zu reißen. Je nachdem wie sich die Freelancer verhalten und

wie kampfstark sie sind, kann dieses Abenteuer einen der folgenden Verläufe nehmen:

1) Es gelingt den Freelancern, Kitamura und die Naniten-Zombies zu besiegen. Sie stellen außerdem fest, dass die Anti-Naniten entwendet wurden und eine Rettungskapsel in Richtung Mond aufgebrochen ist. Sie können also davon ausgehen, dass der Auftraggeber dieses Schiffes, Admiral Pizzaro, inzwischen im Besitz der Anti-Naniten ist, also müssen sie ebenfalls zum Mond und einen Weg finden, ihm die Anti-Naniten abzuluchsen.

2) Die Freelancer werden von Kitamura und den Naniten-Zombies überwältigt und ebenfalls in Zombies verwandelt. Infolgedessen stellen sie neben einer stark reduzierten Gehirntätigkeit fest, dass sie nicht mehr in der Lage sind, sich gegen Kitamura zu wenden und von ihm als seine neuen Supersoldaten gefeiert werden. Während Kitamura mit ihnen zum Mond aufbricht, stellen sie jedoch fest, dass all ihre Erfahrungen in der Vergangenheit, insbesondere ihre Digitalisierung, dazu beigetragen haben, ihren Willen zu festigen. Nach einigen Tagen haben sie unbemerkt die Kontrolle über sich selbst zurück erlangt und sabotieren heimlich den Antrieb, so dass die *El Morzillo* explodiert, nachdem sie sich durch eine Luftschleuse aus dem Staub gemacht haben. Sie werden von Juan Solar aufgenommen, der ihnen unbemerkt gefolgt ist und fliegen gemeinsam mit ihm zum Mond.

3) Die Freelancer werden zunächst überwältigt und erlangen nach einer Weile die Kontrolle zurück, aber sie entscheiden sich gegen eine Zerstörung der *El Morzillo*, sondern fliegen mit ihr zum Mond, mit dem Ziel, Kitamura und seine Zombies gegen Pizzaros Streitkräfte auszuspielen. Auf dem Mond angelangt müssen sie allerdings feststellen, dass Kitamura überhaupt nicht mehr an den Anti-Naniten interessiert ist, sondern damit beginnt, systematisch die gesamte Mondbevölkerung in Zombies umzuwandeln. Die einzige

Chance der Freelancer besteht darin, sich von Kitamuras Truppen abzusetzen und die anderen Machtgruppen des Mondes – die Moon Senshi Rebellen auf der einen und die untereinander zum Teil verfeindeten Truppen der Pan-Lunaren Union – dazu zu kriegen, die Zombie-Bedrohung abzuwenden, und gleichzeitig auch noch die Anti-Naniten in ihren Besitz zu bringen.

Welchen dieser drei Verläufe die Handlung nimmt oder ob sie vielleicht einen noch ganz anderen Verlauf nimmt, sollte den Entscheidungen der Freelancer überlassen bleiben. Im Endeffekt läuft es darauf hinaus, dass die Freelancer zu Beginn des nächsten Abenteuers den Mond erreichen und dort versuchen, die Anti-Naniten in ihren Besitz zu bringen. Hinzu kommt die ergänzende Herausforderung durch die Naniten-Zombie-Plage, entweder in erheblicher Form durch Kitamura ausgelöst, oder in etwas abgeschwächter Form durch Kapitän Costas (siehe unten).

Falls die Freelancer zu diesem Zeitpunkt noch nicht genau wissen, wie die Verbindung zwischen der Reenact-Realität und ihrer eigenen Heimat-Realität zustanden gekommen ist, so haben sie während dieses Abenteuers die Gelegenheit, sich mit Kitamura darüber zu unterhalten – entweder nachdem sie ihn überwältigt haben oder nachdem er sie überwältigt hat. In jedem Fall wird er ihnen seine ganze Geschichte erzählen (Seite 24 und dieses Kapitel) und kann auch die Wissenslücken schließen, die sich um Tsukasa und die Tsukasa-Fragmente drehen. Zudem weiß er, warum Admiral Pizzaro so sehr an den Anti-Naniten interessiert ist: Er will sie nicht etwa einsetzen, um die gesamte Erde zu befreien, sondern nur bestimmte Menschen, die er für seine Ziele einspannen kann. Durch eine tägliche Wiederholung dieser Prozedur hätte er schon bald eine riesige Armee auf der Erde, die jeglichen Widerstand der Terraner und Orbitaler hinwegfegen würde.

16. ABENTEUER: REVOLUTION

Euer Raumschiff setzt zur Landung auf dem Raumhafen der Mondhauptstadt Serenidad an. Auf den Monitoren könnt ihr Tausende von Landestellen mit den dazugehörigen ausfahrbaren Ladetürmen für die Be- und Entladung erkennen, die sich über einen Gebiet von mehreren Quadratkilometern erstrecken. Wegen seiner geringen Schwerkraft eignet sich der Mond auch als Landestelle für größere Raumschiffe, so dass ihr auch einige Giganten mit den Ausmaßen von Ozanriesen zu Gesicht bekommt. Bei der Mehrzahl der Schiffe handelt es sich jedoch um deutlich kleinere Shuttles und interplanetare Handelsraumer wie der, in dem ihr euch befindet. Juan macht euch auf etwas aufmerksam, das euch selbst gar nicht aufgefallen wäre: Normalerweise müsstet man während eures Landeanfluges Dutzende von anderen Landungen und Starts beobachten können, die der Hektik und Geschäftigkeit des größten Raumhafens im Sonnensystem Rechnung tragen. Tatsächlich seid ihr aber fast das einzige Raumschiff, das sich bewegt – der Rest des Raumhafens wirkt still und verlassen. Ein deutliches Zeichen für die Heftigkeit der Unruhen, die sich gerade in der Stadt abspielen.

Falls die Freelancer an Bord der *El Morzillo* landen, muss der obige Text leicht angepasst werden.

Die Freelancer könnten und sollten sich im Vorfeld bereits über Serenidad informiert haben (siehe unten). Was sich aktuell in der Stadt abspielt, lässt sich über die öffentlichen Kanäle jedoch nur schwer nachvollziehen. Der Mond verfügt nicht über einen Stream, sondern befindet sich informationstechnisch auf dem Stand von etwa 1970 – zum Glück sind die Netzinterface der Freelancer in der Lage, auch solche Funkwellen zu empfangen. Es gibt mehrere Fernsehsender, die sich allesamt in der Hand der Regierung befinden und patriotische Dauersendungen zeigen, in denen die Handlungen der Moon Senshi Rebellen ebenso verdammt wie kleingeredet werden. Dem entgegen stehen unzählige Piratensender, die sich als Stimme der Rebellion verstehen, aber neben ihrer Anti-Regierungs-Propaganda nur wenig nennenswerte Informationen über den Fortgang der Ereignisse liefern können. Von außen betrachtet befindet sich der Mond in einem chaotischen Aufruhr und niemand vermag zu sagen, welche der Fraktionen gerade am gewinnen ist.

Wenn die Freelancer an Bord der *Buena Ventura* gekommen sind und sich ausgiebig mit den verschiedenen Nachrichten befassen oder eine Wahrnehmungsprobe gegen MW 30

schaffen, so können sie aus den Nachrichten heraushören, dass sich im Chaos der Straßenschlachten auch so etwas wie ein Zombie-Plage auszubreiten scheint (verursacht von Kapitän Costas). Befinden sie sich dagegen an Bord der *El Morzillo* unter dem Kommando von Dr. Kitamura, so sind sie es selbst, die die erste Saat des Unheils setzen: Kitamura teilt seine Mannschaft und die Freelancer in Gruppen ein, um die Stadt an mehreren Orten gleichzeitig zu infizieren. Sorgen Sie dafür, dass die Freelancer hier die Gelegenheit haben, die ihnen zugewiesenen Zombies zu besiegen, sobald sie allein mit ihnen sind, während Kitamura und die restlichen Zombies in andere Stadtteile aufbrechen und dort für eine Ausbreitung der Zombie-Plage sorgen. Näheres zur Bekämpfung der Zombie-Plage siehe Seite 73.

Der nächste logische Schritt ist eine Kontaktaufnahme mit Sam Rodrigex über die von ihr genannten Funkfrequenzen (Seite 64). Nachdem der Kontakt hergestellt ist, werden die Freelancer von Sam zu einem Treffpunkt gebeten, um dort einen Plan für das weitere Vorgehen zu schmieden.

SERENIDAD

Die Hauptstadt der Pan-Lunaren Union geht direkt zurück auf die Mondstation „Serenity“, die im Jahr 2125 im Mare Serenitatis errichtet wurde und die erste durchgehend bemannte Station auf dem Mond darstellte. Die damalige Hauptaufgabe der Station bestand in der Förderung wertvoller Mineralien und seltener Erden, deren natürliche Vorkommen auf der Erde zu diesem Zeitpunkt vollständig ausgebeutet waren. Als Bergbaustation konzipiert, verfügte die Station über eine autonome Fabrik, die mithilfe der Energie eines Fusionsreaktors die auf dem Mond vorgefundenen Rohstoffe zur Eigenproduktion technischer Geräte und Materialien nutzte. Diese wiederum dienten der Erweiterung der Station und dem Bergbau, aber auch dem Bau weiterer autonomer Fabrik, was einen Schneeballeffekt auslöste, der zu einer rapiden Vergrößerung der Station beitrug. Das einzige, was dieses Wachstum begrenzte, war die Tatsache, dass etwa 1 % der für die Produktion benötigten Rohstoffe „mondfremde“ Stoffe waren, also solche Stoffe, über die der Mond selbst nicht verfügt und die deshalb eigens eingeführt werden mussten.

