

Der Hexenrabe als Heldentyp

Es ist mit Hexenvertrauten nicht anders als mit anderen Haustieren von Helden: Man neigt leicht dazu, sie wie Werkzeuge oder Waffen einzusetzen, wenn sie den Helden nützen können, ihre Gegenwart aber zu vergessen, wenn sie den Fortgang des Abenteuers stören könnten oder den Helden Mühen und Kosten verursachen. Auch der Meister kann nicht ständig an die tierischen Begleiter der Helden denken; wie ihre Gegenwart auf NSCs wirken mag, welche Bedürfnisse sie haben oder ob sie gerade eigene Wege gehen. Manche Runden verbieten ihren Helden deshalb Tiere ganz (abgesehen von Pferden vielleicht). Speziell bei Hexenvertrauten gibt es aber eine Möglichkeit, das Tier voll ins Spiel und zur Geltung zu bringen: Es wird als eigenständiger Held von einem Spieler gespielt. Hierfür eignet sich eigentlich nur der Rabe, da dieser sprechen und sich also auch mit anderen Leuten außer seiner Hexe verständigen kann.

Funktionieren kann das nur, wenn die Spieler/innen von Hexe und Rabe beide diese Rolle freiwillig übernehmen und sich gut verstehen. Denn schließlich geht es hier um "Vertraute"! Sie können sich mal zanken, müssen aber immer wieder zusammenfinden, denn das gefühlsmäßige Band zwischen Hexe und Vertrautem ist enger als bei einem Liebespaar.

Der Rabe als eigenständiger Spielerheld hat einen freien Willen und ist kein Befehlsempfänger seiner Hexe. Seine Intelligenz ist menschenähnlich. Er soll bei der Vergabe von Abenteuerpunkten nicht benachteiligt werden, sondern ebensoviele AP bekommen wie andere Helden.

Die Eigenschaften des Raben, wenn er als Spielerheld geführt wird (W=1W6):

MU	W+7 (mindestens 11)
KL	W+7
IN	W+7
CH	W+7
FF	W+2
GE	W+7
KK	W
AG	W+1
HA	W (maximal 3)
RA	W+1
TA	W (maximal 3)
NG	W+2
GG	W+2
JZ	W+1

Anmerkung: Es sollte von allein klar sein, daß ein Rabe keine schweren Gegenstände bewegen und nicht mit großem Gewicht fliegen kann. Er hat schon Mühe abzuheben, wenn er vollgefressen ist. Also kann er sicherlich keinen Gegenstand durch die Luft tragen, der schwerer ist als ein Dolch. Bei der Fingerfertigkeit (Schnabelfertigkeit) ist zu berücksichtigen, daß der Rabe eben nur einen Schnabel hat, mit dem er arbeiten kann, und nicht zwei Hände. Er kann kleine Gegenstände mit einem Fuß festhalten, wenn er sie mit dem Schnabel bearbeitet, aber er kann nicht wie Menschen mit zwei Händen zugleich hantieren. Außerdem kann er das, was er direkt vor der Schnabelspitze hat, nicht richtig sehen, weil seine Augen seitlich am Kopf sitzen. Dennoch kann ein Rabe z.B. beim Nestbau sogar Knoten knüpfen.

LE 10

AE 6

RS 1 (natürlicher RS des Gefieders)

Der Rabe erhält einen Punkt Bonus auf die Magieresistenz.

zaubern

Die Zauberfertigkeiten des Raben stehen in MDSA auf den Seiten 61-64. Weitere Zauber kann er nicht selbsttätig erlernen. Die Hexe (und nur sie!) kann ihrem Vertrauten jedoch Spruchzauber beibringen. Dazu muß sie den betreffenden Zauber mit einer ZF von mindestens 7 beherrschen. Sie überträgt nun in einem Vollmondnachritual (s. MDSA S. 61) 7 Punkte von ihrer ZF in dem Zauber auf den Raben. (Die 7 Punkte werden bei der Hexe also abgezogen, und zwar permanent!) Der Rabe beherrscht den betreffenden Zauber dann mit ZF 0 und kann bei seinen Stufensteigerungen die ZF weiter steigern. Ein Rabe kann keine Beschwörungen ausführen und keine anderen Lebewesen außer sich selbst verwandeln. Wie die Hexe selbst auch, muß er beim Zaubern keine Gesten ausführen und keine Sprüchelein aufsagen.

