

# Kleines Lehrbuch für den angehenden Abenteurer

*von Leonardo DiGalvani*

2. Auflage  
Khetanin, 1205 n.d.K.

## Vorwort

Ihr wollt also losziehen, meine Dame, mein Herr, am besten zu einem großen Kerker oder einer ebensolchen Höhle?

Dann seid Ihr in diesem Büchlein richtig aufgehoben, denn hier soll es darum gehen, Euch in waschechte Abenteurer, überzeugend wirkende Gelehrtenmänner und adrette Mutfrauen zu verwandeln.

Die Sache mit den Kerkern vergeßt aber lieber sofort. Warum sollte jemand bei klarem Verstand Wertdinge in einem Kerker verstecken? Weil es dort von Wachen und Gefangenen nur so wimmelt!

Nein, abgelegene Orte müssen es sein, damit die wilde Romantik des Abenteurers spürbar wird. Nur auf den unwegsamsten Pfaden mag sich der einsame Held bewegen, nur fernab der Dörfer in der Einöde schürfen und suchen. Dies ist der beste Weg, für einen hergelaufenen Strauchdieb oder Strolch gehalten zu werden, und der erste Schritt im Leben des erfolgreichen Abenteurers!

Die Damen unter den Leserinnen müssen angelegentlich der Reise mit geringen Strapazen wie Not, Auszehrung und Desorientierung rechnen - erst im 8. Kapitel (Navigation) wird hier das Zurechtfinden in der Wildnis behandelt. Also bitte nicht gleich loslaufen, sondern erst weiterlesen.

Tatsächlich ist das Leben des Abenteurers nur das fünftkomfortabelste und das viertsicherste, da man mitunter mit Ärgernissen wie fahrenden Steuereintreibern, ungehaltenen Kutschern und ausgehungerten Wölfen zu tun hat, ganz zu schweigen von unfreundlichen Wirtinnen, die einem auch bei beharrlichem Nachfragen keinen Rabatt im Wirtshaus geben wollen.

In meinem Folgebuch, dem *Kleinen Lehrbuch für den namhaften Abenteurer*, gibt es allerdings dazu wertvolle Ratschläge und sogar einen Trick, wie man ein freies Abendessen erhält!

## 1. Kapitel

### *Der Ablauf eines Abenteurers*

Doch beginnen wir erst einmal mit einer durchschnittlichen Höhle. Dort sollen sich der landläufigen Meinung nach und anderen Kundigen zufolge ja stets lohnende Dinge befinden. Der angehende Abenteurer bricht also auf, nicht etwa um sie wissenschaftlich zu erforschen, sondern um beträchtliche Quantitäten eines Schatzes zu enthalten. Denn natürlich möchtet Ihr etwas davon erwerben.

Um dies zu tun, müsst Ihr die gewünschte Menge selbstverständlich aus der Höhle entfernen. Im Ideal-

fall wird der Erfolgsbetrag in die Wohnstatt des Abenteurers verbracht, um dort hernach ausgestellt oder im Pfandhaus in Münzen eingelöst zu werden.

Zusätzlich zu den Wertsachen enthält die Höhle jedoch üblicherweise verschiedene Gegenstände, die möglicherweise in Eurem Versuch des Betretens nützlich sein können oder auch nicht.

Übrigens könntet Ihr Lichtquellen, da Höhlen häufig dunkel sind, und Waffen benötigen; letzteres für den Fall, daß in der Höhle unfreundliche Wesen umherwandern.

Das mag sich alles ein wenig anstrengend, wenn nicht gar schockierend anhören. Ich kann Euch jedoch versichern, daß es sich um die lautere Wahrheit handelt und daß man, im Vertrauen gesagt, bei der Abenteurerei hin und wieder sogar mit sogenannten Gefahren zu rechnen hat - also Gefahren, die über die falsche Wahl der Soße bei Tisch hinausgehen.

## 2. Kapitel

### *Die Ausrüstung und Vorbereitung*

Nun, wie findet man also eine Höhle?

