

Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 6. Stufe



# DAS HARPYIEN- HAUS



von  
Owen K. C. Stephens



# DAS HARPYIENHAUS

Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 6. Stufe

Deutsche Internet-Edition

## MITARBEITER

DEUTSCH VON:  
DANIEL SCHUMACHER

REDAKTEUR:  
HOLGER RAAB

SATZ UND LAYOUT:  
ANGELA VOELKEL

KORREKTORAT:  
ALAN SMITHY

MITARBEITER DER US-ORIGINALAUSGABE:  
OWEN K.C. STEPHENS (AUTOR),  
GWENDOLYN F.M. KESTREL (REDAKTEUR),  
SUE WEINLEIN COOK (KORREKTORAT),  
ROB LAZZARETTI (KARTEN),  
JULIA MARTIAN (WEB-PRODUKTION),  
MARK A. JINDRA (WEB-ENTWICKLUNG),  
SEAN GLENN, CYNTHIA FLIEGE  
(GRAPHISCHE GESTALTUNG)

Dieses Produkt enthält keinen Open Game Content. Kein Bestandteil oder Inhalt dieses Produktes darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung in irgendeiner Form reproduziert werden. Nähere Informationen zur Open Gaming License und der D20 System License finden Sie unter [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).



**Feder&Schwert GmbH**

Wasserwerkstraße 204

68309 Mannheim

[www.feder-und-schwert.com](http://www.feder-und-schwert.com)

U.S., CANADA, ASIA,  
PACIFIC & LATIN AMERICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton, WA 98057-0707  
+1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS  
Hasbro UK Ltd.  
Caswell Way  
Newport, Gwent NP9 0YH  
Great Britain

Dungeons & Dragons, das Firmenzeichen von Wizards of the Coast, das d20-Logo, alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. Der Gebrauch von Warenzeichen durch Feder&Schwert erfolgt unter Lizenz von Wizards of the Coast, Inc. Diese Erweiterung unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder Verwendung des enthaltenen Materials außer zum persönlichen Gebrauch bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Alle Rechte vorbehalten.

Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen, Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

## VORBEREITUNG

Sie als Spielleiter benötigen die D&D-Grundregelwerke (das SPIELER-HANDBUCH, das SPIELLEITER-HANDBUCH und das MONSTER-HANDBUCH) um das Abenteuer zu leiten. Das Abenteuer verwendet die Regeln der Edition 3.5.

Drucken Sie das Abenteuer aus und lesen Sie es mindestens einmal vollständig durch, um sich mit dem Szenario, den Bedrohungen und den wichtigen NSC (und ihren Beweggründen) vertraut zu machen. Schattierter Text ist Vorlesetext. Sie können ihn den Spielern entweder direkt vorlesen, oder ihn mit Ihren eigenen Worten zusammenfassen. Die Werte aller Monster und NSC sind bei den entsprechenden Begegnungen vollständig angeführt.

## HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Die örtliche Diebesgilde hat bisher gut überlebt, indem sie ihr Versteck im nahen Wald, statt in der Stadt selbst, die sie plündert, angelegt hat. Da sich die Diebe nur die Stadtbewohner als Opfer auserkoren haben, sehen die örtlichen Druiden und Waldläufer, die vom Versteck der Diebesgilde wissen, keinen Grund, einzuschreiten, und die Stadtwache selbst hat bisher noch nicht herausgefunden, daß die Diebesgilde gar nicht innerhalb der Stadt lokalisiert ist und beschränkt ihre Suche nach dem Diebesnest daher auf den Bereich innerhalb der Stadtmauern. Im Lauf der letzten Jahrzehnte konnte die Gilde eine gut versteckte und gut ausgebaute Anlage in einem besonders großen Nadelbaum in der Nähe der Stadt errichten. Dadurch haben die Diebe einen sicheren Unterschlupf, in dem sie in aller Ruhe ihre Pläne aushecken und sich ausruhen können. Hier finden sie auch Unterschlupf, wenn das Pflaster in der Stadt zu heiß wird. Letztlich bietet ihnen der Baum einen idealen Ausgangspunkt, um Karawanen, die in Richtung der Stadt unterwegs sind, unauffällig auszuspionieren und so herauszufinden, ob es sich auszahlt, sie zu plündern.

In letzter Zeit hat sich das geradezu unverschämte Glück der Diebe jedoch gewandelt. Ein Harpyienenschwarm, der sich in der Gegend niedergelassen hat, hat das Versteck der Diebe entdeckt und festgestellt, daß es sich aus ähnlichen Gründen auch für sie als idealer Stützpunkt eignen würde. Aus diesem Grund haben die Harpyien die Diebe vertrieben und sich den Baum zu eigen gemacht. Den Dieben gelang es, mit dem Großteil ihrer geheimen Aufzeichnungen und ihrer Besitztümer zu fliehen. Dennoch mangelt es ihnen jetzt an einer geeigneten Operationsbasis. Die Anführerin der Harpyien ist ein besonders widerwärtiges Exemplar ihrer Gattung namens Irith. Sie hofft, das große Baumhaus als neues Nest ihres Schwarmes zu nutzen und dank dieser idealen Ausgangsbasis weitere Harpyien anzuziehen, ihren Schwarm zu vergrößern und zu einem Machtfaktor in der Gegend zu werden.

## EINSTIEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer kann in jedem Wildnisgebiet, direkt außerhalb einer Stadt gespielt werden. Es stellt eine gute Möglichkeit dar, um Gruppen, die viel in Gewölben und Verliesen unterwegs sind, eine Abwechslung zu bieten. Sie können dieses kurze Abenteuer im Rahmen eines größeren, eigenen Abenteuers verwenden, bei dem es um die nahe Stadt geht und die Diebesgilde beziehungsweise die Harpyien nur eines von vielen Problemen darstellen. Das HARPYIENHAUS funktioniert aber genauso gut als eigenständiges Abenteuer, bei dem sich die Helden nur mit Irith und ihrem Schwarm auseinandersetzen müssen. Obwohl das Baumhaus in einem immergrünen Baum liegt, könnten Sie es praktisch in jede andere Klimazone verlegen, so daß das Abenteuer de facto nahezu überall Verwendung finden kann. In diesem Fall stellt dieser Baum eben einen einzigartigen Baum in der entsprechenden Gegend dar. Sie können eine der nachfolgenden Einstiegsmöglichkeiten verwenden, um das Interesse der Charaktere am Baumhaus zu wecken.

