

# HÄNSEL & GRETTEL RESCUE

**EIN DS/WS ABENTEUER VON „HUGIN“ FÜR DIE STUFEN 1-4**

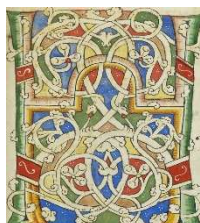


Bild 1

Hänsel und Gretel  
verließen sich im  
Wald...

...die Hexe  
musste braten,  
die Kinder geh'n

nach Haus'. Nun ist das Märchen  
von Hans und Gretel aus.

So weit, so gut!

Doch wie sind Hänsel und  
Gretel eigentlich nach Hause  
gekommen???

Manch eine Überlieferung  
berichtet, mit dem Tod der Hexe  
sei das Pfefferkuchenhaus in  
Flammen aufgegangen und  
umstehende Pfefferkuchen-  
männchen hätten sich in Kinder  
zurückverwandelt. Hänsel und  
Gretel wären, mit Schätzen  
beladen, einfach nach Hause  
gegangen. Andere wiederum  
erzählen, eine weiße Taube  
hätte ihnen den Weg gewiesen  
oder eine weiße Ente sie über  
einen Fluss getragen.

Um es gleich vorwegzunehmen:  
Nachdem Gretel die Hexe in den  
Ofen gestoßen hat, sind weder  
das Pfefferkuchenhäuschen in  
Flammen aufgegangen noch  
irgendwelche Kinder wieder  
erschienen!

Denn überlebt haben (schwer  
traumatisiert) die Gräueltaten  
der Hexe nur zwei:

## Hänsel und Gretel

Da diese beiden sich – wie  
allseits bekannt – zuvor im  
Walde verirrt hatten, ist es  
ihnen auch nicht gegeben,  
einfach nach Hause zu gehen.  
Der Weg ist ihnen schlichtweg  
nicht bekannt. Auch warten  
keine weiße Taube und auch  
keine weiße Ente auf die  
Verlorenen. Sie sind allein, auf  
sich gestellt und wissen: Sie  
müssen so schnell wie irgend  
möglich fort!

Denn solch einen Festbraten,  
wie Hänsel und Gretel es  
gewesen wären, will man sich  
nicht alleine gönnen. Vielmehr  
hat die alte Hexe, soweit Gretel  
dies vernehmen konnte, über  
eine Kristallkugel vier  
Schwestern herbeigerufen, um  
gemeinsam mit diesen einen  
Hexensabbat abzuhalten. Diese  
vier Hexen sind nun auf dem  
Weg zum Pfefferkuchenhaus  
und dies just in dem  
Augenblicke, in welchem sich  
die Charaktere dem Ort des  
Grauens nähern...

Was auch immer im Vorfeld des  
Abenteuers geschehen mag: Die  
Charaktere werden wohl das  
Pfefferkuchenhaus am Abend bei

Sonnenuntergang exakt in dem  
Augenblick erreichen, in welchem  
die befreiten Kinder aus dem  
Pfefferkuchenhaus treten und sich  
ratlos umschaun. Zuvor wird  
Gretel die Hexe in den Ofen  
gestoßen und Hänsel aus seinem  
Käfig befreit haben; all dies  
ungefähr 2 bis drei Stunden vor  
dem Eintreffen der geladenen  
Hexen.

## SPIELLEITUNG

Das Abenteuer ist als Hit-and-  
Run-Setting angedacht, bei  
welchem den Charakteren die  
Aufgabe zufällt, Hänsel und  
Gretel halbwegs unverletzt aus  
dem Walde zu führen. Hierbei  
wird die Gruppe wiederholt mit  
den Überfällen der auf  
fliegenden Besen heraneilenden  
Hexen konfrontiert werden.

Alternativ könnten sich die  
Charaktere natürlich auch dazu  
entschließen, sich im Pfeffer-  
kuchenhaus zu verbarrikadieren  
und dieses gegen den Angriff der  
Hexen zu verteidigen. Ein  
sicherer Weg nach Hause wird  
in diesem Falle jedoch nur dann  
gewährleistet sein, wenn alle  
Hexen vernichtet sein werden.  
Auch könnten die Hexen  
versucht sein, das  
Pfefferkuchenhaus zu belagern  
und die Gruppe auszuhungern.

