



## Syrellas Schmerz



### Inhaltsverzeichnis

Syrellas Schmerz.....	1
Inhaltsverzeichnis .....	1
Überblick .....	1
Das Dorf Eichweiler .....	1
Reisen in den Wäldern Eichweilers .....	2
Alarm!.....	2
Syrella.....	3
Wirtschaftliche Interessen .....	4
Das Goblinlager .....	6
Ausklang .....	8
Wichtige Spielleiterfiguren .....	8
Anhang.....	9

### Überblick

Dieses Abenteuer spielt im abgelegenen Dorf Eichweiler, das in Ost-Yrell liegt. Eichweiler lebt von Holzeinschlag, was zu Problemen führt, als die Holzfäller in einem Bereich des Waldes vordringen, der unter dem Schutz der Dryade Syrella steht. Sie beschwört Naturgeister in Wolfsgestalt, die die Holzfäller aus ihrem Camp verjagen. Dies ruft wiederum die Charaktere auf den Plan, die als Büttel für den Schutz von Eichweiler zuständig sind

und von ihrem Kommandanten zum Camp entsandt werden. Ihr Auftrag lautet zu tun was nötig ist, damit die Holzfäller an die Arbeit zurückkehren können. Das Problem kann durch Verhandlungen mit Syrella oder durch einen Angriff auf sie und ihre Geister gelöst werden, wobei letzteres selbst bei sorgfältiger Planung überaus riskant ist.

Für Syrellas Schmerz können die Level 1 Beispielcharaktere aus dem Anhang des Regelwerks verwendet werden. Jedem dieser Charaktere sind im Abschnitt „Wichtige Spielleiterfiguren“ Verbündete zugeordnet, die die im Regelwerk vorgeschlagenen Verbündeten ersetzen. In diesem Abschnitt finden sich zudem nähere Informationen zu allen namentlich aufgeführten Spielleiterfiguren.

Falls die Spieler eigene Charaktere bevorzugen, sollten sie ihre Verbündeten ebenfalls aus den wichtigen Spielleiterfiguren wählen (wobei sie nicht Gerit, Syrella oder Pim wählen dürfen).

Egal ob die Charaktere selbst erstellt oder vorgefertigte Charaktere spielen: Die Fertigkeiten Wildnisleben sowie Monster- oder Zauberkunde sollten abgedeckt sein. Wann immer eine bestimmte Fertigkeit nützlich ist, wird im Abenteuer *kursiv* darauf hingewiesen.

Für seine Arbeit als Büttel in Eichweiler erhält jeder Charakter 1 GM pro Tag

### Das Dorf Eichweiler

Eichweiler hat ca. 300 Einwohner, die nächste größere Siedlung (Gentwick, ca. 900 Einwohner) liegt 40 km östlich am Fluss. Dort befindet sich auch die Fährstation, über die Eichweiler sein Holz



verkauft. Zwischen Gentwick und Eichweiler verläuft ein Weg, der breit genug für Karren voller Holz ist.

Neben der Holzwirtschaft gibt es in und um Eichweiler einige Bauernhöfe sowie eine Ziegenherde. Das Dorf verfügt über eine Taverne (Unter der Eiche), die zugleich Gemeinschaftssaal ist, einen Schmied, einen Krämerladen und das Wachhaus der Büttel.

Eine Palisade oder sonstige Befestigung existiert nicht. Im Anhang befindet sich eine Karte der Gegend.

### Reisen in den Wäldern Eichweilers

Während des Abenteuers werden die Charaktere wahrscheinlich durch den Wald reisen: Die (Ur)Wälder nahe Eichweiler stellen für *Wildnislebenproben* zur Vermeidung von Gefahren (siehe Regelwerk S. 46) eine wenig gefährliche Gegend dar (MW 18). Die Charaktere erhalten zudem eine doppelte Hilfe, da sie mit der Gegend sehr vertraut sind.

