

# **Unter der Erde**

**Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer**

Carlos Schramer

© 2021 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer

Umschlaggestaltung: Carlos Schramer

Satz und Layout: Carlos Schramer

Kontakt: [info@gaudiumludendi.de](mailto:info@gaudiumludendi.de)

Internet: [www.gaudiumludendi.de](http://www.gaudiumludendi.de)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Hintergrund</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Was wirklich geschah</b> . . . . .	<b>11</b>
<b>Hinweise</b> . . . . .	<b>14</b>
<b>Das Ende</b> . . . . .	<b>21</b>
<b>Schätze</b> . . . . .	<b>24</b>
<b>Personen</b> . . . . .	<b>26</b>

# Hintergrund

Irgendwann um den **Tag 166** herum, im Jahre 1001 des zweiten Zeitalters, sind die Charaktere auf einer Straße durch den Wald unterwegs. Vielleicht kommen sie gerade aus der Baronie Forstenfeld, wo sie die Baba Jaga besiegt hatten (siehe *Der Wald des Schreckens – Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer*).

Sie haben das Gefühl, dass die Bäume in dieser Gegend größer sind, als auf den vorherigen Meilen. Auch die Straße wird langsam breiter.

Plötzlich wird es den Helden schwarz vor Augen. In ihren Köpfen dreht sich alles, und sie werden schließlich bewusstlos.

Als sie wieder aufwachen, liegen sie mit schmerzenden Knochen auf dem Boden einer kleinen Höhle, in einer größeren Wasserpfütze. Über ihnen, in der 10 Schritte entfernten Decke, klafft ein großes Loch, das noch 20 Schritte durch den Fels nach oben führt, bis es das Tageslicht erreicht.

So wie der Regen, der durch dieses Loch gefallen sein muss, und die Pfütze darunter gebildet hatte, müssen auch die Charaktere in die Höhle gefallen sein.

Medizinisch begabte Helden können erkennen, dass sie bei einem solchen Sturz eigentlich nicht hätten überleben können oder sich dabei zumindest einige schwere Knochenbrüche hätten holen müssen. Doch sie sind unverletzt.

Aus der Höhle führt nur ein offensichtlicher Weg. Es geht durch einen natürlichen Stollen nach Osten zu einer nicht überschaubaren, unterirdischen Schlucht, die in völliger Finsternis liegt.

Das Tageslicht, das durch die Öffnung in der ersten Höhle dringt, reicht nicht bis hierher. Ohne eine Lichtquelle, kommen die Charaktere hier nur sehr schwer weiter. Zwar führt ein schmaler, überdachter Felssims, der in die westliche Wand der Schlucht gehauen wurde, in Richtung Norden hinab in die Tiefe, doch ohne etwas zu sehen, muss man sich am Boden entlang tasten, um nicht in den 20 Schritt tiefen Abgrund zu stürzen.

Es gibt noch einen weiteren Gang, der aus der Höhle führt, doch dieser ist hinter einem Geröllhaufen verborgen. Außerdem ist er zu eng, als dass ein Erwachsener hindurch kriechen könnte.

Haben die Charaktere den Gang freigelegt, so kommt kurz darauf eine Ratte heraus, die mit einem Schritt Länge außergewöhnlich groß ist. Sie ist nicht aggressiv, und wenn man sie in Ruhe lässt, so beobachtet sie die Helden nur.

Nehmen die Helden auf magische Weise mit ihr Kontakt auf, so kann sie ihnen eine Lichtquelle bringen, eine magische Fackel, die nie auszugehen scheint.

Beide Wege führen am Ende in eine weitere Höhle im Norden, welche eine Art unterirdischen Vorplatz zu einem Gebäude bildet, das im Osten in den Felsen gehauen ist, und dessen Zugang durch ein großes, zweiflügeliges Tor versperrt ist.

Neben dem Tor hängt eine magische Fackel, die nie auszugehen scheint, und auf dem Boden davor liegt eine zweite. Diese ist es auch, welche die Ratte den Helden bringen kann, falls diese sie um eine Lichtquelle bitten. In diesem Fall liegt sie anschließend natürlich nicht mehr hier.

Vor dem Tor patrouillieren zwei untote Skelettkrieger, die mit Speeren bewaffnet sind. Aufmerksame Charaktere können erkennen, dass die Schädel für menschliche Verhältnisse irgendwie zu groß wirken. Außerdem ist auf der Stirn jeweils ein weiß leuchtendes Symbol eingeritzt. Sobald sie die Ankömmlinge entdecken, greife sie mit klappernden Zähnen an. Stichwaffen machen ihnen nur geringfügigen Schaden. Am besten bekämpft

man sie mit Hieb Waffen, und zerschmetter ihre Knochen. Ist die physische Struktur ausreichend beschädigt, kann die Kraft, die sie auf magische Weise am Leben hält, die Einzelteile nicht mehr zusammenhalten, und sie fallen leblos und klappernd auseinander.

Das Tor ist verschlossen und in der Sprache der »Alten«, die noch heute von Gelehrten verwendet wird und die manche Charaktere vielleicht lesen können, steht geschrieben:

*»E.n W.rt der Hö.lich.eit .acht Di. den .eg berei.«*

Einige Buchstaben sind verwittert und unleserlich. Spricht man jedoch in der Sprache der »Alten« das Wort »Bitte« aus, so erscheint im Schlüsselloch des Tores ein Schlüssel, mit welchem sich die großen Torflügel aufsperran lassen.

In dem Vorplatz können aufmerksame Charaktere ebenfalls wieder die Ratte entdecken. Sie beobachtet die Helden kurz, dann ist sie plötzlich verschwunden.

Verfolgt man die Spuren der Ratte oder nimmt man auf magische Weise mit ihr Kontakt auf, so stößt man auf einen schmalen, leicht übersehbaren Spalt an der Nordwand des Platzes, der durch einen Riss im Felsen zum Nest der Ratte führt und von dort auf die andere Seite der Tür.

Auf der anderen Seite der Tür gelangt man in eine sauber aus dem Stein gehauene Halle, mit einem weiteren Tor an der Ostseite. Dieses hat weder Griff noch Schloss.

In der Halle stehen außerdem 7 mannshohe Statuen, die aus einem anderen Stein zu bestehen scheinen, als die Halle selbst. Sie stellen menschenähnliche Wesen dar, deren Proportionen aufgrund des relativ großen Kopfes an Kinder erinnern. Sie besitzen spitze Ohren und teilweise Bärte. Einige von ihnen scheinen Frauen mit Zöpfen zu sein. Alle tragen vornehm wirkende Roben und haben die rechte Hand zu einem Gruß erhoben. Lediglich eine Statue hat beide Arme gesenkt.

Untersucht man die Statue, kann man feststellen, dass der Arm beweglich ist und ebenfalls nach oben gedreht werden

kann. Tut man dies, öffnet sich die Tür auf der anderen Seite der Halle.

