

Rollenspiel und Rollenspieler...

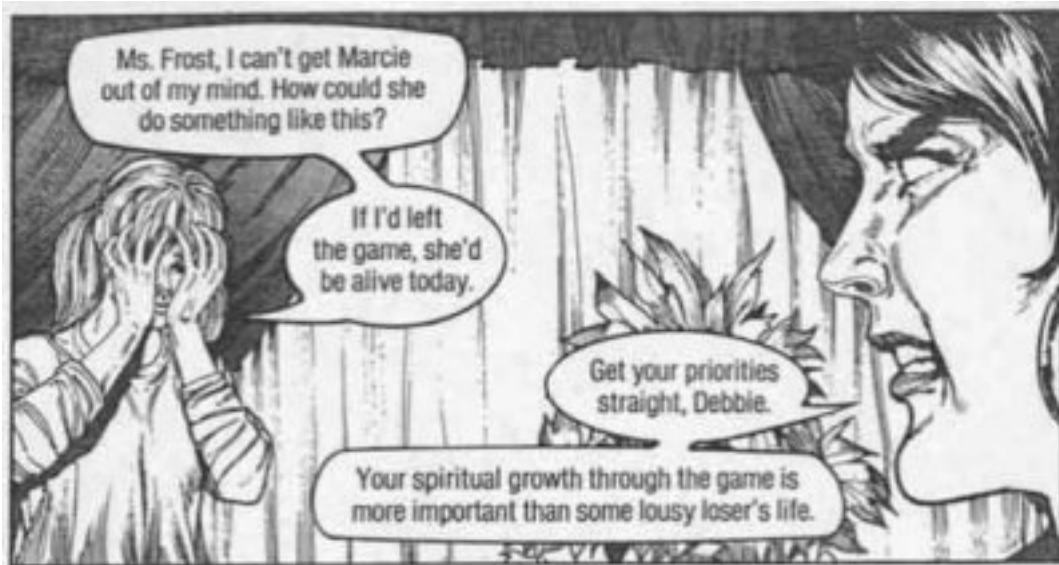
Was man so ist, und es nie wusste :-)

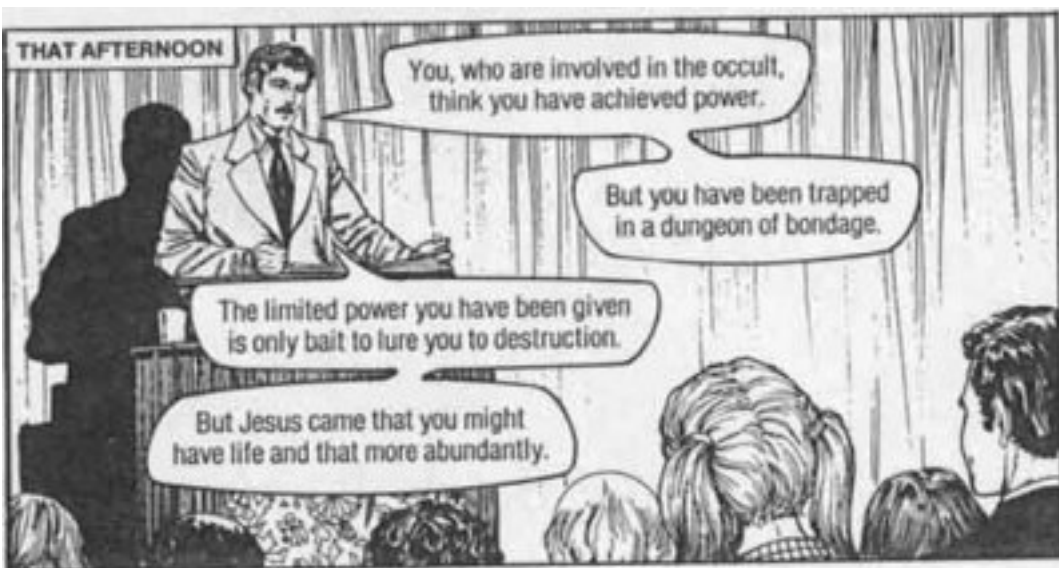















Jesus sets us free from the bondage of witchcraft. Jesus gives us power over all the power of the enemy and nothing shall by any means hurt you.*

You must fulfill Acts 2:38. Repent of the sins in your life and turn to Jesus as your Lord and Saviour.

You must fulfill Acts 19:19. Gather up all your occult paraphernalia like your rock music, occult books,** charms, Dungeons and Dragons material. Don't throw them away. Burn them! We'll do that here tonight.

