

Rabenherz



Ein Abenteuer zu M.E.R.S. und/oder Rolemaster

Ort: Südküste des Meeres von Rhun und das Meer selbst

Zeit: Fast immer möglich

Vorgeschichte: Die Helden kommen an die Südküste des Meeres von Rhun und es ist schon wieder die Zeit der letzten Überfahrten über das Meer.

Anmerkung: Eine Detailkarte und jede Menge Hintergrundinformationen zu der Umgebung findet sich in dem M.E.R.S.-Quellenbuch „Sturm über dem Meer von Rhun“. Dort können sie alles nachlesen, was sie für wichtig halten und/oder gerne wissen möchten.

In der Stadt ist natürlich die Hölle los, denn jeder der nach Norden will versucht natürlich noch eine Passage zu bekommen, aber es ist äußerst schwierig, eigentlich sogar unmöglich. Selbiges versuchen natürlich auch die Charaktere, denn beschwerlich das Meer von Rhun umrunden, will wirklich niemand.

Anmerkung: In meiner Gruppe habe ich zwei Charaktere (Bruder und Schwester), die jeweils einen Dorwinadan spielen und außerdem haben die ihre Eltern dabei, befreit aus der Gefangenschaft Mordors. Dies sind also mehrere Gründe, warum die Helden alles daran setzen sollten noch einige Passagen für eine der letzten Überfahrten zu erhaschen. Schaffen sie, als SL, auf jeden Fall einen Anreiz, damit sich die Helden auch bemühen, denn nur so, lassen sie sich auch später auch mit Sicherheit auf das Abenteuer ein.

Am Hafen und überall wo die Helden es noch probieren werden eine Fahrkarte, eine Passage zu ergattern, werden sie entweder ausgelacht, für vollkommen verblödet abgestempelt, oder mit einem bemitleidenden Blick versorgt. Es ist absolut aussichtslos auf konventionelle Art und Weise über das Meer zu kommen. In der Stadt könnten die Gegensätze aber auch nicht krasser sein. Es gibt Menschen, die vor Glück jubeln und reiche Kaufleute, die sich zufrieden ihre Schmerwänste reiben. Anderorts sieht man Familien weinen und verzweifelte Menschen starr auf das Meer hinaus blicken. Es ist nicht nur in der Stadt die Hölle los, sondern auch in den Herzen der Menschen. Resignierend suchen sich die Helden ein Gasthaus und schweigen sich bedrückt an.

Gestatten... mein Name ist Rabenherz!

Es vergehen einige Tage und die letzten sicheren Schiffspassagen sind längst aus dem Hafen verschwunden. Zurück bleibt eine Stadt in der sich die Menschen an die Hoffnung klammern, im nächsten Zyklus mit in den „goldenen Norden“ segeln zu können. Zur Mittagszeit sitzen die Helden bei einem nicht wirklich üppigen Mahl zusammen und sinnen darüber nach, wie sie wohl nach Norden kommen, ohne Überfahrt mit einem Schiff und ohne bis zum Frühling zu warten. Auf einmal kommt allerdings Leben in die Bude, als nämlich ein junger Spund die Tür aufreißt und brüllt: „Kommt alle runter zum Hafen, Rabenherz und Krähenkehle wollen es dieses Mal wirklich wissen.“

Alle hasten runter zum Kai, wo nur noch einige Fischerboote, aber auch zwei stabile Handelskoggen liegen. Die Schiffe sind sehr wehrhaft und sogar an manchen Stellen mit Metall verkleidet. Auch die Planken und Segel sind fester, als bei den anderen Schiffen. Beide Schiffe werden im Hintergrund eilig beladen und am Bug der beiden Schiffe steht jeweils eine Person. Rechts ein Mann und links eine Frau und beide sehen sehr aufgeregt, ja fast fanatisch und verwegen aus. Zunächst richtet der Mann das Wort an die sich herumdrängelnde Masse: „ Gestatten... mein Name ist Leo „Rabenherz“ Karánin. Ich alleine bin die letzte Instanz und ich alleine bin das letzte Schiff, welches Schrel Kain

noch in diesem Jahr erreichen wird. Nehmt eure Plätze ein, rudert und segelt mit mir und für einige kann der Traum des goldenen Nordens binnen weniger Tage doch noch wahr werden.“

Schon während der gesamten Rede von Rabenherz mault die Frau am Bug ihres Schiffes dazwischen, macht abfällige und ablehnende Gesten. Dann ist sie endlich dran: „Das Gewäsch von diesem Lump kann sich niemand lange anhören. Die Reise dauert lange und ist anstrengend. Jeder der mit will, muss sich auf harte Arbeit einstellen. Dieser Möchtegern-Kapitän dort drüber weiß nichts... er hat keine Ahnung. Er ist dumm wie Stroh und lügt euch das Blaue vom Himmel herunter. Mit ihm kommt ihr nie in Schrel Kain an, sondern dreht nach spätestens zwei Tagen wieder um, wenn ihr nicht sowieso sinkt.“ Nach dieser Rede, dreht sich Makél „Krähenkehle“ Sander weg und geht, vor sich hin pöbelnd, auf ihrem Schiff auf und ab. Leo Karánin alias Rabenherz hat die Rede mit einem Lächeln hingenommen. Ihn scheinen die harschen Worte kaum getroffen zu haben.

