



EIN 3 SEITEN DUNGEON

LAYOUT: MAD_EMINENZ

WANGRIFF AUF DAS WURZELNEST

EIN DS ABENTEUER VON „PAYTHAN &“ FÜR DIE STUFEN 1-4
„URUS PISCIS“

EINLEITUNG Findet ein Akolyth des Kultes in den Straßen und Gassen von Vestrach die Überreste einer toten Ratte, so bringt er sie unverzüglich in die unterirdische Kultanlage, den „Knochenbau“, wo die Umstände des Funds von Meister Schnarkel gewissenhaft in einem dicken Buch aufgezeichnet werden. Nachdem sich Fleisch und Fell des Kadavers in einem Säurebad auflösten, werden die blanken Gebeine in einen riesigen Kanner der unterirdischen Kultanlage, der sogenannten „Knochenhalle“, gebracht. Die sorgfältig Pflege der unüberschaubaren Menge an Gebeinen verstorbener Ratten in diesen Katakomben, und das Austauschen von alten, abgebrannten Fackeln gehört mit zu anderen niedrigen Aufgaben, welche ein Akolyth des Kultes täglich zu verrichten hat.

Doch die Zeit, an denen die SC diese Aufgaben erledigen mussten, neigt sich mit dem heutigen Tag dem Ende zu: Ausgestattet mit einer einfachen, dunkelgrauen Robe, die die SC als Akolythen ausweist, und einer Halskette mit einem Anhänger, die das heilige Symbol des Herrn der Ratten (Abdruck einer Rattenpfote) zeigt, sind sie auf Anordnung von Großmutter Gorla, dem Oberhaupt des Vestrachter Zirkels, auf dem Weg zum „Wurzelnest“, einem dem Zirkel zugehörigen Bau, in dem sie ihr Ausbildung beenden sollen.

Auch für einen erfahrenen Kultisten ist das Reiten auf einer der unberechenbaren Riesenratten nicht gänzlich ungefährlich. Umso erleichterter sind die SC, als sie nach ein paar Stunden ihr Ziel, ein kleines Waldgebiet westlich von Vestrach, endlich erreichen. Doch als sie die dunkle Rauchsäule bemerken, die aus dem Wald emporsteigt, überkommt sie ein höchst ungutes Gefühl ...

DAS WURZELNEST Unter einem uralten, toten Riesenbaumes mit knorrigen Ästen liegt das „Wurzelnest“. Ein gutes Dutzend Öffnungen und Löcher im Erdreich unter und zwischen den gewaltigen Wurzeln führen ins Innere dieser unterirdischen Kultanlage. Vor wenigen Stunden wurde das Wurzel-

nest jedoch von Kobolden überfallen. Von einem Ast baumelt ein Kultist herab, der von den Kobolden anscheinend zur Warnung mit einem dicken Seil aufgeknüpft wurde. Rings um den Baum liegen verstreut die Körper von erschlagenen oder schwer verwundeten Kobolden und Kultisten. Augenblicklich befinden sich hier noch 2 Kobolde pro SC (GRW: S.116), die damit beschäftigt, sind herumzugehen und verwundete Kultisten zu erschlagen oder an einem der Lagerfeuer vor dem Baum Wache halten.

Gleichgültig, welchen der vielen gewundenen und verschlungenen Zugänge die SC hier benutzen, irgendwann endet jeder von ihnen tief unter den Baumwurzeln in der „großen Halle“ (1).

AUFBAU UND BESONDERHEITEN im Wurzelnest Die Wände wurden aus löchrigen Steinblöcken erreicht. Die Decke im Inneren des kleinen Höhlensystems jedoch besteht aus gewöhnlichem, klumpig-dunklem Erdreich, das überall von einem Wurzel dickicht durchdrungen ist und der Decke so auf natürliche Weise Stabilität verleiht. Die verknoteten und verschlungenen, mit Moos bewachsenen, Wurzeln werden teilweise so dick wie der Unterarm eines Mannes und hängen überall von der Decke und haben sich an vielen Stellen auch in die Wände gegraben. In den „Wurzeldecken“ leben unzählige Ratten, die man immer wieder zu sehen oder zu hören sind.