Also tonight, we will be praying for the deliverance of those who have allowed occult forces to control them.

*Luke 10:19

**Including C.S.Lewis and Tolkien, both of which can be found in occult bookstores.



If you want Jesus as your Lord, come forward now.



Oh, God! I need help... My life's a mess. Help me!



In the name of Jesus, I order* you spirits of the occult to leave Debbie.

Jesus, I repent of my sins and I want you to be my Saviour and Lord.

You guide me through Life. I want You to be in charge of everything... not that lousy D & D manual.

***If the Son therefore shall make you free, ye shall be free indeed.* (John 8:36)
... where the Spirit of the Lord is, there is liberty.* (II Cor. 3:17)

***WARNING:** See Acts 19:13-17



THE BIBLE SAYS THERE'S ONLY ONE WAY TO HEAVEN.

Jesus said, "I am the way, the truth, and the life: no man cometh unto the Father, but by me." (John 14:6)

NOBODY ELSE CAN HELP YOU.

"For there is one God, and one mediator between God and men, the man Christ Jesus." (1 Timothy 2:5)

"For by grace are ye saved through faith; and that not of yourselves: it is the gift of God: not of works, lest any man should boast." (Ephesians 2:8-9)

WHAT YOU MUST DO:

PRAY TO GOD IN YOUR OWN WORDS:

1. **ADMIT** you are a sinner, and that only the Lord Jesus can save you. (Romans 3:23)
2. **REPENT:** be willing to turn away from sin and submit to God. (See Luke 13:5)

3. **BELIEVE** that the Lord Jesus Christ died on the cross and shed his blood to pay the price for your sins, and that he arose again. (See Romans 10:9)
4. **ASK** God to save you. (See Romans 10:13)
5. **ASK** Jesus Christ to be the Lord (take control) of your life. (See Romans 12:1-2)

IF YOU REALLY MADE JESUS YOUR LORD (KING), THEN ACT LIKE IT!

1. Read your Bible every day to get to know Christ better.
2. Talk to God in prayer every day.
3. Find a church where the Bible is taught as the complete Word of God and is the final authority.
4. Obey Christ's command and be baptized. (See Matthew 28:19)

CHICK PUBLICATIONS
P.O. Box 888, Chino, Calif. 91710 U.S.A.
Telephone: (714) 987-0771
International Store: 478 Ashford, Exmouth G1 8JZ

Send \$5.00 for Sample Assortment and Price List



Compliments of:

INTERNATIONAL DISTRIBUTORS

Christ Is The Answer, Inc.
Box 5167, Station A
Toronto, Ontario, Canada
Phone: (416) 699-7800

Penfold Book & Bible House
P.O. Box 26
Bicester, Oxon, England OX5 8PQ
Tel: 0869-252182

Chick Publications Distributor
P.O. Box 35359
Auckland 10
New Zealand

Evangelistic Literature Enterprise
P.O. Box 10
Strathpine, Q'ld., Australia 4500
Phone: (071) 205-7100

46/F

Printed in Australia by F.I.E., P.O. Box 10, Strathpine, Qld. 1500

Das schwarze Auge

Ein Horrorspiel wird Wirklichkeit

Von EVA-GRIT SCHNEIDER und ANDREAS COSTANZO (Fotos)

So helf mir doch! Cael krümmt sich im Sand. Seine linke Hand krallt sich in den Boden, den rechten Arm streckt er hilflos nach oben. Sein Körper zuckt. Wieder schreit Cael: „So helf mir doch!“ Plötzlich bäumt sich sein Oberkörper auf, der schwarze Umhang mit den eingesägten Runen bläht sich im Wind. Ein letzter zweifelter Schrei, dann bricht der Mann mitten auf der Waldlichtung zusammen. Aus seinem Mundwinkel rinnt Blut...

Zehn Minuten später sitzt er munter beim Mittagessen - das Blut war Kirschsaff, jetzt heißt er nicht mehr Cael, sondern Ingo. Der 25jährige ist auch kein gequälter Magier mehr, sondern Student der Naturwissenschaften und vor allem Organisator von Deutschlands ungewöhnlichsten Spiel: „Das schwarze Auge“ - ein Brettspiel, das zur Horrorwirklichkeit unter freiem Himmel wurde. 60 000 Deutsche kämpfen inzwischen mit Doppelaxt und Morgenstern in der Welt der Hexen und Ritter. Sie belagern die Burg des Schreckens und suchen Nemesis, „ein Wesen, finsterner als die Nacht“.