- Irgendeine fliegende Kreatur mit Fledermausflügeln wurde in der Gegend gesichtet und man munkelt, daß es sich um eine Art von monströsen Barden handeln müßte. Die Kreatur scheint dazu in der Lage zu sein, Leute mit ihrer Stimme zu hypnotisieren. Eine Handvoll Karawanen sind schlicht spurlos verschwunden und die Händler haben zusammengelegt und sind bereit, 1.000 GM als Belohnung springen zu lassen, wenn tapferere Abenteurer den Umtrieben der Kreatur ein Ende bereiten.
- Man munkelt, daß sich eine Gruppe Greifen im örtlichen Wald niedergelassen hat. Wagemutige Händler und Abenteurer haben bereits damit begonnen, im Wald nach Greifennestern zu suchen, um die Eier zu bergen und gewinnbringend zu verkaufen.
- Die Diebe wollen ihre Operationsbasis zurückerobern, ohne die Aufmerksamkeit der Autoritäten zu erregen. Ein Angehöriger der Abenteurergruppe, der gute Unterweltkontakte hat, wird von den Dieben kontaktiert. Diese bitten ihn, das Baumhaus wieder von den Harpyien zu säubern, ohne daß die örtliche Stadtwache etwas davon mitbekommt.
- Es gibt Gerüchte, daß die Lieder, die man in letzter Zeit im Wald hören kann, von einer uralten, magischen Harfe stammen. Sie ging angeblich vor hunderten von Jahren in der Gegend verloren.

## IM UND AUF DEM BAUM KLETTERN

Vermutlich werden die Charaktere irgendwann im Lauf des Abenteuers den Baum hinauf- oder hinunterklettern

wollen oder müssen, oder sich entlang der Zweige bewegen wollen. Den Baumstamm kann man mit einem Wurf gegen SG 15 erklettern. Ein Charakter kann sich entlang eines Asts mit einem Fertigkeitwurf auf Klettern gegen SG 15 auf dessen ganzer Länge bewegen, solange ihn dieser tragen kann. Er kann auch versuchen, auf ihm zu balancieren. In diesem Fall ist bei einer Entfernung von bis zu 3 m vom Stamm ein Fertigkeitwurf auf Balancieren gegen SG 10 erforderlich und weiter draußen gegen SG 20. Die Diebe haben die Innenwände des Baumhauses absichtlich relativ grob konstruiert, so daß man genügend Griffmöglichkeiten zur Verfügung hat, um auch in den Räumen zu klettern. Will man entlang einer Wand klettern, so ist ein Fertigkeitwurf auf Klettern gegen SG 15 erforderlich und entlang der Decke kann man mit einem Fertigkeitwurf auf Klettern gegen SG 20 klettern. Die Leiter, die die einzelnen Stockwerke des Baumhauses miteinander verbindet, ist sehr leicht zu erklettern und erfordert nur einen Wurf gegen SG 5.

Denken Sie daran, daß ein kletternder Charakter sowie ein balancierender Charakter, der über weniger als 5 Fertigkeitseränge auf Balancieren verfügt, seinen Geschicklichkeitsbonus auf RK verliert, und daß Angriffe gegen kletternde oder balancierende Charaktere mit einem Bonus von +2 ausgeführt werden. Ein Charakter, der einen Treffer erleidet, während er klettert oder balanciert, muß einen zusätzlichen Fertigkeitwurf bestehen, oder er stürzt ab.

## DAS BAUMHAUS

Die kreisförmigen Ausschnitte auf der beiliegenden Karte, die die einzelnen Stockwerke des Baumhauses repräsentieren, sind vergrößert dargestellt und haben einen Maßstab von 0,75 m je Feld. Die eigentliche Seitenansicht des gesamten Baumes hat den doppelten Maßstab. Der Baum ist damit 120 m hoch. Das unterste Stockwerk des Baumhauses befindet sich 42 m über dem Boden und ist 6 m hoch. Das nächste Stockwerk liegt 6 m darüber und das dritte und das vierte Stockwerk liegen jeweils 3 m über dem darunterliegenden Stockwerk. In die vier Stockwerke gelangt man jeweils durch eine Leiter von oben hinein – d. h. man muß zuerst auf das Dach eines Stockwerkes klettern, um in das Innere zu gelangen. Normalerweise würde am Dach jedes Stockwerks ein Gildenmitglied Wache schieben und eine Strickleiter zu jenen herablassen, denen der Zutritt gestattet ist.

Das unterste Stockwerk des Baumhauses besteht aus den Gebieten 6-9. Das nächste Stockwerk besteht aus den Gebieten 10-13, das dritte Stockwerk aus den Gebieten 1-3 und das oberste Stockwerk, das gleichzeitig der Aussichtsposten ist, aus den Gebieten 4 und 5. Da die Harpyien ohnehin über Dunkelsicht mit 18 m Reichweite verfügen, haben sie sich nicht die Mühe gemacht, irgendwelche Räume zu beleuchten. Die Diebe haben das Baumhaus außerdem ohne Fenster gebaut, damit kein verräterisches Licht nach draußen scheinen kann. Wenn die Charaktere

nicht über eigene Lichtquellen verfügen, oder im Dunkeln sehen können, können sie in keinem der Räume im Baumhaus irgend etwas sehen, da es überall stockfinster ist.

## ERSTES STOCKWERK

### 6. HAUPTHALLE (BS 6)

Die Leiter führt in einen großen Raum hinunter, dessen Boden mit Dreck und Unrat bedeckt ist. Der Raum nimmt ungefähr einen Halbkreis ein, hat ungefähr eine Breite von 4,50 m und die gebogene Außenwand ist ungefähr 15 m lang. In der Innenwand befindet sich an beiden Enden jeweils eine weiterführende Tür. Der Gestank nach Müll und Moschus, der in der Luft hängt, ist schier überwältigend. Zerbrochene Möbel, verrottende Nahrung und zerfetzte, helle Stoffe und anderer Unrat liegen überall herum. Auch die Holzwände sind mit verschiedenen, widerwärtigen Dingen beschmiert. Ein paar Löcher, die jeweils höchstens 30 cm groß sind, befinden sich in den Mauern.

Hier befand sich ursprünglich die Haupthalle der Diebesgilde, in der die Diebe ihre geheimen Versammlungen abhielten. Die Harpyien haben den Raum absichtlich so übel zugerichtet, damit sich die Schreckensratten, die jetzt hier hausen, so richtig heimisch fühlen und sich ein Nest bauen. Wenn die Charaktere noch nicht anderswo gegen Schreckensratten gekämpft haben, so leben noch immer 20 Schreckensratten hier. Normalerweise sind aber höchstens 10 Schreckensratten gleichzeitig anwesend. Die Ratten verstecken sich (Entdecken gegen SG 21) und greifen die Charaktere nur an, wenn diese beginnen durch den Schutt zu wühlen.