Laßt Euch gesagt sein, daß die meisten Höhlen am Boden angebracht sind, ja, manche sind sogar unterirdisch angelegt! Für Übungszwecke tut es aber auch der Holzschober oder ein Stall.

Begeht Euch also mutig hinein. Sobald Euch eine gewisse Verdunkelung auffällt, ist es an der Zeit, aus Eurem Gürtelbeutel, den ich bislang noch gar nicht erwähnt habe, eine Fackel zu nehmen und am oberen Ende entzünden zu lassen. Dafür bedient man sich, wie es der Name schon sagt, zweckmäßigerweise eines Dieners. Da dieser nicht in besagten Beutel paßt, zählt er zum Gefolge.

Des weiteren zum Gefolge werden gerechnet: der Schwerthalter, der Koch, der Mundschenk, der Bader, der Barde, der Barbier und die Schneiderin. Ein wenig unklar ist die Position des Zeremonienmeisters. Da dieser ja die Zeremonien ausführt beziehungsweise die Ankündigungen vornimmt, gibt es zwei Meinungen, ob er Teil der Zeremonie sei oder nicht. Die eine Meinung ist der einen Ansicht, die andere der anderen. So einfach ist das.

Der praktische Abenteurer sorgt freilich dafür, daß in seinem Gefolge die Waschfrau nicht fehlt. Kundige Abenteurerinnen mit höheren Ansprüchen nehmen auch gleich eine Amme mit, nur zur Vorsorge.

Im Übungsstall also kann man probeweise einerschreiten und zielsichere Bemerkungen über den Fallwinkel, das Gestein und das Volumen der Höhle machen, denn solcherart Statistiken sind hernach um so wichtiger, wenn es an die literarische Aufbereitung des Abenteurers geht, das man der Nachwelt ja

nicht vorenthalten will: hat sie einen schon nicht finanziert, muß sie zumindest verbal die Anstrengungen mit erdulden.

Näheres dazu findet Ihr im Abschlusskapitel. Zur Fixierung des Ablaufs ist gemeinhin ein Schreibzeug hilfreich; der Meister hingegen meißelt seinen Bericht in Stein, am besten in den Sockel der Säule, den das bewundernde Volk für ihn errichtet hat.

Die Übung endet, wenn man den Stall durchschritten hat, ohne auf Stroh oder den Hinterlassenschaften des Viehzeugs mehr als dreimal auszurutschen.

Merket, daß die gute Vorbereitung der beste Teil der guten Vorbereitung ist. Urplötzlich verschlägt es den Abenteurer, ja öfter sogar die geneigte Abenteurerin, in Situationen, die schlichtweg überraschend und bar jeglicher Etikette sind. Nur durch gute Umgangsformen mag man dann seinen Weg hinaus finden, und - gewürzt durch ein rhetorisch geschickt platziertes Sprüchlein voller Schlagfertigkeit - besteht Ihr dann auch allfällige Widernisse im Leben eines Abenteurers.

Damit kommen wir zum spannendsten Kapitel: dem ehrenvollen Duell im Morgengrauen.

### 3. Kapitel *Das Duell*

Wie viel ist schon darüber geschrieben worden, wie früh mußten schon viele Berichterstatter aufstehen, um des Schauspiels teilhaftig zu werden?

Es geht wirklich und nicht minder um die Austragung eines Konfliktes oder gar einer Meinungsverschiedenheit mit Waffen, und daselbst nicht einmal den Waffen einer Frau oder des Geistes oder einer geisterhaften Frau, sondern mit profanen handgefertigten Waffen, wie sie jeder Schmied herzustellen imstande ist.

Ogleich schon deshalb der Kampf als solcher wenig würdevoll und zudem noch mit etlichen zwangsläufigen Bewegungen verbunden ist, wobei alle Beteiligten wie von der Wespe gestochen wild hin und herspringen, bis der andere blutend umfällt oder keine Lust mehr hat fortzufahren, hat sich das Duell, meist im kleinsten Kreise, als das Mittel der Austragung eines schwebenden Verfahrens durchgesetzt. Jedenfalls bei waschechten Abenteurern, Gelehrtenmännern und Mutfrauen.

