



Die Flucht aus dem Hexenhaus

Ein Soloabenteuer für DSA 4 aus der Feder von
Josef Bohnhoff. Für die Erfahrungsstufen 1-3
(0-3000 AP).

Impressum und Copyright:

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder
deren Partner.

Die verwendeten Grafiken und Bilder stammen aus dem DSA_Fanpaket_2012 und
von Bilderkiste.de, sie werden hier lediglich
verwendet um das Abenteuer zu verschönern.

Es ist verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar.

E-mail des Autors: josef.bohnhoff@gmx.net

Diese Vorlage steht unter
der Creative Commons Lizenz



Anmerkung:

Das Abenteuer kann im Prinzip in jeder beliebigen Region gespielt werden, sofern es
dort Wälder mit Hexen gibt. Der Autor hat sich in diesem Abenteuer für das Du
entschieden, damit es dem Spieler einfacher ist, in das Spielgeschehen ein-
zutauchen, es sollte daher nicht als Unhöflichkeit aufgefasst werden. Falls das
Abenteuer am Computer gespielt und nicht ausgedruckt wird, sollte der Spieler,
wenn er dazu aufgefordert wird einen Spielabschnitt zu umkreisen, es irgendwie
anders vermerken.

Viel Spaß!

1

Du öffnest deine Augen, dein Schädel brummt und nur langsam gewöhnen sich deine Augen an die Dunkelheit. Du liegst auf lehmigem Boden, vor dir kannst du rostige Gitterstäbe erkennen, doch die anderen drei Wände der kleinen Zelle in der du dich befindest, bestehen scheinbar aus Erde. Der kleine Raum misst etwa einen Schritt in Länge und Breite, aber zumindest zwei Schritt in der Höhe.

Wie bist du nur hierher gekommen?

Du trägst zwar noch deine Kleidung, jedoch fehlen jegliche andere Ausrüstungsstücke und Waffen aus deinem Besitz. Möchtest du dir ersteinmal den Raum vor deiner Zelle ansehen (2), oder versuchen ob du das rostige Gitter aufbrechen kannst (5). Natürlich kannst du auch die Zelle genauer untersuchen (6).

2

Lege eine *Sinnenschärfe* Probe (-2) ab.

Hast du sie bestanden (3),
oder nicht (4).

3

Der schmale Gang vor deiner Zelle wurde scheinbar ebenfalls einfach in das Erdreich gegraben, und direkt vor dir kannst du einen Haufen, offenbar bestehend aus deinen Ausrüstungsgegenständen, ausmachen. Außerdem sitzt nicht weit davon entfernt eine ungewöhnlich fette Ratte, die einen Schlüsselbund im Maul trägt. Möchtest du jetzt die Zelle genauer in Augenschein nehmen (6), oder doch lieber versuchen das Gitter mit Gewalt aufzubrechen (5). Kreise außerdem die 3 über diesem Abschnitt ein.

4

Der schmale Gang vor deiner Zelle wurde scheinbar ebenfalls einfach in das Erdreich gegraben, und direkt vor dir kannst du einen Haufen, offenbar bestehend aus deinen Ausrüstungsgegenständen, ausmachen. Außerdem glaubst du nicht weit entfernt ein Klirren und Scharren zu hören, bist dir aber nicht sicher. Möchtest du jetzt die Zelle genauer in Augenschein nehmen (6), oder doch lieber versuchen das Gitter mit Gewalt aufzubrechen (5).

5

Lege eine *KK* probe (+5) ab.

Hast du sie bestanden (7),
oder nicht (8).

6

Du siehst dich nocheinmal etwas genauer in der Zelle um und entdeckst ein altes Stück Käse und eine schimmelige Brotrinde. Falls du die **3** bereits umkreist hast, lies weiter bei Abschnitt **(9)**. Ansonsten wäre es ratsam, doch nochmal einen Blick aus der Zelle zu werfen**(3)**.