Da ein großer Teil des Bergbaus auf dem Mond vollautomatisch ablief, bestand die Besatzung der Station zunächst nur aus einigen Hundert Angestellten der Betreiberkonzerne. Erst einhundert Jahre später, als der Fels unter dem Mare Serenitatis bereits einem Schweizer Käse glich, begann sich die Situation allmählich zu ändern. Für die Tausenden von Menschen, die zu diesem Zeitpunkt in Orbitalstationen lebten, stellte die Mondstation einen idealen Urlaubsort dar, weil ein Trip zum Mond deutlich günstiger war als einer zur Erde. Auch als Altersruhesitz für die im Weltraum lebenden Menschen erlangte der Mond große Beliebtheit, da die meisten von ihnen die hohe Schwerkraft der Erde nicht mehr ertragen konnten. In den verlassenen Bergwerksstollen errichtete man hydroponische Fabriken und Protein-Zuchtbecken und schuf so die Grundlage für eine wachsende Mondkolonie, deren Name sich schließlich in „Serenidad“ änderte.

Es folgte die Naniten-Katastrophe auf der Erde und die Gründung der Pan-Lunaren Union (nachzulesen ab Seite 4), in de-

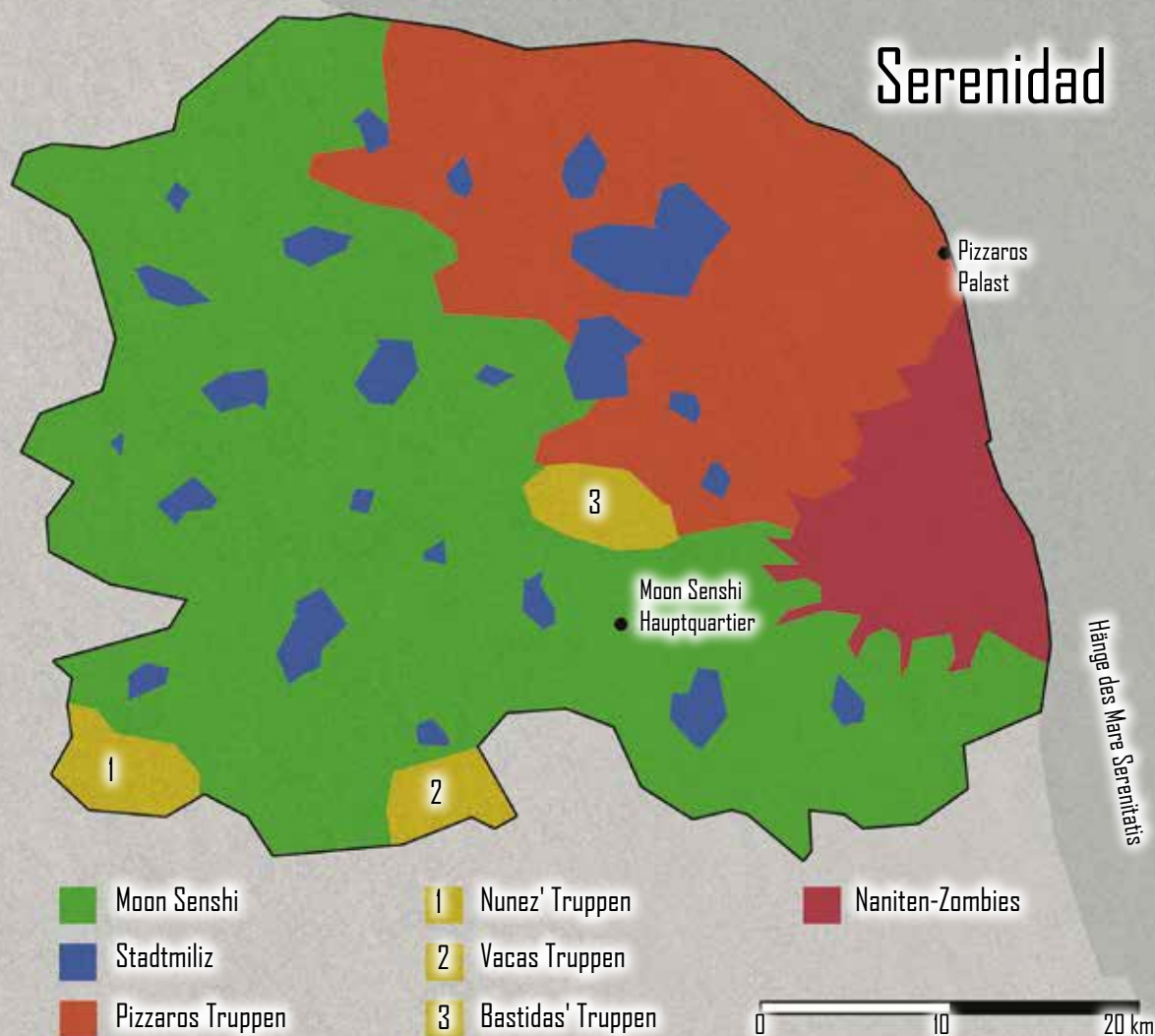
ren Folge die Bevölkerung von Serenidad auf 100 Millionen Lunarer anwuchs, die heute ein Stadtgebiet mit einer Ausdehnung von 50 Kilometern bewohnen – alles unterirdisch, versteht sich, bis in eine Tiefe von mehr als 800 Metern.

Die Pan-Lunare Kultur unterscheidet sich erheblich von allen irdischen Kulturen. Alles, was die Menschen zum Leben benötigen – Atemluft, Wasser und Nahrung – wird in chemischen Fabriken hergestellt bzw. aus Abfällen wiederverwertet. Die verwendete Währung ist der von der Groß-Brasilianischen Union übernommene Escudo; es handelt sich um eine rein elektronische Währung, die über einen im Arm implantierten ID-Chip abgewickelt wird. Daneben existiert ein florierender Tauschhandel mit Luxusgütern aller Art, vor allem Tabak, Alkohol, diversen chemischen Drogen sowie Emotimuse (Seite 13), aber auch echte Lebensmittel und natürliche Atemluft sind unter diesen Artikeln zu finden.

Das Leben ist trist und grau, es fehlen lachende Kinderstimmen und farbenfrohe Kreativität. Der ganze Lebensinhalt der Bewohner von Serenidad scheint darin zu bestehen, die Stadt zu erweitern und am Laufen zu halten, und sich die Freizeit mit allerlei Drogen, vor allem Emotimuse, zu versüßen. Größere Gruppenveranstaltungen, Feierlichkeiten, Volks- und Straßenfeste finden nicht statt, die Menschen führen ein eigenbrötlerisches Leben. Jeder Zentimeter der Stadt wird strengstens überwacht, allorten gibt es Sicherheitspatrouillen und Bespitzelung. Aus all diesen Faktoren resultierte eine extrem niedrige Lebensqualität, was unter anderem eine hohe Selbstmordrate zur Folge hatte, die jedoch von der Regierung totgeschwiegen wird.

Durch das Aufleben der Untergrundbewegung der Moon Senshi (Seite 62) verschärfte sich diese Situation zunehmend. Die Überwachung nahm zu, es gab öffentliche Hinrichtungen von Regierungsgegnern und viele weitere, von der Regierung sanktionierte Gewaltakte gegen die Unterstützer der Rebellen, die das Fass schließlich zum Überlaufen brachten. Als die Freelancer auf dem Mond eintreffen, befindet sich die Stadt in einem Zustand des offenen Bürgerkrieges.





DIE FRAKTIONEN

Der Bürgerkrieg, in den die Freelancer hineingestolpert sind, wird von mehreren Parteien ausgefochten, die sich in ihrer Größe, ihrer Organisationsstruktur und vor allem in ihren Zielen erheblich unterscheiden.

Die **Moon Senshi** bilden die größte Gruppe. Sie haben die Revolution entfacht, um die Militärregierung der Pan-Lunaren Union zu stürzen und durch eine demokratische Regierung zu ersetzen. Ihre Truppen bestehen zum größten Teil aus bewaffneten Zivilisten mit wenig oder keiner Kampferfahrung, aber einer großen Entschlossenheit. Der Rückhalt in der Zivilbevölkerung ist gut, aber keineswegs allumfassend – insbesondere der von den Moon Senshi verehrte Sonnenkult findet in weiten Teilen der Mondbevölkerung starken Widerspruch. Die Organisationsstruktur der Moon Senshi ist vergleichsweise chaotisch. Im Zentrum besteht sie zwar aus mehreren Tausend organisierten Mitgliedern mit einer klaren Befehlskette, aber zu den Rändern hin mehren sich kleine Splittergruppen, die in keinem direkten Kontakt mit der Führung stehen und zum Teil ihre eigenen Ziele verfolgen.

Die zweitgrößte Gruppe bildet die regierungstreue **Stadtmiliz der Pan-Lunaren Union**. Diese besteht aus ausgebildeten Soldaten mit einem großen Waffenarsenal und

einer ausgeprägten Befehlshierarchie, allerdings fehlt es an entschlossenen Führungskräften, die Moral ist schlecht und der Rückhalt in der Bevölkerung ist gleich Null. Nachdem die Führungsriege durch einen Bombenanschlag ums Leben kam, haben sich die einzelnen Kommandanten darauf verlegt, sich in den von ihnen verteidigten Regierungsanlagen einzubunkern und abzuwarten.

Eine deutlich aktivere Rolle spielen die **konterrevolutionären Truppen** unter Admiral Pizzaro. Diese schwer bewaffneten Berufssoldaten haben es sich zum Ziel gesetzt, die Revolution mit Stumpf und Stiel auszurotten und im Zuge dessen zur neuen vorherrschenden Regierungsgewalt aufzusteigen. Einige seiner ärgsten Konkurrenten konnte Pizzaro bereits aus dem Weg räumen und sich ihre Streitkräfte einverleiben, dies hat ihm jedoch die erbitterte Feindschaft der restlichen Überbleibsel der ehemaligen Pan-Lunaren Militärregierung eingebracht.

