

VOODOOPRIESTER

Wie die meisten Religionen ist Voodoo eine Mischung aus Elementen anderer, älterer Religionen, in diesem Fall hauptsächlich eine Kombination afrikanischer Naturreligion und christlicher Heiligenverehrung. Auf diese Weise entstanden die Loa, eine vielfältige Ansammlung von Ahnengeistern und geistigen Führern, denen sich die verschiedenen Glaubensgemeinschaften verschrieben haben. Im Zentrum der Religionsausübung steht der Voodoopriester, der die üblichen zeremoniellen Aufgaben eines Priesters erfüllt.

In der popkulturellen Vorstellung, und damit auch vielfach im Fantasy-Genre, hat der Voodoopriester dagegen den Status eines düsteren Schwarzmagiers und Nekromanten, der die Sterbenden an der Schwelle zum Tod festhält und als willenlose Zombies für seine Zwecke missbraucht, während er die Lebenden mithilfe von Voodoo puppen unter seine Kontrolle zwingt. Mit der eigentlichen Religion hat dies oft nur noch wenig zu tun, aber nichts desto trotz beziehen das Voodoo und der Voodoopriester aus dieser Betrachtungsweise ihre ganz besondere Faszination.

Erscheinungsbild: Voodoopriester haben ein von vielen Klischees unterstütztes, deutlich erkennbares Erscheinungsbild. Ihre Kleidung verbindet karibische Elemente mit verschiedenen Knochen- und Schädelarstellungen, bis hin zu echten Knochen und Schädeln, die an Ketten, Gürteln oder Armbändern baumeln. Weitere wichtige Bestandteile sind eine Totenschädel-Maske oder eine entsprechende Gesichtsbemalung sowie ein Zylinder, Frack und Zeremonienstab.

Henshin: Für seine Verwandlung benötigt der Voodoopriester einen magischen Totenschädel, der ihm vom Corps zur Verfügung gestellt wird. Wie der Schädel genau aussieht und auf welche Weise der Priester ihn bei sich trägt, darf er selbst entscheiden, es sind z.B. auch mehrere kleine Totenschädel erlaubt. Das Henshin erfordert 5 Aktionsmarken sowie eine Handlung, während der der Voodoopriester geheimnisvolle Zauberzeichen in die Luft malt. Alternativ darf er auch ein Tier opfern und sich mit dessen Blut benetzen, einem lebenden Huhn den Kopf abbeißen oder eine ähnlich widerwärtige Tat vollbringen. Dies erfordert zwei aufeinanderfolgende Handlungen, während denen der Priester beide Hände frei haben muss (bzw. in einer Hand eine passende Waffe halten darf) und als handlungsunfähig gilt, kostet im Gegenzug aber auch keine Aktionsmarken.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Der Voodoopriester verfügt nicht über Auswahlmöglichkeiten. Statt dessen erhält er die folgenden automatischen Fähigkeiten.

Lebenspunktebonus: Der Voodoopriester erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x4 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktmaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktmaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktmaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

Mumbo Jumbo (aktiv): Der Voodoopriester erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Formstufe (aufrunden) auf seinen WE-Wert.

VOODOOPRIESTER

Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +4/st.), WE +1/2 St., Voodoo puppe, Kontrolle, Petro-Schadenszauber, Spionage, Besessenheit, Zombiemeister, Loa



Voodoo puppe (aktiv): Wenn der Voodoopriester bei einem Nahkampfangriff vollen Schaden verursacht, darf er 1 Aktionsmarke investieren, um dem Opfer einen sogenannten „Ritualfokus“ zu entreißen - dies können ein Haarbüschel, ein paar Tropfen Blut oder etwas ähnliches sein. In einer späteren Runde darf der Priester dann eine Handlung und 2 Aktionsmarken investieren, um aus dem Fokus eine Voodoo puppe zu basteln - er benötigt dazu außerdem Stoff, Nadel und Faden sowie Füllmaterial für die Puppe. Für jede Hand, die er zum Basteln frei hat, reduzieren sich die Aktionsmarkenkosten um 1. Die so erzeugte Voodoo puppe bleibt solange wirksam, bis der Voodoopriester seine Form beendet.

Alternativ kann der Voodoopriester auch auf andere Weise an einen Ritualfokus kommen - z.B. durch einen heimlichen Diebstahl. Um eine permanent haltbare Puppe zu basteln, benötigt der Priester 30 Minuten, während denen er nicht zwingend verwandelt sein muss.

Kontrolle (aktiv): Wenn der Voodoopriester sein Opfer sehen kann und eine Voodoo puppe des Opfers bei sich trägt, kann er eine Handlung und 1 Aktionsmarke investieren, um dem Opfer gewaltige Schmerzen oder eine vergleichbare lähmende Zauberwirkung zu verursachen. Das Opfer muss eine vergleichende Eigenschaftsprüfung mit seiner KK gegen die WE des Voodoopriesters schaffen, oder es wird in der laufenden Runde handlungsunfähig (*Freelancer Hexxagon*, Seite 41). Wenn der Priester die Voodoo puppe zu diesem Zeitpunkt in der Hand hält, reduzieren sich die Aktionsmarkenkosten auf 0. Anschließend mag die bloße Androhung weiterer Schmerzen das Opfer dazu bewegen, sich „freiwillig“ dem Befehl des Voodoopriesters zu unterwerfen - dies ist stark vom Wesen des Opfers abhängig und wird am besten rollenspielerisch dargestellt.

