

FREELANCER

変身



DIE GRUNDREGELN

INHALT

Vorwort	3
Charaktererschaffung	23
Beispielcharaktere	26
Die Regeln	30
Regel Nummer 1	30
Regel Nummer 2	30
Die Eigenschaftsprobe	30
Reguläre Eigenschaften	32
Fertigkeiten	33
Fertigkeitsgruppen	34
Meta-Eigenschaften	36
Wissensbereiche	38
Actionszene	40
Die Aktivierung	40
Handeln	43
Aktionsmarken	43
Angriffe	44
Ablauf von Angriffen	46
Zustandsmarken	48
Gezielte Angriffe	50
Lebenspunkte	50
Schwere Wunden	51
Tabletop-Regeln	53
Hindernisparcours	54
Das Henshin	56
Henshin-Formen erlernen	56
Henshin-Regeln	58
Stil und Optik	59

Für Miyuu, Rika, Keiko, Mew und Ayaka. Daisuki.

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 © 2009 by Christian Lonsing.

Der Inhalt dieser PDF-Datei darf zum persönlichen Gebrauch ausgedruckt werden.



LIEBE SPIELERINNEN, LIEBE SPIELER!

Herzlich Willkommen bei *Freelancer*. Hier haben Sie die Möglichkeit, die triste Alltagswelt hinter sich zu lassen und in ein Spiel einzutauchen, das ganz anders ist als alle anderen. Vorher müssen Sie aber noch ein bisschen Ballast abwerfen: Schließen Sie die Augen und denken Sie an all ihre Sorgen, Nöte und Verpflichtungen. Und dann – lassen Sie sie los.

Schalten Sie ab, lassen Sie Ihre Seele durchbaumeln und machen Sie sich locker für die Reise in eine neue Welt, die von außen genau so aussieht wie unsere, aber gleichzeitig voller Rätsel und Abenteuer steckt. Triumphieren Sie über Gefahren, die einen normalen Menschen vor Angst erzittern ließen, und genießen Sie eine Freiheit, die Sie schon immer besessen haben, ohne sich dessen bewusst zu sein: Die Freiheit Ihrer Phantasie!

Versetzen Sie sich für einen Moment zurück in Ihre Kindheit. Wie unvorstellbar groß und unerklärlich uns die Welt damals vorkam! Voller Rätsel, voller Magie. Es war die selbe Welt wie heute, aber wir waren anders. Wir waren unvoreingenommen und offen für Neues. Als Kinder haben wir ohne zu zögern akzeptiert, was sonst nur Philosophen verstehen: Zu wissen, dass wir nichts wissen.

Um *Freelancer* zu spielen, müssen wir uns zurück in diesen Zustand versetzen und die Welt mit anderen Augen betrachten. Natürlich gibt es Naturgesetze, und ein Flugzeug muss sich an diese Gesetze halten, wenn es nicht vom Himmel fallen will. Aber warum können wir dann in unseren Träumen frei und unbeschwert durch die Lüfte fliegen? Weil diese Welt eben doch viel viel größer ist, als man uns einzureden versucht, und alle unsere Träume, auch die verrücktesten, in Erfüllung gehen können.

Diesen Schritt können Sie nun einfach tun, und alles was sie dafür benötigen, halten Sie bereits in Ihren Händen. Anstatt eine Spielfigur über ein Spielbrett zu schieben oder durch eine virtuelle Computerlandschaft zu bewegen, dürfen Sie bei diesem Spiel sich selbst verkörpern, oder eine beliebige Person, die so ähnlich ist wie Sie oder auch ganz anders. Sie haben als Kind davon geträumt, Astronaut zu werden? Dann spielen Sie einen Astronauten! Oder Sie wollten Tierärztin auf einer Pferde-Ranch werden? Kein Problem. Bei *Freelancer* darf jeder Spieler in die Rolle einer Person seiner Wahl schlüpfen.

Wie bei jedem anderen Spiel gibt es auch hier ein **Spielziel**, und als Gruppe arbeiten Sie gemeinsam daran, dieses Ziel zu erreichen. Und hier kommt die Phantastik ins Spiel: Sie haben magische Kräfte! Doch, ehrlich, mit etwas Phantasie ist das ganz leicht. Sie können durch die Lüfte fliegen, riesige Lasten anheben oder schwierigste Kopfrechenaufgaben in Sekundenschnelle lösen. Sie können sich in eine Maus verwandeln oder in einen Bären, Gedanken lesen, unter Wasser atmen oder mit Blitzentladungen um sich werfen. Die einzige Grenze für Ihre besonderen Fähigkeiten ist Ihre Vorstellungskraft, mit anderen Worten: Es gibt keine Grenzen!

Nun wäre es aber unpraktisch, wenn jeder Spieler über eine unbegrenzte Menge an magischen Kräften verfügen würde, deshalb gibt es **Spielregeln**, die das etwas einschränken. Sie sorgen dafür, dass das Spiel fair und herausfordernd bleibt, und außerdem geben sie Ihnen die Möglichkeit, sich für genau die besonderen Fähigkeiten zu entscheiden, die Sie schon immer einmal haben wollten.

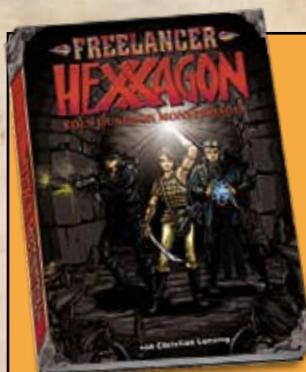
In den verschiedenen *Freelancer*-Kampagnen haben Sie die Möglichkeit in die Rolle verschiedener Action-Helden zu schlüpfen: Bei der *Hexxagon*-Kampagne erhalten Sie ihre magischen Kräfte und Fähigkeiten zum Beispiel aus dem Fantasy-Genre. Sie haben also die Möglichkeit, in die Gestalt eines Kriegers, eines Zauberers oder einer anderen klassischen Figur zu schlüpfen, die wir aus Sagen und Märchen, aus der Fantasyliteratur, aus Film und Fernsehen oder aus Computerspielen kennen.

Und keine Sorge: Egal ob Ihnen die Spielregeln die Muskelkraft eines Barbaren, die flinke Geschicklichkeit eines Ninjas oder die Schlagfertigkeit eines Piraten verleihen, bleiben Sie trotzdem ein Bewohner unserer modernen Welt. Sie brauchen sich also weder im gepflegten Kauderwelsch eines Elfenmagiers zu unterhalten noch im wüsten Kneipenton eines Zwergenkriegers. Auf der anderen Seite können Sie das natürlich gerne tun, wenn Sie wollen.

Sie selbst dürfen frei entscheiden, welche Person sie bei diesem Spiel verkörpern wollen, und über welche besonderen Fähigkeiten diese Person verfügen soll. Für letzteres kommen zwar Spielregeln zur Anwendung, aber diese sind nur als Vorschläge zu verstehen, die einen gewissen Rahmen abstecken und Ihnen und Ihren Mitspielern dabei helfen, Ihre Kreativität zu entfalten.

Das Wichtigste wissen Sie nun. Auf den folgenden Seiten erklären wir Ihnen außerdem die Spielregeln, mit deren Hilfe Sie sich kopfüber ins Abenteuer stürzen können.

Bon Voyage!



Das vollständige
Freelancer-Hexxagon
mit allen Regeln,
Hintergrund- und
Charakterbeschrei-
bungen sowie einer
umfangreichen

Kampagne gibt es als 160-
seitiges Buch für 29,99 Euro
bei Ihrem Fachhändler oder auf
www.f-shop.de

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. Siehe hierzu die Tipps ab Seite 17.

Bei den Spielwerten müssen die folgenden Erschaffungsregeln befolgt werden. In diesem Kapitel tauchen viele Regelbegriffe auf, die in den Spielregeln ab Seite 30 erläutert werden.

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 Stufentabelle auf Seite 24.

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.

CHARAKTERSTUFEN BEI SPIELBEGINN

Die Stufe eines Freelancers ist ein Maß für seine Erfahrung und seine Macht. Auf welcher Stufe die Freelancer zu Beginn einer Kampagne erschaffen werden, entscheidet der Spielleiter, aber üblicherweise beginnen sie ihre Karriere auf der **5. Stufe**, d.h. mit 220 GP, von denen 150 sofort investiert werden müssen und bis zu 70 aufgespart werden dürfen. Ein solcher Freelancer hat bereits einiges an persönlichen Erfahrung gesammelt, ist aber noch weit von der vollen Wahrheit entfernt.

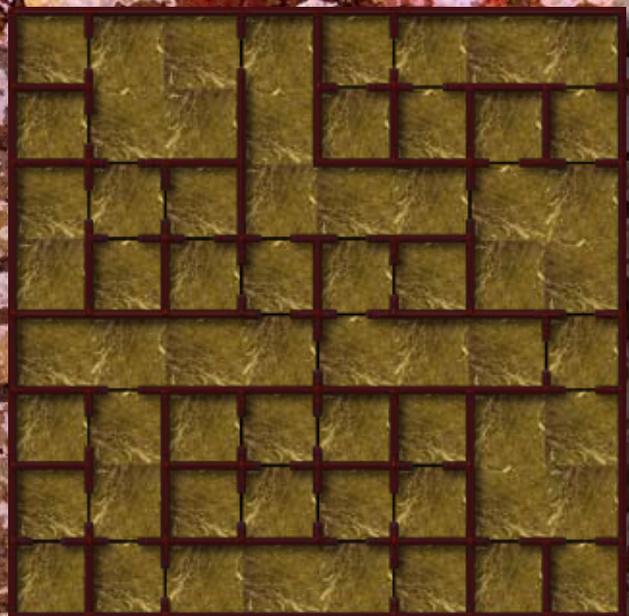
Wenn der Spielleiter seine Kampagne auf einem niedrigeren Machtniveau beginnen möchte, dann können die Freelancer auch auf der 3. Stufe ins Spiel einsteigen. Sie bekommen 175 GP, von denen 150 sofort investiert werden müssen und bis zu 25 aufgespart werden dürfen. Unerfahrene Freelancer sind noch keine richtigen „Freischaffenden“, sondern arbeiten mit großem Idealismus für das Corps.

Wenn die Spieler bereits mit den **Freelancer**-Regeln vertraut sind, ist auch ein Spieleinstieg auf der 10. Stufe möglich. Die Freelancer bekommen dann 420 GP, von denen 150 sofort investiert werden müssen und bis zu 270 aufgespart werden dürfen. Trotzdem sollten als Richtlinie nicht mehr als 100 GP aufgespart werden, da es sehr unwahrscheinlich ist, dass sich ein Freelancer jemals eine größere Summe an Generierungspunkten auf die hohe Kante legt.

DER ERSTE CHARAKTER

Wenn Sie zum ersten Mal **Freelancer** spielen, können Sie entweder einen Archetypen (Seite 26 bis 29) 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 auf Seite 34 ausgewählt und ihnen die Werte 6, 6 und 3 zugewiesen.
- Anschließend werden vier zum Freelancer passende Wissensbereiche von der Liste auf Seite 38 ausgewählt.
- Der Freelancer erhält eine primäre und eine sekundäre Henshin-Form von der Liste auf Seite 61. In seiner primären Henshin-Form verfügt er über eine Formstufe von 5, in seiner sekundären Form über eine Formstufe von 2. Wenn eine Henshin-Form Auswahlfähigkeiten anbietet, werden automatisch die von der Standard-Laufbahn vorgegebenen Fertigkeiten gewählt. 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 Panzerweste (+2 gegen Fernkampfangriffe und Behinderungsmalus -1).
- Zum Abschluss bekommt der Freelancer einen Namen sowie einen kurzen beruflichen und privaten Werdegang, und das Spiel kann beginnen!



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 & LEBENSUNKTEWERT

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 Seite 32f.

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 Seite 33ff.

CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

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

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.

WISSENSBEREICHE

Als nächstes dürfen bis zu zehn Wissensbereiche erworben werden. Dies kostet keine Generierungspunkte. Für eine Auflistung der Wissensbereiche siehe 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.

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

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 dieser 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. Außerdem bekommt der Freelancer noch Waffen und Ausrüstung seiner Wahl (Seite 29ff.). 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 (siehe Seitenbox „Charakterstufen bei Spielbeginn“ auf Seite 23).
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.

STUFENAUFSTIEG

Immer wenn ein Freelancer während der laufenden Kampagne von einer Stufe auf die nächste aufsteigt, wird folgendermaßen vorgegangen:

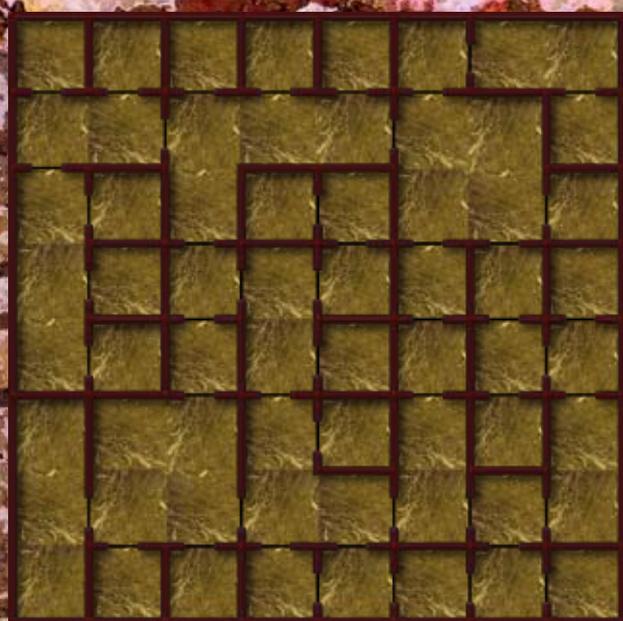
1. Der Freelancer bekommt eine Anzahl Generierungspunkte in Höhe seiner neuen Charakterstufe x 5.
2. Der Freelancer investiert seine Generierungspunkte in die Steigerung seiner vier Eigenschaften oder der von ihm gewählten Fertigungsgruppen. Er darf auch neue

Fertigungsgruppen auswählen oder definieren. Die unten stehende Tabelle gibt an, wie viele GP die stufenweise bzw. direkte Steigerung einer Eigenschaft oder Fertigungsgruppe kostet.

3. Der Lebenspunktwert des Freelancers erhöht sich um 1.
4. Die Formstufen der Henshin-Formen des Freelancers werden um 1 angehoben. Bei Henshin-Formen mit Auswahlmöglichkeiten dürfen diese nun gewählt werden.
5. Wenn der Freelancer auf eine durch 4 teilbare Stufe aufgestiegen ist, bekommt er eine neue Henshin-Form, die er aus den ab Seite 61 beschriebenen Formen auswählen darf. Für die anfängliche Formstufe einer frisch gewählten Henshin-Form siehe die Tabelle auf Seite 24.

Eigenschaftswert	GP-Kosten stufenweiser Aufstieg	GP-Kosten direkter Aufstieg
3	–	6
4	4	10
5	5	15
6	6	21
7	7	28
8	8	36
9	9	45
10	10	55
11	11	66
12	12	78
13	13	91
14	14	105
15	15	120
	usw.	

H
E
X
X
A
G
O
N



KAMPF-KÜNSTLER

Egal ob du auf einer Jazz-Bühne stehst oder durch einen lebensfeindlichen Dschungel schleichst, du weißt immer ganz genau, wer du bist und was du willst. Und du weißt, dass du egal in welcher Situation immer eine gute Figur machen wirst.



Karmafertigkeit: Pokern. Du wirfst keine Würfel, sondern spielst mit einem Pokerdeck. Zu Beginn einer Session wird das Deck gemischt und du ziehst fünf Karten. Immer wenn du würfeln muss, wirfst du statt dessen eine beliebige Karte von deiner Hand ab oder deckst dein Blatt auf.

	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	9	8	10	8	5	15
Barde	9	8	10	8	5	+20
Kampfmagier	9	8	10	8	5	+8
Barde&Kampfmagier	9	8	10	8	5	+28

Künstler (Menschenkenntnis, Malen, Zeichnen, Singen, Musizieren, Schriftstellerei, Schauspielerei, Verkleiden) **6**

Wildnisexperte (Reiten, Spurenlesen, Orientierung, Survival, Wahrnehmung, Heimlichkeit) **6**

Sportler (Fallschirmspringen, Laufen, Schwimmen, Tauchen, Klettern, Springen) **3**

Wissen: Fremdsprachen, Botanik, Kryptografie, Logistik, Martial Arts, Zoologie

Wenn du eine Karte abwirfst, entspricht das Wurf Ergebnis dem Kartenwert, wobei Bube = 11, Dame = 14, König = 17 und Ass = 19 zählen. Anschließend ziehst du eine neue Karte. Wenn du dein Blatt aufdeckst, zählt das Wurf Ergebnis automatisch als 1, es sei denn dein Blatt zeigt einen Drilling oder eine höhere Kombination. In diesem Fall zählt das Wurf Ergebnis als 15 (Drilling), 16 (Straße), 17 (Flush), 18 (Full House), 19 (Vierling) oder 20 (Straight Flush oder Royal Flush). Anschließend wird das Deck neu gemischt und du ziehst wiederum 5 Karten. Nach einem Royal Flush darfst du außerdem die 2er und 3er aus dem Deck entfernen, bevor es neu gemischt wird.

BARDE, STUFE 5

Machtreservoir (aktiv):

Das Aktionsmarkenmaximum des Bardens erhöht sich um 5. Der Barde bekommt in jeder Runde Aktionsmarken, auch in solchen, in denen er Aktionsmarken verbraucht.

Unterstützung (aktiv):

Alle Charaktere der Gruppe, die den Bardens hören können, dürfen ihre Spezialaktionen teilweise oder vollständig mit den Aktionsmarken des Bardens bezahlen.

Musizieren (aktiv): Der Barde darf bei jeder Aktivierung entscheiden, ob er in der laufenden Runde musizieren möchte oder nicht. Zum Musizieren muss er auf seiner Trompete spielen, hat dabei aber noch eine Hand für andere Hand-

lungen frei. In einer Runde, in der er musiziert, bekommt er 2 zusätzliche Aktionsmarken.

Legendenbildung (aktiv): Der Barde darf, wenn ein Charakter eine Probe oder einen Angriff durchführt, eine Anzahl Aktionsmarken einsetzen, um dem Charakter für diese Probe oder diesen Angriff einen Bonus in Höhe der eingesetzten Aktionsmarken x5 auf den Probenwert oder Präzisionswert zu verleihen.

Privatsphäre (passiv): Mit einer Handlung kann sich der Barde mit einer Privatsphäre umgeben. Die Sphäre umgibt ihn kugelförmig mit einem frei wählbaren Radius von bis zu 5 Metern (2 Feldern). Alle Personen innerhalb der Sphäre bekommen einen Bonus von +5 auf Schleichen- und Verstecken-Proben. Der Barde darf außerdem entscheiden, dass Lichtquellen innerhalb der Privatsphäre von außerhalb der Sphäre nicht wahrgenommen werden können – ihr Licht beschränkt sich dann auf den Bereich innerhalb der Sphäre.

KAMPFMAGIER, STUFE 2

Magischer Angriff (aktiv): Strahl

Elementarvariante (aktiv): Luft

Reichweitenbonus (aktiv): Die Reichweite magischer Angriffe erhöht sich um 10.

Schadensbonus (aktiv): Der Schadenswert magischer Angriffe erhöht sich um +1.

Flüchtigkeit der Luft (aktiv): Der Kampfmagier darf er eine Handlung und 1 Aktionsmarke einsetzen, und verfügt dann bei seiner nächsten Aktivierung über eine Flugbewegung mit Bewegungswert 10.

Angriff	Aw	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Luftstrahl (magischer Angriff)	3	20	10	25	GE	Eleganz
Zwei schwere Pistolen	0	5	5	15	GE	Munition(6)(6)
Steinschloßpistole	0	4	3	18	GE	Munition(1)
Kurzschwert	0	WL 1	5	22	GE	
Waffenlos	0	WL 2	3	18	GE	Betäubung

INFILTRATORIN

Du bist eine Meisterin der Heimlichkeit und Täuschung. Es gibt keine Person, die du nicht nachahmen könntest, keinen Ort in den du nicht eindringen könntest, und keinen Gegenstand, der vor deinem Zugriff sicher ist. Die Ordnungshüter dieser Welt können von Glück sagen, dass du auf ihrer Seite stehst – meistens.

	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	10	8	9	8	5	15
Gestaltwandler	12/15	13	12	8	8	+15
Ninja	13	8	9	8	8	+10
Gestaltwandler und Ninja	15/18	13	12	8	11	+25

- Infiltrator** (Menschenkenntnis, Schauspielerei, Verkleiden, Balancieren, Entfesseln) **6**
- Dieb** (Wahrnehmung, Schlösserknacken, Dokumentenfälschung, Heimlichkeit, Taschendiebstahl) **6**
- Sportler** (Fallschirmspringen, Laufen, Schwimmen, Tauchen, Klettern, Springen) **3**
- Wissen:** Theaterwissenschaft, Sicherheitselektronik, Psychologie, Überwachungstechnologie

GESTALTWANDLER, STUFE 5

Gestaltwandlerung: Die Verwandlung in eine Gestalt bzw. der Wechsel von einer Gestalt in eine andere Gestalt erfordert jeweils eine Handlung und 1 Aktionsmarke. Der Gestaltwandler gleichzeitig maximal eine Basis- und eine Fortgeschrittene Gestalt annehmen, die zusätzliche Verwandlung verursacht jedoch eine weitere schwere Erschöpfungsmarke pro 10 Minuten. Basisgestalten können als passive Spezialfähigkeiten angenommen werden und halten solange an, bis sie durch eine Handlung oder Antimagie beendet werden. Fortgeschrittene Gestalten können nur als aktive Spezialfähigkeiten angenommen werden und werden automatisch beendet, wenn die Henshin-Form endet, es sei denn sie werden bereits vorher durch eine Handlung oder Antimagie beendet. Immer wenn sich der Gestaltwandler von einer Fortgeschrittenen Gestalt in eine andere Fortgeschrittene Gestalt verwandelt, werden seine aktuellen Lebenspunkte um seine Formstufe angehoben. Dabei dürfen sie nicht sein Lebenspunktmaximum überschreiten.

Ozeanier (Basisgestalt): In Ozeaniergestalt ist der Gestaltwandler immer von einem leichten Fischgeruch umgeben. Er kann unter Wasser atmen und sich im Wasser mit seinem normalen Bewegungswert bewegen, aber wenn er sich länger als 5 Minuten nicht vollständig im Wasser aufhält, erleidet er 1 Schadenspunkt und seine Gestaltwandlerung wird beendet.

Katzenmensch (Basisgestalt): In seiner Katzenmenschgestalt bekommt der Gestaltwandler Nachtsicht und verbessertes Gehör sowie einen Bonus von +2 auf GE.

Werratte (Fortgeschrittene Gestalt): Der Gestaltwandler bekommt einen Bonus von +5 auf GE und +3 auf HW, BW und auf alle Wahrnehmungsproben. Er verfügt über Nachtsicht, verbessertes Gehör und verbesserten Geruchssinn. Gegen Silberschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 20. Auf Wunsch kann er mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken in eine tierhafte Gestalt wechseln, bei der er zu einem kleinen Kämpfer wird.

Fee (Fortgeschrittene Gestalt): Der Gestaltwandler zählt als kleiner Kämpfer und verfügt über eine

Flugbewegung mit seinem Bewegungswert, während seine Land- und Wasser-Bewegungsweite halbiert wird. Er bekommt einen Bonus von +5 auf GE und einen magischen Angriff (siehe unten)

Mumie (Fortgeschrittene Gestalt): Die BW des Gestaltwandlers sinkt auf 2. Dafür bekommt er einen Bonus von +3 auf KK und regeneriert zu Beginn jeder Aktivierung alle Lebenspunkte, die er nicht durch Feuerschaden verloren hat. Gegen Feuerschaden reduziert sich sein Verteidigungswert um 20, außerdem werden die Wirkungen aller Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände, die ihn vor Feuer schützen, ignoriert.

Oger (Fortgeschrittene Gestalt): Der Gestaltwandler zählt als großer Kämpfer und bekommt einen Bonus von +5 auf KK.

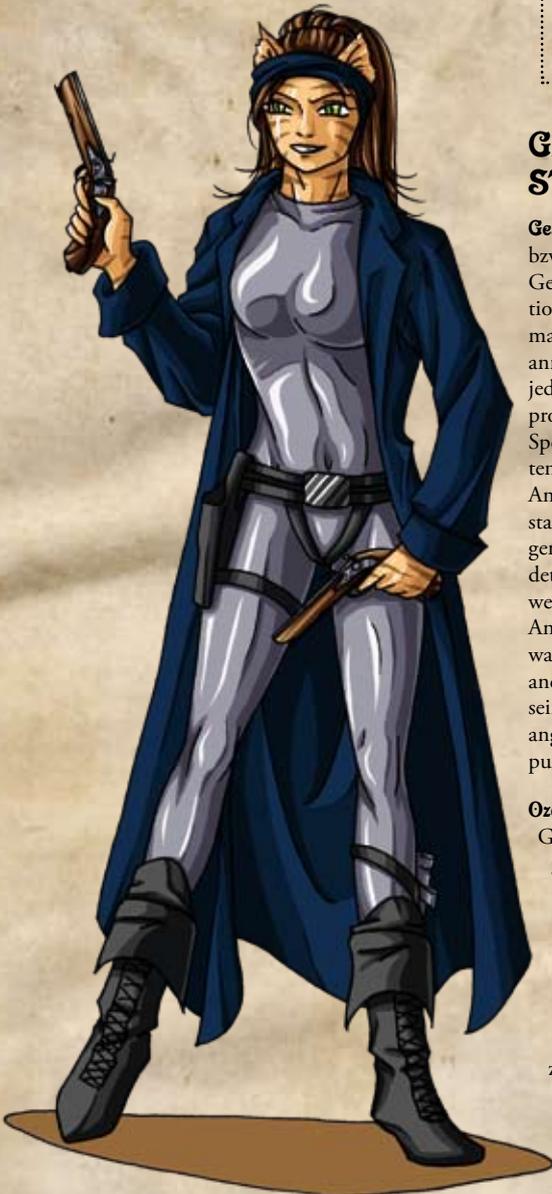
NINJA, STUFE 2

Dieb (aktiv): Der Ninja bekommt einen Bonus in Höhe von +4 auf Taschendiebstahl- und Schlösserknacken-, Klettern- und Heimlichkeits-Proben. Diese Fähigkeit darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

Blitzschnelle Verkleidung (passiv): Normalerweise dauert es 10 Minuten, sich zu verkleiden. Der Ninja kann diese Zeit auf 1 Minute reduzieren, wenn er 1 Aktionsmarke ausgibt, oder auf 1 Handlung, wenn er 2 Aktionsmarken ausgibt. Er bekommt außerdem einen Bonus in Höhe seiner Formstufe auf die Verkleidungs-Probe.

