

FREELANCER

DYNAMICS

MONACO MAGIC MONSTERJÄGER



von Christian Lonsing

INHALT

Intro	3
Dynamics Corporation	6
Monaco	8
Tokusatsu und Henshin Heroes	10
Liebe Spielerinnen, liebe Spieler!	11
Das Ensemble	13
Die Charaktererschaffung	14
Fahrzeugregeln	18
Verfolgungsjagd	22
Farben der Magie	26
Rote Magie, Herz des Feuers	29
Blaue Magie, Herz des Wassers	31
Gelbe Magie, Herz des Lichts	33
Grüne Magie, Herz des Lebens	35
Braune Magie, Herz der Erde	36
Graue Magie, Herz des Metalls	38
Schwarze Magie, Herz der Dunkelheit	40
Weiße Magie, Herz des Eises	42
Helle Magie, Herz der Luft	44
Silberne Magie, Herz des Silbers	46
Goldene Magie, Herz des Goldes	48
Prisma-Magie, Herz der Welt	50
Basiszauber	52
Ergänzende Ausrüstung	55
Fahrzeuge	57
Vertraute	58



*Für meine Familie – das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile,
und für die Gosenshi, ohne die es dieses Buch nicht gäbe.*

Redaktion, Text und Layout: Christian Lonsing

Illustrationen: Nadine Wewer

Mit Dank an Marco Arras, Dominik Bertram, Frank Goers, Fabian Khalil,
Tobias Samusch, Carmen Schmidt, Sebastian Schmidt und Christian Wilmes

Copyright © 2014 by Christian Lonsing

Freelancer Dynamics ist ein Produkt der Ulisses Medien & Distributions GmbH, Waldems. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werks in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung.

LEGENDÄRER KRIEGER

Weißt du noch?

**Wie das Böse über uns kam,
und eine Handvoll auserwählter Krieger
auszog, um die Welt zu retten?**

**Du warst einer von ihnen,
mit Kraft und Entschlossenheit,
Freundschaft und Kameradschaft
habt ihr euch dem Kampf gestellt
und schließlich, in der Höhle des Löwen,
euer Leben hingegeben, um das Böse
aus dieser Welt zu verbannen.**

**Die alte Geschichte, du hast
sie vergessen.**

**Und doch, in deinem Hinterkopf
rufen diese Worte eine Ahnung hervor.**

**Nun
ist das Böse zurückgekehrt
und die Zeit gekommen, um
erneut zu erwachen,
die Kameraden um dich zu scharen
und die alte Geschichte
mit neuem Leben zu füllen.**

Erwache!

FREELANCER



„Früher zeichnete sich eine Nation durch ihre Kultur aus, durch die Weite ihres Landes und die Zahl ihrer Kinder. Doch das ist heute anders. Heute geht es nur noch darum, welche Nation über die größten Energiereserven verfügt. Und nur demjenige, der ihr diese Energie bietet, beugt eine Nation ihr Haupt. Und dieser jemand werde schon bald ich sein – Gorfan Rourge.“

„Ja, Herr“, sagte Abel automatisch, obwohl er nicht die geringste Ahnung hatte, worauf sein Gegenüber hinauswollte. Nur eines war ihm völlig klar: Dieser Kerl dort vor ihm auf dem Trohn war der Herrscher von Nirvenheim, und auf einen Wink von ihm würde man Abel zurück in das dunkle Verlies sperren, in dem er bereits eine Ewigkeit geschmachtet hatte. Und das würde seinen sicheren Tod bedeuten.

Unruhig blickte er sich in dem Raum um. Dies also war der „Palast von Nirvenheim“, wie ihn die Arbeiter unten in der Mine nannten. Er hätte niemals gedacht, es einmal bis hierher zu schaffen, und nun da es so war, pochte ihm das Herz so stark in seinem Hals, das es ihm fast die Sinne raubte. Wie um ihm klarzumachen, dass er noch am Leben war.

Der Raum war groß – fast schon zu groß, um sich darin wohlfühlen zu können –, und bot jede Form des Luxus. Die Wände waren weiß getüncht, überall hingen Kandelaber, deren Hunderte von Glühlampen die Umgebung in ein gleißendes Licht tauchten. Eldelste Gemälde gaben sich ein Stelldichthein mit magotechnischen Spiegeln, auf denen man die fleißigen Arbeiter im Bergwerk beobachten konnte. Man konnte sogar hören, wie ihre Pickäxte auf die Singkristalle trafen, die hier abgebaut wurden, und auch den wunderschönen Klang der Steine, der sie zu einem begehrten Luxusartikel in der ganzen Welt machte. Wieder einmal wurde Abel bewusst, in welchem Widerspruch dieser liebliche Klang zur entwürdigenden Arbeit im Bergwerk stand.

„Sklavenarbeiter“ war die passendere Bezeichnung. Zwar bekamen die Arbeiter, die aus Nirun hierhergeschleppt worden waren, einen mikrigen Lohn, doch dieser reichte gerade aus, um sich das nötigste zum

Leben leisten zu können, dass ihnen die Kolonialherren zu übersteuerten Preisen anboten. Um seine Situation aufzubessern, hatte Abel versucht, einige der Singkristalle nach draußen zu schmuggeln, aber natürlich war er aufgefliegen und hatte eine lange Zeit – Tage? Monate? – in ewig finsterner, stiller Dunkelheit verbracht, bis er fast wahnsinnig geworden war. Um so schöner empfand er nun den Klang der Singkristalle, den er früher bei seiner Arbeit im Bergwerk gar nicht mehr wahrgenommen hatte.

Gorfan schien seinen Blick zu den Spiegeln bemerkt zu haben, denn er wies mit einer verächtlichen Geste in ihre Richtung: „Was du dort siehst, ist die nieder-

ste Form der Energie: Arbeitskraft. Arbeiter sind schwach, sie haben Bedürfnisse, sie wollen gefüttert und rund um die Uhr überwacht werden. Und all das nur, weil es sich unser kluger Senat nicht leisten kann, teure Maschinen hierher zu schaffen.“ Er erhob sich mit einem Ächzen vom Trohn, dass nur ein

in Luxus schwelgender, wohlgenährter und mit Gold und Geschmeide behängter Kolonialherr von sich geben konnte. Langsam und würdevoll schritt er durch einen Vorhang aus Seide in einen angrenzenden Raum und gab dabei einem der Soldaten einen Wink. Abel fühlte sich aus seiner gebeugten Haltung aufgehoben und hinter seinem Gastgeber hergezerrt.

Der neue Raum war etwas kleiner, aber kaum weniger pompös als der erste. In seiner Mitte machte Abel zwei aufrecht stehende Röhren mit einer bläulichen Flüssigkeit aus, in der zwei Wesen schwammen. Eins davon unverkennbar eine Mumie, das andere ein seltsames, haarloses Wesen.

„Was du hier siehst, ist ein Vermächtnis unserer Vorfäter“, sagte Gorfan, während er auf die Mumie deutete. „Wie du weißt, besaßen die Fayuma große magische Macht und verfolgten außerdem die äußerst nützliche Tradition, ihre Toten einzubalsamieren. Wirfe einen Blick auf die Energieanzeige am Fuß der Röhre.“

Abel blickte auf eine Messanzeige, wie er sie von den Aufzügen kannte, mit denen man die Bergwerkerarbeiter und die abgebauten Singkristalle transpor-

»Heute geht es nur noch darum, welche Nation über die größten Energiereserven verfügt. Und nur demjenigen, der ihr diese Energie bietet, beugt eine Nation ihr Haupt.«

tierte. Anhand der Skala konnte er erkennen, dass die nekromagische Energie in der Mumie ausreichte, um einen einzelnen Aufzug mehrere Monate lang betreiben zu können. Neugierig blickte er nun auch zur Meßanzeige der anderen Röhre, in der das haarlose Wesen schwamm ... und erstarrte. So viel!

Gorfan hatte seinen Blick verfolgt und musste lachen: „Ich kann mir vorstellen, was du jetzt denkst. Ich habe dasselbe gedacht. All diese Energie! Wenn wir lernen, sie zu nutzen, dann muss kein Arbeiter mehr in den Minenschacht hinabfahren. Was du hier siehst, ist ein neues Zeitalter, in dem wir alle im Luxus schwelgen können. Das wäre doch auch in deinem Interesse, oder?“

Das Wesen im Tank zuckte kurz und schmerzerfüllt, bevor es wieder in seine leblose Starre verfiel. Es war noch am Leben!

„Was ... was für ein Wesen ist das? Es ist keine Mumie, oder?“

„Nein, es ist keine Mumie. Es ist etwas viel besseres. Dieses Wesen stammt von einer anderen Welt, in der es unzählige von seiner Art gibt. Und im Gegensatz zu den Mumien der Fayuma, deren Anzahl sich unweigerlich einem Ende zuneigt, sind diese Wesen am Leben und vermehren sich rapide! Wenn es mir gelingt, auf diese Form der regenerativen Energie zurückzugreifen, während meine Feinde im Senat weiterhin auf ihre altertümlichen fossilen Brennstoffe angewiesen sind, dann steht meiner grandiosen Rückkehr an die Spitze der Macht nichts mehr im Wege.“

Abel erinnerte sich. Gorfan Rourge, der Herrscher über das Bergwerk von Nirvenheim, war in Wirklichkeit ein ehemaliger Senator der Vereinigten Staaten von Induk, den man wegen seiner Mächenschaften hierher an den Rand des Reiches abgeschoben hatte. Eine solche Macht in den Händen eines solchen Mannes konnte nichts gutes für die Welt bedeuten. Auf der anderen Seite war auch mit dem Senat von Induk nicht gerade gut Kirschen essen – die Vereinigten Staaten hatten Abels Heimat Nirun unterworfen und in ein Protektorat verwandelt, dessen Bewohner nun für jede Art von Sklavendienst herangezogen wurden. Arkadien war eine grausame Welt, in der die kleinen Leute am besten beraten wa-

ren, sich möglichst weit aus der Schusslinie zu halten. Doch diese Möglichkeit hatte Abel leider nicht.

„Warum erzählt Ihr mir das alles, Herr?“

Gorfan musterte ihn grimmig: „Weil ich dir ein Angebot machen möchte. Ein Angebot, dass du dir gut durch den Kopf gehen lassen solltest. Es ist mir zwar gelungen, einige dieser Wesen, die sich selbst Menschen nennen, einzufangen und zum Reden zu bringen, aber trotzdem bin ich noch weit davon entfernt, eine stabile Verbindung zu ihrer Heimatwelt zu errichten. Deshalb benötige ich Freiwillige, die mir bei der Verbesserung dieser Verbindung helfen. Wenn du dich dabei als loyal und vielversprechend herausstellst, steht deinem Aufstieg in meinen Rängen nichts im Wege.“

Abel war nicht dumm. Er wusste, wie schlecht es um seine Überlebenschancen als Versuchskaninchen bestellt sein würde. Und selbst wenn er überlebte, dann konnte er als Einwohner von Nirun kaum mit einer nennenswerten Beförderung rechnen. Aber es war eine Chance, aus der Dunkelhaft herauszukommen und vielleicht irgendwie zu fliehen, also gab er sein bestes, um einen gierigen Glanz in seine Augen zu befördern. Zum Glück war Gorfan arrogant genug, um sein kurzes Zögern nicht zu bemerken.

„Gemeinsam werden wir der Zukunft unseren Stempel aufdrücken!“

Das Wesen im Tank zuckte kurz und schmerzerfüllt, bevor es wieder in seine leblose Starre verfiel. Es war noch am Leben!

楚霸王
霸王圖
波野行

Dynamics Corporation

Herzlich Willkommen zu dieser kleinen Rundreise durch das vielfältige Portfolio der Dynamics Corporation.

Egal ob als Privatkunde, Geschäftskunde oder Anteilseigner, mit der Dynamics Corporation setzen Sie immer auf das richtige Pferd. Unser hoher Qualitätsstandard, unsere flexiblen Lieferzeiten und ein maßgeschneiderter Rundum-Service sprechen für sich. Bei Dynamics werden Innovation und Nachhaltigkeit stets groß geschrieben.



Ihre Meinung ist uns wichtig! Wenn Sie also Wünsche haben, die unser Portfolio noch nicht zu Ihrer hundertprozentigen Zufriedenheit erfüllt, dann wenden Sie sich bitte an einen unserer freundlichen Sachbearbeiter, die täglich rund um die Uhr für Sie erreichbar sind. Unser Service-Paket wird ständig erweitert, um allen Kundenwünsche zeitnah und effizient nachkommen zu können.

Firmengeschichte

Dynamics begann als hochspezialisierte Entwicklungsfirma für moderne Raffinerieverfahren bei der Erdölaufbereitung. Bereits in den ersten

Jahren gelangen eine Reihe von bahnbrechenden Erfolgen, die eine Effizienzsteigerung von bis zu 10 % bei einer Verkleinerung der Anlagenvolumen um 15 % erlaubten. Anstatt das Patent an den Meistbietenden zu verkaufen, wie sonst in der Branche üblich, sah der Firmengründer Joshua Bearyl das Potenzial für eine Firmenerweiterung und einen damit verbundenen Börsengang. Es folgten eine Reihe von Partnerschaften mit Maschinenfabriken in Osteuropa und der Aufbau eines komplexen Zulieferer-Netzwerks, auf dessen Grundlage ein florierender, multinationaler Konzern entstand, dessen Umsätze bald einen jährlichen Forschungsetat in zweistelliger Milliardenhöhe erlaubten.

Die Dynamics Corporation ist inzwischen seit mehreren Dekaden weltweit führend in der Herstellung und Installation hochmoderner Technologien. Wichtigstes Standbein des Konzerns ist deshalb die Forschungs-und-Entwicklungsabteilung mit Hauptsitz in Montreal, wo eigens für diesen Zweck über 15.000 hochspezialisierte Arbeitsplätze geschaffen wurden. Damit gehört Dynamics heute zu den größten Arbeitgebern auf dem Technologiemarkt in Kanada und weltweit.

Im Kern der von Dynamics forcierten Technologiewelle steht der *Dynamische Flusskompensator*, auf dem eine ganze Reihe weiterer Technologien basieren, die der Konzern und seine Tochterfirmen in den Bereichen Rohstoffverarbeitung, Energieerzeugung, Fertigung, Kommunikation, Transport und Verteidigung unterhalten.

Insbesondere im Verteidigungssektor wurden in den vergangenen Jahren Durchbrüche erzielt, die zu einer völligen Neugestaltung der Gefechtsführung des 21. Jahrhunderts zu Land, zur See

Gründungsjahr: 1988

Gründer/CEO: Joshua Bearyl

Mitarbeiter: ca. 140.000

Firmensitz: Montreal, Kanada

Umsatz: 123 Mrd. C\$

und in der Luft führen werden. Das Herz dieses Konzepts ist der einzelne Infanterist, die Stärkung seiner operativen Einsatzfähigkeit in der Offensive und Defensive, und vor allem sein Schutz, damit unsere Söhne und Töchter wohlbehalten von den Schlachtfeldern der Welt zurückkehren können.

Dynamische Körperpanzerung

Die Dynamische Körperpanzerung („Dynamic Flux Body Armor“) ist ein Schutzsystem der Dynamics Corporation, das sich derzeit in der Erprobungsphase unter Feldbedingungen befindet. Durch die Verwendung neuer Materialien erzielt sie eine hohe Schutzwirkung gegen ballistische und Stichangriffe bei vergleichsweise niedrigem Gewicht. Eine weitere positive Eigenschaft besteht in der stufenweisen Aufrüstbarkeit von der leichten Schutzweste für den Polizeieinsatz bis hin zum Ganzkörper-Schutzsystem für das Gefechtsfeld.

Ihre hohe Schutzwirkung verdanken die Dynamischen Körperpanzerungen einem neuartigen Energiesystem, das sich über eine mobile Einheit aufladen lässt. Dies verleiht jedem einzelnen Infanteristen den Schadenswiderstand eines Kampfpanzers, ohne seine flexiblen Einsatzmöglichkeiten einzuschränken.

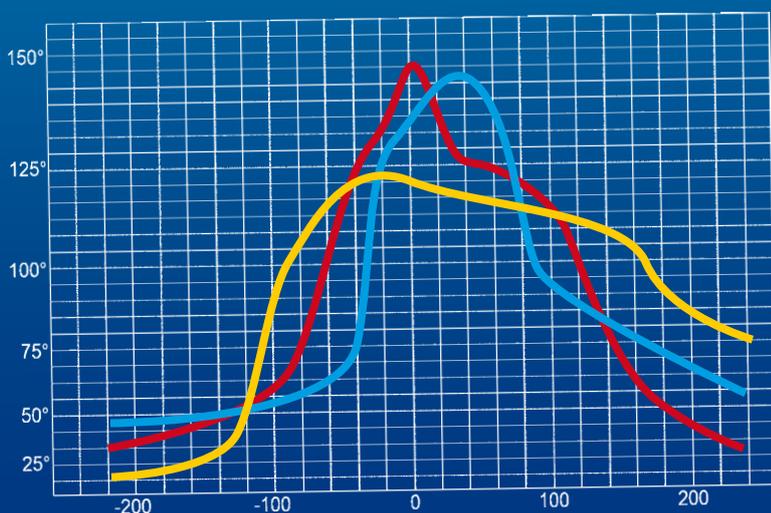


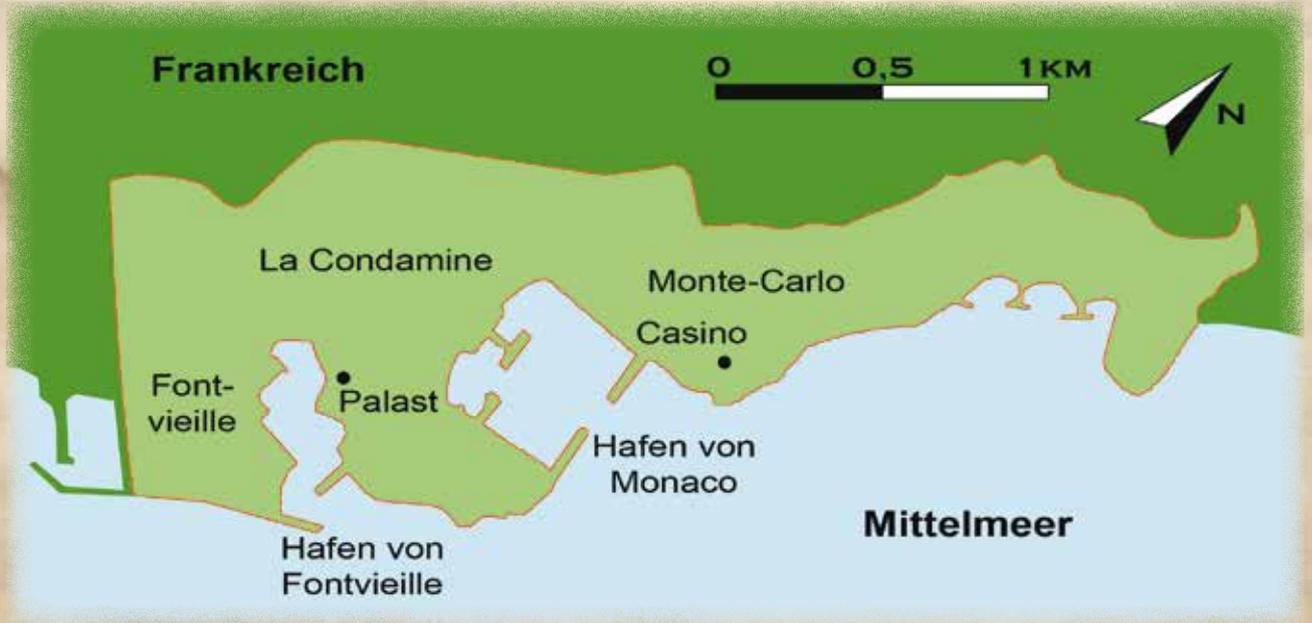
Dynamische Phasen-Munition

Um die Defensivkraft der Dynamischen Körperpanzerung durch eine vergleichsweise Offensivkraft zu ergänzen, wurde die Dynamische Phasen-Munition („Dynamic Phase Ammunition“) entwickelt. Diese Patronen sind in allen gängigen Kalibern erhältlich und können von herkömmlichen Feuerwaffen verschossen werden, am besten eignen sich aber die speziell für diese Munitionsgattung entworfenen Feuerwaffen-Modelle der Dynamics Waffenabteilung.

Nach dem Abfeuern führt die DPA eine elementare Phasen-Verschiebung durch, die es ihr ermöglicht, herkömmliche Panzerungen ohne Energieverlust zu durchdringen. Sekundäre Effekte der Phasen-Verschiebung erlauben es

zudem, eine sehr gezielte Schadenswirkung beim Ziel hervorzurufen. Zwei Munitionstypen, die Brandgeschosse („Burning Rounds“) für eine erhöhte letale Schadenswirkung und die Kälteschosse („Cold Rounds“) für eine saubere, nicht-letale Schadenswirkung, haben bereits ihre Produktreife erreicht. Weitere Munitionstypen befinden sich in der Entwicklung und stehen im Laufe der nächsten Jahre zur Verfügung.





MONACO

Das Fürstentum Monaco ist ein unabhängiger Stadtstaat in der Nähe der französisch-italienischen Grenze. Auf einem 4 Kilometer langen und etwa 500 Meter breiten Küstenstreifen beherbergt es etwa 33.000 Menschen, darunter mehrere Tausend Millionäre und Multi-Millionäre, die von der Steuerbefreiung, dem milden Mittelmeerklima und dem glamourösen Ruf der Stadt angezogen wurden.

Monaco wurde im 5. Jahrhundert nach Christus von griechischen Siedlern gegründet und erhielt seinen Namen durch einen zu Ehren Herakles Monoikos errichteten Tempel. Ihren Status als unabhängiges Fürstentum erlangte die Stadt im Laufe des 13. und 14. Jahrhunderts durch die Bemühungen der einflussreichen Familie Grimaldi. Um diesen Status im Laufe der folgenden Jahrhunderte zu bewahren, waren erhebliche diplomatische Winkelzüge erforderlich,

und nicht selten sah sich das Fürstentum gezwungen, sich unter die Schutzherrschaft fremder Mächte zu stellen. Am Ende gelang es den Grimaldi jedoch immer, ihren Kopf aus der Schlinge (bzw. der Guillotine) zu ziehen und ihren Herrschaftsanspruch zu bewahren. Mitte des 18. Jahrhunderts blühte Monaco dank seines Spielcasinos zu einem Mekka der Reichen und Schönen auf, und die dadurch ermöglichte Abschaffung der Steuerpflicht machte den Stadtstaat zu einem sehr begehrten Wohnort für all jene, die ihren Reichtum lieber mit beiden Händen verprassen, als ihn an den Fiskus abzuführen.

Mit Beginn des 21. Jahrhunderts hat Monaco sein Gesicht ein weiteres Mal gewandelt und sich verschiedenen internationalen Bestimmungen unterworfen, wodurch die Zahl der Geldwäscher und anderer dubioser Gestalten gesunken ist und das Fürstentum zu einem perfekten Paradies des Wohlstands wurde – jedenfalls soweit es seine glänzende

Oberfläche betrifft. Das Spielcasino hat stark an Bedeutung verloren, auch wenn es immer noch zu den Wahrzeichen der Stadt gehört, und statt dessen entwickelt sich Monaco allmählich zu einem bedeutenden Finanz- und Wirtschaftszentrum multinationaler Konzerne, und auch der Tourismus kommt nicht zu kurz.

Zur Durchquerung der Stadt benutzt man am besten die öffentlichen Verkehrsmittel, es sei denn man ist als Freelancer auf größere Flexibilität angewiesen. In diesem Fall eignen sich am besten Motorräder, die auch in großer Zahl von der örtlichen Polizei genutzt werden und selbst bei Verkehrsstaus noch einigermaßen gut vorankommen. Mit den Bildern der letzten Formel 1 oder der Rallye Monte Carlo vor





dem inneren Auge kommt man aber auch mit einem schnellen Auto (und einem Blaulicht) noch gut voran.

Das Leben in Monaco ist extrem teuer, vor allem Bauland ist kostbar, weshalb jeder verfügbare Zentimeter genutzt und in beträchtliche Höhen und Tiefen gebaut, ja sogar neues Land dem Meer abgerungen wird. Die meisten Leute, die in Monaco arbeiten, haben ihren Wohnsitz deshalb in den umliegenden französischen Trabantenstädten.

Die verbreitetste Sprache in Monaco ist Französisch, obschon der Staat auch über eine eigene Sprache, das Monegassische, verfügt, die jedoch nur von den etwa 8.000 ursprünglichen Einwohnern gesprochen wird und vom Aussterben bedroht ist. Häufig anzutreffende Sprachen sind außerdem Italienisch und Englisch.

Neben dem Fürstenpalast und dem Casino stellt die Oper von Monte Carlo das kulturelle Zentrum von Monaco dar, daneben gibt es zahlreiche sportliche Veranstaltungen, die hier ausgetragen werden, verschiedene Wagenrennen, Fußball- und Tennis-Turniere, sowie eine Ironman-Veranstaltung und ein hoch dotiertes Pokerturnier. Weitere kulturelle und sportliche Events finden tagtäglich und mit hohem Abwechslungsreichtum statt, je nachdem, welche neuen Trends die sehr modebewusste High Society von Monaco gerade für sich entdeckt hat. Die meisten dieser Veranstaltungen sind jedoch nur den geladenen Gästen zugänglich.

Monaco ist ein Vorbild an Sauberkeit und Sicherheit, mit einer sehr niedrigen Kriminalitätsrate, die vor allem durch eine flächendeckende Videoüberwachung gewährleistet wird. Zu-

sammen mit der spürbaren Einschränkung der Pressefreiheit hat dies schon einige Mal dazu geführt, dass das Fürstentum mit einem Polizeistaat verglichen wurde, aber die Bürger, insbesondere die wohlhabenden Neuzugänge, nehmen dies zugunsten eines wohlbehüteten Lebens gerne in Kauf. In diesem Zusammenhang ist auch die Tatsache zu verstehen, dass noch kein Sterbenswörtchen über die aktuellen Vorgänge an die Ohren der Öffentlichkeit gelangt ist und die Regierung alles in ihrer Macht stehende tut, damit es so bleibt.

須去國更
得且且
心册每
泥册每

TOKUSATSU UND HENSHIN HEROES

Der Begriff „Tokusatsu“ stammt aus dem Japanischen und bedeutet direkt übersetzt „Spezialeffekt“, eigentlich ist damit aber ein ganzes Genre gemeint, das wir im westlichen Kino und Fernsehen als „Phantastik“ bezeichnen würden. (Daneben gibt es noch den großen Bereich der Zeichentrickfilme, die „Anime“ (animierte Bilder) genannt werden.)

Weltweite Bekanntheit hat das Tokusatsu-Genre mit Monsterfilmen wie „Godzilla“ erreicht, aber daneben gibt es auch noch ein besonderes Superhelden-Format namens „Henshin Heroes“ (sich verwandelnde Helden). Im Gegensatz zu den meisten westlichen Superhelden verfügen die Henshin Heroes nicht ununterbrochen über ihre Superkräfte, sondern verwandeln sich zunächst effektiv in ihre Superhelden-Form, bevor sie sich ihren übernatürlichen Gegnern zum Kampf stellen. Außerdem verändern sich ihre Superhelden-Formen mit der Zeit und verbessern sich, um immer gefährlicheren Gegnern gewachsen zu sein. Da beides auch für die Freelancer der Fall ist, zählen sie ebenfalls zu den Henshin Heroes.

Darüber hinaus gibt es im Henshin Heroes Genre noch ein paar andere wiederkehrende Elemente, die an dieser Stelle genauer beschrieben werden sollen, weil sie auch in der Dynamics-Kampagne von Bedeutung sind und der Spielrunde helfen, sich für die Abenteuer in die richtige Stimmung zu versetzen.

Temporäre Verwandlung: Warum sich die japanischen Superhelden nur für einen kurzen Zeitraum verwandeln können, bevor sie wieder zu ihrer normalsterblichen Gestalt zurückkehren, wird nur in den seltensten Fällen erklärt – oft wird allerdings angedeutet, dass die Verwandlung extrem kräftezehrend und in manchen Fällen sogar langfristig tödlich ist. Der Zeitraum der Verwandlung richtet sich meistens nach den dramaturgischen Anforderungen, d.h. sie hält immer lange genug an, um den augenblicklichen Bösewicht vernichten zu können – es sei denn, er ist gerade an der Reihe, die Helden zu besiegen und zu demütigen. Bei einem Rollenspiel wie *Freelancer* sind natürlich konkretere Angaben notwendig, deshalb gilt hier die Regel mit dem 1 Erschöpfungspunkt pro 10 Minuten Verwandlung in eine Henshin-Form, was sich gut mit den meisten Henshin Heroes Geschichten deckt.

Abgeschlossene Rahmenhandlung: Henshin Heroes Serien tun etwas, bei dem sich den meisten Produzenten und Fans vergleichbarer westlicher Fernsehserien die Fingernägel hochrollen würden: Die Serie läuft nur über **eine** einzelne Staffel, in der sich die Handlung zu einem dramatischen, oft tragischen Finale zuspitzt, bei dem die Erzbösewichter ihr verdientes Ende finden (und dabei auch ger-

ne den einen oder anderen Helden mit ins Grab nehmen). Danach ist die Geschichte zu Ende erzählt. Für immer.

Der Grund für diesen verschwenderischen Umgang mit interessanten Hintergrundgeschichten und Charakteren ist einfach: Nichts hält ewig, alles ist vergänglich, und es gibt eine unbegrenzte Menge neuer interessanter Geschichten, die nur darauf warten, erzählt zu werden. Natürlich gibt es in jeder Serie wiederkehrende Konzepte, die ihr eine Staffel-übergreifende Identität verleihen und ein gewisses „episches“ Gefühl vermitteln, aber davon absehen ist jede neue Staffel auch eine Fundgrube neuer Ideen. Genau so ist es auch bei *Freelancer*, das damit ein Unikum unter den Rollenspielen darstellt, da sich die einzelnen Kampagnenhintergründe regelmäßig selbst „wegsprengen“ (mal mehr, mal weniger). Im Gegenzug können sich die Spieler darauf freuen, mit jeder neuen Kampagne einen neuen, frischen Hintergrund vorgesetzt zu bekommen.

Das Mysterium: Eine weitere Eigenschaft einer Henshin Heroes Serie besteht darin, dass die Zuschauer mit einer Reihe von Ereignissen konfrontiert werden, deren Zusammenhänge zunächst ungeklärt bleiben und sich erst später nach und nach enthüllen. Die Hauptfiguren wissen zwar am Anfang oft mehr als die Zuschauer, aber auch sie werden im Verlauf der Geschichte mit Rätseln konfrontiert, die zu ergründen oft zu einem Kernelement der Handlung wird. Der Aufbau eines solchen Mysteriums lässt sich in einer Rollenspielkampagne sehr gut umsetzen, indem man den Spielern kein fertiges Universum vorsetzt (in das sie sich zudem erst hineinlesen müssten), sondern sie sofort losspielen und ihren Wissensstand durch die Augen ihrer Spielercharaktere erweitern lässt. Und weil die Spielercharaktere bei *Freelancer* immer im Zentrum der Handlung stehen, ist auch sichergestellt, dass die Spieler im Verlauf der Kampagne den gesamten Hintergrund quasi „am eigenen Leib“ erfahren.

Dualität: In einer Henshin Heroes Serie treffen nicht zufällige Helden auf zufällige Monster. Statt dessen stehen die Kräfte der Helden mit denen ihrer Gegner in einem **sehr** engen Zusammenhang, für den es immer einen tiefen, geheimen und oft böartigen Grund gibt. Diesen Grund aufzuspüren, ist eine wichtige Aufgabe, die sich die meisten Henshin Heroes früher oder später auf den Leib schreiben, auch wenn sie sich am (bitteren) Ende womöglich wünschen, niemals diesen Pfad beschritten zu haben. Dadurch erhält die Geschichte oft eine tragische Note, die sich wunderbar in die bunte Welt der Action-Helden und ihrer Superkräfte hinein mischt. Und ohne zuviel zu verraten, ist das bei *Freelancer* natürlich ganz genauso.

変身



Pen&Paper-Rollenspiele sind hochgradig suchterzeugend! Wer sich einmal mit ihnen beschäftigt, kommt möglicherweise niemals mehr davon los.

LIEBE SPIELERINNEN, LIEBE SPIELER!

Herzlich Willkommen bei *Freelancer Dynamics*! Hier haben Sie die Möglichkeit, in der Rolle eines Elementarmagiers die Menschheit vor gefährlichen Monstern aus fremden Universen zu beschützen. Sie können ihn wie eine Figur steuern, die Sie über ein Spielbrett bewegen, und dabei auf verschiedene Regeln zurückgreifen, um es mit Gegnern und anderen Herausforderungen aufzunehmen. Oder sie betrachten ihn wie den Hauptdarsteller einer interaktiven (Fernseh-)Serie, dessen Aktionen sie nach Belieben selbst steuern können. Oder aber Sie greifen gleichzeitig auf beide Möglichkeiten zurück, und dann befinden Sie sich schon mitten im *Rollenspiel*.

Der Schauplatz dieses Spiels ist unsere eigene Welt, morgen in einem Jahr, altvertraut und doch voller ungeahnter Möglichkeiten. Das Genre, in dem wir uns befinden, nennt sich *Tokusatsu* (siehe links), seine Helden sind die *Henshin Heroes*: Menschen wie du und ich mit der Fähigkeit, ihr Schicksal nach ihren eigenen Wünschen zu gestalten und dabei sogar die Gesetze der Realität selbst auszuhebeln, indem sie für einen kurzen Moment die Schwelle zwischen den Universen überschreiten und eine Gestalt annehmen, in der sie es mit ihren übernatürlichen Feinden aufnehmen können.

Dieses Buch gibt Ihnen die Möglichkeit, einen solchen Helden, einen **Freelancer**, zu erschaffen. Entscheiden Sie sich für ein Element und lassen Sie Ihren Freelancer dieses Element ganz und gar verkörpern! Lassen Sie ihn mächtig wie Feuer, geschmeidig wie Wasser oder unnachgiebig wie Metall sein. Ringen Sie gefährliche Gegner nieder, verbessern Sie die Fähigkeiten Ihres Charakters und wählen Sie ein zweites Element für ihn. Und eine drittes und so weiter, bis Ihr Freelancer in der Lage ist, unvorstellbare Herausforderungen zu bestehen.

Die Grundregeln, auf denen *Freelancer Dynamics* beruht, finden Sie im *Freelancer Hexxagon* Hardcoverband oder als kostenlosen Download auf www.freelancer-rpg.de. Die Kampagne für Ihr Freelancer-Team finden Sie im Kampagnenband *Freelancer Dynamics: Invasion*.

EIN FREELANCER WERDEN

Was bringt einen Menschen dazu, zu einem Freelancer zu werden? Wird man aus eigener Kraft zu einer solchen Person, oder hat da auch eine unergründliche Schicksalsmacht ihre Finger im Spiel? Nun, falls es jemanden geben sollten, der eine Antwort auf diese Fragen hat, so schweigt er hartnäckig. Alles, was wir im Moment wissen, ist das es mit den *Emorphern* beginnt.

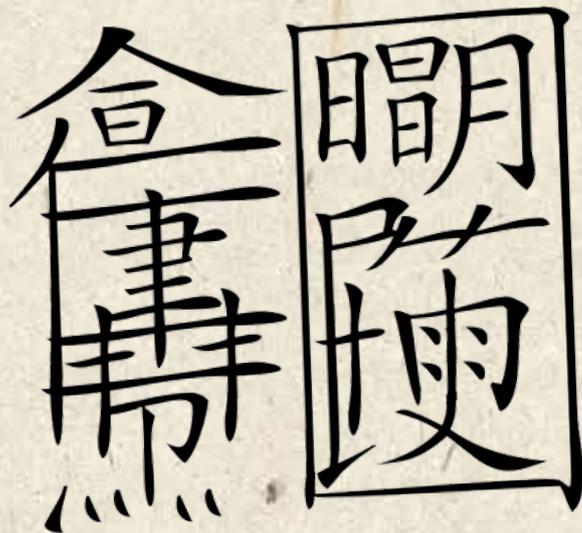
Dieser Begriff wurde von einigen dubiosen Wissenschaftlern geprägt, die extrem gut dafür bezahlt werden, dass sie ihre Erkenntnisse niemals veröffentlichen. Er beschreibt Personen auf der ganzen Welt, die über die seltene Gabe verfügen, die Realität nach ihren Wünschen beeinflussen zu können. Einige behaupten, die Gabe wäre gar nicht so selten, sondern würde in jedem von uns stecken, so dass ein großer Teil der unendlich vielen Universen mit mächtigen Varianten unserer Selbst angefüllt sei, aber dies ist eine Behauptung,

die mit Vorsicht genossen werden muss, da sie jede Form wissenschaftlicher Beweisbarkeit sprengt.

Jedenfalls kann ein Emorpher aus jedem Winkel der Welt stammen und auf jede nur denkbare Weise aufgewachsen sein, vom wohlbehüteten Sprössling einer Großunternehmerfamilie bis zum alleingelassenen Straßenkind. Irgendwann macht sich dann seine *Gabe* bemerkbar und erlaubt ihm einen unaufhaltsamen Aufstieg in Richtung seiner Wunschkarriere. Man kann es sich so vorstellen: Wenn ich mir etwas Schwieriges vornehme, dann besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass es klappt oder nicht klappt. Die Gabe eines Emorphers stellt in diesem Fall sicher, dass es klappt, ganz egal wie die klein die Wahrscheinlichkeit auch sein mag. Und das geschieht nicht wie von Zauberhand, sondern ist eine Kombination aus Entschlossenheit, Fleiß und dem Glück des Tüchtigen.

Während unser Charakter also dabei ist, seine Träume zu verwirklichen, wird das Corps auf ihn aufmerksam. Männer in schwarzen Anzügen laden ihn zu einer Unterhaltung ein und klären ihn über seine Kräfte und die damit verbundene Verantwortung auf: Er ist ein „Emorpher“, der die Realität zu seinen Gunsten verändern kann. Welchen Ursprung diese Gabe hat, weiß (angeblich) niemand, aber sie ist eine Tatsache. Und weil die Gabe inzwischen von Tausenden von Emorphern über den ganzen Globus verstreut bewusst oder unbewusst eingesetzt wird, ist die Realität, die einst wie ein dicker, schützender Teppich über der Welt lag, dünn geworden. An einigen Stellen ist sie so dünn, dass sich Löcher und Risse bilden, die es den Bewohnern fremder Welten erlauben, zu uns herüberzukommen.

Eine dieser Welten ist das geheimnisvolle „Arkadien“, ein Paralleluniversum der Erde, aus dem monströse Wesen zu uns herüberkommen, die nur Tod und Zerstörung im Sinn haben und sich mit normalen Waffen nicht aufhalten lassen. Schlimmer wiegt jedoch, dass einige der Eindringlinge auch



intelligent zu sein scheinen und bestimmte Ziele verfolgen, die nichts gutes ahnen lassen. Übergriffe von arkadischen Eindringlingen finden inzwischen überall auf der Welt statt, besonders konzentriert treten sie im Mittelmeerraum, vor allem in Ägypten, auf.

Allen arkadischen Eindringlingen ist gemeinsam, dass sie sich bei ihrer Vernichtung in einem Haufen Papierfetzen auflösen. Jeder dieser Papierfetzen ist etwa Handteller-groß und mit einem seltsamen, hochkomplizierten Zeichen beschrieben. Das Corps hat großes Interesse daran, dass die Zettel nach der Vernichtung eines Eindringlings vollständig eingesammelt, eingeschweißt und per Kurier an das Hauptquartier geschickt werden, weil die begründete Befürchtung besteht, dass sich die Arkadier mithilfe der Zettel einen Brückenkopf für spätere Übergriffe schaffen.

Zum Glück hat das Corps überall in der Welt Artefakte aufgestöbert, die in den Händen eines Emorphers erstaunliche Kräfte freisetzen können. Die wichtigsten davon sind die *Henshin-Kristalle* (Seite 26), die es ihnen erlaubt, sich mit der richtigen Handhabung, die viel Übung, Konzentration und Willenskraft erfordert, in einen arkadischen Elementarmagier zu verwandeln. Diese Verwandlung wird „Henshin“ genannt. Sie ist nicht nur optischer Natur, sondern durchdringt den Emorpher ganz und gar, so dass er die angenommene Form mit Herz und Seele verkörpert.

All diese Informationen lassen die Männer in Schwarz wie einen kalten Regenguss auf unseren Charakter hinabgehen, der erst einmal eine Weile braucht, um sein Weltbild an die neuen Gegebenheiten anzupassen. Eigentlich weiß er aber schon in seinem Innern, dass es die Wahrheit ist, denn er erinnert sich vage an ein früheres Leben, in dem er ein anderer Mensch in einer fremden Kultur war, der über ähnliche Kräfte verfügte, die ihm nun die Henshin-Kristalle zur Verfügung stellen. Seine Erinnerungen an dieses Leben sind wie bruchstückhafte Träume, die kurz nach dem Erwachen zu verschwommenen Schemen zerfallen, wenn man einmal von einem einzelnen, vorherrschenden Bestandteil absieht: Die Anwesenheit einer ultimativen Bedrohung, die als „Der Finale Zerstörer“, manchmal auch „Welt-Beender“ oder „Das Ende der Welt“ bezeichnet wird, und das Gefühl einer bevorstehenden Konfrontation auf Leben und Tod beinhaltet. Wann genau es zur Konfrontation kommen und wie diese aussehen wird, weißt der Charakter jedoch nicht.

Um sich auf diese Konfrontation vorzubereiten, aber auch aus allgemeiner Neugier und Abenteuerlust lässt sich der Charakter auf das Angebot des Corps ein: Er bekommt leihweise einen Henshin-Kristall seiner Wahl und wird vom Corps daran ausgebildet. Anschließend reist er gemeinsam mit anderen seiner Art durch die Weltgeschichte, darf ein Leben im Luxus mit dickem Spesenkonto führen und kämpft dafür im Namen des Corps gegen die monströsen

Eindringlinge. Welche elementare Farbe er wählt, bleibt allein ihm überlassen, aber er weiß in den meisten Fällen instinktiv und von Anfang an, für welches Element er sich am besten eignet, also fällt die Wahl nicht schwer.

Doch schnell beginnt die Farbe des tollen Abenteuerlebens von den Wänden zu blättern. Die Kämpfe sind brutal und verlustreich, und obwohl die Heilkräfte der Charaktere dafür sorgen, dass es selten zu Todesfällen kommt, tragen sie mit der Zeit doch einiges an körperlichen und seelischen Narben davon. Gleichzeitig ist die finanzielle Unterstützung durch das Corps zwar makellos, aber jede andere Unterstützung – vor allem in Form von Informationen – wird den Emorphern leider vorenthalten. Statt dessen sind sie ständigem Misstrauen und Bespitzelungsversuchen durch ihren Arbeitgeber ausgesetzt. Spätestens nach seinem ersten Gefecht gegen andere seiner Art, die vom rechten Pfad abgekommen sind, beginnt sich unser Charakter zu Recht zu fragen, was eigentlich der richtige Pfad ist. Ist es der Pfad des Corps? Und was genau sind eigentlich die Ziele des Corps?

Letzten Endes erkennt der Charakter, dass er für das Corps nichts weiter ist als eine gefährliche Waffe, und dass man ihn bewusst bevormundet, um ihn unter Kontrolle zu halten. Und genau dieser Kontrollversuch ist es, der ihn letztlich dazu bringt, sich vom Corps loszusagen und seine eigenen Wege zu gehen.

Zum Glück für alle Beteiligten hat das Corps für diesen Fall einen Status Quo gefunden, mit dem auch die meisten Emorpher leben können: Sie werden zu *Freelancern*, freien Mitarbeitern des Corps, die sich für einzelne Aufträge anwerben lassen und ansonsten einen Eid leisten, ihre Kräfte nicht zur eigenen Machtbereicherung einzusetzen. Im Gegenzug dürfen sie ihre Henshin-Kristalle behalten und den größten Teil ihres gewohnten Lebens normal fortsetzen.

Zu Beginn der kommenden *Freelancer Dynamics: Invasion* Kampagne wird der Charakter mit einigen anderen nach Monaco gerufen. Dort sollen sie im offiziellen Auftrag von Interpol (der Mutterorganisation des Corps) Ermittlungen darüber anstellen, was es mit den zahlreichen Überfällen und Entführungen auf sich hat, von denen die Stadt in letzter Zeit heimgesucht wird. Andere *Freelancer*-Bücher beinhalten andere Schauplätze und andere Herausforderungen, aber ihnen allen ist gemeinsam, dass die Freelancer dazu berufen sind, unschuldige Menschen gegen die Mächte des Chaos zu verteidigen, ohne dabei der Einflüsterung ihrer eigenen Macht zu erliegen und zu den Monstern zu werden, gegen die sie eigentlich kämpfen sollen.

Weitere Hinweise zum Werdegang und Hintergrund der Freelancer können Sie dem Grundregelwerk *Freelancer Hexxagon* und der *Freelancer*-Homepage www.freelancer-rpg.de entnehmen.



DAS ENSEMBLE

Freelancer Dynamics ist ein Ensemble-Rollenspiel, d.h. es stehen nicht ein oder zwei Charaktere im Mittelpunkt, sondern ein ganzes Team, das aus sovielen Mitgliedern besteht, dass es den Rahmen einer normalen Spielrunde aus 3 bis 5 Spielern sprengen würde. Jeder Spieler stellt sich deshalb vor Beginn der Kampagne nicht einen, sondern zwei Freelancer zusammen. Während der laufenden Kampagne wechseln sich die Charaktere dann ab, in einer einzelnen Episode spielt jeder Spieler also üblicherweise nur einen Charakter.

Je nach gewähltem **Kampagnenstil** kommen bei der Charaktererschaffung bestimmte Regeln und Einschränkungen zur Anwendung, deshalb legt der Spielleiter diesen Stil noch vor der Charaktererschaffung gemeinsam mit seinen Spielern fest. Zur Auswahl stehen:

Freestyle

Bei diesem Stil ist alles erlaubt: Jeder Freelancer darf auf eine beliebige Art und Weise zusammengestellt werden. Das Aussehen der einzelnen Team-Mitglieder darf beliebig stark

voneinander abweichen und es dürfen auch mehrere Team-Mitglieder derselben Thematik folgen. Allerdings kann der Spielleiter eigene Einschränkungen einführen, z.B. auf den Einsatz von Dynamo-Rüstungen verzichten.

Klassik

Alle Freelancer des Teams haben in ihrer verwandelten Form den selben optischen Stil, dieser darf jedoch beliebig festgelegt werden. Davon abgesehen gibt es keine Einschränkungen zu beachten.

Super-Klassik

Alle Team-Mitglieder haben in ihrer verwandelten Form den selben optischen Stil, der darüber hinaus immer auf Dynamo-Rüstungen basieren muss. Auch außerhalb ihrer verwandelten Form tragen die Freelancer eine Art Uniform, die sie als Mitglieder ihres Teams erkennbar macht.

Super-Klassik R

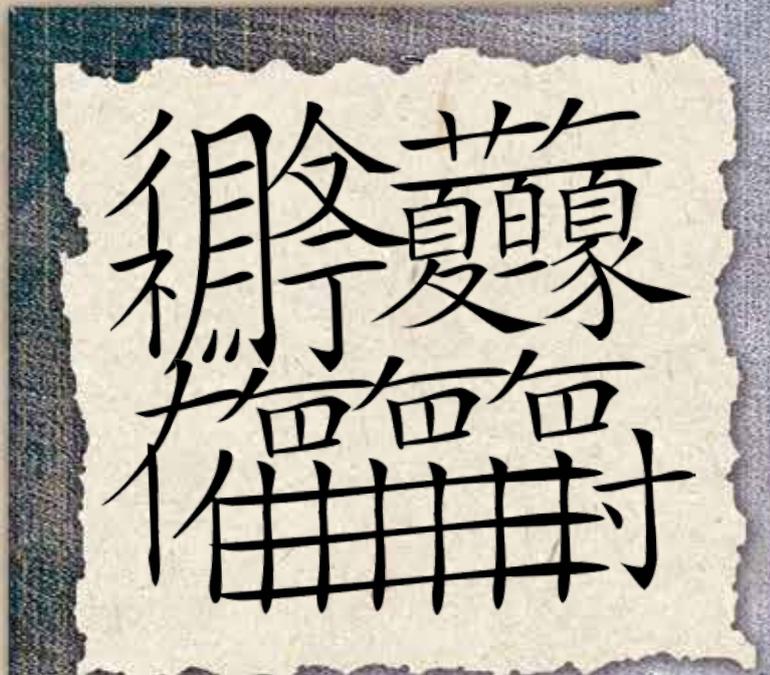
Wer eine ECHTE *Freelancer Dynamics* Kampagne spielen will, der spielt Super-Klassik R. Diese Variante funktioniert wie Super-Klassik, darüber hinaus besteht das Team aus genau **zehn** Mitgliedern, die für ihre primäre Henshin-Form jeweils eine arkadische Farbe auswählen dürfen, die von keinem anderen Mitglied gewählt werden darf – für jede Farbe gibt es also genau ein Mitglied. Die sekundäre und jede weitere Henshin-Form darf frei gewählt werden. Ausnahme ist die graue arkadische Form, von der es zwei Freelancer gibt, einen Grau-Silber, einen Grau-Gold (spätere Formen können frei gewählt werden), sowie einen Prisma-Magier.

Nachdem der Kampagnenstil feststeht, muss noch entschieden werden, auf welcher Stufe die Freelancer in die Kampagne einsteigen. Wir empfehlen Anfangsstufen zwischen 3 und 10, je nachdem ob die Spieler und ihre Freelancer schon Erfahrungen, z.B. mit *Hexxagon*, sammeln konnten.

DER ERSTE CHARAKTER

Wenn Sie zum ersten Mal *Freelancer* spielen, können Sie entweder einen Archetypen (Seite 16 und 17) übernehmen, oder Sie verwenden die folgenden vereinfachten Erschaffungsregeln:

- Der Freelancer beginnt das Spiel auf der 5. Stufe. Er hat einen Bewegungswert von 5 und einen Lebenspunktwert von 15. Den anderen Eigenschaften (Körperkraft, Gewandtheit, Handwerk und Weisheit) werden die Werte 10, 9, 8 und 8 zugewiesen.
- Nun werden drei beliebige Fertigungsgruppen von der Liste in *Freelancer Hexxagon* Seite 34 ausgewählt und ihnen die Werte 6, 6 und 3 zugewiesen.
- Anschließend werden vier zum Freelancer passende Wissensbereiche von der Liste in *Freelancer Hexxagon* Seite 38 ausgewählt.
- Der Freelancer erhält eine primäre und eine sekundäre Henshin-Form von der Liste auf Seite 26. In seiner primären Henshin-Form verfügt er über eine Formstufe von 5, in seiner sekundären Form über eine Formstufe von 2. Es werden die Auswahl-Fähigkeiten der Standard-Laufbahn verwendet. Spezialangriffe werden unten im Charakterbogen eingetragen.
- Der Freelancer bekommt eine schwere Pistole (Reichweite 5, Schaden 3, Präzision HW+10, Vektor GE, Munition 6) und eine Dynamorüstung Mk2 (Seite 55).
- Zum Abschluss bekommt der Freelancer einen Namen sowie einen kurzen beruflichen und privaten Werdegang, und das Spiel kann beginnen!



DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Ein Freelancer besteht aus seinem **Charakterhintergrund** und seinen **Spielwerten**. Bei der Auswahl des Hintergrunds und der Ausarbeitung der Vorgeschichte sind den Spielern keine Grenzen gesetzt – erlaubt ist, was gefällt.

Bei den Spielwerten müssen die folgenden Erschaffungsregeln befolgt werden. In diesem Kapitel tauchen viele Regelbegriffe auf, die in den *Freelancer Hexxagon* Spielregeln ab Seite 30 erläutert werden (die Regeln stehen außerdem auf www.freelancer-rpg.de zum kostenlosen Download zur Verfügung).

GENERIERUNGSPUNKTE

Freelancer werden mithilfe von Generierungspunkten (GP) erschaffen. Die Anzahl Generierungspunkte, aus denen ein Freelancer besteht, ist abhängig von seiner Charakterstufe. Auf der 1. Stufe bekommt ein Freelancer 150 Generierungspunkte; auf allen späteren Stufen bekommt er Generierungspunkte in Höhe der Stufe, in die er aufsteigt, **x5**, also 10 GP bei Erreichen der 2. Stufe, 15 GP bei

Erreichen der 3. Stufe, usw. Siehe hierzu auch die unten aufgeführte Charakterstufen-Tabelle.

Die GP dürfen eingesetzt werden, um die vier Eigenschaftswerte **Körperkraft** (KK), **Gewandtheit** (GE), **Handwerk** (HW) und **Weisheit** (WE) zu steigern und um **Fertigkeitsgruppen** zu erwerben.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Wert	GP-Kosten
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55
11	66
12	78
13	91
14	105
15	120

Die 150 GP, die ein Freelancer zu Beginn seiner Karriere (Aufstieg auf die 1. Stufe) erhält, müssen bei der Erschaffung vollständig ausgegeben werden. Alle später erhaltenen GP dürfen dagegen aufgespart und zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt investiert werden.

BEWEGUNGSWERT & LEBENSPUNKTEWERT

Jeder Freelancer verfügt über einen Bewegungswert (BW) von 5 und einen Lebenspunktwert (LP) von 10 + Charakterstufe.

EIGENSCHAFTEN

Jede der vier Eigenschaften **Körperkraft** (KK), **Gewandtheit** (GE), **Handwerk** (HW), und **Weisheit** (WE) muss mit einem Eigenschaftswert zwischen 3 und 15 versehen werden. Die dafür zu

entrichtenden Generierungspunkte können der Charaktererschaffungstabelle entnommen werden. Für eine Erklärung der Eigenschaften siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 32.

FERTIGKEITSGRUPPEN

Mit den GP, die nach dem Erwerb der Eigenschaften übrig sind, dürfen Fertigungsgruppen erworben werden. Zur Auswahl stehen **Sportler**, **Wildnisexperte**, **Künstler**, **Akrobat**, **Computerexperte**, **Mechaniker**, **Handwerker**, **Spion**, **Dieb**, **Rettungssanitäter**, **Fahrer**, **Pilot** und **Seefahrer**. Im Gegensatz zu den Eigenschaften ist es dem Spieler überlassen, welche Fertigungsgruppen er für seinen Freelancer erwerben möchte. Jede erworbene Fertigungsgruppe muss mit einem Wert zwischen 3 und 15 versehen werden; auch hierzu wird die Charaktererschaffungstabelle herangezogen. Für eine Erklärung der Fertigungsgruppen (und den dazugehörigen Fertigkeiten) siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 33.

Auf Wunsch darf ein Spieler für seinen Freelancer eigene Fertigungsgruppe definieren, indem er ihnen einen Namen gibt (z.B. „Motorradrocker“) und aus allen zur Verfügung stehenden Fertigkeiten fünf beliebige auswählt (z.B. Motorräder, Fahrzeugmechanik, Musizieren, Orientierung, Erste Hilfe), die zu dieser Fertigungsgruppe gehören.

CHARAKTERSTUFEN

Charakterstufe	Generierungspunkte (GP)	Formstufen der Henshin-Formen
1	150	1
2	160	2
3	175	3
4	195	4/1
5	220	5/2
6	250	6/3
7	285	7/4
8	325	8/5/2
9	370	9/6/3
10	420	10/7/4
11	475	11/8/5
12	535	12/9/6/3
13	600	13/10/7/4
14	670	14/11/8/5
15	745	15/12/9/6
16	825	16/13/10/7/4
17	910	17/14/11/8/5
18	1000	18/15/12/9/6
19	1095	19/16/13/10/7
20	1195	20/17/14/11/8/5

WISSENSBEREICHE

Als nächstes dürfen bis zu zehn Wissensbereiche erworben werden. Dies kostet keine Generierungspunkte. Für eine Auflistung der Wissensbereiche siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 38.

Das Maximum von zehn Wissensbereichen muss nicht sofort ausgeschöpft, sondern es dürfen zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt neue Wissensbereiche hinzugefügt werden, wenn es passend erscheint. Es dürfen auch eigene Wissensbereiche entworfen werden, aber kein Wissensbereich darf so gewählt werden, dass er mehrere der bestehenden Wissensbereiche zusammenfasst.

HENSHIN-FORMEN

Zum Schluss wird es etwas komplizierter, denn nun kommen wir zum Erwerb der Henshin-Formen. Auf der **1. Stufe**, auf der **4. Stufe** und auf **jeder weiteren durch vier teilbaren Stufe** erlernt ein Charakter eine neue Henshin-Form. *Ein Freelancer, der das Spiel auf der 5. Stufe beginnt, besitzt zum Beispiel zwei Henshin-Formen.*

Jede Henshin-Form verfügt über eine **Formstufe**, die auf der Charakterstufe des Freelancers beruht: Die erste von einem Freelancer erworbene Henshin-Form verfügt über eine Formstufe in Höhe seiner Charakterstufe, die zweite Form hat eine Formstufe in Höhe seiner Charakterstufe **minus 3**, die dritte Form in Höhe seiner Charakterstufe **minus 6**, usw. Die Stufentabelle auf der linken Seite veranschaulicht, wie viele Henshin-Formen mit welcher Formstufe ein Freelancer auf einer jeweiligen Charakterstufe besitzt. *Ein Freelancer, der das Spiel auf der 5. Stufe beginnt, besitzt zum Beispiel eine Henshin-Form mit Formstufe 5 und eine zweite Henshin-Form mit Formstufe 2.*

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Für jede Stufe einer Henshin-Form darf ein Freelancer drei von dieser Form zur Verfügung gestellte Spezialfähigkeiten auswählen. Die bei jeder Henshin-Form aufgeführte **Standard-Laufbahn** gibt an, welche Fähigkeiten auf welchen Stufen gewählt werden. Viele Spezialfähigkeiten können mehrmals ausgewählt werden, wodurch sich ihr **Grad** um jeweils +1 erhöht.

LETZTE DETAILS

Nachdem die Eigenschaften, Fertigungsgruppen, Wissensbereiche, Henshin-Formen und Spezialfähigkeiten feststehen, können sie im Charakterbogen eingetragen werden – eine Kopiervorlage finden Sie auf www.freelancer-rpg.de. Außerdem bekommt der Freelancer noch Waffen und Ausrüstung seiner Wahl (Seite 55 bzw. *Freelancer Hexxagon*, Seite 92). Damit ist der regeltechnische Teil der Charaktererschaffung abgeschlossen.

ZUSAMMENFASSUNG CHARAKTERERSCHAFFUNG

1. Der Spielleiter legt fest, auf welcher Stufe die Freelancer in die Kampagne einsteigen und wie viele Generierungspunkte ihnen dadurch zur Verfügung stehen.
2. Jeder Freelancer investiert seine Generierungspunkte in die Steigerung seiner vier Eigenschaften Körperkraft, Gewandtheit, Handwerk und Weisheit. Jede Eigenschaft muss mit einem Wert zwischen 3 und 15 erworben werden.
3. Jeder Freelancer verfügt automatisch über einen Bewegungswert von 5 und einen Lebenspunktwert von 10 + Stufe des Charakters.
4. Übrig gebliebene Generierungspunkte dürfen nun in Fertigungsgruppen investiert werden. Jede erworbene Fertigungsgruppe muss einen Wert zwischen 3 und 15 erhalten.
5. Jeder Freelancer wählt bis zu 10 Wissensbereiche aus.
6. Nun wählt jeder Freelancer eine Anzahl im zur Verfügung stehender Henshin-Formen aus und notiert sie zusammen mit ihrer Formstufe und ihren Spezialfähigkeiten.

直圓女
旦言夫殺
陝西共社
玉自村主社

SCHAU- SPIELERIN

Durch deine Filme, deine Songs und deine Tätigkeit als Photomodell bist du berühmt genug, dass dich die Leute auf der Straße manchmal wiedererkennen, auch wenn deine Medienpräsenz in den letzten Monaten nachgelassen hat, weil du es vorziehst, um den Globus zu jetten, um Monster zu jagen. Mit deinen Fähigkeiten als Anführer und Heiler bist du die treibende Kraft in deinem Team.

	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	9	7	9	7	5	15
Rote Magie	14	7	14	7	8	+25
Grüne Magie	9	10	9	10	5	+10
Rote und Grüne Magie	14	10	14	10	8	+35

Künstler (Menschenkenntnis, Malen, Zeichnen, Singen, Musizieren, Schriftstellerei, Schauspielerei, Verkleiden) 7

Akrobat (Abrollen, Springen, Balancieren, Entfesseln, Zaubertricks, Klettern) 6

Spion (Menschenkenntnis, Sprengstoffe, Waffenbau, Wahrnehmung, Heimlichkeit) 5

Fahrer (Kettenfahrzeuge, Hovercrafts, PKWs, LKWs, Motorräder, Fahrzeugmechanik) 4

Wissen: Architektur, Kunstwissenschaft, Literaturwissenschaft, Martial Arts, Überwachungstechnologie

ROTE MAGIERIN, STUFE 5

Feuerschild (passiv): Der Feuerschild kann mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken aktiviert werden und bleibt bis zu 5 Minuten lang aktiv. Die Rote Magierin und alle verbündeten Kämpfer in angrenzenden Feldern erhalten einen Bonus +5 auf Verteidigungswürfe gegen Feuerschaden.

Koordination (passiv): Die Rote Magierin darf einmal pro Runde bei ihrer Aktivierung einen verbündeten Kämpfer um 1 Feld verschieben. Außerdem darf sie einem verbündeten Kämpfer ein Ziel zuweisen. Greift der Kämpfer das zugewiesene Ziel an, so bekommt er einen Bonus von +2 auf den Präzisionswert seines Angriffs.

Feuersprung (aktiv): Der Feuersprung verbraucht die Bewegung und Handlung der Roten Magierin in der laufenden Runde. Sie darf eine geradlinige oder gebogene Bewegung mit einer Maximalreichweite von 5 Feldern bzw. 15 Metern durchführen. Der Feuersprung ist laut und hell. Er darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 2 Aktionsmarken.

Feuerlandung (aktiv): Wenn die Rote Magierin stürzt, dann darf sie sofort diese Fähigkeit einsetzen, um sicher und ohne Sturzschaden zu landen. Sie darf die Fähigkeit auch mit einem Sturmangriff kombinieren, bei dem sie 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.

Ultra-Powerup (aktiv): Die Rote Magierin kann eine Handlung und 2 Aktionsmarken

einsetzen und bekommt dafür 5 Aktionsmarken zurück. Aktionsmarken, die über ihr Maximum hinausgehen, verfallen

GRÜNE MAGIERIN, STUFE 2

Wildnisbewegung (passiv): Vegetationsgelände erschwert die Bewegung der Grünen Magierin nicht. Statt dessen erhält sie in Vegetationsgelände einen Bewegungswert und Kletter-Bewegungswert in Höhe ihres Bewegungswerts. Außerdem bekommt sie bei Kletterproben in Vegetationsgelände und bei Festklammer-Proben, einschließlich der Proben, die dazu dienen, sich nicht abschütteln zu lassen, einen Bonus von +5.

Regeneration (aktiv): Die Grüne Magierin kann eine Handlung einsetzen, um sich selbst 4 Lebenspunkte zurückzugeben, wobei ihr aktuelles Lebenspunkte-Maximum nicht überschritten werden darf. Die Regeneration darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke und gibt der Grünen Magierin nur 1 Lebenspunkt zurück.

Heilung (aktiv): Die Grüne Magierin bekommt einen Bonus +5 auf ihre Erste-Hilfe-Proben (dieser Bonus gilt auch im unveränderten Zustand). Außerdem kann sie eine Handlung und eine beliebige Anzahl Aktionsmarken einsetzen, um einem anderen, von ihr berührten Charakter (in einem angrenzenden Feld) Lebenspunkte zurückzugeben, wobei dessen aktuelles Lebenspunkte-Maximum nicht überschritten werden darf. Für jede eingesetzte Aktionsmarke erhält der behandelte Charakter 2 Lebenspunkte zurück.

Entgiftung (passiv): Die Magierin darf eine Handlung und 4 Aktionsmarken einsetzen, um bei sich selbst oder einem von ihr berührten Charakter bis zu 4 Giftmarken zu entfernen. Die Entgiftung wirkt auch gegen Krankheitserreger und mit ihrer Hilfe können Speisen und Getränke gereinigt werden.



Karmafertigkeit: Talent. Du darfst bei deinen Verteidigungswürfen zwei Würfel werfen und das bessere Würfergebnis auswählen. Weisen beide Würfel das selbe Würfergebnis auf, so zählt das Würfergebnis statt dessen als 1.

Angriff	Aw	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Explosiver Feuerangriff	3	20(E)	9	GE+5	GE	Feuerschaden
Streu-Feuerangriff	2	S	9	GE+5	GE	Feuerschaden
Eleganter Feuerangriff	2	20	9	GE+5	GE	Feuerschaden, Eleganz
Pflanzenangriff	2	15	7	KK+5	KK	—
Anderthalbhänder (in Dynamorüstung)	0	WL 2	6	GE+11	GE	—
Zwei leichte Dynamics-Pistolen	0	3	6	HW+3	GE	Mun (5/5), Feuer-/Kälteschaden

KOPFGELD-JÄGER

Früher hast du dir mit halsbrecherischen Filmstunts deine Brötchen verdient und nebenbei noch Jagd auf flüchtige Kriminelle gemacht. Heute sieht deine Tätigkeit ganz ähnlich aus, nur hat die Härte der Stunts und die Gefährlichkeit der „Kriminellen“ erheblich zugenommen. Mit kühler Logik bist du der planerische Kopf des Teams.



Karmafertigkeit: Geschenk des Himmels. Du darfst einen von dir geworfenen Würfel nach dem Würfeln auf einen beliebigen Wert drehen. Diese Gabe darf einmal pro Szene kostenlos eingesetzt werden. Der zweite Einsatz der Gabe in-

	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	7	7	9	9	5	15
Blaue Magie	7	7	14	14	8	+25
Weißer Magie	7	7	12	12	5	+10
Blaue und Weiße Magie	7	7	17	17	8	+35

- Fahrer** (Kettenfahrzeuge, Hovercrafts, PKWs, LKWs, Motorräder, Fahrzeugmechanik) 7
- Wildnisexperte** (Reiten, Spurenlesen, Orientierung, Survival, Wahrnehmung, Heimlichkeit) 6
- Sportler** (Fallschirmspringen, Laufen, Schwimmen, Tauchen, Klettern, Springen) 5
- Mechaniker** (Fahrzeugmechanik, Industriemechanik, Luftfahrtmechanik, Seefahrtmechanik, Schlösserknacken) 4
- Wissen:** Anthropologie, Forensik, Psychologie, Sicherheitselektronik, Zoologie

nerhalb der selben Szene kostet 1 Aktionsmarke, der dritte Einsatz 2 Aktionsmarken, usw.

BLAUER MAGIER, STUFE 5

Nebelwand (passiv): Die Nebelwand kann mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken aktiviert werden und bleibt so lange aktiv, bis der Blaue Magier sie abschaltet oder seine Form beendet. Sie bewegt sich mit dem Magier. Der Magier und alle verbündeten Charaktere in einer Entfernung von bis zu 5 Feldern erhalten einen Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe und auf Heimlichkeits-Proben. Die Sicht des Magiers und seiner Verbündeten wird durch den Nebel nicht beeinträchtigt. Bei mehreren überlappenden Nebelfeldern gilt nur der höchste Bonus, eine Kombination mit Boni aus anderen Quellen (z.B. Innere Dunkelheit) ist jedoch erlaubt. Der Magier darf die Wirkung von Rauch im Wirkungsbereich der Nebelwand jederzeit auf Wunsch negieren; verzichtet er darauf, so gelten die beiden Wirkungen kumulativ.

Wasserblock (aktiv): Wird der Blaue Magier zum Ziel eines Nahkampfangriffs, so darf er sofort 1 Aktionsmarke einsetzen und erhält einen Bonus von +10 auf seinen Verteidigungswurf gegen diesen Angriff. Der Wasserblock darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 3 Aktionsmarken.

Wasseratmung (passiv): Der Blaue Magier kann unter Wasser atmen.

Wasserbewegung (aktiv): Der Blaue Magier bekommt eine Wasserbewegung mit seinem Bewegungswert. Die Wasserbewegung darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

Kontrollierter Angriff (aktiv): Magische Wasserangriffe erleiden keine Abzüge für Schüsse in den Nahkampf, außerdem darf der Magier beim Einsatz des Streuangriffs ein Feld auswählen, in dem keine Schadenswirkung auftritt.

Schutzschild (aktiv): Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann sich der Blaue Magier mit einem Schutzschild umgeben. Gegen alle Angriffe, die aus einer Entfernung von 2 oder mehr Feldern gegen ihn gerichtet werden und den GE-Vektor verwenden, erhält er einen Bonus von +5 auf seinen Verteidigungswurf.

WEISSER MAGIER, STUFE 2

Hagelsturm (aktiv): Mit 3 Aktionsmarken und einer Handlung darf sich der Weiße Magier mit einem Hagelsturm umgeben. Solange der Hagelsturm aktiv ist, erleiden alle Kämpfer (Freund und Feind), die sich am Anfang oder Ende ihrer Aktivierung in angrenzenden Feldern aufhalten, einen Angriff mit Sch 1, Pr 11+WE, Vt GE, Kälteschaden. Der Hagelsturm bewegt sich mit dem Magier und bleibt so lange aktiv, bis er mit einer Handlung ausgeschaltet wird.

Grimm (aktiv): Der Weiße Magier kann durch Erschöpfungsmarken nicht bewusstlos werden.

SCHUTZENGEL (VERTRAUTER)

Schutz vor Katastrophen: Bei einer misslungenen Fertigkeitprobe zählt eine Differenz von -1 bis -8 als knapper Fehlschlag, eine Differenz von -9 bis -16 als normaler Fehlschlag und eine Differenz von -17 oder mehr als dramatischer Fehlschlag.

Schutz vor Gefahren: Für jede arkadische Form, in die der Magier verwandelt ist, bekommt er einen Bonus von +2 auf alle Verteidigungswürfe.

Schutz vor dem Tod: Wenn der Magier ins Koma sinkt, wird er automatisch stabilisiert.

Auf die Beine bringen: Wenn der Magier bewusstlos ist oder im Koma liegt, darf er immer dann, wenn er an der Reihe wäre, einen W20 werfen. Bei einem Ergebnis von 19 oder 20 springt er sofort auf die Beine und verwandelt sich in seine primäre Henshin-Form. Ab der nächsten Runde darf er wieder normal handeln.

Angriff	Aw	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Wasserangriff	2	10	8	HW+5	KK	Wasserschaden
Fokussierter Wasserangriff	2	5	8	HW+10	KK	Wasserschaden
Streu-Wasserangriff	2	S	8	HW+5	KK	Wasserschaden
Kälteangriff	2	10	8	WE+5	KK	Kälteschaden
Schwert	0	WL 2	6	HW+9	GE	-
Schwert + Abgesägte Schrotflinte	0	WL 2	8	HW+7	GE	-1 Mun
Abgesägte Schrotflinte	0	S	3	HW+8	GE	Mun (8)
Dynamics Scharfschützengewehr	0	300	7	HW+12	GE	Mun (5), Feuer-/Kälteschaden

FAHRZEUGREGELN

Neben ihrer Rolle als Fortbewegungsmittel und Statussymbol kommen Fahrzeuge bei Freelancer vor allem in Verfolgungsjagden zum Einsatz, wobei besondere Regeln gelten – siehe Seite 21. Werden Fahrzeuge in normalen Actionsszenen benutzt, so verwenden sie dieselben Regeln wie normale Kämpfer (*Freelancer Hexxagon*, Seite 40ff.), mit den folgenden Ausnahmen:

FAHRZEUGEIGENSCHAFTEN

Jedes Fahrzeug verfügt über vier Eigenschaften sowie eine Angabe zum Fahrzeugtyp, zur Fahrzeuggröße und zur Maximalgeschwindigkeit. In jeder Eigenschaft verfügt ein Fahrzeug über 0 bis 7 Sterne. Je mehr Sterne in einer Eigenschaft vorhanden sind, desto besser ist das Fahrzeug in dieser Eigenschaft.

Beschleunigung

Erlaubt die schnelle Reaktion auf veränderte Verkehrsbedingungen, zum Beispiel für gewagte Überholmanöver oder um durch die Lücken von kreuzendem Verkehr zu preschen.

Manövrierfähigkeit

Erlaubt plötzliche Richtungsänderungen und Bremsmanöver, ohne die Kontrolle über das Fahrzeug zu verlieren.

Geländegängigkeit

Erlaubt die Durchquerung von schwierigem Untergrund ohne einen Kontrollverlust oder Schäden am Fahrzeug zu erleiden.

Robustheit

Je robuster ein Fahrzeug ist, desto größer der Schaden, den es verkraften kann, bevor seine Leistung nachlässt.

Fahrzeugtyp

Bei *Freelancer* gibt es die folgenden Fahrzeugtypen: **Motorräder** sind normalgroß (d.h. sie bedecken 1 Feld auf der Karte) und *schmal* (Motorräder mit Seitenwagen zählen dagegen als *normalbreit*). Ein **Geländemotorrad** darf bei Fahrzeugproben seinen Geländebonus doppelt anrechnen, ein **Strassenmotorrad** darf dagegen seinen Beschleunigungsbonus doppelt anrechnen. Jede Beschädigung wird bei einem Motorrad so angerechnet, als hätte es zwei Beschädigungen erlitten. **PKWs** und kleine **LKWs** bedecken zwei hintereinander liegende Felder auf der Karte und zählen als *normalbreit* oder *extrabreit*. Große **Trucks** bedecken drei hintereinander liegende Felder auf der Karte und zählen als *extrabreit*. Noch größere **Riesenfahrzeuge** bedecken eine Anzahl Felder, die in ihrer Beschreibung angegeben ist. Sie normalerweise zu langsam, um an einer Verfolgungsjagd teilnehmen zu können – sollten sie trotzdem schnell genug sein, so zählen sie als *überbreit*, haben aber meist keine größeren Schwierigkeiten damit, im Weg stehende Hindernisse oder Häuserecken einfach zur Seite zu rammen.

Maximalgeschwindigkeit

Fahrzeuge haben eine Maximalgeschwindigkeit, die anhand des realen Vorbilds festgelegt oder aus $50 + (25 \times \text{Beschleuni-}$

gung) errechnet werden kann. Jeder Geschwindigkeitspunkt entspricht etwa 2 km/h, ein Fahrzeug mit einer Maximalgeschwindigkeit von 125 könnte sich also mit bis zu 250 km/h bewegen.

FAHRZEUGERSCHAFFUNG

Die Qualität eines Fahrzeugs ist abhängig von seinem Wert, der sich aus dem Katalogpreis plus den Kosten für das Tuning errechnet. Denn wie jeder Multimillionär bestätigen kann, genügt es nicht, ein teures Auto von der Stange zu kaufen – erst wenn es zusätzlich noch das passende Tuning bekommt, um es mit der Leistungsfähigkeit einer startenden Interkontinentalrakete aufnehmen zu können, wird es zu einem echten Statussymbol! Die folgende Tabelle gibt abhängig vom Fahrzeugwert an, wie viele Sterne auf die vier Fahrzeugeigenschaften verteilt, und wie viele Sterne maximal auf eine Eigenschaft gelegt werden dürfen. Der Wert in Klammern gibt an, wie groß die Summe aus Beschleunigung+Robustheit maximal ausfallen darf.

Fahrzeugwert	Sterne insgesamt	Max.-Sterne pro Eigenschaft
bis 5.000 Euro	3	2(4)
5.001 – 10.000 Euro	4	2(4)
10.001 – 20.000 Euro	5	3(5)
20.001 – 40.000 Euro	6	3(5)
40.001 – 80.000 Euro	7	4(6)
80.001 – 150.000 Euro	8	4(6)
150.001 – 250.000 Euro	9	5(7)
250.001 – 500.000 Euro	10	6(8)
500.001 – 1.000.000 Euro	11	7(9)
1.000.001 – 2.000.000 Euro	12	8(9)
2.000.001+ Euro	13	9(10)

Welchen Wert das Fahrzeug eines Freelancers maximal haben darf, hängt vom Stil der gespielten Kampagne sowie vom Charakter selbst ab. Als Faustregel sollten Freelancer mit niedrigen Fahrzeugfertigkeitwerten nicht mehr als 7 Sterne für ihr Fahrzeug bekommen, während Charaktere mit einem hohen Fahrzeugfertigkeitwert auch 8 Sterne erhalten dürfen und 9 Sterne für Freelancer vorbehalten sein sollten, die sich auch mit dem *Tuning* ihres Fahrzeugs beschäftigen (ausgedrückt durch einen hohen *Fahrzeugmechanik*-Wert und einen passenden Rennfahrer/Mechaniker-Charakterhintergrund). In der Ausrüstungsliste auf Seite 57 werden einige Beispielfahrzeuge vorgestellt, aus denen die Spieler frei wählen dürfen, sofern sie nicht ein real existierendes Fahrzeugmodell bevorzugen.

FAHRZEUGPROBEN

Fahrzeugproben werden auf den HW-Wert + den Fertigkeitwert in *Motorrad*, *PKWs* oder *LKWs* abgelegt, je nachdem, um was für ein Fahrzeug es sich handelt. Bei vielen Fahrzeugproben ist außerdem eine Fahrzeugeigenschaft in Klammern angegeben, deren Anzahl Sterne dann als Bonus zur Probe angerechnet werden darf.

FAHRZEUGBEWEGUNG UND -HANDLUNG

Fahrzeuge sind in erster Linie für eine schnelle Geradeausbewegung geschaffen und tun sich schwer mit abrupten Richtungsänderungen. Sie verfügen deshalb über eine Ausrichtung, die angibt, in welche Richtung ihre Front blickt, und eine aktuelle Geschwindigkeit, die so ähnlich funktioniert wie der Bewegungswert, allerdings mit einigen wichtigen Unterschieden:

1) Fahrzeuge führen bei ihrer Aktivierung immer zuerst ihre Bewegung und anschließend ihre Handlung durch. Bei der Bewegung dürfen sie sich jeweils nur in das direkt vor ihnen liegende Feld oder eins der beiden diagonal angrenzenden Felder bewegen (diagonale Bewegungen kosten wie üblich mehr Bewegungspunkte). Die Ausrichtung darf dabei nicht geändert werden.

2) Bei ihrer Bewegung müssen Fahrzeuge mindestens die Hälfte ihres aktuellen Geschwindigkeitswerts zurücklegen und dürfen höchstens ihren aktuellen Geschwindigkeitswert + (10 x Beschleunigung) zurücklegen. Die Maximalgeschwindigkeit eines Fahrzeugs (Seite 18) darf dabei nicht überschritten werden. Im Anschluss an die Bewegung ändert sich der Geschwindigkeitswert eines Fahrzeugs auf die ausgegebenen Bewegungspunkte.

3) Im Gegensatz zu normalen Kämpfern müssen Fahrzeuge keine erhöhte Anzahl an Bewegungspunkten ausgeben, wenn sie schwieriges Gelände durchqueren. Statt dessen wird gezählt, wie viele Felder aus schwierigem Gelände ein Fahrzeug bei seiner Bewegung betritt und der Fahrer muss nach der Bewegung auf jeden Fall eine Kontroll-Handlung durchführen (siehe unten).

4) Fahrzeuge dürfen während ihrer Bewegung die Felder von anderen Kämpfern betreten und durchqueren. Jedes dieser Felder zählt für das Fahrzeug wie ein Feld schwierigen Geländes (siehe oben). Wenn ein Fahrzeug seine Bewegung in einem solchen Feld beendet, gerät es automatisch außer Kontrolle (siehe unten).

5) Wenn sich ein Fahrzeug in unpassierbares Gelände hineinbewegen würde, kommt es im Feld davor zu einem **Crash** (siehe Seite 25), anschließend bleibt das Fahrzeug entweder mit einer aktuellen Geschwindigkeit von 0 an Ort und Stelle stehen (Frontalaufprall) oder schlittert unkontrolliert weiter (seitlicher Aufprall), was so behandelt wird als würde es sofort außer Kontrolle geraten (siehe unten).

Nach der Bewegung darf jeder Fahrzeuginsasse eine Handlung durchführen. Der Fahrer muss seine Handlung zuerst durchführen, anschließend folgen die anderen Fahrzeuginsassen. Folgende Handlungen stehen zur Verfügung:

- Kontrolle (nur Fahrer)
- Fahrzeug drehen (nur Fahrer)
- Scharf abbremsen (nur Fahrer)
- Rammen/Überfahren (nur Fahrer)
- Waffe einsetzen
- Aussteigen

Wenn das Fahrzeug bei seiner Bewegung schwieriges Gelände durchquert hat, dann muss der Fahrer eine **Kontroll-**

OPTIONAL: ENDBESCHLEUNIGUNG UND VOLLER STOP

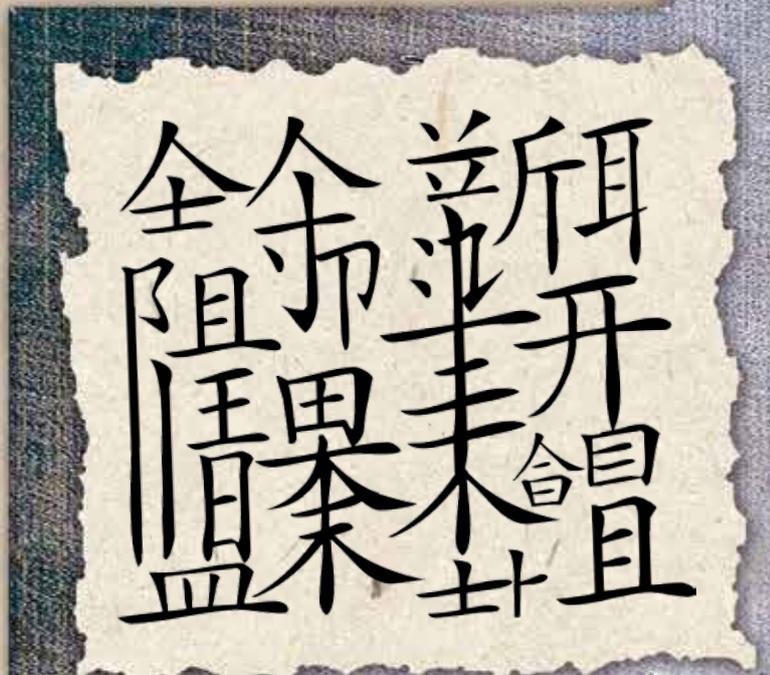
Die allgemeinen Regeln eignen sich am besten für Fahrzeuge, die sich mit ihrer mittleren Geschwindigkeit bewegen. Wenn man vor ein bißchen Kopfrechnung nicht zurückschreckt und berücksichtigen möchte, dass die Beschleunigung immer schwieriger wird, je näher man der Maximalgeschwindigkeit kommt, und sich ein langsam fahrendes Fahrzeug relativ leicht zu einem vollen Stop bringen lässt, können die folgenden alternativen Formeln benutzt werden:

Minimale Bewegung = Aktuelle Geschwindigkeit - (10 x (Manövrierfähigkeit+1)) oder halbe aktuelle Geschwindigkeit, je nachdem was niedriger ist, nicht unter 0.

Maximale Bewegung = Aktuelle Geschwindigkeit + ((10 - ([Prozentanteil der aktuellen Geschwindigkeit von der Maximalgeschwindigkeit] x 0.1)) x Beschleunigung)

Handlung durchführen und eine Fahrzeugprobe (Geländegängigkeit) gegen einen Mindestwurf von 15 + Anzahl der betretenen Felder aus schwierigem Gelände ablegen. Misslingt der Wurf oder ist der Fahrer aus irgendeinem Grund nicht in der Lage, die Probe durchzuführen, so gerät das Fahrzeug außer Kontrolle (siehe unten).

Wenn der Fahrer seine Handlung einsetzt, um das Fahrzeug zu **drehen**, muss er eine Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen Mindestwurf 15 durchführen, bei deren Gelingen sich die Ausrichtung des Fahrzeugs um 90° wahlweise nach rechts oder links verändert. Misslingt die Probe, so gerät das Fahrzeug außer Kontrolle (siehe unten). Eine Fahrzeug-drehen-Handlung darf auch mit einer Kontroll-Handlung kombiniert werden, allerdings beträgt der Mindestwurf dann 20 + Anzahl der betretenen Felder schwierigen Geländes.



Eine Handlung zum **scharfen Abbremsen** des Fahrzeugs darf nur durchgeführt werden, wenn es sich zuvor mit dem Minimum seiner Bewegungsmöglichkeit (halbe aktuelle Geschwindigkeit, siehe oben) bewegt hat. Der Fahrer führt eine Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen einen Mindestwurf von 10 + gewünschte Reduzierung der Geschwindigkeit /2 (abrunden) durch. Misslingt der Wurf, gerät das Fahrzeug außer Kontrolle (siehe unten). Gelingt der Wurf, so ändert sich die Geschwindigkeit des Fahrzeugs entsprechend. Ein scharfes Abbremsen kann mit einer Kontroll-Handlung und/oder einer Drehungs-Handlung kombiniert werden, erhöht den Mindestwurf jedoch um +5 (drehen) bzw. die Anzahl betretener Felder schwierigen Geländes.

Ein Fahrer darf entscheiden, sein Fahrzeug wie eine Waffe einzusetzen, indem er während seiner Bewegung andere Fahrzeuge **rammt** oder feindliche Kämpfer zu **überfahren** versucht. Während seiner Bewegung notiert er sich alle Kämpfer, deren Felder er durchquert hat und die er angreifen möchte. Nach seiner Bewegung erleidet jeder dieser Kämpfer einen Angriff mit Schaden in Höhe der vom angreifenden Fahrzeug bedeckten Felder $\times 5$ und einer Präzision in Höhe der aktuellen Geschwindigkeit des Angreifers /2 (abrunden). Für jeden angegriffenen Kämpfer erleidet das angreifende Fahrzeug 5 Schadenspunkte, außerdem muss der Fahrer eine Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen Mindestwurf 15 + angegriffene Ziele $\times 5$ + betretene Felder schwierigen Geländes schaffen oder gerät außer Kontrolle. Rammen/Überfahren darf mit Drehen und/oder scharfem Abbremsen kombiniert werden, erhöht aber den Mindestwurf zusätzlich um deren Modifikatoren.

Außer Kontrolle: Wenn ein Fahrzeug außer Kontrolle gerät, verfallen alle Handlungen der Fahrzeuginsassen in der laufenden Runde. Die Geschwindigkeit ändert sich automatisch auf die Hälfte der Geschwindigkeit zu Beginn der Runde und in der nächsten Runde bewegt es sich automatisch mit dieser Geschwindigkeit geradeaus. Anschließend muss der Fahrer eine Kontroll-Handlung einsetzen und eine Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen Mindestwurf 15 ablegen, die für jedes betretene Feld schwierigen Geländes um +1 erschwer ist (jeder Stern bei Geländegängigkeit reduziert diese Erschwernis um 1, maximal auf 0). Gelingt die Probe, so hat der Fahrer das Fahrzeug mit der zu diesem Zeitpunkt aktuellen Geschwindigkeit unter Kontrolle gebracht und die anderen Fahrzeuginsassen dürfen ihre Handlung durchführen. Misslingt die Probe dagegen, so gilt das Fahrzeug auch in dieser Runde als außer Kontrolle.

Waffe einsetzen: Ein Fahrzeuginsasse (einschließlich des Fahrers, wenn er keine Fahrzeughandlung durchführt) darf zu einem beliebigen Zeitpunkt der Bewegung ankündigen, dass er eine Nahkampf- oder Fernkampf-Waffe gegen ein Ziel einsetzen möchte, das zu diesem Zeitpunkt mit dieser Waffe angegriffen werden kann. Mögliche Einschränkungen bestehen in der Position des Angreifers innerhalb des Fahrzeugs, der An- bzw. Abwesenheit von Fenstern oder Schießscharten oder in fest montierten Feuerwaffen mit eingegrenztem Schussbereich. Der Angriff wird erst abgewickelt, nachdem die Bewegung abgeschlossen wurde und der Fahrer eine evtl. notwendige Fahrzeugprobe bestanden hat. Misslingt die Fahrzeugprobe (oder erleidet das Fahrzeug einen Crash), so verfallen die Angriffe. Gelingt sie dagegen oder war keine

Fahrzeugprobe erforderlich, so führen die Ziele ihre Verteidigungswürfe durch, wobei die Präzision um den Mindestwurf der Fahrzeugprobe -10 gesenkt wird (wenn keine Fahrzeugprobe notwendig war, reduziert sich die Präzision nicht). Die Reichweite von Nahkampfangriffen aus einem sich bewegenden Fahrzeug heraus reduziert sich auf 2, dafür erhöht sich der Schaden um +2.

