



Goblinraub

Ein Soloabenteuer für DSA 4.1 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, 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:

Bei diesem Abenteuer handelt es sich um eine Überarbeitung meines ersten Abenteuers, welches unter dem Namen „Die Bitte des Bogumils“ erschienen ist. Das Abenteuer spielt in der Region Andergast. Es dreht sich alles um einen Händler dessen Gut von einer Bande Goblins gestohlen worden ist.

Der Autor hat sich in diesem Abenteuer für das Du entschieden, damit es dem Spieler einfacher ist, in das Spielgeschehen einzutauchen, 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.

Beginn eines Abenteuers:

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 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.

Kurz nachdem der Wirt 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.

Die Kleidung hängt dem Mann in zerrissenen Fetzen vom Körper, und einige Unschöne Blessuren zieren sein Gesicht. Du fragst dich gerade was wohl mit dem Fremden geschehen ist, als der Wirt dir deine Mahlzeit bringt.

Wenn du den Fremden fragen willst was los ist, lies weiter bei Abschnitt **1**, ansonsten geht es mit Abschnitt **3** weiter.

1

„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 mehr aus ihm heraus zu bekommen, lies weiter bei Abschnitt **2**, ansonsten bei Abschnitt **3**.

2

Da der Fremde nicht gewillt scheint, mit dir zu sprechen, Lege eine *Menschenkenntnis*-Probe ab, hast du sie bestanden (**4**), oder nicht (**5**).

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 ihr die Güte, mir ein wenig Geld zu leihen? Nur damit ich mir etwas Brot und Käse kaufen kann. Wenn du ihm einen Heller leihst, lies weiter bei Abschnitt **6**, falls nicht bei **7**.

4

Erneut fragst du ihn, was ihm denn zugestoßen sei, und er fängt mit zittriger Stimme an 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. Möchtest du Bogumil deine Hilfe anbieten (**8**), oder nicht (**7**).

5

Es scheint so, als ob du dem Fremden vorerst keine weiteren Informationen entlocken wirst. Möchtest du nun die Taverne genauer in Augenschein nehmen (**10**), oder sie verlassen (**21**).

6

Nachdem du seiner Bitte nachgekommen bist, scheint die Zunge des Fremden 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, das 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 anbieten möchtest, lies weiter bei Abschnitt **8**, ansonsten Abschnitt **7**. Umkreise Außerdem die 6 über diesem Abschnitt.

7

Verzweifelt schaut er dich an, und verlässt schließlich das Gasthaus. Möchtest du ihm hinterher eilen (**11**), oder doch lieber sitzen bleiben (**13**).

8

„Es würde mir eine Ehre sein, euch zu helfen. Am besten brechen wir gleich morgen früh auf, und machen uns auf die Suche nach den Goblins.“ bietet Ihr eure Hilfe an. „Ich bin euch für euer Angebot sehr Dankbar, doch Ich denke nicht, das Ich mich trauen werde, mich abermals den Goblins gegenüber zu stellen. Es sieht so aus, als ob ihr alleine gehen müsstet. Natürlich werde Ich euch sofern Ihr mir meine Sachen zurück bringt, ordentlich belohnen.“ nachdem du dich als einverstanden erklärt hast, führt der Wirt euch in den Schlafsaal, in welchem ihr zum Preis von Vier Hellern auf Strohmattentzen übernachtet. Du darfst je 1W6 LeP und AsP regenerieren. 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. Ihr frühstückt Gemeinsam, 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, verlasst 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.

Der Weg dem du folgst, führt aus dem Dorf hinaus, und direkt hinein in den Wald. Das Wetter ist schön, und das Licht das durch die Baumkronen fällt, verleiht dem Wald eine mystische Atmosphäre. Der Weg geht so langsam in einen Trampelpfad über, und in der Ferne hörst du das Klopfen eines Spechtes. Die Luft riecht angenehm nach Tannennadeln, und du kannst dir nur schwer vorstellen, das in diesem Wald solche Gräueltaten verübt werden. Nachdem du dem Weg etwa Sieben Meilen gefolgt bist, entdeckst du einige Kampfspuren, dies muss die Stelle sein, welche Bogumil beschrieben hat. Möchtest du die Spuren genauer untersuchen (**14**), oder das umliegende Gebiet genauer in Augenschein nehmen (**15**). Natürlich steht dir auch frei wieder umzukehren (**9**).

