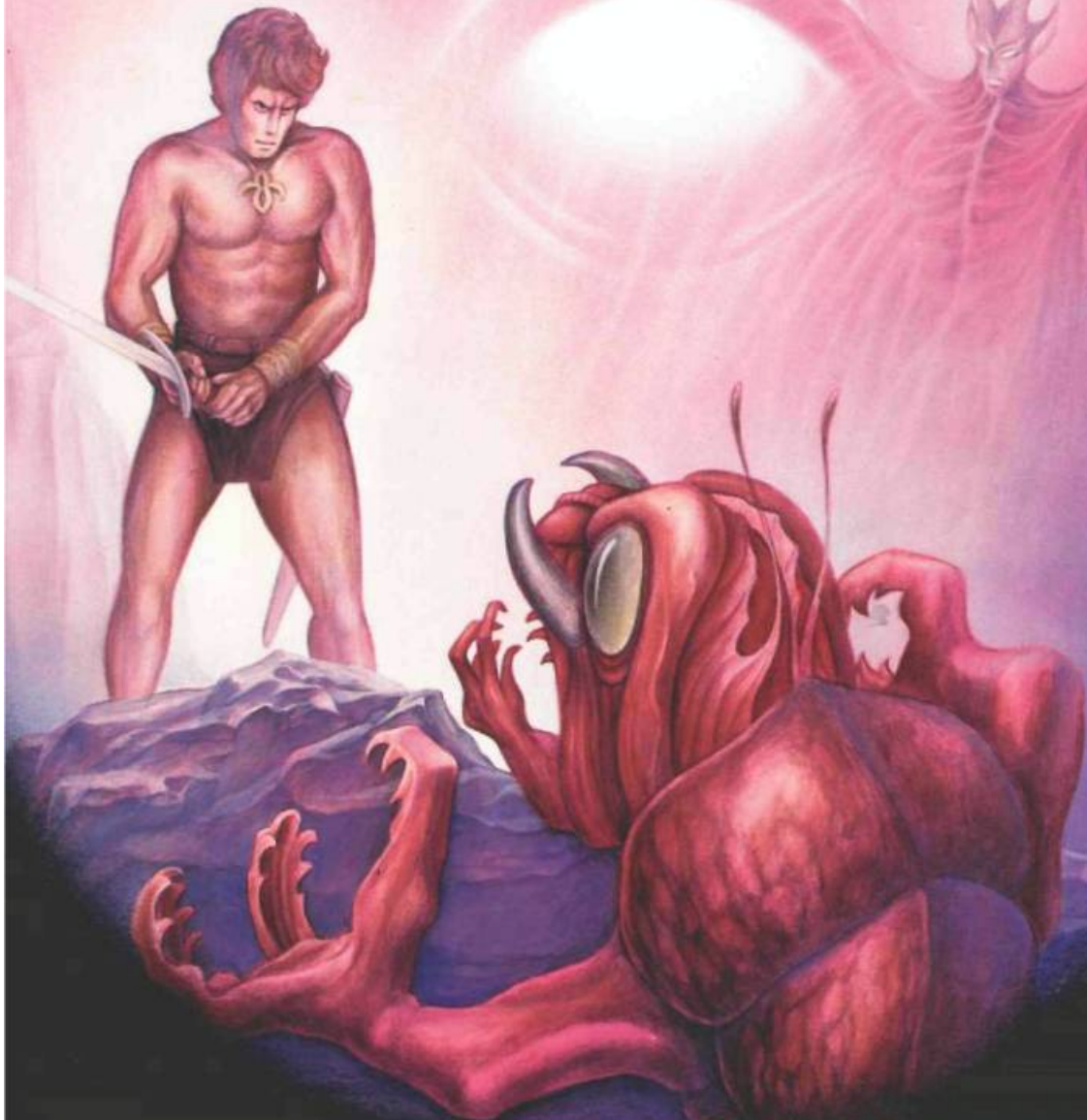


Helden, Monster, dunkle Mächte

Wer sie sind, was sie können, wo sie leben



Droemer
Knauer®

Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele

Die Werkzeuge des Meisters

Helden, Monster, dunkle Mächte

wer sie sind,
was sie können,
wo sie leben

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele



Helden, Monster, dunkle Mächte

von Ulrich Kiesow

Gewidmet dem Meister
des Schwarzen Auges

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele



Inhalt

Einführung	6	Skelett.....	17
Zum Spiel gehören	7	Troll.....	18
Vorbereitung	8	Vampir.....	18
Die Handhabung der Werkzeuge.....	8	Werwolf.....	18
Die Figuren im Spiel.....	8	Wildschwein.....	19
Beschreibung der Spielfiguren	9	Wolf.....	19
Monster- und Heldenfiguren.....	9	Anhang	20
Diebe, Räuber und andere Schurken.....	9	Die Fallen	20
Die Monster	9	Fallen, die durch Türknöpfe oder -klinken ausgelöst werden.....	20
Dämon.....	12	Die Treppenfalle.....	21
Drachen.....	12	Die Raumfalle.....	22
Der Höhlendrache.....	12	Die Wippfalle.....	22
Der Riesenlindwurm.....	12	Illusionsfallen.....	22
Der Tatzelwurm.....	13	Die tückischen Fackeln.....	23
Echsenmensch.....	13	Magische Einrichtungsgegenstände	23
Gobin.....	13	Rätseltüren.....	23
Gruftassel.....	14	Dingtüren.....	24
Höhlenbär.....	14	Magische Wandspiegel.....	24
Höhle spinne.....	14	Magische Statuen.....	24
Kobold.....	14	Magische Utensilien	25
Mumie.....	15	Friedenswasser.....	25
Maraske.....	15	Magischer Steinwürfel.....	25
Maru.....	15	Tenobaals schwarze Federn.....	25
Morfu.....	15	20 Meisterrätsel	25
Oger.....	16	Rätsel-Auflösungen.....	28
Ork.....	16	Monsterwerte	
Ratte.....	16	Tabelle in der Buchmitte	
Riesensaffe.....	17		
Riesenamöbe.....	17		
Riesenhirschkäfer.....	17		

Einführung

Wahrscheinlich haben Sie schon öfters gelesen, daß man zur Leitung eines Rollenspiels nichts weiter braucht als die Regeln, Phantasie, ein gesundes Urteilsvermögen und vielleicht noch einen Stift und ein Blatt Papier. Wozu benötigen ich also die **Werkzeuge des Meisters**, werden Sie fragen - einen Kasten voller Spielmaterialien, die eher zu einem Brettspiel als zu einem Rollenspiel zu passen scheinen?

Nun, das wollen wir Ihnen sagen: Die **Werkzeuge des Meisters** sollen Ihnen das Leben erleichtern, dazu sind Werkzeuge schließlich da. Natürlich können Sie auch mit einem Ziegelstein einen Nagel in eine Wand schlagen, aber wenn Sie dazu einen gut ausgewogenen Hammer benutzen, werden Sie mehr Erfolg haben. Das folgende Beispiel wird Ihnen deutlich machen, wie nützlich die **Werkzeuge des Meisters** im Rollenspiel-Alltag sind:

Drei Helden - der Krieger Ulfalas, der Zwerg Orofex und die Elfe Emanita Silbertau - haben sich vorsichtig durch einen dunklen, feuchten Gewölbegang getastet und sind vor einer morschen Tür angelangt, die schief in den Angeln hängt. Durch den Türspalt fällt schwacher Lichtschein in den Gang. Nachdem die Helden eine Weile an der Tür gelauscht und keine verdächtigen Geräusche gehört haben, erklärt der Zwerg Orofex entschlossen: »Wir stoßen die Tür auf und dringen vorsichtig in den Raum ein. Was sehen wir?«

Der Meister: »Nichts Bemerkenswertes. Der Raum ist leer, die Ostwand von einem schweren, stockfleckigen Vorhang verhängt.«

Orofex: »Wir sehen uns den Vorhang näher an.« Meister: »Kaum habt ihr einen Schritt in Richtung Vorhang getan, da wird er plötzlich zur Seite gerissen! Drei Goblins und drei Orks stürmen mit gezückten Säbeln heran. Im Nu seid ihr umzingelt und ein wilder Kampf entbrennt ...«

So weit - so gut, doch jetzt hebt mit einem Schlag ein durchaus unheldisches Gezeter an:

»Ich war ja noch gar nicht wirklich in dem Raum!« ruft Orofex. »Ich habe nur von der Tür hineingeschaut...« - »Und ich war noch auf dem Gang!« wird er von der Elfe unterbrochen. »Jetzt ziehe ich einen Pfeil aus dem Köcher, spanne den Bogen und ...« »Ich war auch noch auf dem Gang!« fährt der Krieger

Ulfalas dazwischen. »Ganz bestimmt! Die Orks können mich also überhaupt nicht angreifen ...« Statt eines munteren Würfelduells beginnt nun ein zähes und verbissenes Wortgefecht, das jeden Meister zur Verzweiflung treiben kann.

Die **Werkzeuge des Meisters** werden Ihnen helfen, Situationen wie die oben beschriebene zu vermeiden. Ein Meister, der die *Werkzeuge* einsetzt, hat nämlich ein Modell des Gangs und des Zimmers mit den in der Box enthaltenen Spielkomponenten auf dem Tisch aufgebaut. Alle Wände und die angelehnte Tür sind genau zu sehen. Hinter seinem Paravent hat der Meister schon die drei Orks und die Goblins bereitgestellt. Die Spieler führen nun ihre Heldenfiguren durch den Gang bis zur Tür. Die Tür wird aufgeschoben, und die Helden - oder ein Teil von ihnen - dringen in die Kammer ein. Meister und Spieler sehen mit einem Blick, wer sich im Augenblick des Monster-Überfalls im Zimmer befindet; der Spielerrunde bleibt eine lästige Streiterei erspart.

Aus dem Spielgeschehen lassen sich eine Menge Beispiele benennen, wo der Einsatz von architektonischen Versatzstücken, Helden- und Monsterfiguren den Spielverlauf klären und verdeutlichen kann:

Die Marschordnung: Die Helden bewegen sich im »Gänsemarsch« durch einen Gang. Wer geht an der Spitze - und stößt so zuerst auf den tobsüchtigen Oger - und wer bildet die Nachhut?

Die Helden - oder die Monster - blockieren einen Weg. Kann ihnen das tatsächlich gelingen, oder bleibt doch noch eine Durchschlupfmöglichkeit offen? Die Helden wollen einen Riesenlindwurm umzingeln, um ihn von vier Seiten zugleich anzugreifen. Kommen sie überhaupt ungeschoren an dem Ungeheuer vorbei? Können sie ihm tatsächlich in den Rücken fallen? Schußwaffengebrauch: Wie groß ist die Zielentfernung genau (wie viele Bodenfelder)? Hat der Schütze tatsächlich freies Schußfeld oder ist ihm ein Mauervorsprung im Weg?

Sie sehen, es gibt mehr Anwendungsmöglichkeiten als Sie denken, so viele, daß Sie sich womöglich inzwischen fragen, wie Sie bisher *ohne* die **Werkzeuge des Meisters** ausgekommen sind.