DIE GROSSE HALLE In diesem Raum, welcher groß genug ist, um darin ein ganzes Haus unterbringen zu können, enden die zahlreichen gewundenen und verzweigten Eingänge. Es ist eine natürlich

entstandene Höhle, die von den Kultisten lediglich erweitert und bearbeitet wurde. Ihre Decke weist viele kleinere und größere Löcher auf, durch die bei Tag schwaches Licht dringt, das den Höhlenboden mit Lichtklecksen besprenkelt und die Höhle in ein dämmriges Zwielicht taucht.

(ANMERKUNG: Aus Gründen der Übersichtlichkeit ist auf der Karte nur ein Teilbereich der großen Halle dargestellt und längst nicht jeder der zahlreichen gewundenen und verschlungenen Zugänge eingezeichnet.)

DER PFERCH (A)

Ein Teil der Höhle ist mit feuchtem, stinkendem Stroh ausgelegt. Hier wurden Holzpflocke mit Metallringen in den Boden getrieben, an welche man Reittiere festbinden kann.

An zwei solcher Pflöcke hängen noch immer die Kadaver von Riesenratten, die von den Kobolden mit Pfeilen gespickt wurden. In einer der Satteltasche kann man eine Karte von Caera (MapToBuy) finden.

DER TÜMPEL (B)

Im südöstlichen Teil der Höhle befindet sich ein natürlicher Tümpel, dessen Wasser im Zweilicht blau-grünlich schimmert. Zusammen mit einem verknoteten und verschlungenen Wurzelknäuel genau über dem Tümpel, von welchem ständig Wasser herunter tropft, bietet sich den SC hier ein ungewöhnlicher Anblick, der über die lauende Gefahr hinweg täuscht. Bei dem Wurzelknäuel handelt es sich um eine „Lebendige Wurzel“ (Werte: siehe Anhang), die einer Schlange gleich fast bewegungslos über der Wasserstelle lauert, bis sich ein ahnungsloses Opfer nähert ...

Wenn sich die SC (oder ihre durstigen Reittiere) dem Tümpel nähern, entdecken sie am Ufer zunächst die Leiche eines Koboldes mit eingeschlagenem Schädel. In dem flachen Wasser können sie mehrere Skelette erkennen. An der Knochenhand eines der Skelette befindet sich ein Magischer Abklingring (GRW: S.100): Bemerken-Probe -2. Die äußerst gut getarnte „Lebendige



Wurzel“ ist nur sehr schwer als solche zu erkennen (evtl. an frischen oder eingetrockneten Blutflecken, an aufgerissenen Stellen in der Wurzelhaut oder an minimalen Bewegungen): Bemerken-Probe -8.

Eine mit aufwändigen Schnitzereien und mit Eisen verstärkte, doppelflügelige Holztüre führt schließlich weiter ins Innere des Wurzelnestes.

2 DIE KAPELLE Dieser geweihte Ort wurde erst kürzlich verwüstet: Holzbänke und Reliquien liegen zertrümmert und verstreut im ganzen Raum. In den beiden nördlichen Ecken des Raumes stehen große, steinerne Statuen des Herrn der Ratten.

Eben sind etliche Kobolde unter lautem Gezeter und Geschrei damit beschäftigt, eine dieser Stauten mit Hilfe von Seilen umzustürzen. Beim Unstürzen begräbt sie allerdings die meisten unter sich, sodass nur 2 Kobolde/SC (GRW: S.116) überleben ...

DURCHGANG ZU EBENE 2

Diese beiden Gänge führen tiefer hinein ins Wurzelnest und enden nach ca. 15m in der unteren Ebene.

