

Das Schwarze Auge

Die Bitte Bogumils

Ein kurzes DSA Solo-abenteuer für die Erfahrungsstufen 1 bis 3.

Von Josef Bohnhoff

Geschrieben 2012

Dies ist mein erstes Abenteuer und ich würde mich sehr über Kritik oder Lob freuen.

Kritik und Lob bitte an: josef.bohnhoff@gmx.net

Das Abenteuer spielt in der Region Andergast. Es dreht sich alles um einen Händler dem sein Gut von einer Bande Goblins gestohlen worden ist.

Viel Spaß!

Deckblatt

Abschnitt 1:

Erschöpft von deiner Reise, begibst du dich in das „Gasthaus zum alten Eber“ welches sich in einer kleinen Siedlung südlich von Eichhafen befindet. In der rustikalen Taverne befinden sich nur wenige Tische und die stickige Luft ist geschwängert von Bratenduft. Es dringt nur wenig Licht durch die Vier kleinen Fenster der Gaststube, welches durch den Qualm der Kochstelle noch verringert wird. Dennoch macht die Taverne einen recht freundlichen Eindruck.

Kaum hast du dich kurz umgesehen, da kommt auch schon der Wirt auf dich zu und führt dich zu einem leeren Tisch, an welchem du Platz nimmst. Nun bietet der Wirt dir verschiedene Dinge an: Einen Schweine Braten mit Kartoffeln und Soße für sieben Heller.

Brot und Käse für einen Heller.

Einen Krug Bier für vier Kreuzer.

Einen Becher Wein für neun Kreuzer.

Als der Wirt gerade deine Bestellung aufgenommen hat, stolpert ein stark mitgenommener Mann, mittleren Alters, in den Schankraum. Nach dem er sich kurz umgesehen hat, setzt er sich auf den einzig freien Platz im Gasthaus: neben euch.

Kurz darauf bringt der Wirt dir deine Mahlzeit.

*Wenn du den Mann fragen möchtest was los sei, lies weiter bei Abschnitt 2.
Ansonsten bei Abschnitt 3.*

Abschnitt 2:

„Was ist mit euch?“ sprichst du den Fremden an.

Dieser antwortet: „Was soll Ich denn jetzt machen? Alles weg.“

Danach schweigt er, und es scheint nicht so, als wolle er noch etwas hinzufügen.

Wenn du versuchen möchtest, noch mehr aus ihm heraus zu bekommen lies weiter bei Abschnitt 4.

Ansonsten bei Abschnitt 3.

Abschnitt 3:

Nach einiger Zeit des Schweigens, ergreift der Fremde das Wort: „Ich habe einen riesigen Hunger, habe aber nicht einen einzigen Kreuzer in der Tasche. Besäße ich die Güte, mir ein wenig Geld zu leihen? Nur damit ich mir etwas Brot und etwas Käse kaufen kann.“

Ihr kauft dem Fremden für einen Heller um Was er gebeten hat, lies weiter bei Abschnitt 5.

Ansonsten bei Abschnitt 6.

Abschnitt 4:

Da der Fremde nicht gewillt scheint, mit dir zu sprechen, lege eine Menschenkenntnis-Probierprobe ab.

Gelingt die Probe, lies weiter bei Abschnitt 5.

Ansonsten bei Abschnitt 3.

Abschnitt 5:

Die Zunge des Fremden scheint gelöst und er beginnt zu sprechen: „Mein Name ist Bogumil Eichinger und ich bin Händler von Beruf. Ich versorge die umliegenden Dörfer mit den Waren, die sie nicht selber herstellen können. Doch nun hat sich etwas Furchtbares ereignet.

Als ich auf dem Weg von Eichhafen hierher unterwegs war, wurde ich von einer Bande Goblins überfallen. Dank sei Praios, dass ich mit dem Leben davon gekommen bin. Doch sie nahmen alles was ich hatte: Mein Maultier und mein Handelsgut. Wenn ich das nicht irgendwie zurück erlange, bin ich vollkommen aufgeschmissen. Bitte helft mir“ fleht er dich an.

Wenn du Bogumil deine Hilfe anbietest, lies weiter bei Abschnitt 7.

Ansonsten bei Abschnitt 6.

Abschnitt 6:

Du hast dich nicht sehr heldenhaft verhalten, für dich ist das Abenteuer an dieser Stelle vorüber und du erhältst keine Abenteuerpunkte.