Daneben sollte auch seitens des Spielleiters berücksichtigt werden, dass Hänsel und Gretel schwer traumatisiert sind und wohl kaum ein weiteres Verweilen am Ort des Grauens hinnehmen werden.

Wann und wo im dunklen Walde die Hexen angreifen werden, sobald sich die Gruppe auf den Weg gemacht haben wird, ob auf einer Lichtung, in einem Tal, einer Schlucht oder an einer Quelle oder schlichtweg in einem Waldabschnitt ohne nennenswerte Besonderheiten, bleibt der Fantasie des Spielleiters überlassen.

Das Abenteuer ist im tiefen Odenwald angesiedelt, ca. 12 km west-süd-westlich von Miltenberg und ca. 5 km westlich des kleinen Dorfes Mainbullau, nahe der Sansenhöhe. Es gilt Hänsel und Gretel wieder in deren Dorf Mainbullau zurückzubringen. In Mainbullau leben rund 30 Einwohner; auch wohnt dort ein heilkundiger Priester. Bürger oder gar Adlige wurden in diesem vergessenen Teil des Kurfürstentums noch nie gesehen.

Etwa auf der Mitte des ca. 2 stündigen Fußweges durch den Wald muss der Ohrenbach überquert werden; eine Brücke existiert nicht. Der Ohrenbach durchfließt ein recht steiles Tal, dessen Flanken bis auf 400 m ansteigen.

Abweichend von den tatsächlichen historischen Begebenheiten ist hier der im Niedergang befindliche Ort Ohrenbach, welcher etwas nördlich der möglichen Hin- und Rückroute der Charaktere gelegen ist, nicht erst ab dem Jahre 1850 nahezu vollständig verwaist sondern bereits im Jahre 1799 menschenleer und von Pflanzen und Bäumen überwuchert. Denn im WS-Setting ist der Versuch der

Mainzer Kurfürsten, das Gebiet rund um die Sansenhöhe nach dem Dreißigjährigen Kriege wieder zu besiedeln, fehlgeschlagen.

In der Ruine der kleinen Kapelle von Ohrenbach könnten die Charaktere jedoch verschlaufen, da die Hexen diesen geweihten Ort nicht betreten würden.

Auch der ohnehin zu jeder Zeit isoliert inmitten des Waldes liegende einsame Sansenhof ist bei Ankunft der Charaktere nur noch Ruine.

## DIE „ANREISE“

Haben die Charaktere zuvor die Abenteuer „*Der verborgene Brautschleier*“ (aus dem WS-Regelwerk) und „*Der Schwarzhändler von Wertheim*“ gespielt, wird ihnen von Pater Severin eine Taube mit einer kurzen Nachricht geschickt werden. Darin steht, dass ein Ehepaar Dörsam aus Mainbullau seine zwei Kinder Johannes und Margarethe (Hänsel und Gretel genannt) vermisst, die Kurmainzische Obrigkeit in dieser Sache untätig bleibt und der Orden um Hilfe ersucht wurde. Aufgrund bitterster Armut ist eine Entlohnung nicht vorgesehen.

Mainbullau gehört wie auch Miltenberg zum Kurfürstentum Mainz, welches durch das revolutionäre Kriegsgeschehen in gänzliche Auflösung und Anarchie zu versinken droht.

Was für Wertheim gilt (siehe „*Der Schwarzhändler von Wertheim*“), gilt umso mehr für Miltenberg. Wollen die Charaktere in die Stadt, ist – wie schon in Wertheim – ein Bestechungsgeld am Stadttor fällig. Die Stadtbevölkerung schwankt in ihrer Stimmung zwischen noch verhaltener und unterschwelliger dumpfer Panik einerseits und (aufgrund des seit

gut einem Jahr bestehenden brüchigen Friedens) bangem Hoffen andererseits. Die staatliche Autorität ist kaum noch gewährleistet. Kleine Streitereien können rasch zu sich plötzlich entladendem Aufruhr und Lynchjustiz führen. Wer sich nachts auf den Straßen von Miltenberg noch herumtreibt, riskiert Leib und Leben!