Ninja-Bewegung (passiv): Wenn der Ninja in einer Runde auf seine Bewegung und Handlung verzichtet, beide Hände frei hat und beide Arme und Beine frei bewegen kann, darf er 2 Aktionsmarken einsetzen, um sich mit seinem BW-Wert in eine beliebige Richtung zu bewegen.

Hinterhältiger Angriff (aktiv): Wenn sich der Ninja bei einem Nahkampfangriff in einem Feld befindet, dessen gegenüberliegendes an sein Ziel angrenzendes Feld von einem verbündeten Kämpfer besetzt ist, oder wenn das Ziel den Angriff nicht kommen sieht, dann bekommt der Angriff den Spezialeffekt Blenden(2), Fluch(2), Halluzination(2), Erschöpfung(2) oder Übelkeit(2). Die Auswahl des Spezialeffekts darf vor jedem hinterhältigen Angriff neu vorgenommen werden.



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 innerhalb der selben Szene kostet 1 Aktionsmarke, der zweite Einsatz 2 Aktionsmarken, usw.

Angriff	Aw	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Fean-Angriff (magisch)	2	10 oder S	7	10+GE	WE	Betäubungsschaden, Halluzination(4)
Automatikpistole	0	5/3	3/4	6+/5+HW	GE	Munition (20)
Kusarigama	0	WL 5	4	8+GE	GE	Tückisch(1)
Waffenlos	0	WL 2	3	8+GHKW	GE	Betäubung

STREITER DES LICHTS

Die Welt ist seit jeher vom Bösen durchdrungen und diejenigen, die sagen, dass es kein Schwarz und Weiß, sondern nur ein Grau dazwischen gibt, haben die Oberhand gewonnen. Dich jedoch werden sie niemals in die Knie zwingen, den du hast Ideale, zu denen du felsenfest stehst, und einen starken Glauben daran, dass sich in Wirklichkeit alle Menschen heimlich nach dem Licht sehnen. Für diesen Glauben bist du bereit zu kämpfen, wenn es gilt, die Schwachen zu verteidigen. Du kämpfst nicht, weil es dir Spaß macht, sondern weil du es kannst und weil du es musst, um dem Guten zum Sieg zu verhelfen.



	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	8	9	10	8	5	15
Paladin	8	9	10	8	5	+25
Krieger	8	9	13	8	5	+12
Paladin und Krieger	8	9	13	8	5	+37

Rettungssanitäter (Medizin, Erste Hilfe, Laufen, LKWs, Wahrnehmung) 6

Mechaniker (Fahrzeugmechanik, Industriemechanik, Luftfahrtmechanik, Seefahrtmechanik, Schlösserknacken) 6

Wildnisexperte (Reiten, Spurenlesen, Orientierung, Survival, Wahrnehmung, Heimlichkeit) 3

Wissen: Toxikologie, Pharmazie, Medizin, Religionswissenschaft, Soziologie

PALADIN, STUFE 5

Licht (aktiv): Der Paladin verbreitet im verwandelten Zustand automatisch Licht in einem Umkreis von 6 Feldern (18 Meter). Er kann diese Wirkung nicht unterdrücken.

Rüstung (aktiv): Wenn der Paladin zum Zeitpunkt des Henshins keine Rüstung trägt, verwandelt sich seine normale Kleidung in einen Plattenpanzer (Seite 92). Die Rüstung verleiht ihm einen Bonus von +5 auf Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe mit normalem Schaden, sowie +3 gegen Fernkampfangriffe mit normalem Schaden.

Schutzbonus (aktiv): Der Paladin und alle angrenzenden Verbündeten bekommen einen Bonus von +3 auf ihren Verteidigungswert. Der Schutzbonus kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden und kostet dann 1 Aktionsmarke pro 5 Minuten.

Anführer (passiv): Der Paladin darf einmal pro Runde bei seiner Aktivierung einen verbündeten Kämpfer um 1 Feld verschieben, wenn dieser damit einverstanden ist. Außerdem darf er bei seiner Aktivierung jedem verbündeten Kämpfer ein Ziel zuweisen. Greift der Kämpfer das zugewiesene Ziel bis zur nächsten Aktivierung des Paladins an, so bekommt er einen Bonus von +2 auf den Präzisionswert seines Angriffs.

Heilung (aktiv): Der Paladin kann eine Handlung einsetzen, um einem Verbündeten verlorene Lebenspunkte zurückzugeben. Wenn er den Verbündeten berührt (angrenzendes Feld), erhält dieser für jede eingesetzte Aktionsmarke bis zu 6 Lebenspunkte zurück – der Paladin kann auf

diese Weise auch sich selbst heilen. Alternativ können Verbündete auch aus einer Entfernung von bis zu 4 Feldern geheilt werden, bekommen dann aber für jede eingesetzte Aktionsmarke nur 3 Lebenspunkte zurück. Die Heilung kann auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, erfordert dann aber immer Berührung und heilt 3 Lebenspunkte pro eingesetzter Aktionsmarke.

Giftheilung (aktiv): Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann der Paladin die Giftmarken bei sich selbst oder bei einem von ihm berührten Verbündeten (angrenzendes Feld) um 2 reduzieren.

Lebensblitz (aktiv): Mit einer Handlung und 5 Aktionsmarken kann der Paladin einem toten Freelancer, der über mindestens eine Fantasy-Form verfügt, neues Leben einhauchen. Der Tote wird vollständig regeneriert, im Gegenzug wird allerdings die Paladin-Form beendet und kann eine Stunde lang nicht mehr aktiviert werden.

Kampfheiler (aktiv): Der Paladin bekommt 1 Extra-Handlung pro Aktivierung, die er nur für Heilungs- und Giftheilungs-Handlungen einsetzen darf.

Heiliger Zorn (aktiv): Wenn der Paladin einen Untoten im Nahkampf angreift, bekommt er einen Bonus von +3 auf seinen Schaden und seine Präzision.

KRIEGER, STUFE 2

Verteidigungsbonus (passiv): Der Krieger bekommt einen Bonus +1 auf alle Verteidigungswürfe.

Giftr Resistenz (aktiv): Der Krieger darf Giftmarken wie normale Zustandsmarken abbauen.

Leibwächter (passiv): Der Krieger darf jederzeit zu einem beliebigen Zeitpunkt 1 Aktionsmarke ausgeben, um einen Angriff, der gegen einen angrenzenden Verbündeten durchgeführt wird, auf sich zu lenken. Er wird dann selbst zum Ziel des Angriffs, erhält dabei aber einen Bonus von +3 auf seinen Verteidigungswert. Diese Fähigkeit darf auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch jeweils 2 Aktionsmarken.

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

Angriff	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Waffenlos	WL 2	3	HW+8	GE	Betäubung
Zweihandschwert	WL 3	7	HW+6	GE	
Langschwert	WL 2	6	HW+9	GE	
Langschwert und Steinschloßpistole	WL 2	8	HW+7	GE	Munition(1)
Zwei Steinschloßpistolen	4	5	HW+4	GE	Munition(1)(1)
Steinschloßpistole	4	3	HW+8	GE	Munition(1)

KRIEGER- PHILOSOPH

Du bist ein Meister der Gedanken und Worte ebenso wie einer des Schwertes. Du hast die Philosophien des Westens, des Ostens, des Südens und der Länder in der Mitte studiert und sie zu einem einzigartigen Weltbild zusammengesetzt, das den ganzen Globus umspannt und von der ersten Idee der Antike bis zum aberwitzigsten Gedankenkonstrukt einer gedachten Zukunft reicht. Du gehst den Dingen auf den Grund und lernst jeden Tag etwas neues hinzu. Nichts kann deiner Kraft widerstehen.



Karmafertigkeit: *Willenskraft.* Wenn dir das Ergebnis einer Probe nicht gefällt, darfst du erneut würfeln, allerdings mit einem zusätzlichen Malus von -5. Gefällt dir auch dieses Ergebnis nicht, darfst du wiederum würfeln, wobei der zusätzliche Malus nun -10 beträgt, usw. Zeigt der Würfel bei einem der Wiederholungswürfe eine 19 oder 20, so bedeutet dies nicht den üblichen automatischen Erfolg.

	GE	KK	HW	WE	BW	LP
Normal	8	8	9	10	5	15
Druide	8	8	9	15	5	+20
Samurai	8	8	9	13	5	+10
Druide und Samurai	8	8	9	18	5	+30

Wildnisexperte (Reiten, Spurenlesen, Orientierung, Survival, Wahrnehmung, Heimlichkeit) 6

Sportler (Fallschirmspringen, Laufen, Schwimmen, Tauchen, Klettern, Springen) 6

Künstler (Menschenkenntnis, Malen, Zeichnen, Singen, Musizieren, Schriftstellerei, Schauspielerei, Verkleiden) 3

Wissen: Astronomie, Anthropologie, Geologie, Biochemie, Psychologie, Philosophie

DRUIDE, STUFE 5

Druidenwissen (aktiv): Der Druide bekommt einen Bonus in Höhe von +8 auf Menschenkenntnis-, Orientierungs-, Suchen-, Survival- und Erste-Hilfe-Proben. Diese Fähigkeit darf auch als passive Spezialfähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro 10 Minuten.

Hypnose (aktiv): Der Druide darf eine Handlung und 5 Aktionsmarken einsetzen, um einen anderen Freelancer seiner Gruppe mit dessen Einverständnis zu hypnotisieren. Der hypnotisierte Freelancer verliert für die Dauer der Hypnose seine niedrigststufte Henshin-Form und bekommt dafür eine Fantasy-Form nach Wahl des Druiden mit einer Formstufe in Höhe der niedrigststufte Henshin-Form (maximal jedoch die aktuelle Formstufe des Druiden). Die Hypnose kann ausschließlich durch eine Handlung des Druiden beendet werden.

Bis dahin wird die niedrigststufte Henshin-Form des Hypnotisierten permanent durch die neue Form ersetzt.

Kampfhypnose (aktiv): Magischer Fernkampfgriff (siehe unten). Der Angriff kann nur gegen Gegner gerichtet werden, die in Richtung des Druiden schauen.

Magische Tränke (aktiv): Der Druide darf magische Tränke erschaffen. Jeder Trank erfordert eine Handlung und 5 Aktionsmarken. Die Tränke sind 5 Stunden haltbar; gleichzeitig dürfen bis zu 10 Tränke haltbar sein. Die Tränke können getrunken werden, indem ihr Besitzer eine Handlung dafür investiert oder auf seine Bewegung verzichtet, und entfalten dann sofort ihre Wirkung (siehe unten).

Klugheitstrank: Der WE-Wert des Benutzers erhöht sich für 10 Runden um +2.

Levitationstrank: Der Benutzer darf sich 10 Minuten lang mit seiner Kletterbewegung durch die Luft bewegen (er muss keine Kletterproben ablegen).

Unsichtbarkeitstrank: Der Benutzer wird 10 Minuten lang unsichtbar. Die Wirkung beschränkt sich auf den Körper des Benutzers; seine Kleidung und Ausrüstung bleiben sichtbar.

Antidot: Der Benutzer darf sofort 5 Giftmarken ablegen.

SAMURAI, STUFE 2

Kodex: Der Samurai greift niemals einen Gegner an, der bereits von einem anderen Kämpfer seiner eigenen Seite angegriffen wurde. Ein Verstoß gegen den Kodex beendet die Samurai-Form und macht ein Henshin in diese Form für 24 Stunden unmöglich.

Weisheitstechnik (passiv): Der Samurai darf Langschwerter, Bögen und Automatikpistolen mit seinem Weisheitswert einsetzen.

Herausforderung (aktiv): Ein vom Samurai herausgeforderter Gegner, der den Samurai in seiner Reichweite hat, muss jedesmal eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von 10+(Grad x 5) bestehen, wenn er einen anderen Gegner als den Samurai angreifen will.

Riposte (passiv): Wenn der Samurai von einem Gegner im Nahkampf angegriffen wird, darf er einmal pro Runde anstelle eines Verteidigungswurfs eine Riposte versuchen, indem er sofort außerhalb der Reihe einen Nahkampfgriff mit seiner Katana gegen den Gegner durchführt. Der Gegner muss einen Verteidigungswurf durchführen und dabei mindestens die Präzision des Katana-Angriffs erreichen, was normalerweise nur eine Halbierung des Schadens bedeuten würde, im Falle der Riposte jedoch bedeutet, dass deren Schaden auf 0 reduziert wird und der Samurai den vollen Schaden des gegnerischen Angriffs erleidet, ohne einen Verteidigungswurf durchführen zu dürfen. Misslingt dagegen der Verteidigungswurf des Gegners, so hat der Samurai den gegnerischen Angriff nicht nur erfolgreich abgewehrt, sondern verursacht bei diesem außerdem noch den vollen Schaden der Riposte.

Kampftaktik (aktiv): Der Samurai darf, anstatt zu Gehen, seine Position mit der eines Gegners in einem angrenzenden Feld tauschen. Diese Spezialfähigkeit darf auch als passive Fähigkeit eingesetzt werden, kostet dann jedoch 1 Aktionsmarke pro Runde.

Angriff	Aw	Rw/WL	Schaden	Präzision	Vektor	Spezial
Kampfhypnose	3	3	4	10+WE	WE	Halluzination(6)
Waffenlos	0	WL 2	3	8+GHKW	GE	Betäubung
Katana	0	WL 2	6(7)	10+WE	GE	
Wakizashi	0	WL 1	4(5)	16+WE	GE	
Katana und Wakizashi	0	WL 2	7(8)	8+WE	GE	
Automatikpistole	0	5/3	3/4	6+/5+WE	GE	Munition (20)

DIE REGELN

REGEL NUMMER 1

Freelancer ist ein Spiel, und Spiele sollen Spaß machen.

Die Charaktere können in düstere oder dramatische bis hin zu tragischen Geschichten verwickelt werden, und ihre Spieler dürfen dabei mitleiden. Ebenso ist es erlaubt, dass sich die Charaktere untereinander streiten und dies am Spieltisch ausgespielt wird. Aber es ist absolut niemandem gedient, wenn die Spieler nach dem Spiel mit einem zornigen Gesichtsausdruck auseinander gehen.

Deshalb ist es wichtig, dass die Spieler immer daran denken, dass ihre Charaktere nicht real sind und dass es sich nur um eine Geschichte handelt. Wenn ein Spieler merkt, dass er diese Grenze überschreitet und seinen Mitspieler massiv ärgert oder durch seine Worte verletzt, dann ist er gut beraten, einen Gang zurückzuschalten. Rollenspiel ist kein Privatvergnügen eines einzelnen Spielers, sondern ein Gruppenerlebnis.

REGEL NUMMER 2

Der Spielleiter hat immer Recht.

Oft wird diese Regel auch als „Regel Nummer 1“ bezeichnet und eine Regel Nummer 2 angeführt, die besagt, dass, sollte der Spielleiter einmal im Unrecht sein, automatisch Regel Nummer 1 in Kraft tritt. Das ist schön und gut und gilt auch im vollen Maße für *Freelancer*, solange sich der Spielleiter bewusst ist, dass auch er nur einer der Spieler ist und das Gemüt seiner Mitspieler berücksichtigen muss (Regel Nummer 1).

Davon abgesehen darf der Spielleiter ...

- 1) ... beliebige Regeln auch während eines laufenden Spiels ändern.
- 2) ... beliebige Regeln auch während eines laufenden Spiels abschaffen.
- 3) ... beliebige geänderte oder abgeschaffte Regeln auch während des laufenden Spiels wieder in ihre Ursprungsform zurück oder in irgendeine andere Form versetzen.
- 4) ... den Ausgang einer Situation völlig ohne Regeln festlegen.
- 5) ... jedes beliebige Wurfresultat zu jedem beliebigen Zeitpunkt auf jede beliebige Weise verändern.

Ein weiser Spielleiter begnügt sich mit der Tatsache, dass er über diese Möglichkeiten verfügt und verzichtet darauf, sie in die Tat umzusetzen, aber trotzdem ist es ein beruhigendes Gefühl, dass er sie besitzt. Es sei ihm gegönnt.

DIE EIGENSCHAFTSPROBE

Den Kern der *Freelancer*-Regeln bildet die Eigenschaftsprüfung. Sie stellt im Grunde die einzige Regel dar, die man jederzeit wissen muss, der Rest ergibt sich dann aus dem jeweiligen Zusammenhang.

In jeder Situation mit ungewissem Ausgang darf der Spielleiter eine Eigenschaftsprüfung verlangen, die vom Spieler durchgeführt wird, um zu beweisen, dass der von ihm gespielte Charakter in der Lage ist, die von ihm angekündigte Handlung erfolgreich zu absolvieren. Je besser das Können des Charakters in der geforderten Eigenschaft, desto größer ist seine Chance auf Erfolg. Letzten Endes entscheidet allerdings ein Würfelwurf, ob er in dieser speziellen Situation erfolgreich ist oder nicht – es gibt also immer die Chance eines Fehlschlags (selbst wenn die Chancen gut stehen) ebenso wie die eines Erfolgs (selbst wenn die Chancen schlecht stehen).

Beispiel: Ein Charakter möchte einen Baum erklimmen. Wenn er ein guter Kletterer ist, hat er gute Chancen, den Baum erfolgreich zu erklimmen. Wenn er ein schlechter Kletterer ist, stehen seine Chancen nicht so gut. Dennoch wird erst der Zufall – in Form eines geworfenen Würfels – darüber entscheiden, ob die Kletterpartie erfolgreich ist oder nicht.

Bei der Eigenschaftsprüfung legt der Spielleiter zunächst fest, welche Eigenschaft auf die Prüfung gestellt wird. Anschließend wirft der Spieler einen zwanzigseitigen Würfel (W20) und addiert das Wurfresultat zum Wert der geforderten Eigenschaft, der auf dem Charakterbogen seines Charakters verzeichnet ist.

Beispiel: Für die Kletterpartie verlangt der Spielleiter eine Eigenschaftsprüfung auf die Körperkraft des Charakters. Auf dem Charakterbogen steht, dass der Charakter einen Körperkraftwert von 5 hat, also wirft der Spieler einen W20 und addiert das Ergebnis – eine 11 – auf den Körperkraftwert von 5. Sein Gesamtergebnis ist 16.

Die meisten Proben werden von der aktuellen Situation beeinflusst, in der sich der Charakter befindet. Wenn er sich in einer guten körperlichen Verfassung befindet, nicht abgelenkt ist und zudem über eine gute Ausrüstung und gute Kenntnisse über das vor ihm liegende Hindernis verfügt, dann hat er bessere Chancen auf Erfolg und erhält einen bestimmten Wert zu seinem Gesamtergebnis hinzuaddiert. Dies bezeichnet man als Bonus. Fallen seine Grundvoraussetzungen dagegen schlecht oder gar miserabel aus, so wird ein bestimmter Wert von seinem Gesamtergebnis abgezogen. Dies bezeichnet man als Malus. Siehe Abschnitt „Bonus und Malus“ auf der nächsten Seite.

Beispiel: Der kletternde Charakter ist erschöpft und trägt einen schweren Rucksack, also wird ein Malus von 5 Punkten von seinem Wurfresultat abgezogen. Auf der anderen Seite ist er ein guter Kletterer (er besitzt die Fertigkeit „Klettern“) und benutzt ein Seil zur Unterstützung, also wird ein Bonus von 8 Punkten zu seinem Wurfresultat addiert. Zusammenaddiert ergibt sich ein Bonus von +3, das modifizierte Gesamtergebnis beträgt also 19.

Nun vergleicht der Spielleiter das vom Spieler erzielte und mit Boni und Mali modifizierte Ergebnis mit dem von ihm verlangten Mindestwurf. Der Mindestwurf ist ein Zahlenwert, den der Spieler erreichen muss, damit die Eigenschaftsprobe ein Erfolg wird. Es genügt, wenn das modifizierte Gesamtergebnis dem Mindestwurf entspricht, um erfolgreich zu sein – fällt es dagegen niedriger aus, so ist die Eigenschaftsprobe misslungen.

Beispiel: Der Spielleiter verlangt für das Erklettern des Baums einen Mindestwurf von 20. Ein Vergleich mit dem modifizierten Gesamtergebnis von 19 ergibt, dass die Eigenschaftsprobe nicht gelungen ist.

Je nach Situation kann der Ausgang einer Probe drastische oder weniger drastische Folgen haben. Einige Proben entscheiden über Leben und Tod, andere sind eher nebensächlich. Ein weiterer Indikator für die Folgen einer gelungenen oder misslungenen Probe ist der Erfolgsgrad (siehe unten).

Beispiel: Der Spielleiter legt fest, dass der Charakter auf halben Weg abrutscht und vom Baum fällt. Weil die Probe nur ganz knapp misslungen ist, entscheidet er, dass der Charakter noch einmal mit dem Schrecken davon gekommen ist und einen neuen Kletterversuch starten darf.

MINDESTWÜRFE ANSAGEN

Der Spielleiter darf dem Spieler bereits vor dem Würfeln sagen, wie hoch der Mindestwurf ist, und aus Gründen der Fairness empfehlen wir diese Vorgehensweise sogar, auch wenn sie keineswegs verpflichtend ist. Wenn der Spielleiter möchte, darf er dem Spieler sogar mögliche Optionen anbieten, z.B. „Wenn du den Baum erklettern möchtest, musst auf Körperkraft würfeln und darfst die Klettern-Fertigkeit benutzen. Wenn du den Rucksack anbehältst, bedeutet es einen Malus von 3 auf die Probe.“

KEINE PROBE

Es gibt Herausforderungen, die sind so einfach, dass sie ein Charakter automatisch besteht, und es gibt Herausforderungen, die so schwer sind, dass sie ein Charakter unmöglich bestehen kann. In beiden Fällen wird auf das Auswürfeln einer Probe verzichtet und der Spielleiter teilt statt dessen direkt den Fehlschlag bzw. Erfolg mit.

GUTE 20, SCHLECHTE 1

Bei einer Eigenschaftsprobe bedeutet ein Würfergebnis von 20 immer eine gelungene Probe, auch wenn der Gesamtwert den Mindestwurf unterschreitet (dies zählt dann als *knapp gelungen*, Seite 32). Ein Würfergebnis von 1 bedeutet immer eine misslungene Probe, auch wenn der Gesamtwert den Mindestwurf erreicht (dies zählt dann als *knapp misslungen*, Seite 32).

BONI UND MALI

Ein Bonus ist ein positiver Wert, den ein Charakter in bestimmten Situationen auf eine Eigenschaft addieren darf. Zum Beispiel darf er einen Bonus in Höhe des Fertigkeitswerts auf eine Eigenschaft addieren, wenn er eine Probe würfelt, für die er die passende Fertigkeit besitzt (siehe Fertigkeiten, Seite 33). Die Boni eines Charakters stammen von den besonderen Fähigkeiten, die er durch seine Henshin-Formen erhält, weitere Boni bekommt er durch Artefakte und durch Situationsmodifikatoren (vor allem im Kampf). Mehrere Boni auf ein und die selbe Eigenschaft dürfen miteinander kombiniert werden, solange sie aus unterschiedlichen Quellen stammen. Stammen zwei oder mehr Boni aus ein und der selben Quelle, so gilt nur der höchste Bonus. Beispiel: Ein Charakter, der durch die Artefakte „Handwerkshandschuhe“, „Zauberdietriche“ und „Brille des Handwerkers“ jeweils einen Bonus auf seine Handwerkseigenschaft erhält, darf diese miteinander kombinieren, weil sie aus verschiedenen Quellen stammen. Ein Charakter, der von zwei

Schwarzmagiern einen Bonus auf heimliche Proben erhält, darf nur den höheren der beiden verwenden, weil sie aus derselben Quelle (der Fähigkeit „Team-Unauffälligkeit“) stammen.

Ein Malus ist ein negativer Wert, der in bestimmten Situationen von einer Eigenschaft abgezogen werden muss. Dadurch kann die Eigenschaft sogar zeitweilig auf einen negativen Wert sinken. Für Mali gelten die selben Regeln wie für Boni (siehe oben).

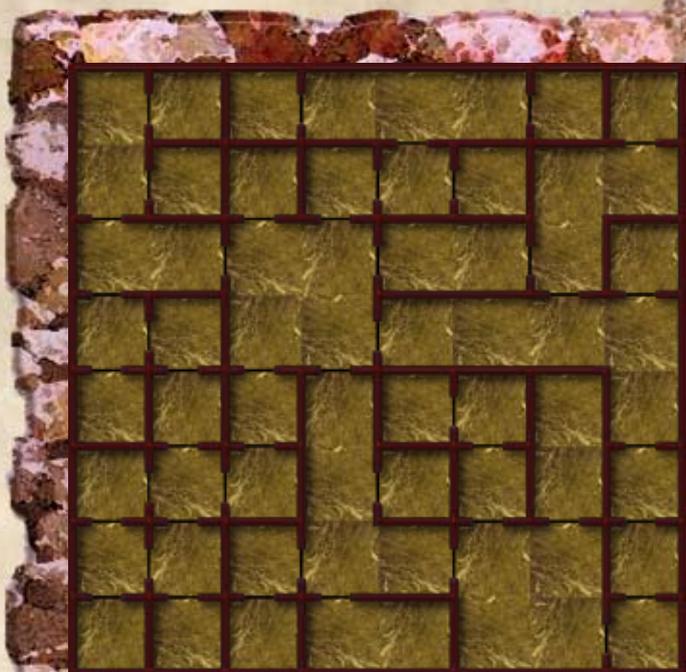
ERFOLGSGRAD

Mit einer Eigenschaftsprobe lässt sich nicht nur herausfinden, ob einem Charakter eine Aktion gelingt oder misslingt, sondern auch in welchem Maße sie ihm gelingt oder misslingt.

MINDESTWÜRFE

Der Mindestwurf einer Eigenschaftsprobe darf vom Spielleiter frei festgelegt werden, wobei er sich an der folgenden Tabelle orientieren kann:

Herausforderung	Mindestwurf
Leicht	15
Normal	20
Herausfordernd	25
Schwer	30
Sehr schwer	35
Fast unmöglich	40+



Hierzu wird der Mindestwurf der Probe vom erwürfelten Gesamtergebnis abgezogen und anhand der so ermittelten Differenz der Erfolgsgrad bestimmt:

Differenz +11 oder höher: Elegant gelungen

Die Aktion ist in jeder Hinsicht gelungen und macht zudem noch einen guten Eindruck bei einem eventuell anwesenden Publikum. Je anspruchsvoller dieses Publikum, desto höher muss die Differenz ausfallen, um die Zuschauer zu einem Sturm der Begeisterung zu verfallen.

Differenz zwischen +6 und +10: Normal gelungen

Ein solider Erfolg, an dem es nichts zu meckern gibt, auch wenn der Charakter dafür nicht mit Rosen überschüttet wird.

