

Glob der Goblin



SOLOABENTEUER FÜR DAS ROLLENSPIEL „DAS SCHWARZE AUGE“ EDITION 1

*Für den achten Abenteuerwettbewerb der
Drachenzwinge*

Von Zwergpaladin

Auf den Weg nach Ferdok wird unser Held aufgefordert den Goblin Glob zu fangen, welcher ein kleines Mädchen verschleppt hat und sich nun auf der Flucht befindet. Doch ist Glob wirklich so feige wie es das Klischee über Goblins verspricht?

Vorbereitung

Für dieses Soloabenteuer wird das Buch der Regeln DSA 1 benötigt, ein zwanzigseitiger (w20)+ ein sechsseitiger Würfel (w6) und Stift + Papier. Dieses Abenteuer kann mit Duglim Sohn des Daglim (Anhang 2), Ortrun aus dem Buch der Regeln oder einem eigenen Charakter bestritten werden.

Achtung: Dieses Abenteuer nicht für magisch Begabte, Fernkämpfer oder böartige Charaktere gedacht.

Spielweise

Um dem Abenteuer zu folgen entscheide, welchen Weg du folgen bzw. welche Aktion du ausführen willst und blättere weiter zu der angegebenen **Nummer**. Notiere dir **Stichwörter** auf einem Extrazettel. Wenn eine **Probe** verlangt wird so würfel mit dem w20 und schau ob dein Charakter die **Probe** schafft oder nicht. Bei einem **Kampf** würfel abwechselt für dich und deinen Gegner Attacke und Parade. Bei einem erfolgreichen Angriff Würfel den Schaden mit den angegeben Wert. Eine genaue Kampfbeschreibung findest du im Buch der Regeln.

Viel Spaß beim Spielen

Das Abenteuer

1. Es ist ein sonniger Tag im schönen Fürstentum Kosch und die Vögel singen in den Bäumen. Du bist unterwegs zur Stadt Ferdok und hast grade die südliche Grenze der gleichnamigen Grafschaft überquert und siehst noch einige Berge in der Nähe. Die Namenlosen Tage nähren sich zwar, aber das verdirbt dir nicht die Laune. Du willst in Ferdok nach Arbeit suchen und die Sehenswürdigkeiten besichtigen. Gehe weiter bei **2**.

2. Als du grade unter einem schattigen Baum eine Rast einlegst bemerkst du schwarzen Rauch in kurzer Entfernung aufsteigen. Dir ist sofort klar, dass dieses Feuer nicht natürlichen Ursprungs sein kann. Wenn du dir diesen Rauch näher ansehen willst gehe weiter bei **6**, wenn du deinen Weg fortsetzen willst gehe weiter bei **11**.

3. Vor dir breitet sich ein prächtiger aber auch dunkler Wald aus. Leises Vogelgezwitscher hörst du und der Duft von Kiefernadeln steigt dir in die Nase. Doch kaum machst du



einen Schritt auf die Bäume zu hörst du schon Wolfsgeheul. Mache eine **Mut-Probe**, wenn du sie schaffst gehe weiter bei **42**, wenn du scheiterst bringst du nicht den Mut auf die Abkürzung durch den Wald zu wählen. Gehe weiter bei **39**.

4. An der Wand siehst du ein dünnes Seil hängen. Mache eine **Charisma-Probe** um Tom zu überzeugen dir das Seil zu überlassen. Wenn du die Probe schaffst, händigt er dir bereitwillig das Seil aus, notiere die das Stichwort „**Seil**“. Solltest du es nicht schaffen, gibt er es dir nicht. Gehe weiter zu **14**.

5. Außer vielleicht Gras und Dreck kannst du nichts entdecken was irgendwie Interessant wäre. Vielleicht würdest du was bei genauerer Untersuchung etwas entdecke, doch dazu fehlt dir die Zeit. Geschwind machst du dich wieder auf und hörst schon nach einigen Schritten das Rauschen von Wasser. Gehe zu [50](#).