7

Und tatsächlich nach einiger Anstrengung gelingt es dir, die alte Gittertür aufzubrechen. Als du aus deiner Zelle trittst, greift dich eine fette Ratte an. Du kannst dir bevor der Kampf beginnt, noch deine (Haupt-)Waffe schnappen. Die Ratte kämpft bis zum Tod. **Fette Ratte**

Biss:	INI 1W6	AT 7	PA 3	TP 1W6-2	DK H
LeP 8	RS 1	WS 5	GS 2	MR 6	

Ist es dir gelungen die Ratte zu Boron zu schicken **(10)**, oder hast du den Kampf verloren **(11)**? Wenn du gesiegt hast, umkreise außerdem die **7**.

8

Das Gitter scheint stabiler zu sein als es den Anschein hat. So wirst du wohl nicht entkommen. Vermutlich wäre es klug, die Zelle mal etwas genauer in Augenschein zu nehmen **(6)**.

9

Jetzt, wo du ein Stückchen Käse besitzt, könntest du es verzehren**(12)**, oder versuchen die Ratte damit anzulocken**(13)**.

10

Die Ratte quiekt ein letztes Mal, dann ist sie tot **(14)**.

11

Es ist schade, dass dein Held ausgerechnet in diesem Abenteuer sterben musste. Ich hoffe, es hat bis hierhin trotzdem Spaß gemacht. Außerdem wünsche Ich dir in einem neuen Abenteuer mit einem anderen Charakter mehr Glück.

ENDE

12

Du beißt herzhaft in das schimmelige Stück Käse. Augenblicklich überkommt dich ein Würgeiz und du spuckst den Käse wieder aus. Da der Rest von dem Käse wohl auch nicht besser schmecken wird, lässt du es bleiben noch einen Bissen von dem Käse zu nehmen. Weiter geht es bei **(9)**.

13

Du nimmst den Käse und hältst ihn durch die Gitterstäbe. Du hörst die Ratte schnüffeln und schon kommt sie angelaufen. Du hast Glück: Als sie dir den Käse aus der Hand reißt, lässt sie den Schlüsselbund klirrend zu Boden fallen. Rasch hast du ihn dir genommen. Schnell ist der richtige Schlüssel gefunden und du kommst aus der Zelle frei. Die Ratte verschwindet in der Dunkelheit (14).

14

Nun hast du Zeit, deine restliche Ausrüstung an dich zu nehmen. Sie ist auf den ersten Blick komplett vollständig, doch dann fällt dir auf: All dein Geld ist fort! Während du dich gerade darüber ärgerst, vernimmst du eine Stimme „Jetzt hole mich endlich hier raus bevor die Hexe kommt und nach uns sieht.“ Die Stimme klingt als ob es dem Fremden schwer fiele, in Garethi zu sprechen. Du hattest bisher gedacht du wärst allein, doch scheinbar ist dem nicht so. Du drehst dich zu der Stimme um und siehst einen Achazkrieger in einer Zelle neben deiner stehen. Er rüttelt ungeduldig an den Gitterstäben. Möchtest du versuchen, ob sich die Tür der Zelle mit dem Schlüsselbund der Ratte öffnen lässt (15)? Oder den Echsenmenschen doch lieber zurücklassen und dein Glück im Tunnel in Richtung Norden versuchen (16), auch die südliche Richtung wäre eine Möglichkeit (23).

15

Du beschließt zu versuchen deinen Leidensgenossen zu befreien. Du nimmst den Schlüsselbund, und gleich der erste Schlüssel passt. Du öffnest die Tür und der Achaz kommt heraus. Doch als du den Schlüssel wieder herausziehen möchtest, schaffst du es nicht. Er hat sich verkeilt. Selbst mit aller Kraft gelingt es dir nicht. Der Achaz Krieger sieht mitgenommen aus. Nach dem er befreit ist, nimmt er seinen Speer der



©2011 Ullisses Spiele GmbH

an der Wand lehnt.