Warum die Dame Krähenkehle genannt wird ist wirklich unüberhörbar und ihre Rede hinterlässt sicher nicht den besten Eindruck. Makél ist schon um die 50 Jahre alt, aber wirkt immer noch mehr als agil. Sie ist, genauso wie Rabenherz lange zur See gefahren und ein ehemaliger Freibeuter des Meeres von Rhun, hat ihre Strafe abgesessen und ist nun ein wirklich guter Kapitän geworden. Makél hat eisgraue Haare und einen ebenso stechenden Blick, eine Reibeisenstimme und sie trägt immer braune Leinengewänder. Sie sieht fast aus, wie eine Bettlerin, wäre da nicht ihr großer, grüner Schlapphut, mit den zwei riesigen Fasanenfedern dran.

Rabenherz hingegen wirkt wie ein fescher Mitzwanziger und hat eine überaus freundliche Art. Er ist stets edel und dunkel gekleidet, hat schwarze Haare und trägt einen gepflegten Spitzbart. Das er Geld hat, sieht man ihm an, denn er hat das Geld seiner Beutezüge von damals beiseite geschafft und es sich später wieder geholt und die Justiz duldet das, weil sich die ehemaligen Besitzer eh nicht mehr ermitteln lassen. Das zumindest erzählt man sich.

Anmerkung: Über Makél kann man alles Wissenswerte schnell raus finden, indem man sich bei anderen Städtern erkundigt. Alles an ihr ist absolut echt und sie hat nichts zu verbergen. Bei Rabenherz ist das anders. Sein angeblicher Schatz wird von Vielen angezweifelt und man munkelt, daß er immer noch dunkle Geschäften nachgeht, die ihm nur keiner beweisen kann. Auffällig ist sein Alter. Er scheint gerade erst 26 Jahre alt zu sein und Makél hingegen ist schon über die 50 hinaus. Dennoch sollen beide gleich lang zur See gefahren sein erzählt man sich. Die Tatsache mit dem Schatz kann man herausfinden, wenn man explizit danach fragt und sich umhört. Das mit dem doch sehr unterschiedlichen Alter sollte den Charakteren dann schon selbst auffallen. Im ersten Moment lassen die gesagten Worte natürlich Makél schlecht aussehen, aber eigentlich ist es Rabenherz hinter dem ein dunkles Geheimnis steckt.

An Bord jeder Kogge sind etwa zwanzig Plätze zu vergeben. Das sind also 40 glückliche Menschen, die doch noch ihrem Traum ein Stückchen näher kommen. Am Kai stehen allerdings gut 450 Personen und wie das endet, kann sich ja jeder vorstellen. Die Helden aber haben Glück, sie stehen recht weit vorne, aber der drohenden Schlägerei, kann sich niemand entziehen. Es wird nur waffenloser Kampf angewendet. Wer keine waffenlose Kampfsportart ausgebildet hat, addiert seinen ST- und seinen GE-Wert, welcher dann den OB darstellt. Ungeübte Kämpfer machen maximal einen Schaden bis Grad eins, nicht mehr.

Werte eines Städters:

Nach der Schlägerei, haben sich die Helden einen Platz sichern können. Allerdings muss jeder für sich wählen, bei wem er/sie selbst mitfahren möchte.

Anmerkung: Wie eingangs schon erwähnt habe ich in meiner Spielgruppe zwei Charaktere, ein Geschwisterpaar, die aus Schrel Kain kommen und außerdem noch ihre Eltern dabei haben, um sie nach Hause zu bringen. Ich gebe etwas mehr Würze in dieses Abenteuer, indem die Geschwister von den Eltern getrennt werden. Mit etwas Übersicht des Spielleiters kann hier sogar mal die gesamte

Heldengruppe getrennt werden. Gegen einen Grundsatz des Rollenspiels kann für einen Augenblick im Spiel tatsächlich die Gruppe auseinander gerissen werden und dennoch wird niemand zu kurz kommen, oder längere Zeit vom Spiel fern bleiben müssen. Sie, als SL, können die Heldengruppe zwangsweise trennen, einen Würfelwurf einscheiden lassen, Zettelchen verteilen und geheim auswählen lassen, oder was auch immer.