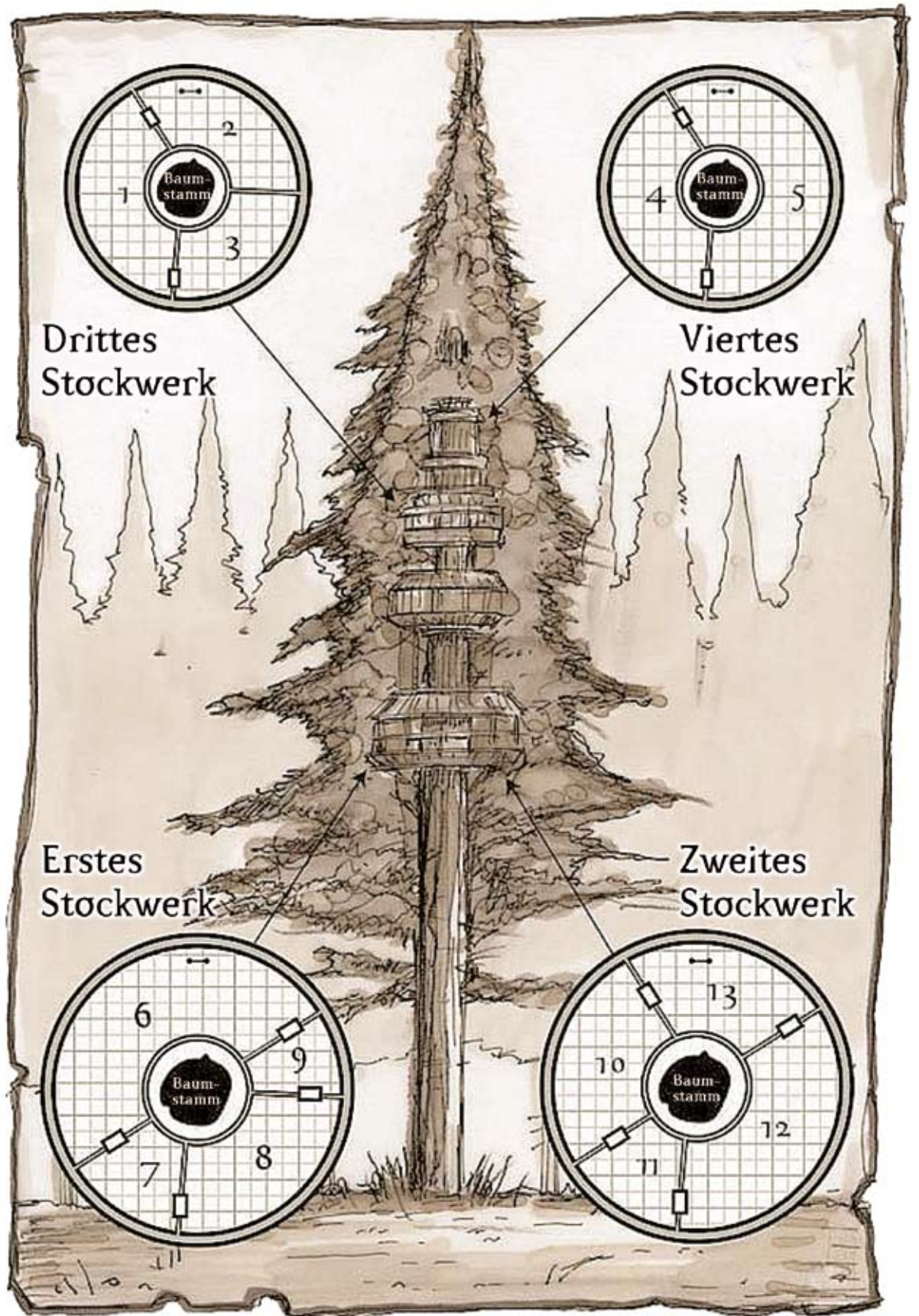
➤ **20 Schreckensratten:** HG 1/3; kleine Tiere; TW 1W8+1; TP je 5; INI +3; BR 12 m, Klettern 6 m; RK 15 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12); A: Biß, Nahkampf +4 (1W4 plus Krankheit); BA Krankheit; GES N; RW: REF +5, ZÄH +3, WIL +3; ST 10, GE 17, KO 12, IN 1, WE 12, CH 4.


*Fertigkeiten und Talente:* Klettern +11, Entdecken +4, Lauschen +4, Leise bewegen +4, Schwimmen +11, Verstecken +8; Wachsamkeit, Waffen finesse (Biß).

**Krankheit (AF):** Schmutztyphus; Biß; Zähigkeitswurf-SG 12; Inkubationszeit 1W3 Tage; 1W3 GE und 1W3 KO (s. Krankheiten in Kapitel 8 des SPIELLEITER-HANDBUCHS).

### 7. KÜCHE

Der gebogene Raum ist ungefähr 4,50 m breit, und die Außenwand ist etwa 6 m lang. In den beiden geraden Verbindungswänden befindet sich jeweils eine Tür. Entlang der Mauern liegen umgestürzte Tische.





Die Überreste von kleinen Lampen, auf denen man Metallplatten so fixiert hat, daß sie als kleine Kochstellen Verwendung fanden, liegen zertrümmert am Boden. Dieser ist schlüpfrig, weil das Öl der zerborstenen Kochlampen ausgelaufen ist und sich überall verteilt hat.

Dieser Raum diente als kleine Küche, so daß sich die Diebe im Baumhaus einfache Mahlzeiten zubereiten konnten. Die Kochlampen fanden Verwendung, um Nahrung zu wärmen, waren allerdings nicht stark genug, um beispielsweise rohes Fleisch zu braten. Sie wurden beim Angriff der Harpyien zerstört und seitdem hat sich niemand die Mühe gemacht, das Öl aufzuwischen. Wenn man sich vorsichtig bewegt, hat man keinerlei Probleme. Versucht man jedoch, in dem Raum zu laufen oder zu kämpfen, so ist in jeder Runde ein Reflexwurf gegen SG 13 erforderlich, um nicht zu stürzen. Kommt das Öl mit Feuer in Kontakt, bricht im ganzen Raum ein flammendes Inferno aus. Dadurch erleidet jeder, der sich in dieser und den darauffolgenden 3W4 Runden im Raum aufhält, je Runde 2W4 Feuerschaden (Reflexwurf-SG 15, halbiert). Das Holz, aus dem das Baumhaus erbaut wurde, wurde gegen Feuer imprägniert, so daß sich der Brand nicht über diesen Raum hinaus ausbreitet, außer natürlich die Charaktere tragen das Feuer absichtlich in andere Räume weiter.

## 8. VORRATSKAMMER

Der Gestank von Verwesung erfüllt den Raum, der an ein Küchenstück erinnert. Er ist ungefähr 4,50 m breit und die gebogene Außenwand hat eine Länge von 12 m. Überall im Raum stehen zertrümmerte Fässer und die Überreste von zerstörten Holzkisten. In den Ritzen der zerstörten Behälter kann man noch immer die Überreste von verrottender Nahrung erkennen. In den beiden geraden Verbindungswänden befindet sich jeweils eine Tür.