Nachdem sich der Echsenmensch als Dynosochus vorgestellt hat, fragt er dich, was als nächstes zu tun ist. Möchtest du Dynosochus fragen, ob er mehr über den kleinen Kerker und die Hexe, von der er gesprochen hat, erzählen mag **(18)**. Oder möchtest du mit ihm in Richtung Norden **(19)**, bzw. Süden **(20)** gehen.

16

Du beschließt den Echsenmenschen zurück zu lassen, und begehst den Tunnel in Richtung Norden. Aus der Erde ragen hier und da Wurzeln und der Boden ist feucht und glitschig. Nach einigen Metern kommst du an eine Stelle, die durch eine Fackel an der Wand gut beleuchtet ist. Hier steht an der einen Wand ein kleines hölzernes Regal, mit verschiedenen Gläsern und Fläschchen. Möchtest du dir das Regal genauer ansehen **(21)** oder lieber weiter gehen **(22)**? Natürlich kannst du auch zurück kehren **(17)**.

17

Du stehst wieder vor deiner kleinen Zelle. Möchtest du versuchen, ob sich die Tür der Zelle mit dem Schlüsselbund der Ratte öffnen lässt **(15)**? Oder den Echsenmenschen doch lieber zurücklassen und dein Glück im Tunnel in Richtung Norden versuchen **(16)**, auch die südliche Richtung wäre eine Möglichkeit **(23)**.

18

Als du ihn fragst, erzählt er dir: „Ich war im Wald unterwegs, als mich nichts ahnend eine Wurzel am Knöchel packte und in die Höhe riss. Einige Zeit baumelte ich da bis dieses widerwärtige Mütterchen kam und mich mit einem Zauber einschläfernte. Hier bin ich dann aufgewacht. Lange konnte ich mich an nichts erinnern, doch nach einiger Zeit sind die meisten Erinnerungen zurück gekehrt.“ Nachdem du jetzt Dynosochus Geschichte kennst, möchtest du mit ihm in Richtung Norden **(19)**, oder doch lieber in Richtung Süden **(20)**?

19

Nachdem ihr einige Meter durch den irdenen Tunnel gegangen seit, kommt ihr an eine Stelle, die durch eine Fackel an der Wand erleuchtet ist. Gegenüber der Fackel steht ein kleines hölzernes Regal, mit verschiedenen Gläsern und Fläschchen. Möchtest du das Regal genauer untersuchen **(21)** oder lieber weiter gehen **(24)**. Natürlich kannst du auch umkehren **(25)**.

20

Du beschließt die südliche Richtung einzuschlagen. Der Tunnel endet hier schon bald in einer Sackgasse. Falls du die **7** umkringelt hast, gehe bitte zu Abschnitt **(26)**, andernfalls kannst du wieder umkehren **(25)**.

21

In dem Regal befinden sich einige eingelegte Tiere wie Kröten und Mäuse. Außerdem findest du ein kleines beschriftetes Fläschchen mit roter Flüssigkeit, was sich als Heiltrank (heilt 10LeP) herausstellt, natürlich kannst du ihn mitnehmen. Zusätzlich liegen noch eine Menge dir unbekannte Kräuter in dem Regal. Möchtest du jetzt weiter gehen (24), oder lieber wieder umkehren (25)?

22

Du gehst weiter und kommst schließlich in einen kleinen Raum, an dessen hinterem Ende sich eine Tür befindet. Zu spät bemerkst du die riesige Schlingblattpflanze, die sich ebenfalls in dem Raum befindet. Ein Kampf ist unausweichlich.

Schlingblattpflanze

Ranken: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 6 **TP** 1W6 **DK** N
LeP: 22 **RS:** 1 **AuP** 45 **WS** 9 **GS** 9 **MR** 8

Besonderheit: Die Schlingblattpflanze kann jede Runde zwei mal angreifen. Hast du gesiegt (27)? Ansonsten bleibt dir nur (11).