Allen anderen steht natürlich der Rechtsweg offen. Insgesamt weiß niemand, warum das Duell zu nachtschlafender Zeit stattzufinden hat, höchstens weil die Stadtwache da wohl zu müde ist, um einzuschreiten; vielleicht liegt es auch an der geringen Beleuchtung, denn so wird der Kampf auf sportliche Weise er-

schwert, es sei denn, man tritt gegen einen Elfen an, was grundsätzlich eine unratsame Idee ist.

Am Anfang des Duells stellt man sich gegenüber auf, und zwar in einem geziemlichen Abstand. Man sollte sich dabei gegenseitig noch sehen können. Während die Schneiderin die letzten Nähte feststeckt und insbesondere bei Damen dafür sorgt, daß das Kleid nicht mitten im Kampfe unziemlich über das Knie schlägt, was zur allgemeinen Irritation, wenn nicht gar Besorgnis führen könnte, können die Kontrahenten schon einmal mit der einführenden Vorstellung ihrer Person und Ahnenreihe beginnen.

Nachdem man dies getan und sich gegenseitig Komplimente über die Abstammung und aktuelle modische Aspekte gemacht hat, folgt erst einmal ein ordentliches Frühstück.

Danach wird der Gürtel, wahlweise das Korsett, weiter geschnallt und man geht in die ursprüngliche Aufstellung zurück, nicht ohne dabei die Waffe (also wohlgemerkt: die eigene Waffe) ein paarmal durch die Luft pfeifen zu lassen, um ihre Schnitt- oder Schlagfertigkeit zu erproben. Auch die angelegentliche Kürzung von Gräsern, herabhängenden Ästen oder hervorstehenden Flaschenhälsen bietet sich an.

Nach der gemeinsamen Weinprobe, die durch Zeremonienmeister und Mundschenk ausgerichtet wer-

den, erfolgt dann der in schneidigem Ton vorgebrachte Vorwurf, den man der anderen Partei zu machen gedenkt, gefolgt von einer kleinen letzten Stärkung. Danach können die Becher bereits gespült werden. Sauberkeit ist dem angehenden Abenteurer stets wichtig! Inhaltlich natürlich ein Thema, das von Koch und Waschfrau ausgefüllt wird.

Nach der Erfüllung der Formalien beginnt das Duell mit einem Handschlag, gefolgt von einigen Finten. Nun werden abermals verbal die zur Diskussion stehenden Positionen vorgebracht. Zur Bekräftigung kann durchaus ein "Ha!" oder gar ein triumphierendes "Ha-Haa!" folgen.

Danach folgt das schon erwähnte Springen, Rempeln und Hauen, dessen Ziel es meist ist, die Kleidung des anderen in Unordnung zu bringen. Bei längeren Duellen empfehlen sich kleinere Pausen, in denen die Schneiderin eingesetzt werden kann, um Knöpfe, abgerissene Taschen und herabgefallene Körperteile wieder anzunähen.

Das Duell endet nach den oben erwähnten Kriterien oder wenn das Garn der Schneiderin aufgebraucht ist. Alle Überlebenden schleppen sich dabei von hinnen und nehmen für sich in Anspruch, gesiegt zu haben. Ist die Kleidung der Mitwirkenden infolge des Gefechts derangiert worden, wird sie abgebürstet und gerichtet. Verlorene Waffen werden zurückerstattet.

Das Ende des Duells ist also eine hervorragende Gelegenheit, seine Etikette unter Beweis zu stellen und sich damit als erfahrener Abenteurer zu präsentieren. Guten Mutes geht es dann weiter zu einer angemieteten Dorfschenke, um den Sieg zu feiern. (Gedungene Jubler machen sich hier übrigens nicht schlecht, sind allerdings nur ein Beiwerk des noch nicht namhaften Abenteurers.)