Aussteigen: Wenn sich ein Fahrzeuginsasse dazu entscheidet, das Fahrzeug zu verlassen (und auch über die Möglichkeit dazu verfügt), wird er an der Stelle, an der er das Fahrzeug verlässt, in einem angrenzenden Feld platziert. Wenn die aktuelle Geschwindigkeit über 0 liegt, erleidet er anschließend Sturzschaden (*Freelancer Hexxagon*, Seite 43), wobei von einer Fallgeschwindigkeit in Höhe der aktuellen Geschwindigkeit des Fahrzeugs ausgegangen wird. Je nach Art des Aussteigens (zum Beispiel kopfüber aus einem Fenster) kann sich der Sturzschaden noch erhöhen.

Um in ein Fahrzeug **einsteigen**, muss man sich in einem Feld befinden, das an einen ordentlichen Zugang zum Fahrzeug angrenzt, und eine Handlung einsetzen. Ist der eigene Bewegungswert größer oder gleich der aktuellen Geschwindigkeit des Fahrzeugs, gelingt das Einsteigen ohne Probleme, ansonsten ist eine Probe auf *GE+Springen* gegen einen Mindestwurf von [Differenz zwischen aktueller Geschwindigkeit des Fahrzeugs und Bewegungswert des Einsteigenden] /2 (abrunden) erforderlich. Eine Sonderform des „Einsteigens“ ist das *Festklammern* (*Freelancer Hexxagon*, Seite 49). Die Festklammern-Probe erschwert sich ebenfalls um [Differenz zwischen aktueller Geschwindigkeit und Bewegungswert] /2 (abrunden). Ein festgeklammerter Charakter kann versuchen, mit einer Handlung in das Fahrzeug einzusteigen, wenn er Zugang zu einem Eingang hat. Eine hierfür erforderliche Fertigungsprobe wird vom Spielleiter je nach Situation festgelegt.

ANGRIFFE GEGEN FAHRZEUGE

Fahrzeuge können von Angriffen mit GE- und KK-Vektor normal angegriffen werden, gegen Angriffe mit WE-Vektor sind sie dagegen immun. Die „KK“ eines Fahrzeugs beträgt (Robustheit+1) $\times 10$. Stillstehende Fahrzeuge zählen als unbewegliche Objekte (*Freelancer Hexxagon*, Seite 53), während in Bewegung befindliche Fahrzeuge über eine „GE“ in Höhe ihrer aktuellen Geschwindigkeit /2 (abrunden) verfügen.

Sofern in ihrer Beschreibung nichts anderes angemerkt ist, reduziert sich der Verteidigungswert von Fahrzeugen gegen Feuer- und Blitzschaden um -10 , dafür sind sie immun gegen Angriffe mit WE-Vektor, gegen Betäubungsschaden sowie gegen die Spezialeffekte Vergiftung, Blenden, Fluch, Furcht, Halluzination, Erschöpfung, Schleudern und Übelkeit. Die von einem Fahrzeug erlittenen Schadenspunkte werden notiert – für jeweils 10 Schadenspunkte erleidet das Fahrzeug eine *Beschädigung* (siehe Seite 24).

Insassen, die sich vollständig im Innern eines Fahrzeugs mit einer Robustheit von 2 oder mehr aufhalten, erleiden keinen Schaden, wenn das Fahrzeug von einem Angriff betroffen ist. Insassen im Innern von Fahrzeugen mit einer Robustheit von 0 oder 1 oder Insassen, die sich außerhalb des Fahrzeugs aufhalten bzw. auf einem Motorrad oder in einem Fahrzeug mit offenem Verdeck befinden, müssen dagegen einen Ver-



Hubschrauber verfügen neben ihrer Position auf der Karte noch über eine Flughöhe, die in Feldern angegeben ist, wobei jedes Feld 3 Metern entspricht. Mit jedem Bewegungspunkt darf sich der Hubschrauber in das direkt vor ihm liegende Feld, das links oder rechts neben ihm liegende Feld oder das diagonal links oder rechts vor ihm liegende Feld bewegen. Außerdem darf er die Bewegung mit einem diagonalen Auf- oder Absteigen kombinieren, wodurch sich seine Höhe um +1 oder -1 verändert. Doppelt

teidigungswurf gegen den vom Fahrzeug erlittenen Angriff durchführen, wobei der Schaden des Angriffs halbiert wird, wenn das Fahrzeug einen einfachen Verteidigungswurf geschafft hat (ein einfach gelungener Verteidigungswurf des Insassen reduziert den Schaden für ihn dadurch auf ein Viertel des Ursprungs-Schadenswerts). Bei einem Streu- oder Explosiv-Angriff sind alle Insassen betroffen, die sich in einem Feld aufhalten, das vom Angriff abgedeckt wird, während bei einem Angriff ohne Streu- oder Explosivschablone nur ein einzelner (zufällig ermittelter) Insasse betroffen ist.

Anstatt ein Fahrzeug anzugreifen, dürfen auch dessen Insassen anvisiert werden, wenn eine erlaubte Schusslinie (**Freelancer Hexxagon**, Seite 48) zu ihnen besteht. Dies zählt als gezielter Angriff (**Freelancer Hexxagon**, Seite 50), wobei das Ziel oft als in Deckung (teilweise verdeckt) und/oder Harter Deckung (z.B. Panzerglas) befindlich gilt. Dies ist die einzige Möglichkeit, ein Fahrzeug mit WE-Vektor-Angriffen zu beeinflussen.

STUNTS

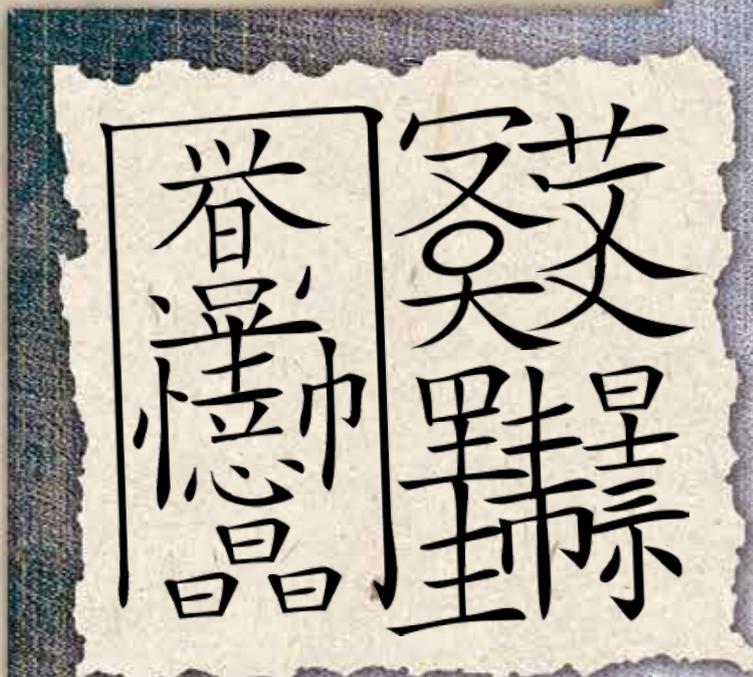
Fahrzeuge sind hervorragend für allerlei besondere Stunts geeignet, deren Vielfalt wir mit den obigen Regeln nicht abdecken können und wollen. Wenn ein Freelancer einen solchen Stunt ausprobieren möchte, wird dagegen wie unter „Stunts“ (**Freelancer Hexxagon**, Seite 43) beschrieben verfahren.

BESONDERE FAHRZEUGE

Kettenfahrzeuge (zum Beispiel Panzer) verwenden die Fahrzeugregeln, können sich daneben aber auch auf der Stelle drehen und so ihre Ausrichtung um beliebig viele 90°-Schritte verändern. Voraussetzung hierfür ist, dass ihre aktuelle Geschwindigkeit zu Beginn der Bewegung 0 beträgt und sie ihre gesamte Bewegung für die Drehung einsetzen. Die Drehung erfordert keine Fahrzeugprobe.

diagonale Bewegungen kosten immer 2 Bewegungspunkte. Hubschrauber betrachten jede Art von Hindernis als unpassierbar. Mit einer Handlung „Fahrzeug drehen“ darf der Pilot den Hubschrauber auch um 180° drehen.

Läufer (große, auf Beinen stehende Kampfroboter) verwenden anstelle der Fahrzeugbewegung die normalen Bewegungsregeln. Im Gegensatz zu anderen Fahrzeugen besitzen sie einen Lebenspunktwert, der auf 0 reduziert werden muss, um sie zu zerstören, und verfügen über keine Beschleunigungs-, Manövrierfähigkeits-, Geländegängigkeits- oder Robustheits-Sterne. Die Insassen von Läufern sind in der Mehrzahl aller Fälle optimal gegen direkten oder indirekten Schaden geschützt. Näheres hierzu findet sich in der jeweiligen Beschreibung des Läufers bzw. seiner Schwachpunkte.



VERFOLGUNGSJAGD

Verfolgungsjagden sind spezielle Actionszenen, bei denen sich zwei oder mehr Fahrzeuge ein packendes Duell liefern – die eine Seite versucht zu entkommen, während die andere Seite versucht, die Flüchtigen einzuholen und zu stoppen.

Die folgenden Regeln beziehen sich auf Bodenfahrzeuge. Im Anschluss werden ein paar Tipps gegeben, wie sich die Regeln auf Luft- und Wasserfahrzeuge erweitern lassen.

DIE SCHLINGE ZUZIEHEN BZW. ENTKOMMEN

Für jeweils 5 aufeinanderfolgende Runden, in denen mindestens ein Verfolger am Verfolgten dranbleibt (also nicht **abgehängt** wird, siehe unten), erleidet der Verfolgte einen kumulativen Malus von –1 auf seine Fahrzeugproben. Dies stellt die sich verschlechternde Situation des Verfolgten durch Straßensperren und zusätzliche Verfolger auf Parallelstraßen dar. Für jeweils 2 aufeinanderfolgende Runden, in denen ein Verfolgter ohne direkte Verfolger bleibt (weil diesen die *Umwegversuche* misslingen, siehe Seite 24), sinkt dieser Malus wieder um 1. Wenn der Malus 0 beträgt und es einem Verfolgten 4 aufeinanderfolgende Runden lang gelingt, ohne direkte Verfolger zu bleiben, so entkommt er (je nach Situation nur vorübergehend).

VERFOLGUNGSRUNDE

Jede Verfolgungsrunde ist in die folgenden Phasen unterteilt:

1. Gegenverkehr
2. Vorausliegendes und spontanes Ereignis ermitteln
3. Ereignis durchspielen
4. Umwegversuche durchführen

1. Gegenverkehr

Wenn die Verfolgungsjagd im Gegenverkehr stattfindet, wird nun ein Gegenverkehr-Ereignis (Seite 24) durchgeführt.

2. Vorausliegendes und spontanes Ereignis ermitteln

Der Verfolgte ermittelt mit Hilfe der folgenden Tabellen das vorausliegende und spontane Ereignis. Auch die Schwierigkeit von Hindernissen und die Breite von Engpässen werden sofort ermittelt.

Vorausliegendes Ereignis (W20):

- | | |
|-------|---|
| 1–6 | Normaler Streckenverlauf |
| 7–9 | Engpass (W20: 1–10 breit, 11–15 normal, 16–20 schmal) |
| 10–14 | Kurve |
| 15–16 | Bodenhindernis (Schwierigkeit: 2W20) |
| 17–19 | Hindernis (Schwierigkeit: 1W20+10) |
| 20 | Sackgasse |

Spontanes Ereignis (W20):

- | | |
|-------|--|
| 1–2 | 90°-Drehung |
| 3–4 | 90°-Drehung mit anschließendem Bodenhindernis (Schwierigkeit: 2W20) |
| 5–6 | 90°-Drehung mit anschließendem Engpass (W20: 1–5 breit, 6–10 normal, 11–20 schmal) |
| 7–8 | 90°-Drehung mit anschließendem Hindernis (Schwierigkeit: 1W20+10) |
| 9–10 | 180°-Wende |
| 11–17 | Überholmanöver |
| 18–19 | Gegenverkehr |
| 20 | 90°-Drehung mit anschließendem Gegenverkehr |

3. Ereignis durchspielen

Nun darf der Verfolgte entscheiden, ob er dem Straßenverlauf folgen möchte – in diesem Fall wird das *vorausliegende Ereignis* durchgespielt – oder eine spontane Richtungsänderung durchführt – in diesem Fall kommt es zum *spontanen Ereignis*.

4. Umwegversuche durchführen

Alle Verfolger, die in der laufenden Runde **abgehängt** wurden oder in der vorhergehenden Runde ihren Umwegversuch nicht geschafft haben, dürfen nun ein weiteres Mal versuchen, über eine Nebenstraße Anschluss an die Verfolgung zu finden (siehe „Umwegversuch“, Seite 24).

EREIGNISSE

Während der Verfolgungsjagd kann es zu den folgenden Ereignissen kommen. Sofern nichts anderes angegeben ist, wird das Ereignis durchgespielt und zur nächsten Verfolgungsrunde übergegangen.

Normaler Streckenverlauf

Die Straße verläuft weitestgehend in einer geraden Linie ohne Engpässe, Kurven, kreuzenden Verkehr oder andere Hindernisse, so dass die Beteiligten die volle Leistungsfähigkeit aus ihren Fahrzeugen und Fahrkünsten herausholen können, um ihre Gegner in Bedrängnis zu bringen.

Probe: Vergleichende Fahrzeugproben (Beschleunigung). Die zahlenmäßig überlegene Seite bekommt einen Bonus in Höhe der Differenz ihrer Anzahl (bei fünf Verfolgern gegen einen Verfolgten würde jeder Verfolger einen Bonus von +4 erhalten).

Resultat: Jedes Fahrzeug vergleicht sein Probenergebnis mit dem höchsten Ergebnis der Gegenseite. Fällt es niedriger aus, so wird das Fahrzeug **bedrängt** oder **beschädigt** (Wahl des Gegners). Fällt es um 11 oder mehr Punkte niedriger aus, so wird das Fahrzeug **bedrängt und beschädigt**, und wenn es sich um einen Verfolger handelt, zusätzlich noch **abgehängt**.

Kurve

Kurven gibt es in allen Größen und Formen, aber gefährlich werden sie erst dann, wenn man sie mit einer zu hohen Geschwindigkeit zu nehmen versucht. Der Verfolgte hat somit die Möglichkeit, den Gefährlichkeitsgrad selbst zu entscheiden, während die Verfolger nur die Wahl haben, ob sie mitziehen wollen oder sich abschütteln lassen.

Probe Verfolger: Der Verfolgte legt einen beliebigen MW fest (mehrere Verfolgte müssen sich auf einen MW einigen). Anschließend führt er eine Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen diesen MW durch.

Resultat Verfolger: Probe knapp misslungen: *bedrängt*. Probe normal misslungen: *beschädigt*. Probe dramatisch misslungen: *Crash*.

Entscheidung Verfolger: Die Verfolger können sich **abhängen** lassen (Umwegversuch, Seite 24), **dranbleiben** oder **aufholen**.

Probe Dranbleiben: Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen den vom Verfolgten festgelegten MW.

Resultat Dranbleiben: Probe knapp misslungen: *bedrängt*. Probe normal misslungen: *beschädigt*. Probe dramatisch misslungen: *Crash*.

Probe Aufholen: Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen den vom Verfolgten festgelegten MW +5.

Resultat Aufholen: Probe gelungen: Verfolger wird *bedrängt*. Probe knapp misslungen: *bedrängt*. Probe normal misslungen: *beschädigt*. Probe dramatisch misslungen: *Crash*.

Bodenhindernis

Ein Bodenhindernis rangiert von einem unebenen Straßenverlauf, Schlaglöchern und Gegenständen auf der Fahrbahn bis hin zu Baustellen, Bordsteinkanten und Treppen.

Probe: Fahrzeugprobe (Geländegängigkeit) gegen die ermittelte Schwierigkeit des Bodenhindernisses. Verfolger können auf die Probe verzichten, indem sie sich **abhängen** lassen (Umwegversuch, Seite 24).

Resultat: Probe misslungen: *beschädigt*.

Hindernis

Hindernisse sind größere Objekte, die umfahren werden müssen, zum Beispiel parkender oder kreuzender Verkehr, Sperrmüllcontainer oder abgesperrte Baustellen.

Probe: Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen die ermittelte Schwierigkeit des Hindernisses. Verfolger können auf die Probe verzichten, indem sie sich **abhängen** lassen (Umwegversuch, Seite 24).

Resultat: Probe misslungen: *bedrängt*.

Sackgasse

Eine Sackgasse erlaubt einem Verfolger nur einen Ausweg, nämlich den zurück und an den Verfolgern vorbei – für beide Seiten eine gefährliche Situation.

Entscheidung Verfolger: Der Verfolgte kann entweder aufgeben oder ein **Play-Chicken** versuchen, d.h. er dreht um und rast mit voller Geschwindigkeit auf seine Verfolger zu.

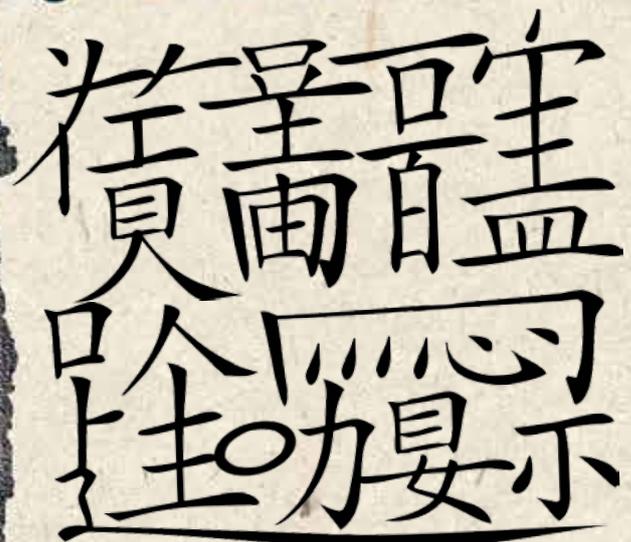
Entscheidung Verfolger: Wenn sich der Verfolgte für einen Play-Chicken entscheidet, darf jeder Verfolger entscheiden, ob er sich **darauf einlassen** oder weiträumig ausweichen und sich damit **abhängen** lassen möchte (Umwegversuch, Seite 24).

Play-Chicken: Das Play-Chicken wird nacheinander zwischen dem Verfolgten und allen Verfolgern, die sich darauf einlassen, abgehandelt. Beide Kontrahenten legen verdeckt eine Münze auf den Tisch. Kopf bedeutet, dass der Kontrahent geradeaus weiterfährt. Zahl bedeutet, dass er im letzten Moment abdrehet. Anschließend werden beide Münzen gleichzeitig aufgedeckt. Fahrer, die geradeaus weiterfahren, müssen anschließend eine WE-Probe gegen MW 25 bestehen, um nicht im letzten Moment doch noch Muffensausen zu bekommen und abzudrehen. Wenn beide Kontrahenten geradeaus weiterfahren, erleiden beide einen *Crash*. Wenn beide Kontrahenten abdrehen, erleiden sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % einen *Crash*. Wenn nur einer geradeaus weiterfährt und der andere abdrehet, so gilt der Abdrehende, wenn es sich bei ihm um den Verfolgten handelt, als *bedrängt*, bzw. wenn es sich bei ihm um einen Verfolger handelt, als *abgehängt* (Umwegversuch, Seite 24).

Überholmanöver

Unter diesem Begriff sind alle Manöver zusammengefasst, die es zum Ziel haben, unschludige Verkehrsteilnehmer in Gefahr zu bringen, um die Verfolger abzuschütteln. Hier kommt ein moralischer Aspekt ins Spiel, der für die Freelancer oft, für ihre Gegner dagegen selten ein Problem darstellt.

Probe Verfolger: Der Verfolgte legt einen beliebigen MW fest (mehrere Verfolgte müssen sich auf einen MW einigen). Anschließend führt er eine Fahrzeugprobe (Beschleunigung) gegen diesen MW durch.



Resultat Verfolger: Probe knapp misslungen: *bedrängt*. Probe normal misslungen: *beschädigt*. Probe dramatisch misslungen: *Crash*. Eine misslungene Probe bedeutet außerdem, dass ein unschuldiger Verkehrsteilnehmer einen Crash erleidet.

Entscheidung Verfolger: Die Verfolger können sich **abhängen** lassen (Umwegversuch, Seite 24), **dranbleiben** oder **gnadenlos dranbleiben**.

Probe Dranbleiben: Fahrzeugprobe (Beschleunigung) gegen den vom Verfolgten festgelegten MW +10.

Resultat Dranbleiben: Probe knapp oder normal misslungen: *bedrängt*. Probe dramatisch misslungen: *abgehängt*.

Probe Gnadenlos Dranbleiben: Fahrzeugprobe (Beschleunigung) gegen den vom Verfolgten festgelegten MW.

Resultat Gnadenlos Dranbleiben: Probe knapp misslungen: *bedrängt*. Probe normal misslungen: *beschädigt*. Probe dramatisch misslungen: *Crash*. Eine misslungene Probe bedeutet außerdem, dass ein unschuldiger Verkehrsteilnehmer einen Crash erleidet.

Gegenverkehr

Der Verfolgte wechselt an einer Kreuzung auf die durch eine Leitplanke getrennte zweispurige Gegenfahrbahn, wodurch sich selbst die gemütlichste Verfolgungsjagd in ein gemeingefährliches Unterfangen verwandelt.

Wenn es zu einem Gegenverkehr-Ereignis kommt, wird dieses zunächst wie unten beschrieben durchgeführt und außerdem in Phase 1 jeder Runde wiederholt, bis sich der Verfolgte für ein neues spontanes Manöver entscheidet.

Entscheidung Verfolger: Ein Verfolger kann sich **abhängen** lassen. Er muss dann in der laufenden Runde und in allen folgenden Runden, die ihm Gegenverkehr stattfinden (siehe oben) einen Umwegversuch (Seite 24) durchführen, bis der Gegenverkehr endet. Die folgende Probe gilt für den Verfolgten und für alle Verfolger, die dranbleiben.

Probe: Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen MW 30.

Resultat: Probe knapp misslungen: *bedrängt*. Probe normal misslungen: *beschädigt*. Probe dramatisch misslungen: *Crash*.

90°-Drehung

Der Verfolgte dreht sein Auto rapide um 90° nach rechts oder links, um mit atemberaubendem Tempo in eine Seitenstraße abzubiegen.

Probe: Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen MW 25. Verfolger können auf die Probe verzichten, indem sie sich **abhängen** lassen (Umwegversuch, Seite 24).

Resultat: Probe knapp oder normal misslungen: *beschädigt*. Probe dramatisch misslungen: *Crash*.

Eine 90°-Drehung hat oft weitere Ereignisse zur Folge, die unmittelbar nach der Wende vom Verfolgen und den dranbleibenden Verfolgern absolviert werden müssen, während die Verfolger, die einen Umweg fahren, von dem Ereignis nicht betroffen sind.

180°-Wende

Der Verfolgte reißt sein Auto in einem scharfen Winkel herum und fegt in Gegenrichtung an seinen Verfolgern vorbei. Weil der zur Verfügung stehende Platz größer und die Geschwindigkeiten höher sind als in einer Sackgasse, kommt es nicht zu einem Play-Chicken.

Probe: Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen MW 30. Verfolger können auf die Probe verzichten, indem sie sich **abhängen** lassen (Umwegversuch, Seite 24).

Resultat: Probe knapp oder normal misslungen: *beschädigt*. Probe dramatisch misslungen: *Crash*.

Engpass

Die Verfolgungsjagd führt durch eine Engstelle, deren seitliche Begrenzungen den mit Höchstgeschwindigkeit hindurchbrausenden Fahrzeugen gefährlich nahe kommen.

Ein Engpass ist entweder schmal, normal oder breit und kann nur von Fahrzeugen passiert werden, deren Breite gleich oder kleiner als der Engpass ist. Wenn die Breite eines Fahrzeugs der Breite des Engpasses entspricht, ist eine Fahrzeugprobe (Manövrierfähigkeit) gegen einen MW von 25 notwendig, oder das Fahrzeug wird *beschädigt*. Fahrzeuge, die zu breit sind, erleiden automatisch einen *Crash*, wenn sie versuchen, den Engpass zu durchqueren, und versperren den Engpass dadurch. Ein Engpass darf von einem Verfolger umgangen werden, indem er sich **abhängen** lässt (Umwegversuch, Seite 24).

Umwegversuch

Der Umweg ist ein besonderes Ereignis, das nur von Verfolgern gewählt werden kann. Anstatt sich auf eine halbsbrecherische direkte Verfolgung einzulassen, weicht der Verfolger auf eine Seitenstraße aus und versucht später wieder aufzuschließen – das ganze natürlich auf die Gefahr hin, endgültig abgehängt zu werden.

Proben: Probe auf WE + *Orientierung* gegen MW 20 und anschließend Fahrzeugprobe (Beschleunigung) gegen MW 25.

Resultat: Beide Proben gelungen: Verfolger findet Anschluß und nimmt wieder normal an der Verfolgung teil. Eine oder beide Proben misslungen: Verfolger muss auch in der nächsten Runde einen Umwegversuch machen, allerdings erhöht sich der MW für die Orientierungsprobe oder die Fahrzeugprobe (Wahl des Fahrers) für jeden vorherigen misslungenen Umwegversuch kumulativ um +5.

AUSWIRKUNGEN

Bei misslungenen Fahrzeugproben kann es zu folgenden negativen Auswirkungen kommen:

Bedrängt

Ein Fahrzeug, das von der Gegenseite in Bedrängnis gebracht wird, erleidet in der nächsten Runde einen Malus von -5 auf alle Fahrzeugproben. Ein Fahrzeug kann in einer laufenden Runde nicht mehr als einmal bedrängt werden und der Malus gilt nur in der darauffolgenden Runde (kann allerdings zur Folge haben, dass das Fahrzeug erneut *bedrängt* wird).

Beschädigt

Immer wenn ein Fahrzeug beschädigt wird, verliert es entweder 1 Stern Robustheit (sofern vorhanden) oder 2 Sterne seiner anderen Fahrzeugeigenschaften nach Wahl des Fahrers. Ein Fahrzeug, das alle Sterne verloren hat, geht funktionsuntüchtig und schwer beschädigt aus dem Rennen.

Crash

Das Fahrzeug kollidiert mit einem Hindernis, gerät außer Kontrolle und kommt funktionsunfähig und schwer beschädigt zum Stehen. Es wird **fünfmal beschädigt** und ist aus dem Rennen. Alle Fahrzeuginsassen erleiden W20 Schadenpunkte (bei angelegtem Sicherheitsgurt und Vorhandensein von Airbags wird zweimal gewürfelt und das niedrigere Ergebnis benutzt).

Aus dem Rennen

Ein Verfolgter, der aus dem Rennen ist, wurde von seinen Verfolgern gestellt. Ein Verfolger, der aus dem Rennen ist, kann die Verfolgung nicht mehr fortsetzen.



MEHRERE VERFOLGTE

Wenn es bei einer Verfolgungsjagd mehrere Verfolgte gibt, dann können sie sich in Phase 3 jeder Runde entscheiden, ob sie zusammen bleiben oder sich trennen wollen, indem ein Teil von ihnen das vorausliegende und der andere Teil das spontane Ereignis wählt. Die Verfolger müssen dann ebenfalls entscheiden, wer an welchem Flüchtigen dranbleiben möchte, wenn sie nicht von ihnen entkommen lassen wollen. Auf diese Weise können sich in der Folge zwei oder mehr parallel ablaufende Verfolgungsjagden entwickeln und später – durch einen Wink des Schicksals – auch wieder zusammenfinden. Hier ist der Kreativität des Spielleiters keine Grenze gesetzt.

VERFOLGUNG IN DER LUFT

Luftfahrzeuge haben keine Geländegängigkeit. Entscheidet sich der Verfolgte, hoch in der Luft zu fliehen, so wird jeweils nur ein „Normaler Streckenverlauf“ abgehandelt, wobei es nur dann zu Beschädigungen kommt, wenn sich die Luftfahrzeuge mit ihren Bordwaffen beschießen.

Entscheidet sich der Verfolgte dagegen, seine Verfolger im Tiefflug abzuschütteln (was in jeder Hinsicht eine spannendere Alternative darstellt, so werden anstelle der normalen Tabellen für Vorausliegende und Spontane Ereignisse die folgenden verwendet:

Vorausliegendes Ereignis (W20):

- 1–4 Normaler Streckenverlauf
- 5–15 Engpass (W20: 1–10 breit, 11–15 normal, 16–20 schmal)
- 16–20 Hindernis (Schwierigkeit: 2W20)

Spontanes Ereignis (W20):

- 1–4 90°-Drehung
- 8–12 90°-Drehung mit anschließendem Engpass (W20: 1–5 breit, 6–10 normal, 11–20 schmal)
- 13–16 90°-Drehung mit anschließendem Hindernis (Schwierigkeit: 1W20+10)
- 17–20 180°-Wende

VERFOLGUNG AUF DEM WASSER

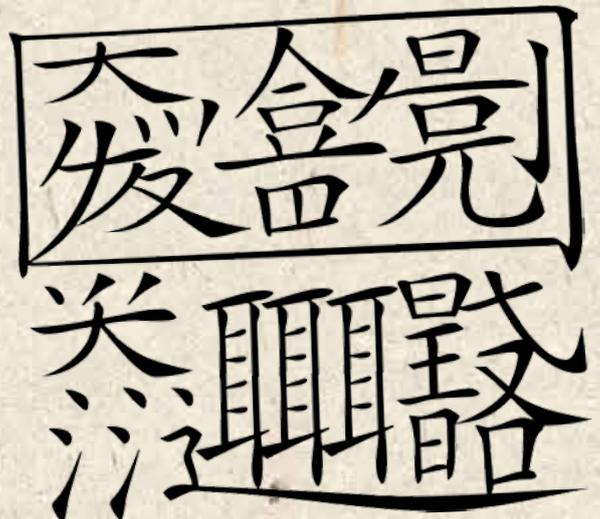
Wasserfahrzeuge verfügen nicht über Geländegängigkeit, sondern verwenden in einer solchen Situation ihren Robustheitswert. Auf breiten, wenig befahrenen Seen und dem offenen Meer wird nur der „Normale Streckenverlauf“ abgehandelt. Spannender wird es bei einer Verfolgung in einem eingegengten Bereich, z.B. einem Hafen. Hier gelten folgende Tabellen für Vorausliegende und Spontane Ereignisse:

Vorausliegendes Ereignis (W20):

- 1–5 Normaler Streckenverlauf
- 6–11 Engpass (W20: 1–10 breit, 11–15 normal, 16–20 schmal)
- 12–13 Bodenhindernis (Schwierigkeit: 2W20)
- 14–18 Hindernis (Schwierigkeit: 1W20+10)
- 19–20 Sackgasse

Spontanes Ereignis (W20):

- 1–4 90°-Drehung
- 5–8 90°-Drehung mit anschließendem Bodenhindernis (Schwierigkeit: 2W20)
- 9–12 90°-Drehung mit anschließendem Engpass (W20: 1–5 breit, 6–10 normal, 11–20 schmal)
- 13–16 90°-Drehung mit anschließendem Hindernis (Schwierigkeit: 1W20+10)
- 17–20 180°-Wende



FARBEN DER MAGIE

DIE ARKADISCHEN FORMEN

Ebenso geheimnisvoll wie die Welt Arkadien, deren Bewohner die Erde bedrohen (Seite 11/12), ist die arkadische Magie. Niemand kennt ihren Ursprung oder ihre Rolle in Arkadien, und falls es doch jemanden gibt, der die Wahrheit kennt, so schweigt er sich hartnäckig darüber aus. Tatsache ist, dass ein Freelancer diese Magie mithilfe seiner Emorpher-Gabe in seinen Körper lenken und ihre Zauberkräfte für sich nutzen kann.

Als Fokuspunkt dienen ihm dabei die sogenannten *Henshin-Kristalle*: etwa bleistiftgroße Edelsteine, die von einem farbigen Glühen erfüllt sind, das ihre elementare Zugehörigkeit anzeigt. Jeder Kristall erlaubt die Verwandlung seines Trägers in eine bestimmte elementare Magie-Form mithilfe eines *Henshin* (siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 56ff.). Die dazu notwendige Prozedur wurde dem Freelancer vom Corps beigebracht und besteht aus einigen Handbewegungen und Worten, die dazu dienen, seine Gabe zu fokussieren, bis sie ihm erlaubt, die Grenzen der Realität zu durchbrechen und zu einem Elementarmagier zu werden. Die Verwandlung ist so anstrengend, dass sie sich nur für kurze Zeit aufrechterhalten lässt, darüber hinausgehende negative Effekte sind aber (noch) nicht bekannt.

Die Verwandlungsprozedur ist immer die selbe: Der Freelancer berührt mit seiner linken Hand den an der rechten Hand befestigten Kristall und spricht das Aktivierungswort (üblicherweise „Henshin“), was regeltechnisch eine Handlung und 5 Aktionsmarken kostet. Dennoch kann sich ein Freelancer nur in solche arkadischen Formen verwandeln, die ihm laut Charakterbogen zur Verfügung stehen und benötigt dafür einen Kristall der dazugehörigen Farbe. Mit wachsender Erfahrung erhöht sich auch die Anzahl der arkadischen Formen, in die sich ein Freelancer verwandeln kann, sowie die Macht seiner magischen Kräfte. Näheres hierzu siehe *Freelancer Hexxagon* ab Seite 56.

Ein Freelancer, der an der *Dynamics*-Kampagne teilnimmt, muss mindestens eine arkadische Form auswählen. Daneben dürfen mit Erlaubnis des Spielleiters auch Formen anderer *Freelancer*-Publikationen ausgewählt werden.

Jedes magische Element ist mit einem bestimmten Temperament verbunden – so sind Feuermagier meist aufbrausend und Eismagier meist unterkühlt. Dies stellt jedoch nur eine grobe Richtlinie dafür dar, wie sich die arkadischen Formen auf das Verhalten eines Freelancers auswirken *könnten*. Ob und wie er es im Spiel umsetzt, bleibt allein eine Entscheidung des Spielers. Das Temperament eines Elements kann das Verhalten eines Freelancers sogar im unveränderten Zustand beeinflussen – sozusagen eine Langzeitwirkung der intensiven Beschäftigung mit dem entsprechenden Element. Umgekehrt ließe sich auch argumentieren, dass ein Freelancer

einen bestimmten *Grund* hatte, warum er ausgerechnet dieses Element gewählt hat, und dass nicht das Element ihn gefunden hat, sondern er das zu ihm passende Element.

Richtig interessant wird es bei Freelancern auf höheren Stufen, die mehrere verschiedene Elemente für sich erschlossen haben, wobei das als erstes ausgewählte Element jedoch immer das vorherrschende bleibt.

ARKADISCHE FORMEN

Basisformen	Element	Seite
Roter Magier	Feuer	29
Blauer Magier	Wasser	31
Gelber Magier	Licht	33
Grüner Magier	Leben	35
Brauner Magier	Erde	36
Grauer Magier	Metall	38
Schwarzer Magier	Dunkelheit	40
Weißer Magier	Eis	42
Sonderformen		
Heller Magier	Luft	44
Silbermagier	Silber	46
Goldmagier	Gold	48
Prismamagier	Alle Basis-elemente	50

EIGENSCHAFTSBONI

Die Spezialfähigkeiten „Handwerksbonus“, „Gewandheitsbonus“, „Körperkraftbonus“, „Weisheitsbonus“ und „Bewegungsbonus“ verleihen einem Freelancer einen Bonus auf seinen HW-, GE-, KK-, WE- bzw. BW-Wert. Der Bonus hängt dabei vom **Grad** der Spezialfähigkeit ab. Auf **Grad 1** beträgt er +3, auf **Grad 2** beträgt er insgesamt +5, und ab **Grad 3** erhöht er sich nur noch um +1 pro **Grad**. Ein Roter Magier mit „Gewandheitsbonus **Grad 5**“

würde also einen GE-Bonus von $(3+2+1+1+1=)$ 8 erhalten, solange er verwandelt ist.

Die Eigenschaftsbonus-Fähigkeiten verschiedener Henshin-Formen werden bei dieser Betrachtung getrennt voneinander betrachtet. Ein Freelancer mit „Gewandheitsbonus **Grad 3**“ aus der roten arkadischen Form und „Gewandheitsbonus **Grad 2**“ aus der gelben arkadischen Form würde also einen GE-Bonus von $(3+2+1=)$ 6 aus seiner roten Form und $(3+2=)$ 5 aus seiner gelben Form erhalten, wenn er sich in beide gleichzeitig verwandelt.

MAGISCHER ANGRIFF

Jede arkadische Basis-Form stellt einen magischen Angriff als automatische Fähigkeit zur Verfügung. Bei diesen Angriffen handelt es sich um Fernkampfangriffe, die ein Freelancer nur dann durchführen darf, wenn er sich in die dazugehörige Form verwandelt hat und eine Handlung sowie die für den Angriff erforderlichen Aktionsmarken investiert (magische Angriffe können nicht mit einem mundanen Boost, Seite 53, versehen werden). Im Gegenzug verbraucht der Angriff keine Munition und kann auch dann gewirkt werden, wenn der Magier seine Hände voll hat.

Die Spielwerte eines magischen Angriffs sind bei der jeweiligen arkadischen Basis-Form aufgeführt und können durch eine Vielzahl von Auswahlwahlfähigkeiten modifiziert werden. Diese Modifikationen gelten in der Regel nur für den magischen Angriff, für dessen arkadische Basisform sie ausgewählt wurden, es sei denn in ihrer Beschreibung wird ausdrücklich erwähnt, dass sie sich auch auf die magischen Angriffe anderer Formen auswirken. Da sie als aktive Fähigkeiten gelten, kommen sie allerdings nur dann zur Anwendung, wenn sich der Freelancer in die Form verwandelt hat, für die sie ausgewählt wurden.



Magische Angriffe dürfen auch außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden, um Dinge zu beschädigen, Hindernisse zu zerstören, Breschen zu schlagen oder um ihre Nebeneffekte (Feuer, Wasser, Vereisung, ...) zu nutzen.

Folgende Auswahlfähigkeiten zu magischen Angriffen gibt es:

Bonus-Fähigkeiten

Diese Fähigkeiten verleihen dem magischen Angriff, für dessen arkadische Basisform sie ausgewählt wurden, einen Bonus auf seine Spielwerte, der automatisch zur Anwendung kommt, wenn dieser Angriff durchgeführt wird. Außerdem verleihen sie einen niedrigeren Bonus (üblicherweise die Hälfte) auf alle anderen magischen Angriffe des Magiers.

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).

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**.

Verstärkungs-Fähigkeiten

Diese Fähigkeiten erlauben es dem Magier, den Schaden oder die Präzision seines Angriffs zu erhöhen, indem er dafür zusätzliche Aktionsmarken investiert. Verstärkungs-Fähigkeiten verschiedener arkadischer Formen dürfen kombiniert werden, kosten jedoch 1 zusätzliche Aktionsmarke pro verwendeter Fähigkeit.

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.

Angriffsmodus-Fähigkeiten

Die folgenden Fähigkeiten erlauben es dem Magier, für den Einsatz zusätzlicher Aktionsmarken, die Reichweite und Ausdehnung seines magischen Angriffs zu modifizieren. Sie gelten ausschließlich für den magischen Angriff der arkadischen Basisform, für die sie ausgewählt wurden.

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 Explosionsangriff 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.

Fächerangriff (aktiv): Der Magier darf bei diesem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um einen Fächerangriff anzukündigen. Wenn sein Angriff halb- oder vollen Schaden verursacht, darf er sofort außerhalb der Reihe einen zweiten Angriff durchführen, der über die selben Eigenschaftswerte wie der erste Angriff verfügt. Der zweite Angriff muss gegen ein anderes Ziel als der erste erfolgen. Der Fächerangriff kann nicht mit Streu-, Explosions- oder Prismaangriffen kombiniert werden.

Scharfschütze (aktiv): Der Magier darf bei einem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um die Reichweite des Angriffs auf **Grad x 300** zu erhöhen. Diese Fähigkeit kann nicht mit Streu-, Explosiv und Fächer-Angriffen kombiniert werden. Sie darf aber mit den Scharfschütze-Fähigkeiten anderer arkadischer Formen kombiniert werden, der Magier muss jedoch für jede davon 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren.

Zustandsmarken-Fähigkeiten

Diese Fähigkeiten erlauben es dem Magier, seinen Angriff Zustandsmarken verursachen zu lassen, indem er dafür zusätzliche Aktionsmarken investiert.

Blendstrahl (aktiv): Der Gelbe Magier darf bei einem Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um dem Angriff den Spezialeffekt „Blenden(**Grad x 2**)“ zu verleihen. Wenn er den Blendstrahl mit *Transzendenz* (siehe unten) kombiniert, darf für jeden Punkt Schadensreduktion der Blenden-Effekt um +1 erhöht werden, anstatt die Präzision um +5 anzuheben.

Lichtkreisel/Seelenkreisel (aktiv): Der Magier darf bei einem Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um dem Angriff den Spezialeffekt „Halluzination(**Grad x 2**)“ zu verleihen. Die Kreisel-Fähigkeiten verschiedener arkadischer Formen dürfen kombiniert werden, **ohne** dass dafür zusätzliche Aktionsmarkenkosten anfallen, es müssen aber wie üblich die dazugehörigen arkadischen Basisformen aktiviert sein.

Lichtwirbel/Wasserwirbel (aktiv): Der Magier darf bei einem Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um dem Angriff den Spezialeffekt „Übelkeit(**Grad x 2**)“ zu verleihen. Die Wirbel-Fähigkeiten verschiedener arkadischer Formen dürfen kombiniert werden, **ohne** dass dafür zusätzliche Aktionsmarkenkosten anfallen, es müssen aber wie üblich die dazugehörigen arkadischen Basisformen aktiviert sein.

Pflanzengift (aktiv): Der Grüne Magier darf bei einem magischen Pflanzenangriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, damit der Angriff „Gift (**Grad+1**)“ verursacht. Kann nicht mit Säureangriff kombiniert werden.

Pflanzenklette (aktiv): Der Grüne Magier darf bei einem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um dem Angriff den Spezialeffekt „Fesseln(**Grad x 3**)“ zu verleihen.

Seelenschwärze (aktiv): Der Schwarze Magier darf bei einem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um dem Angriff den Spezialeffekt „Furcht(Grad x 3)“ zu verleihen.

Seelenschatten (aktiv): Der Schwarze Magier darf bei einem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um dem Angriff den Spezialeffekt „Fluch(Grad x 3)“ zu verleihen.

Winterfrost (aktiv): Der Weiße Magier darf bei einem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um dem Angriff den Spezialeffekt „Erschöpfung(Grad x 2)“ zu verleihen.

Sonstige Fähigkeiten

Betäubungswelle (aktiv): Der Blaue Magier darf den Schaden eines Angriffs in Betäubungsschaden verwandeln.

Bombe (aktiv): Der Weiße Magier darf einen magischen Explosionsangriff mit dem Spezialeffekt „Verzögerung“ versehen.

Druckwelle (aktiv): Der Blaue Magier darf bei einem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um dem Angriff den Spezialeffekt „Schleudern“ zu verleihen. Wenn er den Schleuderangriff mit einem *Fokussierten Angriff* (siehe unten) kombiniert, entfallen diese Zusatzkosten.

Durchschlag (aktiv): Der Erdmagier darf die Präzision seiner magischen Angriffe reduzieren (nicht unter die Hälfte des Anfangswerts). Für jeweils 3 Punkte Präzisionsreduzierung erhöht sich der Schaden des Angriffs um +1. Kann nicht mit Transzendenz (siehe unten) kombiniert werden.

Eleganz (aktiv): Alle magischen Angriffe des Roten Magiers, die gegen ein einzelnes Ziel gerichtet sind und keine S- oder E-Schablonen verwenden, bekommen den Spezialeffekt „Eleganz“.

Explodierende Dunkelheit (aktiv): Wenn der Schwarze Magier einen Explosionsangriff durchführt, darf er in den von der Explosionsschablone bedeckten Feldern eine magische Dunkelheit entstehen lassen, die einer schlechten Beleuchtung entspricht (siehe Innere Dunkelheit, Seite 41). Am Ende jeder folgenden Runde muss der Magier eine Handlung oder 1 Aktionsmarke in die Aufrechterhaltung der Dunkelheit investieren, oder sie verschwindet.

Erdbeben (aktiv): Wenn der Erdmagier einen magischen Streuangriff durchführt, darf er 1 zusätzliche Aktionsmarke investieren, um den Boden zu erschüttern. Jeder Kämpfer, der durch den Angriff halben oder vollen Schaden erleidet, und nicht immun gegen Schleudern ist, wird zu Boden geworfen.

Felsenschlag (aktiv): Wenn der Erdmagier die Reichweite seines magischen Angriffs auf 5 reduziert, bekommt der Angriff den Spezialeffekt „Schleudern“.

Fokussierter Angriff (aktiv): Der Blaue Magier darf die Reichweite seines magischen Angriffs auf 5 reduzieren und bekommt dafür einen Bonus von +5 auf Präzision. Darf nicht mit Streuangriffen kombiniert werden.

Kontrollierter Angriff (aktiv): Der magische Angriff des Magiers erleidet keine Abzüge für Schüsse in den Nah-

kampf, außerdem darf der Magier, wenn der Angriff Streu- oder Explosionsschablonen verwendet, eine Anzahl Felder in Höhe des Grades auswählen, in denen keine Schadenswirkung auftritt.

Metallsplitter (aktiv): Der Graue Magier darf den Elementarschadenseffekt seines magischen Angriffs ausschalten (der Angriff verursacht dann normalen Schaden) und dafür den Schadenswert des Angriffs um 1 erhöhen.

Säureangriff (aktiv): Der magische Pflanzenangriff verursacht auf Wunsch Säureschaden. Kann nicht mit Pflanzengift kombiniert werden.

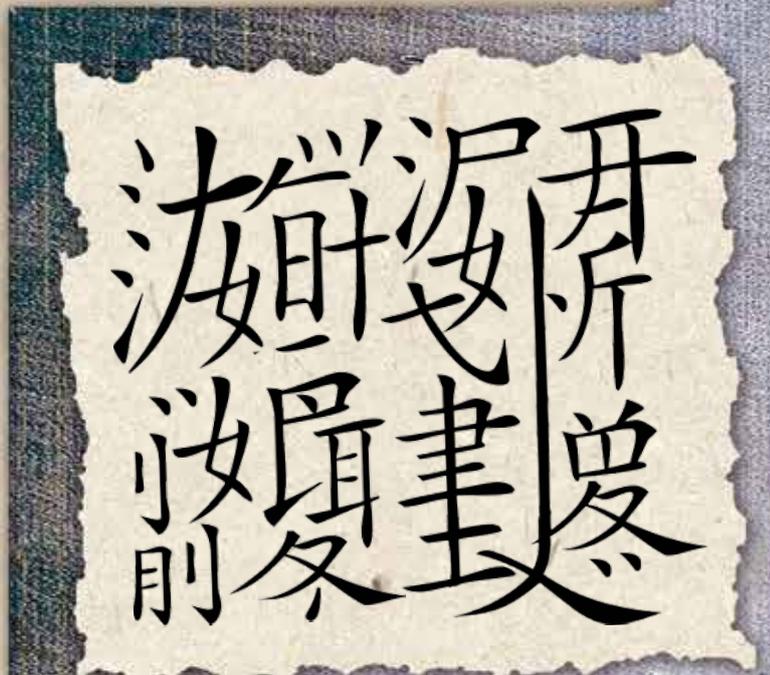
Transzendenz (aktiv): Der Gelbe Magier darf den Schaden seiner magischen Angriffe reduzieren (nicht unter die Hälfte des Anfangswerts). Für jeden Punkt Schadensreduktion erhöht sich die Präzision des Angriffs um +5. Kann nicht mit Durchschlag (siehe oben) kombiniert werden.

Tückischer Angriff (aktiv): Alle magischen Angriffe des Blauen Magiers, die gegen ein einzelnes Ziel gerichtet sind und keine S- oder E-Schablonen verwenden, bekommen den Spezialeffekt „Tückisch(Grad x 2)“.

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 in 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 unstillbar 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, Präzisionsbonus, Schadensverstärkung, Präzisionsverstärkung, Eleganz, Reichweitenbonus, Streuangriff, Explosionsangriff (aktiv): Siehe Seite 28.

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,

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)

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.

BLAUE MAGIE, HERZ DES WASSERS

Wasser ist nachgiebig und stark zugleich und bahnt sich kühl und unnachgiebig seinen Weg. Der Blaue Magier ist ein Denker und Planer. Er neigt dazu, sich selbst in allen Dingen die höchste Perfektion abzuverlangen und erscheint deshalb manchmal langsam und unentschlossen. Wenn er sich aber erst einmal für eine Vorgehensweise entschlossen hat, dann kann ihn nichts mehr aufhalten.

Blaue Magie ist subtil und ausdauernd, lässt dafür aber im offensiven Bereich einiges zu wünschen übrig. Der blaue Magier eignet sich deshalb am besten als Unterstützer im Hintergrund, der im passenden Moment zuschlägt, wo es der Gegner am wenigsten erwartet.

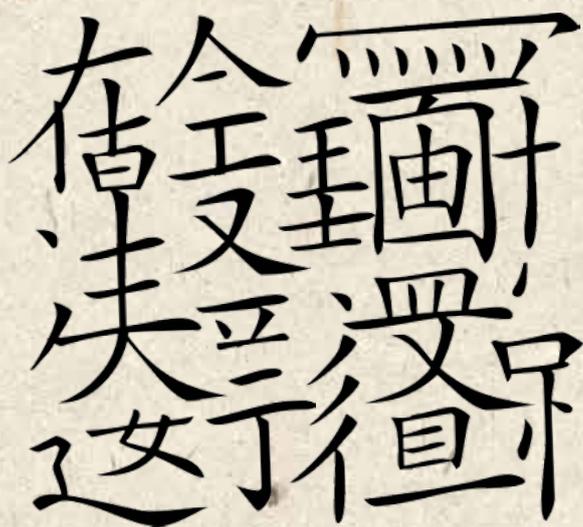
AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (Aktiv): Der Blaue 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 Blaue Magier reagiert empfindlich auf Hitze. Gegen Feuerschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 5.

Wasserresistenz (Passiv): Der Blaue Magier erhält einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf Verteidigungswürfe gegen Wasserschaden.

Magischer Wasserangriff (aktiv): Aw 2, Rw 10, Sch 8, Pr HW+5, Vt KK, Wasserschaden.



AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

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

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

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

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



DER BLAUE MAGIER



Automatische Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (LE +5/St.), Achillesferse (Feuer), Wasserresistenz, Magischer Wasserangriff

Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Handwerk-Bonus (+3), Basiszauber, Wasseratmung
2	Weisheit-Bonus (+3), Fokussierter Angriff, Nebelwand
3	Bewegung-Bonus (+3), Streuungangriff, Wasserbewegung
4	Handwerk-Bonus (+5), Basiszauber, Wasserblock
5	Weisheit-Bonus (+5), Kontrollierter Angriff, Druckwelle
6	Wassersprung, Betäubungswelle, Nebelwand(2)
7	Bewegung-Bonus (+5), Basiszauber, Präzisionsverstärkung
8	Handwerk-Bonus (+6), Scharfschütze, Tückischer Angriff
9	Weisheit-Bonus (+6), Streuungangriff(2), Wasserblock(2)
10	Wassergestalt, Präzisionsbonus, Wasserwirbel
11	Basiszauber, Kontrollierter Angriff(2), Wasserbewegung(2)
12	Bewegung-Bonus (+6), Tückischer Angriff(2), Nebelwand(3)
13	Handwerk-Bonus (+7), Wassergestalt(2), Präzisionsverstärkung(2)
14	Weisheit-Bonus (+7), Streuungangriff(3), Wasserblock(3)
15	Basiszauber, Präzisionsbonus, Wasserbewegung(3)

Präzisionsbonus, Präzisionsverstärkung, Scharfschütze, Tückischer Angriff, Streuungangriff, Fokussierter Angriff, Kontrollierter Angriff, Druckwelle, Betäubungswelle, Wasserwirbel (aktiv):

Siehe Seite 28.

Nebelwand (passiv): Die Nebelwand kann mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken aktiviert werden und bleibt so lange aktiv, bis der Blaue Magier sie abschaltet oder seine Form beendet. Die Nebelwand bewegt sich mit dem Magier. Der Magier und alle verbündeten Charaktere in einer Entfernung von bis zu 5 Feldern erhalten einen Bonus von **Grad x 2** auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe und auf Heimlichkeits-Proben (die Anwesenheit des Nebels kann aber je nach Situation ebenfalls unerwünschte Aufmerksamkeit erregen). Die Sicht des Magiers und seiner Verbündeten wird durch den Nebel nicht beeinträchtigt. Bei mehreren überlappenden Nebelfeldern gilt nur der höchste Bonus, eine Kombination mit Boni aus anderen Quellen (z.B. Innere Dunkelheit) ist jedoch erlaubt. Der Magier darf die Wirkung von Rauch im Wirkungsbereich der Nebelwand jederzeit auf Wunsch negieren; verzichtet er darauf, so gelten die beiden Wirkungen kumulativ.

Wasserblock (aktiv): Wird der Blaue Magier zum Ziel eines Nahkampfangriffs, so darf er sofort 1 Aktionsmarke einsetzen und erhält einen Bonus von **Grad x 10** auf seinen Verteidigungswurf gegen diesen Angriff. Der Wasserblock darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 3 Aktionsmarken.

Wasseratmung (passiv): Der Blaue Magier kann unter Wasser atmen.

Wasserbewegung (aktiv): Um diese Fähigkeit erwerben zu können, muss der Blaue Magier bereits über die Wasseratmung (siehe oben) verfügen. Er bekommt eine Wasserbewegung mit seinem Bewegungswert $\times \text{Grad}^2$. Die Wasserbewegung darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

Wassersprung (aktiv): Der Wassersprung verbraucht die Bewegung und Handlung des Blauen Magiers in der laufenden Runde. Der Magier darf eine geradlinige oder gebogene Bewegung mit einer Maximalreichweite von [Formstufe] Feldern bzw. [Formstufe $\times 3$] 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 Wassersprung ist laut. Er darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 2 Aktionsmarken.

Wassergestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Der Blaue Magier darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in elementares Wasser verwandeln. Sein Körper kann dann eine beliebige Form annehmen und durch die engste Ritze fließen. Gegen alle Angriffe außer magischen Angriffen, Streuangriffen und Explosionsangriffen bekommt er einen Bonus von $\text{Grad} \times 5$ auf seine Verteidigungswürfe. Seine Nahkampfangriffe erhalten einen Bonus von $\text{Grad} \times 5$ auf Präzision und seine waffenlosen Nahkampfangriffe verursachen Wasserschaden. Die Wassergestalt bleibt so lange aktiv, bis der Magier sie abschaltet oder seine Form beendet. Sie kann nicht mit anderen elementaren Gestalten kombiniert werden.

GELBE MAGIE, HERZ DES LICHTS

Das Gemüt eines Gelben Magiers strahlt mit der Kraft von tausend Sonnen und füllt noch den kleinsten Winkel mit seinem Licht. Seine Grundeinstellung ist positiv, er ist freundlich selbst zu seinen Feinden, und geht mit offenen Armen auf neue Leute und neue Situationen zu. Nur zu oft überschreitet er dabei die Grenzen des Erträglichen und wird mit seiner Tatkraft und Aufdringlichkeit zu einer echten Landplage. Zurückhaltung ist ihm fremd, und auch zu einem unauffälligen Vorgehen muss er erst überredet werden. Nichts kann das Lächeln aus seinem Gesicht vertreiben, allerdings kann es zuweilen in ein zorniges, aggressives Grinsen übergehen und in eine manische Hysterie umschlagen, in der die gleißende Kraft der gelben Magie ihr volles Potenzial entfaltet.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (Aktiv): Der Gelbe Magier erhält einen Bonus in Höhe seiner Formstufe $\times 4$ 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 Gelbe Magier reagiert empfindlich auf Dunkelheit. Gegen Dunkelheitsschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 15.

Lichtresistenz (Passiv): Der Gelbe Magier kann nicht geblendet werden und erhält einen Bonus in Höhe der Formstufe auf Verteidigungswürfe gegen Lichtschaden.

Magischer Lichtangriff (aktiv): Aw 2, Rw 10, Sch 7, Pr GE+5, Vt KK, Lichtschaden.

AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

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

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

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

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

Präzisionsbonus, Transzendenz, Blendstrahl, Scharfschütze, Lichtkreisel, Lichtwirbel (aktiv): Siehe Seite 28.

Lichtteleportation (aktiv): Der Gelbe Magier kann sich für 1 Aktionsmarke und eine Handlung an einen beliebigen Ort innerhalb seiner Sichtweite mit einer Maximalentfernung von **Grad x 180** Metern (**Grad x 60** Feldern) teleportieren. In der Runde der Lichtteleportation darf der Magier keine weiteren Bewegungen oder Handlungen durchführen. Die Lichtteleportation kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 5 Aktionsmarken.

Inneres Licht (aktiv): Das Innere Licht kann mit einer Handlung ein- und ausgeschaltet werden. Der Körper des Gelben Magiers strahlt dann ein helles Leuchten mit einer Reichweite von 10 Feldern aus.

Auf Wunsch kann der Magier das Licht intensivieren, indem er mit einer Handlung eine beliebige Anzahl Aktionsmarken hineinpumpt. Für jede Aktionsmarke erhöht sich die Reichweite des Lichts um 1. Die maximale Intensivierbarkeit entspricht der Formstufe. Die Lichtintensivierung bleibt so lange aktiv, bis der Magier sie abschaltet oder seine Form beendet. In einem von Innerem Licht erleuchteten Bereich erhalten alle Angriffe, die Lichtschaden verursachen (einschließlich gegnerischer Angriffe) einen Bonus von +5 auf ihre Präzision. Wenn Inneres Licht und Innere Dunkelheit (siehe Seite 41) aufeinanderprallen, gewinnt die stärker intensivierte Kraft – bei einem Gleichstand negieren sie sich gegenseitig.

Lichtaugen (aktiv): Ab **Grad 1** verfügen die Augen des Gelben Magiers über einen variablen Zoom (siehe „Weitblick“,

DER GELBE MAGIER

Automatische Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (LE +4/St.), Achillesferse (Dunkelheit), Lichtresistenz, Magischer Lichtangriff



Stufe Auswahlfähigkeiten

Stufe	Auswahlfähigkeiten
1	Bewegung-Bonus (+3), Basiszauber, Blendstrahl
2	Gewandtheit-Bonus (+3), Lichtaugen, Lichtkreisel
3	Weisheit-Bonus (+3), Inneres Licht, Lichtwirbel
4	Bewegung-Bonus (+5), Basiszauber, Transzendenz
5	Gewandtheit-Bonus (+5), Lichtaugen(2), Blendstrahl(2)
6	Lichtkreisel(2), Licht-Teleportation, Scharfschütze
7	Weisheit-Bonus (+5), Basiszauber, Lichtwirbel(2)
8	Bewegung-Bonus (+6), Licht-Teleportation(2), Scharfschütze(2)
9	Gewandtheit-Bonus (+6), Lichtaugen(3), Blendstrahl(3)
10	Lichtgestalt, Licht-Teleportation(3), Lichtkreisel(3)
11	Basiszauber, Lichtwirbel(3), Scharfschütze(3)
12	Weisheit-Bonus (+6), Licht-Teleportation(4), Präzisionsbonus
13	Bewegung-Bonus (+7), Lichtgestalt(2), Blendstrahl(4)
14	Gewandtheit-Bonus (+7), Licht-Teleportation(5), Scharfschütze(4)
15	Basiszauber, Präzisionsbonus(2), Lichtkreisel(4)

Freelancer Hexxagon, Seite 36) bis in Höhe seiner Formstufe und durchdringen wolkenartige Sichtbehinderungen wie Nebel und Rauch.

Auf **Grad 2** erhält der Magier die Fähigkeit, mit seinem Blick auf Wunsch alle mundanen (nicht-magischen) Materialien bis zu einer Tiefe von [Formstufe] cm zu durchdringen.

Der höchste Grad ist **Grad 3**. Er versetzt den Magier in die Lage, Illusionen und Unsichtbarkeit zu durchschauen, wenn ihm eine Probe mit seiner Formstufe gegen 10 + Formstufe des Gegners, der die Illusion/Unsichtbarkeit gewirkt hat, gelingt (wirkt auch gegen nichtmagische Illusionen).

Die Lichtaugen dürfen als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kosten dann jedoch pro 10 Minuten 1 Aktionsmarke.

Lichtgestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Der Gelbe Magier darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in elementares Licht verwandeln. Er verbreitet automatisch Inneres Licht (siehe oben). Alle Gegner, die ihre Bewegung in einem an den Magier angrenzenden Feld beginnen oder beenden, bekommen eine Blendung-Zustandsmarke. In seiner Lichtgestalt hat der Magier eine Bodenbewegung, Flugbewegung und Wasserbewegung von 20 + **Grad x 10** und kann durch die kleinste Ritze dringen. Er bekommt einen Bonus von **Grad x 5** auf alle Verteidigungswürfe außer gegen Dunkelheitsschaden, gegen den seine Verteidigungswürfe den üblichen Achillesfersen-Malus von -15 erleiden.

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

GRÜNE MAGIE, HERZ DES LEBENS

Grüne Magie ist die Magie des Lebens, sowohl in ihrer regenerativen als auch in ihrer ehrgeizigen, nach oben strebenden Form. Der Grüne Magier ist die meiste Zeit über ein ruhiger Geselle, neigt aber zu sprunghafter Impulsivität, vor allem wenn er in seine Form verwandelt ist. Er zieht es vor, Dinge aufzubauen anstatt sie zu zerstören, aber wenn seiner schöpferischen Kraft etwas im Weg steht, schreckt er nicht davor zurück, das Hindernis mit seiner eigenen Kreation zu überwinden und zu erdrücken. Gegenüber seinen Freunden ist er liebevoll und hilfsbereit, gegenüber seinen Feinden ist er gnadenlos und nachgiebig. Er schiebt sich selten in den Vordergrund, sondern genügt sich als lebendiges Herz seiner Gruppe.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (Aktiv): Der Grüne 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 Grüne Magier reagiert empfindlich auf Kälte. Gegen Kälteschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 5.

Magischer Pflanzenangriff (aktiv): Aw 2, Rw 10, Sch 7, Pr KK+5, Vt KK

AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

Körperkraftbonus (aktiv): Der Grüne Magier bekommt einen Bonus auf seinen KK-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

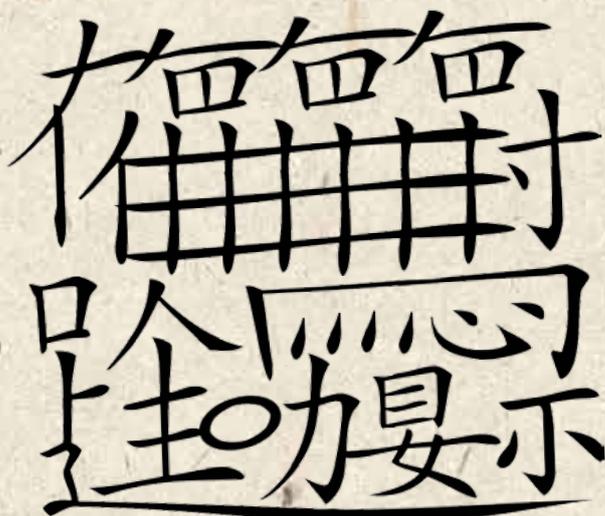
Weisheitsbonus (aktiv): Der Grüne Magier bekommt einen Bonus auf seinen GE-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

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

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

Schadensbonus, Streuungriff, Säureangriff, Pflanzengift, Pflanzenklette (aktiv): Siehe Seite 28.

Wildnisbewegung (passiv): Vegetationsgelände erschwert die Bewegung des Grünen Magiers nicht. Statt dessen erhält er in Vegetationsgelände einen Bewegungswert und Kletter-Bewegungswert in Höhe seines normalen Bewegungswerts x Grad. Außerdem bekommt er bei Kletterproben in Vegetationsgelän-



de und bei Festklammer-Proben (*Freelancer Hexxagon*, Seite 51), einschließlich der Proben, die dazu dienen, sich nicht abschütteln zu lassen, einen Bonus von **Grad x 5**.

Regeneration (aktiv): Der Grüne Magier kann eine Handlung einsetzen, um sich selbst Lebenspunkte in Höhe seiner Formstufe x2 zurückzugeben, wobei sein aktuelles Lebenspunkte-Maximum nicht überschritten werden darf. Die Regeneration darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke und gibt dem Grünen Magier nur 1 Lebenspunkt zurück.

Heilung (aktiv): Der Grüne Magier bekommt einen Bonus von **Grad x 5** auf seine Erste-Hilfe-Proben (dieser Bonus gilt auch im unveränderten Zustand). Außerdem kann er eine Handlung und eine beliebige Anzahl Aktionsmarken einsetzen, um einem anderen, von ihm berührten Charakter (in einem angrenzenden Feld) Lebenspunkte zurückzugeben, wobei dessen aktuelles Lebenspunkte-Maximum nicht überschritten werden darf. Für jede eingesetzte Aktionsmarke erhält der behandelte Charakter **Grad x 2** Lebenspunkte zurück.

Arkadische Lebenskraft (aktiv): Um diese Fähigkeit erwerben zu können, muss der Grüne Magier mindestens einmal die Heilungs-Fähigkeit (siehe oben) ausgewählt haben. Er darf zu Beginn seiner Aktivierung 1 Aktionsmarke einsetzen, um sich selbst oder einem Charakter in einem angrenzenden Feld **Grad x 8** Lebenspunkte zurückzugeben, wobei das aktuelle Lebenspunkte-Maximum nicht überschritten werden darf. Diese Art der Heilung erfordert keine Handlung, aber sie darf nur einmal pro Runde durchgeführt und nur bei Freelancern eingesetzt werden, die zu diesem Zeitpunkt in eine arkadische Form verwandelt sind.

Lebensgespür (aktiv): Ab **Grad 1** kann der Grüne Magier mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke sein Lebensgespür einschalten. Er ist sich dann automatisch der Anwesenheit, Anzahl, Größe und Form aller Lebewesen in einem Umkreis von Metern gleich seiner Formstufe bewusst, selbst wenn diese auf irgendeine Weise unsichtbar sind. Dies ist ein Ortungssinn (*Freelancer Hexxagon*, Seite 36). Die kleinste Art von Lebewesen, die sich auf diese Weise wahrnehmen lassen, sind ameisen große Insekten. Normale Barrieren blockieren diese Fähigkeiten nicht, von magischen Barrieren wird sie dagegen aufgehalten, ohne dass dem Magier dies auffällt (abgesehen von der Abwesenheit sämtlicher Lebewesen im blockierten Bereich). Das Lebensgespür hält nach dem Einschalten 6 Runden (30 Sekunden) an, wenn es nicht vorher durch eine Handlung ausgeschaltet wird.

Der höchste Grad ist **Grad 2**. Er erweitert das Lebensgespür um das Wissen der Art der Lebewesens (bei Wesen, die der Magier noch nie gesehen hat, bekommt er nur eine ungefähre Vorstellung) und ihres augenblicklichen Gesundheitszustandes (einschließlich aktueller Lebenspunkte).

DER GRÜNE MAGIER



Automatische Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (LE +5/St.), Achillesferse (Kälte), Magischer Pflanzenangriff

Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Körperkraft-Bonus (KK+3), Basiszauber, Regeneration
2	Weisheit-Bonus (WE+3), Heilung, Wildnisbewegung
3	Handwerk-Bonus (HW+3), Schadensbonus, Pflanzenklette
4	Körperkraft-Bonus (KK+5), Basiszauber, Lebensgespür
5	Weisheit-Bonus (WE+5), Heilung(2), Arkadische Lebenskraft
6	Säureangriff, Streuungangriff, Wildnisbewegung(2)
7	Handwerk-Bonus (HW+5), Basiszauber, Pflanzenklette(2)
8	Körperkraft-Bonus (KK+6), Heilung(3), Rauschen des Waldes
9	Weisheit-Bonus (WE+6), Pflanzengift, Arkadische Lebenskraft(2)
10	Gestalt, Schadensbonus(2), Wildnisbewegung(3)
11	Basiszauber, Heilung(4), Pflanzenklette(3)
12	Handwerk-Bonus (HW+6), Streuungangriff(2), Lebensgespür(2)
13	Körperkraft-Bonus (KK+7), Gestalt(2), Arkadische Lebenskraft(3)
14	Weisheit-Bonus (WE+7), Heilung(5), Wildnisbewegung(4)
15	Basiszauber, Pflanzengift(2), Pflanzenklette(4)

Rauschen des Waldes (passiv): Das Gehör des Grünen Magiers bekommt einen „Zoom-Faktor“ in Höhe seiner Formstufe.

Pflanzengestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Der Grüne Magier darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in eine Pflanzengestalt verwandeln. In dieser Gestalt regeneriert er bei jeder Aktivierung eine Anzahl Lebenspunkte in Höhe seiner Formstufe (dies darf mit der Regenerations-Spezialfähigkeit kombiniert werden). Er bekommt einen KK-Bonus von **Grad x 5** und kann nicht vom „Schleudern“-Effekt betroffen werden. Versucht jemand, ihn gegen seinen Willen von der Stelle zu bewegen, erhält er einen Bonus von **Grad x 10** auf die vergleichende Probe. Sein waffenloser Nahkampfangriff hat die folgenden Werte: WL 1+**Grad**, Sch 8+**Grad**, Pr KK+8, Fesseln (1+**Grad**).

BRAUNE MAGIE, HERZ DER ERDE

In der Ruhe liegt die Kraft. Der Erdmagier ist ein gemüthlicher Zeitgenosse mit einer fast schon stoischen Seelenruhe, und seine Kraft ist dementsprechend markerschütternd. Er hat es nicht nötig, voranzupreschen und stets der Erste zu sein – er kommt auch ohne diese Anstrengungen ans Ziel. Viele seiner Eigenschaften – sowohl die Langsamkeit als auch die Unaufmerksamkeit – äußern sich vor allem in körperlichen Dingen, aber auch in gesellschaftlichen Situationen kommen sie zum Ausdruck – wo andere auf eine schnelle Zunge setzen, da zeichnet er sich durch Geduld und eine gute Beobachtungsgabe aus.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (Aktiv): Der Erdmagier erhält einen Bonus in Höhe seiner Formstufe x6 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.

Standfestigkeit (passiv): Der Erdmagier ist nicht vom Schleudern-Effekt (*Freelancer Hexxagon*, Seite 46) betroffen. Versucht jemand, ihn gegen seinen Willen von der Stelle zu bewegen, erhält er einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf die vergleichende Probe.

Magischer Erdangriff (aktiv): Aw 2, Rw 10, Sch 7, Pr KK+5, Vt GE

AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

Körperkraftbonus (aktiv): Der Erdmagier bekommt einen Bonus auf seinen KK-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

Weisheitsbonus (aktiv): Der Erdmagier bekommt einen Bonus auf seinen GE-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

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

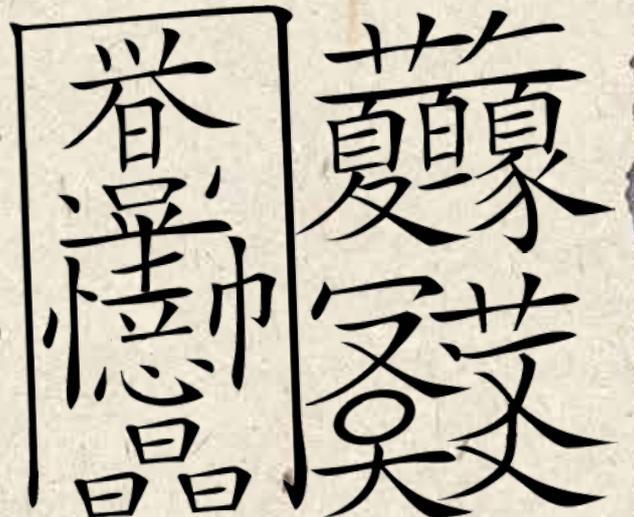
Basiszauber (aktiv): Der Erdmagier darf einen Basiszauber aus der Liste ab Seite 52 auswählen. Einmal festgelegt, darf der Zauber später nicht mehr geändert werden.

Schadensbonus, Schadensverstärkung, Durchschlag, Felsenschlag, Streuangriff, Erdbeben (aktiv): Siehe Seite 28.

Steinfäuste (aktiv): Der Erdmagier kann seine Hände mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke in steinharte Fäuste verwandeln. Alle Proben, die Fingerfertigkeit erfordern, erleiden einen Malus von -5. Im waffenlosen Nahkampf verwendet er die folgenden Werte: WL 1, Schaden 3 + (**Grad x 2**), Präzision KK+6, Schleudern. Wenn der Magier mit seinen Steinfäusten Objekte oder Wesen aus Stein angreift, bekommt er einen Bonus von **Grad x 4** auf seine Präzision. Hierzu zählen auch künstliche Steinsorten wie z.B. Beton, nicht jedoch Holz, Plastik oder Metall.

Die Steinfäuste bleiben so lange aktiv, bis sie mit einer Handlung ausgeschaltet werden. Sie können auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden und kosten dann insgesamt 3 Aktionsmarken.

Gesichtsverformung (aktiv): Der Erdmagier kann seine Gesichtsforn mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken in eine beliebige andere Form verwandeln und auf diese Weise jede Person, die er mindestens einmal gesehen hat, imitieren (Bonus von +5 auf alle Täuschungsproben). Die Gesichtsverformung bleibt so lange aktiv, bis sie mit einer Handlung ausgeschaltet wird. Die Gesichtsverformung kann auch als passive



Spezialfähigkeit eingesetzt werden und kostet dann insgesamt 5 Aktionsmarken.

Versenken (aktiv): Der Erdmagier kann seinen Körper mit einer Handlung im Erdreich (keine Felsen, Beton oder ähnlich harte Materialien) versenken. Dort angelangt ist er handlungsunfähig, kann jedoch mit einer weiteren Handlung wieder auftauchen. Außerdem regeneriert er pro Runde Lebenspunkte in Höhe seiner Formstufe, solange er in der Erde versenkt ist. Solange sich der Magier in der Erde aufhält, kann er normal atmen, ist für normale Augen unsichtbar und selbst für Angreifer, die seinen Aufenthaltsort kennen, ein sehr schwieriges Ziel (Harte Deckung (*Freelancer Hexxagon*, Seite 46) und zusätzlicher Bonus von +10 auf alle Verteidigungswürfe). Das Versenken bleibt so lange aktiv, bis der Magier es mit einer Handlung abschaltet oder seine Form beendet. Das Versenken kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, erfordert dann aber 1 Aktionsmarke pro Minute.

Erdbewegung (aktiv): Um diese Spezialfähigkeit auswählen zu dürfen, muss der Erdmagier bereits über die Fähigkeit „Versenken“ (siehe oben) verfügen. Er darf sich mit einem Bewegungswert in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit durch Erdreich bewegen (ausgenommen hiervon sind Felsen, Beton oder ähnlich harte Materialien). Er hinterlässt dabei keinen Tunnel. Es gelten alle Anmerkungen des „Versenkens“ (siehe oben), Lebenspunkte regeneriert er aber nur dann, wenn er bewegungslos verharrt.

Erdriese (aktiv): Der Erdmagier kann seinen Körper für 5 Aktionsmarken auf die doppelte Größe (achtfache Körpermasse) ausdehnen. Seine GE sinkt dadurch um 2 und seine KK erhöht sich um 5. Er zählt als Großer Kämpfer (*Freelancer Hexxagon*, Seite 40) und darf große Nahkampfwaffen (*Freelancer Hexxagon*, Seite 96/97) einsetzen. Wenn er mit Ausrüstung oder Waffen herumhantiert, die nicht für seine großen Hände gemacht sind, erleidet er einen Malus von -10 auf die dazugehörigen Proben und Präzisionswerte. Die Erdriesen-Gestalt bleibt so lange aktiv, bis der Magier sie mit einer Handlung abschaltet oder seine Form beendet.

Erdgestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden, außerdem muss der Magier bereits über die Fähigkeiten „Steinfäuste“, „Erdbewegung“ und „Erdriese“ verfügen. Der Erdmagier darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in elementare Erde verwandeln. Diese Verwandlung funktioniert wie bei der Erdriese-Fähigkeit (siehe oben), allerdings sinkt seine GE dabei um 4 und seine KK erhöht sich um 5 + **Grad x 5**. Die Waffenlänge seiner Steinfäuste erhöht sich auf insgesamt 5 und ihr Schaden steigt um **Grad x 2**. Zu Beginn jeder Aktivierung, bei der er sich in Kontakt mit Erdreich befindet (entweder darin oder darauf), regeneriert er **Grad x 5** Lebenspunkte. Sein Erdbewegungswert wird verdoppelt und außerdem darf er auf Wunsch einen Tunnel anlegen, dann jedoch mit einem unmodifizierbaren Bewegungswert von 1 – ein solcher Tunnel hält maximal 24 Stunden.

DER ERDMAGIER



Automatische Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (LE +6/St.),
Standfestigkeit, Magischer Erdangriff

Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Körperkraft-Bonus (+3), Basiszauber, Versenken
2	Weisheit-Bonus (+3), Kampffähigkeit, Gesichtsverformung
3	Handwerk-Bonus (+3), Kampffähigkeit, Steinfäuste
4	Körperkraft-Bonus (+5), Basiszauber, Erdbewegung
5	Weisheit-Bonus (+5), Durchschlag, Streuangriff
6	Felsenschlag, Schadensverstärkung, Steinfäuste(2)
7	Handwerk-Bonus (+5), Basiszauber, Erdbewegung(2)
8	Körperkraft-Bonus (+6), Streuangriff(2), Erdriese
9	Weisheit-Bonus (+6), Erdbeben, Steinfäuste(3)
10	Erdgestalt, Schadensbonus, Erdbewegung(3)
11	Basiszauber, Streuangriff(3), Strang-1-Fähigkeit
12	Handwerk-Bonus (+6), Schadensverstärkung(2), Steinfäuste(4)
13	Körperkraft-Bonus (+7), Erdgestalt(2), Erdbewegung(4)
14	Weisheit-Bonus (+7), Streuangriff(4), Strang-2-Fähigkeit
15	Basiszauber, Schadensbonus(2), Steinfäuste(5)

Die Erdgestalt (und die damit verbundene Größenänderung) bleibt so lange aktiv, bis der Magier sie abschaltet oder seine Form beendet. Sie kann nicht mit anderen elementaren Gestalten kombiniert werden.

GRAUE MAGIE, HERZ DES METALLS

Die arkadische graue Magie enthält den metallischen Glanz und durchdringlicher Härte, und nichts ist so hart wie ein Grauer Magier. Schmerzen und Ermüdung sind ihm ein Fremdwort und er nimmt es furchtlos mit jeder körperlichen Herausforderung auf, wobei er eiserne Kraft mit blitzartiger Schnelligkeit verbindet, um selbst die gefährlichsten Kontrahenten in ihre Schranken zu weisen. Ohne nach links und rechts zu blicken, stürmt er voran, und hat nur wenig Verständnis dafür, wenn seine Mitstreiter erschöpft hinter ihm zurückbleiben.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (Aktiv): Der Graue 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.

Blitzresistenz (Passiv):
Der Graue Magier erhält einen Bonus in Höhe der Formstufe auf Verteidigungswürfe gegen Blitzschaden.

Magischer Blitzangriff (aktiv): Aw 2, Rw 10, Sch 7, Pr HW+5, Vt GE, Blitzschaden

AUSWAHL- FÄHIGKEITEN

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

Körperkraftbonus (aktiv): Der Graue Magier bekommt einen Bonus auf seinen KK-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

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

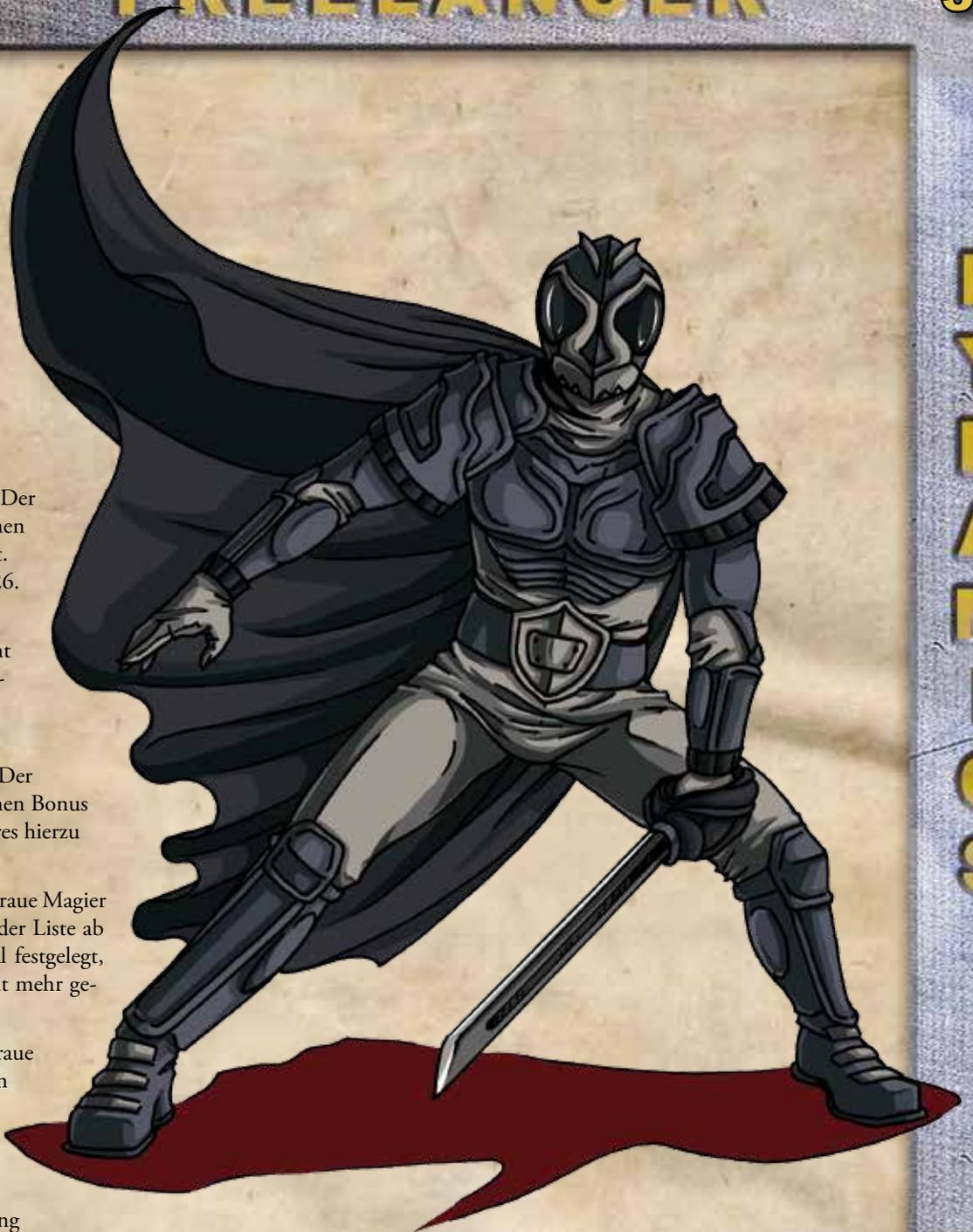
Basiszauber (aktiv): Der Graue Magier darf einen Basiszauber aus der Liste ab Seite 52 auswählen. Einmal festgelegt, darf der Zauber später nicht mehr geändert werden.

Metallhaut (aktiv): Der Graue Magier kann seine Haut in bruchfestes Metall verwandeln. Er bekommt einen Bonus auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden, der zu Anfang bei 0 liegt und um jeweils +1 erhöht werden kann, indem der Magier dafür eine Handlung und 1 Aktionsmarke investiert. Bei jeder Steigerung erhöht sich außerdem sein Körpergewicht um 5 Kg. Der maximale Bonus, den er auf diese Weise erlangen kann, beträgt **Grad x 2**. Der Metallhaut-Bonus sinkt nach jeweils 5 Minuten um 1 Punkt, kann aber auch mit einer Handlung komplett ausgeschaltet werden. Wenn die graue magische Form beendet wird, endet auch der Metallhaut-Bonus sofort.

Ausdauer (passiv): Der Graue Magier erleidet durch ausgedehntes Bewegen (*Freelancer Hexxagon*, Seite 42) keine schweren Erschöpfungsmarken.

Schadensbonus, Präzisionsbonus, Schadensverstärkung, Präzisionsverstärkung, Metallsplitter, Reichweitenbonus, Fächerangriff (aktiv): Siehe Seite 28.

Metallklingen (aktiv): Der Graue Magier kann seine Hände mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke in Metallklingen verwandeln. Alle Proben, die Fingerfertigkeit erfordern, erleiden einen Malus von -10. Im waffenlosen Nahkampf



直圓女
皇台夫豹
尖聃駱
泣迎駱

verwendet er die folgenden Werte: Waffenzahl 2, Schaden 4 + **Grad**, Präzision HW+10+(**Grad** x 2), Schere. Die Metallklingen bleiben so lange aktiv, bis sie mit einer Handlung ausgeschaltet werden.

Magnet (aktiv): Der Graue Magier kann seinen Körper mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke in einen starken Magneten verwandeln. In diesem Zustand kann er metallische Gegenstände an seinen Körper oder seinen Körper an ein größeres metallisches Objekt (z.B. ein Fahrzeug) binden. Er darf selbst entscheiden, welche Bindungen er eingehen möchte und welche nicht. Um die Verbindung herzustellen, darf das zu bindende Objekt maximal eine Anzahl Felder in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit (bzw. **Grad** x 3 Meter) entfernt sein. Wenn bei der Herstellung der Verbindung kein direkter Körperkontakt besteht, fliegen Objekte, die leichter sind als der Magier, in seine Richtung, während es sich bei Objekten, die schwerer als er sind, genau umgekehrt verhält. Das Einschalten einer Bindung erfordert jeweils eine Handlung und gelingt bei unbeweglichen Zielobjekten automatisch. Will sich der Magier dagegen magnetisch an einen Gegner heften, so muss ihm wie üblich ein Festklammer-Versuch gelingen (*Freelancer Hexxagon*, Seite 49). Auf alle Festklammer-Proben gegen metallische Gegner bekommt er einen Bonus von **Grad** x 5. Die Bindung an ein Objekt kann durch eine Handlung des Grauen Magiers beendet werden.

Metallgestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Der Graue Magier darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in elementares Metall verwandeln. Er bekommt dadurch einen Bonus von **Grad** x 5 auf alle Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden und sein Körpergewicht erhöht sich um **Grad** x 25 Kg. Für 1 Aktionsmarke darf er sich jederzeit einschließlich aller am Körper getragenen Gegenstände in eine unzerstörbare Statue verwandeln. Er darf diese Option auch spontan wählen, wenn er zum Ziel eines Angriffs wird, muss diese Entscheidung jedoch treffen, **bevor** er einen Verteidigungswurf durchführt. In Statuengestalt ist er handlungsunfähig – er darf nur auf Wunsch eine Handlung durchführen, um die Statuengestalt zu beenden.

Ein Grauer Magier in Metallgestalt darf sich darüber hinaus mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in eine Metallrüstung verwandeln, die sich um einen angrenzenden verbündeten Charakter hüllt. Der verbündete Charakter genießt dann den Bonus auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden aus der Metallgestalt **und** der Metallhaut (falls vorhanden) des Grauen Magiers und darf auf Wunsch die Metallklauen-Fähigkeit benutzen. Der Graue Magier darf keine Bewegungen und Nahkampfangriffe mehr durchführen, magische Fernkampfangriffe und andere nichtmanuelle Fähigkeiten darf er aber noch einsetzen. Alle Angriffe, die gegen seinen Träger gerichtet sind, betreffen ihn genauso wie den Träger.

