

Neue Abenteuertypen

„Es ist eine seltene Spezies, doch es gibt sie, und man kann sie nur Abenteurer nennen.“

(Sir Harry Paget Flashman in *Flashman – Prinz von Dänemark* von George MacDonald Fraser)

Die Abenteuertypen im *Buch der Regeln* decken an sich die Bandbreite an möglichen „Rollen“ im Handlungszeitraum von ABENTEUER 1880 ab. Allerdings ergeben sich aus der historischen Realität, aber auch als der zeitgenössischen Literatur noch andere Rollen, die eher an den Rändern der Gesellschaft stehen. Dennoch haben auch sie ihren Platz in unserem Spiel.

Zwei davon stellen wir in diesem Kapitel vor: den **Diener** und den **Eingeborenen**. Beide setzen sich dadurch von den bislang existierenden Abenteuertypen ab, dass sie einem anderen sozialen oder kulturellen Umfeld entstammen und sich, von Ansehen und Stellung her, vom Rest der Gesellschaft unterscheiden. Ihr Einsatz im Spiel ist also mit ein wenig Vorsicht zu behandeln, da sie die soziale Dynamik innerhalb einer Gruppe durcheinander bringen können.

Der Diener

„Er muss ein respektable Mann sein, er hält einen Bedienten.“

(Miss Tomkins in *Die Pickwickier* von Charles Dickens)

Der Berufsstand des Dieners gehört zu den zahlenmäßig stärksten in der viktorianischen/wilhelminischen Zeit. Im Jahre 1891 machen Bedienstete aller Couleur 16 Prozent der arbeitenden britischen Bevölkerung aus. Um diese Zeit ist ein Drittel der britischen Frauen zwischen 15 und 20 Jahren in diesem Berufsfeld beschäftigt.

Bedienstete der Epoche sind strengen Verhaltensregeln unterworfen: Frauen dürfen beispielsweise keine Männerbekanntschaften haben, da die Herrin des Hauses keine Männer aus den niederen Volksschichten in der Umgebung ihres

Recoil Pads.
Give length of butt end plate.



No. 6R4503 Rudolph's Popular Recoil Pad. Solid leather, with lacing; will not become loose; with padded butt to protect the shoulder. Give length of butt plate when ordering. Price, each...44c
If by mail, postage extra, 10 cents.



No. 6R4504 The Climax Rubber Recoil Pad, Made entirely of rubber; well padded and will fit any gun, its elasticity keeping it in position and preventing the shock of the recoil doing injury to the shoulder. They come in three sizes. No. 2 is 5 inches long; No. 3 is 5¼ inches long and No. 4 is 5½ inches long. Give No. 6R4504 length of butt plate when ordering. Price, each..28c
If by mail, postage extra, 5 cents.



No. 6R4505 The Acme Pure Red Rubber Recoil Pad. The best pad in the market. Give length of heel plate on gun for which you want the pad. They come in 3 sizes: No. 2 is 5 inches long; No. 3 is 5¼ inches long and No. 4 is 5½ inches long. Price, each.....65c
If by mail, postage extra, 7 cents.

Hauses haben möchte (und weil sie nicht daran interessiert ist, dass ihre Bediensteten heiraten und gar das Haus verlassen). Unbedingte Treue und Ehrlichkeit werden gefordert, wie man am alten Trick mit der Münze unter dem Teppich sehen kann, die die Hausherrin dort mit Absicht verborgen hat: Lässt das Hausmädchen die Münze liegen, wird es entlassen, da nicht sorgfältig genug gereinigt wurde; nimmt die Bedienstete die Münze aber an sich, wird sie ebenfalls entlassen, diesmal wegen Unehrlichkeit. Grundsätzlich gilt Uniformpflicht (Männer tragen dunkle Anzüge, Frauen hingegen Baumwollkleider am Tage und dunkle Wollkleider mit weißer Hau-

be und Schürze am Abend), und natürlich muss sich ein Bediensteter so unauffällig wie möglich verhalten (und höher gestellten Persönlichkeiten ohne Aufforderung Platz machen). Krankheit ist einer der häufigsten Entlassungsgründe, da kranke Bedienstete nur Geld kosten und keine Leistung dafür erbringen müssen.