Abschnitt 7:

„Es würde mir eine Ehre sein, euch zu helfen. Am besten gehen wir gleich Morgenfrüh an den Ort des Überfalls, und machen uns auf die Suche nach den Goblins.“ bietet Ihr eure Hilfe an.

„Ich bin furchtbar erleichtert dass Ihr mir eure Hilfe anbietet doch Ich denke nicht das Ich mich trauen werde, mich abermals den Goblins gegenüber zu stellen. Ich werde euch Morgen aber zumindest die Richtung weisen können, doch danach werde ich hier auf euch warten. Natürlich werde Ich euch sofern Ihr mir meine Sachen zurück bringt ordentlich belohnen.“

Nach dem du dich als einverstanden erklärt hast, führt der Wirt euch in den Schlafsaal wo ihr euch für vier Heller auf die Strohsäcke fallen lasst und beide schon bald eingeschlafen seid.

Du darfst einen W6 Lebensenergie und Astralenergie wieder herstellen.

Als du am nächsten Morgen aufstehst, fühlst du dich so frisch wie schon lang nicht mehr. Du gehst die Treppe hinunter in den Schankraum, wo Bogumil bereits auf dich wartet.

Anschließend frühstückt ihr für zwei Heller und als alle Teller leer gegessen sind, ergreift Bogumil das Wort: „Wenn Ihr eure Meinung nicht geändert habt und Ihr bereit seid, würde Ich euch jetzt die Richtung zeigen in die Ihr gehen müsst.“

Da du nichts dagegen einzuwenden hast, verlässt Ihr die Taverne und Bogumil weist dir die Richtung.

„Viel Glück, Ich werde hier auf euch warten“ sagt er noch zum Abschied bevor du losläufst.

Etwa sieben Meilen in diese Richtung hatte Bogumil gestern Abend gesagt, erinnerst du dich.

Du bist etwa sieben Meilen einem Trampelpfad gefolgt, als du tatsächlich Kanmpfspuren auf dem Boden entdeckst.

Mache eine Spuren lesen probe, welche um eins erleichtert ist.

Wenn sie gelingt, lies weiter bei Abschnitt 8.

Ansonsten bei Abschnitt 9.

Abschnitt 8:

Du kannst deutlich die Fußspuren mehrerer Goblins erkennen, auch Hufabdrücke und die gewöhnlicher Stiefel sind dabei. Dank der Hufabdrücke des gestohlenen Maultiers, ist es einfach den Spuren der Goblins zu folgen, obwohl sie mitten durch den Wald führen.

Plötzlich hörst du ganz in der Nähe einen Ast knacken.

Mache eine Probe auf das Talent Sinnenschärfe, gelingt sie lies weiter bei Abschnitt 10.

Ansonsten bei Abschnitt 11.

Abschnitt 9:

Dir gelingt es leider nicht, etwas von den Spuren ab zuleiten. Als du bereits überlegst, ob du in die Taverne zurückkehren sollst, stürzen drei Gestalten aus dem Schutz des Waldes. Es handelt sich Augenscheinlich um Goblins. Sies sind mit Speeren und Keulen bewaffnet und in Felle und lumpen gekleidet. Es ist klar was sie wollen, sie fordern dein Hab und Gut und scheinen sehr wohl gewillt dem nach zu helfen, falls du es nicht freiwillig herausrückst.

Wenn du dich zur Wehr setzen möchtest, lies weiter bei Abschnitt 12.

Wenn du versuchen möchtest zu fliehen, lies weiter bei Abschnitt 6.

Wenn du dein Hab und Gut freiwillig herausrückst, lies weiter bei Abschnitt 6.

Abschnitt 10:

Als du dich genau umsiehst, kannst du einen Goblin entdecken der sich im Gestrüpp versteckt hält. Als dieser merkt, dass er entdeckt wurde, macht er sich schleunigst aus dem Staub.

Wenn du doch lieber umkehren möchtest, lies weiter bei Abschnitt 6.

Wenn du dennoch weiter gehen möchtest, lies weiter bei Abschnitt 13.

Abschnitt 11:

Als du dich umsiehst, kannst du nichts entdecken, wirst dafür aber einen halben Augenblick später von einer schwer gereizten Wildschwein Mutter angegriffen. Du darfst zu erst angreifen.

Werte des Wildschweines: LeP 40/RS 1/MR 0/AT 11/PA 5/ TP 1W6 +2 (Stoß/Biss) Danach ließ weiter bei Abschnitt 13.

Abschnitt 12:

Du beschließt dich zur Wehr zu setzen. Du darfst zuerst angreifen.