DER GRAUE MAGIER

Automatische Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (LE +5/St.),
Blitzresistenz, Magischer Blitzangriff



Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Handwerk-Bonus (+3), Basiszauber, Metallklingen
2	Bewegung-Bonus (+3), Reichweitenbonus, Metallhaut
3	Körperkraft-Bonus (+3), Metallsplitter, Ausdauer
4	Handwerk-Bonus (+5), Basiszauber, Metallklingen(2)
5	Bewegung-Bonus (+5), Schadensverstärkung, Metallhaut(2)
6	Fächerangriff, Reichweitenbonus(2), Magnet
7	Körperkraft-Bonus (+5), Basiszauber, Metallklingen(3)
8	Handwerk-Bonus (+6), Schadensverstärkung(2), Metallhaut(3)
9	Bewegung-Bonus (+6), Präzisionsverstärkung, Magnet(2)
10	Metallgestalt, Reichweitenbonus(3), Metallklingen(4)
11	Basiszauber, Schadensverstärkung(3), Metallhaut(4)
12	Körperkraft-Bonus (+6), Präzisionsverstärkung(2), Magnet(3)
13	Handwerk-Bonus (+7), Metallgestalt(2), Metallklingen(5)
14	Bewegung-Bonus (+7), Reichweitenbonus(4), Metallhaut(5)
15	Basiszauber, Schadensverstärkung(2), Magnet(4)

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

SCHWARZE MAGIE, HERZ DER DUNKELHEIT

Ein arkadischer Schwarzmagier ist nicht grundsätzlich böse, aber doch stets von einer sinistren Aura umgeben. Die Dinge, die sich im Dunkeln verbergen, sind selten gut, und wer sich zu lange mit dieser Schwärze auseinandersetzt, wird bald ein Teil von ihr. In den Augen des Schwarzmagiers liegt eine Melancholie, die von der anhaltenden Auseinandersetzung mit seinen inneren Dämonen zeugt. Auf eine fröhliche Party möchte man ihn nicht einladen, während er für nächtelange Unterhaltungen über Gott und die Welt genau der richtige ist.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (aktiv): Der Schwarze 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 Schwarze Magier reagiert empfindlich auf Helligkeit und hält sich ungern bei Tage unter

freiem Himmel auf. Gegen Lichtschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 15.

Dunkelheitsresistenz (passiv): Der Schwarze Magier erhält einen Bonus in Höhe der Formstufe auf Verteidigungswürfe gegen Dunkelheitsschaden.

Magischer Dunkelheitsangriff (aktiv): Aw 2, Rw 10, Sch 7, Pr WE+5, Vt WE, Dunkelheitsschaden

AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

Weisheitsbonus (aktiv): Der Schwarze Magier bekommt einen Bonus auf seinen WE-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

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

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

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

Präzisionsbonus, Schadensverstärkung, Reichweitenbonus, Explosionsangriff, Kontrollierter Angriff, Explodierende Dunkelheit, Seelenkreisel, Seelenschwärze, Seelenschatten (aktiv): Siehe Seite 28.

Dunkelblick (passiv): Der Schwarze Magier ist in der Lage, im Dunkeln zu sehen, als wäre es taghell, selbst wenn keine Lichtquelle vorhanden ist. Diese Fähigkeit wirkt auch bei magischer Dunkelheit („Innere Dunkelheit“ und „Explodierende Dunkelheit“).

Innere Dunkelheit (aktiv): Die Innere Dunkelheit kann mit einer Handlung ein- und ausgeschaltet werden und umgibt den Schwarzen Magier mit einer Kugel aus Dunkelheit (Reichweite 2 mit dem Magier als Zentrum), die sich mit ihm bewegt. Die Innere Dunkelheit entspricht einer sehr schlechten Beleuchtung (siehe Wahrnehmungsregeln, *Freelancer Hexxagon*, Seite 36): Wahrnehmungsproben und andere Proben, die auf gute Sicht angewiesen sind, erleiden in der Dunkelheit einen Malus von -5, Fernkampfziele erhalten einen Bonus von +5 auf ihren Verteidigungswert, wenn die Sichtlinie durch die Dunkelheit führt.

Auf Wunsch kann der Magier die Dunkelheit intensivieren, indem er mit einer Handlung eine beliebige Anzahl Aktionsmarken hineinpumpt. Für jede Aktionsmarke vergrößert sich der oben genannte Malus bzw. Bonus um 1. Die maximale Intensivierbarkeit entspricht der Formstufe. Die Dunkelheitsintensivierung bleibt so lange aktiv, bis der Magier sie abschaltet oder seine Form beendet.

In einem von Innerer Dunkelheit erfüllten Bereich erhalten alle Angriffe, die Dunkelheitsschaden verursachen (einschließlich gegnerischer Angriffe) einen Bonus von +5 auf ihre Präzision. Wenn Innere Dunkelheit und Inneres Licht (siehe Seite 34) aufeinanderprallen, gewinnt die stärker intensivierte Kraft – bei einem Gleichstand schalten sie sich gegenseitig aus.



須吉國曼
伊且國且
心册每
泥册每

Unauffälligkeit (passiv): Der Schwarze Magier kann die Unauffälligkeit mit jeweils einer Handlung ein- und ausschalten. Bei eingeschalteter Unauffälligkeit hinterlässt er keinen bleibenden Abdruck in der Erinnerung derjenigen, mit denen er zu tun hat. Er bekommt einen Bonus in Höhe der Formstufe auf Heimlichkeitsproben und später kann sich niemand mehr daran erinnern, wie er ausgesehen hat – viele vergessen ihn sogar vollständig.

Der Schwarze Magier darf diese Fähigkeit auf sich selbst und auf bis zu **Grad²** weitere Personen anwenden. Die Wirkung hält bis zu 24 Stunden an, wenn sie nicht bereits vorher vom begünstigten Charakter mit einer Handlung beendet wird.

Schattenteleportation (aktiv): Wenn er sich zu Beginn seiner Aktivierung im Schatten befindet (einschließlich einer von ihm erzeugten Dunkelheit), dann darf sich der Schwarze Magier für 1 Aktionsmarke und eine Handlung an einen beliebigen Ort innerhalb seiner Sichtweite mit einer Maximalentfernung von **Grad x 360 Metern (Grad x 120 Feldern)** teleportieren, der allerdings ebenfalls im Schatten liegen muss. In der Runde der Schattenteleportation darf der Magier keine weiteren Bewegungen oder Handlungen durchführen. Die Schattenteleportation kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 5 Aktionsmarken.

Schattenhafte Unsichtbarkeit (aktiv): Solange der Magier seine eigenen Augen geschlossen hält, kann er mit dem Gesichtssinn nicht mehr wahrgenommen werden. Ab dem **2. Grad** kann er auch nicht mehr gehört und ab dem **3. Grad** nicht mehr mit dem Geruchssinn wahrgenommen werden. Während der Magier diese Fähigkeit einsetzt, sind seine Wahrnehmungsverbesserungen automatisch ausgeschaltet. Wird er in helles Licht getaucht (direktes Sonnenlicht, Taschenlampe, etc.), ist er schemenhaft zu erkennen und bekommt anstelle der Unsichtbarkeit nur einen Bonus von +5 auf seine Heimlichkeitsfertigkeit.

Dunkelheitsgestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Der Schwarze Magier darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in reine Dunkelheit verwandeln. Er verbreitet automatisch Innere Dunkelheit (siehe oben). Alle Gegner, die ihre Bewegung in einem an den Magier angrenzenden Feld beginnen oder beenden, bekommen eine Blendung-Zustandsmarke, gegen die Immunitäten oder Resistenzen gegen Blenden keinen Schutz bieten. In seiner Dunkelheitsgestalt hat der Magier eine Bodenbewegung, Flugbewegung und Wasserbewegung von **15 + Grad x 10** und kann durch die kleinste Ritze dringen. Er bekommt einen Bonus von **Grad x 5** auf alle Verteidigungswürfe außer gegen Lichtschaden, gegen den seine Verteidigungswürfe den üblichen Achillesfersen-Malus von -15 erleiden.

DER SCHWARZE MAGIER



Automatische Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (LE +5/St.), Achillesferse (Licht), Dunkelheitsresistenz, Magischer Dunkelheitsangriff

Stufe Auswahlfähigkeiten

- | | |
|----|---|
| 1 | Weisheit-Bonus (+3), Basiszauber, Unauffälligkeit |
| 2 | Gewandtheit-Bonus (+3), Seelenschwärze, Dunkelblick |
| 3 | Handwerk-Bonus (+3), Seelenschatten, Innere Dunkelheit |
| 4 | Weisheit-Bonus (+5), Basiszauber, Schattenhafte Unsichtbarkeit |
| 5 | Gewandtheit-Bonus (+5), Explosionsangriff, Unauffälligkeit(2) |
| 6 | Kontrollierter Angriff, Explodierende Dunkelheit, Schattenteleportation |
| 7 | Handwerk-Bonus (+5), Basiszauber, Schattenhafte Unsichtbarkeit (2) |
| 8 | Weisheit-Bonus (+6), Seelenschwärze(2), Schattenteleportation(2) |
| 9 | Gewandtheit-Bonus (+6), Seelenschatten(2), Unauffälligkeit(3) |
| 10 | Dunkelheitsgestalt, Seelenkreisel, Schattenteleportation(3) |
| 11 | Basiszauber, Explosionsangriff(2), Schattenhafte Unsichtbarkeit (3) |
| 12 | Handwerk-Bonus (+6), Präzisionsverstärkung, Schattenteleportation(4) |
| 13 | Weisheit-Bonus (+7), Dunkelheitsgestalt(2), Unauffälligkeit(4) |
| 14 | Gewandtheit-Bonus (+7), Seelenschwärze(3), Schattenteleportation(5) |
| 15 | Basiszauber, Seelenschatten(2), Schadensverstärkung |

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

WEISSE MAGIE, HERZ DES EISES

Mit weißer Magie verbindet man für gewöhnlich die fromme Zauberkraft im Dienst des Guten, aber die arkadische weiße Magie ist etwas völlig anderes. Sie ist durchdrungen von Kälte, Starre und Tod. Ein Weißer Magier ist sich der grimmigen Tatsache bewusst, dass alles irgendwann enden muss, sei es im Guten oder Schlechten, und dass das Leben nur einen Übergang zum endgültigen, eisigen Zustand des Nichts darstellt. Als grimmiger Realist geht er den Dingen unnachgiebig auf den Grund und ist jederzeit bereit, sich für das Team aufzuopfern, wenn die kalte Logik dies gebietet.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (aktiv): Der Weiße 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 Weiße Magier reagiert empfindlich auf Hitze. Gegen Feuerschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 15.

Kälteresistenz (Passiv): Der Weiße Magier erhält einen Bonus in Höhe der Formstufe auf Verteidigungswürfe gegen Kälteschaden.

Magischer Kälteangriff (aktiv): Aw 2, Rw 10, Sch 7, Pr WE+5, Vt KK, Kälteschaden

AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

Weisheitsbonus (aktiv): Der Weiße Magier bekommt einen Bonus auf seinen WE-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

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

Körperkraftbonus (aktiv): Der Weiße Magier bekommt einen Bonus auf seinen KK-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

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

Schadensbonus, Schadensverstärkung, Reichweitenbonus, Streuungangriff, Explosionsangriff, Winterfrost, Bombe (aktiv): Siehe Seite 28.

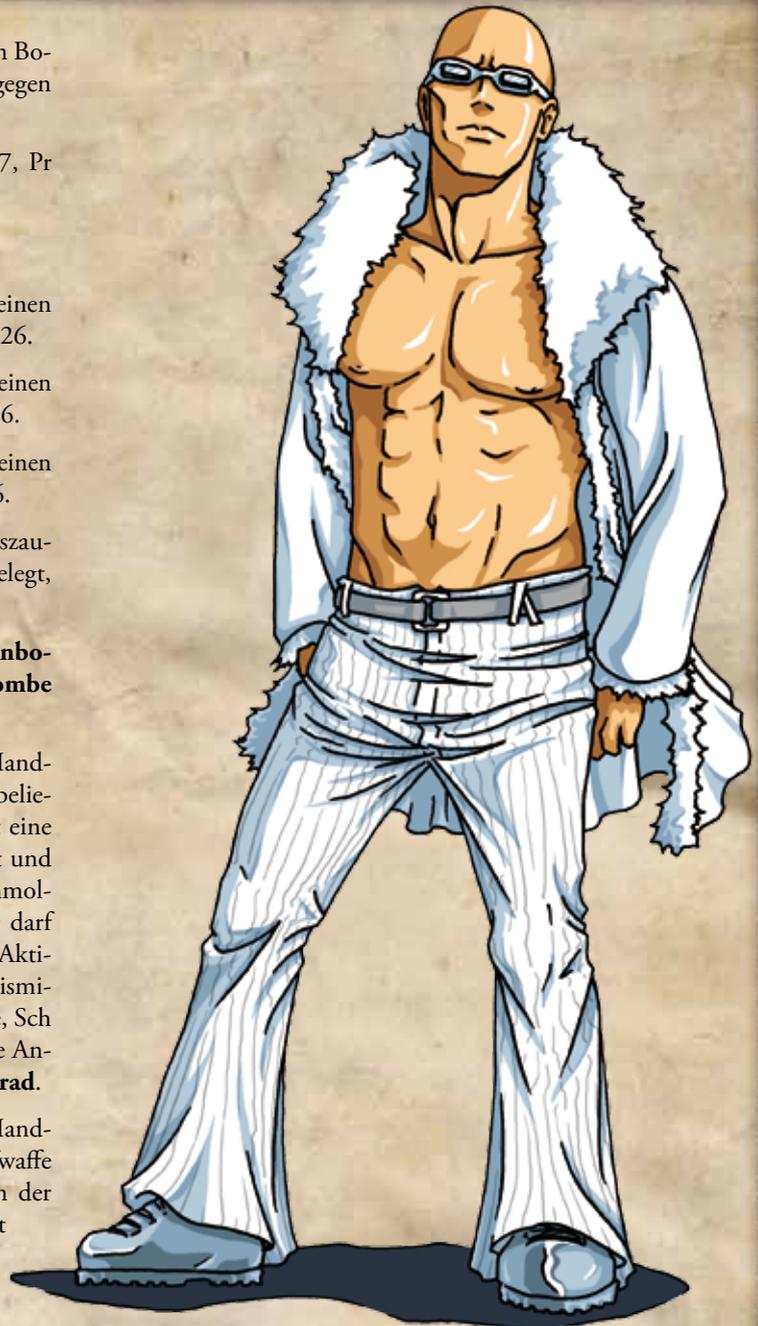
Eismine (passiv): Der Weiße Magier darf mit einer Handlung und 3 Aktionsmarken eine Eismine an einem beliebigen unbeweglichen Objekt befestigen. Die Mine ist eine schnellballgroße Kugel aus magischem Eis, die an Ort und Stelle festfriert und so lange aktiv bleibt, bis sie geschmolzen ist (je nach Umgebungstemperatur). Der Magier darf zu einem beliebigen Zeitpunkt eine Handlung und 1 Aktionsmarke investieren, um eine oder mehrere aktive Eisminen zum Explodieren zu bringen (Explosionsschablone, Sch 6+Grad, Pr 12+WE+Grad, Vt KK, Kälteschaden). Die Anzahl gleichzeitig platzierbarer Minen entspricht dem Grad.

Eiswaffe (aktiv): Mit 2 Aktionsmarken und einer Handlung kann der Weiße Magier eine beliebige Nahkampfwaffe aus magischem Eis erzeugen. Solange er die Waffe in der Hand hält, dient sie ihm als stabile Nahkampfwaffe mit den entsprechenden Spielwerten und der Besonderheit, dass sie Kälteschaden verursacht. Sobald er sie aus der Hand legt, wird sie zu einem Objekt aus normalem (zerbrechlichem und schmelzendem) Eis. Die Eiswaffe bleibt so lange aktiv, bis sie mit einer Handlung ausgeschaltet wird oder dahinschmilzt.

Hagelsturm (aktiv): Mit 3 Aktionsmarken und einer Handlung darf sich der Weiße Magier mit einem Hagelsturm umgeben. Solange der Hagelsturm aktiv ist, erleiden alle Kämpfer (Freund und Feind), die sich am Anfang oder Ende ihrer Aktivierung in angrenzenden Feldern aufhalten, einen Angriff mit Sch 1+Grad, Pr 10+WE+Grad, Vt GE, Kälteschaden. Der Hagelsturm bewegt sich mit dem Magier und bleibt so lange aktiv, bis er mit einer Handlung ausgeschaltet wird.

Magischer Leibwächter (aktiv): Der Weiße Magier darf zu einem beliebigen Zeitpunkt 2 Aktionsmarke einsetzen, um einen gegnerischen Angriff, dessen Ziel sich innerhalb von 4+Grad Feldern vom Magier befindet, auf sich zu ziehen. Er bekommt gegen diesen Angriff einen Bonus von Grad x 5 auf seinen Verteidigungswurf.

Grimm (aktiv): Der Weiße Magier kann durch Erschöpfungsmarken nicht mehr bewusstlos werden.



收買新耳
則冬樂開
社主未合
主社主且

Zähigkeit: Im verwandelten Zustand regeneriert der Weiße Magier bei jeder Aktivierung Betäubungsschaden in Höhe seiner Formstufe. Im unverwandelten Zustand regeneriert er statt dessen bei jeder Aktivierung 1 Punkt Betäubungsschaden.

Schmerzüberwindung (passiv): Der Weiße Magier darf zu Beginn seiner Aktivierung 1 Aktionsmarke investieren, um bis zu seiner nächsten Aktivierung gegen sämtliche Auswirkungen von schweren Verletzungen (*Freelancer Hexxagon*, Seite 51) immun zu sein. Außerdem kann er bis zu seiner nächsten Aktivierung nicht umgehauen werden, es sei denn seine Lebenspunkte sinken auf 0.

Eisgestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Der Weiße Magier darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in elementares Eis verwandeln. Er bekommt einen Bonus von **Grad x 5** auf alle Verteidigungswürfe außer gegen Feuerschaden, gegen die er den üblichen Achillesfersen-Malus erleidet. Charaktere, die den Magier berühren (z.B. bei einem waffenlosen Nahkampfangriff gegen ihn) erleiden einen Angriff mit Sch **Grad x 2**, Pr 5+WE, Vt KK, Kälteschaden. 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 für Kälteschaden), Vt KK, Kälteschaden.

Die Eisgestalt 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.

DER WEISSE MAGIER



Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +5/St.),
Achillesferse (Feuer), Kälteresistenz
Magischer Kälteangriff

Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Weisheit-Bonus (+3), Basiszauber, Hagelsturm
2	Handwerk-Bonus (+3), Schadensbonus, Grimm
3	Körperkraft-Bonus (+3), Streuungangriff, Eiswaffe
4	Weisheit-Bonus (+5), Basiszauber, Zähigkeit
5	Handwerk-Bonus (+5), Reichweitenbonus, Leibwächter
6	Winterfrost, Kalte Entschlossenheit, Hagelsturm(2)
7	Körperkraft-Bonus (+5), Basiszauber, Schmerzüberwindung
8	Weisheit-Bonus (+6), Explosionsangriff, Eismine
9	Handwerk-Bonus (+6), Bombe, Leibwächter(2)
10	Eisgestalt, Winterfrost(2), Reichweitenbonus(2)
11	Basiszauber, Eismine(2), Hagelsturm(3)
12	Körperkraft-Bonus (+6), Streuungangriff(2), Kalte Entschlossenheit(2)
13	Weisheit-Bonus (+7), Eisgestalt(2), Leibwächter(3)
14	Handwerk-Bonus (+7), Winterfrost(3), Eismine(3)
15	Basiszauber, Explosionsangriff(2), Schadensverstärkung

HELLE MAGIE, HERZ DER LUFT

Die Luftmagie setzt nicht auf plumpe Stärke und Zähigkeit, sondern auf Geschwindigkeit und Unsichtbarkeit. So erreicht sie ihre Ziele auf subtile Weise und hat sich längst mit der Prinzessin und dem Goldschatz aus dem Staub gemacht, während die anderen noch gegen die Burgtore anrennen.

Der Luftmagier ist schnell mit Worten und Taten. Er zögert nicht lange, sondern handelt, und verlässt sich dabei vor allem auf das Überraschungsmoment. Ausgedehnte Grabenkämpfe sind ihm zuwider, statt dessen weicht er zurück, führt ein Umgehungsmanöver durch und trifft den Gegner auf eine Weise, die dieser nicht hat kommen sehen.

Voraussetzungen und Einschränkungen: Um die arkadische Form der Luftmagie wählen zu können, muss ein Freelancer bereits mindestens eine arkadische Basismagieform beherrschen.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (aktiv): Der Luftmagier erhält einen Bonus in Höhe seiner Formstufe x3 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunkte-maximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunkte-maximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden

DER LUFTMAGIER



Automatische Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (LE +3/St.)

Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Gewandtheit-Bonus (+3), Basiszauber, Fliegen
2	Bewegung-Bonus (+3), Schnelles Fliegen, Leichtigkeit
3	Handwerk-Bonus (+3), Flugangriff, Unsichtbarkeit
4	Gewandtheit-Bonus (+5), Basiszauber, Gruppenunsichtbarkeit
5	Bewegung-Bonus (+5), Fliegen(2), Schnelles Fliegen (2)
6	Leichtigkeit (2), Flugangriff(2), Unsichtbarkeit(2)
7	Handwerk-Bonus (+3), Basiszauber, Gruppenunsichtbarkeit(2)
8	Gewandtheit-Bonus (+6), Fliegen(3), Schnelles Fliegen(3)
9	Bewegung-Bonus (+6), Leichtigkeit(3), Flugangriff(3)
10	Luftgestalt, Unsichtbarkeit(3), Gruppenunsichtbarkeit(3)
11	Basiszauber, Fliegen(4), Schnelles Fliegen(4)

die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

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

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

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

Basiszauber (aktiv): Der Luftmagier darf einen Basiszauber aus der Liste ab Seite 52 auswählen. Einmal festgelegt, darf der Zauber später nicht mehr geändert werden. Er darf nicht den Mundanen Boost erwerben.

Fliegen (aktiv): Der Luftmagier erhält eine Flugbewegung mit seinem Bewegungswert x **Grad**. Das Fliegen darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 5 Minuten.

Schnelles Fliegen (aktiv): Um diese Spezialfähigkeit erwerben zu dürfen, muss der Luftmagier über die „Fliegen“-Fähigkeit verfügen. Wenn er sich während des Fliegens (siehe oben) in einer geraden Linie bewegt, erhöht sich sein Flugbewegungswert auf **Grad² x 50**.

Leichtigkeit (aktiv): Wenn der Luftmagier einen Gegenstand oder ein freiwilliges Lebewesen ergreift (er muss eine feste Griffmöglichkeit haben), kann er das Gewicht dieses Gegenstands oder Wesens um **Grad x 50** kg reduzieren (das Gewicht kann dadurch nicht unter 1 Kg gesenkt werden). Die Gewichtsreduktion hält so lange an, wie der Griff aufrechterhalten wird. Mit jeder freien Hand darf auf diese Weise nur ein Gegenstand oder ein Lebewesen ergriffen werden. Unfreiwillige Gegner können nicht mit dieser Fähigkeit beeinflusst werden.

Flugangriff (aktiv): Wenn der Luftmagier bei einem magischen Angriff 1 zusätzliche Aktionsmarke investiert, darf er vor dem Angriff eine Flugbewegung von **Grad x 2** Feldern durchführen. Wenn der Luftmagier bei einem Nahkampfangriff 1 Aktionsmarke investiert, darf er eine Sturmangriffsbewegung mit seinem Bewegungswert x **Grad** durchführen.

Unsichtbarkeit (aktiv): Der Luftmagier darf sich mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken einschließlich seiner am Körper getragenen und in den Händen gehaltenen Gegenstände unsichtbar machen. Er ist dann gegen jede Form von Sichtwahrnehmung verborgen, einschließlich Kameras und besonderen Sichtverbesserungen wie Infrarot- oder Ultraviolettsicht. Andere Sinne wie Gehör, Geruch, Tastsinn oder magische Sinne sind nicht betroffen, außerdem ist der Luftmagier weiterhin körperlich präsent und hinterlässt Spuren (siehe auch Unsichtbarkeitsregeln, *Freelancer Hexxagon*, Seite 37). Die Unsichtbarkeit bleibt so lange aktiv, bis der Luftmagier einen Angriff durchführt oder sie mit einer Handlung abschaltet. Sie kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.



Freelancer
 疾風の魔術師
 西の魔術師

Diese Fähigkeit darf bis auf **Grad 3** erhöht werden. Ab **Grad 2** ist der unsichtbare Magier auch nicht mehr mit dem Gehörsinn, ab **Grad 3** auch nicht mehr durch den Geruchssinn aufspürbar.

Gruppenunsichtbarkeit (aktiv): Um diese Spezialfähigkeit erwerben zu dürfen, muss der Luftmagier über die „Unsichtbarkeit“-Fähigkeit verfügen. Der Luftmagier darf bis zu **Grad x 2** Verbündete mit den Vorzügen der Unsichtbarkeit ausstatten, indem er den jeweiligen Charakter berührt und 2 Aktionsmarken investiert. Die Unsichtbarkeit kann nur auf freiwillige Ziele gewirkt werden. Auf diese Weise unsichtbar gemachte Charaktere sind weiterhin durch Geruchssinn und Gehör aufspürbar und können sich gegenseitig sehen, erscheinen einander aber leicht durchsichtig. Die Unsichtbarkeit eines unsichtbar gemachten Charakters endet, wenn er sich mehr als **Grad x 10** Felder vom Luftmagier entfernt, einen Angriff durchführt oder die Unsichtbarkeit mit einer Handlung beendet. Außerdem kann die Unsichtbarkeit durch Antimagie beendet werden, dies erfordert jedoch einen einzelnen Antimagie-Einsatz pro unsichtbar gemachter Person. Die Gruppenunsichtbarkeit kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, hält dann jedoch nur maximal **Grad x 5** Minuten lang an.

Luftgestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Der Luftmagier darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in elementare Luft verwandeln. Er kann nur noch mithilfe magischer Ortungssinne wahrgenommen werden und bei seiner Bewegung durch die kleinste Ritze dringen. Gegen alle Angriffe außer magischen Angriffen, Streuangriffen und Explosionsangriffen bekommt er einen Bonus von **Grad x 5** auf seine Verteidigungswürfe, außerdem müssen die meisten Gegner die Regeln für Blindkampf (*Freelancer Hexxagon*, Seite 47) verwenden.

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

SILBERNE MAGIE, HERZ DES SILBERS

Die silberne Magie ist eine von zahlreichen sehr speziellen Magieformen, die auf der Metallform aufbauen. Sie veredelt die Fähigkeiten eines Grauen Magiers und verleiht ihm ein größeres Feingefühl, vor allem im Umgang mit komplizierten Metallkonstruktionen – Maschinen und Elektronik. Seine Fähigkeiten im Umgang mit lebenden Wesen können dagegen bestensfalls als „mäßig“ umschrieben werden, da er sich den Maschinen oft stärker zugehörig fühlt als seinen Mitmenschen aus Fleisch und Blut.

Voraussetzungen und Einschränkungen: Um die arkadische Form der Silbermagie wählen zu können, muss ein Freelancer bereits die graue Magieform beherrschen. Eine Verwandlung in die Silberform kann erst dann durchgeführt

DER SILBERNE MAGIER

Automatische Fähigkeiten:
Lebenspunktebonus (LE +5/St.),
Silberangriffe



Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Handwerk-Bonus (+3), Basiszauber, Silberhaut
2	Gewandtheit-Bonus (+3), Maschinenintuition, Silberblitz
3	Bewegung-Bonus (+3), Erweiterter Fächer, Silberreichweite
4	Handwerk-Bonus (+5), Basiszauber, Silberhaut(2)
5	Gewandtheit-Bonus (+5), Kontrollblitz, Silberblitz(2)
6	Maschinenintuition(2), Erweiterter Fächer(2), Silberreichweite(2)
7	Bewegung-Bonus (+5), Basiszauber, Silberhaut(3)
8	Handwerk-Bonus (+6), Kontrollblitz(2), Silberblitz(3)
9	Gewandtheit-Bonus (+6), Erweiterter Fächer(3), Silberreichweite(3)
10	Silbergestalt, Maschinenintuition(3), Silberhaut(4)
11	Basiszauber, Kontrollblitz(3), Silberblitz(4)

werden, wenn der Freelancer bereits in die graue Form verwandelt ist.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (aktiv): Der Silberne 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.

Silber-Angriffe: Der Silberne Magier darf auf Wunsch Silberschaden verursachen, wenn er einen Angriff mit der Spezialfähigkeit „Metallklingen“ (Seite 39) oder „Metallsplitter“ (Seite 29) durchführt (kann nicht mit Goldschaden kombiniert werden).

AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

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

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

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

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

Silberhaut (aktiv): Der maximale Bonus der Spezialfähigkeit „Metallhaut“ (siehe Seite 39) steigt um **Grad x 2**.

Silberblitz (aktiv): Der Präzisionswert des magischen Blitzangriffs (Seite 39) erhöht sich gegen Maschinen und Maschinenwesen um **Grad x 5**, außerdem erhält er den Spezialeffekt „Fesselung(**Grad x 2**)“ gegen solche Gegner.

Maschinenintuition: Der Silberne Magier ist in der Lage, sich in kürzester Zeit mit jeder Art von Maschine (inklusive Fahrzeugen) vertraut zu machen und diese zu bedienen. Im unveränderten Zustand bekommt einen Bonus von **Grad x 2** auf alle erforderlichen Fertigungsproben und im verwandelten Zustand einen Bonus von **Grad x 4**. Er kann bei solchen Proben niemals einen katastrophalen Fehlschlag erleiden.

Silbertaler (aktiv): Der Silberne Magier darf mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke bis zu 100 Silbertaler in seinen Händen erscheinen lassen. Die Taler bestehen tatsächlich aus reinem Silber und haben eine entsprechende Wirkung. Sie halten allerdings nur für maximal eine Stunde oder bis der Silberne Magier seine Form beendet. Weil sich ein Silberner Magier üblicherweise nicht für solchen Tand interessiert, wird diese Fähigkeit nur selten ausgewählt.

Erweiterter Fächer (aktiv):

Wenn der Silberne Magier einen Fächerangriff (Seite 28) ankündigt, so darf er nicht nur 1 zusätzlichen Angriff durchführen, sondern insgesamt **1 + Grad** zusätzliche Angriffe. Voraussetzung ist allerdings, dass der jeweils vorhergehende Angriff vollen oder halben Schaden verursacht hat und dass jeder Angriff gegen ein anderes Ziel erfolgt. Diese Fähigkeit darf mit der gleichlautenden Fähigkeit der goldenen Magie kombiniert werden, wodurch die Gesamtzahl möglicher Angriffe **1 + den beiden Graden** entspricht, allerdings kostet dies noch 1 zusätzliche Aktionsmarke.

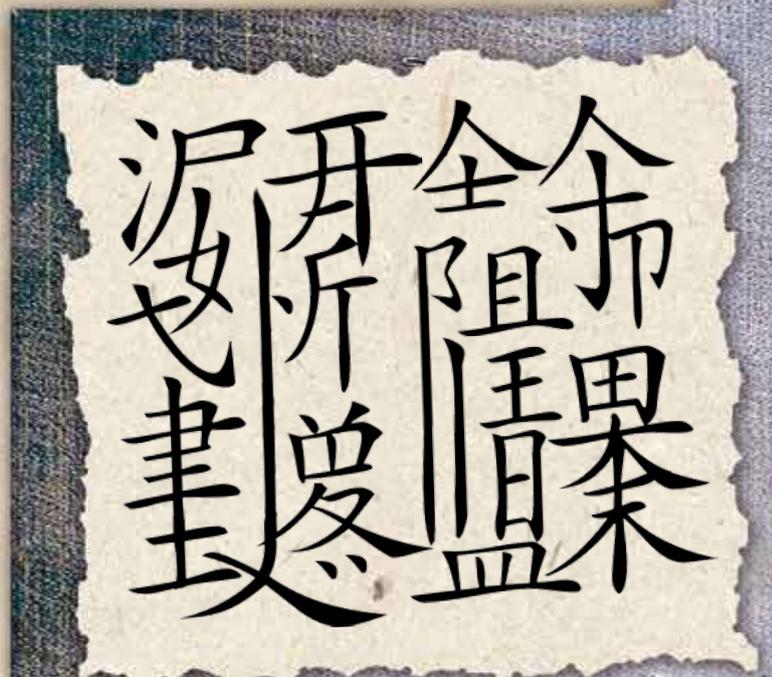
Silberreichweite (aktiv): Die Reichweite der Blitz- und Metallsplitter-Angriffe des Silbernen Magiers erhöht sich um **Grad x 20**.

Kontrollblitz (aktiv): Wenn der Silberne Magier den magischen Blitzangriff gegen eine Maschine oder ein Maschinenwesen einsetzt und der Schaden ausreicht, um die Lebenspunkte des Ziels auf 0 zu reduzieren, dann darf der Magier entscheiden, den Schaden nicht anzuwenden und statt dessen die Kontrolle über das Ziel zu übernehmen. Die Kontrolle hält eine Anzahl Runden in Höhe des **Grades** an, sofern das Ziel nicht vorher zerstört wird oder der Magier seine Form beendet. Wenn die Kontrolle endet, werden die Lebenspunkte des Ziels sofort auf 0 reduziert.

Silbergestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Wenn sich der Silberne Magier in die Metallgestalt verwandelt, darf er statt dessen entscheiden, eine Silbergestalt anzunehmen. Die Silbergestalt verfügt über alle Eigenschaften der Metallgestalt und erhält zusätzlich einen Verteidigungs-Bonus von **Grad x 10** gegen Blitz- und Silberschaden. Außerdem ist der Magier stets von einer Anzahl illusionärer Silbergestalten in Höhe



des **Grades** umgeben. Immer wenn er bei einem Angriff gegen ein Ziel innerhalb von **[Grad]** Feldern keinen Schaden verursacht, darf er eine illusionäre Silbergestalt opfern und statt dessen halben Schaden verursachen. Für jeweils 1 investierte Aktionsmarke kehrt eine geopfert illusionäre Silbergestalt zurück.



GOLDENE MAGIE, HERZ DES GOLDES

Die goldene Magie ist eine magische Edelmetall-Form, die sich ganz und gar dem einen Element verschrieben hat, dessen Glanz die Menschen seit jeher am stärksten in ihn seinen Bann zieht. Der Goldene Magier hat nur noch wenig mit dem Grauen Magier gemeinsam, dessen Weiterentwicklung er darstellt – er ist ein König unter den Menschenkennern und Überredungskünstlern, und hat für jedes menschliche Gemüt genau die richtige Technik parat, um es sich gefügig zu machen. Das einzige Problem dabei ist, dass er seine charismatische Kunst zuweilen mit einem Perfektionismus betreibt, der für echte Menschlichkeit keinen Platz mehr lässt.

Voraussetzungen und Einschränkungen:

Um die arkadische Form der Goldmagie wählen zu können, muss ein Freelancer bereits die graue Magieform beherrschen. Eine Verwandlung in die Goldform kann erst dann durchgeführt werden, wenn der Charakter bereits in die Metallform verwandelt ist.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus (aktiv): Der Goldene 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.

Gold-Angriffe: Der Goldene Magier darf auf Wunsch Goldschaden verursachen, wenn er einen Angriff mit der Spezialfähigkeit „Metallklingen“ (Seite 39) oder „Metallsplitter“ (Seite 29) durchführt (kann nicht mit Silberschaden kombiniert werden). Der Präzisionswert des magischen Blitzangriffs darf auf den WE-Wert des Goldenen Magiers zurückgreifen, wenn er dies wünscht.

AUSWAHL-FÄHIGKEITEN

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

Weisheitsbonus (aktiv): Der Goldene Magier bekommt einen Bonus auf seinen WE-Wert. Näheres hierzu siehe Seite 26.

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

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

DER GOLDENE MAGIER

Automatische Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (LE +5/St.),
Goldangriffe



Stufe Auswahlfähigkeiten

1	Handwerk-Bonus (+3), Basiszauber, Goldhaut
2	Weisheit-Bonus (+3), Gedankenlesen, Gedankenverwirrung
3	Bewegung-Bonus (+3), Erweiterter Fächer, Goldreichweite
4	Handwerk-Bonus (+5), Basiszauber, Goldhaut(2)
5	Weisheit-Bonus (+5), Goldtaler, Gedankenverwirrung(2)
6	Gedankenkontrolle, Erweiterter Fächer(2), Goldreichweite(2)
7	Bewegung-Bonus (+5), Basiszauber, Goldhaut(3)
8	Handwerk-Bonus (+6), Gedankenkontrolle(2), Gedankenverwirrung(3)
9	Weisheit-Bonus (+6), Erweiterter Fächer(3), Goldreichweite(3)
10	Goldgestalt, Gedankenkontrolle(3), Goldhaut(4)
11	Basiszauber, Besessenheit, Gedankenverwirrung(4)

Goldhaut (aktiv): Der maximale Bonus der Spezialfähigkeit „Metallhaut“ (siehe Seite 39) steigt um **Grad x 2**.

Gedankenlesen (passiv): Der Goldene Magier kann mit einer Handlung die oberflächlichen Gedanken eines intelligenten Lebewesens lesen, indem er dieses berührt oder ihm aus einer Entfernung von maximal [Formstufe] Feldern in die Augen schaut. Außerdem muss ihm eine vergleichende Weisheits-Probe gegen das Ziel gelingen.

Goldtaler (aktiv): Der Goldene Magier darf mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke bis zu 100 Goldtaler in seinen Händen erscheinen lassen. Die Taler bestehen tatsächlich aus reinem Gold (969) und haben eine entsprechende Wirkung. Sie halten allerdings nur für maximal eine Stunde oder bis der Goldene Magier seine Form beendet.

Erweiterter Fächer (aktiv): Wenn der Goldene Magier einen Fächerangriff (Seite 28) ankündigt, so darf er nicht nur 1 zusätzlichen Angriff durchführen, sondern insgesamt 1 + **Grad** zusätzliche Angriffe. Voraussetzung ist allerdings, dass der jeweils vorhergehende Angriff vollen oder halben Schaden verursacht hat und dass jeder Angriff gegen ein anderes Ziel erfolgt. Diese Fähigkeit darf mit der gleichlautenden Fähigkeit der silbernen Magie kombiniert werden, wodurch die Gesamtzahl möglicher Angriffe 1 + den beiden **Graden** entspricht, allerdings kostet dies noch 1 zusätzliche Aktionsmarke.

Goldreichweite (aktiv): Die Reichweite der Blitz- und Metallsplitter-Angriffe des Goldenen Magiers erhöht sich um **Grad x 20**.

Gedankenverwirrung (aktiv): Die Gedankenverwirrung besteht aus einem Angriff mit Aw 0, Rw 5+**Grad**, Sch 0, Pr 10+WE+(**Grad x 2**), Vt WE, Halluzination (**Grad x 3**). Der Angriff ist nur gegen intelligente Lebewesen erlaubt. Um ihn durchführen zu dürfen, muss der Goldene Magier das Ziel berühren oder ihm in die Augen sehen. Die Gedankenverwirrung kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 2 Aktionsmarken.

Gedankenkontrolle (aktiv): Um diese Spezialfähigkeit wählen zu können, muss der Goldene Magier über die Fähigkeit „Gedankenverwirrung“ verfügen. Wenn mindestens die Hälfte der auf einem Gegner liegenden Halluzinationsmarken vom Goldenen Magier stammen, so zählt jedes Wurf Ergebnis von 9 bis 19, das dieser Gegner auf der Halluzinationstabelle (*Freelancer Hexxagon*, siehe Seite 48) erzielt, statt dessen als ein Wurf Ergebnis von 20.

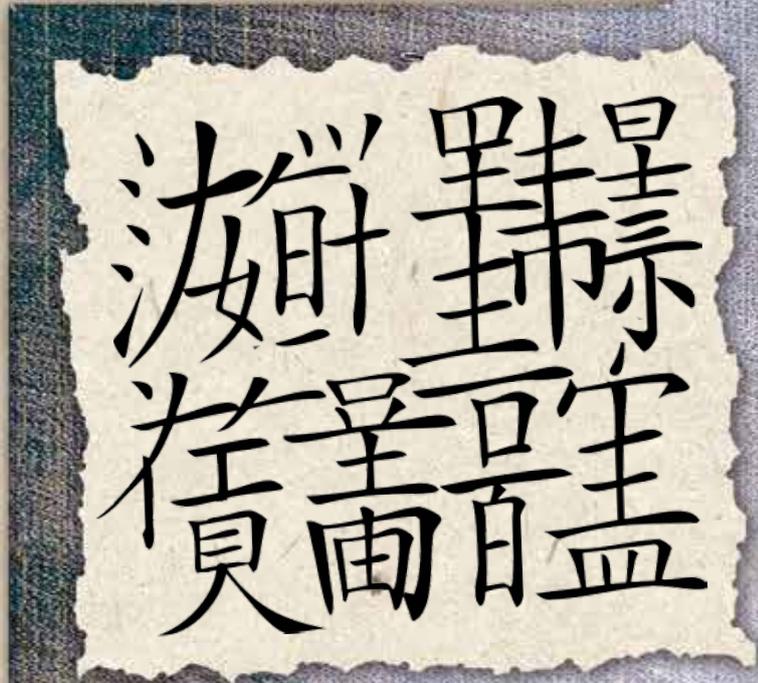
Ab **Grad 2** darf der Goldene Magier während seiner Aktivierung eine Handlung oder 1 Aktionsmarke investieren, um einen Gegner, der in der vorherigen Runde von ihm kontrolliert wurde (Wurf Ergebnis 9 bis 20, siehe oben), auch in der laufenden Runde zu kontrollieren. Diese Verlängerung darf so lange aufrecht erhalten werden, wie der Gegner noch mindestens 1 Halluzinationsmarke des Goldenen Magiers auf sich liegen hat – er legt automatisch am Ende jede Runde eine Halluzinationsmarke ab. Der Goldene Magier darf auf diese Weise maximal eine Anzahl Gegner in Höhe des **Grades** kontrollieren.

Besessenheit (aktiv): Der Goldene Magier darf eine Handlung und 5 Aktionsmarken investieren, um in den Körper eines von ihm kontrollierten Lebewesens einzudringen. Sein eigener Körper bleibt erschlaft und handlungsunfähig zurück, während der Magier die vollständige Kontrolle über das besessene Lebewesen übernimmt. Er darf alle Fähigkeiten des Lebewesens einsetzen, kann aber nicht auf dessen Wissen oder Erinnerung zurückgreifen. Er verwendet die KK-, GE-, LE- und BW-Werte des besessenen Wesens und greift auf seine eigenen HW- und WE-Werte zurück. Wenn er ein ungewöhnliches Wesen kontrolliert oder eine für ihn ungewohnte Handlung durchführen will, muss er regelmäßig WE-Proben gegen vom Spielleiter festgelegte, zur Situation passende Mindestwürfe ablegen, bei deren Misslingen die Handlung scheitert und evtl. weitere negative Effekte nach sich zieht. Alle Schadenspunkte, die das besessene Lebewesen erleidet, werden auch vom zurückgelassenen Körper des Goldenen Magiers erlitten. Die Besessenheit kann durch Antimagie beendet werden. Außerdem endet sie, wenn der Goldene Magier eine Handlung dafür investiert oder seine Form beendet (wird), oder wenn die Lebensenergie des besessenen Lebewesen auf 0 sinkt.

Goldgestalt (aktiv): Diese Fähigkeit darf erst ab einer Formstufe von 10 erworben werden. Wenn sich der Goldene Magier in die Metallgestalt verwandelt, darf er statt dessen entscheiden, eine Goldgestalt anzunehmen. Die Goldgestalt verfügt über alle Eigenschaften der Metallgestalt und erhält zusätzlich einen Verteidigungs-Bonus von **Grad x 10** gegen Blitz- und Goldschaden. Außerdem ist der Magier stets von einer Anzahl illusionärer Goldgestalten in Höhe des **Grades** umgeben. Immer wenn er durch einen Angriff vollen Schaden erleiden würde, erleidet er statt dessen nur halben Schaden und eine der illusionären Goldgestalten wird ausgeschaltet. Für jeweils 1 investierte Aktionsmarke kehrt eine geopfert illusionäre Goldgestalt zurück.



星 野 露 野 露 野 露
星 野 露 野 露 野 露



PRISMA-MAGIE, HERZ DER WELT

Der Prisma-Magier vereint in sich alle Kräfte der anderen magischen Richtungen. Sein Motto lautet „Teamwork“. Er weiß, dass eine Gruppe, deren Mitglieder zusammenhalten und sich gegenseitig unterstützen, viel stärker ist als die Summe ihrer Teile. Durch seine Magie, aber auch durch sein Wesen ermöglicht er diesen Zusammenhalt. Er scheut nicht davor zurück, Zuneigung zu zeigen und die Wünsche eines Anderen über seine eigenen zu stellen. Seine größten Stärken sind Toleranz, Rücksicht und Vergebung, die er keinem Menschen und keinem Wesen vorenthält. Damit bietet er selbst der finstersten Seele noch einen möglichen Ausweg aus ihrem Dilemma, auch wenn dieses Angebot selten auf offene Ohren stößt.

Prisma-Magier sind keine vollkommenen Lebewesen und haben ihre Fehler und Schwächen wie jeder andere Mensch auch, aber trotzdem vereinen sie in sich alle Prinzipien, die einen „guten“ Menschen definieren, vor allem die Bereitschaft, selbst mehr zu geben als man von anderen einfordert. Unter den teilweise recht egozentrischen Freelancern stellen die Prismamagier deshalb eine Seltenheit dar, obwohl man ihre Fähigkeiten nicht unterschätzen sollte, denn aus ihrer Harmonie mit dem Universum erwächst eine besondere Macht, die weit über die der einzelnen Farben der Magie hinausgeht, gepaart mit der Weisheit, diese Macht besonnen einzusetzen.

Voraussetzung und Einschränkungen: Die arkadische Form der Prisma-Magie kann nur bei der Charaktererschaffung gewählt werden. Der Freelancer erhält dann auf der 1. Stufe die Prisma-Form und darf auf späteren Stufen keine zusätzlichen Formen erwerben.

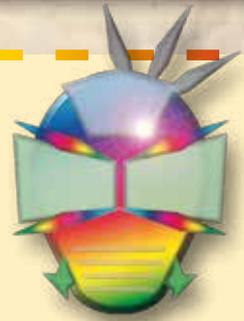
Spezialfähigkeiten: Der Prisma-Magier bekommt wie üblich pro Stufe drei Spezialfähigkeiten, allerdings darf er seine Fähigkeiten beliebig aus den arkadischen Basisformen (Rot, Blau, Gelb, Grün, Braun, Grau, Schwarz, Weiß) auswählen. Die Auswahlen unterliegen den üblichen Einschränkungen und es müssen die für ihren Erwerb notwendigen Bedingungen erfüllt sein. Fähigkeiten dürfen frühestens dann erworben werden, wenn sie von der Standard-Laufbahn ihrer magischen Basisform erworben werden, und frühestens dann auf einen höheren **Grad** gesteigert werden, wenn sie von der Standard-Laufbahn gesteigert werden. Die Spezialfähigkeiten „Gewandtheitsbonus“, „Körperkraftbonus“, „Handwerksbonus“ und „Weisheitsbonus“ stehen jeweils nur einmal zur Verfügung. Die Stufe-10-Spezialfähigkeiten, die elementare Gestalt verleihen, dürfen nicht ausgewählt werden, und auch die automatischen Fähigkeiten der Basisformen (Lebenspunkteboni, Achillesfersen, Resistenzen, usw.) gelten nicht für den Prisma-Magier. Statt dessen bekommt er die folgenden automatischen Fähigkeiten:

Lebenspunktebonus (aktiv): Der Prisma-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 Leben-

DER PRISMA-MAGIER

Automatische Fähigkeiten:

LE +5/St., Prismawandel, Prismaradius, Prismaangriff, Teamgeist, Prismagegenstände, Prismagestalt



spunkte 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.

Prismawandel (aktiv): Für eine Handlung und 1 Aktionsmarke darf der Prisma-Magier eine von ihm gewählte Spezialfähigkeit um einen **Grad** senken (sinkt der **Grad** dadurch auf 0, so verfällt die Spezialfähigkeit) und dafür eine beliebige Spezialfähigkeit um einen **Grad** anheben bzw. eine neue Spezialfähigkeit mit **Grad 1** erwerben. Es dürfen dabei keine Fähigkeiten entfernt werden, die als Bedingung für andere, ebenfalls erworbene Fähigkeiten dienen, außerdem müssen die oben genannten Einschränkungen befolgt werden.

Für eine Handlung und 5 Aktionsmarken darf der Prisma-Magier **alle** von ihm gewählten Spezialfähigkeiten und deren **Grade** beliebig austauschen und dafür nach den oben beschriebenen Regeln beliebige neue Fähigkeiten wählen. Damit das Spiel dadurch nicht aufgehalten wird, sollte sich der Spieler im Voraus mehrere Varianten zurechtlegen.

Der Prismawandel kann auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden, indem sich der Prisma-Magier 1 Minute lang intensiv darauf konzentriert.

Prismaradius (passiv): Viele Fähigkeiten des Prisma-Magiers beziehen sich auf seinen Prismaradius. Dieser hat eine Felder-Reichweite in Höhe der Formstufe.

Prismaangriff (Aktiv): Dem Prisma-Magier stehen alle magischen Angriffe der arkadischen Basisformen zur Verfügung, aber er kann sie nicht selbstständig einsetzen, sondern benötigt dazu die Unterstützung von mindestens einem anderen arkadischen Magier in seinem Prismaradius. Gemeinsam führen sie dann einen gebündelten Prismaangriff durch. Insgesamt dürfen sich beliebig viele arkadische Magier an dem Prismaangriff beteiligen, sie müssen sich jedoch alle im Prismaradius befinden und es muss mindestens ein arkadischer Magier dabei sein, der kein Prisma-Magier ist. Nehmen mehrere Prisma-Magier am selben Prismaangriff teil, so verwendet nur einer von ihnen die im Folgenden beschriebenen Regeln, während die anderen wie normale arkadische Magier handeln.

Für die Durchführung wählt jeder Beteiligte (also auch der Prisma-Magier selbst) einen magischen Angriff aus und investiert die erforderliche Handlung sowie die Aktionsmarken. Anstatt die Angriffe einzeln durchzuführen, werden sie jedoch zu einem großen Angriff zusammengefasst, der vom Prisma-Magier ausgeht. Für die Reichweite dieses

Angriffs darf er den Rw-Wert eines beliebigen beteiligten Angriffs auswählen (einschließlich dessen Sonderregeln wie z.B. Streu oder Explosiv). Für den Schaden addiert er die Schadenswerte aller beteiligten Angriffe. Für die Präzision und den Vektor wählt er wiederum jeweils den Pr- bzw. Vt-Wert eines beliebigen beteiligten Angriffs aus – vorzugsweise natürlich immer den bestmöglichen. Für die Spezialeffekte des Prismaangriffs darf er eine beliebige Anzahl der Spezialeffekte aller beteiligten Angriffe hinzufügen oder weglassen – es darf jedoch nur maximal eine elementare Schadensart gewählt werden.

Teamgeist (Aktiv): Das Aktionsmarkenmaximum des Prisma-Magiers erhöht sich um die Anzahl arkadischer Basisformen, in die sich Verbündete innerhalb seines Prismaradius verwandelt haben. Wenn sich zum Beispiel drei Verbündete in seinem Prismaradius aufhalten und einer davon hat sich in eine arkadische Basisform und ein weiterer in drei arkadische Basisformen verwandelt, dann erhöht sich das Aktionsmarkenmaximum des Prisma-Magiers um +4. Das aktuelle Maximum wird jeweils zu Beginn der Aktivierung des Prisma-Magiers ermittelt, und wenn es dabei unter die aktuellen Aktionsmarken des Magiers sinkt, müssen diese sofort entsprechend reduziert werden.

Verbündete arkadische Magier dürfen die Aktionsmarke, die sie am Ende einer Runde bekommen würden, statt dessen dem Prisma-Magier geben. In jeder Runde, in der ein Prisma-Magier auf diese Weise mindestens eine Aktionsmarke geschenkt bekommt, erhält er als besonderen Bonus eine Gratis-Aktionsmarke.

Alle verbündeten arkadischen Magier in Prismareichweite dürfen ihre Spezialaktionen teilweise oder vollständig mit den Aktionsmarken des Prisma-Magiers bezahlen. Selbst wenn sie ihre Marken vollständig vom Prisma-Magier bekommen, werden sie für die laufende Runde so gewertet, als hätten sie Aktionsmarken verbraucht, sie regenerieren also keine eigenen Aktionsmarken.

Wenn eine Freelancer-Gruppe mehr als einen Prisma-Magier enthält, müssen diese ihre Verbündeten untereinander aufteilen. Man kann nicht zur selben Zeit der Verbündete von mehr als einem Prisma-Magier sein.

Prismagegenstände: Bei den Prismagegenständen handelt es sich um besonders mächtige magische Artefakte, die nur von Prisma-Magiern benutzt werden können. Näheres hierzu können die Spieler erst während der *Dynamics*-Kampagne herausfinden.

Prismagestalt: Diese automatische Fähigkeit steht dem Prismamagier ab einer Formstufe von 10 zur Verfügung. Er darf seinen Körper mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken in seine Prismagestalt verwandeln. Die Prismagestalt verfügt über alle Eigenschaften einer beliebigen Basisform-Gestalt (Feuergestalt, Wassergestalt, Lichtgestalt, Pflanzengestalt, Ergestalt, Metallgestalt, Dunkelheitsgestalt oder Eisgestalt), allerdings immer nur mit einem **Grad** von 1. Zu Beginn jeder Aktivierung darf der Prisma-Magier 3 Aktionsmarken einsetzen, um die gewählte Gestalt in eine beliebige andere Basisform-Gestalt zu verwandeln.



有今無
徒又至
這了行

BASISZAUBER

Immer wenn ein Freelancer die „Basiszauber“-Spezialfähigkeit wählt, darf er sich einen der Basiszauber aus der folgenden Liste auswählen. Manche der hier aufgeführten Basiszauber haben bestimmte Bedingungen, die erfüllt sein müssen, damit der Freelancer sie auswählen darf. Sofern bei der Beschreibung eines Zaubers nichts anderes angegeben ist, darf er jeweils nur einmal ausgewählt werden.

Ein Basiszauber zählt entweder als aktive oder passive Spezialfähigkeit. Aktive Basiszauber dürfen nur eingesetzt werden, wenn der Freelancer in die arkadische Form verwandelt ist, in der er den Basiszauber ausgewählt hat, während ihm ein passiver Basiszauber jederzeit zur Verfügung steht.

Antimagie (aktiv)

Der Einsatz dieses Zaubers erfordert 1 Aktionsmarke und eine Handlung. Dafür ist es dem Freelancer möglich, einen arkadischen magischen Effekt innerhalb einer Reichweite von 20 Feldern (Schusslinie muss vorhanden sein) zu beenden, wenn ihm eine vergleichende Probe auf seine Charakterstufe gegen die Stufe des Gegners gelingt, der den magischen Effekt gewirkt hat. Wenn die Probe erfolgreich ist, wird der magische Effekt sofort beendet. Durch die Rückkopplung erleidet der Freelancer vier Erschöpfungsmarken. Misslingt die Probe dagegen, so bleibt der magische Effekt bestehen, dafür erleidet der Freelancer auch keine Erschöpfung.

Magische Effekte, die sich augenblicklich entfalten (hierzu zählen vor allem magische Angriffe), können nicht mit Antimagie gestoppt werden. Ebenso ist es nicht möglich, mittels Antimagie die Verwandlung eines Charakters in eine Henshin-Form zu beenden. Alle anderen Effekte können dagegen mit Antimagie beendet werden, es sei denn es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben. Innerhalb der Dynamics-Kampagne kann Antimagie auch genutzt werden, um Spezialfähigkeiten anderer Kampagnen (z.B. *Hexxagon*) zu bannen, außerhalb der Dynamics-Kampagne wirkt sie dagegen nur auf arkadische magische Effekte.

Dieser Zauber darf mehrmals ausgewählt werden. Für die zweite Auswahl erhält der Freelancer einen Bonus von +4 auf die vergleichende Probe, für die dritte einen Bonus von +3 (insgesamt also +7), usw. Für die fünfte und jede weitere Auswahl beträgt der Bonus nur noch jeweils +1. Bei einer Verteilung der Antimagie-Auswahlen auf mehrere Henshin-Formen zählen nur die gerade aktiven für die Errechnung des Bonus.

Blutmagie (aktiv)

Wenn der Freelancer eine magische Handlung durchführt, die normalerweise Aktionsmarken kosten würde, so darf er sie mithilfe dieses Basiszaubers mit seinen Lebenspunkten speisen. Die magische Handlung kostet dann keine Aktionsmarken, sondern Lebenspunkte in Höhe der fünffachen Aktionsmarken-Kosten. Die Blutmagie darf nicht für Henshins benutzt werden.

Deflektor (aktiv)

Wenn der Freelancer zum Ziel eines Angriffs wird, darf er 1 Aktionsmarke einsetzen, um sich augenblicklich mit einem Schutzschild zu umgeben, der ihm gegen diesen Angriff einen Bonus von +10 auf alle Verteidigungswürfe verleiht.

Dieser Zauber darf mehrmals ausgewählt werden, wodurch sich der Bonus auf die Verteidigungswürfe um jeweils +10 erhöht.

Elementare Wand (aktiv)

Der Freelancer darf eine Handlung einsetzen, um eine magische Wand seiner arkadischen Basisform zu erzeugen. Die Wand hat eine Dicke von 20 cm und für jede eingesetzte Aktionsmarke eine Oberfläche von 3x3 Metern. Die Form der Wand und ihre Position ist beliebig, in einer Actionszene bedeckt aber üblicherweise jedes Wandsegment eine Feldkante. Die Wände sind unbeweglich. Wände, die als *undurchdringlich* klassifiziert sind, lassen sich nutzen, um eine Brücke oder Treppe zu erschaffen, aber sie müssen ausreichend am Boden abgestützt sein, um ihr eigenes Gewicht tragen zu können. Jedes Segment (3 m x 3 m x 20 cm) verfügt über 10 Lebenspunkte. Solange der Magier in Kontakt mit der Wand ist, hat sie einen KK-Verteidigungswert von 10+*Charakterstufe*, ansonsten nur einen Verteidigungswert von 5, hinzu kommen die Resistenzen und Achillesfersen der dazugehörigen arkadischen Form. Die Wand bleibt bis zu 15 Minuten erhalten, wenn sie nicht vorher durch eine Handlung ausgeschaltet oder auf andere Weise zerstört wird. Eine zerstörte oder ausgeschaltete Wand löst sich restlos auf.

Die **Rote Wand** besteht aus Feuer und kann durchdrungen werden, allerdings blockiert sie die Schusslinie. Wer sie berührt oder durchdringt, erleidet einen Angriff mit Sch 5, Pr 10+*Charakterstufe*, Vt KK, Feuerschaden.

Die **Blaue Wand** besteht aus Wasser und kann durchdrungen werden, allerdings blockiert sie die Schusslinie. Ein Gegner, der sie berührt oder durchdringt, erleidet einen Angriff mit Sch 0, Pr 10+*Charakterstufe*, Vt KK, Wasserschaden, Übelkeit (4).

Die **Gelbe Wand** besteht aus Licht. Sie verbreitet Licht in einem Radius von 5 Feldern, kann durchdrungen werden und blockiert nicht die Schusslinie. Ein Gegner, der sie berührt, durchdringt oder durch sie hindurch ein Ziel angreift, erleidet einen Angriff mit Sch 0, Pr 10+*Charakterstufe*, Vt KK, Lichtschaden, Blendung (4).

Die **Grüne Wand** besteht aus Pflanzen. Sie kann nicht durchdrungen werden und blockiert die Schusslinie. Ein Gegner, der sie berührt, erleidet einen Angriff mit Sch 2, Pr 10+*Charakterstufe*, Vt KK, Gift (2).

Die **Braune Wand** besteht aus Erde. Sie kann nicht durchdrungen werden und blockiert die Schusslinie.

Die **Schwarze Wand** besteht aus Dunkelheit und kann durchdrungen werden, allerdings blockiert sie die Schusslinie. Wer sie berührt oder durchdringt, erleidet einen Angriff mit Sch 0, Pr 10+*Charakterstufe*, Vt KK, Dunkelheitsschaden, Erschöpfung (4).

Die **Weißer Wand** besteht aus Eis. Sie kann nicht durchdrungen werden und blockiert die Schusslinie. Ein Gegner, der sie berührt, erleidet einen Angriff mit Sch 4, Pr 10+*Charakterstufe*, Vt KK, Kälteschaden.

Energieeffizienz (aktiv)

Wenn ein Freelancer ein Henshin in eine arkadische Form durchführt, die über den Basiszauber „Energieeffizienz“ verfügt, dann reduzieren sich die Aktionsmarkenkosten der Verwandlung um 1 auf einen Wert von 4. Das gleiche gilt, wenn der Freelancer eine Handlung einsetzt, um sich Lebenspunkte in Höhe des Lebenspunktebonus dieser Form zurückzugeben.

Entgiftung (passiv)

Der Freelancer darf eine Handlung und 4 Aktionsmarken einsetzen, um bei sich selbst oder einem von ihm berührten Charakter bis zu 4 Giftmarken zu entfernen. Die Entgiftung wirkt auch gegen Krankheitserreger und mit ihrer Hilfe können außerdem Speisen und Getränke gereinigt werden.

Fallschirm (passiv)

Wenn der Freelancer über eine Strecke von mehr als 5 Metern stürzt, aktiviert sich dieser Zauber automatisch und reduziert die Sturzstrecke für die Ermittlung des Sturzschadens auf 5 Meter. Siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 43.

Gedankenschild (aktiv)

Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann sich der Freelancer mit einem Gedankenschild umgeben. Solange der Gedankenschild aktiv ist, können die Gedanken und Gefühle des Freelancers nicht mittels Magie gelesen werden. Versucht jemand, den Freelancer geistig zu manipulieren, so erhält dieser einen Bonus von +5 auf die vergleichende Probe. Der Gedankenschild bleibt so lange aktiv, bis der Freelancer ihn mit einer Handlung abschaltet oder seine Form beendet.

Dieser Zauber darf mehrmals ausgewählt werden, wodurch sich der Bonus auf die vergleichende Probe um jeweils +5 erhöht.

Geistschild (aktiv)

Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann sich der Freelancer mit einem Geistschild umgeben. Gegen alle Angriffe, die aus einer Entfernung von 2 oder mehr Feldern gegen ihn gerichtet werden und den WE-Vektor verwenden, erhält er einen Bonus von +5 auf seinen Verteidigungswurf. Der Geistschild bleibt so lange aktiv, bis der Magier ihn mit einer Handlung abschaltet oder seine Form beendet.

Kraftschild (aktiv)

Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann sich der Freelancer mit einem Kraftschild umgeben. Gegen alle Angriffe, die aus einer Entfernung von 2 oder mehr Feldern gegen ihn gerichtet werden und den KK-Vektor verwenden, erhält er einen Bonus von +5 auf seinen Verteidigungswurf. Der Kraftschild bleibt so lange aktiv, bis der Magier ihn mit einer Handlung abschaltet oder seine Form beendet.

Magiegespür (passiv)

Mithilfe des Magiegespürs kann der Freelancer den aktiven Einsatz von arkadischer Magie aus einer Entfernung von bis zu einem Kilometer spüren, allerdings ohne die Richtung oder genaue Entfernung zu kennen. Indem er sich mit einer Handlung darauf konzentriert, kann er dann die ungefähre Richtung und Entfernung der magischen Aktivitäten erspüren.

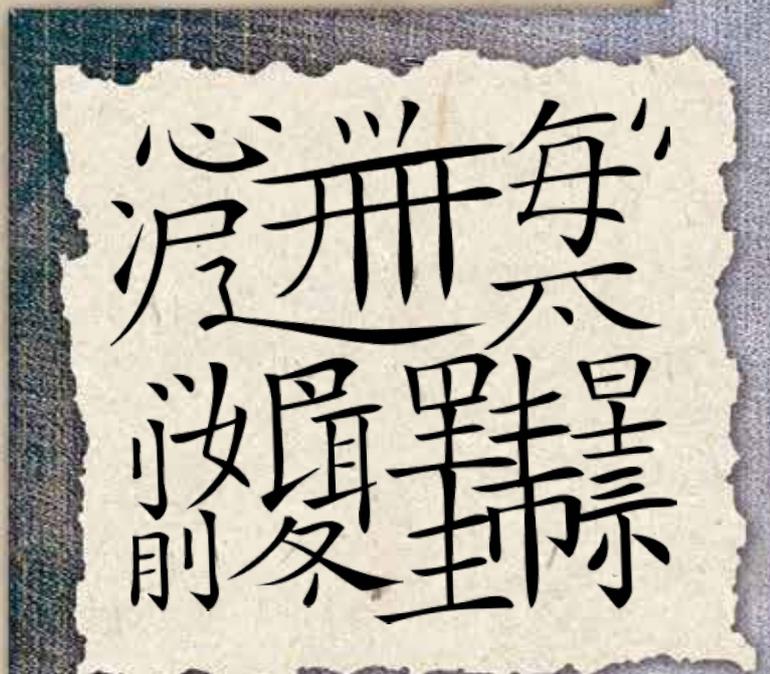
Wenn die Entfernung auf unter 50 Metern sinkt, ist mit der oben beschriebenen Methode keine klare Positionsbestimmung mehr möglich, zu Beginn seiner Aktivierung darf der Freelancer aber für 1 Aktionsmarke einen magischen Ortungssinn (*Freelancer Hexxagon*, Seite 36) einschalten, mit dem er Wesen und magische Objekte aus Arkadien in einem Umkreis von bis zu 3 Feldern (9 Metern) wahrnehmen kann. Auch verwandelte Freelancer und ihre magischen Artefakte kann er auf diese Weise erkennen. Um etwas über die Art der gewirkten Magie herauszufinden, muss er Wahrnehmungsproben ablegen. Der Ortungssinn kann aufrechterhalten werden, indem der Freelancer zu Beginn jeder weiteren Aktivierung 1 weitere Aktionsmarke investiert. Achtung: Mächtige Arkadier haben die Fähigkeit, sich vor dem magischen Spürsinn zu verbergen, dafür müssen sie aber in der Regel auf den Einsatz aktiver Magie verzichten.

Mundaner Boost (passiv)

Bei der Auswahl dieses Basiszaubers legt der Freelancer eine aktive Spezialfähigkeit (oder einen vorher erworbenen aktiven Basiszauber) der dazugehörigen arkadischen Form fest. Die Fähigkeit wird dadurch zu einer passiven Spezialfähigkeit, d.h. sie darf auch eingesetzt werden, wenn sich der Freelancer nicht verwandelt hat. Weitere Bedingungen für das Auslösen einer Fähigkeit, z.B. der Einsatz von Handlungen und Aktionsmarken, müssen trotzdem wie üblich erfüllt werden.

Wenn der Mundane Boost für eine aktive Spezialfähigkeit erworben wird, die unter besonderen Umständen (meist der Entrichtung zusätzlicher Aktionsmarken) bereits einen passiven Einsatz erlaubte, so fällt diese Besonderheit nun weg – statt dessen darf die Spezialfähigkeit mit ihren normalen Regeln passiv genutzt werden.

Dieser Basiszauber kann mehrmals ausgewählt werden und gilt dann jeweils für eine weitere festgelegte Spezialfähigkeit. Für magische Angriffe und elementare Gestalten (Stufe-10-Fähigkeit) sowie die Basiszauber „Powerup“ und „Ultra-Powerup“ kann er nicht ausgewählt werden.



Phantomwaffe (aktiv)

Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann der Freelancer eine Nahkampfwaffe in seiner Hand erscheinen lassen. Die Waffe bleibt so lange aktiv, bis der Magier sie aus der Hand gibt, sie mit einer Handlung abschaltet oder seine Form beendet. Um was für eine Waffe es sich handelt, muss bei der Auswahl dieses Zaubers festgelegt werden.

Dieser Basiszauber kann mehrmals ausgewählt werden und gilt dann jeweils für eine weitere festgelegte Nahkampfwaffe.

Powerup (aktiv)

Wenn der Freelancer eine Handlung und 1 Aktionsmarke einsetzt, bekommt er dafür 3 Aktionsmarken zurück. Aktionsmarken, die über sein Maximum hinausgehen, verfallen.

Rauch (aktiv)

Dieser Basiszauber verleiht dem Freelancer den folgenden magischen Angriff: Rauchbombe (Aw 1, Rw 10(E), Sch 0, Rauch)

Schutzschild (aktiv)

Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann sich der Freelancer mit einem Schutzschild umgeben. Gegen alle Angriffe, die aus einer Entfernung von 2 oder mehr Feldern gegen ihn gerichtet werden und den GE-Vektor verwenden, erhält er einen Bonus von +5 auf seinen Verteidigungswurf. Der Schutzschild bleibt so lange aktiv, bis der Magier ihn mit einer Handlung abschaltet oder seine Form beendet.

Soforthilfe (passiv)

Indem der Freelancer entweder 5 Aktionsmarken oder eine Handlung und 2 Aktionsmarken investiert, darf er sich selbst oder einen von ihm berührten Charakter von allen Zustandsmarken eines bestimmten Typs befreien. Diese Wirkung gilt auch bei Zustandsmarken, die sich normalerweise nur um maximal 1 pro Runde reduzieren lassen, sie gilt jedoch nicht bei schweren Erschöpfungsmarken und Giftmarken.

Spionage (passiv)

Indem er sich zehn Minuten lang auf einen in der Hand gehaltenen Gegenstand (einschließlich magischen Artefakten) oder eine von ihm berührte Stelle eines größeren Objekts (Fahrzeug, Wand eines Gebäudes, usw.) konzentriert, kann der Freelancer diese mit dem Spionagezauber belegen. Der Zauber bleibt bis zu sieben Tage aktiv. Innerhalb dieses Zeitraums kann der Freelancer seine Sinne jederzeit mit einer Handlung auf den Gegenstand bzw. die Stelle verlagern bzw. zurückverlagern. Die Entfernung zwischen ihm und dem Spionageobjekt darf maximal eine Anzahl Kilometer in Höhe seiner Charakterstufe betragen. Jeder Spionagezauber darf nur auf ein Spionageobjekt gleichzeitig gewirkt werden; wird er auf ein neues Objekt gewirkt, dann verfällt der vor-

herige Spionagezauber augenblicklich. Ein Freelancer darf aber mehrere Spionagezauber erwerben und nutzen.

Speicherkraft (passiv)

Das Maximum an Aktionsmarken des Freelancers erhöht sich um 1. Dieser Basiszauber kann mehrmals ausgewählt werden.

Spontanzauber (aktiv)

Der Freelancer darf seine magischen Angriffe als Passierschläge (*Freelancer Hexxagon*, Seite 41) durchführen. Die Angriffe dürfen mit zusätzlichen Effekten im Wert von bis zu 1 Aktionsmarke versehen werden, eventuelle Explosions- oder Streu-Radien kommen aber nicht zur Anwendung. Der magische Passierschlag kostet keine Aktionsmarken – damit der Freelancer ihn durchführen darf, muss er jedoch über mindestens 1 Aktionsmarke in seinem Reservoir verfügen.

Ultra-Powerup (aktiv)

Dieser Zauber darf nur für eine arkadische Form erworben werden, für die bereits der Powerup-Basiszauber (siehe oben) erworben wurde. Der Freelancer kann eine Handlung und 2 Aktionsmarken einsetzen und bekommt dafür 5 Aktionsmarken zurück. Aktionsmarken, die über sein Maximum hinausgehen, verfallen.

Vertrauter (passiv)

Der Freelancer bekommt einen Vertrauten (Seite 58). Kein Freelancer darf auf diese Weise mehr als einen Vertrauten erwerben.

Ein Freelancer mit Vertrautem muss bei jeder von ihm gewählten arkadischen Basismagieform (Rot, Blau, Gelb, Grün, Braun, Grau, Schwarz, Weiß) eine Basiszauber-Auswahl in den Vertrauten investieren.

Wiederbeleben (aktiv)

Dieser Zauber erlaubt es dem Freelancer, ein totes Lebewesen mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken wiederzubeleben. Das Lebewesen erwacht zu neuem Leben, ist von Verstümmelungen, tödlichen Verletzungen, Vergiftungen und anderen negativen Effekten geheilt und verfügt über 1 Lebenspunkt. Die Wiederbelebung ist nur bei Lebewesen möglich, die höchstens 10 Minuten tot waren, danach hat der Zauber keine Wirkung mehr. Die Wiederbelebung reduziert einen beliebigen Eigenschaftswert (einschließlich Bewegung und Lebensenergie) des wiederbelebten Wesens **permanent** um 1.

Wundenbehandlung (passiv)

Der Freelancer darf eine Handlung und 1 Aktionsmarke einsetzen, um sich selbst oder einem von ihm berührten Charakter 1 Lebenspunkt zu heilen.

ERGÄNZENDE AUSTRÜSTUNG

Die folgenden Ausrüstungsstücke ergänzen die Ausrüstungsliste in *Freelancer Hexxagon* ab Seite 92. Sofern nicht ausdrücklich etwas anderes erwähnt wird, dürfen sie von den Freelancern frei erworben werden. Insbesondere bei den Dynamo-Rüstungen gilt allerdings, dass sie nur erworben werden dürfen, wenn dies mit dem gewählten Kampagnenstil (Seite 13) übereinstimmt.

DYNAMO-RÜSTUNGEN

Die „Dynamic Elemental Flux Armor“ (Dynamische Elementarfluß-Panzerung), kurz „Dynamo-Rüstung“, stellt den bedeutendsten technologischen Durchbruch der Dynamics Corporation dar. Sie ist in der Lage, die Aura eines Menschen in eine materielle Form zu projizieren, die sich schützend um seinen Körper legt. Die fortgeschrittene Version „Mk2“ wurde speziell für Emorpher maßgeschneidert und liefert ihnen erhöhten Schutz sowie eine Verstärkung ihrer Kräfte und die Fähigkeit, eine zuvor einprogrammierte Waffe in ihre Hand zu projizieren.

Zusätzliche Lebenspunkte:

Dynamo-Rüstungen stellen zusätzliche Lebenspunkte zur Verfügung, die genau so wie die Lebenspunkte von Henshin-Formen funktionieren. Wenn der Träger einen Treffer erleidet, wird der Schaden zunächst von den Lebenspunkten der Rüstung abgezogen, überschüssiger Schaden betrifft dann die anderen Lebenspunkte des Trägers.

Wie bei Henshin-Formen gilt auch für die zusätzlichen Lebenspunkte durch eine Rüstung, das deren Verlust dem Träger keine Verletzungen verursacht. Die Lebenspunkte einer Dynamo-Rüstung regenerieren sich nicht von selbst, sondern müssen in eine spezielle Aufladestation gelegt werden. Eine vollständige Regeneration dauert 5 Minuten. Wenn der Träger ein Freelancer ist, können die Lebenspunkte alternativ von ihm mit 2 Aktionsmarken und einer Handlung regeneriert werden.

Dynamo-Schutzweste

Die Dynamo-Schutzweste ist etwa so groß wie eine normale Schutzweste, d.h. sie kann unter der Kleidung getragen werden und verursacht einen Behinderungsmalus von -1. Anstelle der normalen Schutzwirkung einer Panzerweste verleiht sie ihrem Träger 2 zusätzliche Lebenspunkte.

Dynamo-Rüstung Mk1

Diese Ganzkörperpanzerung ist genau so groß und schwer wie eine militärische Vollrüstung und verursacht einen Behinderungsmalus von -3. Anstelle der normalen Schutzwirkung verleiht sie ihrem Träger 5 zusätzliche Lebenspunkte.

Dynamo-Rüstung Mk2

Die Kontrolleinheit der Rüstung besteht aus einem Metall-Diskus mit einem Durchmesser von 10 Zentimetern, der unter der Kleidung auf der Brust des Trägers aufliegt und sich mit einem verbalen Kommando aktivieren lässt, wobei er sich entweder in eine Panzerjacke oder in eine Ganzkörperpanzerung verwandelt. Die Rüstung lässt sich jederzeit von einer ihrer drei Erscheinungsformen in eine der anderen verwandeln, was jeweils ein verbales Kommando, eine Handlung sowie 2 Aktionsmarken erfordert. Bei einer Verwandlung in die Panzerjacke bzw. die Rüstung regenerieren sich außerdem die von der Rüstung zur Verfügung gestellten zusätzlichen Lebenspunkte. Wenn der Träger bei Aktivierung der Dynamo-Rüstung bereits eine



DYNAMISCHES

陞西全余
大封阻亦
玉首阻亦
又艾情果
吳艾情果

andere Rüstung trägt, so wird diese bis zur Deaktivierung der Dynamo-Rüstung durch sie ersetzt. Eine Kombination der Mk2-Rüstung mit der Mk1-Rüstung oder der Dynamo-Schutzweste ist nicht möglich.

Die Panzerjacken-Form ist ebenso auffällig wie eine normale Panzerjacke, allerdings verursacht sie keinen Behinderungsmalus und verleiht ihrem Träger anstelle der normalen Schutzwirkung 3 zusätzliche Lebenspunkte. Weitere Funktionen hat die Panzerjacke nicht.

Die Ganzkörperpanzerungs-Form ist sehr auffällig. Dafür schützt sie den Träger vor großer Hitze (bis zu 200° Celsius), großer Kälte (bis zu -100° Celsius) und zu hohem oder niedrigem Umgebungsdruck (0 bis 15 Atmosphären). Der Träger atmet durch die Rüstung, ist also auf eine Sauerstoffzufuhr von außen angewiesen und kann von giftigen Gasen betroffen werden. Er kann durch die Rüstung hindurch normal sprechen und seine Sinne in einem uneingeschränkten Umfang nutzen. Die Rüstung umgibt den Träger wie eine zweite Haut und folgt jeder seiner Bewegungen, so dass seine körperlichen Aktivitäten auf keine Weise eingeschränkt sind, es gibt also keinen Behinderungsmalus. Anstelle der normalen Schutzfunktion einer militärischen Vollrüstung verleiht sie ihrem Träger 5 zusätzliche Lebenspunkte.

Bei aktivierter Ganzkörperpanzerung kann der Träger mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken eine Nahkampfwaffe in seiner Hand erscheinen lassen. Es darf sich um eine beliebige ein- oder zweihändige Nahkampfwaffe handeln, allerdings muss ihr Typ zuvor in die Kontrolleinheit der Rüstung einprogrammiert werden, was nur durch ein Expertenteam beim Corps vorgenommen werden kann und etwa 1 Tag dauert. Die Waffe verschwindet automatisch zurück in der Rüstung, wenn sie von ihrem Träger losgelassen wird.

Neben den bereits beschriebenen Funktionen verfügt die Ganzkörperpanzerung über drei verschiedene Kampfmodi, die sich jeweils mit einer Handlung oder 1 Aktionsmarke aktivieren lassen.

Assault-Modus: Die Arme der Rüstung werden mit einem pneumatischen System verstärkt, das die Durchschlagskraft des Trägers im direkten Nahkampf erhöht. Wenn der Charakter einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner in WL 1 unternimmt, erhält er einen Schadensbonus von +1.

Lancer-Modus: Dieser Modus erlaubt die telekinetische Kontrolle einer vom Träger geführten Nahkampfwaffe, so dass er Gegner in größerer Entfernung angreifen kann. Wenn der Charakter einen Nahkampfangriff mit einer Nahkampfwaffe durchführt, erhöht sich deren WL auf 10. Der Bonus für den kombinierten Einsatz mit einer zweiten Nahkampfwaffe oder Fernkampfwaffe (*Freelancer Hexxagon*, Seite 94) entfällt. Der Lancer-Modus kann auch mit der von der Rüstung zur Verfügung gestellten Waffe genutzt werden, diese löst sich dann nicht automatisch auf, wenn sie während des Angriffs die Hand des Trägers verlässt.

Shooter-Modus: Auf dem Handrücken der rechten Hand erscheint eine Zielvorrichtung, die dem Träger die Schwachstellen eines anvisierten Ziels aufzeigt. Der Charakter darf jeweils eine Handlung investieren, um einen Schwachstelle an einem anvisierten Ziel auszumachen, die ihm der Spieler mitteilt. Das Ziel muss sich im Sichtbereich sowie in Reichweite eines seiner magischen Angriffe befinden. Für eine zweite Handlung erfährt er den Modifikator für einen gezielten Angriff gegen diese Schwachstelle, für eine dritte Handlung eventuelle elementare Stärken und Schwächen der Schwachstelle.

DYNAMISCHE PHASEN-MUNITION

Die Dynamische Phasen-Munition ist für alle Schusswaffen außer Flammenwerfern und abgesägten Schrotflinten erhältlich. Auch Pfeile und Armbrustbolzen gibt es in der Phasen-Variante, bei diesen handelt es sich jedoch um Spezialanfertigungen im Auftrag des Corps, die den Freelancern nur auf Anfrage zur Verfügung gestellt werden.

Wenn es sich bei der benutzten Schusswaffe um ein Modell der Dynamics-Corporation handelt, erhöht sich der Schadenswert der Waffe beim Einsatz Dynamischer Phasen-Munition um 1.

Brandgeschosse

Brandgeschosse verursachen Feuerschaden, normale Panzerungen schützen deshalb nicht gegen sie.

Kältegeschosse

Kältegeschosse verursachen Kälteschaden, normale Panzerungen schützen deshalb nicht gegen sie. Außerdem zählt der verursachte Schaden als Betäubungsschaden, es sei denn das Ziel verfügt über eine Empfindlichkeit gegen Kälteschaden.

Experimentalgeschosse

Das Corps verfügt außerdem über eine begrenzte Menge von Experimentalgeschossen, die sie auf besonderen Wunsch an die Freelancer ausgeben können. Diese Geschosse verursachen je nach Typ Wasser-, Blitz-, Licht-, Dunkelheits-, Säure- oder Schall-Schaden, wenn das Ziel bei seinem Verteidigungswurf eine ungerade Zahl würfelt. Wird dagegen eine gerade Zahl gewürfelt, so handelt es sich statt dessen um normalen Schaden, dessen Schadenswert zusätzlich um 1 reduziert wird.

SILBER- UND GOLD-KUGELN

Diese teuren Einzelanfertigungen können von Waffen im Einzelschussmodus verschossen werden und sind nicht als Granaten oder Raketen erhältlich. Sie verursachen je nach Typ Gold- oder Silberschaden, wobei normale Panzerungen aber trotzdem gegen sie schützen. Ihr Einsatz lohnt sich also nur gegen Ziele, die eine Empfindlichkeit gegen Gold oder Silber aufweisen.

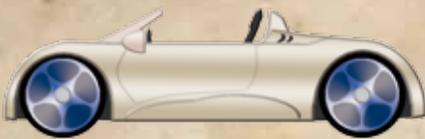
FAHRZEUGE

Schnelle Autos und Motorräder stellen nicht nur hervorragende Statussymbole dar, mit denen man sich in Monaco „unter die Leute mischen“ kann, sind sind auch sehr praktisch, um schnell an den Ort des Geschehens zu gelangen. Die hier vorgestellten Modelle sind der neuste Schrei in der Schickimicki-Szene – individualistisch veranlagte Spieler können aber auch ihre eigenen Fahrzeuge entwerfen oder die (möglicherweise einmalige) Gelegenheit nutzen, ihren Freelancer mit einem tatsächlich existierenden fahrbaren Untersatz auszustatten, den sie schon immer mal auf die Ausrüstungsliste eines Charakters schreiben wollten.

In jedem Fall sind die hier aufgeführte Fahrzeugstatistiken nur rudimentär mit den auf Seite 18 aufgeführten Fahrzeugwerten verknüpft. Das ist nicht etwa ein Versehen oder eine Nachlässigkeit, sondern wurde mit Absicht so entworfen, damit jeder Charakter ein Fahrzeug mit einem für ihn passenden Hintergrund verwenden kann, ohne sich regeltechnischen Einschränkungen unterwerfen zu müssen.

Mediterano Bianci

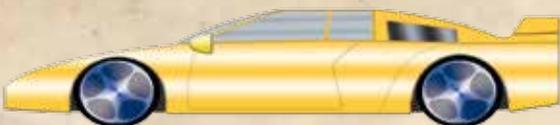
Dieser kleine Cabriolet-Sportflitzer der italienischen Fahrzeugschmiede Mediterano ist auf 500 Stück limitiert und vereint eleganten Fahrkomfort mit hochmoderner Technik. Besonders bemerkenswert sind seine Karbonfaser-Karosserie und ein Elektromotor, der den Sportwagen leise und energieschonend antreibt und trotzdem eine Leistungsfähigkeit aufweist, die es locker mit der eines vergleichbaren Verbrennungsmotors aufnehmen kann.



Preis.....	275.000 Euro	Von 0 auf 100	4,2 s
Hubraum	Elektromotor	Geschwindigkeit.....	285 km/h
Leistung.....	200 kW (270 PS)	Verbrauch 2,5 l (umgerechnet)	

McDonovan L100 Gold

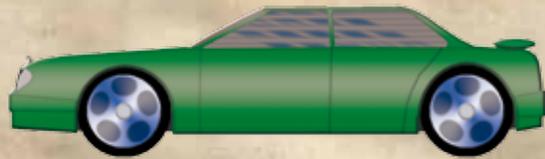
Die schottische Firma McDonovan stellt Kleinserien von handgefertigten Supersportwagen her. Von der Gold-Version des L100 wurden bisher fünf Exemplare produziert, eines davon mit einer Echtgold-Beschichtung über der Karosserie aus kohlenstofffaserverstärktem Kunststoff, was den Preis natürlich in astronomische Höhen treibt und der Performance des Wagens aufgrund des erhöhten Gewichts keinen Gefallen tut. Aber wenn man mit annähernder Schallgeschwindigkeit durch den Verkehr rast, kommt es auf eine Spitzengeschwindigkeit von 20 bis 30 km/h mehr oder weniger auch nicht mehr an.



Preis.....	414.000 Euro	Von 0 auf 100	3,9 s
Hubraum	5780 ccm	Geschwindigkeit.....	338 km/h
Leistung.....	651 PS	Verbrauch	17,9 l

Gaman Dragon M11 Exelsior

Der M11 ist ein verbreiteter Viertürer-Coupé des japanischen Autoherstellers Gaman Motors, der sich vor allem durch seine ausladende Front und ein kurzes Heck auszeichnet. Die in den 90ern hergestellte Exelsior-Reihe weist zudem einige Besonderheiten auf, darunter einen Heckantrieb und einen sehr leistungsfähigen Turbolader, die dazu beigetragen haben, dass die Wagenreihe mit einigen ergänzenden Ausbauten vor allem beim Drift Racing eine große Beliebtheit erfuhr. Aber auch die gepanzerte Version für schutzbedürftige Einzelkunden findet sich heute in aller Welt.



Preis.....	86.000 Euro	Von 0 auf 100	4,5 s
Hubraum	5100 ccm	Geschwindigkeit.....	244 km/h
Leistung.....	370 PS	Verbrauch	14,3 l

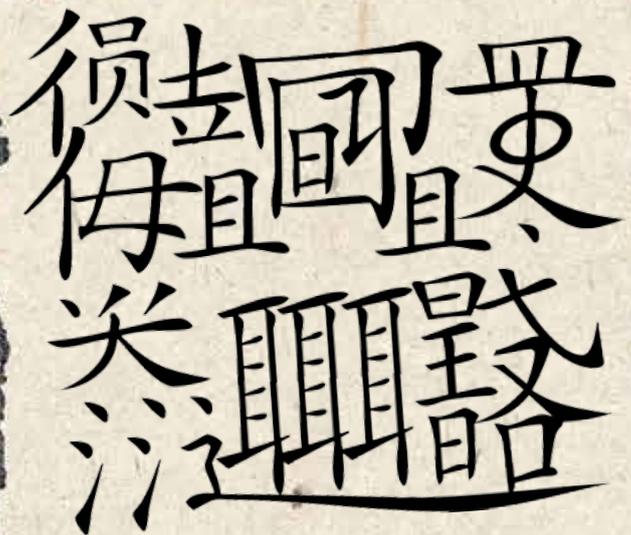
PZS Krogulec

Das Vorzeigemodell der Polskie Zaklady Silnikowe gehört zu den beliebtesten Supersportwagen der neueren Zeit. Angelehnt am klassischen Design vergangener Größen bietet der Krogulec Zuverlässigkeit, Eleganz und modernste Technologie. Zu den wichtigsten Gründen seiner Popularität gehört aber vor allem das geschickte Product Placement in osteuropäischen Actionfilmen.