Die Reise soll am nächsten Morgen bei Sonnenaufgang beginnen und nur bis zu diesem Zeitpunkt haben alle, auch die Helden, Zeit, sich auszurüsten und noch bestimmte Dinge zu besorgen, von denen sie meinen, daß sie, sie auf der Reise benötigen werden. Es verhält sich während der Reise bei beiden Kapitänen so, daß es für die Arbeit an Deck, im Ruderraum, überhaupt allen anfallenden Arbeiten zum Ausgleich Essen und eine Hängematte unter Deck gibt. Eine Bezahlung wird es in keine der beiden Richtungen geben. Die Kapitäne wollen ihre Ware sicher übers Meer bekommen und die mitreisenden Helfer wollen einfach günstig aus dem kargen Süden, übers Meer, in den schon oft zitierten „goldenen Norden“. So ist das Gleichgewicht gegeben und niemand fühlt sich benachteiligt.

Von Prügeleien, Krähen und Nebelbänken

Nun teilt sich die Geschichte und an zwei Handlungssträngen wird nun erzählt was auf welchem Schiff zu welcher Zeit passiert. Während des Spielens sollte der Spielleiter möglichst hin und her springen, um die einzelnen Gruppen nicht all zu lang zu vernachlässigen.

An Bord von Krähenkehle sind die ersten Minuten, alle weiteren Stunden, ja sogar die nächsten Tage geprägt von der durchdringenden, herrischen und manchmal schon quälenden Stimme von Makél. Sie kommandiert und pöbelt, schreit und befiehlt in einer Tour. Das alles scheint allerdings etwas zu nutzen, denn schnell ist sie Rabenherz ein gutes Stück voraus und man kann sicher sein, daß auf diesem Schiff keine Krankheit ausbricht, so sauber wie die Leute es zu halten haben. Die ersten zwei Tage sind sehr ruhig und man kommt relativ ordentlich voran. Am dritten Tag dreht dann der Wind nach Norden und treibt das Schiff zurück. Bald ist der schöne Vorsprung dahin und die Boote sind fast wieder gleich auf. Wie Rabenherz den Kampf gegen den Nordwind gewinnen konnte und aufgeholt hat, ist allen ein Rätseln, aber der Rivalitätsgedanke ist sowieso schon in jedem erwacht und Makél befiehlt längsseits zu gehen und der anderen Besatzung mal „ordentlich die Landärsche zu verdreschen“. Tatsächlich ist das eine alte Sitte unter Seefahrern auf diesem Binnenmeer. Wenn man sich auf 500 Meter nähert, wird längsseits gegangen, sich kräftig gekeilt und dann können die Sieger dieser kleinen Prügelei noch allerlei Schabernack mit den Verlierern treiben. Dabei sind der Fantasie natürlich keine Grenzen gesetzt, lediglich das Schiff sollte unbeschädigt bleiben. Weitere drei Tage des Segelns vergehen und die Stimmung an Bord ist eine Mischung aus genervtem Frohsinn (wenn solch eine Kombination überhaupt möglich erscheint) und ordentlich Ironie. Irgendwann allerdings ziehen breite Nebelbänke, fast wie aus dem Nichts, auf und bedrohlich wirkend steuern die Schiffe darauf zu. Plötzlich stößt ein riesiger Krähenschwarm auf das Schiff herab und alle an Bord und auf Deck befindlichen Personen werden angegriffen. Die Krähen sind allerdings nicht von normaler Natur sondern über alle Maßen stark und hinterhältig. Sie können locker einen ausgewachsenen Mann anheben und davon tragen und so ähnlich greifen sie auch an. Sie bohren ihre Krallen in das Fleisch des armen Opfers, reißen es hoch und schleudern es wieder zu Boden. Es sind also stets zwei Angriffe pro Runde auszuwürfeln. Erst die Krallenattacke, die kritische Stichschäden verursacht und dann denn Aufprall, bei dem kein DB gilt und kritische Stoß-, Hieb-, oder Schlagschäden verursacht werden.

Werte einer Krähe:

Krähen gibt es genug und man kann sich schlussendlich nur schützen, indem man sich unter Deck flüchtet und alle Zugänge verbarrikadiert. Die Krähen schnappen sich darauf hin alle möglichen Taue, die Segel und anderen Kram und ziehen, mit den vereinten Kräften eines ganzen Krähenschwarms, das Schiff in den Nebel. Die Sichtweite sinkt schnell auf nur noch knappe zehn Meter und die Fahrt geht ins Ungewisse. Jeder, der sich an deck blicken lässt, wird erneut hart von dem riesigen Krähen attackiert. Fast einen Tag gleitet das Schiff zum rauhen Gesang der Krähen einfach so im Nichts und

die Stimmung bei den zusammen gepferchten Besatzungsmitgliedern ist denkbar schlecht, gereizt und schon ein wenig verzweifelt.