Zum Spiel gehören:

128 Spielfiguren

- 3 Abenteurer
- 3 Abenteurerinnen
- 6 Krieger
- 4 Kriegerinnen
- 2 Elfen
- 3 Elfinen
- 2 Magier
- 4 Magierinnen
- 2 Zwerge
- 2 Zwerginnen
- 2 Druiden
- 1 Druidin
- 2 Bürger
- 2 Bürgerinnen
- 3 Böse Zauberer
- 2 Schurken
- 1 Schurke, weibl.
- 2 Diebe
- 1 Diebin
- 3 Räuber
- 1 Räuber, weibl.
- 2 Bösewichter
- 1 Wegelagerer
- 1 Banditin
- 1 Raufbold
- 7 Goblins
- 7 Orks
- 7 Ratten
- 4 Wölfe
- 2 Werwölfe
- 2 Vampire
- 3 Wildschweine
- 2 Höhlenbären
- 1 Maru

- 1 Ogerkind
- 1 Gruftassel
- 6 Skelette
- 4 Mumien
- 2 Kobolde
- 1 Höhlenspinne
- 4 Dämonen
- 3 Oger
- 3 Trolle
- 1 Riesenaffe
- 5 Drachen
- 1 Morfu
- 1 Echsenmensch
- 1 Baumdrache
- 1 Maraskan-Tarantel
- 1 Riesenhirschkäfer
- 1 Riesenamöbe

30 Mauerstücke

- 10 x 1 m
- 10 x2 m
- 6 x 3m
- 4 x 4m

21 Türen

- 15 Türen
- 6 Doppeltüren

32 Möbelstücke

- 4 Betten
- 4 Schränke
- 5 Tische
- 4 Strohsäcke
- 6 Stühle
- 6 Hocker

- 3 Truhen
- 1 Kiste

18 Ausbauteile

- 1 Wendeltreppe
- 2 Treppen
- 2 Säulen
- 3 Statuen
- 2 Kamine
- 1 Brunnen
- 3 X Wasser
- 1 Feuerschale
- 1 Feuer
- 1 Ofen

8 Fallen

- 4 Falltüren
- 1 Armbrustfalle
- 5 Gitterfallen
- 1 Bolzenfalle

4 Bodenplatten

Plastikfüße

1 Würfelset

Vordrucke

- Dokument der Stärke
- Plan des Schicksals
- Kampfprotokoll

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel muß der Meister die einzelnen Figuren und Teile auseinander schneiden. Heldenfiguren, Monster, Mauerteile und Einrichtungsstücke hält man am besten getrennt voneinander. Am günstigsten ist die Aufbewahrung in kleinen Plastik-

tütchen oder die Bündelung mit Hilfe von Gummiringen.

Sobald im Spiel Figuren, Mauern oder Türen benötigt werden, steckt der Meister diese in die kleinen Plastikfüße und stellt sie auf den Bodenplan.

Die Handhabung der »Werkzeuge«

Vor der Schwarze-Auge-Sitzung wählt der Meister alle die Monster aus, die in dem Abenteuer vorkommen, das gespielt wird - natürlich hält der Meister diese Monster vor den Augen der Spieler verborgen. Je nach Bedarf werden dann eine oder mehrere große *Bodenplatten* ausgelegt — grauer Felsboden mit einem aufgedruckten Raster (jedes Rasterfeld entspricht 1 Quadratmeter).

Auf diesen Bodenplatten werden die Räume aufgebaut, durch die sich die Helden bewegen. Der Meister sollte aber immer nur das aufbauen, was die Spieler wirklich sehen können. Wenn die Helden in einen langen Gang sehen, der nach 6 Metern an vor einer Tür endet, dann

darf auch nur dieses Gangstück zu sehen sein - unter keinen Umständen dürfen die Spieler jetzt schon erkennen, was hinter der Tür ist. Am praktischsten ist es - auch für die Handhabung der Figuren -, wenn immer nur der Raum aufgebaut ist, in dem sich die Helden gerade befinden.

Befinden sich in einem Raum *Einrichtungsgegenstände*, so legt sie der Meister erst dann auf die Bodenplatte, wenn die Helden die Gegenstände tatsächlich sehen können - nicht früher.

Symbole für *Fallen* dürfen natürlich erst dann gezeigt werden, wenn die Helden sie ausgelöst haben (Fallgitter, Falltüren usw.).

Die Figuren im Spiel

Nach Möglichkeit sollten die Spieler ihre *Miniaturlhelden* selbst durch die Kammern und Gänge führen. Der Meister ist Herr über die Monster und Bösewichter. Die Monster werden übrigens erst dann in einen Raum gestellt, wenn die Helden auch tatsächlich in diesen Raum sehen können - also durchs Schlüsselloch schauen oder die Zimmertüre öffnen. Falls sich ein Monster in einem Raum versteckt hat - zum Beispiel in einem Schrank, hält der

Meister die entsprechende Figur zunächst hinter seinem Paravent verborgen. Sie kommt erst ins Spiel, wenn die Helden tatsächlich den Schrank untersuchen. Der Meister entscheidet darüber, wie schnell sich Helden und Monster bewegen, d.h., wieviele Kästchen sie jeweils ziehen dürfen. Eine detaillierte Bewegungsregel finden Sie übrigens im Ausbau-Spiel des Schwarzen Auges.

Beschreibung der Spielfiguren

Monster- und Heldenfiguren

Zu den **Werkzeugen des Meisters** gehört eine Vielzahl von Abenteurer-, Krieger-, Zwergen-, Elfen-, Magier- und Druidenfiguren. Alle Heldentypen sind in beiderlei Geschlecht vorhanden und mit unterschiedlichen Waffen und Rüstungen ausgestattet. Die Spieler wählen aus der Fülle der angebotenen Figuren einen Typ aus, der in Rüstung und Bewaffnung ihrem Helden am nächsten kommt. Wahrscheinlich werden sie nicht immer eine Figur finden, die genau die Waffe und Rüstung ihres Helden trägt, aber das ist auch gar nicht notwendig. Die Spielfigur ist ja nur ein Symbol des Helden. Seine genaue Charakteristik befindet sich auf seinem DOKUMENT DER STÄRKE, und

für das Spiel gelten selbstverständlich die Dinge, die in das DOKUMENT eingetragen sind.

Spieler des **Schwarzen Auges** finden detaillierte Beschreibungen der Heldentypen im BUCH DER REGELN (Basis-Spiel) und in den AUSBAU-REGELN. Falls Sie mit Hilfe der **Werkzeuge des Meisters** ein anderes Rollenspielsystem ausgestalten wollen, suchen Sie sich aus den zahlreichen Heldentypen die für Ihr Spiel passenden Charaktere oder Figuren heraus. Es ist natürlich auch möglich, daß Sie unter den beiliegenden menschlichen Schurken und Finsterlingen genau den Typ finden, der in Ausrüstung und Bewaffnung genau zu Ihrem Heldentyp paßt.

Diebe, Räuber und andere Schurken

Zu den Spielfiguren gehören auch zahlreiche menschliche Bösewichter. Diese Figuren sind vielseitig verwendbar, einige von ihnen müssen nicht unbedingt nur als Widersacher der Helden in Erscheinung treten. Der Meister kann sie auch benutzen, wenn er zum Beispiel unbeteiligte Gäste in einer Schänke darstellen oder einen städtischen Platz mit Leben erfüllen will.

Auch die Bösewichter-Figuren sind selbstverständlich nur Symbole für bestimmte, vom Meister geführte Personen. Bewaffnung und Ausrüstung der Figuren müssen also nicht immer mit den Abenteuerertexten übereinstimmen. Die Aufzeichnungen, beziehungsweise die Aussagen des Meisters gehen immer vor. Wenn der Meister erklärt, ein bestimmter Dieb sei mit Lederrüstung und Dolch ausgerüstet, dann *ist* der Dieb so ausgerüstet, auch wenn die

vom Meister verwendete Spielfigur ein wenig anders aussieht. Die KAMPFWERTE der diversen Bösewichter hängen ganz von ihrer Rolle im jeweiligen Abenteuer ab; darum haben wir darauf verzichtet, Werte für diese Figuren anzugeben. Allgemein entsprechen die Werte eines Schurken in etwa denen eines frischgebackenen Helden. Allerdings setzen wir die LEBENSENERGIE gewöhnlich etwas niedriger an. Das mag Ihnen auf den ersten Blick »unrealistisch« erscheinen, aber in Rollenspielen geht es ja nicht um das wirkliche Leben, sondern um die Nachgestaltung von Fantasy-Geschichten, und der normale Fantasy-Held verfügt auch über viel mehr LEBENSPUNKTE als seine Gegner. Wie sollte er sonst die zahlreichen Fortsetzungen einer Romanreihe überleben?

Die Monster

Zu den wichtigsten **Werkzeugen des Meisters** gehören natürlich die Monster. Unter den Spielfiguren findet der Meister alle Kreaturen, die er braucht, um den Helden das Abenteuerleben sauer zu machen. In den Regel- und Abenteuerbüchern des **Schwarzen Auges** finden Sie zahlreiche detaillierte Monsterbeschreibungen. Dieses

Buch hier will Ihnen nur ein knappes, alphabetisches Verzeichnis der gängigsten Monstertypen bieten. Eine Liste der Monster-Werte nach Art des **Schwarzen Auges** finden Sie in der Buchmitte. Anhänger anderer Rollenspielsysteme können die Monsterfiguren nach Belieben mit den Werten ihres jeweiligen Spielsystems versehen.

Heldenfiguren



Krieger



Magierin



Zwerg



Elf



Bürger



Druide



Bürgerin



Abenteurer



Abenteurerin

Diebe, Räuber und andere Schurken



Räuber



Diebin



Dieb



Räuber



Raufbold



Wegelagerer



Banditin



Bösewicht

Dämon

Dämonen sind Wesen aus einer anderen, unbekannteren Welt, die gelegentlich in Aventurien materialisieren (Gestalt annehmen). Wenn Dämonen sich auf diese Weise eine körperliche Hülle verleihen, erscheinen sie meist in weite Kapuzenumhänge gekleidet, die Gestalt und Gesicht völlig verhüllen. Einzig ihre Augen leuchten rot oder phosphorisierend grün aus dem düsteren Schatten der Kapuze. Mit gewöhnlichen Waffen kann man Dämonen eventuell eine Zeitlang aufhalten, aber niemals besiegen oder auch nur verletzen. Es gibt jedoch magische Waffen und Utensilien, mit denen man sogar Dämonen in die Flucht schlagen kann.



Drachen

Die Drachen oder Lindwürmer sind eine artenreiche Monsterfamilie. Die kleinsten Exemplare werden kaum größer als ein Krokodil, während die mächtigsten die doppelte Größe eines Elefanten erreichen. Auch in ihrem Verhalten weisen die einzelnen Arten -ja, sogar die einzelnen Individuen - starke Unterschiede auf. Es gibt Drachen, die mit einem Menschen, meistens einem Magier, Freundschaft schließen und andere, die sich fast ausschließlich von Menschenfleisch ernähren. Drachen leben einzeltätig in Felsspalten, Höhlen, verlassen Burgen, in den Kronen von Riesenbäumen oder auf Berggipfeln. Ihren Standort verlassen alle Drachen nur ungern und nur für kurze Zeit, denn hier bewahren sie auch ihren Schatz, den sogenannten Drachenhort, auf.

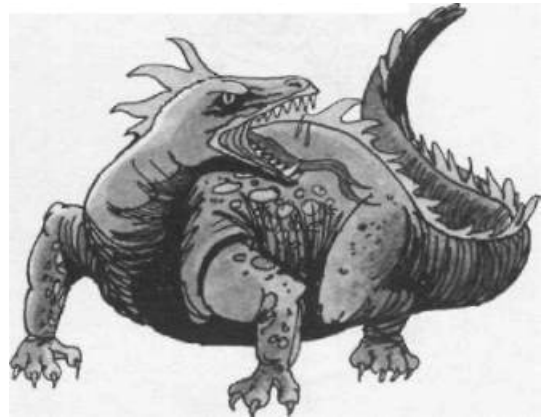


Einige Drachen bewegen sich sehr geschickt in der Luft, andere sind plumpe, schwerfällige Flieger und wieder andere haben die Flugfähigkeit verloren. Aus der Vielzahl der Drachenarten stellen wir Ihnen hier drei Exemplare vor:

Der Höhlendrache

Der Höhlendrache ist ein flugunfähiges, aber dennoch äußerst gefährliches Monster. Er lebt ausschließlich in natürlichen Höhlen oder selbst ausgehobenen, riesigen Erdhöhlen. Der Höhlendrache ist ein reiner Fleischfresser und verschlingt alles, was in die Reichweite seines gewaltigen Kiefers gerät. Nur Menschen, Zwerge und Elfen verschont er gelegentlich und versucht lieber, ein hohes Lösegeld aus den Verwandten der Unglücklichen herauszupressen.

