



EIN 4 SEITEN DUNGEON

LAYOUT: MAD_EMINENZ

K DAS GEHEIMNIS DES KNOCHENBAUS

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

EINLEITUNG

Eine alte, mit schweren Riegeln und Eisenketten verschlossene Türe im Gewölbe des Knochenbaus birgt ein uraltes Geheimnis, das noch aus einer Zeit lange vor Großmutter Gorla stammt. Zusammen mit einer Warnung, diese Türe niemals zu öffnen, verraten Aufzeichnungen aus jener Zeit, dass die Kultisten damals schreckliche Fehler begingen, die sie mit ihrem eigenem Blut bezahlen mussten. Die Kenntnisse über die genauen Ereignisse nahmen sie allerdings mit in ihre Gräber. Doch beschloss Großmutter Gorla, dass es an der Zeit sei, diese Türe zu öffnen und ihr Geheimnis zu lüften. Für diese Aufgabe wurden die SC auserwählt.

DER AUFTRAG

Großmutter Gorla lässt die SC zu sich rufen und sagt: „Mutig seid ihr, das habt ihr schon beim Kampf gegen die Kobolde bewiesen! Die Wächter des Wurzelbaus nennt man euch. Daher möchte ich euch mit einer weiteren, gefährlichen Aufgabe betrauen.“ Mit diesen Worten zeigt sie ihnen einen alten, schweren Schlüssel aus Eisen.

Dann fährt sie fort: „Ihr kennt die alte, verbotene Türe? Sie wurde vor vielen Jahren verschlossen, lange vor unserer Zeit. Von unseren Vorgängern wurde uns verboten, sie zu öffnen ... doch nun gab mir Snarrk'Izz ein Zeichen, dass es an der Zeit ist, heraus zu finden, welche Geheimnisse sich hinter dieser Türe verbergen. Wenn ihr euch ein weiteres Mal der Gunst unseres Herrn würdig erweisen wollt, dann geht nun zu Meister Schnarkel, der euch alles weitere erklären wird. Und nun ... schleicht durch die Nacht – Snarrk'Izz gibt auf euch Acht!“ Mit diesen Worten entlässt das Oberhaupt des Vestracher Zirkels die SC und übergibt ihnen den Schlüssel.

Als die SC Meister Schnarkel aufsuchen, zeigt er sich erschrocken und meint: „Nun, diese Türe birgt sicherlich so manches Geheimnis. Die Frage ist nur, ob sie jemanden daran hindern soll, hindurch zu treten ... oder ob sie eher etwas davon abhalten soll, aus ihr heraus zu kommen ...“ Mit diesen rätselhaften Worten sucht

er ein paar Gegenstände zusammen und begleitet die SC über lange, gewundene Treppen in die Tiefe des Knochenbaus. Ihm ist offensichtlich nicht ganz wohl bei dieser Geschichte, und um so näher sie der verbotenen Türe kommen, desto unruhiger scheint er zu werden.

Immerhin lässt er sie Folgendes wissen:

- In alten Schriften steht geschrieben, dass einer von Gorlas Vorgängern vor langer Zeit diese Türe versperren ließ und das Verbot aussprach, sie jemals wieder zu öffnen.

- In diesen Schriften wird von einem schrecklichem Fehler gesprochen, den die Kultisten in jener Zeit begingen haben. Dafür mussten sie angeblich teuer, mit ihrem eigenen Blut, bezahlen.

- Um andere zu schützen, nahmen die Kultisten aus jener Zeit ihr Geheimnis mit ins Grab.

Unter Umständen kann sich ein SC selbst auch an alte Geschichten erinnern (gelungene Probe auf WG: Religion – Snarrk'Izz):

- Die Verbotene Türe stammt noch aus der Zeit des Bruderkriegs, in der sich im Knochenbau Kultisten untereinander bekämpften, bis sie sich nach einem langen Blutvergießen beinahe selbst ausgelöscht hätten.

- In all den Jahren wagte es kein einziger Kultist, dieses Verbot zu missachten und die Türe zu öffnen.

- Viele Kultisten glauben, das man Zorn von Snarrk'Izz auf sich zieht, wenn man gegen das Verbot verstößt.

Allerdings kann es sein, dass sich ein SC auch nur an Gerüchte und das Geschwätz von Betrunknen erinnert (misslungene Probe auf WG: Religion – Snarrk'Izz):

- Hinter dieser Türe spuken die Geister

von Snarrk'Izz Kultisten, die Hand an ihre eigenen Brüder gelegt haben sollen und deshalb vom Herr der Ratten auf ewig verdammt wurden.

