

REIKO MORINO

Reiko Morino (森野 玲子) wurde auf Okinawa geboren und reiste als kleines Kind mit ihrem Vater, einem berühmten Vulkanologen, um die ganze Welt. Ihre Jugend verbrachte sie in der Obhut ihrer Großeltern in einem abgelegenen Bergdorf, wo sie die Schwert- und Schmiedekunst erlernte, bevor sie ihre Liebe für die Botanik entdeckte. Aufgrund ihres intuitiven Verständnisses der Pflanzenwelt gelangte sie an eine Assistenzstelle im Dschungel von Venezuela, wo sie mehrere neue Pflanzenarten entdecken und klassifizieren konnte. Heute reist sie durch die Dschungel der Welt auf der Suche nach neuen, heilkräftigen Pflanzen, wenn sie nicht gerade einem ihrer Hobbies – Tourenrennen und Perlentuchen – frönt. Sie ist eine herausragende Schwertkämpferin und Strategin auf den Pfaden eines Musashi Miyamoto.

Reiko ist ein Beispiel-Charakter für die **Hexxagon Design Challenge** (Kategorie 2) auf www.freelancer-rpg.de



STUFE 5

Samurai-5: WE +5, Aufopferungsvolle Tat, Kampftaktik-3, Riposte-3, Schwertmeister-3, Todesstoß-2, Überwindung 1

Kampfmagier-2: Kraft der Pflanzen-3, Elementarvariante (Humus), Magischer Angriff (Ball), Reichweitenbonus +10/+50

STUFE 6

Samurai-6: Todesstoß-3, Weisheitsfokus, Weisheitstechnik (Maschinenpistole, Bogen, Langschwert)

Kampfmagier-3: Kraft der Pflanzen-4, Flächenangriff-1, Präzisionsbonus-1

STUFE 7

Samurai-7: Überwindung-2, Kampftaktik-4, Schwertmeister-4

Kampfmagier-4: Kraft der Pflanzen-6, Elementarvariante (Erde)

STUFE 8

Samurai-8: Riposte-4, Todesstoß-4, Weisheitsfokus-2

Kampfmagier-5: Kraft der Pflanzen-7, Flächenangriff-2, Präzisionsbonus-2

Paladin-2: Lebensblitz, Anführer-1, Rüstung-1, Giftheilung-1, Kampfheiler-1, Schutzbonus-1

STUFE 9

Samurai-9: WE+6, Kampftaktik-5, Schwertmeister-5

Kampfmagier-6: Kraft der Pflanzen-9, Festigkeit der Erde

Paladin-3: Kampfheiler-2, Anführer-2, Rüstung-2

STUFE 10

Samurai-10: Riposte-5, Todesstoß-5, Weisheitsfokus-3

Kampfmagier-7: Kraft der Pflanzen-10, Flächenangriff-3, Präzisionsbonus-3

Paladin-4: Giftheilung-2, Schutzbonus-2, Heiliger Zorn-1

DAS IXI DES VERBIEGENS

So wie die Freelancer die Realität zu ihren Gunsten verbiegen, so verbiegen Powergamer die Erschaffungsregeln, um Charaktere zu basteln, die mächtiger, raffinierter oder einfach nur cooler sind als die Standard-Charaktere. Das wichtigste Stichwort ist dabei die „Kombo“, also der Versuch, die Spezialfähigkeiten verschiedener Henshin-Formen so zu kombinieren, dass ein Ergebnis dabei herauskommt, das größer ist als die Summe seiner Teile. Und damit das funktionieren kann, muss man mehr oder weniger stark von den Standard-Laufbahnen im Buch abweichen.

Das Buch gibt bei dieser „Verbiegung der normalen Charaktererschaffung“ einige Einschränkungen vor, damit das Charakterdesign nicht völlig aus dem Ruder läuft. Dennoch sind diese Einschränkungen bewusst unscharf gehalten, damit jede Spielergruppe selbst entscheiden kann, was noch lustig ist und wo es einfach nur noch unverschämt wird. Insofern sind die folgenden Anmerkungen nicht als bindende Vorgabe gemeint, sondern drücken im weitesten Sinne meine eigenen (un)moralischen Vorstellungen vom „akzeptablen Powergaming“ aus.

„Riposte“ ist eine durchgängig steigerbare Fähigkeit und bereits ab Stufe 2 erhältlich, also ist ein Erwerb auf Stufe 1 und die anschließende konsequente Steigerung alle zwei Stufen durchaus machbar. Die „Überwindung“ ist dagegen nur in zwei Graden erhältlich, also habe ich mich an die Einschränkung gehalten, dass Grad 2 erst zwei Stufen unter der in der Standard-Laufbahn angegebenen Stufe erworben werden kann, also auf Stufe 7. Die Einschränkung „maximal alle zwei Stufen“ gilt ausdrücklich nicht für solche Fähigkeiten, die schon in der Standard-Laufbahn öfters erhältlich sind, also habe ich mir

1,5 x „Kraft der Pflanzen“ pro Stufe herausgenommen, was ich aber ehrlich gesagt auch selbst schon für ein bißchen grenzwertig halte. Andererseits geht damit die Hälfte des Potenzials der Kampfmagier-Form allein in die Heilung, stellt also eine entsprechend hohe Investition dar.

TAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Reiko ist keine Samurai im klassischen Sinne, die ihre Feinde im ehrenhaften Zweikampf erledigt, sondern ähnelt eher einer lebenden, atmenden Massenvernichtungswaffe, wobei sie sich natürlich auch beim Einsatz ihrer magischen Humusbälle an den Samurai-Kodex halten muss, weshalb eine gute Absprache mit den anderen Charakteren nötig ist, um effizient kämpfen zu können. Ihre Trick-Kombo sind die Fähigkeiten „Aufopferungsvolle Tat“ und „Kraft der Pflanzen“: erstere erlaubt es ihr, ihre magischen Bälle mit ihrer Lebensenergie anstelle von Aktionsmarken zu wirken, während ihr letztere die verbrauchten Lebenspunkte flugs zurückgibt. Auf den ersten Stufen ist diese Vorgehensweise noch reichlich mühselig, weil die Lebensenergie noch zu niedrig ist und die Selbstheilung eine komplette Runde verbraucht, aber ab der 8. Stufe „zündet“ die Kombo mit dem Hinzukommen der Paladin-Form und der damit verbundenen „Kampfheiler“-Fähigkeit. Das erlaubt es Reiko zum Beispiel auf der 10. Stufe, *jede Runde* einen Humus- oder Erdball zu wirken, der aus vier Explosionsschablonen besteht, was sie durch die aufopferungsvolle Tat 40 Lebenspunkte kostet, die sie jedoch in der selben Runde mit der Bonus-Heilungs-Handlung des Kampfheilers und der Selbstheilung der Kraft der Pflanzen wieder regeneriert.