3. DIE KLEINE BIBLIOTHEK Hier wüteten die Kobolde bereits, sodass zerrissene Bücher und zerstörtes Inventar im ganzen Raum wild verstreut sind.

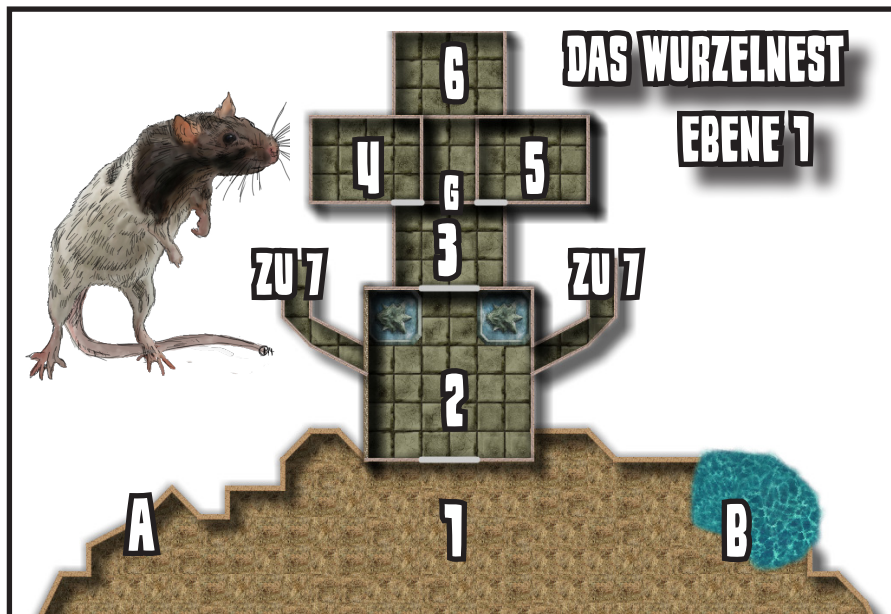
Lediglich ein altes, abgenutztes Buch in einem Ledereinband, das durch ein Schloss (SW: 4) geschützt ist, überstand die Verwüstung. Ein gewaltsames Öffnen würde das Buch sicherlich schwer beschädigen oder gar zerstören. Das Schloss ist allerdings mit einer Giftnadel gesichert (TW: 6, Giftwirkung: -1 auf alle Proben für 24 Stunden). Der Text des Buches ist relativ uninteressant, aber jemand versteckte darin ein Magisches Schwebeamulett (GRW: S.100).

Wird der Raum genauer durchsucht, können die SC noch ein Krautwerk (RvC S.31) und zwei Schriftrollen entdecken, welche die Verwüstung überstanden haben. Die Schriftrollen sind aus gegebter Rattenhaut und enthalten die Zauber Magisches Schloss und Schattenklinge.

In der Nordwand befindet sich eine gut getarnte Geheimtüre: Bemerken-Probe -2. Wurde diese entdeckt, können die SC herausfinden, dass sie sich nur öffnet, wenn man an dem Kronleuchter zieht, der in der Mitte des Zimmers von der Decke hängt: Mechanismus öffnen-Probe.

4. DER RAUM VON AUSBILDER TATITZIK

Wenn sich die SC dieser Türe nähern, hören sie, dass wie sich irgendetwas von innen gegen die Türe wirft. Wütendes Fauchen, Zisch- und Kratzlaute sind



an der Türe zu hören: Was auch immer sich hinter dieser Türe verbirgt - es will offensichtlich raus und... es ist sehr böse!

Den Kobolden gelang es, hier 2 Riesenratten (GRW: S.120) in die Falle zu locken und einzusperren. Die Tiere sind verstört und wütend, weshalb sie jeden, der diese Türe öffnet, augenblicklich angreifen werden. Kultisten ist es aber möglich, die Tiere mit einer Probe auf (GEI + AU) -4 zu beruhigen, wobei jeder Talentrang im WG: Religion - Snarrk'IZZ einen Bonus von +1 gewährt.