- Die alte Gorla schleicht gelegentlich heimlich durch die Tunnel und Gänge des Knochenbaus und verschwindet hinter dieser Türe, wenn sie sich unbeobachtet fühlt.

- Einer der Wachposten an der Verbotenen Türe soll erzählt haben, dass man gelegentlich Stimmen und Schritte hinter der Türe hören kann.

- Diese Türe ist in Wahrheit ein Portal, doch niemand, der jemals durchging, kam wieder zurück, um berichten zu können, wo es hinführt.

BESCHREIBUNG DER RÄUME UND GÄNGE

Wie im gesamten Knochenbau türmen sich auch in den Gängen und Räumen hinter der Verbotenen Türe die Schädel und Gebeine unzähliger Ratten, sodass man die eigentlichen Wände, die sich dahinter verbergen, nicht mehr erkennen kann. Sämtliche Decken sind gewölbt und gerade hoch genug, damit ein erwachsener Mann noch aufrecht gehen kann. Der unebene Boden ist an den meisten Stellen gepflastert.

DIE VERBOTENE TÜR

Hier steht zu jeder Tageszeit ein Kultist Wache. Zusätzlich ist die beschlagene Holztüre gut gesichert: Um sie zu öffnen, muss man zwei schwere Riegel beiseite schieben und eine dicke Eiserne Kette entfernen.

Eine alte, ungebräuchliche Rune an der Wand neben der Türe warnt vor einem gefährlichen Ort:

Probe auf WG: Religion – Snarrk'Izz -2.

Bevor die SC in der Dunkelheit hinter der Türe verschwinden, überreicht Meister Schnarkel noch jedem von ihnen zwei Portionen Lynzblatt und falls sich Zaubermagier unter den Abenteurern befinden drei Schriftrollen aus gegerbter Rattenhaut mit den Zaubern Flackern, Halt

DER KNOCHENBAU



und Licht.

Hinter der Türe führt eine schmale, abgenutzte Steintreppe etwa 10m in die Dunkelheit hinab.

1. DIE EINGANGSHALLE

Der modrige Geruch von altem, abgestandenem Wasser liegt hier schwer in der Luft. Der Raum wird in der Mitte von einer kleinen Rinne im Fußboden geteilt, aus welcher der unangenehme Geruch empor steigt. Die Abwasserrinne durchquert den Raum von einem kleinen, vergitterten Loch im Süden nach Norden, wo sie sich gabelt und einmal nach NO und einmal im NW in jeweils 2 Mannshohen gemauerten Öffnungen verschwindet.

Eine aus Holz geschnitzte, mannsgroße Snarrk'Izz-Statue steht im nördlichen Teil des Raumes. Sie macht einen primitiven Eindruck und stammt offensichtlich aus grauer Vorzeit. Eine genaue

Untersuchung der Statue bestätigt die Vermutung und lässt die SC ein Symbol erkennen, das nicht ganz so alt wie die Statue selbst ist. Das Symbol kennzeichnet ein Versteck: Probe auf WG: Religion – Snarrk'Izz.

Mit einer gelungenen Bemerkensprobe (Bonus für Kultisten: +2/Rang in WG: Religion – Snarrk'Izz) können die SC feststellen, dass man die Holzstatue beiseite schieben kann. In einem Hohlraum unter der Statue kann so ein magisches Breitschwert aus Silber (+1), ein magischer Dolch aus Silber (+1) und ein altes, schmutziges Pergamentstück gefunden werden. Auf dem Pergament stehen in gormanischen Schriftzeichen die Worte: „Gehorche – Beynker!“

Ein menschliches Skelett, an dessen bleichen Knochen noch halb verrotteten Kleidungsfetzen hängen, liegt etwa in der Mitte des Raumes. An einem seiner Finger trägt es einen silbernen Wap-

penring (Wert: 5 GM). Wird das Skelett durchsucht, bemerken die Abenteurer auch, das dieser Mensch keinen natürlichen Todes gestorben ist: Es sieht aus, als ob irgend etwas Mächtiges seinen Schädel zertrümmert hätte.

2. GRABKAMMER

Dies ist die letzte Ruhestätte von drei Kultisten, die in schlichten Steinsärgen beigesetzt wurden. In gormanischer Schrift wurde in einen der Säрге ein Text gemeißelt: „Im Tode sind wir wieder mit unseren Brüdern vereint und wachen gemeinsam über diesen Ort.“

Es sind Wächter, die über den Tod hinaus hier Wache halten und diesen Ort schützen, um die Fehler, welche sie zu Lebzeiten begingen, wieder gut zu machen. Betreten die SC den Raum, erheben sich die drei Skelette (GRW S.122) aus ihren Särgen und greifen an.