Ein Höhlendrache spürt sofort, wenn während seiner Abwesenheit jemand in seine Höhle eindringt, um ihn zu berauben. Dann unterbricht er seinen Beutezug und kehrt auf dem schnellsten Weg zu seinem Hort zurück. Ein Höhlendrache, dem der Hort geraubt und die Höhle zerstört wird, büßt vor Gram die Hälfte seiner Lebensenergie ein.



Der Riesenlindwurm

Riesenlindwürmer sind die größten, grausamsten und intelligentesten Mitglieder der Drachenfamilie. Sie haben ihren Hort zumeist in Burgruinen und auf schroffen Berggipfeln. Ihren sechs Augen (Riesenlindwürmer haben drei Köpfe) entgeht nicht die kleinste Bewegung. Rein gar nichts, was sich in ihrer Umgebung abspielt, bleibt ihnen verborgen.

Die meisten Riesenlindwürmer haben eine seltsame Vorliebe für schöne Jungfrauen. Darum herrscht in manchen Gebieten Aventuriens ein barbarischer Brauch: Um von den erbarmungslosen Überfällen eines Riesenlindwurms verschont zu bleiben, opfern ihm die Bauern in regelmäßigen Abständen eine Jungfrau, die der Drache dann in seinen Hort verschleppt.

Es gibt nur wenige aventurische Helden, die die Begegnung mit einem Riesenlindwurm überlebt haben. Neuerdings wird sogar behauptet, daß Exemplare dieser Dra-

chenart über gewisse magische Fähigkeiten verfügen, aber das ist bis heute nicht erwiesen.



Der Tatzelwurm

Tatzelwürmer gehören einer vergleichsweise niederen Drachenart an. Sie sind weder intelligent, noch verfügen sie über die gefährliche Waffe der höheren Drachen, den Feuerodem.

Wie die höheren Drachen legen auch die Tatzelwürmer Horte an, in denen sie alles zusammentragen, was blinkt, funkelt oder ihnen sonst wertvoll erscheint. Wenn ein Tatzelwurm - aus Zerstretheit - seinen Standort wechselt, läßt er meistens seinen Hort zurück. Er findet ihn einfach nicht mehr. Allerdings haftet dem Hort eines Tatzelwurms auch nach Jahren noch ein unerträglicher Gestank an. Ein Held, der Teile aus einem Tatzelwurmhort mit sich trägt, muß - solange der Schatz nicht gründlich gereinigt wurde - 2 Punkte von seinem Charisma-Wert abziehen. Elfen bringen es nicht über sich, solch einen Schatz zu berühren. Ihre empfindlichen Nasen lassen das nicht zu.



Echsenmensch

Echsenmenschen sind im Grunde eine humanoide, d. h. von der äußeren Gestalt her menschenähnliche Art, aber sie haben stark reptilienhafte Züge. An ein Reptil erinnert zum Beispiel der lange Schwanz, den der Echsenmensch wie eine Waffe einsetzen kann. Reptilienhaft wirken auch

die Schwimmhäute zwischen den klauenbewehrten Zehen und Fingern und die grünliche, schuppenbedeckte Haut. Der Kopf dieser Kratur dagegen ist - obwohl spitz zulau fend - durchaus menschenähnlich zu nennen. Wenn man sich einmal an den Anblick dieser Wesen gewöhnt hat, kann man sogar eine gewisse Schönheit in der Gewandtheit ihrer Bewegungen und in ihren schlanken, wohlproportionierten Körpern entdecken. Die Lieblingswaffe des Echsenmenschen ist der Fischspeiß oder Speer.



Gobiin

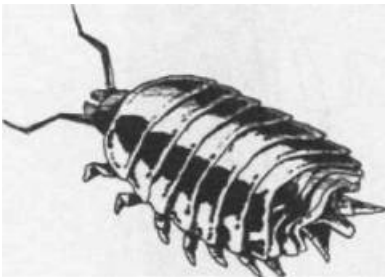
Wie Ork, Oger und Troll gehört der Gobiin - bei aller Häßlichkeit, die ihm eigen ist - zu den menschenähnlichen Monstern. Er bietet ein gutes Beispiel dafür, wie anders die Entwicklung der Menschen hätte verlaufen können. Männliche und weibliche Goblins erreichen eine Körpergröße von etwa 1,50 Metern und sind kaum voneinander zu unterscheiden. Da ihr rötliches, schütteres Fell die Goblins nicht genügend wärmt, hüllen sie sich gern in erbeute te Kleidungsstücke. Die meisten Goblins sind nicht sehr mutig und durch Drohungen leicht einzuschüchtern. Dieses Verhalten ändert sich schlagartig, wenn sie sich ihrem Gegner überlegen fühlen. Goblins können recht gut mit den meisten aventurischen Waffen umgehen - Zweihänder und Barbarenstreitäxte können sie jedoch nicht handhaben.



Gruftassel

Die Gruftassel ist ein selten vorkommender, riesiger Verwandter der Kellerassel. Sie lebt in feuchten Gräften und Ruinen. Auch trifft man sie manchmal auf Gebeinfeldern und in Katakomben an.

Das Tier wird 1,5 bis 2,5 Meter lang, seine Schulterhöhe beträgt etwa 120 Zentimeter. Es ist im Grunde ein Aasfresser, verschmäht aber auch lebende Nahrung nicht. Die Gruftassel ist gebaut wie eine Kellerassel, ihre zahlreichen Beine sind etwa einen halben Meter lang. Greifzangen und starke Beißwerkzeuge sind ihre natürlichen Waffen; ihr Körper wird von einem dünnen Chitinpanzer geschützt. Wenn es darauf ankommt, kann sich eine Gruftassel überraschend flink bewegen. Sie ist nicht allzu aggressiv, fällt jedoch Gegner gern von hinten an und betrachtet alles als Beute, was kleiner ist als sie.



Höhlenbär

Braun-, Schwarz- und Eisbären sind in den mittleren und nördlichen Regionen Aventuriens häufig anzutreffen. Zu den größten aventurischen Bärenarten zählt der Höhlenbär. Im Gegensatz zu seinen, in freier Wildbahn lebenden, Verwandten haust der Höhlenbär fast ausschließlich in unterirdischen Kavernen. Aufgerichtet mißt er bis zu 2,5 Meter und er kann ein Gewicht von einer halben Tonne erreichen. Er ist ein Allesfresser und nicht übermäßig aggressiv. Wird er jedoch gereizt, verwandelt er sich in einen furchterregenden Kämpfer. Meist greift er mit seinen Pranken an, mit denen er schreckliche Hiebe austeilt. Man erkennt diesen einzeltägerischen Bären leicht an dem grauen, zotteligen Fell und an den großen, lichtempfindlichen Augen.



Höhlendrache

(siehe *Drachen*)

Höhlenspinne

Höhlenspinnen sind eine relativ seltene Riesenspinnenart. Sie bauen ihr Netz bevorzugt in Grotten und Felsspalten und warten tagelang geduldig auf ein Opfer. In ihrem Netz hält sich die Riesenspinne selten auf. Bei einem Körperdurchmesser von 1,5 Metern und einem Gewicht von fast drei Zentnern würde sie die Netzkonstruktion zu stark belasten. Mit ihren kräftigen Beißwerkzeugen kann die Höhlenspinne einen menschlichen Arm glatt durchtrennen, außerdem spritzt sie ein starkes - für Menschen aber nicht tödliches - Lähmungsgift in die Wunden. Wer in das klebrige Netz einer Höhlenspinne gerät, muß einige Kraft und Geschicklichkeit aufwenden, um sich aus dieser Lage zu befreien.



Kobold

Über die aventurischen Kobolde wissen wir leider nur, daß es sie in vielen Größen und Erscheinungsformen gibt. Manche sehen aus wie sehr kleine Menschen, andere wie Eichhörnchen oder winzige Äffchen. Allen Kobolden ist ein gewisser Sinn für Humor nicht abzusprechen, aber zumeist erheitert sie nur das Mißgeschick der anderen. Die Schadenfreude ist ihr Hauptvergnügen. Viele Kobolde verstehen sich ein wenig auf die Kunst der Hexerei. Kobolde sind immer bereit, bei ir-gend-einer Schurkerei mitzuspielen, solange sie dabei auf ihre Kosten kommen, das heißt, ein paar Goldstücke einstreichen oder ein paar Helden nach Herzenslust schikanieren können.



Mumie

Mumien sind untote Kreaturen, die von mächtigen Magiern zum Leben erweckt wurden. Ihr Erscheinungsbild gleicht dem eines Leichnams, der durch Balsame und Bandagen vor dem Verfall bewahrt wurde. Sie sind 1,8 bis 2,5 Meter groß und tauchen gewöhnlich in der Nähe von Friedhöfen, Katakomben und Grüften auf. Diese wandelnden Leichname sind sehr stark und können nur durch magische Waffen oder Zaubersprüche überwunden werden - vorausgesetzt allerdings, der Held weist durch eine gelungene Mutprobe nach, daß er den Anblick einer Mumie überhaupt ertragen kann.

Mumien fürchten das Tageslicht und offene Flammen. Während man ihnen mit gewöhnlichen Waffen nicht bekommen kann, genügen oft ein oder zwei Treffer mit einer brennenden Fackel, um eine Mumie in die Flucht zu schlagen.



Maraske (oder Maraskan-Tarantel)

Die Maraske ist ein pflanzenfressendes Gliedertier. Sie ernährt sich ausschließlich von Eitrigen Krötenschemeln, einer Giftpilzart, die in Aventurien recht häufig vorkommt. Ihren Namen hat die Maraske (oder Maraskan-Tarantel) von der großen Insel an der Ostküste Aventuriens (Maraskan). Alle Marasken besitzen lange Giftstachel, die weit aus ihren Hinterleibern herausragen, und eine Maraske ist um so giftiger, je älter sie wird. Den Stich einer zweijährigen Maraskan-Tarantel kann ein Mensch leicht überstehen, aber wenn er von einem zwölfjährigen Exemplar getroffen wird, hat er kaum eine Überlebenschance. Darum ist es immer ratsam, diesen scheußlichen, gelb-rot gesprenkelten Wesen aus dem Weg zu gehen.



Maru

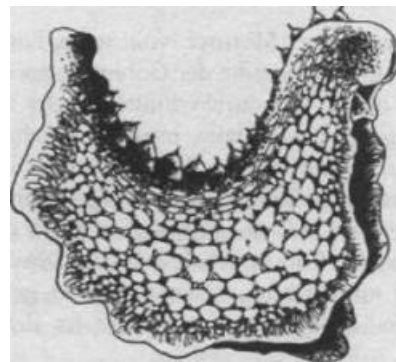
Marus sind in allen Sumpfländern Aventuriens zu Hause. Man sieht ihnen sofort an, daß sie von den Raubsauriern abstammen. Sie gehen aufrecht, haben verhältnismäßig schwach entwickelte Arme, aber mächtige Hinterbeine und einen Echsenschwanz, auf den sie sich stützen. Ihre schuppige Haut ist nicht so dick wie sie aussieht, und



darum schützen sich diese intelligenten Reptilwesen mit ledernen oder eisernen Rüstungen. Sie tragen häufig hohe Schaftstiefel, die die Zehen frei lassen, da die Marus auch die scharfen Krallen an den Füßen als Waffe benutzen. Marus sind von einer übersteigerten Aggressivität. Nachdem sie eine gewisse Zeit gekämpft haben, verfallen sie in den sprichwörtlichen »Maru-Kampfkoller«, einen Tötungsrusch, der ihnen zwar gewaltige Kräfte und eine gewisse Schmerzunempfindlichkeit verleiht, sie aber andererseits so blindlings dreinschlagen läßt, daß ein gelassener Gegner leichtes Spiel mit ihnen hat.