Weitere **Splittergruppen der ehemaligen Militärregierung** werden von den Generälen Vasco Nunez, Cristobal Vaca und Rodrigo Bastidas geführt. Trotz ihrer vergleichsweise geringen Anzahl an Soldaten konnten sich diese Fraktionen bislang behaupten, weil sie jeweils einen einzelnen Bezirk der Stadt in ihrem eisernen Griff halten und sogar auf eine gewisse Unterstützung der dort ansässigen Zivilbevölkerung

hoffen können. Über kurz oder lang werden sie sich aber mit einer der anderen Machtfaktionen arrangieren müssen, um ihr eigenes Überleben zu sichern. Diesbezügliche Verhandlungen werden bereits geführt.

Ein neuer Machtfaktor ist in Gestalt der **Zombie-Plage** auf den Plan getreten. Je nachdem, ob diese von Kapitän Costas oder Dr. Kitamura ausgelöst wurde, handelt es sich um ein örtlich begrenztes Phänomen mit geringer Gefahr (Costas) oder um ein über die ganze Stadt verteiltes Phänomen mit großer Gefahr (Kitamura). Die Naniten-Zombies haben die üblichen Stärken und Schwächen wie normale Zombies, d.h. sie sind dumm und unorganisiert, aber auch zu allem entschlossen und kaum aufzuhalten.

Wenn Sie der Meinung sind, dass die Freelancer noch einige handfeste Verbündete gebrauchen könnten, z.B. weil sie nicht kämpferisch ausgelegt oder gering an Zahl sind, können Sie ihnen eine Abteilung aus **Operation-X-Agenten**, z.B. unter dem Kommando von Olivia Petral (Seite 55), an die Seite stellen. Diesen Leuten geht es nicht um die Revolution, sondern sie sind hier, um den Freelancern dabei zu helfen, die Anti-Naniten zu erbeuten. Achten Sie aber darauf, dass diese Nichtspielercharaktere den Freelancern nicht die Show stehlen oder die Gefechte durch Würfelorgien in die Länge ziehen. Vielmehr sollten sie eingesetzt werden, um die Zahl der Gegner in den Kämpfen der Freelancer zu reduzieren, während die Verbündeten den Rest beschäftigt halten.

KRISENSITUATION

Schildern Sie den Freelancern auf dem Weg zum Treffpunkt das Bild einer vom Bürgerkrieg gezeichneten Stadt. Es gibt Einschusslöcher, Blutlachen und ausgebrannte Sektionen, die Leute sind misstrauisch und halten sich versteckt. Vereinzelt patrouillieren Soldaten der verschiedenen Fraktionen durch die Gänge und unter Umständen geraten die Freelancer in eine Straßensperre oder einen Hinterhalt. Vielleicht werden sie sogar in eine Straßenschlacht verwickelt.

Schildern Sie aber auch die Anzeichen der tristen Lebensbedingungen, unter denen die Bevölkerung zuvor jahrelang leiden musste. Die Gleichmäßigkeit der Einrichtungen, das völlige Fehlen von Farben, von Natur, von Kunst und Musik. Die graue Eintönigkeit, die sich wie eine unsichtbare Faust um das Herz legt und jede Form von Lebensfreude erstickt. Aber auch einzelne Lichtblicke, z.B. in Form von Graffiti an den Wänden, das im Gegensatz zu dem meisten Graffiti, das die Freelancer aus ihrer Welt kennen, nicht zynisch, sondern aufmunternd und Hoffnung spendend ist. Sehr oft findet man den einfachen Satz „*Es gibt Hoffnung*“ mit einer lachenden Sonne daneben.

Schließlich erreichen die Freelancer den vereinbarten Treffpunkt inmitten der umkämpften Stadt. Da sie nicht mehr auf Geheimhaltung angewiesen sind, sondern eine ernstzunehmende Bürgerkriegspartei darstellen, haben die Moon Senshi eine ehemalige Polizeistation in ihr provisorisches Hauptquartier umgewandelt. Die gesamte Umgebung wird von entschlossenen Anhängern der Rebellion bewohnt, und im Hauptquartier halten sich einige Hundert Bewaffnete auf.

Sam Rodriguez begrüßt die Freelancer in ihrer Funktion als Mitglied des Zentralkomitees der Moon Senshi. In einem

Konferenzraum schildert sie ihnen die konkurrierenden Fraktionen (siehe oben) und die aktuelle Lage: Es gibt zwar noch vereinzelte Kampfhandlungen, aber in der Hauptsache haben sich die Fronten kreuz und quer durch die gesamte Stadt erhärtet und man ist zu Verhandlungen mit den verschiedenen anderen Fraktionen übergegangen, in der Hoffnung, die Gegenseite zu einem Bündnis oder gar Überlaufen zu überreden und so die eigene Machtbasis zu stärken. Infolge der Entscheidungen, die bei solchen Verhandlungen getroffen werden, kommt es immer wieder zu örtlich begrenzten Straßenschlachten, die über das Schicksal einzelner Bezirke entscheiden.

Der grundsätzliche Plan des Komitees besteht darin, den bereits eingeschlagenen Pfad weiter zu verfolgen und keine rasche Entscheidung zu suchen, denn als derzeit stärkste Fraktion arbeitet die Zeit für sie. Sam ist sich in dieser Hinsicht allerdings weniger sicher als die anderen Mitglieder des Komitees, denn sie befürchtet, dass Admiral Pizzaro kurz davor steht, die Stadtmilizen unter seiner Fahne zu vereinen und so zu einer erheblichen Gefahr für die Moon Senshi zu werden. Außerdem ist sie sich mehr als die anderen darüber im klaren, dass die Bevölkerung keineswegs geschlossen hinter den Rebellen steht.

Aus all diesen Gründen hält es Sam für weder durchführbar noch ratsam, den derzeitigen Aufenthaltsort von Pizzaro mit einer großen militärischen Streitmacht anzugreifen. Deutlich erfolgversprechender wäre es, wenn sich die Freelancer mit einer kleinen Gruppe von Helfern in den Palast des Admirals schleichen und die Anti-Naniten von dort entwenden. Sie kann die Freelancer hierzu mit allen verfügbaren Informationen über den Palast versorgen und ihnen noch einige ortskundige Kämpfer zur Seite stellen. Als einzige Gegenleistung verlangt sie, dass Freelancer dafür sorgen, dass die Moon Senshi als maßgebliche Unterstützer bei der Beendigung des Resets genannt werden, während die ehemalige Militärregierung der Pan-Lunaren Union als klarer Gegner dieses Vorhabens gebrandmarkt wird. Das langfristige Ziel ist nicht nur die Errichtung einer demokratisch gewählten Mondregierung, sondern auch deren Legitimation durch die befreiten Staaten der Erde.

Im Grunde spricht nichts dagegen, dass sich die Freelancer auf diesen für sie äußerst günstigen Deal einlassen. Sollten sie ergänzende Forderungen, Hinweise oder Vorschläge haben, so können sie dies mit Sam diskutieren. Unter anderem könnten sie die Zombie-Plage und die Ursache dafür zur Sprache bringen. Dies hätte zur Folge, dass diese Bedrohung von den Moon Senshi nun deutlich ernster genommen wird als zuvor und zur Bildung gemeinsamer Schutztruppen mit verbündeten Machtfaktionen führt, was wiederum die freundschaftlichen Beziehungen mit diesen Fraktionen stärkt.

STOSSTRUPP ZUM PALAST

Über ganz Serenidad verstreut gibt es eine Reihe von Sektoren, in denen die Führer der Pan-Lunaren Union ihre Paläste unterhalten, aber der herausragendste davon ist definitiv der *Hain der Heiterkeit* an den Hängen des Mare Serenitates. Während sich ein Großteil der Stadt aus Kosten- und Sicherheitsgründen unter der Mondoberfläche befindet, ragen die Gebäude dieses Sektors hoch über den schwindelerregenden Rand der Tiefebene auf. Den größten dieser Paläste hat sich Admiral Piz-

zaro unter den Nagel gerissen, um seine Gäste zu beeindrucken und seine uneingeschränkte Macht zu demonstrieren.

Pizzaros Palast gleicht seine exponierte Lage durch eine festungsartige Bauweise aus, was man dem luxuriösen Innern jedoch kaum ansieht. So gibt es prunkvolle Säle mit großen Panoramafenstern, die einen phantastischen Blick auf die Tiefebene erlauben und dabei exzellent darüber hinwegtäuschen, dass sie aus einem Meter dickem Panzerglas bestehen und nur mit schwersten Raumschiffswaffen geknackt werden können. Zu seinem weiteren Schutz verfügt der Palast über eine eigene Wachgarnison mit Flugabwehrgeschützen und einen eigenen Shuttle-Hangar mit Raumjägern. Die Palastwache besteht aus einer Hundertschaft handverlesener Unions-Cyborgs, die Pizzaro loyal ergeben sind. Ein direkter Angriff auf den Palast, egal ob von außen oder von innen, käme deshalb einem Himmelfahrtskommando gleich.

Zum Glück kann Sam Rodriguez den Freelancern einen detaillierten Plan der Anlage zur Verfügung stellen. Als günstigster Zugangspunkt bietet sich ein alter Lastenaufzug an, der schon vor vielen Jahren stillgelegt und zugemauert wurde. Von seiner tiefsten Ebene unterhalb des Palastes müssten die Freelancer 150 Meter durch den Fahrstuhlschacht hinaufklettern und könnten so in unmittelbare Nähe der Sicherheitszentrale des Palastes gelangen. Nachdem sie das dort anwesende Wachpersonal überwältigt haben, sollten sie in der Lage sein, sich einen Überblick über die Vorgänge im Palast zu machen und den Aufbewahrungsort der Anti-Naniten zu erfahren. Wie die Freelancer von dort aus weiter vorgehen wollen, werden sie anhand der Situation selbst entscheiden müssen. Als möglicher Fluchtweg bietet sich wiederum der Fahrstuhlschacht an.

