

stieß Padraig so hart, daß er auf die Straße fiel. Langsam kam er wieder hoch. Der Bewaffnete schlug ihm über den Mund. »Ich fragte, was habt ihr noch dabei?«

Padraig spuckte Blut, aber kein Wort kam über seine Lippen.

»Hat letzte Nacht in Antrim etwas Ärger gegeben, und da finden wir euch drei mit ebenso vielen Pistolen im Wagen. Aber ihr seid ja sowieso Dreck aus der Republik.« Er wandte sich an seinen Kollegen im Bus. »Hast du noch etwas gefunden?«

Bücher und Papiere regneten auf die Straße. »Nur einen Haufen Noten und anderen Dreck.«

»Dann habt ihr die Botschaft wohl im Kopf, was, ihr dreckigen Rebblenschweine!«

Tadhg stand wie versteinert da. Diese Männer beleidigten Barden, und die Barden wehrten sich nicht dagegen! Die fremden Männer trugen weder Speere noch Bögen, nur seltsame Metallstangen. Wie konnten sie es nur wagen, einen Barden so zu berühren?

Einer von den Männern hob seine Waffe. Kurz spuckte sie etwas aus. Tadhg konnte nicht erkennen, womit sie getroffen worden waren, nur daß Thomas, Rory und Padraig auffuhren und dann auf der Straße zusammenbrachen. Die Waffe stotterte ein zweites Mal, dieses Mal länger. Blut spritzte aus den Jacken der jungen Männer und lief auf die Straße. Ein drittes Mal knatterte die Metallstange, und dann regten sich die drei am Boden nicht mehr. Ein Blutrinnsal lief aus Thomas' Mundwinkel, und irgend etwas Merkwürdiges war mit Rorys Hinterkopf geschehen. Was mochte das für eine Waffe sein, die solches vollbringen konnte? Padraig, Tom und Rory konnten doch nicht tot sein, nicht so rasch jedenfalls. Selbst bei einem kräftigen Schwerthieb dauerte es länger.

Der Anführer der drei zog Rorys Gitarrenkasten aus dem Wagen. »Hier ist auch nichts.« Er warf das Instrument auf den Boden und zertrat es mit dem Absatz. Thomas' Fiedel wurde der gleichen Prozedur unterzogen. Padraigs Akkordeon gab klagende Laute von sich, als es auf die Straße krachte und zerstampft wurde.

Tadhg hielt immer noch seine Harfe umklammert. Er hatte sich die ganze Zeit über nicht von der Stelle gerührt. Alles war so

Das Schwarze Auge[©]

HABEN SIE 3 MINUTEN ZEIT?
*Dann stellen Sie sich vor, Sie
könnten tatsächlich aus Ihrer Haut
schlüpfen und in einer anderen
Rolle ein neues Leben beginnen.*

Zum Beispiel als – Prinz Eisenherz.

Prinz Eisenherz ist jung, schön, klug, mutig und seit frühester Jugend in Kampfspielen trainiert. Doch wie ist es um seine Fähigkeiten bestellt, wenn er der Gefahr

Auge in Auge gegenübersteht? Dies alles wird sich zeigen, wenn der edle Ritter durch Sie zum Leben erwacht.



Spätestens jetzt werden Sie gemerkt haben, daß wir auf etwas hinauswollen. Wir wollen Ihnen erklären, was es mit dem Fantasie-Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ auf sich hat:

Sie sind ein Spieler und schlüpfen in eine neue Identität, die Rolle Ihres „Helden“, z. B. Prinz Eisenherz. Und wie im wahren Leben der Zufall eine entscheidende Rolle spielt, so spielt er auch bei der Erschaffung Ihres „Helden“ kräftig mit. Denn sein Charakter, seine Fähigkeiten und sein Vermögen, mit dem er für seine Abenteurerkarriere ausgestattet ist, werden durch den Würfel ermittelt.

Prinz Eisenherz stürzt sich also ins Abenteuererleben. Doch dieses steckt voller Gefahren und um diese Gefahren mit heiler Haut überstehen zu können, braucht er zunächst eine geeignete Bewaffnung, eine Rüstung und Proviant. Auf dem Bazar Aventuriens feilscht er um ein kleines Schwert und ein Messer, denn zu Beginn seiner Abenteuererlaufbahn sind seine finanziellen Mittel noch beschränkt. Nachdem er alles Nötige beisammen hat, sucht er sich einige Gefährten, die ihn auf seinen Abenteuern in das phantastische Reich Aventuriens begleiten.



