

# 1W10 Träume im Hexenhaus

In einem Hexenhaus hat man ungute Träume ...

1. Ein kleines Rattenwesen mit menschlichem Gesicht nähert sich dir und flüstert dir schwarze Geheimnisse ins Ohr (Würfle mit 1W6, wenn du ein Zauberkundiger bist: Bei einer 6 hast du einen neuen Zauberspruch deiner Wahl gelernt, bei einer 1 verlierst du permanent 1 Trefferpunkt).
2. Als Katze streunst du durch die Stadt und findest einen Geheimweg in das Haus eines reichen Fürsten.
3. Du träumst davon, auf dem Scheiterhaufen verbrannt zu werden und fürchtest dich für 1W6 Tage panisch vor offenem Feuer.
4. Ein Mann in einer schwarzen Robe und mit schwefligem Atem bittet dich, deinen Namen in ein großes Buch zu schreiben. Schreibst du den Namen hinein, lernst du einen Zauberspruch, den du einmal pro Tag sprechen kannst (gilt für jede Klasse).
5. Ein verführerischer Mann flüstert dir ein Zauberwort ins Ohr und du lernst eine neue Sprache, vergisst jedoch eine andere.
6. Du siehst im Traum die schrecklichen Sünden eines Hohepriesters und kannst fortan von Klerikern dieses Gottes nicht mehr geheilt werden.
7. Du träumst von einem Meer aus Blut und hast einen Malus von -2 auf alle Proben, bis du dich acht Stunden lang ausgeruht hast.
8. Du fliegst als Rabe durch den Nachthimmel und siehst ein Lagerfeuer im nahegelegenen Wald. Dort feiern drei Hexen eine Opferzeremonie und du hörst ihre Namen. Doch sie kennen nun auch den deinen.
9. Als Ratte musst du auf der Straße leben und nagst an einer Leiche: deiner eigenen! Du verlierst 1W6 Trefferpunkte, als du feststellst, dass du im Schlaf mehrfach gebissen wurdest.
10. Du träumst dich in Ecken und Winkel hinein und deine Intelligenz erhöht sich um 1W6, während sich deine Stärke um 1W6 verringert.