Anmerkung: Als Spielleiter können sie ruhig in dieser Situation durch andere NSC's Streit, Stress und Ärger herauf beschwören. Sollte es sogar zu einem Kampf kommen improvisieren sie einen entsprechenden, der Situation angemessenen Gegner.

Irgendwann läuft das Schiff mit einem kräftigen Ruck auf Grund und die Krähen verziehen sich. Kurze Zeit später hört man Stimmen und jemand kommt an Bord. Die Zugänge werden geöffnet, oder können von selbst geöffnet werden und sobald alle an Deck kommen erleben alle eine böse Überraschung.

Anmerkung: An dieser Stelle laufen die Fäden wieder zusammen und die Gruppe kann wieder vereint werden. Das Abenteuer geht direkt an dieser Stelle für alle anwesenden Spielercharaktere zusammen weiter. Aber zunächst nun noch die Ereignisse aus der Sicht der Charaktere, die bei Rabenherz angeheuert haben.

An Bord von Rabenherz ist die Stimmung von Anfang an gut. Jeder wird per Handschlag und Schultergeklopfe begrüßt (warum? Siehe weiter unten) und Rabenherz ist einfach immer zum Lachen und zum spaßen aufgelegt und geht die Sache nicht so schnell und verbissen an. Er will nur ankommen und in welcher Zeit das passiert ist ihm egal. Für alle dort an Bord heißt es wirklich, daß eine Seefahrt lustig und schön ist. Bis zu dem Zeitpunkt, als der Wind auf Norden dreht und die beiden Schiffe wieder dicht zusammen sind, gibt der Kapitän eigentlich nur freundliche Anweisungen, aber wenn es um alte Seefahrersitten geht, wird auch er energischer. Mit einer anpeitschenden Rede motiviert er seine Mannschaft für die bevorstehende Prügelei und schürt auf sehr effektive Art und Weise das Rivalitätsdenken. Wie oben bereits erwähnt gehen die Schiffe längsseits und die Keilerei kann beginnen. Leo Karánin selbst mischt nicht wirklich mit, aber das gilt auch für sein Gegenüber, Krähenkehle. Danach geht die Reise weiter und beide Schiffe kommen gleich schnell voran. Die Abstand zwischen den Schiffen beträgt selten mehr als zwei Kilometer und man kann sich stets gut sehen. Auch auf die Nebelbänke fahren die beiden Schiffe fast parallel zu, aber im Gegensatz zu Krähenkehle, bleibt Rabenherz absolut ruhig und grinst wie üblich in sich hinein. Die Ereignisse auf dem anderen Schiff (Angriff der Krähen) kümmern ihn nicht. Die Krähen attackieren nur das eine Schiff und der Kampflärm und die Schmerzensschreie dringen an die Ohren der hilflosen Zuseher. Irgendwann verstummen die Schreie (weil sich alle unter Deck geflohen haben) und es sieht aus der Ferne so aus, als hätten die Krähen alles und jeden umgebracht. Rabenherz wird den Kurs nicht ändern, keine Hilfe leisten und alles immer nur müde lächelnd abtun und weiter in Richtung der Nebelbänke steuern. Hierbei sollte erwähnt werden, daß ein Kurs um die Nebelbänke herum zwar länger dauert, aber durchaus möglich ist. Auch dies interessiert Rabenherz nicht. Er wird nichts unternehmen und einfach stur seinen Kurs halten. Natürlich können die Charaktere meutern und ihm Gewalt androhen, aber auch das tut mit einigen Argumenten und einem Lachen ab. Sein durchweg fröhliches Verhalten ändert sich erst, wenn er angegriffen werden soll, wenn Waffen gezogen werden. Dann allerdings passiert etwas seltsames. Die Gestalt des Leo Karánin verschwimmt. Ihm wachsen schwarze, zerrupfte Flügel aus dem Rücken und kurzzeitig meinen die Helden sogar den Kopf eines Raben, anstatt des eigentlichen Kopfes zu erkennen. Er wirft seinen weiten, bodenlangen Umhang zurück und aus seinen weiten, wallenden Gewändern und Ärmeln fliegen einige der Riesenkrähen auf die Meuterer zu und greifen sofort an. Die Krähen schienen wie aus dem Nichts zu erscheinen.

Werte einer Krähe:

Siehe etwas weiter oben im Text...