Der Weg führt hinaus in einen langen künstlich gehauenen Gang, der einige hundert Schritte weiter bergab zuführen scheint. An den Wänden sind Muster und Bilder eingemeißelt, welche verschiedene Szenen aus dem Leben der Wesen darstellen, die hier offenbar gelebt hatten.

Am Ende des Ganges sitzt ein drahtiger Mann an die Mauer gelehnt. Als er die Charaktere sieht, springt er auf greift seinen Speer und stellt sich ihnen in den Weg. Er ruft sie in gnomischer Sprache an, welche die Helden vermutlich nicht verstehen. Wenn er merkt, dass sie nicht reagieren, ruft er laut und in schlechter Menschengsprache »Halt! Wer Ihr seien, was ihr wollen?«

Ein gelehrter Charakter, der die Sprache der »Alten« spricht und lesen kann, hat die Möglichkeit zu erkennen, dass die Sprache des Mannes dem zu entsprechen scheint, jedoch die Aussprache sich stark von dem unterscheidet, wie die Sprache der »Alten« heutzutage gelehrt wird.

Von seinem Äußeren ähnelt er den Statuen, trägt aber einfachere Kleidung aus Fell und Lederstücken. Auf dem Kopf hat er einen ledernen Helm, und am Gürtel ein langes Messer. Die Schneiden aller Waffen scheinen aus einem rötlich glänzenden Metall geschmiedet zu sein.

In diesem Moment erscheint, wie aus dem Nichts ein weiterer Mann hinter einem der Charaktere, umklammert ihn mit Armen, die wie kleine Baustämme wirken, und hält ihm ein scharfes Messer an die Kehle: »Genau Fremdlinge! Parole! Sonst ich schlitzten Kehle auf!«

Der Mann sieht dem ersten ähnlich, ist aber wesentlich bulliger gebaut. Er hat keinen Speer, dafür aber etliche, weitere Messer in seinem Gürtel.

Daraufhin langt sich der erste verzweifelt ins Gesicht, meint dann zu dem Helden, den er gerade mit seinem Speer bedroht,

»Bitten höflichst hier zu warten« und geht dann zu seinem offensichtlichen Kameraden.

»Nein Knork, nein. Es geben keine Parole.«

»Ach nein, Wurz?«, fragt der Bullige. »Dann eben gleich Kehle schlitzen.«

»Nein Knork. Quell gesagt, wir höflich fragen«, meint der erste mit wachsender Verzweiflung.

Der große Kerl lässt sein Opfer los und meint enttäuscht: »Na gut, dann bitten höflichst zu sagen, was ihr wollen.« Und mit einem Zucken seines Messer fügt er schnell und etwas kleinlaut hinzu: »Sonst schlitzen.«

Es stellt sich heraus dass die beiden königliche Wachen sind und von Quell, dem Berater der Königin ausgesandt wurden, um auf die Fremdlinge zu warten, welche eintreffen sollten. Er habe ihre Ankunft in den Knochenrunen gelesen. Angeblich sollen sie die »Verheißenen« sein, die die Königin erlösen könnten.

Die Charaktere stimmen hoffentlich zu, zu helfen, und werden von Knork und Wurz durch ein Gewirr von Stollen geführt. Dabei ist Zeit, sich über den Ort und das seltsame Volk, das hier lebt zu informieren.

Wurz, der intelligenter von beiden übernimmt dabei das Reden und kann berichten, dass sich die Charaktere im Gnomenreich unter der Erde befinden. Die Stadt besteht aus vielen, mit einander verbundenen Stollen, in deren Wände die Eingänge zu zahllosen Wohnhöhlen gehauen sind. Manche sind ein gutes Stück nach hinten versetzt und bilden zwischen Eingang und Stollen eine Art kleines Vorgärtchen, andere wiederum scheinen Ställe und unterirdische Äcker zu sein.

Bei den Pflanzen und Tieren, die dort zu sehen sind, handelt es sich im wesentlichen um Pilze, Flechten und Moose jeglicher Art und Farbe, sowie um ungewöhnlich große Ratten, Maulwürfe, Käfer und Würmer.

Einige der Pilze strahlen ein angenehmes Licht aus und beleuchten so auf natürliche Weise die Wege. An einigen Stellen,



und vor allem in den Häusern selbst, sind aber auch Öllampen angebracht.

Der Weg führt schließlich zu einer großen Höhle, die an die 100 Schritte durchmisst. Ihr Zentrum ist angelegt wie eine Art Park, mit schmalen Wegen, steinernen Bänken zum ausruhen, einem Springbrunnen, einer Statue von Ura der Erdmutter und allerlei Flechten, Pilzen und Moosen in allen Farben und Größen, und selbst mannshohe Farne wurden angepflanzt. Dazwischen fliegen handtellergroße Falter umher. Die gesamte Höhlendecke ist bedeckt mit den bereits bekannten Leuchtpilzen und taucht die Szenerie in ein angenehmes Licht.

Ein unterirdischer Fluss durchzieht die ganze Höhle, und kleine Steinbrücken führen darüber. An der Außenwand zieht sich ein Weg um den gesamten Park im Kreis herum, und verbindet die verschiedenen Ausgänge miteinander.

Im Süden der Höhle ist die Fassade eines großen Gebäudes aus der Wand heraus gehauen. Es besitzt mindestens drei Stockwerke und reicht fast bis zur Decke hinauf. Die Wände sind reichlich mit gemeißelten Verzierungen versehen und mehrere Balkone blicken auf den Park hinaus.

Vor dem großen, doppelflügeligen Tor stehen zwei Wachenposten. Wie Knork und Wurz, sind sie in Fell und Leder gekleidet, tragen jedoch einen Helm aus rötlich glänzendem Metall und sind mit Speer und Schild bewaffnet.

Wenn sie die Charaktere und deren Begleiter sehen, öffnen sie die Tore und lassen sie ein. Wurz bittet die Helden in der Eingangshalle zu warten. Dann verschwindet er durch eine Tür und kommt kurz darauf mit einer weiteren Person zurück.

Der alte Mann trägt eine Robe aus blauem, derben Stoff, der mit Fellstücken besetzt ist. Sein graues Haar steht wir ab, und sein langer, grauer Bart ist mit Knochenstücken zu einer Art Zöpfen zusammengebunden.