Falls es zu einem kritischen Misserfolg kommt, haben die Charaktere eine gefährliche Begegnung (die Zahl in Klammern gibt die Anzahl der Wesen an, x steht für die Anzahl der Charaktere):

1W	Ereignis
1	Wildschweine (0,5 x), die Frischlinge beschützen
2	Riesenwespen Arbeiterinnen (0,5 x)
3	Riesenfliegen (x)
4	Oger (0,5 x)
5	Riesenspinnen (0,5 x)
6	Egellinge (1,5 x)
7	Mörderfalken (1,5 x)
8	Riesenwolf (1)
9	Braunbärmutter (1), die Jungtiere beschützt
0	Wölfe, die mit Rotwut infiziert sind (0,5 x)

Das Abenteuer findet im Mai in gemäßigten Breiten statt, daher sind extreme Temperaturen kein Problem. Für die ge-

nauere Bestimmung des Wetters kann Tabelle 81 auf S. 282 des Regelwerks verwendet werden.

### Alarm!

Die Charaktere befinden sich in der Taverne „Unter der Eiche“ – der beste und zugleich einzige Ort für eine Mittagspause mit Speis & Trank. Die Tür fliegt auf und Lothar, der Vorarbeiter der Holzfäller, stürmt herein. Er hat ein schmerzverzerrtes Gesicht, einen verbrannt wirkenden rechten Unterarm und stammelt irgendetwas von Monstern. Eine Probe in *Sozialkompetenz* (12), oder 2-3 Schnaps helfen Lothar, sich schnell zu beruhigen. Andernfalls dauert es eine Viertelstunde, bis sich ihm folgende Information entlocken lassen:

Zwei „nebelartige“ Wölfe sind am Holzfällercamp aufgetaucht und haben sich den Arbeitern bedrohlich genähert. Lothar hat mit seiner Axt nach einem der Wölfe geschlagen, aber sie ist einfach durch ihn hindurch gelitten. Der Wolf hat ihn daraufhin in den rechten Unterarm gebissen, was schreckliche Schmerzen verursacht hat.

Eine *Heilkundeprobe* (12) verrät, dass Lothars Verletzung nur optisch einer Brandverletzung ähnelt. Ein kritischer Erfolg bringt die Zusatzinformation, dass die Verletzung übernatürlichen Ursprungs ist.

Nach dem Angriff des Wolfs ist Panik ausgebrochen und die Holzfäller sind nach Eichweiler geflüchtet. Die anderen Holzfäller bestätigen Lothars Geschichte, falls sie befragt werden.

Egal, ob die Charaktere ihn aufsuchen oder er sie zuerst findet: Der Kommandant der Büttel, Sigurd (siehe Anhang), beauftragt sie auszukundschaften, ob die seltsamen Wölfe sich immer noch am



Holzfällercamp aufhalten. Falls dies der Fall ist, sollen die Charaktere das Verhalten der Wesen aus der Ferne beobachten, ohne sich in dabei in Gefahr zu bringen, und ihm dann Meldung machen.

## Syrella

Das Camp der Holzfäller, das sich 30 Minuten Fußmarsch gen Westen befindet, liegt verlassen da. Eine erfolgreiche Probe auf *Wildnisleben: Spurenlesen (15)* untermuert Lothars Geschichte: Es lassen sich ältere Spuren finden, die den Arbeitswegen der Holzfäller entsprechen und auf niedrige Schrittgeschwindigkeit schließen lassen. Dort, wo Lothars Axt liegt, laufen neuere Spuren zusammen, die sich dann mit großen Schritten („rennend“) Richtung Eichweiler fortsetzen. Sobald die Charaktere entweder ihre Spurensuche abgeschlossen haben, sich vom Camp Richtung Eichweiler entfernen oder sich dem Waldrand auf 5 m nähern, tritt Syrella flankiert von zwei Naturgeistern in Wolfgestalt aus dem Wald.

## Dryade Syrella

CHA +2	GES +1	KPB +1
INT +2	WAH +2	WIL +3
LK 45	WS 23/11	ZK 40
RS/BE 5/0	BEW 5/-/-	GK/TRK 0/25
INI +7	PV 12	Level 8
Faust 8/+10, RW 1		SW: IW+2
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 7/+9, Athletik 6/+8, Heimlichkeit 6/+8, Heilkunde 8/+11, Mentales Training 8/+14, Monsterkunde 6/+10, Naturkunde 7/+11, Sprachen 0, Sozialkompetenz 5/+9, Wachsamkeit 6/+10, Wildnisleben 8/+12, Zauberaabwehr 6/+12, Zaubern (Beschwören) 9/+13, Zauberkunde 4/+8		
<i>Merkmale:</i> Nachtsicht I, Rüstungsaversion, Übernatürliche Immunität, Zusatzangriff 2		

Zauberspezialisierungen (Grad): Waldgeister beschwören (2).