23

Du beschließt die südliche Richtung ein zuschlagen. Der Tunnel endet hier schon bald in einer Sackgasse. Falls du die 7 umkringelt hast, gehe bitte zu Abschnitt (28), andernfalls kannst du wieder umkehren (17).

24

Ihr geht weiter und kommt schließlich in einen kleinen Raum, an dessen hinterem Ende sich eine Tür befindet. Zu spät bemerkt Ihr die riesige Schlingblattpflanze, die sich ebenfalls in dem Raum befindet. Ein Kampf ist unausweichlich. Die Pflanze richtet all Ihre Angriffe auf dich, doch Dynosochus kann der Pflanze in den Rücken fallen. Er greift die Pflanze also jede Runde an (**Speer:** **AT** 14 **TP** 1W6+3).

Schlingblattpflanze

Ranken: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 6 **TP** 1W6 **DK** N
LeP: 22 **RS:** 1 **AuP** 45 **WS** 9 **GS** 9 **MR** 8

Besonderheit: Die Schlingblattpflanze kann jede Runde zwei mal angreifen. Hast du gesiegt (34), ansonsten bleibt dir nur (11).

25

Ihr steht wieder vor euren Zellen, möchtest du mit deinem Gefährten in Richtung Norden (19), oder doch lieber in Richtung Süden (20)?

26

In einer Ecke sitzt eine ausgesprochen fette Ratte. Als sie dich sieht, greift sie dich an. Dynosochus, der sich gerade den Zellentrakt genauer ansieht, hält es nicht für

nötig in den Kampf ein zu greifen.

Fette Ratte

Biss:	INI 1W6	AT 7	PA 3	TP 1W6-2	DK H
LeP 8	RS 1	WS 5	GS 2	MR 6	

Konntest du die Ratte zu Boron schicken (29), andernfalls bleibt dir nur Abschnitt (11).

27

Du führst einen letzten kräftigen Hieb aus, die Ranken der Pflanze krümmen sich, ziehen sich zurück und das ganze Gewächs stürzt kraftlos zu Boden.

Vermutlich bietet die Tür die einzige Fluchtmöglichkeit aus diesem furchtbaren Gewölbe (30).

28

In einer Ecke entdeckst du eine ungewöhnlich fette Ratte, die als sie dich erblickt, sofort in den Angriff übergeht. Ein Kampf um Leben und Tod ist entfacht.

Fette Ratte

Biss:	INI 1W6	AT 7	PA 3	TP 1W6-2	DK H
LeP 8	RS 1	WS 5	GS 2	MR 6	

Konntest du die Ratte zu Boron schicken (31), andernfalls bleibt dir nur Abschnitt (11).

29

Ein letztes mal quiekt die Ratte schmerz erfüllt auf, dann bleibt sie leblos liegen.

Die einzige Möglichkeit liegt nun darin, umzukehren (25), da es in diese Richtung nicht mehr weiter geht.

30

Du steigst über die tote Pflanze und gehst auf die Tür zu. Du versuchst sie zu öffnen und zu deinem Glück ist sie nicht verschlossen. Hinter der Tür erkennst du eine verwitterte Steintreppe, die steil nach oben führt. Als du sie gerade betreten willst, hörst du von oben eine alte boshafte Stimme: „Krötenbeine, tote Fliegen, Menschaugen, bald wird mein Tränklein fertig sein! Noch eine Handvoll Nachtschattengras und es wird lebendig werden!>> das muss die Hexe sein!

Wut überkommt dich und du stürmst nach oben (32).

31

Ein letztes mal quiekt die Ratte schmerz erfüllt auf, dann bleibt sie leblos liegen.

Die einzige Möglichkeit liegt nun darin, umzukehren (17), da es in diese Richtung nicht mehr weiter geht.