6. Als du die Quelle des Rauchs erreicht siehst du, dass der Grund dafür ein Bauernhof ist, der vom Feuer verschlungen wurde. Eine kleine Scheune scheint das einzige Gebäude zu sein, welches nicht zu einer brennenden Ruine geworden ist und überall rennen Bauernhoftiere in Panik umher. Du siehst vor der Scheune einen alten schwarzhaarigen menschlichen Mann knien, dem die Verzweiflung ins Gesicht geschrieben steht. Gehe weiter zu [20](#) um mit dem Mann zu reden.

7. Der Wolf fletscht seine Zähne und versucht seine Krallen in dich zu hauen. Führe einem **Kampf** zwischen dem verletzten Wolf(Anhang 1) und dir. Wenn du gewinnst gehe zu [23](#), wenn du verlierst gehe zu [33](#).

8. Tom bittet dich seine Tochter zurückzuholen und diesen niederträchtigen Goblin zu erschlagen. Er bietet dir zehn Silbertaler als Belohnung an. Das Geld bräuchte er nicht, da er bei Verwandten unterkommen kann, aber er will Sara zurück haben und ist selbst zu schwach Glob zu verfolgen. Als du ihn fragst warum dieser wohl seine Tochter mitgenommen hat und seinen Hof angezündet, sagt er: „**Goblins sind feige und hinterlistig, wahrscheinlich hatte er nicht den Mut mich direkt anzugreifen und will nun meine arme Sara als Sklavin bei seiner Sippe verkaufen.**“ Wenn du zusagst und dich auf den Weg machst gehe zu [14](#), wenn du zusagst, dich aber vorher in der Scheune umsehen willst gehe zu [22](#), wenn du ablehnst und deinen Weg fortsetzen willst gehe weiter zu [11](#).

9. Mit einem Sprung stürzt du dich ins Wasser und versuchst den Fluss zu durchschwimmen. Mache eine **Körperkraft-Probe** bei Erfolg gehe zu [21](#), wenn du sie nicht schaffst gehe weiter zu [13](#).

10. Nach kurzen zögern Vertrau Glob dir und erzählt dir, dass er ein mutiger Abenteurer ist, welcher zufällig an Tom's Hof vorbeikam. Er hätte mitbekommen, wie Tom Meyer plante seine Tochter an den Namenlosen Tagen irgendwelchen dunklen Göttern zu opfern. Als mutiger Held hat er also die Scheune angezündet und Sara, die in der Scheune gefangen war, von ihren Ketten befreit. Mit der Nachricht wollte er den Vater nur einschüchtern. Sein Plan war es Sara bei seiner Familie im Gebirge vor ihrem Vater zu verstecken. Grade als die Geschichte endet, hörst du Schritte. Gehe weiter zu [45](#).

11. Tja, da du nicht nach einem Abenteuer suchst und einfach fortgehst endet deine Reise hier. Du hast zwar weder Münzen noch Abenteuerpunkte errungen, aber wenigstens bist du am Leben. **Ende**
(Wenn du einen anderen Weg einschlagen willst, dann starte wieder bei 1)

12. Der Wolf blickt von seiner Beute auf als du dich nährst und mit einem schmerzverzerrten Gesicht heult er dich an. Mache eine **Charisma-Probe** um den Wolf zu beruhigen, wenn du sie schaffst gehe zu 38. Wenn du die Probe nicht schaffst gehe zu 7.

13. Die Fluten reißen dich unbarmherzig mit. Zwar kannst du den Kopf über Wasser halten, doch stößt du immer wieder an Felsen an, bevor du an einer seichten Stelle ans Ufer schwimmst. Du erhältst 1w6 Schaden. Wenn dadurch deine Lebensenergie auf 0 fällt gehe weiter zu 33, ansonsten gehe weiter zu 16.

14. Du nickst nochmal aufmunternd Tom zu und machst dich dann auf die Suche. Die Spuren sind noch frisch und schon bald tragen dich deine Füße geschwind den Beiden hinterher. Schnell merkst du, dass die Spuren ins Gebirge führen. Soweit du weißt gibt es zwei Wege dorthin, über weite Hügel oder durch einen Wald. Die Spuren führen durch die Hügel, doch der Weg durch die Wälder wäre eine Abkürzung. Allerdings ist dieser Weg auch gefährlicher. Wenn du die Spuren weiter folgen willst gehe zu 39, wenn du versuchen willst eine Abkürzung durch den Wald zu finden, gehe zu 3.