Die Geheimtür in der Nordwand kann

relativ leicht entdeckt werden: Bemerkungen-Probe +2.

3. DIE GEHEIME KAMMER

Der Durchgang zu dieser Kammer wurde von den Kultisten einfach mit Rattenskeletten verschlossen, sodass er sich von den restlichen Wänden kaum unterscheidet. Um in die Kammer zu gelangen, müssen die SC also nur eine dünne Wand aus Rattenknochen einreißen.

Das Herz dieser Kammer ist ein Altar, der aus unzähligen Rattenschädeln errichtet wurde. Auf dem Knochenaltar liegt ein altes, verstaubtes Buch in gormanischer Schrift. Das Überbringen des Buchs an Meister Schnarkel würde den SC sicherlich eine reiche Belohnung einbringen.

Auf der aufgeschlagenen Seite finden sich aufschlussreiche Textstellen:

... als wir die Krankheit bemerkten, die den Kult befallen hatte, war es beinahe schon zu spät. Es begann ein blutiger Krieg, eine schreckliche Zeit, in welcher Bruder gegen Bruder kämpfte. Am Ende jedoch glaubten wir, den Sieg davon tragen zu können.

Die Krankheit, die uns befallen hatte und der blutige Krieg, den sie mit sich gebracht hatte, hatte jedoch viele Opfer gefordert – zu viele ...

... da ein Lykanthrop ja im Tode wieder seine menschliche Gestalt annimmt, dachten wir, dass diese schreckliche Krankheit auch mit dem Tode endet. So entschlossen wir uns in unserer Verzweiflung zu dem Versuch, unsere Brüder wieder ins Leben zurück zu rufen, die zu Lebzeiten an dieser furchtbaren Krankheit leiden mussten. Zunächst schien es nicht so, dass sie mit Hilfe unserer Magie Lorr's Reich entkommen konnten ...

... konnten noch nicht ahnen, dass wir etwas Schreckliches vollbracht hatten – denn in der darauf folgenden Vollmondnacht begannen unsere Zauber nun doch zu wirken! Schließlich erhoben sich unsere Brüder zu einem Untoten Leben, noch schrecklicher als zuvor, da die Lykanthropie nicht besiegt worden war ...

Aufgezeichnet von Meister Thorkel

Der Altar wird allerdings von einem kleinen Knochengolem (Werte siehe „Neue Monster“) bewacht, der nur schwer zu bemerken ist, da er in einer der Knochenwände mit eingebaut wurde: Bemerkungsprobe -4. Wenn die SC ihn nicht bemerken gelten die Regeln für Überraschung. Er greift an, sobald der Altar von einem SC berührt wird. Er kann er mit dem Wort auf dem Per-

gamentstück aus Raum 1 unter die Kontrolle eines SC gebracht werden, wird den Raum allerdings nicht verlassen.

4. GRABKAMMER

In dieser Grabkammer steht nur ein einziger steinerner Sarg. Um den Sarg wurden schwere Eisenketten gelegt und mit einem Schloss (SW: 2) gesichert. Was auch immer sich in dem Sarg befinden mag, irgend jemand wollte sichergehen, das es auch dort bleibt. Eine in den Sargdeckel gemeißelte Rune warnt die SC vor höchster Gefahr: Probe auf WG: Religion – Snarrk'Izz.

Wird der Sarg allen Warnungen zum trotz geöffnet, stehen die SC einer unto-ten Werratte (Werte siehe „Neue Monster“) gegenüber.

5. ABWSSERTUNNEL

In der Mitte dieses runden, etwa manns-hohen, gemauerten Tunnels verläuft der Abwassergraben. Nach etwa 6m endet der Abwassertunnel an alten, rostigen Gitterstäben. Nähern sich die SC den Gitterstäben, können sie hören, wie sich in der Dunkelheit vor ihnen watschelnde Schritte entfernen. Auf der anderen Seite der Gitterstäbe liegen zwischen Müll und Knochen die Überreste von angenagtem Fisch herum.

6. ABWSSERTUNNEL

Auch hier versperren nach ca. 6m rostige Gitterstäbe den Durchgang, aber jemand oder etwas hat zwei der Gitterstäbe so weit verbogen, dass man hindurch schlüpfen kann. Der Tunnel endet nach weiteren 6m an einer steinernen Treppe, die in einen unterirdischen Bach führt. Aus dem eiskalten, dunklen Wasser ragt ein Holzpflock, an welchem früher scheinbar von den Kultisten Boote befestigt wurden, mit denen sie den unterirdischen Bach befuhren. Die versunkenen Überreste eines dieser Boote ragen hier teilweise noch aus dem Wasser.