Was die besagten Höhlen betrifft, geht es dort im Zweifel ähnlich abenteuerlich zu, nur ohne die vorherige Vorstellung. Mitunter können Angreifer nicht einmal auf eine Ahnentafel zurückblicken, sondern stammen aus niederen Kreisen oder gehören gar dem Tierreich an, wie es beispielsweise bei Bären, Wölfen und Fledermäusen der Fall ist. Demzufolge darf man ihnen die Wortkargheit nicht übelnehmen.

## 4. Kapitel

### *Untote*

Zu den legendärsten und unheimlichsten Gestalten, denen man in Höhlen und noch mehr in Krypten teilhaftig zu werden vermag, gehören die Untoten. So manche Zofe mußte schon ihr Taschentuch gegen das Näslein pressen, um nicht von deren Emanationen ohnmächtig zu werden.

In das Repertoire eines jeden stattlichen Abenteurers gehört jedoch auch die fachgerechte Erlegung eines Untoten, am besten noch in einer Höhle.

Juristisch betrachtet stellt der Untote oft den früheren Besitzer der in Frage stehenden Wertgegenstände dar und ist somit ohnehin ein Hindernis bei der abenteuerlichen Erlangung derselben.

Es versteht sich von selbst, daß derlei Konstruktionen rechtlich fragwürdig sind, da das Besitzrecht und noch mehr das Eigentumsrecht auf lebende Wesen beschränkt ist. Leider sehen die Untoten dies des öfteren anders und suchen ihre rechtlich unhaltbare Position gewaltsam durchzusetzen.

Der angehende Abenteurer weiß schon: hier ist wieder mal ein Duell vonnöten.

Es ist zweckmäßig, wenn auch praktisch schwer durchsetzbar, die Untoten zu bitten, bei dem Duell nicht zu drängeln. Oft kommt es vor, daß sie nicht gewillt sind, in einer Reihe zu warten, bis sie dran sind. Hier ist es die Aufgabe des Gefolges, sie in ihre Schranken zu weisen. Erfahrungsgemäß ist hierbei im Gefolge mit Verlusten zu rechnen, also nehme man besser gleich einen Mundschenk mehr mit.

Nachdem die Untoten danach sachgerecht zur Ruhe gelegt wurden, ist es an der Zeit für die Schätzung der erlangten Wertgegenstände. Da nützt es nichts, alles

einfach gierig einzustecken. Nein, die Ware muß vor Ort ausgebreitet und hinreichend beleuchtet sein. So kann ein Gutachten über den Wiederverkaufswert erstellt werden.

Sollten sich während dieser Zeit andere Untote oder sonstige Störer zeigen, sollten sie vom Abenteurer rechtlich belehrt werden. Notfalls muß ein Termin für ein Duell vereinbart werden.

## 5. Kapitel

### *Disziplin*

An diesen kurzen Ausführungen merkt der Leser bereits, daß das Leben des Abenteurers ziemlich abenteuerlich ist.

Unverhoffte Terminanfragen, Kleidungsprobleme, die Ungewißheit, ob der Mundschenk den nächsten Tag überleben wird, und natürlich die schwankende Einnahmesituation schaffen Probleme, über die es nachzudenken gilt. Denn Spontaneität ist dem Abenteurer abhold.

Aus Gründen der Disziplin ist somit zu empfehlen, auch einen Chronisten auf die Reise mitzunehmen, der inhaltlich Buch führt, sowie einen Buchhalter, der die Buchführung hinsichtlich der erlangten Güter und der allfälligen Ausgaben vornimmt. Buchhalter sind übrigens auch nützlich bei der Bekämpfung von Untoten.

Aber auch ohne Untote bleibt eine Höhle spannend. Bei einigen wird außen herum Lesematerial zerstreut, etwas davon wird gerüchteweise verbreitet, um nützlich zu sein. Der größte Kritikpunkt der Höhlenkonstruktion ist gewiß der beklagenswerte Mangel an Fenstern oder einer zuverlässigen Beschilderung, so daß man geraume Zeit damit zubringt, bei schlechter Beleuchtung umherzuirren und um Hilfe zu rufen. Dennoch hat schon so mancher beim traulichen Kerzenschein in der Höhle seiner Schneiderin gewissen Zuspruch abgewinnen können, und was eine Mutfrau bei solcher Gelegenheit mit dem Mundschenk, dem Barden und dem Buchhalter macht, weiß wohl nur der Chronist.