15. Mit einem lauten Bellen und einen gewaltigen Sprung stürzt sich der Wolf auf dich.



Führe einem **Kampf** zwischen dem hungrigen Wolf(Anhang 1) und dir. Wenn du gewinnst gehe zu 17, wenn du verlierst gehe zu 33.

16. Die andere Seite der Flusses ist wesentlich fester und steiniger als noch zuvor. Es wird nicht leicht sein die Spur wiederzufinden. Wenn du das Stichwort „Schnell“ notiert hast, dann hast du genug Zeit die Spur wieder aufzunehmen bevor der Goblin mit seiner Beute entkommen kann, gehe zu 25. Wenn du dieses Stichwort nicht hast dann mache eine **Klugheit-Probe** um die Spur wieder zu finden. Bei Erfolg gehe zu 25, wenn du die Probe nicht schaffst gehe zu 46.

17. Der Wolf liegt Tot vor dir. Leider hast du keine Zeit ihm das Fell abzuziehen und so lässt du deinen Gegner zurück und nimmst außerhalb des finsternen Waldes die Spur wieder auf. Gehe zu 18.

18. Nachdem der Wald hinter dir liegt merkst du, dass dir die Abkürzung ein gutes Stück an Zeit erspart hat. Notiere dir das Stichwort „Schnell“. Doch als du ein paar Minuten weiter den Spuren folgst liegt schon ein weiteres Hindernis vor dir, bzw. fließt vor dir. Gehe weiter zu 50.

19. Auch wenn das Mädchen in Sicherheit ist zerrt der Tod des Goblins doch an deinem Gewissen. Eigentlich hat er das Mädchen gerettet und du warst zu verblendet es zu erkennen. Das nächste Mal wenn du einem Goblin begegnest solltest du vielleicht über das Klischee der feigen Kreatur hinwegsehen. **Ende**

Für dieses Abenteuer bekommst du 30 Abenteurpunkte und 10 Silbertaler die du dir notieren kannst.

(Wenn du einen anderen Weg im Abenteuer einschlagen willst, dann starte wieder bei 1)

20. Der Mann stellt sich dir als Tom Meyer vor und sagt, dass er der Besitzer des Bauernhofs sei. Er behauptet, dass ein Goblin für dieses Feuer verantwortlich sei und dieser auch seine Tochter Sara entführt hat. Als du nachfragst warum er sich so sicher sei, deutet er mit zittriger Hand auf einige Worte, welche jemand mit Hühnerblut auf die Scheune geschrieben hat. *„Ich bin Glob der Goblin der euer Haus angezündet hat. Ich habe das Mädchen mit mir genommen. Verfolgt uns nicht oder ihr werdet es bereuen !!“* Gehe weiter bei 8.

21. Auf der anderen Seite angekommen nimmst du dir einen kurzen Augenblick deine Sachen zu trocknen und gehst dann weiter. Die Spuren sind zwar auf dem steinigen Untergrund jetzt schwerer zu sehen, doch du ahnst, dass du deiner Ziel näher kommst. Gehe weiter zu 25.

22. Die Scheune ist klein und sollte wohl ein paar Kühe beherbergen, welche jetzt allerdings draußen herumrennen. Sie ist etwas modrig, aber das Feuer hat sie verschont. Du schaust dich genau um. Mache eine **Klugheit-Probe**, wenn du sie schaffst gehe weiter zu **35**, wenn du sie nicht schaffst gehe weiter bei **4**.

23. Der Wolf liegt tot vor dir und kurz musst du durchatmen nach diesem wilden Kampf. Wenn du den toten Wolf untersuchen willst gehe zu **36**, solltest du dich stattdessen beeilen, um schnell das vielleicht verletzte Mädchen und ihren fiesen Entführer einzuholen gehe zu **32**.