Soweit Sams Vorschlag zur Vorgehensweise der Freelancer. Diese können den Plan natürlich nach eigenem Belieben modifizieren oder einen völlig eigenen Plan entwickeln – dies hängt stark von den Vorlieben Ihrer Spielgruppe ab. Belohnen Sie gute Einfälle Ihrer Spieler und bremsen Sie unsinnige Einfälle durch die Stimme der Vernunft in Form von Sam Rodriguez. Eine Alternative stellt zum Beispiel die Infiltration von außen dar, allerdings sollten sich die Freelancer dazu dicht am Boden entlang bewegen, da der gesamte „Luft-raum“ über dem Palast von ausgefeilten Sensoren bewacht wird. Auch als Fluchtweg bietet sich der Weg nach draußen an, vielleicht sogar in einem oder mehreren der zweiseitigen Raumjäger, allerdings sollte man zuvor die Flugabwehrgeschütze sabotiert haben, sonst wird es ein kurzer Flug.

Sollten die Freelancer sich dem Palast von unten nähern, z.B. um zur untersten Ebene des Aufzugs zu gelangen, so laufen sie direkt in einen von Naniten-Zombies überfluteten Bereich hinein und müssen sich gegen diese zur Wehr setzen. Die Naniten-Zombies, mit denen es die Freelancer hier zu tun bekommen, sind einfache Zivilisten, die von den Naniten in brutale Monster verwandelt wurden. Ihre Stufe beträgt die Hälfte der Charakterstufe der Freelancer (aufrunden) und sie verwenden die Regeln für Handlanger (*Freelancer Hexxagon*, Seite 52). Zunächst werden die Freelancer von einer Anzahl Naniten-Zombies in Höhe ihrer eigenen Anzahl angegriffen, wobei in den ersten fünf Runden pro Runde die selbe Anzahl Zombies noch einmal hinzukommt. Anschließend hängt es davon ab, ob die Freelancer weiter in den Bereich vordringen, oder sich daraus

zurückziehen. Dringen sie weiter vor, so finden sie solange keine Möglichkeit mehr zur Erholung, bis sie den kompletten Bereich durchquert haben. Ziehen sie sich zurück, so müssen sie einen anderen Weg in den Palast finden. Sollten die Freelancer mit Verbündeten unterwegs sein, so bietet es sich für eine rasantere Schilderung an, deren Angriffe und Verteidigungswürfe nicht einzeln auszuwürfeln, sondern dramatisch nachzuerzählen. Während die Freelancer inzwischen immun gegen die Zombie-Naniten sind, gilt dies nicht für ihre Verbündeten!

Sollte die Zombie-Plage von Dr. Kitamura ausgelöst worden sein, so bietet es sich an, unterwegs eine finale Begegnung mit dem Erzgegner der Freelancer einzubinden, während der sie ihn endgültig besiegen können. Sie können sich diesen Showdown jedoch auch für das Innere des Palastes aufsparen (siehe unten).

IM PALAST

Das oberste Geschoss des Fahrstuhlschachts grenzt direkt an die Sicherheitszentrale, wurde jedoch mit Metallplatten zugeschweißt. Um sich durch diese Platten hindurch zu arbeiten, können die Freelancer mit der passenden Ausrüstung und einer erfolgreichen Probe auf HW + Sprengstoffe gegen MW 25 einige Richtsprengladungen einsetzen. Dies reißt ein großes Loch in die Wand, durch das die Freelancer in die Zentrale stürmen können und verletzt außerdem einen Teil der anwesenden Sicherheitsleute. Dafür löst dies allerdings auch einen Alarm aus, so dass den Freelancern nicht viel Zeit bleibt, die Anlage auszukundschaften und sich für ein Ziel zu entscheiden. Mit einem Schweißgerät und HW + Industriemechanik gegen MW 20 lässt sich dagegen ein kleineres Loch in die Wand schweißen, es ist allerdings ein eleganter Erfolg nötig, um dabei unbemerkt zu bleiben (bei Einsatz einer Monoschnur genügt ein normaler Erfolg). Durch das kleine Loch kann pro Runde nur ein Freelancer ins Innere gelangen. Wenn Ihre Spieler bessere Ideen haben, belohnen Sie diese entsprechend.

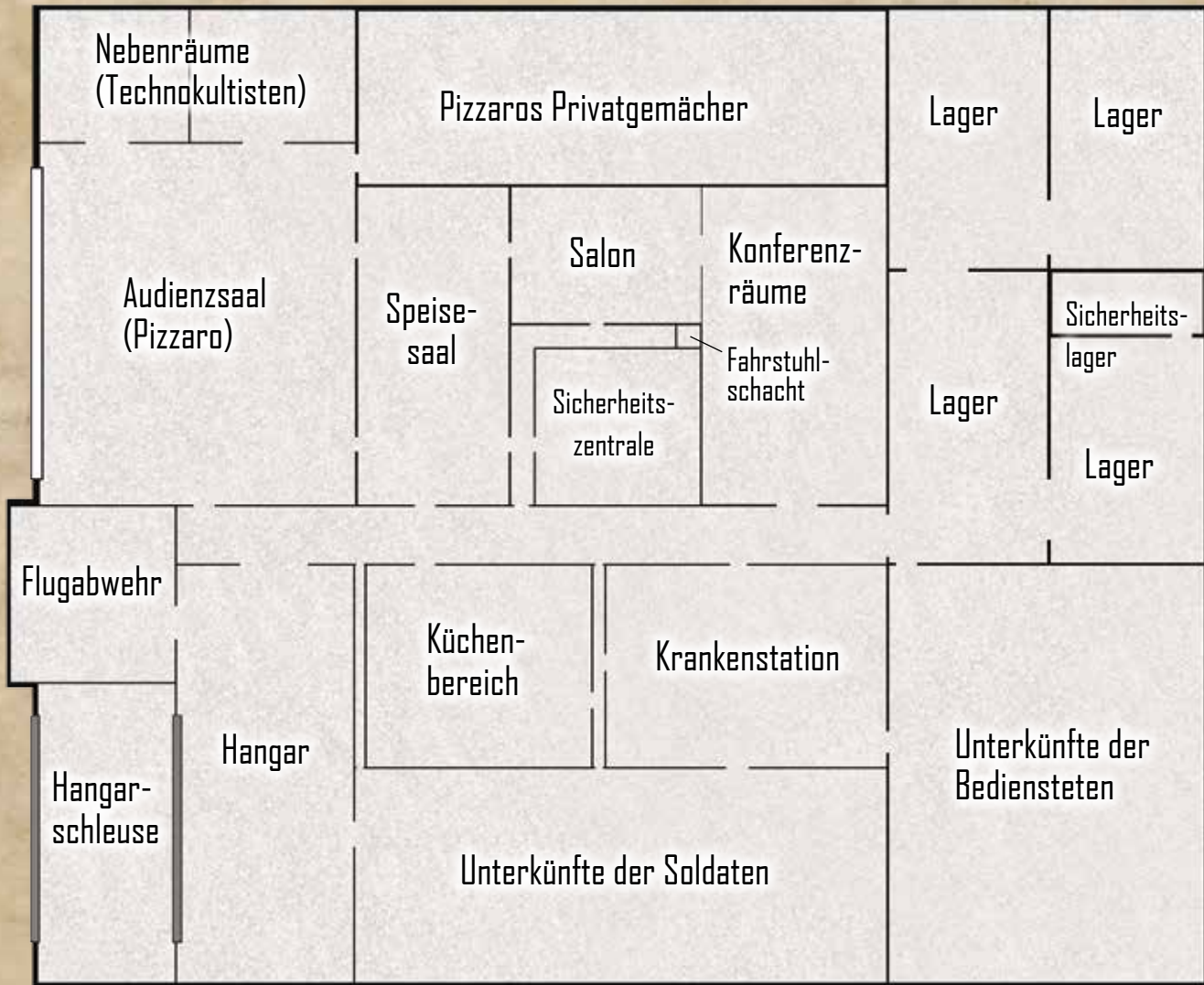
Sofern die Freelancer bereits bei der Schaffung eines Zugangs bemerkt werden, lösen die Wachleute einen Alarm aus und zählen in der ersten Runde als in Kampfbereitschaft (*Freelancer Hexxagon*, Seite 49). Greifen die Freelancer dagegen überraschend an, so erhalten sie in der ersten Runde einen Bonus von +10 auf ihren Präzisionswert und der Alarm wird erst ausgelöst, wenn es einem der Wachleute gelingt, auf den Alarmknopf zu schlagen. Die Freelancer können dies verhindern, indem sie pro Runde mindestens einen Gegner ausschalten.

Kämpferisch stellen die Wachleute keine große Gefahr für die Freelancer dar. In der Zentrale sind doppelt so viele Wachleute wie Freelancer anwesend, ihre Stufe entspricht derjenigen der Freelancer -1.

Pizzaros Soldaten

GE	HW	KK	WE	LE	BW
B	B	C	C	C	5

Reflektorrüstung: Diese silbrig glänzenden, gepanzerten Uniformen verleihen einen Bonus von +5 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden. Gegen Lichtschaden und Laserwaffen beträgt der Bonus sogar +15.



R
E
E
N
A
G
T
2
3
3
2

Pulsaser-Pistole: Fernkampfangriff (Rw 40, Sch D, Pr B+20, Vt KK)

Vibroklinge: Nahkampfangriff (WL 1, Sch C, Pr B+10, Schere)

Nachdem die Wachleute überwunden wurden, können sich die Freelancer mithilfe der Überwachungseinrichtung des Palastes einen Überblick über die Lage verschaffen. Neben der Übersichtskarte erhalten sie die folgenden Informationen:

- 1) Im Palast halten sich etwa 100 Soldaten und 50 Unions-Cyborgs auf. Dazu kommen an die 100 Bedienstete (Zivilisten) und 20 Gäste (Offiziere mit Leibwächtern).
- 2) 50 Soldaten und 20 Cyborgs befinden sich in ihren Unterkünften. Bei einem Alarm sind sie vermutlich innerhalb weniger Minuten kampfbereit.
- 3) Der Hangar und die dazugehörigen Flugabwehrgeschütze werden von 30 Soldaten bemannt.
- 4) Admiral Pizzaro befindet sich mit einigen Gästen in seinem Audienzsaal. Pizzaros persönliche Leibgarde besteht aus 5 Soldaten (vermutlich Elite-Kämpfer) und 5 Cyborgs. In einem angrenzenden Raum halten sich weitere 10 Cyborgs auf. Fünf davon entpuppen sich bei näherem Hinschauen allerdings nicht als Unions-Cyborgs, sondern als Mitglieder der Misima Techno Brigade!