Differenz zwischen 0 und +5: Knapp gelungen

Au weia, das wäre fast in die Hose gegangen. Es handelt sich zwar um einen Erfolg, aber nur um einen haarscharfen und, wenn man ehrlich ist, auch etwas kläglichen. Deftige Abzüge bei der B-Note.

Differenz zwischen -1 und -5: Knapp misslungen

Tja, knapp daneben ist auch vorbei, wie es so schön heißt. Die Probe ist misslungen, daran gibt es nichts zu rütteln, aber für einen Moment sah es wirklich so aus, als ob es hätte klappen können, und eigentlich spricht nichts dagegen, dem Charakter sofort eine weitere, erschwerte Probe zu erlauben, um die Schmach doch noch in einen Erfolg zu verwandeln.

Differenz zwischen -6 und -10: Normal misslungen

Das hat der Charakter ordentlich vergeigt. Die Probe ist misslungen, da hilft auch kein Zetern und Murren, und für eine neue Probe erfordert es einen völlig neuen Anlauf. Immerhin kann der Charakter für sich verbuchen, dass die Aktion nicht auf spektakuläre Art und Weise in die Binsen gegangen ist.

Differenz -11 oder niedriger: Dramatisch misslungen

Tja, das ist genau die Katastrophe, die man noch nicht mal seinem ergsten Feind wünschen würde: Scheitern auf spektakuläre Weise mit entwürdigenden, möglicherweise sogar fatalen Konsequenzen, abhängig davon, wie tief sich die Differenz im Minusbereich befinden.

VERGLEICHENDE EIGENSCHAFTSPROBE

Manchmal messen Kontrahenten ihr Können in einem direkten Vergleich. In diesem Fall führen beide eine Eigenschaftsprobe durch, wie oben beschrieben, und es gewinnt derjenige, der das höhere Gesamtergebnis erzielt. Bei einem Unentschieden ist der Ausgang von der Situation abhängig. Entweder einer der Kontrahenten hat den Vorteil auf seiner Seite (**Beispiel:** Ein Charakter, der nur damit beschäftigt ist, eine Tür zuzuhalten (Verteidiger) ist bei einem Unentschieden seinem Gegner, der die Tür aufdrücken will (Angreifer) überlegen.) oder es kommt zu einer klassischen Pattsituation, bei der niemand gewinnt (**Beispiel:** Das Blatt, um das sich zwei Kontahenten streiten, zerreißt in der Mitte). Manchmal resultiert aus einer Pattsituation auch eine erneute vergleichende Probe nach Ablauf einer gewissen Zeitspanne (**Beispiel:** Armdrücken).

ZEIT

Einige Tätigkeiten erfordern einen längeren Zeitraum, bevor sie erfolgreich (oder auch ohne Erfolg) abgeschlossen werden. Die Dauer hängt von der Art der Tätigkeit ab. Hier kann man auf gesunden Menschenverstand zurückgreifen oder Erfahrungen aus dem täglichen Leben einfließen lassen. Die Reparatur eines Automotors dauert sicherlich mehrere Stunden, während das Wechseln des Reservereifens nur wenige Minuten dauert.

Sobald feststeht, wie lange die Tätigkeit normalerweise dauern würde, darf ein Charakter entscheiden, ob er sich Zeit lassen oder sich beeilen möchte. Lässt er sich Zeit, so dauert die Tätigkeit doppelt so lang wie ursprünglich veranschlagt, aber der Charakter erhält einen Bonus von +5 auf seine Probe. Beeilt er sich dagegen, so dauert die Tätigkeit nur halb so lang wie ursprünglich veranschlagt, aber dafür erleidet der Charakter einen saftigen Malus von -10 auf seine Probe.

***Beispiel:** Ein Charakter möchte ein Schloss knacken und der Spielleiter legt fest, dass diese Tätigkeit fünf Minuten dauert. Da er es eilig hat, möchte der Spieler die Probe auf zweieinhalb Minuten verkürzen, wofür der Spielleiter einen Malus von 10 Punkten veranschlagt. Die Probe scheitert, d.h. die zweieinhalb Minuten verstreichen, ohne dass das Schloss geknackt werden konnte.*

WIEDERHOLBARKEIT VON PROBEN

Unter optimalen Voraussetzung kann ein Charakter eine misslungene Probe so oft wiederholen, bis sie ihm schließlich gelingt oder er entnervt aufgibt. Eine Ausnahme stellen hierbei Proben mit zerbrechlichen oder sich aufbrauchenden Zutaten (z.B. das Mixen eines Wiskeys) dar, sowie Proben, die dramatisch misslingen (Erfolgsgrad -10 oder niedriger und/oder Würfeln einer schlechten 1).

REGULÄRE EIGENSCHAFTEN

Reguläre Eigenschaften verfügen über einen Wert, der bei einer Eigenschaftsprobe herangezogen werden kann. Jeder Charakter hat vier reguläre Eigenschaften. Der Wert der jeweiligen Eigenschaft wird bei der Charaktererschaffung festgelegt und im Charakterbogen notiert. Später kann er durch gewonnene Erfahrung verbessert werden.

Folgende reguläre Eigenschaften gibt es:

GEWANDTHEIT (GE)

Diese Eigenschaft umfasst das körperliche Geschick des Charakters, seine Flinkheit, Reaktionsschnelligkeit und Agilität. Viele athletische Tätigkeiten, die vor allem die Reflexe und Bewegungsabläufe des Körpers betreffen, aber auch heimliche Tätigkeiten wie Schleichen und Verstecken werden davon abgedeckt – außerdem ist die Gewandtheit der häufigste Verteidigungswert gegen Angriffe.

HANDWERK (HW)

Diese Eigenschaft umfasst das handwerkliche Geschick des Charakters, namentlich seine Fingerfertigkeit und sein Können im Umgang mit bestimmten Bewegungsabläufen und Techniken. Die meisten Tätigkeiten, die mithilfe von Aus-

rüstung durchgeführt werden – alles von der künstlerischen Betätigung bis zum klassischen Handwerk und dem Steuern von Fahrzeugen –, basieren auf diesem Wert.

KÖRPERKRAFT (KK)

Diese Eigenschaft umfasst sowohl die körperliche Stärke eines Charakters, seiner Arm- und Beinmuskulatur, als auch seine Ausdauer und Zähigkeit, so dass es hier bei einigen körperlichen Tätigkeiten zu Überschneidungen mit der Gewandtheits-Eigenschaft kommen kann und der Spielleiter entscheiden muss, welche Eigenschaft in der jeweiligen Situation angebrachter ist. Auch die Körperkraft kommt manchmal als Verteidigungswert zum Einsatz.

WEISHEIT (WE)

Diese Eigenschaft umfasst die geistige Flexibilität des Charakters, seine innere Reife und Klugheit sowie seine Fähigkeit, das von ihm aufgenommene Wissen richtig einzusetzen. Dementsprechend kommt sie vor allem bei Proben zum Einsatz, die mit Wissen, Verständnis und Wahrnehmung bis hin zur Intuition zu tun haben. Daneben kommt sie auch als passive Kraft zum Tragen, wenn es darum geht, in überraschenden oder grauenhaften Situationen nicht die Nerven zu verlieren oder sich den geistigen Angriffen eines Gegners zu widersetzen.

FERTIGKEITEN

Bei der Charaktererschaffung und im späteren Verlauf seiner Karriere darf ein Charakter Fertigungsgruppen auswählen und verbessern. In jeder zu einer Fertigungsgruppe gehörenden Fertigkeit besitzt ein Charakter den Wert der dazugehörigen Fertigungsgruppe. Wenn eine Fertigkeit in mehreren Fertigungsgruppen eines Charakters vorhanden ist, wird nur der höchste Wert verwendet.

Immer wenn bei einer Eigenschaftsprobe eine Fertigkeit eingesetzt werden kann (z.B. die „Klettern“-Fertigkeit bei einer Körperkraft-Eigenschaftsprobe zum Klettern), erhält der Charakter einen Bonus in Höhe des Fertigkeitwerts. Bei jeder Eigenschaftsprobe darf nur auf maximal eine Fertigkeit zurückgegriffen werden, selbst wenn unter Umständen mehrere verschiedene Fertigkeiten angewendet werden können. Wenn der Charakter nicht über die geforderte Fertigkeit verfügt, wird von einem Fertigkeitwert von 0 ausgegangen.

Viele Fertigkeiten erklären sich durch ihren Namen, aber zur besseren Übersicht sollen sie an dieser Stelle kurz erläutert werden:

Abrollen (GE): Kommt zur Anwendung, wenn sich ein Charakter nach einem Sprung oder Sturz abrollen möchte, ohne dabei Schaden zu erleiden.

Balancieren (GE): Erlaubt es einem Charakter, auf auch unsicherem oder schwankenden Untergrund zu stehen bzw. sich zu bewegen.

Dokumentenfälschen (HW): Fälschung von offiziellen Dokumenten aller Art, sei es mithilfe modernster Technologien oder einer ruhigen Hand.

Elektronik (HW): Modifikation und Eigenbau von elektronischen Schaltungen, die noch mit bloßem Auge zu erkennen sind.

Entfesseln (GE): Mit dieser Fertigkeit kann sich ein Charakter aus einer Fesselung befreien.

Erste Hilfe (HW): Professionelle medizinische Soforthilfe mit den vor Ort zur Verfügung stehenden Mitteln.

Fahrzeugmechanik (HW): Alles von der Reparatur bis hin zum Eigenbau von Bodenfahrzeugen aller Art, vom Motorrad bis hin zum LKW.

Fallschirmspringen (GE): Umfasst alle notwendigen Proben beim Fallschirmspringen, vor allem wenn es darum geht, eine punktgenaue Landung hinzubekommen.

Flugzeug (HW): Steuerung von Flugzeugen, vom Propellerflugzeug über den Düsenjet bis hin zum Passagierflugzeug.

Hardware (HW): Umgang, Wartung, Manipulation, Reparatur und Eigenbau von Computern und Peripherie-Geräten.

Heimlichkeit (GE): Dient einer möglichst leisen Fortbewegung und Ausnutzung jedweder verfügbaren Deckung und anderer Tricks, um sich vor der Wahrnehmung des Feindes zu verbergen. Es ist nicht erforderlich, völlig lautlos und unsichtbar zu sein, solange man nur heimlich genug unterwegs ist, dass man der Wahrnehmung des Feindes entgeht.

Holzbearbeitung (HW): Künstlerischer ebenso wie handwerklicher Umgang mit Holz.

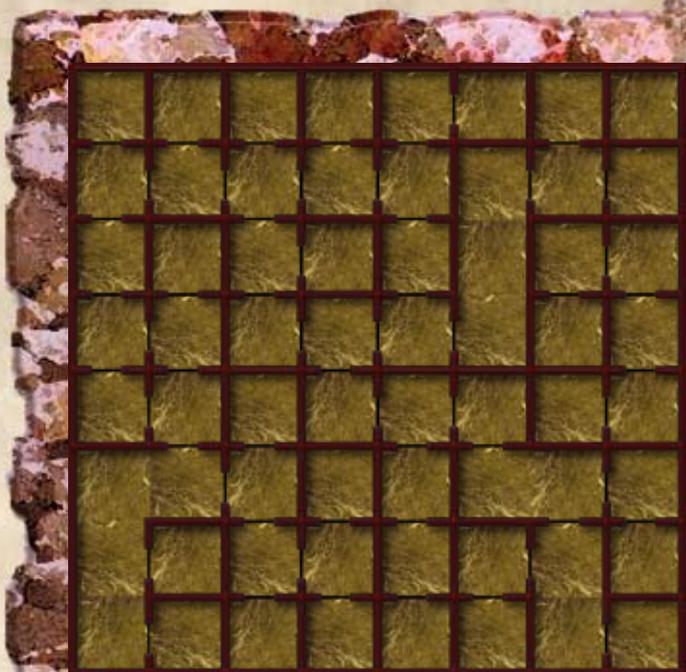
Hovercrafts (HW): Einsatz von Gleitkissenfahrzeugen zu Lande und zur See.

Hubschrauber steuern (HW): Steuerung aller Arten von Hubschraubern.

Industriemechanik (HW): Herstellung, Einstellung, Wartung und Betrieb von Industriemaschinen aller Formen und Größen.

Kettenfahrzeuge (HW): Panzerfahren!

H
E
X
X
A
G
O
N



FERTIGKEITSGRUPPEN

Sportler

Fallschirmspringen (GE)
Laufen (KK)
Schwimmen (KK)
Tauchen (KK)
Klettern (KK)
Springen (GE)

Akrobat

Abrollen (GE)
Springen (GE)
Balancieren (GE)
Entfesseln (GE)
Zaubertricks (GE)
Klettern (KK)

Künstler

Menschenkenntnis (WE)
Malen (HW)
Zeichnen (HW)
Singen (HW)
Musizieren (HW)
Schriftstellerei (HW)
Schauspielerei (HW)
Verkleiden (HW)

Computerexperte

Software (HW)
Hardware (HW)
Elektronik (HW)
Dokumentenfälschung (HW)
Industriemechanik (HW)

Mechaniker

Fahrzeugmechanik (HW)
Industriemechanik (HW)
Luftfahrtmechanik (HW)
Seefahrtmechanik (HW)
Schlösserknacken (HW)

Handwerker

Zeichnen (HW)
Steinbearbeitung (HW)
Holzbearbeitung (HW)
Stoffbearbeitung (HW)
Kochen (HW)

Spion

Menschenkenntnis (WE)
Sprengstoffe (HW)
Waffenbau (HW)
Wahrnehmung (WE)
Heimlichkeit (GE)

Wildnisexperte

Reiten (GE)
Spurenlesen (WE)
Orientierung (WE)
Survival (WE)
Wahrnehmung (WE)
Heimlichkeit (GE)

Rettungssanitäter

Medizin (HW)
Erste Hilfe (HW)
Laufen (KK)
LKWs (HW)
Wahrnehmung (WE)

Dieb

Wahrnehmung (WE)
Schlösserknacken (HW)
Dokumentenfälschung (HW)
Heimlichkeit (GE)
Taschendiebstahl (GE)

Fahrer

Kettenfahrzeuge (HW)
Hovercrafts (HW)
PKWs (HW)
LKWs (HW)
Motorräder (HW)
Fahrzeugmechanik (HW)

Pilot

Flugzeuge (HW)
Hubschrauber (HW)
Luftschiffe (HW)
Rauffahrzeuge (HW)
Luftfahrtmechanik (HW)

Seefahrer

Orientierung (WE)
Segelschiffe (HW)
Motorboote (HW)
U-Boote (HW)
Seefahrtmechanik (HW)

Klettern (KK): Hinauf- und Hinabklettern von Hindernissen, angefangen bei Bäumen und Mauern bis hin zu Felswänden und Gebirgsketten.

Kochen (HW): Unerlässlich für die Herstellung nahrhafter und köstlicher Speisen aus den zur Verfügung stehenden Zutaten.

Laufen (KK): Wird für einen möglichst effizienten Kurz- und Langstreckenlauf benötigt, um schneller im Ziel einzutreffen als die Konkurrenz.

LKWs (HW): Steuerung von Lastkraftwagen aller Art.

Luftfahrtmechanik (HW): Reparatur, Modifikation und Eigenbau von Luftfahrzeugen, vom Zeppelin bis zur Mondrakete (umfasst also auch Raumfahrtmechanik).

Malen/Zeichnen (HW): Die gesamte Palette von der technischen Zeichnung bis zum Ölgemälde.

Medizin (HW): Die gesamte Bandbreite der handwerklichen Anwendung von medizinischem Wissen, von der Diagnose von Krankheiten und Vergiftungen und der Verabreichung der notwendigen Behandlung bis hin zur Chirurgie.

Menschenkenntnis (WE): Hilft dabei, die wahren Motive eines Gegenüber zu errahnen und seine Täuschungsmanöver zu durchschauen.

Motorboote (HW): Umfasst alle motorbetriebenen Boote und Schiffe.

Motorräder (HW): Das gesamte Spektrum der motorisierten Zweiräder.

Musizieren (HW): Die Beherrschung eines oder mehrerer Musikinstrumente zur Unterhaltung eines Publikums.

Orientierung (WE): Unerlässlich zur Beantwortung einer der wichtigsten Fragen von allen, nämlich: Wo bin ich und wohin gehe ich?

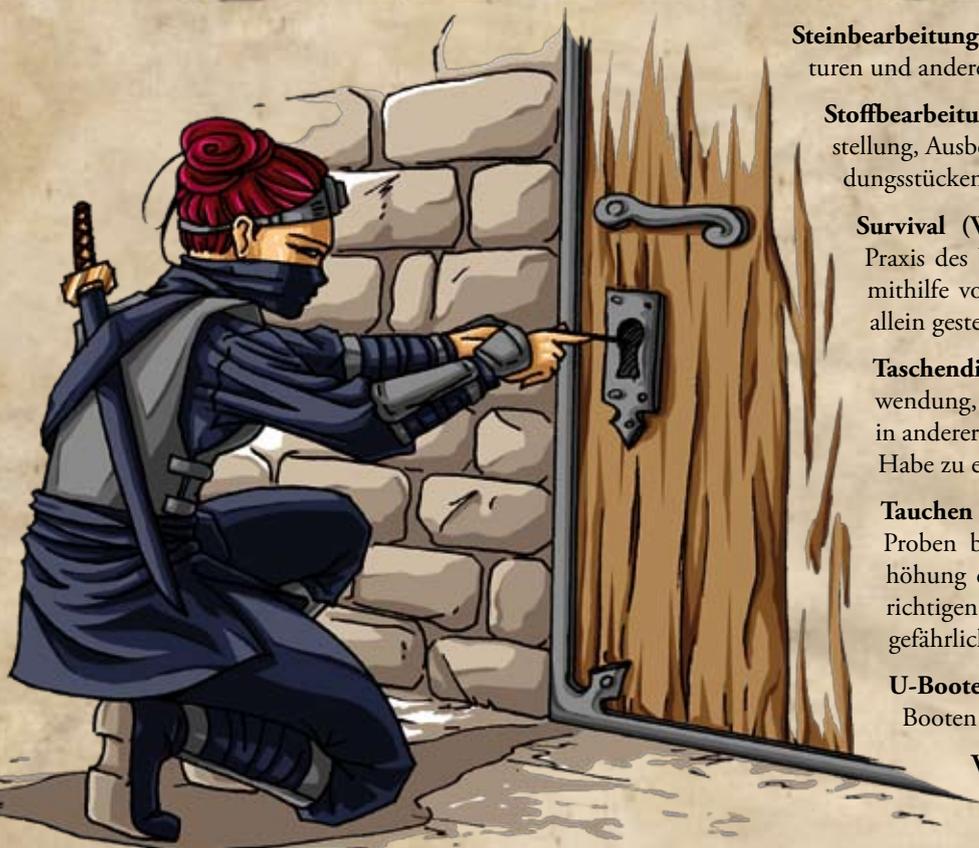
PKWs (HW): Steuerung von vierrädigen Kleinfahrzeugen, vom Copé bis zum Formel-1-Rennwagen.

Raumfahrzeuge (HW): Umfasst die Steuerung von Shuttels und die Bedienung aller Geräte, die im Weltraum herumfliegen. Hilft außerdem bei der Bewegung in einer schwerelosen Umgebung.

Reiten (GE): Umfasst alles vom Reiten selbst über die Dressur bis hin zur richtigen Pflege von Reittieren.

Schauspielerei (HW): Glaubwürdige Nachahmung einer anderen Person, sei es zur Unterhaltung eines Publikums oder zur Täuschung eines Feindes.

Schlösserknacken (HW): Dient zur Überwindung mechanischer Schlösser einschließlich Safes.



Steinbearbeitung (HW): Herstellung von Skulpturen und anderen Gebilden aus Stein und Metall.

Stoffbearbeitung (HW): Umfasst Entwurf, Herstellung, Ausbesserung und Anpassung von Kleidungsstücken und anderen Textilien.

Survival (WE): Die gesamte Theorie und Praxis des Überlebens in der Wildnis, sei es mithilfe von Ausrüstung oder ganz auf sich allein gestellt.

Taschendiebstahl (GE): Kommt zur Anwendung, wenn ein Charakter seine Finger in anderer Leute Taschen steckt, um sie ihrer Habe zu erleichtern.

Tauchen (KK): Umfasst alle notwendigen Proben beim Tauchgang, sowohl zur Erhöhung der Geschwindigkeit als auch der richtigen Bewegung in einer beengten oder gefährlichen Umgebung.

U-Boote (HW): Steuerung von Unterseebooten aller Art.

Verkleiden (HW): Die Verwandlung des Erscheinungsbilds, entweder mithilfe professioneller Kostüme, Masken und Schminke oder mit den Utensilien, die zu einem gegebenen Zeitpunkt zur Verfügung stehen.

Waffenbau (HW): Eigenbau, Modifikation und Reparatur von Nah- und Fernkampfaffen aller Art.

Wahrnehmung (WE): Eine Schärfung der Sinne, vor allem der Augen und des Gehörs, aber auch ein Training des Verstandes, aus einer Vielzahl von Informationen die wirklich wichtigen herauszufiltern.

Zaubertricks (GE): Das gesamte Spektrum des Verschwinden lassens und wieder Hervorzauberns kleinerer und größerer Gegenstände, ohne dabei auf wirkliche Magie angewiesen zu sein.

Schriftstellerei (HW): Professionelle Texterstellung vom Zeitungsartikel bis hin zu vollständigen Romanen.

Schwimmen (KK): Ist sowohl zum Erzielen höherer Schwimgeschwindigkeiten erforderlich als auch wenn es darum geht, über einen längeren Zeitraum oder unter erschwerten Bedingungen den Kopf über Wasser zu halten.

Seefahrtmechanik (HW): Reparatur, Modifikation und Eigenbau von Seefahrzeugen, vom Ein-Mann-U-Boot bis zur Viermastfregatte.

Segeln (HW): Ist für die Steuerung und den richtigen Umgang mit kleinen und großen Segelbooten erforderlich.

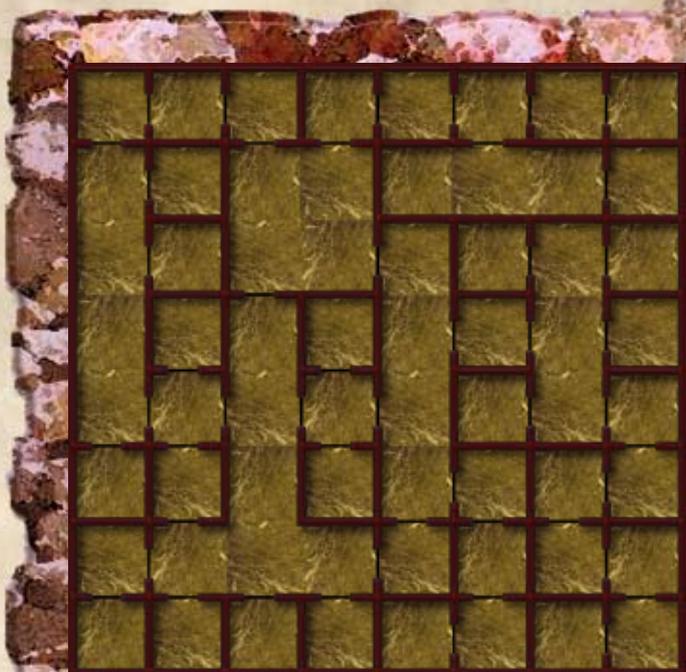
Singen (HW): Eine kräftige Stimme und die nötigen Kenntnisse, sie auf melodische Weise zu nutzen.

Software (HW): Umfasst den Umgang mit Computersoftware, von der Programmierung oder Anpassung eines Anwendungsprogramms bis hin zu neckischen Internet-Spielen, die nicht immer ganz im Sinne des Erfinders sind.

Sprengstoffe (HW): Herstellung und sowie richtige Dosierung und Platzierung von Sprengstoffen. Kommt auch bei der Entschärfung von Sprengladungen zum Einsatz.

Springen (GE): Wird bei Hoch- und Weitsprüngen eines Charakters benutzt. Je höher der Fertigkeitswert, desto größer ist die überbrückte Distanz bzw. Genauigkeit des Sprungs.

Spurenlesen (WE): Erkenntnisgewinnung über vergangene Ereignisse anhand der von ihnen zurückgelassenen Spuren, sowohl in der Wildnis als auch in urbanen Regionen.



WAHRNEHMUNG

Normale Wesen (z.B. Menschen) verlassen sich hauptsächlich auf ihren Gesichtssinn und ziehen andere Sinne wie Gehör, Geruch und Tastsinn nur für unterstützende Aufgaben hinzu. Der normale Gesichtssinn ist stark von der Umgebungshelligkeit abhängig; bei schlechter Beleuchtung ist er deutlich eingeschränkt (Reduktion der maximalen Sichtweite auf 50 Meter, Malus von -5 auf Wahrnehmungsproben, Bonus von +5 auf Verteidigungswerte von anvisierten Fernkampfzielen) und im Stockdunkeln, d.h. Abwesenheit sämtlicher Lichtquellen, verliert er seine Funktion gänzlich (Malus von -20 auf Wahrnehmungsproben, Blindkampf, siehe Seite 47). Die maximale Sichtweite bei Tageslicht ist theoretisch unbegrenzt, aber Beobachtungen auf eine Entfernung von über 100 Metern erleiden einen Malus von -10 und sind ab einer Entfernung von über 1000 Metern nicht möglich.

Neben diesen grundsätzlichen Sinnen können die Freelancer und ihre Gegner noch über zusätzliche Sinne bzw. Sinnesverbesserungen verfügen. Vieles davon erfordert die Verwandlung in eine Henshin-Form, aber einiges ist auch als Ausrüstung (Seite 95) erhältlich. Folgende zusätzliche Sinne und Sinnesverbesserungen stehen zur Verfügung:

Nachtsicht: Der Gesichtssinn des Charakters verbessert sich insoweit, dass er auch bei schlechter Beleuchtung keine Nachteile erleidet. Im Stockdunkeln versagt er jedoch völlig.

Dunkelsicht: Der Gesichtssinn des Charakters erleidet weder bei schlechter Beleuchtung noch im Stockdunkeln irgendwelche Nachteile.

Weitblick(X): Der Gesichtssinn des Charakters erhält eine Zoomstufe von X. Dies erhöht seine maximale Sichtweite für entfernte Beobachtungen, wobei er allerdings seine direkte Umgebung „aus den Augen verliert“.

Verbesserter Geruch: Wahrnehmungsproben des Charakters erhalten einen Bonus von +2, bzw. +10 bei Proben, die vor allem mit dem Geruchssinn zu tun haben.

Verbessertes Gehör: Wahrnehmungsproben des Charakters erhalten einen Bonus von +2, bzw. +10 bei Proben, die vor allem mit dem Gehör zu tun haben.

Verbesserter Tastsinn: Wahrnehmungsproben des Charakters erhalten einen Bonus von +10 bei Proben, die vor allem mit dem Tastsinn zu tun haben.