Die Gefährten sind seine Mitspieler, denn das Fantasie-Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ ist ein Gruppenspiel. Jeder Teilnehmer ist in die Identität eines „Helden“ geschlüpft, hat ihn mit Eigenschaften und Vermögen ausgestattet, und ihn zum Kauf seiner Abenteuerer-ausrüstung in den Bazar geschickt. Also sind jetzt außer Prinz Eisenherz drei bis fünf andere wackere Mitstreiter und Mitstreiterinnen gerüstet für unbekannte, aufregende Abenteuer.

Jetzt machen unsere Helden Bekanntschaft mit dem „Meister des Schwarzen Auges“, dem Spieleleiter. Er ersinnt und beschreibt den Rahmen des Abenteuers, das die „Helden“ gemeinsam zu bestehen haben. Unzählige Anregungen bieten ihm hier die Abenteuerbücher, die zu dem Spiel zusätzlich erhältlich sind. Ferner achtet er auf die Regeln, bewertet die einzelnen Kämpfe und beherrscht die Gesetze der Magie. Er kennt jede Spielfigur, ihre Stärken und Schwächen und beschreibt genau die Handlungsorte, die nach seinen Angaben von den Spielern in den „Plan des Schicksals“ eingetragen werden.

Der „Meister des Schwarzen Auges“ erzählt: „Eine Prinzessin wurde von den Monstern Aventuriens entführt und in ein dunkles Verlies verschleppt. Außerdem haben die Monster den sagenumwobenen Kronschatz gestohlen. Euch winkt Ruhm und Gold, wenn ihr die Prinzessin befreit und den Kronschatz zurückbringt. Die Ungeheuer sind in östliche Richtung geflohen. Spione vermuten, daß die Prinzessin in einem unterirdischen Gewölbe gefangen gehalten wird. Dieses Gewölbe kann nur durch einen schmalen Felsspalt betreten werden, den es jetzt zu finden gilt.“

Prinz Eisenherz berät sich mit seinen Gefährten, ob sie sich gemeinsam diesem Abenteuer stellen wollen und wie sie am geschicktesten vorgehen könnten.

Plötzlich steht Eisenherz vor dem gesuchten Felsspalt. Aus dem dunklen Inneren strömt modriger Geruch. Alles wirkt sehr unheimlich. Schemenhaft zeichnet sich die Treppe ab, die in die Tiefe führt. „Auf!“ ruft er seinen Gefährten zu, „Laßt uns hinabsteigen! Hat jemand eine Fackel dabei?“ Mit einem Male erhellt ein spärlicher Lichtschein die Treppe.

Prinz Eisenherz und seine Gefährten beschließen, erst einmal vorsichtig hinabzusteigen. Sicherheitshalber nimmt Eisenherz sein neues Schwert fest in die Hand, als sich knarrend kurz vor ihnen, wie von unbekannter Hand, eine schwere Eisentür knarrend eine Handbreit öffnet. Langsam betritt er als erster den dahinterliegenden Raum – da schlägt die Tür genauso plötzlich hinter ihm zu. Er ist allein, abgeschnitten von den anderen. Der Raum, in dem er sich befindet, ist hell und leer – beängstigend leer.

Was wird Prinz Eisenherz nun wohl als erstes tun? Er wird versuchen, die Tür zu öffnen. Also fragt er den „Meister des Schwarzen Auges“: „Gibt es an dieser Türe einen Griff?“ „Ja“, antwortet der, „es gibt einen Griff und sogar ein Schloss, aber beide sind alt und verrostet.“ „Gut, ich will versuchen, die Tür mit meinem Schwert gewaltsam zu öffnen.“ Doch der „Meister“ warnt: „Versuche es lieber nicht, denn dein Schwert würde dabei abbrechen und die Tür bliebe trotzdem verschlossen.“

Mißmutig stellt Prinz Eisenherz sein Schwert ab und sieht sich im Raum um. Da entdeckt er in einer Ecke eine schmale Öffnung, die in einen dunklen Gang führt. „Hallo – ist da jemand?“ ruft er hinein, als er plötzlich in der Ferne schlurfende Schritte vernimmt, die näher zu kommen scheinen. Eisenherz läuft ein kalter Schauer über den Rücken. „Das sieht ganz nach einer Falle aus“, denkt er und zückt sein Messer, bereit zum Kampf.



Was der „Meister des Schwarzen Auges“ da auf den Plan schickt, ist ein Oger, eines der widerlichsten Monster Aventuriens, den er so beschreibt: „Hereinstürmt ein etwa 3 Meter großes Untier, mit dem Äußeren eines Neandertalers, nackt bis auf den Lendenschurz. Die fahle Haut ist mit ranzigem Schmalz eingefettet. Da sich ein Oger wie ein Raubtier verhält, wird er sich sofort auf dich stürzen.“

Prinz Eisenherz weiß, jetzt kann nur Glück und Geschicklichkeit helfen. Da seine Gewandtheit groß ist (sein Spieler hat hier die höchste Punktzahl erwürfelt), vertraut er sei-

nem Geschick. Als der Oger sich auf ihn stürzen will, springt er behende zur Seite.

