

Zeitschrift: Puls : Drucksache aus der Behindertenbewegung
Band: 29 (1987)
Heft: 2: Leiden

Artikel: Ratatouille : Magie statt Technik...
Autor: Gajdorus, Jiri
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-157489>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 17.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Magie statt Technik ...

von Jiri Gajdorus

Hört ihr Leute, und lasst euch berichten, von einer fernen Wldt, voll der unglaublichsten Geschichten.

Keine Angst, ich will diesmal kein Seemansgarn spinnen, sondern ich will euch die wahren Abenteuer einer mutigen Zehnergruppe in einer erdachten Rollenspielwelt erzählen. Ich werde euch einige Erlebnisse der kleinen Abenteuergruppe schildern, ohne euch mit den Spielregeln vertraut zu machen. Die wichtigsten Regeln werde ich ein ander mal erläutern.

Die Spielwelt ist zwar erdacht und erscheint uns zuerst unwirklich. Für die Abenteuer aber ist sie Tatsache und so real wie für uns das rote Kreuz. Auf dieser Welt leben nicht nur Menschen, Tiere und Pflanzen, wie wir es von der unseren zu glauben wissen, sondern auch nicht-menschliche Rassen wie; Zwerge, Elfen, Hobbits und Drachen um nur einige der intelligenten Arten zu nennen. Unvorstellbar abscheuliche Monster bevölkern die ausgedehnten Wälder und Moore und sonstigen Einöden. Man kann sogar, obwohl es sehr selten geschieht, richtigen Göttern begegnen, denn auf dieser Welt kümmern sich jene noch um das Lebendige (in unserer Welt tun das nur noch die weissen Halb-

götter in den Spitälern). Technik ist der Phantasiewelt fremd, sie wird durch die viel leistungsfähigere Magie ersetzt. Um das zu verdeutlichen, hier ein geniales und gleichzeitig auch sehr praktisches Beispiel: In der Residenzstadt Xilinparan, sie dient dem Prinzregenten Tjamapirilda XXIV. als Regierungssitz, wird das Abfallproblem mit einem Graupudding gelöst. Das ist eine amöbenartige Gelmasse, etwa so gross wie ein kleiner Lastwagen, der durch den Zauberspruch des obersten Hofmagiers an den Grund eines, eigens dafür angelegten Sodbrunnens gebannt wurde. Da Graupuddings eigentlich Menschenfresser sind, muss die Bestie ständig bezaubert werden, damit sie die städtischen Abfälle lecker findet und auch wirklich frisst.

Nun zu den zehn, die ausgezogen sind dem immerwährenden Bösen zu begegnen und es zu bekämpfen, solange noch ein Tropfen Blut durch ihre Adern fliesst. Die Figur, die mich mit dieser Welt verbindet, ist Ronco, ein Waldläufer und Kämpfer; seiner magischen Kampfpflanze wegen auch der Spiesser (im Sinn von Aufspieser) genannt. Meine (Roncos) Begleiter sind: Gorgon, ein pfiffiger Wandermönch im gelben Gewand, der kleine Hobbit Lobo, klein nur an Gestalt aber ein grosser Dieb, Min-

dolin der Magier, Trubadix, ein begabter Kleriker, dazu ein verwunschener Sänger, Krista, die unnahbare Amazone, Juliana, die verschlagene Diebin, die neben dem Rauben auch die Waffen der Frau beherrscht, Aldrik der Sanfte, im Kampf aber gnadenlose Barbarenkämpfer, Oleandra, die Elfin, die es versteht mit Magie und Degen gleichermaßen gut umzugehen und schliesslich noch Mungor, der Halbork, Sohn eines Orkmännchens und einer verschleppten menschlichen Prinzessin, weshalb wir ihn auch seine Gnaden Sir Mungor nennen.

Das sind also die zehn, die gerüstet und beritten durch die Länder fremder Herren ziehen um Ruhm und Ehre und auch Gold und Edelsteine zu erlangen.