24. Schon nach kurzen beobachten wird dir klar, dass zwischen dem Goblin und Sara keine Feindseligkeit herrscht. Sie bringt ihm sogar einen Becher Wasser und kichert über einen sehr unschicklichen Goblinwitz. Doch dir fällt auch eine Kette mit Schloss auf, welche um Sara's linkem Bein liegt. Wenn du die Stichwörter „**Kette**“ oder „**kaputter Dietrich**“ hast gehe zu **29**. Ansonsten entscheidest du dich Glob zu stellen, gehe zu **48**.

25. Es dämmt schon langsam und um die Spur nicht zu verlieren brauchst du das Licht der Praiosscheibe. Doch hörst du direkt vor die das Geräusch eines Tieres. Du siehst



einen Wolf bei einem Stein sitzen, der grade einen Hasen verspeist. Aus seinem Maul ragt ein Stoffetzen. Zwar kannst du keine weiteren Leichen außer dem Hasen sehen, doch es wäre schon ein großer Zufall, wenn der Kleidungssetzen nicht der gesuchten Sara gehören würde. Wenn du den Wolf angreifen willst gehe zu **7**, wenn du dich vorbei schleichen willst mache eine **Geschicklichkeit-Probe** bei Erfolg gehe zu **40**, wenn du versagst gehe zu **7**, wenn du dich dem Wolf friedlich nähren willst gehe zu **12**.

26. Der Fluss ist zwar ziemlich breit aber unmöglich ist dieser Sprung nicht. Mache eine **Geschicklichkeit-Probe**. Solltest du das Stichwort „**Seil**“ haben dann kannst du damit eine Art Lasso bilden, um damit die Bäume auf der anderen Seite zu erreichen. Erhöhe deine Geschicklichkeit für diese Probe um 3. Wenn du die Probe schaffst gehe zu **44**, wenn du versagst gehe zu **13**.

27. An sich gibt es hier außer der Natur nicht viel zu bewundern. Gerade willst du dich wieder auf den Weg machen, als dir ein platter Bereich im Gras auffällt. Anscheinend haben hier Glob und Sara eine kurze Rast gemacht. Als du den Bereich genauer untersuchst entdeckst du ein leichtes Schimmern im Gras. Nachdem du die Grashalme zur Seite geschoben hast, hältst du ein kaputtes Stück Metall in den Händen. Offensichtlich handelt es sich hierbei um eine Art zerbrochener Dietrich. Doch leider hast du gerade keine Zeit dir darüber Gedanken zu machen wofür der Goblin den Dietrich gebraucht hat. Notiere dir das Stichwort „**kaputter Dietrich**“ und gehe dann zu **50**.

28. Wenn du das Stichwort „**Schnell**“ hast, ist Glob gerade noch beim verbinden einer Wunde und sehr abgelenkt. Du kannst vor den eigentlich Kampf einen Stein auf ihn werfen. Würfel $1w6$ Schaden und ziehe sie von Glob's Lebensenergie ab, führe dann einen **Kampf** zwischen dir und Glob(Anhang 1). Wenn du gewinnst gehe zu **49**, wenn du verlierst gehe zu **33**.

29. Wie ein Blitz trifft es dich. Der Goblin hat versucht Sara von ihren Ketten zu befreien und ihr Vater hat dir nicht die ganze Wahrheit erzählt. Mit erhobenen Armen gehst du zu Glob und Sara und bittest sie ihre Geschichte hören zu dürfen. Gehe weiter zu **10**.

30. Nach einiger Zeit des Suchens findest du eine Stelle an der du gefahrlos den Fluss überqueren kannst. Jetzt ist allerdings Eile geboten, wenn du die Spuren wiederfinden willst, bevor sich der Goblin und Sara zu weit ins Gebirge abgesetzt haben. Gehe zu **16**.

