

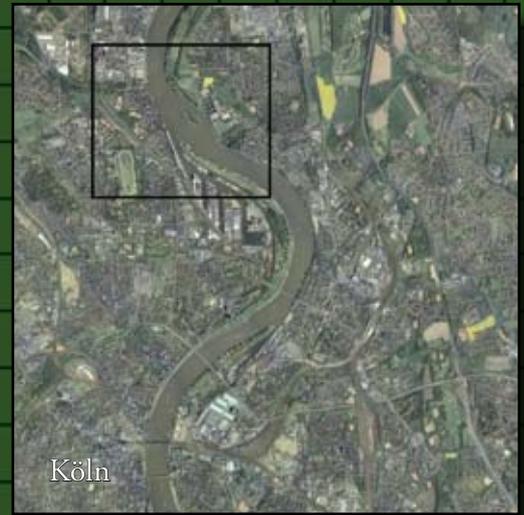
# OPERATION KÖLNFELS

**Koordinaten:** 50°59'22.09"N, 6°58'17.63"E

**Ortsbeschreibung:** Der Kölnfels ist eine Binneninsel des Rheins im Norden Kölns, seit Ende des 15. Jahrhunderts Sitz der gleichnamigen Burg, zwischen 1845 und 1931 zum Hochsicherheitsgefängnis umfunktioniert, gegen Ende des zweiten Weltkriegs zerstört, heute ein beliebtes Touristenziel.

**Größe:** ca. 40 x 60 Meter

**Die Mission:** Dringen Sie auf die Insel vor, schalten Sie die Opposition aus und befreien Sie die Geiseln. Stoppen Sie den abtrünnigen Freelancer Frenezio Gomes bei seinem Tun und nehmen Sie ihn in Gewahrsam. Ihre Feinde sind Söldner und beschworene Kreaturen. Es wurden schwere Militärwaffen einschließlich Maschinengewehren und Raketenwerfern ausgemacht. Gehen Sie umsichtig aber entschlossen vor.



Köln

Ferndistanz



Niehl

Mitteldistanz



Detailkarte

## PALADIN



Offensiv:   
 Defensiv:   
 Team:

## BARDE



Offensiv:   
 Defensiv:   
 Team:

## KRIEGER



Offensiv:   
 Defensiv:   
 Team:

## KAMPF-MAGIER



Offensiv:   
 Defensiv:   
 Team:



**KRIEGER**



**KRIEGER**



**KRIEGER**



**KAMPFMAGIER**



**PALADIN**



**BARDE**

# STUFE 3 BARDE

GE	KK	HW	WE	BW	LP
10	8	10	10	5	12



**Fertigkeiten:** Wenn der Barde eine Probe auf eine der folgenden Fertigkeiten ablegt, erhält er einen Bonus von +6 auf die Probe: Balancieren, Heimlichkeit, Laufen, Klettern, Schwimmen, Springen, Tauchen, Wahrnehmung, Musizieren, Menschenkenntnis

## Aktionsmarken

Zu Spielbeginn hat der Barde 8 Aktionsmarken. Einige Handlungen bzw. Spezialfähigkeiten verbrauchen Aktionsmarken (siehe unten). Alle Verbündeten des Barden dürfen für den Einsatz ihrer Spezialfähigkeiten ganz oder teilweise auf die Aktionsmarken des Barden zurückgreifen, sofern dieser damit einverstanden ist. Am Ende jeder Runde erhält der Barde eine Aktionsmarke zurück. Er kann nie mehr als 8 Aktionsmarken haben.

## Handlungen

Pro Runde darf sich der Barde entweder bis zu 5 Felder bewegen oder bis zu 1 Feld bewegen und eine der folgenden Handlungen durchführen:

**Angreifen:** Der Barde darf mit einer in der Hand gehaltenen Waffe einen Angriff durchführen, wenn sich das Ziel in der **Reichweite** der Waffe (in Feldern) befindet. Schusswaffen verbrauchen dabei 1 Schuss Munition (Einzelschuss-Modus) bzw. 10 Schuss Munition (Salven-Modus). Angriffe mit der Angabe „E“ bei der Reichweite betreffen das Zielfeld und alle daran angrenzenden Felder.

**Waffe wechseln:** Der Barde darf seine in der Hand gehaltene(n) Waffe(n) gegen andere am Körper getragene Waffen auswechseln.

**Waffe nachladen:** Der Barde darf eine in der Hand gehaltene Waffe nachladen.

**Selbstheilung:** Für 5 Aktionsmarken darf sich der Barde alle verlorenen Lebenspunkte zurückgeben.

**Besondere Handlung:** Da es sich hier um ein Tischrollenspiel handelt, darf der Barde auch jede andere Art von Handlung durchführen, was immer dir gerade in den Sinn kommt. Beschreibe dem Spielleiter die Handlung und würfle evtl. eine von ihm verlangte Probe, um den Erfolg der Handlung zu bestimmen.

**Musizieren:** Wenn der Barde in einer Runde musiziert, hat er nur eine Hand für andere Handlungen (z.B. Angriffe) frei, aber dafür erhält er am Ende der Runde 2 statt 1 Aktionsmarke zurück (siehe oben).

**Legendenbildung:** Wenn der Barde oder ein Verbündeter eine Probe oder einen Angriff durchführt, darf der Barde beliebig viele Aktionsmarken einsetzen, um den Probenwert bzw. die Präzision

um +3 pro eingesetzter Aktionsmarke zu erhöhen.

**Privatsphäre:** Solange der Barde auf die Durchführung von Handlungen verzichtet, erhalten er und alle angrenzenden Verbündeten einen Bonus von +3 auf Heimlichkeitsproben.

## Verteidigungswurf

Wenn der Barde angegriffen wird, wirft er einen zwanzigseitigen Würfel und addiert den geforderten Eigenschaftswert (wird durch den **Vektor** des Angriffs angegeben). Wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt, darf er wegen seiner Panzerjacke 3 Punkte zum Ergebnis addieren.

Liegt das Gesamtergebnis unter der **Präzision** des Angriffs, so verliert der Barde Lebenspunkte in Höhe des **Schadens** des Angriffs. Fällt das Ergebnis dagegen in Höhe der Präzision oder höher aus, so erleidet er den halben Schaden (abrunden). Fällt das Ergebnis sogar doppelt so hoch oder höher als die Präzision aus, so erleidet er keinen Schaden. Wenn der zwanzigseitige Würfel eine 1 oder 2 zeigt, erleidet der Barde automatisch den vollen Schaden; zeigt er dagegen eine 19 oder 20, so erleidet der Barde automatisch keinen Schaden.