5) Die Anti-Naniten befinden sich vermutlich in einem speziellen, von 10 Cyborgs gesicherten Bereich des Lagers. Eine erfolgreiche Probe auf HW + Computer gegen MW 30 bestätigt diese Vermutung.

6) In der Krankenstation gibt es einen abgeriegelten Quarantäne-Raum, in dem sich 10 Personen aufhalten, bei



dem es sich nach Aussehen und Verhalten zu urteilen um Naniten-Zombies handelt. Bei näherem Hinschauen kann man einen von ihnen als Kapitän Costas von der *El Morzillo*. Der Raum wird von 5 Soldaten bewacht, außerdem hält sich dort medizinisches Personal auf. Die Verriegelung des Quarantäne-Raums ließe sich von hier aus öffnen.

Falls die Freelancer noch keinen Alarm ausgelöst haben, so können sie das Gespräch zwischen Admiral Pizzaro und seinen Gästen mithilfe der Sicherheitskameras belauschen. Gerade hat sich Pizzaro an seine Gäste gewandt und hält einen kleinen Monolog:

„... wir diese Zombie-Plage zu unserem Vorteil nutzen. Aber das ist es nicht, worüber ich mit Ihnen sprechen wollte. Es geht um die Anti-Naniten, in deren Besitz ich mich nun glücklicherweise befinde. Sicherlich stimmen Sie mir alle zu, dass es ein kapitaler Fehler wäre, die Naniten einzusetzen, um die Erde aus ihrer Starre zu befreien. Was mir statt dessen vorschwebt, ist ein gezielter Einsatz bei bestimmten Teilen der Reenact-Bevölkerung – und zwar nur bei solchen Leuten, die bereit sind, für unsere Sache zu kämpfen.“

Tatsächlich ist es uns bereits gelungen, einige dieser Reenacter hierher zu holen und mithilfe der Anti-Naniten zu befreien. Stellen Sie sich vor, diesen Vorgang jeden Tag aufs neue zu wiederholen! Ruckzuck hätten wir eine riesige Armee zu unserer Verfügung, mit der wir zunächst die Erde von den Terranern zurückholen könnten und anschließend die Orbitaler in einen Zweifronten-Krieg verwickeln würden, den sie nicht gewinnen können.

Aber vorher müssen wir noch diese kleine Rebellion hier niederschlagen und ich hoffe dabei auf Ihre Unterstützung. Wie ich gerade sehe, sind einige dieser Rebellen in meinen Palast eingedrungen, was mir natürlich sehr gelegen kommt, um die absolute Überlegenheit meiner Truppen an ihnen zu demonstrieren.“

Im selben Moment erklingt der Alarm.

So oder so bleibt den Freelancern also nur wenig Zeit, um eine Entscheidung zu treffen:

- Sie können mit voller Kraft gegen Pizzaro vorgehen, um ihn zu eliminieren und damit der Rebellion einen großen Dienst zu erweisen, aber dann besteht die Gefahr, dass einer von Pizzaros Gefolgsleuten mit den Anti-Naniten entkommt,
- Statt dessen könnten sie ihre gesamte Kraft darauf verwenden, die Anti-Naniten zu erbeuten und damit zu entkommen. Dann jedoch würde Pizzaro überleben und eine große Gefahr für die Rebellion darstellen.
- Eine Aufteilung der Freelancer in zwei Gruppen birgt die Gefahr, dass beide Gruppen scheitern.



- Es könnte auch jemand in der Sicherheitszentrale zurückbleiben, um zu verhindern, dass sich die Einheiten des Palastes konsolidieren, zum Beispiel indem er die Sicherheitschotts verschließt. Dies hält die Soldaten zwar nicht lange auf, könnte aber dem Rest des Teams genug Zeit verschaffen, um eine gemischte Strategie zu verfolgen.
- Ein weiterer Zeitgewinn wäre möglich, wenn man die Naniten-Zombies aus ihrer Quarantäne befreit. Allerdings gibt es im Palast auch viele Zivilisten, deren einzige Schuld darin besteht, für Admiral Pizzaro zu arbeiten (in vielen Fällen vermutlich noch nicht einmal freiwillig). Auch diese würden den Zombies zum Opfer fallen.

- Wenn die Freelancer Verbündete dabei haben, so können diese sich um bestimmte Bestandteile des Plans kümmern. Normalerweise werden NSCs vom Spielleiter gesteuert, aber in diesem speziellen Fall sollten Sie davon absehen und Ihren Spielern gestatten, auch diese Personen zu lenken, solange sie sich realistisch verhalten – ein Verheizen als Kanonenfutter ist nicht zulässig.
- Falls die Freelancer eigene Ideen zum Plan beigesteuert haben, müssen diese natürlich ebenfalls in ihren Überlegungen berücksichtigt werden.

Setzen Sie Ihre Spieler bei der Entscheidungsfindung unter Druck. Die Freelancer müssen in wenigen Sekunden entscheiden, wie sie vorgehen wollen; den Spielern sollten Sie dagegen 5 Minuten zur Verfügung stellen, aber auf keinen Fall mehr!

Um in den Raum zu gelangen, in dem die Anti-Naniten aufbewahrt werden, ist ein erfolgreicher Angriff im Cyberkampf gegen die Tür-Elektronik erforderlich – für die Tür dürfen sämtliche ultraharten Kampfprogramme aufgeföhren werden, die Ihnen zur Verfügung stehen. Andere Zugangsmöglichkeiten sollten Sie nur erlauben, wenn die Freelancer erwiesenermaßen schlecht auf den Cyberkampf vorbereitet sind.

Admiral Pizzaro verwendet die Werte der Soldaten (Seite 74) mit einer um 3 höheren Stufe als die der Freelancer, seine Leibgarde mit einer um 1 höheren Stufe als die der Freelancer. Falls Almagro das Gefecht um die Solomon Space Agency überlebt hat, befindet er sich in Begleitung des Admirals. Er verwendet die Werte eines Technokultisten mit einer um 2 höheren Stufe als die Freelancer. Die Gäste und ihre Leibwächter ziehen sich so weit wie möglich zurück und greifen die Freelancer nur an, wenn sie von diesen angegriffen werden oder in die Feuerlinie geraten.

Alle anderen anwesenden Streitkräfte verfügen über die selbe Stufe wie die Freelancer. Machen Sie es ruhig spannend und

bringen Sie zur Not weitere Verstärkungstruppen von außerhalb des Palastes ins Gefecht, denn einen letzten Trumpf haben Sie noch im Ärmel. Wenn die Freelancer schon so richtig bluten mussten, eingekreist sind, am Boden liegen und die Lage aussichtslos erscheint, lesen Sie bitte das Folgende vor:

Die Zeit scheint stillzustehen, während eure Gedanken weiter rasen. [Beschreiben Sie an dieser Stelle ausführlich die aktuelle Situation.] Ein Sieg scheint aussichtslos. Schlimmer noch erscheint eine Niederlage unvermeidlich, und eure Gegner sehen nicht so aus, als wollten sie Gefangene machen. Doch sollte dies nicht eigentlich der Moment sein, in dem das Leben vor den eigenen Augen abläuft? Warum wird statt dessen die Zeit eingefroren?

„Die Zeit ist nur ein Begriff. Ebenso wie der Raum. Sie beschreiben etwas, das wir aus unserem Leben kennen. Aber wissen wir deshalb, was es ist? Wo es herkommt? Sind wir uns wirklich sicher, dass es tatsächlich existiert?“

Die Stimme stammt von einer Person, die durch die eingefrorene Welt schreitet wie durch ein Wachsfigurenkabinett. Es handelt sich um Moebius Kautz. Und er spricht direkt zu euch. [Das gilt auch für Freelancer, die das Bewusstsein verloren haben.]

„Ihr stammt aus einer anderen Welt, die man als Simulation auf einem Computer dieser Welt betrachten kann. Doch vielleicht ist auch diese Welt nur eine Simulation? Eine Antwort auf diese Frage wird es niemals geben, aber es ist die Frage, die zählt. Denn diese Frage erzeugt eine Idee in euren Köpfen, und die Idee wächst. Sie breitet sich aus wie ein Virus. Und schon bald ist diese Idee so stark, dass sie euch Kräfte verleiht, die weit über die Grenzen dieser Welt hinausgehen. So wird die Idee zu einem Schlüssel, der euch zurück in eure Welt tragen kann.“

Falls die Freelancer etwas intelligentes zu sagen haben, dürfen sie dies nun gerne tun und auch ein kleines Gespräch mit Moebius ist erlaubt. Alles andere sollten Sie aber unterbinden mit der Begründung, dass die Freelancer sich ebenso wenig rühren können wie der Rest der Welt.

Erst als Moebius wieder gegangen ist, gewinnt die Idee in den Köpfen der Freelancer zusehends an Macht. Sie können förmlich spüren, dass alles nur eine Illusion ist, und fühlen sich für einen Moment wie Spielfiguren in einem Spiel, das von konturlosen Wesen fernab ihrer Realität ausgetragen wird. Ein Spiel, bei dem sie locker über ihre Grenzen hinausgehen können.

Sämtliche auf den Freelancern liegende Zustandsmarken werden entfernt, inklusive schwerer Erschöpfungsmarken, sie regenerieren alle verlorenen Lebenspunkte und erhalten zusätzlich noch 20 Gratis-Aktionsmarken (am besten durch einen Würfel dargestellt), die sie für beliebige Aktivitäten nutzen können – die Zahl der Aktionsmarken eines Freelancers darf dadurch auch zeitweilig sein Maximum überschreiten, neue Aktionsmarken bekommt er aber erst, nachdem das Maximum wieder unterschritten ist. Falls die Freelancer gegen eine große Menge von Gegnern antreten, können Sie außerdem erwägen, für den Rest des Gefechts die Regeln für Handlanger (**Freelancer Hexxagon**, Seite 52) anzuwenden.