Verfügt über das Talent „Pfadfinder“ (siehe Regelwerk S. 78). Dryaden können Bäume schneller wachsen lassen. Sie müssen hier als Komplexaktion den Baum berühren und 1 ZK investieren. Der Baum wächst danach für 1 Jahr in zehnfacher Geschwindigkeit.

## Naturgeist (Wolf)

CHA +1	GES +1	KPB +1
INT -4	WAH +2	WIL +1
LK 35	WS 18/9	ZK 10
RS/BE 0/0	BEW -/6/-	GK/TRK 0/-
INI +6	PV 12	Level 5
Biss 6/+8, RW 1		SW: IW+3*
<i>Fertigkeiten:</i> Akrobatik 4/+6, Athletik 5/+7, Heimlichkeit 5/+7, Wachsamkeit 6/+10, Zauberaabwehr 6/+8		
<i>Merkmale:</i> Ätherisch, Furchtlos, Nachtsicht II, Rüstungsaversion, Schadensresistenz, Spürnase, Übernatürliche Immunität, Unermüdlich, Verstärkter Angriff		

Die Charaktere haben schon vorher die Möglichkeit, ihre Beobachter zu entdecken, sofern sie eine *vergleichende Probe Wachsamkeit gegen Heimlichkeit* bestehen, wobei Syrella (PR +8) und die Naturgeister (PR +7, Gruppenprobe: siehe Regelwerk S. 34) aufgrund der exzellenten Deckung durch den Wald eine doppelte Hilfe erhalten.

Syrella greift nicht zuerst an, denn sie hat ihre Naturgeister nur ausgeschickt, damit jemand auftaucht, der befugt ist, für das Dorf zu sprechen. Sie gibt sich als Hütern des Waldes zu erkennen und erklärt den Charakteren, dass sie weiteren Holzeinschlag nur unter zwei Bedingungen dulden kann:

1. Das Dorf baut ein zweites Camp am Waldrand im Südwesten auf und schlägt in einem Jahr hier und im anderen dort Holz. Außerdem müssen die Holzfäller Eicheln, die Syrella zur Verfügung stellt, einpflanzen, wo immer sie einen Baum fällen. Auf diese Weise kann die Dryade



ihre Kräfte nutzen, um den Wald zu regenerieren, so dass Eichweilers Holzfäller nicht immer tiefer vordringen müssen. Falls die Charaktere schlauerweise vorschlagen, einen reinen Nutzwald direkt neben dem Dorf entstehen zu lassen, lehnt Syrella dies ab, da sie aktuell den Dorfbewohnern nicht genug vertraut, um sich soweit aus dem Wald heraus zu wagen. Dies kann jedoch eine langfristige Option sein, wenn die Charaktere am Ende des Abenteuers das Vertrauen der Dryade gewinnen (siehe Abschnitt „Ausklang, letzter Punkt“).

2. Eine Gruppe Goblins, die sich in der Nähe aufhalten, wird „ausgemerzt“. Zum Beweis will Syrella den Kopf des Anführers sehen. Syrella hätte sich als nächstes selbst um die Goblins gekümmert, wäre sie nicht mit den Holzfällern von Eichweiler beschäftigt und nutzt nun die Gelegenheit, mit dieser Bedingung die Kooperationsbereitschaft der Dorfbewohner zu testen.

Falls die Charaktere angreifen und Syrella verwunden sollten, zieht sie sich in den Wald zurück, von wo aus die Dryade bis zur Erfüllung ihre Bedingungen weiter Naturgeister aussenden wird, um jeden anzugreifen, der Bäume fällt. Sollten die Charaktere den Angriff abbrechen und sich nach Eichweiler zurückziehen, setzt Syrella ihnen nicht nach.

Informationen zu Syrellas Hintergrund finden sich im Abschnitt „Wichtige Spielereifiguren“. Ein Charakter, der *Sozialkompetenz: Sympathie erkennen* (siehe Regelwerk S. 50) verwendet stellt fest, dass die Dryade keinen Hehl aus ihrer Sympathie macht (Wert 0). Falls die Charaktere sie im Rahmen einer solchen oder anderen freundlichen Konversation fragen, warum sie alleine ist, wird Syrella ihre Geschichte erzählen.