Morfu

Das Morfu ist ein bis zu vier Meter langes Ungeheuer, das in Sümpfen und flachen Gewässern zu Hause ist, aber auch in Meerwasser überleben kann. Da es nicht schwimmen und sich nur begrenzte Zeit unter Wasser aufhalten kann, ist es aber immer auf Land oder feste Gegenstände in seiner Nähe angewiesen. Manchmal heftet es sich an Schiffe, manchmal kriecht es auch in sie hinein. Es ist ohren- und



augenlos und spürt Lebewesen mit Hilfe von Wärme- und Vibrationsorganen auf. Das Morfu ist glatt, bleich und schleimig und erinnert entfernt an eine Nacktschnecke. Es besitzt eine große Freßöffnung und über den ganzen Körper verteilt kleine, wie Warzen aussehende Muskelzentren, aus denen heraus katapultähnlich giftige Hornsplitter mit hoher Geschwindigkeit abgeschossen werden.

Oger

Der Oger - auch Menschenfresser genannt - erreicht eine Körpergröße von mehr als drei Metern; das gilt für männliche und weibliche Exemplare. Da Oger die Sonne meiden, ist ihre zähe, unbehaarte Haut von kreidig bleicher Farbe. Sie lieben es, ihre Körper mit Schmalz einzufetten und tragen höchstens einen Lendenschurz. Der typische, ranzige Ogergeruch wird von den empfindlichen Nasen der Elfen bis auf eine Entfernung von 10 Metern wahrgenommen.

Oger sind immer hungrig und Menschenfleisch ist ihre Lieblingsspeise. Darum hat es für einen Helden meistens keinen Sinn, mit einem Oger zu verhandeln - das Ungeheuer denkt ohnehin nur darüber nach, wie es seinen Gesprächspartner auf dem schnellsten Weg in eine Kasserolle befördern kann.

Als Waffe bevorzugt der Oger eine schwere, mit Steinsplittern gespickte Keule, die er mit wenig Geschick, aber ungeheurer Wucht zu führen versteht.



Ork

Orks - zweibeinige Monster von menschenähnlichem Aussehen - sind Verwandte der Goblins, aber größer und gefährlicher als sie. Der durchschnittliche Ork ist von mäßiger Intelligenz, er hat breite, muskulöse Schultern, eine fliehende Stirn, einen kurzen Hals und eine dichte, blauschwarze bis dunkelbraune Behaarung. Weibliche Orks unterscheiden sich von den männlichen durch den leichteren Körperbau und die unbehaarte Brust. Obwohl sie keine Kleidung nötig hätten, hüllen sich Orks gern in grellbunte Stoffe. Ihre bevorzugte Waffe ist der Krummsäbel.

Räuberischen Orkbanden kann man in ganz Aventurien begegnen; sie leben sowohl auf der Erde als auch in unterirdischen Höhlensystemen. Helles Tageslicht mögen sie nicht. Orks sind von Natur aus verschlagen und unberechenbar. Es ist wohl bezeichnend, daß der Ausdruck »liebenswert wie ein Ork« als eine der schlimmsten Beleidigungen in Aventurien gilt.



Ratte

Ratten sind sehr stark verbreitete Nagetiere und eine Plage in weiten Teilen Aventuriens. Es gibt mehrere verschiedene Arten. Am häufigsten kommt die gewöhnliche Ratte vor. Sie wird zwischen 20 und 30 Zentimeter lang und hat ein Fell von schwarzer, grauer, brauner und selten weißer Farbe.

Wer von einer Ratte gebissen wird, läuft Gefahr, sich mit einer Krankheit zu infizieren. Die Chance einer Infektion beträgt zehn Prozent.

Gefährlicher als die gewöhnlichen Haus- oder Wanderratten sind die bis zu 50 Zentimeter langen *Wolfsratten*. Wie ihre kleineren Vettern bewohnen auch die Wolfsratten Speicher, Höhlen, Keller, Ruinen und Friedhöfe. Gewöhnliche Ratten und Wolfsratten treten fast nie allein auf, sondern in Rudeln, die oft mehr als ein Dutzend Tiere umfassen können.

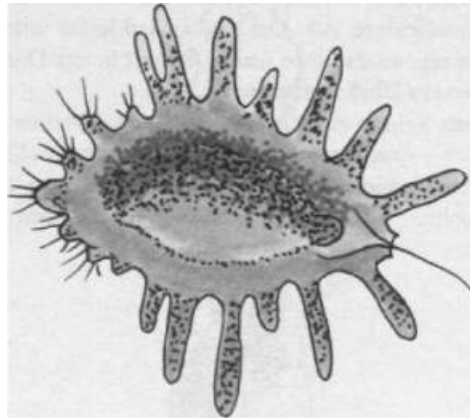
Beide Rattenarten flüchten normalerweise, sobald ein Mensch in ihre Nähe kommt; wenn sie sich jedoch bedroht oder in die Enge getrieben fühlen, greifen sie todesmutig auch einen überlegenen Gegner an.



Riesenaffe

So wie es in Aventurien Riesen in Menschengestalt gibt, so hat auch die Familie der Affen einige riesenwüchsige Arten entwickelt.

Diese Giganten - sie werden bis zu vier Meter hoch und wiegen oft fast eine Tonne - sind intelligenter als die auf der Erde vorkommenden Menschenaffen, aber bei weitem nicht so intelligent wie ein gewöhnlicher Mensch. Immerhin kann man sich mit den aventurischen Riesensaffen über einfache Dinge verständigen, und es soll sogar Aventurier geben, die sich gezähmte Riesensaffen als Haustiere halten. Das ist nur mit weiblichen Affen möglich; die Riesensaffenmännchen werden nämlich immer wieder von völlig unvorhersehbaren Tobsuchtsanfällen heimgesucht. Bei Auseinandersetzungen verlassen sich die Riesensaffen normalerweise ganz auf die außerordentliche Kraft ihrer Fäuste, aber es kommt auch vor, daß sie sich langer, schwerer Knüttel bedienen.

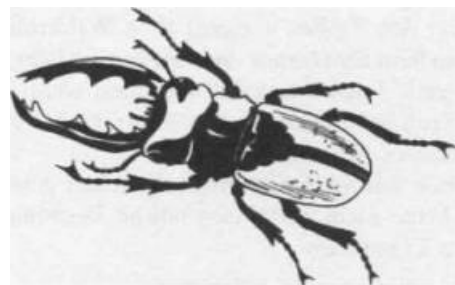


Riesenhirschkäfer

Der Riesenhirschkäfer ist eine vergrößerte Ausgabe des gemeinen Hirschkäfers (*Lucanus cervus*). Das Tier wird bis zu 1,5 Meter lang und lebt in Erdhöhlen, im Wald, in Grotten- und Höhlensystemen. Es ernährt sich von kleinen Reptilien und Säugetieren, fällt aber oft als wahre Landplage in die Getreide- und Rübenfelder der Bauern ein.

In offenem Gelände weicht der Riesenhirschkäfer den Menschen nach Möglichkeit aus, aber er kämpft mit seinen gewaltigen Zangen wie ein Berserker, wenn er angegriffen wird.

Wegen der Dicke seines Chitinpanzers ist es nicht leicht, einen solchen Käfer zu bezwingen. Es heißt, daß der Riesenhirschkäfer ein wohlschmeckendes Fleisch besitzt und in manchen Gebieten Aventuriens als Hof- oder Stalltier gehalten wird.



Riesenamöbe

Die Riesenamöbe zählt zu den seltenen Monstern. Man stößt nur gelegentlich in feuchten Höhlen, Ruinen oder Grüften auf ein Exemplar dieser Gattung. Die Riesenamöbe hat die äußere Form der bekannten einzelligen Amöbe, erreicht jedoch einen Durchmesser von bis zu drei Metern.

Sie bildet Scheinfüßchen aus und bewegt sich langsam fließend vorwärts, wobei sie auch durch enge Ritzen dringen kann. Sie kommt nur langsam voran und ist ständig auf der Suche nach Nahrung, die sie in Form jeglicher organischer Substanz in sich aufnimmt und auflöst. Manchmal kann man in ihrem halbtransparenten Körper anorganische Substanzen erkennen, etwa absorbierte Waffen oder Wertgegenstände.

Die Riesenamöbe läßt sich nur mit Hieb Waffen (Säbel, Schwert) oder Feuer wirkungsvoll bekämpfen. Hautkontakt mit einer Amöbe sollte der Held vermeiden, da das Tier zum eigenen Schutz eine ätzende, giftige Flüssigkeit absondert.

Riesensindwurm

(siehe *Drachen*)

Skelett

Skelette sind durch Magie zum Leben erweckte Kreaturen, die aus den Knochen humanoider Wesen - meistens Menschen - bestehen. Wie Mumien müssen auch die Skelette von einem mächtigen Magier erweckt werden und stehen unter dessen Kontrolle. Läßt der Zauber, der sie am Leben erhält, nach, so zerfallen sie allmählich zu Staub.

Skelette kommen in erster Linie in der Nähe von Gräbern oder Gebeinfeldern vor. Oft sind sie bekleidet oder tragen eine Rüstung, so daß ihre wahre Gestalt in der Dunkelheit auf den ersten Blick verborgen bleibt. Da Skelette keinen eigenen Willen haben, kämpfen sie unerbittlich bis zum eigenen Untergang. Darum sollte ihnen der Held nach Möglichkeit aus dem Wege gehen und besser versuchen, ihren Herrn aufzuspüren und unschädlich zu machen.



Tatzelwurm

(siehe *Epochen*)

Troll

Trolle nehmen eine Zwischenstellung zwischen den Riesen und den Menschen ein. Sie werden bis zu vier Meter groß und sind von äußerst grobknochigem Körperbau. Trolle hausen gern in Höhlen, aber auch in Wäldern oder unter Brücken. Eine Besonderheit sind die *Steintrolle*, die niemals an die Erdoberfläche kommen, da ein Sonnenstrahl sie sofort zu Stein erstarren läßt. Man sagt den Trollen - zumal alten Waldtrollen - einen gewissen Sinn für Humor und eine erstaunliche Naschhaftigkeit nach. Darum ist es oft ratsamer, wenn die Helden einem Troll mit Zuckerstangen - statt mit Schwertern - in den Händen entgegentreten.

Die Trolle sind in Aventurien sehr selten geworden und stellen heute nicht mehr eine solche Bedrohung wie in früheren Tagen dar.



Vampir

Über die Herkunft der ersten aventurischen Vampire ist wenig bekannt. Irgendwo in der Region um Brabak soll mit Hilfe der Schwarzen Magie eine Verbindung zwischen Riesenfledermaus und Mensch zustande gekommen sein. Jedenfalls sind die ersten Vampire in der Nähe Brabaks gesichtet worden - seither haben sie sich über fast ganz Aventurien ausgebreitet.

Vampire sind in der Lage, alle bekannten Waffen zu benutzen. Im Kampf haben sie es meistens darauf abgesehen, ihre Gegner nur kampfunfähig zu machen, aber nicht zu töten. Denn schließlich schmeckt Vampiren nur das Blut lebender Opfer, das sie mit Vorliebe aus der Halsschlagader saugen. Knoblauch und Kreuze zeigen auf aventurische Vampire keine Wirkung, aber auch sie sterben, wenn ihr Herz von einem Holzpflöck durchbohrt wird.