Preis.....	125.000 Euro	Von 0 auf 100	5,3 s
Hubraum	4934 ccm	Geschwindigkeit.....	295 km/h
Leistung.....	390 PS	Verbrauch	15,1 l

DYNAMISCHES



VERTRAUTE

GJIMI

Der Gjimi ist ein etwa menschengroßer Wettergeist in der Gestalt einer humanoiden Nebelwolke. Die meiste Zeit schwirrt er allerdings unsichtbar in der Nähe seines Herrchens oder Frauchens herum. Seine Intelligenz ist mit der eines Menschenaffen vergleichbar, und obwohl er nicht sprechen kann, versteht er jedes Wort und kann sich sehr gut durch Gesten verständigen. Er kann außerdem einfache mechanische Tätigkeiten durchführen und ein einzelnes Gepäckstück mit einem Gewicht von bis zu 2 Kg transportieren.

GE	HW	KK	WE	LE	BW
20	2	2	5	10	50

Fliegen: Der Gjimi verfügt über eine Flugbewegung mit seinem Bewegungswert.

Geist: Der Gjimi muss nicht atmen, schlafen, essen oder trinken und altert nicht.

Unsichtbarkeit: Der Gjimi kann sich jederzeit mit einer Handlung unsichtbar machen (siehe Luftmagier, Seite 45).

LE-Bonus: Wenn sich sein Besitzer in eine arkadische Form verwandelt, bekommt der Gjimi denselben LE-Bonus wie sein Besitzer.

Regeneration: Wenn die LE des Gjimis auf 0 sinkt, verflüchtigt er sich und kehrt zu Beginn der nächsten Szene mit seiner vollen LE zurück.

Wetterphänomene: Je nachdem, welche arkadische Form sein Besitzer gerade angenommen hat, verfügt der Gjimi zusätzlich über die Fähigkeiten, sich in ein passendes Wetterphänomen zu verwandeln. Die Verwandlung erfordert jeweils eine Handlung und hält bis zur nächsten Aktivierung des Gjimis an. Das Wetterphänomen beeinflusst einen Explosionsbereich (3 x 3 Felder) mit dem Gjimi in der Mitte, wird aber von festen Hindernissen blockiert. Innerhalb des Einflussbereichs ist jeder betroffen, sowohl Freunde als auch Feinde.

Rot: *Hitzeblitzen* (Sch 4, Pr 15+Charakterstufe, Vt KK, Betäubungsschaden, Feuerschaden)

Blau: *Sturzregen* (Sch 4, Pr 15+Charakterstufe, Vt GE, Betäubungsschaden, Wasserschaden). Rauch wird hinweggespült, aber solange der Regen aktiv ist, behindert er die Sicht so wie Rauch.

Gelb: *Gleisen* (Sch 4, Pr 15+Charakterstufe, Vt KK, Betäubungsschaden, Lichtschaden)

Grün: *Wirbelwind*. Fernkampfangriffe, deren Schusslinie durch mindestens eins dieser Felder verläuft, erleiden einen Malus in Höhe der Charakterstufe auf ihre Präzision.

Braun: *Schlammfeld*. Die von diesem Wetterphänomen betroffenen Felder können nicht mit einer Lauf- oder Rennen-Bewegung betreten werden.

Grau: *Gewitter* (Sch 4, Pr 10+Charakterstufe, Vt GE, Blitzschaden)

Schwarz: *Unheilswolke* (Sch 2, Pr 15+Charakterstufe, Vt KK, Dunkelheitsschaden, Furcht (2))

Weiß: *Graupelschauer* (Sch 4, 15+Charakterstufe, Vt KK, Kälteschaden)

LILIKATZE

Die Lilikatze ist ein etwa zwanzig Zentimeter langes, etwa 300 Gramm schweres arkadisches Pelztier mit Katzengestalt und langen Hasenohren. Sie verfügt über eine katzenartige Balance und kann mithilfe ihrer kräftigen Hinterbeine bis zu zwei Meter hoch springen. Ihre Fellfarbe entspricht der arkadischen Form, mit deren ersten Basiszauber sie herbeigerufen wurde, die Farbe der zweiten arkadischen Form wirkt sich auf die Farbe des Bauchfells aus, usw. so dass alle Farben der arkadischen Formen des Charakters vertreten sind. In ihrer normalen Gestalt verfügt die Lilikatze über folgende Werte:

GE	HW	KK	WE	LE	BW
10	-	-	1	2	5

Katze (Springen, Schleichen, Klettern, Balancieren, Aufmerksamkeit) 5

Beim Henshin ihres Besitzers verwandelt sich auch die Lilikatze und nimmt für die Dauer seiner Verwandlung ihre große Gestalt an, in der sie zwei Meter lang und 250 Kilogramm schwer ist, und über die folgenden Werte verfügt:

GE	HW	KK	WE	LE	BW
10+St.	-	10+St.	1	20+St.	5+(St./2)

Katze (Springen, Schleichen, Klettern, Balancieren, Aufmerksamkeit) 5+St.

Nahkampfangriff (WL 2, Sch 6, Pr 18+St., Vt GE)

Arkadisch: Die erhöhte LE der Lilikatze funktioniert genau so wie das Lebenspunkte-Polster eines arkadischen Magiers, d.h. sie erleidet erst schwere Wunden, wenn ihre LE unter 20 sinkt.

Je nachdem, welche arkadische Form ihr Besitzer gerade angenommen hat, verfügt die Lilikatze zusätzlich über folgende Fähigkeiten (bei mehreren Formen besitzt sie auch mehrere Fähigkeiten):

Rot: Immun gegen Feuerschaden, Angriff verursacht auf Wunsch Feuerschaden

Blau: Unterwasseratmung, Immun gegen Wasserschaden, Angriff verursacht auf Wunsch Wasserschaden

Gelb: Immun gegen Lichtschaden und Blendung, Angriff verursacht auf Wunsch Lichtschaden, BW +5

Grün: Keine Bewegungsbehinderung durch Vegetation, Bonus von +St. auf Aufmerksamkeitsproben

Braun: Automatische Regeneration von 1 Lebenspunkt pro Runde

Grau: +5 auf Verteidigungswürfe und +1 auf Nahkampf-Schadenswert

Schwarz: Immun gegen Dunkelheitsschaden, Angriff verursacht auf Wunsch Dunkelheitsschaden (der Vektor ist dann WE).

Weiß: Immun gegen Kälteschaden, Angriff verursacht auf Wunsch Kälteschaden

SCHUTZENGEL

Der Schutzengel ist ein geisterhaftes Wesen, das nicht mit seiner Umgebung interagiert (auch nicht mit anderen Geistern), sondern ausschließlich mit seinem Besitzer. Solange der Freelancer sich nicht in eine Henshin-Form verwandelt hat, ist er der einzige, der den Schutzengel sehen und hören kann; im verwandelten Zustand wird der Engel dagegen auch für alle anderen Personen sicht- und hörbar, wirkt sich darüber hinaus aber in keiner Weise auf seine Umgebung aus. Er kann sich nicht weiter als 30 Meter (10 Felder) von seinem Besitzer entfernen und seine Sinneswahrnehmungen beschränken sich auf die Sinneswahrnehmungen des Besitzers.



Der Schutzengel ist ein intelligentes Wesen, das über ähnliche Charaktermerkmale wie sein Besitzer verfügt, dabei aber üblicherweise etwas freundlicher und rechtschaffener als dieser eingestellt ist. Er gehorcht seinem Besitzer jederzeit aufs Wort, ist ansonsten aber eine unabhängige Person, die sich normal an Gesprächen beteiligen kann (und durch die Wirkung der „Maske“ (*Freelancer Hexxagon*, Seite 60) als normaler Mensch durchgeht).

Folgende regeltechnische Effekte kommen durch den Schutzengel zur Anwendung:

Schutz vor Katastrophen: Bei einer misslungenen Fertigkeitprobe des Besitzers zählt eine Differenz von -1 bis -8 als knapper Fehlschlag, eine Differenz von -9 bis -16 als normaler Fehlschlag und eine Differenz von -17 oder mehr als dramatischer Fehlschlag.

Schutz vor Gefahren: Für jede arkadische Form, in die der Besitzer gerade verwandelt ist, bekommt er einen Bonus von +2 auf alle Verteidigungswürfe.

Schutz vor dem Tod: Wenn der Besitzer ins Koma sinkt (*Freelancer Hexxagon*, Seite 52), wird er automatisch stabilisiert. Der Schutz vor dem Tod wirkt nicht, wenn der Besitzer durch massiven Schaden zu Tode kommt.

Auf die Beine bringen: Wenn der Besitzer bewusstlos ist oder im Koma liegt, darf er immer dann, wenn er an der Reihe wäre, einen W20 werfen. Bei einem Ergebnis von 19 oder 20 springt er sofort auf die Beine und verwandelt sich in seine primäre Henshin-Form. Wenn er zu diesem Zeitpunkt bereits in diese Form verwandelt ist, bekommt er trotzdem den Lebenspunktebonus, den sie ihm üblicherweise zur Verfügung stellt. Ab der nächsten Runde darf er wieder normal handeln.

新合
事開
自且
合且



このゲームはフィクションです。

DAS SPIELERBUCH FÜR DIE DYNAMICS-KAMPAGNE.

Morgen in einem Jahr. Die Welt sieht so aus wie immer, doch im Geheimen spielt sich ein brutaler Kampf ab. Furchtbare Monster dringen aus fernen Realitäten ein und versuchen, die Menschheit zu versklaven. Ihnen entgegen stehen die **Freelancer**: Menschen, die mithilfe magischer Artefakte für kurze Zeit auf beeindruckende Kräfte zurückgreifen können. Sie sind schnell genug, um die Monster zu stellen, zäh genug, um eine direkte Konfrontation zu überleben, und stark genug, um den Sieg davonzutragen. Und doch können sie gegen die wachsenden Gefahren nur bestehen, wenn sie es schaffen, mit den anderen Mitgliedern ihres Teams zusammenzuarbeiten, sich gegenseitig zu vertrauen und ihre Kräfte zu vereinen.

MONSTERJAGD IST TEAMWORK.

Mit dem *Freelancer Dynamics* Ergänzungsbuch können Sie ein Team aus Freelancern erschaffen, die auf die Kräfte der Elemente zurückgreifen, um ihre Feinde zu besiegen. Sei es Feuer oder Wasser, Luft oder Erde, Licht oder Dunkelheit: Jedes Element hat seine eigenen Stärken und Schwächen, und wenn sich die Freelancer eines Teams auf die richtige Weise ergänzen, können sie ihre Macht bündeln und für ihre Gegner zu einem vernichtenden Naturereignis werden.

INHALT:

- Hintergrundmaterial der **Dynamics**-Kampagne für die Spieler
- Regeln für Fahrzeuge und Verfolgungsjagden
- Zwölf neue Henshin-Formen
- Ergänzende Ausrüstung, Basiszauber, Verbündete



www.freelancer-rpg.de
www.ulisses-spiele.de

31001

FREELANCER

DYNAMICS

MONACO MAGIC MONSTERJÄGER



INVASION

INHALT

Kampagnenüberblick	3
Der Hintergrund	4
Arkadien	9
Die wichtigsten Nichtspielercharaktere	12
Die Opposition	16
Invasion	23
Einleitung	23
Prolog: Einführung der Helden	23
1. Akt: Quazarit	24
Episode 1: Banküberfall!	24
Episode 2: Willkommen in Monaco	26
Episode 3: Das Bauernopfer	31
Episode 4: Cowboys	33
Zwischenspiel: Beim Kaffee	33
Episode 5: Full Drift	36
2. Akt: Gorfan Rourge	39
Episode 6: Neue Gefahren	39
Episode 7: In die Höhle des Löwen	41
3. Akt: Die Rabenprinzen	47
4. Akt: Das Auge von Malakar	51



Redaktion, Text und Layout: Christian Lonsing

Illustrationen: Nadine Wewer

Mit Dank an Marco Arras, Natalie Becker, Dominik Bertram, Frank Goers, Fabian Khalil, Tobias Samusch, Carmen Schmidt, Sebastian Schmidt und Christian Wilmes

Copyright © 2014 by Christian Lonsing

Freelancer Dynamics ist ein Produkt der Ulisses Medien & Distributions GmbH, Waldems. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werks in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung.

KAMPAGNENÜBERBLICK

DAS ENSEMBLE

Eine Besonderheit der Dynamics Invasion Kampagne besteht darin, dass die Spieler ein Charakter-Ensemble zusammenstellen, das üblicherweise aus zwei Freelancern pro Spieler besteht – siehe hierzu auch Seite 13 im *Freelancer Dynamics* Spielerbuch. Selbst wenn Sie sich gegen das Super-Klassik R Format entscheiden (was wir persönlich sehr schade fänden), sollten Sie sicherstellen, dass von Anfang an möglichst alle verschiedenen arkadischen Farben vertreten sind.

Auch müssen keineswegs schon alle Charaktere erschaffen sein, wenn die Kampagne losgeht. Insbesondere Spieler, die keine Zeit oder Lust haben, sich mehr als einen Charakter zu erschaffen, sollten nicht dazu gezwungen werden – die zusätzlichen Freelancer können entweder zu einem späteren Zeitpunkt erschaffen oder von Ihnen bzw. den aktiveren Spielern entworfen werden. Solche Zweit- und Dritt-Charaktere eignen sich auch gut für Gelegenheitsspieler, deren Terminkalender eine regelmäßige Teilnahme an der Kampagne nicht zulässt. Spätestens in der 5. Episode des 1. Aktes sollte das gesamte Ensemble jedoch zusammengestellt und jedes seiner Mitglieder mindestens einmal zum Einsatz gekommen sein.

CHARAKTERSTUFEN

Beim Freelancer-Rollenspiel gibt es kein umständliches Belohnungssystem in Form von Erfahrungspunkten oder dergleichen, stattdessen werden Stufenaufstiege immer zu einem bestimmten Zeitpunkt der Kampagne durchgeführt und gelten für alle Mitglieder der Gruppe (selbst wenn sie gerade nicht aktiv an der Episode teilgenommen haben, siehe oben), üblicherweise wenn die Gruppe ein neues Zwischenziel erreicht hat.

Die Dynamics Invasion Kampagne ist für Charaktere optimiert, die auf der 5. Stufe beginnen. Stufenaufstiege sind am Ende der 2. und 5. Episode des 1. Aktes, am Ende des 2. Aktes sowie zweimal während des 3. Aktes geplant, so dass sich die Freelancer beim Finale auf der 10. Stufe befinden. Je nach Ihrem persönlichen Geschmack (bzw. dem Ihrer Spieler) können Sie die Kampagne aber auch auf einer niedrigeren oder höheren Stufe beginnen lassen sowie einen schnelleren oder langsameren Stufenaufstieg vorsehen. Folgende Anpassungen müssen dann vorgenommen werden:

Fertigkeits-Herausforderungen: Während der Kampagne werden die Charaktere immer wieder mit „weltlichen“ (im Gegensatz zu übersinnlichen) Herausforderungen konfrontiert, die sie auf sportliche Weise meistern sollten (d.h. ohne sich zu verwandeln). Für jede Stufe, die sich die Freelancer zu diesem Zeitpunkt über oder unter der geplanten Stufe (siehe oben) liegen, werden die Mindestwürfe der Herausforderungen bzw. die Werte ihrer Kontrahenten um 1 Punkt angehoben bzw. gesenkt.

Monster-Herausforderungen: Alle Gegner, mit denen es die Freelancer im Kampf zu tun bekommen, verfügen über eine Stufe. Ein Gegner bietet einem einzelnen Freelancer eine kämpferische Herausforderung, wenn seine Stufe der Charakterstufe des Freelancers entspricht. Eine optimale Herausforderung können Sie Ihren Spielern also liefern, wenn Sie ihnen eine Anzahl Monster in Höhe der Spieleranzahl und mit Stufen in Höhe der aktuellen Charakterstufe präsentieren. Zu beachten ist dabei allerdings, dass eine Gruppe von Freelancern mit der Anzahl ihrer Mitglieder exponential stärker wird, weil sich ihre Fähigkeiten ergänzen – insbesondere, sobald sich die Spieler mit ihren Charakteren und denen ihrer Mitspieler vertraut gemacht haben. Dies lässt sich am besten durch das Hinzufügen eines einzelnen gegnerischen Anführers ausgleichen, dessen Stufe um 2 bis 3 Stufen über derjenigen der Freelancer liegt – in den meisten Kämpfen der Kampagne ist dies bereits vorgesehen.

Ein weiterer starker Einfluss auf die Kampfstärke der Charaktere besteht darin, ob sie sich auf den Kampf vorbereiten konnten oder nicht: eine Gruppe, die überraschend angegriffen wird und ihre Aktionsmarken in der ersten Runde komplett ausgeben muss, um sich in ihre erste Henshin-Form zu verwandeln, ist deutlich schwächer als eine, die genug Zeit hatte, sich in alle ihre Formen zu verwandeln, ihre Spezialfähigkeiten „aufzupumpen“ und dann noch lange genug zu warten, um ihr Aktionsmarken-Reservoir wieder aufzufüllen. Weil beide dieser Möglichkeiten ihren Reiz haben, ist hier viel Fingerspitzengefühl gefragt. Dieses können Sie sich relativ schnell aneignen, indem Sie bei den Kämpfen über die Lebenspunkte aller Kampfteilnehmer Buch führen (siehe auch *Freelancer Hexxagon* Spilleitertips) – Sie wissen dann recht schnell, wie viel Schaden die Freelancer pro Runde austeilen und wie viel Schaden sie verkraften können, bevor es ihnen an den Kragen geht.

Die Gegner in der Liste ab Seite 16 sind mit variablen Stufen angegeben, um den Anforderungen der verschiedenen Spielergruppen begegnen zu können – diese Werte können Sie auch als Inspirationsquelle heranziehen, wenn Sie die Kampfwerte anderer Gegner der Kampagne nach oben oder unten anpassen wollen.

Alte Freelancer weiterverwenden

Die Dynamics Invasion Kampagne kann auch mit Charakteren gespielt werden, die bereits erfolgreich eine oder mehrere andere Freelancer Kampagnen (z.B. *Freelancer Hexxagon*) abgeschlossen haben. Der grundsätzliche Hintergrund der Charaktere bleibt dann derselbe und sie steigen auf ihrer aktuellen Stufe in die Kampagne ein – allerdings verlieren sie ihre alten Henshin-Formen (was z.B. am Ende der *Hexxagon*-Kampagne ohnehin vorgesehen ist) und ersetzen sie durch arkadische Formen aus dem *Freelancer Dynamics* Spielerbuch in der üblichen Anzahl und Stufung. Wenn einige Spieler gerne die eine oder andere Henshin-Form aus der alten Kampagne weiterverwenden möchten, sollten Sie ihnen dies erlauben. Wichtig ist jedoch, dass jeder Freelancer als primäre Henshin-Form eine arkadische Form auswählt. Außerdem gilt es zu beachten, dass durch die Ensemble-Regel (siehe oben) neben den alten Charakteren auch noch ein neuer Freelancer pro Spieler hinzukommt, der auf der aktuellen Stufe der alten Charaktere ins Spiel einsteigen.

艾草社
西村夏象

Falls der Träger des Goldenen Amuletts aus der *Hexxagon*-Kampagne an der Invasion-Kampagne teilnimmt, siehe die dazugehörigen Informationen unter www.freelancer-rpg.de/Goldenes-Amulett.

SCHEITERNDE FREELANCER

Bei der Invasion-Kampagne kann es durchaus passieren, dass die Freelancer ihren Gegner unterliegen. In diesem Fall bietet es sich an, einen von ihnen gefangen zu nehmen, während die restlichen Teammitglieder verschont werden bzw. entkommen können. Der gefangene Freelancer kann in der nächsten Episode nicht als Spielercharakter gewählt werden. Statt dessen wurde er zum Opfer einer Gehirnwäsche und taucht am Ende der Episode als vom Spiel-

leiter geführter Gegner auf. Verschiedene Möglichkeiten bieten sich an, den Freelancer zu befreien. Er könnte ein Kontrollartefakt am Körper tragen, das mit einem gezielten Angriff vernichtet werden muss, oder er muss eine gewisse Menge an LE verlieren, bevor er eine WE-Probe durchführen darf, um die Gedankenkontrolle abzustreifen. Je nach Hintergrund des Charakters können Sie sich auch eine weniger triviale Befreiungsmöglichkeit ausdenken, die sich den Freelancern in einer Schlüsselszene offenbart. Mögliche Auslöser für eine WE-Probe zum Abschütteln der geistigen Kontrolle können sein (u.a.): Freundschaft, Mitleid, Pflichtbewusstsein oder noch unerreichte Wünsche und Zukunftspläne des Charakters. Weitere Tipps zum Thema Herausforderung und Scheitern siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 108.

DER HINTERGRUND

DAS BUCH VON ARKADIEN

Es lässt sich nicht genau festlegen, wo die Geschichte von Arkadien beginnt, aber nach der vorherrschenden Meinung beginnt sie mit Joshua Bearyl. Der gebürtiger Frankokanadier, Zen-Buddhist und weitgereiste Abenteurer findet schon in jungen Jahren heraus, dass er die Gabe besitzt, die später von der Wissenschaft als „Emorpher-Gabe“ bezeichnet wird. Sein ganzes Leben widmet er der Erforschung der Gabe, ihrer Möglichkeiten und Grenzen – sowie der Überschreitung dieser Grenzen. Er bereist alle Kontinente und spürt die abstrusesten Kulte auf, doch nirgendwo findet er eine zufriedenstellende Antwort. Schließlich, am Ende seines Weges, wird ihm klar, dass er genau dort angekommen ist, wo er seine Reise begonnen hat: Bei sich selbst.

Er weiß nun, dass es in der Welt außerhalb von ihm keine Antwort gibt, stattdessen muss er die Antwort in seinem Innern finden, genauer gesagt: er muss selbst zu dieser Antwort werden. Also begibt er sich in die Stille und Abgeschiedenheit eines verlassenem Bergklosters in Tibet, wo er ohne Pause, ohne Schlaf und ohne Nahrung und Wasser mehrere Monate damit verbringt, sein Inneres zu ergründen und die gewonnenen Erkenntnisse niederzuschreiben.

In seinen Wachträumen bereist er die Welt von Arkadien, die so unerreichbar weit von seiner Welt entfernt ist, dass sie eine reine Fiktion darstellt. Doch indem er diese Fiktion niederschreibt, erzeugt er gleichsam einen Schlüssel, der es ihm schließlich erlaubt, seinen physischen Körper allein mit der Kraft seines Willens nach Arkadien zu versetzen.

Das *Buch von Arkadien* war nie ein Buch im herkömmlichen Sinne. Begonnen hat es seine Existenz als lose Zettelsammlung in Joshuas Besitz, voller unergündlicher, von ihm selbst entworfener Symbole. Grundsätzlich ähneln diese Symbole chinesischen Schriftzeichen, enthalten aber zusätzliche Strichformen und bestehen oft aus über vierzig Komponenten, um die Komplexität zu erzielen, die für eine magische Nutzung des Buchs vonnöten ist.

Heute besteht das Buch aus Hunderttausenden einzelnen Seiten, die keine feste Abfolge besitzen, sondern sich eher wie eine geographische Karte aneinanderfügen lassen. Und auch das nur, sofern sie sich überhaupt jemals wieder zu einem großen Ganzen verbinden lassen, denn inzwischen hat selbst Bearyl den Überblick über sein Werk verloren, das sich eigenständig weiterschreibt, um von den aktuellen Vorkommnissen in der Welt von Arkadien zu berichten.

Früher erschienen die neuen Seiten in unmittelbarer Nähe zu den bereits existierenden, aber seitdem das Buch auf photomechanischem und digitalem Wege vervielfältigt wird, entwickelt es sich an verschiedenen Orten des Globus weiter und ist dabei auch schon so manches Mal in die Hände von Unwissenden gefallen, die nichts damit anzufangen wissen. Viele Seiten fanden so ihren Weg in die Papierkörbe und Müllberge dieser Welt, wo sie sich nun völlig unkontrolliert weiterentwickeln. Auch die Vielfalt der ver-

wendeten Symbole überschreitet inzwischen jedes Fachverständnis. Kurz zusammengefasst ist Arkadien auf diese Weise eine eigenständige Welt geworden, die sich der Kontrolle ihres Schöpfers weitestgehend entzogen hat.

Das Kernstück des Buchs von Arkadien befindet sich allerdings weiterhin in Bearyls Besitz und wird von ihm und seinen wissenschaftlichen Teams (die eher als magische Zirkel zu verstehen sind) genutzt, um magische Artefakte in Serienproduktion herzustellen und als „neue Technologien“ zu verkaufen. Weil für diese Fertigung komplizierte Rituale erforderlich sind, die nur von gut ausgebildetem Personal und zudem nur unter strengster Geheimhaltung durchgeführt werden können, kann man trotzdem kaum von einer Fließbandproduktion sprechen. Vielmehr werden die Artefakte mithilfe kopierter Seiten des Buchs von Arkadien erzeugt und dienen dann als neuartige Komponenten bei der Veredelung weltlicher Produkte. Einer der größten Erfolge, die Bearyl für sich verbuchen konnte, ist eine Verbesserung des Veredelungsprozesses von Rohöl, mit der er sich eine goldene Nase verdiente und seinen Konzern, die Dynamics Corporation, zum Global Player machte.

PAPIERKRIEG

Obwohl Bearyl und seine Teams über das nötige Wissen verfügen, nach Arkadien zu reisen, machen sie selten davon Gebrauch, denn es erfordert zeitaufwendige Rituale und ist mit Gefahren verbunden, die sich seit der Vervollständigung des Buchs von Arkadien nicht mehr einschätzen lassen. Außerdem sind solche Reisen für die Vervielfältigung existierender Artefakte nicht erforderlich, es sei denn, der Markt verlangt nach einem neuen oder verbesserten Modell. Aber selbst bei solchen Missionen versuchen die Reisenden möglichst wenig Aufsehen zu erregen, um zu verhindern, dass jemand in Arkadien auf die Idee kommt, ihnen zur Erde zu folgen.

Dennoch blieben die Aktionen von Bearyls Teams in Arkadien nicht unbemerkt, und einige mächtige Gruppen dort haben inzwischen damit begonnen, der Sache auf den Grund zu gehen. Die meisten von ihnen sind dabei weder an einem friedlichen Kontakt zu den Bewohnern der Erde interessiert, noch wollen sie dem Reisen zwischen den beiden Welten einen Riegel verschieben. Vielmehr verfolgen sie knallharte imperialistische Ziele und planen, die Erde zu kolonialisieren (sprich: zu unterwerfen) und dadurch ihre Machtbasis gegenüber ihren Konkurrenten in Arkadien zu vergrößern. Die Menschen der Erde betrachten sie dabei mit der selben Geringschätzung wie ihre eigenen Arbeiter und Sklaven, und seitdem sie herausgefunden haben, dass die in menschlichen Körpern gespeicherte Seelenenergie in Arkadien als hochwertiger Energielieferant nutzbar gemacht werden kann, haben sie auch die letzten moralischen Bedenken über Bord geworfen.

Nachdem diesen Machthabern einige von Bearyls Forschern (und auch einige „Freischaffende“) in die Hände gefallen sind, haben sie genug herausgefunden, um ihre eigene Form der Buchmagie

zu entwickeln, und setzen sie nun ein, um zur Erde vorzudringen. Glücklicherweise befinden sich diese Entwicklungen momentan in einem Anfangsstadium, so dass noch keine großangelegte Invasion zu befürchten ist. Stattdessen werden von den verschiedenen Interessensgruppen immer wieder Stoßtrupps und Agenten entsandt, um Brückenköpfe zu errichten und mehr über die Bewohner der Erde herauszufinden. Keine dieser Parteien sollte dabei als abgrundtief böse missverstanden werden – vielmehr befinden sich die meisten von ihnen in Punkto Ehrgeiz und Profitgier auf demselben Niveau wie die Manager der Dynamics Corporation.

Die Vorstöße der Arkadier auf die Erde befinden sich in sehr verschiedenen Entwicklungsstadien, was vor allem daran liegt, dass sie unabhängig voneinander vorgehen und ihre Erkenntnisse nicht miteinander teilen. Ein weiterer Grund besteht darin, dass es erhebliche Unterschiede bei den Zielen und Motiven der Invasoren sowie ihrer machtpolitischen Mittel gibt. Während die Induk (Seite 11) einen Teil ihrer Armee speziell dafür abgestellt haben, einen stufenweisen Plan zur Invasion der Erde umzusetzen, der sich mittlerweile im Tal der Könige in Ägypten zu einem handfesten Schattenkrieg entwickelt hat, gibt es auch viele kleine Organisationen oder gar einzelne Machthaber, die im Verborgenen ihre Experimente durchführen und ihre Bemühungen meist auf eine einzelne Stadt oder einen Landstrich der Erde konzentrieren. Das macht es schwierig, das Bedrohungspotenzial des jeweiligen Eindringlings genau einzuschätzen.

DIE ARKADISCHEN FREELANCER

Auf der Erde leben mehrere Tausend Emorpher, die mächtig genug sind, um einen spürbaren Einfluss auf die Realität zu haben, aber nicht mächtig genug, um wie Bearyl ein Tor in eine eigene Welt wie Arkadien aufzustoßen. Statt dessen fließt ihnen ein Teil von Bearyls Macht und dem damit verbundenen arkadischen Paradigma zu, so dass sie sich mithilfe magischer Kristalle aus Arkadien in Elementarmagier verwandeln können. Viele von ihnen sind Freelancer in Diensten des Corps (siehe unten), die sich verpflichtet haben, nachdem man ihnen einredete, dass ihre besondere Gabe die Realität aufgeweicht und es so den „Monstern“ aus Arkadien möglich gemacht hat, zur Erde vorzudringen. Andere von ihnen, darunter auch Johnny Burton (Seite 12), kennen schon einen größeren Teil der Wahrheit und versuchen, sich insgeheim eine eigene Machtposition zu erkämpfen.

DAS CORPS

Das Corps ist eine Sonderabteilung von Interpol, die zur Bekämpfung „Global operierender Gewaltverbrecher“ gegründet wurde. Hinter dieser etwas dubiosen Umschreibung verbringt sich die Jagd auf Eindringlinge aus anderen Welten und deren Schergen. Das Ziel des Corps besteht darin, die Eindringlinge aufzuspüren und zu neutralisieren und die mit ihnen verbündeten Menschen festzunehmen. Ein weiteres Ziel besteht darin, Informationen über die Motive und Methoden der Eindringlinge zu sammeln und Präventivmaßnahmen zum Schutz der Weltbevölkerung zu entwickeln. Ganz oben auf ihrer Prioritätenliste steht zudem die Aufgabe, das Phänomen vor der Öffentlichkeit geheimzuhalten.

Durch seine Zellenstruktur und eine sehr restriktiv gehandhabte Informationspolitik ist das Corps schon fast mit einem Geheimdienst zu vergleichen. Wer genau im Hintergrund die Fäden zieht und wie viel er über die wahren Hintergründe der Eindringlinge weiß, ist den im Feld operierenden Agenten nicht bekannt.

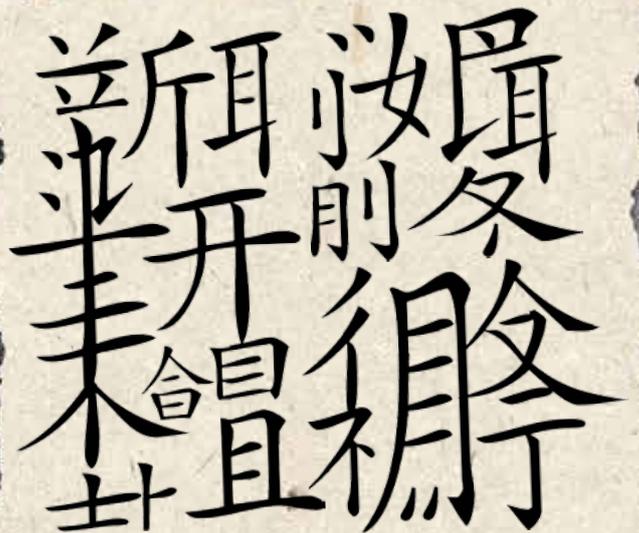
Das Corps besteht zur Hälfte aus Polizeibeamten und Sicherheitsagenten der verschiedenen Dienste der Erde, die bei strengen Aufnahmetests handverlesen wurden, und zur anderen Hälfte aus den Freelancern, die als einzige in der Lage sind, es in einer direkten Auseinandersetzung mit den Eindringlingen aufzunehmen. Während die Polizisten vor allem aufgrund ihrer Integrität und Loyalität ausgewählt werden, werden die Freelancer vor allem durch eine gute Bezahlung, zahlreiche Privilegien und einen Appell an ihren Beschützerinstinkt bei der Stange gehalten. Die Zusammenarbeit der beiden Gruppen kann man deshalb in vielen Fällen als „angespannt“ bezeichnen, obwohl es natürlich auch positive Ausnahmen (z.B. Laura Futaru) gibt.

Neben den Freelancern gibt es in den Reihen des Corps noch andere übernatürlich begabte Agenten, deren einziger Unterschied zu den Freelancern darin besteht, dass sie unerfahren sind

und deshalb dem Corps noch weitestgehend blind vertrauen. Sie werden üblicherweise bei Missionen eingesetzt (bzw. verheizt), für die sich die echten Freelancer zu schade sind – das Corps dient zwar dem Wohle der Menschheit, aber es ist trotzdem keine nette Organisation.



Arkadische Kriegsmumie



Die Wahrheit über das Corps

An der Spitze des Corps steht der „Alpha-Freelancer“ Joshua Bearyl, der die Organisation gegründet hat, um die negativen Begleitumstände seiner Reisen nach Arkadien unter Kontrolle zu halten. Seine Verwicklung in diese Angelegenheit hält er jedoch geheim, und auch zwischen seinen Teams und den Einsatzgruppen des Corps

gibt es keine Verbindungen, auch wenn viele Freelancer in höheren Positionen (z.B. Johnny Burton) sich bereits einen großen Teil der Wahrheit zusammengereimt haben. Um die Tarnung aufrecht zu erhalten, agiert die Dynamics Corporation zwar als Sponsor des Corps, hält sich davon abgesehen aber aus allen Angelegenheiten der Organisation heraus.

DER WEG VON ARKADIEN ZUR ERDE (UND ANDERSHERUM)

Zu Beginn der Kampagne wissen die Spielercharaktere abgesehen vom Namen nichts über die geheimnisvolle Welt, aus der sowohl ihre Henshin-Formen als auch die Eindringlinge kommen, und konsequenterweise besitzen sie weder die Technologie noch die Kenntnisse, um selbst dorthin zu reisen. Ja, sie haben noch nicht einmal eine Ahnung, ob dies überhaupt möglich ist – jegliche Anfragen in diese Richtung sollten Sie also zunächst mit einem Schulterzucken abtun.

Die Arkadier verfügen über verschiedene magische Rituale, mit denen sie ihre Agenten und Stoßtrupps zur Erde schicken. Die Eindringlinge, denen die Freelancer in Monaco begegnen, verwenden die folgenden Methoden:

Mikkaela Lorryo (Seite 13)

Die Fürstin von Lorgon und ihre Rabenprinzen sind meisterhafte Schattenmagier, die mithilfe eines besonderen Zauberspruchs zwischen verschiedenen Welten reisen können und so auch ihren Weg zur Erde gefunden haben, sobald sie erst einmal herausgefunden hatten, dass es sie gibt. Ein solcher Sprung zwischen den Welten ist jedoch anstrengend, deshalb müssen sie eine gewisse Kraftresere für den Rückkehr-Zauberspruch zurückhalten.

Die Untergebenen der Rabenprinzen sind magische Kreaturen, die in Lorgon vorbereitet und später von den Rabenprinzen mithilfe eines dazugehörigen Artefakts zur Erde gerufen werden, um ihnen als Kanonenfutter im Kampf gegen die Freelancer zu dienen.

Gorfan Rourge (Seite 12)

Der Herrscher von Nirvenheim beginnt gerade erst mit seinen Experimenten, indem er eine Reihe von „Freiwilligen“ mithilfe eines modifizierten Teleportationsrituals zur Erde schickt. Das Ritual ist extrem Zeit- und Energieaufwendig und trotzdem so fehlerhaft, dass die meisten Testpersonen bereits bei ihrer Ankunft auf der Erde ihren Verstand verloren haben und wie tollwütige Raubtiere auf alles losgehen, was sich bewegt. Die einzige Ausnahme ist ein Nirun namens Abel, was jedoch weniger an einer nennenswerten Verbesserung des Teleportationsrituals liegt als vielmehr an der Tatsache, dass Abel über latente magische Kräfte verfügt, von denen Gorfan nichts mitbekommen hat. Der Aufenthalt der Versuchspersonen (einschließlich Abel) auf der Erde ist zeitlich begrenzt, sofern sie nicht schon vorher ihren inneren Blutungen erliegen oder von den Freelancern vernichtet werden.

Zettelflut

Wenn ein Eindringling nach Arkadien zurückkehrt oder vernichtet wird, dann erscheint es dem Beobachter so, als würde er sich in einen Haufen aus etwa handtellergroßen Zetteln auflösen, die mit seltsamen Schriftzeichen bedeckt sind und in alle Richtungen davonwirbeln. Die Papierstücke stellen Abkömmlinge des Buchs von Arkadien dar, mit der potenziellen Fähigkeit, sich zu vermehren und Arkadien damit in einem wachsenden Maße dem Einfluss von Joshua Bearyl zu entziehen, weshalb das Corps große Anstrengungen von ihren Agenten und Freelancern erwartet, um das Papier restlos einzusammeln. Der genaue Grund für diesen Fanatismus wird den Charakteren verschwiegen, letzten Endes ist es für sie selbst aber weder gut noch schlecht, möglichst viele der Zettel zu sichern. Wenn sie einige Zettel für sich selbst aufbewah-

ren, so finden sie bald heraus, dass sich das Papier vermehrt – jedoch sehr langsam und ohne weitere Auswirkungen für die Freelancer (was Sie Ihren Spielern natürlich nicht verraten sollten).

Handelte es sich um eine normale Rückkehr nach Arkadien, so ist der zurückgelassene Zettelhaufen vergleichsweise klein; wurde der Eindringling dagegen getötet oder vernichtet, so verwandelt er sich in einen entsprechend größeren Zettelhaufen und sein Körper kehrt nicht wohlbehalten nach Arkadien zurück, sondern geht irgendwo zwischen den Welten verloren.

Huckepack nach Arkadien

Erst im Verlauf der Kampagne (Seite 41) finden die Freelancer durch Laura eine Möglichkeit, selbst nach Arkadien zu reisen, indem sie einen von ihr gebastelten „Fluxresonator“ aktivieren und sich an die Überreste eines vernichteten Eindringlings heften. Dies ist nur bei den Versuchspersonen möglich, die von Gorfan geschickt werden, und außerdem nicht ganz ungefährlich, weil der huckepack reisende Freelancer an einem zufälligen Ort abseits des Ritualplatzes erscheinen und für einen begrenzten, unbekanntem Zeitraum in Arkadien gestrandet ist, ohne willentlich zur Erde zurückkehren zu können. Dennoch stellt dies zunächst die einzige Möglichkeit für die Freelancer dar, nach Arkadien zu reisen, um dort Nachforschungen zu betreiben.

Bearyls Buchonauten

Um kontrolliert nach Arkadien zu reisen und jederzeit zurückkehren zu können, benötigt man die Urfassung des Buchs von Arkadien oder eine möglichst vollständige Kopie. Um einen Reisenden nach Arkadien zu schicken, muss er an vier Seiten von Vorlesern umgeben sein, die aus dem Buch „rezitieren“ – jedoch nicht laut, sondern indem sie sich die Zeichen mit einem komplizierten Ritual verinnerlichen, was über viele Monate hinweg erlernt werden muss. Das Ritual dauert bei einer mundanen Person etwa 10 Minuten, während bei Freelancern mit aktivierten arkadischen Henshin-Formen 1 Minute genügt. Joshua Bearyl ist der einzige, der das Ritual bei sich selbst ohne fremde Hilfe durchführen kann.

Die solchermaßen teleportierte Person erscheint an dem vom Ritualteam gewählten Ort mit einer Abweichung von einigen Metern, die jedoch durch die unkontrollierte Ausbreitung des Buchs von Arkadien beständig wächst. Die Person trägt ein Papierarmband bei sich, bei dessen Zerreißen (eine Handlung) sie automatisch an den Ort ihrer Herkunft zurückversetzt wird. Leider kennen die arkadischen Widersacher diese Rückkehrmöglichkeit inzwischen und haben ihre Leute entsprechend angewiesen, Eindringlinge von der Erde zu überwältigen, ohne das Armband zu beschädigen.

Burtons Cyclos-Teams

Burtons Ritualteam in Monaco besteht aus abtrünnigen Forschern der Dynamics Corporation, deren Kunst es nicht völlig mit den Fähigkeiten der Dynamics-Konzernteams aufnehmen kann. Außerdem besitzt er nur eine halbe Kopie des Buchs von Arkadien, deshalb sind seine Zielpunkte auf einige wenige Bereiche Arkadiens beschränkt. Von diesen Einschränkungen abgesehen funktioniert eine Teleportation aus Monaco aber genau so effizient wie beim Original.

MONACO

Die in diesem Abschnitt aufgeführten Informationen finden Sie auch auf Seite 23 in einer für die Spieler aufbereiteten Form.

Überall auf der Welt – hauptsächlich in größeren Städten, aber manchmal auch in verträumten Nestern mitten in der Wildnis – kommt es immer wieder zu Übergriffen durch Eindringlinge aus Arkadien, die von den Einsatzteams des Corps unter Kontrolle gehalten werden. Welche Städte dies im einzelnen sind, dürfen Sie als Spielleiter selbst festlegen – evtl. lassen Sie eine von Ihnen selbst entwickelte Episode dort stattfinden oder verbinden sie mit der Hintergrundgeschichte eines Spielercharakters oder NSCs. Auch in Monaco gab es bereits eine Handvoll Vorkommnisse, die jedoch niemals ein Ausmaß annahmen, das die permanente Stationierung eines kompletten Teams gerechtfertigt hätte.

Seit einigen Wochen ist es jedoch vermehrt zu unerklärlichen Überfällen durch nicht näher spezifizierbare Täter gekommen, bei der mehrere Personen unter rätselhaften Umständen verschwanden oder in einem schweren Koma vorgefunden wurden, aus dem sie seither nicht wieder erwachten. Da in Monaco viele einflussreiche Personen leben, die genug Macht besitzen, um das Corps mit ihren Fragen in arge Bedrängnis zu bringen, ist den Hintermännern der Organisation viel daran gelegen, die Ursache für diese Vorfälle möglichst rasch und diskret aus der Welt zu schaffen.

Hier kommen die Spielercharaktere ins Spiel. Sie wurden für ein neues Freelancer-Team in Monaco aus allen Erdteilen zusammengerufen, weil sie sich bereits durch ihr Können und ihre Diskretion* ausgezeichnet haben und gleichzeitig noch nicht hoch genug auf der Leiter stehen, um über Informationen zu verfügen, die das Corps diskreditieren könnten. Ihnen zur Seite steht neben der Interpol-Polizistin Laura Futaru (Seite 12), die sich um die technischen Details kümmert, der erfahrene und weltgewandte Freelancer Johnny Burton (Seite 12), der schon seit geraumer Zeit in Monaco lebt und sich mit der dortigen High Society bestens auskennt. Die Freelancer erhalten außerdem eine Villa und ein unbegrenztes Spesenkonto, damit sie sich gut in die höheren Gesellschaftskreise von Monaco einfügen können.

Die Freelancer operieren gemeinsam mit Laura als Team mit gleichberechtigten Mitgliedern. Von der Regierung von Monaco haben sie volle polizeiliche Befugnisse innerhalb ihrer Jurisdiktion, deren Missbrauch erhebliche diplomatische Konsequenzen für das Corps haben kann, deshalb wurden sie gebeten, davon möglichst keinen Gebrauch zu machen – allenfalls, wenn es darum geht, zu einem Tatort oder ähnlichem vorgelassen zu werden.

Als Quasi-Vorgesetzter der Freelancer sowie als Verbindungsmann zum Corps auf der einen und zur regulären Polizei von Monaco auf der anderen Seite fungiert Johnny Burton, der bereits einige Jahre in Monaco lebt und sich von hier aus um verstreute Vorfälle in ganz Südeuropa kümmert. Als anerkanntes Mitglied der High Society von Monaco kann er den Freelancern außerdem Türen öffnen, die ihnen ansonsten verschlossen blieben.

Davon abgesehen lässt sich die Aufgabe der Freelancer in Monaco bei Kampagnenbeginn folgendermaßen zusammenfassen: Jegliche Eindringlinge aus Arkadien unschädlich machen und die Ursache für ihr Erscheinen aufspüren, um auch diese letztlich auszuschalten und damit die Stadt dauerhaft vor weiteren Übergriffen zu schützen. Gegenüber der Öffentlichkeit haben Sie über ihre Mission

**) Erfahrungsgemäß zeichnen sich nicht alle Rollenspielgruppen durch ein diskretes Vorgehen ihrer Spieler aus. Sollte dies auch bei Ihrer Gruppe der Fall sein, dann können Sie die Diskretionsanforderungen der Kampagne ruhig etwas zurückschrauben. Letzten Endes geht es darum, Spaß zu haben – trotzdem ist es nicht verkehrt, Ihre Spieler um eine Vermeidung von zuviel Kollateralschaden zu bitten.*

Stillschweigen zu wahren – offiziell sind sie Interpol-Agenten, die einem internationalen Verbrechersyndikat auf der Spur sind und alle weiteren Informationen darüber unterliegen selbstverständlich der Geheimhaltung.

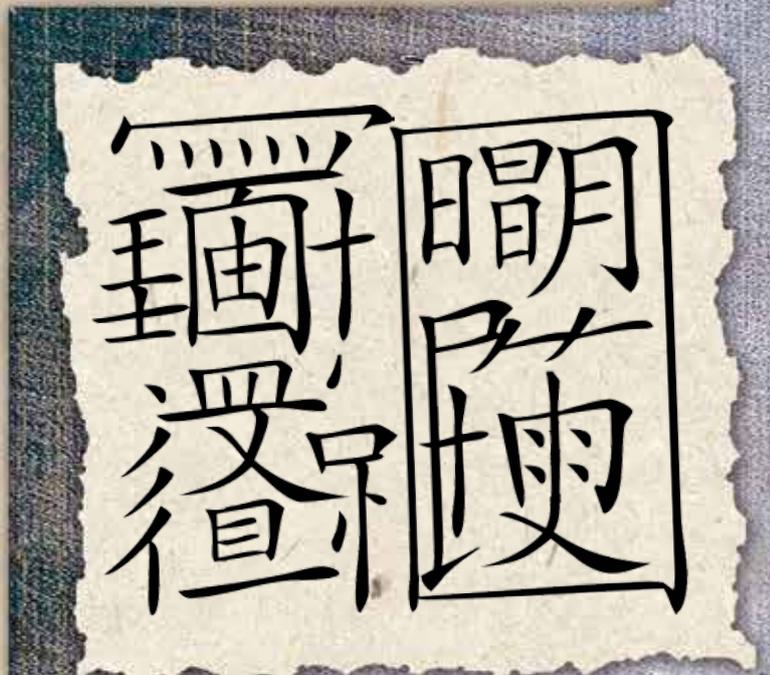
Zum Thema Sprachbarriere stehen Ihnen verschiedene Vorgehensweisen zur Verfügung: Zum einen können Sie diesen Aspekt einfach ignorieren oder Sie fordern von ihren Spielercharakteren, dass sie der französischen Sprache mächtig sind. Die dritte Möglichkeit besteht darin, die Sprachbarriere ins Spiel zu integrieren. Für eine Episode kann das unterhaltsam sein, während es sich im Verlauf einer ganzen Kampagne schnell in ein Ärgernis verwandeln kann, deshalb raten wir davon ab.

BURTON

Johnny Burton ist ein in Monaco ansässiger Polizeibeamter, Anwalt, Autorennfahrer, Countrysänger, Playboy und hochrangiger Freelancer. Die Wurzeln des gebürtigen Monegasen reichen in die italienisch-amerikanischen Mafiafamilien des vergangenen Jahrhunderts zurück, aber er selbst hat sich nie in den Sumpf des organisierten Verbrechens verstricken lassen, sondern ist nur von der ganz normalen Gier eines abgebrühten Geschäftsmanns erfüllt, der bereits große Macht besitzt und alles tut, um diese zu vergrößern.

Er folgt er dem Pfad der Vollendeten Prisma-Magie, die alle Farben in sich vereint. In Arkadien wird sie auch als Dunkle Prisma-Magie bezeichnet, weil sie nicht auf die Hilfe anderer angewiesen ist und sich von sozialen Tugenden wie Mitleid, Nächstenliebe und gegenseitigem Respekt abwendet. Weil Burton dieses negative Image vermeiden möchte, gibt er sich stattdessen als normaler Prisma-Magier aus.

Zu Beginn der Kampagne ist Burton eine Art Vorgesetzter der Freelancer und hilft ihnen, in Monacos Gesellschaft Fuß zu fassen. Wenn es Probleme mit dem Corps gibt, stellt sich Burton schützend vor seine jungen Kollegen, und macht damit klar, dass er für diese undurchsichtige Organisation ebenso wenig übrig hat wie sie. Außerdem zeigt er sich als großzügiger Gastgeber mit weltmännischem Geschmack und trumpft mit zahlreichen gesellschaftlichen und sportlichen Talenten auf, so dass er einerseits eine Art Vorbild-Rolle für die Freelancer einnimmt, andererseits aber durchaus auch den Neid einiger Freelancer (oder genauer gesagt: deren Spieler) erwecken könnte. Diese gemischten Gefühle passen sehr gut zum weiteren Verlauf der Kampagne und dem fulminanten Finale.



Neben seiner Machtgier wird Burton vor allem von einer Angst vorangetrieben, die er tief in seinem Innern verschlossen hält und niemandem zeigt: Er hat ähnliche Visionen vom Finalen Zerstörer wie die anderen Freelancer (*Freelancer Dynamics* Spielerbuch, Seite 12), allerdings beinhaltet seine Vision, dass dieser Feind im Endkampf nur besiegt werden kann, indem die Freelancer (einschließlich ihm selbst) ihr Leben dafür opfern, und dazu ist er nicht bereit. Außerdem weiß er, dass Arkadien eine Schöpfung von Joshua Bearyl ist, also besteht sein langfristiger Plan darin, Arkadien zu erobern und sie ihrem Schöpfer zu entreißen. Um dieses Ziel in die Tat umzusetzen, versucht er, große Mengen menschlicher Seelenenergie anzusammeln und so seinen Widersachern aus Arkadien, aber auch Bearyl gewachsen zu sein. Seine mächtigste Waffe im kommenden Kampf soll sein jüngeres Geschwister werden, dessen besondere Rolle in zukünftigen Ereignissen er ebenfalls spürt.

Bei diesem Geschwister handelt es sich um einen der Spielercharaktere – wir wissen nicht, ob diese Rolle in Ihrer Gruppe von einem männlichen oder weiblichen Charakter eingenommen werden wird, deshalb nennen wir diese Person im weiteren Verlauf „das Geschwister“, bzw. „der Prisma-Magier“, da diese Rolle vom Prisma-Magier des Teams übernommen werden sollte. Alternativ kann auch ein Roter Magier oder ein anderer passender Anführertyp gewählt werden, aber in diesem Fall muss der prisma-magische Hintergrund entsprechend abgeändert werden. Wichtig ist, dass der Spieler dieses Charakters vom Anfang der Kampagne bis zu ihrem Ende dabei ist, also versuchen Sie die Charaktererschaffung dahingehend zu beeinflussen, dass dieser Part von Ihrem zuverlässigsten Spieler eingenommen wird.

Das Geschwister weiß nicht, dass es mit Burton verwandt ist – die beiden wurden schon in jungen Jahren voneinander getrennt und sind bei verschiedenen Familien aufgewachsen. Statt dessen tritt Burton ihm gegenüber als Gönner und Lehrer auf, denn immerhin verbindet die beiden ihre Kenntnis der Prisma-Magie und Burton sieht in seinem Schützling ein „Potenzial für große Taten“. Im Verlauf des 1. Aktes überreicht er dem Geschwister deshalb das Regenbogenschwert, ein mächtiges Artefakt aus Arkadien, und beginnt es im Gebrauch dieser Waffe zu unterrichten – siehe auch Seite 30. (Das Regenbogenschwert ist übrigens eine Weiterverwendung der Waffe mit gleichem Namen aus der *Hexxagon*-Kampagne, allerdings mit einem gänzlich neuen Hintergrund – Hexxagons Artefakte haben nach der Kampagne ja ihre magische Kraft verloren. Es wäre passend, wenn der Schwerträger vom selben Spieler gesteuert wird, dessen Charakter auch bei Hexxagon das Regenbogenschwert führte, dies ist aber keine zwingende Voraussetzung.)

Burtons Zuneigung zu seinem Schützling ist nicht vorgespielt, sondern echt, weil er hofft, sein Geschwister später auf seine Seite ziehen zu können, um gemeinsam Arkadien zu erobern. Die anderen Freelancer empfindet er dagegen als lästige Plage, die ihm das Corps auf die Nase gedrückt hat, damit sie in seinem Hinterhof herum-schnüffeln – diese Abneigung lässt er sich jedoch keineswegs anmerken, sondern überspielt sie mit seinem diplomatischen Charme.

Burtons geheime Aktivitäten

Burton verfügt über eine geheime Anlage in den Kellergewölben des Spielcasinos von Monaco, von der aus er seine eigenen Teams (Seite 6) nach Arkadien entsendet, um die Arkadier auszuspionieren, Artefakte zu stehlen und seine Invasionspläne voranzutreiben. Bei diesen Leuten handelt es sich um Elite-Söldner und Wissenschaftler aus der ganzen Welt, die mit viel Geld und der Aussicht auf gewaltigen Ruhm zu absoluter Verschwiegenheit verpflichtet wurden. Da Burton anderen Freelancern misstraut, bestehen seine Teams ausschließlich aus normalen Menschen ohne die Gabe, allerdings besitzen sie besondere Cyclos-Rüstungen, die so modifiziert wurden, dass sie nicht mit der Gabe gespeist werden, sondern mit der Lebenskraft ihres Trägers (siehe Seite 22). Die Team-Mit-

glieder wissen das, lassen sich in ihrer Gier aber trotzdem auf das gefährliche Spiel ein.

Zu den wichtigsten Beutestücken von Burtons Teams gehören das Regenbogenschwert, über dessen Herkunft zu einem späteren Zeitpunkt berichtet werden soll, sowie das „Auge von Malakar“, das der Fürstin von Malakar entwendet wurde. Bei diesem handelt es sich um ein Diadem mit einem großen Rubin auf der Stirnseite, das eine große Affinität zu menschlicher Seelenenergie aufweist, vergleichbar einem Extraktionsstein, aber mit einer deutlich größeren Effizienz und fast unerschöpflichen Speicherkapazität, sowie einer Vielzahl magischer Fähigkeiten, die es seinem Träger verleiht.

Im Moment befindet sich das Diadem allerdings auf niemandes Kopf, sondern ist unterhalb eines Roulette-Tisches untergebracht, der im Zentrum eines geheimen, unterirdischen Spielsalons unter dem eigentlichen Spielcasino steht. Dort spielen Freiwillige(!) jeden Tag unter strengster Geheimhaltung 8 Stunden lang um Geld, das ihnen kostenlos zur Verfügung gestellt wird. Gewonnenes Geld dürfen sie behalten – allerdings verlieren sie beim Gewinnen einen Teil ihrer Lebensenergie an das Artefakt. Über diesen Umstand sind die Freiwilligen informiert und haben eine entsprechende Verzichtserklärung unterschrieben. Viele der angeblich „Verschwundenen“ befinden sich in ihren Reihen.

All diese Vorgänge verschweigt Burton natürlich gegenüber den Spielercharakteren, so dass diese ihm erst sehr spät auf die Schliche kommen (siehe unten). Dennoch hinterlassen die Aktivitäten ihre Spuren: So wurde ein Cyclos-Team von Gorfan Rourge (Seite 12) enttarnt und verhört, was diesen schließlich nach Monaco lockt. Außerdem ist das gestohlene Auge von Malakar nicht nur ein mächtiger magischer Gegenstand, sondern auch ein politisches Machtsymbol derer von Lorgon, weshalb Mikkaela Lorryo (Seite 13) zunächst ihre Rabenprinzen und später ihr Schattenabbild schickt, um es wiederzubeschaffen. Die seltsamen Vorgänge, die Monaco in jüngster Zeit heimsuchen, haben ihre Ursache also letztlich einzig und allein bei Burtons Aktivitäten.

DER ABLAUF DER KAMPAGNE

1. Akt: Quazarit

Im Laufe des ersten Aktes machen sich die Spielercharaktere mit Monaco und einigen ausgewählten Mitgliedern der High Society vertraut und lernen auch ihren ersten Widersacher kennen: den Rabenprinzen Quazarit. Der detektivische Spürsinn der Freelancer wird ebenso gefordert wie ihre Kampfkraft, und sie erhalten die Gelegenheit, bei verschiedenen Wettkämpfen ihr Können unter Beweis zu stellen: Karaoke, Schauspielerei, Reiten und Rennfahren. Der Akt endet mit der Vernichtung von Quazarit in einem aufreibenden Finale.

2. Akt: Gorfan Rourge

Die Freelancer werden mit einem neuen Gegner konfrontiert, der zunächst aus berserkenden Monstern besteht, die sich als missbrauchte Testpersonen des Erzmagiers Gorfan Rourge herausstellen. Durch die Hilfe einer dieser Personen gelingt es den Freelancern, nach Arkadien zu reisen und Gorfans Schreckensherrschaft zu beenden. Außerdem werden sie darauf aufmerksam, dass es eine dritte, unbekannte Macht gibt, die ihre Agenten von der Erde aus nach Arkadien schickt, um dort magische Gegenstände zu stehlen.

3. Akt: Die Rabenprinzen

In der Zwischenzeit waren die Eindringlinge aus Lorgon nicht untätig, so dass es die Freelancer gleich mit mehreren Rabenprinzen zu tun bekommen, die sich durch unterschiedliche Vorgehensweisen auszeichnen. Außerdem lernen sie die abtrünnige arkadische Rabin Kuroki kennen, die ihnen wichtige Hinweise über Mikkaelas Pläne gibt, und werden mit einem wachsenden Phänomen temporärer Monsterbesessenheit konfrontiert, das Monaco bedroht.

4. Akt: Das Auge von Malakar

Während die Monstererscheinungen an Häufigkeit und Gefährlichkeit zunehmen, werden die Freelancer über einen geheimnisvollen Toten auf das Spielcasino von Monaco aufmerksam. Nach hartnäckigem Nachforschen finden sie die geheime Einrichtung in den Kellergewölben des Spielcasinos und können Burton überführen.

Da er keinen weiteren Ausweg sieht, verbindet sich Burton mit dem Auge von Malakar, das für die Monstervorfälle verantwortlich ist und gewaltige Mengen Seelenenergie in sich trägt. Von dieser negativen, ins Böse verzerrten Macht überwältigt, droht Burton die Stadt zu vernichten, bevor er von den Freelancern in einem aufopferungsvollen Finale besiegt werden kann.

ARKADIEN

Arkadien ist eine Welt, die aus Joshua Bearyls Phantasie geboren und mithilfe seiner magischen Macht zum Leben erweckt wurde. Bei ihrer Erschaffung wurde auch ihre Geschichte festgelegt; ob diese Ereignisse also wirklich stattgefunden haben oder nur die Erinnerung daran erschaffen wurde, als Bearyl sie ins Leben rief, wissen wir nicht. Tatsache ist jedoch, dass sich Arkadien seit diesem Moment eigenständig weiterentwickelt und nur noch zum Teil Bearyls Kontrolle unterliegt. Die Wesen, die dort leben, sind frei von ihm und treffen ihre eigenen Entscheidungen, was Arkadien zu einem eigenständigen Universum macht, das unabhängig von der Erde existiert.

Die Zeit ist in Arkadien ein ebenso unfassbares, rätselhaftes Medium wie in unserem Universum. Jahreszeiten sowie Tag und Nacht gibt es nicht, stattdessen wechseln sich in einem 24-Stunden-Rhythmus eine sommerliche, warme, helle und eine winterliche, kalte, dunkle Zeit ab. Alle Pflanzen, auch solche, von denen man es sonst nicht kennt, sind immergrün und während der dunklen Winterzeit von Schnee bedeckt. Eine Sonne gibt es nicht, die Farbe des Himmels wechselt zwischen einem hellen Blau und einem düsteren schwarzen Glanz. Anstelle eines Mondes ist der Himmel von Myriaden silberner Felsbrocken erfüllt, die hoch oben in verschiedenen Höhen frei in der Luft schweben und in der Dunkelheit wie Sterne glänzen.

RAUM UND ZEIT

Arkadien ist ein Phantasieprodukt, in dem die Naturgesetze den uns bekannten zu entsprechen scheinen, in Wirklichkeit aber völlig willkürlich festgelegt wurden. Zum Beispiel gelten die Gesetze der Schwerkraft, aber trotzdem ist Arkadien kein Planet, sondern eine flache Erdoberfläche, die nach Westen und Osten in einen unendlichen Ozean übergeht, während sie nach Norden von eisiger Starre und nach Süden von vernichtendem Feuer begrenzt wird. Nach unten verhindert ein alles verdichtender Druck die Weiterbewegung und nach oben wartet der unendliche Himmel, in den die Bergspitzen der Tausend Türme so steil und spitz hinaufreichen, wie es die Schwerkraft unserer Erde verbieten würde.

DIE MASKE

Da in Arkadien die Freelancer die Eindringlinge aus einer fernen Realität sind, wirkt die Maske (*Freelancer Hexxagon*, Seite 60) hier zu ihren Gunsten: Sie selbst können die arkadische Wirklichkeit und all ihre Bewohner klar und deutlich in ihrer wahren Gestalt erkennen, während ihr eigenes Erscheinungsbild vor den Bewohnern von Arkadien verschleiert wird. Man wird sie deshalb in der Regel für Morks halten – wegen ihrer vergleichsweise geringen Körpergröße wahrscheinlich für Nirun (siehe unten).

TAGESZYKLEN

Das arkadische Wetter läuft jeden Tag nach dem selben, unten aufgeführten Schema ab. Daneben existiert noch ein großer Jahreszyklus, in dem die kalten, dunklen Studien des Tages zu- und abnehmen. Außerdem das Wetter ist grundsätzlich dunkler und kälter, je weiter man sich nach Norden begibt.

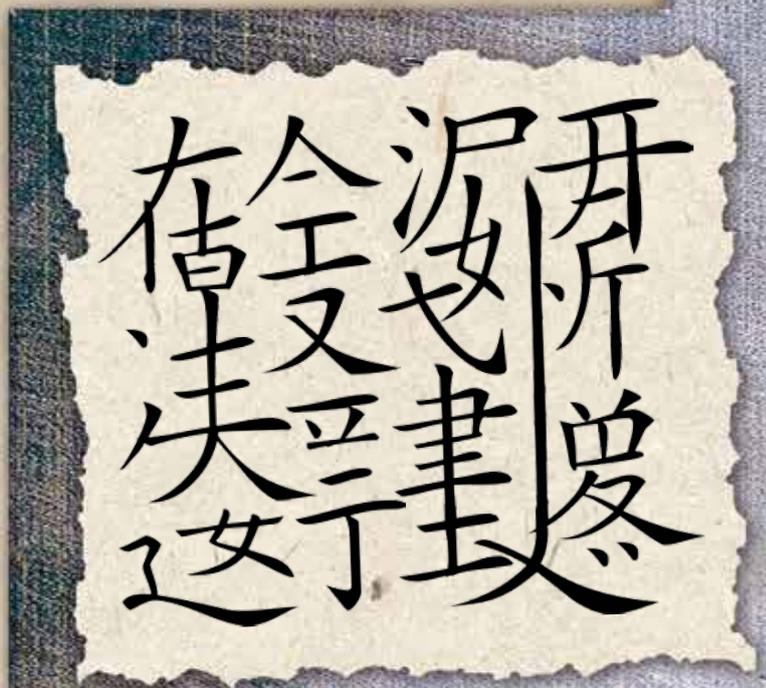
DIE FAYUMA

In Arkadien leben keine Menschen, aber es gab einmal das Volk der Fayuma („Die Alten“), das von menschenähnlicher Gestalt war. Die Fayuma besaßen große magische Kräfte, doch durch ein unbekanntes Ereignis, wahrscheinlich ein Krieg oder eine Seuche, starben sie plötzlich aus, und die Morks (siehe unten) traten in ihre Fußstapfen.

Die Fayuma balsamierten die Körper ihrer Toten ein und begruben sie in riesigen unterirdischen Grabkammern. Diese Mumien sind bei den heutigen Bewohnern von Arkadien sehr begehrt, weil die alte magische Macht noch immer in den Überresten der Fayuma ruht und sich mithilfe nekromantischer Technologien als „fossiler

Uhrzeit

- 0–5 Die Wolkendecke reißt auf und gibt den Blick auf einen pechschwarzen Himmel frei, der nur vom funkelnenden Licht der „Sterne“ erfüllt ist. Das schneebedeckte Land scheint von innen heraus zu glühen.
- 5–8 Während der Himmel an Helligkeit zunimmt, steigen die Temperaturen rasch an und der Schnee schmilzt dahin. Nebel steigt auf und hüllt die Umgebung in einen dunstigen Schleier.
- 9–12 Der Nebel verflüchtigt sich und der klare Himmel wird taghell. Die Pflanzen haben einen üppigen Grünton angenommen und öffnen ihre Blüten.
- 12–18 Die Temperaturen klettern in sommerliche Bereiche, ein kräftiger Höhenwind jagt Schäfchenwolken über den Himmel, während es am Boden fast windstill bleibt. Die mittägliche Hitze wird nur von kurzen Regenschauern unterbrochen.
- 18–21 Der Himmel beginnt sich langsam zu verdunkeln und ein scharfer, kalter Wind fegt über das Land.
- 21–24 Eine dichte Wolkendecke ballt sich am Himmel zusammen, der Wind lässt nach. Die Temperaturen fallen unter Null Grad Celsius und Schneefall setzt ein.





Brennstoff“ nutzen lässt. Die alten Länder der Fayuma stellen deshalb heute für ihre „Erben“ eine heiß umkämpfte Region dar.

Ein neuer Aspekt in diesem Energiekonflikt stellen die Menschen der Erde dar, in deren Körper die selbe Kraft zu schlummern scheint wie in den Fayuma. Gelänge es deshalb einer arkadischen Machtgruppierung, die Erde zu erobern und die Menschen ihrer Energie zu berauben, dann hätte dies einen entsprechenden Machtzuwachs in Arkadien zur Folge.

MORKS

Die Morks sind ein ehemaliges Dienervolk der Fayuma. Nach dem rätselhaften Verschwinden ihrer Herren siedelten sie sich überall entlang des Achsenmeeres an und sind heute das dominierende Volk von Arkadien. Sie unterteilen sich in verschiedene Kulturkreise mit variierender Körpergröße zwischen 1,70 m und 2,50 m, unterschiedlich stark ausgeprägter Körperbehaarung sowie Hautfarben, die von rot über orange bis hin zu gelb und beige reicht. Ihre Intelligenz ist ebenso wie ihre magische Macht eher mittelmäßig, sie sind aber auch nicht dumm, und zudem anpassungsfähig und fruchtbar, so dass sie sich nach dem Verschwinden ihrer einstigen Herren rasch vermehrten und gelernt haben, die Ressourcen und technologischen Errungenschaften zu nutzen, die ihnen die Fayuma hinterließen.

Es gibt acht große Mork-Reiche, die sich in ihrer Gesellschaftsstruktur und Religion teilweise erheblich voneinander unterscheiden und miteinander im kriegerischen Wettstreit um Rohstoffe befinden. Einer der begehrtesten Rohstoffe sind die Mumien der Fayuma, die zu Hunderttausenden in Pyramiden und unterirdischen Katakomben entlang des Achsenmeeres ruhen und deren magische Kraft die Morks zur Energieversorgung ihrer Maschinen nutzen. Weil die Mumien eine nicht-erneuerbare Energiequelle darstellen, sind die Vorräte begrenzt, so dass vor allem um die Sandlande ein heftiger Konflikt ausgebrochen ist, da diese das Kernland der Fayuma-Kultur darstellten und deshalb dort die meisten unterirdischen Vorkommen vermutet werden.

Die Morks haben sich auf die maschinelle Nutzung der Nekromantie spezialisiert. Ihre Maschinen sind von bösen Geistern beseelt, die mit den Körpern der Toten gespeist werden (manchmal verspeisen sie auch einen Lebenden). In den Mork-Reichen ist deshalb die Feuerbestattung bei Strafe verboten und es gilt als ehrenhafter Dienst an der Allgemeinheit, ihr auch im Tode noch die letzten Reste der eigenen Lebensenergie darzubringen, bis der Leichnam schließlich zu pulverfeinem Staub zerrieselt ist.

DIE HYAKU-RELIGION

Hyaku, auch als „Der Hundert-Gottheiten-Glaube“ bezeichnet, ist die alte Naturreligion der Morks, die unter der Herrschaft der atheistisch geprägten Fayuma im Verborgenen praktiziert wurde. Heute ist sie in allen Ländern der Morks vertreten, wobei es sehr verschiedene Auslegungen gibt, vor allem in Bezug auf die zu verehrenden Hauptgötter und die verschiedenen Propheten, die sich in den tausend Jahren seit dem Verschwinden der Fayuma offenbart haben.

Alle Formen des Hyaku haben eine starke Verehrung von Schutz- und Ahnengeistern sowie einen Jenseitsglauben gemeinsam, der eine Wiedergeburt der unsterblichen Seele in einem neuen Körper vorsieht, während der leere Körper dem Verfall preisgegeben wird und keine weitere Verehrung erfährt. Letzteres ist eine spätere Ergänzung, die aus praktischen Gründen eingeführt wurde, damit die Herrschenden der Mork-Reiche mit den Leichnamen ihrer Bürger tun und lassen können, was sie wollen.

SPRACHE

Die Morks verfügen über eine Gemeinsprache, bei der es sich um eine abgewandelte Form des Französischen mit einigen Brocken Englisch handelt, ähnlich einem sehr schwierigen französischen Dialekt. Am Anfang werden die Freelancer aufgrund ihrer Sprachprobleme auffallen, doch nach einigen Tagen haben sie sich an die Sprache gewöhnt. Charaktere mit hohem Weisheitswert und/oder dem Wissensbereich „Linguistik“ haben geringere Startprobleme als ihre Kameraden.

MAGIE

Die Morks praktizieren hauptsächlich Nekromantie und haben weite Teile dieser Magieform industrialisiert. Wichtigster Bestandteil der Mork-Zivilisation ist die *Nekrokraft*, eine Art Seelenenergie, die mithilfe nekromantischer Technomagie aus den Hüllen der Verstorbenen gewonnen und in elektrischen Strom umgewandelt wird. Das Fehlen fossiler Brennstoffe in Arkadien hat dazu geführt, dass die Nekrokraft zu einer der wichtigsten Stützen der morkschen Zivilisation aufstieg, auch wenn es sich bei dem daraus gewonnenen wirtschaftlichen und technologischen Fortschritt um einen zeitlich begrenzten Aufschwung handelt, weil die dafür genutzten Mumien ähnlich wie die fossilen Brennstoffe der Erde allmählich zur Neige gehen, und die sterblichen Überreste der morkschen Bevölkerung nur einen unbefriedigenden Ersatz darstellt.

DIE REICHE DER MORKS

Vereinigte Staaten von Induk: Eine mächtige Industrienation mit freier Marktwirtschaft und einer großen Schere zwischen Arm und Reich. Die Bevölkerung wird durch eine Kastengesellschaft und ein starkes Nationalbewusstsein zusammengehalten; es gibt eine eigene Staatsreligion ohne klare Trennlinie zwischen weltlicher und religiöser Macht.

Protektorat Nirun: Das östliche Inselreich, eine ehemalige Monarchie, wird nach seiner Niederlage im großen Krieg gegen Induk von diesem in wirtschaftlicher Abhängigkeit gehalten. Fremdarbeiter aus Nirun werden für den Ausbau der Industrie von Induk eingezogen, sehen sich aber außerhalb ihrer Heimat einem starken Rassismus ausgesetzt.

Staatenbund von Malakar: Loser Staatenbund aus sehr mächtigen Magokraten, die sich mit Mantel-und-Degen-Manövern politisch gegenseitig in Schach halten.

Trans-Fayuham: Überrest des einst weltumspannenden Imperiums von Fayuham, aus den Sandlanden in das rohstoffarme Felsenmeer vertrieben. Von verschiedenen Räuberbaronen regiert und Brutstätte einer Widerstandsbewegung.

Kaiserreich Avengulus: Polizeistaat unter der Führung eines extrem mächtigen, unsterblichen Magiers, und der Erzfeind von Induk. Seit über einem Jahrzehnt in einem Stellungskrieg um die Sandlande verstrickt.

Freie Nation Girshan: Ein kleines Inselreich voller Händler, Piraten und Halsabschneider, aber als ehemaliges kulturelles Zentrum der Fayuma mit grundsätzlich äußerst freiheitlicher Verfassung, in einem Schutzbündnis mit Avengulus verfangen.

Krok: Wildes Barbarenkönigreich mit oft wechselnden Machthabern und ständigen Grenzkonflikten mit Trans-Fayuham und der Konföderation Wessor.

Konföderation Wessor: Kompliziertes politisches Gebilde ehemaliger Kleinstaaten, die sich zum Schutz vor Krok-Barbaren und Übergriffen aus Avengulus zusammengetan haben. Technologisch stark fortgeschritten und dritte Macht im Konflikt um die Sandlande.

TECHNOLOGIE

Arkadien befindet sich auf einem technologischen Stand, der mit dem Beginn des 19. Jahrhunderts auf der Erde vergleichbar ist, wobei es insbesondere durch die Anwesenheit der Magie natürlich einige Abweichungen gibt. Ähnlich wie auf der Erde ist in Arkadien ein großer regionaler Unterschied der technologischen Errungenschaften zu erkennen. Die herausragendsten technologischen Merkmale sind die Stromerzeugung und -nutzung, die Telegrafie als Informationstechnik sowie die Eisenbahn als wichtigstes Verkehrsmittel. Angetrieben werden all diese Gerätschaften allerdings von der Nekrokraft (siehe oben). Das selbe gilt für die militärische Technologie, bis hin zu Feuerwaffen, die anstelle von Schwarzpulver auf Nekropatronen basieren.

WÄHRUNG

Die Währung in und weiten Teilen Arkadiens besteht aus magischen Papierscheinen, die als „Franc“ bezeichnet werden. Weiße Scheine können einen Betrag von 1 bis 100 aufweisen, grüne Scheine einen Betrag von 10 bis 1.000 und rote Scheine einen Betrag von 100 bis 10.000. Bei den Scheinen handelt es sich um (relativ) fälschungssichere Artefakte. Sie können als direktes Tauschmittel gehandelt werden. Alternativ können per Befehlswort Teilbeträge von einem

Schein auf einen anderen übertragen werden, wobei jedoch beide Scheine in ihrem Wertbereich bleiben müssen. Der letzte Transfer wird jeweils auf einem Schein abgebildet, um Missbrauch zu vermeiden. Als ungefähre Richtlinie entsprechen 10 Franc der Kaufkraft von 1 Euro.

ANDERE VÖLKER

Einst lebte auf Arkadien eine Vielzahl unterschiedlicher Völker, doch durch die unkontrollierte Ausbreitung der Morks haben sich die meisten anderen in ihre eigenen Lebensbereiche zurückgezogen, in die sich die Morks (noch) nicht hineinwagen.

Zwerge

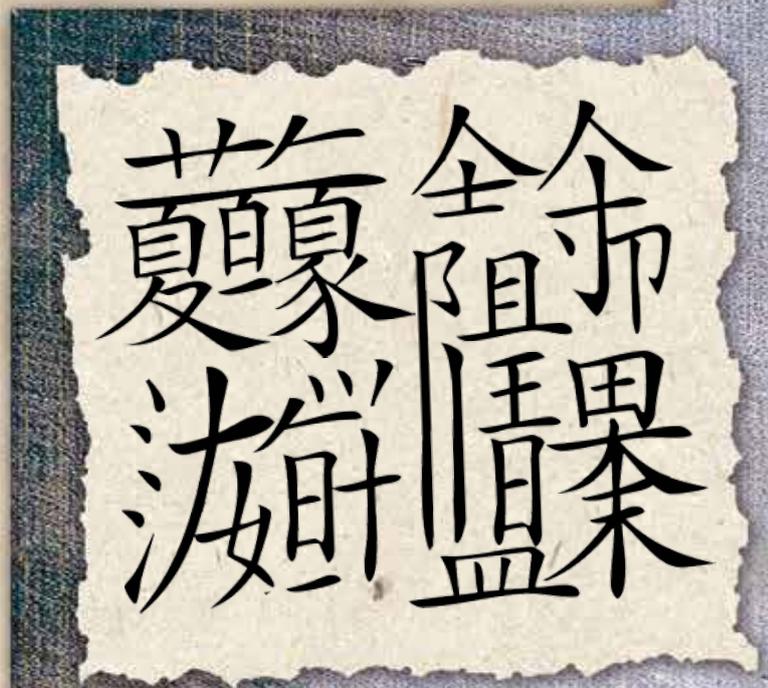
Die Zwerge haben seit jeher zwei Randbereiche der Welt bewohnt und leben dort noch sehr zahlreich. Mit den Morks treiben sie Handel, ansonsten geht man sich aus dem Weg. Gemäß ihres Lebensraums unterteilen sie sich in zwei Kulturen: Die „Ängstlichen“, die tief unten in der Erdkruste ein ärmliches, glanzloses Dasein fristen, und die „Tapferen“, die hoch oben im Wolkengebirge, auf den Gipfeln der Tausend Türme leben, wo sie inmitten von Stürmen aus Blitzen, Hagel und magischen Entladungen nach den Hinterlassenschaften der Götter suchen.

Seelenfalter

Die Seelenfalter sind unsterbliche Schmetterlingswesen, die in Symbiose mit den Seelenbäumen des Mitternachtswaldes leben. Ihre Größe und ihr Aussehen unterscheiden sich ebenso sehr wie ihre Weltsicht und ihre Motive, aber sie alle sind hochintelligent und zauberkundig. Ihre Zauberkunst bezeichnen sie als Regenbogenmagie, ein Abkömmling der Urmagie, die alle Farben miteinander verband. Einst waren die Seelenfalter die mächtigsten Wesen Arkadiens, doch im Laufe der Jahrtausende verloren sie zusehends an Bedeutung, weil immer mehr von ihnen der Korruption des Waldes durch äußere Einflüsse zum Opfer fielen und den Wiedergeburtzyklus nicht mehr fortsetzen konnten oder wollten. Heute sind die Seelenfalter ein stolzes, um nicht zu sagen arrogantes Volk, dass gerne unter sich bleibt und von den glorreichen Tagen der Vergangenheit träumt.

Raben

Die Arkadischen Raben können ein Alter von bis zu 900 Jahren erreichen. In ihren jungen Jahren sind sie einfache Vögel, zwar die intelligentesten ihrer Art, aber doch nichts weiter als Tiere, die ihr



Leben damit verbringen, zu jagen, zu fressen und sich zu vermehren. Die wenigsten erreichen ein Alter von mehr als dreißig Jahren, aber wenn sie es tun, dann beginnen sie sich zurückzuziehen und in dunklen Nestern hoch oben in den arkadischen Kiefern in eine nachdenkliche Starre zu verfallen, in der sie mehrere Jahrzehnte überdauern, bevor sie im Alter von 100 Jahren als neue Wesen herab geflogen kommen. Durch ihre menschliche Intelligenz und

ihr magisches Potenzial haben sie nicht mehr viel mit ihren tierhaften Geschwistern gemeinsam. In ihrer Rabengestalt erreichen sie eine Körperlänge von einem Meter und eine Spannweite von zwei Metern, oft nehmen sie aber eine humanoide Gestalt an, in der sie oftmals über viele Jahre hinweg verweilen. Sie sind Meister der Schattenmagie – Licht und Dunkelheit –, mit der sie zahlreiche magische Effekte hervorrufen können.

DIE WICHTIGSTEN NICHTSPIELERCHARAKTERE

Im Folgenden sind die wichtigsten Nichtspielercharaktere der Invasion-Kampagne aufgeführt. Wenn Sie wollen, können Sie beliebige weitere Personen hinzudichten oder die Hintergründe der hier vorgestellten Personen vertiefen oder verändern.

LAURA FUTARU

Laura ist die gute Seele des Freelancer-Teams. Sie ist fünfundzwanzig Jahre alt, 1,70 m groß, sportlich, hat halblange dunkelbraune Haare und grüne, forschende Augen, die ihren analytischen Verstand erkennen lassen. Sie macht kein großes Aufhebens um ihre äußere Erscheinung, achtet aber auf ein gewisses Mass an Chic und bevorzugt unauffällige Hosenanzüge. Verheiratet ist sie mit ihrer Arbeit. Sie folgte ihrem Vater in den Polizeidienst und gelangte über die französische Kriminalpolizei nach Interpol und dort in das Corps. Ihr Leben und ihre Arbeit finden hauptsächlich in einem großen Wohnmobil statt, das wie eine Mischung aus einem technologischen Gruselkabinett und einem esoterischen Kramladen wirkt. Im Auftrag des Corps kurvt sie damit kreuz und quer durch Monaco und spürt „Übertritte“ auf, womit der Moment gemeint ist, wenn ein Wesen aus Arkadien zur Erde reist, was von Laura mit einem kuriosen Mischmasch aus Wahrsagekunst und modernster Quantentechnologie aufgespürt werden kann (wobei es keine Zuverlässigkeitsgarantie gibt). Neben ihrer Vogelspinne „Harry“ besteht Lauras Tick im Sammeln jeder Form von Aufspürelektronik und Wahrsageausrüstung, und so geben sich Computerbildschirme, Triangulationsapparate, Lasermikrofone und Multi-Frequenz-Scanner ein Stelldichein mit Tarot-Karten, Kristallkugeln, Wünschelruten und magischen Knochensammlungen. Abends kehrt Laura mit ihrem Wohnmobil zur Villa der Charaktere zurück, übernachtet aber trotzdem im Fahrzeug, da sie Häuser als einengend empfindet.

Funktion in der Kampagne: Laura ist der wichtigste Verbindungspunkt zwischen Ihnen und Ihren Spielern. In ihrer Gestalt können Sie den Freelancern Hilfestellungen bei der Erfüllung ihrer Missionen liefern und sie bei der Zusammenfassung und Auswertung der gewonnenen Informationen unterstützen. Auf der anderen Seite drängt sich Laura nie in den Vordergrund, sondern überlässt den Spielercharakteren die dramatischen Auftritte und die großen Entscheidungen.

JOHNNY BURTON

Burton ist ein Musterbeispiel für einen erfahrenen Freelancer – selbstbewusst, gutaussehend, erfolgreich und beliebt. Neben seiner Tätigkeit als Chef der Kriminalpolizeiabteilung von Monaco zählt er zu den bekanntesten Persönlichkeiten der High Society und hilft

den Spielercharakteren, in dieser Gesellschaft einen Fuß auf den Boden zu bekommen. Erst sehr viel später zeigt er sein wahres Gesicht. Näheres zu Burton und seinen Plänen siehe Seite 7.

Funktion in der Kampagne:

Auch Burton sollte von Anfang an als Helfer der Spielercharaktere etabliert werden. Da er zudem mächtiger und einflussreicher ist als sie, werden ihm die Spieler wahrscheinlich mit einer Mischung aus Neid und Bewunderung begegnen – genau die richtige Voraussetzung für die umwälzenden Ereignisse im 4. Akt.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
15	15	16	18	5	22

Jack-of-all-Trades: Burton verfügt in allen passenden Fertigkeiten über einen Wert von 10.

Freelancer: Burton hat pro Szene fünf Anwendungen von *Geschenk des Himmels (Freelancer Hexxagon, Seite 36)*. Er kann sich mit einer Handlung in seine Prisma-Form verwandeln und bekommt dann einen Bonus von +6 auf KK, GE, HW, WE und BW sowie einen Bonus von +60 auf seine LE. Außerdem stehen ihm die folgenden Fähigkeiten zur Verfügung.

Schutz: Burton erhält einen Bonus von +10 auf alle Verteidigungswürfe. Verzichtet er auf seine nächste Handlung, so erhält er bis dahin einen zusätzlichen Bonus von +20 auf alle Verteidigungswürfe.

Magische Bewegung: Burton hat eine Flugbewegung von 30. Außerdem kann er sich mit einer Handlung um bis zu 300 Felder (900 Meter) weit teleportieren.

Selbtheilung: Mit einer Handlung kann sich Burton bis zu 20 Lebenspunkte heilen.

Elementarangriff: Magischer Fernkampfangriff (Rw 100, Sch 16, Pr 42, Vt WE, frei wählbare Elementarschadensart)

Cyclos-Rüstung: Burton trägt im 4. Akt eine Cyclos-Rüstung, die ihm die Fähigkeit *Sensorik* (Seite 22) verleiht.

Auge von Malakar: Sobald er sich mit dem Auge von Malakar verbunden hat, sind Burtons Lebenspunkte unbegrenzt – siehe hierzu auch Seite 56.

GORFAN ROUGE

Gorfan ist ein morkischer Erzmagier aus Arkadien. Mit seinem mächtigen Brustkorb und seinen über 2 Metern Körpergröße ist er eine beeindruckende Erscheinung, obgleich er damit eher zu den schwächeren Vertretern seiner Gattung gehört. Seinem Gesicht sieht man sein hohes Alter an, vielleicht ist es aber auch nur eine Folge seines auszehrenden Lebenswandels und der Tatsache, dass er niemals schläft. Er ist über und über mit Schmuckstücken behängt.



Gorfan betreibt eine Bergwerkskolonie an der eisigen Küste des nördlichen Meeres von Nirun, wo er Arbeiter aus Nirun unter unwürdigen Umständen für einen Hungerlohn arbeiten lässt, den man als bessere Sklaverei bezeichnen kann. In dem Bergwerk werden Singkristalle abgebaut, mit denen Gorfan ein einträgliches Geschäft unterhält. Dennoch fühlt er sich von seiner Regierung ins Abseits gedrängt und sucht nach Wegen, seine Machtbasis auszubauen.



Vor einiger Zeit ist es ihm gelungen, ein Cyclos-Team (Seite 8) aus Monaco zu überwältigen und den Forschern unter Folter ihr Geheimnis abzuringen. Seitdem experimentiert er mit „Freiwilligen“ – größtenteils nirunischen Arbeitern, die einen Ausweg aus ihrem Dilemma suchen –, die er mithilfe von Ritualen nach Monaco schickt. Durch die mangelhafte Ritualtechnik verlieren die Versuchspersonen jedoch ihren Verstand und verwandeln sich in aggressive, seelenlose Zombies, die nur noch von einer unstillbaren Mord- und Fressgier angetrieben werden.

Im Verlauf der Kampagne begegnen die Freelancer immer wieder solchen Berserkern, die sich als äußerst zäh erweisen und bis zu ihrer vollständigen Vernichtung kämpfen. Für die normale Bevölkerung stellen sie eine Gefahr dar, während die Freelancer relativ leicht mit ihnen fertig werden und sich vor allem darum sorgen müssen, möglichst wenig Aufsehen zu erregen.

Eine von Gorfans Versuchspersonen, ein nirunischer Arbeiter namens Abel, schafft es durch seinen starken Überlebenswillen und ein latentes magisches Talent, von dem er selbst nichts ahnt, mit wachem Verstand zur Erde zu gelangen und die Freelancer über Gorfans Pläne zu unterrichten: Dieser plant eine Invasion der Erde (deren genaue Größe er nicht kennt), um die Menschen zu versklaven und zur Energiegewinnung zu missbrauchen.

Funktion in der Kampagne: Gorfan ist ein klassischer Erzschurke, der vor keiner Gräulart zurückschreckt, um seine megalomanischen Ziele zu erreichen, aber der Kampf gegen ihn stellt nur einen Zwischenhöhepunkt der Kampagne dar. Den Freelancern wird es im 2. Akt gelingen, die Bedrohung durch ihn zu eliminieren, aber gleichzeitig werden sie darauf aufmerksam, dass es nicht nur arkadische Eindringlinge auf der Erde, sondern auch Eindringlinge von der Erde in Arkadien gibt, womit die Kampagne in ihre nächste Phase übergeht. Gorfans Spielwerte entsprechen einer Stufe von 10, also um 3 Stufen höher als die geplante Charakterstufe im 2. Akt. Wenn die Spieler zu diesem Zeitpunkt bedeutend mächtiger oder schwächer sind, müssen Sie die Werte entsprechend anpassen.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
20	20	30	30	5	50

Willensstark: Gorfan ist immun gegen Furcht- und Halluzinations-Marken.

