

HEXE

Der Begriff der Hexe ruft verschiedene Assoziationen hervor, vor allem aber die idealisierte Vorstellung eines verführerischen weiblichen Wesens an der Grenze zwischen Diesseits und Jenseits, das über unerklärliche Zauberkräfte verfügt, darunter die Weissagung, die Heilkunst und die Schadenszauberei. Herausragendes Element ist darüber hinaus die Fähigkeit des Fliegens als ultimatives Symbol für Freiheit und Unabhängigkeit, und damit nicht zuletzt auch als Bedrohung konservativer (männlicher) Machtstrukturen. Dies mag dazu beigetragen haben, dass die Hexe im christlich geprägten Mittelalter den Ruf einer bösen, mit dem Teufel im Bunde stehenden Verschwörerin erhielt. Neben dieser negativen Prägung, die wir noch in vielen Märchen wiederfinden, hat die Hexe von heute einen eher guten Ruf sowohl in der Popkultur als auch in der Esoterik.

Im Fantasy-Genre erfüllt die Hexe entweder die Rolle einer bösen Antagonistin oder die einer machtvollen Verbündeten, während sie eher selten als Heldin auftritt, und dann üblicherweise eingebettet in einen weitverzweigten Hintergrund, in dem gute und böse Hexen in einem ewigen Machtkampf verstrickt sind. In kämpferisch orientierten Rollenspielen wird die Hexe gern als offensive Spielfigur dargestellt, die ihre Gegner mit Flüchen und verheerenden magischen Angriffen zur Strecke bringt, während sie im Erzählrollenspiel vor allem mit den „Waffen einer Frau“ auftritt und bei Infiltrationsabenteuern mit ihrer Flugfähigkeit schon so manchen Spielleiter zur Verzweiflung gebracht hat. Bei *Freelancer Hexxagon* erfüllt sie alle diese Aufgaben, mit verschiedenen Möglichkeiten der Spezialisierung.

Erscheinungsbild: Die Hexe ist eine selbstbewusste Frau (oder ein Mann, der selbstbewusst genug ist, um auch als Frau eine gute Figur zu machen), die nicht davor zurückschreckt, ihre weiblichen Attribute zur Geltung zu bringen, wenn ihr danach ist. Ihre Kleidung kann eher naturverbunden sein oder neuesten modischen Trends genügen, je nachdem welchem Aspekt der Hexenkunst sie sich verschrieben hat. Wichtigstes Accessoire ist aber in jedem Fall der Hexenbesen, der zwar eine eher moderne Hinzufügung zum Hexenmythos darstellt, aber inzwischen nicht mehr wegzudenken ist.

Henshin: Für ihre Verwandlung benötigt die Hexe einen magischen Hexenbesen, der ihr vom Corps zur Verfügung gestellt wird. Im unverwandten Zustand ist dieser Besen etwa 10 cm lang und kann bequem transportiert werden. Beim Henshin muss die Hexe den Besen in der Hand halten und ein Aktivierungswort sprechen, was eine Handlung und 5 Aktionsmarken verbraucht. Der Besen nimmt dann seine normale Größe an. Bei der Rückverwandlung verwandelt er sich wieder in seine Miniatur-Form.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus: Die Hexe erhält einen Bonus in Höhe ihrer aktuellen Formstufe x4 auf ihre Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf ihr Lebenspunktemaximum als auch auf ihre 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.

HEXE

Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +4/St.), Weiblich



Stufe Auswahlfähigkeiten

1	WE-Bonus (+3), Betören (1), Fliegen (1)
2	Heilkraft (1), Hexenschuss (1), Begleiter (1)
3	GE-Bonus (+3), Harmlosigkeit, (1)Betören (2)
4	WE-Bonus (+5), Hexenschuss (2), Fliegen (2)
5	Heilkraft (2), Zweites Gesicht (1), Begleiter (2)
6	Harmlosigkeit (2), Hexenschuss (3), Betören (3)
7	WE-Bonus (+6), Magische Tränke (1), Fliegen (3)
8	Heilkraft (3), Hexenschuss (4), Begleiter (3)
9	GE-Bonus (+5), Zweites Gesicht (2), Betören (4)
10	WE-Bonus (+7), Hexenschuss (5), Fliegen (4)
11	Heilkraft (4), Harmlosigkeit (3), Begleiter (4)
12	Zweites Gesicht (3), Hexenschuss (6), Betören (5)

Weiblich: Die Hexe ist in ihrer verwandelten Form immer weiblich. Wenn es sich bei dem Freelancer um einen männlichen Charakter handelt, dann verwandelt er sich für die Dauer des Henshins in eine Frau.

AUSWAHLFÄHIGKEITEN

Weisheitsbonus (aktiv): Die Hexe bekommt einen Bonus auf ihre WE. Näheres hierzu siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 61.

Gewandtheitsbonus (aktiv): Die Hexe bekommt einen Bonus auf ihre GE. Näheres hierzu siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 61.