Werwolf

Werwölfe gehören zu den Lykanthropen, den Werwesen. Die Lykanthropie ist eine Krankheit, die alle Personen befällt, die von einem Lykanthropen gebissen werden. Das Opfer eines Werwolfes verwandelt sich bei Vollmond selbst in einen Werwolf, das heißt, ihm wächst ein Wolfspelz und das Gesicht nimmt die Züge eines großen Wolfes an. Solch ein Werwolf besitzt ein schreckliches Gebiß, dazu eine übermenschliche Kraft und Wildheit. Auf die Dauer verwandelt sich das Aussehen eines Lykanthropen permanent. Das heißt, die Augen nehmen eine gelbe Farbe



an, der ganze Körper ist von dichten Haaren bedeckt, und die Schädelform wird zusehends wölfischer. Einen Werwolf bekämpft man am besten mit silbernen Waffen oder Magie. Die von einem Lykanthropen verursachten Bißwunden können zwar durch einen Heiltrank kuriert werden; um die Verwandlung des Opfers in einen Werwolf aufzuhalten, bedarf es jedoch starker Magie.

Wildschwein

Eigentlich ist das Wildschwein ein Tier und gehört deshalb nicht in einen Monster-Almanach. Aventurische Wildschweine sind jedoch so aggressiv und zahlreich, daß sie für jeden Helden, der in einen Wald eindringt, zu einer ernststen Gefahr werden können. Deshalb haben wir sie doch in diese Sammlung aufgenommen. Wildschweine sind Allesfresser und nachtaktiv. Sobald sie sich bei ihren nächtlichen Streifzügen gestört fühlen, greifen sie in Rudeln bis zu zwanzig Tieren an.

Besonders gefährlich sind natürlich die schweren Keiler mit ihren mächtigen Hauern, aber auch die Wut einer Bache, die tagsüber mit ihren Frischlingen in ihrem Kessel aufgestöbert wird, kann fürchterlich sein. Da hilft den Helden oft nur noch die eilige Flucht auf den nächstbesten Baum.



Wolf

Auch die Wölfe gehörten als Wildtiere eigentlich nicht in eine Monstersammlung. Unter den zahlreichen Wolfarten Aventuriens (von den Firnwölfen im Norden bis zu den Sandwölfen der Wüstengebiete) gibt es jedoch einige Rassen, die so furchterregend sind, daß man sie durchaus zu den Ungeheuern zählen kann.

Wölfe jagen in Rudeln, die von einem erfahrenen Rüden, oft aber auch von einer kampferprobten Wölfin angeführt werden. Es gibt in den weiten Laubwaldgebieten Mittelaventuriens einige Wolfarten, die eine Schulterhöhe von 1,20 Meter erreichen.

Diese *Waldwölfe* sind intelligenter als die irdischen Menschenaffen und sollen angeblich eine eigene Sprache entwickelt haben. Ein Rudel der pechschwarzen Waldwölfe bei der Jagd zu beobachten, ist ein eindrucksvolles, aber auch furchteinflößendes Erlebnis.

Wolfsratte

(siehe *Ratte*)

Anhang

Fallen, Magische Einrichtungsgegenstände, Magische Utensilien, Rätsel

Auf den folgenden Seiten wollen wir dem Meister einige Werkzeuge an die Hand geben, die er gewiß ebenso gut gebrauchen kann wie die Verliesbausteine oder die Monsterfiguren. Während jene »Werkzeuge« der optischen Umsetzung von Spielsituationen dienen, helfen diese bei der inhaltlichen Gestaltung des Spielablaufs. Der Meister kann sie verwenden, um eins der fertigen Abenteuer des **Schwarzen Auges** zu »verschärfen« oder auszusmücken, und er kann sie in seine eigenen, selbst erdachten Abenteuer einbauen.

Das Entdecken und Überwinden von Fallen und das Rätsel-Lösen gehören zu den Höhepunkten eines jeden Spiel-

abends, denn diese kleinen »Spiele im Spiel« bieten nicht nur eine willkommene Abwechslung vom immerwährenden Kampf gegen das Böse und seine abscheulichen Kreaturen, sondern sie ermöglichen es auch, daß wirklich jedes Mitglied der Spielerrunde einmal zum Zuge kommt. Denn auch ein Rollenspiel-Neuling oder ein Spieler, dessen Held schwächlich oder verletzt ist, kann bei den Problemlösungen nach Kräften mitwirken. Ein fairer Spieler des **Schwarzen Auges** verzichtet übrigens darauf, ein Rätsel zu »lösen«, das er schon kennt. Er erklärt vielmehr, daß er die Lösung weiß und wartet ab, bis seine Mitspieler die Nuß von allein geknackt haben.

Die Fallen

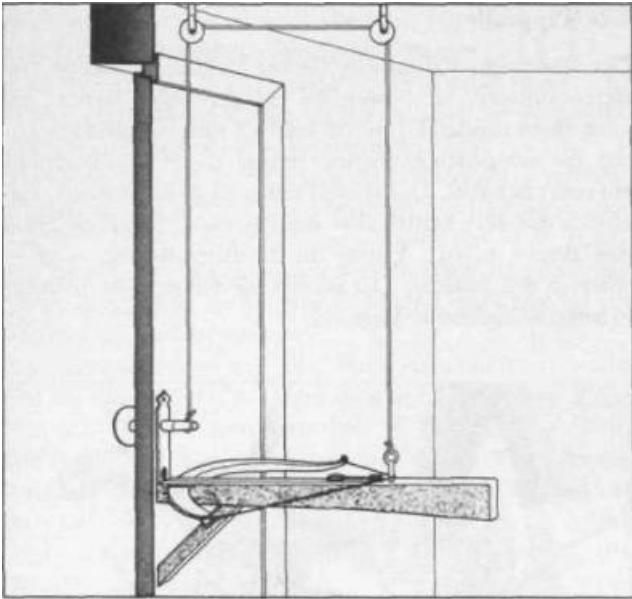
Ein beliebtes Motiv in einem **Schwarze Auge**-Abenteuer ist die Schatzsuche. Irgend jemand hat irgendwo immense Schätze oder magische Gegenstände versteckt, und die Helden sind nun aufgebrochen, um sie zu erbeuten. Nun liegen wertvolle Gegenstände nicht einfach am Wegesrand oder in einer Besenkammer herum - weder bei uns, noch in Aventurien.

Schätze werden bewacht - meistens von Monstern -, oder sie sind durch Fallen gesichert; auch eine Kombination von beidem kommt häufig vor. Über Aventuriens Monster wissen Sie bereits einiges, jetzt sollen Sie etwas über die Einsatzmöglichkeiten von Fallen erfahren. Gerade bei den Fallen ist die Fairneß des Meisters gefordert. Er kann ohne weiteres eine Falle vorbereiten, die von den Helden nicht zu entdecken und gleichzeitig absolut tödlich ist. (M: »Die Decke des Raumes, in dem ihr euch befindet, ist in Wirklichkeit ein fünfzig Tonnen schwerer Steinblock! Gerade als ihr den Raum wieder verlassen wollt, stürzt der Block herab. Ihr seid platt - im wahrsten Sinne des Wortes!«) Es ist kinderleicht, die Helden auf diese Weise umzubringen - allerdings wird man Spieler, mit denen man so barbarisch umgeht, kaum zu einem zweiten Schwarze Auge-Spielabend überreden können. Darum gilt für Fallen folgende Faustregel: Je größer die Gefährlichkeit einer Falle ist, desto einfacher sollte es für die Helden sein, sie zu entdecken und unschädlich zu machen. Nehmen wir ein klassisches Beispiel: eine Fallgrube im Wald. Wenn sich unter der Fallenabdeckung nichts

weiter als eine zwei Meter tiefe Grube verbirgt, kann die Falle durchaus teuflisch gut getarnt sein. Ist die Grube jedoch vier Meter tief und ihr Boden mit zugespitzten Pfählen gespickt, dann ist in meinen Abenteuern das Gras, das die Grube tarnen soll, ein bißchen gelb, welker als das Gras der Umgebung. Sie verstehen, was ich meine? Es ist einfach nicht fair, einen Helden, der sich wacker durch die Gefahren halb Aventuriens geschlagen hat, ohne Vorwarnung in eine vier Meter tiefe Grube stürzen zu lassen. Ein echter Aventurier hat ein heldenhaftes Ende verdient, eines, von dem die Spielerrunde noch lange reden wird. Es ist für einen Spieler immer bitter, einen liebgewonnenen Helden zu verlieren. Doch ein solch trauriges Ereignis ist leichter zu ertragen, wenn der Recke nach aufopferungsvollem Kampf, umgeben von den Körpern seiner Feinde, sein Heldenleben aushaucht, als wenn er sich erbärmlich zu Tode stürzt, nur weil er einmal einen falschen Schritt getan hat.

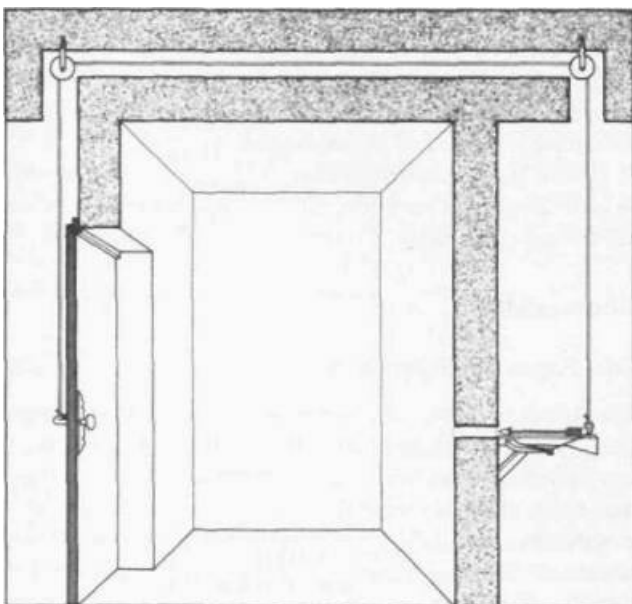
Fallen, die durch Türknöpfe oder -klinken ausgelöst werden

1 Hinter der Tür ist eine gespannte Armbrust verborgen, die einen Bolzen aus dem Schlüsseloch schleudert. Der Held, der vor dem Schloß steht, wird von dem Bolzen getroffen. Er rollt einen sechsseitigen Würfel. Das Resultat wird als *Schadenspunkte* direkt von der *Lebensenergie* abgezogen.



2 Hinter der Gangwand, die der Tür gegenüber liegt, ist eine Armbrust verborgen. Die Klinke ist durch einen Seilzug mit der Armbrust verbunden. Diese Falle kann gut gegen Helden eingesetzt werden, die soeben mit Falle 1 Bekanntschaft gemacht haben und nun darauf achten, sich vom Türschloß fernzuhalten - also die Klinke von der Seite oder mit Hilfe eines Gegenstandes zu öffnen versuchen. Der Schuß aus der gegenüberliegenden Wand trifft sie an einer empfindlichen Stelle. (Der Spieler rollt einen sechsseitigen Würfel und zieht das Resultat von seiner *Lebensenergie* ab.)

Falle 2 kann entdeckt werden, wenn die Helden die kleine, runde Öffnung finden, die genau auf oder neben die Tür weist.



3 Durch Drehen am Türgriff wird eine Falltür unmittelbar vor der Tür entriegelt. Der Meister entscheidet, wie groß die Falltür ist und wie tief die unter ihr verborgene Grube. Eine solche Falle kann sich durchaus über die gesamte Gangbreite erstrecken.

Alle Grubenfallen können grundsätzlich zwei Zwecken dienen:

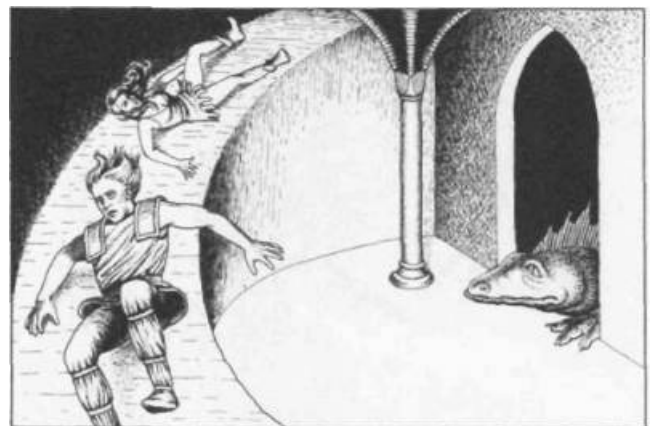
- a) Die Helden verletzen sich beim Sturz (sie müssen *Schadenspunkte* hinnehmen).
- b) Die Helden sind in der Grube gefangen. Der Meister hat ihnen ein Schicksal als Gefangene des bösen Magiers, der Orks usw. zgedacht.