Auch hier ist die Übermacht der Krähen so groß, daß der Kampf aufgegeben werden muss. Zwar sperrt Leo die Aufsässigen nicht ein, aber die Krähen lauern nun überall und bewachen die Helden bei jedem Handgriff und jeder Bewegung. Unbemerkt bleibt hier nichts mehr. Einen vollen Tag starren sich Menschen und Vögel argwöhnisch und verhasst an, während das Schiff dahin gleitet und Rabenherz, wieder feist lächelnd, das Schiff genau in eine bestimmte Richtung zu steuern scheint, die er trotz des undurchdringlich scheinenden Nebels nicht aus dem Sinn verliert. Dann kommen sie an eine Insel und nur wenige Minuten später kommt auch schon das andere Schiff, daß von Kapitän Krähenkehle, an und setzt am Strand der Insel auf. Zunächst sind die Krähen weg und zwei volle Besatzungen, Krähenkehle und natürlich die wieder vereinigten Helden könnten ohne weiteres gegen Rabenherz losschlagen, der, schon wieder lächelnd, alle anderen bittet ins Innere der Insel voran zu

gehen. Niemand wurde bisher seiner Habe beraubt, aber es ist dennoch unklug einen Angriff durchzuführen und einen Fluchtversuch zu unternehmen, denn die Krähen sind zwar nicht zu sehen, aber dennoch sind viele von ihnen auf dem Posten und warten auf solche Querulanten. Die Wanderung dauert einige Stunden, zunächst durch schroffes Felsgestein und später durch einen tiefen, wilden Wald, bis auf eine Lichtung...

Gestatten... mein Name ist auch Rabenherz!

Während der Wanderung kommt bei einem der Helden immer wieder einer dieser schwarzen Vögel an. Es ist allerdings keine dieser überdimensional starken Krähen, sondern ein stinknormaler Rabe, wie die Charaktere ihn schon oft gesehen haben, aber das zu unterscheiden erfordert schon Tierkunde, oder zumindest ein, zwei kritische Blicke (es ist eben ein großer, schwarzer Vogel). Der Rabe kommt immer wieder und versucht sich auf die Schulter eines Charakters zu setzen. Natürlich macht er keine Anstalten, dem entsprechenden Charakter weh zu tun und bleibt auch nur sitzen, wenn er nicht weg gescheucht wird. Die Helden würden gut daran tun, den Raben einige Zeit auf ihrer Schulter zu dulden, denn er kann sprechen und ist ganz sicher eine große Hilfe. Findet er bei keinem der Charaktere (drei Versuche wird er insgesamt unternehmen) ein offenes Ohr und einen Schulterplatz, kommt er erst zu einem späteren Zeitpunkt wieder.

Anmerkung: Machen sie es den SC's nicht all zu leicht. Auch der Rabe wirkt schon ziemlich bedrohlich, wenn er so auf einen zugeschossen kommt. Es ist auch etwas unangenehm, wenn er seine Krallen in der Schulter versenkt. Die Informationen sind schon recht wichtig, sollten also nicht leichtfertig abgegeben werden.

Der Rabe wird sich einige Zeit auf der Schulter einrichten und dann dem entsprechenden SC ins Ohr flüstern: „ Gestatten, mein Name ist auch Rabenherz... derjenige, der wie ich heißt... lasst euch von ihm nicht berühren.“ Nach diesen Worten hebt der Rabe wieder ab.

Nach einiger Zeit kommt die Marschgesellschaft, angeführt von Leo Karánin und bewacht von den Krähen, an einen riesigen Höhleneingang. Dieser Eingang ist eine natürliche Formation und gut 20 Meter hoch. Auch die angrenzende, mit Säulen und allerlei Stuck verzierte, Höhle ist ebenso hoch, sehr weitläufig und würde, unter anderen Umständen sicher zum Verweilen einladen. Alle Gefangenen werden zunächst an die linke Wand beordert und jetzt ist auch der Zeitpunkt gekommen, an dem die gesamte, getragene Ausrüstung abgegeben werden muss. Die Krähen sausen heran und nehmen die Sachen mit sich ins Dunkel der Höhle. Nachdem auch die letzten Habseeligkeiten davon getragen wurden baut sich Rabenherz vor den Gefangenen auf und spricht folgende Worte: „ Seit alle begrüßt. Gestatten, mein Name ist Rabenherz, für alle die, die mich noch nicht kennen. Ihr seit hier auf einer Insel, die nicht verzeichnet ist und eine Flucht ist denkbar schwierig, ja lebensgefährlich sogar, denn ich werde solch einen Versuch zu entkommen nicht gut heißen. Ich habe euch nicht hier her gebracht, um euch die Freiheit zu nehmen, sondern damit euch die Herrin der Insel die umfassende Freiheit schenkt.“