Der Spielleiter hält den aktuellen Lebenspunktstand des Bardens fest. Sinken die Lebenspunkte auf 0, so ist der Barde kampfunfähig und kann sich nicht mehr bewegen und handeln, bis er geheilt wurde. Er darf jedoch eine Selbstheilung durchführen, sobald er 5 Aktionsmarken hat (siehe oben). Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels alle Freelancer gleichzeitig ausgeschaltet sind, haben sie das Szenario verloren.

## Angriffe

Der Barde verfügt über die folgenden Angriffe:

Bezeichnung	Reichweite	Schaden	Präzision	Munition
Maschinenpistole				30
-Einzelschuss	10	3	17	(-1)
-Salve	5	5	16	(-10)
Handgranate	5(E)	7	17	1
Langschwert	1	6	19	-
Dolch	1	4	25	-

Der Barde trägt außerdem eine Gitarre und 3 Ersatzmagazine für die Maschinenpistole

# STUFE 3 PALADIN

GE	KK	HW	WE	BW	LP
10	10	8	10	5	15



**Fertigkeiten:** Wenn der Paladin eine Probe auf eine der folgenden Fertigkeiten ablegt, erhält er einen Bonus von +6 auf die Probe: Balancieren, Heimlichkeit, Laufen, Klettern, Schwimmen, Springen, Tauchen, Wahrnehmung, Erste Hilfe, Menschenkenntnis

## Aktionsmarken

Zu Spielbeginn hat der Paladin 5 Aktionsmarken. Einige Handlungen bzw. Spezialfähigkeiten verbrauchen Aktionsmarken (siehe unten). Am Ende jeder Runde, in der er keine Aktionsmarken verbraucht, erhält der Paladin eine Aktionsmarke zurück. Er kann nie mehr als 5 Aktionsmarken haben.

## Handlungen

Pro Runde darf sich der Paladin entweder bis zu 5 Felder bewegen oder bis zu 1 Feld bewegen und eine der folgenden Handlungen durchführen:

**Angreifen:** Der Paladin darf mit einer in der Hand gehaltenen Waffe einen Angriff durchführen, wenn sich das Ziel in der **Reichweite** der Waffe (in Feldern) befindet. Schusswaffen verbrauchen dabei 1 Schuss Munition (Einzelschuss-Modus) bzw. 10 Schuss Munition (Salven-Modus). Angriffe

mit der Angabe „E“ bei der Reichweite betreffen das Zielfeld und alle daran angrenzenden Felder.

**Waffe wechseln:** Der Paladin darf seine in der Hand gehaltene(n) Waffe(n) gegen andere am Körper getragene Waffen austauschen.

**Waffe nachladen:** Der Paladin darf eine in der Hand gehaltene Waffe nachladen.

**Heilung:** Der Paladin darf eine beliebige Anzahl Aktionsmarken einsetzen, um sich oder einem angrenzenden Verbündeten bis zu 4 Lebenspunkte pro Aktionsmarke zurückzugeben, bzw. einem Verbündeten in bis zu 4 Feldern Entfernung bis zu 2 Lebenspunkte pro Aktionsmarke zurückzugeben.

**Selbstheilung:** Für 5 Aktionsmarken darf sich der Paladin alle verlorenen Lebenspunkte zurückgeben.

**Besondere Handlung:** Da es sich hier um ein Tischrollenspiel handelt, darf der Paladin auch jede andere Art von Handlung durchführen, was immer dir gerade in den Sinn kommt. Beschreibe dem Spielleiter die Handlung und würfle evtl. eine von ihm verlangte Probe, um den Erfolg der Handlung zu bestimmen.

## Spezialfähigkeiten

**Anführer:** Der Paladin darf einmal pro Runde bei seiner Aktivierung bis zu zwei Verbündete um 1 Feld verschieben. Außerdem darf er einem Verbündeten ein Ziel zuweisen. Greift dieser das Ziel an, so erhält er einen Bonus von +4 auf seinen Präzisionswert.

**Kampfleiter:** Der Paladin darf neben seiner normalen Handlung in jeder Runde eine

Gratis-Handlung durchführen, die jedoch nur zum Heilen genutzt werden darf (siehe oben).

**Schutzbonus:** Verbündete, die an den Paladin angrenzen, erhalten einen Bonus von +2 auf alle Verteidigungswürfe. Schutzboni durch mehrere Paladine addieren sich nicht.

## Verteidigungswurf

Wenn der Paladin angegriffen wird, wirft er einen zwanzigseitigen Würfel und addiert den geforderten Eigenschaftswert (wird durch den **Vektor** des Angriffs angegeben). Er trägt einen Plattenpanzer und verfügt über begleitende Schutzfähigkeiten, deshalb darf er 7 Punkte addieren, wenn es sich um einen Nahkampfangriff handelt, bzw. 5 Punkte, wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt. Sein Schutzbonus (siehe oben) ist bereits eingerechnet.

Liegt das Gesamtergebnis unter der **Präzision** des Angriffs, so verliert der Paladin Lebenspunkte in Höhe des **Schadens** des Angriffs. Fällt das Ergebnis dagegen in Höhe der Präzision oder höher aus, so erleidet er den halben Schaden (abrunden). Fällt das Ergebnis sogar doppelt so hoch oder höher als die Präzision aus, so erleidet er keinen Schaden. Wenn der zwanzigseitige Würfel eine 1 oder 2 zeigt, erleidet der Paladin automatisch den vollen Schaden; zeigt er dagegen eine 19 oder 20, so erleidet der Paladin automatisch keinen Schaden.

Der Spielleiter hält den aktuellen Lebenspunktstand des Paladins fest. Sinken die Lebenspunkte auf 0, so ist der Paladin kampfunfähig und kann sich nicht mehr bewegen und handeln, bis er geheilt wurde. Er darf jedoch eine Selbstheilung durchführen, sobald er 5 Aktionsmarken hat (siehe oben). Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels alle Freelancer gleichzeitig ausgeschaltet sind, haben sie das Szenario verloren.

## Angriffe

Der Paladin verfügt über die folgenden Angriffe:

Bezeichnung	Reichweite	Schaden	Präzision	Munition
Sturmgewehr				30
-Einzelschuss	50	4	20	(-1)
-Salve	30	6	15	(-10)
Leichte Pistole	5	3	16	5
Handgranate	5(E)	7	17	1
Langschwert	1	6	19	-
Dolch	1	4	25	-

Der Paladin trägt außerdem 3 Ersatzmagazine für das Sturmgewehr und 1 Ersatzmagazin für die Pistole.