Am Boden des Raumes liegen zahlreiche verrostete Nägel von den zerstörten Kisten sowie scharfe Splitter von zertrümmerten Glas- und Tonbehältern. Jeder, der sich durch den Raum bewegt und nicht mindestens über einen Rüstungsbonus von +2 aufgrund von Rüstung oder natürlicher Rüstung verfügt, muß einen Reflexwurf gegen SG 10 bestehen. Wer scheitert, erleidet 1 Schadenspunkt. Ein Charakter, der sich auf diesem Weg verletzt, kann an Roter Qual erkranken (Zähigkeitswurf-SG 15; Inkubationszeit 1W3 Tage; Erstscha-den 1W6 ST – s. Krankheiten in Kapitel 8 des SPIELLEITER-HANDBUCHS). Wenn man sich den Raum näher ansieht, bevor man ihn zu durchqueren versucht, erkennt man mit einem Fertigkeitswurf auf Suchen gegen SG 10, nicht nur die Gefahr, die die Scherben und Nägel darstellen, sondern kann auch einen sicheren Weg durch den Raum lokalisieren.

## 9. UMKLEIDE

Eine Handvoll zerschlissener Kleidungsstücke liegen am Boden dieses 4,50 m breiten Raumes. Kleine Messinghacken ziehen sich die gekrümmten Wände entlang und leere Regale verlaufen über den Haken. In den beiden geraden Verbindungswänden befindet sich jeweils eine Tür. In der Nähe der Außenmauer befindet sich ein kleines Loch im Boden.

Dies war die Umkleide des Baumhauses. Die Diebe, die auf Besuch waren, haben hier ihre Mäntel und Ausrüstung verstaut, die sie während ihres Aufenthalts im Baumhaus nicht benötigten. Eine Schreckensratte hat sich in einem Regal entlang der Außenwand ein Nest eingerichtet. Sie versteckt sich (Entdecken gegen SG 21) und greift nur an, wenn die Abenteurer beginnen, im obersten Regal herumzustöbern.

## ZWEITES STOCKWERK

## 10. BESPRECHUNGSSAAL (BS 8)

In dem 10,50 m langen Raum befinden sich vier Nester, die aus den Überresten von zertrümmerten Sesseln und zerfetzten und besudelten Kleidungsstücken gebaut wurden. In den beiden geraden Verbindungswänden befindet sich jeweils eine weiterführende Tür und die Nester wurden jeweils zu beiden Seiten dieser Türen errichtet.

Falls die Charaktere noch nicht gegen die Harpyien aus diesem Raum gekämpft haben:

In jedem Nest sitzt eine widerwärtig aussehende, hexenähnliche Kreatur mit langen Krallen und großen Fledermausflügeln.

Hier nisten die vier jüngsten und schwächsten Harpyien aus Iriths Schwarm. Es ist unwahrscheinlich, daß man irgendwo anders als in diesem Stockwerk auf sie trifft. Die Harpyien sind jung und arrogant und kämpfen bis zum Tod. Wenn man außerhalb von Gebiet 10 auf die jungen Harpyien trifft, so haben sie sich mit Keulen bewaffnet (Nahkampf +7/+2, 1W4 Schadenspunkte). Andernfalls greifen sie nur mit zwei Krallen an (Nahkampf je +7, 1W3 Schadenspunkte).

Wenn es Nacht ist, und die Abenteurer sich in den Raum schleichen, schlafen die Harpyien. Greifen die Charaktere zu diesem Zeitpunkt unverzüglich an, erhalten sie eine Überraschungsrunde. Wenn es Tag ist, sind die Harpyien wach und keine der beiden Seiten erhält eine Überraschungsrunde. Die Harpyien versuchen, ihren Betörenden Gesang einzusetzen, um die Charaktere zu sich zu locken, doch wenn sie angegriffen werden, geben sie das Singen rasch auf und verteidigen sich statt dessen.

## IRITHS TAKTIK

Irith ist eine verschlagene Gegnerin. Sie hat keinerlei Interesse daran, sich einer schwerbewaffneten Abenteurergruppe in einem fairen Kampf zu stellen. Sie tut alles, um sie in Hinterhalte zu locken, sie zu schwächen und sie dazu zu bringen, ihre Ressourcen zu verbrauchen, bevor sie ihr eigenes Nest erreichen. Irith hält sich normalerweise in Gebiet 1 auf, wenn sie nicht gerade auf der Jagd nach Beute ist und sie sucht sich immer Opfer aus, die alleine sind. Sie hat immer zumindest eine Harpyie im Aussichtsposten stationiert. Daher weiß sie vermutlich von der Annäherung der Helden an das Baumhaus, außer diese haben erfolgreich Schritte unternommen, das Baumhaus unbemerkt zu erreichen.

Falls Irith von der Annäherung der Charaktere Wind bekommt, schickt sie ihnen die beiden Harpyien aus Gebiet 12 entgegen. Diese haben den Befehl die Abenteurer anzugreifen. Auf diesem Weg möchte Irith ausloten, wie mächtig und gefährlich die Charaktere sind. Die Harpyien machen den einen oder anderen Angriff im Vorbeifliegen und setzen ihren Betörenden Gesang ein, um zu versuchen, den einen oder anderen Charakter von der Gruppe zu trennen. Falls die beiden Harpyien den Eindruck gewinnen, daß sie in einem Kampf gegen die Abenteurer unterliegen, ergreifen sie die Flucht und schlagen dann

Wenn die Abenteurer die Harpyien in Raum 12 noch nicht ausgeschaltet haben, so bekommen diese die Auseinandersetzung mit, außer die Charaktere ergreifen Schritte, um dies zu verhindern, wie beispielsweise der Einsatz von *Stille*. Die Harpyien aus Raum 12 eilen den Harpyien hier zu Hilfe, es sei denn, sie können bereits anhand der Kampfgeräusche relativ klar erkennen, daß sich der Kampf gegen die Harpyien wendet, dann ergreifen sie die Flucht und versuchen, Irith vor den Eindringlingen zu warnen.

➤ **4 junge Harpyien:** HG 4; mittelgroßer monströser Humanoider; TW 7W8-7; TP 29, 28, 23, 22; INI +2; BR 6 m (4 Felder), Fliegen 24 m (durchschnittlich); RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11; G.-AB +7; R.-AB +7; A: Keule, Nahkampf +7 (1W6) oder Klaue, Nahkampf +7 (1W3); Voller Angriff: Keule, Nahkampf +7/+2 (1W6) und 2 Klauen, Nahkampf +2 (1W3); BA Betörender Gesang; BE Dunkelsicht 18 m; GES: CB; RW REF +7, WIL +6, ZÄH +2; ST 10, GE 15, KO 8, IN 7, WE 12, CH 15.