Mit einer, wegen des leicht fremdartigen Emotionsausdrucks allerdings erschwerteren, *Sozialkompetenzprobe* (8) ist zu erkennen, dass sie noch um ihre gefallenen Schwestern trauert. Drücken die Charaktere hierüber ihr Bedauern aus, versuchen die Dryade zu trösten o.ä., kann das den Sympathiewert erhöhen, sofern sie zusätzlich Syrellas Auftrag erledigen (siehe Abschnitt „Ausklang“).

### **Wirtschaftliche Interessen**

Nachdem die Charaktere ihrem Kommandanten Syrellas Forderungen übermittelt haben, ergibt sich sogleich ein neues Problem: Dorfvorsteher Gerit lehnt das Angebot der Dryade gegen den Willen des Kommandanten ab. Sigurd ist erbost darüber aber ihm sind wegen Gerits Position und dessen enge Beziehungen zum Adel die Hände gebunden.

Gerit behauptet, man könne der Dryade weder vertrauen noch dürfe man sich erpressen lassen. Sie werde schon nachgeben, wenn die Büttel ihr die Stirn böten. Der Kommandant vermutet richtig, dass es Gerit in Wahrheit um seine kurzfristigen wirtschaftlichen Interessen geht – ein zweites Camp zu errichten würde Gerits Gewinn zunächst schmälern, weil die beste Stelle zum Holzeinschlag südlich des Dorfes weiter entfernt als das bereits bestehende Camp wäre.

Die Charaktere haben fünf Möglichkeiten, mit diesem Problem umzugehen:

1. Sie bringen in Erfahrung, dass der verheiratete Gerit (seine Frau heißt Inga) eine Affäre mit der alleinstehenden Gelehrten Karena hat und benutzen das als Druckmittel. Gerit fürchtet weniger Ingas Reaktion als den Skandal, der sein Ansehen nicht nur im Dorf sondern auch in Gentwick schädigen würde, was ein Risi-



ko für seine geschäftlichen Interessen wäre.

Von der Affäre können die Charaktere von Verbündeten (siehe wichtige Spielleiterfiguren) oder durch einen kritischen Erfolg bei einer Probe auf *Sozialkompetenz: Umhören* (siehe Regelwerk S. 52) erfahren. Außerdem können sie Gerit beschatten, jeden Tag besteht eine 50% Chance, dass er bei Karena „zu Mittag isst“.

2. Sie überzeugen Gerit mit einem gutem Argument: Langfristig ist die Forderung der Dryade auch für ihn wirtschaftlich besser, denn früher oder später werden die Wege für das Holz auch länger, wenn weiterhin bei nur einem Camp Bäume gefällt werden. Für diese Lösung ist ein Erfolg bei einer *vergleichenden Sozialkompetenzprobe (Überzeugen)* gegen Gerit nötig. Krämer Warin ist ein enger Geschäftspartner von Gerit. Falls er zu den Verbündeten der Charaktere gehört und sie ihn in den Überredungsversuch einbinden, bringt das eine doppelte Hilfe auf die Probe gegen Gerit.

Ein weiblicher Charakter, der mit der Fertigkeit *Verführen* Gerits Sympathie auf mindestens +1 erhöht (siehe Regelwerk S. 52), kommt ebenfalls zum Ziel. .

3. Sie ignorieren Gerits Einspruch und regeln die Angelegenheit im Sinne der Dryade an Sigurd vorbei auf eigene Faust. Dies wird jedoch dazu führen, dass die Charaktere und der Kommandant am Ende ihre Posten verlieren, weil Gerit seine Kontakte zum Baron von Gentwick spielen lässt.

4. Sie versuchen, das Problem zu delegieren: Hierfür könnten sie sich an den Baron von Gentwick oder den Zauberweber Giliam wenden. Baron Wilfort (Archetyp

Adeliger, siehe Regelwerk S. 199) residiert in seiner Motte und da er sich aktuell keinen wichtigeren Angelegenheiten widmen muss, werden die Charaktere schnell vorgelassen. Der Baron verlangt jedoch, dass die Büttel sich selbst um die Angelegenheit kümmern. Erst wenn sie sich eine blutige Nase holen (was für Wilfort mindestens zwei tote Büttel oder einen toten Kommandanten bedeutet), wird der Baron eigene Maßnahmen ergreifen, um die Holzwirtschaft zu schützen. Bei der Audienz ist auch dessen zwergischer Kämmerer Lord Byron (ebenfalls Archetyp Adliger) anwesend. Er hat ein Hühnchen mit Gerit zu rupfen, seit der ihn vor Jahren bei einem Geschäft übervorteilt hat. Daher folgt er den Charakteren nach der Audienz und steckt ihnen, dass Gerit gerne Affären hat.