*»Ich seien Quell, Berater von Königin Beryll vom Clan der Steinsänger, Herrscherin über das Reich unter der Erde«, stellt er sich vor.*

Dann untersucht er die Helden auf magische Weise und nickt zufrieden. *»Ja, Ihr seien die Vorausgesehenen. Ihr werden retten die Königin und das Reich, und bewahren Frieden zwischen den Völkern.«*

Dann erklärt er den Charakteren die Situation. Er führt sie in das Schlafzimmer von Beryll, wo diese in unruhigem Schlaf in ihrem Bett liegt. Die junge Frau trägt ein dunkelrotes Nachthemd aus Stoff und einen silbernen Stirnreif. Um ihren Hals ist ein silbernes Collier mit Rubinen gelegt. Ihr dunkelgrünes Haar ist lockig und recht verschwitzt, genau wie ihr ganzer Körper. Unter der Feldecke zeichnet sich deutlich ihr Babybauch ab.

Neben ihr sitzt ein ernst dreinblickender jüngerer Mann. Auch er trägt eine Robe aus blauem Stoff, auf welchem silberne Metallapplikationen angebracht sind. Sein langes, braunes Haar ist sauber gekämmt und zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Sein brauner Bart ist zu einem kurzen Vollbart gestutzt.

Quell stellt den Mann als Achat vor, den Bruder der Königin. Er sei in alles eingeweiht und bleibt die ganze Zeit im Zimmer, während die Charaktere seine Schwester untersuchen. Auch er untersucht die Helden auf magische Weise, ist aber ansonsten recht schweigsam.

Abschließend bittet Achat die Charaktere, herauszufinden, was geschehen ist, und die Königin zu retten.

# Was wirklich geschah

Borkel, der alte König des Gnomenreiches starb vor etwa drei Monaten am **Tag 75**. Er hinterlässt seine Tochter Beryll und seinen Sohn Achat. Da Beryll die ältere von beiden ist, obwohl sie jünger aussieht, bestimmte er in seinem Testament, dass sie seine Nachfolge antreten solle.

Als männlicher Erbe fühlt sich Achat übergangen und will die Macht an sich reißen. Er war nie gut mit seiner Schwester ausgekommen und fasst den Plan, sie zu ermorden oder so stark zu diskreditieren, dass sie als Königin vom Volk abgesetzt wird. Als Borkels einzig übrigbleibendes Kind, würde der Thron dann auf ihn übergehen.

Wie alle Gnome, ist Achat auf natürliche Weise in den arkanen Mächten bewandert. Aufgrund seiner verdorbenen Seele beschäftigt er sich jedoch heimlich mit der dunklen Kunst der Nekromantie. Um seinen perfiden Plan in die Tat umzusetzen, begibt er sich am **Tag 150** zu den Grabstollen seiner Familie, dem Clan *Steinsänger*, bricht dort das Grab eines Säuglings auf, welches vor langer Zeit bei der Geburt gestorben war, und raubt dessen Gebeine. Dabei verletzt er sich an einem hervorstechenden Dorn der eisernen Gittertür, welche den Stollenabschnitt versperrt. Sein Blut und ein kleiner Fetzen seiner Kleidung bleiben zurück.

Während Beryll schläft, vollführt Achat am nächsten Tag (**Tag 151**) ein finsternes Ritual, welches das Skelett zum Leben erweckt und in ihren Unterleib transferiert. Als die Frau am nächsten Morgen schweißgebadet aus einem Albtraum erwacht, muss

sie mit Entsetzen feststellen, dass sie Schwanger ist, eine große Schande für eine noch unverheiratete Königin.

Achat weiß jedoch, dass dies allein nicht ausreichen würde, ihr den Thron zu rauben. Sein Plan sieht vor, dass seine Schwester durch die Vergiftung stirbt, welche das untote Wesen in ihrem Leib verursacht, oder dass sie zumindest bei dessen Geburtsversuch sterben würde. Und würde sie es wider Erwarten überlebe, so wäre sie, aus Sicht des Volkes als Königin untragbar, wenn herauskommt, dass sie als unverheiratete Frau ein totes Skelett als Kind geboren hätte. Und er würde schon dafür sorgen, dass dies öffentlich würde.

Um sicher zu gehen, würde er dann den richtigen Leuten die richtigen Hinweise geben und veranlassen, dass ein schwarzmagisches Buch bei Beryll gefunden würde, das sie der Nekromantie anklagen würde. Dann könnte er den Thron besteigen und seine Schwester, falls sie sich nicht schon selbst das Leben genommen hätte, verbannen.

Das Reich der Gnome liegt in der Anderswelt, einer Dimension zwischen Sein und Nicht-Sein. Dies ist auch die Heimat der Feen, mit welchen die Gnome von Zeit zu Zeit in Streit leben. Da die Feenkönigin auf übersinnliche Weise über die jüngsten Geschehnisse in der Gnomenstadt Bescheid weiß, hat sie dafür gesorgt, dass die Charaktere auf ihrem Weg durch den Wald in die Anderswelt versetzt werden. Sie wurden auf arkane Weise auf das Format von zwei Fuß großen Gnomen geschrumpft und in die Höhle gebracht. Deswegen wurden sie auch nicht durch den vermeintlichen Sturz verletzt.

Die Feenkönigin kennt die besonderen Kräfte der Helden und hofft, dass diese die Lage wieder in den Griff bekommen können. Denn würde Achat der neue König werden, wäre der Frieden zwischen den Völkern erneut bedroht.

Zwar könnten die Feen sich auch selbst dem Problem annehmen, doch sie wollen so wenig Aufmerksamkeit wie möglich auf sich selbst und ihre Einmischung lenken.

Kommen die Helden an manchen Stellen überhaupt nicht weiter, greifen die Feen möglicherweise heimlich ein, um ihnen zu helfen. Auf diese Möglichkeit sollte der Spielleiter aber nur im äußersten Notfall zurückgreifen.

Quell, der in den Knochenrunen die Ankunft der Helden vorhergesehen hatte, zog Achat mit ins Vertrauen. Dadurch wusste dieser ebenfalls von der baldigen Ankunft und erschuf die beiden Skelette, welche den Vorplatz bewachen. Sie sollen die Ankömmlinge wenn möglich vernichten, und falls nicht, könnte er so zumindest deren Macht ausloten.

# Hinweise

Die Charaktere versuchen im folgenden herauszufinden, was geschah, indem sie Personen befragen, nach Indizien suchen und Hinweisen nachgehen.

1. Wenn medizinisch begabte Helden Beryll untersuchen, können sie erkennen, dass ihr Körper an einer Vergiftung leidet und langsam dahin siecht. Sie ist inzwischen in ein fieberhaftes Koma gefallen.
2. Wenn medizinisch begabte Helden Berylls Bauch untersuchen, können sie feststellen, dass sie tatsächlich schwanger ist und mit dem Kind etwas nicht stimmt. Beim abtasten fühlt es sich seltsam »dürr« an.
3. Magisch begabte Charaktere können vielleicht sogar direkt erkennen, dass es sich bei dem Kind um ein untotes Skelett handelt.
4. Wird das Kind operativ oder auf magische Weise entfernt, so überlebt Beryll, wenn die Aktion des jeweiligen Charakters erfolgreich ist. Sie wacht dann aus ihrem Koma auf und erholt sich langsam körperlich. Geistig und seelisch ist sie jedoch noch stark mitgenommen und benötigt noch einige Tage Bettruhe.