Die überwiegende Mehrzahl der Diener verlässt ihren Arbeitsplatz in den Heimen der betuchten Bürger oder der Adligen nicht und scheidet somit als Abenteurer aus; die zeitweilige Reise vom Landsitz der Familie in die Stadtwohnung ist da bereits das größte vorstellbare Abenteuer.



Ein typischer Tagesablauf

Folgen wir einem Hausmädchen der Epoche durch einen gewöhnlichen Tag, bietet sich uns dies wie folgt dar:

Der Tag beginnt um 6 Uhr in seinem im Keller des Hauses liegenden Zimmer mit Aufstehen und Toilette, bevor um 6.30 Uhr die Räume der Herrschaften für den Tag herzurichten sind (Wasser aufstellen, Vorhänge aufziehen, Kamine reinigen). Gegen 7 Uhr erwarten Hausherr und Hausherrin ihren Morgentee, und bis 8 Uhr muss alles für das Frühstück vorbereitet sein. Nachdem das Frühstück serviert ist, zieht das Hausmädchen die Betten im Schlafzimmer ab und lüftet die Räume durch. In der knappen Zeit zwischen dieser Tätigkeit und dem Abwasch nimmt die Bedienstete rasch ihr eigenes, karges Frühstück zu sich. Bis zum Mittag ist sie dann mit dem Abwasch, dem Beziehen der

Betten, dem Reinigen der Toiletten sowie dem Säubern der Schlafzimmer beschäftigt, bevor sie sich hastig umzieht, um das Mittagessen vorzubereiten und zu servieren (und hinterher wieder aufzuräumen). Gegen 13 Uhr reinigt sie die Küche und hat selbst ein wenig Zeit zum Mittagessen. Die vier Stunden bis zum Abendessen sind diversen, täglich wechselnden Aufgaben vorbehalten (Reinigen von Gästezimmern, Wäschewaschen, Polieren des Bestecks; Sonntag nachmittags ist frei, was meist „Schlafen“ bedeutet). Um 18 Uhr wird es dann Zeit für die Vorbereitung des Abendessens, das um 19 Uhr serviert wird. Etwa ab 20.30 Uhr beginnt dann das Abräumen und Abwaschen, bis das Hausmädchen schließlich gegen 22 Uhr ihr eigenes Abendessen hat. Direkt danach ist Schlafenszeit, da es am nächsten Tag um 6 Uhr weitergeht.

Es gibt aber auch Diener, die mehr von der Welt sehen und im Sinne des Wortes auf Abenteuer ausziehen: Keinem bürgerlichen oder gar adligen Weltreisenden käme es in den Sinn, ohne dienstbare Begleitung auszuweichen. Gepäck muss getragen werden, Essen gekocht, Kleidung gereinigt, Botengänge

getätigt – die Liste ist lang. Das klassische Beispiel für einen solchen in der weiten Welt herumreisenden Diener ist natürlich Jean Passepartout aus Jules Vernes *In 80 Tagen um die Welt*. Unzählige andere Exemplare dieser Spezies finden sich in der Literatur, aber auch Tatsachenberichten aus der damaligen Zeit, und oft erweisen sich Diener als tatkräftige Unterstützung ihrer Herrschaften. Als zum Beispiel Gerhard Rohlf's 1873 in die Libysche Wüste aufbricht, hat er, ebenso wie jeder seiner Begleiter, seinen Leibdiener dabei; teilweise werden diese sogar zur Leitung von Versorgungskarawanen eingesetzt, hauptsächlich aber sind sie für die eher grundsätzlichen

Bedürfnisse der Expedition zuständig. Nicht selten eignen sich Diener in der „Fremde“ Fertigkeiten an, die sie zu Hause nie lernen würden und die sie von vielen der „Daheimgebliebenen“ absetzen.