Wenn die Spieler nach diesem Gefecht das Gefühl haben, mit Tapferkeit und Kampfkraft einen hart erkauften Sieg gegen einen überwältigenden Feind errungen zu haben, dann haben Sie alles richtig gemacht. Schrecken Sie nicht davor zurück, die Feinde stärker oder schwächer zu machen als hier angegeben, um dieses Resultat zu erzielen.

Die Euphorie der Freelancer verraucht nach einer Weile und wird durch die Zufriedenheit ersetzt, mit der Vernichtung von Admiral Pizzaro der Rebellion zum Sieg verholfen zu haben und außerdem mithilfe der erbeuteten Anti-Naniten in der Lage zu sein, nicht nur die Reenact-Erde, sondern auch ihre eigene Welt zu retten. Außerdem manifestiert sich in ihrem Geist tatsächlich die Idee eines Schlüssels, mit dem sie jederzeit körperlich in ihre eigene Realität zurückreisen können. Von Moebius Kautz fehlt indessen jede Spur, vermutlich ist er zu gänzlich neuen Ufern aufgebrochen.

EPILOG

Mithilfe eines von Juan Solo gesteuerten Shuttles der Moon Senshi können die Freelancer die Anti-Naniten in der Atmosphäre der Erde ausschütten, wo die Naniten schon bald darauf ihre Arbeit tun. Eine entsprechende Mitteilung an Projekt X wäre ebenfalls nicht verkehrt, damit man sich dort auf die bevorstehenden Veränderungen einstellen kann.

DIE ZUKUNFT DER ZUKUNFT

Die Befreiung der Erde hat erhebliche Folgen für die weitere Entwicklung des Sonnensystems. Dadurch, dass das Leben auf der Erde nun weitergeht, sind die dortigen Entwicklungen erneut prägend für die Zukunft der Menschheit. Die Orbitaler ziehen sich dagegen schon bald in ihre Rolle als Nomaden des Orbits zurück und sehen sich als Lehrer der technologisch und sozial rückständigen Erdbewohner. Schon bald bevölkern wieder normale, von Menschen der Erde bewohnte Raumstationen den Orbit, der sich jedoch als groß genug für alle erweist.

Die Pan-Lunare Union, die sich nun vollständig in der Hand der Moon Senshi befindet, wird schon bald darauf

von den Nationen der Erde anerkannt und es beginnt ein reger Handel, aber auch heftige Konkurrenz, die in neuen Konflikten mündet. Die Lebensbedingungen der Lunarer verbessern sich langsam, aber beständig, insbesondere werden die unmenschlichen Kloning- und Erziehungsmethoden radikal geändert. Sam Rodriguez wird die erste regulär gewählte Präsidentin der neuen Union.

Die Naniten-Zombie-Plage kann erfolgreich eingedämmt werden, bricht aber auch in späteren Jahren immer wieder einmal aus.

Die meisten Terraner kommen mit der neuen Situation auf der Erde nicht klar. Viele von ihnen enden in Gefängnissen oder Irrenanstalten, nur wenigen gelingt es, ein neues Leben anzufangen. Zu letzteren gehört auch Olivia Petral, die ganz groß in die Weltraum-Transport-Industrie einsteigt.

Juan Solo bleibt für den Rest seines Lebens Schmuggler.

Lucius Paraclesus und Sheila Hopper werden doch noch ein Paar. Gemeinsam erzielen sie einige bedeutende Durchbrüche in der Weltraum-Technologie.

Hiromi Tsukasa überlebt seinen Aufenthalt im Quantencomputer und kann sich an seine leidvollen Erlebnisse dort nicht erinnern. Er bleibt ein unnachgiebiger Agent im Dienst des Kaiserlich-Chinesischen Geheimdienstes, der auch über Leichen geht, wenn es gilt, die Welt zu retten. Die Zahl seiner Fragmente im Quantencomputer, und damit in der Welt der Freelancer, nimmt nicht mehr weiter zu, aber die bestehenden Fragmente bleiben erhalten. Aus diesem Grund kommt es dort immer wieder einmal zum Angriff eines Maschinenmonsters, aber auch die Fragmente in den Freelancern bleiben erhalten, um diesen Monstern die Stirn bieten zu können.

Im Zuge einer weiteren Erforschung der Quantencomputertechnologie wird der Quantencomputer in Shin-Edowan nach einigen Monaten abgeschaltet, um genauer untersucht und mit neuen Programmen gespeist zu werden. Die Verbindung zwischen der Reenact-Realität und der Realität der

Freelancer wird damit unwiderruflich gekappt. Wenn die Freelancer in ihre eigene Welt zurückkehren wollen, müssen sie dies bis dahin getan haben.

ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT

Um in seine eigene Welt zurückzukehren, muss sich ein Freelancer in den Quantencomputer einloggen und sich anschließend auf den Schlüssel konzentrieren, den er von Moebius erhalten hat. Im selben Moment erwacht er neben seinem Kunstwerk, wo in der Zwischenzeit so viel Zeit vergangen ist wie der Freelancer in der Reenact-Welt verbracht hat. Alles andere ist beim alten geblieben, inklusive der Cyber-Henshinformen des Freelancers. Und die beste Nachricht: sein Körper ist wieder der alte und nicht dem langsamen Verfall ausgesetzt wie die provisorischen Körper, die die Freelancer von der Sphinx erhalten haben.

DIE OPPOSITION

Die meisten Gegner, mit denen es die Freelancer im Laufe der Cyber Space Kampagne zu tun bekommen, sind entweder Maschinenmonster oder andere Arten von Maschinenwesen, für die ähnliche Regeln zur Anwendung kommen. Sofern nichts anderes angegeben ist, gelten deshalb für alle in diesem Kapitel aufgeführten Gegner die Maschinenmonster-Regeln aus dem *Spielebuch*, Seite 58.

KEITAI-DENWA

携帯電話

Die verbreitetste Maschine in Japan, noch vor den Autos und Getränkeautomaten, ist das Handy. Weil diese Geräte so klein und praktisch sind und außerdem ständig neue Versionen auf den Markt kommen, tragen viele Japaner sogar mehrere davon mit sich herum. Nach ihrer Verwandlung sind die Keitai-Denwas noch immer klein und zierlich, aber auch schnell, wendig und gemein, wenn sie die Schwachstellen ihrer viel größeren Gegner brutal angreifen. Wegen ihrer geringen Größe verfügen sie selbst über keine Schwachstellen, es gibt aber besondere Möglichkeiten, sich ihrer zu entledigen.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
A	A	C	A	D	4

Klein: Ein Keitai-Denwa gilt als kleiner Gegner.

Festbeißen: Nahkampfangriff (WL 0, Pr 10+A, Sch D+2, Erschöpfung(D)) Wenn der Angriff mindestens halben Schaden verursacht, hat sich das Keitai-Denwa festgebissen und erhält bei jedem darauffolgenden Angriff gegen diesen Freelancer einen Bonus von +10 auf die Präzision. Dafür erhält auch der Freelancer einen Bonus von +10, wenn er einen Handy-Weitwurf-Angriff (siehe unten) gegen dieses Keitai-Denwa durchführt.

Cyberangriff: Einmal pro Kampf darf das Keitai-Denwa einen Freelancer innerhalb von 5 Feldern im Cyberkampf angreifen. Gewinnt es diese Auseinandersetzung, so erleidet der Freelancer sofort C+2 Erschöpfungsmarken.

Handy-Weitwurf: Anstelle eines normalen Angriffs kann ein Freelancer auch einen unbewaffneten Nahkampfangriff

durchführen, um ein Keitai-Denwa, in dessen Feld er sich befindet, zu packen und zu werfen, bzw. mit einem gezielten Tritt durch die Gegend zu kicken. Wenn der Angriff halben Schaden verursachen würde, verursacht er stattdessen vollen Schaden. Wenn der Angriff vollen Schaden verursachen würde, wird das Keitai-Denwa stattdessen sofort zerstört und der Freelancer bekommt eine Nano-Karte.

Platt-treten: Anstelle einem schwer angeschlagenen Keitai-Denwa einen normalen Gnadenstoß zu versetzen, kann man es auch platt-treten. Dazu muss man sich in seinem Feld aufhalten und einen unbewaffneten Nahkampfangriff durchführen. Wenn der Angriff mindestens halben Schaden verursacht, wird das Keitai-Denwa zerstört und der Freelancer bekommt eine Nano-Karte.

Kampfprogramm: Das Keitai-Denwa verfügt über zwei beliebige Kampfprogramme.

MASCHINENPATROUILLE

Im Gegensatz zu den grobschlächtigen Maschinenmonstern verfügen die digitalen Maschinenpatrouille-Monster über ein elegantes, organisches Design. Auf ihren vier Beinen bewegen sie sich mit einer Geschmeidigkeit, als wären sie lebendig, und ihre völlige Fremdartigkeit offenbaren sie nur durch ihre überproportionalen, mit Tentakeln bewehrten Mäuler, mit denen sie aggressive Kampfprogramme in die digitalen Körper ihrer Feinde injizieren.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
B	A	B	B	C	D+2

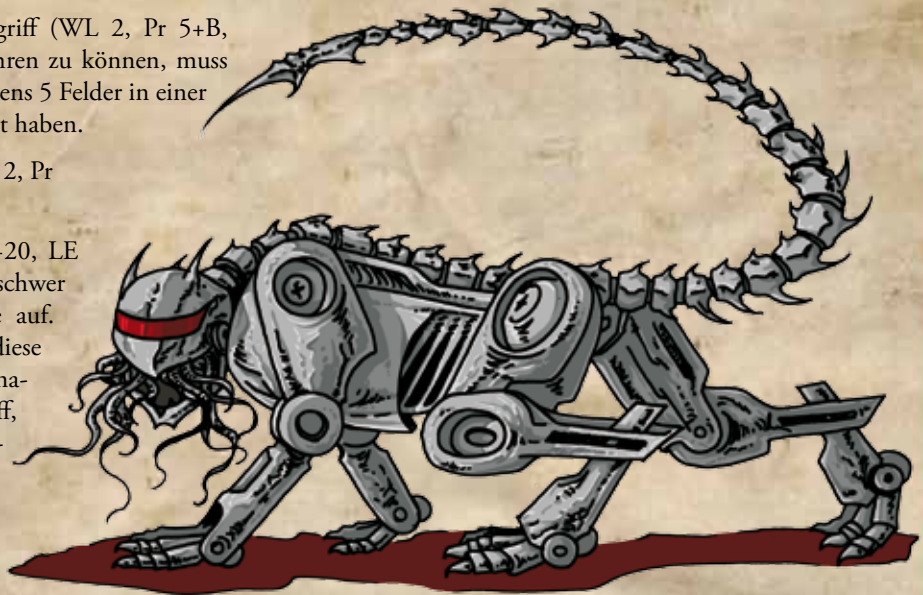
Gepanzert: Die Maschinenpatrouille erhält einen Bonus von +5 auf alle Verteidigungswürfe außer gegen die Angriffe von projizierten Kampfprogrammen (siehe Seite 30).