Magischer Angriff: Rw 30(E), Sch 13, Pr 36, Feuerschaden

Magisches Schwert: WL 2, Sch 10, Pr 45, Blitzschaden. Gorfans Schwert kann wie die Waffe eines Rabenprinzen erbeutet werden (siehe Seite 18).

Zauber: Gorfan hat sich mit einer großen Anzahl aufrechterhaltener Zaubersprüche ausgerüstet, die einzeln mit Antimagie aufgehoben werden können – seine Stufe beträgt 10. Um einen Zauber zu reaktivieren, muss Gorfan eine Handlung investieren. Die

Zauber sind außerdem an einzelne Schmuckstücke gebunden, die Gorfan am Körper trägt und die als Schwachstellen (+15, LE 2) anvisiert werden können. Mit der Zerstörung des Schmuckstücks wird der Zauber deaktiviert und kann von Gorfan nicht mehr reaktiviert werden. Erbeutete Schmuckstücke sind wertvoll, aber für die Freelancer ohne magische Wirkung.

Flugzauber: Gorfan hat eine Flugbewegung von 10, die er aber selten einsetzt, um sie als Überraschungsmoment nutzen zu können.

Erkenntniszauber: Gorfan kann Unsichtbare sehen und erhält einen Bonus von +10 zum Durchschauen von Illusionen.

Schutzzauber: Gorfan ist von drei Schutzzaubern umgeben, die ihm gegen alle Angriffe mit dem jeweiligen Vektor KK, GE oder WE einen Bonus von +10 auf den Verteidigungswert verleihen.

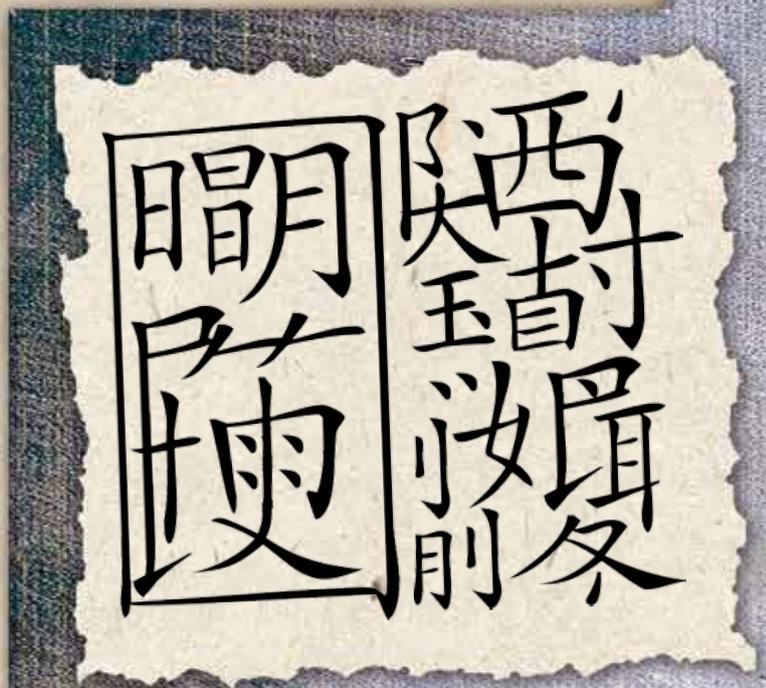
Resistenzzauber: Gorfan darf am Ende jeder Runde von einem Zustandsmarkentyp alle Marken entfernen, ohne dass ihn dies eine Handlung kostet.

Schutzzauber gegen Säureschaden: Gorfan ist immun gegen Säureschaden. Wird dieser Zauber deaktiviert, so fühlt sich Gorfan unsicher und erleidet einen Abzug von -10 auf alle Proben und die Präzisionswerte seiner Angriffe.

FÜRSTIN MIKKAELA LORRYO

In einer deutlich höheren Liga als Gorfan spielt die erfahrene Nekromantin und Malakar-Magokratin Mikkaela Lorryo. Sie wurde auf die Erde, und insbesondere auf Monaco aufmerksam, als ihr ein mächtiges Artefakt gestohlen wurde, das *Auge von Malakar*, das sich inzwischen im Besitz von Johnny Burton befindet. Mikkaela ist eine Arkadische Rabin (Seite 11), die uneingeschränkt über den Morkischen Staatstaat Lorgon im Südwesten von Malakar herrscht. Sie gebietet über große magische Macht und erhebliche Ressourcen – unter anderem kontrolliert sie eine Mumienförderstätte in den angrenzenden Sandlanden –, und umgibt sich mit einem Hofstaat aus „Prinzen“ – junge Raben, die erst vor wenigen Jahren aus der Starre erwacht sind und um ihre Gunst buhlen. Diese Prinzen sind es, mit denen es die Freelancer immer wieder zu tun bekommen.

Mikkaela hat herausgefunden, dass die Menschen der Erde, obwohl sie grundsätzlich nicht magisch begabt sind, über eine große Menge an Seelenenergie verfügen. Diese Energie anzuzapfen und nach Arkadien zu transferieren, ist eine der Missionen, mit denen sie ihre Rabenprinzen betraut. Außerdem denkt sie wie Gorfan (si-



ehe oben) über eine Invasion der Erde nach, ist sich im Gegensatz zu ihm jedoch bewusst, dass dies umfangreiche Vorbereitungen erfordert. Unter anderem muss herausgefunden werden, wer die Menschen sind, die von der Erde nach Arkadien eindringen, um das Auge von Malakar zu stehlen. Außerdem muss das Artefakt wiederbeschafft werden, weil es einen erheblichen Beitrag bei dem leisten wird, was Mikkaela mit der Erde im Sinn hat: Das Einsaugen und Bündeln der Seelenenergie der gesamten Menschheit.

Funktion in der Kampagne: Mikkaela ist die Feindin im Hintergrund, deren Machtpotenzial schwer einschätzbar, aber offensichtlich erheblich ist, und die bis zum Schluß nie persönlich in Erscheinung tritt, sondern immer nur durch ihre Agenten agiert. Die Spieler werden sie durch die Überblendungen in den Dunklen Palast kennen und hassen lernen, während die Freelancer größtenteils ahnungslos bleiben.

QUAZARIT

Ein hochgewachsener schlanker junger Mann in einer pompösen schwarz-weißen Uniform mit zwei Paradesäbeln an der Seite, einem breiten schwarzen Haarschopf, der sich bei näherer Betrachtung als Rabenfedern herausstellt, sowie einem überaus arroganten Auftreten – in dieser Gestalt zeigt sich Quazarit jedoch nur, wenn er den Freelancern offen entgegentritt und nicht gerade in einer seiner Verkleidungen ist.

Funktion in der Kampagne: Quazarit ist der Hauptgegner der Freelancer im 1. Akt und ein Musterbeispiel eines Rabenprinzen. Alle weiteren Prinzen, die im 3. Akt in seine Fußstapfen treten, sind im Grunde nur Variationen seines Themas. Spielwerte siehe Seite 16.

KUROKI

Kuroki ist etwa 1,65 m groß, verfügt über üppige weibliche Rundungen und ein attraktives, exotisches Äußeres. Auffällig sind ihre ungewöhnlich großen Augen und ihre roten Haare, die sich bei genauerer Betrachtung als (gefärbte) Rabenfedern herausstellen. Dass sie dennoch relativ problemlos als Mensch durchgeht, ist allein der Maske (*Freelancer Hexxagon*, Seite 60) zu verdanken. Sie ist eine Arkadische Rabin und verdient sich ihren Lebensunterhalt dort mit dem Eigentum anderer Leute.



Funktion in der Kampagne: Kuroki wird im 3. Akt zu einer wichtigen Informationsquelle und Verbündeten der Freelancer. Erst im 4. Akt stellt sich heraus, dass sie ein Schattenabbild von Mikkaela Lorry ist. Nähere Informationen zu ihr siehe Seite 48.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
12	20	20	15	7	40

Abenteurerin: Kuroki verfügt in allen passenden Fertigkeiten über einen Wert von 8.

Fliegen: Wenn Kuroki auf ihre Handlung verzichtet, hat sie eine Flug-Bewegung von 30.

Regeneration: Am Ende jeder Aktivierung darf Kuroki bis zu 20 verlorene Lebenspunkte regenerieren, dies verursacht bei ihr jedoch 2 schwere Erschöpfungsmarken.

Schattenschlag: Magischer Fernkampfangriff (Rw 50(E), Sch 20, Pr 34, Vt GE, Dunkelheitsschaden) Jeder Einsatz dieses Angriffs verursacht bei Kuroki 8 schwere Erschöpfungsmarken.

Kurzschwert & Kriegsfächer: Kurokis bevorzugte Waffenauswahl. Sie kann aber auch mit anderen Waffen umgehen. WL 1, Sch 6, Pr 30, Verteidigungsbonus +2 gegen Nahkampfangriffe.

PIERE LEPLAS

Piere ist ein 28 Jahre alter Franzose vom dunklen, südländischen Typ, sehr sportlich und körperbetont. Er achtet eitel auf sein Äußeres und ist immer geschmackvoll, modisch und passend zum Anlass gekleidet.

Piere ist ein Alleskönner und es gibt keine Disziplin, in der er nicht schon einen Pokal eingeheimst hätte, vom Autorensport über das Kochduell bis zum Sportfischen und Schachboxen. Und er lässt keine Gelegenheit aus, mit seinen vielfältigen Talenten zu prahlen. Dennoch ist er alles andere als ein Kotzbrocken, sondern ein charmanter, wortgewandter Frauenheld.

Funktion in der Kampagne: Piere ist der sportliche Erzrivale der Freelancer. Seine Spezialitäten liegen im selben Bereich wie die der Spielercharaktere – nehmen Sie einfach das herausragendste Talent jedes Charakters in der Gruppe und verleihen Sie Piere ein ähnliches Talent. Darüber hinaus ist Piere vielseitig genug, um sich in jeder beliebigen anderen Disziplin mit den Freelancern messen zu können. Im Laufe der Kampagne ist er somit der ewige Herausforderer, der mit den Freelancern in einem ewigen Wettstreit steht. Ganz egal, um was für einen Wettkampf es sich handelt – Piere wartet bereits hinter der nächsten Ecke, um sich als Teilnehmer zu präsentieren, und es wird nicht leicht, ihn zu übertrumpfen. Er ist ein harter aber fairer Konkurrent und würde niemals auf unfaire Mittel zurückgreifen, um sich den Sieg zu erschlummeln, aber trotzdem ist seine Arroganz so groß, dass sie selbst den entspanntesten Charakter auf die Palme treiben kann. Die Spieler sollen es lieben, ihn zu hassen.

Piere LePlas ist absichtlich so ausgelegt, dass die Spieler einen ihrer getarnten Feinde in ihm vermuten, in Wirklichkeit ist er aber völlig harmlos. Er ist ein Emorpher, der seine Fähigkeit noch nicht erkannt hat. Als wiederkehrender Nichtspielercharakter taucht er immer dann auf, wenn die Charaktere sich in einer bestimmten Disziplin messen, er kann also zu einem der am häufigsten anzutreffenden Nebencharaktere werden, obwohl er innerhalb der Kampagne keine wichtige Aufgabe erfüllt. Aus dem immer wiederkehrenden Konkurrenzkampf darf mit der Zeit durchaus so etwas wie Freundschaft entstehen, solange gewährleistet bleibt, dass die nächste Herausforderung nur auf sich warten lässt und Piere dann garantiert zu den Leuten zählt, die es zu überwinden gilt.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
*	*	*	*	5	20

Tausendsassa: Piere hat in jeder Eigenschaft den selben Wert wie der Freelancer des Ensembles mit dem höchsten (unverwandelt) Wert darin. Das selbe gilt für jeden Fertigkeitswert, allerdings um 2 Punkte reduziert. (Bitte erzählen Sie den Spielern dies nicht, sondern lassen Sie sie von selbst darauf kommen.) Daraus ergibt sich unter anderem, dass Piere im Laufe der Kampagne gemeinsam mit den Freelancern besser wird.

Begabt: Piere besitzt die Karmafähigkeit *Talent* (*Freelancer Hexxagon*, Seite 36). Er darf bei jeder Probe außer Verteidigungswürfen zwei Würfel werfen und das bessere Ergebnis verwenden.

USAGI

18-jährige Pop-Prinzessin, Sängerin und Model philipinisch-portugiesischer Herkunft, bürgerlicher Name: Maria Vannesc, die ge-

GESELLSCHAFTLICHES ANSEHEN

Eigentlich sind die Freelancer in Monaco, um arkadische Eindringlinge aufzuspüren und zu eliminieren, aber so einfach ist das nicht in dieser Stadt der Schönen und Reichen, wo die Reputation oft den wichtigsten Besitz einer Person darstellen kann. Der Job der Freelancer wird es mit sich bringen, dass sie gefährlichen Monstern gegenüberstehen und diese unter Einsatz all ihrer Kräfte zur Strecke bringen, und das wird nicht immer ohne Kollateralschaden ablaufen. Aus diesem Grund ist es in jedem Fall eine gute Idee, jederzeit möglichst wenig Aufsehen zu erregen und ein Malleur, wenn es denn nun mal passiert ist, möglichst diskret unter den Teppich zu kehren.

Trotzdem – wo gehobelt wird, fallen Späne, und wo Späne fallen, sinkt das gesellschaftliche Ansehen der Freelancer. Und wenn das gesellschaftliche Ansehen zu tief sinkt, dann wird man beginnen, ihnen Steine in den Weg zu legen. Sie werden nicht mehr zu Partys eingeladen; sie haben Schwierigkeiten damit, bei ihren Ermittlungen zu bestimmten Orten oder Personen vorgelassen zu werden; und schließlich wird man einigen von ihnen sogar die Genehmigung für polizeiliche Einsätze in Monaco entziehen, so dass das Corps den- oder diejenige aus Monaco abziehen und durch einen neuen Freelancer austauschen muss.

Schaffen es die Freelancer dagegen, durch diplomatisches Geschick und ein nettes Wort hier und da ihre Gastgeber bei Laune zu halten, dann steigt ihre Reputation sogar und kann ihnen ihre Arbeit erheblich erleichtern.

rade ihre erste Platte veröffentlicht hat und von ihrem Wohnsitz in Monaco aus Promotouren durch Europa unternimmt. Sie ist eine 1,60 m große, sehr schlanke und zerbrechlich wirkende Erscheinung mit naturblonden langen Haaren und grüne Augen. Ihre Schönheit könnte man als „Überirdisch“ bezeichnen – unglaublich jung und unglaublich niedlich. Obwohl sie leidenschaftlich viel isst, nimmt sie kein Gramm zu und schiebt das darauf, dass sie noch „im Wachstum“ ist. Sie ist naiv, aber nicht dumm, schließt schnell Vertrauen und glaubt an das Gute in jedem Menschen.

Funktion in der Kampagne: Usagi ist das klassische, schutzbedürftige Opfer, das vor den Rabenprinzen ebenso gerettet werden muss wie vor aufdringlichen Fans. Da sie keine Leibwächter hat und nur von ihrem 30-jährigen, stets gestressten Manager Jason Briddle begleitet wird, ist sie immer wieder auf die Hilfe der Freelancer angewiesen. Ihre überirdische Ausstrahlung soll die Spieler zu der Vermutung bewegen, dass sie irgendein Geheimnis zu verbergen hat, aber in Wirklichkeit ist sie ein ganz normaler Mensch. Im Laufe der Kampagne wird sie immer wieder zum Ziel der Prinzen und anderer Unholde und immer in letzter Sekunde von den Charakteren gerettet, woraus sich natürlich schnell eine Freundschaft entwickeln kann. Am besten hält man sie von den Sonnyboy-Spielercharakteren fern und lässt ihren jugendlichen Charme statt dessen auf die väterlichen, zurückhaltenden Gentleman-Spielercharaktere los, was durchaus zu pikanten Szenen führen darf.

TRACY CHENG

Die 1,55 große, 27 Jahre alte, stets in bunte Designerklamotten gekleidete Kunstfilmerin aus Singapur ist ein quirliges Energiebündel und zur Zeit als Gast in Monaco, um einen Film „über das Leben in einer Monarchie“ zu drehen. Als geborene Quasselstrippe und Workaholic kann sie stundenlang über ihre Arbeit reden, ohne darauf zu achten, ob ihr Gegenüber noch zuhört. Das genaue Gegenteil stellt ihr lethargischer Kollege und Kameramann Paul Leung dar, der sie wie ein Schatten begleitet und höchstens mal ein Nicken oder ein Brummen zur Unterhaltung beisteuert.

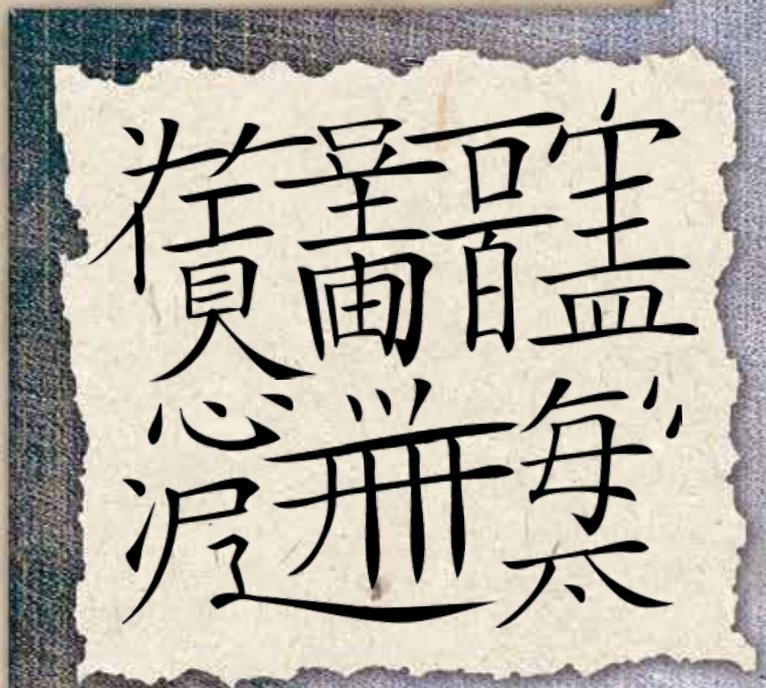
Wenn Sie wollen, können Sie das gesellschaftliche Ansehen der Freelancer mit einem Zahlenwert von 0 (geächtet) bis 10 (geliebt) belegen. Jeder Freelancer hat sein eigenes Ansehen und außerdem hat die Gruppe gemeinsam ein Team-Ansehen. Am Anfang liegt das Ansehen bei 6. Nach jeder Episode wird geschaut, wie gut (oder schlecht) sich jeder Freelancer gemacht hat. Wenn er für Chaos und Zerstörung gesorgt oder eine einflussreiche Person von Monaco schwer beleidigt hat, dann sinkt sein Ansehen um 1. Hat er sich dagegen vernünftig verhalten und vielleicht sogar das Wohlwollen der Monegassen gewonnen, dann erhöht es sich um 1. Das selbe gilt für die Bewertung der Gruppe als Ganzes.

Um sein Ansehen aufzupolieren ist es übrigens nicht unbedingt erforderlich, nur bei den Reichen und Mächtigen von Monaco zu punkten – auch wenn man sich bei den Bürgern auf der Straße durch aufopferungsvolles, vorausschauendes oder einfach „gutes“ Verhalten auszeichnet, kann man das Wohlwollen der oberen Zehntausend ergattern – dies ist eine gute Möglichkeit für bodenständige Charaktere, die sich in den Kreisen der Reichen nicht wohl fühlen, sondern lieber ihrer Aufgabe als „Diener des Volkes“ nachkommen. Wichtig ist nur, dass sie nicht versuchen, die beiden Gesellschaftsgruppen gegeneinander auszuspielen, denn bei so etwas verstehen die Monegassen überhaupt keinen Spaß.

Funktion in der Kampagne: Tracy mag gut gebaute, elegante Männer, die zudem auch noch ein bißchen Grips in der Birne haben, die Chancen stehen also gut, dass sie vom ersten Tag an zu einem glühenden Fan der Freelancer wird, auch wenn diese niemals das Gefühl loswerden sollten, dass sie für Tracy nichts weiter als besonders hübsche Kameraobjekte darstellen. Tracy und Leung eignen sich als wiederkehrende „bekannte Gesichter“, vor allem wenn es darum geht, eine Szene humorvoll aufzulockern.

SOKRATES P

Der 23-jährige Rapper und Auto-Tuning-Fetischist marokkanischer Herkunft hat bereits mehrere erfolgreiche Platten herausgebracht und Monaco zu seiner Wahlheimat ernannt. Er ist 1,80 m groß, treibt regelmäßigen Sport und achtet auf seine Figur, was man ihm



auch ansieht. Sein Markenzeichen sind rote Designerklamotten und verwegene Kopftücher. Er verzichtet auf das typische Macho-Gehabe seiner Branche, und setzt statt dessen auf ein freundliches Gesicht und anspruchsvolle Texte. Er ist schlagfertig und für jeden Spaß zu haben. Für die andere Art von Schlagfertigkeit sorgen seine Schrank-förmigen Homies.

Funktion in der Kampagne: Sokrates ist eine wiederkehrende Person bei gesellschaftlichen Ereignissen und verschiedenen Wettkämpfen, der den Freelancern grundsätzlich wohlgesonnen ist.

RAID SABOTNIK

Ein 54-jähriger Indischer Groß-Reeder und Multimillionär mit Firmensitz in der Steueroase Monaco. Er ist 1,72 m groß, kleidet

sich gerne wie ein Maharadscha und ist stets von einem moschusartigem Parfümdunst sowie einer Patronage aus bildhübschen Konkubinen umgeben, die auch seine Töchter sein könnten.

Raid ist freundlich, wenn es ihm nutzt, und die restliche Zeit über knallhart. Er hat sein Vermögen mit seinen eigenen Händen angehäuft, und sie sich dabei mehr als einmal schmutzig gemacht, und er wird es nicht zulassen, dass ihn irgendjemand lächerlich macht. Die Freelancer tun gut daran, ihn mit Respekt zu behandeln.

Funktion in der Kampagne: Raid ist ein typischer Vertreter der einflussreichen Millionärs-Riege von Monaco, der die Charaktere bei allen gesellschaftlichen Ereignissen über den Weg laufen. Um in Monaco erfolgreich arbeiten zu können, müssen die Charakter dafür sorgen, es sich mit Leuten wie ihm nicht zu verspielen. Siehe „Gesellschaftliches Ansehen“ auf Seite 15.

DIE OPPOSITION

DIE RABENPRINZEN

Die Rabenprinzen sind junge arkadische Raben (Seite 11), die um die Gunst der Fürstin Mikkaela von Lorgon buhlen, in der Hoffnung, dereinst von ihr als Gemahl erwählt zu werden und an ihrer Seite über ihr wachsendes Reich zu herrschen. Sie befinden sich deshalb in einem stetigen Konkurrenzkampf gegeneinander. Für eine Beschreibung von Quazarit als typischem Rabenprinzen siehe Seite 14.

Die Rabenprinzen beherrschen neben der Nekromantie noch die Magie der Raben, die Licht und Dunkelheit auf einzigartige Weise miteinander verbindet und es ihnen erlaubt, Illusionen und andere magische Effekte zu erzeugen. Diese Magie ähnelt einer Mischung aus der schwarzen und gelben Magie, allerdings sind diese beiden Aspekte bei ihr untrennbar miteinander verwoben und ihr Licht-Aspekt ist kalt und weiß gegenüber dem warmen gelben Licht der Freelancer.

Die Rabenprinzen wachsen mit Fortschreiten der Kampagne in ihrer Gefährlichkeit. Teilweise beruht dies auf ihren Erfahrungen im Kampf gegen die Freelancer, zum anderen Teil liegt es aber auch daran, dass Fürstin Mikkaela immer mächtigere Prinzen gegen die Freelancer ins Feld führt. Für Sie bedeutet das, dass Sie je nach Stufe der Charaktere eine passende Stufe für den Prinzen festlegen können, die üblicherweise 2 bis 3 Stufen über der Charakterstufe liegen sollte. Je nachdem, wo die Spezialisierungen eines Rabenprinzen liegen, können seine Eigenschaften um +/-20% von den hier aufgeführten abweichen.



Rabenprinz Quazarit

Stufe	KK	GE	HW	WE	BW	LE
8	16	20	20	22	5	22
10	21	26	21	28	6	28
12	26	32	26	34	7	34
14	32	39	32	40	8	40
16	38	47	38	50	9	50

Rabenbewegung: Rabenprinzen können mit ihrem Bewegungswert durch die Luft schweben. Alternativ können sie sich mit einer Handlung in ihre Rabenform und zurück verwandeln – in Rabenform haben sie eine Flugbewegung von 20, dafür ist ihr KK- und HW-Wert halbiert und ihre Land-BW sinkt auf 1. Bis zu zweimal pro Szene darf sich ein Rabenprinz außerdem mit einer Handlung an einen bis zu 100 Felder (300 Meter) entfernten Ort in Sichtweite teleportieren.

Rüstungszauber: Rabenprinzen erhalten einen Bonus von +10 auf ihren Verteidigungswert gegen normalen, Licht- und Dunkelheitsschaden.

Schutzzauber: Die Rabenprinzen belegen sich vor einer Auseinandersetzung mit den Freelancern mit einem Schutzzauber, der, wenn ihre LE auf 0 oder darunter sinkt oder sie bewusstlos werden, sie in ein sicheres Versteck in Arkadien teleportiert und ihre Wunden automatisch stabilisiert. Der Schutzzauber kann von ihnen außerdem mit einer Handlung aktiviert werden.

Alternativ kann ein Prinz den Schutzzauber aber auch so einstellen, dass er ihn nicht in Sicherheit teleportiert, sondern an Ort und Stelle belässt, dafür jedoch seine LE wieder auf den Anfangswert erhöht und ihm eine zusätzliche Bewegung und Handlung außerhalb der Reihe erlaubt. Außerdem bewirkt der Zauber, dass der Rabenprinz für den Rest der Szene nicht mehr bewusstlos, bewegungsunfähig oder handlungsunfähig werden kann – die einzige Möglichkeit, ihn dann noch zu besiegen, besteht darin, seine LE auf 0 zu senken, wodurch er automatisch vernichtet wird und sich in beißenden Dampf und schwarze Federn auflöst, die anschließend in Blätter zerfallen. Von dieser Option wird ein Rabenprinz deshalb nur dann Gebrauch machen, wenn er nichts mehr zu verlieren hat.

Der Schutzzauber ist als einzige Zauber der Rabenprinzen immun gegen Antimagie.

Krähen: Wo sie auftreten, ziehen Rabenprinzen oft Krähen und andere Rabenvögel an, die ihnen treu ergeben sind. Einerseits ist ihnen das unangenehm, weil es ihre Tarnung gefährdet, andererseits stürzen sich die Tiere erbost auf jeden, der den Rabenprinzen anzugreifen wagt. Die betroffenen Kampfteilnehmer erleiden einen Malus zwischen -1 und -5 auf ihre Proben und Präzisionswerte, bis sie eine Handlung eingesetzt haben, um die aufdringlichen Vögel zu verscheuchen.

Licht-und-Schatten-Waffen: Die Rabenprinzen führen oft zwei identische einhändige Nahkampfaffen, von denen im Kampf eine in gleißendes, weißes Licht, die andere in pechschwarze Dunkelheit gehüllt ist. Zunächst greifen die Prinzen ihren Gegner immer mit der Licht-Waffe an. Erleidet ein Gegner dadurch mindestens halben Schaden, so leuchtet die getroffene Stelle bis zum Ende der darauffolgenden Runde hell auf. Mit seinem nächsten Angriff versucht der Prinz dann, die Schatten-Waffe genau in diese Stelle zu rammen.

Wenn ein Rabenprinz vernichtet wird, fallen den Freelancern seine Waffen in die Hände und können von ihnen zunächst mit ihren normalen Waffenwerten (*Freelancer Hexxagon*, Seite 94) eingesetzt werden. Wenn eine solche Waffe von einem Freelancer in Händen gehalten wird, während er sich in eine arkadische magische Form verwandelt, so wird die Waffe zu einer magischen Waffe der entsprechenden Form (siehe Seite 18) mit einer Stufe gleich der des Rabenprinzen geteilt durch 2. Die Waffe behält ihre besonderen Eigenschaften solange der Freelancer lebt, sie darf aber auch von seinen Verbündeten geführt werden.

Licht-und-Schatten-Angriffe: Die Rabenprinzen verfügen über ein Arsenal verschiedener magischer Angriffe, die genau so funktionieren wie die magischen Angriffe der Freelancer, nur dass sie den Rabenprinzen keine Aktionsmarken kosten. Er darf allerdings nur jede zweite Runde einen solchen Angriff einsetzen. Auch Angriffe niedriger Stufen können verwendet werden, wobei sich die Präzision pro Stufendifferenz um +2 erhöht.

Licht-und-Schatten-Waffen

Stufe	Licht-Waffe (WL 2)	Schatten-Waffe (WL 2)
8	Sch 6, Pr 35, Lichtschaden	Sch 6, Pr 35, Dunkelheitsschaden, Tückisch(14)
10	Sch 8, Pr 41, Lichtschaden	Sch 8, Pr 41, Dunkelheitsschaden, Tückisch(16)
12	Sch 10, Pr 47, Lichtschaden	Sch 10, Pr 47, Dunkelheitsschaden, Tückisch(22)
14	Sch 12, Pr 54, Lichtschaden	Sch 12, Pr 54, Dunkelheitsschaden, Tückisch(27)
16	Sch 14, Pr 62, Lichtschaden	Sch 14, Pr 62, Dunkelheitsschaden, Tückisch(33)

Stufe 8: Negatives Licht (Rw 200, Sch 8, Pr 22, Vt WE, Dunkelheitsschaden, Blenden(6)) Wenn der Angriff vollen Schaden verursacht, wird das Ziel bis zum Ende der Runde geblendet (*Freelancer Hexxagon*, Seite 47), es ist kein Abbau der Marken möglich.

Stufe 10: Illusionärer Wirbel (Rw 20(E), Sch 10, Pr 30, Vt KK, Halluzination(2), Übelkeit(2)) Jedes Ziel, das mindestens halben Schaden erleidet, kann den Rabenprinz in der nächsten Runde nicht angreifen.

Stufe 12: Blendende Welle (Rw S, Sch 10, Pr 30, Vt GE, Lichtschaden, Übelkeit(4), Blenden(4), Schleudern) Beim Angriff werden fünf Streuschablonen in die Angriffsrichtung aneinander gelegt. Alles in dem Bereich wird herumgewirbelt und beschädigt.

Stufe 14: Schatten-Stroboskop (Rw S, Sch 12, Pr 44, Vt KK, Halluzination(8)) Beim Angriff dürfen bis zu drei Streuschablonen beliebig gelegt werden.

Stufe 16: Sonnennebel (Rw 50(E), Sch 25, Pr 35, Vt GE, Blenden(4), Schleudern) Die Schablone bleibt drei Runden im Spiel und bewegt sich jede Runde nach Maßgabe des Rabenprinzen um bis zu 5 Felder.

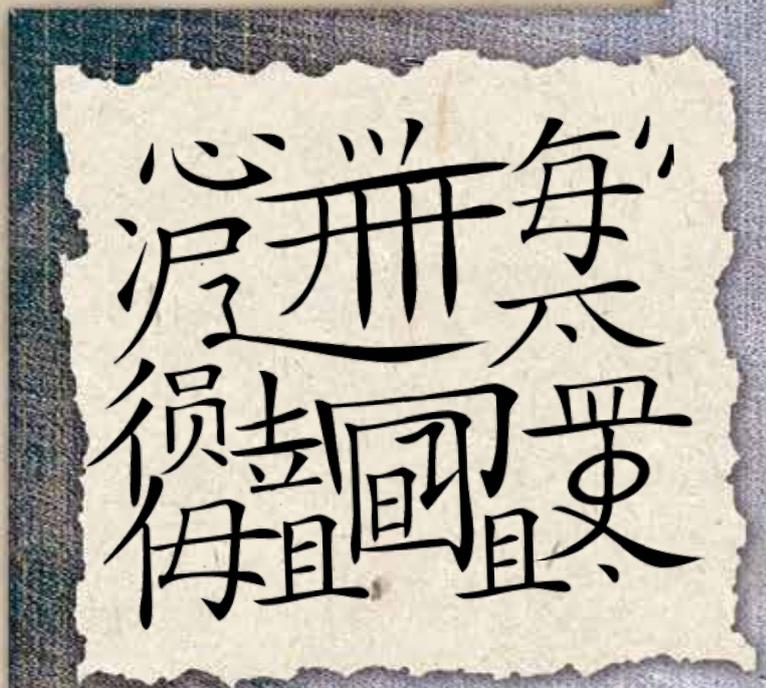
Gestalt-Illusion: Ein Rabenprinz kann jede beliebige Gestalt annehmen und auch relativ glaubhaft verkörpern. Die Illusion zu durchschauen, ist nur möglich, wenn man der echten Person zuvor schon einmal begegnet ist. Führen Sie eine verdeckte WE-Probe durch – der MW sollte davon abhängig gemacht werden, wie gut der Freelancer die Person kennt. Sobald ihre Tarnung aufgefliegen ist, ziehen es die Prinzen vor, in ihren prächtigen Uniformen aufzutreten und ordentlich Eindruck zu schinden.

Nachschubraketen: Die Nachschubraketen stellen einen besonderen Trick der Rabenprinzen dar, ihre kämpfenden Truppen mit

PERFEKTE TARNUNG ODER NICHT?

Proben zur Aufdeckung einer Tarnung gehören meistens in die Kategorie, bei der Sie als Spielleiter ein bestimmtes Ergebnis bevorzugen: Manchmal wollen Sie, dass der Bösewicht unerkannt bleibt, ein anderes Mal ist es am besten für die von Ihnen geplante Handlung, dass seine Tarnung aufgedeckt wird. Dennoch sollen die Spieler würfeln und auch das Gefühl haben, dass das Ergebnis der Probe eine Auswirkung auf den Ablauf der Geschehnisse hat.

Um diesem Dilemma (zumindest teilweise) zu entgehen, führen Sie am besten ein drittes Ergebnis ein: den **Teilerfolg**. Der Freelancer ahnt etwas, ist sich seiner Sache aber nicht sicher. Erst eine Weile später, zu einem Ihnen festgelegten Zeitpunkt fällt bei ihm der Groschen, so dass eine Enttarnung je nach dem von Ihnen gewünschten Ausgang der Situation entweder gerade noch rechtzeitig oder gerade zu spät erfolgt. Die geplante Handlung wird dadurch nicht vollständig über den Haufen geworfen, aber soweit modifiziert, dass die Gruppe von ihrem Beinahe-Erfolg profitiert, auch wenn ihnen ein voller Erfolg verwehrt bleibt, bzw. unter ihrem Beinahe-Misserfolg zu leiden haben, obwohl Sie ihnen den Erfolg schenken.



Verstärkung zu versehen, ohne sich dabei selbst in Gefahr zu begeben. Eine solche Rakete ähnelt äußerlich einer Feuerwerksrakete (allerdings ohne irgendwelche Verzierungen) und kann auf eine ähnliche Weise eingesetzt werden, indem sie aus einer versteckten Position in einem Halbbogen über das Kampfgebiet geschossen wird, wo sie schließlich explodiert. Anstelle eines Feuerwerks

Magische Waffen

Für jede elementare Basisform gibt es eine magische Waffenart (siehe unten) – der Name der Waffe wurde willkürlich gewählt und kann von Ihnen angepasst werden, z.B. wenn es sich nicht um eine Klingewaffe handelt. Die magischen Fähigkeiten der Waffen lassen sich nur nutzen, wenn ihr Träger in mindestens eine arkadische Form verwandelt ist.

Miniatur (alle Waffen): Die Waffe lässt sich mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke in eine Miniatur verwandeln und dadurch relativ leicht verbergen und transportieren. Die Rückverwandlung findet automatisch statt, wenn sich der Freelancer in eine arkadische Form verwandelt und 1 zusätzliche Aktionsmarke ausgibt, oder solange er in eine arkadische Form verwandelt ist, mit einer Handlung und 1 Aktionsmarke.

Bündnisklinge (alle Waffen): Für jeden verbündeten Kämpfer, der ebenfalls eine Bündnisklinge führt und sich in einem angrenzenden Feld aufhält, bekommt der Träger einen Bonus von +1 auf alle Verteidigungswürfe (Maximal +8). Außerdem dürfen aneinander angrenzende Träger von Bündnisklingen einen gemeinsamen Prismaangriff (*Freelancer Dynamics* Spielerbuch, Seite 50) durchführen, als wäre einer von ihnen ein Prisma-Magier.

Vulkanklinge (Rot): Der Schadenswert der Waffe erhöht sich um ihre halbe Stufe. Sie verursacht Feuerschaden und erhält die Fähigkeit „Offensiv“. Verfügt sie bereits über diese Fähigkeit, so steigt ihr Schaden zusätzlich um +2, wenn sie im offensiven Kampfstil eingesetzt wird.

Flutklinge (Blau): Die Waffe verursacht Wasserschaden und „Übelkeit(X)“, wobei X der Stufe der Waffe entspricht. Nachdem der Träger mit der Waffe mindestens halben Schaden verursacht hat, darf er sich kostenlos sofort um eine Anzahl Felder bis zur Stufe der Waffe bewegen.

Sonnenklinge (Gelb): Die Waffe verursacht Lichtschaden und „Blenden(X)“, wobei X der Stufe der Waffe entspricht.

Dschungelklinge (Grün): Die Waffe verursacht Säureschaden und „Fesselung(X)“, wobei X der Stufe der Waffe entspricht. Bei einer Waffe, die bereits Fesselmarken verursacht, werden diese zum Wert X hinzuaddiert.

Titanenklinge (Braun): Der Schadenswert der Waffe erhöht sich um ihre halbe Stufe. Wenn sie von einem großen Kämpfer geführt wird, verwandelt sie sich automatisch in eine große Waffe (*Freelancer Hexxagon*, Seite 95).

Sturmringe (Grau): Die Waffe verursacht Blitzschaden und „Furcht(X)“, wobei X der Stufe der Waffe entspricht. Der Bewegungswert des Trägers erhöht sich um die halbe Stufe der Waffe.

Nachtklinge (Schwarz): Die Waffe verursacht Dunkelheitsschaden und „Fluch(X)“, wobei X der Stufe der Waffe entspricht. Solange er die Waffe in der Hand hält, bekommt der Träger einen Bonus in Höhe der Waffenstufe auf Heimlichkeitsproben.

Polarklinge (Weiß): Die Präzision der Waffe erhöht sich um ihre Stufe. Außerdem verursacht sie Kälteschaden und „Erschöpfung(X)“, wobei X der Stufe der Waffe entspricht.

wird allerdings ein Zauber ausgelöst, der einen bis dahin im verkleinerten, versteinerten Zustand gehaltenen Kampfteilnehmer (üblicherweise eine Kriegsmumie) in seinen Normalzustand versetzt. Der Kampfteilnehmer ist außerdem mit einem Fallschirm versehen, der sich augenblicklich öffnet und ihn direkt in das Kampfgebiet gleiten lässt – nach einer Runde in der Luft darf er an einer beliebigen Stelle des Kampfgebiets platziert werden. Das Erscheinen dieser Luftlandetruppen sollte natürlich entsprechend stimmungsvoll beschrieben werden.

Ein Rabenprinz hat üblicherweise bis zu drei solcher Raketen im Gepäck, die er nacheinander oder gleichzeitig abfeuert und danach eilig seine Position wechselt, um das Risiko der Entdeckung zu reduzieren. Alternativ kann er auch vor Ort bleiben, um einem vorwitzig herbeifliegenden Charakter eine Falle zu stellen.

KAKTUSKRIEGER (STUFE 1)

Die Verwandlungskraft der arkadischen Rabenmagie macht aus einem gewöhnlichen Wüstenkaktus eine kampfstärke, humanoide Kreatur, die sich zwar selbst nicht artikulieren kann und nur über eine bescheidene Intelligenz verfügt, dafür aber einen sehr loyalen Befehlsempfänger darstellt, der sich für seinen Herrn sogar von einer Klippe stürzen würde. Durch die Maske erscheint der Kaktuskrieger meist als harmlose Gestalt in einem Kaktuskostüm – bis er beginnt, über seine Opfer herzufallen. Nachdem er diese durch sein Gift betäubt hat, befestigt er einen Extraktionsstein, um ihnen die Energie auszusaugen.

Im Kampf verlässt sich der Kaktuskrieger auf seine giftigen Stachelfäuste und seinen robusten Körperbau. Wenn er es mit mächtigen Gegnern zu tun bekommt, greift er auf seine Fähigkeit der Aufteilung und die daraus resultierende zahlenmäßige Überlegenheit zurück.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
8	6	5	5	5	Charakterstufe

Charakterstufe: Hiermit ist die aktuelle Charakterstufe der Freelancer gemeint.

Stachelige Legion: Kaktuskrieger verwenden die Regeln für Handlanger (*Freelancer Hexxagon*, Seite 52).

Kaktuspanzer: Der Kaktuskrieger bekommt einen Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden.

Stachelfäuste: Nahkampfangriff (WL 1, Sch 4, Pr 10+(Charakterstufe x 2), Kaktusgift(2))

Kaktusgift: Das Gift des Kaktuskriegers lähmt einen normalen Menschen innerhalb weniger Sekunden; die Freelancer können diesem Schicksal entgehen, indem sie ein Henshin durchführen. Für verwandelte Freelancer gelten die normalen Giftregeln.

Kaktusexplosion: Wenn ein Kaktuskrieger vernichtet wird, explodiert er in einem Schauer giftiger Stacheln. Jeder Nicht-Kaktuskrieger, der an ihn angrenzt, erleidet einen Angriff mit Sch 4, Pr 10+(Charakterstufe x 2), Vt GE, Kaktusgift(2)). Innerhalb von 30 Feldern (90 Metern) von der Position des explodierten Kaktuskriegers entstehen zwei neue Krieger, die jedoch über eine um 1 Punkt niedrigere LE verfügen. Würde die LE dadurch auf 0 sinken, so tauchen die neuen Kaktuskrieger nicht auf.

Aufteilen: Mit einer Handlung kann sich der Kaktuskrieger in zwei identische Versionen seiner selbst aufteilen. Die beiden neuen Versionen werden nebeneinander platziert. Durch die Aufteilung werden alle Zustandsmarken entfernt und erlittene Verwundungen geheilt, die beiden neuen Versionen haben allerdings eine um 1 Punkt niedrigere LE als ihr Vorgänger. Würde die LE dadurch auf 0 sinken, so ist die Aufteilung nicht möglich.

Während eines Kampfes setzt der Kaktuskrieger seine Aufteilen-Fähigkeit nur ungern ein, weil das Risiko zu groß ist, dass die beiden neuen Versionen sofort ausgeschaltet werden. Statt dessen versucht er sich nach einer Kaktusexplosion an einem sicheren Ort zu verstecken und durch mehrfaches Aufteilen seine maximale Anzahl zu erreichen.

KRIEGSMUMIEN

Nachdem einer Mumie die Energie entzogen wurde, ist immer noch genug „Saft“ vorhanden, um sie magisch für den Kampfeinsatz zu präparieren. Kriegsmumien zeichnen sich durch einen verschlagenen Verstand und einen unstillbaren Zorn aus, dessen Ursache – die vorherige Misshandlung als Energielieferant – von ihren Schöpfern wohlweislich aus ihrer Erinnerung gelöscht wurde. Mumien eignen sich vor allem für den Schlachtfeldeinsatz an vorderster Front, wo sie als entbehrliches aber starkes Kanonenfutter verheizt werden. Für subtile Missionen sind sie dagegen weniger geeignet, weil sie nur zu oft von ihrem Zorn übermannt werden, der sie alles vergessen und nur noch auf ihr einmal anvisiertes Ziel losgehen lässt.

Während Kriegsmumien die Befehle ihrer Vorgesetzten einwandfrei verstehen können, haben sie große Schwierigkeiten mit ihrer eigenen verbalen Artikulation, auf die es in einer Kampfsituation aber auch nicht ankommt. Stattdessen verständigen sie sich untereinander mit Grunzlauten und militärischer Zeichensprache. Sie bilden oft das Rückgrat einer feindlichen Einsatzgruppe. Ihre Bewaffnung besteht üblicherweise aus automatischen Gewehren, die für den Nahkampfeinsatz mit Bajonetten versehen wurden. Gegen arkadische Magie schützen sie sich mit Elementarschutzfeldgeneratoren, die auf ihrem Schulterpanzer befestigt sind und auf bestimmte Elemente eingestellt werden können. Die Anzahl dieser Schutzfeldgeneratoren an einer Mumie sind ein guter Indikator des Werts, den sie für ihren Schöpfer haben – und damit auch für ihre Kampfkraft.

Ein Mumientrupp, der über die selbe Anzahl und Stufe wie die Freelancer verfügt, stellt eine gute aber schaffbare Herausforderung dar. Bei niedrigerer Stufe kann die Anzahl entsprechend angehoben bzw. als Nachschub (siehe *Nachschubraketen*, Seite 17) ins Gefecht geworfen werden – außerdem könnten für solche Mumien die Regeln für Handlanger zur Anwendung kommen.

Stufe	KK	GE	HW	WE	BW	LE	ESFG
4	12	8	12	8	4	8	1
5	14	9	14	10	4	10	1
6	16	10	16	12	4	12	2
8	22	12	22	16	4	16	3

Klette: Kriegsmumien können sich ohne Bewegungseinschränkungen an vertikalen Flächen hinauf und hinunter bewegen.

Elementares: Kriegsmumien erleiden gegen Angriffe mit Feuer- oder Goldschaden einen Malus von -10 auf ihren Verteidigungswert. Gegen normalen Schaden haben sie einen Bonus von +5 (Stufe 4), +10 (Stufe 5), +15 (Stufe 6) oder +20 (Stufe 8) auf ihren Verteidigungswert.

Automatisches Gewehr: Fernkampfangriff (Rw 50, Sch 5, Pr 20/24/28, Munition 10)

Bajonett: Nahkampfangriff (WL 4, Sch 6, Pr 18/22/26)

Mehrfachraketenwerfer: Fernkampfangriff (Rw 100(E), Sch 10, Pr 27, Munition 2) Der Mehrfachraketenwerfer wird von Elite-Kriegsmumien (Stufe 8) anstelle eines automatischen Gewehrs eingesetzt.

Mehrfachraketenwerfer-Bajonett: Nahkampfangriff (WL 4, Sch 8, Pr 30)

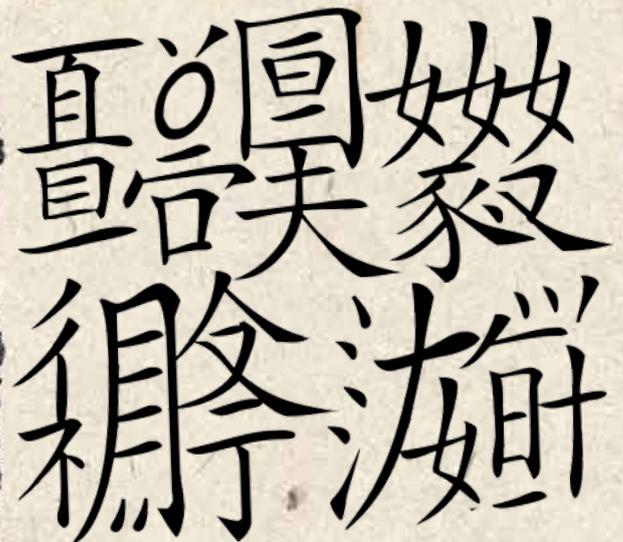
Zornausbruch: Wenn sie gereizt werden (Spielleiter-Entscheidung), erleiden Mumien einen Wutausbruch. Sie versuchen dann, ihren Gegner im Nahkampf anzugreifen. Nur wenn sie überhaupt keine Möglichkeit sehen, ihn zu erreichen, greifen sie auf Fernkampfangriffe zurück. Ihr Nahkampf-Schaden erhöht sich um 2, dafür sinkt die Präzision aller Angriffe um 5 Punkte und die Mumie verliert ihren Überblick über die Kampfsituation.

Elementarschutzfeldgenerator (ESFG): Je nach Stufe verfügen Kriegsmumien über eine gewissen Anzahl Schutzfeldgeneratoren, die in Form von Kristallen auf ihren Schulterpanzerungen angebracht sind. Die Aktivierung eines Generators kann jederzeit durchgeführt werden, während die Mumie an der Reihe ist, dies kostet keine Handlung. Das Schutzfeld umgibt die Mumie für den Rest des Kampfes und verleiht ihr einen Bonus von +20 gegen Angriffe eines bestimmten Elements. Zur Auswahl stehen die Elemente Feuer, Wasser, Licht, Blitz, Säure, Kälte oder Dunkelheit (gegen Silber- und Goldschaden gibt es keine Schutzfelder). Der Generator glüht daraufhin in einer zum Element passenden Farbe (Rot, Blau, Gelb, Hellgrau, Grün, Weiß, Dunkelblau) auf. Bis zu zwei Schutzfelder desselben Typs können kombiniert werden, der gemeinsame Bonus beträgt dann allerdings nur +30. Ein einmal eingestellter Generator kann während eines Kampfes nicht mehr umgestellt werden, deshalb wird er meist erst während eines Kampfes aktiviert, wobei sich die Mumie an den Angriffen der Freelancer (bzw. an Erfahrungen vorheriger Begegnungen) orientiert.

Jeder Schutzfeldgenerator zählt als einzelner Schwachpunkt einer Mumie (+5, Le 2), der im Nah- und Fernkampf angegriffen werden kann. Bei seiner Zerstörung wird das von ihm erzeugte Schutzfeld sofort negiert.

WECHSEL-ELEMENTARE

Bei den Wechsel-Elementaren handelt es sich um eine besondere Gattung von Elementargeistern, die zwei gegensätzliche Elemente in sich vereinen und zwischen diesen beiden Existenzformen hin und her wechseln können. Ihre Intelligenz entspricht in etwa der eines gelehrigen Jagdhundes, und genau so werden sie auch meist von den Rabenprinzen eingesetzt, um sich aufdringliche Freelancer vom Hals zu halten.



Elementwechsel: Ein Wechsel-Elementar kann einmal pro Runde zu einem beliebigen Zeitpunkt von seinem augenblicklichen Element in das entgegengesetzte Element wechseln. Dies darf auch unmittelbar vor der Durchführung eines Verteidigungswurfs erfolgen.

Feuer/Wasser-Elementar

Die beiden Elemente dieses Elementars sind Feuer und Wasser.

Stufe	KK	GE	HW	WE	BW	LE	VB
4	8	8	8	4	8	8	+15
8	15	15	12	8	10	15	+20
12	24	24	16	12	12	22	+30

Fliegen: Der Wechsel-Elementar darf mit seinem BW-Wert fliegen.

Elementares: In seiner Feuer-Form bekommt der Elementar seinen Verteidigungsbonus (VB) auf alle Verteidigungswürfe außer gegen elementaren Kälte- und Wasserschaden. In seiner Wasser-Form bekommt er seinen Verteidigungsbonus auf alle Verteidigungswürfe außer gegen Feuerschaden.

Elementare Entladung: Fernkampfangriff (Rw S). Stufe 4 (Sch 5, Pr 20), Stufe 8 (Sch 10, Pr 25), Stufe 12 (Sch 16, Pr 30). Die Schadensart ist je nach aktueller Form Feuer oder Wasser.

Luft/Erde-Elementar

Die beiden Elemente dieses Elementars sind Luft und Erde. Der Wert vor dem Querstrich steht für die Luft-Form, der nach dem Querstrich für die Erd-Form.

Stufe	KK	GE	HW	WE	BW	LE	VB
4	3/12	12/3	8	4	14/1	8	+15
8	5/20	20/5	12	8	20/1	15	+20
12	8/32	32/8	16	12	35/1	22	+30

Fliegen: In seiner Luft-Form darf der Wechsel-Elementar mit seinem BW-Wert fliegen.

Elementares: In seiner Luft-Form bekommt der Elementar seinen Verteidigungsbonus (VB) auf alle Verteidigungswürfe außer gegen Streuangriffe und Explosionsangriffe. In seiner Erd-Form bekommt er seinen Verteidigungsbonus gegen normalen Schaden.

Wirbel (Luft-Form): Nahkampfangriff (WL 2). Stufe 4 (Sch 2, Pr 20, Übelkeit(2)), Stufe 8 (Sch 2, Pr 25, Übelkeit(4)), Stufe 12 (Sch 2, Pr 30, Übelkeit(8))

Schlag (Erd-Form): Nahkampfangriff (WL 3). Stufe 4 (Sch 8, Pr 14), Stufe 8 (Sch 10, Pr 18), Stufe 12 (Sch 12, Pr 22)

Tonnenschwer (Luft-Form): Der Luft/Erde-Elementar greift seine Gegner gerne beim Klettern oder Balancieren an gefährlichen Stellen an. Anstelle einer normalen Angriffshandlung legt er sich in seiner Luft-Form um einen angrenzenden Gegner und verwandelt sich dann in seine steinerne Erd-Form, die als tonnenschweres Gewicht am Gegner hängt. Der Gegner kann sich mit einer Handlung befreien, indem ihm eine GE- oder KK-Probe gegen MW 25/30/35 gelingt. Ein Kämpfer, der sich am Ende einer Runde an einer gefährlichen Stelle befindet und den Elementar in Stein-Form an sich hängen hat, muss eine um 10 Punkte erschwerte Kletter- oder Balancieren-Probe bestehen (MW hängt von der normalen Gefährlichkeit der Stelle ab), oder stürzt in die Tiefe. Auch Flieger werden von der tonnenschweren Last in die Tiefe gezogen, es sei denn sie haben eine KK von 15/20/30 oder höher.

NEKROGOLEM

Nekrogolems sind vierbeinige, vierarmige Konstruktionen verschiedener Größe, die an eine groteske Mischung aus Krabben und Spinnen erinnern und in den Arsenalen der arkadischen Armeen

das Äquivalent eines Kampfpanzers darstellen. Einen Nekrogolem gegen einzelne Infanteristen einzusetzen, kommt deshalb dem Versuch gleich, eine Fliege mit einem Vorschlaghammer zu erschlagen. Trotzdem werden die Kontrahenten der Freelancer mit zunehmender Verzweiflung nicht davor zurückschrecken, ein solches Monstrum in die Waagschale zu werfen. Auf konventionellem Wege bräuchte man schon eine ganze Kompanie, um einen Nekrogolem kleinzukriegen, aber zum Glück sind die Freelancer ja alles andere als konventionelle Kämpfer. Trotzdem sollten die Golems vom Spielleiter mit Bedacht eingesetzt werden.

Stufe	KK	GE	HW	WE	BW	LE	ESFG
8	20	16	10	20	36	100	2
10	26	20	13	26	30	130	3
12	32	25	16	32	24	160	4
14	40	32	20	40	18	200	5

Panzerung: Nekrogolems erhalten einen Bonus in Höhe ihrer KK auf Verteidigungswürfe gegen normale Waffen. Gegen Silber- und Wasserschaden erleiden sie dagegen einen Malus von -10 auf den Verteidigungswurf.

Elementarschutzfeldgenerator (ESFG): Diese Generatoren verwenden die selben Regeln wie bei den Kriegsmumien (siehe oben) und können auch als Schwachpunkte anvisiert werden.

Sensoren: Nekrogolems verfügen über *Verbessertes Gehör (Freelancer Hexxagon, Seite 36)*. Die Sensoren zählen als Schwachpunkt, der gezielt angegriffen werden kann (+10, LE 10).

Großes Fahrzeug: Nekrogolems zählen als große Kämpfer und füllen einen Bereich von 2 x 2 Feldern. Sie verfügen über einen Frontbereich, zwei Seitenbereiche und einen Heckbereich und können sich nur in in Richtung ihres Frontbereichs bewegen bzw. diagonal nach rechts oder links. Am Ende ihrer Bewegung dürfen sie sich um 90° drehen, bevor oder nachdem sie ihre Handlung durchgeführt haben.

Arme: Nekrogolems verfügen üblicherweise über vier Arme und pro Handlung darf jeder dieser Arme einmal eingesetzt werden. Die beiden vorderen Arme erlauben Angriffe in den Front- und ihren jeweiligen Seitenbereich (rechts oder links), während die beiden hinteren Arme nur einen Angriff in ihren Seitenbereich erlauben. Die Bestückung der Arme ist frei konfigurierbar und kann vom Spielleiter beliebig festgelegt werden.

Selbstreparaturarm: Dieser Arm regeneriert am Ende jeder Aktivierung eine Anzahl Lebenspunkte bis zur halben Stufe des Nekrogolems. Er kann selbst entscheiden, ob er die LE des Nekrogolems oder die LE eines beschädigten (aber noch nicht zerstörten!) Schwachpunkts regenerieren will. Durch Silber- oder Wasserschaden verlorene Lebenspunkte können nicht regeneriert werden, ebensowenig zerstörte Schwachpunkte.

Greifklaue: Nahkampfangriff (WL 10). Stufe 8 (Sch 8, Pr 26), Stufe 10 (Sch 10, Pr 32), Stufe 12 (Sch 16, Pr 40), Stufe 14 (Sch 24, Pr 44) Die Greifklaue kann auch für manuelle Arbeiten eingesetzt werden.

Säurewerfer: Fernkampfangriff (Rw 10(E), Säureschaden). Stufe 8 (Sch 4, Pr 26, Übelkeit (2)), Stufe 10 (Sch 6, Pr 32, Übelkeit(4)), Stufe 12 (Sch 10, Pr 40, Übelkeit(6)), Stufe 14 (Sch 16, Pr 44, Übelkeit(8))

Maschinenkanone: Fernkampfangriff (Rw 50, Salvenmodus). Stufe 8 (Sch 8, Pr 22), Stufe 10 (Sch 10, Pr 28), Stufe 12 (Sch 16, Pr 36), Stufe 14 (Sch 24, Pr 40)

Kampfgeschütz: Das Kampfgeschütz ersetzt die beiden hinteren Arme. Es kann in alle Richtungen feuern, allerdings nur jede zweite Runde. Fernkampfangriff (Rw 300(E), Schleudern). Stufe 8 (Sch

12, Pr 22), Stufe 10 (Sch 15, Pr 28), Stufe 12 (Sch 24, Pr 36), Stufe 14 (Sch 36, Pr 40). Wenn das Ziel einen Schutzbonus gegen normalen Schaden hat, wird dieser gegen das Kampfgeschütz halbiert.

Raketenwerfer: Der Raketenwerfer ersetzt die beiden hinteren Arme. Er kann in alle Richtungen feuern, allerdings nur jede zweite Runde. Es werden vier Explosionsschablonen in einem Viereck angeordnet, der Angriff verursacht einen zuvor festgelegten beliebigen Elementarschaden außer Gold und Silber, die standardmäßige Munitionsbestückung ist Wasser- und Feuerschaden. Fernkampfangriff (Rw 500(E)). Stufe 8 (Sch 8, Pr 22), Stufe 10 (Sch 10, Pr 28), Stufe 12 (Sch 16, Pr 36), Stufe 14 (Sch 24, Pr 40)

Schwachpunkt (Arm): Jeder Arm kann als einzelner Schwachpunkt angegriffen werden, wenn sich der Angreifer auf der dazugehörigen Seite des Nekrogolems befindet. Die LE entspricht der Stufe des Nekrogolems (bzw. doppelte Stufe bei Kampfgeschütz und Raketenwerfer), der Modifikator für den Verteidigungswurf beträgt +5. Wird der Schwachpunkt zerstört, so kann der Golem das daran befestigte (Waffen-)System nicht mehr einsetzen.

Schwachpunkt (Bein): Jedes Bein kann als einzelner Schwachpunkt angegriffen werden, wenn sich der Angreifer auf der dazugehörigen Seite des Nekrogolems befindet. Die LE entspricht der doppelten Stufe des Nekrogolems, der Modifikator für den Verteidigungswurf beträgt +0. Wird ein Bein zerstört, so wird der Bewegungswert des Nekrogolems halbiert. Wird ein zweites Bein zerstört, so sinkt sein Bewegungswert auf 1. Wird ein drittes Bein zerstört, so wird der Nekrogolem bewegungsunfähig.

Schwachpunkt (Kontrollmatrix): Wenn mindestens drei Schwachpunkte zerstört wurden (Elementarschutzfeldgeneratoren und Sensoren zählen nicht dazu), dann verfällt der Nekrogolem in Raserei. Er tötet den Piloten in seinem Innern und verleiht sich dessen Seelenenergie ein. Seine BW erhöht sich um 10 und pro Runde darf er eins seiner Waffensysteme noch ein zweites Mal einsetzen. Dafür sinken die Präzisionswerte aller seiner Waffen um 10 und die nun freiliegende Kontrollmatrix kann von Kämpfern anvisiert werden, die ihn von vorne oder von der Seite angreifen. Die LE der Matrix entspricht der Stufe des Golems (Einmalig: Halbe Stufe) und der Modifikator für den Verteidigungswurf beträgt +20. Dies ist ein Finaler Schwachpunkt.

GORFANS AUFSEHER UND GARDISTEN

Gorfans Truppen bestehen zum einen aus *Aufsehern*: strafversetzten Soldaten, die sich ihr tristes Dasein dadurch versüßen, die Arbeiter aus Nirun zu schinden und zu knechten. Sie haben zwar eine soldatische Ausbildung genossen, aber davon ist in den meisten Fällen nicht mehr übrig geblieben als ein Hang zur Grausamkeit. Aus einem gänzlich anderen Holz sind die *Gardisten* geschnitzt: Sie sind hochdisziplinierte, gutausgebildete Elitekämpfer, die von Gorfan persönlich bezahlt werden und mit dem Schutz seiner Person und seiner Besitztümer betraut sind – eine Aufgabe, die sie sehr ernst nehmen.



Gardist

Aufseher (Stufe 3)

KK	GE	HW	WE	BW	LE
10	8	10	5	5	7

Soldat: Fertigkeitswert 4 in Laufen, Klettern, Springen und Wahrnehmung.

Rüstung: Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden

Automatisches Gewehr: Fernkampfangriff (Rw 50, Sch 5, Pr 16, Munition 10)

Peitsche: Nahkampfangriff (WL 4, Sch 3, Pr 19, Fesseln(2))

Gardist (Stufe 7)

KK	GE	HW	WE	BW	LE
20	15	18	10	5	12

Soldat: Fertigkeitswert 6 in Laufen, Klettern, Springen und Wahrnehmung.

Rüstung: Bonus von +2 auf Verteidigungswürfe gegen normalen Schaden und Blitzschaden.

Automatisches Gewehr mit Blitz-Munition: Fernkampfangriff (Rw 60, Sch 8, Pr 26, Blitzschaden, Munition 10)

Elektropeitsche: Nahkampfangriff (WL 4, Sch 5, Pr 28, Blitzschaden, Fesseln(4), Erschöpfung(4))

BESESSENHEITSMONSTER (STUFE II)

Die Besessenheitsmonster tauchen im 3. Akt auf, zu Beginn nur als vereinzelte Vorfälle, gegen Ende hin als wachsende Bedrohung, die ganz Monaco zu zerstören droht. Bei den Monstern handelt es sich um dämonische Energie, die vom Auge von Malakar in unkontrollierten Stößen freigesetzt wird. Wenn diese Energie zufällig auf einen Menschen trifft, dann kommt es zu einer Kettenreaktion mit dessen Seelenenergie: Ähnlich wie ein Freelancer erhält er für kurze Zeit die Macht, einen Teil der arkadischen Magie zu nutzen, allerdings ist diese Macht von der Bösartigkeit des Auges von Malakar erfüllt



und verwandelt den Menschen in ein blutrünstiges Monster. Erst wenn das unheilige Mischwesen aus Mensch und Monster durch Schaden geschwächt wird, lösen sich die beiden voneinander. Der Mensch wird wieder zu einem mundanen Wesen und erleidet alle negativen Folgen des erlittenen Schadens, während das Monster noch eine Weile weiterkämpft, aber ohne Wirtskörper nicht lange überleben kann. Für weitere Informationen zu den Besessenheitsmonstern siehe Seite 47/48.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
25	30	20	30	8	12

Erscheinungsform: Jedes Besessenheitsmonster sieht anders aus, wobei es immer die humanoide Form eines Gegenstandes annimmt, der eine starke Verbindung zu der Person hat, die von ihm besessen wurde. Bei einem Friseur könnte es die Form eines Föhns annehmen, bei einem Bauarbeiter die Form einer Spitzhacke, bei einer Hausfrau die Form eines Staubsaugers, usw. Immer aber sind diese Aspekte ins Negative, Bösertige verzerrt.

Achillesferse: Das Monster erhält einen Bonus von +30 auf alle Verteidigungswürfe außer gegen eine einzelne elementare Schadensart, die immer in irgendeinem (nicht immer klar ersichtlichen) Zusammenhang mit seiner Erscheinungsform steht. Die Achillesferse kann auch mit dem Shooter-Modus der Dynamorüstungen herausgefunden werden.

Spezifischer Fernkampfangriff: Die Angriffsart des Monsters steht ebenfalls in einem Zusammenhang mit seiner Erscheinungsform und verwendet die folgenden Werte: Rw 30(E), Sch 14, Pr 35, Vt WE, Furcht(6). Der Angriff zielt darauf ab, bei seinem Opfer tief verborgene Ängste zu wecken, ist daneben aber auch durchaus physikalischer Natur – Objekte im Zielbereich verwenden den Vektor KK (und sind nicht von Furchtmarken betroffen). Je nach Art des Angriffs kann er auch Elementarschaden verursachen. Wenn sich gerade keine Freelancer als Ziele anbieten, setzt das Monster seinen Angriff ein, um die Umgebung zu verwüsten.

Austreibung: Wenn die LE auf 0 sinkt oder Bewusstlosigkeit eintritt, wird das Monster aus dem Menschen ausgetrieben (letzte Methode funktioniert später nicht mehr). Aller Schaden und alle Zustandsmarken bleiben beim Menschen, der in jedem Fall bewusstlos zu Boden geht, während das Monster mit aufgefrischten Lebenspunkten weiterkämpft. Ohne den menschlichen Wirtskörper verliert es jedoch am Ende jeder Runde automatisch 2 Lebenspunkte. Sinken die Lebenspunkte eines ausgetriebenen Monsters auf 0, so wird es vernichtet und löst sich in einen einzelnen Zettel auf.

Weitere Fähigkeiten: Je nach Erscheinungsform des Monsters kann es noch über verschiedene andere Fähigkeiten verfügen. Hier einige Beispiele:

Rammangriff (Fahradkurier): Das Monster hat bei einem Sturmangriff einen BW-Wert von 12 und greift mit WL 1, Sch 20, Pr 25, Vt GE, Schleudern an.

Handschellen (Polizist): Nahkampfangriff mit WL 1, Sch 8, Pr 34, Vt GE, Fesseln(10).

Blitzlichtgewitter (Paparazzi): Fernkampfangriff mit Rw S, Sch 10, Pr 30, Blendung(8). Sofortbilder des erschrockenen Opfers fliegen durch die Luft

Zwingtanz (Straßentänzer): Nahkampfangriff mit WL 5, Sch 6, Pr 35, Vt WE, Halluzination(8). Anstelle eines Wurfs auf der Halluzi-

nationstabelle ist das Opfer zum Mittanzen gezwungen und in der laufenden Runde handlungsunfähig.

Fluch des Goldes (Schmuckbehangene Neureiche): Nahkampfangriff mit WL 2, Sch 16, Pr 28, Vt KK, Goldschaden, Fesseln(6), Fluch(6). Das Opfer wird mit Schmuck behängt, der sich sofort darauf zusammenzuziehen beginnt.

Blutende Ohren (Straßenverkäufer): Fernkampfangriff mit Rw S, Schaden 14, Pr 30, Vt WE, Schallschaden, Erschöpfung(6). Den Opfern fließt wahrhaftig Blut aus den Ohren.

CYCLOS-TEAMMITGLIED

Die Cyclos-Teams bestehen aus ehemaligen Soldaten und Wissenschaftlern der zweiten Reihe, die in ihrem alten Job keine Aufstiegschancen mehr sahen und sich deshalb von Burton anheuern ließen. Die meisten sind dabei wegen der guten Bezahlung, der Aufregung und der Möglichkeit, an vorderster Front zu forschen, aber vielen ist auch ein gewisser Berufsethos zu eigen: Sie führen einen Krieg gegen Arkadien, bei dem sie sich auf der Seite der Guten wähnen – und vielleicht haben sie damit sogar Recht. Bei der Wahl ihrer Mittel sind sie zwar nicht kleinlich, folgen aber durchaus einem gewissen Ehrenkodex und würden sich unter normalen Umständen niemals gegen die Schwachen wenden. Erst durch den schädlichen Einfluß des Auges von Malakar werden sie zu den rücksichtslosen Feinden, mit denen sich die Freelancer im 4. Akt auseinandersetzen müssen.

Ihre herausragenden Fähigkeiten verdanken die Teammitglieder ihrer Cyclos-Rüstung, einer Eigenentwicklung von Burtons Wissenschaftlern. Diese Rüstungen ähneln Dynamo-Rüstungen, verleihen einem Nicht-Emorpher jedoch eine deutlich größere Macht. Der Preis dafür ist, dass sich die Lebenserwartung des Trägers mit jedem Einsatz einer Spezialfähigkeit um einige Stunden bis Tage reduziert. Die Teammitglieder wissen von dieser Wirkung und sind freiwillig bereit, diesen Preis zu bezahlen.

Die Wissenschaftler entsprechen einer Stufe von 5, die Soldaten einer Stufe von 10

Profession	KK	GE	HW	WE	BW	LE
Wissenschaftler	10	10	20	25	8	15
Soldat	20	20	25	20	10	30

Rüstungsschutz: Die Teammitglieder erhalten einen Bonus von +6 auf alle Verteidigungswürfe außer gegen Gold- und Silberschaden.

Sensorik: Die Teammitglieder verfügen über Nachtsicht sowie verbessertes Gehör und verbesserten Geruchssinn.

Flugbewegung: Wenn ein Teammitglied in einer Runde auf seine Handlung verzichtet, hat es eine Flugbewegung von 20 (Soldaten: 30).

Heilung: Das Teammitglied kann mit einer Handlung bei sich oder einem anderen Teammitglied 10, oder bei einer anderen Person 4 Lebenspunkte heilen.

Hellebarde (Wissenschaftler): Magischer Nahkampfangriff (WL 4, Sch 6, Pr 27, Blitzschaden) und magischer Fernkampfangriff (Rw 100, Sch 8, Pr 25, Schallschaden)

Hellebarde (Soldat): Magischer Nahkampfangriff (WL 4, Sch 10, Pr 35, Blitzschaden) und magischer Fernkampfangriff (Rw 100, Sch 14, Pr 30, Schallschaden)

INVASION

EINLEITUNG

Die Spielercharaktere wurden aus allen Erdteilen zusammengerufen, um ein neues Freelancer-Team mit permanenter Stationierung in Monaco zu bilden. Sie wurden ausgewählt, weil sie sich bereits durch ihr Können und ihre Diskretion ausgezeichnet haben und der Französischen Sprache mächtig sind. Letzteres ist kein zwingendes Kriterium, eventuelle Sprachschwierigkeiten bei der Interaktion mit der Bevölkerung von Monaco sollten dann jedoch – im moderaten Umfang – ausgespielt werden.

Den Freelancern zur Seite steht die Kriminologin und Okkultismus-Expertin Laura Futaru, eine Interpol-Polizistin, die selbst kein Freelancer ist, jedoch in das Phänomen eingeweiht wurde und über einen ähnlichen Wissensstand wie die Freelancer verfügt. Ihre Aufgabe ist es, mithilfe eines technologisch-okkulten Geräts, dass sich im Heck eines umfunktionierten Wohnmobils befindet, „Übertritte“ aus Arkadien zur Erde aufzuspüren und die Freelancer über Funk an die entsprechenden Orte zu dirigieren. Für weitere Infos zu Laura siehe Seite 12.

Die Freelancer operieren gemeinsam mit Laura als Team mit gleichberechtigten Mitgliedern. Von der Regierung von Monaco haben sie volle polizeiliche Befugnisse innerhalb ihrer Jurisdiktion, deren Missbrauch allerdings erhebliche diplomatische Konsequenzen für das Corps hätte, deshalb werden sie gebeten, davon möglichst keinen Gebrauch zu machen – allenfalls, wenn es darum geht, zu einem Tatort oder ähnlichem vorgelassen zu werden oder die Kooperation der Polizei zu erbitten.

Als Vorgesetzter der Freelancer sowie als Verbindungsmann zum Corps auf der einen und zur regulären Polizei von Monaco auf der anderen Seite fungiert Johnny Burton, der bereits einige Jahre in Monaco lebt und sich von hier aus um verstreute Vorfälle in ganz Südeuropa kümmert. Als anerkanntes Mitglied der High Society von Monaco kann er den Freelancern außerdem Türen öffnen, die ihnen ansonsten verschlossen blieben. Burton macht den Freelancern allerdings schon von Anfang an (Seite 29) klar, dass er sich ihnen gegenüber nicht als Vorgesetzter aufführen will, sondern vor allem dazu da sein wird, ihnen den Rücken freizuhalten – er lässt außerdem durchblicken, dass er für die undurchsichtigen Mantel- und Degen-Manöver des Corps ebensowenig übrig hat wie die Freelancer. Burton ist ein Prisma-Magier. Nähere Informationen über ihn siehe Seite 12.

Als Zeichen ihres guten Willens stellt das Corps den Freelancern eine Villa mit allem Komfort zur Verfügung, einschließlich eines Kellers mit einem gut bestückten Waffenarsenal sowie ein unbegrenztes Spesenkonto. Diskretion bleibt jedoch oberstes Gebot, und für den Fall, dass die Freelancer zu sehr über die Stränge schlagen, sieht es das Corps vor, ihr Luxusleben entsprechend zu beschneiden. Davon abgesehen ist Monaco allerdings High Society pur, und um sich in einer solchen Gesellschaft frei und unauffällig bewegen zu können, gibt es eine Reihe von Statussymbolen, mit denen sich die Freelancer schmücken können. Die wichtigste Ausrüstung besteht allerdings aus einer Knopf-im-Ohr-Funkausrüstung für den ständigen Kontakt zu Laura Futaru sowie aus einem schnellen Fahrzeug – hier bieten sich vor allem Motorräder an, die in den engen Gassen der Stadt gut voran kommen, aber auch Sportwagen sind denkbar.

Zu Beginn der Kampagne wissen die Spielercharaktere abgesehen vom Namen nichts über die geheimnisvolle Welt, aus der sowohl ihre Henshin-Formen als auch die Eindringlinge kommen, und konsequenterweise besitzen sie weder die Technologie noch die

Kenntnisse, um selbst dorthin zu reisen. Ja, sie haben noch nicht einmal eine Ahnung, ob dies überhaupt möglich ist – jegliche Anfragen in diese Richtung sollten Sie also zunächst mit einem Schulterzucken abtun. Alles was sie für den Anfang kennen, sind ihre Kräfte und ihre Mission: die Eindringlinge in Monaco möglichst diskret unschädlich zu machen, ihre Herkunft und Motive zu ergründen und letzten Endes ihrem Treiben Einhalt zu gebieten.

Die Tätigkeit der Freelancer als Interpol-Agenten fällt nicht unter die Geheimhaltung, über die genaue Art ihrer Tätigkeit sind sie jedoch zu Stillschweigen verpflichtet – nicht nur aus Gründen der Diskretion, sondern auch um ihre Glaubwürdigkeit zu bewahren.

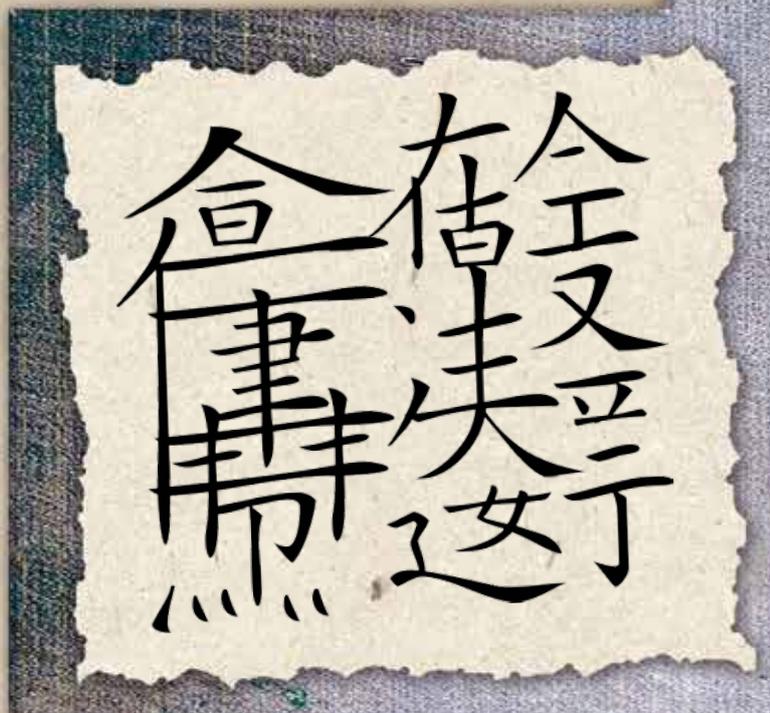
PROLOG: EINFÜHRUNG DER HELDEN

Im Prolog hat jeder Spieler die Möglichkeit, seine(n) Charakter(e) in einer kurzen Intro-Szene vorzustellen. Optimalerweise bekommt jedes Mitglied des Ensembles seine eigene kleine Szene.

Die Szene darf frei vom Spieler gestaltet werden und erfordert keine Würfelwürfe – der Spieler wird also für diese Szene auch zum Spielleiter –, sollte sich aber im Rahmen der Möglichkeiten des Freelancers abspielen. Die Szene kann an einem beliebigen Ort der Welt stattfinden – als Inspirationsquelle können diverse Agenten- und Actionfilme herangezogen werden.

Bei dieser Szene geht es vor allem darum, die Herkunft des Charakters, seine Lebenseinstellung und seine Fähigkeiten kurz zu beleuchten. Es ist nicht nötig, hier schon alles über den Charakter zu erfahren; statt dessen soll ein Gefühl für seine archetypische Bedeutung bei der kommenden Kampagne vermittelt werden.

Eine solche Szene spontan zu erfinden, kann ganz schön schwierig sein. Deshalb ist es das Beste, den Spielern schon einige Tage vor dem Spielabend zu erklären, worum es beim Prolog gehen wird, und sie zu bitten, sich passende Szenen für ihre Charaktere auszudenken. Außerdem sollten die Spieler sich beim Entwurf der Szenen untereinander absprechen, um die Wiederholung von stereotypen Szenen zu vermeiden.



1. ART: QUAZARIT

EPISODE 1: BANKÜBERFALL!

Als Einstieg in diese Episode bieten sich drei Möglichkeiten an: Zum einen können Sie die Spieler direkt in die Action werfen – sie wurden von Laura zum *Place d'Armes* dirigiert, weil ihre Sensoren dort vor einigen Minuten einen „Übertritt“ gemessen haben. Dieser Einstieg ist sehr typisch für eine Tokusatsu-Serie, bei der am Anfang so gut wie gar nichts erklärt wird und die wichtigen Fragen erst im weiteren Verlauf der Geschichte beantwortet werden.

Andererseits gibt es auch Spieler, die für die richtige Darstellung ihres Charakters lieber ganz genau wissen, was gerade Sache ist. Bei ihnen ist es das beste, erst einmal die komplette Vorgeschichte (siehe *Einleitung*, Seite 23) zu erzählen.

Die dritte Möglichkeit ist eine Mischung der beiden erstgenannten: Sie erzählen einen Teil der Vorgeschichte und stürzen die Spieler anschließend sofort in die Action.

Es ist ein sonniger Frühlingmorgen und auf dem Platz ist nicht viel los. Ein paar Jugendliche halten sich beim Brunnen auf und schauen neugierig herüber, in den Cafés sitzen ein paar Touristen und Einheimische. Alles scheint in bester Ordnung. Da ertönt plötzlich Lauras Stimme in euren Kopfhörern: „Gerade gab es eine Meldung über Polizeifunk. Die Eindringlinge befinden sich anscheinend in der Bank. Ich werde die reguläre Polizei erstmal hinhalten, damit ihr Zeit habt, euch darum zu kümmern.“

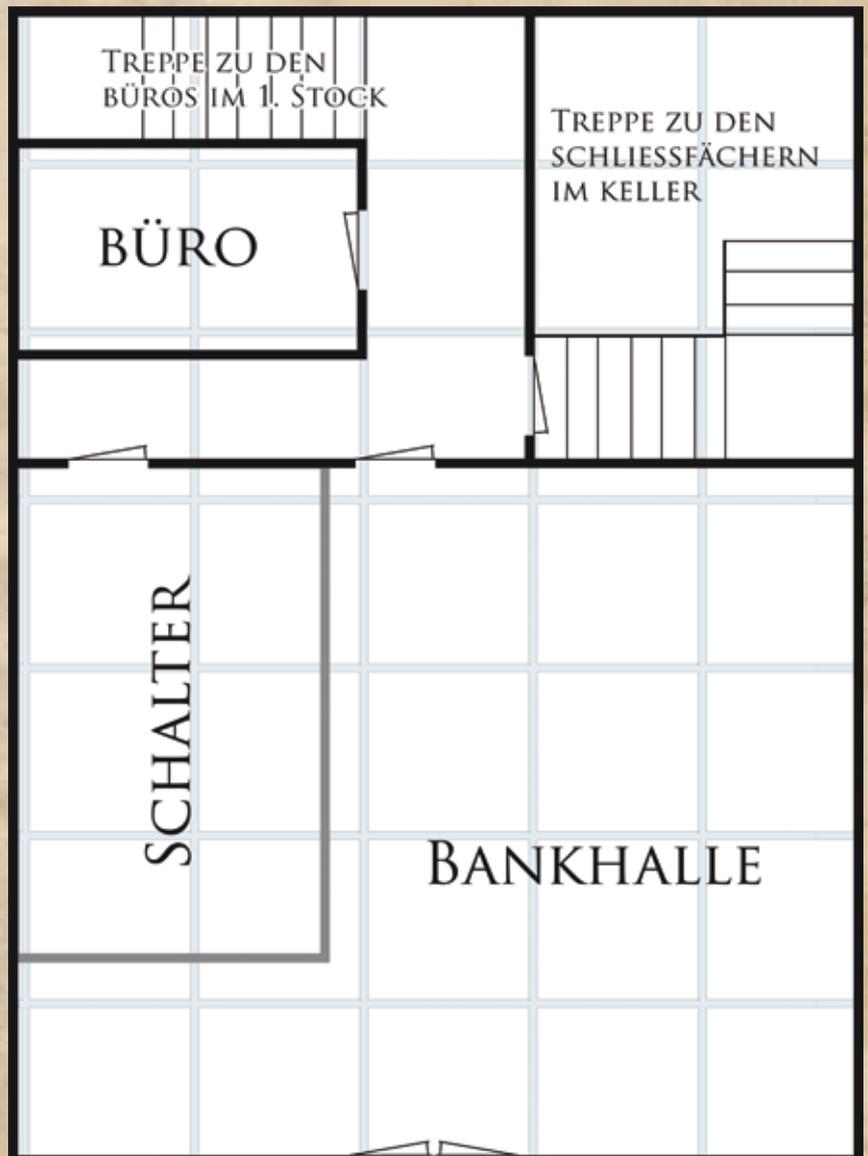
Die Bank ist ein trutziges Gebäude im neugotischen Stil, und auch die Einrichtung im Innern erinnert an die Belle Époque des späten 19. Jahrhunderts, auch wenn das geübte Auge erkennt, dass hier an Sicherheitseinrichtung nicht gespart wurde. Dennoch half das nicht gegen die Entschlossenheit der schwerbewaffneten Bankräuber. Drei von ihnen stehen in der großen Halle und halten die am Boden liegenden Kunden und Angestellten in Schach. Eine unbekannte (und von Ihnen je nach Situation frei wählbare) Anzahl weiterer Bankräuber befindet sich im hinteren Angestelltenbereich und ist damit beschäftigt, die Schließfächer zu plündern.

Diese Episode dient unter anderem dazu, den Spielstil und die Stimmung auszuloten, die die Spielergruppe in der *Dynamics*-Kampagne anstrebt: Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie die Freelancer mit dem vor ihnen liegenden Problem umgehen könnten, und Sie sollten Ihren Spielern bei dieser Entscheidung freie Hand lassen. Die einzige Möglichkeit, die Sie nicht zulassen dürfen, besteht darin, dass die Freelancer einfach abwarten und der regulären Polizei den Vortritt lassen. Ein solches Vorgehen ist zwar löblich, aber echten Helden unangemessen, und um die vor ihnen liegende Kampagne zu meistern, müssen die Freelancer schon ein bißchen mehr Eigeninitiative an den Tag legen.

Aber viel wahrscheinlicher ist ohnehin ein Frontalangriff – den meisten Spielern dürfte es bereits in den Fingern jucken, all die besonderen Fähigkeiten ihrer Charaktere mal auszuprobieren. Lassen Sie sie ruhig

gewähren – bei den Bankräubern handelt es sich tatsächlich nur um normale Menschen, aber diese sind bewaffnet und gefährlich, so dass die Freelancer bei einem direkten Vorgehen auf ihre Henshin-Formen angewiesen sind. Die Maske (*Freelancer Hexagon*, Seite 60) sorgt dafür, dass die Charaktere ihre Fähigkeiten selbst vor den laufenden Sicherheitskameras einsetzen können, ohne große Sorgen haben zu müssen, dass jemand davon Wind bekommt. Problematischer sieht es aus, wenn die Charaktere zuviel Kollateralschaden verursachen oder es zulassen, dass Geiseln verletzt oder gar getötet werden – solches Vorgehen wird in Monaco nicht gern gesehen und führt von Anfang an zu einer Reduzierung ihres Ansehens (siehe Seite 15). Ein bißchen dürfen die Fetzen aber durchaus fliegen, und verletzte Geiseln können mit einem Heilzauber schnell wieder fit gemacht werden. Zu Tode sollte eine Geisel nur dann kommen, wenn die Freelancer groben Unfug mit ihren Kräften anstellen und es ihnen bewusst völlig egal ist, was mit den unschuldigen Opfern geschieht.

Sollten die Spieler auf die Idee kommen, ihre Charaktere wie echte Actionhelden erst einmal in die Bank hineinmarschieren und ein paar coole Sprüche von sich geben zu lassen, sollten Sie dies nach Kräften unterstützen(!) – schließlich ist die Coolness ein wichtiger Aspekt bei *Freelancer*. Die Bankräuber sind nicht so aggressiv, dass sie sofort auf alles schießen würden, was sich bewegt, eine kurze Unterhaltung vor dem Kampf geht also in Ordnung. Auf der an-



ANFANGSAUSRÜSTUNG

Die Freelancer dürfen bei der Charaktererschaffung mit beliebiger Ausrüstung (*Freelancer Hexxagon* ab Seite 92) versehen werden und das dicke Spesenkonto des Corps nutzen, um auch später noch beliebige Ausrüstung nachzukaufen. Zu dieser Ausrüstung gehört natürlich auch eine Dynamorüstung für jeden Charakter (*Freelancer Dynamics* Spielerbuch, Seite 55), es sei denn Sie haben im Rahmen der gewählten Kampagne entschieden, die Spielercharaktere nicht oder erst später mit diesen Rüstungen auszustatten.

Wichtige Ausrüstung, über die bereits in dieser Szene jeder Charakter verfügen sollte:

- Ein Kurzwellen-Funkgerät mit Freisprechfunktion, mit dessen Hilfe der Freelancer jederzeit mit seinen Kameraden und mit Laura kommunizieren kann.
- Ein Fahrzeug nach Wahl – siehe *Freelancer Dynamics* Seite 18. Mehrere Freelancer können sich auf Wunsch auch ein einzelnes Fahrzeug teilen.

deren Seite werden sie sich den Freelancern keineswegs kampflos ergeben, früher oder später dürfte es also krachen.