7. DIE VESTER

Der unterirdische Bach namens Vester fließt in diesem Bereich des Knochenbaus durch ein künstlich angelegtes Bett. Boden, Wände und die gewölbte Decke bestehen aus verwitterten Backsteinziegeln, die mit Moos, Flechten und Algen überwachsen sind.

Im Westen senkt sich die Decke nach ca. 20m bis auf die Wasseroberfläche herab, sodass man hier höchstens tauchend weiter kommen würde.

Im Osten treffen die SC nach ca. 50m auf weitere steinerne Stufen, die in einen Gang (8) führen, nach ca. 60m senkt sich auch im Osten die Decke bis auf die Wasseroberfläche herab.

Die Vester ist in diesem Teil so tief, dass ein durchschnittlicher Mann bis zur Brust im ihrem eisigem Wasser steht. Die starke Strömung macht es schwierig, nicht auf den glitschigen Ziegeln auszurutschen: Probe auf KÖR + GE.

Achtung: Der Laufen Wert wird in der Vester geviertelt!

Auf dem Weg durch die Vester haben die SC nicht nur mit der Strömung, Kälte, herabhängenden Moosflechten und der Dunkelheit zu kämpfen, sondern auch gegen hungrige Schnappaale (Werte siehe „Neue Monster“), die meistens zu zweit angreifen. Diese Raubfische, deren runde Mäuler mit messerscharfen Zähnen gespickt sind, gleichen einer Mischung aus Aal und Muräne.

Bei jedem Treffer durch einen Schnappaal muss der SC einen Probe auf KÖR+GE bestehen, um im Wasser nicht zu stürzen.

8. DER KNOCHENGANG

Dieser Gang mit üblichen Knochenwänden endet an ein paar Stufen, die zu einer Türe mit Doppelflügeln hinauf führen. Die Türe könnte man von dieser Seite aus mit einem schweren, eisenbeschlagenen, Holzbalken verbarrikadieren, doch der Balken für diese Vorrichtung liegt zersplittert neben einem der halb geöffneten Türflügel.

Noch ehe die SC die Stufen erreichen, wird ein Türflügel von einer haarigen Klauen aufgeschoben und öffnet sich knarrend. Einen Augenblick später stürzen zwei untote Werratten (Werte siehe „Neue Monster“) aus dem dahinter liegenden Raum.

9. DIE GROSSE GRABKAMMER

Dieser Raum wird von einer übergroßen Snarrk'Izz-Statue aus Stein dominiert. In dieser Grabkammer ist die Decke deutlich höher (ca. 5m) als in allen ande-



ren Räumen. In die Wände wurden alko- venähnliche Nischen eingearbeitet, die offensichtlich zur Bestattung von Kul- tisten benutzt wurden. Die meisten die- ser Nischen sind auch besetzt. Überall in dem Raum liegen verstreut Knochen und Gebeine herum.

Wen die SC diesen Raum betreten, wer- den sie sofort aus den Alkoven von zwei untoten Werratten (Werte siehe „Neue Monster“) angesprungen. Während des Kampfes mit den Werwesen können die SC aber schon bemerken, dass sich auch in anderen Nischen etwas bewegt: Kno- chenteile und Gerippe werden beiseite geschoben und weitere untote Werratten steigen überall im Raum aus ihren Grab- nischen hervor.

Gelingt es den SC die ersten beiden zu vernichten, bleibt ihnen also keine Zeit zu verschlafen, denn es konnten sich bereits zwei weitere Werwesen aus ihren Grabnischen befreien, um sie anzugrei- fen. (Je nach dem wie gut sich die SC schlagen, kann dieser Vorgang noch mal wiederholt werden oder um eine untote Werratte erhöht werden)

10. DER RITUALRAUM

In diesem Raum herrscht eine seltsame, düster-bedrohliche Atmosphäre, welche auch von den SC gespürt wird. Magische Symbole, die in den steiner- nen Fußboden der Kammer gemeißelt wurden, alte, verstaubte Utensilien und Komponenten (Kerzen, Glöckchen, Krei- de, Pulver, usw.) zeugen noch heute von den mächtigen und aufwändigen Ritu- alen, welche in diesem Raum durchge- führt wurden.

Der Raum wurde einst von den Kultisten dazu benutzt, mit dunkler Magie ihre Toten aus Lorr's Reich zurückzuholen. Hier wurden unwissentlich die untoten Werratten erschaffen: ZAW können mit GEI+VE den ursprünglichen Zweck die- ses Raumes erkennen.