Falltüren sind häufig an einer Ritze im Boden zu entdecken. Die Fuge kann natürlich unter einem Teppich oder Stroh verborgen sein. Der Meister braucht nie von sich aus auf eine Falle hinzuweisen. Um einen Hinweis zu entdecken, müssen die Spieler zuvor erklärt haben, daß sie nach Fallen und ähnlichen Besonderheiten suchen. (Diese Regelung gilt nicht nur für Grubenfallen, sondern ganz allgemein.)



Die Treppenfalle

Die Burgen und Verliese, in denen sich die meisten Abenteuer unserer Helden abspielen, bestehen natürlich nicht nur aus Korridoren und Kammern. Sehr häufig



müssen die Helden lange Treppen überwinden, um einen Turm zu besteigen oder in die Kellergewölbe eines Schlosses vorzudringen. Der findige Meister hält auch im Treppenhaus eine Überraschung für die Helden bereit: Sobald ein Held eine bestimmte Stufe am oberen Ende einer gewöhnlichen oder einer Wendeltreppe betritt, klappen die Stufen ein, und die Treppe verwandelt sich in eine Rutsche. Am Ende der Rutschpartie tragen die Helden Blutergüsse und Prellungen davon (ein bis zwei Punkte Abzug von der *Lebensenergie*), oder ihr Sturz endet in einer Fallgrube, oder sie geraten in eine andere mißliche Situation - geradewegs in den Käfig eines ausgehungerten Tatzelwurms!

Die Raumballe

Dies ist eine recht heimtückische Falle, denn die Helden lösen sie durch ihre Findigkeit selbst aus. Sobald die Helden einen Raum betreten haben, fällt die Tür hinter ihnen zu und läßt sich nicht mehr öffnen. Falls die Helden daran dachten, die Tür festzukeilen, erklärt der Meister, aus dem Türrahmen saust eine Eisenplatte herab. In jedem Fall ist der einzige Zugang zum Raum jetzt hermetisch verschlossen.

Die Helden untersuchen nun die Kammer. Hinter einem Bild entdecken sie eine eiserne Tür mit einem komplizierten Schloß. Doch auf der Rückseite des Bildes - oder gar auf dem Bild selbst - sind ein paar Tips versteckt, mit deren Hilfe man das Schloß öffnen kann. Nach kurzer Suche werden die Helden herausgefunden haben, wie man den Öffnungsmechanismus überwinden kann. Sobald sie aber das Schloß geöffnet haben, fliegt die schwere Eisentür ins Zimmer, und ein gewaltiger Wasserschwall ergießt sich aus der Öffnung in der Wand. Das Zimmer füllt sich sehr schnell mit Wasser. Ein ungeschickter Meister des **Schwarzen Auges** läßt nun die Helden mitleidlos ertrinken. Ein guter Meister gestattet ihnen, sich über Wasser zu halten. Allerdings müssen sich die Helden von ihren Waffen und Rüstungen trennen. Direkt unter der Zimmerdecke entdecken sie dann hinter der Holztafelung eine Öffnung in der Wand.

Waffenlos und ungerüstet gelangen die Helden durch die Öffnung in einen niedrigen Gang. Das Abenteuer geht weiter ...



Die Wippfalle

Der Boden einer Kammer, die die Helden unbedingt passieren müssen, ist beweglich gelagert. Der Raum, der auch einen runden Grundriß haben kann, besitzt zwei Türen, die sich genau gegenüber liegen. Unter dem Boden ist ein tiefer Schacht. Der Boden selbst ist so konstruiert, daß er sich um eine Mittelachse drehen kann. Wenn ein Held den Boden betritt, klappt die Bodenplatte um, und er stürzt in den Schacht. Der Boden pendelt sich dann wieder in seine waagerechte Lage ein.



Diese Falle ist an einer breiten Ritze zu erkennen, die längs der gesamten Zimmerwand verläuft. Es bleibt dem Meister überlassen, wie groß er die Falle anlegen will. Möglicherweise ist die Bodenplatte so klein, daß ein Held versuchen kann, im Sprung von einer Türe zur anderen zu setzen (Kraftprobe, Geschicklichkeitsprobe!). Die zu überwindende Entfernung kann aber auch so groß sein, daß sich die Spieler auf jeden Fall einen Weg überlegen müssen, wie sie die Mechanik der Falle überwinden können. Zwei Möglichkeiten, wie man die Falle ausschalten kann:

1. Ein Held springt so weit in den Raum, daß er auf der anderen Seite der Mittelachse landet. Gleichzeitig verhin dem zwei andere Helden das Umklappen der Bodenplatte, indem sie je einen Fuß daraufstellen.
2. Die Helden schieben ein Brett oder eine Leiter über den Boden. Es genügt ein Brett, das so lang ist, daß es bis über die Mittelachse reicht.

Illusionsfallen

Die Augen des Schreckens

Die Helden stehen vor einem langen, unbeleuchteten Gang, doch der Zugang ist ihnen durch ein herabgelassenes Fallgitter verwehrt. Schon nach kurzer Suche entdecken sie in einer Nische in der Wand ein Drehkreuz oder eine Kurbel. Sie stellen fest, daß sie das Gitter tatsächlich hochkurbeln können. Doch kaum haben sie einmal an der Kurbel gedreht, da hören sie vom Ende des Ganges ein

unheimliches Schlurfen und Schleifen, und man sieht das vage Leuchten zweier riesiger grüner Augen. Wenn die Helden noch einmal an der Kurbel drehen, ist wieder das Schleifgeräusch zu hören, und die gespenstischen Augen sind deutlich größer geworden ... Das »Monster« dieser Falle ist nichts weiter als eine Holzscheibe, auf die jemand mit Phosphor zwei große Augen gemalt hat. Durch einen Seilzugmechanismus ist die Holzscheibe mit der Fallgitter-Kurbel verbunden, und bei jeder Umdrehung rückt die Scheibe schleifend und kratzend ein Stück näher an das Fallgitter.

Eigentlich handelt es sich bei dieser Konstruktion gar nicht um eine Falle. Trotzdem kann sie sehr nützlich sein, wenn man den Helden einen einfachen Weg »verbauen« will. Die meisten Helden lassen nämlich - sobald die Augen auftauchen - das Gitter schleunigst wieder fallen und suchen sich einen anderen Weg. Lieber kämpfen sie gegen zehn wohlvertraute Orks, als daß sie das unbekannte Monster näher untersuchen.

Die Leiter des Magiers

Dies ist eine Falle, mit der ein Magier den Zugang zu seinem unterirdischen Versteck gesichert haben könnte: In einer Luke lehnt eine Leiter, mit der man zu einem Keller (oder einer tieferen Etage) hinabsteigen kann. Die Leiter ist in Wirklichkeit gar nicht vorhanden. Es handelt sich um ein magisches Trugbild.

Magische Einrichtungsgegenstände und Utensilien

Einige magische Utensilien sind den Spielern des **Schwarzen Auges** schon aus dem *Buch der Regeln* bekannt. Wir wollen ihnen hier drei neue Utensilien vorstellen, die aus der Alchimistenwerkstatt des Meisters *Ulrich Schade* stammen; dazu einige *magische Einrichtungsgegenstände*, die im Unterschied zu den Utensilien nicht von ihrem Standort entfernt werden können. Häufig stellen gerade die magischen Bestandteile eines aventurischen Gebäudes eine besondere Herausforderung an die Helden dar. Eine wichtige Rolle spielen Türen, auf denen ein Zauber liegt, und die nicht durch Gewaltanwendung geöffnet werden können, sondern nur, wenn die Helden bestimmte Voraussetzungen erfüllen.

Rätseltüren

Die Tür öffnet sich nur, wenn die Helden ein bestimmtes Rätselwort herausfinden und aussprechen. Das Rätsel wird zuvor vom Meister erdacht. Er kann entweder eines aus seinem eigenen Erfahrungsschatz wählen oder sich eins ausdenken, das zu dem jeweiligen Abenteuer paßt.* Der Meister sorgt dafür, daß den Helden das Rätsel in die Hände fällt. Es kann ihnen auf die unterschiedlichste Weise

Was mit dem Helden geschieht, der durch die Luke stürzt, bleibt wieder ganz dem Meister überlassen. Möglicherweise lauern unten bereits die Schergen des Magiers, um den vom Sturz Benommenen zu ergreifen. Vielleicht kann sich der Held aber auch von seinen Gefährten rasch nach oben ziehen lassen.

Die tückischen Fackeln

In der Mitte eines Ganges brennen zwei über einen Meter lange, dicke Fackeln. Sobald die Helden einen bestimmten Auslöser, der irgendwo im Gang versteckt ist, betätigen, beginnen die Fackeln plötzlich wie Keulen auszuschlagen; und zwar nicht in regelmäßigen, sondern willkürlichen Abständen. Wenn die Helden den Gang dennoch passieren wollen, müssen sie zwischen zwei Fackelschlägen durchschlüpfen.

Würfeln Sie mit W6 für jede Fackel, notieren Sie die beiden Zahlen auf einem Blatt. Bitten Sie nun den Helden, der die Fackeln passieren will, Ihnen eine Zahl zwischen 1 und 6 zu nennen. Wählt der Held eine der von Ihnen notierten Zahlen, wird er von einer Fackel getroffen. Haben Sie zufällig zweimal die gleiche Zahl gewürfelt und nennt der Held ausgerechnet diese Zahl, wird er von beiden Fackeln gleichzeitig erwischt. Die Anzahl Trefferpunkte, die jede Fackel verursacht, wird vom Meister bestimmt. Außerdem könnte ein Fackeltreffer den *Rüstungsschutz* eines Helden dezimieren (z. B. bei einer Lederrüstung).

zugespield werden: Auf den Türstock selbst ist ein Bilder rätsel gemalt. Die Spieler finden oder erbeuten einen Zettel, auf dem das Rätsel oder ein Teil des Lösungswortes steht.

Ein einfaches Beispiel: Der Meister präpariert einen Zettel, beschreibt ihn mit Tinte und verwischt einen Teil der Buchstaben. Die Spieler lesen auf dem Zettel: »S.. .m .ff.. .ich!« Die Formel zum Öffnen der Tür heißt natür-



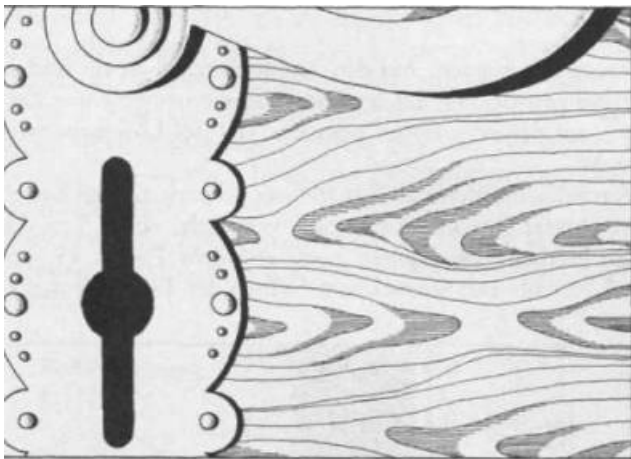
lieh: »Sesam, öffne dich!« Ebenso gut kann der Meister auch ein komplettes, schwer zu lösendes Rätsel auf den Zettel schreiben.

* Einige Beispiele finden Sie in diesem Buch (Kapitel »20 Meister-Rätsel«).