Wenn den Spielern mehr an Infiltrationsrollenspielen gelegen ist und eine gute Planung bevorzugen, dann eignet sich diese Episode auch für ein solches Vorgehen. Wenn die Charaktere sogar daran gedacht haben, eine entsprechende Ausrüstung mitzubringen (z.B. Periskope, um ihre Gegner unbemerkt zu beobachten, oder Seile, um über das Dach einzusteigen), dann können sie nun darauf zurückgreifen. Selbst wenn es ihnen jetzt erst spontan einfällt, dass es eine gute Idee gewesen wäre, solche Ausrüstung einzupacken, können Sie ihnen erlauben, dies nachträglich noch zu tun. Auf der anderen Seite lässt sich auch mit Improvisation einiges erreichen – ganz nach Vorliebe der Spieler. Wichtig ist außerdem, den Spielern nicht zuviel Zeit für die Planung zu lassen. Das Problem liegt unmittelbar vor ihnen und muss gelöst werden – für stundenlanges Nachdenken ist keine Zeit. Wenn die Spieler sich einigermaßen schlau verhalten, gelingt es ihnen, einen Teil ihrer Gegner unauffällig zu dezimieren, bevor diese erkennen, womit sie es zu tun haben. Ein bißchen Action sollte also auch hier noch passieren, um die Dramatik zu erhöhen. Je subtiler die Charaktere vorgehen, desto weniger Kollateralschaden wird verursacht, und desto besser wirkt sich dies auf ihr Ansehen aus.

Auch ein gemischtes Vorgehen ist möglich und kann so die verschiedenen Spielergemüter zufriedenstellen. Der eine Spieler zieht es vielleicht vor, den Verbrechern erstmal ein paar coole Sprüche zu drücken, während der andere die Gelegenheit nutzt, um sich von hinten an sie heranzuschleichen und sie unbemerkt auszuschalten, während ein dritter Spaß daran hat, seine Spezialfähigkeiten auszu-packen und die restlichen Bankräuber im offenen Gefecht zu überwinden. Bei *Freelancer* gilt „erlaubt ist was gefällt“, und so soll es auch bei diesem Szenario sein, damit die Spieler einen Eindruck davon bekommen, was in der Kampagne auf sie zukommt. Ganz wichtig ist es außerdem, dass Sie den Spielern nicht die Vorgehensweise diktieren, die Sie selbst am meisten bevorzugen, sondern ihnen erlauben, ihren eigenen Weg zu wählen. Schließlich sind ihre Freelancer die Hauptdarsteller der kommenden Kampagne.

In jedem Fall sollten sich die Bankräuber als deutlich weniger gefährlich herausstellen als zunächst angenommen – vor allem, weil sie normale Menschen sind und keine Eindringlinge aus Arkadien (die sich in eine andere Richtung davongestohlen haben und später noch zuschlagen).

Bankräuber

KK	GE	HW	WE	BW	LE
12	10	12	8	5	16

Sturmgewehr: Fernkampfangriff (Rw 30, Sch 6, Pr 17)

Kampfmesser: Nahkampfangriff (WL 1, Sch 4, Pr 24, Tückisch(2))

Panzerjacke: Verteidigungsbonus +3 gegen Fernkampfangriffe

Lebende Schutzschilde: Eine beliebte Taktik der Bankräuber besteht darin, Geiseln als lebende Schutzschilde zu nehmen. Ihr Verteidigungswert gegen Angriffe von vorn erhöht sich dadurch um +5 (zählt als gezielter Angriff) und wenn ein solcher Angriff nur halben Schaden verursacht, dann erleidet die Geisel die andere Hälfte des Schadens.

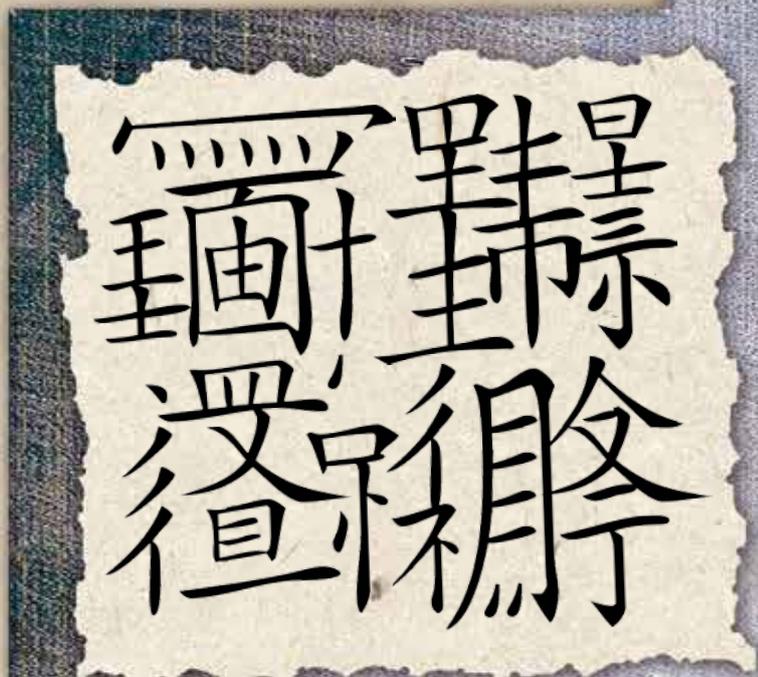
Trainiert: Die Bankräuber verbrauchen keine Handlungen beim Nachladen oder Waffenwechseln.

Als normale Menschen gelten für die Bankräuber die Regeln für Schwere Verletzungen. Wenn Sie sie etwas aufpeppen wollen, können sie einem von ihnen ein Maschinengewehr oder einen Raketenwerfer geben und ihnen evtl. erlauben, die Auswirkung der ersten Schwere Verletzung zu ignorieren.

Um sich erfolgreich von hinten an einen Bankräuber anzuschleichen, ist eine Heimlichkeits-Probe gegen MW 35 erforderlich. Wenn der Bankräuber abgelenkt ist, sinkt der MW auf 25, weitere Modifikationen (Anschleichen von der Seite, Einsatz von Unsichtbarkeit, etc.) nach Maßgabe des Spielleiters. Nach gelungenem Anschleichen steht dem Charakter ein Nahkampfangriff seiner Wahl zu – verursacht der Angriff mindestens halben Schaden, so wurde der Bankräuber erfolgreich ausgeschaltet (je nach Angriffsart tod oder bewusstlos).

Am Ende kommt die Polizei genau rechtzeitig, um hinter den Charakteren aufzuräumen und die Verbrecher in Gewahrsam zu nehmen. Auch Johnny Burton stößt dazu und stellt sich den Charakteren vor (siehe Charakterbeschreibung, Seite 12). Er begrüßt die Charaktere in Monaco und lädt sie zu einer Party ein, die er am selben Abend in seiner Villa veranstalten wird.

Wenn Sie an diesem Spielabend auch die Charaktereinführung (und evtl. -erschaffung) sowie eine Einführung in die Regeln gemacht haben, dann ist hier wahrscheinlich der Punkt für die erste Unterbrechung gekommen – vielleicht wollen Sie Ihren Spielern aber noch den Inhalt des Villa Monaco-Kastens auf der nächsten Seite mit auf den Weg geben.



ZWISCHENSZENEN

Die als ZWISCHENSZENEN markierten Texte sind reine Vorlese-Szenen, bei denen die Spielercharaktere nicht handeln können. Sie dienen zum einen dazu, die Handlung zu erklären, die sich im Hintergrund abspielt, in erster Linie sind sie aber als Stil-Element des Henshin-Heroes-Genres gedacht.

WÄHRENDEDESSEN, AN EINEM ANDEREN ORT ...

EINE SCHÖNE FRAU MIT SCHWARZEN HAAREN, ALTERSLOSEM GESICHT UND EINEM GRAUSAMEN ZUG UM DEN MUND, DIE WEISSEN KLEIDER EINER HERRSCHERIN, STEHT AUFRECHT UND STOLZ IN EINER GROSSEN HALLE, DEREN ENTLEGENE WINKEL SICH IN DER FINSTERNIS VERLIEREN. NACHDENKLICH BLICKT SIE AUF EIN DUNKLES WASSERBECKEN ZU IHREN FÜSSEN, IN DEM SICH DAS BILD EINER WEISSEN STADT AM MEER SPIEGELT, DEUTLICH IST DER GROSSE FELSEN ZU ERKENNEN, DER DAS BILD DOMINIERT. SCHLIESSLICH DEUTET DIE HERRSCHERIN AM BETRACHTER VORBEI IN DIE FINSTERNIS: „QUAZARIT, MEIN PRINZ, KOMM HERVOR. DEINE AUFGABE WIRD ES SEIN, DIESE STADT FÜR MICH ZU EROBERN UND DAS AUGE IN MEINEN BESITZ ZURÜCKZUFÜHREN.“ EINE MÄNNLICHE, WOHLKLINGENDE STIMME ANTWORTET IHR: „JAWOHL, MEINE HERRIN. IHR KÖNNT DIE ERLEDIGUNG DIESER EHRENVOLLEN AUFGABE GANZ IN MEINE ERFAHRENEN HÄNDE LEGEN.“

EPISODE 2: WILLKOMMEN IN MONACO

(Nützliche Fertigkeit: Singen)

Die Charaktere werden von Burton persönlich an der Tür seiner Villa begrüßt, der sie in den großen Salon führt. An die hundert Personen haben sich hier eingefunden und sind in ihren Gesprächen vertieft. Es scheint sich um die Crème-de-la-Crème von Monaco zu handeln, aber so sicher kann man sich da nicht sein, schließlich geben sich die Schönen und Reichen hier die Klinke in die Hand. Im Hintergrund ist ein üppiges mediterranes Buffet aufgebaut und für die musikalische Untermalung sorgt eine Karaoke-Bühne, auf der gerade ein bezauberndes Wesen einen Song zum Besten hält. Es handelt sich um die Sängerin Usagi (Seite 14), ein Popsternchen

wie es im Buche steht, aber es stellt sich heraus: die junge Frau hat ein großes Gesangstalent und eine überwältigende Ausstrahlung.

Dies ist der erste gesellschaftliche Auftritt der Freelancer, und die Spieler brennen vermutlich bereits darauf, ihre Charaktere in Schale zu werfen und der High Society von Monaco ein unvergessliches Erlebnis zu bescheren. Seien Sie darauf vorbereitet, dass es neben den diskreten „James Bond“-Vertretern auch einige Spieler geben wird, die mit Extravaganz oder Gegenkultur absichtlich oder unabsichtlich über's Ziel hinausschießen. Die beste Möglichkeit, damit umzugehen, besteht darin, die anderen Partygäste an das Erscheinungsbild der Spielercharaktere anzupassen, damit sie weder in der Menge untergehen noch zu sehr aus ihr herausstechen.

Für den Fall, dass ihre Spieler keinen großen Spaß an diesem Aspekt des Rollenspiels haben, können Sie die folgende Szene auf eine Vorstellung der wichtigsten Nichtspielercharakteren reduzieren und direkt zum Karaoke-Wettbewerb übergehen.

Als erstes stellt Johnny die Charaktere dem Polizeichef Louis Pennecc, sowie dem stellvertretenden Bürgermeister von Monaco, Maurice Troyat, vor. Pennecc bringt natürlich sofort den Vorfall vom Vormittag zur Sprache und ist über die wenig subtile Vorgehensweise der Charaktere erzürnt. Der Grad seiner Verärgerung richtet sich natürlich danach, wie sich die Charaktere in dieser Episode verhalten haben, aber selbst wenn sie alles richtig gemacht haben, lässt er durchblicken, dass er sie nicht leiden kann. Der Grund dafür ist offensichtlich, und wenn die Charaktere nicht von selbst darauf kommen, wird sie Johnny später beiseite nehmen, um sie darüber aufzuklären: Der Polizeichef hat verständlicherweise keine Lust darauf, dass irgendwelche wildfremden Leute in seinem Zuständigkeitsbereich herumlümmeln und allerlei Unsinn anstellen, der letztlich auf ihn zurückfallen wird.

Maurice Troyat verhält sich dagegen deutlich diplomatischer, man könnte auch sagen: aalglatt, indem er das mutige Eingreifen der Charaktere lobt und die positiven Aspekte ihres Eingreifens hervorhebt. Wenn er in einem der Charaktere einen „vernünftigen Zeitgenossen“ erkennt, versucht er mit diesem ins Gespräch zu kommen und evtl. zum Golfspielen oder anderen geselligen Ereignissen einzuladen. Er hofft, auf diese Weise seinen gesellschaftlichen Status zu verbessern und vielleicht auch bei Burton ein paar Punkte zu machen, zu dessen Partys er nur selten eingeladen wird. Wenn sich der Freelancer einigermaßen geschickt anstellt, kann er auf diese Weise einen nützlichen Kontakt knüpfen.

Schon bald dürfte sich dieses Gespräch aber doch zerfasern, zumal auch Burton sich rasch anderen Gästen zuwendet und die Charaktere sich selbst überlässt, so dass sie eigenständig über die Par-

VILLA MONACO

Als Zwischenspiel bietet es sich an, dass die Freelancer ihre Villa in Monaco beziehen. Hier fehlt es an keinen Annehmlichkeiten: Es gibt einen großen Garten mit Pool und Tennisplatz, ein großes Wohnzimmer mit Meerblick als Treffpunkt und Besprechungsraum der Gruppe, sowie ein geräumiges Apartment mit allem Komfort für jedes Gruppenmitglied. Im Keller ist genug Platz für alle Fahrzeuge der Freelancer inklusive einer Reparaturwerkstatt und einer Waffenkammer, die keine Wünsche offen lässt. Um die Bedürfnisse der Freelancer kümmert sich diskretes, vom Corps ausgewähltes Personal.

Scheuen Sie sich nicht, die Charaktere Ihrer Spieler im Luxus schwelgen zu lassen. Das Corps verfügt über unbegrenzte Geldmittel, außerdem befindet man sich in Monaco, wo ein gewisses Maß an Luxus unvermeidlich ist, wenn man in gewissen Kreisen operieren will. Außerdem können Sie den Spielern auf diese Weise noch einmal deutlich vor Augen führen, dass es in dieser Kampa-

gne nicht darum geht, Reichtum anzusammeln. Statt dessen stoßen die Freelancer gerade das Tor zu einer größeren, für sie völlig neuen Welt auf, in der ihnen Geld allein nicht weiterhelfen wird.

Es gibt einige Charaktere, in deren Hintergrundkonzept der Reichtum nicht hineinpasst (z.B. asketische Mönche), deshalb achten Sie bitte darauf, dass diese keineswegs zu einem Luxusleben gezwungen sind – sie können auch auf bescheidene Weise in der Villa leben, auf Diensthofen und extravagante Kleidung verzichten und so zur Vielschichtigkeit der Gruppe beitragen. Auf der anderen Seite mag es Charaktere (oder vielmehr Spieler) geben, die bei der Aussicht auf unermesslichen Reichtum schier durchdrehen. Wenn Sie verhindern wollen, dass das Spiel dadurch zu albern wird, können Sie hier mit dem gesellschaftlichen Ansehen (Seite 15) gegensteuern: Luxus ist nicht alles, es kommt auch auf ein gewisses Maß an Eleganz, Diskretion und Stil an, um es sich mit der High Society nicht zu verscherzen.

ty wandern und mit den Leuten ins Gespräch kommen können. Hier bieten sich verschiedene Personen der High Society an, die auch später immer wieder einmal auftreten werden: Raid Sabotnik, Sokrates P, Tracy Cheng und ihr Assistent Paul Leung (Beschreibungen auf Seite 15). Auch Usagi, die sich nach ihrem Karaoke-Song am Buffet bedient, ist für eine kurze Unterhaltung zu haben. Richten Sie es so ein, dass für jeden Spielercharakter mindestens ein passender Partygast vorhanden ist und erfinden sie notfalls eigene Partygäste.

Wenn einer der Charaktere zielstrebig auf die Karaoke-Bühne zuhält, dann gerät er sofort mit Piere Leplas aneinander, der ihn zu einem Song-Contest herausfordert. Falls keiner der Charaktere auf die Idee kommt, sich am Karaoke zu versuchen, dann wird einer von ihnen von Piere angesprochen und schlussendlich dazu genötigt, sich an dem Wettbewerb zu beteiligen. Erinnern Sie die Spieler einfach daran, dass es keine Herausforderung gibt, der sich ein Freelancer nicht stellen würde! Der Song-Contest bildet nur den Auftakt zu einer Reihe ähnlicher Herausforderungen im Verlauf dieser Kampagne, bei der die Charaktere ihre Kräfte mit der High Society von Monaco messen und dadurch ihr gesellschaftliches Ansehen verbessern können.

Die Neuigkeit des Song-Contest verbreitet sich wie ein Lauffeuer unter den Partygästen und schnell finden sich weitere willige Teilnehmer. Neben den Charakteren nehmen Piere Leplas, Sokrates P und Johnny Burton teil – letzterer eröffnet den Wettbewerb außerdem mit einer kleinen Rede, bei der er sich bei den Gästen für ihr Kommen bedankt und kurz die Charaktere vorstellt. Für die Wertung werden auf die Schnelle drei Preisrichter bestimmt: Tracy Cheng, Maurice Troyat und Raid Sabotnik.

KARAOKE SONG-CONTEST

Das Repertoire

Zunächst legt jeder teilnehmende Charakter sein Song-Repertoire fest. Zur Auswahl stehen die folgenden Musik-Genres: Pop, Rock, Heavy Metal, Country, Blues, Hip hop, House, Elektro. (Wenn Ihnen und Ihrer Gruppe eine passendere Genreaufteilung vorschwebt, können Sie die genannten Genres natürlich abändern.)

Als erstes wählt der Charakter sein bestes Genre und notiert daneben die Summe aus seinem HW- plus Singen-Wert. Anschließend wählt er sein zweitbestes Genre und notiert daneben die Summe aus HW+Singen minus 3. Danach kommt das drittbeste Genre mit einem Wert von HW+Singen minus 6, usw. bis die Summe auf Null oder darunter fällt. Ein Charakter mit HW 8 und Singen 3 könnte zum Beispiel ein Repertoire von „Rock 11, Blues 8, Country 5, Punk 2“ haben. Außerdem notiert jeder Charakter seinen „Juhachiban“, d.h. den Song in seinem Repertoire, den er am besten beherrscht. Der Song muss aus dem besten Genre des Teilnehmers stammen und verfügt über einen Wert von HW+Singen+3.

Das Repertoire wird einmal festgelegt und auf dem Charakterbogen notiert (am besten auf der Rückseite) – es gilt auch für künftige Gesangswettbewerbe. Wenn sich der HW- oder Singen-Wert eines

KOMPLEXITÄT

Die Komplexität eines Songs hängt davon ab, wieviel Text er enthält und wie stark das sängerische Talent auf die Probe gestellt wird. Bei den zufällig ermittelten Songs wird mit vier sechseckigen Würfeln gewürfelt, während bei den Juhachibans die Spielergruppe anhand des realen Songs eine Komplexität festlegt. Die minimale Komplexität beträgt 4, die maximale Komplexität beträgt 24, aber die meisten Songs spielen sich in einem Bereich von 12 bis 16 ab.

ZUFALLS-SONGS

Von den ersten acht Songs gehört jeder jeweils einem der Genres an, die restlichen werden zufällig (z.B. mit einem achtseitigen Würfel) bestimmt. Anschließend wird die Komplexität der einzelnen Songs jeweils mit 4W6 festgelegt. Wenn Sie sich ein bißchen mit Musik auskennen und Spaß daran haben, können Sie außerdem festlegen, um welchen Song es sich genau handeln soll.

Charakteren bei einem Stufenaufstieg verbessern, verbessert sich auch das Repertoire entsprechend und es kommt vielleicht sogar ein weiteres Genre hinzu. Der Juhachiban kann geändert werden, indem der Charakter den neuen Song etwa einen Monat lang übt.

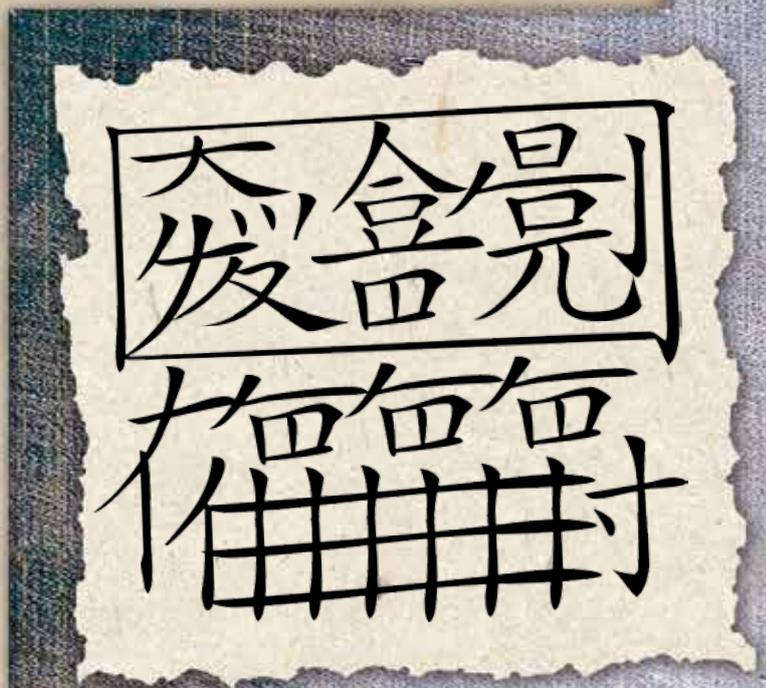
Der Wettbewerb

Die Reihenfolge der Teilnehmer ergibt sich durch die Situation. Piere Leplas ist begierig darauf, als erster zu beginnen, während Sokrates P lieber erstmal hören möchte, was die Konkurrenz so zu bieten hat. Johnny Burton ist es dagegen egal, wann er an der Reihe ist.

Jeder Teilnehmer darf zunächst einen selbstgewählten Song zum Besten halten (üblicherweise seinen Juhachiban) und anschließend einen Pflichtsong. Hierzu werden zunächst [Anzahl Teilnehmer x 2] zufällige Songs ausgewürfelt (siehe Kasten oben). Aus diesem Pool darf sich der Teilnehmer, wenn er an der Reihe ist, einen beliebigen herausuchen, der noch nicht von einem vorherigen Teilnehmer ausgewählt wurde.

Wertung

Für jeden Song werden drei Proben mit dem Repertoire-Wert des geforderten Genres gegen einen Mindestwurf in Höhe der Komplexität des Songs abgelegt. Für jede erfolgreiche Probe bekommt der Teilnehmer eine Anzahl Punkte in Höhe des Komplexitätswerts des Songs. Gelingt eine Probe sogar mit einem doppelt so hohen Ergebnis wie der Komplexitätswert, so betragen die Punkte entsprechend das Doppelte des Komplexitätswerts. Wenn ein Teilnehmer alle drei Proben eines Songs erfolgreich abgelegt hat, bekommt er einen Bonus in Höhe des Komplexitätswerts; sind ihm alle drei Proben sogar doppelt gut gelungen, fällt auch dieser Bonus doppelt aus. Der maximal mögliche Punktwert entspricht also dem Komplexitätswert x 8.



Beispiel: *Piere Leplas* singt „Whatever“ von Oasis (Komplexität 12). Sein HW-Wert beträgt 13, sein Singen-Wert 5, und „Rock“ ist sein zweitbestes Genre, sein Repertoire-Wert beträgt also $13+5-3=15$. Er würfelt 17, 3 und 9. Damit gelingt es ihm, den Komplexitätswert immer zu erreichen und zweimal den doppelten Komplexitätswert zu überschreiten. Für die erste Probe bekommt er 2×12 Punkte, für die zweite Probe 1×12 Punkte und für die dritte Probe 2×12 Punkte, außerdem einen Bonus von 1×12 Punkten, weil alle Proben mindestens normal gelungen sind, insgesamt also 72 Punkte.

Die Punktwerte beider Songs werden zusammengezählt, außerdem kommen noch die folgenden Modifikatoren hinzu:

Vorgängermodifikator: Weil es sehr schwierig ist, die genaue Qualität eines Songbeitrags einzuschätzen, orientieren sich die Preisrichter an der Leistung des Vorgängers. Wenn die Summe aller sechs Probenwerte eines Teilnehmers höher ausfällt als die seines Vorgängers, dann bekommt er einen Vorgängermodifikator von +10, wenn sie niedriger ausfällt, bekommt er einen Modifikator von -10.

Beliebtheitsmodifikator: Weil Musik Geschmackssache ist, fließt in die Bewertung nicht nur die Sangeskunst der Teilnehmer ein, sondern auch die Beliebtheit der Songs. Je nach Genre fallen für jeden Song eines Teilnehmers die folgenden Modifikatoren an: Pop +0, Rock +5, Heavy Metal -4, Country +2, Blues +0, Hip Hop -5, House -1, Elektro -3

Sympathiemodifikator: Ein Karaoke-Wettbewerb ist nicht gerade eine objektive Sache. Weil die Charaktere gerade erst in Monaco angekommen sind, können sie auf eine relativ neutrale Bewertung hoffen, die allein durch ihr Verhalten auf der Party beeinflusst wird. Davon ausgehend kann für jeden der drei Preisrichter ein Modifikator von -5 bis +5 zum Tragen kommen.

DIE SIEGEREHRUNG

Nachdem alle Teilnehmer ihre beiden Songs gesungen haben, findet eine kurze Beratung der drei Preisrichter statt. Anschließend tritt Troyat auf die Karaoke-Bühne, um die Sieger zu ehren. Er bitet um Ruhe und will gerade mit der Nennung des Drittplatzierten beginnen, als ein markerschütternder Schrei ertönt.

DETEKTIVARBEIT

Als echte Freelancer sollten die Charaktere nun die Beine in die Hand nehmen und zum Ursprung des Schreis laufen, so dass sie gemeinsam mit Johnny Burton als erste am Tatort eintreffen. Dort, im Gang zwischen dem Salon und den Toiletten, finden sie Usagi am Boden liegend vor. Burton wendet sich an die Charaktere und klärt sie darüber auf, dass sie hier eine ideale Gelegenheit haben, ihre Fähigkeiten auch gegenüber dem Polizeichef unter Beweis zu stellen. Als Gastgeber würde er sich in der Zwischenzeit darum kümmern, dass die Gäste die Ruhe bewahren und nicht das Haus verlassen.

Das Opfer: Usagi liegt auf dem Rücken und befindet sich in einem komaähnlichen Zustand, aus dem sie nicht geweckt werden kann. Eine Platzwunde am Hinterkopf und dazugehörige Blutspuren am Boden deuten darauf hin, dass sie rückwärts zu Boden gestoßen wurde. Die Kopfwunde reicht jedoch nicht aus, um ihr Koma zu erklären. Auf ihrer Stirn klebt ein etwa daumnagelgroßer, rauteförmiger, schwarzer Stein, bei dem es sich um Obsidian handeln könnte, und den sie definitiv vorher nicht getragen hat. An den Innenseiten ihrer Hände sind Kratzer und viele kleine Stichwunden zu erkennen; in etwa der Hälfte der Wunden stecken schwarze, um die 5 Zentimeter lange Dornen. In ihrem weissen, mit Daunenfedern geschmückten Kleid stecken zwischen Schulter und Brust ähnliche Dornen, die man jedoch erst bei genauerem Hinsehen erkennt. Eine Untersuchung ergibt, dass einige Dornen den Stoff durchstoßen haben und in ihre Haut eingedrungen sind.

FORENSISCHE UNTERSUCHUNGEN

Forensische Untersuchungen erfolgen am besten in einem Dialog zwischen Spielleiter und Spielern, bei denen der Spielleiter Schritt für Schritt die einzelnen Spuren und Beweise enthüllt und die Spieler danach fragt, wo sie suchen und wonach sie suchen. Ähnlich wie bei bekannten forensischen Kriminalserien geht es dabei nicht um eine streng wissenschaftliche Abhandlung, sondern um ein Voranbringen der Handlung unter Berücksichtigung einer „gefühlten“ Glaubwürdigkeit. Oder anders ausgedrückt: Sherlock Holmes ist nur deshalb so gut, weil er ein fiktionaler Charakter ist, und genau so sollte es auch beim Rollenspiel gehandhabt werden. Ein Freelancer, der über den Wissensbereich „Forensik“ verfügt, kann zusätzliche Hilfestellungen bekommen, aber grundsätzlich dürfen sich alle Spieler an den Untersuchungen beteiligen. Bei Würfelproben kommt vor allem die Fertigkeit „Spurenlesen“ zu Anwendung, gerade deshalb gehen Sie am besten sparsam mit Würfelwürfen um.

Mit einem geübten Blick oder einer Lupe kann ein kundiger Biologe oder Botaniker erkennen, dass die Dornen pflanzlichen Ursprungs sind. Genauer gesagt handelt es sich um Blattdornen, wie sie für Kakteengewächse üblich sind. Ungewöhnlich ist die ölige Substanz, mit der sie bedeckt sind.

Der Gang: Der Gang ist mit Gemälden und Skulpturen geschückt, die allesamt unbeschädigt sind, und auch sonst gibt es keine Kampfspuren, es scheint sich also um einen schnellen Überraschungsangriff gehandelt zu haben. Wenn man den Teppichboden genauer untersucht, findet man immer wieder abgebrochene Dornen, die den Gang hinunter führen und vor der Verandatür enden. Die Tür ist ge-, aber nicht verschlossen, und an ihrem runden Türknapf klebt eine einzelne weiße Daunenfeder. Anscheinend ist dies der Fluchtweg des Täters nach seinem Angriff auf Usagi.

Der Garten: Auf der Veranda finden sich noch einige Dornen, die direkt in den großen englischen Garten führen, aber dort verliert sich die Spur selbst für hervorragende Spurenleser. Entlang der Mauer, die das Anwesen umgibt, sind weder weiße Federn noch Dornen zu sehen, aber am Eingang zum Gewächshaus findet sich eine weitere Feder.

Magie: Wenn einer der Charaktere über Magiegespür verfügt, stellt er fest, dass der Stein auf Usagis Stirn ein aktivierter magischer Ge-

EXTRAKTIONSSTEINE

Bei diesen Steinen handelt es sich um magische Artefakte, die von den Rabenprinzen eingesetzt werden, um ihren Opfern Seelenenergie zu entziehen. Der Stein wird an die Stirn des Opfers geheftet und lässt sich nur entfernen, indem die dazugehörige Relais-Kreatur vernichtet wird (in diesem Kapitel der/die Kaktuskrieger) – der Stein fällt dann von selbst ab und löst sich kurz darauf in eine Zettelsammlung auf. Solange die Relais-Kreatur am Leben ist, wird das Opfer in einem magischen Koma gehalten, während die abgezapfte Energie über das Relais nach Arkadien geleitet und dort in ein Vielfaches an Nekrokraft (Seite 11) umgewandelt wird.

Ist das Opfer dem Stein weniger als eine Stunde lang ausgesetzt, so fühlt es sich anschließend für mehrere Tage schlaff und abgekämpft. Eine Behandlung, die mehrere Stunden andauert, hat bereits ein mehrtägiges Koma in Verbindung mit vorübergehendem Gedächtnisverlust zur Folge, während eine mehrtägige Behandlung bis zum Tode führen kann.



AUSKLANG

Nachdem auch der letzte Kaktuskrieger explodiert und zu einer Blättersammlung zerfallen ist, können die Charaktere zur Party zurückkehren und dürfen sich des Lobs der Gäste und der Dankbarkeit von Usagi versichert sein. Die Siegerehrung wird nachgeholt und der Rest des Abends versinkt in Schampus und Karaoke. Am nächsten Tag (oder am selben Abend, wenn die Charaktere lieber planen als zu feiern) gibt es eine Nachbesprechung mit Laura und Burton, bei der die gewonnenen Erkenntnisse zusammengefasst werden: Der schwarze Stein dient offenbar dazu, seinem Opfer die Energie zu rauben. Ob Usagi ein zufälliges Opfer war oder gezielt angegriffen wurde, ist unklar – bis zur Aufklärung wird sie jedoch unter Personenschutz gestellt. Ebenfalls unklar ist, ob dieser Vorfall mit den jüngsten Überfällen und Entführungen in einem Zusammenhang steht, und welche Ziele die Eindringlinge verfolgen.

genstand ist. Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, Laura hinzuzuziehen, so baut die Ermittlerin verschiedene technisch-esoterische Gerätschaften auf, mit deren Hilfe sie herausfindet, dass der Stein Usagi Lebenskraft entzieht und diese in eine bestimmte Richtung – der des Gewächshauses – abstrahlt.

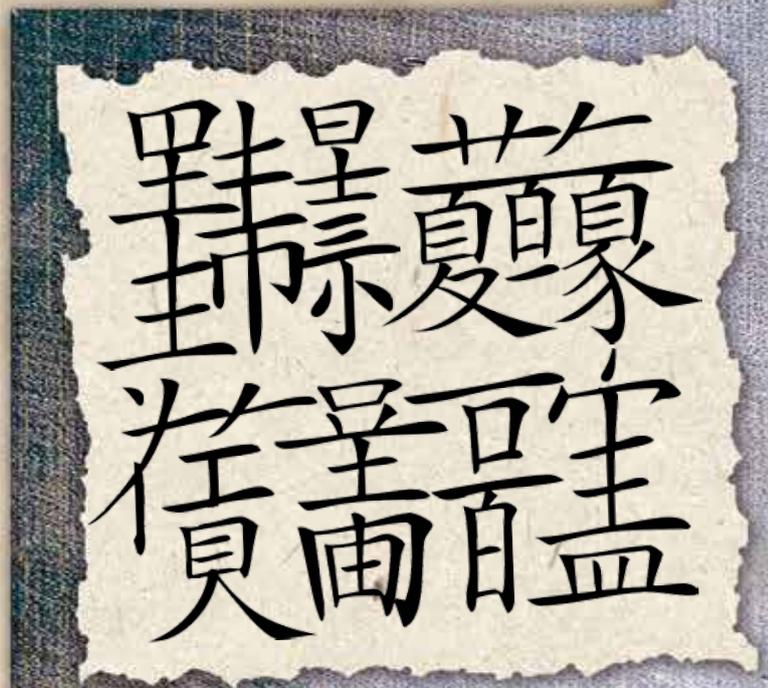
Das Gewächshaus: Im Gewächshaus finden die Charaktere den Gärtner vor, ein zwei Meter großer Hühne mit einem Strohhut und Gärtnerkleidung, der lustlos an einem Beet herumharkt und auf die Fragen der Charaktere nur mit Grunzlauten reagiert, grundsätzlich aber mit ihnen kooperiert. Wird er aufgefordert, seine Hände vorzuzeigen, dann tut er dies zuerst mit den Außenseiten und dann, bei Klarstellung, mit den Innenseiten, in denen tatsächlich einige weiße Daunenfedern kleben. Machen die Charaktere Anstalten, den Gärtner zu verhaften oder Burton herbeizurufen, um die Identität des Gärtners zu bestätigen, dann wirft er seinen Strohhut ab und geht zum Angriff über.

DER TÄTER IST IMMER DER GÄRTNER

Beim Gärtner handelt es sich in Wirklichkeit um einen Kaktuskrieger (Seite 18), der relativ leicht zu besiegen ist – beachten Sie allerdings die eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten im Gewächshaus (siehe Skizze). Nachdem er besiegt wurde, ist das Problem allerdings noch nicht ausgestanden. Eine Überprüfung ergibt, dass Usagi nach wie vor von dem schwarzen Stein heimgesucht wird, und spätestens jetzt ist Laura mit ihrer Ausrüstung erschienen, um die Charaktere abermals ins Gewächshaus zu weisen. In der Zwischenzeit hat sich der Kaktuskrieger regeneriert und vermehrt, so dass der finale Kampf gegen eine entsprechend größere Anzahl Kaktuskrieger stattfindet – bei einer Charakterstufe von 5 können es die Freelancer mit bis zu 16 Kaktuskriegern zu tun bekommen. Erst wenn der letzte Kaktuskrieger besiegt wurde, endet die Energieübertragung und der Stein auf Usagis Stirn löst sich in Luft auf. Auch die Überreste der Kaktuskrieger zerfallen in die übliche Zettelflut (Seite 6).

Burton nutzt außerdem die Gelegenheit, um die Charaktere darüber zu informieren, dass er selbst ein Freelancer ist und sich des damit verbundenen Wunsches zur Unabhängigkeit bewusst ist. Er hat deshalb nicht vor, sich in ihre Ermittlungen einzumischen, sondern lässt ihnen freie Hand und hält ihnen gegenüber dem Corps den Rücken frei. Im Gegenzug erwartet er aber von ihnen, dass sie sich an die Spielregeln halten, die in Monaco gelten, und dazu gehört in erster Linie Diskretion.

Am Ende der 2. Episode sollte der erste **Stufenaufstieg** (auf die 6. Stufe) durchgeführt werden: Die Freelancer haben wichtige Erfahrungen gesammelt und ihre ersten Herausforderungen bestanden – sowohl auf dem trügerischen Parkett der High Society als auch im Kampf gegen die Eindringlinge aus Arkadien.



Die bisherigen Vorfälle

Wenn ihn die Freelancer darum bitten, händigt Burton ihnen die Akten der bisherigen Vorfälle aus. Darunter sind mehrere Berichte von Überfällen, bei denen die Täter stets als „tollwütige Wahnsinnige“ bezeichnet wurden, die „irgendwie anders“ waren, weshalb es bis jetzt auch keine vernünftige Täterbeschreibung gibt. Außerdem sind die Täter bislang immer entkommen und waren später nicht aufzufinden.

Andere Akten behandeln die Fälle von zwölf Personen, die innerhalb der letzten 3 Wochen in Monaco als vermisst gemeldet wur-

den – das ist eine Steigerung der Häufigkeit und mehrere hundert Prozent und in einer komplett kameraüberwachten Stadt eigentlich undenkbar. Die Vermissten scheinen keine erkennbaren Gemeinsamkeiten zu haben. Wenn einer der Spieler seinen Charakter tiefer graben lassen möchte, so hat dieser die Möglichkeit, weitere Recherchen anzustellen sowie sich im Familien-, Bekannten- und Kollegenkreis der Opfer umzuhören. Diese Ermittlungen finden parallel zur Kampagnenhandlung statt und dauern etwa bis zum Ende des 2. Aktes an – danach steht fest, dass die meisten Opfer irgendeine Art von Geldproblem hatten. Ähnliches trifft auf weitere Opfer zu, die im Laufe der Zeit vermisst gemeldet werden. Eine

FAMILIENBANDE

Am besten beginnen Sie den Handlungsfaden mit Burton und seinem Geschwister (Seite 8) schon bei der ersten Besprechung (siehe oben). Er zeigt großes Interesse an dem Charakter und erkundigt sich über dessen Woher und Wohin, wobei sich natürlich die beste Gesprächsgrundlage ergibt, wenn Burton durchblicken lässt, dass er über die selbe magische Form verfügt wie der Charakter. Am Ende der Besprechung lädt Burton den Charakter zum Golfspielen ein.

Die Golf-Partie findet entweder zwischen dem 2. und 3. Kapitel statt oder als Interludium des 3. Kapitels, während der Spieler mit seinem anderen Charakter an diesem Kapitel teilnimmt. Wie für solche Partien üblich, geht es weniger um die sportliche Leistung als um die Schaffung eines passenden Rahmens für ein privates Gespräch, das Sie mit dem Spieler ausspielen oder kurz nacherzählen können.

Burton eröffnet dem Charakter, dass er dessen starke Aura spürt und sagt ihm voraus, dass er in der Zukunft für Großes bestimmt ist. Um dieser Herausforderung gewachsen zu sein, müsse er jedoch zunächst sein volles Potenzial ausschöpfen, und dabei würde ihm Burton helfen. Er überreicht dem Charakter das Regenbogenschwert (siehe unten) als Geschenk und bietet ihm an, ihn in dessen Gebrauch zu unterweisen.

Natürlich könnte der Spieler ablehnen, aber im Grunde ist dieses Angebot viel zu gut, als dass eine große Gefahr bestünde, dass es soweit kommt. Für den unwahrscheinlichen Fall wird Burton sich weiter um die Sympathie des Charakters bemühen, aber wenn dieser sich bis zum Ende der Kampagne hartnäckig verweigert, müssen einige Szenen des Finales entsprechend abgeändert werden und sind dann weniger persönlich.

Das Regenbogenschwert

Das Regenbogenschwert verwendet die selben Werte wie ein gewöhnliches Langschwert, ist darüber hinaus aber auch noch ein *Prismagegenstand* (*Freelancer Dynamics* Spielerbuch, Seite 51). Burton unterweist den Charakter von nun an zwischen den jeweiligen Kapiteln darin, die magische Wirkung des Schwerts zu entfachen. Burton besteht darauf, dass die Übungen an einem abgelegenen Ort stattfinden und die anderen Freelancer in keinsten Weise daran beteiligt werden – zur Begründung sagt er, dass der Charakter erst einmal für sich selbst stark genug werden muss, bevor er seinen Kameraden richtig helfen kann. Das Training beginnt mit Konzentrationsübungen und arbeitet sich dann an der Zerstörung immer massiverer Materialien hoch, von verschiedenen Holzsorten über Steine bis hin zu verschiedenen Metallen und immer härteren Legierungen. Schildern Sie Burton als einen leidenschaftlichen, besorgten, ja fast liebevollen Lehrer, die Übungen als solche aber als brutal und kräftezehrend. Nach jeder Trainings-Session erhöht sich der von der Waffe verursachte Schaden um 1, solange sie von dem Charakter eingesetzt wird, außerdem bietet sie die **Elementarspalter**-Funktion: Setzt der Träger bei einem Angriff 2 Aktionsmarken ein, so verursacht die

Waffe automatisch vollen Schaden, sofern das Ziel nicht härter ist als das gerade im Training behandelte Material.

Wenn der Charakter mit seinen befreundeten Freelancern unterwegs und Burton nicht in der Nähe ist, zeigt die Waffe dagegen ein völlig anderes, friedliches Gesicht, indem sie je nach Situation eine der folgenden Funktionen anbietet:

Harmlosigkeit: Für 1 Aktionsmarke (auch passiv möglich) erhält das Schwert für bis zu 7 Stunden eine Aura der Harmlosigkeit, so dass es von niemandem als Bedrohung empfunden wird. Tatsächlich stellt es in dieser Form keine Bedrohung dar und kann nicht zum Kämpfen benutzt werden (Gegner werden durchdrungen, ohne verletzt zu werden). Die Rückverwandlung erfordert eine Handlung und 1 Aktionsmarke – falls Burton auftaucht, findet sie automatisch statt.

Massenheilung: Für jeden verwandelten Freelancer innerhalb von 21 Metern (7 Feldern) inklusive dem Träger des Schwerts, der eine Handlung investiert, um sich auf das Schwert zu konzentrieren, erhalten alle Lebewesen und Gegenstände in einem Radius von 42 Metern (14 Feldern) Lebenspunkte in Höhe des Quadrats der Freelancer, die eine Handlung investieren, zurück – bei 3 Freelancern wären es bis zu 9 Lebenspunkte, bei 4 Freelancern bis zu 16 Lebenspunkte, usw. Wunden schließen sich, zerstörte Gegenstände setzen sich wieder zusammen. Nachdem diese Funktion eingesetzt wurde, kann das Schwert 1 Minute lang nicht mehr zum Kämpfen eingesetzt werden, wohl aber für weitere Heilaktionen.

Teamflug: Der Schwertträger und alle verwandelten Freelancer, die ihn berühren, erhalten eine gemeinsame Flugbewegung in Höhe des Quadrats der beteiligten Freelancer, inklusive dem Schwertträger – bei 3 Freelancern also eine Bewegung von 9, bei 4 Freelancern eine Bewegung von 16 usw. Die Funktion kann unbegrenzt lange aufrecht erhalten werden, solange alle Beteiligten in mindestens eine Henshin-Form verwandelt sind und in Berührung bleiben, allerdings kann das Schwert danach für einen ebenso langen Zeitraum nicht zum Kämpfen eingesetzt werden.

Sie können dem Schwert beliebige weitere Funktionen verleihen, die es je nach Situation zur Verfügung stellen könnte. Immer dreht es sich bei diesen Funktionen jedoch um Heilung, Hilfe und die gewaltlose Lösung von Konflikten (dementsprechend dürfen Sie das Schwert auch nicht zu mächtig werden lassen, damit die Spannung brutaler Kämpfe auf Leben und Tod nicht unterminiert wird.)

Es wäre schön, wenn der Spieler von allein erkennt, dass das Regenbogenschwert eine starke pazifistische Einstellung hat. Falls er den Wunsch verspürt, Burton vom ungewöhnlichen Verhalten des Schwerts zu berichten, so teilen Sie ihm mit, dass er dies instinktiv für keine gute Idee hält: Burton wäre von der „Weichheit“ des Schwerts sicherlich maßlos enttäuscht. (In Wirklichkeit handelt es sich nicht um „Instinkt“, sondern um eine Einflüsterung durch das Schwert.)

echte Spur der Vermissten nehmen die Freelancer aber erst später auf – siehe Seite 51.

WÄHRENDEDESSEN, AN EINEM ANDEREN ORT ...

EIN JUNGER MANN MIT EDLEN GESICHTSZÜGEN, IN EINE PRÄCHTIGE WEISSE UND SCHWARZE UNIFORM GEWANDET, KNIET VOR DER HERRSCHERIN IN DER DUNKLEN HALLE. „BITTE VERZEIHT DAS SCHEITERN MEINER MISSION, HERRIN. OFFENBAR VERFÜGT DIE STADT ÜBER EINE GRUPPE VON VERTEIDIGERN, DIE ES MIT MEINEN UNTERGEBENEN AUFNEHMEN KÖNNEN. DOCH DAVON WERDE ICH, QUAZARIT, MICH SELBSTVERSTÄNDLICH NICHT IN MEINEN PLÄNEN AUFHALTEN LASSEN. VIELMEHR HABE ICH VOR, EUCH DIE KÖPFE DIESER WIDERSTÄNDLER SCHON BALD ZU FÜSSEN ZU LEGEN.“

DIE ANTWORT DER DUNKLEN HERRSCHERIN IST EIN LÄCHELN.

EPISODE 3: DAS BAUERNOPFER

(nützliche Fertigkeit: PKW oder Motorrad)

DIE VERFOLGUNGSJAGD

Die Freelancer sind gerade in der Stadt unterwegs, als sie über Polizeifunk (bzw. von Laura) verständigt werden, dass es einen schweren Unfall mit Fahrerflucht gegeben hat, bei dem ein Passant angefahren wurde. Sie bittet die Freelancer, sich an die Verfolgung zu machen, weil sich der Flüchtige ganz in ihrer Nähe befindet und mit einem getünnten Bugari TD100 unterwegs ist, was für die örtliche Verkehrspolizei eine deutliche Überforderung darstellt.

Der Fahrer heißt Vincent Tuti III. und ist ein in Monaco ansässiger internationaler Börsenmakler mit anrüchigem Hintergrund – unter anderem werden ihm Verbindungen zum organisierten Verbrechen nachgesagt. Er hat einen HW-Wert von 9, einen PKW-Wert von 6 und schreckt nicht vor riskanten Manövern zurück, um seine Verfolger abzuschütteln. Es sollte zu einigem Blechschaden kommen, aber niemand ernsthaft verletzt werden (ein durchaus cineastischer Effekt). Näheres zu Verfolgungsjagden siehe *Freelancer Dynamics* Spielerbuch, Seite 22.

Wird Vincent gestellt, so ist er sich nicht zu schade für einen plumphen Bestechungsversuch der Charaktere, gefolgt von unverholenen Drohungen, falls diese erwartungsgemäß ablehnen. Vermutlich werden sich die Freelancer von Vincents Auftreten keineswegs beeindruckt zeigen und können ihn wenig später den Polizeibeamten übergeben. Je nach Zustand des Bugari können noch Spuren von seiner Stoßstange genommen werden, um einen zweifelsfreien Beweis für seine Täterschaft zu erbringen.

DER UNFALLORT

Nächster Stop der Freelancer ist der Unfallort (wenn sich einige von ihnen nicht an der Verfolgungsjagd beteiligen, treffen sie vor den anderen dort ein, so dass die Szenen teilweise parallel gespielt werden können). Es handelt sich um eine kleine Straßenkreuzung am Gefälle, die inzwischen mit Polizeisperrband abgesichert ist. Das Unfallopfer ist tot. Der Kleidung nach handelt es sich um einen Jogger. Die Brieftasche ist nicht gestohlen worden und der Personalausweis weist den jungen Mann als gebürtigen Montegassen des unteren Mittelstandes aus. Er weist schwere Beinverletzungen und Schürfwunden am ganzen Körper auf, die den Unfallhergang klar erkennen lassen. Ungewöhnlich ist allerdings der schwarze Stein auf der Stirn des Opfers, sowie eine Schussverletzung im

Rücken, die ebenfalls als Todesursache in Frage kommt und von einem extrem ungewöhnlichen Projektil wie von einer Schwarzpulverwaffe herrührt. Wenn man daraufhin die Umgebung genauer untersucht, findet man tatsächlich passive Blutropfen (= aus einer Wunde auf den Boden herabgetropft), die vom Unfallort wegführen. Zum Thema „Forensische Untersuchungen“ siehe auch den Kasten auf Seite 28.

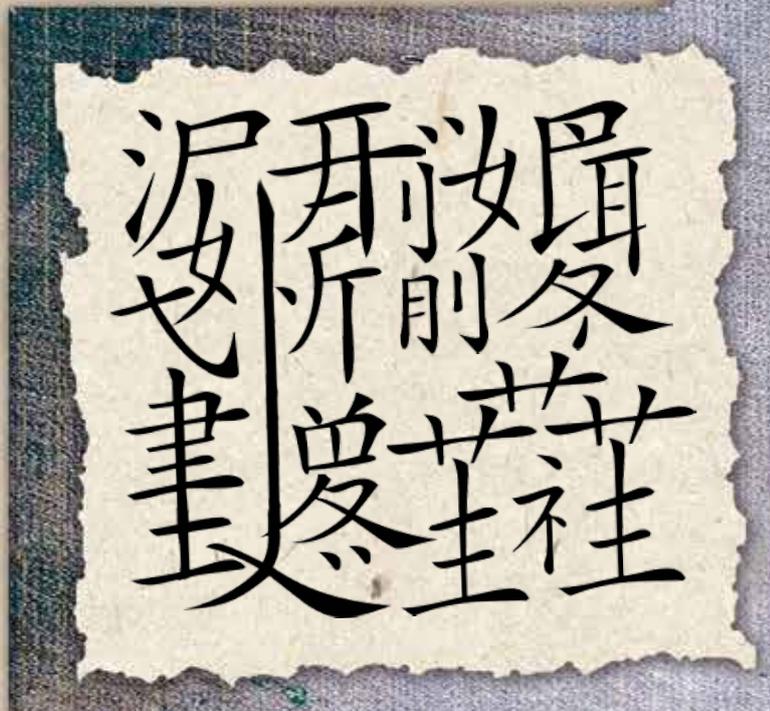
SPURENSUCHE

Eine Zurückverfolgung der Blutspur führt die Freelancer einmal quer durch Monaco in einen Park. Am Eingang angelangt spüren Charaktere mit der Fähigkeit „Magiegespür“ die Gegenwart von magischen Wesen.

Die Blutspur wird auf dem Kies der Parkwege zunehmend dünner und führt zu einem kleinen Platz, auf der mehrere Steintische stehen, in deren Oberfläche schmuckvolle Schachbretter eingelassen sind. Im Hintergrund sieht man ein großes Schachbrett auf dem Boden. An einem der Tische sitzt ein in Gedanken versunkener junger Mann, vor sich ein im Spiel befindliches Figurenset – er scheint gegen sich selbst zu spielen. Er hat lange blonde Haare und trägt einen gepflegten Anzug. Einem geübten Beobachter fällt außerdem auf, dass er zwei Regenschirme bei sich trägt, obwohl es seit Tagen nicht geregnet hat.

Bei der Person handelt es sich um niemand geringeren als Quazarit, Prinz von Lorgon (Seite 14), der das Eintreffen der Freelancer schon auf einige Entfernung gespürt hat und neugierig auf sie ist, so dass es erst einmal zu einem freundlichen, unverbindlichen Gespräch kommen kann, bevor er seine Maske fallen lässt und gemeinsam mit einem zwischen den Büschen des Parks versteckten Überfallkommando zum Angriff übergeht. In diesen Kampf mischt er sich allerdings kaum ein, sondern beginnt sich bereits nach dem ersten erlittenen Treffer zurückzuziehen, um den Kampf aus sicherer Entfernung zu beobachten: Für ihn ist dies kein entscheidender Kampf auf Leben und Tod, statt dessen möchte er erst einmal herausfinden, was seine Gegner an magischer Kraft in die Waagschale werfen können.

Das Überfallkommando besteht aus einer Anzahl Kriegsmumien, deren Anzahl und Stufe derjenigen der Charaktere entspricht. Sobald die Freelancer die Hälfte ihrer Gegner besiegt haben, verwandelt Quazarit das große Schachbrett in einen Schachgolem, der sofort auf Seiten der Mumien in den Kampf eingreift.



Schachgolem (Stufe 8)

Schwarz-Weiß gecheckter Steinriese, 4 Meter groß und ebenso breit. Gemeinsam mit ihm erscheinen 16 weitere, etwa menschengroße Schachfiguren-Golems: 8 Bauern, 2 Türme, 2 Springer, 2 Läufer, 1 Dame und 1 König.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
24	16	8	20	5	*

Riese: Der Schachgolem ist ein großer Kämpfer.

Schachmatt: Nahkampfangriff (WL 5, Sch 5, Pr 30) Der Schaden des Angriffs erhöht sich für jeden Schachfiguren-Golem, der an den angegriffenen Gegner angrenzt, um +1, bei einem angrenzenden König sogar um +3. Dies äußert sich darin, dass der Gegner behindert oder festgehalten wird.

Unzerstörbar: Der Schachgolem kann nicht beschädigt werden und baut jede Runde bis zu 5 Zustandsmarken ab. Erst wenn alle seine Schachfiguren-Golems zerstört sind, zerfällt er krachend zu Staub.

Figurenregeneration: Am Ende seiner Aktivierung darf der Schachgolem eine zuvor ausgeschaltete Figur zurück ins Spiel bringen. Die Figur darf an einer beliebigen Stelle innerhalb seiner Waffenlänge plaziert werden.

Schachfiguren-Golem (Stufe 5)

KK	GE	HW	WE	BW	LE
13	13	13	13	*	5

Horde: Die Schachfiguren-Golems verwenden die Handlanger-Regeln.

Schachbewegung: Die Schachfiguren-Golems dürfen sich folgendermaßen bewegen: *Bauer/König* in ein beliebiges angrenzendes Feld; *Turm* bis zu drei Felder weit waagrecht oder senkrecht; *Springer* typische Springerbewegung; *Läufer* bis zu drei Felder diagonal; *Dame* bis zu drei Felder weit waagrecht, senkrecht oder diagonal. Diese Bewegung löst keine Passierschläge aus.

Passiv: Die Schachfiguren-Golems führen keine Angriffe durch.

Besondere Spielfiguren: Türme haben eine LE von 10. Wenn der König ausgeschaltet würde und ein anderer Schachfiguren-Golem an in angrenzt, so wird dieser anstelle des Königs ausgeschaltet.

Quazarit

Wird Quazarit von den Freelancern angegriffen, so erwidert er dies mit einigen magischen Angriffen seinerseits (siehe Seite 16), bevor er sich zurückzieht. Spätestens wenn die Freelancer den Schachgolem besiegt haben, löst er sich mit einem misstrauischen Zungenschnalzer und einem Fingerschnippen

in einen Zettelhaufen auf. Der Schachgolem diene als Relais für den Energieentzug des Opfers, so dass mit seiner Vernichtung der schwarze Stein von diesem abfällt – dies ändert jedoch nichts an dessen Tod.

Vincent Tuti III. wird noch eine Weile von der Polizei festgehalten, bis eindeutig feststeht, dass das Opfer zur Zeit des Unfalls bereits tot war – siehe unten. Trotzdem muss er sich für seine Unfallflucht und die dabei entstandenen Schäden verantworten, wird aber auf Kautions freigelassen.

WÄHRENDDESSEN (BZW. KURZE ZEIT SPÄTER), AN EINEM ANDEREN ORT ...

DER JUNGE PRINZ KNIET ERNEUT VOR SEINER HERRSCHERIN: „UNSERE FEINDE HABEN SICH ALS ÜBERRASCHEND ZÄH HERAUSGESTELLT, SO DASS SIE MIR DIESES MAL LEIDER ENTWISCHEN KONNTEN. DOCH IMMERHIN IST ES GELUNGEN, EINE GROSSE MENGE ENERGIE ZU GEWINNEN, BEVOR DER STROM UNTERBROCHEN WURDE ...“

MIT EINEM FINGERZEIG UNTERBRICHT IHN DIE DUNKLE HERRSCHERIN: „ICH WILL KEINE TEILERFOLGE, ICH WILL VOLLSTÄNDIGE ERFOLGE. OFFENSICHTLICH IST DIESE AUFGABE ZU GROSS FÜR DICH. VON NUN AN WIRST DU DICH NUR NOCH UM DIE ERSCHLISSUNG NEUER ENERGIEN KÜMMERN. AZARIT?“

„JA, MEINE HERRIN?“, ERTÖNT EINE DUNKLE MÄNNERSTIMME.

„DU WIRST DIE SUCHE NACH DEM AUGE ÜBERNEHMEN UND DIE VERNICHTUNG UNSERER FEINDE VORANTREIBEN.“

„JAWOHL, MEINE HERRIN.“



ZWISCHENSPIEL: BEIM KAFFEE

Die folgende Szene ist eine Art Vorspiel des zweiten Aktes über Gorfan Rourge (Seite 39). Sie kann sofort im Anschluss an die 3. oder vor Beginn der 4. Episode gespielt werden. Alternativ kann sie auch an einer beliebigen Stelle in einer der beiden Episoden eingefügt werden und wird dann am besten mit einem Freelancer gespielt, der nicht zur gerade aktiven Gruppe zählt.

Du sitzt in deinem Lieblingscafé bei Kaffee und Croissants, als dieser Typ durch die Scheibe geflogen kommt und deinen Tisch umwirft, bevor er auf den Boden aufschlägt und dort bewusstlos liegen bleibt. Hinter ihm stürmt ein wild aussehender, haariger Kerl in das Geschäft, geradewegs auf dich zu!

Dies ist eine Szene für einen einzelnen Freelancer. Der Angreifer ist ein Mork, der von Gorfan (Seite 12) als Testperson zur Erde geschickt wurde. Die Prozedur ist noch völlig unausgereift, deshalb hat der Mork den Verstand verloren und greift wahllos Menschen an. Die „Maske“ lässt ihn dabei wie einen haarigen Hinterwäldler in altertümlischer Lederkleidung erscheinen. Als Waffe greift er sich alles, was nicht niet- und nagelfest ist, aber abgesehen von seiner großen Zähigkeit stellt er keine ernsthafte Gefahr für den Freelancer dar, sobald dieser sich erst einmal verwandelt hat.

Mork (Stufe 5)

KK	GE	HW	WE	BW	LE
14	14	5	6	5	14

Waffenloser Kampf (WL 2, Sch 4, Pr 22)

Der Mork kämpft bis zur Kampfunfähigkeit, im Zweifelsfall also bis zum Tod. Weil der Kampf in der Öffentlichkeit mit sehr vielen Augenzeugen stattfindet, ist der Freelancer gut beraten, auf allzu spektakuläre Manöver zu verzichten. Wird der Mork getötet (LE = 0), so löst er sich vor Ort in eine Zettelsammlung auf. Wird er auf eine andere Weise ruhiggestellt, so sackt er kurze Zeit später ins Koma. Am besten auf Anweisung des Freelancers, zur Not aber auch auf Anweisung von Johnny Burton, wird er dann ins Krankenhaus gebracht und dort unter strengster Geheimhaltung untersucht – die Untersuchung sollte am besten von einem Freelancer durchgeführt werden, der über medizinische Kenntnisse verfügt, und kann zeitlich etwas später eingefügt werden. Die Untersuchung ergibt trotz der Andersartigkeit des Wesens eindeutig, dass es schwere innere Verletzungen aufweist, die nicht vom Kampf herrühren (sie sind ebenso wie die geistige Umnachtung eine Folge von Gorfans unausgereifter Prozedur) und denen es einige Stunden später erliegt, bevor es sich in die übliche Zettelsammlung auflöst.

EPISODE 4: COWBOYS

(Nützliche Fertigkeiten: Schauspielerei, Reiten)

Laura hat in der Nähe einer Pferderanch außerhalb von Monaco einen größeren Übertritt gemessen, und die Freelancer fahren dorthin, um die Sache genauer unter die Lupe zu nehmen. Auf der Ranch werden gerade die Kulissen einer Western-Stadt aufgebaut. Sie sollen als Hintergrund für ein Musikvideo dienen, das Tracy Cheng für Usagis neuen Country-Song (eine Cover-Version eines Johnny Cash-Hits) dreht.

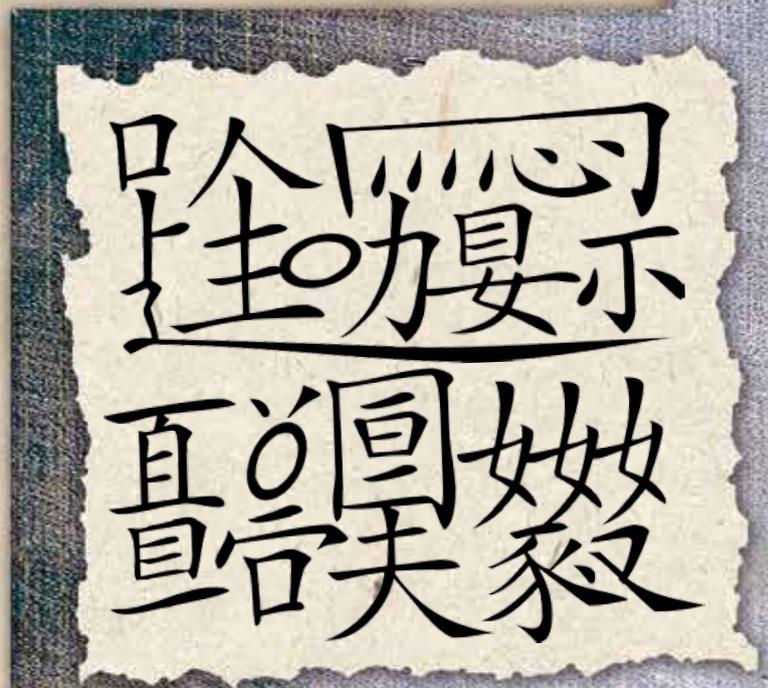
Ein Großteil dieser Episode dreht sich ums Erzählrollenspiel mit einer großen Auswahl von Nichtspielercharakteren, mit denen die Freelancer interagieren können. Es werden deshalb zunächst die anwesenden Personen vorgestellt, und anschließend ein ungefährer Ablauf geschildert. Dieser ist jedoch keineswegs als bindend zu verstehen; statt dessen kann sich die Handlung auf viele verschiedene Arten entfalten. Dabei müssen **keineswegs** alle NSCs zur vollen Entfaltung kommen, statt dessen konzentrieren Sie die Handlung am besten auf die Freelancer und die NSCs, mit denen diese hauptsächlich interagieren, und machen Sie die restlichen NSCs weitestgehend zu Statisten. Versuchen Sie außerdem, Monologe zu vermeiden, bei denen sich zwei oder mehr von Ihnen gelenkte NSCs vor den Augen der (unbeteiligten) Spielercharakteren unterhalten.

PERSONEN

Neben Usagi (Seite 14), Tracy Cheng und Paul Leung (Seite 15) sind folgende Personen anwesend:

- Die Kulissenbauer: Frederic Corbousier und seine Mitarbeiter bauen gerade die Kulissen auf, als die Freelancer eintreffen. Sie blicken immer wieder nervös zu den Charakteren herüber und sind offensichtlich bemüht, ihre Arbeit möglichst schnell zu beenden. Als Grund dafür geben sie bei Nachfragen an, dass sie heute noch einen anderen Auftrag im Stadttheater haben, aber in Wirklichkeit besteht das Problem darin, dass Corbousier zwei seiner Mitarbeiter ohne Aufenthaltsgenehmigung beschäftigt und befürchtet, von den Freelancern an die Polizei verpöffen zu werden.

- Die Kostüm-Crew: Helene Lacro und ihre Mitarbeiter sind für das Schminken und die Kostümierung verantwortlich. Jeder, der gefilmt werden soll, muss vorher geschminkt werden, und sei es nur, damit die verschwitzte Haut nicht in der flirrenden Hitze glänzt.
- Die Film-Crew: Besteht aus zwei Kameralenten samt Assistent, zwei Regie-Assistenten, dem Tontechniker und seinen beiden Assistenten und dem Beleuchter und seinen beiden Assistenten.
- Die Schönlinge: Winfried May, Philippe Le Mason, Jeff Trevort und Zack Brown sind äußerst gut aussehend, schwer von sich eingenommen und körperlich schwach. Sie reißen untereinander dämliche Witze über ihre Mitmenschen, die nur sie selbst lustig finden und haben damit bewusst oder Unbewusst eine Barriere zwischen sich und dem Rest der Crew errichtet.
- Gerard Gaultier, der Besitzer der Ranch, ist ein extrem stoischer und kurzangebundener Mensch, der ständig im monegassischen



Dialekt mit leichtem Sprachfehler vor sich hin murmelt. Das unverblümete Flirten seiner Frau (siehe unten) scheint ihn nicht zu stören, aber das täuscht. Stattdessen ist es einfach so, dass er sich durch nichts aus der Ruhe bringen lässt, selbst dann nicht wenn er im Episodenfinale Quazarit mit dem Trecker anfährt.

- Emilie Gaultier, die Frau des Ranchbesitzers, ist eine handfeste Bäuerin, die mit geröteten Wangen offen und für alle erkennbar mit dem jungen Stallburschen herumflirtet – die Nebenwirkung einer Bezauberung, die Quazarit nicht erwartet hat.
- Pascal Blanchard, der junge Stallbursche, wird von Emilie Gaultier umschwärmt, was ihm offenbar sehr unangenehm ist, aber er kann sich ihr kaum erwehren. Präsentieren Sie ihn zunächst als Opfer, damit die Überraschung später um so größer ist, wenn er sich als Quazarit in sehr guter Verkleidung herausstellt, der eine Bezauberung auf Emilie gewirkt hat und nun mit der unerwartet heftigen Nebenwirkung zu kämpfen hat. Später wird er von einem nervösen Pferd angerempelt und tut so als wäre er verletzt. Danach läuft er mit zwei Krücken herum, die sich als seine beiden getarnten Schwerver herausstellen.
- Hank und Honk Nemours, die debilen Farmarbeiter-Brüder, sind in Wirklichkeit Mumien – getarnt mit Strohhut und Holzfällerhemd, aber von den Freelancern dennoch relativ eindeutig als solche zu erkennen. Allerdings verhalten sie sich unauffällig und die Ranchbesitzer behaupten, dass sie schon immer für sie gearbeitet haben (ein Erinnerungsfälschauber von Quazarit).

ABLAUF

Im Folgenden wird ein möglicher Ablauf der Ereignisse skizziert, der genaue Ablauf richtet sich allerdings stark nach dem Verhalten der Freelancer.

Als erstes werden die Charaktere von Tracy begrüßt und gefragt, warum sie hier sind. Bevor diese eine vernünftige Antwort geben können, schneidet ihnen die redselige Künstlerin aber auch schon den Satz ab und erzählt, dass sie von einem „alten Bekannten“ gebeten wurde, ein Musikvideo zu drehen, und diese Entscheidung schon jetzt bitter bereut. Von der Produktionsfirma hat sie ein dickes Drehbuch erhalten und beklagt sich, dass sie so nicht arbeiten könne und mehr kreative Freiheit benötige (Leung verdreht hinter ihrem Rücken die Augen), außerdem kann sie mit den „Schönlingen“, die später ihren Auftritt als Cowboys haben sollen, nichts anfangen – lieber wären ihr „richtige Kerle“ – wie zum Beispiel die Freelancer.

Falls es den Freelancern gelingt, Tracys Redefluss lange genug zu unterbrechen, um ihr den Grund ihrer Anwesenheit (oder eine passende Ausrede) mitzuteilen und sie nach merkwürdigen Vorkommnissen zu fragen, so antwortet sie, dass ihr nichts aufgefallen sein, das „merkwürdiger als üblich“ sei. Wenn ihr die Freelancer das Gefühl geben, damit durchzukommen, wird sie deren Aufmerksamkeit auf die Schönlinge richten – nicht, weil sie sie verdächtigt, sondern weil sie sie loswerden möchte. Auf jeden Fall stellt sie die Freelancer den restlichen Anwesenden vor. Dabei sollten die Charaktere die Nervosität der Kulissenbauer sowie den Flirt zwischen Emilie Gaultier und Pascal Blanchard bemerken.

Bevor die Charaktere sich zu energisch auf eine dieser beiden Spuren setzen, fällt ihnen ziemlich unmissverständlich auf, dass Hank und Honk in Wirklichkeit Mumien in einer miserablen Verkleidung sind, was jedoch nur die Freelancer erkennen können, während es für die anderen Anwesenden einfach nur zwei bemitleidenswerte, zurückgebliebene Bauerntölpel sind, die keiner Fliege was Zuleide tun können und deshalb in Frieden gelassen werden sollten. Weil sich die Mumien außerdem in keiner Weise aggressiv verhalten (selbst wenn sie provoziert werden), dürfte es den Freelancern schwer sein, sie ohne weiteres aus dem Verkehr zu ziehen.

Wenn Namen für weitere Nichtspielercharaktere brauchen, können Sie sich aus der folgenden Liste bedienen:

Frauennamen

Anne Martin, Bernadette Dupont, Caroline Guerlaine, Cecile Laval, Christelle Henry, Colette Chevalier, Monique Bruel

Männernamen

Bernard Sabatier, Claude Chevallier, Henri Chirac, Jean-Pierre Baffour, Jerome Melville, Vincent Bettencourt

Hier bietet sich ein Slapstick-Abschnitt an, bei dem die Freelancer diverse Ablenkungsmanöver starten, um Hank und Honk unmerklich aus dem Verkehr zu ziehen oder heimlich auszuschalten. Diese Bemühungen sind auch von Erfolg gekrönt, allerdings tauchen immer wieder neue Mumien auf, die Hanks und Honks Platz einnehmen.

Während sich die Freelancer noch umschaun, Fragen stellen oder Mumien aus dem Weg räumen, geht plötzlich ein Pferd durch und galoppiert direkt auf eine Gesprächsgruppe um Usagi zu. Hier können die Freelancer durch beherztes Eingreifen Schlimmeres verhindern und dem verletzten Stallburschen medizinisch versorgen. (Hintergrund: Das Pferd ist durchgegangen, weil es die Aura von Quazarit (dem Stallburschen) gespürt hat.)

Nachdem die Kulissenbauer das Westerdorf aufgebaut und sich rasch verkrümmelt haben, beginnen zunächst die Dreharbeiten mit Usagi (es sind keine gemeinsamen Szenen mit Usagi und den Cowboys geplant). Währenddessen nibbeln die Schönlinge am Buffett, bevor sie reihenweise in Ohnmacht fallen. (Hintergrund: Tracy hat ihnen ein Betäubungsmittel in den Diätjoghurt gekippt, um eine Ausrede zu haben, die Freelancer dazu zu überreden, für sie die Cowboys zu mimen.)

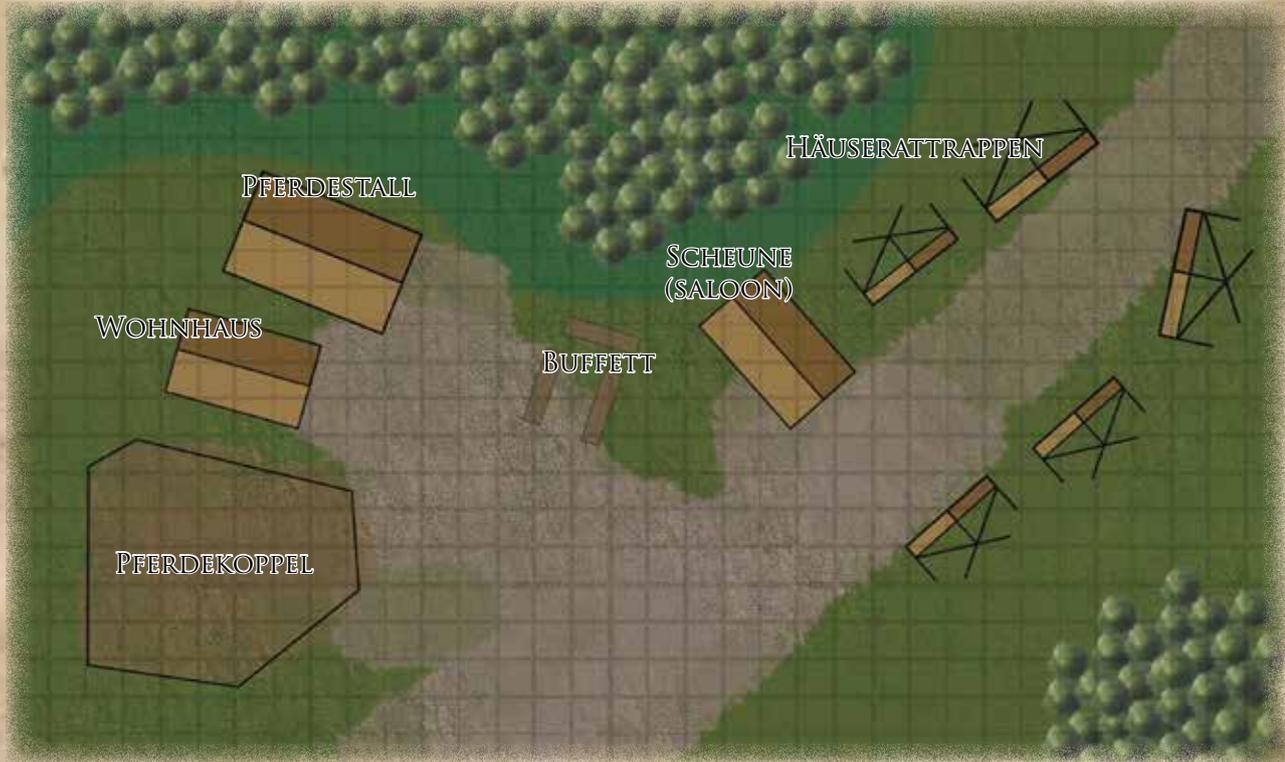
Man zeigt sich bestürzt über den Ausfall der Schönlinge, vor allem Tracy ist untröstlich. Allerdings hat sie sich nach kurzer Zeit wieder im Griff und bittet die Freelancer, für die Schönlinge einzuspringen. Natürlich werden sich die Freelancer dazu bereit erklären und als nächstes als „echte“ Western-Revolverhelden kostümiert. Weil Tracy es jetzt nicht mehr mit zerbrechlichen Unterhosen-Modells zu tun hat, sondern mit harten Kerlen, schreibt sie auch flugs das Drehbuch um und fügt ein paar echte Heldenszenen ein.

Saloon-Posing

Die Freelancer sollen sich vor dem Saloon in Pose bringen und dabei irgendwelche coolen Gesten machen. Hier bieten sich Proben auf Schauspielerei an (wenn ihre Spieler so etwas mögen, kann man einen Teil davon auch ausspielen). Dabei gilt es zu beachten, dass ein Regisseur unter Umständen andere Vorstellung davon hat, was eine gute Aufnahme war, als der Schauspieler, deshalb sollten immer mehrere Takes von derselben Szene verlangt werden und Tracy manchmal Zufriedenheit zeigen, obwohl der Freelancer ein schlechtes Probenergebnis erzielt hat, und umgekehrt.

Reitszene

Die Freelancer (bzw. diejenigen von ihnen, die sich das zutrauen), sollen im halsbrecherischen Tempo mit dem Pferd die Straße herunter auf die Kamera zu reiten und dabei möglichst dramatisch aussehen. Wenn sie wollen, können sie auch noch irgendwelche Stunts probieren. Hier sind Proben auf GE+Reiten gegen MW 15 oder höher erforderlich, je nachdem wie beeindruckend der Stunt ist, den die Freelancer machen wollen.



Poker-Szene

Die Poker-Szene wird draußen inszeniert, weil es sich bei den Western-Gebäuden nur um Kulissen handelt. Die Freelancer sollen sich um den Tisch setzen und Karten spielen. Diese Szene verläuft ähnlich wie beim Saloon-Posing. Zum Schluß sollen die Freelancer noch eine Schlägerei inszenieren.

Schießerei

Bei dieser abschließenden Szene möchte Tracy, dass sich die Freelancer in zwei Gruppen aufteilen und aus beiden Richtungen der Westernstraße schießend und von Deckung zu Deckung hechtend aufeinander zu halten. Bei den Pistolen handelt es sich natürlich um solche mit Platzpatronen, aber während der Schießerei tauchen plötzlich als Cowboys verkleidete, aber mit echten Pistolen bewaffnete Mumien (Werte siehe Seite 19, die Pistolen haben Rw 5 und Sch 4) auf, die versuchen, die Freelancer zu erledigen.

Während dieses Durcheinanders versucht Quazarit zunächst, die Freelancer durch Angriffe aus dem Hinterhalt auszuschalten, und wenn ihm das nicht gelingt, einen direkten Vorstoß auf Usagi zu unternehmen und sie zu entführen. Hier bietet sich eine berittene Verfolgungsjagd an – siehe Regeln für Verfolgungsjagden, *Freelancer Dynamics* Spielerbuch, Seite 22. Wenn es das Finale erlaubt, dann wird der Ranchbesitzer Gaultier am Ende seine Gelegenheit nutzen, es Quazarit so richtig heimzuzahlen:

Plötzlich ertönt ein ohrenbetäubender Lärm und wie aus dem Nichts erscheint völlig überraschend ein Trecker, darauf der Ranchbesitzer Gaultier, stoisch wie eh und je, aber mit einem gefährlichen Glitzern in den Augen. Seine Miene ändert sich auch dann nicht, als der Trecker frontal auf den verdutzten Quazarit trifft und ihn mehrere Meter durch die Luft schleudert, bevor er sich mit letzter Kraft wegteleportiert.

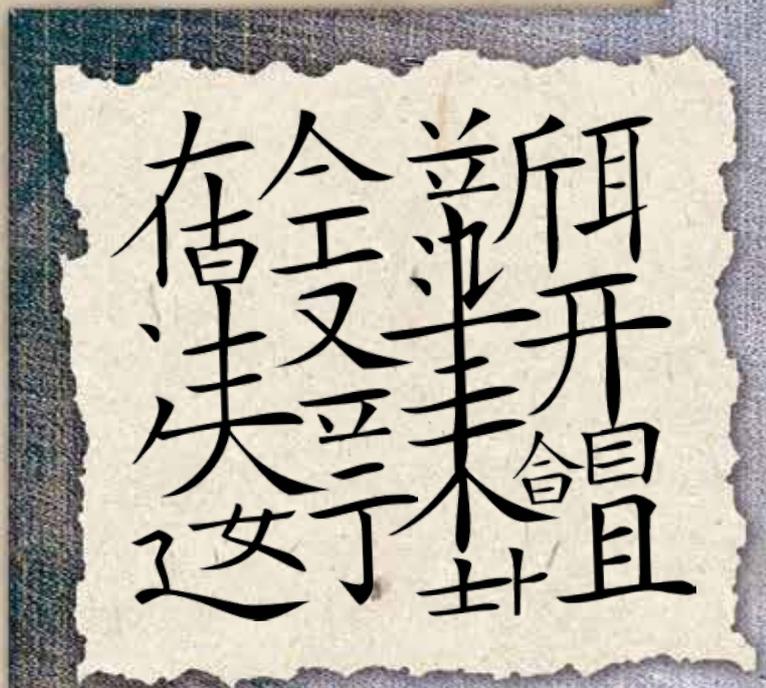
WÄHRENDDESSEN, AN EINEM ANDEREN ORT ...

DIE DUNKLE HALLE, MEHRERE MÄNNER IN PRÄCHTIGEN UNIFORMEN HABEN SICH ZU FÜSSEN DER HERRSCHERIN VERSAMMELT, IN IHRER MITTE KNIET PRINZ QUAZARIT, DEN KOPF GESENKT.

„DIESER DORT“, VERWEIST DIE HERRSCHERIN AUF IHN, „HAT SICH ALS SCHWACH UND UNFÄHIG ERWIESEN. EINEN WIE IHN DULDEN WIR NICHT AN UNSEREM HOF. VERSCHWINDE UND KEHRE NIEMALS ZURÜCK!“

„HERRIN!“ DER PRINZ WIRFT SICH IN DEN STAUB. „BITTE GEBT MIR NOCH EINE CHANCE. ICH HABE EINEN PLAN, DER UNS SCHLAGARTIG EINE GEWALTIGE MENGE ENERGIE LIEFERN WIRD. BITTE GEBT MIR DIE GELEGENHEIT, MEINE EHRE WIEDERHERZUSTELLEN!“

„NUN GUT. EINE LETZTE CHANCE WIRST DU NOCH ERHALTEN. DOCH SEI GEWARNT: SOLLTEST DU SCHEITERN, SO BRAUCHST DU GAR NICHT ERST HIERHER ZURÜCKZUKEHREN. MEIN ZORN WIRD DICH ÜBERALL TREFFEN, EGAL WO DU DICH VERSTECKST.“



EPISODE 5: FULL DRIFT

(Nützliche Fertigkeit: PKW)

Die Freelancer werden von Johnny zu einem Autorennen eingeladen. Die Adresse, die er ihnen gibt, führt sie in die Innenstadt, wo von einer Rennatmosphäre weit und breit nichts zu spüren ist. Das ändert sich allerdings, nach dem sie von zwei Türstehern zu einem Fahrstuhl durchgewunken wurden, der sie in ein unterirdisches Parkhaus bringt, wo bereits „der Mob tobt“: Dröhnende Motoren, quietschende Reifen, der Geruch von Öl und Gummi, und gut gelaunte High-Society-Zuschauer mit ihrem Anhang. Die Freelancer sind bei einem Drifting-Wettbewerb gelandet, bei dem ihnen einige alte Bekannte und auch einige neue Gesichter über den Weg laufen (die Vorstellung der Rennteilnehmer übernimmt am besten einer der anwesenden NSCs, mit dem die Freelancer bereits vertraut sind):

Johnny Burton

Burton fährt als Ausrichter des Wettbewerbs nicht beim Turnier mit, nutzt aber die Gelegenheit, unter lautem Beifall des Publikums mit seinem modifizierten Toyota Chaser ein paar Runden zu drehen. (Wenn die Spieler den Eindruck gewinnen, dass Burton als mächtigster Freelancer in Monaco Ihr „Spielleiter-Liebling“ ist, dann ist das für den weiteren Verlauf der Kampagne perfekt.)

Sokrates P

Der Rapper tritt selbst nur als interessierter Zuschauer und Autoliebhaber auf, in den Reihen seiner Buddys gibt es aber ein paar Fahrer, die sich zu qualifizieren versuchen, und ein paar begabte Mechaniker, die sich um die Wartung von Freelancer-Fahrzeugen kümmern können (siehe unten). Wenn sich die Freelancer noch nicht mit Sokrates angefreundet haben (z.B. beim Karaoke-Wettbewerb, Seite 27), können sie das nun nachholen. Charaktere, die am Rennen teilnehmen wollen, aber keinen eigenen passenden Wagen besitzen, können von Sokrates einen aus seiner Sammlung ausgeliehen bekommen.

Keiichi Tsuchikemuri, der „Dust King“

Der etwa 50jährige Japaner, der als einer der Begründer des Drifting-Motorsports gilt und von allen nur „Dust King“ genannt wird, ist ein Ehrengast der Veranstaltung und fungiert als Punktrichter.

Ace

Auf etwas raue Weise gutaussehende Mechanikerin, die mit voller Leidenschaft dabei ist und sich ihren Wagen (einen Nissan Skyline) aus zusammengesparten Teilen selbst zusammengebaut und modifiziert hat. Wenn einer der Freelancer mit seinem eigenen Sportwagen teilnehmen möchte, kann sie diesen mit einigen gezielten Handgriffen für das Drifting modifizieren (siehe Drifting-Bonus, Seite 38).

Piere Leplas

Auch Piere ist natürlich wieder mit von der Partie und erweist sich als harter Brocken für seine Herausforderer, aber gleichzeitig auch als vollendeter Sportsmann. Eventuell haben die Freelancer hier die Möglichkeit herauszufinden, dass er ein latenter Emorpher ist (siehe Seite 14). Er fährt einen modifizierten Ford Mustang.

Vincent Tuti III.

Der auf Kautions zurück auf die Strasse gelassene Vincent hat die Freelancer als seine Nemesis noch gut in Erinnerung. Er fährt einen extrem modifizierten Spezialwagen, der das zugrunde liegende Modell eines Toyota Lexus IS kaum noch erkennen lässt und vor Ort das teuerste Auto darstellt. Leider kann sein eigenes autofahrerisches Talent keineswegs damit mithalten, so dass er zu einem gefressenen Fressen für die Freelancer werden sollte.

Emil Rouchard

Der mehrjährige Gewinner des Turniers wird auch dieses Mal als Favourite gehandelt. Der junge Mann ist äußerst schüchtern und hat seine weiße Kappe tief ins Gesicht gezogen. Wenn er angesprochen wird, reagiert er verlegen und sucht nach einer Möglichkeit, das Gespräch möglichst schnell zu beenden. Er fährt einen Nissan 240SX und ist das von Quazarit auserkorene Ziel.

Der Schwarze Ritter

Schwarze Motorradkleidung, Motorradhelm und ein pechschwarzer Dodge Charger SRT-8 sorgen für einen beeindruckenden Auftritt des letzten Überraschungsteilnehmers des Qualifikationsrennens. Ansonsten schweigt er und lässt sich nicht auf Unterhaltungen ein. Es handelt sich um Quazarit, und er hat einen Plan.