Missglückt das ganze, so kann sie dabei durchaus auch sterben. Das schaurige Wesen des untoten Kindes wird aber auf jeden Fall offenbar.

5. Wir das Kind bis zum **Tag 170** nicht entfernt, so versucht der Körper der Königin, es durch eine »Geburt« abzustoßen. Durch ihren geschwächten Zustand überlebt Beryll dies jedoch nicht. Auch in diesem Fall wird offenbar, dass das Kind ein untotes Skelett ist.
6. Wenn das Wesen des Kindes klar ist, so will der alte Quell unbedingt vermeiden, dass dies an die Öffentlichkeit gelangt, bis alles aufgeklärt ist, egal ob Beryll tot ist oder überlebt hat.

Auch Achat betont dies. Insgeheim sorgt er aber dafür, dass die Bedienstete Rotflecht, von der er weiß, dass sie eine rechte Klatschbase ist, das Gespräch mithört. Diese läuft dann auch gleich zu ihrer Freundin Saline, welche im Haus von Meister Krum arbeitet, dem Oberhaupt des Clans Wurzelschneider, der so von der Sache erfährt.

Alle sechs Clanoberhäupter tun sich daraufhin zusammen, tauchen mit jeweils zwei Wachen vor dem Königshaus auf und wollen die königliche Familie zur Rede stellen.

7. Wenn die Clanoberhäupter von der Sache Wind bekommen, versteckt Achat im Zimmer der Königin an recht offensichtlicher Stelle auf dem Frisiertisch ein Buch über Nekromantie.

Die Clanoberhäupter wollen die Königin in ihrem Zimmer sehen und Achat tut ganz aufgebracht, aber irgendwie halbherzig so, als wolle er sie aufhalten, tut aber nicht wirklich etwas dagegen. Und prompt findet einer von ihnen das Buch.

Ist die Königin bei Bewusstsein, fragt sie Funkel, was sie sich dabei gedacht hätte, sich mit derlei finsternen Machenschaften zu beschäftigen. Sie streitet alles ab, und Quell bittet die Clanoberhäupter, die Untersuchung fortzuführen.

ren, da er ein Komplott vermute. Achat meint, man solle es auf sich beruhen lassen. Seine arme Schwester habe genug gelitten. Doch Funkel überredet die anderen, den Charakteren noch eine Woche Zeit zu geben, die Situation aufzuklären.

8. Wenn den Charakteren klar ist, dass es sich bei dem Kind um ein untotes Skelett handelt, können sie darauf kommen, dass dies irgendwo herkommen muss. Entweder sie kommen selbst auf einen Friedhof, oder aber der alte Quell weißt sie darauf hin. Er kann ihnen auch von den verschiedenen Grabstollen der unterschiedlichen Clans berichten.

Von Quell können die Charaktere auch eine grobe Karte der Stadt erhalten.

9. Kommen die Helden bei den Grabstollen an, so hören sie plötzlich schabende Geräusche. Dann brechen einige Gesteinsbrocken aus dem Fels, und ein an die 15 Schritt langer Wurm bricht aus der Decke hervor. Eigentlich ist er nur 5 Schritt lang, aber für die geschrumpften Helden wirkt er deutlich größer. Er ist so gut wie blind, und nimmt die Umwelt durch Erschütterung und Berührung wahr.

Wenn sich die Helden mucksmäuschenstill Verhalten, ignoriert er sie und kriecht in Richtung Stadtzentrum. Dort löst er eine Panik aus, und nach einer kurzen Weile versuchen zehn Soldaten, ihn zu töten. Dabei wird einer von ihnen zerquetscht und ein anderer verschlungen.

Wenn die Charaktere mit dem Wurm kämpfen, so versucht er sie gegen die Wand zu quetschen oder sich über sie zu stützen. Gelingt ihm letzteres, so hat ein verschlungener Held ungefähr eine Minute Zeit, sich von innen herauszuschneiden und dadurch den Wurm zu töten, bevor er erstickt.



Schneidet man das Tier auf, so findet man in seinem Magen einen ungeschliffenen Diamanten, sowie Knochen und ein altes Schwert in einer Scheide, welches von ihm in einer Grabkammer verschluckt worden war (siehe *Schätze* auf Seite 24).

10. Untersuchen die Helden die Grabstollen, können sie ein aufgebrochenes namenloses Grab entdecken. An einem Dorn des eisernen Gitters, welches den Stollenabschnitt absperrt, ist Blut und ein Kleidungsfetzen zu kennen.
11. Da nur die obersten der sieben Clans Kleidung aus Stoff tragen, da dieser bei den Gnomen sehr teuer ist, lässt dies darauf schließen, dass der Täter aus diesen Kreisen stammt.
12. Fragen die Helden Quell, wer die Nachfolge von Beryll antreten würde, falls sie stürbe, so er klärt er, dass dies der, dem vorherigen König, nach Beryll, am nächsten stehende Verwandte wäre, da die Königin noch keine eigenen Kinder hat. Fragen sie weiter nach, erklärt er, dass dies dann wohl Achat wäre.
13. Die Oberhäupter der sieben Clans reagieren recht unterschiedlich auf eine Befragung und Untersuchung ihrer Behausung durch die Helden:
  - a) Königin Beryll vom Clan der Steinsänger kooperiert so gut sie kann. Sie kann berichten, wie sie von heute auf morgen Schwanger wurde, obwohl sie noch Jungfrau sei.

Wird sie über Achat befragt, so erzählt sie, dass er es als Kind oft recht schwer hatte, weil ihre Eltern sie immer bevorzugt hatten. Doch sie verehere ihn sehr, weil er sich nicht hatte unterkriegen lassen und dennoch ein ruhiger, vernünftiger Mann geworden sei, der sie

ihn ihrem Amt unterstütze wo er könne, wie er immer so schön sage.

Wenn sie danach gefragt wird, so wundert sie sich jedoch ein wenig, dass sie keine konkreten Fälle seiner Hilfe nennen kann.

- b) Meister Bovist vom Clan der Pilzer weigert sich vollständig, mit Fremdlingen über das Thema zu reden. Er vertraue ihnen nicht, und es gehe sie auch überhaupt nichts an. Er sei schon dem normalen Volk keine Rechenschaft schuldig, geschweige denn irgend welchen Außenstehenden.
- c) Meister Krum vom Clan der Wurzelschneider, der sich als der Anführer der restlichen Clanoberhäupter fühlt, kann berichten, dass seine Bedienstete Saline ihm von der Situation Berylls berichtet habe.