Die Charaktere sollten im Rahmen des Abenteuers „*Der Schwarzhändler von Wertheim*“ nur wenige Tage in der Stadt gewilt haben. Sie werden daher wohl Ende Januar bzw. Anfang Februar nach Mainbullau aufbrechen. Aufgrund des im Winter 1799 zugefrorenen Mains ist an eine bequeme und schnelle Schiffsreise nicht zu denken. Die Charaktere werden daher entweder zu Fuß gehen müssen oder bis Miltenberg die Postkutsche nehmen oder einen Schlitten mieten.

Die Reisezeit beträgt

- von Wertheim nach Miltenberg
  - zu Fuß 5 h,
  - mit der Kutsche 6 h,
- von Miltenberg nach Mainbullau
  - zu Fuß 2 h,
  - mit der Kutsche 2 ½ h und
- von Mainbullau zum Pfefferkuchenhaus zu Fuß noch einmal 2 h.

In Mainbullau kennt jeder Hänsel und Gretel, deren tragisches Verschwinden, als auch das Haus der Dörsams. Eine Missernte sowie die gewaltsamen kriegsbedingten Kontributionen des Mainzer Kurfürsten haben den Hunger ins Dorf gebracht, und die Menschen ähneln in Ihrem Erscheinen eher glutäugigen und hohlwangigen Skeletten. Auch die Dörsams können sich kaum noch auf den Beinen halten, geschweige denn den Charakteren etwas zu Essen anbieten. Von ihnen erfahren die

Charaktere, dass sie in ihrer Verzweiflung Hänsel und Gretel – wie die anderen Eltern des Dorfes deren Kinder – tagtäglich immer tiefer in den angrenzenden Wald zum Sammeln von Pilzen, Wildkräutern und sonstigem Essbaren geschickt hatten, bis diese eines Tages nicht mehr zurückgekommen waren.

Jedwedes Suchen war vergeblich! Fragen die Charaktere genauer nach, werden die Dörsams ihnen nur zögerlich mitteilen, dass man bei der Suche nicht über den Ohrenbach hinausgegangen ist, nachdem ein erster Suchtrupp von drei jungen Männern diesen überquert hatte und nie wieder gesehen ward. Vater Dörsam wird erklären, dass er allein es noch ein letztes Mal versucht habe, aber die Bäume und das Unterholz ihn immer wieder in den Bach zurückgepeitscht hätten; weinend sei er sodann heimgekehrt. Das alles habe sich im Oktober letzten Jahres zugetragen. Mutter Dörsam hatte Ende November schließlich den Orden in Mergentheim per Brief um Hilfe angefleht.

Beide Eltern sind sich sicher, dass Hänsel und Gretel den Wald jenseits des Ohrenbachs betreten haben müssen. Immer wieder sprachen die Kinder davon, dass es dort doch herrliche Pilze und Kräuter geben müsse, wo sich doch sonst kein Mainbullauer in diesen hineintraut. Vater und Mutter Dörsam hatten wiederholt auf die Kinder eingeredet, es nicht zu wagen diesen zu betreten. Der Hunger trieb sie schließlich wohl zum Ungehorsam gegen die Eltern!

Wie bereits erwähnt, können die Charaktere kaum auf Verpflegung hoffen. Das Ehepaar Dörsam wird den Charakteren zwar ihre letzte Nahrung – ein Töpfchen wässriger „Suppe“ aus Gras, Wurzeln und ein paar einsamen Getreidekörnern als Wegzehrung anbieten. Werden

die Charaktere dies Anerbieten jedoch annehmen, verliert jeder von ihnen sogleich einen Moralpunkt (MP); dem Spielleiter bleibt überlassen, hierdurch die Eltern verhungern zu lassen.

Vater Dörsam wird sich bemühen, die Charaktere zum Ohrenbach zu führen, doch schon nach wenigen Schritten wird klar, dass er es nicht mehr schaffen würde. Sollten die Charaktere ihn nicht ohnehin wieder zurückschicken, wird er sich irgendwann auf einem großen Stein niederlassen, zu weinen beginnen und eingestehen, dass er nicht mehr weiter kann.