9

Schnellen Schrittes machst du dich auf den Rückweg. Falls du doch die Spuren untersuchen magst, gehe zu Abschnitt 14, ansonsten bleibt dir nur Abschnitt 16.

10

Du beschließt dich in der Taverne etwas genauer umzusehen. Als du aufstehst, stößt du versehentlich den Bierkrug einer Thorwalerin am Nachbartisch um. Wütend verlangt sie von dir, ihr einen neuen zu bezahlen. Möchtest du ihr für Vier Kreuzer einen neuen Krug bestellen (**17**), oder lässt du es darauf ankommen (**18**).



11

Eilig folgst du ihm nach draußen. Hast du die 4 oder 6 Umkreist, geht es weiter mit Abschnitt **12**, ansonsten mit **19**.

12

„Wartet!“ rufst du Bogumil zu. Er dreht sich um, und schaut dich fragend an. Falls du doch auf sein Bitte eingehen möchtest, lies weiter bei Abschnitt **8**. Ansonsten kannst du in die Taverne zurückkehren um dort zu schlafen (**20**), oder deines Weges ziehen (**16**).

13

Es ist schon spät, und die Taverne beginnt sich langsam zu leeren. Der Wirt verkündet, dass er bald schließen wird. Du hast die Wahl, ob du für Vier Heller im Gasthaus übernachtet (**20**), oder ob du lieber deinen Weg ziehst (**16**).

14

Lege eine *Fährtensuchen*-Probe -1 ab. Hast du sie bestanden (**22**), oder nicht (**25**)? Hast du die 29 umkreist kannst du sofort zu Abschnitt **22** springen.

15

Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe -1 ab. Hast du sie bestanden (**24**), oder nicht (**23**).

16

Schade, dass du dem Abenteuer so gut es ging, aus dem Weg gelaufen bist. Du erhältst 5 AP.

ENDE

17

Du bestellst ihr für den Preis von Vier Kreuzern ein neues Bier, und setzt dich wieder auf deinen Platz. Weiter geht es bei Abschnitt **3**.

18

Als die Aufgebrachte Piratin einsehen muss, dass du nicht gewillt bist, ihrer Bitte nach zu kommen, verpasst sie dir eine schallende Ohrfeige. Du verlierst 1 LeP. Möchtest du dich jetzt lieber klein machen, und auf deinen Platz zurück kehren (**3**), oder lässt du dir das nicht bieten, und beginnst eine Rauferei (**26**).

19

„Wartet!“ rufst du dem Fremden nach. Er dreht sich um, und schaut dich fragend an. Falls du doch auf sein Bitte eingehen möchtest, lies weiter bei Abschnitt **6**. Ansonsten kannst du in die Taverne zurückkehren um dort zu schlafen (**20**), oder deinen Weg ziehst (**16**).

20

Du beschließt die Nacht in der Taverne zu verbringen, und zahlst dem Wirt 2 Heller für die Unterkunft. Du darfst je 1W6 LeP und AsP regenerieren. 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 der Wirt sich aufgeregt mit einem dir Unbekannten Mann unterhält. Als der Wirt dich erblickt kommt er auf dich zu: „ Ah guten Morgen werter Gast, etwas schreckliches ist Geschehen! Könnt ihr euch noch an euren Tisch Genossen von Gestern Abend erinnern? Er wurde auf dem Weg nach Eichhafen Tod aufgefunden!“ Nachdem der Wirt die diese Neuigkeit mitgeteilt hat,

richtet er dein Frühstück her. Möchtest du nach dem Essen nach dem Toten suchen (29), oder deines Weges ziehen (16)?

21

Du trittst aus der Taverne, es ist bereits Pech Raben Schwarz. Möchtest du lieber wieder hinein gehen, und dich zurück an deinen Tisch setzen (3), oder deines Weges ziehen (16).

22

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. Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe ab. Bist du scharfsinnig wie eine Katze (24), oder doch eher blind wie ein Maulwurf (28).

23

So sehr du dich auch anstrengst, kannst du nichts außergewöhnliches entdecken. Möchtest du dich nun den Spuren zu wenden (14), oder doch lieber Umkehren und deine eigenen Wege gehen (16)?