**Fertigkeiten und Talente:** Auftreten (Redekunst) +4, Bluffen +10, Einschüchtern +6, Entdecken +3, Lauschen +7; Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beredsamkeit.

**Betörender Gesang (ÜF):** Die heimtückischste Fähigkeit der Harpyie ist ihr Gesang. Wenn eine Harpyie singt, dann muß jeder Kreatur (außer anderen Harpyien) in einer Ausbreitung von 90 m ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, damit sie nicht betört wird. Dies ist eine auf Schall basierende, den Geist beeinflussende Bezauberung. Kreaturen, deren Rettungswurf gegen diesen Effekt gelingt, können 24 Stunden lang nicht mehr von demselben Effekt derselben Harpyie betroffen werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

einen Bogen zurück zum Baumhaus, um Irith Bericht zu erstatten. In diesem Fall versucht Irith, die Charaktere in einen Hinterhalt zu locken, wenn sie besonders gefährdet sind. Ein geeigneter Zeitpunkt wäre beispielsweise, wenn sie auf einem der obersten Stockwerke außen auf dem Baumhaus herumklettern.

Irith hat die Schreckensratten in Gebiet 6 dazu gebracht, dort ein Nest anzulegen. Sie hat dies getan, um Ratten zur Verfügung zu haben, die sie mit ihrer *Panflöte des Rattenfängers* herbeirufen kann. Irith setzt den magischen Gegenstand ein, wenn sie direkt bedroht wird, oder wenn sie der Ansicht ist, daß jetzt ein guter Zeitpunkt wäre, die Charaktere durch die Überzahl der Schreckensratten zu überwältigen. Selbst wenn es den Abenteurern gelingen sollte, die Schreckensratten in die Flucht zu schlagen, bleiben die Überlebenden in einer Entfernung von bis zu 120 m vom Baum und können zu einem späteren Zeitpunkt erneut von Irith mit der Panflöte herbeigerufen werden.

Irith möchte natürlich ihr neues Nest verteidigen und tut dies auch nach Kräften. Wird ihr allerdings klar, daß gegen die Abenteurer kein Kraut gewachsen ist, flieht sie mit Höchstgeschwindigkeit auf dem Luftweg. Sie erteilt den überlebenden Harpyien den Befehl, zurückzubleiben und gegen die Charaktere zu kämpfen, um so ihre Flucht zu decken.

Ein betörtes Opfer geht auf die Harpyie zu, wobei es den direktesten Weg einschlägt, der ihm möglich ist. Wenn dieser Weg durch ein gefährliches Gebiet führt (durch Feuer, über den Rand einer Klippe usw.), dann erhält das Opfer einen zweiten Rettungswurf. Betörte Kreaturen können keine Aktionen ausführen, außer sich zu verteidigen (ein Kämpfer könnte also nicht weglaufen oder angreifen, aber er würde auch keine Mali auf seine Verteidigung erleiden). Ein Opfer, das sich innerhalb von 1,50 m von der Harpyie befindet, steht still und leistet keinen Widerstand gegen die Angriffe der Harpyie. Dieser Effekt hält so lange an, wie die Harpyie singt, und noch eine Runde danach. Das Bannlied eines Barden erlaubt betörten Kreaturen einen erneuten Rettungswurf.

**Fertigkeiten:** Harpyien haben einen Volksbonus von +4 auf ihre Fertigkeitwürfe für Bluffen und Lauschen.

**Ausrüstung:** Jede der jungen Harpyien besitzt einen *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*. Die Harpyie mit 29 Trefferpunkten trägt eine *Feuerballhalskette (Typ I)*.

## 11. LAZARETT

Auf dem Boden dieses ungefähr 4,50 m breiten Raumes liegen die Überreste zertrümmerter Tongefäße, zerborstener Tische und zerrissener Bandagen herum. Dazwischen wurden Pasten und Salben verschmiert. Ein starker, unangenehmer Kräutergestank überlagert alle anderen Gerüche im Raum. Eine dünne Staubschicht bedeckt alles und in den beiden geraden Verbindungswänden befindet sich jeweils eine weiterführende Tür.

Hier war das Lazarett des Baumhauses. Der Raum wurde genutzt, um gesuchte Diebe zu verarzten, die sich nicht trauten, in der Stadt Hilfe zu suchen. Die Harpyien haben alles im Baumhaus kurz und klein geschlagen, nachdem sie es erfolgreich erobert hatten. Auch in diesem Raum haben sie übel gewütet, doch dann festgestellt, daß ihnen der Kräutergestank überhaupt nicht zusagt. Seitdem haben sie den Raum nicht mehr betreten. Wenn sich ein Charakter mit einer der Salben oder Pasten beschmiert, erhält jede Harpyie, die ihn angreift, auf ihren ersten Angriffswurf im Nahkampf -1.

## 12. DIEBESQUARTIERE (BS 6)

In diesem ungefähr 13,50 m langen Raum stehen zwei große Nester, die aus den Überresten zerstörter Möbel und Astgabeln erbaut wurden. An den Wänden sieht man Krallenspuren und im Holzfußboden befinden sich etliche dunkle Flecken. Zerschmetterte Pritschen stehen an den Mauern und in den beiden geraden Verbindungswänden befindet sich jeweils eine weiterführende Tür.

Wenn die Charaktere die zwei Harpyien, die hier leben, noch nicht anderswo besiegt haben, verstecken sie sich hinter zwei der zertrümmerten Pritschen. Die Harpyien schlafen am Boden hinter den Pritschen und die beiden Nester dienen nur als Ablenkung für Eindringlinge. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Entdecken gegen SG 12, kann man die Harpyien gerade noch rechtzeitig bemerken, wenn diese hinter den Pritschen hervorschießen und angreifen. Alle Charaktere, die die Harpyien bemerkt haben, können während der Überraschungsrunde agieren.

Die zwei Harpyien sind Iriths direkte Stellvertreter. Es handelt sich um verschlagene, alte Kreaturen, die schon in vielen Schlachten gekämpft haben. Jede Harpyie ist mit einer *Knochenkeule* +1 bewaffnet. Sie sind klug und erfahren genug, um zu erkennen, wenn sich das Schlachtenglück gegen sie wendet. In diesem Fall versuchen sie, die Flucht zu ergreifen und Irith zu warnen.

In den Nestern befinden sich die gut versteckten Besitztümer der Harpyien. Man kann sie nur mit einer sorgfältigen Untersuchung finden (Fertigkeitwurf auf Suchen gegen SG 15). In den beiden Nestern sind insgesamt 200 Goldmünzen und vier kleine, geschliffene Steine im Wert von je 5 GM verborgen.