Er wird den Charakteren sodann mitteilen, dass sie (Luftlinie) direkt gen Westen gehen sollten, den Ohrenbach überqueren und die jenseitige Anhöhe hinauf auf die Sansenhöhe.

Möglicherweise könnten sie von dort irgendeinen Hinweis erspähen, welcher auf den Verbleib

der Kinder hindeuten könnte.

Die Charaktere durchwandern zunächst einen restlos „aufgeräumten“ Wald, aus dem jeder Pilz, jedes Kraut und jedes Brennholz herausgeschleppt worden ist. Der Wald wirkt demzufolge beklemmend tot.

Kommen die Charaktere nach ca. 1 Stunde Abstieg zum Ohrenbach, werden sie am gegenüberliegenden Ufer eines schier undurchdringlichen Gehölzwirrwarrs aus dichtem Unterholz und uralten Bäumen gewahr. Selbst ohne besondere Talente sind am Boden diverse Tierspuren im tiefen Schnee zu erkennen. Der Bach selbst ist zugefroren und kann gefahrlos überschritten werden.

Auf dem jenseitigen Ufer des Baches werden die Charaktere sofort von dem Ufergehölz angegriffen, welches deren Eindringen in den Wald zu verhindern sucht.

<div>  <b>Lebendige Bäume und Sträucher</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	<b>6</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Wurzel- / Asthiebe (WB +2)					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuer.				
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	<b>Mehrere Angriffe (+4):</b> Kann 4 zusätzliche Hiebe mit seinen unzähligen Wurzeln in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.				
<b>Beute:</b>	Lediglich Brennholz				
<b>GH:</b>	7	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	122

Zu welcher Tageszeit auch immer die Charaktere das Ufer des Ohrenbaches erreicht haben werden, das Ringen mit dem Ufergehölz und der daran anschließenden dichten Bewaldung wird sie bis kurz vor Eintreten der Dämmerung aufhalten.

Im rotgoldenen Abendlicht werden sich die Charaktere sodann an den Aufstieg zur Sansenhöhe (ca. 480m ü. NN) machen, wofür sie in etwa eine weitere Stunde benötigen werden.

Erreichen die Charaktere die Sansenhöhe noch im Abendlicht, werden Sie unschwer im Westen über den Baumwipfeln eine kleine Rauchsäule aufsteigen sehen (eine Bemerken-Probe ist nicht erforderlich).

Sollten die Charaktere sich hingegen zum Sammeln von Pilzen und Kräutern sowie zum Jagen entschieden haben – für all dies sind beste Bedingungen gegeben (+2 auf alle PW) – und hierdurch erst in der Nacht die Sansenhöhe erreichen, ist zum Erspähen der Rauchsäule eine Bemerken-Probe mit einem Malus (PW -4) erforderlich.

Auf der Sansenhöhe selbst befinden sich inmitten einer weiten Lichtung die Ruinen der ehemaligen Sansenhütte.

Schlagen die Charaktere hier ihr Lager auf, können nach Ermessen des Spielleiters nach etwa 1 Stunde dort auch Hänsel und Gretel erscheinen. Waren die Charaktere zuvor mit Jagen und Sammeln beschäftigt, können die Kinder nach Ermessen des Spielleiters zeitgleich mit diesen auf der Lichtung der Sansenhöhe erscheinen.

Denn das Drama um Hänsel und Gretel und die Hexe wird im letzten Abendschein stattgefunden haben. Mit den letzten Lichtstrahlen des endenden Tages wird es Gretchen











vermocht haben, die Hexe, welche ihre vier Gesellinnen für die Nacht erwartet und schon mal den Ofen für Hänsel angeheizt hat, in diesen zu stoßen und anschließend ihren Bruder aus dessen Käfig zu befreien. Die Kinder werden sodann noch eine Weile unschlüssig vor dem Pfefferkuchenhäuschen verweilen, da sie nicht wissen, in welche Richtung sie den Heimweg antreten sollen.

Auch hier obliegt es dem Ermessen des Spielleiters (dies kann auch ausgewürfelt werden), ob die Kinder instinktiv oder durch Zufall den richtigen Weg Richtung Sansenhöhe einschlagen werden oder sich erneut in eine andere Richtung verirren werden.