31. Als Tom Meyer vor deinen Füßen tot zusammensinkt, bricht seine Tochter in Tränen aus, doch es sind keine Tränen der Trauer. Schluchzend erzählt sie dir, dass ihr Vater sie seit dem Tod ihrer Mutter in der Scheune wie eine Gefangene hielt. Doch der mutige Glob hatte das Feuer gelegt und sie von ihren Ketten befreit. Du blickst noch einmal auf die Leiche von Glob und nimmst dir dann den Geldbeutel von Tom. Anschließend begleitest du Sara in ein größeres Dorf, wo du sie der Obhut einer Travia-Geweiten überlässt. Gehe weiter zu **19**.

32. Endlich hast du es geschafft, hinter einigen Steinen hörst du Stimmen und als du dich vorsichtig ihnen nähert erblickst du einen Goblin mit roten Fell und einer hässlichen Fratze.



Bei ihm ist ein blondes, schwächtiges, ungefähr acht Jahre altes Mädchen. Das müssen Glob und Sara sein oder die Götter treiben ein eigenartiges Spiel mit dir. Der Goblin sitzt auf einen Stein und ruht sich aus, während das Mädchen aus einem kleinen Bach trinkt. Der Goblin hat einen Schild und einen Kurzspeer neben sich liegen, scheint allerdings auch verletzt zu sein. Wenn du die Lage weiter beobachten willst gehe zu [24](#), wenn du aus deinem Versteck treten willst, um dich den Goblin zu stellen gehe zu [48](#), wenn du die Chance nutzen willst um aus dem Hinterhalt anzugreifen gehe zu [28](#).

33. Borons Hallen erwarten dich. Wie schon viele tapfere Helden vor dir hat dich der Tod ereilt und dieses Abenteuer ist sogleich das letzte Abenteuer für deinen Charakter. **Ende** (Wenn du einen anderen Weg im Abenteuer einschlagen willst, dann starte wieder bei [1](#))

34. Dir wird klar, dass der Goblin die kleine Sara vor dir, bzw. ihrem Vater beschützen will. Zwar weißt du nicht warum, aber diesen Goblin willst du heute wirklich nicht erschlagen. Du legst deine Waffe nieder und bist bereit dir die Geschichte von Glob und Sara anzuhören. Gehe weiter zu [10](#).

35. Als du eine Kiste zur Seite schiebst entdeckst du ein metallisches Kettenstück, welches an der Wand befestigt ist und erst kürzlich aufgebrochen wurde. Was für ein Tier diese Kette wohl hielt kannst du nicht sagen, aber eine zweite Kette fehlt wohl, da diese aus der Wand gerissen wurde. Notiere dir das Stichwort „**Kette**“. Wenn du dich weiter umsehen willst gehe zu [4](#) ansonsten gehe zu [14](#).

36. Der Stoffetzen stammt wohl von einem Kleid, allerdings sind keine Blutspuren darauf zu finden. Als du dir den Wolf näher ansiehst bemerkst du einem abgebrochen Zahn aus seinem Hals ragen. Wenn du es nicht besser wütest würdest du sagen, dass der Wolf versucht hat Sara anzugreifen, ihr ein Stück Kleid entrissen hat und Glob sie beschützt hat, indem er wiederum den Wolf gebissen hat. Ein Goblin der ein Mädchen vor einem Wolf beschützt? Das passt aber gar nicht zu den feigen Goblins von denen du sonst immer hörst. Notiere dir das Stichwort „**Beschützer**“ und setze den Weg fort bei [32](#).

37. Wie aus dem nichts taucht Tom Meyer hinter dir auf und hebt freudig die Arme. „**Meine geliebte Sara wie schön das der fiese Goblin erschlagen ist. Los komm zu mir**“ Kurz wundert es dich, dass Tom so schnell hier auftaucht, obwohl er meinte zu schwach zu sein, um den Goblin zu verfolgen. Doch Sara kommt aus ihrem Versteck und schlurft langsam zu ihrem Vater. Während Sara an dir vorbei geht fällt dir eine Kette mit Schloss auf, welche ihr linkes Bein umschließt. Wenn du dein Geld einstreichen willst und dich von den beiden verabschieden willst gehe zu [43](#). Wenn du skeptisch bist und versuchst Tom besser einzuschätzen mache eine **Charisma-Probe**, solltest du die Stichwörter „**Kette**“ und/oder „**kaputter Dietrich**“ haben, erhältst du für jedes Stichwort einen Bonus von 2 auf deinen Charisma Wert. Wenn du sie schaffst gehe weiter zu [47](#). Wenn du scheiterst dann scheinen dir deine Zweifel nicht wichtig und du stehst der Familienvereinigung nicht im Weg, gehe weiter zu [43](#).