Zauberweber Giliam sieht es wie der Baron, sofern keiner der Charaktere ein Verbündeter ist – er hat wichtigeres zu tun, solange nicht klar ist, ob er wirklich gebraucht wird. Falls ein Verbündeter dabei ist, wird er ebenfalls nicht eingreifen und zwar weil er testen will, ob selbiger sich bewährt. Er wird die Charaktere aber in jedem Fall ungefragt darüber informieren, dass er eine gewaltsame Lösung für ein Selbstmordkommando hält, außer die Charaktere schaffen es, die Dryade aus dem Hinterhalt und ohne ihre Geister zu erwischen.

5. Sie entschließen sich zum Angriff auf Syrella, Sigurd wird die Charaktere in diesem Fall begleiten. Die Dryade folgt einem festen Tagesablauf: Zum Sonnenaufgang um 5 Uhr beschwört (siehe Regelwerk S. 111) sie zwei Naturgeister (siehe S. 3) und begibt sich mit Ihnen zum Holzfällercamp. Kurz nach Sonnenuntergang um 21 Uhr kehrt Syrella mit einem Geist zu ihrer Höhle zurück, die 8 km



westlich liegt – eine Strecke, die sie dank des Talents „Pfadfinder“ (siehe Regelwerk S. 78) in gut anderthalb Stunden zurücklegen kann. Eine Karte der Höhle findet sich im Anhang.

Gegen Mitternacht begibt Syrella sich auf ihrem Blätterbett zur Ruhe. Bei den riesigen Pilzen in der Höhle handelt es sich um Alchemiezutaten (Standardzutaten im Wert von insgesamt 20 GM, siehe Regelwerk S. 165), wie eine Probe auf *Naturkunde* (12) oder die Nachfrage bei Karena verrät. Neben Syrellas Blätterbett finden sich außerdem Spezialzutaten im Wert von 100 GM.

Der zweite Geist bewacht weiter das Holzfällercamp, bis Syrella sich schlafen legt. Gute Chancen hat der Angriff, wenn er Syrella im Schlaf oder zumindest ohne ihre Naturgeister erwischt. Sind die Geister zugegen, besteht die beste Taktik darin, sich voll auf die Dryade zu konzentrieren.

Dass die Geister nicht mit normalen Waffen zu verwunden sind, wird durch Lothars Geschichte oder Informationen von Giliam bzw. Karena deutlich. Auch Proben in *Monsterkunde: Eigenschaften kennen* oder *Zauberkunde: Zauber & beschworene/untote Wesen identifizieren* können weiter helfen (siehe Regelwerk S. 61).

Womöglich haben die Spieler noch weitere Ideen – wenn sie gut genug sind, funktionieren diese Ideen selbstverständlich ebenfalls.

### Das Goblinlager

Das Goblinlager liegt ca. 20 km nördlich des Holzfällercamps im Schutz eines kleinen Plateaus und nahe einem Waldsee (eine Karte findet sich im Anhang). Zu Fuß beträgt die Reisezeit durch die dichten Wälder 16 Stunden bzw.

20 Stunden, falls Charaktere mit Bewegungsrate 4 in der Gruppe sind (siehe Regelwerk, S. 280, Tabelle 78).

Die Wände des Plateaus sind 6 m (4 Felder) hoch, es handelt sich um eine raue Wand, die allerdings dank vieler Vorsprünge kletterfreundlich ist (MW 18). Die Goblins haben an der südwestlichen Ecke des Plateaus ein Seil an einem Baum befestigt, das bis zu ihren Zelten herunter reicht und die Kletterroute zusätzlich mit Steigeisen gesichert (MW 8 + Hilfe). An dieser Stelle des Plateaus hält jeweils ein Goblin tagsüber Wache. Falls ein Charakter diese Route nehmen und es in einer Runde garantiert nach unten schaffen will (die Geschwindigkeit beim Klettern beträgt 1 Feld pro einfache Aktion, plus 1 Feld pro Erfolgsgrad), kann er sich nach dem Klettern als freie Aktion fallen lassen und hoffen, dass seine akrobatischen Fähigkeiten ausreichen Fallschaden zu vermeiden (siehe Regelwerk S. 39, „Turnen“).