Dieser Raum enthält ein großes Bett, eine Truhe (mit Kleidung und verschiedenem Kleinkram), einen Schrank und ein Schreibpult. Auf letzterem finden sich buchhalterische Unterlagen und Aufzeichnungen über die Fortschritte der Ausbildung einzelner Akolythen oder besondere Vorkommnisse im Wurzelnest. Beispielsweise findet sich hier auch ein Bericht über die Probleme mit der „Lebendigen Wurzel“ über dem Tümpel in der großen Halle.

Außerdem liegen hier noch zwei angelegte Kadaver von Kobolden herum, die entweder als Köder für die Riesenratten gedient haben oder einfach nur Pech hatten...

5. DIE WAFFENKAMMER

In diesen verschlossenen Raum (SW: 0) konnten die Kobolde bisher noch nicht eindringen. In Waffenständern, Regalen und an Kleiderhaken befestigt findet man hier die Ausrüstung für die 12 Akolythen des Wurzelnestes. Derzeit finden die SC nur mehr einen Umhang aus Rattenhaut, einen Helm aus dem Schädel einer Riesenratte, einen Lederpanzer und einen Satz Lederscheinen sowie ein Kurzsword.

In einem Hohlraum unter einer Fliese im Boden wurden 3 Phiolen mit Heil-

tränken versteckt: Bemerken-Probe: -2.

5. DIE GEHEIMKAMMER Diese Kammer ist zusätzlich durch eine tödliche Fallgrube geschützt: Bemerken-Probe -4.

Die Grube ist 4m tief und mit rostigen alten Speeren bestückt (Sturzschaden: PW 12, zusätzlicher Speerschaden: PW 12). Auf einem hölzernen, von Würmern erfressenen Rüstungsständer hängen hier eine mit Spinnweben verhängte Kultistenrüstung und ein heiliges Symbol. Diese magische Rüstung ähnelt den Rüstungen der Akolythen in der Waffenkammer, allerdings sind ist der Rattenhelm und die Rüstung schwarz eingefärbt: Kettenpanzer: +1 auf Bewegung, Knochenhelm: verleiht Zwergensicht, Heiliges Symbol: PA +1.

7. DAS LAGER UND DIE WERKSTATT

Diese Türe ist verschlossen (SW: 0) und wurde von den Kobolden bisher noch nicht geöffnet.

Hier haben sich die beiden halbwüchsigen Kultisten Marek und Gompa eingeschlossen. Beide haben furchtbare Angst und wollen das Wurzelnest so schnell wie möglich verlassen. Sie erklären sich aber bereit, im „Knochenbau“ bei Großmutter Gorla Bericht zu erstatten und Hilfe zu holen. Außerdem glauben sie zu wissen, dass sich tiefer unten im Nest noch ein paar Kultisten zusammen mit Ausbilder Tatitzik verschanzen, falls sie nicht schon überrannt und getötet wurden.

In den Regalen und auf den Werkbänken dieses Raumes kann man außerdem Decken, Seile, Wasserschläuche, Blendlaternen, Fackeln, Wachskerzen, Feuerstein und Zunder, Laternenöl, Dietriche, verschiedenes Werkzeug und fünf Portionen Lynzblatt finden.

8. DER ÜBUNGSRAUM Hier befinden sich mehrere Zielscheiben, Holzattrappen

und Trainingspuppen, an denen junge Akolythen ihre kämpferischen oder diebischen Fähigkeiten trainieren können. In einem Waffenregal finden sich acht hölzerne Übungsschwerter. Vier Kobolde (GRW S.116) haben hier einen toten Kultisten angebonden und benutzen ihn für Zielübungen.