# STUFE 3 KAMPFMAGIER

GE	KK	HW	WE	BW	LP
10	8	10	10	5	12



**Fertigkeiten:** Wenn der Kampfmagier eine Probe auf eine der folgenden Fertigkeiten ablegt, erhält er einen Bonus von +6 auf die Probe: Balancieren, Heimlichkeit, Laufen, Klettern, Schwimmen, Springen, Tauchen, Wahrnehmung, (zwei weitere)

## Aktionsmarken

Zu Spielbeginn hat der Kampfmagier 5 Aktionsmarken. Einige Handlungen bzw. Spezialfähigkeiten verbrauchen Aktionsmarken (siehe unten). Am Ende jeder Runde, in der er keine Aktionsmarken verbraucht, erhält der Kampfmagier eine Aktionsmarke zurück. Er kann nie mehr als 5 Aktionsmarken haben.

## Handlungen

Pro Runde darf sich der Kampfmagier entweder bis zu 5 Felder bewegen oder bis zu 1 Feld bewegen und eine der folgenden Handlungen durchführen:

**Angreifen:** Der Kampfmagier darf mit einer in der Hand gehaltenen Waffe einen Angriff durchführen, wenn sich das Ziel in der **Reichweite** der Waf-

fe (in Feldern) befindet. Schusswaffen verbrauchen dabei 1 Schuss Munition (Einzelschuss-Modus) bzw. 10 Schuss Munition (Salven-Modus). Angriffe mit der Angabe „E“ bei der Reichweite betreffen das Zielfeld und alle daran angrenzenden Felder.

**Magischer Angriff:** Anstatt mit einer in der Hand gehaltenen Waffe anzugreifen, darf der Kampfmagier auch einen seiner beiden magischen Angriffe einsetzen. Dies verbraucht keine Munition, aber **3 Aktionsmarken** bei einem Feuerstrahl bzw. **5 Aktionsmarken** bei einem Feuerball. Der Kampfmagier muss seine Hände nicht frei haben, um einen magischen Angriff durchführen zu können, er muss sein Ziel aber in **Reichweite** haben. Die magischen Angriffe verursachen **Feuerschaden**.

**Waffe wechseln:** Der Kampfmagier darf seine in der Hand gehaltene(n) Waffe(n) gegen andere am Körper getragene Waffen auswechseln.

**Waffe nachladen:** Der Kampfmagier darf eine in der Hand gehaltene Waffe nachladen.

**Selbtheilung:** Für 5 Aktionsmarken darf sich der Kampfmagier alle verlorenen Lebenspunkte zurückgeben.

**Besondere Handlung:** Da es sich hier um ein Tischrollenspiel handelt, darf der Kampfmagier auch jede andere Art von Handlung durchführen, was immer dir gerade in den Sinn kommt. Beschreibe dem Spielleiter die Handlung und würfle evtl. eine von ihm verlangte

Probe, um den Erfolg der Handlung zu bestimmen.

## Verteidigungswurf

Wenn der Kampfmagier angegriffen wird, wirft er einen zwanzigseitigen Würfel und addiert den geforderten Eigenschaftswert (wird durch den **Vektor** des Angriffs angegeben). Wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt, darf er wegen seiner Panzerjacke 3 Punkte zum Ergebnis addieren.

Liegt das Gesamtergebnis unter der **Präzision** des Angriffs, so verliert der Kampfmagier Lebenspunkte in Höhe des **Schadens** des Angriffs. Fällt das Ergebnis dagegen in Höhe der Präzision oder höher aus, so erleidet er den halben Schaden (abrunden). Fällt das Ergebnis sogar doppelt so hoch oder höher als die Präzision aus, so erleidet er keinen Schaden. Wenn der zwanzigseitige Würfel eine 1 oder 2 zeigt, erleidet der Kampfmagier automatisch den vollen Schaden; zeigt er dagegen eine 19 oder 20, so erleidet der Kampfmagier automatisch keinen Schaden.

Der Spielleiter hält den aktuellen Lebenspunktestand des Kampfmagiers fest. Sinken die Lebenspunkte auf 0, so ist der Kampfmagier kampfunfähig und kann sich nicht mehr bewegen und handeln, bis er geheilt wurde. Er darf jedoch eine Selbstheilung durchführen, sobald er 5 Aktionsmarken hat (siehe oben). Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels alle Freelancer gleichzeitig ausgeschaltet sind, haben sie das Szenario verloren.

## Angriffe

Der Kampfmagier verfügt über die folgenden Angriffe:

Bezeichnung	Reichweite	Schaden	Präzision	Munition
Feuerball	20(E)	17	28	5 Aktionsmarken
Feuerstrahl	20	11	43	3 Aktionsmarken
Zwei Maschinenpistolen				30 / 30
-Einzelschuss	10	5	13	(-1 / -1)
-Salve	5	7	13	(-10 / -10)
Langschwert	1	6	19	-
Dolch	1	4	25	-

Der Kampfmagier trägt außerdem 4 Ersatzmagazine für die Maschinenpistolen.

# STUFE 3 KRIEGER

GE	KK	HW	WE	BW	LP
10	10	15	8	5	21

## Raketenwerferschütze



**Fertigkeiten:** Wenn der Krieger eine Probe auf eine der folgenden Fertigkeiten ablegt, erhält er einen Bonus von +6 auf die Probe: Balancieren, Heimlichkeit, Laufen, Klettern, Schwimmen, Springen, Tauschen, Wahrnehmung, (zwei weitere)

### Aktionsmarken

Zu Spielbeginn hat der Krieger 5 Aktionsmarken. Einige Handlungen bzw. Spezialfähigkeiten verbrauchen Aktionsmarken (siehe unten). Am Ende jeder Runde, in der er keine Aktionsmarken verbraucht, erhält der Krieger eine Aktionsmarke zurück. Er kann nie mehr als 5 Aktionsmarken haben.

### Handlungen

Pro Runde darf sich der Krieger entweder bis zu 5 Felder bewegen oder bis zu 1 Feld bewegen und eine der folgenden Handlungen durchführen:

**Angreifen:** Der Krieger darf mit einer in der Hand gehaltenen Waffe einen Angriff durchführen, wenn sich das Ziel in der **Reichweite** der Waffe (in Feldern) befindet. Schusswaffen verbrauchen dabei 1

Schuss Munitio(n) (Einzelschuss-Modus) bzw. 10 Schuss Munitio(n) (Salven-Modus). Angriffe mit der Angabe „E“ bei der Reichweite betreffen das Zielfeld und alle daran angrenzenden Felder. Angriffe mit der Angabe „S“ anstelle einer Zahl bedecken einen Bereich aus 3 x 3 Feldern, der an den Angreifer angrenzen muss.

**Waffe wechseln:** Der Krieger darf seine in der Hand gehaltene(n) Waffe(n) gegen andere am Körper getragene Waffen auswechseln.