In Hitzacker bei Lüneburg sind es diesmal 80 Kämpfer - angereist aus ganz Deutschland. 280 Mark haben sie bezahlt, dafür dürfen sie fünf Tage spielen. Fünf Tage Horror live. So wie Lupos. Daß er eigentlich

Chemielaborant ist, das hat er, so sagt der 28jährige, schon am ersten Tag vergessen. Hier ist er Großinquisitor, hier darf er's sein.

Auftritt Lupos. Mit donnerndem Schritt betritt er die Waldschenke, im Gefolge zwei Ritter in Kettenhemden. Augenblicklich verstummt jedes Gespräch: Der Großinquisitor ist da. Untertänig fallen alle Gäste auf die Knie: die Elfen, die Monster, die Kurltsanen. Einer ist nicht schnell genug, da brüllt Lupos: „In den Staub mit euch!“

Die Hexe Artine soll abgeurteilt werden, weil sie eine Echse vergiftet hat. Artine (24) ist die Pädagogikstudentin Sandra aus Saarbrücken. Im realen Leben hat sie höchstens mal falsch geparkt, hier muß sie mit der Todesstrafe rechnen. Ihre gesamte Freizeit, ihren Urlaub und viel Geld hat Sandra schon in ihr Hobby gesteckt - im Monat sind's oft über 300 Mark. „Hobby“, sagt sie selbst, „ist eigentlich untertrieben.“ Das sei eher eine Leidenschaft, eine Sucht - so wie bei vielen anderen Spielern auch. Und der gibt sie inzwischen sogar zu Hause nach. Da beschwört sie, zelebriert sie - und wenn sie in den Spiegel schaut, sieht sie nicht mehr Sandra, sondern Artine.

Die Hexe tritt vor ihren Richter. Das ist Lupos, der Großinquisitor. Der Mann im schwarzen Kapuzenmantel hat sein Urteil gefällt: „Hochnotpeinliche Befragung!“ Ar-



Plastikmonster Ein Spiel für die ganze Familie - „Das schwarze Auge“ als Brettspiel. Die Figuren sind Monster, Skelette, Dämonen und Krieger - allesamt aus Plastik hergestellt

Können Spiele gefährlich werden?

Hermloses Spiel oder gefährliche Entfremdung von der Wirklichkeit? Diplompsychologe Friedrich Nolte warnt: „Die Hauptgefahr ist das Hineinwachsen in Gruppenrituale, wie sie für Psycho-Sekten typisch sind. Je länger sich die Leute in so einer Gruppe mit eigener Sprache und festen Verhaltensmustern bewegen, um so größer wird die Abhängigkeit und die Entfremdung von der eigenen Familie. Die möglichen Folgen: Veränderung der Identität und Abhängigkeit von der Gruppe. Erfolg haben derartige Spiele, weil sie mit attraktiven Aktivitäten locken und aus der Unsicherheit erlösen, indem sie die Menschen scheinbar ernst nehmen und klare Ziele bieten.“

tine weiß, was das heißt. Fertigkeiten zur Folter!

Es gellen Schreie, dann ist nur noch ein Wimmern zu hören. Wenig später schleppen die Helfer des Großinquisitors die Hexe erneut vor ihren Richter. Ihre Beine schleifen auf dem Boden, ihr Kopf baumelt kraftlos hin und her, ihre Augen sind geschlossen, ihr Gesicht ist blutverschmiert. „Die Schuld ist erwiesen. Ihr werden beide Arme unheilbar gebrochen.“

Intrigen, Haß, Mord, Kämpfe - ein grausames Spiel. Dabei begann es 1984 ganz harmlos - mit dem Brettspiel „Das schwarze Auge“, ein Gesellschaftsspiel mit Spielplan, 25 Plastikfiguren, 32 Karten und 4 Würfeln; geeignet „für Kinder ab 10 Jahre“. Spieldauer: 90 Minuten. Doch die reichten vielen nicht.

Es gab Ergänzungen, Rollenspiele und schließlich die Wirklichkeit. Wilhelm Grögl, Spieleberater bei Schmidt-Spiele, gibt zu: „Das Ganze ist zwar gruslich, aber die Leute fahren darauf ab. Und unsere Firma schwimmt auf diesem Trend mit.“ Der Erfolg gibt ihm recht. Grögl: 1,5 Millionen sind schon mit dem „schwarzen Auge“ in Berührung gekommen.

Und das Ziel des Spiels? In Hitzacker mußte der große Bergkristall gefunden werden. „Aber das ist eigentlich egal“, meint Berndt, „wichtig ist doch die Action - oder nicht?“