Werte der drei Goblins: LeP 22/RS 1/MR 1/AT 9/ PA 5/TP 1W6 +3

Hast du die Goblins besiegt lies bitte weiter bei Abschnitt 14.

Wirst du besiegt, lies weiter bei Abschnitt 15.

Abschnitt 13:

Du gehst immer weiter in den Wald hinein und es wird immer schwieriger, den Spuren zu folgen. Doch bereits nach kurzer Zeit, kommst du auf eine Lichtung in der ein Fels steht. Als du genauer hinsiehst, kannst du einen Höhleneingang in dem Felsen erkennen.

Wenn du beschließt in die Höhle hinein zu schleichen, lies weiter bei Abschnitt 16.

Wenn du umkehren willst, bei Abschnitt 6.

Abschnitt 14:

Leider bist du zu erschöpft um das Abenteuer zu beenden.

Du kehrst in die Taverne zurück und erhältst zehn Abenteuerpunkte.

Ende.

Abschnitt 15:

Kurz bevor du bewusstlos zu Boden sinkst, kannst du noch sehen wie dir einer der seltenen Patrouillen der andergastischen Wache zur Hilfe eilt.

Du hast noch einmal Glück gehabt, der Soldat besiegt die verbliebenen Goblins und bringt dich zurück in die Taverne, wo du gesund gepflegt wirst.

Du erhältst fünf Abenteuerpunkte.

Ende.

Abschnitt 16:

Die Höhle ist relativ klein, etwa fünf Mal fünf Schritt. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Lagerfeuer, um das herum vier Goblins sitzen. Gerade wird etwas über dem Feuer gebraten, was verdächtig nach Maultierkeule aussieht. In einer Ecke der Höhle kannst du außerdem die Waren von Bogumil ausfindig machen.

Mache eine schleichen Probe, gelingt sie nicht lies weiter bei Abschnitt 19.

Wenn du versuchen möchtest, dich zu Bogumils Sachen zu schleichen, lies weiter bei Abschnitt 17.

Möchtest du Kämpfen, lies weiter bei Abschnitt 18.

Abschnitt 18:

Du schleichst dich zu den Waren von Bogumil und wie durch ein Wunder bemerkst du die Goblins nicht. Es gelingt dir, mit den Sachen die Höhle zu verlassen und du machst dich auf den Weg in die Taverne.

Lies weiter bei Abschnitt 20.

Abschnitt 19:

Ein Goblinweibchen scheint dich gehört zu haben, denn plötzlich springt es auf und richtet seinen Stab aus schwarzem Holz auf dich. Ein unglaublich starker Schmerz durchzuckt dich und du sinkst auf die Knie (*Ziehe dir 7 LeP ab nach Berechnung der MR*). Danach wird dir eins bewusst: Gegen die drei Goblins und deren schamanistischen Anführerin hast du keine Chance. Also läufst du fort.

Du erhältst fünf Abenteurpunkte und das Abenteuer ist für dich zu Ende.

Abschnitt 20:

Nachdem du Bogumil seine Sachen zurück gebracht hast, zahlt er dir vier Dukaten als Belohnung und auch den Verlust seines Maultiers verkraftet er. Außerdem erhältst du 50 Abenteurpunkte für dieses Abenteuer. Ende.

Ich hoffe das Abenteuer hat Spaß gemacht, ich würde mich sehr über Rückmeldung an: Josef.bohnhoff@gmx.net freuen.

Abschnitt 19:

Ein Goblinweibchen scheint dich gehört zu haben, denn Plötzlich springt es auf und richtet seinen Stab aus schwarzem Holz auf dich. Ein unglaublich starker schmerz durchzuckt dich und du sinkst auf die Knie(Ziehe dir 7 LeP ab nach Berechnung der MR). Danach wird dir eins bewusst: Gegen die drei Goblins und deren schamanistischen Anführerin hast du keine chance. Also läufst du fort.

Du erhältst fünf Abenteuerpunkte und das Abenteuer ist für dich zu ende.

Abschnitt 20:

Nachdem du Bogumil seine Sachen zurück gebracht hast, zahlt er dir vier Dukaten als Belohnung und auch den Verlust seines Maultiers verkraftet er. Außerdem erhältst du 50 Abenteuerpunkte für dieses Abenteuer.
Ende.

Ich hoffe das Abenteuer hat Spaß gemacht, ich würde mich sehr über Rückmeldung an: Josef.bohnhoff@gmx.net freuen.