Im letzteren Fall werden deren Spuren leicht und lange im tiefen Schnee erkennbar bleiben. Im ersteren Fall werden die Kinder, wie bereits geschrieben, etwa ein bis zwei Stunden nach Sonnenuntergang auf der Sansenhöhe erscheinen.

Auch die vier Hexen werden nur unwesentlich später die Sansenhöhe auf ihren Besen überfliegen und etwaige Anwesende sofort bemerken und attackieren.

Für den Fall, dass die Charaktere vor deren Treffen mit Hänsel und Gretel nach Sonnenuntergang durch den Wald streifen, werden sie von (schwachen) Aufhockern befallen, welche sich von Bäumen auf deren Rücken fallen lassen.

 <b>Aufhocker</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>5</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Ast/Messer (WB +0)					
	<b>Aufhocken:</b> Jede Sprungprobe auf den Rücken eines Gegners erfolgt mit einem Bonus von +6. Ist der Sprung gelungen, erfolgt in derselben KR eine aktionsfreie Umschlingen-Probe (AGI+GE), ebenfalls mit einem Bonus von +6. Jede KR, welche der Aufhocker sein Opfer umschlungen hält (vergleichende KÖR+ST- oder AGI+GE-Probe (mit Bonus +6, s.o.)), verliert das Opfer: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 LK,</li> <li>- 1 KÖR, 1 AGI,</li> <li>- 1 ST, 1 HÄ, 1 GE</li> </ul> Überlebt das Opfer den Angriff und kann sich von dem Aufhocker lösen, erhält es alle verlorenen LK, Attributwerte und Eigenschaftswerte langsam wieder zurück; alle 10 Minuten 1 LK, 1 Attributwert und 1 Eigenschaftswert.				
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Wesen der Verdammnis</b>				
<b>Beute:</b>	BW 1B:10				
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	kl	<b>EP:</b>	42



Zeitgleiche Angriffe von tunlichst die Nähe von Hexen zu Nachtzeit die Charaktere und ggf. Aufhockern und Hexen werden meiden wissen. Sind jedoch keine auch die Kinder befallen, insofern nicht stattfinden, da die Hexen in der Nähe, werden die diese sich im Wald aufhalten Aufhocker aus gutem Grunde Aufhocker zu jeder erdenklichen (ausgenommen Lichtungen).

## DIE HEXEN

### DREI JUNGHEXEN







(„H 1“, „H2“, ... = Hexe 1, 2, ...)

	Hexen (unkundig)	ST 3
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 4	<b>GEI:</b> 8
ST: 0	BE: 0	VE: 0
HÄ: 3	GE: 2	AU: 2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:		
     		
<b>Bewaffnung</b>		
- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1		
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adept II</li> <li>- Alchemie I</li> <li>- Diener der Verdammnis I</li> <li>- Faustkämpfer III</li> <li>- Flink II</li> <li>- Handwerk: Giftmischen I</li> <li>- Kämpfer I</li> <li>- Manakraft I</li> <li>- Wahrnehmung I</li> </ul>	
	<b>Zauber:</b> <b>Niesanfall</b> (Manakosten: 2), [WuB: -(KÖR+AU)/2; Dis.: 2m; D: 1 KR; Anrfg.: <i>Keteb</i> ; KEINE ABWEHR; => Laufen / 2] <b>Einschläfern</b> (Manakosten: 3), [WuB: -(KÖR+VE)/2; Dis.: 2m; D: Augenbklk; Anrfg.: <i>Lilith</i> ; 3 Ziele; => Ziel schläft ein (Albtraum)] <u>Anwendungsbereite</u> <b>Blutzauber [max. 9]:</b> 1 x Balance (ST 1), [PW: H1: __ H2: __ H3: __] 2 x Schmerz (ST 1), [PW's: H1: __, __ H2: __, __ H3: __, __] 1 x Federgleich (ST 3), [PW: H1: __ H2: __ H3: __] 1 x Verlangsamen (ST 3) [PW: H1: __ H2: __ H3: __]	
<b>Beute:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle noch nicht verwendeten Blutzauberphiolen;</li> <li>- schäbige Lumpenkleider;</li> <li>- BW # (A:10);</li> <li>- BW # (K: 10);</li> </ul>	
<b>GH:</b>	4	<b>GK:</b> no <b>EP:</b> 52