Ortungssinn: Dies ist ein zusätzlicher Sinn. Der Charakter bekommt einen Bonus von +2 auf Wahrnehmungsproben. Negative Auswirkungen von schlechter Beleuchtung kommen für ihn normal zur Anwendung, während er im Stockdunkeln nur die negativen Auswirkungen von schlechter Beleuchtung erleidet. Ortungssinne können aus verschiedenen Quellen und Fähigkeiten entstammen und jeder einzelne zählt dabei wie ein eigener Sinn, der Bonus von +2 kommt jedoch nur maximal einmal zur Anwendung. Ortungssinne haben eine Reichweite – jenseits dieser Reichweite sind sie wirkungslos. Einige Ortungssinne können nur bestimmte Dinge orten – beim Aufspüren anderer Dinge sind sie wirkungslos.

META-EIGENSCHAFTEN

Neben den regulären Eigenschaften (siehe oben) gibt es noch die sogenannten Meta-Eigenschaften, die einen ebenso wichtigen Bestandteil des Spiels darstellen, auch wenn sie nicht durch Eigenschaftsproben zum Einsatz kommen. Meta-Eigenschaften sind: Karma, Zufall, Tragkraft, Charisma, Wissen und Schwächen.

KARMA

Alle Freelancer besitzen die Fähigkeit, das Schicksal (bzw. den Zufall, je nach Sichtweise) zu beeinflussen. Wie sich diese Karma-Gabe äußert, hängt von ihrem in Klammern angegebenen Freelancer-Typ ab (siehe auch Seite 8f.):

Geschenk des Himmels (Gesegneter): Der Spieler darf einen von ihm geworfenen Würfel **nach** dem Würfeln auf einen beliebigen Wert drehen. Diese Gabe darf einmal pro Szene kostenlos eingesetzt werden. Der zweite Einsatz der Gabe innerhalb der selben Szene kostet 1 Aktionsmarke (siehe Seite 43), der zweite Einsatz 2 Aktionsmarken, usw.

Willenskraft (Entschlossener): Wen dem Spieler das Ergebnis eines von ihm geworfenen Würfels nicht gefällt, darf

er erneut würfeln, allerdings mit einem zusätzlichen Malus von -5. Gefällt ihm auch dieses Ergebnis nicht, darf er wiederum würfeln, wobei der zusätzliche Malus nun -10 beträgt, usw. Fällt bei einem der Wiederholungswürfe eine 19 oder 20, so bedeutet dies nicht den üblichen automatischen Erfolg.

Talent (Begabter): Der Spieler darf bei jeder Probe zwei Würfel werfen und das bessere Wurfresultat auswählen. Zeigen beide Würfel das selbe Wurfresultat, so zählt das Wurfresultat statt dessen als 1. Das Talent wirkt entweder nur bei Verteidigungswürfen oder bei allen Proben außer Verteidigungswürfen. Dies muss bei der Charakterschaffung festgelegt werden.

Pokern (Spieler): Der Spieler wirft keine Würfel, sondern spielt mit einem Pokerdeck. Zu Beginn einer Session wird das Deck gemischt und der Spieler zieht fünf Karten. Immer wenn er würfeln muss, wirft er statt dessen eine beliebige Karte von seiner Hand ab oder deckt sein Blatt auf. Wenn er eine Karte abwirft, entspricht das Wurfresultat dem Kartenwert, wobei Bube = 11, Dame = 14, König = 17 und Ass = 19 zählen. Anschließend zieht er eine neue Karte. Wenn er sein Blatt aufdeckt, zählt das Wurfresultat automatisch

UNSICHTBARKEIT

Normale Unsichtbarkeit macht einen Charakter unsichtbar gegenüber dem normalen Gesichtssinn (einschließlich Nachtsicht und Dunkelsicht). Sie wirkt auch gegen technische Geräte.

Der Versuch, etwas unsichtbares Charakter zu entdecken, bewirkt einen Malus von -20 auf die Wahrnehmungsprobe. Verbessertes Gehör und verbesserter Geruchssinn reduzieren diesen Malus um jeweils 10, Ortungssinn reduziert ihn um 15. Der Malus kann dadurch maximal auf 0 sinken.

Angriffe auf unsichtbare Gegner sind nur mithilfe der Blindkampfregeln möglich, es sei denn man verfügt entweder über verbesserten Geruchssinn, verbessertes Gehör oder einen Ortungssinn – in diesem Fall bekommt

der unsichtbare Gegner nur einen Bonus von +5 auf seinen Verteidigungswert und kann normal angegriffen werden. Besitzt man zwei oder mehr der genannten Sichtverbesserungen oder Zusatzsinne (wobei mehrere Ortungssinne nicht mitzählen), so sinkt der Verteidigungsbonus des Unsichtbaren auf 0.

Verbesserte Unsichtbarkeit bedeutet, dass die Unsichtbarkeit in der Lage ist, einen oder mehrere weitere Sinne zu täuschen, wodurch deren negierenden Eigenschaften wirkungslos werden.

Wenn ein Unsichtbarer ein Ziel angreift, das gegen ihn die Regeln für Blindkampf verwenden muss, dann erleidet es einen Malus von -5 auf seinen Verteidigungswert. Der Angriff beendet die Unsichtbarkeit.

als 1, es sei denn sein Blatt zeigt einen Drilling oder eine höhere Kombination. In diesem Fall zählt das Würfergebnis als 15 (Drilling), 16 (Straße), 17 (Flush), 18 (Full House), 19 (Vierling) oder 20 (Straight Flush oder Royal Flush). Anschließend wird das Deck neu gemischt und der Spieler zieht wiederum 5 Karten. Nach einem Royal Flush darf der Spieler außerdem die 2er und 3er aus dem Deck entfernen, bevor es neu gemischt wird.

Ausgeglichenheit (Weiser): Der Spieler darf vor jeder Probe entscheiden, ob sein Freelancer ausgeglichen sein möchte. Sobald er sich dafür entscheidet, betragen alle Würfergebnisse für diesen Freelancer bis zum Ende der laufenden Szene automatisch „13“ (Würfe, bei denen es auf niedrige Ergebnisse ankommt, betragen automatisch 8). Ab der nächsten Szene würfelt er wieder normal, bis er sich wiederum entscheidet, ausgeglichen zu sein.

ZUFALL

Wie man den Anmerkungen über Karma entnehmen kann, hat ein Freelancer große Macht über den Ausgang ungewisser Ereignisse. Gleiches gilt für alle Situationen, deren Ausgang ganz und gar (oder zumindestens zu einem überwältigend hohen Anteil) vom Zufall abhängig sind. Beispiele hierfür sind: Das Werfen einer Münze, um sich zu entscheiden, ob man bei einer Abzweigung links oder rechts geht; Das Drehen einer Revolvertrommel beim Russischen Roulette; Jede Art von Glücksspiel, einschließlich Lotto.

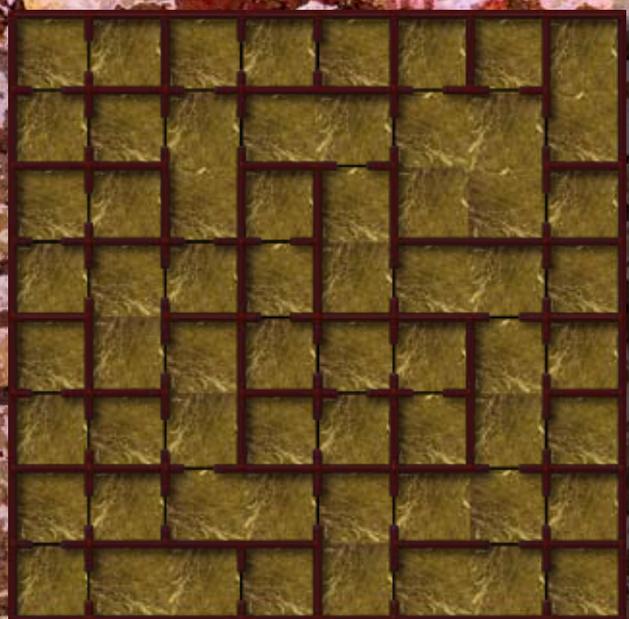
Letzteres mag auch als Erklärung dafür herhalten, warum die Freelancer sich grundsätzlich keine Sorgen um Geld machen. Trotzdem sind die wenigsten von ihnen Lottomillionäre, was zum einen daran liegt, dass man sich sein Karma auf diese Weise fürchterlich verdirbt, und zum anderen daran, dass das bloße Bewusstsein, jederzeit im Lotto gewinnen zu können, den meisten von ihnen bereits genügt, um ihre Geldsorgen verschwinden zu lassen und andere Lebensziele in den Vordergrund zu stellen.

TRAGKRAFT

Jeder Charakter kann nur eine begrenzte Menge an Ausrüstung bei sich tragen, sowohl im Hinblick auf das Gewicht der Ausrüstung als auch im Hinblick auf ihre Größe und Unhandlichkeit. Wo jedoch die Grenze dessen liegt, was ein Charakter noch tragen kann bzw. bei welchem Gewicht er mit Einbußen auf seine Schnelligkeit und Ausdauer rechnen muss und welche Lasten er überhaupt nicht mehr anheben kann, entscheidet in erster Linie der Spieler des Charakters. Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass Freelancer zähe Burschen sind, die auch bei schweren Lasten nicht so leicht ins Schwitzen kommen.

CHARISMA

Das Charisma eines Charakters umfasst seine Fähigkeiten im Umgang mit anderen Menschen und Wesenheiten, sei es bei Geschäftsverhandlungen, bei Überredungsversuchen, beim Betören oder bei anderen gesellschaftlichen und zwischenmenschlichen Herausforderungen.



WISSENSBEREICHE

Antrophologie	Handel	Philosophie
Architektur	Haushalt	Photographie
Astronomie	Hotelgewerbe	Physik
Baugewerbe	Kybernetik	Polizeidienst
Bergbau	Kryptografie	Psychologie
Betriebswirtschaft	Kunstwissenschaft	Rechtswissenschaft
Biochemie	Landwirtschaft	Religionswissenschaft
Botanik	Lebensmittel	Schönheitspflege
Büroarbeit	Linguistik	Sicherheitselektronik
Chemie	Literaturwissenschaft	Soziologie
Chiropraktik	Logistik	Tantra
Forensik	Martial Arts	Theaterwissenschaft
Forstwirtschaft	Mathematik	Toxikologie
Fremdsprachen (mehrere)	Meteorologie	Überwachungstechnologie
Gartenbau	Musikwissenschaft	Vermessungswesen
Genetik	Nachrichtentechnik	Volkswirtschaft
Geologie	Pädagogik	Werbung
Geschichte	Pharmazie	Zoologie

Anstatt diese Eigenschaft mit einem Spielwert zu versehen, wird davon ausgegangen, dass ein durchschnittlicher Freelancer über genügend Charisma verfügt, um jeden normalen Menschen und selbst jeden normalen Bewohner anderer Realitäten mühelos um den kleinen Finger zu wickeln. Sprich: Wenn ein Spieler sagt, dass sich sein Charakter Mühe gibt, dann gelingt es ihm problemlos, sein Ziel zu erreichen.

Auf der anderen Seite gibt es für jeden Charakter Situationen oder Momente, in denen er nicht in Topform ist. Vielleicht hat er Schwierigkeiten im Umgang mit Akademikern, oder er hat mal einen schlechten Tag – sprich: Ein Spieler darf auch entscheiden, dass sein Charakter der jeweiligen Herausforderung nicht gewachsen ist (erfahrene Spieler wissen, dass es in manchen Situationen unterhaltsamer sein kann, wenn ein Charakter von seinem Verhandlungsgeschick im Stich gelassen wird).

Auch die Hauptkontrahenten der Charaktere, die meistens selbst über eine erhebliche Macht und ein nicht zu unterschätzendes Charisma verfügen, lassen sich nicht so leicht ins Bockshorn jagen. Dennoch bleibt auch bei ihnen eine gewisse Chuzpe nicht ohne Wirkung, und sei es nur, um sie ein paar Sekunden abzulenken.

Von diesen Anmerkungen abgesehen ist das Charisma eine Eigenschaft, die am besten durch Rollenspiel dargestellt wird. Schließlich sind die Gesprächspartner keine Roboter (meistens), sondern werden vom Spielleiter dargestellt, der für ein freundschaftliches Wortgefecht immer zu haben ist. Dies ist jedoch nur ein Vorschlag – wenn ein Spieler keine Lust hat, das Charisma seines Charakters in freier Rede auf die Probe zu stellen, dann muss er es auch nicht tun, sondern kann sich statt dessen auf die angeborenen Talente seines Charakters berufen.

WISSEN

Das Wissen eines Charakters ist nicht in festen Spielwerten angegeben. Statt dessen darf der Spieler bei der Charaktererschaffung und im späteren Verlauf des Spiels bis zu zehn Wissensbereiche (siehe Tabelle oben) auswählen, die ihm passend erscheinen. Wenn es während des Spiels zu einer Situation kommt, in der das Wissen eines bestimmten Bereichs gefordert ist, dann wissen die Charaktere, die den entsprechenden Bereich auf ihrem Charakterbogen notiert haben, darüber bescheid, wenn ihnen eine Weisheitsprobe gegen einen passenden Mindestwurf gelingt. Verfügt keiner der anwesenden Charaktere über den geforderten Wissensbereich, dann ist Recherche gefragt, die im Internetzeitalter allerdings auch kein großes Problem darstellen sollte.

Anders sieht es natürlich mit Wissen aus, das so exotisch ist, dass die Charaktere es gar nicht besitzen können, oder höchstens den einen oder anderen Hinweis kennen, der ihnen bei der folgenden Recherche hilft. Auch gibt es Geheimnisse, die so tief verborgen sind, dass man sie erst nach tagelanger Suche in riesigen Bibliotheken oder staubübersähten Archiven aufspüren kann (inklusive den dazugehörigen Weisheitsproben). Wann es sich um solches Wissen handelt und was die Charaktere tun müssen, um es aufzuspüren, hängt vom gespielten Abenteuer ab und stellt meistens den zentralen Aspekt eines solchen Abenteuers dar.

SCHWÄCHEN

Freelancer zeichnen sich vor allem durch ihre Stärken aus. Auf lange Sicht ist eine Person, die keine einzige Schwäche aufweist, allerdings im besten Falle fade und langweilig, im schlimmsten Falle schlichtweg unsympathisch. Deshalb empfehlen wir vor allem den erfahrenen Rollenspielern, sich eine Handvoll Schwächen für ihren Charakter einfallen zu lassen. Das kann alles

ERZÄHLERISCHE SZENEN UND ACTIONSZENEN

Ein *Freelancer*-Abenteuer ist wie eine Geschichte in einzelne Szenen unterteilt. Es gibt zwei Arten von Szenen: Erzählerische und Actionszenen.

In einer **Erzählerischen Szene** haben die Spieler die Möglichkeit, die Handlungen ihrer Charaktere frei zu beschreiben – es ist nicht notwendig, genau festzulegen, wer sich wo befindet und wie viele Sekunden eine jeweilige Handlung in Anspruch nimmt. Eine Interaktionsszene eignet sich gut für Gespräche mit anderen Charakteren, die Beschreibung einer Reise von einem Ort zu einem anderen sowie die Durchführung von Untersuchungen und Ermittlungen.

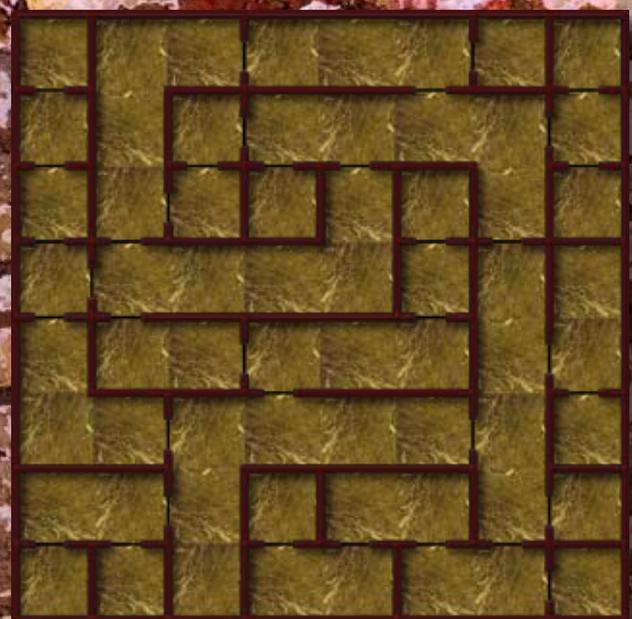
Wenn es dagegen um die Einhaltung eines bestimmten zeitlichen und örtlichen Rahmes geht, handelt es sich um eine **Actionszene**. In einer solchen Szene kommt es nicht zwangsläufig zum Kampf (auch das unbemerkte Eindringen in ein feindliches Lager kann als Actionszene abgehandelt werden), aber es ist dennoch wichtig, genau zu wissen, wer sich wo befindet und was er tut. Es wird ein „Spielfeld“ aufgebaut – der Ort, an dem die Actionszene stattfindet – und jeder Beteiligte nimmt auf diesem

Spielfeld einen klar definierten Ort ein. Zeitlich wird eine Actionszene in Runden unterteilt, und in jeder Runde stehen jedem Beteiligten nur eine begrenzte Anzahl von Optionen zur Verfügung. Näheres hierzu siehe nächste Seite.

Ein wichtiger Hinweis am Rande: Damit die Actionszenen reibungslos und ohne Regeldiskussionen ablaufen können, wurden die dazugehörigen Regeln so einfach wie möglich konzipiert, so dass ihre Komplexität in etwa der eines Brettspiels entspricht. Trotzdem sollten Sie sich nicht dazu verleiten lassen, *Freelancer* als bloßes Brettspiel abzutun – es ist viel mehr als das: es ist eine vom Spielleiter und seinen Spielern erzählte Geschichte. Und weil das so ist, wird es oft zu Situationen kommen, in denen eine spielerische, die Regeln ignorierende Spielweise angebracht ist als eine sklavische Befolgung der Regeln. Seien Sie flexibel! Seien Sie kreativ! Nutzen Sie die Regeln, wenn sie passen, aber setzen Sie sich (im gemeinsamen Einvernehmen) darüber hinweg, wenn sie ihrer Wunschvorstellung vom idealen Spiel im Wege stehen. Nur so wird es Ihnen möglich sein, das volle Potenzial von *Freelancer* zu entfalten.

mögliche sein, vor allem natürlich verschiedenste Ängste, Zwangshandlungen, Süchte sowie körperliche oder geistige Unzulänglichkeiten. Was immer man für seinen Charakter auswählt, es sollte prägnant sein und immer wieder mal zum Tragen kommen. Lieber ein bis zwei Schwächen, die oft und spürbar zum Ausdruck kommen, als mehrere Dutzend Schwächen, die im Laufe des Charakterlebens jeweils nur ein einziges Mal auftreten.

Rollenspielfanfänger sollten erst einmal darauf verzichten, ihre Charaktere mit Schwächen zu versehen. Auch zu einem späteren Zeitpunkt seiner Karriere kann ein Charakter noch jederzeit mit neuen Schwächen ausgestattet werden, vor allem, wenn es in bestimmten Situationen passend erscheint. Vielleicht hat sich die Schwäche bis dahin noch nicht geäußert, oder sie tritt zu diesem Zeitpunkt erst in Erscheinung (evtl. ausgelöst durch ein Ereignis im Abenteuer).



ACTIONSZENE

Als Actionszenen werden alle Szenen eines Abenteuers bezeichnet, bei denen die Handlung in Spielrunden unterteilt ist und die Charaktere auf einem Spielbrett dargestellt werden. Die meisten Actionszenen sind Kämpfe, aber insbesondere bei Freelancer Hexxagon kommen noch die sogenannten Hindernisparcours (ab Seite 54) hinzu, bei denen es vor allem auf den Einsatz von Fertigkeiten ankommt. Näheres zur Unterteilung in Actionsszenen und erzählerische Szenen siehe Seite 39.

ORT

Der Schauplatz einer Actionszene ist in quadratische Felder unterteilt. Jedes Feld hat eine Kantenlänge von **3 Metern**. Die Darstellung kann auf Kästchenpapier erfolgen, auf dem die Vorgänge skizziert werden, oder auf einem Spielbrett mit Figuren. Eine weitere Möglichkeit stellt die Tabletop-Option dar, siehe Seite 53.

Als *angrenzende Felder* zählen jeweils die 8 Felder, die diagonal, waagrecht und senkrecht an ein Feld angrenzen.

KAMPFTEILNEHMER

Als Kampfteilnehmer (oder kurz: Kämpfer) zählen alle Spielercharaktere und ihre Verbündeten sowie die Gegner. Auch Fahrzeuge zählen als Kampfteilnehmer, für sie kommen allerdings besondere Regeln zur Anwendung, die in einem späteren Freelancer-Buch erläutert werden. Zu Beginn der Actionszene wird jeder Kämpfer auf der Karte platziert.

GRÖSSE

Bei *Freelancer* wird in kleine, normalgroße und große Kämpfer unterschieden. Wesen mit einer Körpergröße von 50 cm oder darunter zählen als kleine Kämpfer, während Wesen mit einer Körpergröße von 5 Metern oder mehr als große Kämpfer zählen. Alle Wesen mit einer Körpergröße zwischen 50 cm und 5 Metern zählen als normalgroße Kämpfer.

Normalgroße Kämpfer belegen ein Feld auf der Karte. Solange sie sich in diesem Feld befinden, kann es von keinem anderen normalgroßen Kämpfer betreten werden. Verbündete normalgroße Kämpfer dürfen sich jedoch durch solche Felder hindurchbewegen, solange sie nicht darin stehenbleiben. Die Bewegung eines normalgroßen Kämpfers wird automatisch beendet, wenn er sich in ein Feld bewegt, das an einen gegnerischen normalgroßen Kämpfer angrenzt – kleine und große Kämpfer behindern seine Bewegung nicht und er darf sich auch durch Felder bewegen und in Feldern stehen bleiben, in denen solche Kämpfer stehen.

Kleine Kämpfer werden ebenfalls in Feldern platziert, aber sie belegen diese nicht, so dass sie noch von anderen Kämpfern betreten werden können. Theoretisch passen unbegrenzt viele kleine Kämpfer auf ein und dasselbe Feld, aber der Spielleiter kann dies je nach Art der Wesen begrenzen. Kleine Kämpfer werden bei ihrer Bewegung auf keine Weise durch andere Kämpfer behindert, behindern aber auch deren Bewegung nicht. Sie dürfen sich ungehindert durch die

Felder bewegen, die von anderen Kämpfern (egal ob klein, normalgroß oder groß) eingenommen werden und dürfen auch darin stehen bleiben.

Große Kämpfer nehmen 2 x 2, also insgesamt 4 Felder ein. Ein großer Kämpfer darf sich völlig ungehindert von kleinen und normalgroßen Kämpfern bewegen (und umgekehrt), aber interagiert normal mit anderen großen Kämpfern. Er darf sich nicht auf Felder bewegen, die von anderen großen Kämpfern eingenommen werden, darf jedoch die Felder von verbündeten großen Kämpfern durchqueren, solange er nicht darin stehen bleibt. Die Bewegung eines großen Kämpfers wird automatisch beendet, wenn er sich in ein Feld bewegt, das an einen gegnerischen großen Kämpfer angrenzt.

Ein Kämpfer darf nur mit Waffen in einer zu ihm passenden Größe kämpfen und auch sein Schaden im waffenlosen Kampf ändert sich abhängig von seiner Größe. Näheres hierzu siehe Seite 94f.

ZEIT

Eine Kampfszene ist in Runden unterteilt. Jede Runde dauert **5 Sekunden**. In jeder Runde wird jeder Kämpfer **einmal** aktiviert (siehe *Die Aktivierung*, Seite 40).

Wenn es den Gegnern zu Beginn eines Kampfes gelungen ist, die Freelancer überraschend anzugreifen, so sind sie in jeder Runde als erstes an der Reihe. Ansonsten sind immer die Freelancer in jeder Runde als erstes an der Reihe.

In welcher Reihenfolge die Kämpfer einer Seite aktiviert werden, wenn diese an der Reihe ist, dürfen sie selbst entscheiden, im Zweifelsfall agieren sie in Reihenfolge ihrer GE.

DIE AKTIVIERUNG

Sobald ein Kämpfer aktiviert wird, müssen alle Effekte abgehandelt werden, die „zu Beginn der Aktivierung“ stattfinden. Danach darf er entweder in ein angrenzendes Feld gehen und anschließend eine Handlung durchführen, oder er führt zunächst eine Handlung durch und geht anschließend in ein angrenzendes Feld. Er darf auch freiwillig auf das Gehen bzw. die Handlung verzichten. Zum Schluss werden die Effekte abgehandelt, die „am Ende der Aktivierung“ stattfinden. Danach wird der nächste Kämpfer aktiviert.

Laufen

Ein Kämpfer darf sich bei seiner Aktivierung entscheiden, auf seine Handlung und das Gehen zu verzichten und stattdessen zu **laufen**, wobei er auf seinen Bewegungswert zurückgreift. Eine Bewegung in ein waagrecht oder senkrecht angrenzendes Feld kostet jeweils 1 Bewegungspunkt. Die Bewegung in diagonal angrenzenden Felder ist dagegen etwas teurer; die erste diagonale Bewegung kostet 2 Bewegungspunkte, die zweite diagonale Bewegung 1 Bewegungspunkt, die dritte diagonale Bewegung wieder 2 Bewegungspunkte, die vierte wieder 1 Bewegungspunkt, usw., so dass sich eine ungefähr kreisförmige Bewegungsreichweite ergibt.



H
E
X
X
A
G
O
N

Ein Kämpfer, der sich beim Laufen in ein Feld bewegt, das an einen gegnerischen Kämpfer seiner eigenen Größenklasse (klein, normal oder groß, siehe Seite 40) angrenzt, muss seine Bewegung in diesem Feld beenden.

Sturmangriff

Wenn sich ein Kämpfer nach dem Laufen in einem Feld befindet, dass an einen Gegner angrenzt, darf er sofort einen Nahkampfangriff gegen diesen Gegner durchführen. Dies zählt als **Sturmangriff** und stellt die einzige Möglichkeit dar, eine Laufen-Bewegung mit einer Handlung zu kombinieren.

Rennen

Anstatt zu laufen darf sich ein Kämpfer auf dazu entscheiden, zu **rennen**. Er bewegt sich dann mit seinem doppelten Bewegungswert (bzw. mit seinem dreifachen Bewegungswert, wenn er nicht durch schwere Ausrüstung oder Kleidung behindert wird – als Richtwert max. 1 Kg Gesamtlast). Der Nachteil liegt darin, dass sich der Kämpfer voll auf das Rennen konzentriert und jegliche Vorsicht außer Acht lässt, wodurch er automatisch vollen Schaden erleidet, wenn er angegriffen wird (außer bei Blindkampf, Seite 47).

