

## ROTE MAGIE, HERZ DES FEUERS

Ein Roter Magier hat sich ganz und gar dem Feuer verschrieben. Hitze und Trockenheit sind seine bevorzugte Umgebung, während ihm Eis und Kälte verhasst sind, und er mit dem Wasser ihn einem stetigen Widerstreit liegt, auch wenn ihm ein schwülwarmes Tropenklima nicht völlig unangenehm ist.

Auch sein Geist und seine Seele sind von feurigem Temperament erfüllt, und er neigt zu raschen und unkontrollierten Gefühlsausbrüchen, die ebenso rasch wieder verfliegen. Er kann sich schnell auf Veränderungen einstellen, ist aber unstetig und kribbelig, wenn er zu lange an ein und dem selben Ort verweilen muss.

Der Einsatz von Feuer ist alles andere als unauffällig – es ist laut und hinterlässt deutliche Spuren. Die rote Magie eignet sich deshalb vor allem für die offene Konfrontation und ist gut beraten, sich bei subtilen Katz-und-Maus-Spielen im zurückzuhalten.

### AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

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

**Achillesferse (aktiv):** Der Rote Magier reagiert empfindlich auf Kälte und Nässe. Gegen Wasser- und Kälteschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 10.

**Feuerresistenz (passiv):** Der Rote Magier erhält einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf Verteidigungswürfe gegen Feuerschaden.

**Magischer Feuerangriff (aktiv):** Aw 2, Rw 10, Sch 9, Pr GE+5, Vt GE, Feuerschaden.

### AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

**Gewandtheitsbonus (aktiv):** Der Rote Magier bekommt einen Bonus auf seinen GE-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

**Handwerksbonus (aktiv):** Der Rote Magier bekommt einen Bonus auf seinen HW-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

**Bewegungsbonus (aktiv):** Der Rote Magier bekommt einen Bonus auf seinen BW-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

**Basiszauber (aktiv):** Der Rote Magier darf einen Basiszauber aus der Liste ab Seite 52 auswählen. Einmal festgelegt, darf der Zauber später nicht mehr geändert werden.

**Schadensbonus (aktiv):** Der Schadenswert des magischen Angriffs erhöht sich um den Grad dieser Fähigkeit, die Schadenswerte der magischen Angriffe anderer arkadischer Basisformen erhöhen sich um Grad ÷ 2 (abrunden).

## DER ROTE MAGIER



### Automatische Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (LE +5/St.), Achillesferse (Wasser, Kälte), Feuerresistenz, Magischer Feuerangriff

### Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Gewandtheit-Bonus (+3), Basiszauber, Reichweitenbonus
2	Handwerk-Bonus (+3), Streuangriff, Feuersprung
3	Bewegung-Bonus (+3), Eleganz, Koordination
4	Gewandtheit-Bonus (+5), Basiszauber, Feuerlandung
5	Handwerk-Bonus (+5), Explosionsangriff, Feuerschild
6	Reichweitenbonus(2), Schadensbonus, Feuerflug
7	Bewegung-Bonus (+5), Basiszauber, Streuangriff(2)
8	Gewandtheit-Bonus (+6), Präzisionsbonus, Koordination(2)
9	Handwerk-Bonus (+6), Schadensverstärkung, Feuerflug(2)
10	Feuergestalt, Explosionsangriff(2), Präzisionsverstärkung
11	Basiszauber, Reichweitenbonus(3), Feuerschild(2)
12	Bewegung-Bonus (+6), Streuangriff(3), Feuerflug(3)
13	Gewandtheit-Bonus (+7), Feuergestalt(2), Koordination(4)
14	Handwerk-Bonus (+7), Explosionsangriff(3), Schadensbonus(2)
15	Basiszauber, Präzisionsbonus(2), Feuerflug(4)

**Präzisionsbonus (aktiv):** Der Präzisionswert des magischen Angriffs erhöht sich um Grad x 4, die Präzisionswerte der magischen Angriffe anderer arkadischer Basisformen erhöhen sich um Grad x 2.

**Reichweitenbonus (aktiv):** Die Reichweite des magischen Angriffs erhöht sich um Grad x 10, die Reichweite der magischen Angriffe anderer arkadischer Basisformen erhöht sich um Grad x 5.

**Schadensverstärkung (aktiv):** Der Magier darf bei diesem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um den Schaden um Grad x 2 zu erhöhen.

**Präzisionsverstärkung (aktiv):** Der Magier darf bei diesem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um die Präzision um Grad x 8 zu erhöhen.

**Streuangriff (aktiv):** Der Magier darf diesen magischen Angriff in einen Streuangriff verwandeln. Die Reichweite des Angriffs wird dann automatisch „S“ und kann durch andere Reichweitenmodifikatoren nicht verändert werden. Für jeden Grad dieser Fähigkeit nach der ersten darf der Magier eine zusätzliche Streuschablone legen, die an die andere(n) Schablone(n) angrenzen muss, allerdings kostet ihn dies 1 zusätzliche Aktionsmarke pro zusätzlicher Streuschablone.