In einem kleinen Nest entferntesten Provinz Oktavien hat sich unsere Gruppe kennengelernt und gegenseitig den Treueeid geschworen. Die ersten Abenteuer haben sie in den dichten Wäldern des angrenzenden Hügellandes bestanden, obwohl es nur darum ging, einigen Waldarbeitern im Kampf gegen eine Schar räuberischer Goblins und Orks beizu-

stehen. Da war die Überquerung des Blizzardpasses doch schon viel beschwerlicher, zumal es dort von Chamäleonleuten nur so wimmelt. Jene gehören zu einer selten gewordenen Rasse magischen Ursprungs. Ein solches Wesen kann plötzlich aus dem Nichts auftauchen und angreifen, sich unsichtbar machen, oder aber, in Bedrängnis geraten, wieder ins nichts verschwinden.



Auf Schatzsuche hat Roncos Gruppe schon so manches Höhlenlabyrinth erforscht, sogar die Begegnung mit dem Frostdrachen haben, dank Gorgon, alle überlebt, ausser dem Drachen natürlich. Das war so: Inmitten einer riesigen Höhlenkaverne tronte das Eismonster auf seinen angehäuften Schätzen und hielt fast die ganze Gruppe, ausser Gorgon, mit seinem gefrierenden Drachenodem in Schach. Gorgon schlich sich währenddessen von hinten an die Bestie heran und bewarf sie mit einem, nach ihm benannten, Gorgoncocktail. Das ist ein kleines Fläschchen halb mit einer brennbaren Flüssigkeit gefüllt und mit einem Baumwollappen verstopft. Noch in

unserer Zeit wird Gorgons Erfindung von Studenten und sonstigen Terroristen benutzt. Der Drache verendete im Feuerball, sein Schatz aber auch, die unzähligen Goldmünzen verschmolzen zu bizarren Klumpen. Die kostbaren Schwerter und Dolche ereilte das selbe Schicksal, die Zauberstäbe verkohlten und verloren so ihre magische Energie. Nur einige heilgebliebene Krallen und Zähne der Bestie konnte die Gruppe an sich bringen, um sie als begehrte Amulette auf einem Marktplatz zu verkaufen.



Nach diesem, sagen wir mal, halbglückten Abenteuer ist unsere kleine Schar nach langen erschöpfenden Ritten an die Küste nach Salt Mare gezogen. Nach einigen Tagen Ruhe und Erholung haben (also Ronco und seine Leute) ein nahegelegenes Gespensterhaus von den bösen Geistern befreien wollen und sind dabei auf einen Tunnel gestossen, der bis an die Küste führte. Wir sind dann noch auf Schmuggler und Piraten gestossen, die aber nicht die geringste Chance hatten gegen uns. Seither haben wir eine kleine Fregatte. Unter der Schmuggelware

habe ich ein magisches Schwert entdeckt, konnte seine Fähigkeit aber nicht ergründen. Auch Mindolin war im Moment ratlos. Zur magischen Analyse würde er einen lebenden Karpfen benötigen, aber wo an der Küste findet man schon Flussfische.



Zum besseren Verständnis sollte ich noch erwähnen, dass auch ein Magier für gewisse Zaubersprüche besondere Zutaten benötigt. Für die Identifizierung eines magischen Gegenstandes zum Beispiel benötigt man eine Perle und eine Eulenfeder, die man in ein Glas alten Wein gibt, zergehenlässt, und man nach dem Verschlucken des Fisches hinunterstürzen muss.

Es mag schon sein, dass es andere Schulen gibt, aber Mindolin kennt leider nur ein Rezept.

Fürs erste sei es nun genug aus der Welt der Abenteurer, wer weiss, so Silvanus (der Gott der Waldläufer) will, treffen wir uns mal in Salt Mare vielleicht auch ganz woanders. Oder fragt doch nach Ronco dem Spiesser. ■