Aus taktischer Perspektive bietet das Plateau die Möglichkeit, das Goblinlager von oben unter Feuer zu nehmen. Zudem wachsen dort auffällige rote Pflanzen, bei denen es sich um Alchemiezutaten handelt (Standardzutaten im Wert von insgesamt 10 GM, siehe Regelwerk S. 165) wie eine Probe auf *Naturkunde* (12) oder die Nachfrage bei Syrella bzw. Karena verrät.

Im Goblinlager selbst findet sich hingegen wenig wertvolles, nämlich drei Zelte, vier Handbeile und eine Kletterausrüstung – alles von schlechter Qualität.

Bei den Goblins handelt es sich um Ausgestoßene eines Stammes, der viele Tagesreisen nördlich lebt. Ihr Anführer Pim hatte vergeblich versucht den Häuptling des Stammes zu stürzen. Seit zwei Wochen halten er und seine Gefolgsleute sich





nun hier auf. Im Lager befinden sich zwei Goblin-Krieger pro Charakter und Pim, ein Goblin-Schlitzer.

Die nachtaktiven Goblins haben folgende Routine: In jeder Nacht geht zuerst die eine und nach deren Rückkehr dann die andere Hälfte der Goblins für jeweils drei Stunden am nahegelegenen See fischen. Kampfgeräusche hören die Goblins am See ohne Probe, eine Wachsamkeitsprobe (15) entscheidet jedoch darüber, ob sie direkt reagieren oder eine Runde vergeht. Sie bewegen sich dann zum Lager, wofür sie zwei Runden brauchen. Sie kommen also zu Beginn der dritten bzw. vierten Runde am Lager an.

### Goblin-Krieger

CHA -1	GES +1	KPB -1
INT 0	WAH 0	WIL -1
LK 15	WS 8/4	ZK 0
RS/BE 1/2	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/15
INI +0 (+2)	PV 12	Level 1
<b>Speer 2/+2, RW 1</b>		<b>SW: IW</b>
<b>Schleuder 1/+2, RW 24</b>		<b>SW: IW-1</b>
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 2/+2 (+4), Athletik 2/+0, Heimlichkeit 2/+4, Sprachen 0, Wachsamkeit 3/+3, Wildnisleben 2/+2, Zauberabwehr 2/+0</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht I</i>		
<i>Ausrüstung: Tuchrüstung</i>		

### Pim

CHA 0	GES +2	KPB 0
INT 0	WAH 0	WIL 0
LK 25	WS 13/6	ZK 5
RS/BE 2/2	BEW 4/-/-	GK/TRK -1/20
INI +2 (+4)	PV 12	Level 3
<b>Dolch 3/+7, RW 1</b>		<b>SW: IW</b>
<i>Fertigkeiten: Akrobatik 4/+6 (+8), Athletik 3/+3, Heimlichkeit 4/+8, Sprachen 0, Wachsamkeit 3/+3, Wildnisleben 2/+2, Zauberabwehr 2/+2</i>		
<i>Merkmale: Feige, Nachtsicht I, Zusatzangriff I</i>		
<i>Ausrüstung: Lederrüstung, 2x guter Dolch</i>		

Pim hält sich stets im Lager auf. Tagsüber ruhen alle Goblins im Lager, wobei jeweils ein Goblin für 3 Stunden auf dem Plateau Wache hält.

Falls die Charaktere die Goblins nicht töten wollen, können sie es theoretisch mit *Einschüchtern* versuchen (siehe Regelwerk S. 48). Praktisch ist dies jedoch nahezu unmöglich, da es aus Sicht der Goblins eine mittelbare Gefährdung des eigenen Lebens bedeutet ihr Lager zu verlassen: Bevor Sie in diese Gegend kamen, die viel Wild, essbare Pflanzen und vor allem einen guten Platz zum Fischfang bietet, litten die Goblins Hunger. Für 10 Goldmünzen sowie 30 Rationen pro Goblin und zwei Esel (Gerit verkauft Esel) zum Transport der Vorräte würden die Goblins sich jedoch bereit erklären, weiter zu ziehen. Die geforderte Menge Gold und Rationen lässt sich durch *Feilschen* reduzieren (siehe Regelwerk S. 49), bei einem kritischen Erfolg verzichten die Goblins zudem auf einen der Esel.

