

1W10 Funde im Hexenwald

1. Eine grüne Flasche, in der ein Teufel sitzt. Er erfüllt dir einen Wunsch, wenn du ihm jemanden schenkst, den er mit in die Hölle nehmen darf.
2. Das Amulett der Hexe. Sie schuldet dir einen Gefallen wenn du das Amulett zurückbringst. Zerstörst du hingegen das Amulett lernst du einen Zauberspruch deiner Wahl, den du einmal am Tag sprechen kannst.
3. Ein Ast des Weltenbaums Yggdrasil reicht bis in den Hexenwald. Du kannst den Baum berühren um einen Blick in die Zukunft zu werfen. Irgendwann wird dir der Spielleiter so eine Frage beantworten müssen.
4. Die Leiche der Hexe ... doch wer ist dann die freundliche Dame im Hexenhaus die dort hinten winkt ...
5. Ein schwarzer Ziegenbock namens Zebanu, mit mächtigen, gewundenen Hörnern, angebunden an eine Weide. Er bittet dich, ihn loszubinden und schenkt dir 1W4 Wochen Glück (Du darfst einmal pro Tag einen Wurf wiederholen), doch anschließend hast du 2W4 Wochen Pech (Der Spielleiter kann jeden Tag einen Wurf wiederholen lassen).
6. Ein Lagerfeuer, an dem ein Hexenjäger Rast macht. Er braucht Hilfe, um die Hexe zu besiegen und rekrutiert die Charaktere. Die Hexe ist eine junge, unschuldige Frau mit schrecklicher Macht, doch nicht böse.
7. Eine kleine, moosbewachsene Hütte steht am Wegesrand. Ein Brunnen mit schwarzem Wasser steht daneben. Die Hexe lebt hier, ist jedoch gerade auf der Jagd nach Fledermäusen. Es gibt drei seltsame Tränke zum Probieren. Der schwarze Trank verleiht die Macht, durch fünf Wände zu schreiten. Der weiße Trank verwandelt den Trinkenden in einen Hasen. Der rote Trank verwandelt einen in die neue Hexe des Waldes und die alte Hexe ist frei.
8. Ein Kröte so groß wie ein Haus schläft auf dem Weg. Auf dem Wesen sammelt die Hexe Warzen und Pilze. Wenn die Charaktere helfen, erhalten sie einen Krötentrank, der ein starkes Gegengift ist.
9. Im Hexenhaus leben die Hexe und ihre Nichte. Die Nichte ist ein Werwolf und die Hexe sperrt die Nichte zur Sicherheit in den Keller, wenn sie in den Wald

geht.

10. Ein kleiner Junge und ein kleines Mädchen wurden von ihren Eltern ausgesetzt und können den Weg nach Hause nicht finden. Wenn die Charaktere helfen, erreichen sie das Haus der Familie. Die Falle war erfolgreich und die ghouliche Familie stürzt sich auf die Gruppe, um ihren Fleischhunger zu stillen.