Während der Worte geht Rabenherz durch die Reihen der Gefangenen und berührt immer mal wieder jemanden. Er schüttelt Hände, klopft auf Schultern, kneift in Wangen, verteilt Handküsse und umarmt in fast freundschaftlicher Manier. So, oder so ähnlich hat er auch seine gesamte Mannschaft begrüßt und nur auf diese Art und Weise kann Rabenherz seine Macht ausleben. Rabenherz ist natürlich nicht der jung gebliebene Busenfreund von Krähenkehle, sondern ein äußerst machtvoller Dämon aus einer Illusionsebene. Er ist ein Wandler der nicht nur Aussehen, sondern auch Fähigkeiten seines Opfers täuschend echt nachahmen kann. Lediglich das Gedächtnis seines Opfers hat er nicht. Dies erlangt er erst, wenn das Opfer in seiner Gegenwart stirbt. Um wie ein Opfer handeln und aussehen zu können, muss er es einmal auf nackter Haut berührt haben. Daher auch der fast übertriebene Körperkontakt. Als er von der „Herrin der Insel“ spricht kommt aus der Dunkelheit eine Frau. Sie ist wirklich unglaublich schön und richtig sexy. Sie hat lange schwarze Haare, knallblaue Augen und eine sehr erotische Figur, wobei bei sie das auch nicht wirklich durch ihre Kleidung verdeckt, so wie es sich eigentlich geziemt. Sie trägt nur einen knappen, ledernen Rock, eine weit aufgeschnürte Bluse und einen feuerroten Seidenschal. Sie hat einige Ähnlichkeit mit Krähenkehle und ihr Name ist Xana. Alle Charaktere werden von ihr sehr lasziv und herausfordernd angesehen und müssen einen Widerstandswurf gegen Mentalmagie (Stufe anpassen) bestehen um nicht echtes Interesse an der Hexe zu gewinnen und sich zumindest sexuell, aber auch vom Herzen her zu ihr hingezogen zu fühlen. Elben und Zwerge sind von diesem Zauber ausgenommen, weil die Schönheitsideale doch etwas Andere sind als bei der menschlichen Rasse.

Anmerkung: Es ist an der Zeit den gesamten Hintergrund aufzuklären. Xana ist Makéls Tochter und war schon immer in Rabenherz verliebt, genau wie ihre Mutter. Das machte sie über die Jahre zu einer Feindin ihrer Mutter und sie verriet das unsägliche Treiben ihrer Piratenmutter an die örtliche Justiz. Diese schlug zu und verhaftete Rabenherz gleich mit. Das war natürlich nicht geplant und es kam noch während der Verhaftung zum Zerwürfnis zwischen diesen drei Personen. Makél wurde eingekerkert und über die Jahre in der Zelle und im Gram wurde sie alt und zornig. Xana befreite Rabenherz und schwor ihm Liebe und entschuldigte sich, doch Rabenherz konnte und wollte sie nicht erhören. Xana wurde wild vor Zorn, verwandelte Rabenherz mit ihren Hexenkräften in einem Raben. Sie beschwor sich einen Wandler, auf das dieser Rabenherz Stelle einnehmen und sie lieben sollte. Lieben tut der Dämon sie vielleicht nicht, aber er befriedigt ihre Bedürfnisse im Ausgleich gegen menschliche Geisteskraft als Nahrung für sich. Der Wandler bekommt den Verstand eines gefangenen und zurück bleibt ein dummer, humanoider Körper auf tierischer Intelligenzbasis. Diese „Hüllen“ verwandelt Xana dann in ihre Krähendiener. Als dann ihre Mutter nach Jahren frei kam, stellte Xana sie vor die Wahl. Entweder sorgte sie für neue Menschen, neue Nahrung, oder sie würde ihren Geliebten von damals nicht wieder zurück bekommen. Sie willigte ein. Natürlich versuchte sie zu fliehen, aber der Wandler war immer in ihrer Nähe und gab Acht das sie schön das tut, was ihre Tochter verlangt.

Xana heißt alle herzlich willkommen und schildert in einer stoischen Ruhe genau was in den nächsten Stunden passieren wird. Der Geist jedes Einzelnen geht an den Wandler und aus den Überresten formt sie dann weitere Krähen. Nach ein diesen Worten werden alle in Zellen verfrachtet und es bleibt einige Stunden ruhig. Lediglich ein paar aufmerksame Zuhörer können leise einige Lustschreie erhaschen und hören auch Xana folgendes rufen: „Schenke mir deine Liebe, ich flehe dich an... liebe mich.“ Dann ist es wieder sehr still, bis irgendwann der Rabe erneut auftaucht. Entweder schimpft er mit den Charakteren, warum sie ihn immer weg gescheucht haben, oder er kommt gleich mit weiteren Informationen. Er bringt zunächst den Zellenschlüssel und vermag auch in etwa zu sagen, wo die Ausrüstung aufbewahrt wird. Xana muss getötet werden, damit der Zauber von ihm abfällt, behauptet er. Er würde auch mit Freuden mit gegen den Wandler kämpfen, denn zwei von seiner Sorte sind definitiv zuviel, sagt er augenzwinkernd. Außerdem klärt er sie noch über den gesamten Hintergrund, dieser traurigen Beziehungsgeschichte auf. Dann sollten die Helden sich befreien und sich auf die Suche nach ihrer Ausrüstung machen.