**Waffe nachladen:** Der Krieger darf eine in der Hand gehaltene Waffe nachladen.

**Selbstheilung:** Für 5 Aktionsmarken darf sich der Krieger alle verlorenen Lebenspunkte zurückgeben.

**Besondere Handlung:** Da es sich hier um ein Tischrollenspiel handelt, darf der Krieger auch jede andere Art von Handlung durchführen, was immer dir gerade in den Sinn kommt. Beschreibe dem Spielleiter die Handlung und würfle evtl. eine von ihm verlangte Probe, um den Erfolg der Handlung zu bestimmen.

### Spezialfähigkeiten

**Waffenspezialisierung (Raketenwerfer):** Wenn der Krieger einen Angriff mit seinem Raketenwerfer durchführt, darf er 1 Aktionsmarke ausgeben, um den Schadenswert um +3 anzuheben.

**Schneller Wechsel:** Anstatt für das Wechseln oder Nachladen von Waffen eine Handlung zu verbrauchen, darf der Krieger dies auch blitzschnell ohne Zeitverzögerung tun, indem er dafür 1 Aktionsmarke ausgibt.

**Leibwächter:** Der Krieger darf jederzeit 1 Aktionsmarke ausgeben, um einen Angriff gegen einen Verbündeten in einem angrenzenden Feld auf sich zu lenken. Er wird dann selbst zum Ziel des Angriffs, erhält dabei jedoch einen Bonus von +3 auf seinen Verteidigungswurf.

### Verteidigungswurf

Wenn der Krieger angegriffen wird, wirft er einen zwanzigseitigen Würfel und addiert den geforderten Eigenschaftswert (wird durch den **Vektor** des Angriffs angegeben). Wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt, darf er wegen seiner Panzerjacke und seiner besonderen Zähigkeit 5 Punkte zum Ergebnis addieren.

Liegt das Gesamtergebnis unter der **Präzision** des Angriffs, so verliert der Krieger Lebenspunkte in Höhe des **Schadens** des Angriffs. Fällt das Ergebnis dagegen in Höhe der Präzision oder höher aus, so erleidet er den halben Schaden (abrunden). Fällt das Ergebnis sogar doppelt so hoch oder höher als die Präzision aus, so erleidet er keinen Schaden. Wenn der zwanzigseitige Würfel eine 1 oder 2 zeigt, erleidet der Krieger automatisch den vollen Schaden; zeigt er dagegen eine 19 oder 20, so erleidet der Krieger automatisch keinen Schaden.

Der Spielleiter hält den aktuellen Lebenspunkttestand des Kriegers fest. Sinken die Lebenspunkte auf 0, so ist der Krieger kampfunfähig und kann sich nicht mehr bewegen und handeln, bis er geheilt wurde. Er darf jedoch eine Selbstheilung durchführen, sobald er 5 Aktionsmarken hat (siehe oben). Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels alle Freelancer gleichzeitig ausgeschaltet sind, haben sie das Szenario verloren.

### Angriffe

Der Krieger verfügt über die folgenden Angriffe:

Bezeichnung	Reichweite	Schaden	Präzision	Munitio(n)
Raketenwerfer	30(E)	9	23	1
Maschinenpistole				30
-Einzelschuss	10	3	22	(-1)
-Salve	5	5	21	(-10)
Handgranate	5(E)	7	22	1
Langschwert	1	6	24	-
Dolch	1	4	30	-

Der Krieger trägt außerdem 3 zusätzliche Raketen, 2 zusätzliche Handgranaten und 3 Ersatzmagazine für die Maschinenpistole.

# STUFE 3 KRIEGER

## Maschinengewehrschütze



**Fertigkeiten:** Wenn der Krieger eine Probe auf eine der folgenden Fertigkeiten ablegt, erhält er einen Bonus von +6 auf die Probe: Balancieren, Heimlichkeit, Laufen, Klettern, Schwimmen, Springen, Tauchen, Wahrnehmung, (zwei weitere)

### Aktionsmarken

Zu Spielbeginn hat der Krieger 5 Aktionsmarken. Einige Handlungen bzw. Spezialfähigkeiten verbrauchen Aktionsmarken (siehe unten). Am Ende jeder Runde, in der er keine Aktionsmarken verbraucht, erhält der Krieger eine Aktionsmarke zurück. Er kann nie mehr als 5 Aktionsmarken haben.

### Handlungen

Pro Runde darf sich der Krieger entweder bis zu 5 Felder bewegen oder bis zu 1 Feld bewegen und eine der folgenden Handlungen durchführen:

**Angreifen:** Der Krieger darf mit einer in der Hand gehaltenen Waffe einen Angriff durchführen, wenn sich das Ziel in der **Reichweite** der Waffe (in Feldern) befindet. Schusswaffen verbrauchen dabei 1

Schuss Munitio(n) (Einzelschuss-Modus) bzw. 10 Schuss Munitio(n) (Salven-Modus). Angriffe mit der Angabe „E“ bei der Reichweite betreffen das Zielfeld und alle daran angrenzenden Felder. Angriffe mit der Angabe „S“ anstelle einer Zahl bedecken einen Bereich aus 3 x 3 Feldern, der an den Angreifer angrenzen muss.

**Waffe wechseln:** Der Krieger darf seine in der Hand gehaltene(n) Waffe(n) gegen andere am Körper getragene Waffen auswechseln.

**Waffe nachladen:** Der Krieger darf eine in der Hand gehaltene Waffe nachladen.

**Selbstheilung:** Für 5 Aktionsmarken darf sich der Krieger alle verlorenen Lebenspunkte zurückgeben.

**Besondere Handlung:** Da es sich hier um ein Tischrollenspiel handelt, darf der Krieger auch jede andere Art von Handlung durchführen, was immer dir gerade in den Sinn kommt. Beschreibe dem Spielleiter die Handlung und würfle evtl. eine von ihm verlangte Probe, um den Erfolg der Handlung zu bestimmen.

### Spezialfähigkeiten

**Waffenspezialisierung (Maschinengewehr):** Wenn der Krieger einen Angriff mit seinem Maschinengewehr durchführt, darf er 1 Aktionsmarke ausgeben, um den Schadenswert um +3 anzuheben.

**Schneller Wechsel:** Anstatt für das Wechseln oder Nachladen von Waffen eine Handlung zu verbrauchen, darf der Krieger dies auch blitzschnell ohne Zeitverzögerung tun, indem er dafür 1 Aktionsmarke ausgibt.