Zweites Gesicht (aktiv): Die Hexe hat ein intuitives Verständnis für kommende Ereignisse. Sie bekommt eine Anzahl Gratis-Anwendungen der Karma-Fähigkeit *Geschenk des Himmels* (*Freelancer Hexxagon*, Seite 36) in Höhe des **Grades**, die jedoch nur bei Proben eingesetzt werden dürfen, bei denen die Vorausahnung der Handlungen anderer Personen eine Rolle spielt (z.B. Verteidigungswürfe).

Fliegen (aktiv): Die Hexe hat auf ihrem Besen eine Flugbewegung von **Grad x 5**. Wenn sie sich in einer geraden Linie bewegt, erhöht sich die Flugbewegung auf **Grad x 50**. (Ein Bewegungswert von 50 entspricht etwa 100 km/h.) Die Hexe darf diese



Fähigkeit als passive Fähigkeit einsetzen, was pro 10 Minuten 1 Aktionsmarke kostet - der Besen verwandelt sich in dieser Zeit in seine große Form.

Hexenschuss (aktiv): Die Hexe bekommt einen magischen Angriff mit Aw 2, Rw 20, Sch 5, Pr 15+WE, Vt WE, Fluch (**Grad x 2**). Der Angriff kann mit dem Schadens-, Präzisions- und Reichweitenbonus des Kampfmagiers verbessert werden.

Betören (passiv): Die Hexe ist geübt darin, Personen jedweder Herkunft und jedweden Geschlechts mit ihren körperlichen Reizen für sich zu vereinnahmen. Diese Fähigkeit funktioniert wie die Charisma-Fähigkeit des Beschwörers (*Freelancer Hexxagon*, Seite 82) und die **Grade** der beiden Fähigkeiten wirken kumulativ, wenn sie gleichzeitig aktiv sind. Der Unterschied zur Charisma-Fähigkeit besteht allerdings darin, dass das Opfer vor heftiger Zuneigung für die Hexe entbrennt, wodurch es zu einem sehr irrationalen Verhalten fähig ist, das manchmal zu unerwünschten Nebeneffekten führen kann. Außerdem klingt die Wirkung nicht sofort ab, sondern hält sich auch nach ihrer Anwendung noch eine Weile, so dass die Hexe eine Schneise gebrochener Herzen hinter sich herzieht.

Harmlosigkeit (aktiv): Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann sich die Hexe mit einer Aura der Harmlosigkeit umgeben, z.B. „die alte Putzfrau“ oder „das kleine Mädchen mit der Katze“. Um die Tarnung zu durchschauen, ist eine WE-Probe gegen 10 + **Grad x 4** erforderlich. Im Kampf muss jeder Gegner, der die Hexe angreift, ohne vorher von ihr angegriffen worden zu sein, ebenfalls eine solche Probe bestehen. Misslingt sie, so verfällt der Angriff. Gelingt die Probe dagegen, so ist der Gegner für den Rest des Kampfes gegen die Harmlosigkeit immun.

Heilkraft (passiv): Die Hexe bekommt einen Bonus von **Grad x 4** auf *Erste Hilfe* und *Medizin*. Sie darf diese Fertigkeiten immer einsetzen, selbst wenn ihr keine passende medizinische Ausrüstung zur Verfügung steht. Mit jeweils einer Handlung kann sie einem angrenzenden Charakter Lebenspunkte in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit zurückgeben. Dies kostet keine Aktionsmarken.

Begleiter (passiv): Die Hexe wird von einem magischen Tier begleitet, das über menschliche Intelligenz verfügt und sprechen kann. Über eine Entfernung von **Grad x 30** Metern kann sie in telepathischen Kontakt mit dem Tier treten und durch dessen Augen sehen. Dies kostet pro Minute 1 Aktionsmarke. Bei dem Tier kann es sich um ein beliebiges Haustier handeln, auch ungewöhnliche Tiere sind erlaubt. Die hier angegebenen Werte können je nach Wunsch modifiziert werden.

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

Nahkampfangriff: WL 1, Sch 2, Pr 15

Die KK, GE, HW, WE, Sch und Pr des Begleiters erhöhen sich um den **Grad** dieser Spezialfähigkeit. Der BW-Wert beträgt 7 bei einem Landtier und 1 bei einem Flieger oder Schwimmer, diese erhalten dafür jedoch eine Flugbewegung von 20 oder eine Schwimmen-Bewegung von 5. Der Begleiter besitzt keine eigene Lebensenergie – jeder Schaden, den er erleidet, wird statt dessen von der Lebensenergie der Hexe abgezogen.



Magische Tränke (aktiv): Die Wirkung dieser Fähigkeit ist identisch mit derjenigen des Druiden (*Freelancer Hexxagon*, Seite 78). Die **Grade** zählen kumulativ.

Hexensalbe (Rezept): Dieses Rezept kann nur von Hexen gewählt werden. Der Benutzer erhält für **Grad** Minuten eine Flugbewegung von 10.

◀ **FREELANCER** ▶
HEXXAGON
KÖLN DUNGEON MONSTERJÄGER