Wieder hallen Xanas Lustschreie und stöhnende Laute der Lust durch die ganze Höhle und sie werden mit jedem Schritt lauter. An Xanas Schlafgemach müssen die Helden auf jeden Fall vorbei. Kurz vorher hören sie, wie gesagt wird: „Du kannst mir nicht mehr geben, ich weiß... verschwinde jetzt!“ dann hören sie Schritte auf den Ausgang zukommen. Hoffentlich halten sich alle im Verborgenen, den es ist der Wandler, der nun an ihnen nackt vorbei, im Dunkel einer anderen Höhle verschwindet. Nun können die Helden leicht am Schlafgemach Xanas vorbei schlüpfen, wobei allerdings jeder, der vorhin seinen WW in den Sand gesetzt hat erneut würfeln muss. Das niedrigste Ergebnis bestimmt den Charakter, der stehen bleibt und, fasziniert von der Schönheit Xanas, in ihren Raum ganz offen hinein geht. Sie ist immer noch nackt und ihr Körper glänzt vor Schweiß. Ihre Brüste sind fest, sehr groß und ihre Nippel ganz steif. Bei ihr passt wirklich alles zusammen. Natürlich erschrickt sie, schreit aber nicht um Hilfe.

Anmerkung: Der entsprechende SC hat nur noch den Gedanken an Sex und Leidenschaft und genau so, sollte es auch gespielt werden. Der Charakter sollte Xana mit Lust überrumpeln und weil sie ausgehungert ist, wird sie es mit sich machen lassen. Mancher Kampf war für den Charakter anstrengender, als das, was Xana ihm nun abverlangt. Anstatt das alles wie folgt auszuwürfeln, kann der SC auch die Erzählvariante wählen und ein heißes Sexintermezzo erzählen. Natürlich müssen dann sie, als SL, entscheiden, ob das alles „geil“ und „tabulos“ genug war.

Nun ist Xana wirklich abgelenkt und den Sex zu simulieren gibt es die Möglichkeit zu würfeln. Alle paar Augenblicke wird ein Wurf fällig. Dieser muss stets unter dem KO-Wert des entsprechenden SC liegen und erschwert sich pro Versuch um 10. Es wird also immer schwerer unter dem Wert zu bleiben. Geht der Wurf daneben kann der SC entweder nicht mehr (SC-Entscheid) oder er verliert die entsprechend überwürfelte Differenz x2 an Trefferpunkten. Insgesamt muss fünfmal hintereinander dieser Wurf gelingen, oder es müssen ausreichend Trefferpunkte vorhanden sein, um es Xana so richtig zu besorgen. Gelingt das, wird sie dem Charakter verfallen und alles tun, was er sagt, denn sie hofft endlich Liebe zu finden, was ihr der Dämon niemals geben kann. Gelingt es nicht Xana richtig zu befriedigen, verhext sie den Charakter, der versuchen sollte zu fliehen und hinter seinen Kameraden her zu kommen. Sollte es aus irgendwelchen Gründen überhaupt nicht zum Sex gekommen sein, geht es nun direkt zum großen Showdown, von dem es auch zwei unterschiedliche Szenerien gibt...

Szenerie 1: Die Hexe ist einem Gruppenmitglied verfallen und wird fast uneingeschränkt auf ihn hören, wenn er es ehrlich mit ihr meint. Eine Lüge durchschaut sie und niemand der Helden kann sich eine gekränkte Hexe leisten. Das könnte übel enden. Aber soviel Verstand haben die Helden wohl. Schlussendlich trifft sich alles in der großen Halle. Von der einen Seite kommt der SC mit der Hexe, aus einer anderen Ecke kommt der Rest der Gruppe mit Rabenherz und der Ausrüstung und wiederum aus einer anderen Richtung kommt der Wandler. Jetzt heißt es alle gegen einen. Teilen sie die Werte von Rabenherz und Xana an die Gruppe aus und lassen sie die Gruppe die beiden NSC's einsetzen. Behalten sie dabei im Auge, daß die beiden nicht als „Kanonenfutter“ verwendet werden und das Xana nicht von der Seite ihres Liebhabers weicht. Wenn Rabenherz, Makél und Xana alle überleben, gibt es dann abschließend so etwas, wie eine Familienzusammenführung. Rabenherz als Vater, Makél als Mutter und Xana als die Tochter, die gleich ihre erste, wahre Liebe an ihrer Seite hat.