### Angriffe

Der Krieger verfügt über die folgenden Angriffe:

Bezeichnung	Reichweite	Schaden	Präzision	Munitio(n)
Maschinengewehr	50	9	20	100*
Schwere Pistole	5	3	25	6
Handgranate	5(E)	7	22	1
Langschwert	1	6	24	–
Dolch	1	4	30	–

\*) Jeder Angriff mit dem Maschinengewehr verbraucht 10 Schuss Munitio(n). Neben dem Hauptziel dürfen bis zu zwei weitere Ziele anvisiert werden, die maximal 2 Felder vom Hauptziel entfernt stehen dürfen. Der Schadenswert wird dann beliebig auf die Ziele aufgeteilt.

Der Krieger trägt außerdem 2 zusätzliche Handgranaten, 2 Ersatzmagazine für das Maschinengewehr und 1 Ersatzmagazin für die schwere Pistole.

GE	KK	HW	WE	BW	LP
10	10	15	8	5	21

**Leibwächter:** Der Krieger darf jederzeit 1 Aktionsmarke ausgeben, um einen Angriff gegen einen Verbündeten in einem angrenzenden Feld auf sich zu lenken. Er wird dann selbst zum Ziel des Angriffs, erhält dabei jedoch einen Bonus von +3 auf seinen Verteidigungswurf.

### Verteidigungswurf

Wenn der Krieger angegriffen wird, wirft er einen zwanzigseitigen Würfel und addiert den geforderten Eigenschaftswert (wird durch den **Vektor** des Angriffs angegeben). Wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt, darf er wegen seiner Panzerjacke und seiner besonderen Zähigkeit 5 Punkte zum Ergebnis addieren.

Liegt das Gesamtergebnis unter der **Präzision** des Angriffs, so verliert der Krieger Lebenspunkte in Höhe des **Schadens** des Angriffs. Fällt das Ergebnis dagegen in Höhe der Präzision oder höher aus, so erleidet er den halben Schaden (abrunden). Fällt das Ergebnis sogar doppelt so hoch oder höher als die Präzision aus, so erleidet er keinen Schaden. Wenn der zwanzigseitige Würfel eine 1 oder 2 zeigt, erleidet der Krieger automatisch den vollen Schaden; zeigt er dagegen eine 19 oder 20, so erleidet der Krieger automatisch keinen Schaden.

Der Spielleiter hält den aktuellen Lebenspunkttestand des Kriegers fest. Sinken die Lebenspunkte auf 0, so ist der Krieger kampfunfähig und kann sich nicht mehr bewegen und handeln, bis er geheilt wurde. Er darf jedoch eine Selbstheilung durchführen, sobald er 5 Aktionsmarken hat (siehe oben). Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels alle Freelancer gleichzeitig ausgeschaltet sind, haben sie das Szenario verloren.

# STUFE 3 KRIEGER

## Scharfschütze



**Fertigkeiten:** Wenn der Krieger eine Probe auf eine der folgenden Fertigkeiten ablegt, erhält er einen Bonus von +6 auf die Probe: Balancieren, Heimlichkeit, Laufen, Klettern, Schwimmen, Springen, Tauchen, Wahrnehmung, (zwei weitere)

### Aktionsmarken

Zu Spielbeginn hat der Krieger 5 Aktionsmarken. Einige Handlungen bzw. Spezialfähigkeiten verbrauchen Aktionsmarken (siehe unten). Am Ende jeder Runde, in der er keine Aktionsmarken verbraucht, erhält der Krieger eine Aktionsmarke zurück. Er kann nie mehr als 5 Aktionsmarken haben.

### Handlungen

Pro Runde darf sich der Krieger entweder bis zu 5 Felder bewegen oder bis zu 1 Feld bewegen und eine der folgenden Handlungen durchführen:

**Angreifen:** Der Krieger darf mit einer in der Hand gehaltenen Waffe einen Angriff durchführen, wenn sich das Ziel in der **Reichweite** der Waffe (in Feldern) befindet. Schusswaffen verbrauchen dabei 1

Schuss Munitio(n) (Einzelschuss-Modus) bzw. 10 Schuss Munitio(n) (Salven-Modus). Angriffe mit der Angabe „E“ bei der Reichweite betreffen das Zielfeld und alle daran angrenzenden Felder. Angriffe mit der Angabe „S“ anstelle einer Zahl bedecken einen Bereich aus 3 x 3 Feldern, der an den Angreifer angrenzen muss.

**Waffe wechseln:** Der Krieger darf seine in der Hand gehaltene(n) Waffe(n) gegen andere am Körper getragene Waffen auswechseln.

**Waffe nachladen:** Der Krieger darf eine in der Hand gehaltene Waffe nachladen.

**Selbstheilung:** Für 5 Aktionsmarken darf sich der Krieger alle verlorenen Lebenspunkte zurückgeben.

**Besondere Handlung:** Da es sich hier um ein Tischrollenspiel handelt, darf der Krieger auch jede andere Art von Handlung durchführen, was immer dir gerade in den Sinn kommt. Beschreibe dem Spielleiter die Handlung und würfle evtl. eine von ihm verlangte Probe, um den Erfolg der Handlung zu bestimmen.

### Spezialfähigkeiten

**Waffenspezialisierung (Scharfschützengewehr):** Wenn der Krieger einen Angriff mit seinem Scharfschützengewehr durchführt, darf er 1 Aktionsmarke ausgeben, um den Präzisionswert um +10 anzuheben.

**Schneller Wechsel:** Anstatt für das Wechseln oder Nachladen von Waffen eine Handlung zu verbrauchen, darf der Krieger dies auch blitzschnell ohne Zeitverzögerung tun, indem er dafür 1 Aktionsmarke ausgibt.

**Leibwächter:** Der Krieger darf jederzeit 1 Aktionsmarke ausgeben, um einen Angriff gegen einen Verbündeten in einem angrenzenden Feld auf sich zu lenken. Er wird dann selbst zum Ziel des Angriffs, erhält dabei jedoch einen Bonus von +3 auf seinen Verteidigungswurf.

### Verteidigungswurf

Wenn der Krieger angegriffen wird, wirft er einen zwanzigseitigen Würfel und addiert den geforderten Eigenschaftswert (wird durch den **Vektor** des Angriffs angegeben). Wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt, darf er wegen seiner Panzerjacke und seiner besonderen Zähigkeit 5 Punkte zum Ergebnis addieren.

Liegt das Gesamtergebnis unter der **Präzision** des Angriffs, so verliert der Krieger Lebenspunkte in Höhe des **Schadens** des Angriffs. Fällt das Ergebnis dagegen in Höhe der Präzision oder höher aus, so erleidet er den halben Schaden (abrunden). Fällt das Ergebnis sogar doppelt so hoch oder höher als die Präzision aus, so erleidet er keinen Schaden. Wenn der zwanzigseitige Würfel eine 1 oder 2 zeigt, erleidet der Krieger automatisch den vollen Schaden; zeigt er dagegen eine 19 oder 20, so erleidet der Krieger automatisch keinen Schaden.

Der Spielleiter hält den aktuellen Lebenspunktstand des Kriegers fest. Sinken die Lebenspunkte auf 0, so ist der Krieger kampfunfähig und kann sich nicht mehr bewegen und handeln, bis er geheilt wurde. Er darf jedoch eine Selbstheilung durchführen, sobald er 5 Aktionsmarken hat (siehe oben). Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels alle Freelancer gleichzeitig ausgeschaltet sind, haben sie das Szenario verloren.

### Angriffe

Der Krieger verfügt über die folgenden Angriffe:

Bezeichnung	Reichweite	Schaden	Präzision	Munitio(n)
Scharfschützengewehr*	300	6	27	5
Maschinenpistole				30
-Einzelschuss	10	3	22	(-1)
-Salve	5	5	21	(-10)
Handgranate	5(E)	7	22	1
Langschwert	1	6	24	-
Dolch	1	4	30	-

\*) Mit dem Scharfschützengewehr darf ein gezielter Angriff gemacht werden. Der Verteidigungswert des Gegners erhöht sich um +10, dafür zählt er auch dann als ausgeschaltet, wenn er nur verwundet wird.

Der Krieger trägt außerdem 2 zusätzliche Handgranaten, 3 Ersatzmagazine für das Scharfschützengewehr und 2 Ersatzmagazine für die Maschinenpistole.

GE	KK	HW	WE	BW	LP
10	10	15	8	5	21

# STUFE 3 KRIEGER

## Sturmgeweherschütze



**Fertigkeiten:** Wenn der Krieger eine Probe auf eine der folgenden Fertigkeiten ablegt, erhält er einen Bonus von +6 auf die Probe: Balancieren, Heimlichkeit, Laufen, Klettern, Schwimmen, Springen, Tauchen, Wahrnehmung, (zwei weitere)

### Aktionsmarken

Zu Spielbeginn hat der Krieger 5 Aktionsmarken. Einige Handlungen bzw. Spezialfähigkeiten verbrauchen Aktionsmarken (siehe unten). Am Ende jeder Runde, in der er keine Aktionsmarken verbraucht, erhält der Krieger eine Aktionsmarke zurück. Er kann nie mehr als 5 Aktionsmarken haben.

### Handlungen

Pro Runde darf sich der Krieger entweder bis zu 5 Felder bewegen oder bis zu 1 Feld bewegen und eine der folgenden Handlungen durchführen:

**Angreifen:** Der Krieger darf mit einer in der Hand gehaltenen Waffe einen Angriff durchführen, wenn sich das Ziel in der **Reichweite** der Waffe (in Feldern) befindet. Schusswaffen verbrauchen dabei 1

Schuss Munitio(n) (Einzelschuss-Modus) bzw. 10 Schuss Munitio(n) (Salven-Modus). Angriffe mit der Angabe „E“ bei der Reichweite betreffen das Zielfeld und alle daran angrenzenden Felder. Angriffe mit der Angabe „S“ anstelle einer Zahl bedecken einen Bereich aus 3 x 3 Feldern, der an den Angreifer angrenzen muss.

**Waffe wechseln:** Der Krieger darf seine in der Hand gehaltene(n) Waffe(n) gegen andere am Körper getragene Waffen auswechseln.

**Waffe nachladen:** Der Krieger darf eine in der Hand gehaltene Waffe nachladen.

**Selbtheilung:** Für 5 Aktionsmarken darf sich der Krieger alle verlorenen Lebenspunkte zurückgeben.

**Besondere Handlung:** Da es sich hier um ein Tischrollenspiel handelt, darf der Krieger auch jede andere Art von Handlung durchführen, was immer dir gerade in den Sinn kommt. Beschreibe dem Spielleiter die Handlung und würfle evtl. eine von ihm verlangte Probe, um den Erfolg der Handlung zu bestimmen.

### Spezialfähigkeiten

**Waffenspezialisierung (Sturmgewehr):** Wenn der Krieger einen Angriff mit seinem Sturmgewehr durchführt, darf er 1 Aktionsmarke ausgeben, um den Schadenswert um +3 anzuheben.

**Schneller Wechsel:** Anstatt für das Wechseln oder Nachladen von Waffen eine Handlung zu verbrauchen, darf der Krieger dies auch blitzschnell ohne Zeitverzögerung tun, indem er dafür 1 Aktionsmarke ausgibt.

### Angriffe

Der Krieger verfügt über die folgenden Angriffe:

Bezeichnung	Reichweite	Schaden	Präzision	Munitio(n)
Sturmgewehr				30
-Einzelschuss	50	4	25	(-1)
-Salve	30	6	20	(-10)
Unterlaufgranatwerfer	15(E)	7	23	1
Rauchgranate	5(E)	*	22	1
Zweihandschwert	1	7	21	-
Langschwert	1	6	24	-
Dolch	1	4	30	-

\*) Der Rauch hält 5 Runden an. Alle Angriffe, die in oder durch Rauchfelder führen, erleiden einen Malus von -2 auf ihren Präzisionswert.

Der Krieger trägt außerdem 2 zusätzliche Rauchgranaten, 3 zusätzliche Granaten für den Unterlaufgranatwerfer und 3 Ersatzmagazine für das Sturmgewehr.

GE	KK	HW	WE	BW	LP
10	10	15	8	5	21

**Leibwächter:** Der Krieger darf jederzeit 1 Aktionsmarke ausgeben, um einen Angriff gegen einen Verbündeten in einem angrenzenden Feld auf sich zu lenken. Er wird dann selbst zum Ziel des Angriffs, erhält dabei jedoch einen Bonus von +3 auf seinen Verteidigungswurf.

### Verteidigungswurf

Wenn der Krieger angegriffen wird, wirft er einen zwanzigseitigen Würfel und addiert den geforderten Eigenschaftswert (wird durch den **Vektor** des Angriffs angegeben). Wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt, darf er wegen seiner Panzerjacke und seiner besonderen Zähigkeit 5 Punkte zum Ergebnis addieren.

Liegt das Gesamtergebnis unter der **Präzision** des Angriffs, so verliert der Krieger Lebenspunkte in Höhe des **Schadens** des Angriffs. Fällt das Ergebnis dagegen in Höhe der Präzision oder höher aus, so erleidet er den halben Schaden (abrunden). Fällt das Ergebnis sogar doppelt so hoch oder höher als die Präzision aus, so erleidet er keinen Schaden. Wenn der zwanzigseitige Würfel eine 1 oder 2 zeigt, erleidet der Krieger automatisch den vollen Schaden; zeigt er dagegen eine 19 oder 20, so erleidet der Krieger automatisch keinen Schaden.

Der Spielleiter hält den aktuellen Lebenspunktstand des Kriegers fest. Sinken die Lebenspunkte auf 0, so ist der Krieger kampfunfähig und kann sich nicht mehr bewegen und handeln, bis er geheilt wurde. Er darf jedoch eine Selbstheilung durchführen, sobald er 5 Aktionsmarken hat (siehe oben). Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels alle Freelancer gleichzeitig ausgeschaltet sind, haben sie das Szenario verloren.

# SPIELLEITER

Bei diesem Spiel bist du der Spielleiter. Deine Aufgabe ist es, für einen geordneten Spielablauf zu sorgen und die Einhaltung der Spielregeln zu überwachen. Außerdem steuerst du alle Gegner, auf die die anderen Spieler während des Spielverlaufs treffen. Auf folgende Dinge musst du achten:

## Spielreihenfolge

Das Spiel ist in Runden unterteilt. In jeder Runde sind die Spieler zu erst an der Reihe und dürfen ihre Charaktere in beliebiger Reihenfolge handeln lassen. Anschließend bist du mit allen Gegnern an der Reihe. Danach darf sich jeder Spieler, der in dieser Runde keine Aktionsmarken verbraucht hat, eine neue Aktionsmarke nehmen (für Barden gelten hier besondere Regeln) und die nächste Runde beginnt.

Die Spielercharaktere betreten die Insel bei Spielbeginn in einem oder mehreren Gummibooten am Ostrand der Karte.

## Lebenspunkte der Spielercharaktere

Auf einem Blatt Papier notierst du den aktuellen Lebenspunktestand der Spielercharaktere. Die Spieler dürfen jederzeit nachschauen, wie viele Lebenspunkte ihre Charaktere haben. Die Lebenspunkte eines Charakters dürfen durch Heilung nicht über seinen Startwert steigen, außerdem können sie nicht unter 0 sinken. Charaktere mit 0 Lebenspunkten sind so lange ausgeschaltet, bis sie geheilt werden.

## Die von dir gesteuerten Gegner

Die Spielwerte der Gegner findest du weiter unten. Du kannst den Spielern beliebig viele Gegner entgegenstellen, und auch später während des Gefechts noch weitere Gegner aufstellen, die sich bis dahin versteckt gehalten haben. Empfehlenswert sind zu Beginn etwa 3 Gegner pro Spielercharakter, an strategischen Punkten der Insel verteilt. Bei Spielbeginn werden nur Söldner aufgestellt. Wenn die Spieler diese Opposition zum größten Teil überwunden haben und sich der Ruine nähern, kannst du den Oberschurken *Frenezio* beim schwarzen Feld aufstellen. Er wird von einigen Söldnern als Leibgarde, sowie von einigen beschwo-

renen Kreaturen. Da die Golems und Riesen über beeindruckende Kampfwerte verfügen, bringst du am besten erst Mal nur jeweils einen davon ins Spiel. Gelingt es den Spielern, diese Gegner zu bezwingen, so haben sie das Spiel gewonnen: Der schwerverletzte *Frenezio* wird gefangen genommen und die Geiseln werden befreit.

## Schaden erleiden

Wenn eine deiner Figuren angegriffen wird, wirfst du für sie einen zwanzigseitigen Würfel und addierst den geforderten Eigenschaftswert (wird durch den **Vektor** des Angriffs angegeben) sowie den Rüstungsbonus der Figur, wenn anwendbar (siehe unten).

Liegt das Gesamtergebnis unter der **Präzision** des Angriffs, so verliert die Figur Lebenspunkte in Höhe des **Schadens** des Angriffs. Fällt das Ergebnis dagegen in Höhe der Präzision oder höher aus, so erleidet sie den halben Schaden (abrunden). Fällt das Ergebnis sogar doppelt so hoch oder höher als die Präzision aus, so erleidet sie keinen Schaden. Wenn der zwanzigseitige Würfel eine 1 oder 2 zeigt, erleidet die Figur automatisch den vollen Schaden; zeigt er dagegen eine 19 oder 20, so erleidet sie automatisch keinen Schaden.

In der Beschreibung der Gegner (siehe unten) ist angegeben, bei welchen Schadenspunkten sie **ausgeschaltet** (Figur wird von der Karte genommen) oder **verwundet** (Figur bekommt eine **Verwundungsmarke**) werden bzw. ob sie den Schaden ignorieren dürfen. Wenn eine Figur, die bereits eine Verwundungsmarke hat, ein weiteres mal verwundet wird, so wird sie automatisch ausgeschaltet. Eine Ausnahme hierzu stellen die Riesen und Golems dar, die erst ausgeschaltet werden, wenn sie ihre fünfte Verwundungsmarke erleiden.

## Dies ist kein Wettkampfspiel!

Dein Ziel besteht nicht darin, die Charaktere der Spieler zu besiegen, sondern ihnen einen hart erkämpften Sieg zu ermöglichen. Am besten erreichst du dies, indem du die Gegner so einsetzt, dass sie den Spielercharakteren ordentlich zusetzen. Es ist auch

völlig okay, zwischenzeitlich den einen oder anderen Charakter mit 0 Lebenspunkten zu Boden zu schicken. Am Ende sollen die Spieler aber siegreich sein. (In anderen Abenteuern ist es durchaus erlaubt, dass die Freelancer scheitern, wenn sie sich dumm anstellen oder großes Pech haben, aber bei einem Einführungsspiel wie diesem wollen wir mal ein Auge zudrücken.)

## Der Rollenspiel-Aspekt

Die Besonderheit des Tischrollenspiels besteht darin, dass die Spielercharaktere nicht auf die vorgegebenen Handlungen auf ihrem Charakterbogen beschränkt sind, sondern jede denkbare Handlung durchführen können, um den Ausgang des Spiels für sich zu entscheiden. Wenn dir ein Spieler einen solchen Vorschlag macht, dann hör ihn dir in Ruhe an und entscheide anschließend, ob die Aktion möglich ist, wie viele Runden sie dauert und welche Proben der Charakter bestehen muss, um die Aktion erfolgreich durchzuführen.

Bei einer Probe wirft der Charakter einen zwanzigseitigen Würfel und addiert den Wert der von dir geforderten Eigenschaft sowie einen weiteren Bonus, wenn er über eine passende Fertigkeit verfügt. Erreicht er damit ein von dir verlangtes Gesamtergebnis (bei einer normalen Probe kannst du einen Wert zwischen 20 und 25 verlangen), so hat er die Probe geschafft.

*Beispiel: Wenn ein Charakter auf das Dach des Kiosk klettern möchte, um von dort aus mit seinem Scharfschützengewehr eine bessere Schussposition zu haben, dann könntest du sagen, dass dies die Bewegung und Handlung einer kompletten Runde verbraucht, und er eine Probe auf seine Körperkraft ablegen muss, wobei er einen Bonus durch seine Klettern-Fertigkeit erhält und ein Gesamtergebnis von 22 erreichen muss. Misslingt die Probe, so stürzt er, verliert 1 Lebenspunkt und kann es in der nächsten Runde erneut versuchen. Gelingt die Probe dagegen, so ist er nun in einer guten Schussposition und bekommt +5 auf seinen Präzisionswert, während er selbst in guter Deckung ist und seine Gegner einen Malus von -5 auf ihren Präzisionswert erleiden, wenn sie ihn angreifen.*

Das komplette Regelwerk bietet viele Hilfestellungen für besondere Aktionen, aber letzten Endes können deine Spieler eine unerschöpfliche Menge an Ideen haben. Die bewährte Methode lautet deshalb, eine passende Probe festzulegen und die Spieler würfeln zu lassen.

Grundsätzlich solltest du die Spieler zu besonderen Aktionen ermutigen und intelligente Einfälle entsprechend belohnen. Wichtig ist es dabei, alle Spieler fair zu behandeln, schüchterne und junge Spieler etwas stärker zu ermutigen, während temperamentvolle Spieler mitunter etwas gebremst werden müssen.

Auch die von dir gesteuerten Gegner dürfen besondere Aktionen durchführen, wenn dir der Sinn danach steht. Ob ihnen die Aktionen gelingen oder nicht, darfst du selbst entscheiden oder einen Würfel werfen.

### Die Simulation

Zu guter Letzt geht es beim Tischrollenspiel auch darum, seinen Charakter zu verkörpern. Frag die Spieler nach besonderen Eigenarten ihrer Charaktere oder ihre Reaktionen auf bestimmte Ereignisse. Die Befreiung des Kölnfels ist ein militärisches Szenario, also können passende Kriegs- und Actionfilme zur Inspiration herangezogen werden. Auch die einzelnen Örtlichkeiten der Insel und die Gegner können von dir individuell und ganz nach deinen Wünschen beschrieben werden. Auf diese Weise werden sie auch für die Spieler greifbarer als bloße Figuren auf dem Spielfeld.

### FRENEZIO GOMES

Frenezio ist ein abtrünniger Freelancer, der sich als Kampfmagier und Beschwörer mit Erdmagie beschäftigt hat und schließlich auf die Idee kam, auf dem Kölnfels eine eigene Nation auszurufen. Um die nötige Unterstützung zu erpressen, hat er Geiseln genommen, die unter den Ruinen der alten Festung gefangen gehalten werden. Zu seiner Unter-

stützung hat er Söldner angeheuert. Sobald seine Insel angegriffen wird, beginnt er mit der Beschwörung einiger Erdkreaturen, bevor er selbst zum Angriff übergeht.

GE	KK	HW	WE	BE
12	10	10	14	5

**Erdschlag:** Der Erschlag kann als Nahkampfangriff oder als Fernkampfangriff mit Reichweite 10 eingesetzt werden. Schaden 6, Präzision 20. Das Ziel wird 2 Felder zurückgeschleudert.

**Schutzzauber:** Frenezio bekommt einen Bonus von +6 auf alle Verteidigungswürfe.

**Verletzungen:** Wenn Frenezio durch einen Angriff 1 bis 3 Schadenspunkte erleidet, darf er den Angriff ignorieren. Wenn er 4 oder mehr Schadenspunkte erleidet, bekommt er eine Verwundungsmarke. Sobald er seine vierte Verwundungsmarke erleidet, wird er ausgeschaltet. Gezielte Angriffe mit einem Scharfschützengewehr verursachen 2 statt 1 Verwundungsmarke.

### SÖLDNER

GE	KK	HW	WE	BE
8	8	8	8	5

**Schusswaffen:** Jeder Söldner verfügt über einen der folgenden Fernkampfangriffe. Zur Vereinfachung wird verbrauchte Munition bei den Söldnern nicht notiert. Hin und wieder kannst du einen von ihnen mit einer Handlung nachladen lassen.

Bezeichnung	Reichw.	Sch.	Präzision
Raketenwerfer*	30(E)	9	16
Maschinengewehr	50	9	13
Sturmgewehr	30	6	13
Jagdgewehr	50	5	18
Pistole	5	3	18

\*) Kann nur alle 2 Runden eingesetzt werden.

**Nahkampfwaffen:** Im Nahkampf kämpfen die Söldner mit Dolchen (Ausnahme: Die mit Pistolen bewaffneten Söldner kämpfen statt dessen mit Schwertern). Die Söldner müssen keine Handlung einsetzen, um zwischen Nah- und Fernkampfwaffe zu wechseln.

Bezeichnung	Schaden	Präzision
Dolch	4	23
Schwert	6	17

**Panzerweste:** Söldner bekommen einen Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe.

**Verletzungen:** Wenn ein Söldner durch einen Angriff 1 bis 2 Schadenspunkte erleidet, darf er den Angriff ignorieren. Wenn er 3 bis 8 Schadenspunkte erleidet, wird er verwundet (er bekommt eine Verwundungsmarke). Wenn er 9 oder mehr Schadenspunkte erleidet, wird er ausgeschaltet (von der Karte genommen).

### RIESE/GOLEM

GE	KK	HW	WE	BE
10	20	6	10	4

**Großer Kämpfer:** Riesen und Golems zählen als große Kämpfer, d.h. sie bedecken 2 x 2 Felder auf der Karte. Von ihnen bedeckte Felder dürfen von normalgroßen Kämpfern betreten werden. Die Nahkampfreichweite großer Kämpfer beträgt 2 Felder.

**Nahkampfangriff:** Schaden 10, Präzision 26

**Zäh:** Riesen und Golems bekommen einen Bonus von +10 auf alle Verteidigungswürfe außer gegen Feuerschaden.

**Verletzungen:** Wenn ein Riese oder Golem durch einen Angriff 1 bis 5 Schadenspunkte erleidet, darf er den Angriff ignorieren. Wenn er 6 oder mehr Schadenspunkte erleidet, bekommt er eine Verwundungsmarke. Sobald er seine fünfte Verwundungsmarke erleidet, wird er ausgeschaltet. Gezielte Angriffe mit einem Scharfschützengewehr verursachen 2 statt 1 Verwundungsmarke.