Das Monster stürzt, heult auf und setzt zu einem neuen Angriff an. Ein wilder Kampf auf Leben und Tod beginnt.



Auch diese Kampfszene spielt sich, wie fast alles in diesem Spiel, nur in der Fantasie der Teilnehmer ab. Der Spieler sagt, was sein „Held“ vorhat – der Meister entscheidet, ob dies durchführbar ist und welche Folgen es hat. Dabei werden auch größere Kämpfe gegen mehrere Teilnehmer dramatisch ausgefochten und nachvollzogen. Auch hier ermittelt der Würfel, ob eine Attacke (Angriff) oder eine Parade (Abwehr) geglückt ist.

Das Spiel ist natürlich noch längst nicht zu Ende. Der Oger wird sterben, Prinz Eisenherz schwer verwundet. Vielleicht taucht ein Magier mit einem stärkenden Trunk auf, der Eisenherz die verlorene Lebensenergie wieder zurückgibt. Oder alles spielt sich ganz anders ab...



Denn „Das Schwarze Auge“ ist immer wieder anders, immer wieder neu. Neue Abenteuer müssen gemeistert werden, das Geschehen läuft jedesmal anders ab und neue Monster bringen unerwartete Gefahren. Gespielt wird zunächst nach dem „Buch der Abenteuer“, das zur Grundausrüstung gehört, später nach den weiteren „Abenteuer-Büchern“, die einzeln erhältlich sind. Oder Sie erfinden Ihr Abenteuer selbst – wie wir es hier getan haben. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Und „Das Schwarze Auge“ entführt Sie in eine neue vielfältige Erlebniswelt. Das ist der unbegrenzte Spaß an diesem Spiel.

Neugierig geworden?

Fragen Sie Ihren Buchhändler nach dem

„Schwarzen Auge“

schnell vonstatten gegangen. *Gewehre*, erklärte die innere Stimme. *Todbringende Waffen, schneller und von weiterer Reichweite als Speere oder Pfeile. Gewehre sind die häufigsten Waffen dieser Zeit. Du mußt lernen, dich mit ihnen vertraut zu machen.*

Die drei Männer traten den Toten in die Gesichter und marschieren zu ihrem Morris zurück. Der Wagen setzte zurück, wendete und brauste mit hoher Fahrt in nördlicher Richtung davon, wobei er einen riskanten Bogen um den Kleinbus machte.

Tadhg kniete neben den Körpern der drei Freunde nieder. Das Leben war aus ihnen gewichen, während er ohnmächtig daneben-gestanden hatte. Er warf einen Blick auf die zerschmetterten Instrumente. Diese Straßenräuber hatten *Barden* ermordet! Wer konnte es wagen, die Hand gegen einen zu erheben, der mit Ehren überhäuft war? Selbst die Beleidigung eines Barden konnte mit einem schrecklichen Fluch geahndet werden. Tadhg rollte Padraigs Leichnam auf den Rücken. Gebrochene Augen starteten in den Himmel. Der Mund stand offen, und hinter den Zähnen quoll Blut hervor. Tadhg mußte schwer schlucken. Erst wurde ihm speiübel, dann packte ihn der Zorn.

Dies war nicht der rechte Augenblick für Klagen, sondern vielmehr für Rache. Er war Zeuge einer Tat geworden, die nach einem Fluch verlangte, wie er noch nie zuvor ausgesprochen worden war. Tadhg stand im Sonnenlicht neben den Leichen und schlug eine Saite seiner Harfe so kräftig an, daß alle, die die Lüfte bewohnten, und auch die, die unter der Erde lebten, das hören mußten. »Die, die auf dem Wind reiten, die, die in den uralten Hügeln wohnen, Soldaten, erschlagen im ehrlichen Kampf, hört den Ruf von Tadhg McNiall, dem Barden, der Rache fordert für seine gefallenen Freunde. Möge der Fluch des Sängers lange auf denen ruhen, die dies getan haben. Möge ihr Land so schwarz und verdorrt werden wie ihre Herzen. Mögen ihre unfruchtbaren Weiber sie der Impotenz zeihen und sie deswegen verhöhnen...« Für einen kurzen Augenblick fiel ihm Maire wieder ein. »... Mögen ihre Bastarde von Kindern den Namen ihrer Väter schmähen, und mögen ihre Vorfahren aus ihren Gräbern steigen, um sie mit ihrem schreck-