Werte von Xana, der Hexe:

Werte von Rabenherz, als Rabe:

Zu dem Kampf gegen den Wandler muss noch etwas wichtiges erwähnt werden. Der Wandler wechselt blitzartig die Gestalt und dadurch verwirrt und schwächt er seine Gegner gleichermaßen. Ab und zu kann der Spielleiter entscheiden, daß ein bestimmter SC nicht angreifen kann, weil er sich nicht sicher ist, ob er das Richtige tut (evtl. auch Wahrnehmungsmanöver zulässig). Vor dem Kampf sollte eine Tabelle angelegt werden, die alle am Kampf teilnehmenden und gegen den Wandler antretenden Personen enthält. Vor jedem Angriff eines Helden, oder NSC's wird ermittelt, welche Gestalt der Wandler gerade hat. Diese Werte liegen dann auch zugrunde, bei einem Angriff auf den Wandler. Ist der Wandler selbst an der Reihe, wird ebenfalls eine Gestalt ermittelt und die entsprechenden Werte liegen dann den Angriff des Wandlers zugrunde.

Anmerkung: Der Wandler kann nur die Gestalten der Personen annehmen, die er berührt hat. Sollte also ein SC erfolgreich eine Berührung vermieden haben, kann der Wandler ihn nicht kopieren und so kann der SC dann recht unbetroffen diesen Kampf ausfechten.

Der Wandler verliert nur Trefferpunkte, allerdings verliert auch immer der entsprechende Held, oder NSC die selbe Anzahl an Treffern, dessen Gestalt der Wandler zur Zeit des Angriffs gerade angenommen hat. Nochmals sei erwähnt, das der Wandler nicht benommen, oder bewusstlos wird. Er verliert Treffer pro Runde, aber das gilt auch für den entsprechend mit getroffenen Held, oder NSC. Abschließend ist noch zu beachten, daß Xana jeden Angriff auf ihren Liebhaber rächen wird und es ihr dabei egal ist, ob sie Freund und Kamerad dabei attackiert. Verletzt also irgendein Anwesender den Wandler, der gerade in der Gestalt des Liebhabers ist, oder sogar den Liebhaber aus irgendeinem Grund direkt, wird Xana, wenn sie dran ist den entsprechenden Angreifer abstrafen und ihn ihrerseits attackieren. Xana wird übrigens durch jeweils vier Krähen an jeder Seite, an ihrem roten Seidenschal durch die Halle getragen und attackiert aus der Luft.

Szenerie 2: Die Helden haben die Hexe nicht auf ihrer Seite, also bekommen sie es in der großen Halle mit insgesamt 2 gefährlichen Gegnern zu tun. Alle oben genannten Regeln, gelten natürlich trotzdem. Sollten die Helden die Gefangenen befreien und als Unterstützung mit in den Kampf führen müssen sie schnell feststellen, daß das ein großer Fehler war. Viele werden abgeschlachtet und außerdem nimmt die Posse um dem echten Rabenherz, Makél und ihrer Tochter Xana dramatische Formen an. Makél liebt ihre Tochter immer noch und wirft sich zwischen sie und Rabenherz. Xana

tötet ihre Mutter und später auch Rabenherz. Vielleicht attackiert aber auch Makél die Helden um ihre Tochter zu schützen. Makél stirbt und Rabenherz fühlt sich von den Helden verraten und führt alle anwesenden Krähen in die Schlacht gegen die Helden. Bis zu diesem Zeitpunkt verhalten sich alle Krähen, bis auf die, die Xana tragen, ruhig und passiv. Dieses Szenario ist natürlich wesentlich apokalyptischer und um Längen schwieriger für alle SC's. Einen echten Sieger kann es bei so vielen Toten nicht geben.

Werte des Wandlers (extrem hohe Trefferzahl; addieren sie die Trefferpunkte aller SC's)

Entweder löst Xana den Zauber über die Insel und über die armen Menschen, die lange als Federvieh ihr Dasein fristen mussten, oder die Magie löst sich mit ihrem Tod auf und mit der Vernichtung des Wandlers kehrt auch die geistige Kraft in die Menschen zurück. Die Schiffe liegen unversehrt an der selben Stelle und so kann die Insel schnell verlassen werden. Auch die Schiffe der anderen Menschen sind noch dort, manche noch intakt und manche sind erst nach ein paar Tagen wieder flott, aber jeder der rund 200 Personen wird früher oder später die Insel wohlbehalten und sicher verlassen können. Selbst das Wetter spielt die letzten Tagen der Reise in den „goldenen Norden“ noch mit und alsbald sind die Helden in Schrei Kain und können sich von den Strapazen der letzten Tage erholen. Der Dank der Menschen ist ihnen gewiss, was auch eine erhebliche Belohnung (SL-Entscheid) nach sich zieht. Jetzt gilt es erst mal wieder das Leben zu genießen und wo ging das besser, als im wunderschönen Dorwinion. Oh ja... Dorwinion, mein Dorwinion!!!



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
Juni 2004 bis Juli 2004