9+10. DIE UNTERRICHTSRÄUME Die Türen zu beiden Räumen sind mit seltsamen Symbolen der Kobolde verschmiert, die sie mit Blut und Kohle angebracht haben. Diese beiden Räume dienen den Kultisten als Lehrräume. Nun zertrümmerten die Kobolde die meisten Möbel wie Stühle, Tische und Schränke, um daraus Holz für ihr Lagerfeuer zu machen. In einem der Lehrräume steht ein ausgestopfter Bundrakkbär (RvC S. 44). Außerdem können die SC hier eine verkohlte Abhandlung über die Zeit der Feuer und den Alkonnamarsch (AvC S.9) entdecken.

Beide Räume dienen nun jeweils 2 Kobolden/SC (GRW S.116) als Lager. Wird ein Lager angegriffen, kommen die anderen Kobolde innerhalb von 6 Runden zur Unterstützung.

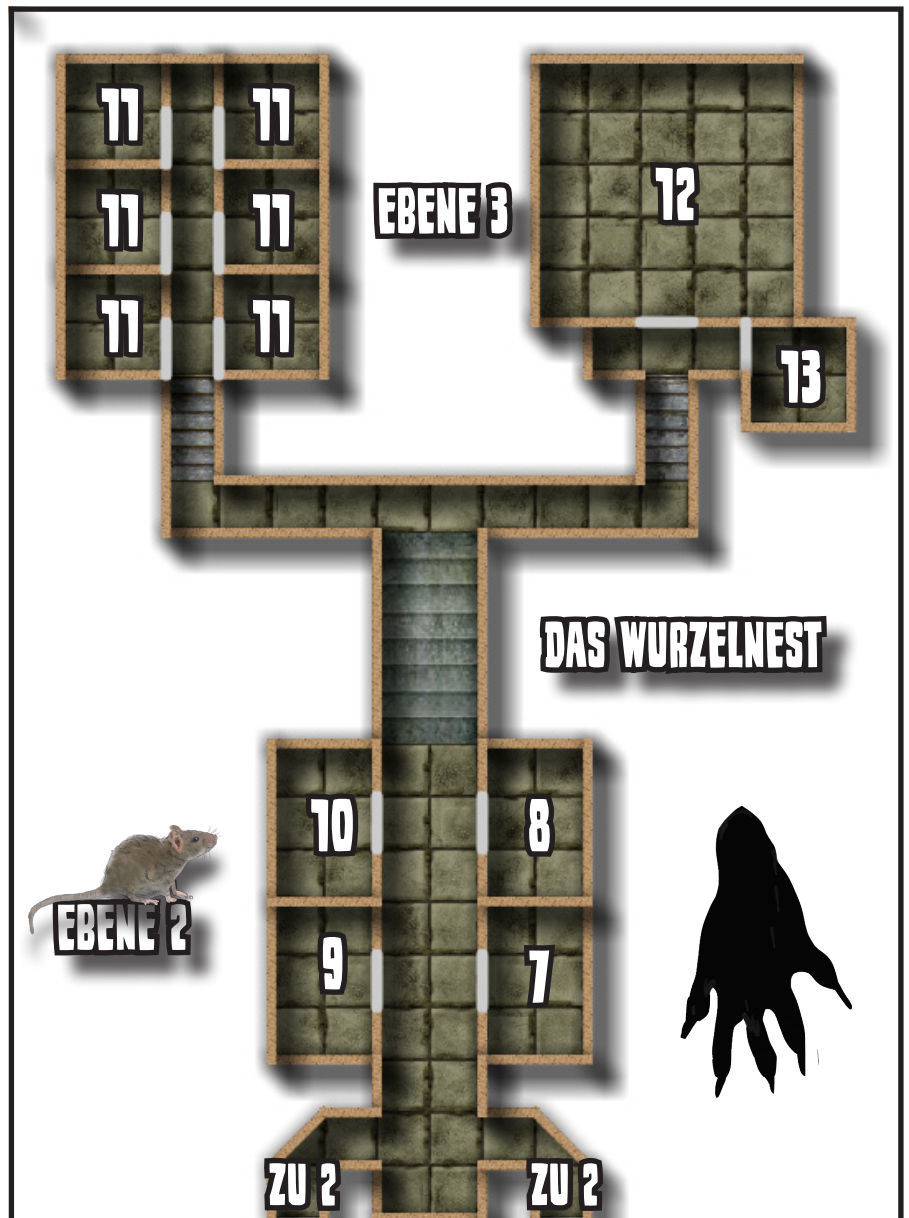
11. DIE QUARTIERE DER AKOLYTHEN Hier sind 1 Kobolde/SC (GRW S.116) damit beschäftigt, grölend und zankend die Unterkünfte zu durchsuchen, wobei sie ein Trümmerfeld aus Ausrüstungsgegenständen und Möbel zurücklassen. Wenn sie nicht dabei sind, Matratzen oder Betten aufzuschlitzen, streiten sie sich vermutlich gerade um ein Beutestück.