Agil: Die Maschinenpatrouille kann sich ohne Einschränkungen an Wänden und Decken entlang bewegen und ihre gesamte Bewegung auch in einem großen Sprung zurücklegen.

Sprungangriff: Nahkampf-Sturmangriff (WL 2, Pr 5+B, Sch C). Um diesen Angriff durchführen zu können, muss sich die Maschinenpatrouille mindestens 5 Felder in einer geraden Linie auf ihr Opfer zu bewegt haben.

Tentakelbiss: Nahkampfangriff (WL 2, Pr 10+B, Sch D, Furcht(D))

Schwachpunkt: *Leuchtendes Auge* (+20, LE 1). Sobald die Maschinenpatrouille schwer angeschlagen ist, leuchtet ihr Auge auf. Durch einen gezielten Angriff gegen diese Stelle kann man ihr dann einen Gnadenstoß versetzen. Gelingt der Angriff, so wird die Maschinenpatrouille zerstört und der Freelancer erhält eine Nano-Karte.



DIGITALES TSUKASA-FRAGMENT

Dieses Wesen ist die digitale Projektion eines Tsukasa-Elements, das in eine Maschine eingedrungen ist, um diese in ein Maschinenmonster zu verwandeln. Es sieht humanoid aus, allerdings mit viel zu langen und spindeldürren Armen und Beinen. Sein Gesicht ist eine bösertige Karikatur von Tsukasa.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
B+2	A	B	A+2	A	5

Virusinfektion: Fernkampfangriff (Rw 20, Pr 15+B, Sch D, Halluzination(D+2)). Ein Wurf Ergebnis von 15-20 auf der Halluzinationstabelle bedeutet, dass der Freelancer vom Tsukasa-Fragment gesteuert wird.

Schwachpunkt: *Todesstoß* (+20, LE 1). Sobald das Tsukasa-Fragment schwer angeschlagen ist, beginnt im Inneren seines Körpers ein gezackter Scherbensplitter aufzuleuchten. Durch einen gezielten Angriff gegen diese Stelle kann man dem Fragment einen Gnadenstoß versetzen. Gelingt der Angriff, so wird das Tsukasa-Fragment zerstört und der Freelancer erhält drei Nano-Karten.

DODEMO MILITÄRDROHNEN

Diese Drohnen sind für den Militäreinsatz gebaute Maschinen, die aufrecht gehenden, humanoiden Krabben gleichen. Als technische Verfeinerung wurden sie nachträglich mit einem gezähmten Tsukasa-Fragment bestückt, wodurch sie zwar deutlich weniger aggressiv als die normalen Maschinenmonster sind, aber dennoch von einer kalten Mordlust getrieben werden. Ihre schwere Panzerung und die im Rumpf untergebrachten Zwillingmaschinenengewehre machen sie zu gefährlichen Gegnern.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
C	A	B	C	B	4

Zwillingmaschinenengewehre: Fernkampfangriff (Rw 50, Pr 5+B, Sch C)

Panzerung: Die Drohne erhält einen Bonus von +10 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

Schubdüsen: Die Drohne verfügen über Schubdüsen, die ihr kurze, schwerfällige Flugmanöver erlauben. Das Ein- und Ausschalten der Düsen kostet sie eine Handlung, mit eingeschalteten Düsen hat sie eine Flugbewegung von 4. Während sie sich im Flug befindet, erleidet sie einen Malus von -10 auf alle Verteidigungswürfe.

Schwachpunkt: *Waffenmündungen* (+0, LE D). Dieser Schwachpunkt kann nur im Nahkampf angegriffen werden. Wird der Schwachpunkt zerstört, so reduziert sich der Schadenswert der Zwillingmaschinenengewehre auf D.

Schwachpunkt: *Schubdüsen* (+5, LE D). Wird dieser Schwachpunkt zerstört, so kann die Drohne ihre Schubdüsen nicht mehr einsetzen.

Schwachpunkt: *Kontrollzentrum*. Dieser Schwachpunkt kann von einem Freelancer mit Netzinterface im Cyberkampf angegriffen werden, was eine Handlung und 3 Aktionsmarken kostet. Bei Erfolg erleidet die Drohne 4 Fesselmarken und kann ihre Schubdüsen in der laufenden Runde nicht einsetzen.



TEAM EDEN KAMIKAZE-DROHNEN

Ursprünglich als Arbeitsdrohnen konzipiert und genutzt, wurden diese Drohnen mit einem Zusatzprogramm ausgestattet, das sich zum Zeitpunkt des Angriffs der Kaiserlichen Agenten auf die Forschungsanlage von Team Eden aktiviert. Gesteuert von diesem Kampfprogramm stürzen sich die Drohnen auf ihre Feinde und überladen ihre Batterien. Damit führen sie zwar auch ihre eigene Zerstörung herbei, überschütten gleichzeitig aber einen großen Bereich mit brennend heißer Batterieflüssigkeit.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
C	B	C	D	B	4

Kamikaze-Angriff: Fernkampfangriff (Streu-Schablone mit der Drohne im Zentrum, Pr 5+C, Sch A, Feuerschaden. Die Felder um die Streu-Schablone werden zum Ziel eines Angriffs mit Pr 5+C, Sch B, Säureschaden. Die Drohne vernichtet sich bei diesem Angriff selbst. Es gibt keine Nano-Karte zu erbeuten.

Laut: Die Freelancer haben immer mindestens 1 Runde Zeit, um auf die Drohne zu reagieren, bevor sie ihren Kamikaze-Angriff durchführt.

Dumm: Die Arbeitsdrohnen verfügen nur über eine sehr niedrige Intelligenz, können also mit Attrappen, Projektionen des Holografie-Projektor-Cybersystems usw. dazu gebracht werden, abseits der Freelancer zu explodieren. Im Zweifelsfall entscheidet eine vergleichende Probe zwischen der WE des Freelancers und der WE der Drohne, ob der Trick funktioniert.

Fragil: Wenn die LE der Drohne auf 0 sinkt, wird ein Würfel geworfen. Bei einer 1-10 explodiert die Drohne, wie beim Kamikaze-Angriff beschrieben. Bei einer 11-20 ist sie vernichtet worden, ohne zu explodieren und der Freelancer, der sie vernichtet hat, erhält eine Nano-Karte.

Schwachpunkt: Kontrollzentrum. Dieser Schwachpunkt kann von einem Freelancer mit Netzinterface im Cyberkampf angegriffen werden, was eine Handlung und 3 Aktionsmarken kostet. Bei Erfolg sinkt die LE der Drohne sofort auf 0 (siehe oben).

Schwachpunkt: Batteriekreislauf (+20, LE D). Wird dieser Schwachpunkt zerstört, so wurde der Kreislauf der sich überladenden Batterie durchbrochen und die Drohne sinkt kampfunfähig zu Boden.

TEAM GENESIS NANITEN-DROHNEN

Eine von Dr. Macys früheren Entwicklungen sind militärische Naniten mit der Fähigkeit, in beliebige Maschinen einzudringen und sie von innen heraus in Kampfmaschinen umzubauen. Vom Funktionsprinzip her ähneln sie deshalb den Maschinenmonstern. Da sie keine Tsukasa-Fragmente in sich tragen, stürzen sie aber nicht wie Berserker auf ihre Feinde, sondern lauern ihnen aus dem Hinterhalt auf, um sie mit Naniten-Gift zu infizieren.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
C	A	B	C	B	1

Tarnung: Die Naniten-Drohnen behalten die Form der Gegenstände bei, aus denen sie hervorgegangen sind und werden deshalb nicht als Gefahr erkannt, bis es zu spät ist. Uplötzlich fahren sie lange Arme aus, um nach ihren Opfern zu stechen. Ihre Beine sind dagegen nur schwach ausgebildet und erinnern an eine mechanische Version von Tausendfüßlern.

Giftstachel: Nahkampfangriff (WL 10, Pr 15+B, Sch D, Nanitengift(D))

Hoher Schwerpunkt: Wenn die Naniten-Drohne durch einen Angriff mit der besonderen Eigenschaft „Schleudern“ mindestens halben Schaden erleidet, wird sie umgeworfen. Ihr BW-Wert sinkt auf 0 und die Präzision ihres Giftstachels sinkt um -10.

Schwachpunkt: Beine (+0, LE 1). Dieser Schwachpunkt kann im Nahkampf angegriffen werden und führt dazu, dass die Naniten-Drohne von ihren dünnen Beinchen gehauen wird. Wirkung siehe „Hoher Schwerpunkt“.