Kein Wunder, daß das Abenteuer nun schon die adligen Kreise zu überschreiten droht und sich bis aufs gemeine Volk ausdehnt, dem man solche Erfahrungen natürlich nicht mißgönnen will - Hauptsache, die Etikette bleibt gewahrt.

Damit kommen wir auch übergangsfrei zur Mode.

## **6. Kapitel**

### ***Mode***

Kein Wunder, daß ein Abenteurer statthaft und standesgemäß gekleidet sein will. Hier empfiehlt sich

stets ein weißes gerüschtes Hemd, eine schlanke figurbetonte Hose, die man vortrefflich in die Stulpenstiefel einstecken kann.

Vergessen wir an dieser Stelle nicht den Stiefelknecht, oder wollt Ihr auf allen Reisen diese Sache dem Mundschenk überlassen?

Die Mutfrau hingegen wählt ein weites Kleid, damit sie darin auch mal klettern kann, mit einem hübschen Bortenbesatz und schnürbarer Taille, falls auf der Wanderung eine Einladung zu einem Hofball erfolgt. Die derben Schuhe werden vom langen Saum des Kleides vorzüglich verdeckt, und an den Gürtel kann man als Zierde noch ein Rapier hängen.

Ansonsten wird das Waffensortiment freilich vom Schwertträger transportiert. Dieser gibt auf Anforderung das richtige Eisen, abgestimmt auf den jeweiligen Kontrahenten, heraus und übernimmt auch die Pflege derselben (der Schwerter, nicht der Kontrahenten).

Was den Gelehrtenmann anbetrifft, kommt er mit einer schäbigen Robe aus, die als einzige Anforderung weite Ärmel und eine Kapuze vorweisen muß. Für Anfänger ist ein Gelehrtenmann also ein günstiger Einstieg in das Abenteuerum. Es reicht jedoch nicht aus, nur über zwei Ärmel und eine Kapuze zu

verfügen, da dies der Würde des Gelehrtenmannes doch abträglich wäre.

Zur Wahrung der Würde muß er mindestens dreimal am Tag etwas Kluges dahersagen, worauf alle zustimmend murmeln. Im Ausgleich dafür ist er von Duellen befreit und braucht allenfalls nur entsetzte Ausrufe zu äußern. Bei Untoten kann er sich hinter dem Kammerdiener verstecken, falls dieser nicht verfügbar, hinter dem Zeremonienmeister.

## 7. Kapitel

### *Reisepraxis*

Die Reise selbst geht zumeist in Kutschen, zu Pferde oder in wenigen Ausnahmen zu Fuß vonstatten. Eine solche Ausnahme kann vorliegen, wenn es in eine Höhle geht: die meisten Höhlen sind nämlich nicht nur unzureichend beleuchtet, sondern auch für Kutschen ungeeignet.

Auch hier weiß sich der angehende Abenteurer zu helfen, indem er aussteigt und sein Gefolge vorschickt, um einen ruhigen Ort für das Abendessen zu suchen. Sollte es sich anlässlich des praktischen und sozialen Abstiegs in die Höhle ergeben, daß auch andere Wesen gerade nach ihrem Abendessen suchen, sollte man sich nicht scheuen, vorzustürmen und auf seinem Vorrecht zu bestehen.

Bei solchen Handlungen kann es abermals zu Duellen kommen, denen es freilich ein wenig an Ehrenhaftigkeit mangelt, da ihnen die Morgenstimmung abgeht. Oh, welchen Widrigkeiten sich ein Held stellen muß!

Da es, wie schon angedeutet, gerade bei Duellen zu Beschädigungen, ja gar zu Verschmutzungen der Kleidung kommen kann, sind während eines Gefechtes Rufe wie "Schützt die Schneiderin!" und "Rettet die Waschfrau!" an der Tagesordnung.