Bewegungsunfähig, Handlungsunfähig

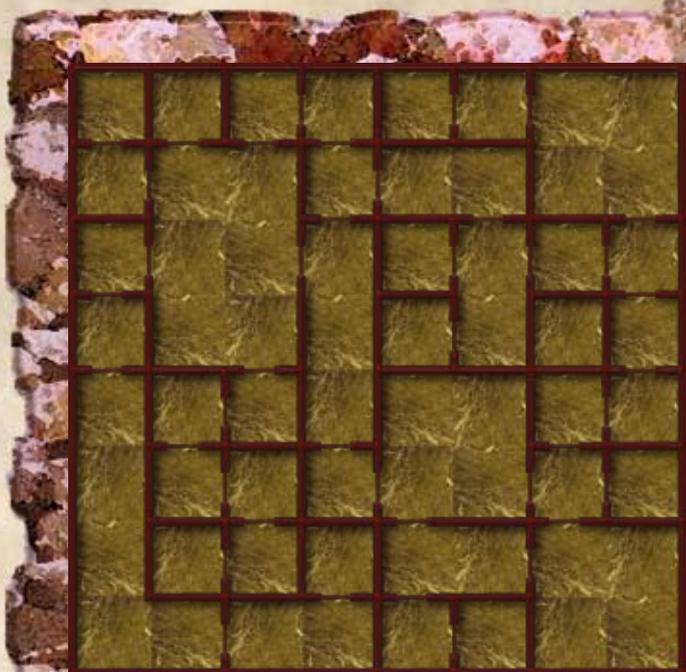
Durch einige Effekte kann ein Kämpfer **bewegungsunfähig** werden. Er darf dann weder gehen, laufen noch rennen.

Darüber hinaus gibt es Effekte, die einen Kämpfer **handlungsunfähig** machen. Ein solcher Kämpfer darf weder gehen, laufen noch rennen und auch keine Handlung mehr durchführen.

Kämpfer, die bewegungs- oder handlungsunfähig sind, müssen gegen Angriffe mit GE-Vektor statt dessen einen KK-Verteidigungswurf durchführen, wobei sie jedoch immer mindestens den halben Schaden erleiden, selbst wenn sie eine 19 oder 20 würfeln. Siehe hierzu auch die Seitenbox **Vektoren** auf Seite 45.

Passierschlag

Ein **Passierschlag** besteht aus einem Nahkampfangriff *außerhalb der Reihe* (d.h. er verbraucht weder eine Handlung noch Aktionsmarken und kann auch nicht mit Aktions-



marken verstärkt werden) gegen einen Gegner, der sich aus einem angrenzenden Feld herausbewegt. Die Anzahl Passierschläge, die ein Kämpfer pro Runde durchführen darf, ist nicht eingeschränkt. Allerdings dürfen nur waffenlos kämpfende oder mit Nahkampfwaffen bewaffnete Kämpfer Passierschläge durchführen. Kleine Kämpfer dürfen nie Passierschläge durchführen. Große Kämpfer dürfen nur Passierschläge gegen andere große Kämpfer durchführen. Normalgroße Kämpfer dürfen nur Passierschläge gegen andere normalgroße Kämpfer durchführen.

Passierschläge werden von der Waffenlänge (Seite 46) nicht beeinflusst, sondern beziehen sich immer auf Gegner in angrenzenden Feldern.

Aufstehen

Ein Kämpfer, der bei seiner Aktivierung am Boden liegt, kann entweder aufstehen und anschließend normal handeln, oder er steht auf und führt anschließend eine Laufen-Bewegung mit seinem halbierten (abgerundeten) Bewegungswert durch.

Gelände

Bei Freelancer wird in offenes und schwieriges Gelände unterschieden. **Offenes Gelände** ist bar jeder Hindernisse und kann von allen Kämpfer ohne Einschränkung betreten und durchquert werden. **Schwieriges Gelände** enthält dagegen Hindernisse, die überquert oder umgangen werden müssen. Das möblierte Innere von Gebäuden, die Bäume und Büsche eines Waldes oder der trügerische Untergrund eines Geröllfeldes zählen alle als schwieriges Gelände.

Schwieriges Gelände kann nicht mit einer Rennen-Bewegung durchquert werden. Kämpfer, die sich in schwierigem Gelände aufhalten, bekommen automatisch einen Deckungsbonus gegen Fernkampfangriffe (Seite 46).

Einige Geländearten sowie Wände können überhaupt nicht betreten oder durchquert werden, es sei denn der Kämpfer greift auf besondere Fortbewegungsmöglichkeiten zurück. Auch Hindernisse (z.B. Zäune oder niedrige Mauern) können die Bewegung erschweren, indem sie für die erfolgreiche Überwindung eine GE-Probe erfordern. Bei einer gescheiterten Probe verliert der Kämpfer Bewegungspunkte und muss es erneut versuchen, wenn ihm noch Bewegungspunkte zur Verfügung stehen.

Einige Hindernisse (letzten Endes jede Art von Hindernis) können durch Gewalteinwirkung zerstört und damit durchquerbar gemacht werden. Siehe hierzu Seite 53.

BESONDERE FORTBEWEGUNGSARTEN

Der Bewegungswert eines Kämpfers gilt für seine normale Landbewegung zu Fuß. Daneben gibt es natürlich noch eine ganze Reihe besonderer Fortbewegungsarten, die im Folgenden beschrieben werden.

Die meisten besonderen Fortbewegungsarten errechnen sich aus dem normalen Bewegungswert eines Kämpfers. Außerhalb einer Actionszene können die mathematisch korrekten Bruchzahlen verwendet werden, um die genaue Bewegungsweite eines Kämpfers innerhalb eines bestimmten

ERSCHÖPFUNG DURCH AUSGEDEHNTE BEWEGEN (LAUFEN, SCHWIMMEN, FLIEGEN)

Aus Faustregel gilt: Für jeweils 2 Runden (10 Sekunden), die sich ein Charakter mit seinem vollen Rennen-Bewegungswert bewegt bzw. für jeweils 10 Runden (50 Sekunden), die er sich mit seinem vollen Laufen-Bewegungswert bewegt bzw. für jeweils 1 Stunde, die er sich mit seiner halben Laufen-Bewegungswert bewegt, erleidet er eine Schwere Erschöpfungsmarke (siehe Seite 48). Für jede dieser Marken sinken GE, HW, KK, WE und BW vorübergehend um 1.

Zeitraums zu ermitteln. In einer Actionszene wird dagegen zur Vereinfachung immer abgerundet – Werte zwischen 0,5 und 1 werden auf 0,5 gerundet, Werte unter 0,5 werden auf 0,25 gerundet. Alle Angaben sind als grobe Richtlinien zu betrachten. Vor allem durch Kleidung oder schwere, am Körper (oder gar in den Händen) getragene Objekte können sie sich stark verändern.

Für alle folgenden Fortbewegungsarten gelten die Regeln für Erschöpfung (Seitenbox auf Seite 42).

Schleichen

Die Bewegungsweite eines Kämpfers, der versucht, sich möglichst lautlos zu bewegen, wird halbiert.

Kriechen

Die Bewegungsweite eines Kämpfers, der sich „in tiefster Gangart“ bewegt, d.h. möglichst dicht am Boden entlang, um nicht gesehen zu werden bzw. ein kleines Ziel zu bieten, wird ebenfalls halbiert. Kriechendes Schleichen viertelt die Bewegungsweite.

Schwimmen

Der Schwimmen-Bewegungswert eines Kämpfers entspricht seinem Land-Bewegungswert geteilt durch 10, es sei denn er verfügt über anderslautende Sonderregeln (z.B. die Wasserbewegung eines Ozeaniers, Seite 85). Jede Art von Kleidung, die über leichte Schwimmbekleidung hinausgeht, führt mindestens zu einer Halbierung dieser Geschwindigkeit. Schwimfflossen verdoppeln dagegen die Geschwindigkeit.

Tauchen

Der Schwimmen-Bewegungswert eines Kämpfers (siehe oben) wird bei Unterwasser-Bewegungen halbiert, es sei denn er trägt Schwimfflossen – in diesem Fall wird die Schwimmen-Bewegung nicht halbiert, sondern wie üblich verdoppelt.

Klettern

Der Kletter-Bewegungswert eines Kämpfers entspricht seinem Land-Bewegungswert geteilt durch 20, es sei denn er verfügt über eine anderslautende Sonderregel. Der Kämpfer muss jede Runde eine Probe auf *GE + Klettern* gegen Mindestwurf 20 bestehen. Misslingt die Probe, so stürzt er 1 Meter, bevor er sich mit einer zweiten Probe auf *GE + Klettern* gegen Mindestwurf 25 zu fangen versuchen kann.

Misslingt auch diese, so fällt er in die Tiefe. Je nach Schwierigkeit der Kletterstrecke können die Proben um bis zu 10 Punkte erschwert sein.

Abseilen

Der Abseilen-Bewegungswert eines Kämpfers entspricht seinem Land-Bewegungswert. Der Kämpfer muss jede Runde eine Probe auf *GE + Akrobatik* gegen Mindestwurf 20 bestehen oder gerät ins Straucheln. Ein strauchelnder Kämpfer kann sich nicht bewegen und handeln, bis ihm am Ende einer Runde eine Probe auf *GE + Akrobatik* gegen Mindestwurf 20 gelingt.

Fliegen

Zum Fliegen muss ein Kämpfer entweder ein Fluggerät zur Hilfe nehmen oder über eine Sonderregel verfügen, die ihm das Fliegen erlaubt (z.B. die Flugbewegung des Kampfmeisters, Seite).

Fallen

Eine weniger wünschenswerte Methode des Fliegens ist das Fallen. Ein fallender Kämpfer legt in der ersten Runde 150 Meter zurück und anschließend pro Runde 250 Meter, bis er vom Boden gestoppt wird (siehe **Sturzschaden**). Ein an einem Fallschirm herabgleitender Kämpfer bewegt sich pro Runde 25 Meter nach unten und 75 Meter nach vorne (Landemanöver helfen, diese Geschwindigkeit kurz vor dem Aufsetzen zu reduzieren).

STURZSCHADEN

Wenn ein Charakter mehrere Meter tief stürzt (oder mehrere Meter weit geschleudert wird) erleidet er Sturzschaden. Dieser Schaden wird wie ein Angriff gehandhabt, mit einem Schaden in Höhe der gestürzten Strecke in Metern und einer Präzision in Höhe von 10 + der gestürzten Strecke in Metern. Ein Sturz aus 10 Meter Höhe würde also einem Angriff mit Sch 10 und Pr 20 entsprechen. Der Maximalschaden eines mit Endgeschwindigkeit auf den Boden prallenden Charakters beträgt Sch 150 Pr 160. Der Vektor ist GE, wobei der Fertigkeitswert „Akrobatik“ als Bonus herangezogen werden darf.

HANDELN

Die Handlung eines Charakters kann aus einem Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff bestehen, oder aus einer anderen Aktion, die für ihre Durchführung eine Handlung erfordert. Besondere Handlungen sind:

Waffe wechseln: Das Wechseln einer in der Hand gehaltenen Waffe gegen eine am Körper getragene Waffe erfordert eine Handlung.

Waffe nachladen: Eine leergeschossene Waffe nachzuladen, erfordert eine Handlung.

STUNTS

Zu den wichtigsten Grundgesetzen der Rollenspielkultur gehört, dass Spieler mit ihren Charakteren immer genau

solche Aktionen unternehmen wollen, die von den Regeln nicht abgedeckt werden. Anstatt dieses leicht anarchische Verhalten zu beschränken, sollte der Spielleiter alles tun, um es zu fördern – strikte Einschränkungen und Verbote gehören in den Bereich der Computerrollenspiele, und nicht ins erzählerische Tischrollenspiel, wo der Kreativität der Spieler keine Grenzen gesetzt ist.

Alle besonderen Aktionen, die nicht von den Regeln abgedeckt werden, bezeichnen wir als „Stunts“. Immer wenn ein Freelancer einen solchen Stunt probieren möchte, hört sich der Spielleiter die Beschreibung des Stunts an, und wenn sie ihm plausibel und/oder unterhaltsam erscheint, legt er eine Probe und einen Mindestwurf fest. Anschließend würfelt der Spieler und der Spielleiter beschreibt das Ergebnis anhand des Erfolgsgrads. Wenn er für eine gewisse Kontinuität sorgen will, kann sich der Spielleiter außerdem Notizen über die Art des Stunts und die dafür verlangte Probe machen. Eine Wiederholung des Stunts oder Durchführung eines ähnlichen Stunts kann er dann auf diesen Notizen basieren lassen.

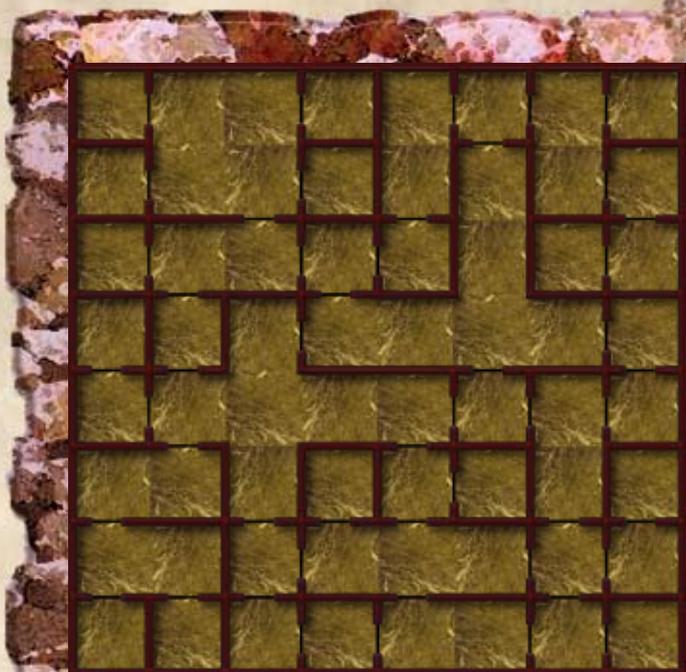
AKTIONSMARKEN

Die meisten Spezialfähigkeiten und -angriffe eines Freelancers verbrauchen Aktionsmarken. Solange ein Freelancer in mindestens eine Henshin-Form verwandelt ist, bekommt er **am Ende jeder Runde** (d.h. alle 5 Sekunden), in der er keine Aktionsmarken verbraucht, automatisch 1 neue hinzu.

Im unverwandelten Zustand muss er sich jeweils **1 Minute lang intensiv konzentrieren**, um 1 Aktionsmarke zu generieren. Während dieses Zeitraums darf er sich nicht mit anderen Dingen beschäftigen und nicht abgelenkt werden.

Ein Freelancer darf **maximal 5 Aktionsmarken** ansammeln. Aktionsmarken werden am besten mit Pokerchips oder Glassteinen dargestellt, die man auf einen Haufen in der Tischmitte ablegt, wenn man sie verbraucht und sich zurückholt, wenn man sie regeneriert.

H
E
X
X
A
G
O
N



ANGRIFFE

Jeder Angriff bei *Freelancer*, vom Faustschlag über den magischen Feuerstrahl bis hin zum Maschinengewehr, verwendet die folgenden Spielwerte:

„Nahkampfangriff“ oder „Fernkampfangriff“

Jeder Angriff ist entweder ein Nahkampfangriff oder ein Fernkampfangriff. Nahkampfangriffe können nur in angrenzende Felder unternommen werden und dürfen für Passierschläge und bei Sturmangriffen benutzt werden, während Fernkampfangriffe über eine höhere Reichweite verfügen, jedoch mit Modifikatoren belegt werden, die nur für Fernkampfangriffe zum Tragen kommen.

Aktionsmarkenwert (Aw)

Der Aktionsmarkenwert gibt die Anzahl der Aktionsmarken an, die notwendig sind, um diesen Angriff auszulösen. Dieser Wert kommt nur bei den Spezialangriffen der Freelancer zur Anwendung.

Reichweite (Rw)

Alle Fernkampfangriffe verfügen über einen Reichweitenwert, der die maximale Entfernung in Feldern angibt, auf die sie eingesetzt werden können. Wenn bei der Reichweite statt einer Zahl ein „S“ steht, so handelt es sich um einen Streuangriff, der einen an den Kämpfer angrenzenden Bereich von 3 x 3 Feldern betrifft (siehe Diagramm). Wenn hinter der Reichweite ein „E“ steht, handelt es sich um einen Explosionsangriff, d.h. es wird nicht nur das Zielfeld, sondern auch die an das Zielfeld angrenzenden Felder von dem Angriff betroffen. Nahkampfwaffen besitzen keine Reichweite.

Waffenlänge (WL)

Alle Nahkampfangriffe verfügen über einen Waffenlänge-Wert, der angibt, welche Felder der Angreifer mit ihnen erreichen kann. Siehe hierzu auch Seite 46 und 47.

Schaden (Sch)

Der Schaden gibt an, wie viele Lebenspunkte das Ziel bei einem Volltreffer verliert.

Präzision (Pr)

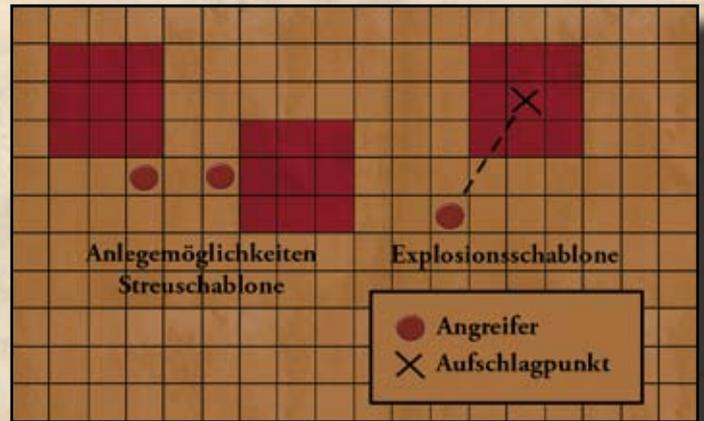
Der Präzisionswert gibt den Mindestwurf für den Verteidigungswurf des Ziels an.

Vektor (Vt)

Der Vektor gibt an, welchen Eigenschaftswert das Ziel für seinen Verteidigungswurf heranziehen muss.

Schadensart

Ein Angriff verursacht entweder *normalen* Schaden oder *elementaren* Schaden. Wenn es sich um *elementaren* Schaden handelt, wird die Schadensart (Feuer-, Wasser-, Kälte-, Blitz-, Licht-, Dunkelheits-, Säure-, Schall-, Silber oder Goldschaden) genannt. Wenn es bei einem Angriff dagegen keine Anmerkung zur Schadensart gibt, dann verursacht er automatisch *normalen* Schaden.



Zustandsmarken

Einige Angriffe, darunter vor allem die Spezialangriffe der Freelancer, fügen einem Ziel *Zustandsmarken* zu. Die folgenden Zustandsmarken gibt es: Blenden, Erschöpfung,

PRÄZISION

Jeder Angriff bei *Freelancer* verfügt über einen Präzisionswert, der auf einer Eigenschaft des Angreifers basiert:

Körperkraft (KK)

Angriffe, deren Präzision auf der Körperkraft basiert, werden mit möglichst großer Wucht geführt, um die maximale kinetische Energie auf dem Ziel zu konzentrieren. Dies gilt für große und schwere Nahkampfwaffen und für magische Angriffe, die ihre Kraft aus der körperlichen Essenz des Magiers beziehen.

Gewandtheit (GE)

Angriffe mit einer auf der Gewandtheit basierenden Präzision nutzen die Schnelligkeit und Geschicklichkeit des Angreifers, um das Ziel unvorbereitet und aus einem überraschenden Winkel zu treffen. Dies gilt für leichte, wendige Nahkampfwaffen und für magische Angriffe, die ihre Kraft aus der körperlichen Anmut des Magiers beziehen.

Handwerk (HW)

Handwerksbasierende Angriffe sind darauf ausgelegt, das Ziel an einer möglichst verwundbaren Stelle zu treffen. Diese sehr direkte Vorgehensweise trifft vor allem für Fernkampfwaffen zu, sowie für magische Angriffe, die ihre Kraft aus dem Kalkül und dem Fingerspitzengefühl des Magiers beziehen.

Weisheit (WE)

Angriffe mit einer auf Weisheit basierenden Präzision versuchen, die Abwehrmaßnahmen des Ziels vorherzusehen und zu unterlaufen, so dass es sich unwillentlich in den Angriff hineinbewegt. Dies gilt für einige wenige Nahkampfwaffen und für magische Angriffe, die ihre Kraft aus der Übersicht und Harmonie des Magiers beziehen.

Fesselung, Fluch, Furcht, Gift, Halluzination und Übelkeit. Näheres zur Wirkung der Zustandsmarken siehe Seite 48. Hinter der Angabe der Zustandsmarkenart, die ein Angriff verursacht, steht immer ein Wert in Klammern, der angibt, wie viele Zustandsmarken dieser Art ein Ziel bekommt, wenn es den vollen Schaden erleidet. Erleidet es dagegen nur den halben Schaden, so werden auch die erlittenen Zustandsmarken halbiert (abrunden), und wenn es den Schaden gar auf 0 reduziert, dann sinkt auch die Zahl der erlittenen Zustandsmarken auf 0. Einige Ziele sind darüber hinaus immun gegen bestimmte Arten von Zustandsmarken. Selbst wenn ein solcher Angriff bei ihnen halben oder vollen Schaden verursacht, erleiden sie niemals die dazugehörigen Zustandsmarken.

Weitere Spezialeffekte

Betäubungsschaden: Die durch diesen Angriff erlittenen Schadenspunkte werden nicht von den Lebenspunkten des Ziels abgezogen, sondern als Betäubungsschaden notiert

VEKTOREN

Jeder Angriff bei *Freelancer* verfügt über einen Vektor, der angibt, mithilfe welcher Eigenschaft sich das Ziel gegen den Angriff verteidigen muss:

Körperkraft (KK)

Das Ziel muss sich dem Angriff mit seiner körperlichen Zähigkeit zur Wehr setzen. Je größer und kräftiger sein Körperbau, desto einfacher kann es den Schaden abschütteln.

Gewandtheit (GE)

Das Ziel muss versuchen, dem Angriff auszuweichen oder zumindest dafür zu sorgen, dass aus einem Volltreffer nur noch ein Streifschuss wird. Je agiler und leichtfüßiger es ist, desto größer ist seine Chance auf Erfolg.

Wenn ein Kämpfer zum Ziel eines Angriffs mit GE-Vektor wird, darf er sich entscheiden, nicht auf sein Geschick zu vertrauen, um dem Angriff zu entgehen, sondern ihn mit seiner körperlichen Widerstandsfähigkeit zu „ertragen“. Er darf dann anstelle des GE-Verteidigungswurfes einen KK-Verteidigungswurf durchführen, erleidet dabei aber mindestens den halben Schaden (auch bei einer gewürfelten 19 oder 20).

Weisheit (WE)

Dieser Angriff richtet sich gegen die Psyche des Ziels. Je größer seine Willenskraft und innere Integrität, desto einfacher kann es dem Schaden widerstehen.

Gegenstände ohne eigenen Verstand (Möbel, Fahrzeuge, Geländemerkmale) können nicht von Angriffen betroffen werden, die den WE-Vektor benutzen. Maschinenhafte Gegner, Roboter, Golems und Untote besitzen dagegen durchaus eine Art „Verstand“ und können deshalb von WE-Vektor-Angriffen normal betroffen werden, es sei denn in ihrer Beschreibung ist eindeutig etwas anderes angegeben.

(Seite 52). Durch Betäubungsschaden kann ein Kämpfer bewusstlos werden (Seite 52). Betäubungsschaden verursacht keine schweren Wunden und wird schneller regeneriert.

Eleganz: Bei gezielten Angriffen (Seite 50) bekommt die Waffe einen Bonus von +2 auf Schaden. Dieser Bonus gilt nicht bei Klammerangriffen.

Elektroschock (X): Wird der Gegner von dem Angriff getroffen und erleidet dabei den vollen oder halbierten Schaden, so wird er sofort zum Ziel eines elementaren Blitz-Angriffs mit der selben Präzision (evtl. modifiziert durch seinen Blitz-Verteidigungsmodifikator), Vektor KK und Schaden in Höhe von X.

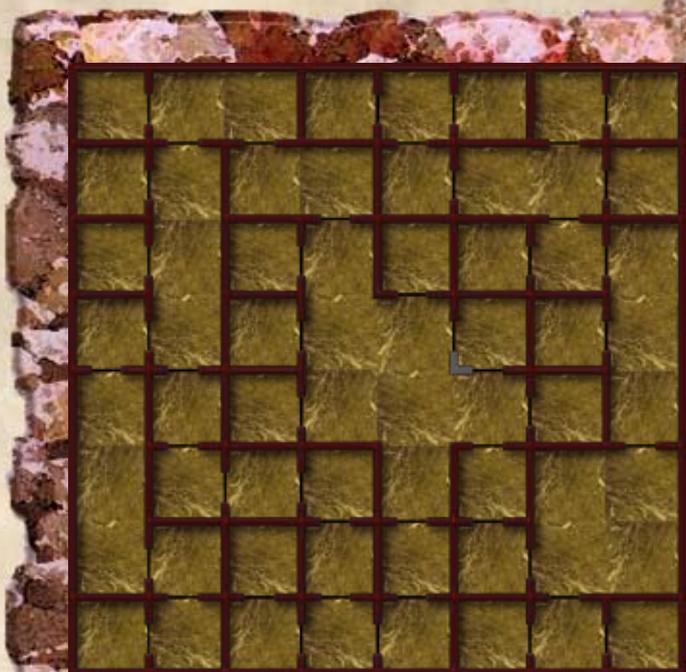
Lautlos: Lautlose Waffen verursachen bei ihrem Einsatz keine oder nur sehr leise Geräusche, so dass sich die Position des Angreifers nur schwer orten lässt, wenn er aus einem Versteck heraus angreift.

Munition: Der Munitionswert gibt an, über wieviel Munition die Waffe verfügt, mit der der Angriff durchgeführt wird. Ist die Munition verbraucht, muss die Waffe nachgeladen werden (siehe Seite 43).

Offensiv: Nur Nahkampfwaffen. Wenn sie in den Stilen „Agressiv“, „Riskant“ oder einem anderen offensiven Kampfstil eingesetzt wird, bekommt die Waffe einen Bonus von +2 auf Schaden.

Parierwaffe: Nur Nahkampfwaffen. Der Benutzer bekommt +2 auf seinen Verteidigungswert gegen Nahkampfangriffe.