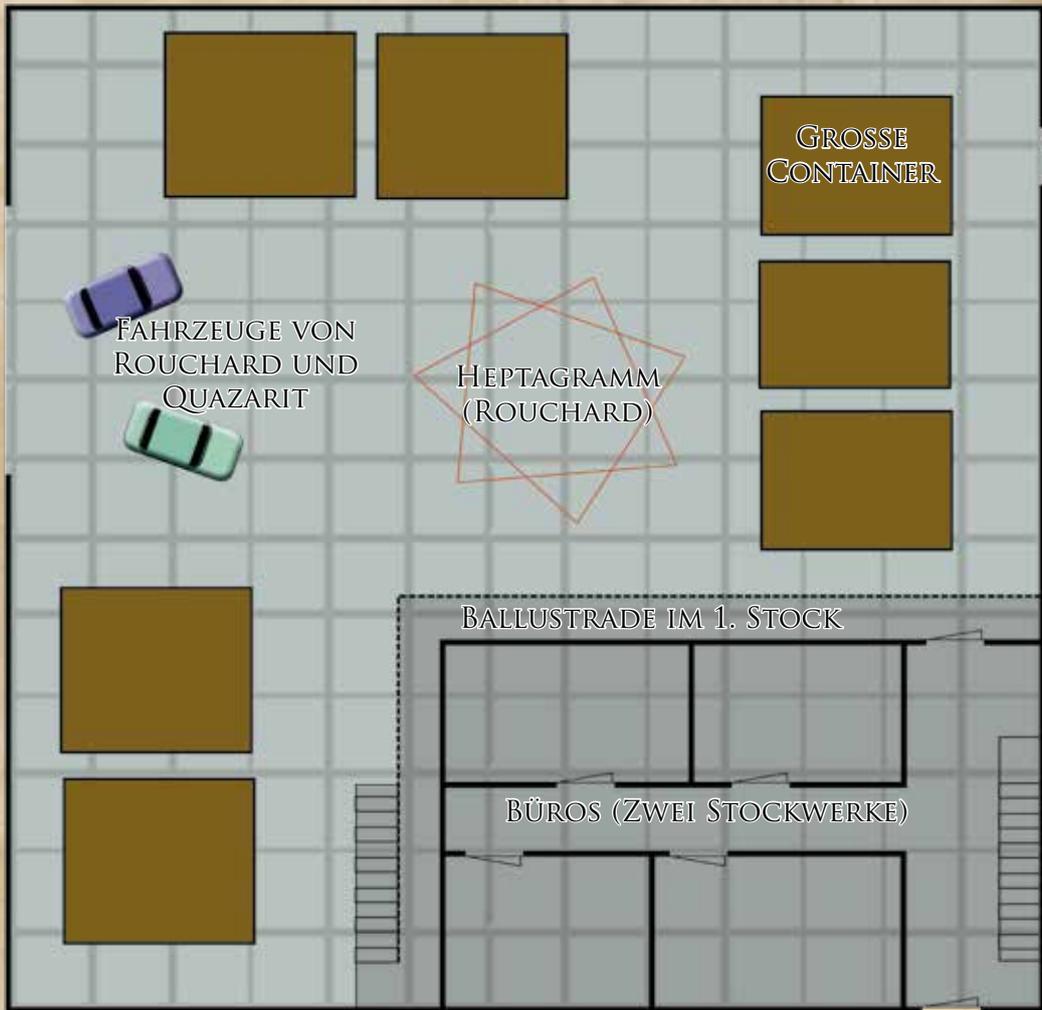
ABLAUF

- In der Nacht zuvor hat Quazarit einen Zauber auf Emil Rouchards Kappe gewirkt. Die Kappe ist Emils Glücksbringer, und obwohl er ein komisches Gefühl hatte, als er sie aufsetzte, hält er daran fest, sie während des Rennens zu tragen.
- Die Freelancer treffen ein und unterhalten sich mit den anwesenden Teilnehmern und Zuschauern (Auffrischung alter Freund- und Feindschaften, Kennenlernen neuer Leute, Erklärung der Regeln). Mindestens zwei von ihnen sollten sich dazu ermuntern lassen, am Rennen teilzunehmen. Sie bekommen einen Wagen gestellt oder erhalten eine kurze Modifikation ihres eigenen Wagens.
- Kurz vor Ende der Qualifikationsrunde taucht der Schwarze Ritter auf und fährt eine perfekte Runde, die sogar Rouchards Qualifikationsergebnis übertrifft. Danach steigt er aus und zeigt herausfordernd in Richtung des Champions. Eine Sensation!
- Nun beginnt der Wettkampf. Mindestens einer, besser zwei Freelancer sollten am Rennen teilnehmen. Ausgewürfelt werden nur die Rennen, an denen die Freelancer teilnehmen, die restlichen werden je nach Bedarf nacherzählt. In der ersten Turnierrunde sollte jeweils ein Freelancer gegen Vincent Tuti III. und Piere Leplas antreten, ab der zweiten Runde treffen die Freelancer dann aufeinander. Spätestens im Halbfinale sollte nur noch ein Freelancer übrig sein, der gegen den Schwarzen Ritter antritt und verliert.
- Im Finale kommt es wie erwartet zum Aufeinandertreffen von Rouchard und dem Schwarzen Ritter, der in den vorhergehenden Rennen bereits durch seine Gnadenlosigkeit aufgefallen ist. Zunächst ist Emil der Verfolger, allerdings gelingt es ihm, seinen Konkurrenten in der zweiten Kurve zu überholen. Dann jedoch scheint er zunehmend die Kontrolle über sein Fahrzeug zu verlieren (Sabotage-Zauber durch Quazarit) und gibt die Führung wieder ab und liegt auch sonst in der Kurvenwertung deutlich zurück. In der letzten Kurve setzt er alles auf eine Karte, indem er den Schwarzen Ritter ein weiteres Mal zu überholen versucht. Tatsächlich gelingt ihm diese fast unmögliche Großtat durch pure Willenskraft – genau auf diesen Moment hat Quazarit allerdings gewartet: Die Freelancer haben das Gefühl, als würde ihnen jemand den Boden unter den Füßen wegziehen, während sich Rouchards Kappe in ein oktopusartiges Wesen verwandelt und in einer gewaltigen magischen Entladung die Kontrolle an sich reißt.
- Rouchard gewinnt das Rennen. Anstatt allerdings aus seinem Wagen auszusteigen und sich der applaudierenden Menge zu zeigen, drückt er das Gaspedal durch und macht sich aus dem Staub – dicht gefolgt vom Schwarzen Ritter. Rouchard wurde von der Magie der verzauberten Kappe überwältigt und fährt von ihr kontrolliert an einen abgelegenen Ort in der Hafengegend, wo ihn

Quazarit seine Lebensenergie rauben will. Die Freelancer, die als einzige den Vorfall mitbekommen haben, sollten den beiden folgen und versuchen, Rouchard zu retten – falls sie nicht von allein darauf kommen, werden sie von Burton darauf hingewiesen.

- Es schließt sich eine Verfolgungsjagd (*Freelancer Dynamics* Spielerbuch, Seite 22) an, bei der der Schwarze Ritter versucht, die Freelancer abzulenken, aber ohne Erfolg. Auch Rouchard ist durch die Beeinflussung der Kappe nicht mehr der geschickte Fahrer, der er noch während des Rennens war, so dass es den Freelancern gelingen sollte, ihm bis zu einem Lagerhaus im Hafen zu folgen.

- Im Lagerhaus kommt es zum Kampf gegen Quazarit und seine Mumien und Nekro-Golems. Anfangs konzentriert sich der Rabenprinz noch darauf, die Lebenskraft des inzwischen bewusstlos in einem Heptagramm liegenden Rouchard abzusaugen. Die Freelancer haben eine halbe Minute (6 Runden) Zeit, das Oktopus-Wesen auf Rouchards Kopf durch einen gezielten Angriff (Verteidigungswert 20, 10 Lebenspunkte oder einmalig 6 Lebenspunkte) zu zerstören oder das Heptagramm zu beschädigen – hierzu muss die Hälfte der mit Kreide aufgemalten Heptagrammzeichnung verwischt werden, was insgesamt 5 Handlungen erfordert, die nur angrenzenden Charakteren erlaubt ist, aber beliebig auf die Charaktere aufgeteilt werden dürfen. Gelingt es ihnen nicht, so wird Rouchard all seiner Kraft beraubt und stirbt, während Quazarit seine Aufgabe erfüllt hat und an den Hof von Lorgon zurückkehren darf, während er den Rest des Gefechts seinen Untergebenen überlässt. Gelingt es den Freelancern dagegen, Rouchard zu retten, so ist Quazarit gescheitert und hat damit seine letzte Chance vertan, sich von seinem Versagen bei den vorherigen Begegnungen mit den Freelancern reinzuwaschen. Hasserfüllt schaltet er seinen Schutzzauber ab (Seite 16) und kämpft bis zu seiner endgültigen Vernichtung gegen seine Widersacher.



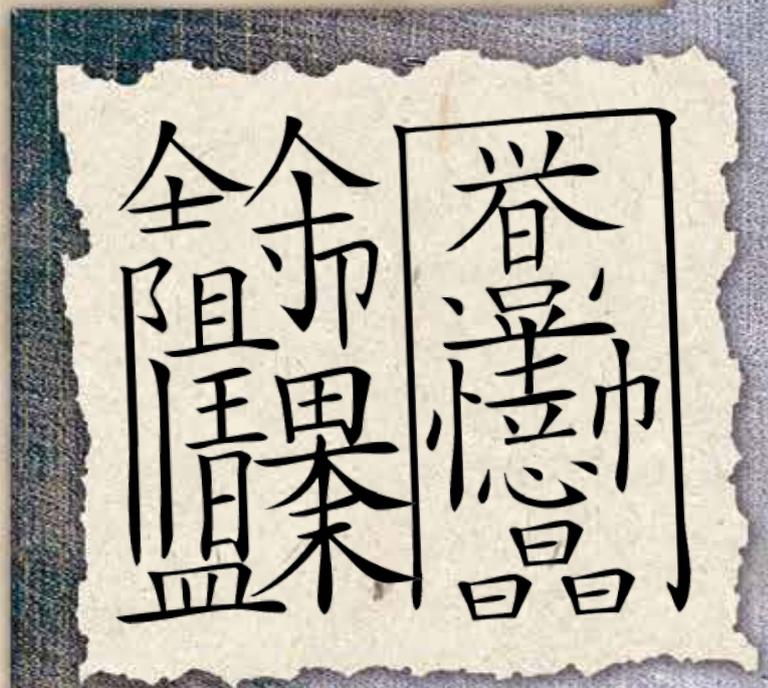
Ergebnis oft zu einer Wiederholung kommt. Ein Drifting-Rennen vereint die ungezügelte Kraft der Motoren mit der kunstfertigen Kontrolle der Fahrer, oder anders ausgedrückt „es funktioniert so ähnlich wie Eiskunstlauf, nur erheblich schneller und lauter.“

Der Wettkampf

Bei einem regulären Drifting-Wettkampf wird in Solo-Wertung (Tansou) und Tandem-Wertung (Tsuisou) unterschieden. Beim

DRIFTING

Als „Drifting“ wird im Motorsport das gezielte Über- oder Untersteuern eines Fahrzeugs in einer Kurve bezeichnet, um ein Maximum an Bewegungsenergie zu behalten und möglichst frühzeitig aus der Kurve heraus beschleunigen zu können. Bei einem Drifting-Rennen geht es sogar ausschließlich um die Kunstfertigkeit des Driftens – es ist nicht wichtig, eine gute Zeit zu erzielen oder als erster über die Ziellinie zu kommen. Statt dessen wird die Fertigkeit des Fahrers von Punktrichtern bewertet, wobei auch die Meinung der Zuschauer einbezogen wird, so dass es bei einem engen



Parkhaus-Rennen in Monaco gibt es eine Solo-Wertung für jeden Fahrer, um seine Qualifikation für das anschließende Tsuisou-Turnier zu bestimmen, bei dem jeweils zwei Fahrzeuge gegeneinander antreten. Der Parcours geht über zwei Etagen des Parkhauses und wird von Reihen aus frenetischen Fans gesäumt. Insgesamt gilt es, vier Kurven mit unterschiedlichen Anforderungen (gekennzeichnet durch die Drift-Linie, den die Hochachse des Fahrzeugs im Idealfall nicht verlassen soll) zu bewältigen.

Die Fahrzeuge

Für den Wettkampf zugelassen sind Sportwagen mit einem Fahrzeugwert von 20.000 Euro aufwärts. Freelancer, die teilnehmen wollen, aber über keinen eigenen Wagen verfügen, bekommen von Sokrates P einen Wagen aus seiner Sammlung geliehen. Optimale Drifting-Fahrzeuge zeichnen sich durch ein leichtes bis mittelschweres Gewicht und einen Heck-Antrieb aus und verfügen über ein spezielles Tuning. Regeltechnisch äußert sich dies in einem Drift-Bonus, der beim Drifting auf den Manöverwert des Fahrzeugs addiert wird. Für jeweils 4 Punkte Driftbonus, den man einem Fahrzeug verleiht, sinkt sein Manöverwert um 1 (eine Absenkung unter 0 ist nicht erlaubt) – bei einer Beschädigung kann anstelle eines Schadenspunktes der Driftbonus um 4 gesenkt werden.

Selbst wenn es gelingt, ohne Anzuecken durch die extrem engen Kurven zu kommen, verlangt das Driften einem Fahrzeug das Äußerste ab, so dass der Driftbonus nach jedem Rennen (siehe unten) um 2 Punkte sinkt – auch unter 0! Eine eilige Wartung zwischen den Rennen erfordert eine Probe auf HW+Fahrzeugmechanik gegen MW 25. Bei einem knappen Erfolg wird ein verlorener Punkt repariert, bei einem normalen Erfolg zwei verlorene Punkte und bei einem eleganten Erfolg sogar bis zu drei verlorene Punkte, während ein normaler Misserfolg den Verlust eines weiteren und ein dramatischer Misserfolg den Verlust von zwei weiteren Punkten bewirkt. Wenn ein Freelancer seinen Wagen von einem von Sokrates Mechaniker-Kumpels warten lässt, bekommt er zwischen den Rennen 1 Punkt repariert. Gelingt es einem Freelancer, Ace oder Sokrates' Reparaturspezialistin Reiko für die Wartung zu gewinnen, bekommt er zwischen den Rennen sogar 2 Punkte repariert. Ace steht zur Verfügung, nachdem sie frühzeitig gegen den Schwarzen Ritter ausgeschieden ist, und bietet sich gerne einem Freelancer an, wenn sie vorher schon ins Gespräch gekommen sind und eine gewisse Sympathie füreinander entwickelt haben, während Reiko sich nur von gutem Technobabble (gelungene PKW- oder Fahrzeugmechanik-Probe gegen MW 25) verlocken lässt. Ein Fahrzeug, dessen Driftbonus unter -4 sinkt, ist nicht mehr fahrtüchtig und scheidet aus dem Rennen aus.

Drift-Spezialisten

Auf Wunsch darf einer der Freelancer sich (auch nachträglich) als Drift-Spezialist ernennen. Er senkt dann seinen PKW-Fertigkeitswert permanent um 1 und bekommt einen Spezialisierungsbonus von +4.

Die Solo-Wertung

Die Solo-Wertung besteht aus vier Drifting-Proben (HW+PKW+Spezialisierungsbonus+Manövrierfähigkeit+Driftbonus+1W20). Bei jeder Probe muss ein Ergebnis von mindestens 15 erzielt werden, oder das Fahrzeug eckt an (Beschädigung) und der Fahrer wird disqualifiziert. Um die Zuschauer zufriedenzustellen, sind Ergebnisse von jeweils 25 notwendig. Alles, was darüber hinausgeht, weckt im entsprechenden Maße die Begeisterung der Zuschauer. Für den Qualifikationswert werden alle Probenergebnisse addiert,

allerdings abzüglich der Manövrierfähigkeit und dem Driftbonus des Fahrzeugs, weil die Punktrichter eine gute Vorstellung von den Möglichkeiten der Fahrzeuge haben und sich deshalb auf die reine Fähigkeit des Fahrers konzentrieren können.

Tsuisou

Nun treten die sechzehn Fahrer mit den höchsten Qualifikationswerten in Zweier-Paarungen gegeneinander an, ermittelt durch den Qualifikationswert (aber vom Spielleiter insofern beeinflusst, dass die Spieler gegen bestimmte Gegner antreten, siehe oben).

Die Tsuisou-Wertung besteht aus acht vergleichenden Drifting-Proben. Bei den ersten vier Proben stellt der besser Qualifizierte das Führungsfahrzeug dar, während bei den letzten vier Proben der niedriger Qualifizierte in Führung ist. Der Wechsel erfolgt zwischen der vierten und fünften Probe. Zusätzliche Überholmanöver sind nicht erlaubt, es sei denn sie erfolgen in einer Kurve – siehe unten.

Vor jeder Drifting-Probe darf der Führende versuchen, die Lücke zum Verfolger zu vergrößern, indem er eine Probe auf HW+PKW+Beschleunigung gegen Mindestwurf 30 ablegt. Bei einem Erfolg erleidet der Verfolger einen Malus von -5 auf die folgende Drifting-Probe, bei einem Misserfolg erleidet dagegen der Führende einen Malus von -5 auf seine folgende Drifting-Probe.

Bei der Drifting-Probe würfelt immer zuerst der Führende und dann der Verfolger. Gewinner des Vergleichs ist derjenige, der das höhere Ergebnis erzielt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Verfolger, weil er das Manöver des Führenden haargenau nachahmt.

In der zweiten und vierten Kurve (zweite, vierte, sechste und achte Drifting-Probe) kann der Verfolger außerdem versuchen, den Führenden zu überholen. Er darf dies ankündigen, nachdem der Führende seine Probe gewürfelt hat, und erleidet dann einen Malus von -10 auf seine Probe. Gelingt es ihm trotzdem, ein höheres Ergebnis zu erzielen als der Führende (ein Gleichstand geht in diesem Fall an den Führenden), so hat er das Rennen so gut wie gewonnen, es sei denn dem anderen Fahrer gelingt ein ähnliches Überholmanöver.

Sieger einer Tsuisou-Runde ist derjenige mit den meisten gelungenen Überholmanövern in Kurven. Liegt hier ein Gleichstand vor, so gewinnt derjenige, der die meisten vergleichenden Drifting-Proben gewonnen hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, so entscheidet das Publikum anhand des Rennverlaufs – was meistens darauf hinausläuft, dass die Runde wiederholt wird.

EPISCHES GEFECHT

Wenn Sie das finale Gefecht gegen Quazarit episch gestalten wollen, können Sie seine Stufe um 4 bis 5 höher ansetzen als die der Freelancer (entgegen der üblichen 2 bis 3) und ihm die Möglichkeit einräumen, während des Gefechts noch Verstärkung herbeizurufen. Im Gegenzug nimmt das gesamte Freelancer-Ensemble am Kampf teil: In der ersten Runde steht nur das Team, das dieses Abenteuer gespielt hat; ab Runde 4 erscheint am Ende jeder Runde ein weiterer Freelancer des Ensembles, bis auch alle Zweit- (und Dritt-)Charaktere der Spieler anwesend sind, wobei jeder Spieler seine Freelancer steuert.

Nach dem finalen Gefecht haben sich die Freelancer einen **Stufenaufstieg** (auf die 7. Stufe) redlich verdient. Mit der Vernichtung des ersten Rabenprinzen endet auch der erste Akt der Dynamics-Kampagne.

2. ART: GORFAN ROURGE

EPISODE 6: NEUE GEFAHREN

(Nützliche Fertigkeit: Wassermagier und Feuerwehrspezialisten haben die Möglichkeit, einen Brand zu löschen.)

In der ersten Hälfte dieser Episode kommt es auf eine hohes Erzähltempo an, bei dem sich die Ereignisse überschlagen und die Freelancer über ganz Monaco verteilt zum Handeln gezwungen sind. Die Charaktere (und mit ihnen die Spieler) sollten keine Gelegenheit erhalten, über die Geschehnisse nachzudenken. Erst in der zweiten Hälfte wird das Tempo dann herausgenommen; die Freelancer kommen zusammen, um einige wichtige Informationen über Arkadien und ihre bevorstehende Mission zu sammeln.

Selbst wenn sich die Freelancer bis jetzt vorbildlich diskret verhalten und ihr gesellschaftliches Ansehen gesteigert haben, sollte die Verfolgungsjagd durch halb Monaco in der vorhergehenden Episode genug Kollateralschaden verursacht haben, um sie zumindestens für den Augenblick in ein schlechtes Licht zu rücken. Siedeln Sie die erste Szene im Krankenhaus an, wo einer der Charaktere einen Patienten besucht, der bei der Verfolgungsjagd verletzt wurde – möglicherweise auch mit dem Ziel, diesen Patienten teilweise zu heilen (eine vollständige „Wunderheilung“ wäre wiederum reichlich indiskret). Auch der Polizeipräsident ist anwesend, um sich bei dem Patienten für das Vorgehen der Freelancer zu entschuldigen und dem anwesenden Charakter später draußen auf dem Gang schwere Vorwürfe zu machen. (In einer Testrunde kam Ace zu Schaden, die sich dann als Tochter des Polizeipräsidenten herausstellte).

Der Polizeipräsident setzt den Freelancer über die wahren Gründe seines Hierseins ordentlich unter Druck, aber bevor es richtig unangenehm wird, bricht nebenan ein Tumult aus, und eine Mumie rennt an dem Charakter vorbei. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd, bei der die „Mumie“ nur auf Flucht aus ist und dabei andere Patienten rücksichtslos aus dem Weg stößt, springt sie schließlich aus einem Fenster des 8. Stockwerks und schlägt ganz in der Nähe eines anderen Freelancers, der beim Wagen gewartet hat, auf den Boden auf.

Szenenwechsel zu einer ähnlichen Szene wie beim Cafe-Zwischenfall (Seite 33) – wählen Sie am besten einen passenden Hintergrund aus, der zum Hobby des oder der beteiligten Freelancer passt. Je nachdem, wie viele Spieler teilnehmen, können Sie mehrere diese Szenen schildern, bei denen es jeweils zum Kampf gegen einen berserkenden Wilden kommt. In allen Fällen sollten die Freelancer mit den Berserkern relativ leichtes Spiel haben.

Szenenwechsel zurück zum Krankenhaus. Die „Mumie“ liegt zerschmettert am Boden und löst sich schließlich in eine Zettelflut auf, wobei ihre Verbände allerdings zurückbleiben, was sie sonst nicht tun. Der Freelancer könnte hier in Erklärungsnot gegenüber dem Eintreffenden Krankenhauspersonal geraten, aus der er sich mit etwas Autorität jedoch herausreden kann. Die angebliche Mumie war in Wirklichkeit das nicht identifizierte Opfer eines schweren

Verkehrsunfalls (es ist vor einen fahrenden LKW gelaufen), daher die zahlreichen Verbände.

Bevor die Freelancer noch große Überlegungen anstellen können, gibt es eine Notfallmitteilung von Laura: Über Polizeifunk wurde ein Amokläufer im Hafen gemeldet, der bereits drei Personen mit einem Messer teils schwer verletzt und eine Geisel genommen haben soll. Kurz vorher hat es auch mehrere Ausschläge des neuen Peilsystems gegeben, einen im Hafen und einen an den jeweiligen Orten, an denen die anderen Freelancer ihre Begegnungen hatten. (Das neue Peilsystem besteht aus mehreren fest installierten Antennen, die über ganz Monaco verteilt aufgestellt wurden und deren Daten in Lauras Wohnmobil zusammenlaufen.)

Die Berserker, die von den anderen Freelancern besiegt wurden, sterben kurze Zeit später (selbst wenn sie nur leicht verletzt wurden) und zerfallen zu Zetteln. Während die Charaktere auf dem Weg zum Hafen sind, meldet Laura einen weiteren Ausschlag des Peilsystems im Norden der Stadt.

Im Hafen hat die Polizei ein Lagerhaus umstellt, in dem sich der Amokläufer verschanz hat. Im Moment wartet man noch auf eine Sondereinheit aus Nizza, aber die Charaktere können natürlich auf ihren eigenen Sonderstatus pochen, um vorge lassen zu werden. Die Lagerhalle steht voller Container, so dass ein Anschleichen relativ problemlos möglich ist. Der Amokläufer ist auch viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt, rennt auf und ab und scheint orientierungslos. Seine „Geisel“ ist ein junger



Mork-Berserker



Priester, der in Wirklichkeit freiwillig hier ist und dem leidenden Wesen helfen will. Er wird sich deshalb auch schützend vor ihn stellen, wenn die Charaktere zu rabiat vorgehen. Er macht sie darauf aufmerksam, dass der Amokläufer schlimme innere Qualen leidet. Mit dem richtigen Auftreten kann man den Berserker tatsächlich beruhigen und ihm einige Worte in einer völlig fremdartigen Sprache entlocken. Er wiederholt immer wieder die selben, unverständlichen Worte. Mit Einfühlungsvermögen können ihn die Charaktere eine Weile ruhigstellen, doch dann erleidet er plötzlich einen Wutanfall und greift alles an, was sich bewegt. 5 Minuten später ist er tot und löst sich auf.

Wenn sich einige der Charaktere in der Zwischenzeit in den Norden der Stadt begeben haben, sehen sie dort ein Wohnhaus in Flammen stehen. Eine völlig verstörte Augenzeugin berichtet, dass jemand in den Heizungskeller eingedrungen sei und dort alles kurz und klein geschlagen habe. Der Hausmeister und einige andere seien losgezogen, um ihn aufzuhalten, aber dann sei plötzlich der gesamte Keller explodiert. In dem Haus sind noch viele Leute, die gerettet werden müssen, und die ersten Feuerwehrgewagen kommen gerade erst an. Hier können die Freelancer ihre Kräfte zur Abwechslung mal bei einer Rettungsmission unter Beweis stellen. Die Fähigkeiten des Wassermagiers sind natürlich besonders gefragt, aber mit etwas Einfallsreichtum und Improvisation können auch die anderen Charaktere etwas zum Erfolg beitragen.

Laura meldet einen weiteren Neuankommling, diesmal im Stadtzentrum in der Nähe des Casinos. Dort angekommen finden die Freelancer erst einmal nichts Ungewöhnliches vor. Ein bißchen Herumgefragt führt sie dann zu einem Mann, der im Park sitzt und durch seltsame Zuckungen aufgefallen ist. Tatsächlich handelt es sich um Abel, der wie die anderen von Gorfan als Versuchskaninchen geschickt wurde (siehe Seite 13). Die Zuckungen sind ein Nebeneffekt seiner Reise, geistig ist er dagegen als einziger intakt geblieben. Wenn er merkt, dass die Charaktere sein Kauderwelsch nicht verstehen, versucht er sich auf andere Weise verständlich zu machen. Er kennt einzelne Worte der alten Sprache der Fayuma, die dem Französischen sehr ähnlich ist. Mithilfe eines Zettels, auf dem er Symbole malt (Mumien, Pyramiden, ein Bergwerk, Soldaten, ein böses Gesicht für den Herrscher Gorfan, usw.), sowie einzelnen Worten, die er von den Spielern aufschnappt und zu verstehen scheint, sollte es ihm gelingen, sich den Freelancern (Spielern) verständlich zu machen. Er weiß, dass seine Zeit begrenzt ist und er möchte sie nutzen, um die Freelancer (die er „Legende“ nennt) auf seine eigene missliche Lage aufmerksam zu machen und ihre Hilfe zu erbitten. Die Charaktere haben kaum eine Stunde mit ihm, bevor er sich vor ihren Augen in eine Zettelflut auflöst. Folgende Informationen sollten die Freelancer erhalten:

- Abel stammt aus der Welt Arkadien. In dieser Welt leben viele verschiedene Rassen intelligenter Lebewesen, von denen die Morks – seine eigene Rasse – zahlenmäßig eine deutliche Mehrheit darstellen. Die Morks unterteilen sich allerdings in viele verschiedene Kulturen. Er gehört dem Volk der Nirun an, das kleiner und hellhäutiger als die anderen Völker ist und sich deshalb und wegen ihrer geringeren technologischen Entwicklung einem erheblichen Rassismus ausgesetzt sieht. Die Nirun stehen unter der Knute der Induk, der gegenwärtig mächtigsten Mork-Kultur von Arkadien.
- Die meisten anderen Rassen von Arkadien kennt Abel nur vom Hörensagen. Menschen gibt es auf Arkadien nicht, allerdings soll es einmal eine Rasse gegeben haben, die so ähnlich ausgesehen

haben soll wie die Menschen, die sogenannten Fayuma. Die letzten Angehörigen dieser Rassen sind vor über tausend Jahren gestorben. Zurückgelassen haben sie riesige Nekropolen, in denen Pyramiden Millionen von Mumien liegen.

- Bei den Mumien, denen die Freelancer bereits in Monaco begegnet sind handelt es sich wahrscheinlich um Kriegsmumien. Kriegsmumien sind die Überreste einer Energiegewinnungstechnologie, die auf dem Abzapfen der Konservierungszauber der Fayuma-Mumien beruht. Nachdem eine Mumie komplett abgezapft wurde, ist immer noch Restenergie vorhanden, die sich nutzen lässt, um sie mithilfe nekromantischer Rituale für einen gewissen Zeitraum in den Kriegsdienst zu pressen. Solche Mumien sind perfekte Befehlsempfänger: Zäh, dumm und ihrem Erschaffer absolut loyal ergeben.
- Wenn die Freelancer nach Quazarit und Lorgon fragen, kann ihnen Abel nicht weiterhelfen. Von einem Prinz Quazarit hat er noch nie gehört, und Lorgon könnte dem Namen nach zum Staatenbund von Malakar gehören, der von machtgerigen Magokraten regiert wird.
- Abel wird in einer Festung namens Nirvenheim zusammen mit mehreren hundert Angehörigen seines Volkes gefangen gehalten und als Sklaven missbraucht. (Dies stimmt nur teilweise: eigentlich sind die Nirun in Nirvenheim frei und können jederzeit gehen, aber sie werden durch niedrigste Löhne in einer Abhängigkeit gehalten). Regiert wird Nirvenheim von einem Tyrannen namens Gorfan Rourge. Dieser Gorfan zwingt Sklaven wie Abel dazu, sich mittels eines extrem schmerzhaften Rituals in die Welt der Menschen transportieren zu lassen, wobei er es auf die körperliche Energie der Menschen abgesehen hat, die sich laut Gorfan ähnlich der Energie der Fayuma-Mumien nutzen lässt. Außerdem kann Abel berichten, dass Gorfan in seinem Palast einen lebenden Menschen in einer seltsamen Apparatur gefangen hält. Wer dieser Mensch ist und wo er herkommt, weiß Abel nicht.
- Gorfan ist offiziell ein Statthalter der Vereinigten Staaten von Induk, auch wenn er sich in der abgelegten nördlichen Bergwerksfestung von Nirvenheim mit Experimenten beschäftigt, von denen seine Vorgesetzten besser nichts mitbekommen sollten. Er ist außerdem ein kompetenter Erzmagier.
- Bevor Abel in die Menschenwelt teleportiert wurde, fand das selbe Ritual mit einigen anderen Nirun statt, die allesamt tot und körperlich entstellt zurückkehrten. Es sieht so aus, als ob Gorfan seine Sklaven verheizt, um das fehlerhafte Transportritual zu verbessern, bevor er seine eigentliche Armee schickt.
- Abel bittet die Menschen (bzw. die Freelancer, die er für Vertreter der Menschheit hält), nach Nirvenheim zu reisen, um Gorfan zu stürzen und die Nirun zu befreien. Im Gegenzug verspricht er den Freelancern, dafür zu sorgen, dass der von Gorfan gefangene Mensch befreit wird und keine weiteren Überfälle mehr auf die Menschen stattfinden. (Abels Hauptmotivation ist natürlich etwas weniger uneigennützig und besteht vor allem darin, seine eigene Haut zu retten, indem Gorfan aus dem Weg geschafft wird, bevor er die Gelegenheit bekommt, Abel ein weiteres Mal durch das offensichtlich fehlerhafte magische Transportritual zu schicken und dadurch einer tödlichen Gefahr auszusetzen.)
- Die Mannstärke von Gorfans Schergen schätzt Abel auf etwa 300. Die meisten davon sind dürftig ausgebildete, unmotiviertere Halsabschneider, die mit der Aufsicht der Sklaven beschäftigt sind, aber es gibt auch einige loyale und kampfstärke Leibgardisten.

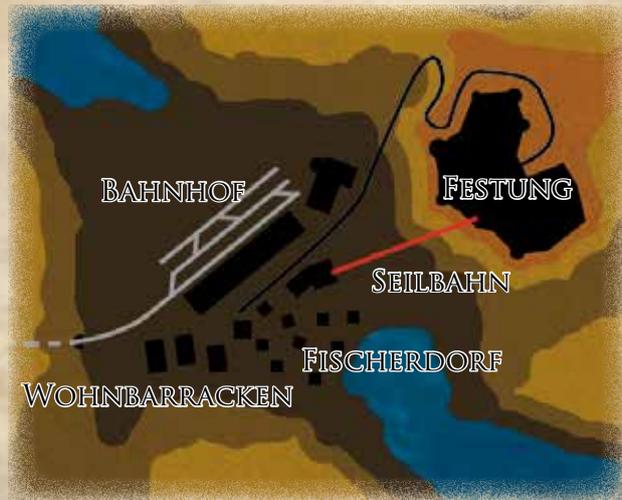
EPISODE 7: IN DIE HÖHLE DES LÖWEN

(Nützliche Fertigkeit: Heimlichkeit)

Die Freelancer haben nun zum ersten Mal eine Spur, die sie nach Arkadien führt, allerdings fehlt ihnen noch die Möglichkeit, dorthin zu reisen. Zum Glück arbeitet Laura schon seit einer Weile an einer Technologie, mit der dies möglich ist (es handelt sich um ein privates Projekt, von dem das Corps nichts weiß). Und während die Magie der Rabenprinzen zu elegant ist, um dazwischen zu funken, hat Laura bei Gorfans Holzhammer-Methode tatsächlich ein Hintertürchen entdeckt. Das Gerät, das sie gebaut hat, bezeichnet sie als „Fluxresonator“. Es handelt sich um einen kruden, unhandlichen Metallkasten, dessen Außenseite mit magischen Symbolen beschriftet ist. Er muss mithilfe eines Gurts an einem gefallen Eindringling befestigt werden. Wenn sich dieser dann in Zettel auflöst, nimmt er den Fluxresonator mit sich – und mit ihm alle Personen, die sich an dem Gerät festhalten. Wo diese Personen genau landen und wie sie zurückkehren können, weiß Laura nicht, es handelt sich also in jeder Hinsicht um ein Himmelfahrtskommando. Mit anderen Worten: Genau der richtige Job für eine Gruppe von Freelancern.



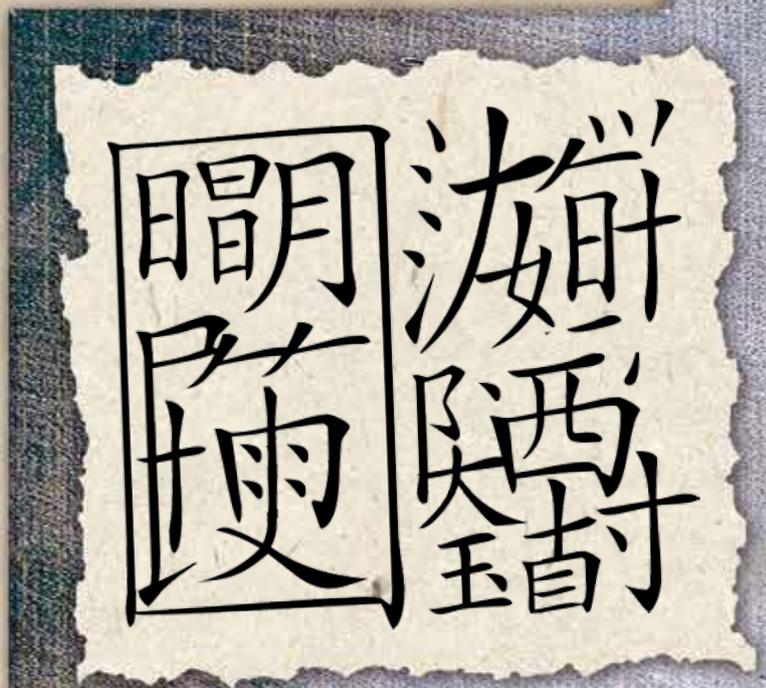
Wie die Spieler genau vorgehen wollen, bleibt ihnen überlassen. Der grundsätzliche Plan sollte jedoch darin bestehen, dass ein Teil des Ensembles zurückbleibt, während der andere Teil beim nächsten Monsterangriff den Resonator einsetzt, um nach Arkadien zu reisen, um Gorfan zu besiegen – wobei die erste Priorität aber eher darin bestehen dürfte, möglichst viele Informationen zu sammeln. Wenn die Freelancer Burton über ihr Vorgehen informieren, so ist er wenig erfreut und hält die Unternehmung für zu riskant, er geht aber nicht so weit, sie den Freelancern auszureden zu versuchen, weil er seine Tarnung nicht gefährden will. Unter Umständen entscheidet er sich aber, ein eigenes Team zu schicken, um die Freelancer zu beobachten und notfalls auszuschalten, wenn sie zuviel herausfinden. Nähere Angaben zu Burtons Cyclos-Teams siehe Seite 22.



Schon bald erscheinen die nächsten Eindringlinge überall über die Stadt verteilt, ausgespielt werden sollte aber nur der Kampf gegen denjenigen, mit dem das Team nach Arkadien zurückreisen will. Weil die Freelancer inzwischen wissen, dass die Eindringlinge selbst nur Sklaven sind, die man zu diesem Einsatz gezwungen hat, sollten sie versuchen, ihren Gegner möglichst schonend zu besiegen, aber wie sie letztlich vorgehen wollen, liegt natürlich in ihrem eigenen Ermessen. So oder so gelingt es ihnen relativ mühelos, ihren Gegner auszuschalten. Danach können sie den Fluxresonator anschließen und dann bleibt ihn nur zu warten. Gerade wenn sie ungeduldig werden, passiert es:

DIE REISE DURCH DIE DIMENSIONEN

Du spürst, wie sich der Körper unter dir in die übliche Zettelstut auflöst, die dir entgegenwirbelt. Schon hast du das Gefühl, dass du dich wohl nicht gut festgeklammert hast, als sich plötzlich auch dein Körper verändert. Wie in Zeitlupe bemerkst du, wie du selbst dich ebenfalls in Zettel auflöst. Kaum hat diese seltsame Verwandlung eingesetzt, beginnst du dem Boden entgegen zu stürzen, genauer den darauf verstreuten Zetteln. Immer schneller fällst du, während sich alles um dich herum ins Riesenhafte vergrößert. Und schon bist du vom Weiß der Zettel umgeben und fühlst deinen Körper nicht mehr, bist nur noch ein schwebender Geist, während sich die Schriftzeichen um dich herum zu Formen ausbilden. Ein Horizont, über dir der belle Himmel. Erdboden. Felswände. Eine Wasserfläche unter dir. Dazwischen Äste, ein schmaler Strauch. Erneut spürst du deinen Körper – und vor allem die Schwerkraft, die dich unerbittlich nach unten zieht.



Durch ihre Reise durch die Dimensionen werden alle Verwandlungen der Freelancer beendet und ihr Aktionsmarkenstand sinkt auf 0. Die Freelancer rematerialisieren entlang einer steilen Felswand, unter ihnen nur dunkelblaues Wasser. Jeder von ihnen muss eine Probe auf GE + Klettern gegen Mindestwurf 25 ablegen. Bei einem normalen oder besseren Erfolg kann sich ein Charakter an dem Gestrüpp festkrallen, das an der Felswand wächst, ohne Schaden zu erleiden, bei einem knappen Erfolg erleidet er dabei 1 Schadenspunkt (schwere Verletzungen beachten), bei einem knappen Misserfolg ist eine weitere, um 5 Punkte erschwerte Probe erlaubt, während ein normaler oder schlechterer Misserfolg bedeutet, dass der Freelancer ins Wasser stürzt und dabei 2 Schadenspunkte erleidet.

Die nächsten Aktionen der Freelancer dürften sich darum drehen, abgestürzte Kameraden zu bergen und sich einen Überblick zu verschaffen. Knapp über ihnen (Kletter-Probe gegen Mindestwurf 20) befindet sich ein schmaler Sims, der Teil eines natürlichen Weges ist, über den man nach Nirvenheim gelangen kann. Die Freelancer regenerieren ihre Aktionsmarken auf normale Weise und können ein Henshin durchführen, wenn sie wollen (und sei es nur, um festzustellen, ob es noch möglich ist).

Nach ihrer Reise durch die Dimensionen finden sich die Helden in einer urwüchsigen, kalten Fjordgegend wieder: ein enges Tal, das von schroffen Felswänden begrenzt wird und nur an einigen Stellen einen schmalen Uferbereich aufweist, an den sich eine karge Vegetation aus niedrigem Gestrüpp klammert. Falls die Freelancer einen (magnetischen) Kompass dabei haben, stellen sie fest, dass er funktioniert: gen Osten verbreitert sich der Fjord und strebt in dunstiger Ferne einem unbekanntem Meer entgegen, während er nach Westen immer schmaler wird und schließlich in einen vergleichsweise breiten Küstenbereich übergeht, auf dem, eingehüllt in einen dunkelgrauen Dunstschleier, eine Reihe von Gebäuden zu erkennen ist. Von dort schalt ein metallisches Hämmern durch das ansonsten stille Tal.

Die Ausrüstung der Freelancer funktioniert problemlos, sofern sie nicht durch den Sturz oder das unfreiwillige Bad beschädigt wurde. Die Charaktere können sich untereinander über Funk verständigen, davon abgesehen tönt aber nur statisches Rauschen aus ihren Funkgeräten. Ihre Handys sind ohne Empfang und auch etwaige GPS-Geräte finden keine Satelliten. Alle Anzeichen deuten darauf hin, dass es den Charakteren tatsächlich gelungen ist, nach Arkadien zu reisen, in eine fremde, unbekannte Welt, ohne unmittelbare Möglichkeit einer Rückkehr. Eine neue und beeindruckende Erfahrung, die die auch hartgesottenen Freelancern einen Schaudern den Rücken hinunterjagen sollte.

Die Charaktere befinden sich etwa 2 Kilometer von der Gebäudeansammlung entfernt, die sie in der Ferne ausgemacht haben. Ihr Erscheinen ist unbemerkt geblieben, also können sie frei überlegen, wie sie von hier aus vorgehen wollen (siehe *Geplanter Ablauf*, Seite 45)

ÖRTLICHKEITEN

Allgemeines zur Welt und ihren Bewohnern

Ab Seite 9 werden einige Aspekte von Arkadien vorgestellt, die für das Abenteuer von Nutzen sein könnten bzw. brennende Fragen der Spieler(charaktere) zu beantworten helfen. Bei auftretenden Lücken steht es Ihnen frei, Arkadien ganz nach Ihren Wünschen zu gestalten. Immerhin handelt es sich um eine Welt, die sich selbst schreibt und sich deshalb in einem stetigen Fluß der Veränderung befindet.

Nirvenheim

Bei dem Ort handelt es sich tatsächlich um das von Abel beschriebene Nirvenheim. Der Name geht auf ein Fischerdorf zurück, das hier schon seit Hunderten von Jahren besteht. Als das Reich von

Induk vor etwa 100 Jahren seine Grenzen bis in die entlegendsten Winkel des Kontinents erweiterte, verliebte es sich den Ort ein und errichtete eine große Wehrburg, um diesen Rechtsanspruch zu untermauern. Danach wurde es wieder viele Jahre ruhig um Nirvenheim, bis vor etwa zwei Jahrzehnten ein Vorkommen singender Steine entdeckt wurde. In der Folge errichteten die Induk ein Bergwerk und einen Bahnhof, um Nirvenheim an die Zivilisation anzuschließen und die wertvollen Edelsteine effizient abtransportieren zu können. Dennoch bleibt der Ort ein Außenposten, vergleichbar dem irdischen Wilden Westen: über die Eisenbahnverbindung hat die Zivilisation zwar mit allerlei Luxusgütern Einzug gefunden, aber die ortsansässige Bevölkerung lebt noch immer ihr traditionelles Leben.

Nirvenheim wird ausschließlich von Morks bewohnt. Neben den gedrungenen, dicht behaarten Einheimischen handelt es sich bei dem Wachpersonal größtenteils um großgewachsene, über zwei Meter große Induk aus dem Westen und bei den Arbeitern größtenteils um (für morkische Verhältnisse) schwächliche Nirun. Da die „Maske“ in Arkadien umgekehrt wirkt (siehe Seite 9), können die Freelancer die Bewohner unverschleiert erkennen, während sie selbst als Morks erscheinen, solange sie sich nicht allzu auffällig anders verhalten. Allerdings wird man sie passend zu ihrer Körpergröße wahrscheinlich als Nirun zuordnen, was ein erhebliches Maß an Diskriminierung mit sich bringt: die Nirun gelten in Nirvenheim als „Morks zweiter Klasse“ und schufteten für einen Hungerlohn, der gerade ausreicht, um sie und ihre Familien mit dem allernötigsten zu versorgen.

Das Fischerdorf

Das Fischerdorf besteht aus neun Holzhütten, die sich entlang des sandigen Fjordufers erstrecken. Es gibt auch einige kleine Äcker und Gemüsegärten – jeder fruchtbare Quadratzentimeter scheint hier genutzt zu werden. Auffällig sind die oberirdisch verlegten Kabel, die über Holzmasten zum Kraftwerk führen, und bei denen es sich wie vermutet um Stromkabel handelt.

Die Fischer fahren jeden Tag mit ihren Ruderboten in den Fjord und fangen genug Fische, um nicht nur sich selbst sondern auch

DIE SINGENDEN STEINE

Bei den singenden Steinen handelt es sich um Edelsteine, die einen eigentümlichen Gesang von sich geben, der für Lebewesen aus Fleisch und Blut seltsam unergründlich und beruhigend wirkt und sich auf keine bekannte Weise nachahmen lässt. Die Steine sind sehr selten und in ganz Arkadien heiß begehrt. Im Bergwerk von Nirvenheim werden sie in einer Tiefe von mittlerweile über 2.000 Metern abgebaut, wobei nur primitivste Werkzeuge zum Einsatz kommen, weil jede Art von modernem Abbau angeblich die Qualität der Steine reduziert. Die aus dem Fels geschlagenen Steine werden anschließend in die Festung gebracht, dort vom umgebenden Gestein gereinigt, gewaschen und vorsortiert, um später sorgfältig verpackt in Kisten verladen und über die Seilbahn zum Bahnhof und von dort über die Eisenbahn abtransportiert zu werden. Selbst in dieser verpackten Form (jeder einzelne Stein von Daumennagel bis Faustgröße wird in einen Lederbeutel gepackt und die Beutel wiederum in eine gepolsterte Kiste gelegt) ist aus den Kisten noch leiser Gesang zu vernehmen. Abgesehen von ihrem Klang haben die Steine keine magische Wirkung – wenn die Freelancer einige von ihnen auf die Erde mitnehmen, stellen sie fest, dass sie ihre singende Wirkung nur entfalten, wenn sie von einem verwandelten Freelancer getragen werden. Ansonsten handelt es sich immer noch um sehr ungewöhnliche Edelsteine, die von den meisten Experten als Topase klassifiziert werden.

einen großen Teil der Bergwerker versorgen zu können. Davon abgesehen bleiben sie gern unter sich und scheren sich nicht um Gorfans Angelegenheiten, solange er sie in Ruhe lässt.

Der Bahnhof

Direkt hinter dem Fischerdorf wurde der felsige Untergrund begradigt, um Platz für einen kleinen Rangierbahnhof zu schaffen, der im Vergleich zum Fischerdorf immer noch gewaltig aussieht. Neben dem großen Abfertigungsgebäude gibt es ein kleines Kraftwerk, aus dessen niedrigem Schornstein unentwegt schwarzer Dampf hervorquillt, der zum Teil wieder herabsinkt und das Bahnhofsgelände sowie weite Teile des Tals in einem dünnen Rußnebel hüllt. Im Kraftwerksgebäude ist außerdem eine Schmiede untergebracht, aus der das metallische Hämmern kommt, das die Charaktere gehört haben.

Der Bahnhof scheint die Endstation eines Schienennetzes darzustellen, das über einen Tunnel aus dem Tal hinausführt. Ein Zug ist nicht zu sehen (der nächste ist in vier Tagen fällig), aber auf den Rangiergleisen stehen viele Waggons, die an ihre irdischen Gegenstücke erinnern, insgesamt aber etwas größer sind, wie auch der Schienenabstand vermuten lässt. Insgesamt schufteten hier etwa 200 Arbeiter aus Nirun, die es dennoch deutlich besser getroffen haben als ihre Leidensgenossen im Bergwerk. Ihre Bezahlung ist zwar niedriger, aber dafür ist die Arbeit um einiges weniger gefährlich und kraftzehrend. Dementsprechend groß ist hier der Anteil an Frauen und Kindern unter den Arbeitern.

Die drei größeren Gebäude am westlichen Rand der Siedlung sind grob zusammengenagelte Holzbarracken. In zweien davon sind die Arbeiter aus Nirun untergebracht, die im Tal arbeiten, während die dritte als Unterkunft der etwa 180 Aufseher dient.

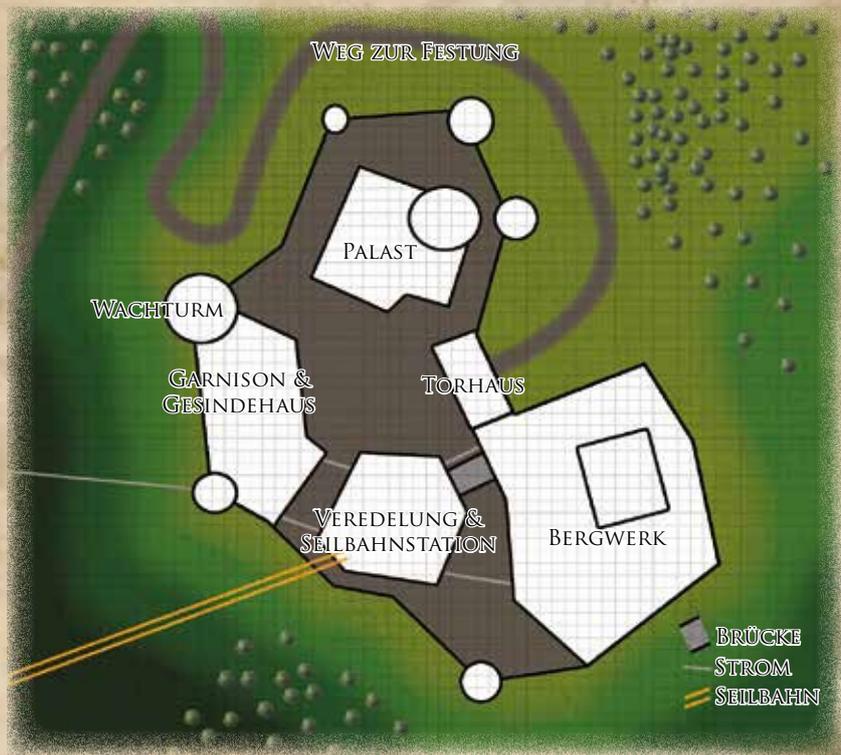
Das Bahnhofsgelände weist auch eine Schenke auf, in der sich Gorfans Soldaten jeden Abend zum Alkoholkonsum und rauer Unterhaltung treffen. Hier können die Freelancer, wenn sie sich geschickt genug anstellen, eine Menge Informationen über Nirvenheim und Gorfan sammeln, aber auch in heftige Schlägereien verwickelt werden.

Das Kraftwerk ist rund um die Uhr in Betrieb. Es können dort jederzeit an die 30 Arbeiter, 10 Aufseher sowie 10 Gardisten angetroffen werden. Im Abfertigungsgebäude herrscht tagsüber reger Betrieb, der jedoch so unübersichtlich ist, dass die Freelancer hier relativ gefahrlos herumschleichen können, ohne die Aufmerksamkeit der Aufseher zu erregen – nachts wachen hier 10 motivierte Gardisten und 10 unmotivierte Aufseher. Für die Talstation der Seilbahn gilt das selbe. Das restliche Tal wird tagsüber nicht bewacht, während man des Nachts durchaus einer fünfköpfigen Patrouille über den Weg laufen kann (1–3 auf 1W20).

Gorfans Festung

Ein trutziger Steinbau, der auf einem Felsvorsprung etwa fünfzig Meter oberhalb des Bahnhofsgeländes errichtet wurde und deutlich älter aussieht als die Bahnhofsgebäude, obgleich es auch einige moderne Hinzufügungen gibt, so z.B. eine Seilbahn, deren Gondeln hauptsächlich dem Warenverkehr zwischen Festung und Bahnhof zu dienen scheinen, mehrere rauchende Schornsteine sowie ein großer Holzturm mit einem Förderrad.

Tatsächlich wurde die Festung schon vor etwa hundert Jahren hier errichtet und später, als das Vorkommen der singenden Steine ent-

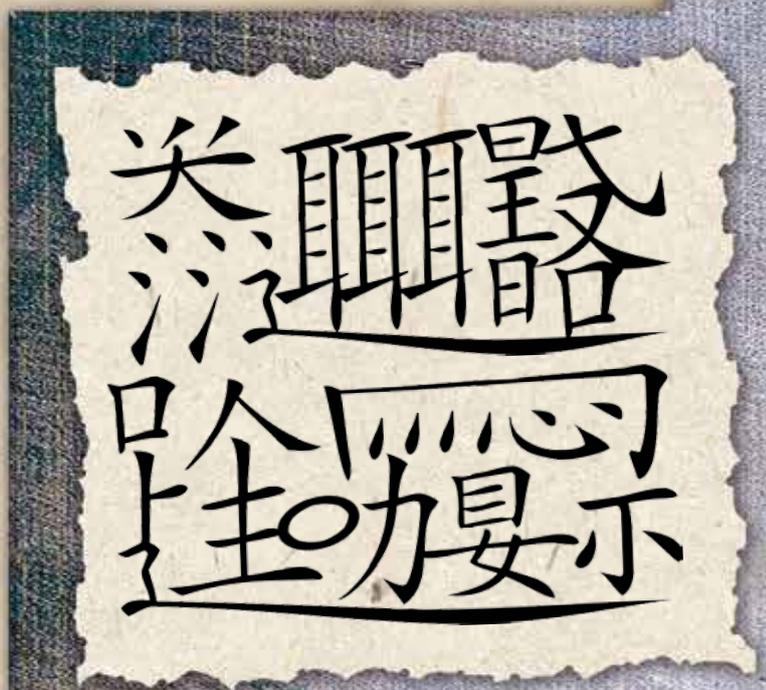


deckt wurde, in ein Bergwerk umfunktioniert. Neben Gorfan und seiner Leibgarde sind in der Festung mehrere hundert Bergarbeiter mit ihren Familien untergebracht

Torhaus: Die beiden Tore sind fest verriegelt und nur selten hält sich hier jemand auf (1 auf 1W20), weil der gesamte Güter- und Personenverkehr über die Seilbahn abgewickelt wird.

Türme: Für die entlang der Mauer befindlichen Türme gilt das selbe wie für das Torhaus – sie sind nicht mit Wachen besetzt und auch sonst selten besucht (1 auf 1W20). Der Grund dafür ist, dass Gorfan weniger einen Angriff von außen als vielmehr eine Revolte seiner Arbeiter zu fürchten hat.

Wachturm: Die einzige Ausnahme zur obigen Aussage ist der am weitesten westlich gelegene Turm, der auch als „Wachturm“ bezeichnet wird. Hier halten sich rund um die Uhr mindestens zwei Gardisten auf, die das Tal und den Innenhof der Burg im Auge behalten. Der Wachturm beinhaltet außerdem ein kleines Umspann-



werk für den im Kraftwerk erzeugten Strom (zwei separate Stromkabel führen weiter in die Veredlungsabteilung und das Bergwerk) im dritten Stock unterhalb der Turmplattform sowie eine ständig besetzte Telegrafestation im Erdgeschoss – das Telegrafenkabel verläuft parallel zum Stromkabel.

Innenhof: Der zentrale Bereich dient Gorfans Garde tagsüber als Exerzier- und Übungsplatz, die verwinkelten Randbereiche sind verwaist (Begegnung bei 1 oder 2 auf 1W20). Nachts patrouillieren zwei Gruppen aus jeweils vier Gardisten den gesamten Innenhof. Der Patrouillenweg beschreibt eine 8, eine Gruppe schreitet ihn im Uhrzeigersinn, die andere gegen den Uhrzeigersinn ab.

Bergwerk: Dieses große Gebäude macht einen neueren Eindruck als der Rest der Burg. Es nimmt zwei Stockwerke und ein Untergeschoss ein und wird von einem großen Förderturm dominiert, der weitere 15 Meter über das Obergeschoss hinausragt. Neben der Förderanlage befinden sich auch die Unterkünfte der Arbeiter, die hier auf engstem Raum zusammengepfercht ein elendes Dasein führen. Kleinere und größere Streitigkeiten sind an der Tagesordnung, deshalb patrouillieren hier Tag und Nacht an die 20 Aufseher.

Die Brücke: Nachdem sie aus den Tiefen des Berges herauf geschafft wurden, werden die Singenden Steine vom Bergwerk aus über ein System aus Förderbändern in die Veredlungsabteilung transportiert. Ein großes Förderband läuft über eine überdachte Brücke, die die beiden Gebäude miteinander verbindet (siehe Plan); auf dieser Brücke hält sich abgesehen von Wartungspersonal (1 auf 1W20) niemand auf.

Veredlungsabteilung und Seilbahnstation: Der nordöstliche Teil dieses zweistöckigen Gebäudes wird von der Veredlungsabteilung eingenommen, in der die Singenden Steine gereinigt und für den Weitertransport verpackt werden. Tagsüber sind hier etwa 60 Arbeiter unter der strengen Aufsicht von 10 Gardisten beschäftigt, nachts bewachen 20 Gardisten das Lager, während 20 weitere in dem daneben untergebrachten Wachraum in Bereitschaft sind.

Der südöstliche Bereich des Gebäudes beherbergt die Seilbahnstation. Hier herrscht tagsüber reger Verkehr, weil nicht nur die Singenden Steine ab- und die Versorgungsgüter für die Burg herauftransportiert werden, sondern darüber hinaus auch das gesamte Personal über die Seilbahn reist. Die Bahn funktioniert über zwei große, gegenläufige Gondeln, die großen Motoren für den Betrieb befinden sich in der Talstation. Zur Kommunikation zwischen den beiden Stationen werden Flaggensignale verwendet. Mit Einbruch der Dunkelheit endet der reguläre Betrieb, es finden aber immer noch in unregelmäßigen Abständen Transporte statt, wenn sie von einem Vorarbeiter, einem Leutnant der der Aufseher, einem Gardisten oder von Gorfan persönlich befohlen werden. Nachts ist die Station durchgehend mit fünf Wachen und einem Seilbahnbediener besetzt.

Garnison und Gesindehaus: Dieses zweistöckige Gebäude ist Unterkunft für Gorfans etwa 100-köpfige Leibgarde sowie für seine zwei Dutzend Bediensteten. Auf den Fluren begegnet man tagsüber jemandem bei 1–15 auf 1W20, nachts bei 1–5 auf 1W20. Im Keller ist der Gefängnisstrakt untergebracht, in dem auch Abel festgehalten wird.

Der Palast

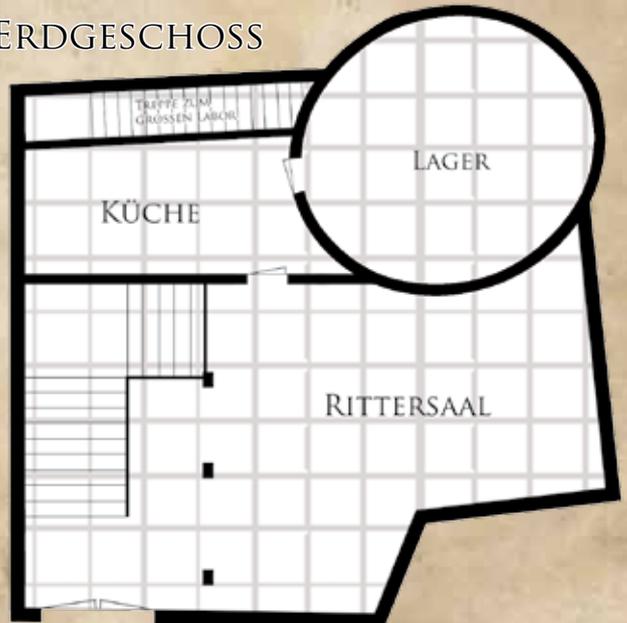
Dies ist der älteste und zugleich höchstgelegene Teil der Festung (er wird nur vom Förderturm des Bergwerks überragt) und das uneingeschränkte Reich von Gorfan. Das **Erdgeschoss** beheimatet den ehemaligen Rittersaal, der inzwischen Gorfan und seinen treuesten Offizieren als Speisesaal dient, dazu gehören die Küche und das Lager für erlesene Nahrungsmittel aus ganz Arkadien.

Im **ersten Stock** befindet sich Gorfans übertrieben kostbar eingerichteter Audienzsaal, der einen großen Thron an seiner östlichen

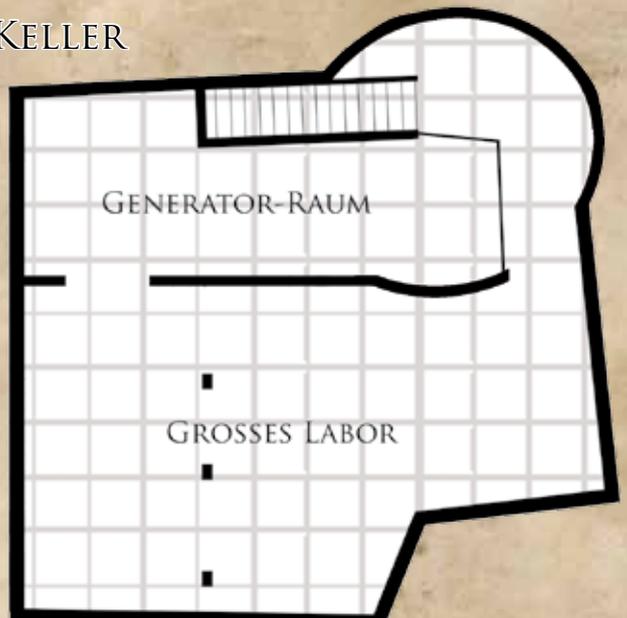
ERSTER STOCK



ERDGESCHOSS



KELLER



DIE FRAU IM TANK

Bei der Frau im Tank handelt es sich um das Mitglied eines Cyclos-Teams (Seite 22), das von Gorfans Soldaten gefangen genommen wurde. Gorfans aktuelle Vorstöße zur Erde beruhen hauptsächlich auf den Informationen, die er ihr auf magischem Wege entzogen hat. Die Frau hat unter Gorfans Experimenten und der damit verbundenen Absaugung von Seelenenergie an die 10 Jahre ihres Lebens sowie einen Großteil ihres Verstandes eingebüßt. Wird sie befreit, so ist sie mehrere Stunden hyperaktiv und unkontrolliert, ohne dass ihrem zusammenhanglosen Gestammel eine vernünftige Information entnommen werden kann (wenn Sie wollen, können Sie ihr einige Worte in den Mund legen, die erst später in der Kampagne einen Sinn ergeben – aber seien Sie vorsichtig, denn die Spieler sollen an dieser Stelle noch nicht auf Burtons Aktivitäten aufmerksam werden). Später sinkt sie in eine tiefe, erholsame Bewusstlosigkeit, aus der sie geistig gestärkt erwacht. Allerdings erinnert sie sich dann auch daran, keine verräterischen Informationen preisgeben zu dürfen und spielt deshalb weiterhin die Geisteskranke. Zurück in Monaco bleibt den Freelancern nicht viel anderes übrig, als sie in die Obhut eines Krankenhauses zu geben, aus dem sie später auf ungeklärte Weise verschwindet. Über die Identität der Frau können die Freelancer nichts herausfinden, selbst wenn sie umsichtig genug sind, um Fingerabdrücke und Gewebeproben zu nehmen – was ihnen über die Macht ihres unbekanntenen „Gegenspielers“ zu denken geben sollte.

Wand aufweist. Daneben befindet sich das Kleine Labor, das Gorfans vor allem zur Ausstellung seiner bisherigen Errungenschaften dient. Hier wird in einem Tank eine Menschenfrau aufbewahrt, die von den Freelancern befreit werden kann (siehe Kasten). Eine ausführlichere Beschreibung des ersten Stocks finden Sie (und Ihre Spieler) im *Freelancer Dynamics* Spielerbuch Seite 4.

Der **Bergfried** erhebt sich noch zwei weitere Stockwerke über das Palastgebäude. Ein Stockwerk dient Gorfans als Studierstube (hier befinden sich außerdem Bücher und Karten, aus denen sich einiges über Arkadien herausfinden lässt), das andere als Schlafgemach. Beide Räume sind fast unbenutzt, weil der Erzmagier seine Nächte im Großen Labor verbringt.

Der **Keller** lässt sich nur über eine langgezogene Treppe aus Gorfans Kleinem Labor im ersten Stockwerk erreichen. Er enthält das Große Labor, in dem Gorfans seine Experimente zur alternativen Energiegewinnung durchführte (ein Großteil der Tanks ist inzwischen leer, einige weisen noch die Überreste bedauernswerter Versuchs-„Wesen“ auf), bevor er sich dem Reisen durch die Dimensionen verschrieb. Seine Methode erfordert anscheinend den Einsatz eines Käfigs, dessen Insasse mit großer Geschwindigkeit in allen drei Dimensionen herumgewirbelt und dabei Bekanntschaft mit verschiedenen Hochspannungsfeldern macht, die von großen Spulen aufgebaut werden. Dicke Kabel führen in den Generatorraum: eine Miniaturversion des Kraftwerks im Tal, mit dem Gorfans seinen eigenen Strom erzeugt.

GEPLANTER ABLAUF

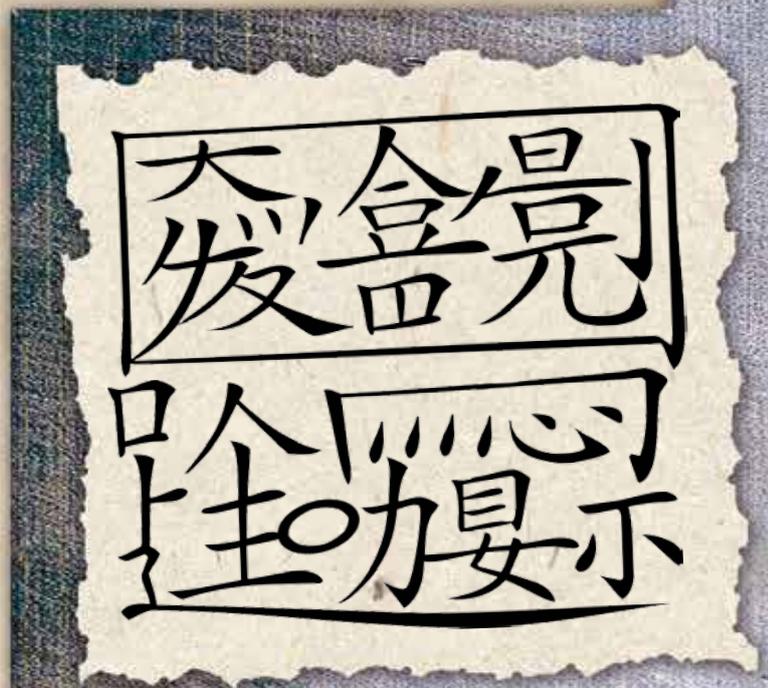
Der von Laura gebaute Fluxresonator hat die Freelancer glücklicherweise ohne schädliche Nebenwirkungen nach Arkadien gebracht, aber genau so wie bei Gorfans Methode ist ihre Reise zeitlich begrenzt, so dass sie nach Verstreichen einiger Tage oder Wochen automatisch zur Erde zurückkehren. Wann genau und in welcher Reihenfolge die Freelancer den Rückweg antreten, wollen wir an dieser Stelle nicht festlegen, damit Sie sie von den dramaturgischen Anforderungen abhängig machen können. Bis das passiert,

haben die Charaktere keinerlei Ahnung von der zeitlichen Begrenzung, also lassen Sie bitte auch Ihre Spieler darüber im Unklaren.

Was die Freelancer in der Zwischenzeit tun wollen, können sie selbst entscheiden. Für die Episode vorgesehen ist ein heimliches Vorgehen, aber bitte gängeln Sie ihre Spieler nicht in diese Richtung, sondern lassen Sie sie frei entscheiden. Damit der Spielfluss nicht ins Stocken kommt, sollten Sie Ihre Spieler aber in regelmäßigen Abständen fragen, wie ihre aktuellen Pläne aussehen.

Die Freelancer werden sich erst einmal ein Bild von der Lage machen wollen, und das gelingt ihnen am besten, wenn sie sich Nirvenheim unbemerkt oder in einer unauffälligen Verkleidung nähern, um die Leute dort zu beobachten und zu belauschen. Zu ihrer Überraschung werden sie feststellen, dass sie die Sprache der Morks einigermaßen verstehen und auch selbst sprechen können, solange sie sich in Arkadien aufhalten. Händigen Sie den Spielern außerdem den Umgebungsplan von Nirvenheim aus, sobald sie sich ein bisschen umgeschaut haben (eine Handout-Version ohne Beschriftung gibt es auf www.freelancer-rpg.de). Da die Charaktere von den Morks mit ihresgleichen verwechselt werden, können sie auch versuchen, mit einigen Leuten ins Gespräch zu kommen. Auf diese Weise lässt sich einiges herausfinden:

- Die Ureinwohner von Nirvenheim sind eine Gruppe aus etwa 100 Personen, die wie ihre Vorfahren vom Fischfang leben und mit den anderen Morks nichts zu tun haben wollen.
- Daneben leben in Nirvenheim an die 800 Arbeiter, die meisten davon aus Nirun. Etwa 600 von ihnen leben und arbeiten im Bergwerk, der Rest ist mit dem Abtransport und der Weiterverarbeitung der Singenden Steine beschäftigt. Zu den Arbeitern kommen noch etwa 1000 Frauen und Kinder.
- Die Arbeiter aus Nirun sind „Morks zweiter Klasse“ und sind einem starken Rassismus ausgesetzt. Dies ist auch deshalb von Bedeutung, weil alle Freelancer, die nicht deutlich größer als 2 Meter sind, als Nirun betrachtet werden.
- Viele Arbeiter haben sich mit ihrer Opferrolle abgefunden, aber die Zahl derjenigen, die unter Gorfans Schreckensherrschaft murren und aufbegehren, wächst jeden Tag. So gleicht Nirvenheim unter der Oberfläche des geschäftigen Treibens einem Pulverfass, das nur auf den passenden Funken wartet. Dieser Funken jedoch muss in Form von jemandem kommen, der es mit Gorfans Magie aufnehmen kann, denn ohne diese Fähigkeit hätte eine Revolte keine Aussicht auf Erfolg.



- Es gibt im morkischen Volksglauben die Legende vom „Orden der Elemente“, einer Vereinigung mächtiger Elementarmagier, die vor vielen hundert Jahren, als die Fayuma verschwunden waren und die Welt in Anarchie zu stürzen drohte, die Ordnung aufrecht erhielten. Später verschwanden diese Magier und es ranken sich viele Erzählungen darum, wie dies passierte, unter anderem indem sie in eine ferne Welt reisten, um später zurückzukehren, wenn sie wieder gebraucht würden. Wenn die Freelancer ihre besonderen Fähigkeiten zur Schau stellen, werden viele Nirun in ihnen die zurückgekehrten Elementarmagier erkennen, die gekommen sind, um Gorfan zu vernichten.
- Gorfan hält sich ausschließlich in seiner Festung auf, wo er magischen Forschungen nachgeht, über die seine Untergebenen lieber nichts genaues wissen wollen und recht schnell feindselig reagieren, wenn man wiederholt die Sprache darauf lenkt.
- Gorfans Leibgarde besteht aus etwa 100 hochtrainierten, gutbezahlten Kriegern, die sich ständig in der Festung aufhalten und für vertrauensvolle Wächterfunktionen genutzt werden. Die restlichen knapp 200 Soldaten entstammen zum größten Teil den regulären Streitkräften von Induk, die nach Nirvenheim strafversetzt wurden und dementsprechend undiszipliniert, schlecht motiviert und bestechlich sind. Ihr Dienst besteht zum größten Teil aus der Aufsicht der Arbeiter.
- In der Festung und im Bergwerk schweben mehrere Dutzend „Globen“, die wie eine Kamera einen Ausschnitt ihrer Umgebung aufnehmen und auf magische Spiegel projizieren, die Gorfan in seinem Audienzsaal aufgestellt hat.

Während ihres Aufenthaltes in Nirvenheim werden die Freelancer wiederholt Zeugen rassistischer Übergriffe gegen die Nirun:

- Eine Gruppe älterer, humpelnder Nirun wird von den Aufsehern zusammengetrieben. Sie müssen vor einem Leutnant strammstehen, der ihnen Geldscheine mit mickrigen Beträgen zusteckt, bevor sie mit Peitschenhieben ins Bergwerk getrieben werden.
- Ein Aufseher befummelt eine junge Nirun-Frau. Als ihr Bruder dazwischengeht, wird er von den Aufsehern brutal zusammengeschlagen.
- Ein junger Nirun, kaum mehr als ein Kind, wird des Diebstahls eines Brotlaibs bezichtigt. Zur Strafe sollen er und ein willkürlich aus der Menge Gegriffener mit 20 Peitschenhieben bestraft werden.

Diese Szenen dienen zum einen dazu, den Spielern und ihren Charakteren eine persönliche Motivation für ein offensives Vorgehen gegen Gorfan zu liefern. Zum anderen könnten sich die Freelancer zum Eingreifen veranlasst sehen, was eine rasche Eskalation der Ereignisse zur Folge haben kann: Entweder gehen die Freelancer ab hier offen vor und kämpfen sich durch wachsende Gegnerscharen, bis sie schließlich überwältigt und gefangen genommen werden oder es tatsächlich bis zu Gorfan schaffen und ihn besiegen. Oder aber sie entscheiden sich zu fliehen oder sich zu verstecken, wobei sie von einigen Nirun unterstützt werden, womit sich ein weiterer Ablauf im Robin-Hood-Stil anbietet. Sehen Sie in dieser Hinsicht flexibel und lassen Sie auch die Spieler wissen, dass ihnen hier alle Entscheidungsmöglichkeiten offen stehen.

Wenn sich einer oder mehrere der Freelancer entscheiden, es auf diplomatische Weise zu versuchen, dann hängt ihr Erfolg stark von ihrer Vorgehensweise ab. In der Gestalt von Nirun hätten sie zum Beispiel keinerlei Verhandlungsbasis. Größeren Erfolg verspricht eine Verkleidung als Gesandte aus Induk, was jedoch spätestens an Gorfan und seinem Erkenntniszauber (siehe Seite 13) scheitert. Verkleiden sich die Freelancer dagegen gar nicht und geben sich offen als Besucher von der Erde zu erkennen, dann wird ihnen Gorfan eine Falle stellen, da er großes Interesse an weiteren Versuchspersonen hat. Schnappt die Falle zu, so müssen die gefangenen Freelancer von ihren Kameraden befreit werden.

Der wahrscheinlichere Ablauf ist aber eine Nacht-und-Nebel-Aktion die Burg von Nirvenheim, um Abel und die anderen Gefangenen zu befreien und Gorfans Labor auszuspionieren (viele Spieler werden dort eine Möglichkeit für ihre Rückkehr zur Erde vermuten). Siehe hierzu auch den Nacht-und-Nebel-Kasten unten.

Auf diese Weise sollte es den Freelancern gelingen, sich relativ problemlos durch die Festung zu bewegen und bis zu Gorfans Aufenthaltsort vorzudringen. Sich auch an Gorfan heranzuschleichen und ihn hinterrücks auszuschalten, sollte aber nur dann gelingen, wenn die Spieler extrem überlegt vorgehen und ihre Charaktere be-

NACHT UND NEBEL

Um bis zu Gorfan zu gelangen, können sich die Spieler allein auf ihr Geschick beim Schleichen vertrauen (Vergleichende Proben zwischen Heimlichkeit und Wahrnehmung), oder sie arbeiten sich systematisch durch den Verteidigungsgürtel der Wächter. Regeltechnisch lässt sich dies wie folgt handhaben:

Anschleichen – der oder die Freelancer schleichen sich an ihr Opfer heran. Jeder von ihnen führt eine Probe gegen einen Mindestwurf von 19 (Aufseher) bzw. 26 (Gardist) durch. Für jede weitere anwesende Wache nach der ersten erhöht sich der Mindestwurf um 2. Unhörbare und/oder fliegende Charaktere erhalten einen Bonus von +5, unsichtbare/nebelförmige Charaktere einen von +10. Nur wenn alle Proben gelingen, ist das Anschleichen geglückt. Die Proben dürfen beliebig oft wiederholt werden – jeder Versuch dauert 1 Minute. Misslingt eine Probe **dramatisch**, so wird die Wache aufmerksam und schlägt Alarm.

Günstigen Moment abwarten – Dies erfordert eine WE-Probe gegen Mindestwurf 15 (Aufseher) bzw. 20 (Gardist), modifiziert mit +2 für jede weitere Wache. Bei einer angeschlichenen Gruppe von Freelancern würfelt derjenige mit dem höchsten WE-Wert. Alle 5 Minuten ist eine weitere Probe gestattet, mit einem kumulativen Bonus von jeweils +5. Geschicke und/oder kreative Ablenkungsmanöver geben ebenfalls Boni. Gelingt die Probe, geht es weiter bei ...

Niederschlagen – Jeder angeschlichene Freelancer kann sich nun auf eine Wache stürzen. Dies erfordert eine vergleichende Probe auf GE, HW oder KK des Charakters gegen die KK der Wache. Bei Erfolg des Charakters wurde die Wache bewusstlos geschlagen (bzw. getötet, wenn es sich um einen Meuchel-Angriff gehandelt hat), bei Erfolg der Wache ist der Angriff gescheitert und die Wache schlägt Alarm.

Wegschleppen – Eine ausgeschaltete Wache wegzuschleppen, bevor jemand aufmerksam wird, erfordert eine KK-Probe gegen MW 20. Bei Misserfolg nähert sich eine weitere Wache (oder auch ein Zivilist), um nach dem Rechten zu sehen. Dem entgeht man mit einer erfolgreichen vergleichenden Probe Heimlichkeit gegen Wahrnehmung. Je nach Situation helfen auch Ablenkungsmanöver oder hinterhältige Angriffe nach dem oben beschriebenen Schema, wobei jedoch nur eine Probe für einen günstigen Moment erlaubt ist, bevor das Opfer aufmerksam wird.

Falls Alarm geschlagen wird, muss das nicht automatisch bedeuten, dass die ganze Burg geweckt wird, aber die Freelancer sollten in arge Bedrängnis geraten.

Neben dem oben beschriebenen Ablauf dürfen die Spieler natürlich auch auf andere Möglichkeiten des Ausschaltens von Feinden zurückgreifen, z.B. auf lautlose, gezielte Angriffe mit massivem Schaden oder Zustandsmarken sowie rollenspielerische Manöver zum Ablenken, Einlullen, Betören oder Fortlocken. Belohnen Sie Spielerkreativität – erlaubt ist, was gefällt.

eindruckende Fähigkeiten an den Tag legen. In jedem anderen Fall ist Gorfan aufmerksam genug, um ihr Eindringen zu bemerken und sie zum Kampf zu stellen, sobald sie seinen augenblicklichen Aufenthaltsort betreten.

Tagsüber hält sich Gorfan in seinem Audienzsaal oder im Kleinen Labor auf, seltener (1 auf 1W20) in seiner Schreibstube oder seinem Schlafgemach. Frühstück, Mittagessen und Abendessen nimmt er im Rittersaal ein, wobei immer um die 10 seiner Offiziere mit am Tisch sitzen. Nachts arbeitet Gorfan in seinem unterirdischen Labor. Auf Schlaf verzichtet der Erzmagier vollständig, seinen Palast hat er schon seit Ewigkeiten nicht mehr verlassen und überlässt die Durchsetzung seiner Autorität vor Ort seinen Gardisten.

Zu jeder Zeit ist Gorfan von mindestens vier Leibwächtern umgeben, im Palast halten sich darüber hinaus immer mindestens 20 Gardisten auf. Gorfans Spielwerte befinden sich auf Seite 13.

Der Herrscher von Nirvenheim ist viel zu sehr von sich eingenommen, um sich den Freelancern zu irgendeinem Zeitpunkt zu ergeben. Wenn er merkt, dass er keine Chance hat, versucht er allerdings zu fliehen, wobei er seine Leibgarde anweist, die Angreifer lange genug hinzuhalten. Da er niemals eine Flucht in Erwägung gezogen hat, verfügt er über keine magische Fluchtmöglichkeit, so dass es den Freelancern gelingen sollte, ihn zu stellen. Denkbar ist auch, dass Gorfan eine Geisel nimmt und als lebenden Schutzschild missbraucht (siehe Seite 25).

Gorfan ist weder durch Schmeicheleien noch durch Drohungen dazu zu bewegen, irgendetwas von seinen Geheimnissen preiszugeben, und wird allenfalls versuchen, die Freelancer hinzuhalten, um ihnen später in den Rücken zu fallen. Über die gefangene Menschenfrau wird er selbst unter Folter nicht mehr preisgeben als das, was auch seine Offiziere wissen: Dass sie von der Erde stammt und nach Arkadien kam, um „rechtmäßigen Besitz der Vereinigten Staaten von Induk zu stehlen.“

Ob Gorfan am Ende den Tod findet oder von den Freelancern ins Gefängnis gesperrt wird, sollten Sie anhand des Verlaufs der Ereignisse festlegen bzw. Ihren Spielern überlassen. Das Ende des Aktes sollte jedenfalls so aussehen, dass die ehemalige Führungsriege von Nirvenheim tot oder auf der Flucht ist, während die Arbeiter von Nirun unter der Führung von Abel oder einem anderen

DIE GLOBEN

Bei den Globen handelt es sich um permanente Zaubersprüche, die von Gorfan gewirkt wurden. Sie sind nicht stofflich, können aber mit WE-basierenden magischen Angriffen oder Antimagie zerstört werden (Verteidigungswert 20, LE 20; Antimagie gegen Stufe 10). In Gorfans Audienzsaal stehen 10 magische Spiegel, auf denen die Bilder verschiedener Globen im Wechsel abgebildet werden. Ein identisches Arrangement befindet sich im Großen Labor, in dem Gorfan nachts arbeitet. Er spürt nicht automatisch, wenn ein Globus zerstört wird, aber es könnte ihm natürlich auffallen, wenn der Globus keine Bilder mehr sendet (Spielleiter-Entscheidung oder bei jedem weiteren zerstörten Globus bei 1-[Anzahl zerstörter Globen] auf 1W20). Die Globen sind deutlich erkennbar, nicht jedoch der 90°-Blickwinkel, in den sie gerade schauen. Sie verfügen über keine Sichtverbesserung, aber das wissen die Freelancer zunächst nicht. Die Globen können von Ihnen an beliebigen Stellen der Burg platziert werden, üblicherweise schweben sie in einer Höhe von etwa 3 Metern in der Luft – insgesamt sollten sich im Außengelände der Burg sowie im Palast nicht mehr als jeweils 10 befinden. Die meisten werden benutzt, um den Bergwerksbetrieb zu überwachen, auf diese hat Gorfan auch sein stärkstes Augenmerk.

angesehenen Freiheitskämpfer aus ihrer Mitte die Kontrolle über das Bergwerk übernehmen und der Regierung von Induk ihre Bedingungen für bessere Arbeitsbedingungen und eine faire Bezahlung unterbreiten. Was ihnen die Zukunft bringen wird, wissen sie nicht, aber sie sind optimistisch und bereit, für eine Verbesserung ihrer Lebensumstände zu kämpfen.

Richten Sie es so ein, dass die Freelancer nach und nach zur Erde zurückkehren (die befreite Menschenfrau können sie dabei mithilfe des Fluxesonators mitnehmen), sobald sie Gorfan besiegt haben. Auf diese Weise haben einige von ihnen die Möglichkeit, sich von den befreiten Nirun zu verabschieden und dieses Kapitel zu einem vernünftigen Abschluß zu bringen, während andererseits nicht genug Zeit übrig bleibt, um noch länger zu verweilen und den Freiheitskampf der Arbeiter zu unterstützen.

3. AKT: DIE RABENPRINZEN

Als ich einst Prinz war in Arkadien,

Lebt' ich in Reichtum, Glanz und Pracht.

Alles ging jedoch zum Teufel,

Indem dass man mich umgebracht.

—Orpheus in der Unterwelt (Jacques Offenbach)

Dieser Akt ist etwas anders aufgebaut als die vorangegangenen. Anstelle einer festen Abfolge von Episoden wird nur der grobe Ablauf beschrieben, gefolgt von einer Reihe von Einzelepisoden-Vorschlägen, die in beliebiger Reihenfolge durchgespielt werden können.

Das bestimmende Element in diesem Akt sind die Prinzen-Episoden (ab Seite 49), die jedoch mit der Gesamthandlung der Kampagne nur am Rande zu tun haben. Wichtiger ist, dass die Freelancer mit dem Phänomen der temporären Monsterverwandlung (siehe unten) konfrontiert werden, das im Laufe des Aktes an Heftigkeit zunimmt. Außerdem müssen sie Kuroki kennenlernen und als Verbündete gewinnen. Beides wird im 4. und letzten Akt noch von Bedeutung sein. Ebenso sollte sich die Handlung um Burton und seinen Schützling im Hintergrund weiterentwickeln, möglichst ohne große Berührungspunkte mit den anderen Bestandteilen der Handlung.

Wie stark Sie den 3. Akt ausbauen, hängt davon ab, welche Länge Sie sich für die Kampagne vorstellen und wieviel Zeit sie selbst in die Ausarbeitung einzelner Kapitel investieren wollen. Eine lange Kampagne hat ein episches Flair, die teilnehmenden Spielercharaktere und ihre Beziehungen zueinander und zu den Nichtspielercharakteren werden stärker definiert, außerdem steigen sie auf eine höhere Stufe auf, so dass es im finalen Akt zu einer heftigeren Auseinandersetzung kommen kann. Auf der anderen Seite laufen lange Kampagnen immer Gefahr, dass sie nicht richtig zuende gespielt werden, weil einige Spieler nicht mehr regelmäßig teilnehmen und dafür neue Spieler hinzukommen, die den Anfang der Kampagne nicht mitbekommen haben.

TEMPORÄRE MONSTERVERWANDLUNG

In kürzer werdenden Abständen werden die Freelancer mit diesem neuen Phänomen konfrontiert, das nichts mit den Rabenprinzen (Seite 16) zu tun zu haben scheint. Zunächst können Sie jeweils einen einzelnen dieser Vorfälle zwischen zwei Prinzen-Episoden einfügen, später kann es auch mitten in den Episoden zu weiteren Vorfällen kommen, die von den Freelancern erledigt werden, die

gerade nicht an der laufenden Episode beteiligt sind. Wichtig ist, dass die Spieler ein Gefühl für die wachsende Bedrohung bekommen. Zum Ende hin sind die Vorfälle so häufig, dass nicht mehr jeder einzelne davon ausgespielt werden sollte – weil der Ablauf stets derselbe ist, genügt es, die Vorfälle in Form von Rückblenden nachzuerzählen.

Es beginnt damit, dass die Freelancer zu einem ähnlichen Vorfall wie bei Gorfans Berserkern (siehe Seite 39) gerufen werden. Der Gegner erweist sich jedoch als deutlich zäher und verfügt über

KUROKIS GESCHICHTE

Kuroki trat, nachdem ihr alter Meister „in das Land ohne Licht und Schatten“ (die Jenseitsvorstellung der Raben) gegangen war, in die Dienste der Fürstin Mikkaela von Lorgon. Dort war ihr jedoch kein friedliches Zusammenleben vergönnt, denn Mikkaela bevorzugt männliche Diener, und was immer Kuroki tat, um ihrer Herrin zu gefallen, war dieser niemals gut genug. Eines Tages kam es, wie es kommen musste, und Kuroki wurde des Hofes verwiesen. Als kleines „Abschiedsgeschenk“ nahm sie aber noch ein wertvolles Kleinod an sich, das sogenannte „Auge von Malakar“ (ein Diadem mit einem großen Rubin auf der Stirnseite), das seinem Träger „dabei behilflich ist, überall unbemerkt ein und aus zu gehen.“ Natürlich wollte die Fürstin das Artefakt zurückhaben und entsandte einige Rabenprinzen, um Kuroki aufzuspüren.

Nachdem sie ihren Häschern eine Weile entkommen war und sich mithilfe des Artefakts ein schönes Leben gemacht hatte, geriet sie schließlich in eine Falle des Rabenprinzen Quazarit, aus der sie nur mithilfe seltsamer Gestalten entkommen konnte, die sich später als Menschen von der Erde herausstellten, und die in Rüstungen gewandet waren, die von Kuroki so ähnlich beschrieben werden wie die Dynamorüstungen der Freelancer. Diese Leute, deren Identität sie niemals herausfand, verlangten für ihre Hilfe jedoch das Auge von Malakar, das ihnen Kuroki auch freiwillig gab, weil sie keinen anderen Ausweg aus ihrer Misere sah.

Später bereute sie ihre Entscheidung, weil das Auge für sie zu einem Symbol ihres Widerstandes gegen Fürstin Mikkaela geworden war, also schlich sie sich zurück nach Lorgon und eignete sich dort das Ritualwissen an, mit dessen Hilfe man zur Erde reisen kann.

Nun ist sie auf der Erde und bietet den Freelancern einen Handel für die Herausgabe des Artefakts an – sie selbst befindet sich im Besitz einiger Zaubergegenstände, die sie gerne gegen das Auge tauschen würde (als Inspiration können hier die magischen Artefakte der *Hexagon*-Kampagne dienen). Wenn sich herausstellt, dass die Freelancer das Auge nicht besitzen, bietet sie ihnen an, an ihrer Seite zu kämpfen, wenn sie ihr dafür helfen, den derzeitigen Besitzer des Auges zu finden und um die Herausgabe zu bitten.

Die Wahrheit

Das Auge von Malakar wurde von Menschen gestohlen, die tatsächlich so aussahen wie sie Kuroki beschreibt und die sich am Hof von Lorgon als Gesandtschaft aus „einer fremden Welt“ und potenzielle Verbündete ausgaben, bevor sie das Gastrecht schändlich missbrauchten, um das Auge zu stehlen und damit zu entkommen. Da es sich um einen sehr bedeutenden Gegenstand handelt, hat Mikkaela keine Anstrengung gescheut und einen Weg in die Welt der Fremden gefunden, wo sie die Stadt Monaco als Aufenthaltsort des Auges identifizierte. Wer hinter dem Diebstahl steckte und wo er das Auge versteckt hält, weiß sie jedoch nicht.

eine Reihe besonderer Fähigkeiten (siehe Liste ab Seite 22). Dennoch müssen die Freelancer nur ein paar wenige Schadenspunkte beim Gegner verursachen, um eine erschreckende Entdeckung zu machen: Die Gestalt des Monsters löst sich aus dem Körper des Menschen, den es bis dahin besessen hatte, und kämpft eigenständig weiter, während der Mensch bewusstlos und blutüberströmt zu Boden geht – gezeichnet von den Wunden, die ihm die Freelancer unwissentlich zugefügt haben. Die vom Körper des Menschen losgelöste Monstergestalt setzt den Kampf zwar fort, kann aber relativ schnell besiegt werden. Wichtiger ist es, den betroffenen Menschen zu heilen, bevor er an den Wunden zugrunde geht.