24

Als du dich genauer 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 ihm folgen möchtest, gehe zu Abschnitt 54, es ist dir natürlich auch freigestellt lieber umzukehren, und deines Weges zu gehen (16).

25

Dir gelingt es leider nicht, etwas von den Spuren abzuleiten. 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. Sie 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. Ein wilder Kampf entsteht.

Werte der Goblins

Speer/Keule:	INI 4+1W6	AT 7	PA 6	TP 1W6+1	DK H
LeP 16	RS 1	AuP 15	WS 3	GS 5	MR 0

Werden die zwei Goblins besiegt, gehe zu Abschnitt 53. Wirst du geschlagen bleibt dir nur Abschnitt 27.

26

Ihr geht auf einander los, eine Wilde Schlägerei entsteht. Bevor andere Gäste

eingreifen, und euch auseinander reißen, musstet ihr beide heftig einstecken. Du verlierst 4 LeP. Nach diesem kleinen Kampf, setzt du dich erschöpft auf deinen Platz **(3)**.

27

Kurz bevor du bewusstlos zu Boden sinkst, kannst du noch sehen wie dir einer der seltenen Patrouillen der andergastischen Wache zur Hilfe eilt. Als du aufwachst, liegst du auf einer Strohmattatze in der Taverne. Dein Schädel brummt, und deine Glieder schmerzen. Der Soldat muss dich gerettet, und hierher gebracht haben! Um das Abenteuer abzuschließen bist du leider zu geschwächt, du erhältst aber dennoch 30 AP für deine Mühen.

ENDE

28

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

Werte des Wildschweines:

Stoß/Biss:	INI 7+1W6	AT 8	PA 4	TP 1W6	DK H
LeP 28	RS 1	AuP 20	WS 6	GS 5	MR 0

Bist du Siegreich, kannst du entweder weiterhin den Spuren folgen **(30)**, oder umkehren um deine eigenen Wege zu gehen **(16)**. Wirst du besiegt bleibt dir nur Abschnitt **31**.

29

Der Weg dem du folgst, führt aus dem Dorf hinaus, und direkt hinein in den Wald. Das Wetter ist schön, und das Licht das durch die Baumkronen fällt, verleiht dem Wald eine mystische Atmosphäre. Der Weg geht so langsam in einen Trampelpfad über, und in der Ferne hörst du das Klopfen eines Spechtes. Die Luft riecht angenehm nach Tannennadeln, und du kannst dir nur schwer vorstellen, das in diesem Wald solche Gräueltaten verübt werden. Nachdem du dem Weg etwa Sieben Meilen gefolgt bist, entdeckst du einen Toten, den du eindeutig als deinen ehemaligen Tisch Genossen identifizieren kannst. Möchtest du die Spuren genauer untersuchen **(14)**,

oder das umliegende Gebiet genauer in Augenschein nehmen **(15)**. Natürlich steht dir auch frei wieder umzukehren **(9)**. Kreise außerdem die 29 über diesem Abschnitt ein.

30

Du gehst immer weiter in den Wald hinein und es wird immer schwieriger, den Spuren zu folgen. Doch schließlich kommst du auf eine Lichtung, an der ein Fels steht. Als du genauer hinsiehst, kannst du einen Höhleneingang, halb von dem

Felsen verdeckt entdecken. Wenn du versuchen möchtest, dich in die Höhle hinein zu schleichen, geht es bei Abschnitt **32** weiter. Natürlich kannst du auch umkehren und deines eigenen Weges gehen (**16**).

31

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

32

Hast du die 29 umkreist, springe zu **33**, andernfalls zu **36**.

33

Die Höhle ist relativ klein, etwa fünf Mal fünf Schritt. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Lagerfeuer, um das herum vier Schlaflager aufgebaut sind. Ein Goblin ist gerade dabei etwas zu braten, was verdächtig nach Maultierkeule aussieht. In einer Ecke der Höhle kannst du außerdem eine Kiste aus Holz ausfindig machen. Möchtest du den Goblin Angreifen (**35**), versuchen dich Zu der Kiste zu schleichen (**34**), oder hältst du es für besser, umzukehren und deine eigenen Wege zu gehen (**16**)? Umkreise außerdem die 33 über diesem Abschnitt.