38. Der Wolf beruhigt sich und du kannst nah an ihn herankommen. Du merkst das er Schmerzen hat und nach einem kurzen Blick siehst du den Grund für seine Pein. Mit einer schnellen Handbewegung entfernst du einen abgebrochenen Zahn der in seinem Hals steckte. Kurz knurrt der Wolf, wirkt dann aber sichtlich entspannter und wendet sich wieder seinem toten Hasen zu. Dir wird klar, dass Glob wohl mit dem Wolf gekämpft hatte und der Stoffrest deutet darauf hin, dass der Wolf zuerst Sara angegriffen hat. Erst entführt er sie und dann riskiert er sein Leben für sie? Dieser Goblin scheint sehr merkwürdig zu sein. Kurz kraulst du den Wolf hinter den Ohren und setzt dann deine Reise fort. Notiere dir das Stichwort „**Beschützer**“ und gehe dann zu [32](#).

39. Die Spuren sind auf dem matschigen Untergrund gut zu erkennen und du merkst, dass du schneller vorankommst als der Goblin und das Mädchen. Wenn du dir die Zeit nehmen willst die Umgebung genau zu untersuchen führe eine **Klugheit-Probe** durch. Wenn du sie schaffst gehe zu [27](#). Wenn du sie nicht schaffst gehe zu [5](#). Wenn du deine Zeit lieber dazu verwenden willst den Abstand zu verkleinern, dann notiere dir das Stichwort „**Schnell**“ und gehe zu [50](#).

40. Der Wolf ist völlig in sein Mahl vertieft und bemerkt dich nicht als du dich geschickt an ihm vorbei schleichst. Doch nun solltest du dich beeilen, denn die Spuren wirken sehr frisch. Gehe weiter zu [32](#).

41. Führe einen **Kampf** zwischen dir und Glob(Anhang 1). Wenn du gewinnst gehe weiter zu [49](#), wenn du verlierst gehe zu [33](#).

42. Als du den Wald betrittst bist du froh, dass es noch hell ist, denn bei Nacht wäre hättest du dich hoffnungslos verirrt. Grade als du das Ende des Waldes erblickst, hörst du neben dir ein leises Knurren und entdeckst einen Wolf der einen alten Hasenbau durchstöbert. Wenn du umkehren willst und dir einen anderen Weg suchst, gehe zu [39](#), wenn du ihn angreifen willst gehe zu [15](#). Wenn du dich vorbei schleichen willst, mach eine **Geschicklichkeit–Probe**, wenn du sie schaffst gehe zu [18](#), wenn du versagst gehe zu [15](#).

43. Mit einem mulmigen Gefühl im Magen verlässt du den Mann und seine Tochter und setzt mit dem Geld in der Hand deine Reise nach Ferdok fort. Als du ein einige Zeit später wieder am Bauernhof vorbeikommst hat ein neuer Bauer diesen wieder aufgebaut. Er erzählt dir, das Tom wohl ein Wahnsinniger gewesen sei, der während der Namenlosen Tage sein Kind geopfert hat. Noch einmal lässt du die Ereignisse in deinen Kopf ablaufen und stellst fest, dass du wohl den falschen Mann erschlagen hast. Die nächsten Tage denkst du stark über das Klischee des feigen Goblins nach. **Ende**
Für dieses Abenteuer bekommst du 10 Abenteuerpunkte und 10 Silbertaler die du dir notieren kannst.

(Wenn du einen anderen Weg im Abenteuer einschlagen willst, dann starte wieder bei [1](#))

44. Deine Schuhe sind zwar ein wenig nass geworden, aber der Sprung war meisterlich. Doch du hast nicht lange Zeit dich an deinem Erfolg zu erfreuen, schließlich musst du ja noch einen Goblin aufspüren. Schnell hast du die Spur wieder gefunden und folgst den Beiden. Gehe weiter zu [25](#).