Da zeigt sich auch die Volksverbundenheit des weltmännischen Abenteurers und der kühnen Mutfrau.

Der Gelehrtenmann, der dabei unauffällig im Hintergrund steht und oft mit dem Chronisten über die Details der Niederschrift hadert, während die Schlacht um das kalte Büffett noch in vollem Gange ist, mag dabei durchaus die Finger spreizen und magische Unterstützung bieten, indem er die Höhle bunt erleuchtet. Auf diese Weise hat auch der Chronist genug Licht zum Schreiben. Es wäre nun keineswegs abenteuerlich, etwaige Untote oder andere Gäste mittels Zaubersprüchen zu verschrecken.

Schließlich ist gerade die Begegnung mit ihnen einer der großen Gründe, warum jemand das Leben eines Abenteurers gewählt hat, abgesehen von den Reichtümern natürlich, die in den zahlreichen Höhlen des Landes nur darauf warten, aufgesammelt zu werden.

Unter der Gesamtmenge der Höhlen scheiden jedoch aus praktischen Erwägungen jene aus, die entweder bereits von anderen Abenteurern besucht wurden oder die ihres Rufes wegen nicht zu empfehlen sind. Hierzu zählen gewisslich das Instices, bei dem man nie genau weiß, wann einer der ungestlichen Trolle emporsteigt und dem vermeintlichen Eindringling eine Abschrift des Vertrages von 532 unter die Nase hält, und erst recht das Cleagh, das einfach rettungslos kompliziert ist, wiewohl es für seine Schätze berühmt ist. Aber der Wartezeiten wegen ist es nur für geduldige Narren und lahme Recken geeignet.

Der Abenteurer von Rang muß hingegen in der Höhle sogleich, also ohne schuldhaftes Zögern, bedient werden können. Ob man da eine verführerische Deirdre vorfindet, einen hutzeligen Gnom oder nur das Schild „Heute geschlossen“, hängt von dem individuellen Glück des Einzelnen ab, das genau wie anderswo auch bisweilen von dem Silber abhängt, das man dafür über die Klinge, oder vermutlich profaner, über den Tresen springen läßt.

Im übrigen ist die Höhlenzahl, wie sich der mathematisch gebildete Abenteurer schon denken kann, endlich. Da tut sich mit der Wiederauffüllung der Höhlen mit Monstern und Schätzen ein ganz neuer Geschäftszweig auf, und man kann sich nur wundern, daß da noch niemand darauf gekommen ist,

und wenn, dann zumindest noch auf keinen grünen Zweig.

Nun, wo soll man die ganzen Monster auch hernehmen, insbesondere bei ihren absonderlichen Nahrungsgewohnheiten?

Was die Monster als solche betrifft, so läßt sich zum Teil beim nächsten Bauernhof für Nachschub sorgen, denn ob Schwein oder Wildschwein, erkennen die meisten Abenteurer ja doch nur am Geschmack – die adligsten unter ihnen sogar nur am Wein, der dazu gereicht wird.

## 8. Kapitel *Navigation*

Wo findet man denn die ganzen ominösen Höhlen? Leider muß man dazu sagen: im Hinterhof trifft man sie selten an, außer man wohnt zufälligerweise gerade bei einer Höhle.

Deshalb ist die Hinzuziehung eines Kutschers in das Gefolge eine äußerst ratsame Maßnahme. Hat man sich nämlich dessen Dienste gesichert, braucht man nur einsteigen und laut sagen: "Zur nächsten Höhle!", und schon wird er einen dort hinbringen.

Doch es kann auch Fälle geben, in denen die Kutsche nicht weiter vorankommt - sei es, daß das Pferd tot ist oder daß sich überraschend ein Sumpf auf dem Weg

aufgetan hat. In diesen Fällen sollte man den Kutscher schelten und das Gefährt nach einer reichlichen Mahlzeit verlassen, um dem Schuhwerk den Vorzug zu geben. Hier lohnt sich eventuell die Hinzuziehung eines Schusters in das Gefolge, denn außerhalb von Städten kann der Weg steinig und entgegen seines Namens mitunter auch unwegsam werden.