Petro-Schadenszauber (aktiv): Magischer Fernkampfangriff mit Aw 2, Rw 5, Sch 10, Pr 15+WE, Vt WE, der nur gegen Ziele eingesetzt werden kann, von denen der Voodoopriester über eine Voodoo puppe verfügt. Wenn er die Voodoo puppe des Opfers zu diesem Zeitpunkt in der Hand hält, reduzieren sich die Aktionsmarkenkosten auf 1. Der Petro-Schadenszauber profitiert voll von

◀ FREELANCER ▶
HEXXAGON
KÖLN DUNGEON MONSTERJÄGER



der Schadensbonus- und Präzisionsbonus-Fähigkeit des Kampfmagiers (*Freelancer Hexxagon*, Seite 79).

Spionage (aktiv): Diese Fähigkeit funktioniert nur bei Opfern, deren Stufe niedriger als die Formstufe des Voodoo Priesters ist und steht ihm ab einer Formstufe von 5 zur Verfügung. Er muss außerdem eine permanente Voodoo Puppe vom Opfer angefertigt haben. Solange sich das Opfer innerhalb von [Formstufe] Kilometern vom Priester aufhält und er die Voodoo Puppe des Opfers in der Hand hält, darf er seine vollständige Wahrnehmung mit einer Handlung zum Opfer und zurück versetzen. Diese Fähigkeit kann auch passiv eingesetzt werden, kostet dann jedoch 5 Aktionsmarken pro Einsatz.

Besessenheit (aktiv): Diese Fähigkeit funktioniert nur bei Opfern, deren Stufe niedriger als die Formstufe des Voodoo Priesters ist und steht ihm ab einer Formstufe von 10 zur Verfügung. Er muss außerdem eine permanente Voodoo Puppe vom Opfer angefertigt haben. Der Priester muss das Opfer sehen können, die Puppe des Opfers in der Hand halten und eine Handlung sowie 5 Aktionsmarken investieren. Anschließend wird sein Körper handlungsunfähig und er dringt in den Geist des Opfers ein. Er nimmt die Welt mit den Sinnen des Opfers wahr und kann sich entweder unauffällig verhalten oder in den Gedanken des Opfers sprechen

und es auf diese Weise möglicherweise auch schon rollenspielerisch beeinflussen. Gelingt ihm eine vergleichende WE-Probe gegen die WE des Opfers, so übernimmt er für die Dauer einer Aktivität (max. 1 Minute) die vollständige Kontrolle über das Opfer mit all dessen Werten und Fähigkeiten, allerdings mit einem Malus von -10 auf alle Proben. Lässt sich das Opfer dagegen freiwillig kontrollieren, so ist keine Probe nötig und das Opfer erhält für die Dauer der Aktivität einen Bonus in Höhe der Formstufe des Voodoo Priesters auf alle Proben. Der Priester kann die Besessenheit jederzeit mit einer Handlung beenden.

Zombiemeister (aktiv): Der Voodoo Priester darf einen Gegner, der in der vorherigen Runde ein unrühmliches Ende gefunden hat, mit einer Handlung als Zombie wiederbeleben. Dies kostet ihn 1 Aktionsmarke, wenn die Stufe des Gegners kleiner als die halbe Formstufe des Priesters ist, 2 Aktionsmarken, wenn sie kleiner als die Formstufe des Priesters ist, bzw. 4 Aktionsmarken, wenn sie bis zu anderthalb mal so groß wie die Formstufe des Priesters ist. Gegner mit einer höheren Formstufe können nicht zombifiziert werden. Jedes Wesen darf in einen Zombie verwandelt werden, selbst Untote und geisterhafte Wesen, es sei denn es wird in ihrer Beschreibung eindeutig etwas anderes angemerkt. Der frischgebackene Zombie steht dem Voodoo Priester mit all seinen Spielwerten und Fähigkeiten zur Verfügung, muss allerdings jede Runde mit einem Befehl kontrolliert werden, ansonsten steht er tatenlos in der Gegend herum und wird als handlungsunfähig gewertet. Die Befehle funktionieren wie beim Beschwörer (*Freelancer Hexxagon*, Seite 83), die Befehlsgewalt-Fähigkeit des Voodoo Priesters gibt im Formstufe/3 (abrunden) zusätzliche Befehle, was mit der Befehlsgewalt des Beschwörers kumulativ gilt. Jeder vom Voodoo Priester kontrollierte Zombie zählt außerdem für ihn wie eine aktive Henshin-Form, d.h. für jeweils 10 angefangene Minuten wird 1 Schwerere Erschöpfungsmarke verursacht. Er kann die Kontrolle jederzeit mit einer Handlung beenden, wodurch der Zombie leblos in sich zusammenfällt, ansonsten bleibt der Zombie so lange unter seiner Kontrolle, bis der Priester bewusstlos wird oder ins Koma fällt oder der Zombie vernichtet wird.

Loa: Manchmal möchte der Voodoo Priester einen Gegner per Voodoo Puppe kontrollieren oder gar zombifizieren, für den der Spielleiter ein anderes Schicksal vorgesehen hat. In diesem Fall scheitert das Vorgehen des Priesters automatisch, dafür fällt jedoch der Segen der Loa auf ihn und er erhält eine Anzahl Gratis-Anwendungen der Karma-Fähigkeit *Geschenk des Himmels* (*Freelancer Hexxagon*, Seite 36) in Höhe seiner halben Formstufe (aufrunden), die er zu einem beliebigen Zeitpunkt (also auch nach Ablauf der aktuellen Szene) einsetzen darf.

◀ **FREELANCER** ▶
HEXXAGON
 KÖLN DUNGEON MONSTERJÄGER