Rauch: Ein Angriff, der Rauch verursacht, bedeckt seinen Explosions- oder Streubereich mit dichtem Rauch. Wenn es sich um einen normalen, schadensverursachenden Angriff handelt, wird zunächst der Angriff durchgeführt und anschließend gilt der Raucheffect. Wenn es sich um einen Angriff mit Schaden 0 handelt (was für viele Rauchangriffe der Fall ist) oder der Angriff gegen einen Bereich gerichtet wird, in dem sich keine Gegner aufhalten, dann wird der Rauch einfach im gewünschten Bereich platziert.



Angriffe, die in ein rauchbedecktes Feld erfolgen oder mindestens ein rauchbedecktes Feld durchqueren, sind um 2 Punkte erschwert. Der Rauch hält in einer normalen Umgebung 5 Runden an – in engen Räumlichkeiten kann er länger anhalten, während er in windigen Umgebungen schneller verfliegt (Spilleiterentscheidung). Die Wirkungen mehrerer Rauchangriffe auf ein und den selben Bereich gelten nicht kumulativ, können jedoch die vom Rauch bedeckte Fläche bzw. die Dauer der Rauchwirkung erhöhen (wiederum Spilleiterentscheidung).

Reiterwaffe (X): Nur Nahkampfwaffen. Wenn die Waffe von einem berittenen Angreifer geführt wird, erhöht sich ihr Schadenswert um X.

Schere: Gegen Ziele, die mit Fessel-Waffen bewaffnet sind (einschließlich natürlicher Fessel-Waffen), bekommt die Waffe einen Bonus von +10 auf Präzision.

Schleudern: Ein Angriff mit dieser Wirkung schleudert das Ziel um eine Anzahl Felder in Höhe der verursachten Schadenspunkte geteilt durch 2 (abrunden) zurück. Bei einer diagonalen Schleuderbewegung entspricht die Anzahl zurückgelegter Felder den verursachten Schadenspunkten durch 3 (abrunden). Die Schleuderbewegung verursacht keine Passerschläge. Wird das Ziel über den Rand eines Abgrunds geschleudert, kommt es evtl. zu Sturzschaden (siehe Seite 43). Trifft das Ziel bei seiner Schleuderbewegung auf ein Hindernis (Barriere, anderer Kämpfer), so wird die Schleuderbewegung vorzeitig beendet und es kommt zu einer Kollision, bei der die beiden kollidierenden einen Verteidigungswurf gegen einen Schaden gleich dem verursachten Schaden des Schleuderangriffs, ein Präzision wie beim Angriff, und Vektor KK würfeln müssen. Verursacht der Kollisionsangriff vollen Schaden bei einem beteiligten Kämpfer, so wird dieser zu Boden geworfen.

Tückisch (X): Wenn der Angriff vollen Schaden verursacht, dann verliert das Ziel zusätzlich X Lebenspunkte.

Verzögerung: Der Angriff darf auf Wunsch in Form eines Handgranatenwurfs erfolgen, d.h. der Kämpfer aktiviert die Granate und wirft/rollt sie in den Zielbereich, in dem bei der nächsten Aktivierung des Kämpfers explodiert.

ABLAUF VON ANGRIFFEN

Jeder Kämpfer verfügt über eine Anzahl von Angriffen. Einige Angriffe stehen allen Kämpfern zur Verfügung (z.B. der waffenlose Nahkampf), während die meisten Angriffe das Vorhandensein einer Waffe (Ausrüstung) und/oder einer Fähigkeit (Henshin-Formen) erfordern. Bei Waffen, die Munition verwenden, muss außerdem sichergestellt sein, dass die Waffe mit genügend Munition geladen ist.

Ein Kämpfer darf eine Handlung einsetzen, um einen der Angriffe aus seiner Liste durchzuführen. Die Spezialangriffe von Freelancern haben einen Aktionsmarkenwert, d.h. sie können nur dann eingesetzt werden, wenn der Freelancer über eine Anzahl Aktionsmarken in Höhe des Aktivierungswerts verfügt. Die Aktionsmarken werden beim Angriff verbraucht.

Waffen mit Munition verbrauchen pro Einsatz einen Schuss davon, es sei denn es werden besondere Schussmodi eingesetzt (siehe Seite 93).

Bei jedem Angriff werden die folgenden Schritte durchgeführt:

1) Ziel ansagen

Der Angreifer benennt das Ziel seines Angriffs. Bei einigen Angriffen dürfen auch mehrere Ziele angesagt werden.

2) Reichweite überprüfen

Es wird anhand des Reichweitenwerts des Angriffs (Seite 44) überprüft, ob das Ziel in Reichweite ist. Befindet es sich außerhalb der Reichweite, so scheitert der Angriff.

Die Reichweite von Fernkampfangriffen ist in Feldern angegeben. Jedes senkrecht oder waagrecht angrenzende Feld kostet 1 Reichweitenpunkt. Das erste diagonal angrenzende Feld kostet 2 Reichweitenpunkte, das zweite 1 Reichweitenpunkt, das dritte wieder 2 Punkte, das vierte 1 Punkt, usw., so dass sich eine ungefähr kreisförmige Angriffsreichweite ergibt.

Nahkampfwaffen verfügen anstelle einer Reichweite über eine **Waffenlänge**, die angibt, welche Felder man erreichen kann, wenn man mit ihnen angreift. Siehe hierzu auch das Waffenlänge-Diagramm auf der gegenüberliegenden Seite. Die rot unterlegten Felder zeigen jeweils an, welche Felder man mit der jeweiligen Waffenlänge erreichen kann. Es sind auch Waffenlängen über 5 möglich – die Reichweite steigt dann entsprechend weiter an. Große Kämpfer (Seite 40) beginnen bei einer Waffenlänge von 1 mit den insgesamt 8 waagrecht und senkrecht an sie angrenzenden Felder.

3) Schusslinie überprüfen

Bei Fernkampfangriffen wird nun eine gerade Linie zwischen Angreifer und Ziel gezogen. Befindet sich innerhalb dieser

FERNKAMPFMODIFIKATOREN

Bei einem Fernkampfangriff können die folgenden Modifikatoren zur Anwendung kommen:

Schießen im Nahkampf: Wenn der Angreifer beim Einsatz eines Fernkampfangriffs an mindestens einen Gegner angrenzt, erleidet er einen Malus von -5 auf die Präzision seines Angriffs.

Schießen in einen Nahkampf: Wenn das Ziel des Angriffs an mindestens einen Verbündeten des Angreifers angrenzt, erleidet der Angreifer einen Malus von -2 auf die Präzision seines Angriffs.

Fernschuss: Ein Fernkampfangriff kann mit verdoppelter Reichweite eingesetzt werden, aber der Angreifer erleidet dann einen Malus von -8 auf die Präzision seines Angriffs. Der Explosionsradius wird nicht beeinflusst. Waffen mit Streuwirkung können den Fernschuss nicht nutzen.

Deckung: Wenn das Ziel des Angriffs mindestens zur Hälfte von Deckung verborgen ist oder am Boden liegt, erleidet der Angreifer einen Malus von -5 auf die Präzision seines Angriffs. Wenn das Ziel mindestens zur Hälfte von einer harten Deckung (Mauer, Geschützstand, Hausecke) geschützt ist, kann der Angriff höchstens halben Schaden verursachen.

Linie ein Hindernis, von dem das Ziel vollständig verdeckt wird, dann müssen die Regeln für Blindkampf (siehe rechts) herangezogen werden. Massive Hindernisse verleihen dem Ziel außerdem harte Deckung (Seite 46). Extrem massive Hindernisse machen einen Angriff unmöglich. Was als massives und was als extrem massives Hindernis zu werten ist, entscheidet der Spielleiter. An einer Actionszene beteiligte Kämpfer zählen nicht als Hindernisse, erschweren aber unter Umständen den Fernkampfangriff (siehe Seite 46).

4) Gezielter Angriff?

Wenn es sich um den Angriff eines Freelancers auf einen vom Spielleiter geführten Gegner handelt, darf der Spieler nun einen gezielten Angriff ansagen – siehe hierzu Seite 50. Handelt es sich nicht um einen gezielten Angriff, so geht es weiter bei Schritt 5.

5) Verteidigungswurf durchführen

Das Ziel des Angriffs wirft einen zwanzigseitigen Würfel. Dieser wird als **Verteidigungswürfel** bezeichnet.

6) Schaden ermitteln

Wenn der Verteidigungswürfel eine 1 oder 2 anzeigt, verursacht der Angriff automatisch den vollen Schaden.

Wenn der Verteidigungswürfel eine 19 oder 20 anzeigt, verursacht der Angriff automatisch keinen Schaden.

Wenn der Verteidigungswürfel eine 3 bis 18 anzeigt, wird das Wurfresultat zum Wert der Eigenschaft, die als Vektor des Angriffs angegeben ist, hinzuaddiert. Je nach Schadensart und Situation kann das Ergebnis noch weiter modifiziert werden.

Beispiel: Ein Freelancer wird zum Ziel eines Angriffs mit Feuerschaden, der den GE-Vektor verwendet und eine Präzision von 32 aufweist. Er wirft seinen Verteidigungswürfel und erzielt eine 12. Da es sich weder um eine 1 oder 2 handelt (automatisch voller Schaden) noch um eine 19 oder 20 (automatisch kein Schaden), addiert er das Ergebnis zu seinem GE-Wert von 15 und erhält eine 27. Anschließend addiert er noch einen Bonus von +5, weil er über einen besonderen Schutz gegen Feuerschaden verfügt, womit sein Gesamtergebnis 32 beträgt.

Wenn das Gesamtergebnis kleiner als die Präzision des Angriffs ausfällt, erleidet das Ziel den vollen Schaden des Angriffs.

Wenn das Gesamtergebnis größer oder gleich der Präzision des Angriffs ausfällt, erleidet das Ziel den halben Schaden des Angriffs (abrunden).

Wenn das Gesamtergebnis sogar größer oder gleich der **doppelten** Präzision des Angriffs ausfällt, erleidet das Ziel keinen Schaden.

BLINDKAMPF

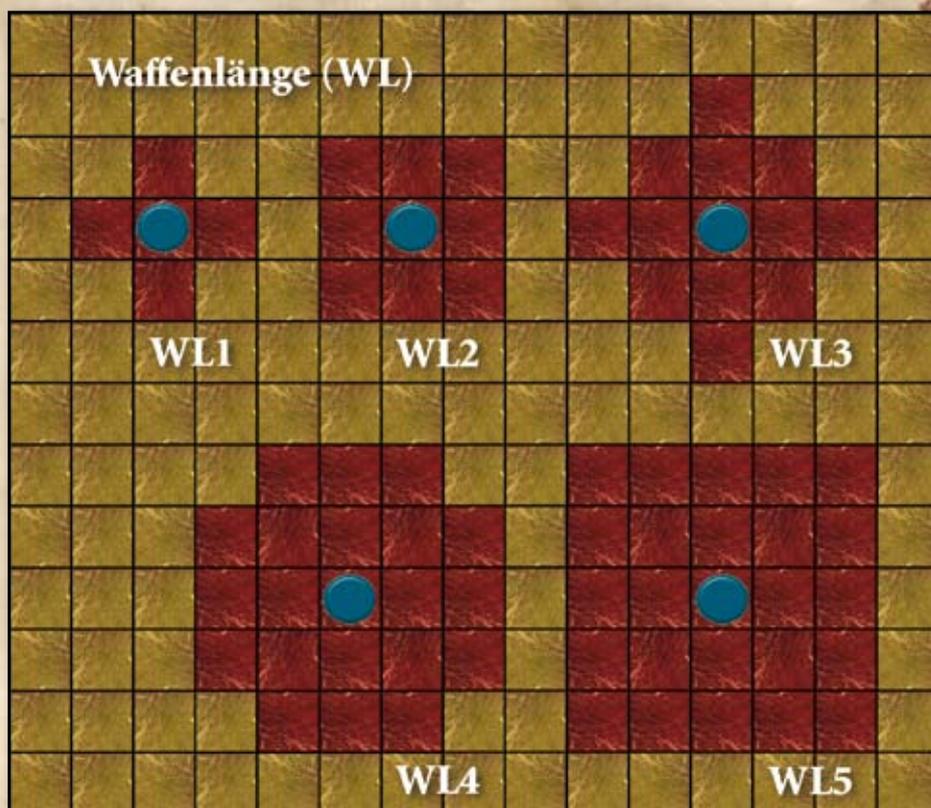
Ein Angreifer, der sein Ziel nicht sehen kann, weil er geblendet wurde oder durch andere Umstände (Dunkelheit, Unsichtbarkeit) nicht in der Lage ist, es mit seinem Gesichtssinn wahrzunehmen, darf trotzdem angreifen, solange er eine Schusslinie (Seite 46) hat, in Reichweite ist und von der Anwesenheit des Ziels weiß. Der Schaden eines solchen Angriffs verursacht normalen Schaden, wenn der Verteidigungswürfel des Ziels eine 1 oder 2 anzeigt, während bei einem Wurfresultat von 3 bis 20 kein Schaden verursacht wird.

Beispiel: Der Freelancer aus dem obigen Beispiel hat ein Gesamtergebnis von 32 gegen einen Angriff mit einer Präzision von 32 erzielt, d.h. sein Ergebnis reicht genau aus, damit der Charakter nur den halben Schaden des Angriffs erleidet. Hätte er ein Gesamtergebnis von 31 erzielt, dann hätte der Angriff den vollen Schaden verursacht. Hätte er dagegen eine 64 erzielt, so hätte der Angriff keinen Schaden verursacht.

Kämpfer, die bewegungs- oder handlungsunfähig sind, erleiden bei Angriffen mit GE-Vektor bei einer 1 bis 18 vollen Schaden (außer bei Blindkampf, siehe oben).

7) Lebenspunkte anpassen

Das Ziel reduziert nun seine Lebenspunkte um die erzielten Schadenspunkte und wird unter Umständen von weiteren Auswirkungen des Angriffs (z.B. Schleudern, Zustandsmarken) betroffen. Wenn es sich bei dem erlittenen Schaden um Betäubungsschaden (Seite 52) handelt, so werden nicht die Lebenspunkte des Ziels reduziert, sondern es wird neben den Lebenspunkten ein Minuswert notiert, der die erlittenen Betäubungsschadenspunkte anzeigt.



ZUSTANDSMARKEN

Viele Angriffe bei *Freelancer* verfügen über Spezialeffekte, die das Opfer mit Zustandsmarken überhäufen und es dadurch in seiner Kampfkraft beeinträchtigen. Mithilfe von Zustandsmarken kann man einen Gegner besiegen, lange bevor seine Lebensenergie auf 0 sinkt.

Die Zustandsmarken werden neben dem betroffenen Kämpfer auf der Karte platziert (hierzu können verschiedenfarbige Glassteine benutzt werden) oder zusammen mit seinen aktuellen Lebenspunkten notiert. Am Ende der Aktivierung eines Kämpfers darf er eine beliebige Zustandsmarke ablegen. Wenn er auf seine Bewegung und Handlung verzichtet, darf er statt dessen von jedem Zustandsmarken-Typ eine Marke entfernen **oder** von einem bestimmten Typ alle Marken. Ausgenommen von dieser Regel sind *Schwere Erschöpfungsmarken* und *Giftmarken* – eine Schwere Erschöpfungsmarke darf man nur nach jeweils 10 Minuten vollständigen Ausruhens entfernen, während Giftmarken nur durch den Einsatz von medizinischen Mitteln oder Zauberei entfernt werden können.

Folgende Zustandsmarken gibt es:



Blindung: Solange ein Kämpfer mindestens eine Blindmarke hat, erleidet er einen Malus von -5 auf seine Wahrnehmungsproben und die Präzision seiner Angriffe. Wenn er über verbesserten Geruchssinn, verbessertes Gehör und/oder einen funktionierenden Ortungssinn verfügt, beträgt der Malus nur -3.



Erschöpfung: Für jede Erschöpfungsmarke sinken GE, HW, KK und WE eines Kämpfers vorübergehend um 1 Punkt. Sollte einer der Eigenschaftswerte auf 0 sinken, so wird der Kämpfer *bewusstlos* (Seite 52).



Fesselung: Für jede Fesselmarke sinkt der BW-Wert eines Kämpfers um 1. Wenn der Bewegungswert auf 0 sinkt, wird der Kämpfer *bewegungsunfähig* (Seite 41).



Fluch: Solange ein Kämpfer mindestens eine Fluchmarke hat, erleidet er einen Malus von -5 auf alle KK-Proben und auf die Präzision von KK-basierenden Angriffen. Wenn ein Kämpfer Fluchmarken in Höhe seines KK-Werts erleidet, wird er sofort für den Rest des Kampfes *handlungsunfähig* (Seite 41).



Furcht: Solange ein Kämpfer mindestens eine Furchtmarke hat, erleidet er einen Malus von -5 auf alle WE-Proben. Solange die Furchtmarken eines Kämpfers seinen halben WE-Wert übersteigen, ist er *handlungsunfähig* (Seite 41).



Gift: Giftmarken funktionieren wie Erschöpfungsmarken, können aber im Gegensatz zu diesen nur durch besondere Maßnahmen entfernt werden.



Halluzination: Ein Kämpfer mit Halluzinationsmarken muss bei seiner Aktivierung eine WE-Probe gegen einen Mindestwurf von [Anzahl Halluzinationsmarken x 5] ablegen. Misslingt die Probe, so wird auf der folgenden Tabelle gewürfelt, was der Kämpfer tut:

W20

- 1-3 Der Kämpfer darf normal handeln.
- 4-8 Der Kämpfer murmelt etwas Unverständliches vor sich hin und darf sich in der laufenden Runde weder bewegen noch handeln.
- 9-11 Die Handlung des Kämpfers verfällt. Statt dessen dreht er sich um 90° nach links und bewegt sich mit seinem Bewegungswert geradeaus in diese Richtung, mit allen daraus resultierenden Folgen. Kollisionen mit harten Objekten (z.B. Wänden) beenden die Bewegung und verursachen Sturzschaden wie ein Sturz aus 2 Metern Höhe (Schaden 2, Präzision 12).
- 12-14 Die Handlung des Kämpfers verfällt. Statt dessen dreht er sich um 90° nach rechts und bewegt sich mit seinem Bewegungswert geradeaus in diese Richtung, mit allen daraus resultierenden Folgen. Kollisionen mit harten Objekten (z.B. Wänden) beenden die Bewegung und verursachen Sturzschaden wie ein Sturz aus 2 Metern Höhe (Schaden 2, Präzision 12).
- 15-19 Der Kämpfer bewegt sich nicht und greift das nächststehende Ziel (egal ob Freund oder Feind) mit seinem besten Angriff an.
- 20 Der Kämpfer darf in der laufenden Runde von der gegnerischen Partei geführt werden.



Schwere Erschöpfung: Schwere Erschöpfungsmarken haben die selbe Wirkung wie normale Erschöpfungsmarken (siehe oben), können aber nicht so einfach wie diese entfernt werden, sondern nur durch 10 Minuten vollständiges Ausruhen pro Marke.



Übelkeit: Ein Kämpfer mit Übelkeitsmarken muss bei seiner Aktivierung eine KK-Probe gegen einen Mindestwurf von [Anzahl Übelkeitsmarken x 5] ablegen. Misslingt die Probe, so ist er in der laufenden Runde *handlungsunfähig*.

NAHKAMPFSTILE

Immer wenn ein Charakter eine Nahkampfangriffshandlung durchführt oder auf eine Handlung verzichtet, darf er einen der folgenden Nahkampfstile wählen:

Aggressiver Kampfstil

Bei diesem Offensiv-Kampfstil versucht der Charakter, möglichst viel Kraft in seinen Angriff zu legen. Er darf einen Wuchtwert festlegen, der maximal so hoch ausfallen darf wie seine aktuelle KK geteilt durch 4 (abrunden). Der Schaden des Angriffs bekommt einen Bonus in Höhe des Wuchtwerts, während die Präzision einen Malus in Höhe des Wuchtwerts erleidet. Bis zu seiner nächsten Aktivierung erleidet der Charakter außerdem einen Malus auf alle Verteidigungswürfe in Höhe des Wuchtwerts.

Riskanter Kampfstil

Bei diesem Offensiv-Kampfstil setzt der Charakter riskante Kampfmanöver ein, um möglichst präzise Treffer anzubrin-



KLAMMERANGRIFFE

Klammerangriffe dürfen von normalengroßen Kämpfern durchgeführt werden, um sich an großen Kämpfern festzuklammern, oder von kleinen Kämpfern, um sich an normalgroßen oder großen Kämpfern festzuklammern.

Um den Klammerangriff durchzuführen, muss sich der Angreifer in ein Feld bewegen, das vom Opfer eingenommen wird und anschließend eine Handlung investieren, um eine Probe auf wahlweise GE oder KK gegen Mindestwurf 20 durchzuführen. Misslingt die Probe, so ist es dem Angreifer nicht gelungen, sich an seinem Opfer festzuklammern. Gelingt sie dagegen, so hat sich der Angreifer erfolgreich festgeklammert. Auf diese Weise können sich beliebig viele Kämpfer gleichzeitig an ein- und demselben Opfer festklammern.

Zu Beginn der Aktivierung eines Kämpfers, an den sich gerade einer oder mehrere Angreifer klammern, müssen die Festklammernden eine Probe auf wahlweise GE oder KK gegen den Nahkampf-Präzisionswert des Opfers ablegen. Wenn das Opfer über mehrere Nahkampfangriffe verfügt, wird der höchste Wert verwendet. Wenn es über keine Nahkampfangriffe oder einen Nahkampf-Präzisionswert von unter 20 verfügt, wird statt dessen ein Wert von 20 angenommen. Wenn die Probe misslingt, wird der Festklammernde abgeschüttelt und in einem Feld platziert, das vom Opfer besetzt wird, oder in einem daran angrenzenden Feld, nach Wahl des Opfers.

Immer wenn ein Kämpfer aktiviert wird, der sich an einem Opfer festgeklammert hat, so darf er entscheiden, ob er loslassen und danach normal agieren möchte, oder ob er sich weiter festhält. Entscheidet er sich für letzteres, so darf er sich nicht bewegen, aber seine Handlung einsetzen, um einen Nahkampfangriff durchzuführen, der dem Opfer automatisch vollen Schaden verursacht.

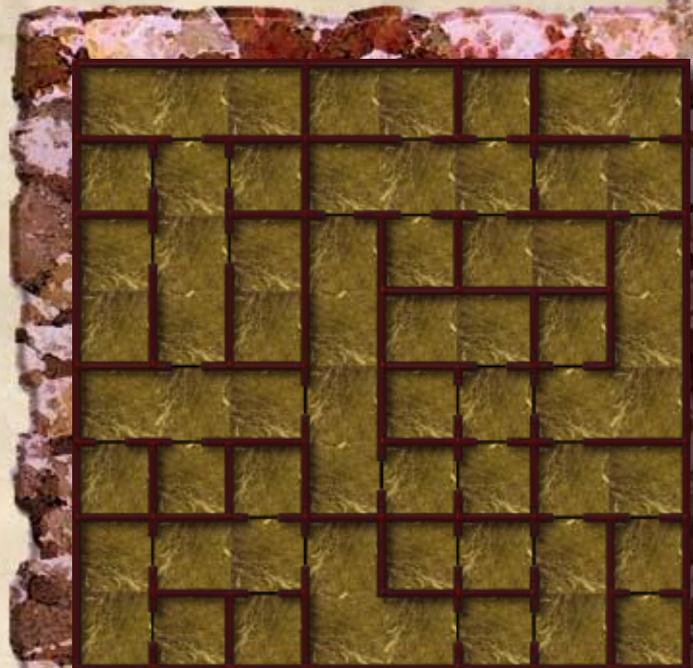
gen. Er darf einen Risikowert festlegen, der maximal so hoch ausfallen darf wie seine aktuelle GE geteilt durch 2 (abrunden). Die Präzision des Angriffs bekommt einen Bonus in Höhe des Risikowerts. Im Gegenzug erleidet der Charakter bis zu seiner nächsten Aktivierung einen Malus auf alle Verteidigungswürfe in Höhe des Risikowerts.

Defensiver Kampfstil

Der Charakter achtet vornehmlich auf seine Verteidigung. Er darf einen Defensivwert festlegen, der maximal so hoch ausfallen darf wie seine aktuelle GE geteilt durch 4 (abrunden). Die Präzision seines Angriffs erleidet einen Malus in Höhe des Defensivwerts, dafür bekommt der Charakter bis zu seiner nächsten Aktivierung einen Bonus in Höhe des Defensivwerts auf alle Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe.

KAMPFBEREITSCHAFT

Ein Kämpfer darf seine Handlung einsetzen, um in Kampfbereitschaft zu gehen. Er darf dann innerhalb des Zeitraums bis zu seiner nächsten Aktivierung zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aktivierung eines Gegners einen einzelnen Angriff gegen diesen Gegner durchführen. Die Präzision des Kampfbereitschaft-Angriffs erleidet einen Malus von -2, ansonsten verwendet er die normalen Angriffsregeln.



GEZIELTE ANGRIFFE

Gezielte Angriffe richten sich gegen die Schwachpunkte eines Gegners. Mit ihrer Hilfe ist es möglich, einen Gegner erheblich schneller und einfacher zur Strecke zu bringen, als es mit normalen Angriffen möglich wäre. Allerdings laufen die Gegner nicht mit großen Zielscheiben herum, die ihre Schwachpunkte kennzeichnen, sondern diese müssen von den Freelancern erst einmal herausgefunden werden.

Wenn ein Gegner über Schwachpunkte verfügt, so sind diese in seiner Beschreibung aufgeführt. Bei jedem Schwachpunkt wird erklärt, wo am Gegner er sich befindet und was passiert, wenn der Schwachpunkt zerstört wird (sogenannte „finale Schwachpunkte“ bedeuten, dass ein Gegner bei deren Zerstörung ausgeschaltet wird). Außerdem werden die Voraussetzungen genannt, die erfüllt sein müssen, damit der Schwachpunkt angegriffen werden kann, sowie die Modifikation des Verteidigungswerts des Gegners, wenn er an diesem Schwachpunkt angegriffen wird. Als letztes verfügt jeder Schwachpunkt über einen eigenen Lebenspunktewert – wird genug Schaden verursacht, um die Lebenspunkte eines Schwachpunkts auf 0 zu reduzieren, so wird der Schwachpunkt zerstört. (Einige Schwachpunkte enthalten noch die Angabe „(Einmalig X)“, was bedeutet, dass der Schwachpunkt auch von einem Angriff zerstört werden kann, der auf einen Schlag X Schaden verursacht.)

Gezielte Angriffe verwenden die normalen Angriffsregeln. Mit Streu- und Explosivangriffen können keine gezielten Angriffe durchgeführt werden. Der Freelancer sagt ein Ziel an, anschließend wird die Reichweite und die Schusslinie überprüft. Anstatt den Angriff normal durchzuführen (siehe Seite 47), kündigt der Spieler nun allerdings einen gezielten Angriff an und benennt die Stelle des Gegners, die er anvisieren möchte. Der Spielleiter schaut daraufhin in der Beschreibung des Gegners nach, ob dieser dort über einen Schwachpunkt verfügt. Wenn es den Schwachpunkt gibt, so wird als nächstes überprüft, ob der Angriff des Freelancers die nötigen Voraussetzungen erfüllt. Ist auch dies der Fall, so muss der Gegner wie üblich einen Verteidigungswurf gegen den Angriff durchführen, der jedoch durch den Modifikator des Schwachpunkts modifiziert wird.