Ja, manche Abenteurer sind in begreiflichem Schrecken über die Nichtverfügbarkeit ihrer Kutsche sogar schon so weit gegangen, selbst den Weg zu verlassen und mit ihrem Gefolge in die Wildnis zu wandern!

Das ist natürlich die Stunde des Gelehrtenmannes. Auf Sterne deutend, die am Himmel stehen oder auch nicht, kann er mittels magischer Rituale und umfangreicher Schwarten, die von uralten Tabellen übersät sind, innerhalb weniger Stunden die Nordrichtung ermitteln und darauf basierend durch mathematische Transformationen selbst die anderen Richtungen!

Es kann nicht schaden, wenn ihm die anderen Reisenden, allen voran die Mutfrau, eventuell unterstützt von der Waschfrau oder gar der Schneiderin, Mut zusprechen und ihm steuerliche Vergünstigungen zuraunen.

Denn hier geht es um Leben und Tod, mehr noch, um die Einhaltung des Reiseplanes, also um den Termin mit der Höhle! Das ist nicht mehr die Zeit des

Scherzens und des sorglosen Tändelns, sondern die der ernsthaften Überlegungen.

Insbesondere Koch und Mundschenk mögen sich fragen, ob die Mahlzeiten eingehalten werden können und ob der Wein für alle reichen wird.

Aber wie so oft auf Abenteuern: es gilt Entbehrungen zu ertragen und ein frisches Pferd oder eine neue Kutsche zu kaufen.

## 9. Kapitel

### *Im Herzen des Abenteurers*

Sobald man also die Wildnis hinter sich gebracht hat, erfolgt das Eindringen in die Höhle. Anzüglichkeiten sind hier völlig fehl am Platz.

Damit die Untoten, Bären und anderes lästige Gesindel merken, daß es waschechte Abenteurer, ehrbare Gelehrtenmänner und edle Mutfrauen vor sich hat, ist dabei lauthals das Abenteurerlied Nr. 17 zu singen (siehe dazu mein *Liederbuch für den klangvollen Abenteurer*).

Hier kann sich endlich der Barde bemerkbar machen, der ansonsten in Tateinheit mit dem Chronisten für die geschönte Niederschrift der heldenhaftesten Erlebnisse sorgt.

Die muntere Schar wagt sich derart weiter vor. Schon am Eingang hat sich der angehende Abenteurer vom Schwertträger seine Standardwaffe aushändigen und von der Schneiderin Hemd und Hose richten lassen. Bei Gefahr im Verzug befehle man den Buchhalter nach vorn, der gehalten ist, spitze Bemerkungen zu machen oder mit spitzer Feder mahnend auf die unzweifelhaften Monster einzuwirken. Hier kann sich das Gefolge austoben, es hat ja ansonsten nicht viel zu lachen.

Geht es aber um die Sichtung, Prüfung und Verteilung der ehrsam erlangten Beute, tritt der Abenteurer nun selbst bescheiden nach vorn und widmet sich konzentriert dieser Tätigkeit. Dabei sind glückselige Ausrufe wie „Her damit!“ oder „Das ist alles meins!“ selbstverständliche Zeichen der Freude über ein gemeinsam erfolgreich bestandenes Abenteuer.

Die Umverteilung der kalkulatorischen Summen geschieht nach Stand, Treue zum Leiter der jeweiligen Höhlenmission und dem Gesundheitszustand. Üblicherweise wird bei den im Kampfe Gefallenen auf eine Auszahlung aus praktischen Gründen verzichtet. Der Chronist vermerkt deren Namen auf einem amtlichen Blatt und erstellt eine Liste für neu einzustellendes Gefolge, insbesondere Buchhalter, denn jetzt geht es ja um die Abrechnung.

## 10. Kapitel

### *Abschluß*

Auf der Heimreise ist es Brauch, sich des erlebten Abenteuers zu vergegenwärtigen und die eigenen Leistungen moderat prahlerisch zu übertreiben. Eine große Hilfe sind hier die professionellen Künste des Barden, auch wenn der Chronist Einspruch zu erheben versucht.