34

Lege eine *Schleichen*-Probe ab. Hast du sie bestanden (**38**) oder nicht (**39**)?

35

Du beschließt dich dazu in den Angriff überzugehen. Ein Kampf auf Leben und Tod entfacht.

Werte des Goblins

Ast: INI 4+1W6

AT 7

PA 6

TP 1W6-1

DK H

LeP 15

RS 1

AuP 15

WS 3

GS 5

MR 0

Wenn du besiegt wurdest, geht es weiter bei Abschnitt **31**. Warst du Siegreich, gehe zu Abschnitt **45**.

36

Die Höhle ist relativ klein, etwa fünf Mal fünf Schritt. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Lagerfeuer, um das herum vier Schlaflager aufgebaut sind. Ein Goblin ist gerade dabei etwas zu braten, was verdächtig nach Maultierkeule aussieht. In einer Ecke der Höhle kannst du außerdem Bogumils Waren ausmachen. Möchtest du den Goblin Angreifen (**35**), versuchen dich zu den Waren zu schleichen (**37**), oder hältst du es für besser, umzukehren und deine eigenen Wege zu gehen (**16**)?

37

Lege eine *Schleichen*-Probe ab. Hast du sie bestanden (47), oder nicht (48).

38

Wie durch ein Wunder gelingt es dir, unbemerkt zu der Kiste zu gelangen. Sie ist unverschlossen und es befinden sich zwei Fläschchen Heiltrank (gibt 3W6 LeP zurück), vier Dosen Kautabak und einige farbige Stoffe. Außerdem entdeckst du noch einen kleinen Beutel, welcher mit sieben Dukaten gefüllt ist. Möchtest du jetzt die Höhle verlassen (40), oder dich doch lieber mit dem Goblin anlegen (41)?

39

Obwohl du dir alle Mühe gibst, möglichst kein Geräusch zu machen, gelingt es dir scheinbar nicht gut genug. Als der Goblin dich erblickt, geht er mit einem wütenden Kreischen auf dich los.

Werte des Goblins

Ast: INI 4+1W6 AT 7 PA 6 TP 1W6-1 DK H
LeP 15 RS 1 AuP 15 WS 3 GS 5 MR 0

Konntest du den Goblin besiegen (42)? Oder trittst du selber die Lange reise zu Boron an (31)?

40

Du packst alles aus der Truhe ein, was du mitnehmen möchtest, und schleichst dich leise wieder aus der Höhle hinaus. Du freust dich über deine gelungene Dieberei und machst dich auf den Weg zurück in die Taverne, von wo aus du dann zu weiteren Abenteuern auf brechen kannst. Du erhältst 50 AP als Belohnung.

ENDE

41

Du beschließt dich dazu, dich doch noch mit dem Goblin anzulegen. Deinen ersten Angriff darf dieser nicht parieren, da du dich von Hinten an ihn heran schleichst. Natürlich darfst du als erster Angreifen.

Werte des Goblins

Ast: INI 4+1W6 AT 7 PA 6 TP 1W6-1 DK H
LeP 15 RS 1 AuP 15 WS 3 GS 5 MR 0

Konntest du den Goblin besiegen (43)? Oder trittst du selber die Lange reise zu Boron an (31)?

42

Du führst einen letzten Hieb aus, woraufhin der Rotpelz leblos zu Boden sinkt. Möchtest du dich nun der Kiste zu wenden (44)?

43

Du führst einen letzten Hieb aus, woraufhin der Rotpelz leblos zu Boden sinkt. Nun kannst du die Höhle verlassen (40).

44

Die Kiste ist unverschlossen und es befinden sich zwei Fläschchen Heiltrank (gibt 3W6 LeP zurück), vier Dosen Kautabak und einige farbige Stoffe. Außerdem entdeckst du noch einen kleinen Beutel, welcher mit sieben Dukaten gefüllt ist. Weiter geht es bei Abschnitt 40.

45

Wenn du die 33 umkreist hast, gehe zu Abschnitt 42. Ansonsten lies bei Abschnitt 46 weiter.

46

Du führst einen letzten Hieb aus, woraufhin der Rotpelz leblos zu Boden sinkt. Möchtest du dich nun den Sachen Bogumils zu wenden (49)?