### EINE KUNDIGE HEXE

	Hexe (kundig)	ST 8
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 4	<b>GEI:</b> 8
ST: 0	BE: 0	VE: 0
HÄ: 3	GE: 2	AU: 3
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:		
     		
<b>Bewaffnung</b>		
- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1		
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adept IV</li> <li>- Brutaler Hieb I</li> <li>- Einstecker I</li> <li>- Flink II</li> <li>- Kämpfer II</li> <li>- Mächtiges Wunder III (1x/Kampf/TR SchZB+GEI)</li> <li>- Wahrnehmung I</li> <li>- Alchemie I</li> <li>- Diener der Verdammnis I</li> <li>- Faustkämpfer III</li> <li>- Handwerk: Giftmischen I</li> <li>- Manakraft I</li> <li>- Reiten I</li> <li>- Rohe Magie I (nicht abwb. Sch. i. H. v. TR x 2)</li> </ul>	
	<b>Zauber:</b> <b>Niesanfall</b> (Manakosten: 2), [WuB: -(KÖR+AU)/2; Dis.: 2m; D: 1 KR; Anrfg.: <i>Keteb</i> ; KEINE ABWEHR; => Laufen / 2] <b>Einschläfern</b> (Manakosten: 3), [WuB: -(KÖR+VE)/2; Dis.: 2m; D: Augenbklk; Anrfg.: <i>Lilith</i> ; 3 Ziele; => Ziel schläft ein (Albtraum)] <b>Fluch</b> (Manakosten: 4), [WuB: -(GEI+AU)/2; Dis.: 2m; D: PE x 4 Tage; Anrfg.: <i>beliebiger Dämon</i> ; => Alle Proben -2] <b>Azhi-Dahka-Speer</b> [Eurosiablitz] (WuB: +3; Manakosten: 5), [WuB: +3; Dis.: 10m; D: Augenbklk; Anrfg.: <i>Azhi Dhaka</i> ] <u>Anwendungsbereite</u> <b>Blutzauber [max. 24]:</b> 5 x Schmerz (ST 1), [PW's: __, __, __, __, __] 1 x Canaimasprung (ST 5) [PW: __], 1 x Arkane Explosion (ST 8) [PW: __], 1 x Feuerwand (ST 8) [PW: __],	
<b>Beute:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle noch nicht verwendeten Blutzauberphiolen;</li> <li>- schäbige Lumpenkleider;</li> <li>- BW # (A:15);</li> <li>- BW 2 (K: 15);</li> </ul>	
<b>GH:</b>	6	<b>GK:</b> no <b>EP:</b> 58

Jede der vier Hexen wird auf einem Besen angeritten kommen:

 <b>Fliegender Besen</b>	
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 11 <b>GEI:</b> 0
ST: 3	BE: 7 VE: 0
HÄ: 5	GE: 0 AU: 0
    	
<b>Bewaffnung</b>	
- 1 Schlag pro KR mit einem Ende bzw. einer Ecke	
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> no <b>EP:</b> 57

Wird eine Hexe gegen ihren Willen von ihrem Besen getrennt (z.B. runtergestoßen / -gehauen), so wird sich der Besen auf die Suche nach seiner Gebieterin machen; erteilt diese im abgesessenen Zustand ihrem Besen einen entsprechenden Befehl (z.B.: „Fass!“), so wird sich der Besen auf das entsprechende Ziel stürzen und dieses attackieren. Dem attackierten Charakter bleibt sodann die Wahl, ob er den Besen zerstören oder zähmen will.

Will der Charakter den Besen zähmen, ist Folgendes zu beachten:

Der Charakter hat zunächst einen Probewurf in Springen (AGI+BE+Akrobat (+2/TR)) zu bestehen, um auf den sich wehrenden Besen aufzuspringen.

Nun geht es „im Galopp“ davon (Laufen x 4 sowohl hoch als auch weit) und der Charakter muss über 4 (!) Proben auf Reiten (AGI+BE\* bzw. AU\* [\*Höheren Wert verwenden] + Reiten (+2/TR)), bei einem Malus von 4 auf jede Probe, dem Gegenstand seinen Willen aufzwingen und diesen zähmen.