Dingtüren

Eine andere Gruppe magischer Türen möchte ich »Dingtüren« nennen, denn um sie zu öffnen, müssen die Spieler zunächst ein bestimmtes Ding finden oder erraten und es in Kontakt mit der Tür bringen. Viele »Dinge« kommen in Betracht: ein Edelstein, ein goldenes Figürchen, ein Feenhaar, ein Tropfen Krakenmolchblut usw. Eine Dingtür kann ein auffällig geformtes Schlüsselloch besitzen. In einem meiner Abenteuer gab es eine Tür, deren Schlüsselloch die unten abgebildete Form hatte. Als Meister hatte ich die Form auf ein Blatt gezeichnet und wies die Helden daraufhin, daß das Schlüsselloch in natürlicher Größe etwa 7 cm hoch und an der dicksten Stelle etwa 2,5 cm breit sei.

Als den Helden kurze Zeit später der kleine Dolch einer Magierin in die Hände fiel, kamen sie sofort darauf, eben diesen Dolch als Schlüssel für die magische Tür zu benutzen. Sie sehen selbst, verehrter Meister, die Verwendungsmöglichkeiten von Dingtüren sind praktisch unbegrenzt. Durch den »Einbau« einer Dingtür in ein Abenteuer kann man auf geschickte Weise verhindern, daß die Helden zu früh in eine bestimmte Kammer oder in einen bestimmten Teil eines Gebäudes vordringen. Die Helden müssen nämlich zunächst einmal den passenden Gegenstand finden. Erst dann können sie ihren Weg fortsetzen.



Magische Wandspiegel

In manchen Kammern habe ich als Meister magische Wandspiegel angebracht. Wenn Sie Alrik bei seinem Abenteuer in Kapitän Graubarts Haus begleitet haben, sind Sie bereits einem solchen Spiegel begegnet. Es muß natürlich nicht immer ein Dämon aus dem Spiegel springen. Der Spiegel kann auch einfach ein Bild zeigen, das dem Helden einen nützlichen - oder verwirrenden - Hin-

weis gibt. Ein Held erblickt zum Beispiel ein Spiegelbild, aus dessen Brust ein Pfeil ragt. Ganz gewiß wird der Spieler dieses Helden seine Figur in nächster Zeit mit äußerster Vorsicht und Aufmerksamkeit führen. Die Geschehnisse um einen magischen Spiegel sollten immer mit der Idee des *Spiegeins* verknüpft sein. (Das *Spiegelbild* des Helden löst sich aus der Wand und greift ihn an; der Ablauf eines Ereignisses wird *spiegelbildlich* - also rückwärtslaufend - wiedergegeben usw.)



Magische Statuen

Ein äußerst beliebtes Motiv in vielen Rollenspielen ist die *lebende Statue*. Dabei handelt es sich um ein Standbild aus Stein, Metall oder Holz, das urplötzlich zum Leben erwacht. Lebende Statuen haben häufig eine Wächterfunktion. Ein mächtiger Magier hat sie mit einem Zauber belegt, damit sie einen Schatz oder den Zugang zu einer geheimen Kammer bewachen. Möglicherweise wurde auch ein von den Helden gesuchter Mensch in eine Statue verwandelt ...

Es gibt Statuen, die von den Helden durch Waffengewalt bezwungen werden können, aber auch solche, die nur durch Magie zu besiegen sind. Wieder andere verharren bewegungslos, wenn man ihnen ein bestimmtes Wort zruft. Dann müssen die Helden zunächst die besonderen



Eigenschaften der Statue und das geheime Wort in Erfahrung bringen.

Sie sehen, die Überwindung eines magischen Einrichtungsgegenstandes kann zu einem kleinen Abenteuer innerhalb eines großen Abenteuers werden. Wenn Sie

möchten, bauen Sie einen dieser magischen Gegenstände in ein fertiges **Schwarze** Auge-Abenteuer (zum Beispiel »Der Wald ohne Wiederkehr«) ein. Das ist dann Ihr erster Schritt auf dem Wege zur Erschaffung eines vollständig eigenen Abenteuers.

Magische Utensilien

Friedenswasser

Das Friedenswasser ist in Geschmack und Aussehen nicht von einem *Magischen Heiltrank* zu unterscheiden und wird wie dieser meistens in irdenen Gefäßen aufbewahrt. Ein Held, der vom *Friedenswasser* trinkt, versucht während der Wirkungszeit der Flüssigkeit alle anwesenden Personen und Monster(!) von der Sinnlosigkeit des Kämpfens zu überzeugen. Außerdem zerbricht der Held alle Waffen, die er an sich bringen kann.

Wirkungsdauer des Friedenswassers: 5 bis 10 Spielrunden (1 W + 4) also 25 bis 50 Spielminuten. Es ist möglich (Wahrscheinlichkeit: 5%), daß sich die Klugheit des Helden durch die Einnahme des Friedenswassers permanent um 1 Punkt erhöht. (Der Fall tritt ein, wenn der Held mit dem W 20 eine 20 würfelt.)

Magischer Steinwürfel

Dieser Würfel mit einem Rauminhalt von 8 cm^3 besteht aus Marmor. In eine der sechs Würfelflächen ist ein Stern eingeritzt, die anderen fünf Flächen tragen die Buchstaben B C K L O.

Wenn man den Würfel mit dem Stern nach unten auf den Boden legt und die fünf Buchstaben in der richtigen Reihenfolge ausspricht (»BLOCK!«), schwillt der Würfel blitzschnell auf eine Größe von $2 \times 2 \times 2$ Metern an. Sein Gewicht entspricht jetzt dem von 8 m^3 Marmor. Wird nun das Codewort rückwärts gesprochen, verkleinert sich der Stein wieder auf seine ursprüngliche Größe.

Allerdings wird es mit jeder Benutzung des Steins unwahrscheinlicher, daß die Rückverwandlung gelingt. Beim ersten Mal darf der Held mit dem W 20 keine 1 würfeln - sonst scheitert die Rückverwandlung. Beim zweiten Mal darf er keine 1 oder 2 würfeln, beim dritten Mal keine 1, 2 oder 3 und so weiter. Bei der Rückverwandlung muß der Held jeweils einmal den W 20 rollen, bevor er das Codewort rückwärts spricht.

Tenobaals schwarze Federn

Bei diesen Federn handelt es sich um die kleinen Schwungfedern einer Totenamsel, die der Magier Tenobaal mit einem Zauber belegte. Steckt man eine solche Feder in den Schaft eines Pfeils, so kann man das Geschoß auf eine bestimmte Person oder ein Monster »eichen«. Der Pfeil trifft sein Ziel aus einer Entfernung bis zu 60 Metern mit absoluter Sicherheit (einzige Voraussetzung: freie Schußbahn!) und verursacht eine doppelte Trefferpunktzahl $((W+3) \times 2)$. Allerdings haben die Pfeile einen schweren Nachteil: Sie treffen immer denjenigen, dessen Namen der Held in der Stunde nach Einstecken des Pfeils als ersten nennt. (Auch Personalpronomen, zum Beispiel Ich, Du, gelten als Namen.) Es kann also passieren, daß der Pfeil in der Luft plötzlich umdreht und den Schützen trifft! Helden, die das Geheimnis der schwarzen Federn nicht - oder nur zum Teil - kennen, sollten sich davor hüten, sie zu benutzen.

20 Meisterrätsel

Es gibt in Aventurien wohl kaum einen Meister, der nicht dauernd auf der Suche nach guten Rätseln ist, denn kaum ein Abenteuer kommt ohne Rätsel aus: Da gibt es Türen, die sich nur öffnen, wenn man ein bestimmtes Wort gegen das Schloß spricht; manches Monster erstarrt vor Schreck zu Stein, wenn man ihm nur die richtige Formel entgegenrufen kann; die Helden finden eine düstere Warnung, auf die sie sich zunächst keinen Reim machen können und so weiter.

Hier stellen wir Ihnen, lieber Meister, nun 20 Rätsel vor, die Ihrer Spielerrunde hoffentlich einiges Kopfzerbrechen bereiten.

I Die Feenwaage

Im Bergwerk des Zwergenkönigs Fafka arbeiten unter anderem 20 Goblins. Da sie sich nicht auf den Abbau des Goldes verstehen, hat Fafka ihnen die Aufgabe zugeteilt, das Gold in Barren zu gießen. Jeder der 20 Goblins bedient einen eigenen kleinen Schmelzofen und hat eine eigene Barrenform; alle Formen sind gleich groß. Auf einem Gang durch das Bergwerk belauscht Fafka eines Tages das Gespräch zweier Goblins, die sich hinter einer Tür unterhalten: »Das klappt blendend«, murmelt der eine Gobiin. »Da

kann gar nichts schiefgehen. Ich gieße meine Barren so, daß sie den anderen exakt gleichen, aber bei jedem Barren zweige ich eine Hundertstelunze für mich ab.« - »Sie werden dir auf die Schliche kommen«, unterbricht ihn der andere Gobiin.

»Ach was, dazu sind Fafkas Waagen viel zu ungenau - und ansehen kann man den Barren nichts - sie sehen genauso aus wie deine ...«

König Fafka hat genug gehört. Er faßt nach der Klinke, doch die Tür ist verschlossen. Als der König die Tür endlich mit Gewalt geöffnet hat, sind die beiden Goblins längst durch einen zweiten Ausgang verduftet. Wer das Volk der Zwerge näher kennt, weiß, daß sie nichts so sehr verbittert wie der Diebstahl von Gold oder Edelsteinen. Fafka ist außer sich. Er fragt seinen ganzen Hofstaat, ob ihm nicht jemand raten könne, wie der Betrüger zu überführen sei. Einzig Horafax, der Zwergendruide hat eine Idee:

»Hier, nimm diese Waage«, sagt er zum König. »Eine Fee hat sie mir geschenkt. Die Waage wiegt auf die einhunderttausendstel Unze genau, aber sie hat einen Nachteil (was ja bei vielen Feengeschenken der Fall ist): Die Waage läßt sich nur für einen einzigen Wiegevorgang gebrauchen, danach zerfällt sie zu Staub.«

Nun hat der arme König Fafka zwar endlich eine genaue Waage, aber er ist nicht viel klüger als zuvor. Wie soll er mit einem Wiegevorgang dem Betrüger auf die Schliche kommen?

Falls die Helden dem König den Trick verraten, wird er sich gewiß erkenntlich zeigen.

2 Das klassische Sphinx-Rätsel

Welches Wesen geht am Morgen auf vier, am Mittag auf zwei und am Abend auf drei Beinen? Vorsicht, lieber Meister, dieses Rätsel dürfte vielen Spielern bekannt sein. Wir haben es in die Sammlung aufgenommen, weil es eines der ältesten Rätsel der Welt ist.

3 Eine seltsame Warnung

Die Helden geraten an eine Tür, die durch einen mächtigen Balken verriegelt ist. Neben der Tür hat jemand ein liebevoll gestaltetes Warnschild angebracht. Leider ist das vor langer Zeit geschehen, und ein Teil der kupfernen Buchstaben ist von der Holztafel abgefallen und liegt nun auf dem Boden. Auf dem Schild steht folgendes:

WARNUNG!

..OLLE. .OLLE. ..OLLE

Auf dem Boden liegen die Buchstaben: N R R T T S V

4 Ein monumentales Rätsel

»Nimm mir ein NU, so bin ich ein NU.« Wem soll hier ein NU genommen werden? Das Rätsel stammt von Schleiermacher. Es läßt sich besonders gut in Verbindung

mit einer lebenden Statue verwenden, die durch die Lösung des Rätsels zum Verschwinden gebracht werden kann. Wieso wir dieses Rätsel »monumental« nennen und was es mit einem Standbild zu tun hat, verstehen Sie spätestens dann, wenn Sie die Auflösung des Rätsels lesen.