Fragen die Charaktere die Dienerin, so erzählt diese, dass sie es von Rotfleck gehört habe, die im Königshaus arbeitet.

Und wird diese verhört, gesteht sie unter Tränen, dass sie gelauscht habe. Sie sei ja so neugierig, und Achat habe sie extra noch darauf hingewiesen, dass sie vor der Tür warten solle, denn in dem Zimmer würde etwas ganz geheimes besprochen, und sie solle ja nicht lauschen oder durch das Schlüsselloch sehen.

- d) Meisterin Kiesel vom Clan der Würmler ist sehr gastfreundlich. Sie bietet den Helden gleich etwas zu essen an und einige Gläser von Wurzelbräu, einer Art Likör. Hilfreiche Auskünfte kann sie nicht geben. Stattdessen fragt sie mehr, als sie preisgibt. Sie interessiert sich für die Fremden und ist fasziniert von ihnen, da sie fast wie Menschen aussähen, nur nicht

so groß und plump. Sie ist die Einzige, die die Menschensprache fehlerfrei spricht.

- e) Meister Funkel vom Clan der Flusshörer ist Berylls Onkel mütterlicherseits. Er ist gerne bereit, den Charakteren zu helfen. Beryll ist seine Lieblingsnichte. Sie sei schon als Kind ein ganz außergewöhnlicher Gnom gewesen, höflich, freundlich, klug, gut erzogen. Ganz im Gegensatz zu ihrem Bruder, dem angeblichen Nichtsnutz.
- f) Meisterin Triphosa vom Clan der Borkensieder ist erstaunlich attraktiv, aber auch genauso arrogant und von sich selbst eingenommen. Sie kann den Charakteren nichts wichtiges erzählen und jammert ihnen die ganze Zeit nur vor, wie arm sie doch dran sei. Sie sei viel schöner als Beryll und klüger obendrein. Eigentlich würde sie es verdienen, die Königin unter der Erde zu sein. Selbst die Feen würden neidisch sein. Stattdessen sitzt dieses plumpe Mädchen auf dem Thron, nur weil ihr Vater König war.
- g) Meister Farn vom Clan der Fayenbanner ist recht fanatisch, was die Beziehung der Gnome zu den Feen angeht. Wenn er erfährt, dass mystische Dinge bei Berylls Zustand involviert sind, so behauptet er, dass die Feen dahinter stecken müssen, denn sie wollen das Königreich vernichten. Stellen sich die Helden mit ihm gut, gibt er ihnen eine magische Kette aus Gnomeneisen (*Schätze* auf Seite 24). Mit dieser könne man Feen fesseln und dadurch verhindern, dass diese Magie wirken.

14. Untersuchen die Charaktere Achats Kleidung, wozu er als Mitglieder der königlichen Familie kein Einverständnis gibt, können sie dort tatsächlich eine Robe finden, zu

welcher der Fetzen passt. Natürlich streitet der Mann alles mit der Erklärung ab, es sei einfach nur ein Zufall. Dann verlässt er wütend den Palast.

15. Die Dienerin Rotflecht kann berichten, dass der Herr Achat des öfteren den Palast alleine verlässt.
16. Beobachten die Charaktere Achat heimlich, so können sie entdecken, dass er sich irgendwann in einen Geheimgang in der Nähe des Friedhofs begibt, der zu seinem schwarzmagischen Labor führt. Er hat es in einer alten Grabkammer errichtet.

# Das Ende

Stirbt Beryll, so tut Achat alles, damit die anderen Clanoberhäupter dies mitbekommen.

Nach außen hin tut er so, als ob er seine Schwester vor aller übler Nachrede schützen und ihren guten Ruf bewahren möchte. Dabei drückt er sich aber so aus, dass allen Anwesenden ihre angebliche Schuld vor Augen geführt wird:

*»Beryll war gewesen kein schlechter Gnom. Sie gewesen bis vor kurzem eine gute Königin für das Reich. Was sie bewogen hat, sich zu befassen mit derart finsterner Zauberei, ich nicht verstehen.*

*Vielleicht sie gewesen zu einsam und gehabt einen innigen Kinderwunsch. Oder vielleicht auch die Verantwortung zu viel gewesen ist, für sie.*

*Nun es leider zu spät seien. Doch wir halten wollen ihr Andenken in Ehren, und ich wollen versuchen, ihre Fehler wieder gut zu machen.«*

Überlebt Beryll, und stellen die Clanoberhäupter die Familie zur Rede, so tut er ebenfalls so, als würde er für seine Schwester einstehen, doch auch dabei drückt er sich so aus, dass den anderen Adeligen die volle angebliche Schuld seiner Schwester und ihre Untragbarkeit als Regentin klar vor Augen geführt wird:

*»Es betrüben mich, meine geliebte Schwester so sehen zu leiden. Was sie bewegen, sich zu befassen mit derart unentschuldbarer Zauberei, ich nicht verstehen.*

*Vielleicht sie seien zu einsam und haben einen innigen Kinderwunsch. Oder vielleicht auch die Verantwortung zu viel ist, für sie.*

*Ich Euch aber bitten, nicht zu hart mir ihr gehen in Gericht. Ich verstehen, wenn Ihr sagen, dass Berylls Verhalten unentschuldigbar seien*

*und sie seien untragbar als Regentin, doch bitten Milde walten zu lassen und nicht verbannen aus unserem Reich, denn auch wenn sie nicht geleistet Großes, in ihrer kurzen Regenschaft, sie doch haben regieren nicht schlecht.«*

Als zweites Kind Borkels tritt er die Nachfolge seiner Schwester an und wird von den anderen Clan bestätigt. Die Charaktere können heimlich immer noch Versuchen, mit Quells Unterstützung, der fest an Berylls Unschuld glaubt, zu beweisen, dass Achat der wahre Übeltäter und ein Nekromant ist. Die Clans setzen ihn dann wieder ab und wählen Funkel als neuen König, da er Berylls Onkel ist.

Gelingt dies aber nicht, so werden die Charakter höflich aber bestimmt des Reiches verwiesen.

Wenn Beryll noch lebt, wenn Achat den Thron besteigt, und wenn die Charaktere ihre Unschuld nicht beweisen können, so nimmt sie sich selbst das Leben.

Wenn die Charaktere Achat überführen oder in seinem geheimen Labor stellen, so wirkt er einen Zauber, der sechs untote, mit Speeren bewaffnete Skelette aus den zwei Nebenzimmern herbei ruft. Während diese angreifen, versucht Achat zu fliehen. Gelingt ihm dies, so verschwindet er in die Stollen und wird nicht mehr gesehen. Er versucht, wenn möglich, nicht bis zum Tod zu kämpfen. Auf dem Arbeitstisch liegt ein Dolch aus einem glasartigen Material und von einem weißlichen Schimmer umgeben (siehe Kapitel *Schätze* auf Seite 24). Bei seinem Fluchtversuch ist Achat bestrebt, diesen Dolch mitzunehmen.