➤ **2 Harpyien:** HG 4; mittelgroßer monströser Humanoide; TW 7W8+7; TP 36, 34; INI +2; BR 6 m (4 Felder), Fliegen 24 m (durchschnittlich); RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12; G.-AB +7; R.-AB +7; A: *Knochenkeule* +1, Nahkampf +8 (1W6+1) oder *Klaue*, Nahkampf +7 (1W3); Voller Angriff: *Knochenkeule* +1, Nahkampf +8/+3 (1W6+1) und 2 Klauen, Nahkampf +2 (1W3); BA *Betörender Gesang*;

BE Dunkelsicht 18 m; GES: CB; RW REF +7, WIL +6, ZÄH +3; ST 10, GE 15, KO 12, IN 7, WE 12, CH 17.

*Fertigkeiten und Talente:* Auftreten (Redekunst) +5, Bluffen +11, Einschüchtern +7, Entdecken +3, Lauschen +7; Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beredsamkeit.

**Betörender Gesang (ÜF):** Die heimtückischste Fähigkeit der Harpyie ist ihr Gesang. Wenn eine Harpyie singt, dann muß jeder Kreatur (außer anderen Harpyien) in einer Ausbreitung von 90 m ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, damit sie nicht betört wird. Dies ist eine auf Schall basierende, den Geist beeinflussende Bezauberung. Kreaturen, deren Rettungswurf gegen diesen Effekt gelingt, können 24 Stunden lang nicht mehr von demselben Effekt derselben Harpyie betroffen werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ein betörtes Opfer geht auf die Harpyie zu, wobei es den direktesten Weg einschlägt, der ihm möglich ist. Wenn dieser Weg durch ein gefährliches Gebiet führt (durch Feuer, über den Rand einer Klippe usw.), dann erhält das Opfer einen zweiten Rettungswurf. Betörte Kreaturen können keine Aktionen ausführen, außer sich zu verteidigen (ein Kämpfer könnte also nicht weglaufen oder angreifen, aber er würde auch keine Mali auf seine Verteidigung erleiden). Ein Opfer, das sich innerhalb von 1,50 m von der Harpyie befindet, steht still und leistet keinen Widerstand gegen die Angriffe der Harpyie. Dieser Effekt hält so lange an, wie die Harpyie singt, und noch eine Runde danach. Das Bannlied eines Bardens erlaubt betörten Kreaturen einen erneuten Rettungswurf.

**Fertigkeiten:** Harpyien haben einen Volksbonus von +4 auf ihre Fertigkeitwürfe für Bluffen und Lauschen.

*Ausrüstung:* Jede Harpyie trägt *Rüstungsarmschienen* +1.

## 13. LAGERRAUM

Die Leiter führt in einen großen Raum hinunter, dessen Boden mit Dreck und Unrat bedeckt ist. Der Raum nimmt ungefähr einen Halbkreis ein, hat eine Breite von 4,50 m und die gebogene Außenwand ist 9 m lang. In der Innenwand befindet sich an beiden Enden jeweils eine weiterführende Tür. In der Mitte des Raumes liegen etliche, übel zugerichtete Leichen, die man auf einen Haufen geworfen hat. Rund um den Leichenberg hat sich ein dunkler Fleck am Boden ausgebreitet. Mehrere große Kisten stehen an der Außenmauer. Nur eine Handvoll dieser Kisten wurde gewaltsam aufgebrochen.

Der Raum war einst der Lagerraum des Baumhauses, wo die verschiedensten Vorräte gelagert wurden, wie beispielsweise Seile, Reiseproviant, Kleidung und dergleichen mehr. Insgesamt handelte es sich um Güter im Wert von 400 GM. Nachdem die Harpyien die Kontrolle über das Baumhaus an sich gerissen hatten, machten sie diesen Raum zu ihrem Opferraum. Hier bringen sie die Opfer



ihres Gesangs hin, um zuerst ein wenig mit ihnen zu spielen und sie zu foltern, bevor sie sie zerfetzen und fressen. Die Überreste von zehn Opfern finden sich in der Mitte des Raumes. Es handelt sich um ehemalige Händler und Stadtbewohner, die allein unterwegs waren und von den Harpyien mit ihrem Betörenden Gesang angelockt wurden. Wenn man die Leichen näher untersucht, stellt man fest, daß sie förmlich abgenagt wurden und nur noch wenig Fleisch auf den Knochen ist. Alles was von diesen unglückseligen Opfern geblieben ist, sind zerschlissene Gewänder und die eine oder andere Münze oder kleine Edelsteine, die zu Boden gekullert sind, während die Harpyien gefressen haben. (Durchsucht man den Raum sorgfältig findet man Münzen und kleine Edelsteine im Gesamtwert von 150 GM.)

Falls die Charaktere hier laute Geräusche machen, erhalten alle Harpyien in den Räumen 10 und 12, um die sich die Abenteurer nicht bereits gekümmert haben, Fertigkeitswürfe auf Lauschen. (Der SG beträgt 10 bis 20, je nachdem wie laut die Charaktere sind.) Harpyien, die die Abenteurer beim Herumstöbern hören können, platzen zwei Runden später in den Raum und greifen kreischend an.

## DRITTES STOCKWERK

### 1. GILDENMEISTERQUARTIERE (BS 6)

Der keilförmige Raum ist ungefähr 3,60 m breit und die gekrümmte Außenwand hat eine Länge von 7,50 m. Der dominierende Einrichtungsgegenstand ist ein großes Bett, auf dem ein zerschlissenes Nest errichtet wurde. In den beiden geraden Verbindungswänden befindet sich jeweils eine weiterführende Tür.

Wenn Irith bereits über die Anwesenheit der Charaktere bescheid weiß, bereitet sie einen Hinterhalt vor. Sie trommelt alle Harpyien, die ihr noch verbleiben, zusammen, um hier gegen die Charaktere zu kämpfen. Sie selbst versteckt sich dabei in Gebiet 3. Sie nutzt relativ früh im Kampf die *Panflöte des Rattenfängers*, um die noch verbleibenden Schreckensratten herbeizurufen und versucht, einen einzelnen Magieanwender oder Barden mit ihrem Betörenden Gesang auszuschalten.

Wenn die Abenteurer Irith hingegen hier überraschen, versucht sie entweder nach oben zu Raum 5, oder nach unten zu Raum 12 zu fliehen, um Verstärkung zusammenzutrommeln. Wenn nötig, setzt sie die Magie der Panflöte ein, um ihren Rückzug zu decken. Wenn sich ein Kampf zu ihren Ungunsten entwickelt, ergreift Irith die Flucht, wenn ihr dies möglich ist, statt bis zum bitteren Ende zu kämpfen.