Misslingt eine der Proben, so wird der Charakter vom Besen abgeworfen und erleidet ggf. einen Sturzschaden (= Sturztiefe x 3), gegen den Abwehr gewürfelt werden kann.

## NOTHELFER

Geraten die Charaktere während des Kampfes oder danach in ernste Not, so können folgende Nothelfer vom Spielleiter ausgesandt in das Geschehen eingreifen:


 <b>Zwerg/Gnom</b>	
<b>KÖR:</b> 3	<b>AGI:</b> 6 <b>GEI:</b> 8
ST: 1	BE: 1 VE: 1
HÄ: 1	GE: 2 AU: 8
     	
<b>Bewaffnung</b>	
- Messer/Schaukel/Spitzhacke (WB +1)	
 <b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
 <b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.	
	Magdalenenduft, Heilbeeren, Niesanfall, Wild Herbeirufen, Geben und Nehmen, Fluch, Giftschutz, 
<b>Talente:</b>	Alchemie I, Diebeskunst I, Hortfund III
<b>Beute:</b>	BW 1B: 8, BW 1: A20
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> wi <b>EP:</b> 25



Bild 2

 <b>Einhorn</b>	
<b>KÖR:</b> 9	<b>AGI:</b> 13 <b>GEI:</b> 8
ST: 2	BE: 6 VE: 2
HÄ: 2	GE: 2 AU: 8
     	
<b>Bewaffnung</b>	
- Horn, Hufe (WB +1)	
 <b>Angst (-X):</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.	
 <b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).	
 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
 <b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Angriff (Horn oder Hufe) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.	
 <b>Schleudern:</b> Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) >Schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.	
 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.	
 <b>Wesen des Heils</b>	
 Auferweckung, Einfühlen, Einschläfern, Geben und Nehmen, Heilende Aura, Heilendes Feld, Lucialicht, Wunderheilung 	
<b>Beute:</b>	BW 1B: 12, #2B: 17
<b>GH:</b> 9	<b>GK:</b> gr <b>EP:</b> 189

Vornehmliches Ziel der Hexen ist das Entführen der beiden Kinder Hänsel und Gretel. Haben sie diese erst einmal sicher in der Hand und/oder erkennen die Hexen, dass sie diesen Kampf nicht gewinnen können, werden sie sich davon machen, notfalls auch unter Zurücklassung einer der ihren.

Hänsel und Gretel werden sich aufgrund ihres schweren Traumas kaum – möglicherweise nur dann, wenn es um deren eigenes unmittelbares Überleben geht oder der sie beschützende Charakter durch dunklen Hexenzauber in Schlaf versinkt – am Kampfgeschehen beteiligen. Auch werden umsichtige Charaktere zu deren beider Sicherheit dafür sorgen, dass diese sich keiner Gefahren aussetzen (es sind schließlich kleine Kinder!).

Möglicherweise werden die Kinder Waffen laden, die ihnen hierfür gegeben bzw. zugeworfen werden (Übergabe = 1 KR).

Sollten die Kinder von einer der Hexen fortgeschleppt oder auf deren Besen gezerrt werden, werden diese sich jedoch vehement dagegen wehren:

Hänsel / Gretel	
	
<b>KÖR: 3</b>	<b>AGI: 4</b>
<b>GEI: 3</b>	
ST: 2	BE: 2
VE: 1	
HÄ: 2	GE: 1
AU: 1	
	
	
	
<b>Bewaffnung</b>	
- Küchenmesser (WB +1)	
<b>Talente:</b>	- Kämpfer I
	- Einstecker I
	- Heiliger Streiter I
<b>GH:</b>	-
<b>GK:</b>	kl
<b>EP:</b>	-

Im Kampfgeschehen selbst werden die Hexen wahrscheinlich zwischen zwei Vorgehensweisen wechseln:



Bild 3

1. Nadelstichartiger Fernkampf durch Vorbeifliegen und wirken von Schadzaubern, Blutzaubern, Krallenattacken sowie begleitet von Versuchen, eines der Kinder zu greifen.