Kommt es hier zum Kampf, versuchen die Kobolde die SC im Gang zwischen zwei gegenüberliegende Unterkunftsräume zu locken und in die Zange zu nehmen, wo die Kobolde dann zu dritt auf einen einzelnen SC einschlagen können (1 Kobold im Gang, und je einer in einem Quartierraum).

In jeder der kleinen Kammern sind normalerweise zwei Akolythen untergebracht, zwischen umgeworfenen Betten, Stühlen, Wassertrögen und Truhen können die SC noch kleine Beutestücke finden: BW 1A:20, 2D:20 und 1M:5.

12. DER SPISESAAL Wenn die SC die Stufen zum Speisesaal hinab gehen, können sie das Splittern von Holz und Kampfgeräusche hören.

Hier kämpfen die 2 Kobolde/SC (GRW S.116), ihr Anführer Zitzelputz und ihr Schamane Witzelnik noch gegen die letzten Überlebenden des Wurzelnestes: Ausbilder Tatitzik konnte sich mit einer Handvoll Akolythen hier verbarrikadieren und den Kobolden trotzen. Aber es sieht nicht gut aus für die Kultisten - wenn die SC diesen Ort erreichen,



können sich nur noch Tatitzik und ein verwunderter Akolyth auf den Beinen halten.

Zitzelputz ist ein alter, listiger Kobold, der im Kampf Blendpulver (PW:10, Dauer: halber PW in Kampfunden, Wirkung: -8 auf alle Handlungen, die Sicht erfordern) benutzt, das er entweder auf die SC wirft oder auf seine hohle Hand schüttet und den SC dann ins Gesicht pustet.

Witzelnik ist ein junger, unerfahrener Schamane (Werte: wie Shekz, GRW S. 140).

13. DIE VORRATSKAMMER Dieser Raum wurde von den Kobolden schon durchwühlt und teilweise geplündert, hier stehen noch offene und umgekippte Säcke mit Getreide und Mehl, Fässer mit Bier und Krüge mit verschiedenen Gewürzen herum.

BELÖHNUNG

Außerdem erhalten die SC von Ausbilder Tatitzik zusammen mit dem Titel „Wächter des Wurzelnestes“ einen

Knochenhelm (PA: +1 ohne INI-Malus). ZAW Magieanwender erhalten eine ähnliche Kopfbedeckung aus dem Leder einer Riesenratte (Zaubern: +1).

LEBENDE WURZEL					
KÖR: 9	AGI: 8	GEI: 0			
ST: 4	BE: 2	VE: 0			
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0			
Bewaffnung			Panzerung		
Wurzel(WB+2)			-		
Lähmungseffekt: Kreaturspezifischer Effekt macht Ziel für Probenergebnis in Kampfunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.					
GH: 5	GK: gr	EP: 98			

Erfahrungspunkte: Pro Raum/Km:1 EP, je Kampf (besiegte EP/SC)
 Abenteuer: 50 EP,
 Auftrag erledigt:30EP,
 Pro Geheimtür/Raum: 10 EP