45. Tom Meyer steht hinter dir und funkelt euch zornig an. Anscheinend ist er doch nicht so schwach wie er gesagt hatte. „**Du und dieses Scheusal nehmt mir mein Kind nicht weg**“ brüllt er und stürzt sich mit einem Dolch auf euch. Führe einen **Kampf** zwischen dir und Tom Meyer (Anhang 1). Durch Glob erhältst du einen Bonus bei Attacke und Parade von jeweils 3. Wenn du gewinnst gehe zu [51](#), bei nicht Erfolg gehe zu [33](#).

46. Du hast die Spur der Goblins und Sara verloren. Wahrscheinlich ist er längst im Gebirge und somit außerhalb deiner Reichweite. Mit betretener Mine machst du dich auf den Rückweg. Tom kommt dir allerdings schon entgegen gelaufen. Als du ihm von deinem Versagen berichtest ist er außer sich vor Wut und verflucht dich. Dann sprintet er los um doch noch die Spur wiederzufinden. Du entscheidest dich allerdings in die nächste Stadt zu gehen und den Behörden den Vorfall zu melden. Manchmal bedeutet das Heldenleben eben auch versagen. **Ende**

Für dieses Abenteuer bekommst du 10 Abenteuerpunkte die du dir notieren kannst.

(Wenn du einen anderen Weg im Abenteuer einschlagen willst, dann starte wieder bei [1](#))

47. Mit deiner linken Hand greifst du Sara und hältst sie davon ab zu ihrem Vater zu gehen. Dir ist klar diesem Mann ist nicht zu trauen und es wäre ein Fehler ihm Sara wieder zu geben. Du schlägst dem Vater vor ihn und sie zum nächsten Peraine Tempel zu begleiten, wo man sich um Sara kümmern kann. Doch als du den Namen der Göttin der Heilkunst aussprichst spuckt der Mann auf den Boden. „**Du oder deine Götter werden mir mein Kind nicht wegnehmen. Sie gehört mir, mir alleine und ihre Seele gehört den Namenlosen.**“ Mit diesen Worten zieht er einen Dolch und springt auf dich zu. Führe einen **Kampf** zwischen dir und Tom Meyer. Wenn du gewinnst gehe zu **31**, solltest du den Kampf verlieren gehe zu **33**.

48. Du zückst deine Waffe und schreist den Goblin an er soll das Mädchen herausgeben, welches er entführt hat. Er zückt seinen Kurzspeer und schreit „**Ich beschütze sie. Ihr Vater bekommt sie nicht wieder**“ Wenn du zum Angriff übergehen willst gehe zu **41**. Wenn du versuchst den Goblin einzuschätzen mache eine **Charisma-Probe**, sollst du das Stichwort „**Beschützer**“ haben erhältst du einen Bonus von 2 auf deinen Charisma Wert. Wenn du sie schaffst gehe zu **34**. Wenn du sie nicht schaffst greifst du an, gehe zu **41**.

49. Der Goblin liegt erschlagen vor dir. Eigentlich hättest du erwartet, dass er nach den ersten Treffer aufgibt und wegläuft, doch er hat tapfer gekämpft. Als du deine Waffe wegsteckst und versuchst Sara zu dir zu holen, versteckt diese sich hinter einem großen Stein. Sie scheint große Angst vor dir zu haben und lässt sich nicht beruhigen. Grade überlegst du, wie du weiter vorgehen willst, vernimmst du laute Schritte hinter dir. Gehe weiter zu **37**.

50. Vor dir erstreckt sich ein langer Fluss durch die Landschaft. Zwar scheint die Strömung nicht stark, doch hast du schon von Leuten gehört, welche die Strömung eines



kleinen Flusses unterschätzt haben und den Fluten zum Opfer gefallen sind. Durch die Spuren auf der anderen Seite wird dir klar, dass Glob und Sara hier durchgeschwommen sein müssen. So viel Wagemut hättest du einem Goblin eigentlich gar nicht zugetraut. Wenn du durch den Fluss schwimmen willst gehe zu **9**, wenn du versuchen willst den Fluss mithilfe der Steine am Flussrand zu überspringen gehen zu **26**, wenn du dir eine seichte Stelle Flussaufwärts suchen willst gehe zu **30**.

