Das Haupt der Eulenhexe
Von Jasper Nicolaisen

Halt! Bevor du dein Abenteuer beginnst, erschaffe dir eine Heldin. Gib dir einen Namen. Nimm nicht irgendeinen -- deine Mutter stieß ihn mit letztem Atem hervor, bevor sie im Kindbett verstarb. Dann schau von dieser Seite hoch aus dem nächstgelegenen Fenster. Das erste, was du siehst, ist die frühste Erinnerung deiner Heldin. Außerdem darfst du dich noch für eine Waffe entscheiden. Entweder ein Messer, dessen Griff deine Geliebte für dich geschnitzt hat (Stärke 1w6) oder die alte Streitaxt deiner Mutter (Stärke 2w6). Der Stärkeunterschied ist ziemlich offensichtlich, aber von wem würdest du lieber eine Waffe annehmen?
Kampfregeln. Dir stehen die Angriffswürfel der von dir gewählten Waffe zur Verfügung. Würfel abwechselnd für dich und die Gegnerin. Wer den höheren Wert erzielt, bekommt einen Punkt. Wer zuerst drei Punkt hat, gewinnt und überlebt. Ein Pasch ist immer ein Erfolg. Bei zwei Erfolgen gewinnt die höhere Augenzahl. Bei identischem Eregebnis bekommst du einen Punkt.

1
Alle sieben Jahre setzt sich die Eulenhexe einen neuen Kopf auf. Als deine Geliebte in der Nacht des Rituals stirbt, beschließt du, ihren Kopf abzutrennen und ihn der Eulenhexe unterzuschieben. So wird deine Geliebte ewig leben. Dir kommen Zweifel? Dann versteck den abgetrennten Kopf und denk sieben Jahre darüber nach. Lies weiter bei 2. Es muss heute sein? Dann steck den abgetrennten Kopf in deinen Rucksack, pack deine Waffe ein und mach dich auf den Weg nach 3.

2
Im Lauf der nächsten sieben Jahre beginnt der Kopf mit dir zu sprechen, wenn du ihn abends hervorholst, um ihm das Haar zu kämmen. Der Kopf kennt schwarze Magie. Er fleht dich an, ihn zu erlösen. Du musst lediglich deine frühste Erinnerung opfern, um ihm ewiges Leben in der Welt zu schenken, die voll von rotem Licht ist. Bist du dazu bereit? Lies weiter bei 4. Willst du den Kopf nun doch der Eulenhexe unterschieben? Lies weiter bei 3.

3
Du wanderst durch den lichtlosen Wald voller Klauen und Mäuler. Der Kopf summt und klagt in deinem Rucksack. Ein Irrlicht glimmt in der Ferne. Willst du ihm nachlaufen? Lies weiter bei 5. Willst du es bekämpfen? Lies weiter bei 6. Willst du deinen Weg bis zur Höhle der Eulenhexe fortsetzen? Lies weiter bei 7.

4
Du opferst deine frühste Erinnerung für das ewige Leben deiner Geliebten. Schau von dieser Seite auf und sieh aus dem Fenster. Ist alles noch wie vorher? In deinem Schoß liegt ein verwester Schädel. Die Augen zucken noch. Dann ist alles still. Du hast bestimmt das Richtige getan. Oder? Ende.

5
Das Irrlicht führt dich in ein Sumpfloch, in dem du langsam versinkst. Der Kopf deiner Geliebten rettet dich mit schwarzer Magie. Durchnässt und nach Atem ringend stehst du auf festem Grund. Die verbliebenen Zähne deiner Geliebten zermalmen das Irrlicht. Ihre Augen beginnen grünlich zu leuchten. Etwas tropft aus ihrer Speiseröhre. Lies weiter bei 7.

6
Das Irrlicht kämpft mit 2w6. Du überlebst? Der letzte Funken des Irrlichts fährt in dich ein. Deine Augen beginnen grün zu leuchten. Lies weiter bei 7. Du stirbst? Leblos liegst du im Sumpf. Später in der Nacht findet dich die Eulenhexe und setzt deinen Kopf auf ihre Schultern. Die untoten Augen deiner Geliebten sehen dir verzweifelt nach. Ende.

7
Die Eulenhexe steht inmitten des Beschwörungskreises und hat sich gerade mit einem Steinmesser den alten Kopf abgetrennt. Hast du grün leuchtende Augen? Lies weiter bei 8. Ist der Kopf deiner Geliebten bereits sieben Jahre verwest oder hat er grün leuchtende Augen? Lies weiter bei 9. Ist beides nicht der Fall, lies weiter bei 10.

8
Der am Boden liegende Kopf der Hexe bemerkt dich. Es kommt zum Kampf. Die Eulenhexe kämpft mit 3w6. Einmal in diesem Kampf darfst du mit den Strahlen aus deinen Augen ein Würfelergebnis der Eulenhexe zunichte machen und EINEN ihrer Würfel DEINEM Ergebnis hinzufügen. Du stirbst? Lies weiter bei 11. Du überlebst? Lies weiter bei 12.

9
Es gelingt dir, den frischen Eulenkopf gegen den deiner Geliebten auszutauschen. Das Ding, das dich anschließend heulend vor Wut durch den Wald hetzt, trägt den entstellten Schädel deiner Geliebten und bellt mit ihrer Stimme den Namen, den deine Mutter dir mit letztem Atem gab. Ende.

10
Es gelingt dir, den frischen Eulenkopf im Beschwörungskreis gegen den deiner Geliebten auszutauschen. Das Ding, das dich anschließend heulend vor Wut durch den Wald hetzt, hat nichts mehr mit deiner Geliebten gemeinsam, obwohl es ihr Gesicht hat. Seine Flügel streifen nachts im Schlaf über dein Gesicht. Ende.

11
Die Eulenhexe fährt mit ihrem Ritual fort wie geplant. Anschließend macht sie aus deinem Körper und dem Kopf deiner Geliebten eine willenlose Wächterkreatur. Ihr dient ihr, bis ihr zerfallt. Vorher tötet ihr mit deiner Waffe alle Bewohner eures Dorfes. Deine früheste Erinnerung ist alles, was euch noch aus dem Leben bleibt. Ende.

12
Dir bleibt nichts anderes übrig, als das Ritual der Eulenhexe selbst zu vollenden. Willst du ihr nun deinen Kopf aufsetzen? Lies weiter bei 13. Oder bleibst du beim Kopf deiner Geliebten? Lies weiter bei 14.

13
Al' amranth ba-HARRAM ur narraf hel hel metzmah metumah. Gerem thu thua tu AL HELEM al' amranth. Al gerem AMRATH. AL helem al hel al ventem ur METZMAH. Urram.

14
Du bist am Ziel deiner Wünsche. Endlich ist alles, alles gut. In der Dämmerung wankst du durch den Wald zurück nach Haus. Du findest und findest den Weg nicht. Die Kinder laufen schreiend vor dir weg. Du zeigst deine Waffe, um zu beweisen, dass du es bist. Sie werfen mit Steinen nach dir. Heulend ziehst du dich in den Wald zurück. Eine früheste Erinnerung nimmt immer mehr Platz in dir ein, bis sie alles andere verdrängt hat. Kichernd und hüpfend tanzt du durch die Wälder und weist Wanderern den Weg in den Sumpf. Ende.

Male oben deine eigene Eulenhexe hin, schneide sie aus und verwahre sie in deiner Gesäßtasche! Sie wird dir immer Glück bringen...