Zum Glück können sich die Opfer nicht an die Zeit ihrer Besessenheit erinnern, aber trotzdem dürfte der Vorfall dem kämpferischen Enthusiasmus der Freelancer einen Schuss vor den Bug versetzen und sie künftig vorsichtiger zu Werke gehen lassen – tatsächlich lassen sich die Besessenheitsmonster in diesem frühen Stadium der Vorfälle noch mit Betäubungsschaden austreiben. Auch andere Methoden, die den Spielern einfallen könnten – zum Beispiel eine Gefangennahme des Monsters gefolgt von einer „Geisteraustreibung“ –, zeigen hier noch Wirkung (belohnen Sie Spielerkreativität).

Dabei bleibt es jedoch nicht. Ab dem dritten Vorfall lassen sich die Monster von Betäubungsschaden nicht mehr beeindrucken und auch alle anderen Methoden werden zunehmend schwieriger. Spätestens ab dem fünften Vorfall funktioniert nur noch echter Schaden. Zudem werden bei jedem weiteren Vorfall eine größere Zahl von Menschen gleichzeitig besessen, so dass die Kämpfe auch für die Freelancer gefährlicher werden. Zum Schluß lassen sich die Monster nur noch austreiben, indem man ihre LE auf 0 reduziert, wodurch der betroffene Mensch ins Koma mit einer schweren blutenden Wunde fällt (*Freelancer Hexxagon*, Seite 52). Hier tun die Freelancer gut daran, sich Erste-Hilfe-Fertigkeiten und/oder den Wiederbelebungs-Basiszauber zuzulegen, ansonsten könnten dies die ersten Unschuldigen werden, deren Leben sie auf dem Gewissen haben.

Nie lässt sich bei diesen Vorfällen ein Rabenprinz oder ähnlicher Hintermann blicken, der eine bestimmte Motivation der Besessenheitsmonster erkennen ließe. Gegen Ende sollte es sogar zu einem Vorfall kommen, während die Freelancer gerade gegen einen Rabenprinzen kämpfen, wobei die Besessenheitsmonster keinen Unterschied zwischen den Freelancern und den Streitkräften des Rabenprinzen machen.

Die eigentliche Ursache hinter den Vorfällen ist das Auge von Malakar, das von Burton mit großen Mengen von Energie gespeist wird (siehe Seite 8) und dadurch eine wachsende böse Präsenz in der Stadt bildet, die zu spontanen Entladungen in Form der Monstererscheinungen führt. Diesen Zusammenhang entdecken die Freelancer aber erst im 4. Akt. Die wachsende Bedrohung und gleichzeitige Unfähigkeit der Freelancer, etwas dagegen auszurichten, hilft den Spannungsbogen bis dahin stetig aufzubauen. Auf Dauer kann dies aber auch zu Frustration auf Seiten der Spieler führen, also gehen Sie behutsam vor und erlauben Sie den Freelancern eine Kompensation in Form besiegtter Rabenprinzen.

KUROKI

Nachdem die Freelancer Prinz Quazarit besiegt haben, beschließt Fürstin Mikkaela, persönlich einzugreifen. Sie beauftragt die verbliebenen Prinzen damit, an Quazarits Stelle nach Monaco zu reisen und ihr die gewünschte Energie zu beschaffen. Um die Prinzen zu motivieren, verspricht sie, denjenigen von ihnen, der den größten Erfolg vorweisen kann, zu ihrem Gemahl zu nehmen.

Währenddessen zieht sie sich zu einem geheimen Ritual zurück, bei dem sie ein Schattenabbild von sich erzeugt, mit dem sie jederzeit geistig verbunden ist, und das sie unter dem Namen „Kuroki“ ebenfalls zur Erde reisen lässt. Kuroki soll sich als eine abtrünnige Rabin ausgeben, die in Konkurrenz zu den Rabenprinzen steht

und sich deshalb mit den Freelancern verbündet. Mikkaela hofft, auf diese Weise von den Freelancern etwas über den Aufenthaltsort des Auges von Malakar herausfinden und es so endlich wieder in ihren Besitz bringen zu können.

Kuroki steht den Freelancern mit wichtigen Informationen über die Prinzen und deren Pläne zur Seite (siehe Kasten links) und unterstützt sie auch im Kampf – da sie eine andere Gestalt angenommen hat als Mikkaela, wird sie von den Prinzen nicht erkannt. Sollten ihr die Freelancer trotzdem misstrauen, so zieht sie sich von ihnen zurück, steht ihnen aber dennoch hin und wieder in Kämpfen bei, in der Hoffnung, doch noch ihr Vertrauen gewinnen zu können. Gelingt dies nicht, so hält sie sich bis zum Ende der Kampagne zurück und greift erst dann in die Vorgänge ein (Seite 56).

Der geplante Verlauf ist jedoch, dass die Freelancer in Kuroki eine zuverlässige Verbündete sehen und sich ihr anvertrauen. Auf diese Weise findet Kuroki heraus, dass die Charaktere tatsächlich nichts vom Auge von Malakar wissen, und kommt später gemeinsam mit ihnen Burton auf die Schliche. Auch bemerkt sie von Anfang an, dass die temporären Monsterverwandlungen etwas mit dem Auge zu tun haben, verheimlicht dies jedoch gegenüber den Freelancern. Wenn die Freelancer ihr vorschlagen, gemeinsam nach Arkadien zu reisen, um Fürstin Mikkaela im Kampf zu besiegen, so wiegelt Kuroki dies ab. Erstens ist es ihr nicht möglich, die Freelancer mit nach Arkadien zu nehmen (diese Aussage entspricht der Wahrheit), und zweitens ist sie der Fürstin nicht so feindlich gesonnen, dass sie ihren Tod herbeiwünscht. Sie versichert den Freelancern außerdem, dass die Fürstin in Monaco vor allem das Auge von Malakar sucht. Sobald Kuroki das Artefakt wieder in ihren Besitz gebracht hat und damit nach Arkadien zurückkehrt, wird Mikkaela ihre Jagd auf sie fortsetzen und dafür Monaco erst einmal in Frieden lassen – es ist also durchaus im Interesse der Freelancer, Kuroki bei der Beschaffung des Auges zu helfen (diese Aussage ist von vorne bis hinten erlogen).

DIE PRINZEN-EPISODEN

Im Folgenden sind einige Prinzen-Episoden aufgeführt, die alle einem bestimmten Schema folgen: Zunächst werden die Freelancer mit einer weltlichen Herausforderung konfrontiert, dann decken sie den Plan eines Rabenprinzen auf und anschließend kommt es zum Kampf gegen den Prinzen und sein Gefolge. Jede Episode sollten etwa einen Spielabend füllen und alle zwei bis drei Episoden dürfen die Charaktere mit einem Stufenaufstieg belohnt werden.

Schlag-Matt

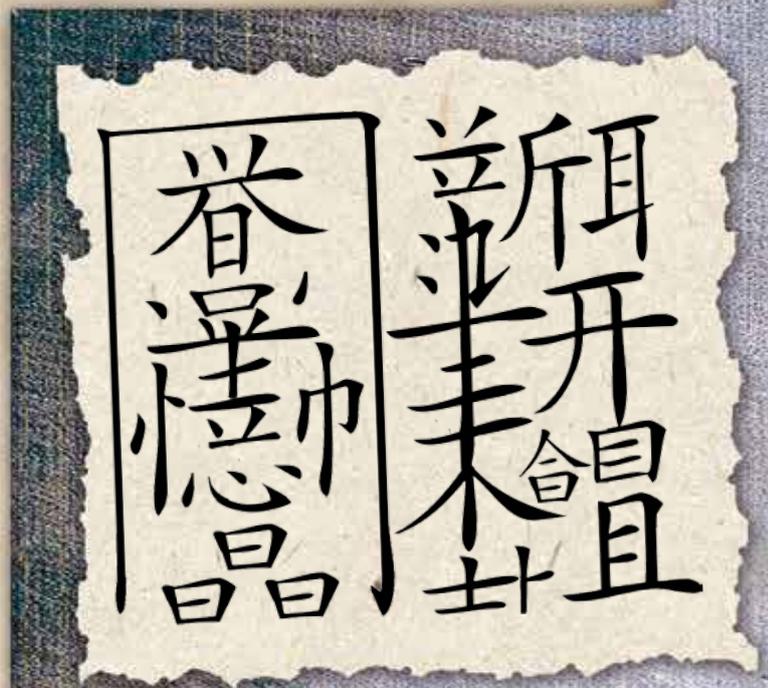
Die Freelancer werden von Piere Leplass zu einem Schachbox-Turnier eingeladen, an dem er natürlich als Champion teilnimmt. Das Turnier findet im stadtbekanntem Fitness-Center „Mar y Sol“ statt, und die Freelancer dürfen sich natürlich auch als Teilnehmer einschreiben. Eine Schachbox-Partie besteht aus elf Runden. In der ersten Runde wird Schach gespielt. Die Teilnehmer würfeln eine vergleichende WE-Probe (der Spieler der schwarzen Figuren erleidet einen Malus von -1); erzielt einer von ihnen ein um 10 Punkte höheres Ergebnis als sein Kontrahent, so hat er einen Zugvorteil erreicht. In der zweiten Runde wird geboxt. Jeder Kontrahent führt drei Verteidigungswürfe gegen einen Angriff mit einer Präzision in Höhe des HW+10 des Gegners, Schaden 0 und Erschöpfung(4) durch. Wenn die Erschöpfungspunkte so hoch steigen, dass ein Teilnehmer bewusstlos würde, geht er zu Boden, kann sich aber wieder erheben. In der dritten Runde wird wieder Schach gespielt (siehe oben), wobei die erlittenen Erschöpfungspunkte voll zur Anwendung kommen. Am Ende der Schach-Runde baut ein Teilnehmer die Hälfte seiner erlittenen Erschöpfungspunkte (aufrunden) ab, danach geht es in die nächste Box-Runde, usw. Sobald ein Teilnehmer drei Zugvorteile mehr als sein Gegner hat oder sein Gegner zum dritten Mal zu Boden geht, hat er gewonnen,

ansonsten gewinnt nach Ablauf der elf Runden derjenige, der am wenigsten zu Boden gegangen ist, bzw. bei Gleichstand der Spieler der schwarzen Figuren.

Tracy Cheng ist als Zuschauerin anwesend. Sie schwärmt den Freelancern von einem neuen Fitnessgerät vor, dass sie seit einer Weile in diesem Center benutzt und bei dem die Pfunde nur so davonpurzeln. Als sie später dem Finale beiwohnt, erleidet sie einen plötzlichen Ohnmachtsanfall. Alle Anzeichen deuten darauf hin, dass man ihr auf magische Weise einen Teil ihrer Energie entzogen hat. Wenn die Freelancer der Sache auf den Grund gehen, geraten sie schnell an Eugen Brown, den Inhaber des Fitness-Centers, einen schleimigen Typen mit zurückgegelten Haaren und einem grünen Anzug, der auf jedwede Verdächtigung mit arroganter Zurückweisung reagiert und sich leicht dazu provozieren lässt, seine wahre Natur zu zeigen, nämlich die des Rabenprinzen Malazur. Das Fitness-Gerät, das den Kunden eine halbe Stunde lang „elektromagnetisch“ bestrahlt, ist in Wirklichkeit ein getarnter Nekrogolem, der auf Malazurs Befehl hin Amok läuft. Nach seiner Zerstörung erhohlen sich Tracy und einige weitere heimgesuchte Kundinnen sehr rasch. Der echte Eugen Brown wurde von Malazur im Keller eingesperrt.

Ultimate Challenge

Der Computergeek unter den Freelancern (oder derjenige, der am ehesten dafür in Frage kommt) erwacht eines Morgens in einem öffentlichen Park und kann sich nicht erinnern, wie er dort hingekommen ist oder was er in der Nacht getan hat, allerdings ist er erheblich übermüdet und weist zudem Spuren eines Energieentzugs auf (dauerhafte schwere Erschöpfung von 5). Es lässt sich zurückverfolgen, dass er den Abend in seiner Lieblings-Sportsbar, einem Café oder bei einer anderen für ihn typischen Ausgeh-Aktivität verbracht hat und danach auf seinem Rückweg irgendwie abhanden gekommen ist. Wenn dieser Weg abgegangen wird, kommen die Freelancer an einem Spielcenter vorbei, das offenbar neu errichtet wurde, jedenfalls haben sie es vorher noch nicht gesehen. Gehen sie der Sache auf den Grund, so stellen sie fest, dass es neben den normalen Spielgeräten in der ersten und zweiten Etage noch eine dritte Etage gibt, die nur abends ab 22 Uhr geöffnet ist. In dieser Etage finden sie neuartige Spielgeräte vor, bei denen man sich Helme aufsetzt und in einer virtuellen Umgebung spielt. Der heimgesuchte Freelancer erinnert sich, dass er hier war und an einem solchen Gerät gespielt hat.



Die Charaktere können sich entscheiden, die Geräte zu zerstören, wofür sie aber ohne einen handfesten Beweis keine Befugnis haben (die Angestellten des Spielcenters sind normale Menschen, und der Manager lässt sich nicht sehen). Alternativ können sie sich auch in die Spielgeräte setzen, entweder sofort oder später am Abend, und geraten dann in eine virtuelle Fantasy-Welt (sie dürfen auf eine Fantasy-Form der 5. Stufe aus dem *Freelancer Hexxagon* Hintergrund zurückgreifen), in der sie in einem Dorf den Auftrag erhalten, die entführte Tochter des Dorfschmieds aus den Fängen eines Dämonen zu befreien. Der Dämon haust in einer nahen Höhle, und wenn sich die Freelancer ihm stellen, dann entpuppt er sich als Rabenprinz Miagyriat (schwarze Uniform, geisterhaftes Erscheinungsbild). Da es sich keineswegs um ein faires Spiel handelt, werden die Freelancer umgehend von ihm überwältigt – alle bis auf den zuvor von ihm heimgesuchten, da dieser die Behandlung bereits gewohnt ist und sich ihr erfolgreich widersetzt. In seinem Zorn baut der Freelancer außerdem spontan seine schwere Erschöpfung ab und kann Miagyriat so weit zurücktreiben, dass die anderen Freelancer aus dessen Einflussphäre geraten und wieder zur Besinnung kommen, um den Rabenprinzen zu besiegen und die teuflische Maschine funktionsuntüchtig zu machen.

Eisige Berührung

Laura spürt einen Übertritt im Yachthafen auf. Bei ihren Erkundigungen stolpern die Freelancer über einen Footvolleyball-Wettkampf, an dem auch einige ihrer Bekannten teilnehmen, und natürlich können auch sie selbst noch einsteigen.

Den Freelancern fällt (am besten während des Finales) auf, dass die Begeisterung der Zuschauer Menge nachlässt, obwohl sich immer mehr Schaulustige eingefunden haben. Gehen sie der Sache auf den Grund, so stellen sie fest, dass über die Hälfte der Zuschauer seltsam erstarrt ist, und dass jeder von diesen ein Eis in Händen hält. Bei der Berührung eines Erstarten spürt ein Freelancer eisige Kälte und muss eine WE-Probe gegen MW 15 bestehen oder kann nicht dem inneren Drang widerstehen, ebenfalls sofort ein Eis zu kaufen.

Die Ursache für die Erstarten ist der Rabenprinz Xenoriat, der sich als Eisverkäufer ausgibt und sein Eis mit einem Zauber versehen hat, der seine Opfer zu Eis erstarren lässt, während ihnen ihre Lebenskraft ausgesaugt wird. Ein Illusionszauber verhindert, dass irgendjemand die Wirkung bemerkt – nur die Freelancer sind immun gegen diese Illusionswirkung.

Als er bemerkt, dass er aufgefliegen ist, legt Xenoriat mit seinem Boot ab und versucht zu entkommen. An Bord befindet sich ein magischer Eisblock, über den die Energie nach Arkadien geleitet wird. Erst wenn dieser Block mit einigen gezielten Schlägen zerstört wird, sind die Opfer wieder frei. Dafür müssen die Freelancer aber erst einmal an Bord des Schiffs gelangen. Zu fliegen ist zu auffällig, aber am Steg liegen genug schnelle Boote, die für eine wilde Verfolgungsjagd genutzt werden können. Verwenden Sie die Regeln ab Seite 22 des *Freelancer Dynamics* Spielerbuchs.

Gefährliche Beats

Die Freelancer geraten zur selben Zeit jeder für sich in Unfälle und andere gefährliche Situationen, die durch die Geistesabwesenheit des Verursachers ausgelöst werden: einer wird fast von einem LKW überfahren, ein anderer entgeht gerade noch so einem aus einem Kran abrutschenden Stahlpfeiler, als er an einer Baustelle vorübergeht, ein dritter kann gerade noch verhindern, dass eine Touristin beim Rückwärtsgehen mit einer Kamera von einer zehn Meter hohen Brüstung stürzt, usw. (Möglicherweise gerät einer der Freelancer auch in Gefahr, weil er selbst unaufmerksam ist.) Während sie sich noch von dem gerade Erlebten erholen, passieren schon die nächsten kleineren Unfälle in ihrer Nähe – Menschen rennen inei-

ander, zerbrechliche Gegenstände fallen zu Boden, aber vor allem im Straßenverkehr kommt es wiederholt auch zu gefährlichen Situationen. Wenn sich die Freelancer über Funk verständigen, stellen sie fest, dass bei ihnen allen irgendwo im Hintergrund der neue Song „Dangerous Beats“ von Sokrates P im Radio zu hören ist.

Wenn die Freelancer telefonisch oder persönlich Kontakt mit der Radiostation aufnehmen, wird man sich dort verwirrt über ihre Absichten zeigen, aber den Song erst einmal nicht mehr spielen. Es handelt sich um eine brandneue Kopie, die man gerade erst von Sorates' Plattenfirma erhalten hat – tatsächlich handelt es sich sogar um eine klassische Vinyl-Schallplatte, was man als Werbegag verstanden hat. Wenn die Freelancer ihre Polizeimarke spielen lassen, wird ihnen die Platte ausgehändigt und ein Untersuchung ergibt, dass es sich um ein magisches Artefakt handelt: Jeder, der das darauf verewigte Lied hört und nicht über eine starke Willenskraft verfügt oder ohnehin gerade abgelenkt ist, gerät in dessen Bann und verliert einen kleinen Teil seiner Lebensenergie – die Unfälle sind nur ein Nebeneffekt dieses Trance-Zustandes.

Die Plattenfirma befindet sich in der 10. Etage eines Hochhauses in der Innenstadt. Hier läuft das Lied in einer Endlosschleife über das Lautsprechersystem und sämtliche Personen im Haus befinden sich bereits in Trance. Auch die Freelancer müssen mit WE-Proben ihre Willenskraft unter Beweis stellen oder ihre Ohren verschließen, um der Wirkung zu entgehen. Im Plattenstudio treffen sie auf den Rabenprinzen Azuriat (blaue Paliettenkleidung, Pferdeschwanz), die Plattenkopiermaschine in Form eines Nekrogolems und eine Bedeckung aus Kriegsmumien. Wird die Maschine zerstört, so endet die magische Wirkung der Schallplatten – es handelt sich allerdings immer noch um einen coolen Song, der ins Ohr geht.

Schlaf-Schaf

Eines abends kehrt Laura nicht mit ihrem Wohnmobil zur Villa der Freelancer zurück, so wie sie es sonst immer tut. Wenn sich die Charaktere daraufhin auf die Suche nach ihr machen, finden sie das Fahrzeug nach einer Weile in einer Seitengasse. Nachdem sie das Schloss geknackt oder einen anderen Weg gefunden haben, in das Innere des Wohnmobils vorzudringen, finden die Charaktere eine an ihrem Schreibtisch eingeschlafene Laura vor. (Lauras Haustier Harry könnte noch für einen Schreckmoment sorgen, sollte aber nicht zu Schaden kommen – die Vogelspinne ist sehr robust.) Allerdings ist Lauras Schlaf keineswegs natürlich, sondern einem tiefen Koma vergleichbar, aus dem sie nicht erwacht. Eine genauere Untersuchung zeigt, dass ihr im Schlaf das Handy aus der Hand gefallen ist, an dem als Schmuck ein kleines Stofftier befestigt ist, das entfernt an ein Schaf erinnert und auf dem das Wappen von Monaco prangt. Eine Berührung mit diesem Schaf hat selbst für einen Freelancer eine Schlafattacke zur Folge, der er sich aber besser widersetzen kann als ein normaler Mensch. Es handelt sich um ein magisches Artefakt, das Laura ins Koma versetzt hat, in dem ihr nun allmählich die Lebensenergie entzogen wird. Eine Zerstörung des Gegenstands vermag sie nicht zu wecken, und das Ziel des Energieflusses ist ebenfalls nicht auszumachen – die einzige, die hier helfen könnte, wäre Laura.

Allerdings können die Freelancer mit ein bisschen Recherche herausfinden, wo der Handy-Schmuck herkommt. Es handelt sich um einen Merchandise-Artikel des neuen „Büro für Tourismus-Merchandise“. Dort angelangt müssen sich die Charaktere zunächst durch einige unfreundliche (Gedanken-kontrollierte) Beamte hindurcharbeiten, bis sie in einem dunklen Hinterzimmer mit dem Rabenprinzen Bogariat (blasses, Vampirhaftes Erscheinungsbild) konfrontiert werden, der einen Nekrogolem in eine teuflische Nähmaschine verwandelt hat, die weitere Schafe ausspeit. Zu seiner Unterstützung hat der Rabenprinz Kriegsmumien und Wechsel-elementare dabei.

4. AKT: DAS AUGE VON MALAKAR

Der 4. Akt ist gleichzeitig das Finale der Invasion-Kampagne. Um den Spannungsbogen nicht zu unterbrechen, sollte er zügig, möglichst sogar in einer einzelnen Session durchgespielt werden. Außerdem sollten möglichst alle Spieler anwesend sein, die an der Kampagne teilgenommen haben. Das Finale kann den Spielern vorher angekündigt werden, es kann aber auch interessant sein, sie überraschend damit zu konfrontieren.

In diesem Akt treten alle Freelancer des Ensembles in Erscheinung, aufgeteilt in Team A und B, wobei am besten jeder Spieler in jedem Team einen Freelancer hat. Die Teams wechseln sich in den Szenen ab, bis es schließlich zu einem gemeinsamen Finale kommt, bei dem auch alle restlichen Freelancer hinzukommen, die weder in Team A noch Team B vertreten waren.

SZENE 1: EIN SELTSAMER TOTER

Szene 1 wird mit Team A gespielt. Dieses Team enthält am besten die detektivisch verlangten Charaktere. Es darf nicht den Prisma-Magier enthalten, da dieser bei den Szenen von Team B zum Einsatz kommt. Falls Kuroki mit den Freelancern herumzieht, ist sie mit Team A unterwegs.

Als ihr am Tatort eintrefft, hat die Polizei bereits alles weiträumig abgesperrt. Kein Wunder, handelt es sich doch um einen recht pikanten, weil medienwirksamen Ort: die Parkanlagen direkt vor dem Spielcasino. Von der gestrigen Besprechung im Polizeipräsidium klingeln euch noch die Ohren – bis jetzt ist es den Behörden gelungen, einen Mantel des Schweigens über die jüngsten Vorfälle zu decken, doch lange wird diese Verzögerungstaktik nicht mehr funktionieren, also erwartet man von den kostspieligen Spezialisten – von euch –, die Ursache so bald wie möglich zu finden und abzustellen.

Und jetzt das. Ihr könnt euch lebhaft das Gesicht des Polizeipräsidenten vorstellen, der die Neuigkeiten wahrscheinlich gerade mit dem Morgenkaffee überreicht bekommt.

Die Polizisten sind inzwischen wohlvertraut mit euren Gesichtern, also habt ihr keine Schwierigkeiten beim Durchqueren der Absperrungen. Einige rasch errichtete Planen verbergen den Ort des Geschehens vor den neugierigen Reportern und Paparazzi, die sich draußen sammeln. Neben einem Gebüsch liegt eine seltsam zugerichtete Leiche. Es scheint sich um uralten Mann zu halten, dessen Gesicht von tiefen Altersfalten zerfurcht ist. Er trägt einen maßgefertigten schwarzen Smoking, mit seiner grau-faltigen, verkrampften Hand hält er einen schwarzen Aktenkoffer fest zumschloßen. Im Fall hat sich der Koffer geöffnet, so dass ihr einen Blick auf seinen Inhalt werfen könnt. Es handelt sich um Euros. Hunderttausende in gebündelten kleinen Scheinen. Was für ein Fund.

Der Pass des Mannes weist ihn als Alexandre Leclerc aus, gebürtiger Monegasse im Alter von 26 Jahren. Ein jungendliches Gesicht lächelt den Freelancern vom Passphoto entgegen – die Ähnlichkeit mit dem Gesicht des Toten ist unverkennbar. Eine Untersuchung der Leiche fördert einige Spielchips zutage. Der Smoking ist tatsächlich die Maßanfertigung eines namhaften Monegassischen Schneiders, Wert 15.000 Euro, dazu luxuriöse Schuhe und eine Rolex, jeweils im Wert mehrerer tausend Euro. Der Hintergrund des Mannes weist ihn als Sohn einer armen Arbeiterfamilie aus, seit 3 Monaten arbeitssuchend.

Eine vorläufige forensische Untersuchung (Wissensbereich Forensik und WE-Probe MW 15, alternativ auch eine Erste-Hilfe-Probe MW 20) ergibt keine erkennbare Todesursache – alle Anzeichen deuten auf einen natürlichen Tod hin. Leclerc scheint an Altersschwäche gestorben zu sein.

Jeder Winkel des Parks ist kameraüberwacht, doch auf keiner der Aufzeichnungen ist der Mann zu erkennen – es liegt nahe, dass

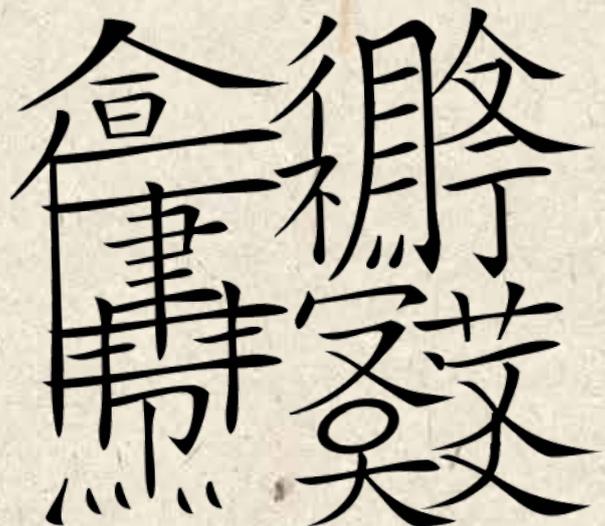
DAS CASINO UND DIE REALITÄT

Das Freelancer-Rollenspiel spielt morgen in einem Jahr, in einer Realität, die unserer täuschend ähnlich sehen mag, dies aber nicht ist. Übereinstimmungen mit echten Personen und Orten unserer Welt sind nicht beabsichtigt und reiner Zufall. Dies trifft unter anderem auch auf die Karten und Pläne des Casinos von Monaco zu, die nichts mit unserer Realität zu tun haben. Wenn Sie das Rollenspielerlebnis für Ihre Spieler etwas realistischer gestalten wollen, lässt sich umfangreiches Informationsmaterial relativ einfach im Internet aufspüren.

DAS CASINO UND DIE FREELANCER

Das weltberühmte Casino von Monaco könnte auch schon vor dem Finale von einigen Freelancern besucht werden, um dort ihre legendären Zocker-Fähigkeiten unter Beweis zu stellen oder einen auf Dicke Hose zu machen. Gönnen Sie ihnen einen normalen Abend im Casino ohne besondere Vorkommnisse, abgesehen von einer Begegnung mit neuen oder alten Bekannten, so wie Sie es auch bei jeder anderen Location tun würden, die in dieser Kampagne keine besondere Rolle spielt. Die einzige Ausnahme zeigt sich, wenn ein Freelancer am Roulette-Tisch seine Karma-Fähigkeit einsetzen möchte, um bei einer niedrigen Gewinnchance das richtige Ergebnis herbeizuwünschen. Tatsächlich gelingt es ihm, aber im selben Moment wird ihm schwarz vor Augen und er fällt ins Koma. Wenn die Spieler dies als einen normalen Effekt oder eine Spielleitergemeinheit betrachten, lassen Sie sie ruhig in dem Glauben. Wenn sie der Sache dagegen auf den Grund gehen wollen, lässt sich der Effekt später nicht mehr wiederholen – Johnny Burton ist durch den Vorfall vorsichtig geworden und gibt Anordnung, das Auge von Malakar in den abgeschotterten Tresorraum zu sperren, solange sich die Freelancer im Casino aufhalten.

Magie im Spiel ist, oder es hat jemand an den Aufzeichnungen herumgespielt. (Tatsächlich hat Burton einen seiner Spezialisten damit beauftragt, die Spuren zu verschleiern – eine entschlossene Untersuchung mit technischen Kenntnissen und den richtigen Fragen an die richtigen Personen kann hier im Laufe einiger Stun-



den die richtigen Antworten liefern, der geplante Ablauf ist aber ein anderer – siehe unten.)

Der Tote wurde von einigen Polizisten entdeckt, nachdem einige Touristen einen seltsamen alten Mann in einem Smoking beobachteten, der in großer Eile das Casino verließ und zwischen dem Gebüsch des Parks verschwand. (Die Polizeistreife war zufällig in der Nähe, deshalb war es dem von Burton geschmierten Sicherheitspersonal des Casinos nicht möglich, die Angelegenheit in die eigenen Hände zu nehmen und zu verschleiern.) Die Touristen halten sich noch in der Nähe auf, können aber keine weiterführenden Informationen beitragen.

Dass die Freelancer sich das Casino näher anschauen sollten, liegt auf der Hand. Am frühen Morgen – es ist gerade einmal 7 Uhr morgens – herrscht hier schon reger Betrieb. Während die Nachtschwärmer noch ein bißchen Geld verspielen, bereiten sich die Dauerzocker bereits auf ihren Tag vor. Zwischen ihnen wuselt das Reinigungspersonal, das die kurzen Stunden relativer Ruhe genutzt hat, um das Casino für einen weiteren Tag in Schuss zu bringen, während sich die Leute vom Sicherheitspersonal betont im Hintergrund halten.

Die meisten Sicherheitsleute profitieren von einem einträchtigen Zusatzeinkommen durch Johnny Burton, das sie sich hauptsächlich damit verdienen, vor allen Aktivitäten des Unterirdischen Casinos (siehe Seite 53) die Augen zu verschließen. Dementsprechend kurzangebunden verhalten sie sich gegenüber Fragen der Freelancer – diesen entgeht keineswegs, dass man ihnen etwas verschweigt, aber mehr als das finden sie von den Wächtern nicht heraus. Ebenso wenig hilfreich sind die Casinogäste, die entweder viel zu sehr mit sich selbst oder miteinander beschäftigt sind, um etwas bemerkt zu haben, oder die Fragen als ein Eindringen in ihre Privatsphäre mit all ihren eigenen schmutzigen kleinen Geheimnissen betrachten und ohne ihren Anwalt schlicht und ergreifend die Aussage verweigern.

Hilfreicher ist das Putzpersonal, das Burton schlichtweg zu schmieren vergessen hat, und das sich als recht geschwätzig erweist – allerdings müssen die Freelancer mit einer Mischung aus schnell gesprochenem Monegassisch und einem kolonialen, mit mehreren afrikanischen Dialekten durchwachsenen

Französisch klarkommen. So finden sie heraus, dass der geheimnisvolle Tote zu einer Gruppe junger Leute gehört, die sich vornehm geben und teuer kleiden und in unregelmäßigen Abständen im Kellergeschoss des Casinos ein und aus gehen. Letzten Endes führt der Weg der Freelancer unweigerlich zu einer geheimnisvollen, schleusenartigen Tür, die mit Sicherheitskameras und einem Nummernschloß gesichert ist.

Bevor sich die Spieler noch groß beraten können, was sie nun tun wollen, kommt es zu ...

SZENE 2: DIE LAGE SPITZT SICH ZU

Team B sollte die besten Kämpfer des Ensembles enthalten, außerdem muss Burtons Schützling – üblicherweise der Prisma-Magier – in ihm enthalten sein. Das Team wird zu einem Einkaufszentrum gerufen, in dem mehrere Besessenheitsmonster ihr Unwesen treiben. Die Monster haben eine größere Menschenansammlung zusammengetrieben und mehrere ihrer Opfer mit einem überliebenden Sekret am Boden festgeklebt. Mit einer WE-Probe gegen MW 25 (MW 20 bei Vorhandensein des Wissensbereichs Chemie) lässt sich herausfinden, dass sich der Klebstoff mit hochprozentigem Alkohol lösen lässt, der in verschiedenen Geschäften des Einkaufszentrums verkauft wird, allerdings werden die Monster die Freelancer mit aller Macht daran zu hindern versuchen, an das Lösungsmittel zu gelangen.

Die Monster lassen sich nur austreiben, indem man ihre LE auf 0 reduziert, wodurch der Wirtskörper ins Koma fällt (siehe auch Seite 22), außerdem verfügen sie über die beiden folgenden besonderen Fähigkeiten, die den Kampf zu einem langwierigen, gefährlichen Unterfangen machen.

Klebefäden: Die Angriffe des Monsters haben den Spezialeffekt „Klebe-Fesseln (4)“

Im Gegensatz zu normalen Fessel-Marken lassen sich die Klebe-Fessel-Marken nur mit einer Rate von maximal 1 pro Runde abbauen. Die Monster selbst sind gegen diese Klebewirkung immun. Die einzige Substanz, die effektiv gegen den Klebstoff wirkt, ist hochprozentiger Alkohol. Eine Person, die damit in größeren Mengen benetzt wird, ist sofort von allen Klebe-Fessel-Marken befreit und bis zum Ende der nächsten Runde gegen sie immun. Wird ein Monster mit Alkohol übergossen, so verliert es bis zum Ende der nächsten Runde den Klebe-Fessel-Spezialeffekt.

Besessenheits-Wiederholung: Anstatt nach dem Austreiben seines Wirtskörpers beraubt zu sein, hat das Monster die Möglichkeit, mit einer Handlung erneut in einen anderen Menschen einzufahren, indem es ihn berührt (die festgeklebten Opfer dienen den Monstern als „Nachschub“). Zwischen dem Austreiben und dem Einfahren in ein neues Opfer muss beim ersten Mal eine Runde vergehen, beim zweiten Mal zwei Runden usw.

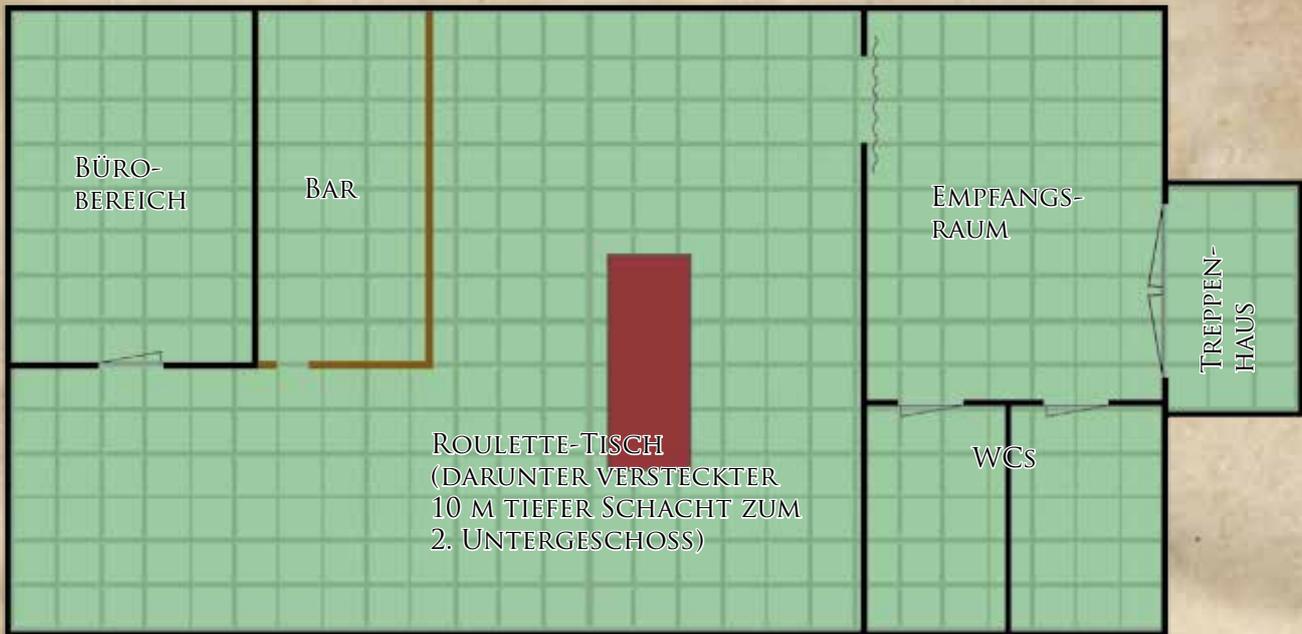
Gestalten Sie den Kampf ruhig so, dass die Freelancer in arge Bedrängnis geraten. Sollten sie wider Erwarten mit den Monstern fertig werden, so gönnen Sie ihnen keine Sekunde Ruhe, sondern werfen Sie ihnen sofort die nächste Monsterwelle entgegen. Gerade wenn die Situation völlig aussichtslos erscheint und sich erste Unmutsäußerungen bei den Spielern regen, erscheint Johnny Burton auf der Bildfläche. Die folgende Erzählung richten Sie am besten an den Prisma-Magier.

Ein violetter Blitz fährt in das Monster vor dir und schmettert es rückwärts gegen eine Regalwand mit koffeinhaltigen Erfrischungsgetränken, die unter dem Aufprall zischend explodieren. Überrascht blickst du dich um. Durch die geborstene Glasfassade schwebt ein Mann herein, gekleidet in einer goldenen, violetten und schwarzen Dynamorüstung, um sanft neben dir auf dem Boden aufzusetzen. Er löst seinen Helm und darunter kommt das Gesicht von Johnny Burton zum Vorschein. Besorgt, aber auch ein bißchen stolz betrachtet er dich: „Wir müssen reden, unter vier Augen. Aber zunächst“, er deutet auf die Monster, die euch allmählich einkreisen, „müssen wir uns noch diese Landplage vom Hals schaffen.“ Hinter ihm stürmen mehrere Leute



Cyclo-Teammitglied

DAS UNTERIRDISCHE CASINO



in das Einkaufszentrum, die ähnliche, wenn auch nicht so kostbar gefertigte Rüstungen tragen wie Burton und mit gezogenen Waffen auf die Monster losgehen.

Die Idee hinter dieser Rettungsaktion durch Burton ist es, ihn noch ein letztes Mal als heldenhaften Verbündeten der Freelancer zu präsentieren, bevor sich das Blatt für immer wendet. Sie stellt einen bewussten Verstoß gegen den sonst geltenden Spielleiter-Tip dar, dass Spielercharaktere niemals von mächtigen NSCs gerettet werden sollten.

Mithilfe von Burton und seinem Cyclos-Team (Werte siehe Seite 22) sollte es relativ schnell gelingen, die restlichen Monster zu vernichten – da zu diesem Zeitpunkt kaum noch einer der Spielercharaktere vollständig kampffähig sein dürfte, spielen Sie diesen Kampf am besten nicht aus, sondern schildern in kurzen Worten, wie die Verbündeten der Freelancer mit den Monstern kurzen Prozess machen und sich danach um die Heilung der befreiten Menschen kümmern.

Direkt nach dem Kampf geht es weiter bei ...

SZENE 3: VORSTOSS IN DAS UNTERIRDISCHE CASINO

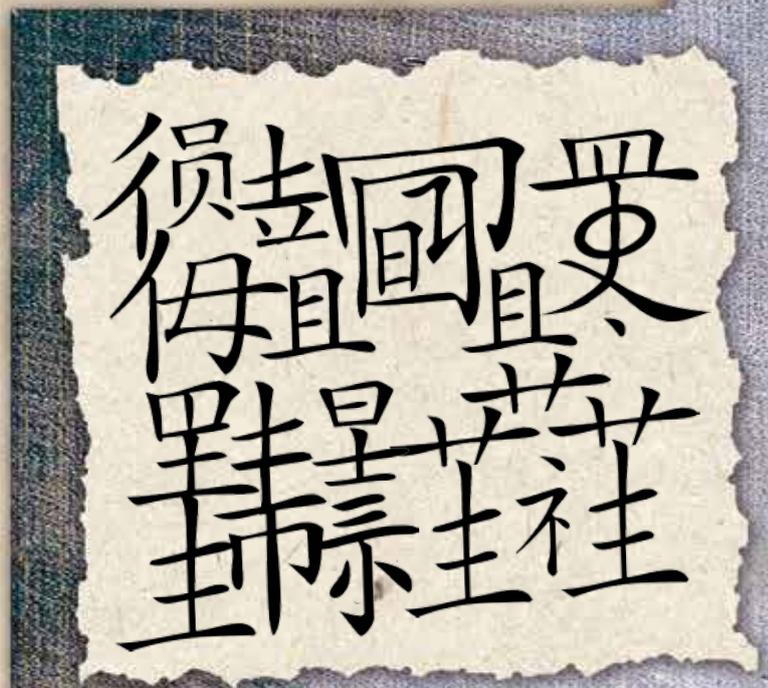
Wir befinden uns wieder bei Team A und der geheimnisvollen Tür. Was sich dahinter befindet, weiß niemand, und es wird den Freelancern auch niemand dabei behilflich sein, die Tür zu öffnen: Das Casino-Personal weiß entweder nichts von der Tür oder gibt sich unwissend und von Seiten der Polizei kann man ohne einen Durchsuchungsbefehl nichts machen.

Davon sollten sich die Freelancer jedoch nicht abhalten lassen, sondern über einen Weg nachdenken, die Tür zu überwinden. Brachiale Gewalt ist zwar nicht sonderlich subtil, aber in der gegenwärtigen Situation der Stadt wird man es den Freelancern wahrscheinlich verzeihen. Die Tür hat 200 Lebenspunkte und einen Verteidigungswert von 40 – die Beschädigung sollte allerdings nicht ausgewürfelt, sondern erzählerisch dargestellt werden, weil es ohnehin nur eine Frage der Zeit ist, bis die Freelancer durchgebrochen sind. Auch Sprengstoff zeigt Wirkung, wenn ein Charakter genügend davon mit sich führt und eine Sprengstoffe-Probe mit MW 30 besteht. Eleganter ist natürlich eine Überwindung der Tür-elektronik, was eine gelungene Schloßerknacken-Probe MW 30 gefolgt von einer gelungenen Elektronik-Probe MW 30 erfordert.

Sollten die Spieler zögern, dann erinnern Sie sie daran, dass ein Mensch, der irgendetwas hinter dieser Tür zu schaffen hatte, tot im Park aufgefunden wurde – getötet durch einen offensichtlich magischen Effekt. Um solchen Angelegenheiten mit Nachdruck auf den Grund zu gehen, hat man sie letztlich nach Monaco gerufen.

Hinter der Tür schließt sich ein enges Treppenhaus an, das von funzeiligem Neonlicht erhellt wird. Nachdem sie etwa zehn Meter in die Tiefe gestiegen sind, müssen sie eine weitere Tür durchqueren und finden sich dahinter in einer Umgebung wieder, die sie an die des Casinos über ihnen erinnert: Ausladende, kunstvoll gestaltete Kronleuchter erhellen einen Saal mit edlster Möblierung. Die hohen Wände sind mit edlen Vorhängen und goldenen Zierleisten geschmückt, kostbare Gemälde und Skulpturen erfreuen das Auge. Und dies ist nur der Empfangsraum – dahinter können die Freelancer eine noch größere Halle ausmachen, aus der geschäftiger Lärm zu ihnen herüberschallt.

Der Personal des unterirdischen Casinos wurde natürlich über das Kommen der Freelancer informiert und von Burton angewiesen, die Gäste freundlich zu behandeln. Die Charaktere können ihre



Mäntel an der Garderobe abgeben und erhalten eine unbegrenzte Menge an Spielchips. Alle ihre Fragen zu der unterirdischen Anlage werden beantwortet, allerdings erzählt man ihnen nichts, wonach sie nicht explizit fragen. Über Burton, die Cyclos-Teams und die Vorgänge im zweiten Untergeschoss schweigt sich das Personal dagegen aus – die meisten von ihnen sind darüber auch garnicht informiert. Jeder hier weiß jedoch und erteilt den Freelancern bereitwillig Auskunft darüber, dass jeder Roulette-Gewinn dem Gewinner einen Teil seiner Lebenskraft absaugt – je größer der Gewinn, desto größer der Verlust an Lebenskraft. Im Gegenzug dürfen die Spieler das gewonnene Geld behalten – die Spielchips sind wie oben erwähnt für alle Spieler kostenlos.

Insgesamt begegnen den Charakteren hier an die 20 Casino-Mitarbeiter und 50 spielende Gäste. Einen Dresscode scheint es nicht zu geben, dennoch trage die meisten Anwesenden teure Anzüge. Es dauert nicht lange, um herauszufinden, dass die Glücksspieler um die Gefahr für ihr Leib und Leben wissen und dennoch freiwillig hier sind – sie weigern sich sogar, in ihrem Treiben innezuhalten und lassen sich höchstens unter Gewaltandrohung davon abhalten. Selbst die Geschichte von dem Toten im Park überzeugt sie keines besseren – statt dessen beglückwünschen sie Leclerc als einen der ersten, dem es gelungen ist, richtig viel Geld zu verdienen.

Wie sich die Charaktere hier verhalten wollen, bleibt ganz ihnen selbst überlassen. Von den oben genannten Dingen abgesehen können sie hier aber weder viel bewirken noch herausfinden, sondern müssen ihren Weg in den Bürobereich hinter dem Spielsaal fortsetzen. Der Zugriff ist Unbefugten zwar verboten, aber vom Personal wird sie niemand aufhalten.

Das erste, was sie sehen, wenn sie das großzügig eingerichtete Büro betreten, ist ein großes Bild an der Wand, das zwei Männer in Geschäftsanzügen zeigt, die sich mit einem strahlenden Lächeln die Hände schütteln. Umblende zu ...

SZENE 4: EIN UNMORALISCHES ANGEBOT

Wir sind wieder bei Team B. Die folgende Erzähl-Szene wendet sich wiederum an den Prisma-Magier.

Du stehst auf der Strandpromenade draußen vor dem Einkaufszentrum. Die warme Sonne am strahlend blauen Himmel und die sanfte Brise, die von der traumhaft schönen Cote Azur hinaufweht, lässt dich fast vergessen, was sich gerade hier ereignet hat. Es sind Gegensätze, wie sie extremer gar nicht sein könnten – Himmel und Hölle scheinen hier und jetzt so nahe beieinander zu liegen wie nie zuvor.

Neben dir steht Burton und beobachtet deinen unbestimmbaren Gesichtsausdruck, als wollte er versuchen, deine Gedanken zu erraten. Schließlich scheint er sich einen inneren Ruck zu geben und beginnt zu sprechen:

„Die Lage ist schlimm, nicht wahr? Du bist schon viel besser geworden im Umgang mit dem Schwert, aber das scheint uns nicht zu helfen gegen die wachsende Bedrohung. Um ehrlich zu sein, ist es bei mir genau so. Auch ich fühle mich noch nicht bereit für die Wahrheit, aber wir haben keine weitere Zeit zu verlieren. Es gibt nämlich einen Grund für all das hier, den ich dir bis jetzt verschwiegen habe.

Wie wir alle habe auch ich die Träume vom Ende der Welt, aber bei mir geht der Traum weiter und läuft immer wieder auf das selbe Ergebnis hinaus: Den Tod von mir, dir und all unseren Kameraden. Um das zu verhindern, um diese Invasion aus Arkadien zu verhindern, bevor es überhaupt so weit kommt, arbeite ich schon lange an meinem eigenen Plan: Ich habe vor, die Initiative zu ergreifen und Arkadien zu erobern.

Die Cyclos-Krieger, die mir vorhin geholfen haben, sind nur die Spitze des Eisbergs. Sie sind normale Menschen, keine Freelancer, und dennoch

verfügen sie über unsere magischen Kräfte, indem sie auf ihre eigene Lebenskraft zurückgreifen. Diese Cyclos-Teams sind schon seit Jahren für mich in Arkadien unterwegs, um Informationen zu sammeln und mächtige Waffen unserer Feinde zu erbeuten. Eine dieser Waffen ist das Regenbogenschwert, eine andere das Auge von Malakar.

Dieses Auge, dieser Edelstein, besitzt eine erschreckende Macht. Aber ohne auf erschreckende Mächte zurückzugreifen, werden wir Arkadien nicht in die Knie zwingen können. Im Grunde macht das Auge das selbe, was auch unsere Feinde tun – es saugt Energie in sich auf, um sie später seinem Träger zur Entfesselung enormer magischer Kräfte zur Verfügung zu stellen. Diese Energie ist im Grunde nichts anderes als unsere Emorpher-Gabe, nur dass sie tatsächlich in jedem einzelnen Menschen steckt. Und im Moment sind es solche normalen Menschen, die dem Auge freiwillig einen Teil ihrer Energie überlassen, damit es uns später im Kampf gegen Arkadien zur Verfügung steht. Und damit das gelingen kann, brauche ich die Hilfe des Schwertträgers: deine Hilfe.

Ich habe dein Schicksal in meinem Traum gesehen: Du wirst das Böse vernichten und die Menschheit retten. Die dafür nötige Waffe habe ich bereits in deine Hände gelegt, nun muss ich nur noch genug Energie sammeln, damit wir die vollständige Macht des Schwerts entfesseln können.

Aber es müssen Opfer gebracht werden. Die Vorfälle in jüngster Zeit, diese Monsterverwandlungen, scheinen ein Nebeneffekt des Auges von Malakar zu sein. Und ich fürchte, es wird noch viel schlimmer. Auf lange Sicht werden wir diese Stadt wahrscheinlich verlieren. Das sind Tausende von Menschen, das ist schlimm. Aber wir werden Milliarden von Menschen retten, und das sollte den Preis wert sein.

DAS UNVORSTELLBARE

Ein Überlaufen des Prisma-Magiers auf Burtons Seite in dieser Szene ist unwahrscheinlich, aber nicht unmöglich. Sollte es tatsächlich dazu kommen, dann finden Sie zunächst die Beweggründe des Spielers heraus. Handelt es sich um nichts weiter als eine Schnapsidee, dann wechseln Sie unter vier Augen ein ernstes Wort mit dem Spieler und reden Sie ihm diese Entscheidung aus. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass er sich zum Schein auf Burtons Angebot einlässt – in diesem Fall ändert sich der Ablauf nur geringfügig und wenn es ans Eingemachte geht, muss der Prisma-Magier natürlich seine wahre Loyalität offenbaren. Wenn der Charakter dagegen schon in vorherigen Episoden eine größere Sympathie für Burton als für seine Kameraden zeigte und/oder seine Absicht äußerte, drastischere Wege im Kampf gegen Arkadien zu beschreiten, dann darf er nun auch mit ganzem Herzen auf Burtons Seite wechseln. Damit wird er allerdings mit sofortiger Wirkung zu einem Nichtspielercharakter unter Ihrer Kontrolle. Auch in diesem Fall ändert sich sonst nicht viel am weiteren Ablauf, allerdings wird der Kampf härter, bis sich das Regenbogenschwert offen gegen seinen Träger auflehnt und in die Hand eines gutgesinnten Spielercharakters wechselt.

Im weiteren Verlauf des 4. Aktes haben auch die anderen Charaktere die Möglichkeit, sich anstelle des Prisma-Magiers oder gemeinsam mit ihm auf Burtons Seite zu schlagen, und das Resultat ist auch in diesem Fall das selbe: Sie werden zu bösen Nichtspielercharakteren. Und solange noch ein einziger Freelancer in Spielerhand übrig bleibt, um es mit dem Bösen aufzunehmen, wird er mit dem Regenbogenschwert in der Hand siegreich sein – umso dramatischer fällt dann das Ende aus. Und wenn alle Freelancer ihren inneren Dämonen erliegen und ins Lager der Bösen wechseln? Dann, lieber Spielleiter, haben wir beide etwas falsch gemacht, denn diese Kampagne war eigentlich für gute Charaktere gedacht. In diesem Fall wird der Weiße Engel (siehe Seite 58) Monaco retten und die Spieler haben die Kampagne verloren.

Ich weiß, das ist hart. Ich wollte dich langsam an diese Wahrheit heranzuführen, aber die jüngsten Ereignisse zwingen mich zur Eile. Ich muss mir sicher sein, dass du mich verstehst und unterstützt. Dass du auf meiner Seite stehst. Ich habe dich mit Bedacht für diese Aufgabe gewählt, weil es unser Schicksal ist, gemeinsam die Welt zu retten – mein Bruder.

(Wenn der Prisma-Magier weiblich ist, endet der Satz mit „... – als Bruder und Schwester.“)

Die Erkenntnis trifft dich wie ein Schlag. Dieses unergründliche Gefühl in seiner Nähe, du hast endlich eine Erklärung dafür. Ihr seid vom gleichen Fleisch und Blut. Und doch so verschieden.

Burton verlangt von seinem Geschwister, dass es sich gegenüber den anderen Freelancern auf seine Seite stellt. Diejenigen, die Burton ihre uneingeschränkte Loyalität schwören, werden gemeinsam mit ihm Arkadien erobern. Alle anderen müssen vernichtet werden.

Wichtig: Dies ist eine **ernstgemeinte** Entscheidungssituation für den Prisma-Magier. Burton ist sein Bruder und zudem ein charismatischer Überredungskünstler, aber er ist auch ein Kriegstreiber, der bereit ist, für seine fragwürdigen Ziele Tausende unschuldiger Leben zu opfern. Am schwersten sollte jedoch die Tatsache wiegen, dass Burton diese ganze Anstrengung letzten Endes nur deshalb unternimmt, um seine eigene Haut zu retten. Es ist deshalb sehr unwahrscheinlich, dass sich das Geschwister auf seine Seite schlägt. Statt dessen wird er sich Burton auf die eine oder andere Weise verweigern, woraufhin dieser in eine tiefe innere Schwärze fällt. Er lässt sich auf keine Diskussion ein, sondern schüttelt nur traurig den Kopf, um sich kurz darauf fort zu teleportieren.

SZENE 5: UND DIESMAL DIE GANZE WAHRHEIT

Die Freelancer stehen vor dem Bild im Büro, das eine starke Vermutung heraufbeschwört, wer der Leiter des Unterirdischen Casinos sein könnte: einer der beiden Männer ist unverkennbar Johnny Burton, der andere lässt sich mit einer WE-Probe (Wissensbereich Handel/Physik) als Joshua Bearyl, CEO der Dynamics Corporation, erkennen. Burton sieht jünger aus, das Bild scheint mindestens 10 Jahre alt zu sein, im Hintergrund sieht man die Muschel des Dynamics-Hauptquartiers in Montreal. Ein kurzes Durchstöbern der Unterlagen im Büro bekräftigt die Vermutung, dass Burton hier die Zügel in der Hand hält.

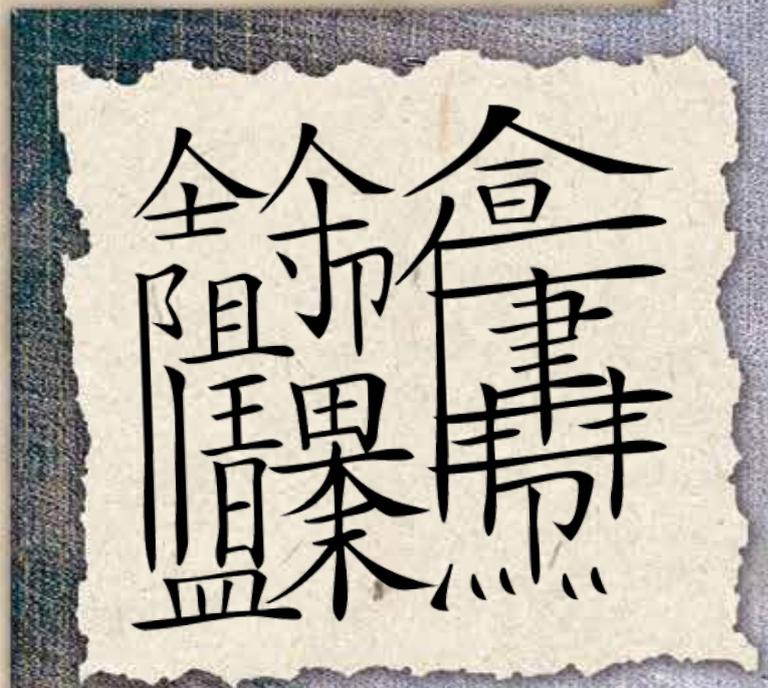
Wieviel die Freelancer in der kurzen Zeit, die ihnen bleibt, noch herausfinden können Sie selbst entscheiden oder von einer Spurensuchen-Probe abhängig machen. Auf jeden Fall finden die Charaktere einen Plan der Anlage, auf dem ein geheimer Schacht zu erkennen ist, der unter dem Roulette-Tisch in das zehn Meter tiefer gelegene zweite Untergeschoss führt. Vielleicht finden sie auch heraus, dass Burton auf eigene Rechnung und gegen Bearyl und Dynamics arbeitet, dies kann aber auch ein ungelüftetes Geheimnis bleiben.

Dann bricht die Hölle los.



In der Zwischenzeit hat sich Burton in das zweite Untergeschoss teleportiert, um das Auge von Malakar aus seiner Verankerung unterhalb des geheimen Schachtes zu nehmen und sich auf den Kopf zu setzen. (Falls es bereits einen Vorfall mit den Freelancern im Casino gab – siehe Seite 51 –, dann holt er das Auge statt dessen aus dem Tresorraum.) Gleichzeitig befiehlt er seinen anwesenden Cyclos-Teams, die eingedrungenen Freelancer mit aller Macht anzugreifen und zu vernichten, während die Wissenschaftler einen Rückruf aller Cyclos-Teams einleiten, die sich noch in Arkadien befinden.

Die erste Welle, mit der es die Freelancer zu tun bekommen, besteht aus Cyclos-Teammitgliedern (Stufe 10, siehe Seite 22) in Höhe der anderthalbfachen Anzahl Charaktere. Nachdem der Kampf



eine Weile gewogt hat und die Freelancer optimalerweise auf dem Zahnfleisch gehen, stößt Burton mit einer nicht näher erkennbaren Anzahl Cyclos-Team-Mitglieder (mindestens doppelte Anzahl Charaktere) hinzu und fordert die Freelancer auf, sich zu ergeben.

Als ob es nicht noch schlimmer kommen könnte, fliegt nun der Anführer eurer Gegner heran – niemand anderes als Johnny Burton höchstpersönlich. Gekleidet ist er in eine kunstvolle Dynamorüstung in Gold, Violett und Schwarz, und auf seiner Stirn trägt er ein Diadem mit einem Edelstein, der so hell leuchtet, dass es in euren Augen schmerzt. Könnte dies das Auge von Malakar sein?

Burton hält mitten in der Luft inne. Hinter ihm stürmt eine große Anzahl weiterer Gerüsteter in den Raum – mehr als euch lieb sind. Viel mehr. Der einstige Freund und Verbündete, der sich nun als erbitterter Feind herausgestellt hat, hält sich nicht mit langem Reden auf. Es sagt nur zwei Worte: „Ergebt euch.“

Die Reaktion der Freelancer ist allein den Spielern überlassen. Sobald feststeht, ob sie sich ergeben (und sei es nur zum Schein) oder bis zum bitteren Ende weiterkämpfen wollen, tritt Kuroki in Aktion. Optimalerweise befindet sie sich zu diesem Zeitpunkt bereits in der Gesellschaft der Freelancer, ansonsten stößt sie nun zum Geschehen hinzu und hat ihren großen Auftritt.

„Das ist es!“ ruft Kuroki. „Das Auge von Malakar. Das Thronerbederer zu Lorgon (dramatische Pause, gefolgt von einer veränderten Stimmlage) MEIN ERBE!“

Eine Veränderung geht in der arkadischen Rabin vor sich. Urplötzlich ist sie in ein strahlend helles Licht getaucht, das für einen Moment alles andere im Raum, selbst das Auge von Malakar, ausblendet. Ihre Metamorphose ist atemberaubend und erschreckend. Ihre schwarze, enganliegende Kleidung verwandelt sich in ein kostbares weißes Kleid mit eingewebten – so scheint es – Rabenfedern. Doch ebenso wie ihre Kleidung eine helle Tönung angenommen hat, so ist der Rest ihres Körpers reine Finsternis, aus der schwarze Blitze zucken. Mit einer kaum wahrnehmbaren Geste deutet sie in die Ecken des Raumes, in denen schwarze Wolken zu wirbeln beginnen, aus denen schon Augenblicke später bekannte Schemen heraustreten: Kriegsmumien, Nekrogolems und Elementare.

Was nun folgt, ist ein wildes Gefecht zwischen Kurokis/Mikkaelas Kriegsmumien auf der einen und Burtons Cyclos-Teams auf der anderen Seite, während die verbliebenen Zivilisten um ihr Leben rennen. Mehr als einhundert Kämpfer treffen hier aufeinander, so dass es unpraktisch wäre, für jeden einzelnen davon die Kampfwerte zu notieren und zu würfeln. Schildern Sie statt dessen, wie die beiden verfeindeten Seiten mit aller Macht aufeinander losgehen und die Einrichtung dabei in Schutt und Asche legen. Schnell kommt es zu kleineren Bränden und die Luft füllt sich mit Rauch und Asche.

Weil beide Seiten bei ihren Gegnern regenerative Kräfte vermuten, setzen sie jedem Kampfteilnehmer, der sich aus dem Gefecht zurückziehen versucht, unerbittlich nach. Dies kann auch den Freelancern passieren, wenn sie versuchen, sich aus dem Kampf zurückzuhalten, um ihre Wunden zu heilen und ihre Kräfte zu sammeln. Allerdings werden sie nur von Burtons Cyclos-Teams angegriffen, während ihnen die Kriegsmumien sogar im Kampf beistehen.

Früher oder später werden die Freelancer aber aktiv in den Kampf zwischen Mikkaela und Burton eingreifen wollen. Die Werte der beiden finden Sie auf Seite 12 und 14 (Mikkaela verwendet Kurokis Werte, allerdings verursacht ihr Angriff keine schwere Erschöpfung mehr). Mikkaela konzentriert ihre Angriffe auf Burton. Wenn die Charaktere sie danach fragen, so teilt sie ihnen in kurzen Worten mit, dass er es ist, der für die jüngsten Vorfälle verantwortlich ist, und bietet ihnen ein Bündnis an, um Burton aufzuhalten. Lassen sich die Freelancer darauf ein, so kommt es zu einem aus-

geglichenen Kampf, der schließlich darin mündet, dass ein Teil der Decke einstürzt und Mikkaela unter sich begräbt, während sich das Geschehen in das oberirdische Casino ausbreitet.

Nachdem Johnny Burton das Auge von Malakar auf seine Stirn gesetzt hat, gibt es für ihn kein Zurück mehr – die Bösartigkeit des Artefakts brennt den letzten Rest von Mitleid aus ihm heraus und lässt ihn nur noch für die Zerstörung leben. Diese Veränderung lässt sich mit einer Menschenkenntnis-Probe (MW 22) feststellen. Kämpfen die Freelancer trotzdem auf seiner Seite, so gelingt es ihnen in kurzer Zeit, Mikkaela zu besiegen, die in einer Explosion aus Licht und Dunkelheit vergeht (oder flieht?), wodurch ebenfalls die Decke einstürzt und der Kampf im oberen Casino fortgesetzt wird. Burton gibt sich mit Mikkaelas Niederlager allerdings nicht zufrieden, sondern wendet sich gleich darauf seinen neuen Feinden zu: den Freelancern.

Im oberen Casino setzen sich die Gefechte zwischen Cyclos-Kriegern und Kriegsmumien mit erheblichem Sachschaden fort, während sich Burton nun ganz und gar auf die Freelancer konzentriert.

SZENE 6: NICHTS GEHT MEHR

Alarmiert von Laura hat sich Team B mit Höchstgeschwindigkeit zum Casino aufgemacht und wird dort mit einer schrecklichen Szenerie konfrontiert:

Als ihr endlich beim Casino eintrefft, findet ihr euch in einem Kriegsgebiet wieder. Von dem Gebäude steht nur noch eine Ruine, einzelne Brände haben sich auf die benachbarten Häuser ausgebreitet. Um euch herum liefern sich Cyclos-Krieger und Kriegsmumien ein erbittertes Gefecht gegeneinander und gegen die völlig machtlose Polizei. Gerade wird ein heranrasender Krankenwagen von einem verirrteten Geschoß getroffen und vergeht in einem Feuerball. Für die zahlreichen Opfer unter der Zivilbevölkerung, die auf dem Boden verstreut herumliegen, kommt ohnehin jede Hilfe zu spät. Inmitten der Trümmer seht ihr auch eure Kameraden am Boden liegen – tot oder sterbend. [Charaktername] hängt in Burtons unerbittlichem Würgegriff. Jegliche Menschlichkeit ist aus Burtons Zügen gewichen, er scheint völlig im Bann des Artefakts auf seiner Stirn. Als er euch kommen sieht, hört ihr [Charakternames] Genick mit einem Knacken brechen, bevor [er/sie] wie ein nasser Sack fallengelassen wird. Ohne auch nur einen Augenblick zu zögern, geht euer einstiger Mentor nun auf euch los.

Alle Mitglieder von Team A sind tot. Sie können zwar mit dem Wiederbelebungs-Basiszauber gerettet werden, aber das selbe Recht

Burton (Diadem-Form)

In dieser Form besitzt Burton seine normalen Eigenschaftswerte und Fähigkeiten, und zudem die folgenden Spezialfähigkeiten:

Dämonische Aktivität: Burton darf pro Runde dreimal handeln. Er darf jederzeit alle auf ihm liegenden Zustandsmarken entfernen, indem er dafür auf eine seiner nächsten Handlungen verzichtet.

Geborgte Lebenskraft: Burton bezieht seine Lebenskraft aus dem Auge von Malakar und hat damit theoretisch unendlich viele Lebenspunkte zur Verfügung.

Auge von Malakar: Das Artefakt auf Burtons Stirn ist ein Schwachpunkt (+10, Le 16, einmalig 8), der nur mit magischen Angriffen verletzt werden kann. Das Auge muss in mindestens drei aufeinanderfolgenden Runden „zerstört“ werden, damit es für den finalen Angriff durch das Regenbogenschwert verwundbar wird. Richtet das Schwert mindestens halben Schaden an, so zerspringt das Auge und es kommt zur nächsten Phase (siehe rechts).

könnte man auch für die toten Zivilisten einfordern. Das dringlichste Problem ist aber Burton, der völlig außer Kontrolle geraten ist und um jeden Preis aufgehalten werden muss, bevor er die ganze Stadt vernichtet. Sein Schwachpunkt ist natürlich das Auge von Malakar auf seiner Stirn, und die einzige Waffe, die mächtig genug ist, das Auge zu beschädigen, ist das Regenbogenschwert – wenn die Freelancer nicht von selbst darauf kommen, können sie dies mit dem Shooter-Modus ihrer Dynamorüstungen herausfinden.

Liefen Sie Ihren Spieler ein hartes Gefecht. Wenn es die Freelancer zu einfach zu haben scheinen, können einige Cyclos-Krieger auf Burtons Seite ins Gefecht einsteigen. Ist dagegen Burton zu übermächtig, so können Sie den Freelancern ein bißchen Zeit verschaffen, indem sie eine Handvoll Kriegsmumien oder Polizisten auf ihrer Seite in den Kampf werfen – für letztere ist dies allerdings ein lebensgefährliches Unterfangen. Wenn Sie die Situation noch tragischer gestalten wollen als sie ohnehin schon ist, kann auch Laura in den Kampf eingreifen und von Burton getötet werden – dies sollte aber nur passieren, wenn sich eine passende Situation ergibt, weil es sonst übertrieben wirken und bei den Spielern einen gegenteiligen Effekt haben könnte.

Sobald es den Freelancern gelingt, Burton über seinen Schwachpunkt zu besiegen, kommt es zur folgenden Szene:

Als das Regenbogenschwert in das Auge von Malakar fährt, gibt es eine heftige Entladung, die euch von den Füßen reißt. Gleißendes Licht bricht aus dem Auge hervor wie Blut aus einer Wunde, während Burton einen unmenschlichen Schmerzensschrei von sich gibt. Die wenigen Cyclos-Krieger, die noch auf den Beinen stehen, brechen leblos in sich zusammen. Für einen Moment herrscht Stille. (Zum Prisma-Magier:) Burton kniet vor dir, sein Gesicht ist wieder freundlich und voller Leben, aber auch eine große Trauer ist in seinen Augen zu erkennen: „[Mein Bruder/meine Schwester], verzeih mir ...“ Dann stößt er einen weiteren Schmerzensschrei aus, der sich in ein zorniges Brüllen hineinsteigert, während der ausgetretene Lichtnebel wie von einem Sog in das Auge zurückgerissen wird und Burton eine weitere Metamorphose durchmacht. Er wächst zu einer über vier Meter hohen dunklen Dämonengestalt an, die von einem schillernden Feld aus Licht und Schatten umgeben ist. Etwas scheint sich aus ihm zu lösen, ein Abbild, das aus dem Feld herustritt. Schwarz wie die Nacht, das Gesicht mit viel zu vielen leuchtend roten Augen überzogen, sechsgliedrige Klauen, von denen ein süßlich riechendes Gift herabrieselt, das dampfende Löcher in den Boden brennt. Mit jedem Schritt, den die Kreatur auf euch zu macht, wird sie größer, bis sie turmhoch über euch aufragt, über euch hinweg schreitet, in die Stadt hinein. Ihr Arm streift ein mehrstöckiges Gebäude, das wie ein Kartenhaus in sich zusammenfällt. Ist dies der Moment? Ist dies der Finale Zerstörer, das Ende der Welt?

Während all dies geschieht, können die Freelancer nichts weiter tun, als fassungslos zuzuschauen, allerdings regenerieren sie in dieser Zeit bis zu 5 Aktionsmarken, die sie wahrscheinlich dringend gebrauchen können. Burton befindet sich nun in seiner Kokon-Form und ist von der reinen Macht umgeben, die das Auge von Malakar für ihn gesammelt hat. Ob die Freelancer den Kokon angreifen oder den daraus hervorgetretenen Dämonen, ist egal – die beiden sind miteinander verbunden und greifen auf die selbe Lebensenergie zurück.

Aber durch die Rückkopplung hat auch das Regenbogenschwert an Macht gewonnen und bietet seinem Träger die *Drachentaufe* an: Mit einer Handlung kann er **einen** verbündeten arkadischen Magier, der in seine Primärform verwandelt ist und vor ihm niederkniet, zu einem Drachen taufen. Was dies im Detail bedeutet, finden die Freelancer heraus, sobald sie die Option wahrnehmen: Der solchermaßen Getaufte wird sofort von allen Zustandsmarken befreit und verwandelt sich in einen Elementaren Drachen seines Elements. Der Drache hat eine Schulterhöhe von 10 Metern, eine Rumpflänge von 20 Metern (von Kopf bis Schwanz 40 Meter) und eine Flügelspannweite von 35 Metern, er zählt als riesenhafter Kämpfer und

DÄMONENRIESE

KK	GE	HW	WE	BW	LE
110	20	10	25	20	300

Dämonenklauen (Nahkampfangriff, WL 14, Sch 70, Vt KK, Pr KK+10, Gift (10), Riesenhafter Angriff)

Riesenhaft: Der Dämonenriese ist 20 Meter hoch und bedeckt 8 x 8 Felder. Die meisten Hindernisse kann er mühelos überqueren, durch Gebäude stampft er hindurch, als bestünden sie aus Pappmaschee.

Verbindung mit Burton: Der Dämonenriese ist mit Burtons Kokon verbunden. Der Kokon verwendet die selben Werte wie der Dämonenriese und aller beim Kokon verursachter Schaden wird von der LE des Dämonenriesen abgezogen.

Dämonisch: Der Dämonenriese erhält einen Bonus von +40 gegen alle Angriffe und ist immun gegen alle Zustandsmarken.

Regeneration: Am Ende jeder Runde regeneriert der Dämon bis zu 20 Schadenspunkte, die er durch Angreifer erlitten hat, die nicht riesenhaft sind. Sobald seine LE auf 0 sinkt, wird er vernichtet und kann sich nicht mehr regenerieren, selbst wenn ein Teil des Schadens von nicht riesenhaften Gegnern verursacht wurde.

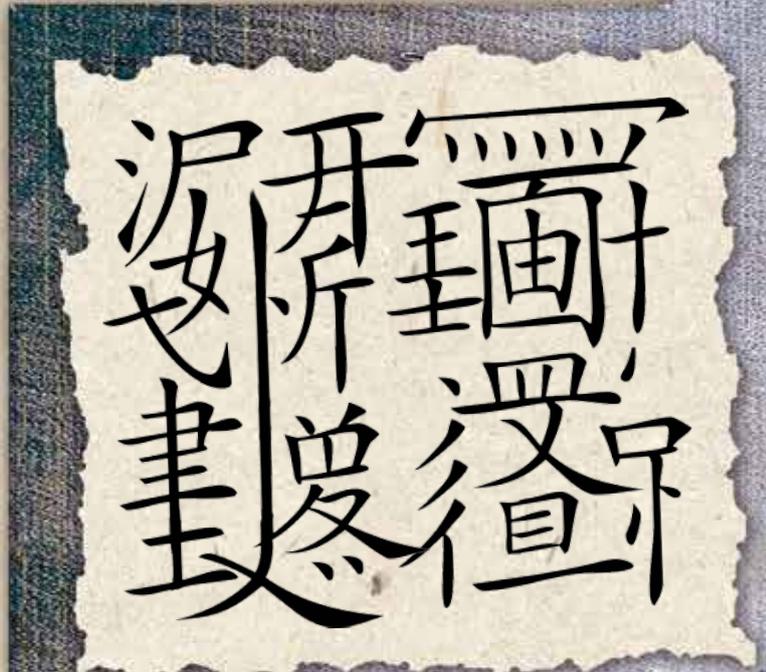
Gift: Jeder Kämpfer, der einen Nahkampfangriff gegen den Dämonenriesen durchführt, erleidet automatisch 5 Giftmarken.

bedeckt 8 x 8 Felder. Sämtliche Ausrüstung des Charakters inklusive magischen Gegenständen verschmilzt mit der neuen Form und lässt sich nicht weiter nutzen, aber er behält seine Sonderfähigkeiten und bekommt darüber hinaus einen LE-Bonus von +500, einen KK-Bonus von +100 und eine Flug-BW von 50. Seine Drachenschuppen verleihen ihm einen Verteidigungsbonus von +30 gegen alle Angriffe und er selbst erhält zwei neue Angriffe:

Klauen&Gebiss (Nahkampfangriff, WL 14, Sch 80, Vt KK, Pr KK+20, Riesenhafter Angriff)

Drachenatem (Fernkampfangriff, Rw S (4 x 16 Felder), Sch 200, Vt KK, Pr KK+10, Riesenhafter Angriff, Elementarschaden)

Riesenhafter Angriff: Die bei den Angriffen eines riesenhaften Kämpfers angegebenen Werte gelten nur für Ziele, die mindestens halb so groß sind wie der Kämpfer (also im Fall der Elementaren



Drachen mindestens 4 x 4 Felder bedecken. Für kleinere Kämpfer gilt Vektor GE und nur ein Fünftel des Schadenswerts, dafür verursacht der Angriff Schleudern (die Schleuderweite wird verdoppelt).

Drachenatem: Der Drachenatem kann nur einmal eingesetzt werden. Er verwendet eine besondere Schablone, die mit der kurzen Seite an ein beliebiges Feld des Drachens angelegt wird. Die elementare Schadensart ist von der primären Henshin-Form des Charakters abhängig: Rot: Feuer, Blau: Wasser, Gelb: Licht, Grün: Säure, Braun: Normaler Schaden, Grau: Blitz (alternativ Gold- oder Silberschaden bei einer entsprechenden Sekundärform), Schwarz: Dunkelheit, Weiß: Kälte.

In seiner Drachenform ist der Charakter immun gegen alle Zustandsmarken (einschließlich der von Dämonenriesen verursachten Giftmarken). Er kann nicht geheilt werden und kann sich auch nicht selbst heilen. Er spürt, wie ihm seine ureigene Lebenskraft durch die Finger rinnt. Pro Runde verliert er zusätzlich zu anderweitig erlittenem Schaden automatisch 30 Lebenspunkte, bis seine LE auf 0 gefallen ist, wodurch er sich zurückverwandelt und alle seine Henshin-Formen beendet. Er ist bewegungs- und handlungsunfähig und bleibt nur noch 5 weitere Runden bei Bewusstsein, bevor er unwiderbringlich stirbt – kein Zauber der Freelancer ist mächtig genug, um dies zu verhindern.

Der geplante Ablauf besteht darin, dass der Prisma-Magier einen seiner Verbündeten in einen Drachen verwandelt, der anschließend seine begrenzte Zeit nutzt, um den Dämonenriesen zu vernichten. Die anderen Freelancer können ihn dabei nach Kräften unterstützen oder sich anderweitig nützlich machen, indem sie Zivilisten in Sicherheit bringen oder ihre Kameraden wiederbeleben. Sobald der Dämonenriese vernichtet wurde, flackert die schützende Aura um Burton, bevor sie sich wieder stabilisiert und ein weiterer Dämonenriese aus ihr austritt. Erneut bietet das Regenbogenschwert eine *Drachentaufe* an, die es einem weiteren Freelancer ermöglicht, sich zu opfern, um den Dämon aufzuhalten. So setzt sich der Kampf fort, bis nur noch Burton und der Prisma-Magier auf den Beinen stehen.

Bei einem großen Ensemble läuft dieser Teil des Finales Gefahr, sich zu sehr in die Länge zu ziehen und damit an Dramatik zu verlieren, deshalb sollte es nicht mehr als 3 bis 4 Drachentaufen geben und die daran anschließenden Gefechte gegen die Dämonenriesen sollten zügig durchgespielt werden. Es muss nicht alles ausgewürfelt werden. Achten Sie darauf, dass jeder Spieler auf seine Kosten kommt und sich keiner von ihnen zu sehr langweilt, weil seine Charaktere bereits frühzeitig ins Gras gebissen haben. Wenn Sie merken, dass die Kämpfe zur Routine werden, weil die Spieler erkannt haben, dass es auf eine finale Konfrontation zwischen Burton und dem Prisma-Magier hinauslaufen wird, dann greifen Sie auf den Kniff der *Spontanen Überblende* zurück und gehen Sie abrupt zur nächsten Szene über.

Falls ein Freelancer Schwierigkeiten haben sollte, in seiner Drachenform einen Dämonenriesen zu besiegen, kann er unerwartete Hilfe von Kuroki/Mikkaela erhalten. Sollte diese bereits in der vorhergehenden Szene ein eindeutiges Ende gefunden haben, kann an ihrer Stelle auch einer ihrer verbliebenen Rabenprinzen in den Kampf eingreifen. In beiden Fällen wird der Helfende vom Dämonenriesen zur Strecke gebracht, kann aber noch genug Schaden anrichten, um dem Drachencharakter einen finalen Schlag zu erlauben.

SZENE 7: ENDGAME

Die Stadt sieht aus, als wäre sie mit einem Bombenteppich überzogen worden. Anstelle von Gebäuden ragen scharfzackige Trümmer in die Luft, wie anklagende Finger. Wohin du auch blickst, siehst du umgestürzte, brennende Autowracks und die zermalmtten Überreste unzähliger Zivilisten. Schwarzer, beißender Qualm weht dir ins Gesicht

und lässt deine Augen tränen. Dies ist wahrhaftig das Ende der Welt, heraufbeschworen von deinem eigenen Fleisch und Blut, fehlgeleitet auf grotesk grandiose Weise. Hättest du es gewusst ... doch du hast es nicht gewusst, noch nicht einmal geahnt, welche Katastrophe sich direkt vor deinen Augen anbahnte. Wie hättest du auch ahnen können, dass das Entsetzen auf so schnellen und unbarmherzigen Schwingen heran nahen würde? Wie unglaublich fragil diese Welt doch ist, das erkennst auch du erst jetzt, wo es bereits zu spät ist.

Aber es ist noch nicht vorbei. Deine Kameraden sind tot, doch ihr Opfer war nicht umsonst. Die undurchdringlichen schwarzen Schlieren, die Burton bis jetzt umgaben, haben sich verflüchtigt, und du weißt, was nun zu tun ist. Dein Bruder – du musst ihn aufhalten. Du musst es beenden. Entschlossen greifst du das Regenbogenschwert.

Da nähert sich von Süden über das Meer eine weiß leuchtende Gestalt, Engelsgleich in einer Rüstung hauchzart wie Seide und undurchdringlich wie ein Platinschild, das Gesicht hinter einer Maske verborgen, die trotzdem so vieles verrät, dass es den Verstand überwältigt. Pure Macht. Regungslos in einem Schneidersitz schwebt die Gestalt heran, bremst ihre aberwitzige Geschwindigkeit im Bruchteil eines Augenblicks auf absoluten Stillstand herab. Die einzige Bewegung ist die des Kopfes, der sich der dämonischen Gestalt von Burton zuwendet, und eine durchdringende Stimme erklingt: „Du glaubst, du kannst meine Welt verändern, doch das kannst du nicht. Du glaubst, du kannst Großes bewirken, doch das kannst du nicht.“

„Bearyl!“, zischt der Dämon, der einmal dein Bruder und Lehrmeister war, und eine unendliche Enttäuschung und Bitternis liegt in seiner Stimme.

Danach wendet sich der maskierte Engelskopf an dich: „Du kannst Großes bewirken.“ Und dann ist er wieder nur Bewegung und entschwindet schneller aus deinem Blickfeld als du einen Gedanken zuendenken kannst.

Der Hass in dem Dämonenwesen vor dir hat eine greifbare Präsenz angenommen, die wie meterhohe Wellen über dich hinwegbraust. Das Auge von Malakar beginnt wie irrwützig zu pulsieren, während die Gestalt vor dir zu gewaltiger Größe anschwillt. Schon ist er so groß wie einer seiner Dämonenriesen, doch damit endet es nicht, er wächst weiter und weiter, bis er dein gesamtes Blickfeld ausfüllt und wie ein Avatar der Zerstörung über der brennenden Stadt aufragt, sie mit seinem Schatten in Dunkelheit taucht.

Eine Sekunde lang hält die Welt den Atem an. Dann bricht der Dämon mit all seiner Macht über dich herein.

Bist du bereit?

Geben Sie Ihrem Spieler die Gelegenheit, sich zu äußern, selbst wenn es nur darum geht, seine Sprachlosigkeit zu artikulieren. Wenn er ehrlich zugibt, dass er sich nicht bereit fühlt, so dient das Folgende dazu, ihm Mut zu machen. Zeigt er sich dagegen entschlossen, dem Bösen mit aller Kraft entgegen zu stehen, dann ist das Folgende eine Manifestation seiner Entschlossenheit.

Bereiten Sie sich auf diese Szene von langer Hand vor, indem Sie während der Kampagne die denkwürdigen Augenblicke notieren, die die einzelnen Mitglieder des Ensembles am stärksten definieren. Das kann ein Sieg bei einer der Herausforderungen oder einem Kampf sein, ein cooler Stunt, der den Tag gerettet hat, eine unterhaltsame oder lustige Situation, usw. Für jedes Mitglied des Ensembles lesen Sie nun die definierendste Szene vor – es können auch mehrere Szenen geschildert werden, aber achten Sie darauf, es kurz und knackig zu halten und nicht in eine nostalgische Rückbetrachtung abgleiten zu lassen. Zusätzlich können Sie noch kameradschaftliche Szenen und gemeinsame Erfolge mehrerer Freelancer einfließen lassen. Arrangieren Sie das ganze so, dass das emotionale Level stetig zunimmt. Geben Sie sich Mühe mit der Ausarbeitung dieses Abschnitts – er ist es, der diese Kampagne zu **ihrer** Kampagne macht.



Mit jeder Rückblende erscheint ein geisterhaftes Abbild des dazugehörigen Freelancers an der Seite des Prisma-Magiers, die durchscheinenden Hände auf seine Schulter gelegt, verleiht er dem Prisma-Magier seine Stärke.

Als der Dämon euch erreicht, stoßt ihr das Schwert mit Kraft nach oben. Die Welt vergeht in einem Orkan aus Licht und Schatten.

(Legen Sie eine Kunstpause ein.)

Langsam weicht die Stille zurück. Im Hintergrund hörst du Sirenen und schreiende Menschen, Monaco ist ein einziges Trümmerfeld. Du stehst allein, das Schwert in der Hand. Burton ist vernichtet, das Auge von Malakar zerstört. Doch der Preis war hoch.

Das Schwert bietet nun die *Heiloptio*n an: Abgesehen von Burton und dem Auge von Malakar werden alle gerettet; alle Freelancer, alle Leute aus Monaco, selbst Mikkaela. Der gesamte im Finale verursachte Sachschaden wird rückgängig gemacht, und die normalen Menschen vergessen die Ereignisse dieses Tages vollständig. Im Gegenzug muss der Prisma-Magier jedoch sein Leben opfern und auch das Regenbogenschwert wird vergehen.

Diese letzte Entscheidung ist allein dem Spieler des Prisma-Magiers überlassen. Entweder er stirbt, damit alle anderen leben können, oder er bleibt als einziger überlebender Freelancer in einem zerstörten Monaco zurück. Unabhängig von dieser Entscheidung ist die Invasion-Kampagne an dieser Stelle an ihrem Schluss angelangt.

WIE GEHT ES WEITER

Alle überlebenden Freelancer erhalten einen Stufenaufstieg und stehen für kommende Kampagnen zur Verfügung, auch wenn dies bedeuten könnte, dass sie einen Teil ihrer Henshin-Formen gegen die des neuen Hintergrunds austauschen müssen. Das arkadische Paradigma bleibt der Welt erhalten, und vielleicht werden die Freelancer in der Zukunft die Gelegenheit erhalten, tiefer in die Geheimnisse von Arkadien und der Dynamics Corporation vorzudringen.

Mikkaela scheint nach der Vernichtung des Auges von Malakar die Lust an Monaco verloren zu haben, so dass die Vorfälle in der Stadt deutlich zurückgehen. Mit Burtons Untergang ist seine Organisation führerlos und wird schon kurz darauf der Dynamics Corporation einverleibt. Ohne das Auge von Malakar verliert das Unterirdische Casino seine Macht und der schädliche Einfluss, der sich in Form der Besessenheitsmonster bei der monegassischen Bevölkerung zeigte, hat ein Ende. Aus den wenigen Unterlagen, die die Freelancer aus dem Unterirdischen Casino retten konnten, geht hervor, dass Burton eine Organisation im Stil der Dynamics Corporation aufziehen wollte, um Joshua Bearyl, den er als „Schöpfer Arkadiens“ bezeichnet, das Wasser abzugraben. Mehr haben die Freelancer nicht in der Hand, und die Dynamics Corporation verweigert (momentan) jeglichen Kommentar.



DAS SPIELLEITERBUCH FÜR DIE DYNAMICS-KAMPAGNE.

Monaco, morgen in einem Jahr. Hinter der glitzernden Fassade des Jetsets brodeln es: Menschen verschwinden auf mysteriöse Weise, es mehren sich die Gerüchte von wilden Monstern, die in den Hinterhöfen ihr Unwesen treiben. Ein Team aus Freelancern wird zusammengestellt, um der Sache auf den Grund zu gehen, und schon bald wird es einer Verschwörung auf die Schliche kommen, die weite Kreise zieht und nicht weniger zum Ziel hat als eine großangelegte Invasion.

DIE INVASION HAT BEGONNEN.

Freelancer Dynamics Invasion führt Ihre Freelancer nach Monaco. Hier haben sie die Möglichkeit, sich in ihr edelstes Outfit zu werfen, in ihren nagelneuen Sportwagen zu steigen und sich einen Namen in der High Society zu machen. Schnell werden sie herausfinden, dass Geld nicht alles ist. Es geht um die pure Energie menschlichen Lebens, die vor der Gier gewissenloser Feinde geschützt werden muss – und nicht alle von ihnen stammen aus fernen Realitäten.

VOLLSTÄNDIGE KAMPAGNE IN 4 ARTEN



www.freelancer-rpg.de
www.ulisses-spiele.de

このゲームはフィクションです。

US 31002