Falls die Charaktere nicht vor der Verhandlungslösung einige Goblins getötet und damit ihre Gefährlichkeit bewiesen haben, besteht bei Übergabe der Bestechung eine 40% Chance, dass die Goblins einen Angriff wagen, statt abzuziehen. Mit *Sozialkompetenz: Täuschung durchschauen* lässt sich dies erkennen, sofern klug gefragt wird („Können wir uns darauf verlassen, dass ihr eurer Wort haltet?“). Mit *Sozialkompetenz: Sympathie erkennen* lässt sich herausfinden, dass der Sympathiewert der Goblins -1 ist.

Syrella akzeptiert eine gewaltlose Lösung zähneknirschend, verpflichtet die Charaktere aber darauf, das Problem endgültig aus der Welt zu schaffen, falls die Goblins zurückkehren (was mit 60% Wahrscheinlichkeit auch passiert, sofern die Charaktere nicht zuvor mindestens einen Goblin getötet haben).



### Ausklang

Je nach Vorgehen der Charaktere treten die folgenden Konsequenzen ein:

Lösen sie das Dryaden-Problem mit dem Segen von Gerit, dann findet im Dorf eine Feier zur Ehre der Charaktere statt. Außerdem erhalten sie eine „Sonderzahlung“ von 30 GM pro Kopf.

Lösen sie das Problem gegen Gerits Willen gewaltlos, dann werden die Charaktere und ihr Kommandant Sigurd zum Monatsende entlassen. Die Mehrheit der Dorfbewohner hält die Charaktere dennoch im Stillen für Helden und manche äußern diese Meinung auch offen, zumindest so lange Gerit nicht in der Nähe ist.

Falls die Charaktere die Goblins vertrieben und Syrella den Kopf des Anführers oder einen vergleichbaren Beweis gebracht haben, belohnt die Dryade die Charaktere mit Spezialzutaten im Wert von 100 Gold.

Falls die Charaktere zusätzlich von Syrella erfahren haben, warum sie alleine ist, und darauf mit Zuwendung reagiert haben, erhöht sich der Sympathiewert der Dryade auf +1.

Unabhängig von ihrem Vorgehen erhalten alle Charaktere 15 Charakterpunkte und erreichen somit Level 2.

### Wichtige Spielleiterfiguren

Der Sympathiewert (siehe Regelwerk S. 45) aller Spielfiguren, die weder Verbündete sind noch zu denen im Abenteuer spezielle Angaben gemacht werden, beträgt 0.

**Schmied Bogan (Ork)**, Einfluss 0, Verbündeter von Gron/Grola. Dogan verfügt über die Fertigkeit Waffenherstellung (PR +10), sein Verbündeter hat ihm früher in der Schmiede ausgeholfen und erhält erstens 10% Rabatt auf Reparaturen

(siehe „Verschleiß“, Regelwerk S. 163) und darf zweitens die Schmiede kostenlos nutzen. Sein Alltagsgeschäft besteht darin, die Ausrüstung der Holzfäller in Schuss zu halten. Bogan hat daher nur kleines Warensortiment, nämlich eine Lederrüstung, eine verstärkte Lederrüstung, ein Schwert und eine Streitaxt (alleamt von normaler Qualität).

**Kommandant der Büttel Sigurd (Mensch)**, Einfluss 2, Verbündeter von Hektor/Helena; Sigurd ist der Vater seines Verbündeten. Er hat die Werte eines regulären Soldaten (siehe Regelwerk S. 200). Weil er seine Augen und Ohren überall hat, weiß er von Gerits Affäre.

**Zauberweber Giliam (Elf)**, Einfluss 3, Verbündeter von Evendur/Esmelle und Elrik/Elvira. Giliam residiert in Gentwick in einem Herrenhaus und ist der Mentor seiner Verbündeten, deren Zauberkräfte er entdeckt hat. Er beobachtet die Entwicklung ihrer Kräfte hin und wieder, um sie zukünftig in die Reihen der Zauberweber aufzunehmen, sofern sie ausreichend Potential zeigen. Giliam hat die Werte des Archetyps Priester, Variante Gildenmagier (Regelwerk S. 199). Seine Fertigkeit Zauberkunde (PR +16) ist nützlich, um Fragen über Geister zu beantworten.