Von der Ausbildung her ist der Diener, den es in die Fremde verschlägt, also sehr vielseitig. Den Haushalt führende Diener müssen über ein sicheres Gespür für den sozialen Status einer Person verfügen und eigenständig entscheiden können, wer direkt zu den Herrschaften vorgelassen wird und wer warten muss. Der Umgang mit Kamera und Verbandszeug mag sich als ebenso notwendig erweisen als der mit Knüppel oder gar Gewehr – Gargery, der in regelmäßigen Abständen zu Reisen nach Ägypten zwangsversetzte Hausdiener der Emersons aus den *Amelia-Peabody-Romanen* von Elizabeth Peters, kann davon ein Lied singen (mehrere, um genau zu sein).

Das größte Problem beim Einsatz von Bediensteten im Rollenspiel besteht darin, dass diese kaum allein auf Abenteuer ausziehen werden, sondern mit ihrem Arbeitgeber unterwegs sind – der im Regelfall eine andere Spielerfigur sein wird. Das Einkommen eines Bediensteten ist nicht groß genug, um sich längere Urlaube leisten zu können (und als nichts anderes würde ein „Abenteuer“ vom Standpunkt der Dienstherrn gelten), und bei einem Jahresurlaub von ein bis zwei Wochen sind ausgedehnte Reisen ohnehin nicht möglich. Dies führt dazu, dass ein Spieler der Figur eines anderen im Spiel Weisungen erteilen kann, was nicht nach jedermanns Geschmack sein mag. Die Spielleiterin muss sich im Vorfeld gut überlegen, ob sie eine solche Konstellation in ihrer Gruppe zulassen möchte, da sie zu Unstimmigkeiten und Konflikten am Spieltisch führen kann.



Zwei Diener in der Oase

„In Vertrauen auf die kochkünstlerische Geschicklichkeit der beiden bei uns zurückgebliebenen deutschen Diener erneuerten wir ein Wagnis, bei dem wir in den ersten Tagen unseres Aufenthalts in Gassr schmählich gescheitert waren, wo wir den Mudir und Hassan-Effendi mit halbbrohem Geflügel und angebranntem Milchreis bewirthen mussten.. Diesmal aber wurde unsere Kühnheit mit vollständigem Erfolge gekrönt. Die kulinarischen Leistungen Taubert's und Korb's, um so mehr

anzuerkennen, als nur der kleinere Theil unseres Kochgeschirrs zurückgeblieben war, fanden den ungetheilten Beifall unserer Gäste, welche auch nachsichtig über unser ebenfalls sehr mangelhaftes Service hinwegsahen und sich, so gut es gehen wollte, mit den Schwierigkeiten des Essens mit Messer und Gabel abfanden, was allerdings nicht ausschloss, dass sie, wo sie sich unbeobachtet glaubten, sich der Finger bedienten.“

(Aus Drei Monate in der libyschen Wüste von Gerhard Rohlf's, 1875)

Das nachstehende Lernschema ist, ähnlich wie das des Soldaten oder des Künstlers im *Buch der Regeln*, eher breit aufgestellt, um eine Vielzahl möglicher Typen von Bediensteten abzudecken. Der Hausdiener im Heim in der Fremde ist damit ebenso möglich wie der persönliche Leibdiener auf großer Fahrt, aber auch die Gouvernante bzw. der Hauslehrer und, etwas freier in der Ausübung ihres eigenen Willens, die „Reisebegleiterin“ (man denke an Mrs. Bowers in *Tod auf dem Nil* von Agatha Christie).