Stufenanstieg

Der Rabe erhält AP wie alle anderen Helden in der Gruppe auch. Beim Stufenanstieg kann er nach denselben

Regeln wie menschliche Helden eine gute Eigenschaft anheben und eine schlechte senken. Er steigert pro Stufe mit W6 und verteilt das Ergebnis nach eigenem Ermessen auf LE und AE. Er erhält 20 Würfe, um seine Talentwerte zu steigern. Falls er Spruchzauber beherrscht, kann er einige seiner 20 Würfe verwenden, um die ZF zu steigern; Hexensprüche können um bis zu drei Punkte pro Stufe gesteigert werden, andere Sprüche nur um einen Punkt.

Besonderheiten

In einem geheimen Ritual bei Vollmond kann die Hexe LP, ASP und/oder Eigenschaftspunkte auf ihren Raben übertragen. Diese Übertragung ist permanent und funktioniert nicht in umgekehrter Richtung (siehe MDSA S. 61).

Wenn die Hexe stirbt, stirbt innerhalb weniger Stunden oder Tage auch der vertraute Rabe.

Ein erfahrener Rabe (Stufe 7 und höher) hat einen RS in Höhe seiner MR gegen magische Angriffe, also gegen Schadenszauber und gegen direkte Schläge von Dämonen und entsprechenden astralen Wesen.

	Rabe
Kampftechniken	
Sturzflug	3
Nahkampf	4
Gegenstand fallen lassen	0
gezielt kacken	1
Körperliche Talente	
Akrobatik	0
Fliegen	6
Gaukeleien	-2
Klettern	3
Körperbeherrschung	1
Reiten	-3
Schleichen	2
Schwimmen	1
Selbstbeherrschung	4
Sich Verstecken	2
Tanzen	2
Zechen	0
Gesellschaft	
Bekehren/Überzeugen	-2
Betören	2
Etikette	-3
Feilschen	1
Gassenwissen	-4
Lehren	2
Lügen	2
Menschenkenntnis	2
Schätzen	0
Sich Verkleiden	-5
Natur	
Fährtensuchen	1
Fallenstellen	-3
Fesseln/Entfesseln	5
Fischen/Angeln	0
Pflanzenkunde	5
Orientierung	3
Tierkunde	3
Wettervorhersage	3
Wildnisleben	3
Wissenstalente	
Alchimie	0
Alte Sprachen	-2
Geographie	0
Geschichtswissen	0
Götter&Kulte	2
Kriegskunst	-6

Lesen/Schreiben	0
Magiekunde	1
Mechanik	-3
Rechnen	1
Rechtskunde	-1
Sprachen kennen	2
Staatskunst	-7
Sternkunde	1
Handwerk	
Abrichten	0
Boote Fahren	-5
Fahrzeuge Lenken	-5
Falschspiel	0
Heilkunde, Gift	1
Heilkunde, Krankheiten	1
Heilkunde, Seele	1
Heilkunde, Wunden	0
Holzbearbeitung	3
Kochen	0
Lederarbeiten	0
Malen/Zeichnen	0
Musizieren	0
Schneidern	0
Schlösser Knacken	-3
Singen	1
Taschendiebstahl	-2
Töpfern	0
Intuitive Begabungen	
Gefahreninstinkt	2
Glücksspiel	0
Prophezeien	4
Sinnesschärfe	3
Stimmen imitieren	1

Anmerkung: Die Werte sind für einen Raben gedacht, der schon sehr jung zu einer Hexe gekommen ist und vor Spielbeginn bereits einige Zeit bei ihr gelebt hat, so daß er sich mit Menschen und mit Hexenmagie auskennt. Will man einen Raben spielen, der einer Hexe gerade erst "zugeflogen" ist und vorher auf sich gestellt im Wald gelebt hat, sollte man Gesellschafts- und Wissenstalente senken und dafür einige Wildnis- und körperliche Talente noch weiter hochsetzen.