47

Wie durch ein Wunder gelingt es dir, unbemerkt zu Bogumils Sachen zu gelangen. Möchtest du sie an dich nehmen und sie Bogumil bringen (50), oder hältst du es doch für Klüger davor den Goblin zu erschlagen (51)?

48

Obwohl du dir alle Mühe gibst, möglichst kein Geräusch zu machen, gelingt es dir scheinbar nicht gut genug. Als der Goblin dich erblickt, geht er mit einem wütenden Kreischen auf dich los.

Werte des Goblins

Ast: **INI** 4+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP** 1W6-1 **DK** H

LeP 15 **RS** 1 **AuP** 15 **WS** 3 **GS** 5 **MR** 0

Konntest du den Goblin besiegen (52)? Oder trittst du selber die Lange reise zu Boron an (31)?

49

Du wendest dich den Waren von Bogumil zu. Sie besteht aus mehreren Prall gefüllten Beuteln. Du bist Froh, dass du sie endlich dem armen Bogumil zurück bringen kannst (50).

50

Du Schulterst die Beutel, und machst dich auf den Weg zurück in die Taverne. Der Rückweg verläuft ohne Zwischenfälle, obwohl sich das Wetter ein bischen verschlechtert hat. Im leichten Nieselregen erreichst du das Gasthaus, an dessen Tür

Bogumil bereits auf dich wartet. Als du ihm seine Waren zurück gibst ist er Überglücklich. Er zahlt dir vier Dukaten als Belohnung, und auch den Verlust seines Maultiers verkraftet er. Du erhältst 60 AP als Belohnung.

ENDE

51

Du beschließt dich dazu, dich doch noch mit dem Goblin anzulegen. Deinen ersten Angriff darf dieser nicht parieren, da du dich von Hinten an ihn heran schleichst. Natürlich darfst du als erster Angreifen.

Werte des Goblins

Ast:	INI 4+1W6	AT 7	PA 6	TP 1W6-1	DK H	
LeP 15		RS 1	AuP 15	WS 3	GS 5	MR 0

Konntest du den Goblin besiegen (52)? Oder trittst du selber die Lange reise zu Boron an (31)?

52

Du führst einen letzten Hieb aus, woraufhin der Rotpelz leblos zu Boden sinkt. Möchtest du dich nun Bogumils Waren zuwenden (49)?

53

Erschöpft vom Kampf, lässt du dich auf eine Wurzel fallen, nur kurz verschlafen denkst du dir. Doch was ist das? Du hörst Äste knacken, und als du dich umsiehst entdeckst du einen weiteren Goblin im Gestrüpp, der Panisch das Weite sucht. Möchtest du dich schnellstens aufrappeln und ihm folgen (54)? Natürlich steht es dir auch Frei einfach deines Weges zu ziehen (16).

54

Du kommst immer tiefer in den Wald hinein und es wird immer schwieriger, dem Goblin zu Folgen, beinahe verlierst du ihn aus den Augen. Doch schließlich kommst du auf eine Lichtung, auf der ein Fels steht. Der Goblin scheint spurlos verschwunden zu sein, doch da entdeckst du ihn. Links von dir, keine drei Schritt entfernt, hängt er kopfüber von einem Baum. Über ihm in den Ästen sitzt eine große Riesenspinne, welche damit beschäftigt ist ihn einzuspinnen. Erschrocken gehst du einige schritte rückwärts, mit einem solch großen Exemplar solltest du dich lieber nicht Anlegen! Möchtest du dich auf der Lichtung umsehen (55), oder so schnell wie möglich Land zwischen dich und diese Spinne bringen (56)!?

55

Als du dich auf der Lichtung umsiehst, kannst du einen Höhleneingang, halb von dem Felsen verdeckt entdecken. Wenn du versuchen möchtest, dich in die Höhle hinein zu schleichen, geht es bei Abschnitt 32 weiter. Natürlich kannst du auch umkehren und deine eigenen Wege gehen (16).

56

Gesunder Menschenverstand soll belohnt werden, und deshalb erhältst du an dieser Stelle 20 AP. Doch leider ist das Abenteuer für dich an dieser Stelle auch zu 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 im Jahre 2013 geschrieben.

Bisherige Abenteuer aus meiner Feder: Die Flucht aus dem Hexenhaus (2013)
[Die Bitte des Bogumils (2012)]