Wenn Irith ihre *Magierrüstung* nicht einsetzen mußte, bis sie sich zu Sonnenuntergang niederlegt, wirkt sie *Alarm* auf die Falltür, die nach Raum 2 führt. Der Zauber hat eine Wirkungsdauer von 4 Stunden. Wenn die Cha-

raktere also während dieser Zeitspanne versuchen, in den Raum vorzudringen, ist Irith gewarnt. Wenn Irith zu einem anderen Zeitpunkt angegriffen wird, außer wenn sie schläft, setzt sie zuerst *Magierrüstung* ein, wodurch sich ihre RK um +4 erhöht.

➤ **Irith:** Harpyien-Bardin 2; HG 6; mittelgroßer monströser Humanoider; TW 7W8+2W6+9; TP 47; INI +2; BR 6 m (4 Felder), Fliegen 24 m (durchschnittlich); RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12; G.-AB +8; R.-AB +8; A: Keule, Nahkampf +8 (1W6) oder Klaue, Nahkampf +8 (1W3); Voller Angriff: Keule, Nahkampf +8/+3 (1W6) und 2 Klauen, Nahkampf +3 (1W3); BA Betörender Gesang, Zauber; BE Bardenmusik 2/Tag, Bardenwissen +0, Dunkel-sicht 18 m; GES: CB; RW REF +10, WIL +9, ZÄH +5; ST 10, GE 15, KO 12, IN 7, WE 12, CH 17.

*Fertigkeiten und Talente:* Auftreten (Gesang) +10, Bluffen +11, Einschüchtern +7, Entdecken +4, Lauschen +9; Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beredsamkeit, Große Zähigkeit.

**Bardenmusik:** Irith kann ihre Lieder oder Gedichte einsetzen, um verschiedene magische Effekte auszulösen.

*Bannlied (ÜF):* Irith kann magische Effekte aufheben, die auf Schall basieren, indem sie einen Fertigkeitswurf auf Auftreten in jeder Runde macht, in der sie das Bannlied einsetzt. Jede Kreatur in einer Entfernung von bis zu 9 m von Irith, die von einem magischen Angriff der Kategorien Schall oder Sprachabhängig betroffen wird, kann Iriths Resultat auf den Fertigkeitswurf auf Auftreten, statt des eigenen Resultats auf den Rettungswurf verwenden, wenn dies gewünscht ist. Das Bannlied hat eine Wirkungs-dauer von 10 Runden.

*Faszinieren (ZF):* Irith kann eine einzelne Kreatur in einer Entfernung von bis zu 27 m, die sie sehen und hören kann faszinieren. Iriths Wert auf den Fertigkeitswurf für Auftreten dient als SG für den Willenswurf des Opfers. Eine offensichtliche Bedrohung beendet den Effekt. Andernfalls hat *Faszinieren* eine Wirkungs-dauer von 2 Runden.

*Lied des Muts (ÜF):* Jeder Verbündete, der Irith hören kann, erhält einen Moralbonus von +2 gegen Effekte der Kategorien Furcht und Bezauberung sowie einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe. Der Effekt hat eine Wirkungs-dauer von 5 Runden, oder so lange, bis der Verbündete Irith nicht mehr hören kann.

**Bardenwissen:** Irith kann einen Wurf auf Bardenwissen +0 machen, ob sie etwas von Bedeutung über wichtige Persönlichkeiten, legendäre Gegenstände oder bemerkenswerte Orte weiß.

*Bekannte Bardenzauber (3/1; Rettungswurf-SG 13 + Zaubergrad):*

0. Grad – *Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch, Licht, Magie lesen, Resistenz*

1. Grad – *Alarm, Magierrüstung*

**Betörender Gesang (ÜF):** Die heimtückischste Fähigkeit der Harpyie ist ihr Gesang. Wenn eine Harpyie singt, dann

muß jeder Kreatur (außer anderen Harpyien) in einer Ausbreitung von 90 m ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, damit sie nicht betört wird. Dies ist eine auf Schall basierende, den Geist beeinflussende Bezauberung. Kreaturen, deren Rettungswurf gegen diesen Effekt gelingt, können 24 Stunden lang nicht mehr von demselben Effekt derselben Harpyie betroffen werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ein betörtes Opfer geht auf die Harpyie zu, wobei es den direktesten Weg einschlägt, der ihm möglich ist. Wenn dieser Weg durch ein gefährliches Gebiet führt (durch Feuer, über den Rand einer Klippe usw.), dann erhält das Opfer einen zweiten Rettungswurf. Betörte Kreaturen können keine Aktionen ausführen, außer sich zu verteidigen (ein Kämpfer könnte also nicht weglaufen oder angreifen, aber er würde auch keine Mali auf seine Verteidigung erleiden). Ein Opfer, das sich innerhalb von 1,50 m von der Harpyie befindet, steht still und leistet keinen Widerstand gegen die Angriffe der Harpyie. Dieser Effekt hält so lange an, wie die Harpyie singt, und noch eine Runde danach. Das Bannlied eines Barden erlaubt betörten Kreaturen einen erneuten Rettungswurf.

**Fertigkeiten:** Harpyien haben einen Volksbonus von +4 auf ihre Fertigkeitwürfe für Bluffen und Lauschen.

*Ausrüstung:* Schutzring +1, Panflöte des Rattenfängers, Trank: Leichte Wunden heilen.

## 2. VORRAUM

Eine Leiter führt von oben herab in einen Raum, dessen glatter Hartholzboden erstaunlicherweise völlig frei von Dreck und Unrat ist. Vier mit Leder bespannte Holzstühle stehen so im Raum verteilt, daß man gemütlich sitzen kann und ein kleiner Tisch steht in der Mitte des Raumes. Eine einzelne Tür stellt den einzigen Ausgang abgesehen von der Leiter dar.

Wenn die Charaktere kurz nach Sonnenuntergang bis hin zu vier Stunden danach durch die Leiter nach unten in den Raum kommen, so wird Irith, die sich in Raum 1 aufhält, lautlos durch den Zauber *Alarm*, den sie hier gewirkt hat, auf die Eindringlinge aufmerksam.

## 3. SCHATZKAMMER

Der Raum hat eine gebogene Außenwand. Er ist 3,60 m breit und die Außenwand hat eine Länge von ungefähr 6 m. Die Tür, durch die ihr in den Raum gekommen seid, ist auch gleichzeitig die einzige Tür. Der Raum ist völlig leer, bis auf eine eisenbeschlagene Eichenkiste mitten im Raum.

Der Raum war die Schatzkammer des Gildenmeisters. Hier bewahrte er nicht nur seine persönlichen Schätze auf, sondern auch jene Gegenstände, die der Gilde zur sicheren

Aufbewahrung vorübergehend überantwortet wurden. Es gelang den Dieben bei ihrer überhasteten Flucht, den Großteil der Schätze erfolgreich zu bergen. Eine einzelne Kiste mußten sie jedoch in der Hektik zurücklassen. Die Kiste ist mit einem schweren Vorhängeschloß gesichert (Schlösser öffnen-SG 30). Die Kiste selbst verfügt über eine Härte von 5 und 20 Trefferpunkte. Der größte Schatz, der sich in der Kiste befindet, sind allerdings 6 *Tränke: Leichte Wunden heilen*, die natürlich zerbrechen, wenn man die Kiste mit Gewalt aufbricht oder gar zertrümmert. Abgesehen davon befinden sich noch 10 winzige Rubine hoher Qualität in der Truhe, die jeweils über einen Wert von 20 GM verfügen. Diese überstehen auch eine Zerstörung der Kiste.