2. Absitzen vom Besen und Verwicklung in einen Zweikampf (s. S. 67 WS-Regelwerk), damit die Charaktere nicht von Schusswaffen, Säbeln, Degen u.ä. Gebrauch machen und die Hexen die volle Macht ihrer Zweikampfskills mit ihren Krallenfingern (zwei Angriffe ohne Malus) entfalten können.

## DAS PFEFFERKUCHENHAUS

Die Charaktere werden an Beute lediglich das erzielen, was bei den entsprechenden Gegnern (s.o.) angegeben ist. Sollten die Charaktere jedoch das Pfefferkuchenhaus der verbrannten Hexe genauer untersuchen, so wird dort **pro Charakter** Folgendes zu finden sein:

- 1A:20
- 1C:20
- 1BZ: 3W20
- 2B:20
- 3K:20

unbedenklich sind (Taschenuhr, Tagesration, Verbandsmaterial etc.) und vernichten die Charaktere sämtliche erbeuteten Blutzauberphiolen (sowohl von den erlegten Gegnern als auch aus der Tabelle BZ) sowie sämtliche Beute aus der Tabelle K, erhalten alle Charaktere 3 Moralpunkte.

Für jedes „dunkle“ Beuteobjekt, welches ein Charakter behält, erhält dieser hingegen einen Abzug von einem Moralpunkt.

Des Weiteren befinden sich im Pfefferkuchenhaus:

- 1 x Kochgeschirr
- Kerzen (5 Stck.)
- 5 x Tagesration (Dienermahlzeit)
- Federkiel
- Tinte (für 50 Blatt)
- Papier (für 50 Blatt)
- 3 große Flechtkörbe

Haben die Charaktere alle Feinde besiegt, und einem sicheren Heimweg steht nichts mehr im Wege, könnten die Charaktere auf die Idee kommen, im Wald auf die Jagd zu gehen, Pilze, Beeren und Kräuter zu sammeln und all dies den Dorfbewohnern von Mainbullau auszuhändigen.

Möglicherweise werden Hänsel und Gretel einen derartigen Vorschlag unterbreiten, sofern die Charaktere nicht von selbst darauf kommen sollten.



Einen Angriff von lebendigen müssen, da die Bäume und nicht so jedoch die Aufhocker, Bäumen und Sträuchern werden die Sträucher die Charaktere als ihre welche möglicherweise noch immer Charaktere nicht mehr befürchten neuen Herren anerkennen werden; im Verborgenen lauern werden...

### ERFAHRUNGSPUNKTE:

Kampf	(besiegte EP / SC) EP	Rollenspiel	0 – 20 EP
Rettung von Hänsel und Gretel	25 EP	Plünderung des Pfefferkuchenhäuschens	20 EP
Verbrennen aller „dunklen“ Beutestücke	20 EP	Für das Abenteuer	100 EP
Jagen und Sammeln zwecks Rettung der Mainbullauer Dorfbevölkerung, <b>OHNE</b> das Hänsel und Gretel die Charaktere auf die Idee bringen mussten	50 EP	Jagen und Sammeln zwecks Rettung der Mainbullauer Dorfbevölkerung, <b>AUF VORSCHLAG</b> von Hänsel und Gretel	25 EP

*Let's slay!*

### BILDNACHWEIS

[Sämtliche nachfolgenden Bilder sind gemeinfrei (public domain bzw. CCO) sofern nachfolgend nicht ausdrücklich unter „Titel“ anderweitig und in Fettdruck vermerkt.]

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
1	aus der Weißenauer Passionale	Coligny, Switzerland; Cod. Bodmer 127	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:H as an initial in illuminated manuscripts#/media/File:Codex_Bodmer_127_228r_Detail.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:H as an initial in illuminated manuscripts#/media/File:Codex_Bodmer_127_228r_Detail.jpg</a>
2	Frau mit Einhorn	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Oil_paintings_of_unicorns#/media/File:Anoniem_-_Vrouw_met_eenhoorn.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Oil_paintings_of_unicorns#/media/File:Anoniem_-_Vrouw_met_eenhoorn.jpg</a>
3	Illustration zu „Hänsel und Gretel“	Theodor Hosemann	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hansel_and_Gretel#/media/File:Hosemann-4.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hansel_and_Gretel#/media/File:Hosemann-4.jpg</a>