Wird er in die Enge getrieben, so verteidigt er sich mit dieser Waffe und mit Hilfe eines magischen Schutzschirms, welcher physische Angriffe stark abschwächt. Er selbst greift an, indem er seine Gegner berührt und damit ihr Fleisch vermodern lässt, sofern diese der Magie nicht widerstehen. Dies ist recht schmerzhaft und behindert die betroffenen Helden im aktuellen Kampf extrem und macht sie benommen, sodass der Nekromant wieder eine Chance hat, zu fliehen.

Wenn der Fluch nicht gebannt wird, so verwandeln sich betroffene Charaktere während der nächsten 10 Tage selbst zu un-toten Skeletten. Aber das ist ein anderes Abenteuer.

In der Gruft, welche Achat als Labor ausgestattet hat, finden sich in einem Regal Bücher über allerlei Themen. Sowie auch über Nekromantie und Flüche. Sie sind allerdings in der Sprache der »Alten« geschrieben.

Außerdem befinden sich einige alchemistische Apparaturen auf einem Tisch, und daneben verschiedene Leichen- und Skeletteile. Auf einem Regal stehen Glasbehälter mit konservierten Organen, Augen und kleinen Tieren, und auf einer von zwei Steinliegen hat der Nekromant ein weiteres Skelett aufgebahrt.

Konnten die Charaktere die Königin retten und ihre Unschuld beweisen, so erhalten sie von Beryll Edelsteine im Wert von 3 Gulden, sowie 60 Pfund Gnomeneisen in Barrenform *Schätze* auf Seite 24). Stirbt Beryll zwar, aber kann Achat dennoch überführt werden, so erhalten sie von Quell nur die Edelsteine.

Egal wie das Abenteuer endet, wenn sie noch leben, so bringen Wurz und Knork die Helden zu einem Stollen, der in ihre eigene Welt zurück führt. Nachdem sie sich verabschiedet haben und die beiden Gnome zurückgegangen sind, wird es den Charakteren wieder schwarz vor Augen. In ihren Köpfen dreht sich alles und sie werden bewusstlos. Wenn sie wieder aufwachen, befinden sie sich dort, wo das Abenteuer angefangen hat.

Alle Gegenstände, welche sie aus dem Gnomenreich mitgenommen haben, behalten ihre kleine Form und wachsen nicht mit den Charakteren auf Menschengröße. Die Edelsteine sind dadurch auch nur noch ein Siebenundzwanzigstel von dem Wert, was die Charaktere ursprünglich geschätzt hatten. Lediglich die beiden verzauberten Waffen, die Kette, sowie das Gnomeneisen wachsen mit den Helden auf deren Größe. Gnomenkleidung liegt zerfetzt neben den Charakteren, und auch die Säcke, in welchen die Barren sind, liegen aufgerissen da.

# Schätze

Im Laufe des Abenteuers lassen sich einige Schätze und wertvolle Artefakte finden, die hier zusammengefasst werden:

<b>Name:</b>	»Meister Farns Kette der Zügelung«
<b>Beschreibung:</b>	Eine Kette aus Gnomeneisen
<b>Wirkung:</b>	Wird sie wie eine Bola auf einen Magier geworfen, schlingt sie sich um dessen Hände und fesselt ihn. Er ist dann nicht mehr in der Lage zu zaubern.
<b>Name:</b>	Ungeschliffener Diamant aus dem Bauch des Wurms
<b>Beschreibung:</b>	Ein Stück Gestein, mit einem ungeschliffene Diamanten darin (bearbeitet ist er einen halben Gulden wert)
<b>Wirkung:</b>	Nichts Besonderes
<b>Name:</b>	»Zorn des Medicus«
<b>Beschreibung:</b>	Ein langes, rötlich glänzendes Messer mit Runen auf der Klinge, in einer mit silbernen Ornamenten verzierten Scheide, die voller Schleim aus dem Bauch des Wurms ist
<b>Wirkung:</b>	Die Waffe wurde für einen Gnomen-Medicus aus Gnomeneisen geschmiedet und verzaubert. Führt ein Charakter mit medizinischen Kenntnissen die Klinge, so reagiert diese mehr auf dessen Gedanken, als auf dessen Hand, und scheint fast von selbst ihr Ziel zu finden, die tödlichsten Stellen des Körpers. Als Erfolgschance, für das Kämpfen mit dieser Waffe, wird der Durchschnitt der Erfahrungsstufen derjenigen Wissensgebiete des Charakters verwendet, die sich mit Kampf und mit Medizin beschäftigen.
<b>Name:</b>	»Finstersterns Dorn der Erweckung«
<b>Beschreibung:</b>	Ein Dolch aus Obsidian, der einen weißen Schimmer ausstrahlt
<b>Wirkung:</b>	Wird ein Lebewesen mit dem Dolch verletzt, so speichert dieser die entzogene Lebenskraft. Ritzt man bestimmte Symbole in eine Leiche, so kann man diese zu Untoten machen und kontrollieren.



<b>Name:</b>	Belohnung aus Edelsteinen
<b>Beschreibung:</b>	Verschiedene Edelsteine im Wert von 3 Gulden
<b>Wirkung:</b>	Nichts Besonderes
<b>Name:</b>	60 Pfund Gnomeneisen
<b>Beschreibung:</b>	Zwei Ledersäcke mit jeweils 15 Barren zu je 2 Pfund, die rötlich glänzen.
<b>Wirkung:</b>	Gegenstände, die daraus gefertigt werden, gelten als magisch. Darauf angewandt Verzauberungen haben die doppelte Wirkung. Das Material rostet nicht.

# Personen

In diesem Kapitel sind noch einmal alle namentlich erwähnten Personen, Monstren und Tiere mit ihrer Rolle, ihrer Beschreibung und ihren regeltechnisch relevanten Merkmalen zusammengefasst.

Bei Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten, sind diese als grobe und relativ flexibel handhabbare Stichwort bei der *Persönlichkeit* mit aufgelistet. Um sie anzuwenden muss der Charakter einen Erfolgswurf für ein passendes Wissensgebiet bestehen. Je nach gewünschter »Mächtigkeit« des Ergebnisses, werden kleinere oder größere Modifikatoren auf den Wurf angerechnet.

Bei einigen Ausrüstungsgegenständen, sind in Klammern Modifikatoren angegeben, die bei eigenen oder fremden Erfolgswürfen angerechnet werden. Bei Rüstungen wird die vordere Zahl bei Angriffen verwendet, gegen welche die Rüstung gut schützt (in der Regel Hieb- und Stichwaffen), und die hintere, wenn sie nur bedingt schützt (in der Regel Wuchtwaffen).