Wenn ein Schwachpunkt nicht existiert oder die Voraussetzungen nicht erfüllt sind, so wird der gezielte Angriff in einen normalen Angriff umgewandelt, gegen den der Gegner einen zusätzlichen Bonus von +5 auf seinen Verteidigungswurf erhält. Außerdem teilt der Spielleiter dem Spieler mit, dass der Schwachpunkt nicht vorhanden ist bzw. welche Voraussetzungen nicht erfüllt wurden. Bei letzterem braucht er nicht zu sehr ins Detail zu gehen, aber er sollte dem Spieler die Möglichkeit geben, sich allmählich an die Erfüllung der Voraussetzungen heranzutasten.

Wenn sich die Spieler damit schwertun, die Schwachpunkte eines Gegners zu finden oder die richtigen Angriffe, um die Schwachpunkte zu beschädigen, dann darf ihnen der Spielleiter mit Tips unter die Arme greifen. Er sollte aber im Kopf behalten, dass ein Gegner, dessen Schwächen einmal bloßgestellt wurden, nie wieder eine so große Gefahr darstellt wie zuvor – es sei denn natürlich, das nächste Modell, dem die Freelancer gegenüberstehen, enthält ein paar Verbesserungen ...

KOPFSCHUSS, ENTWAFNEN & AUF DIE BEINE ZIELEN

Die hier aufgeführten Angriffe zählen zu den klassischen gezielten Angriffen gegen humanoide oder annähernd humanoide Gegner. Sie werden folgendermaßen gehandhabt:

Kopfschuss: Ein brutaler Angriff, der auch mit Nahkampfaffen durchgeführt werden kann und dazu dient, den Gegner auf der Stelle zu töten. Erfordert einen eiskalten (oder verhaltensgestörten) Schützen oder einen sehr guten Grund (z.B. Finaler Rettungsschuß). Das Ziel bekommt einen Bonus von +10 auf seinen Verteidigungswurf. Der Kopf ist ein finaler Schwachpunkt mit einer LE in Höhe der halben LE des Ziels (abrunden).

Entwaffnen: Soll das Ziel zur Aufgabe zwingen oder es den Angreifern erleichtern, es zur Strecke zu bringen. Funktioniert nur bei bewaffneten Zielen. Der Bonus auf den Verteidigungswert beträgt +10 (bzw. +15, wenn das Ziel die Waffe mit beiden Händen hält). Der Schwachpunkt kann nur zerstört werden, indem mit einem einzelnen Angriff Schaden in Höhe der LE des Ziels / 4 (abrunden) verursacht wird. Die Wirkung besteht darin, dass das Ziel die Waffe fallenläßt.

Auf die Beine zielen: Soll das Ziel an der Flucht hindern. Der Bonus auf den Verteidigungswert beträgt +5. Die Beine sind ein Schwachpunkt mit einer LE in Höhe der halben LE des Ziels (abrunden). Die Wirkung besteht darin, dass der Bewegungswert des Ziels halbiert wird (äquivalent mit einem gebrochenen Bein, siehe Seite 51).

LEBENSUNKTE

Jeder Kämpfer verfügt über ein Lebenspunktemaximum sowie einen aktuellen Lebenspunktwert, der seinen augenblicklichen Gesundheitszustand angibt. Solange ein Kämpfer unverletzt ist, liegen seine aktuellen Lebenspunkte beim Maximum – durch Verletzungen können sie sinken, durch Heilung steigen. Die Lebenspunkte eines Kämpfers können durch Heilung niemals über sein Maximum steigen.

Beispiel: Ein Kämpfer mit einem Lebenspunktemaximum von 12 hat im unverletzten Zustand 12 Lebenspunkte. Er wird angeschossen und verliert 5 Lebenspunkte, seine aktuellen Lebenspunkte betragen also nur noch 7. Später wird er zum Ziel eines Heilzaubers, der ihm 6 Lebenspunkte zurückgibt – seine Lebenspunkte steigen aber nur bis zum Maximum von 12, der Rest der Heilwirkung verfällt.

Wenn sich ein Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt, erhöhen sich sein Lebenspunktemaximum und seine aktuellen Lebenspunkte im gleichen Maße.

Beispiel: Ein Freelancer mit einem Lebenspunktemaximum von 15 und einem aktuellen Lebenspunktwert von 12 verwandelt sich in eine Henshin-Form, die ihm +10 Lebenspunkte

der Ersten Hilfe. Für die Erste Hilfe wird medizinische Ausrüstung (Seite 96) benötigt, oder der Mindestwurf erhöht sich um 10. Ein Kämpfer, der bei sich selbst erste Hilfe anwendet, erleidet einen Malus von -10 auf seine Probe. Alle Erste-Hilfe-Proben erfordern nur eine Handlung.

Ein Kämpfer kann mehrere schwere Wunden der selben Art erleiden – er erleidet die beschriebene Wirkung dann nur einmal, aber jede der schweren Wunden muss einzeln behandelt werden, um die unter „Erste Hilfe“ genannte Linderung zu erfahren.

Ein Kämpfer, dessen Lebenspunkte durch Heilung oder Henshin wieder auf sein normales Maximum (10 + Charakterstufe) ansteigen, wird sofort von allen schweren Wunden und den damit verbundenen Wirkungen geheilt.

Monster aus anderen Realitätsebenen erleiden keine schweren Wunden, sondern kämpfen unbeeindruckt, bis ihre Lebensenergie auf 0 gesunken ist. Natürlich gilt auch für viele Monster, dass sie Angst vor dem Tod haben, so dass sie fliehen oder sich ergeben, wenn ihre Lebensenergie auf einen niedrigen Stand sinkt.

Menschen, die sich nicht verwandeln können (also im Prinzip alle Menschen außer den Freelancern), haben nur ihre normalen Lebenspunkte und erleiden vom ersten Schaden an schwere Wunden, egal ob es sich um harmlose Passanten oder Elitesoldaten handelt.

BEWUSSTLOSIGKEIT

Wenn ein Kämpfer so viel Betäubungsschaden (siehe unten) erlitten hat, dass seine aktuellen Lebenspunkte abzüglich des Betäubungsschadens kleiner oder gleich 0 wären, oder wenn ein Kämpfer so viele Erschöpfungsmarken erleidet, dass einer seiner Eigenschaftswerte dadurch auf 0 oder darunter sinkt, so fällt er in Bewusstlosigkeit. Er geht zu Boden und wird handlungsunfähig. Um aus der Bewusstlosigkeit zu erwachen, müssen seine Lebenspunkte abzüglich Betäubungsschaden wieder einen positiven Wert erreichen bzw. seine Erschöpfungsmarken soweit abgebaut werden, dass alle seine Eigenschaftswerte einen positiven Wert aufweisen.

Solange ein Kämpfer bewusstlos ist, kann er keinen weiteren Betäubungsschaden erleiden, er kann aber sehr wohl noch richtigen Schaden erleiden. Sinken die tatsächlichen Lebenspunkte eines Kämpfers auf diese Weise auf 0, so sinkt er ins Koma (siehe unten). Bewusstlose Kämpfer dürfen pro Runde eine Zustandsmarke abbauen (schwere Erschöpfungsmarken und Giftmarken sind hiervon wie üblich ausgenommen). Sie sammeln keine Aktionsmarken, dürfen aber ihren aktuellen Vorrat an Aktionsmarken behalten. Solange sie keine schwere Wunde erleiden, bleiben ihre aktiven Henshin-Formen aktiv.

KOMA

Die Lebenspunkte eines Kämpfers können nicht unter 0 sinken. Sinken sie auf 0, so geht er zu Boden (falls er nicht bereits am Boden liegt) und fällt in ein tödliches Koma mit Kreislaufstillstand. Er zählt als handlungsunfähig. Wenn er ein Freelancer ist, werden alle seine aktiven Formen beendet und seine Aktionsmarken sinken auf 0.

HANDLANGER

In Hexxagons Festung treten die Freelancer oft gegen große Horden aus relativ (jedenfalls im Vergleich mit den Freelancern) schwachen Gegnern an, die über wenige Lebenspunkte verfügen und nach zwei bis drei Treffern ausgeschaltet zu Boden gehen. Damit ein solcher Kampf nicht durch unnötige Buchführung verlangsamt wird, kann der Spielleiter diese Gegner als *Handlanger* deklarieren.

Wenn ein Handlanger einen Treffer erleidet, dessen Schadenspunkte über seinen Lebenspunkten liegen, wird er wie üblich sofort ausgeschaltet. Betragen die Schadenspunkte dagegen weniger als seine Lebenspunkte, so bekommt er eine *Verletzungsmarke*. Sobald ein Handlanger mit Verletzungsmarke einen weiteren Treffer erleidet, der Schadenspunkte verursacht (egal wie hoch diese ausfallen), wird er sofort ausgeschaltet.

Angriffe, die Betäubungsschaden verursachen, resultieren anstelle von Verletzungsmarken in *Betäubungsmarken*. Die Wirkung ist grundsätzlich die selbe, allerdings zählt ein Handlanger, der durch zwei Betäubungsmarken ausgeschaltet wird, nur als bewusstlos, während ein Handlanger mit einer Betäubungs- und einer Verletzungsmarke als leicht verletzt gilt.

Handlanger betrachten darüber hinaus jede Zustandsmarke automatisch als *schwere Erschöpfungsmarke*.

Wird ein komatöser Kämpfer nicht geheilt oder medizinisch behandelt, dann stirbt er innerhalb von 2W20 Runden (bzw. 1W20 Runden, wenn er eine unbehandelte schwere Blutung erlitten hat). Um das Koma des Kämpfers zu beenden, kann er mit einer Probe auf HW+Erste Hilfe gegen Mindestwurf 30 stabilisiert werden. Er ist dann immer noch handlungsunfähig, aber vor dem Tod geschützt, solange er keinen weiteren Schaden erleidet. Durch eine erfolgreiche Stabilisierung zählen außerdem alle Schweren Blutungen und Schockwirkungen des Kämpfers als behandelt.

Wenn ein komatöser Kämpfer durch Heilung mindestens 1 Lebenspunkt zurückerhält, erwacht er sofort aus dem Koma – seine Blutungen und Schockwirkungen zählen dadurch aber nicht als geheilt.

TOD

Wenn ein Kämpfer massiven Schaden erleidet, der seine Lebenspunkte auf einen Schlag auf -10 oder darunter senken würde, oder im Koma (siehe oben) stirbt, dann ist er tot. Die einzige Möglichkeit, einen solchen Kämpfer wieder ins Leben zu holen, ist eine Wiederbelebung (Seite 66 und 78).

BETÄUBUNGSSCHADEN

Einige Angriffe verursachen „Betäubungsschaden“. Solcher Schaden wird separat notiert. Betäubungsschaden verursacht niemals schwere Wunden. Wenn die Summe aus dem erlittenen normalem Schaden und Betäubungsschaden den aktuellen Lebenspunktwert eines Kämpfers auf 0 senken, dann geht er bewusstlos zu Boden (siehe oben).

HEILUNG

Bei jeder Form von Regeneration, sowohl der magischen als auch der natürlichen, wird immer zuerst der Betäubungsschaden und anschließend der normale Schaden geheilt. 5 Punkte Betäubungsschaden zählen dabei wie 1 Punkt normaler Schaden.

Auf natürliche Weise regeneriert ein Kämpfer pro Stunde, in der er sich unter medizinischer Aufsicht ausruht, bis zu 5 Lebenspunkte Betäubungsschaden oder 1 Lebenspunkt normalen Schaden.

UNBEWEGLICHE OBJEKTE BESCHÄDIGEN

Als unbewegliche Objekte zählen Geländemerkmale wie z.B. Bäume, Zäune, Mauern, Türen und Fenster, sowie alle Gegenstände, die sich nicht selbstständig bewegen können, z.B. Möbel und abgestellte Fahrzeuge. Unbewegliche Objekte können durch äußere Einflüsse beweglich gemacht werden (z.B. indem ein Möbelstück durch Magie zu einem Eigenleben erweckt oder ein Fahrzeug von einem Piloten gesteuert wird) und zählen in diesem Fall als normale Kämpfer. Im Gegenzug zählen normale Kämpfer, die durch äußere Einflüsse *bewegungsunfähig* (Seite 41) gemacht wurden, als unbewegliche Objekte.

Gegen Angriffe mit KK-Vektor führen unbewegliche Objekte normale Verteidigungswürfe auf ihre KK durch.

Unbewegliche Objekte verfügen über eine effektive GE von 0 und müssen deshalb gegen Angriffe mit GE-Vektor einen KK-Verteidigungswurf durchführen – siehe Seitenbox *Vektoren* auf Seite 45.

Bei vielen unbeweglichen Objekten handelt es sich um Gegenstände ohne eigenen Verstand, so dass sie nicht von WE-basierenden Angriffen betroffen werden können – siehe Seitenbox *Vektoren* auf Seite 45.

Unbewegliche Objekte verfügen über eine LE, die um die verursachten Schadenspunkte reduziert wird. Schwere Wunden können sie nicht erleiden. Wird die LE auf 0 reduziert, so ist das Objekt zerstört. Unbewegliche Objekte, die einen Weg versperren (z.B. Türen und Mauern), müssen zerstört werden, um ein genügend großes Loch zu erzeugen, das anschließend von Kämpfern durchquert werden kann. Größeren Objekte, z.B. lange Mauern oder Häuserwände, sind in mehrere einzelne Segmente unterteilt, wobei jedes Segment üblicherweise eine Breite und Höhe von jeweils 3 Metern (1 Feld) umfasst. Wird die LE eines solchen Segments auf 0 reduziert, so ist nur dieses zerstört und kann durchquert werden, während der Rest des Objekts (vorerst) unbeschädigt bleibt. Zerstörte Barrieren verwandeln sich üblicherweise in schwieriges Gelände aus Geröll oder Schrott.

TABLETOP-REGELN

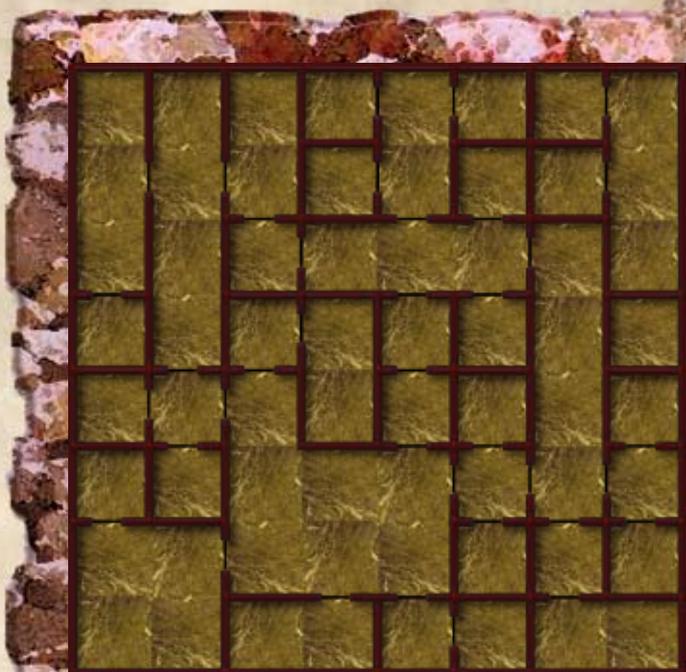
Eine *Freelancer*-Actionszene kann auch in der **Tabletop-Variante** ausgespielt werden. Die Karte wird dann nicht in Felder unterteilt, sondern alle Kämpfer bewegen sich frei über das Spielfeld. Die Reichweite von Bewegungen, Angriffen und Effekten werden nicht in Feldern, sondern in Zentimetern gemessen, wobei ein Zentimeter auf dem Spielfeld einem Meter in der Realität entspricht. Ein Feld entspricht 3 Metern, d.h. ein Kämpfer mit einem BW-Wert von 5 darf sich mit einer Laufen-Bewegung bis zu 15 Zentimeter weit bewegen (5 Felder á 3 Meter = 15 Meter = 15 Zentimeter auf dem Spielfeld). Da es keine Felder gibt, fallen auch die Regeln für diagonale Bewegungen weg. Eine Gehen-Bewegung erfolgt immer über 3 Zentimeter.

Alle Entfernungen werden von Basismittelpunkt zu Basismittelpunkt gemessen. Gegner dürfen im Nahkampf angegriffen werden, wenn die eigene Basis in Kontakt mit der Basis des Gegners ist oder wenn der Basismittelpunkt des Gegners nicht weiter vom eigenen Basismittelpunkt entfernt ist als die Waffenlänge in Zentimetern.

Ein Kämpfer muss seine Bewegung beenden, wenn er in Basenkontakt zu einem Gegner gerät. Verlässt ein Kämpfer während seiner Bewegung den Nahkampfkontakt zu einem Gegner, so darf dieser wie üblich einen Passierschlag durchführen.

Explosions-Schablonen werden in einer Tabletop-Umgebung durch kreisrunde Schablonen mit einem Radius von 10 Zentimetern ersetzt, während für Streu-Schablonen passende tropfenförmige Schablonen herangezogen werden dürfen oder auch hier eine kreisrunde Explosions-Schablone zum Einsatz kommt, die an den Schützen angelegt wird. Vom Angriff betroffen sind alle Figuren, deren Basen sich ganz oder teilweise unter einer Schablone befinden.

H
E
X
X
A
G
O
N



HINDERNISPARCOURS

Während sich die Erforschung von Hexxagons Festung und der Kampf gegen seine Monster an klassischen *Hack&Slay*-Computerspielen orientiert, wenden wir uns nun den *Jump&Run*-Computerspielen zu. Ein **Hindernisparcours** nimmt üblicherweise einen Bereich von 24 x 24 Metern (8 x 8 Felder) ein und seine Durchquerung wird als Actionszene (Seite 40) durchgespielt, d.h. die Freelancer befinden sich auf einem Spielfeld und dürfen einmal pro Runde handeln. Anstelle der üblichen Gegner ist es in diesem Fall aber das Spielfeld selbst, das die Herausforderung darstellt. Es gibt Höhenunterschiede, die erklettert, Löcher im Boden, die übersprungen, und zahlreiche Fallen, denen ausgewichen werden muss. Das Ziel besteht üblicherweise in einer erfolgreichen Durchquerung des Segments, und um dies zu erreichen, sind die Freelancer in erster Linie auf ihre Fertigkeiten (insbesondere Laufen, Klettern, Springen, Balancieren, Abrollen, Schwimmen und Tauchen) angewiesen, können aber auch durch Einsatz einiger Spezialfähigkeiten (z.B. der Gabe des Fliegens) vorankommen.

Von Beschwörern gerufene Gäste sollten nicht am Hindernisparcours teilnehmen. Krieger, Kampfmagier und Samurai dürfen einen Parcours für ihr Henshin als Kampf betrachten.

DIE SCHWIERIGKEITSSTUFE (ST.)

Jedes Hindernisparcours verfügt über eine eigene Schwierigkeitsstufe. Üblicherweise entspricht dieser der aktuellen Charakterstufe der Freelancer, es kann aber auch Parcours geben, die überproportional schwierig sind. Nach überproportional *leichten* Parcours wird man in Hexxagons Festung dagegen vergeblich suchen ...

BESONDERE BEWEGUNGSARTEN

Ninja-Bewegung: Ein Ninja, der seine Ninja-Bewegung (Seite 73) einsetzt, darf eine Anzahl Felder bis zur Höhe des **Grades** der Ninja-Bewegung in einer waagerechten oder senkrechten geraden Linie überwinden, ohne dafür Fertigungsproben ablegen zu müssen. Undurchdringliche Feldkanten darf er auf diese Weise nicht überwinden.

Teleportieren: Ein Freelancer, der über die Gabe der Teleportation verfügt, darf diese so einsetzen wie die Ninja-Bewegung (siehe oben).

Fliegen: Flugfähige Freelancer haben es leichter als ihre an den Boden gebundenen Kameraden, aber durch die zahlreichen beweglichen und herabstürzenden Teile sollten sie sich trotzdem nicht zu sicher fühlen. Freelancer mit einer Flugbewegung erhalten einen Bonus in Höhe ihres Flugbewegungswerts auf ihre Proben zum Laufen, Klettern, Springen, Abrollen, Megasprung und Balancieren. Dieser Bonus wird halbiert (abgerundet), wenn die Flugbewegung mit einer eingeschränkten Manövrierfähigkeit oder sperrigen Flügeln verbunden ist.

Schwimmen: Freelancer mit einem Schwimmen-Bewegungswert von größer als 1 dürfen diesen als Bonus auf ihre Proben zum Schwimmen und Tauchen addieren.

SELBST MITMACHEN

Die Hindernisparcours sind im Grunde genommen „Mini-Brettspiele“, die nach einer kurzen Einführung durch den Spielleiter auch ohne dessen Moderation gespielt werden können. Der Spielleiter kann also, sobald seine Spieler mit dem Parcours vertraut sind, selbst als Spieler teilnehmen, und sollte sich dafür einen passenden Charakter zurechtlegen. Wo diese Person genau herkommt und wohin sie nach erfülltem Parcours verschwindet, das, ja das ist ein Mysterium, dessen Beantwortung wir vertrauensvoll in die Hände der jeweiligen Spielergruppe legen.

DIE FELDER

Jedes Feld eines Hindernisparcours ist wie üblich 3x3 Meter groß und zählt als *sehr schwieriges Gelände*. Die Bewegung in ein solches Feld hinein verbraucht die gesamte Bewegung **und** Handlung eines Freelancers, außerdem sind nur Bewegungen in waagrecht und senkrecht angrenzende Felder erlaubt, nicht in diagonal angrenzende. Pro Runde kann sich jeder Beteiligte somit nur um maximal ein Feld weiterbewegen.

In jedem Feld dürfen sich nur maximal ein normalgroßer Kämpfer sowie bis zu vier kleine Kämpfer aufhalten. Große Kämpfer können ein Hindernisparcours nicht betreten. Kleine Kämpfer werden wie normalgroße Kämpfer behandelt, erleiden aber einen zusätzlichen Malus von -5 auf alle Proben zum Laufen, Klettern und Springen, es sei denn sie können fliegen.

BEWEGUNGS- UND AUFENTHALTSPROBEN

Wenn sich die Freelancer von einem Feld in ein anderes bewegen will, muss er dazu eine **Bewegungsprobe** ablegen, die von der Art der überquerten Feldkante abhängt. Außerdem gibt es einige Felder, in denen er eine **Aufenthaltsprobe** würfeln muss, wenn er sich am Ende einer Runde darin befindet.

Bewegungs- und Aufenthaltsproben werden auf einen der folgenden Spielwerte abgelegt, die sich die Spieler zu Beginn notieren sollten (es wird abgerundet):

Laufen = BW + Laufen

Klettern = KK + Klettern

Springen = GE + Springen

Abrollen = GE + Abrollen

Megasprung = BW + (Laufen + Klettern + Abrollen) ÷ 3

Balancieren = WE + Balancieren

Schwimmen = GE + Schwimmen

Tauchen = KK + Tauchen

Immer wenn es zu einer Bewegungs- oder Aufenthaltsprobe kommt, wirft der Spieler wie üblich einen W20 und addiert den auf die Probe gestellten Spielwert. Der Mindestwurf beträgt in der Regel 15 + Schwierigkeitsstufe (siehe oben). Eini-

ge Rahmenkanten-Symbole sind darüber hinaus mit einem Leuchten unterlegt, das ihre hohe Gefährlichkeit anzeigt: Bei ihnen beträgt der Mindestwurf 25 + Schwierigkeit. (Piraten dürfen bei solchen Proben auf ihre Draufgänger-Fähigkeit zurückgreifen.)

Eine weitere wichtige Rolle spielt der Erfolgsgrad des Probenergebnisses:

Elegant gelungen (Differenz +11 oder höher): Der Freelancer hat die Herausforderung nicht nur bestanden, sondern seine nächste Probe ist um 5 Punkte erleichtert.

Gelungen: Der Freelancer hat die Herausforderung bestanden.

Misslungen: Der Freelancer überanstrengt sich. Handelte es sich um eine Bewegungsprobe, so erleidet er 2 Erschöpfungsmarken und bleibt in seinem ursprünglichen Feld stehen. Handelte es sich um eine Aufenthaltsprobe, so kann er sich zwar halten, erleidet aber 4 Erschöpfungsmarken.

Dramatisch misslungen (Differenz -11 oder niedriger): Der Freelancer stürzt ab (siehe unten). Wenn er fliegen kann, darf er 4 Erschöpfungsmarken einstecken, um dem Abstürzen zu entgehen.

ABSTÜRZEN

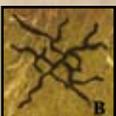
Jedes Hindernisparcours verfügt über eigene Absturz-Regeln, die in seiner Beschreibung enthalten sind und normalerweise darin bestehen, dass der Freelancer zurück an die Startkante versetzt wird. Zu einem Absturz kommt es, wenn dem Freelancer eine Bewegungs- oder Aufenthaltsprobe dramatisch misslingt (siehe oben) oder wenn er bewusstlos wird oder ins Koma fällt (Seite 52). Außerdem darf sich ein Freelancer jederzeit freiwillig abstürzen lassen.

GEFÄHRLICHE FELDER

Gefährliche Felder sind mit einem Symbol und einem Buchstaben markiert, die Auskunft darüber geben, mit welcher Gemeinheit sich ein Freelancer, der sich am Ende einer Runde dort aufhält, herumschlagen muss.



(T)rügerischer Boden: **Balancieren**-Aufenthaltsprobe



(B)röckeliger Boden: **Laufen**-Aufenthaltsprobe



(W)asserbecken: **Schwimmen**-Aufenthaltsprobe



(K)lingenfalle: Dies ist ein sehr populäres Beispiel für einen regelmäßigen Fallenmechanismus (siehe Kasten auf der rechten Seite). Ein Freelancer, der sich in einer ungeraden (K1) oder geraden (K2) Runde in diesem Feld aufhält, wird automatisch von einem Angriff mit Sch 5+St. Pr 20+St. Vt GE betroffen.

Neben den hier beschriebenen Feldern verfügen viele Hindernisparcours auch noch über Spezialfelder, die in ihrer Beschreibung näher erläutert werden und thematisch zum jeweiligen Parcours passen.