32

Du stürmst die Treppe hoch, als die Falltür von oben geöffnet wird: „Na was haben wir denn da? Doch wie ist es ausgebrochen? Wie ist es an meiner lieben Pflanze vorbei gekommen? Es soll sich mit unserem Trank auseinander setzen!" Die Hexe entfernt sich wieder aus deiner Sichtweite und oben angekommen, kletterst du durch die Falltür. Du befindest dich in einer kleinen Hexenhütte, in der Mitte steht die besagte Hexe und rührt in ihrem Kessel.



Als sie entdeckt, dass du oben angekommen bist, kippt sie dir den Kessel entgegen und lacht boshaft. Der zähfließende Trank bildet schon bald ein Schleimmonster, das dich angreift.

Schleim

Natürliche Waffe:	INI 4+1W6	AT 8	PA 10	TP 1W6+1	DK H
LeP 25	RS 4	AuP 42	WS 10	GS 5	MR 1

Konntest du den Schleim besiegen (**33**), oder trittst du die lange Reise zu Boron an (**11**)?

33

Als die Hexe sieht, dass ihr kleines Zauberwerk dich nicht aufhalten konnte, stampft sie vor Wut auf den Boden. „Mir, der mächtigen Hexe Esmeralda, Herrscherin dieses Waldes, kannst du nicht entkommen!" Sie ist richtig außer sich. Sie murmelt etwas, und plötzlich packt dich ein Windstoß und wirbelt dich in die Höhe. Als du beinahe an der Decke der kleinen Hütte angelangt bist, stürzt du zu Boden, du verlierst 3LeP nicht abwehrbaren Schaden und mitgeführte Holz Waffen und -schilde zerbrechen bei dem Sturz. So bald du dich aufgerappelt hast, stürzt sie sich auch schon auf dich. Da ihre Astralenergie weitgehend aufgebraucht ist, verzichtet Sie auf Zauberei. Als Waffe verwendet sie Ihren großen Kochlöffel.

Hexe

Großer Holzlöffel: **INI** 7+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6 **DK** N
LeP 24 **RS** 2 **AuP** 28 **WS** 6 **GS** 8 **MR** 4

Konntest du Siegen (35)? Andernfalls bleibt dir nur Abschnitt (11).

34

Du setzt einen Letzten Hieb, die Pflanze krümmt sich und zieht Ihre Ranken ein. Du hörst ein Röcheln, und siehst wie die bereits abgestorbene Pflanze deinem Gefährten die Luftröhre abdrückt. Du versuchst ihm zu helfen, doch die Pflanze ist in ihrer Todesstarre noch stärker als lebendig und du musst zusehen wie der stolze Krieger qualvoll erstickt.

„Vermutlich ist die Tür am Ende des Raums die einzige Fluchtmöglichkeit aus diesem Kerker“ denkst du traurig und machst dich auf den Weg(30).

35

Du willst gerade zum finalen Schlag ansetzen, als du plötzlich von Blindheit geschlagen bist. Du hörst eine Tür zufallen und ein sachter Windzug streicht dir über das Gesicht. Erleichtert stellst du fest, dass dein Augenlicht langsam wieder zurückkehrt. Als du wieder sehen kannst, entdeckst du eine Truhe in der einen Ecke des Raumes. Sie ist unverschlossen und es befinden sich 12 Dukaten 27 Silbertaler und 15 Heller darin. Außerdem findest du noch zwei kleine rote Heiltränke, welche bei Genuss einmalig 10 LeP wieder herstellen.

Endlich kannst du weg von diesem schrecklichen Ort, nur schade dass dir die Hexe entwischt ist! Außerdem erhältst du 60 Abenteuerpunkte als Belohnung.

ENDE

Schlusswort:

Ich hoffe, dieses Abenteuer hat Spaß gemacht und ich würde mich über Lob, Kritik und Verbesserungsvorschläge an josef.bohnhoff@gmx.net sehr freuen. Dieses Abenteuer wurde Anfang des Jahres 2013 geschrieben.

Bisherige Abenteuer aus meiner Feder: Die Bitte des Bogumils (2012)