Die auf die Spielregeln bezogenen Werte sind aus Sicht der geschrumpften Spielercharaktere angegeben. Würden sie den Gnomen begegnen, wenn sie wieder ihre normale menschliche Größe besitzen, würde jeder Gnom noch folgende, zusätzliche Merkmale besitzen:

»... *sehr kleine*(*r*) ( $x_{0,25}/+50\%$ ) und *sehr schwache*(*r*) ( $-50\%$ ) ...«

Und auch der Riesenwurm wird aus menschlicher Perspektive zu einem deutlich kleineren Exemplar:

»... *ein großer* ( $x_2/-25\%$ ) und *starker* ( $+25\%$ ) ...«

---

<b>Name/Rolle:</b>	Achat vom Clan der Steinsänger, ein verbitterter Nekromant (125%), magisch begabter (+25%) Aristokrat (100%) und Intrigant (75%) mittleren Alters, aus dem Gnomenadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Die Macht des Gnomenreiches durch Gewalt erhöhen, den Thron besteigen
<b>Erscheinung:</b>	Schlank, hellbraune Haut, lange, braune Haare, zu Pferdeschwanz gebunden, brauner Vollbart, spitze Nase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Verbittert, skrupellos, still, höflich, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Schutzschild erschaffen, Geister rufen und mit ihnen reden, Leichen und Skelette zu Untoten machen und kontrollieren, Gegner durch Verwesung schädigen
<b>Ausrüstung:</b>	Blaue Stoffrobe mit silbernen Metallapplikationen, blaue Stoffschuhe, versteckter Nekromantendolch

---

<b>Name/Rolle:</b>	Beryll vom Klan der Steinsänger, die Königin der Gnome, magisch begabte (+25%) Herrscherin unter der Erde (100%), vornehme Gesellschafterin (100%) und gutherzige Handarbeiterin (100%) aus dem Gnomenadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Das Gnomenreich wachsen und gedeihen lassen, den Gnomen ein gutes Leben bieten
<b>Erscheinung:</b>	Schlank, hellbraune Haut, lockige, dunkelgrüne Haare, spitze Nase, spitze Ohren, Babybauch
<b>Persönlichkeit:</b>	Pflichtbewusst, höflich, freundlich, ihrem Bruder gegenüber zu vertrauensselig, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, andere durch reden in ihren Bann ziehen
<b>Ausrüstung:</b>	Silberner Stirnreif, silbernes Rubincollier, dunkelrotes Nachthemd

---

<b>Name/Rolle:</b>	Meister Bovist vom Clan der Pilzer, ein älterer, magisch begabter (+25%) Aristokrat (125%), hedonistischer Lebemann (75%) und leidenschaftlicher Koch (50%) aus dem Gnomenadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Den eigenen Clan stärken, ein gutes Leben an dessen Spitze führen
<b>Erscheinung:</b>	Mollig, braune Haut, dunkelrote, lockige, kurze Haare, gezwirbelter dunkelroter Schnurrbart, Hakennase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Arrogant, unhöflich, aufbrausend, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, anderen einschüchtern
<b>Ausrüstung:</b>	Rote Stoffrobe mit Fellkragen, dunkelrote Stoffschuhe mit Fellbesatz, mehrere Silberringe

---

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Meister Farn vom Clan der Fayenbanner, ein magisch begabter (+25%) Aristokrat (100%), fanatischer Feenhasser (75%) und magischer Handwerker (50%) mittleren Alters, aus dem Gnomenadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Das Gnomenreich stark machen, um die Feen nieder zu werfen
<b>Erscheinung:</b>	Schlank, braune Haut, braune, kurze Haare, brauner, lang herunter hängender Schnurrbart, Knubbelnase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Ehrlich, fanatisch, höflich, liebt alles gnomische, hasst die Feen, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Magie erkennen und bannen, Magie in Dinge einbinden
<b>Ausrüstung:</b>	Braune Lederkappe, grüne Stoffrobe, Lederumhang, Lederschuhe, Halskette mit schamanischen Schutzsymbolen, langer Silberdolch, Siegelring

  

<b>Name/Rolle:</b>	Meister Funkel vom Clan der Flusshörer, ein älterer, magisch begabter (+25%) Aristokrat (125%), ehemaliger General (75%) und Naturfreund (50%) aus dem Gnomenadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Das Gnomenreich stärken, den eigenen Clan an der Macht halten, Beryll unterstützen
<b>Erscheinung:</b>	Athletisch, braune Haut, dunkelgrüne, kurze Haare, langer, grüner Spitzbart, Hakennase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Ehrlich, höflich, gerecht, gnädig, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, telepathisch kommunizieren
<b>Ausrüstung:</b>	Blaue Stoffrobe mit Kapuze, Lederweste, Lederstiefel, langer Dolch mit Edelsteinen im Griff

  

<b>Name/Rolle:</b>	Meisterin Kiesel vom Clan der Würmler, eine ältere, aufgeschlossene Aristokratin (125%), magisch begabte (+25%) Völkerkundlerin (75%) und Klatschbase (50%) aus dem Gnomenadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Das Gnomenreich durch Außenpolitik stärken, möglichst viel über andere Kulturen lernen
<b>Erscheinung:</b>	Mollig, braune Haut, braune, lange Haare mit vielen Zöpfen, spitze Nase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Ehrlich, freundlich, höflich, neugierig, plaudert gerne, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, jegliche Sprache sprechen
<b>Ausrüstung:</b>	Dunkelgrüne Stoffrobe mit hellgrünen Farnmustern, Lederschuhe, silberne Halskette

<b>Name/Rolle:</b>	Knork vom Clan der Steinsänger, ein etwas einfältiger (-25%) aber sehr starker (+25%) und magisch begabter (+25%) Soldat (100%), Waffensammler (75%) und Wirtshausgänger (50%), mittleren Alters, aus dem Gnomenvolk (100%)
<b>Ziele:</b>	Das Gnomenreich und seinen Clan beschützen, von jeder Waffe auf der Welt mindestens ein Exemplar besitzen
<b>Erscheinung:</b>	Bullig, braune Haut, kurze dunkelrote Haare, zotteliger, dunkelroter Bart, Hakennase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Pflichtbewusst, geistig etwas langsam, liebt Routine, hasst Spontanität, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, sich unsichtbar machen
<b>Ausrüstung:</b>	Leichte Rüstung aus Fellwams, Lederhose, Lederstiefel mit Fellbesatz und Lederhelm (-25%/0%), langes Messer, 3 Dolche, 3 Messer

  