FALLENMECHANISMEN

Um den Freelancern das Leben nicht zu einfach zu machen, warten die Hindernisparcours mit einer Vielzahl bössartiger Mechanismen auf, die sie verätzen, verbrennen oder in tausend kleine Schnippsel zerknackeln sollen. Diese Fallen werden wie normale Angriffe abgehandelt und können zahlreiche Spezialwirkungen haben. Sofern nichts anderes angemerkt ist, beschränkt sich die Wirkung jedes Mechanismus auf ein einzelnes Feld und wird alle zwei Runden ausgelöst. Die Zahl „1“ oder „2“ hinter einem Feldbuchstaben gibt an, ob der Mechanismus in ungeraden oder geraden Runden ausgelöst wird. In den jeweils anderen Runden kann man sich gefahrlos in dem betreffenden Feld aufhalten.

Leere Felder ohne Buchstaben sind zunächst sicher, allerdings werden Freelancer, die sich länger als zwei aufeinanderfolgende Runden dort aufhalten, zum Ziel einer „Allgemeinen Bedrohung“. Worin diese besteht, wird im jeweiligen Hindernisparcours beschrieben.

DIE FELDKANTEN

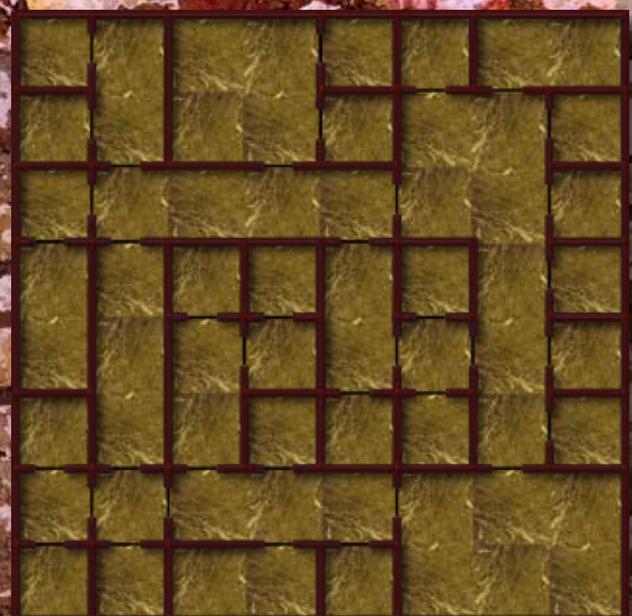
Viele Kanten zwischen den einzelnen Feldern der Hindernisparcours enthalten ein Symbol, das angibt, mit welchen Schwierigkeiten ein Freelancer konfrontiert wird, wenn er sich über diese Kante in das dahinter liegende Feld bewegen will. Die verschiedenen Symbole sind:



Kletterpartie: Der Freelancer muss einen Höhenunterschied überwinden. Je nachdem, in welche Richtung das spitze Ende des Dreiecks zeigt, handelt es sich um eine Kletterpartie aufwärts (Spitze zeigt vom Ursprungsfeld des Charakters weg) oder abwärts (Spitze zeigt auf das Ursprungsfeld des Charakters).

Kletterpartie aufwärts: **Klettern**-Bewegungsprobe

Kletterpartie abwärts: **Klettern**- oder **Abrollen**-Bewegungsprobe



 **Abgrund:** Der Freelancer muss über ein Loch im Boden hinwegsetzen. Dies erfordert eine **Springen**-Bewegungsprobe.

 **Breiter Abgrund:** Der Freelancer muss mit Anlauf ein sehr breites Loch im Boden überwinden und anschließend versuchen, sicher zu landen. Dies erfordert eine **Megasprung**-Bewegungsprobe.

 **Schmalere Sims:** Der Freelancer muss über einen schmalen Sims ein großes Loch im Boden überqueren. **Balancieren**-Probe.

 **Wasserröhre:** Der Freelancer muss eine von gefährlichen Strudeln heimgesuchte Wasserröhre durchqueren. **Schwimmen**-Probe.

 **Tauchröhre:** Der Freelancer muss eine Unterwasserstrecke zurücklegen. **Tauchen**-Probe.

DIE STARTKANTE

Jedes Hindernisparcours hat eine **Startkante**, üblicherweise der untere Rand der Karte, über die es betreten werden kann. Diese Betreten kostet eine Handlung und erfordert keine Probe, am Ende der laufenden Runde ist man allerdings möglicherweise schon von der Wirkung des Feldes betroffen, das man betreten hat. Solange man sich in einem Feld aufhält, das an die Startkante angrenzt, kann man den Parcours mit einer Handlung verlassen.

DAS HENSHIN

Die wichtigsten Waffen der Freelancer im Kampf gegen wildgewordene Monster sind ihre Henshin-Formen. „Henshin“ ist das japanische Wort für Verwandlung. Eine Henshin-Form erlaubt es einem Freelancer, mithilfe eines fest einstudierten Bewegungsablaufs seine Kraft und seinen Willen zu konzentrieren und seine besondere Begabung der Realitätsbeeinflussung (siehe **Karma**, Seite 36) zu nutzen, um seinen Körper mit einer fremden Realität zu verbinden und sich in ein Wesen aus dieser Realität zu verwandeln.

In unserer normalen Realität gibt es viele Dinge, die nicht möglich sind. Man kann keine Zaubersprüche wirken, um sich von einem Ort an einen anderen zu teleportieren oder durch Handauflegen schwere Wunden zu heilen. Ebenso wenig gibt es kybernetisch verbesserte Augen, mit denen man im Dunkeln sehen, noch kybernetisch verstärkte Beine, auf denen man aus hundert Metern Höhe sicher landen kann. All diese Phänomene sind aber in fremden Realitäten möglich, weil dort andere Naturgesetze herrschen oder die nötigen Technologien existieren. Indem ein Freelancer sich mit einem besonderen Aspekt dieser fremden Realitäten verbindet, erlangt er die Fähigkeit, diese Dinge auch in unserer normalen Realität zu bewerkstelligen.

Die Eindringlinge, mit denen es die Freelancer zu tun bekommen, stammen aus genau diesen fremden Realitäten, deshalb ist es für die Freelancer mehr als angebracht, sich mit einem Teil dieser Realitäten aufrüsten, um ihren Gegnern gewachsen zu sein.

HENSHIN-FORMEN ERLERNEN

Ein Freelancer kann sich durch sein Henshin nicht vollständig mit einer fremden Realität verbinden, sondern muss sich auf einen kleinen Teil davon konzentrieren. Aus diesem Grund stehen verschiedene Henshin-Formen zur Auswahl, die jeweils einen einzelnen Aspekt der fremden Realität beschreiben. Die Fantasy-Form des Paladins verbindet einen

Freelancer zum Beispiel mit dem Aspekt eines Streiters für das Gute, während die Fantasy-Form des Ninjas ihn mit dem Aspekt eines Schattenkriegers verbindet.

Ein Freelancer erlernt auf der 1. Charakterstufe und auf jeder durch 4 teilbaren Charakterstufe eine neue Henshin-Form. Ein Freelancer der 10. Stufe besitzt demnach drei Henshin-Formen; eine, die er auf der 1. Stufe erlernt hat, eine, die er auf der 4. Stufe erlernt hat, und eine, die er auf der 8. Stufe erlernt hat. Jede Henshin-Form darf nur einmal ausgewählt werden. Die Entscheidung für eine Henshin-Form erfolgt auf der jeweiligen Charakterstufe und kann später nicht mehr geändert werden. Näheres zum Erwerb von Henshin-Formen siehe **Charaktererschaffung**, Seite 24.

FORMSTUFEN

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. Je höher die Formstufe, desto besser.

AUSWAHL VON SPEZIALFÄHIGKEITEN

Ein Freelancer erhält durch seine Henshin-Form besondere Gaben, die als „Spezialfähigkeiten“ bezeichnet werden. Bei einigen davon handelt es sich um „*Automatische Fähigkeiten*“, d.h. er bekommt sie automatisch, sobald er sich für diese Henshin-Form entscheidet.

Einige Henshin-Formen bestehen nur aus automatischen Fähigkeiten, aber die meisten bieten darüber hinaus noch eine Reihe von „*Auswahl-Fähigkeiten*“ an. Von diesen darf der Freelancer pro Formstufe **drei** beliebige auswählen. Ein Freelancer mit einer Henshin-Form auf Formstufe 4 würde demnach über 12 Auswahl-Fähigkeiten aus dieser Henshin-



Form verfügen. Um die Auswahl zu erleichtern, ist bei jeder Heshin-Form in einem grau unterlegten Kasten die sogenannte „Standard-Laufbahn“ aufgeführt, die für jede Stufe der Henshin-Form angibt, welche Spezialfähigkeiten der Freelancer bekommt.

Wenn ein Spieler seinem Freelancer eine größere Individualität verleihen oder ihn spezialisieren möchte, darf er – in Absprache mit dem Spielleiter und den anderen Spielern – teilweise oder ganz von der Standard-Laufbahn abweichen. Um das Spielgleichgewicht zu wahren, sollte er aber nur solche Fähigkeiten wählen, die von der Standard-Laufbahn innerhalb der nächsten zwei Stufen zur Verfügung gestellt würden, und außerdem keine Fähigkeit öfters als einmal alle zwei Stufen auswählen (abgesehen von solchen Fähigkeiten, die bereits bei der Standard-Laufbahn öfters ausgewählt werden dürfen). Den besten Anhaltspunkt für eine vernünftige Steigerung bietet natürlich die Standard-Laufbahn.

Der Erwerb neuer Auswahl-Fähigkeiten erfolgt direkt beim Stufenaufstieg und kann nicht aufgespart oder zu einem späteren Zeitpunkt geändert werden.

Viele Spezialfähigkeiten können mehrmals ausgewählt werden, wodurch ihr **Grad** steigt. Wenn eine Fähigkeit zum ersten Mal ausgewählt wird, hat sie einen **Grad** von 1. Mit jeder weiteren Auswahl erhöht sich der **Grad** um +1. Weil viele variable Werte vom **Grad** einer Fähigkeit abhängen, ist er immer deutlich gekennzeichnet, um Verwechslungen zu vermeiden. Bei **Freelancer** verfügen allein die Auswahl-Fähigkeiten über **Grade**, an anderer Stelle taucht dieser Begriff nicht auf.

HENSHIN-REGELN

Die folgenden Regeln gelten grundsätzlich für alle Henshin-Formen, je nach Form kann es jedoch Ausnahmen geben, die in der Beschreibung der jeweiligen Form aufgeführt sind.

- 1) Ein Freelancer zählt als „verwandelt“, wenn er in eine oder mehrere Henshin-Formen verwandelt ist. Ist er dagegen in keine einzige Henshin-Form verwandelt, so zählt er als „unverwandelt“.
- 2) Jeder Freelancer hat ein **Aktionsmarken-Maximum** von 5, das nicht überschritten werden darf. Das Maximum kann allerdings durch bestimmte Spezialfähigkeiten erhöht werden.
- 3) Zu Beginn eines Abenteuers verfügt ein Freelancer über Aktionsmarken in Höhe seines Maximums.
- 4) Ein Freelancer darf die **passiven** Spezialfähigkeiten seiner Henshin-Formen **jederzeit** benutzen. Um aktive Spezialfähigkeiten nutzen zu können, muss er dagegen in die dazugehörige Henshin-Form verwandelt sein. Einige aktive Fähigkeiten lassen sich auch als passive Fähigkeiten nutzen, wenn dies in ihrer Beschreibung angegeben ist.
- 5) Ein unverwandelter Freelancer bekommt verbrauchte Aktionsmarken nur zurück, indem er sich intensiv darauf konzentriert. Er darf sich dabei nicht ablenken

lassen und keine Bewegungen oder Handlungen durchführen. Für jeweils eine Minute (**12 Runden**) Konzentration bekommt er 1 Aktionsmarke zurück.

- 6) Ein unverwandelter Freelancer darf jederzeit ein Henshin durchführen, um sich in eine seiner Henshin-Formen zu verwandeln. Dies erfordert eine Handlung und je nach Henshin-Form die Erfüllung weiterer Bedingungen (üblicherweise **5 Aktionsmarken**), die in der Beschreibung der Henshin-Form aufgeführt sind. In einer Runde, in der ein Freelancer eine Henshin-Handlung durchführt, darf er außerdem anstelle einer Gehen- eine Laufen-Bewegung durchführen.
- 7) Während der Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt ist, kann er sich nicht ein zweites Mal in dieselbe Form verwandeln. Er kann sich aber zur selben Zeit in mehrere ihm zur Verfügung stehende Henshin-Formen verwandeln, indem er nacheinander die dafür erforderlichen Henshin-Handlungen durchführt; er muss aber auch deren Bedingungen erfüllen und die entsprechenden Aktionsmarken bezahlen.
- 8) Sobald ein Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt ist, kann er auf die aktiven Spezialfähigkeiten dieser Form zurückgreifen. Außerdem bekommt er in vielen Fällen einen Bonus auf einen oder mehrere seiner Eigenschaftswerte BW, HW, GE, KK und WE.
- 9) Bei seiner Verwandlung bekommt ein Freelancer einen Bonus auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert.
- 10) Ein verwandelter Freelancer bekommt am Ende jeder Runde, in der er keine Aktionsmarken verbraucht hat, automatisch eine Aktionsmarke zurück.
- 11) Für eine Handlung und **5 Aktionsmarken** darf sich ein Freelancer Lebenspunkte in Höhe des Lebenspunkte-Bonus (siehe Punkt 9) einer Henshin-Form, in die er gerade verwandelt ist, zurückgeben. Sein Lebenspunkte-Maximum darf dabei nicht überschritten werden.
- 12) Die Verwandlung in eine Henshin-Form kann jederzeit durch den Freelancer beendet werden, indem er eine Handlung dafür investiert.
- 13) Immer wenn ein verwandelter Freelancer eine schwere Wunde erleidet, zählt er als **umgehauen**. Er geht zu Boden und wird handlungsunfähig (Seite 41). Solange er sich in diesem Zustand befindet, zählen alle seine Fähigkeiten als deaktiviert. Alle anderen Regeln (Auswirkungen schwerer Wunden, Abbau von Zustandsmarken, usw.) gelten normal weiter und er bekommt wie üblich jede Runde eine Aktionsmarke zurück.

Sobald ein **umgehauener** Freelancer über 5 Aktionsmarken verfügt (hierzu dürfen auch Aktionsmarken verwendet werden, die er z.B. von einem Barden erhält), darf er seine Handlung einsetzen, um sich wie unter Punkt 11 angegeben zu heilen. Bis zum Ende der laufenden Runde zählt er noch als **umgehauen** und seine einzige Bewegung darf im Aufstehen bestehen. Ab der

DIE REAKTIONEN DER GEGNER AUF UMGEHAUENE FREELANCER

Ein *umgehauener* Freelancer wird von seinen Gegnern normalerweise ignoriert, sie können aber auch auf die Idee kommen, ihn als Geisel zu missbrauchen.

Wenn am Ende einer Runde **alle** an einer Actionszene beteiligten Freelancer als *umgehauen* zählen, dann haben sie die aktuell laufende Auseinandersetzung verloren: Alle ihre Formen werden beendet und sie stecken in ernsthaften Schwierigkeiten. Von einigen unrühmlichen Ausnahmen abgesehen ist es bei **Freelancer** absolut unüblich, ja sogar verpöht, die Freelancer durch einen mächtigen verbündeten Nichtspielercharakter retten zu lassen.

Wenn die Freelancer Glück haben, geben sich die Gegner mit ihrem Sieg zufrieden, verhöhnen sie vielleicht noch ein bißchen, entwenden möglicherweise das eine oder andere Ausrüstungsstück und ziehen schließlich von dannen, wobei sie die Freelancer verletzt, blutend und am Boden zerstört zurücklassen. **Eventuell** kommen die Gegner aber auch auf die Idee, einen oder mehrere Freelancer gefangen zu nehmen, um ihn für eine Weile gefangen zu halten, zu foltern, eine Gehirnwäsche an ihm zu probieren oder ein Lösegeld zu erpressen. **Im schlimmsten Fall** werden die Freelancer von ihren Feinden getötet und anschließend verspeist.

nächsten Runde ist er wieder einsatzfähig (es sei denn, er leidet zusätzlich noch unter anderen Effekten oder wird erneut umgehauen).

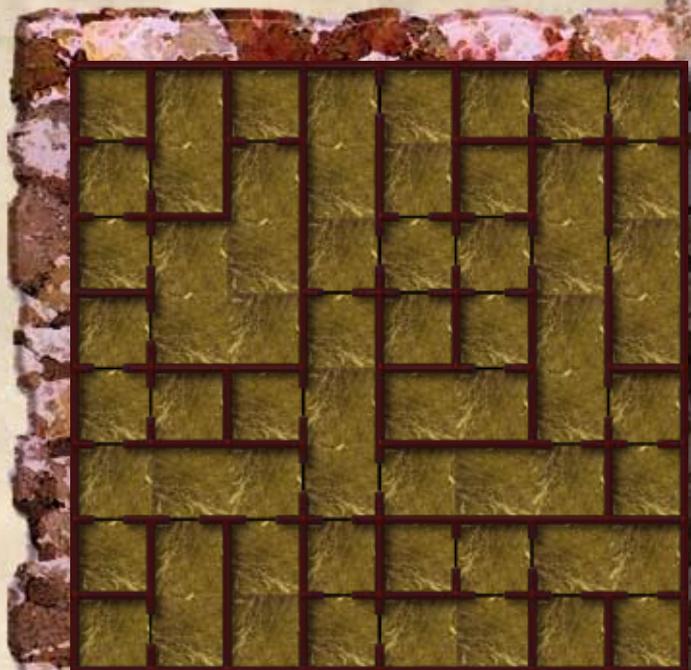
- 14) Für jeweils 10 angefangene Minuten, die ein Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt ist, erleidet er eine **schwere Erschöpfungsmarke**. Er bekommt die Marken nach Ablauf von jeweils 10 Minuten bzw. nach einer freiwilligen oder unfreiwilligen Beendigung der Henshin-Form. Wenn ein Freelancer gleichzeitig in mehrere Henshin-Formen verwandelt ist, erleidet er für jede von ihnen separat schwere Erschöpfungsmarken.
- 15) Schwere Erschöpfungsmarken funktionieren wie normale Erschöpfungsmarken, können jedoch nur durch ein **zehnminütiges Ausruhen pro Marke** abgebaut werden. Näheres hierzu siehe Seite 48.
- 16) Wenn die Verwandlung in eine Henshin-Form endet, kann ein Freelancer ihre aktiven Spezialfähigkeiten nicht mehr nutzen und die von ihr erhaltenen Boni verfallen. Das Lebenspunktemaximum des Freelancers wird um einen Wert in Höhe des durch die Henshin-Form erhaltenen Lebenspunkte-Bonus (siehe Punkt 9) gesenkt. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.
- 18) Wenn die aktuellen Lebenspunkte eines schwer verletzten Freelancers durch ein Henshin auf oder über seinen Normalwert (10 + Stufe) steigen, so werden alle seine schweren Wunden sofort geheilt.

STIL UND OPTIK

Die Henshin-Formen eines Freelancers sind ein Ausdruck seiner Kraft, seines Selbstbewusstseins und seines persönlichen Stils, deshalb wird er sich nicht bei jeder sich bietenden Gelegenheiten verwandeln, sondern dies nur dann tun, wenn er es für angemessen hält. Welche Situationen angemessen sind und welche nicht, ist dabei seiner eigenen Entscheidung überlassen. Gegen Monster aus anderen Realitäten zu kämpfen oder unschuldige Opfer aus lebensbedrohlichen Situationen zu retten sind sicherlich Situationen, in denen jeder Freelancer sofort ein Henshin durchführen würde. Geht es dagegen nur um die Überwindung trivialer Hindernisse oder das Erlangen persönlichen Ruhmes, dann verzichten die meisten Freelancer erst einmal auf eine Verwandlung und bedienen sich statt dessen normaler Hilfsmittel und vielleicht der einen oder anderen passiven Spezialfähigkeit. Auch darf man nicht vergessen, dass die Henshin-Formen so etwas wie eine Geheimwaffe im Arsenal eines Freelancers darstellen und es taktisch äußerst unklug wäre, diese Geheimnisse immer und überall auf dem Präsentierteller vor sich her zu tragen.

Wenn sich ein Freelancer in eine Henshin-Form verwandelt, führt diese Verwandlung auch eine Veränderung seines Körpers herbei. Wie stark diese Veränderung ausfällt, gehört ähnlich wie die Beschreibung der Henshin-Handlung zum erzählerischen Rollenspiel, d.h. sie sollte zum Stil und zur Atmosphäre der Kampagne passen und mit den anderen Spielern sowie dem Spielleiter abgesprochen werden. Die Veränderung kann radikal sein und dem Freelancer ein völlig neues, überirdisches Erscheinungsbild verleihen, oder sie kann auf eine subtile Weise erfolgen, so dass er immer noch als er selbst erkennbar ist, aber vielleicht über breitere Schultern, filigranere Finger oder einen durchdringenderen Blick verfügt – auch eine Änderung der Haar- und Augenfarbe ist denkbar.

Durch die Verwandlung darf sich auch die Kleidung des Freelancers verändern. Bei den Fantasy-Formen bedeutet dies meistens einen altertümlichen, mittelalterlichen Klei-



ungsstil bzw. das, was sich der Charakter darunter vorstellt – einige Formen wie die des Paladins und Kriegers bieten sogar Rüstungen an, in die der Freelancer bei seiner Verwandlung automatisch hineinschlüpft. Daneben sind aber auch subtile Varianten erlaubt, d.h. die Kleidung des Freelancers verändert sich gar nicht oder nur in einigen, zu seiner angenommenen Henshin-Form passenden Aspekten. In jedem Fall aber ist die Kleidung in der Lage, die Spezialfähigkeiten und -angriffe des Freelancers mitzumachen, ohne dabei in Mitleidenschaft gezogen zu werden.

Durch die „Maske“ (siehe unten) ist sichergestellt, dass auch kuriose Outfits kein allzu großes Aufsehen erregen.

Das Aussehen kann theoretisch bei jeder Verwandlung anders ausfallen, aber wir empfehlen, dass der Spieler für jede Henshin-Form ein einzelnes Aussehen entwirft und dieses beibehält. Durch das Hinzukommen weiterer Henshin-Formen auf späteren Stufen und die Möglichkeit mehrerer gleichzeitig aktiver Henshin-Formen ist für genügend Abwechslung gesorgt.

DIE MASKE

Die Realität ist nur das, was wir als solche akzeptieren und verstehen können. Sie ist ein kompliziertes Sammelsurium von Vorstellungen und Regeln, das wir uns in jungen Jahren Schritt für Schritt aneignen (bzw. angeeignet bekommen) und mit dem wir uns im Alter immer stärker identifizieren, selbst wenn sich die Welt um uns herum längst bis zur Unkenntlichkeit verändert hat. Unter dieser Prämisse ist unser Gehirn pausenlos damit beschäftigt, aus den Millionen Eindrücken, die ihm die Sinnesorgane senden, die für uns relevanten herauszufiltern. Magie gehören dabei zu den Dingen, auf die unsere Vorstellung von der Realität nicht besonders gut zu sprechen ist.

Kommt es zu Ereignissen, die mit den selbstgemachten Regeln in unserem Kopf nicht übereinstimmen, zum Beispiel durch die Luft fliegende Magier, die mit Feuerbällen um sich werfen, dann bringt unser Gehirn ein ganz erstaunliches Kunststück zustande: Auf der einen Seite erlaubt es uns, das Geschehen zu erfassen, so dass wir richtig darauf reagieren können, während es sich auf der anderen Seite eine Geschichte zusammenphantasiert, die das Erlebte in einen logischen Einklang mit dem Rest unserer Vorstellungswelt bringt. Der „fliegende“ Magier stand auf einer Leiter und die Feuerbälle waren ein pyrotechnischer Trick. Oder es war einfach nur ein Tagtraum.

Diese Schutzmechanismen sollten keineswegs mit Verachtung gestraft werden, denn sie stellen eine wichtige Überlebenmaßnahme unseres Gehirns dar. In einer Welt ohne feste Ordnung lässt es sich nämlich nicht leben, ohne dem Wahnsinn zu verfallen. Durch das vorübergehende Akzeptieren der Unwirklichkeit – auch als „Suspension of Disbelief“ bezeichnet – ist es einem Menschen dagegen möglich, sich auf das Unvorstellbare einzulassen, ohne dabei aufs tiefste in seinem Weltbild erschüttert zu werden.

Für einen Freelancer ist dies eine sehr beruhigende Tatsache, denn sie erlaubt es ihm, seine Magie in aller Öffentlichkeit ohne jede Angst vor Entdeckung wirken zu können. Das einzige, wovon er sich in Acht nehmen muss, sind die weltlichen Konsequenzen seines Handelns. Ge-

walt, Schwere Körperverletzung und Sachbeschädigung sind feste Begriffe der realen Welt, und ein Freelancer, der diese Taten vor Zeugen begeht, wird entsprechend zur Rechenschaft gezogen, selbst wenn die von ihm benutzten Mittel verschleiert sind.

Ähnlich sieht es mit den Monstern aus, die aus fernen Realitäten auf die Erde kommen. Dass ein drei Meter großes Ungetüm aus Metall mit unterarmlangen Klingen anstelle von Händen eine Gefahr darstellt, vor der man besser fliehen sollte, ist jedem Menschen sofort klar, selbst wenn er später angibt, von einem Wahnsinnigen mit einem Mähdrescher verfolgt worden zu sein. Auf der anderen Seite ist es Wesen aus anderen Realitäten, die auf den ersten Blick nicht bedrohlich aussehen, problemlos möglich, sich in der Bevölkerung zu bewegen, ohne Aufsehen zu erregen. Ein Fischwesen mit übergroßen Glupschaugen wird so schnell zu einem „Der Typ hatte ziemlich große Schielaugen und stank echt widerlich – es leben die seltsamsten Leute in dieser Stadt.“

Das Problem hierbei ist, dass selbst die Freelancer, obwohl sie Wanderer zwischen den Welten sind, nicht vor diesem Phänomen gefeit sind. Obwohl sie wissen, dass Magie möglich ist, und sogar in der Lage sind, sie selbst zu wirken (und ihre Feuerbälle auch als solche erkennen), macht ihr Gehirn aus allen anderen unrealen Personen und Ereignissen etwas völlig Alltägliches. Erst durch jahrelanges Training gelingt es einem Freelancer auch nur ansatzweise, durch diese Maske zu blicken, und selbst dann wird er immer wieder mit Dingen konfrontiert, die sein Gehirn einfach nicht begreifen kann und aus seiner Wahrnehmung herausfiltert – ob er will oder nicht.

Wenn dir draußen in der Welt also ein Typ über den Weg laufen sollte, der dich ganz genau mustert, als ob er nach ungewöhnlichen Merkmalen Ausschau hält, dann ist er vermutlich ein Freelancer, der Dingen hinterher jagt, die so seltsam sind, dass man sie noch nicht einmal als solches erkennen kann. Oder auch nicht. Denn schließlich kann so etwas wie Magie unmöglich real sein. Nicht wahr?