TECHNO-KULTISTEN

Die Techno-Kultisten der Misima Techno Brigade sind eigentlich Menschen. Allerdings haben sie sich so sehr mit Cyberware vollgepumpt, dass sie schon eher zu den Maschinen rechnen lassen. Das einzig menschliche, das ihnen geblieben ist, ist ihre Aggression und ihr schon fast religiöser Eifer. Neben ihren grotesken Implantaten fallen vor allem die dicken pneumatischen Schläuche ins Auge, die ihren Cybergliedmaßen ihre große Kraft verleihen.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
B	B	A	C	B	D



Waffenarsenal: Die Kultisten sind mit einem bunten Gemisch an Waffen ausgerüstet. Würfeln Sie für jeden Kultisten zweimal auf der folgenden Tabelle:

1W20

1-2: Raketenwerfer: Fernkampfangriff (Rw 30(E), Sch C, Pr B+10, kann nur einmal pro Kampf eingesetzt werden)

3-4: Flammenwerfer: Fernkampfangriff (Rw S, Sch D+2, Pr B+10, Feuerschaden)

5-6: Sturmkanone: Fernkampfangriff (Rw 20(E), Sch D, Pr B+10)

7-8: Minigun: Fernkampfangriff (Rw 50, Sch D-1, Pr B+5, drei Angriffe pro Runde)

9-10: Laserpistole: Fernkampfangriff (Rw 30, Sch D-2, Pr B+20, Vt KK)

11-12 Plasmawerfer: Fernkampfangriff (Rw 10(E), Sch D, Pr B+5, Feuerschaden, kann nur jede zweite Runde eingesetzt werden)

13-14: Mikrowellenstrahler: Fernkampfangriff (Rw 30(E), Sch D-3, Pr B+10, Übelkeit(D))

15-16: Elektrohammer: Nahkampfangriff (WL 2, Sch D, Pr B+5, Elektroschock(D))

17-18: Monopeitsche: Nahkampfangriff (WL 3, Sch D, Pr B+20)

19-20: Sägeschwert: Nahkampfangriff (WL 2, Sch D+2, Pr B+10, Schere)

Cyberklingen: Ein Kultist, der durch seine Waffenauswahl nicht mit einer besonderen Nahkampfwaffe bestückt ist (siehe oben), setzt stattdessen im Nahkampf seine Cyberklingen ein: Nahkampfangriff (WL 1, Sch D, Pr 5+B)

Bruchfest und Hitzebeständig: Jeder Techno-Kultist erhält einen Bonus von +D auf alle Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden und Feuerschaden.

Maschinenmenschen: Die Techno-Kultisten verwenden nicht die Regeln für den Gnadenstoß, sondern fallen sofort um, wenn ihre Lebensenergie auf 0 oder darunter sinkt. Nachdem ein Techno-Kultist umgefallen ist, hat ein Freelancer noch eine halbe Minute (6 Runden) Zeit, um das Wrack im Cyberkampf anzugreifen. Dazu muss er sich innerhalb von 30 Metern (10 Feldern) aufhalten, ein Netzinterface ist nicht nötig. Techno-Kultisten besitzen keine Kampfprogramme. Gewinnt der Freelancer den Cyberkampf, so zerfällt das Wrack in seine Einzelteile und der Freelancer wird mit einer Nano-Karte belohnt. Verstreicht die Zeit, ohne dass ein erfolgreicher Cyberangriff gegen das Wrack durchgeführt wurde, so zählt es als normal ausgeschaltet und es kann keine Nano-Karte mehr entnommen werden.

Schwachpunkt: Pneumatische Schläuche (+15, LE 1). Dieser Schwachpunkt kann im Nahkampf oder Fernkampf angegriffen werden. Wird er zerstört, so erleiden alle Präzisions- und Verteidigungswerte des Techno-Kultisten einen Malus von -10.

Schwachpunkt: Arm-und-Bein-Steuerung. Dieser Schwachpunkt kann von einem Freelancer mit Netzinterface im Cyberkampf angegriffen werden, was eine Handlung und 3 Aktionsmarken kostet. Bei Erfolg darf der Techno-Kultist in der nächsten Runde vom Freelancer gesteuert werden. Er darf sich mit seiner Waffe auch selbst angreifen.

UNIONS-CYBORGS

Die Technologie der Pan-Lunaren Union hat gegenüber der Welt des Jahres 2332 einige Rückschritte hinnehmen müssen und gleicht dies vor allem durch Masse aus. Zu den wenigen Ausnahmen gehören die Cyborgs – humanoide Roboter, in die man das Gehirn eines bedauernswerten Menschen implantiert hat. Ein Cyborg steht immer kurz vor dem Durchdrehen und stürzt sich völlig selbstlos in jeden Kampf, den Tod wie eine Erlösung herbeisehnend. Bewaffnet sind die Cyborgs mit überdimensionierten gepanzerten Fäusten, aus deren Rücken die Mündungen von Miniraketenwerfern herausragen.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
B	A	B	C	B	5

Miniraketenwerfer (Fragmentraketen): Fernkampfangriff (Rw 50(E), Sch D, Pr B+5)

Miniraketenwerfer (Sprengraketen): Fernkampfangriff (Rw 50, Sch C, Pr B+5)

Gepanzerte Fäuste: Nahkampfangriff (WL 2, Sch D, Pr B+10, Schleudern)

Panzerung: Der Cyborg erhält einen Bonus von +5 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

Maschinenmenschen: Siehe Techno-Kultisten (Seite 80).

Selbstreparatursystem: Solange die LE des Unions-Cyborgs über 0 liegt und er momentan über keine Nanitengiftmarken verfügt, erhält er zu Beginn seiner Aktivierung D+2 Lebenspunkte zurück. Seine LE kann dadurch nicht über den Startwert steigen.

Schwachpunkt: *Raketensteuerung.* Dieser Schwachpunkt kann von einem Freelancer mit Netzinterface im Cyberkampf angegriffen werden, was eine Handlung und 3 Aktionsmarken kostet. Bei Erfolg erleidet der Präzisionswert des Miniraketenwerfers einen Malus von -10 und wenn es dem Ziel gelingt, dem Angriff komplett auszuweichen, wird der Cyborg selbst zum Ziel seines Angriffs.



Schwachpunkt: *Gehirn* (+10, D, einmalig D+2, finaler Schwachpunkt). Dieser Schwachpunkt kann im Nahkampf oder Fernkampf angegriffen werden, wenn man sich hinter dem Cyborg befindet. Solange der Schwachpunkt nicht zerstört ist, regeneriert er bei jeder Aktivierung des Cyborgs alle verlorenen Lebenspunkte.

NANITEN-ZOMBIES

An Bord der *El Morzillo* bekommen es die Freelancer mit einer besonderen Variante der von Dr. Macy entwickelten Naniten-Drohnen zu tun. Diese Naniten beeinflussen nicht Maschinen, sondern Menschen, indem sie sie in stumpfsinnige Zombies verwandeln, die nur noch einem Ziel folgen, nämlich weitere Zombies zu erzeugen. Für sich allein gesehen stellen sie bereits eine erhebliche Gefahr für die Freelancer dar. Nimmt man die Tatsache hinzu, dass sie von Kitamura befehligt werden und deshalb taktisch klug vorgehen, wird diese Gefahr überwältigend groß.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
C	B	A	C	B+10	4

Kampfraumanzug: Gegen Angriffe, die normalen Schaden verursachen, erhält der Naniten-Zombie einen Bonus von +5 auf den Verteidigungswurf.

Impulslaserpistole: Fernkampfangriff (Rw 50, Sch D, Pr B+10, Vt KK)

Injektorklingen: Nahkampfangriff (WL 2, Sch D+2, Pr A+5, Zombie-Nanitengift(D+2))

Zombieverstand: Gegen Angriffe, die den WE-Vektor verwenden, erhält der Naniten-Zombie einen Bonus von +15 auf den Verteidigungswurf.

Zombie-Nanitengift: Diese Marken funktionieren wie normale Nanitengiftmarken (*Spielerbuch*, Seite 42), mit folgender Zusatzregel: Wenn ein Opfer bewusstlos wird oder ins Koma fällt, während es mindestens eine Zombie-Nanitengiftmarke hat, so verwandelt es sich sofort in einen Naniten-Zombie. Zivilisten verwandeln sich in Naniten-Zombies mit einer um 4 niedrigeren Stufe als die der Freelancer (mindestens Stufe 1) – sie sind nur mit Injektorklingen bewaffnet. Soldaten verwandeln sich in Naniten-Zombies mit einer um 1 niedrigeren Stufe als die der Freelancer – sie sind mit ihren ursprünglichen Waffen und Rüstungen ausgerüstet. Freelancer behalten ihre eigenen Spielwerte und Spezialfähigkeiten, bekommen darüber hinaus aber noch die Injektorklingen und die Zombieverstand-Fähigkeit; sie werden ab nun vom Spielleiter gesteuert.

Schwachpunkte: Der Naniten-Zombie hat keine Schwachpunkte.



[illegible]

_____(), _____(), _____(),
_____(), _____()

Passive Fähigkeiten: _____

[illegible]



DAS SPIELLEITERERBUCH FÜR DIE REENACT-2332-KAMPAGNE "CYBER SPACE"

Morgen in einem Jahr. Beseelte Maschinenmonster suchen die Bevölkerung des tokioter Stadtteils Shinagawa heim, ein geheimnisvoller Konzern zieht im Hintergrund seine Fäden, und mittendrin stehen die Freelancer. Sie sind erfüllt von den Visionen eines Mannes, der in der Zukunft gelebt hat und nun zu einem Teil von ihnen geworden ist. Oder sie zu einem Teil von ihm. Getrieben von diesen Visionen arbeiten sie an Kunstwerken, die helfen sollen, das Ende der Welt zu beenden.

DIGITALE ABGRÜNDE

Bevor die Freelancer erfahren, was es mit dem Ende der Welt auf sich hat, steht ihnen allerdings noch eine Reise bevor, die sie weiter von Tokio entfernt, als sie es sich jemals hätten träumen lassen. Schlussendlich wird es tatsächlich um nichts weniger gehen als die gesamte Erde zu retten, und alle Menschen darauf, vor einem Schicksal, das schlimmer ist als der Tod.

INHALT:

- Die abschließenden 14 Abenteuer der im Reenact 2332 Spielerbuch begonnenen Kampagne
- Umfangreiche Monsterliste



このゲームはフィクションです。



www.freelancer-rpg.de
www.ulisses-spiele.de

US31004