In Meyers Konversationslexikon von 1885 sind Einträge zu Begriffen für Bedienstete kaum vorhanden. Einzig „Butler“ findet sich („spr. Bötler“!), allerdings nur mit dem Verweis auf „Haushofmeister“ (kein Lemma im Wörterbuch) und „Kellermeister“ („der Hausbeamte, welchem die Fürsorge für den Wein und Weinkeller obliegt. Früher eine Hofcharge bei den Königen von Frankreich [officier du gobelet]“). Man hat sie, aber man spricht nicht darüber.



Regeltechnisches

Der Diener hat den folgenden Lehrplan:

Diener (mindestens Gw11, Gs11)

1 Lernpunkt:

Allgemeinbildung+10 (In21)
 Gespann fahren+14 (Gs21)
 Handwerk+14 (Gs11)*
 Klettern+14 (St31, Gw61)
 Konversation+10 (pA31)
 Menschenkenntnis+10 (In31)
 Radfahren+14 (Gw21)
 Schauspielern+10 (pA21)
 Keule+6 (St01)

2 Lernpunkte:

Athletik+8 (St31, Ko31)
 Beredsamkeit+10 (pA61, In31)
 Beschatten+8 (Gw61, pA<81)
 Erste Hilfe+8 (Gs31, In31)
 Fotografieren+10 (Gs11)
 Laufen+8 (Ko61)
 Musizieren+6 (Gs31)
 Schleichen+8 (Gw61)
 Suchen+6 (In21, Gs21)
 Verbergen+6 (In31)
 Zeichensprache+8 (In31, Gs21)
 Dolch+6 (Gs01)
 Pistole+6 (Gs11)

3 Lernpunkte:

Abrichten+10 (pA61)
 Archäologie+6 (In61)
 Buchführung+6 (In31)
 Gassenwissen+10 (In21, pA31)
 Gewehr+6 (Gs21, St21)
 Tanzen+14 (Gw21)

* Siehe die Fertigungsbeschreibung im Rundkasten auf dieser Seite. *Handwerk* kann mehrfach gewählt werden und trägt dann jedes Mal eine neue Spezialisierung (neue Fachkenntnis) ein.

Diener sind zäh und das Erdulden von Leiden gewohnt, erhalten also +6 auf ihre **Ausdauerpunkte**; darüber hinaus sehen sie im Laufe ihres Bedienstetendaseins so viel, dass sie schwer zu erschüttern sind und auch +6 auf ihre **Geistige Ausdauer** erhalten.

Diener stehen nur sehr selten im Licht der Öffentlichkeit. Von den Dienern, die Rohlf's Expedition dabei hat, erfahren wir trotz aller ihrer Leistungen nicht einmal die Vornamen. Insofern nutzen sie zur Ermittlung des **Ruh-**

Handwerk (körperlich, leicht)

Gs11; Erfolgswert+12

»+5«

Handwerk steht als Sammelbegriff für jede Art von gelernter Fertigkeit, die in einer Haushaltsumgebung oder als Hobby zum Tragen kommen kann. Man lernt nie einfach „Handwerk“, sondern wählt beim Lernen der Fertigkeit jeweils eine **Spezialisierung** aus: *Brauen, Haushaltskunde, Kochen, Nähen, Sticken, Schneidern, Schreinern, Töpfern, Weben* ... In der Regel reichen die Kenntnisse für den Hausgebrauch; ab einem Fertigkeitwert von +16 mag man sich aber auch als gewerblicher Handwerker mit guten finanziellen Erfolgsaussichten verdingen.

Handwerk ist als Schulbildung für **1 Lernpunkt** (für beide Geschlechter) und als Untypische Fertigkeit für **2 Lernpunkte** verfügbar.

mes bei Spielbeginn die Zeile des **Soldaten** in *Tabelle 1* auf Seite 19 des *Buches der Regeln*.

Das jährliche Gehalt eines Dieners ist mit etwa 120 Mark im Jahr eher niedrig; die meisten Ausgaben müssen also vom Dienstherrn getragen werden. Für Zwecke der Bestimmung der eigenen **Finanzen** zu Spielbeginn ist **ohne Würfeln** von Einkommensklasse **A** auszugehen.