51. Der böse Vater ist tot und kann Sara kein Leid mehr zufügen. Vor Freude vergießt diese sogar ein paar Freudentränen. Glob und du atmen erleichtert auf. Du schnappst dir fix den Geldbeutel des Mannes und einigst dich mit Glob, dass er Sara doch besser zum nächsten Travia-Tempel bringt, wo sie besser versorgt wird. Du hingegen setzt deine Reise fort, da dir bewusst ist, dass Sara mit einem mutigen Beschützer wie Glob nichts passieren kann. Gehe weiter zu [52](#).

52. Ein mutiger Goblin der ein kleines Mädchen rettet. Wer hat denn je von so etwas gehört? Da hast du in der nächsten Taverne aber eine ordentliche Geschichte über fehlerhafte Klischees zu erzählen. **Ende**

Für dieses Abenteuer bekommst du 50 Abenteuerpunkte und 10 Silbertaler die du dir notieren kannst.

(Wenn du einen anderen Weg im Abenteuer einschlagen willst, dann starte wieder bei [1](#))

Quellen

Das Buch der Regeln: https://www.ulisses-ebooks.de/product/210132/DSA1-AbenteuerBasisSpiel-PDF-als-Download-kaufen?src=newest_recent

DSA LOGO: <http://www.rollenspiel-almanach.de/tag/dsa/>

Wald: <https://de.depositphotos.com/80944714/stock-illustration-hand-sketch-forest.html>

Verletzter Wolf: <https://de.depositphotos.com/89896298/stock-illustration-sketch-walking-wolf.html>

Fluss: https://de.123rf.com/photo_63792705_berg-fluss-grafik-kunst-schwarz-wei%C3%9F-landschaft-skizze-illustration-vektor.html

Hungriger Wolf: https://de.123rf.com/photo_96606681_vektorskizze-eines-wolfs-gesch%C3%A4ftszeichen-charakter-wolf-skizze-skizze-eines-wolfs-wolf-dinosaurier-ti.html

Glob der Goblin: Buch des Abenteuers Seite 60.

Duglim Sohn des Daglim: https://es.wikipedia.org/wiki/Fantas%C3%ADa_medieval

Anhang 1

Glob:

Mut 12, Lebensenergie 15, Rüstung 2, Attacke 8, Parade 7, Schaden 1w6+2

Hungriger Wolf:

Mut 9, Lebensenergie 12, Rüstung 0, Attacke 7, Parade 5, Schaden 1w6+1

Verletzer Wolf:

Mut 8, Lebensenergie 8, Rüstung 0, Attacke 7, Parade 5, Schaden 1w6+1

Tom Meyer:

Mut 9, Lebensenergie 20, Rüstung 2, Attacke 9, Parade 6, Schaden 1w6+2

Das Schwarze Auge[®]

DOKUMENT DER STÄRKE

NAME: Daglim Sohn des Daglim GESCHLECHT: männlich TYPUS: Zwerg

MUT:	10								
KLUGHEIT:	10								
CHARISMA:	13								
GESCHICKLICHKEIT:	12								
KÖRPERKRAFT:	13								



Porträt/Wappen

LEBENSENERGIE:	35													
ASTRALENERGIE:	0													
ABENTEUERPUNKTE:	0													

VERMÖGEN: 10 Silbertaler

ATTACKE:	10												
PARADE:	5												

Waffen: <u>Kriegsbeil</u>	TP: <u>7w6+4</u>	TP:	TP:
Waffen:	TP:	TP:	TP:
Rüstung: <u>Normale Kleidung</u>	RS: <u>1</u>	RS:	RS:
Rüstung:	RS:	RS:	RS:

Allgemeine Ausrüstung:
Abenteurer-Ausstattung + Ranz

Tragkraft: 130 Mitgeführte Last: