

SCHNEELÄUFER

„Is it cool in here, or is it just me?“

Der Schneeläufer ist ein grimmiger Held, der in die Kälte hinausmarschiert und gänzlich darin aufgegangen ist. Er ist ein eiskalter Krieger, dessen bloße Gegenwart die Umgebungstemperatur spürbar sinken lässt. Er ist ein Erbe uralter Götter des Frostes und der Kälte, vor denen die Menschen schon seit Jahrtausenden erzittern und sich ängstlich um ihre Herdfeuer scharen. Wie eine Lawine bricht er über seine Feinde herein und schickt sie in ein kaltes Grab. Seine Verbündeten tun gut daran, sich warme Sachen einzupacken.

Henshin: Für das Henshin ist ein Eisdolch erforderlich, der vom Schneeläufer aus gefrorenem magischen Wasser (üblicherweise vom Corps zur Verfügung gestellt, Gerüchten zufolge existieren aber auch einige Quellen in Hexxagons Festung) geschnitzt wird. Dieser Herstellungsprozess verwendet die Regeln für Waffenbau (*Freelancer Hexxagon*, Seite 62), wobei anstelle der Waffenbau- auch die Steinbearbeitungs-Fertigkeit zum Einsatz kommen kann. Der Eisdolch ist ein zerbrechlicher, wärmegefährdeter Gegenstand und muss mit entsprechenden Sicherheitsvorkehrungen transportiert werden. Beim Henshin ergreift der Schneeläufer den Dolch mit seiner Hand und ritzt sich damit in die Stirn. Dies kostet eine Handlung und 5 Aktionsmarken. Wenn der Schneeläufer über die Orkan-Spezialfähigkeit verfügt (siehe unten), dann kommt es, nachdem die Verwandlung abgeschlossen ist, aber noch bevor die Aktivierung des Schneeläufers endet, zu einem Orkan-Angriff, der keine Aktionsmarken kostet und dessen Schablone sich auf den Schneeläufer zentriert. Der Schneeläufer selbst ist immun gegen die Auswirkungen dieses Angriffs.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus: Der Schneeläufer erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen 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.

Eisdolch (aktiv): Solange der Schneeläufer in seine Form verwandelt ist, besitzt der Dolch die normalen Eigenschaften einer stabilen Waffe seines Typs (WL 1, Sch 4, Pr GE+15), allerdings verursacht er Kälteschaden und der Vektor ist KK. Der Dolch darf aus der Hand gelegt und auch von anderen Charakteren benutzt werden, ohne seine Eigenschaften zu verlieren. Sobald die Verwandlung des Schneeläufers endet, verwandelt sich der Dolch aber wieder in seine zerbrechliche Form zurück. Sollte der Dolch in seiner zerbrechlichen Form beschädigt werden oder teilweise schmelzen, dann reduziert sich sein Schadenswert in stabiler Form auf 2 und seine Präzision beträgt nur noch GE+10.

SCHNEELÄUFER

Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +4/St.), Eisdolch, Kälteaura, Schutz vor Kälte, Hitzeempfindlichkeit, Schneebedeckte Felder



Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Eingeschneit, Orkan(1), Schneetarnung(1)
2	Schneefall, Neuschnee(1), Lawine(1)
3	Schneelauf, Blizzard(1), Verbesserter Kälteschutz(1)
4	Kältewandel, Orkan(2), Schneetarnung(2)
5	Neuschnee(2), Lawine(2), Blizzard(2)
6	Orkan(3), Schneetarnung(3), Verbesserter Kälteschutz(2)
7	Neuschnee(3), Lawine(3), Blizzard(3)
8	Orkan(4), Schneetarnung(4), Verbesserter Kälteschutz(3)
9	Neuschnee(4), Lawine(4), Blizzard(4)
10	Orkan(5), Schneetarnung(5), Verbesserter Kälteschutz(4)
11	Neuschnee(5), Lawine(5), Blizzard(5)
12	Orkan(6), Schneetarnung(6), Verbesserter Kälteschutz(5)

Kälteaura (aktiv): Die Körpertemperatur des Schneeläufers liegt immer bei -10° Celsius oder bei der aktuellen Umgebungstemperatur, je nachdem was niedriger ist. Der Radius seiner Kälteaura beträgt eine Anzahl Felder in Höhe seiner Formstufe (bzw. Formstufe x 3 m). Wenn die Umgebungstemperatur über 0° Celsius liegt, dann fällt sie innerhalb der Kälteaura spürbar niedriger aus und lässt alle Lebewesen, die an Wärme gewöhnt sind, frösteln.

Schutz vor Kälte (aktiv): Der Schneeläufer bekommt einen Bonus auf seine Verteidigungswürfe gegen Kälteschaden in Höhe seiner Formstufe. Niedrige Temperaturen haben keine negativen Auswirkungen auf ihn.

Hitzeempfindlichkeit (aktiv): Der Schneeläufer erleidet einen Malus von -20 auf Verteidigungswürfe gegen Feuerschaden.

Schneebedeckte Felder: Der Schneeläufer darf Felder in seiner Umgebung mit verschiedenen Methoden (siehe unten) in schneebedeckte Felder verwandeln und von diesen profitieren. Ein schneebedecktes Feld behält seine eigenen Eigenschaften und zählt zusätzlich als schwieriges Gelände.

◀ FREELANCER ▶
HEXXAGON
KÖLN DUNGEON MONSTERJÄGER

de, wenn es bis dahin als offenes Gelände gewertet wurde. Schneebedeckte Felder zählen für den Schneeläufer immer als offenes Gelände, selbst wenn sie durch ihre anderen Eigenschaften schwieriges Gelände darstellen würden. (Unpassierbares Gelände bleibt allerdings unpassierbar.) Innerhalb der Kälteaura eines Schneeläufers halten schneebedeckte Felder unbegrenzt an, außerhalb davon schmelzen sie je nach Umgebungstemperatur in 1 bis 2 Minuten, lassen dabei aber kein Schmelz- oder Verdunstungswasser zurück.

AUSWAHLFÄHIGKEITEN

Eingeschneit (aktiv): Das Feld, in dem sich der Schneeläufer nach seiner Bewegung aufhält, verwandelt sich in ein schneebedecktes Feld.

Schneefall (aktiv): Für jeden Angriff des Schneeläufers mit Kälteschaden, der beim Ziel mindestens halben Schaden verursacht, darf er das Feld, in dem sich das Ziel befindet, oder ein daran angrenzendes Feld in ein schneebedecktes Feld verwandeln.

Kältewandel (aktiv): Der Schneeläufer darf eine Handlung und 1 Aktionsmarke einsetzen, um bei einem angrenzenden Ziel (Verbündete und Feinde) beliebige Zustandsmarken in Erschöpfungsmarken zu verwandeln. Die Anzahl der pro Handlung umgewandelten Zustandsmarken darf die Formstufe des Schneeläufers geteilt durch 2 (abrunden) nicht überschreiten. Wirkt nicht bei Giftmarken und schweren Erschöpfungsmarken.

Schneelauf (aktiv): Während einer Gehen- oder Laufen-Bewegung darf sich der Schneeläufer zusätzlich um eine Anzahl Felder in Höhe der Formstufe bewegen, solange diese Zusatzbewegung ausschließlich über schneebedeckte Felder erfolgt.

Orkan (aktiv): Magischer Angriff (Aw 4, Rw S, Sch 11+Grad, Pr HW+Grad x 3, Vt KK, Kälteschaden, Schleudern)

Blizzard (aktiv): Der Eisdolch des Schneeläufers bekommt die Eigenschaft „Tückisch (+Grad x 2)“. Diese Eigenschaft gilt auch, wenn der Dolch von einem anderen Charakter geführt wird.

Neuschnee (aktiv): Für eine Handlung und 2 Aktionsmarken darf der Schneeläufer eine Anzahl Felder in Höhe des Grades innerhalb seiner Kälteaura in schneebedeckte Felder verwandeln.

Schneetarnung (aktiv): Solange er sich in schneebedeckten Feldern aufhält, bekommt der Schneeläufer einen Bonus von Grad x 5 auf Heimlichkeitsproben und einen Bonus von Grad x 2 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe.

Lawine (aktiv): Wenn der Schneeläufer aus einem schneebedeckten Feld heraus angreift, erhalten seine Angriffe mit Kälteschaden einen Bonus in Höhe des Grades auf ihren Schadenswert.



Verbesserter Kälteschutz (aktiv): Der Schneeläufer erhält einen zusätzlichen Bonus auf Verteidigungswürfe gegen Kälteschaden von Grad x 10. Er darf außerdem jederzeit 1 Aktionsmarke investieren, um einem verbündeten Charakter in seiner Kälteaura einen Bonus auf Verteidigungswürfe gegen Kälteschaden von Grad x 10 zu verleihen.

◀ FREELANCER ▶
HEXXAGON
KÖLN DUNGEON MONSTERJÄGER