**Explosionsangriff (aktiv):** Der Magier darf bei diesem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um ihn in einen Enxplosionsangriff zu verwandeln. Die Reichweite des Angriffs bekommt dann den Zusatz „(E)“. Für jeden Grad dieser Fähigkeit nach dem ersten darf der Magier eine zusätzliche Explosionsschablone legen, die an die andere(n) Schablone(n) angrenzen muss, allerdings kostet ihn dies 1 weitere zusätzliche Aktionsmarke pro zusätzlicher Explosionsschablone.

**Eleganz (aktiv):** Alle magischen Angriffe des Roten Magiers, die gegen ein einzelnes Ziel gerichtet sind und keine

# FREELANCER

S- oder E-Schablonen verwenden, bekommen den Spezialeffekt „Eleganz“.

**Feuerschild (passiv):** Der Feuerschild kann mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken aktiviert werden und bleibt bis zu 5 Minuten lang aktiv, wenn der Rote Magier ihn nicht vorher mit einer Handlung abschaltet. Der Rote Magier und alle verbündeten Kämpfer in angrenzenden Feldern erhalten einen Bonus von **Grad x 5** auf Verteidigungswürfe gegen Feuerschaden.

**Koordination (passiv):** Der Rote Magier ist ein geborener Anführer und meisterhafter Taktiker. Er darf einmal pro Runde bei seiner Aktivierung eine Anzahl verbündeter Kämpfer bis zur Höhe des **Grades** um 1 Feld verschieben, wenn diese damit einverstanden sind. Außerdem darf er bei seiner Aktivierung einem verbündeten Kämpfer ein Ziel zuweisen. Greift der Kämpfer das zugewiesene Ziel bis zur nächsten Aktivierung des Roten Magiers an, so bekommt er einen Bonus von **Grad x 2** auf den Präzisionswert seines Angriffs.

**Feuersprung (aktiv):** Der Feuersprung verbraucht die Bewegung und Handlung des Roten Magiers in der laufenden Runde. Der Magier darf eine geradlinige oder gebogene Bewegung mit einer Maximalreichweite von [Formstufe] Feldern bzw. [Formstufe x3] Metern durchführen. Nach seiner Bewegung muss der Magier festen Boden unter den Füßen oder eine Gelegenheit zum Festhalten (evtl. Kletterprobe) haben, oder er stürzt ab. Der Feuersprung ist laut und hell. Er darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 2 Aktionsmarken.

**Feuerlandung (aktiv):** Wenn der Rote Magier stürzt, dann darf er sofort diese Fähigkeit einsetzen, um sicher und ohne Sturzschaden zu landen. Er darf die Fähigkeit auch mit einem Sturmangriff kombinieren, bei dem er sich von oben auf einen Gegner fallen lässt und im letzten Moment die Feuerlandung aktiviert. Dies zählt als Angriff mit Sch 5, Pr 6+GE, Vt GE, Feuerschaden. Die Feuerlandung ist laut und hell. Sie darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke.

**Feuerflug (aktiv):** Um diese Fähigkeit erwerben zu können, muss der Rote Magier bereits über den Feuersprung und die Feuerlandung (siehe oben) verfügen. Er bekommt eine Flugbewegung mit seinem Bewegungswert x **Grad**. Der Feuerflug ist laut und hell.

**Feuergestalt (aktiv):** Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Der Rote Magier darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in elementares Feuer verwandeln. Er bekommt einen Bonus von **Grad x 5** auf alle Verteidigungswürfe außer gegen Wasser- und Kälteschaden, gegen die er den üblichen Achillesfersen-Malus erleidet. Er verbreitet Licht mit einer Reichweite von 10 Feldern (30 Meter). Brennbare Gegenstände, mit denen er in Berührung kommt, fangen Feuer, andere Gegenstände erleiden evtl. Brandspuren oder Beschädigung durch große Hitze. Charaktere, die den Magier berühren (z.B. bei einem waffenlosen Nahkampfangriff gegen ihn) erleiden einen Angriff mit Sch **Grad x 2**, Pr 6+GE, Vt KK, Feuerschaden. Wenn der Magier erfolgreich einen Gegner im Nahkampf angreift und halben oder vollen Schaden verursacht, dann wird der Gegner sofort zum Ziel eines weiteren Angriffs mit Sch **Grad x 2**, Pr wie der ursprüngliche Angriff (evtl. modifiziert durch den Verteidigungsmodifikator des Ziels für Feuerschaden), Vt KK, Feuerschaden.

Die Feuergestalt bleibt so lange aktiv, bis der Magier sie mit einer Handlung abschaltet oder seine Form beendet. Sie kann nicht mit anderen elementaren Gestalten kombiniert werden.



D  
Y  
N  
A  
M  
I  
S  
C  
S

有今無  
失又至  
這了行