In einem Knochenhaufen können die SC eine lederne Hülle mit einer Schriftrö- le entdecken: Bemerkprobe: +2. Die Rolle enthält den wertvollen Zauber- spruch Wiederbelebung.

11. DER SNARRK'IZZ-SCHREIN

Eine schmale, steile Treppe führt zu ei- nem kleinen Schrein hinab, der dem Herrn der Ratten geweiht ist. Abgese- hen von einer dicken Staubschicht und Spinnweben, scheint diese Kapelle noch immer gut erhalten zu sein. Auf dem Al- tar liegt ein metallenes Snarrk'Izz-Sym- bol, das auf einer Seite verrostet ist, auf der anderen Seite jedoch wie neu glänzt.

12. DIE KLEINE KAMMER

Die schmale, steile Treppe endet an ei-

ner eingeschlagenen Holztüre. Die Spu- ren eines alten Kampfes sind hier noch immer offensichtlich: Nach einem ge- scheiterten Versuch, die Türe mit Mö- belstücken zu verbarrikadieren, wur- de sie eingeschlagen und aufgedrückt. Im Raum selbst zeugen zwei Skelette mit verrotteter Kleidung und verrosteten Schwertern von diesem verlorenen Kampf. Wird die Kammer durchsucht, können die SC ein altes Pergament ent- decken, das wohl von einem Spion des Wurzelnests stammt:

Seid begrüßt, Meister Thorkel!

Es ist schwierig, an neues und brauch- bares Wissen über Dynar zu kommen, da die Elfen jedem Fremden den Zutritt in ihren Wald verwehren.

Ich konnte aber in Erfahrung bringen, dass eine Königin aus Morgenlicht in diesem Waldelfenreich herrschen soll. Man hört auch immer öfter, das sich Elfen aus Crysantell, dem großen Elfen- reich im Westen abwenden, und hier in Dynar Zuflucht suchen, da sie mit der Offenheit für Handel und Austausch mit anderen Völkern, die in Crysantell vor- herrscht, nicht einverstanden sind.

Vielleicht kann ich euch schon bald in- teressantere Neuigkeiten berichten, falls es mir heute Nacht gelingt an den Elfenwächtern vorbei zu schleichen und etwas tiefer in ihr Reich einzudringen.

Der Segen des Herrn möge mit Euch sein

Pinos, Wächter des Wurzelnests

13. DIE VERSCHLOSSENE KAMMER

Die Tür zu dieser Kammer ist verschlos- sen (SW:0) und mit einer Warrune ver- sehen: WG: Religion-Snarrk'Izz. Hier ist eine untote Werratte (Werte sie- he „Neue Monster“) mit silbernen Ket- ten an die Wand gefesselt. Auch wenn die ehemaligen Kerkermeister vermut- lich längst zu Staub zerfallen sind, steckt in ihrem Gefangenen noch immer ein unheiliges Leben ...

14. DIE HALLE DER ANDACHT

Hier ruhen die Gebeine von drei Kultis- ten, die auf altarähnlichen Steintischen aufgebahrt wurden. Eines der aufge- bahrten Skelette trägt ein silbernes, ma- gisches Snarrk'Izz Symbol (+2 PA) und hält in seiner knöchernen Hand einen rostigen Schlüssel (passt zu Raum 13). Ein anderes Skelett trägt mehrere gol- dene Ringe. Nur einer davon ist magisch (Ring der Ausfluchte RvC S.33), die an- deren haben einen Gesamt wert von 150 GM.

Die skelettierten Überreste des letzten Kultisten halten in ihren knöchernen

Händen einen der mächtigen Zauber- stäbe von Aldomer (RvC S.33) umklam- mert.

KL. KNOCHENGOLEM			
KÖR:	8	AGI:	9
GEI:	0	ST:	5
BE:	4	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0
AU:	0		
36	8	13	5.5
15	15	15	15
Bewaffnung		Panzerung	
Knochenklauen (WB+2)		-	
GH:	5	GK:	gr
EP:	101		

SCHNAPPAAL			
KÖR:	9	AGI:	8
GEI:	0	ST:	4
BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2
AU:	0		
12	13	8	5
14	14	14	14
Bewaffnung		Panzerung	
Biss (WB+1)		-	
GH:	3	GK:	kl
EP:	52		



UNTOTE WERRATTE			
KÖR:	9	AGI:	9
GEI:	0	ST:	5
BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2
AU:	0		
23	13	11	5.5
16	16	16	16
Bewaffnung		Panzerung	
Klaue +2 (WB+2)		-	
GH:	5	GK:	no
EP:	73		

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