Die Talente sind beim Raben nicht unbedingt so zu verstehen wie bei Menschen. Auch ein Rabe, der sehr gut "tanzen" kann, tanzt keine Kuslikana an der Seite seiner Hexe; er kann aber einen perfekten Balztanz aufführen. (Natürlich kann er in der Theorie lernen, wie die Schrittfolge bei einer Kuslikana geht, falls es ihn interessiert.) Ein Rabe, der in "Holzbearbeitung" sehr gut ist, tischlert keine Möbel, sondern kann vielmehr Zweige zurechtbiegen und einschätzen, ob ein Ast so morsch ist, daß es sich lohnt, darin nach Käferlarven zu suchen. Und selbstverständlich kann ein Rabe sich auch mit einer sehr gut gelungenen Probe auf "sich verkleiden" nicht als Thorwaler verkleiden. (Er kann aber mit einer guten Lügen-Probe jemandem weismachen, er sei ein Elf in Tiergestalt, eine verwunschene Prinzessin oder ein Bote Borons.)

Kampf

Begreiflicherweise kämpft ein Rabe nicht mit dem Schwert oder mit anderen Waffen. Er hackt vielmehr mit dem Schnabel. Damit verursacht er W+1 TP (Körperkraftbonus: KK-8). Dabei verfügt er über zwei Techniken: **Nahkampf**, sei es flatternd oder hüpfend, entspricht dem Raufen. Der TaW wird auf AT und PA verteilt und zur AT- bzw PA-Basis addiert (siehe Heldenbogen). Rabe und Gegner führen einen Schlagabtausch nach den üblichen Kampfregeln durch; dabei setzt sich der Rabe natürlich auch den Angriffen des Gegners aus. Eine gelungene Parade des Raben bedeutet, daß er dem Hieb ausgewichen ist; er pariert nicht mit dem Schnabel. Wenn dem Raben im Nahkampf eine "Gute Attacke" (1) gelingt, die nicht pariert wird, hat er den Gegner am Auge verletzt, woraufhin dieser höchstwahrscheinlich den Kampf abbrechen und nur noch die Hände vor das Gesicht halten wird.

Sturzflug ist normalerweise ein Angriff von hinten; der Rabe hackt aus dem Flug heraus nach dem Kopf oder anderen leicht zugänglichen, ungeschützten Körperteilen des Gegners. Er fliegt dabei vorbei und landet nicht. Eine solche Attacke kann nur pariert werden, wenn der Gegner den Raben noch rechtzeitig bemerkt und sich ihm

zuwendet. Attacken auf den Raben sind, wenn sie überhaupt möglich sind (wie gesagt: Angriff von hinten), um die Hälfte erschwert. Der Rabe kann nur in jeder zehnten Kampfunde einen Sturzflug ausführen. Auch beim Sturzflug werden AT- und PA-Wert wie üblich aus dem TaW und der AT- und PA-Basis berechnet. Die beiden anderen Kampftalente sind, wie man sich denken kann, Fernkampftalente; der TaW wird also zur FK-Basis addiert.

Zum Rollenspiel des Raben:

Es gibt hauptsächlich zwei Richtungen für den Charakter eines Raben: Er könnte ernst, schweigsam und würdevoll bis bedrohlich auftreten, vielleicht auch traumverloren-prophetisch - wie man es eben von einem Wesen erwartet, das als Totenvogel und heiliges Tier des Gottes Boron bekannt ist. Andererseits mag es Raben geben, die im Charakter eher ihren kleinen Verwandten, den Krähen und Elstern, ähneln, die als neugierig, goldgierig, listig und neckisch gelten und dem Gott Phex zugeordnet werden.

Auf jeden Fall werden alle zwölfgöttergläubigen Menschen einen Raben respektvoll behandeln und zugleich mit abergläubischer Furcht. Man wird ihn eher meiden, als ihn anzugreifen. So mag es sogar geschehen, daß er allein durch sein Auftreten seine Hexe aus bedrohlichen Situationen retten kann; etwa wenn sie von abergläubischen Bauern bedrängt wird, und auf einmal der Rabe vom Ast der Gerichtseiche verkündet: "Zittert, kurzlebige Sterbliche!", und die Bauern sich angstvoll davonmachen.

À propos Gerichtseiche - Raben sind bekanntlich Aasfresser und finden den halbverwesten Leichnam am Galgen mindestens so appetitlich wie den Eintopf im Wirtshaus...