**Krämer Warin (Halbling)**, Einfluss 2, Verbündeter von Cade/Cora. Warin ist der Vater seines Verbündeten. Er hat die Werte eines Händlers (Regelwerk S. 196, Talent „Spezialisierung“ durch „Glückspilz“ ersetzen). Sein Verbündeter erhält 10% Rabatt auf seine Waren. Das Sortiment umfasst alle Gegenstände der Ausrüstungsliste (Regelwerk S. 166), die nicht mehr als 2 GM kosten.



**Wirt Dogosch (Zwerg)**, Einfluss 1, Verbündeter von Dorin/Dorvari. Dogosch ist der Bruder seines Verbündeten, der Getränke und Mahlzeiten zum halben Preis erhält. Er ist als über vieles informiert, was im Dorf vorgeht, und kann daher von Gerits Affäre berichten.

**Heilkundige Lina (Mensch)**, Einfluss 1, Verbündete von Gron/Grola. Lina wurde von ihrem bzw. ihren Verbündeten aus einer Gefahr (z.B. Angriff eines wilden Tieres) gerettet. Ihre Fertigkeit Heilkunde (PR +8, Talent: Spezialisierung) wendet sie für ihren Verbündeten und seine Kameraden kostenlos an. Außerdem ist sie als Hebamme des Dorfes über vieles informiert, was hinter verschlossenen Türen vorgeht – Gerits eingeschlossen.

**Gelehrte Karena (Mensch)**, Einfluss 0, Verbündeter von Elrik/Elvira und Dorin/Dovari. Ihre Verbündeten haben verhindert, dass sich ein Feuer in ihrem Haus ausbreitete und dabei Karenas heiß geliebte kleine Bibliothek über Fantasiewesen vernichtet. Sie verfügt über die Fertigkeit Monsterkunde (PR +9, Talent: Spezialisierung) und kann daher versuchen, sowohl Fragen über Dryaden als auch über Geister und Goblins zu beantworten. Erzielt Karena mindestens einen Erfolgsgrad, wird sie bei Dryaden auch auf die Lebensweise eingehen und darauf hinweisen, dass es sich um sanfte Wesen handelt, die ihre Feinde eher vertreiben als „ausmerzen“ (Zitat Syrella) wollen.

**Fuhrunternehmer Gerit (Mensch)**, Einfluss 3. Gerit, der über sehr gute Beziehungen zum Adel der Region verfügt, ist sowohl Ortsvorsteher als auch der reichste Mann von Eichweiler. Er kauft den Holzfällern ihr Holz ab, transportiert es mit seinen Karren nach Gentwick und

verkauft es dort mit sattem Gewinn weiter. Außerdem gehört ihm die Ziegenherde des Dorfes. Gerit hat die Werte eines Händlers (siehe Regelwerk S. 196).

**Dryade Syrella.** Eine schwere Vergangenheit plagt diese Beschützerin des Waldes. Bevor sie in die Gegend von Eichweiler kam, lebte Syrella mit ihren Schwestern weiter im Norden. Dort gerieten sie in einen Konflikt mit einem Goblinstamm, der von einem Nekromanten angeführt wurde. Der Nekromant und viele Goblins kamen um aber auch all ihre Schwestern. Nicht zuletzt um dieser Erinnerung zu entfliehen, zog Syrella in den Süden. Goblins, Nekromanten und Untote hasst Syrella zutiefst – ein Gefühl, das bei Dryaden (Gesinnung gut) nur selten vorkommt.

**Goblin-Schlitzer Pim.** Er ist der Anführer der kleinen Goblinbande, die Syrella ausgemerzt sehen will.

### Anhang

Im Anhang finden sich zwei Karten der Region, eine Version für die Spieler (ohne die Standorte von Syrellas Höhle und dem Goblinlager) sowie eine vollständige Version für den Spielleiter. Dazu Bodenpläne des Goblinlagers (40 x 40 Felder), des Holzfällercamps (20 x 20 Felder) und von Syrellas Höhle (15 x 15 Felder), jeweils in Versionen mit Raster und ohne Raster – Karten ohne Raster können leichter an virtuellen Spieltischen wie Roll20 verwendet werden.

### Copyright-Hinweis

Das Urheberrecht am gesamten Text und das Markenrecht an der Wort-Bildmarke „DuoDecem“ liegt bei Christian Langrock, geb. am 28.03.80 in Darmstadt.

Versionsdatum: 12.11.23.