<b>Name/Rolle:</b>	Meister Krum vom Clan der Wurzelschneider, ein älterer, magisch begabter (+25%) Aristokrat (125%), penibler Rechtsgelehrter (75%) und Möchte-Gern-Poet (50%) aus dem Gnomenadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Den eigenen Clan stärken, ein gerechtes Leben für alle Gnome
<b>Erscheinung:</b>	Schlank, braune Haut, braune, wuschelige Haare, langer, brauner Bart, Knubbelnase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Ehrlich, genau, höflich, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, andere Verwirren
<b>Erscheinung:</b>	Braune Stoffrobe mit dunkelgrüner Kapuze, Lederschuhe, Siegelring

  

<b>Name/Rolle:</b>	Quell vom Clan der Steinsänger, der alte und weise Hofzauberer Königin Berylls (125%), magisch begabter (+25%) Aristokrat (100%) und Bücherwurm (75%) aus dem Gnomenadel (75%)
<b>Ziele:</b>	Den Regenten unterstützen, Recht und Gesetz wahren
<b>Erscheinung:</b>	Hager, braune, knorrige Haut, wirre, graue Haare, langer grauer Bart, mit Knochenstückchen, Knubbelnase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Pflichtbewusst, höflich, hilfsbereit, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Magie erkennen und bannen, Gefühle erkennen, vorhersagen, andere friedlich stimmen, Gegner mit Magie verletzen
<b>Erscheinung:</b>	Blaue Stoffrobe mit Fellbesatz, Lederschuhe

  

<b>Name/Rolle:</b>	Der Riesenwurm, ein extrem großer (x10/-75%) und extrem starker (+75%) Gräber und Fresser (100%) aus dem adarischen Erdboden (100%)
<b>Ziele:</b>	Graben, fressen, fortpflanzen
<b>Erscheinung:</b>	Hellbrauner, 15 Schritte langer und 1 Schritt breiter Leib, unterteilt in 40 Segmente, lebenswichtige Organe im 3. bis 10. Segment
<b>Persönlichkeit:</b>	Frisst und wühlt sich beharrlich durch die Erde, kein guter, aber dafür sehr starker Kämpfer
<b>Ausrüstung:</b>	Harte Zähne als Waffen

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Rotflecht vom Clan der Steinsänger, eine magisch begabte (+25%) Dienerin (75%), neugierige Klatschbase (50%) und Handarbeiterin (50%) aus dem Gnomenvolk (100%)
<b>Ziele:</b>	Ein gutes Leben führen, dem Königshaus dienen, einen guten Ehemann finden
<b>Erscheinung:</b>	Schlank, braue Haut, dunkelrote, lange Haare, zum Zopf geflochten, Knubbelnase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Ehrlich, freundlich, neugierig, liebt Klatsch und Tratsch, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, Entspannung und Wohlbefinden verbreiten
<b>Ausrüstung:</b>	Fellweste, Lederrock, Lederschuhe

  

<b>Name/Rolle:</b>	Saline vom Clan der Wurzelschneider, eine magisch begabte (+25%) Dienerin (75%), fröhliche Flötenspielerin (50%) und Handarbeiterin (50%) aus dem Gnomenvolk (100%)
<b>Ziele:</b>	Ein gutes Leben führen, ihren Herrschaften dienen, eine Bardin werden
<b>Erscheinung:</b>	Schlank, braune Haut, braune, lange Haare, zu zwei Zöpfen geflochten, Hakennase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Ehrlich, freundlich, lebenslustig, liebt Musik, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, mit Musik in Bann ziehen
<b>Ausrüstung:</b>	Fellweste, Lederrock, Lederschuhe, Flöte

  

<b>Name/Rolle:</b>	Ein gruseliger (-50%) Skelettkrieger (75%), absolut gehorsamer Scherge des Nekromanten (50%) und schwer verwundbarer (-25%) irgend eines ehemaligen Berufsstandes (50%) aus den Grüften des Gnomenreichs (100%) mit hoher Ausdauer (+100%) und ohne Schmerzempfinden
<b>Ziele:</b>	Achats Wünsche bedingungslos bis zur Vernichtung ausführen
<b>Erscheinung:</b>	Großes, bleiches Skelett, teilweise mit vertrocknetem Gewebe, weiß leuchtendes, in den Schädel geritztes Symbol, grünlicher Schimmer in den Augenhöhlen
<b>Persönlichkeit:</b>	Absolut gehorsam und willenlos, Gewissenhaft, zielstrebig, furchtlos, skrupellos
<b>Ausrüstung:</b>	Fetzen von Fellwams und Lederhose, alter Speer

<b>Name/Rolle:</b>	Meisterin Triphosa vom Clan der Borkensieder, eine attraktive (+25), magisch begabte (+25%), aber unaufmerksame (-25) und egozentrische Aristokratin (100%), hedonistische Lebefrau (75%) und Falterzüchterin (50%) mittleren Alters, aus dem Gnomenadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Das Gnomenreich durch ihren eigenen Glanz berühmt machen, Macht und Einfluss gewinnen
<b>Erscheinung:</b>	Schlank, hellbraune Haut, langes, dunkelrotes, wallendes Haar, spitze Nase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Arrogant, egozentrisch, liebt Luxus und vor allem sich selbst, vornehm, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, durch Schönheit in Bann ziehen
<b>Ausrüstung:</b>	Dunkelrote Stoffrobe mit silbernen Stickereien, dunkelgrüner Umhang, rote Stoffschuhe, silbernes Smaragdcollier, mehrere Silberringe

---

<b>Name/Rolle:</b>	Wurz vom Clan der Steinsänger, ein gewissenhafter, magisch begabter (+25%) Soldat (100%), lebenslustiger Glücksspieler (75%) und Festplatztänzer (50%) mittleren Alters, aus dem Gnomenvolk (100%)
<b>Ziele:</b>	Das Gnomenreich und seinen Clan beschützen, Spaß haben
<b>Erscheinung:</b>	Drahtig, braune Haut, dunkelbraune, lange Haare, rasiert, spitze Nase, spitze Ohren
<b>Persönlichkeit:</b>	Gewissenhaft, lebenslustig, freundlich, hilfsbereit, kann in Anderswelt wechseln, im Dunkeln sehen, extrem hoch springen
<b>Ausrüstung:</b>	Leichte Rüstung aus Fellwams, Lederhose, Lederstiefel mit Fellbesatz und Lederhelm (-25%/-0%), Speer, langes Messer

In den folgenden Tabellen können spontan erfundenen Nicht-spielercharakteren Namen zugeordnet werden, die zu Beginn noch nicht bekannt waren, und die im späteren Verlauf noch einmal auftauchen könnten.

---

#### Sonstige Personen, männlich

---

**Name/Rolle:** Wurm,  
**Name/Rolle:** Stalagmit,  
**Name/Rolle:** Stoll,  
**Name/Rolle:** Rubin,

---

#### Sonstige Personen, weiblich

---

**Name/Rolle:** Fleda,  
**Name/Rolle:** Citrin,  
**Name/Rolle:** Jade,  
**Name/Rolle:** Trüffel,

---