# VIERTES STOCKWERK

## 4. NOTLAGER

Der Raum hat eine gebogene Außenwand. Er ist 3,60 m breit und die Außenwand hat eine Länge von ungefähr 9 m. Der Raum wird beinahe vollständig von mehreren großen Fässern ausgefüllt. Drei Rollen geknotetes Seil liegen auf den Fässern. In der Außenwand befinden sich mehrere Gucklöcher in einer Höhe von 1,50 m. Diese sind gerade mal 5 cm im Durchmesser und mit Lederklappen bedeckt. In den beiden geraden Verbindungswänden befindet sich jeweils eine weiterführende Tür.

Obwohl dieser Raum auch verwendet werden kann, um das Umland im Auge zu behalten, werden hier hauptsächlich mehrere große Fässer mit Wasser gelagert. Dies ist eine Notfallmaßnahme, falls das Baumhaus jemals Feuer fangen sollte. Bei den drei Seilrollen handelt es sich um Seidenseil mit einer Länge von je 4,50 m.

## 5. AUSSICHTSPOSTEN

Der Raum hat eine gebogene Außenwand. Er ist 3,60 m breit und die Außenwand hat eine Länge von ungefähr 18 m. In der Außenwand befinden sich mehrere Gucklöcher in einer Höhe von 1,50 m. Diese sind gerade mal 5 cm im Durchmesser und mit Lederklappen bedeckt. Eine Harpyie sitzt in der Nähe der Leiter, die in den Raum führt und späht nach draußen.

Wenn sich die Charaktere dem Raum von außen nähern, werden sie vermutlich von der Harpyie entdeckt. Diese kreischt alarmiert auf und fliegt nach unten, um Irith vor den Eindringlingen zu warnen. Falls es den Charakteren gelingt, auf irgendeinem anderen Weg in den Raum zu gelangen, kann es ihnen vermutlich gelingen, die Harpyie zu überraschen. Sie erhalten eine Überraschungsrunde gegen sie. Dann versucht diese, Alarm zu geben und zu fliehen.

Wenn die Harpyie dabei feststellen muß, daß Irith, die sie ja gerade warnen wollte, bereits von den Abenteuern besiegt wurde, versucht sie aus der Gegend zu fliehen.

☛ **Harpyie:** HG 4; mittelgroßer monströser Humanoider; TW 7W8; TP 31; INI +2; BR 6 m (4 Felder), Fliegen 24 m (durchschnittlich); RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11; G.-AB +7; R.-AB +7; A: Keule, Nahkampf +7 (1W6) oder Klaue, Nahkampf +7 (1W3); Voller Angriff: Keule, Nahkampf +7/+2 (1W6) und 2 Klauen, Nahkampf +2 (1W3); BA Betörender Gesang; BE Dunkelsicht 18 m; GES: CB; RW REF +7, WIL +6, ZÄH +2; ST 10, GE 15, KO 10, IN 7, WE 12, CH 17.

*Fertigkeiten und Talente:* Auftreten (Redekunst) +5, Bluffen +11, Einschüchtern +7, Entdecken +3, Lauschen +7; Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beredsamkeit.

**Betörender Gesang (ÜF):** Die heimtückischste Fähigkeit der Harpyie ist ihr Gesang. Wenn eine Harpyie singt, dann muß jeder Kreatur (außer anderen Harpyien) in einer Ausbreitung von 90 m ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, damit sie nicht betört wird. Dies ist eine auf Schall basierende, den Geist beeinflussende Bezauberung. Kreaturen, deren Rettungswurf gegen diesen Effekt gelingt, können 24 Stunden lang nicht mehr von demselben Effekt derselben Harpyie betroffen werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ein betörtes Opfer geht auf die Harpyie zu, wobei es den direktesten Weg einschlägt, der ihm möglich ist. Wenn dieser Weg durch ein gefährliches Gebiet führt (durch Feuer, über den Rand einer Klippe usw.), dann erhält das Opfer einen zweiten Rettungswurf. Betörte Kreaturen können keine Aktionen ausführen, außer sich zu verteidigen (ein Kämpfer könnte also nicht weglaufen oder angreifen, aber er würde auch keine Mali auf seine Verteidigung erleiden).

Ein Opfer, das sich innerhalb von 1,50 m von der Harpyie befindet, steht still und leistet keinen Widerstand gegen die Angriffe der Harpyie. Dieser Effekt hält so lange an, wie die Harpyie singt, und noch eine Runde danach. Das Bannlied eines Bardens erlaubt betörten Kreaturen einen erneuten Rettungswurf.

**Fertigkeiten:** Harpyien haben einen Volksbonus von +4 auf ihre Fertigkeitwürfe für Bluffen und Lauschen.

*Ausrüstung:* Quaa's Feder (Baum), Adleraugen, Trank: Leichte Wunden heilen.

## WEITERE ABENTEUER

Falls Irith oder Angehörige ihres Schwarmes entkommen, werden sie ihren Groll auf die Abenteurer nicht so rasch vergessen. Sie werden versuchen, mächtige Verbündete zu finden, mit deren Hilfe sie stark genug sind, um die Charaktere zu zerstören. Wenn die Abenteurer, auf dieses Abenteuer ausgezogen sind, um der Diebesgilde zu helfen, ihre Operationsbasis zurückzuerlangen, werden sie allesamt zu Ehrenmitgliedern der Gilde ernannt. Wenn sie in der Gegend tätig sind, können sie das Baumhaus als Stützpunkt benutzen und die Gilde auch um Hilfe bitten. Falls die Abenteurer das Baumhaus auf eigene Faust befreit haben, wird es von der Diebesgilde abgeschrieben, da sein Standort jetzt vermutlich weithin bekannt ist. Die Charaktere können mit dem örtlichen Herrscher einen Handel schließen, um sich das Recht zu sichern, das Baumhaus selbst zu nutzen, falls sie daran Interesse haben. Natürlich ist die Diebesgilde dann der Ansicht, daß ja eigentlich die Abenteurer die Schuld daran tragen, daß die Gilde ihre Operationsbasis verloren hat. Deshalb schulden die Abenteurer der Gilde sozusagen eine neue Operationsbasis und diese wird danach trachten, Mittel und Wege zu finden, die Abenteurer dafür zahlen zu lassen.