Üblicherweise wählt man dafür einen möglichst umständlichen Heimweg, der über viele Tavernen führt, wo die erlebten Ereignisse dem Volk nahegebracht werden, ob es das nun will oder nicht.

So gelangt der Abenteurer mit angeheitertem Gemüt und die Taschen voller Geld wieder daheim an. Erlitene Kratzer sind vom Bader zu beglaubigen und bei Berichten vorzuzeigen, soweit dies schicklich ist. Andernfalls genügt eine Andeutung und ein dezenter Verweis, der den Zuhörern augenfällig genug werden mag.

Ja, derart ist das muntere Abenteurerleben!

Dank dieses Lehrbuches seid nun auch Ihr befähigt, Euch in dieser Kunst als unterwiesen zu betrachten und könnt anstandslos ein Gefolge versammeln, mit dem Ihr Euer Glück in den sagenhaften Höhlen, wahlweise auch Kerkern, niemals aber Türmen machen könnt!

Ich wünsche Euch viel Erfolg bei dieser schönen Liebhaberei, und achtet stets gut auf die Waschfrau!

## Kommentar des Herausgebers

Der Leser dieses Büchleins hat wohl schon nach wenigen Zeilen bemerkt, daß es sich bei diesem Werk um eine bittere Satire handelt, die sich pointiert gegen die Oberflächlichkeit und Arroganz so genannter Abenteurer wendet, welche umherziehen und das Land zu Gewinnerzielungszwecken ausplündern.

Daneben wird die altaristokratische Bauernopfer-Mentalität ebenso wie die Feigheit und Faulheit von Gruppierungen angeprangert, die sich lediglich aus Gründen der Effizienz und nicht aus innerer Verbundenheit und Freundschaft zusammengeschlossen haben.

Natürlich wendet sich Leonardo hiermit grundsätzlich gegen eine Mentalität der Gesellschaft, die bereits seit dem Alten Zeitalter als ausgestorben gilt. Dennoch mag man in dem Text mehr erblicken als lediglich eine Warnung vor dem Rückfall in eine überwundene Zeit. Denn die Werte, die es statt dessen anzustreben und zu erhalten gilt, sind jene, die nicht nur durch die Königin als Tugenden herausgestellt wurden: Gemeinsinn, Bildung, Initiative, Mut, Genügsamkeit, Rücksichtnahme und Gleichberechtigung.

DiGalvani zeigt uns hier durch seine „verkehrte Welt“ - in welcher ein Gelehrter zum bloßen Mitläufer und

Effekthascher des Kämpfers reduziert ist und jeder Mitreisende letztlich einen entbehrlichen Posten darstellt, der seinen höchsten Wert beweist, wenn er als Schutzwall gegen Monster dient - welche Schrecken dem Einzelnen drohen, wenn dem Menschen keine Tugend als Maß seiner Handlungen gesetzt ist.

Uns heutigen Lesern kommen diese munter beiläufig-grausigen Schilderungen, in denen sich Dummheit und Herablassung die Hand reichen, natürlich grotesk und absurd vor. Deshalb lachen wir darüber. Hoffen wir, daß es niemals so schlimm war und niemals so wird.

Es mutet erstaunlich an, daß der Verfasser zum Zeitpunkt der Niederlegung dieses flammenden Plädoyers gegen Ignoranten und Adelsnachahmer erst 23 Jahre alt war. So manches erklärt sich jedoch aus dem Umfeld der Künstlerfamilie DiGalvani, wobei so mancher zynische Einfall wohl eher von den älteren Brüdern oder der berühmten Mutter stammen mag und von Leonardo geschickt in den Text eingewoben wurde.

Um so tragischer ist der traurige Bühnenunfall ein Jahr später (1204 n.d.K.), der diesem aufstrebenden Talent ein jähes Ende setzte.

*Aurius Wand*

Gargoyle Verlag, Khetanin, 17/2/1/1205