5 Schillers Rätsel

Friedrich Schillers Beitrag zu unserer kleinen Sammlung: »Wer's sieht, für den ist's nicht bestellt, Wer's braucht, der zahlt dafür kein Geld, Wer's macht, der will's nicht selbst ausfüllen, Wer's bewohnt, der tut es nicht mit Willen.«

Dieser Vierzeiler stammt aus *Turandot* - einem Stück, in dem Rätsel eine wichtige Rolle spielen. Das abgedruckte Rätsel steht bei Schiller übrigens als Beispiel für ein läppisch einfaches Kinderrätsel.

6 Die zwölf Bannzeichen

Um ein Ungeheuer zu bannen, müssen die Helden zwölf Zeichen auf ein Blatt schreiben. Die ersten 6 Zeichen sind bekannt, nun gilt es, die 6 fehlenden sinnvoll zu ergänzen. Die 6 Bannzeichen:



7 Die häßlichen Tiere

Gesucht sind zwei Wörter, die Tiere bezeichnen:

Es bestand ein Tier aus fünf Zeichen;

das zweite mußte weichen.

Es stellte sich am Ende an,

ein neues Tier entstand sodann.

Doch was soll dies Tiergedicht?

Sehr schön sind beide Viecher nicht.

8 Süß und grausam

Sie sei süß, so sagt man gern, Doch sie

zu loben, ist mir fern. Fügst vorn und

hinten du was zu, ein schrecklich

Untier wird's im Nu.

9 Der Heiltrank

Die Helden begegnen einem Druiden. Der Alte ist zwar freundlich, aber ein kauziger Geselle. In einem winzigen Fläschchen bewahrt er ein wenig magischen Heiltrank auf. Es handelt sich um eine winzige Menge - 8 Teelöffel voll - die 8 *Lebenspunkte* zurückbringen können. Außer der Phiole mit dem Trank hat der Druide zwei weitere, noch kleinere, leere Flaschen in seinem Beutel. Das eine faßt 5, das andere 3 Teelöffel. Der Druide ist bereit, seinen Heiltrank mit den Helden zu

teilen (er gibt ihnen also 4 Teelöffel ab), falls es den Helden gelingt, mit Hilfe der 3 Gefäße genau 4 Teelöffel abzufüllen. Selbstverständlich dürfen die Helden keine eigenen Gefäße zu Hilfe nehmen - und sie haben nur 7 Versuche.

10 Die beiden Reiter

Die Helden sind in einem Wald unterwegs, auf der Suche nach einer wichtigen Information. Sie stoßen auf zwei Reiter, die mitten auf dem Weg stehen. Die beiden sind bereit, den Helden die gewünschte Auskunft zu geben, allerdings nur dann, wenn die Helden ihnen zuvor bei der Lösung *ihres* Problems behilflich sind. Die Reiter sind von ihrem reichen - natürlich sehr exzentrischen Onkel - zu einem Wettlauf aufgefordert worden. Der Sieger erhält vom Onkel 150 Dukaten. »Wo liegt da das Problem?« werden die Helden fragen. »Nun«, antworten die Reiter, »die Burg unseres Onkels liegt dort drüben hinter dem Hügel, etwa 5 Kilometer fern von hier. Und der Sieger soll derjenige sein, dessen Pferd als *zweites* den Hof betritt. Jetzt stehen wir schon den ganzen Tag hier auf dem Weg, und keiner von uns traut sich auch nur einen Schritt nach vorn zu reiten.« Wie ist den Burschen zu helfen?

Da die Helden meistens auf der Suche nach »magischen« Wörtern sind, folgen nun noch einige Worträtsel. Beliebte Rätselwörter sind zum Beispiel die sogenannten »Palindrome« (Wörter, die man vorwärts und rückwärts lesen kann). Zu dieser Kategorie gehören die folgenden drei.

11 Vorwärts ziert es grün den Garten;
rückwärts wir's nicht gern erwarten.

12 Vorwärts liefert's uns das Fleisch für einen Braten;
rückwärts schenkt's uns einen Trank - wer kann die
Worte raten?

13 Vorwärts ist's das höchste Gut jeder Kreatur;
rückwärts liegt es weiß und feucht über Wald und
Hur.

Nun folgen drei »Anagramme«. Das sind Worte, in denen sich ein anderes verbirgt. Man findet es, indem man die Buchstaben umstellt.

14 Über einem Höhleneingang finden die Helden die geheimnisvolle Inschrift MEIN WELS UND IRR. Wenn sie die Schrift zu deuten vermögen, wissen sie, wer in der Höhle haust. Auf der WUNDERMIR-INSEL lebt übrigens die gleiche Kreatur, deren Name sich auch in den RUNEN DES MIRWIL oder dem WEIN DES MURRNIL verbirgt.

15 »Was fließt im TRUNDELBACH?« fragt der Kerkermeister die Helden. Je länger sie für die Antwort brauchen, desto länger müssen sie im Kerker schmachten.

16 Ein heiß begehrter magischer Gegenstand ist in den Worten SCHERZ WAAGE DAUS versteckt.

Nun noch einige Rätselgedichte. Kenner werden bemerken, daß Goethes *Faust* bei dem ersten Gedicht Pate gestanden hat.

17 Es war ein Tier im Kellernest, lebte nur von
Fett und Butter, hatte sich ein Ränzlein
angemä'st vom vielen guten Futter. Jetzt
tauscht es vorn und hinten aus, schon wird's
ein Teil vom Kleid, vom Kleid, vom Rock
und auch vom Wams • egal, ob eng ob weit.

18 An manchem Raum ein kleiner Raum,
drin sitzt ein jeder gern. Ein Zeichen
mehr - du siehst hinfort nicht Sonne,
Mond noch Stern.

19 Ein kleines Tier, mal dünn mal dick,
vom Bader gern verwandt; mach hart
die zwei, und du erfährst, was ich
beim Seh'n empfand.

20 Welcher Vogel ist es, den, so laut er girrt,
doch ein Gleichgenannter schwerlich hören wird?

(Friedrich Rückeri)

Rätsel-Auflösungen

1 Zunächst einmal gibt der König jedem Gobiin eine Nummer. (»Du bist die Nr. 1, du die Nr. 2,« usw. bis zur Nummer 20.) Dann verlangt er, daß der Gobiin Nummer 1 einen Barren gießt, Gobiin Nr. 2 zwei Barren, Gobiin Nr. 3 drei Barren und so weiter. Alle so gegossenen Barren werden gemeinsam auf die Waage gelegt. An der Fehlmenge kann König Fafka nun spielend ablesen, welcher Gobiin der Betrüger ist. War es Gobiin Nr. 1, dann fehlt an der Gesamtmenge *eine* Hunderstel Unze. War es aber Gobiin Nr. 15, dann fehlen *fünfzehn* Hunderstel Unzen.

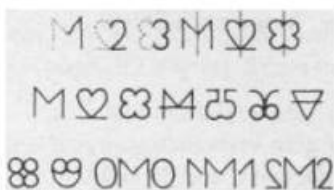
2 Der Mensch. Als Kleinkind kriecht er auf allen Vieren, dann geht er auf zwei Beinen, und als Greis muß er einen Stock benutzen.

3 Natürlich lautet die Warnung STOLLEN VOLLER TROLLE!

4 MONUMENT und MOMENT. Zu diesem Wörterpaar hat Franz Brentano ein anderes schönes Rätsel komponiert:
Kleinste Zeit in kleinster Zeit -
genügt das zur Unsterblichkeit?

5 Der Sarg

6 Bei den Bannzeichen handelt es sich um die gewöhnlichen Zahlen, die um ihr Spiegelbild ergänzt wurden.



7 Kröte und Köter

8 Rache und Drachen

9 Der Einfachheit halber bezeichnen wir die drei Fläschchen wie folgt:

8 Teelöffel: Fläschchen Nr. 1, 5 Teelöffel: Fläschchen Nr. 2, 3 Teelöffel: Fläschchen Nr. 3
H. 1 in Fl. 2 füllen, dann Fl. 2 in Fl. 3, dann Fl. 3 in H. 1, dann Fl. 2 in Fl. 3, dann Fl. 1 in Fl. 2, dann Fl. 2 in Fl. 3 und Fl. 3 in Fl. 1. Geschafft!

10 »Tauscht eure Pferde!« ist der einfachste Rat, den man den beiden Reitern geben kann, denn schließlich gewinnt ja der, dessen *Pferd* als zweites auf der Burg ankommt.

11 Gras und Sarg

12 Eber und Rebe

13 Leben und Nebel

14 Das gesuchte Wort ist in allen drei Fällen
RIESENLINDWURM

15 DRACHENBLUT

16 DAS SCHWARZE AUGE

17 Maus und Saum

18 Erker und Kerker

19 Egel und Ekel

20 Die Taube - der Taube

Tabelle Monster

(zum Herausnehmen)

Mon
ster-

	MUT	LEBENSENERGIE	RÜSTUNGSSCHUTZ	ATTACKE	PARADE
Dämon	5	*	*	5	4
Höhlendrache	18	80	6	17	12
Riesensindwurm	18	120	6	16	10
Tatzelwurm	20	50	4	7*	5
Echsenmensch	7	15	3	8	7
Gobiin	5	12	2	9	7
Gruftassel	9	30	3	11	5
Höhlenbär	12	50	2	8	7
Höhlenspinne	10	30	1	8	0
Kobold	10	20	1	16	4
Mumie	12	35	2*	7	7
Maraskan-Tarantel	*	5-70**	1-14**	12	0
Maru	18	25	5	9	8
Morfu	5	50	1	15	5
Oger	22	40	3	6	5
Ork	8	15	2	9	7
Ratte/Wolfsratte*	10/11	3/5	0/0	5/7	0/0
Riesenaffe	20	30	1	8	6
Riesenamöbe	7	40	0	12	0
Riesenhirschkäfer	13	40	4	8	5
Skelett	12	10	3	7	7
Troll	25	50	3	8	8
Vampir	5	20*	1	15	6
Werwolf	12	35	2	9	8
Wildschwein	15	20	3	8	4
Wolf	9	15	2	9	4

werte

TREFFERPUNKTE	MONSTERKLASSE	BEMERKUNGEN
1 W + 4 (Schwert) 1 W + 2 (Peitsche)	*	* Für Dämonen gelten besondere Kampfregeln, siehe <i>Abenteuer-Ausbau-Spiel</i>
2 W + 4*	70	* Für alle Drachen gelten besondere Kampfregeln (Drachenhauch) siehe <i>Abenteuer-Ausbau-Spiel</i>
2 W + 5 (mal 3)*	200	* Wie Höhlendrache
2 W (Gebiß) 1 W (Klauen) 1 W (Schwanz)	50	* Besondere Kampfregeln, siehe <i>Buch der Regeln</i>
1 W + 2	7	
1 W + 2	5	
1 W + 3	13	
2W	20	
1 W + 3 (+ Gift)	15	
1W	15	
1 W + 4	22	* Normale Waffen sind gegen Mumien wirkungslos
1-14 W**	5-35**	* Der Begriff Mut ist nicht anwendbar. Die Maraske greift jedes Wesen an, das ihr zu nahe kommt. ** Die meisten Werte der Maraske sind abhängig von ihrem Lebensalter.
1 W + 4 (Waffe) 2 W + 2 (Gebiß)	20	
2W	40	
2W + 4	18	
1 W + 4	8	
Schadenspunkte 2/3**	2/4	* die rechten Werte gelten für die größeren Wolfsratten. ** Die Schadenspunkte für Rattenbisse werden nicht ausgewürfelt. Sie sind festgelegt und werden direkt von der LE des Opfers abgezogen
2W + 2	30	
1 W + 3	10	
2W	16	
1 W + 3	7	
3W	30	
2W	20	* Ein Vampir, dessen LE auf 0 sinkt, ist nicht tot, sondern wacht nach kurzer Bewußtlosigkeit wieder mit LE 20 auf.
1 W + 2*	16	* Das Opfer eines Werwolfbisses verwandelt sich selbst in einen Werwolf, falls es nicht von einem Magier kuriert wird.
1 W + 2	8	
1 W + 1	6	