

Die Flößergilde im Königreich Ohl

Diese Beschreibung soll jedem interessierten Spieler einen Überblick und Blick hinter die Kulissen der Flößergilde verschaffen.

Achtung SPOILER

Wenn du selbst keinen Flößer spielen möchtest, empfehlen wir nicht weiter zu lesen und die Informationen, die nachfolgend Preis gegeben werden, im Spiel mit einem Flößer herauszufinden.

Wenn du Interesse hast einen Charakter zu bespielen, der auf kriminellen Wegen wandeln soll und dabei eher zu unlauteren Mitteln und Konfliktspiel bereit ist, um Spiel zu erzeugen, könnte die Flößergilde etwas für Dich sein. Wichtig ist, dass es nicht darum geht reine Bösewichte darzustellen, sondern eher Personen, die wenig privilegiert sind und ohne Geld und Einfluss geboren, notwendigerweise in die Kriminalität abgerutscht sind und ihr Dasein nun als Flößer fristen. Unter dem Deckmantel des ehrbaren Treidlers, Wasserfuhrmann oder Hafearbeiter wird so manche Moral und Gesetz umgangen.

"Wasser fließt ewig!" *(traditionelle Großform und Treuegelübte innerhalb der Gilde)*

Für alle jene, die sich einen Charakter als Flößer vorstellen können, soll dies ein Leitfaden sein, mit Hintergrundwissen, der auf die eigene Figur angewendet werden soll, damit wir ein einheitliches Bild nach außen kreieren.

Die Flößer sind eine Art Kartell im Königreich Ohl, das sich klischeehaft an der Mafia des frühen 19. Jahrhunderts orientiert. Das Hauptaugenmerk liegt dabei im Schmuggel von Waffen, Gewürzen, Rauschmittel, Alkohol, Menschen und Anderlinge. Das andere große Betätigungsfeld ist die Schutzgelderpressung in Dörfern und Städten des Königreichs. Im Bereich Glücksspiel und Prostitution versucht die Gilde der Flößer der Diebesgilde die Vorherrschaft abzurufen. Was bisher leider nur mäßig klappt.

Struktur der Gilde

Oberster Kopf, Gründer und Boss der Gilde ist Graf Hesekei von Schauerstein. Alter weldener Adel. Hinter der Fassade der ehrbaren Wasserwirtschaft betreibt er ohne Erbarmen und Gnade das Kartell für Schmuggel und Schutzgeld. Gerüchten zu Folge wird der Groll über die Vereinigung der drei Königreiche zum Königreich Ohl vom Vater zum Sohn weitergegeben und gepflegt, sodass dem Graf nachgesagt wird, gegen Siefertutz und Nordhalben zu intrigieren. Beweisen konnte man der Familie bisher nichts. Ein Grund dafür ist seine Art "Lose Enden" im Wasser wegzuspülen. In den Reihen der Gilde ist jedem klar, wer zu viele Fehler macht, wird ertränkt und fortgespült.

In jeder Ortschaft in der die Flößer ein Handelskontor besitzen ist die Gilde aktiv. Befehlsgewalt und Verantwortung hat dabei der Hafenmeister. Üblicherweise wählt der Hafenmeister einen Leibwächter und einen Berater, meist wird ein Pfandleiher als beratender Helfer eingesetzt.

Direkt unterstellt sind dem Hafenmeister der Kapitän einer Mannschaft. Hier liegt die Befähigung entsprechend im Bereich Schmuggel oder Schutzgeld.

Dem Hafenmeister und ihrem jeweiligen Kapitän schwören die einzelnen Flößer nach der Aufnahmezeremonie die Treue und handeln nach dessen Anweisung.

Am Ende der inneren Struktur befinden sich die Floßjungen und Mädchen. Dies sind Anwärter, um in die Gilde aufgenommen zu werden. Üblicherweise geschieht das nach Gutdünken des Kapitäns und des Hafenmeisters durch eine brutale und moralisch verwerfliche Probe nach beliebig angesetzter Zeit. Das Ende dieser "Lehrzeit" ist mit einer Aufnahme oder dem eigenen Tod festgelegt.

Geschäfte der Gilde

Offiziell ist die Flößergilde bekannt, die Wasserwirtschaft auf der Grünen Treidel, der Manger und allen anderen Flüssen des Königreichs Ohl abzuwickeln. Grund dafür ist das historische Recht durch königliches Edikt, die Grüne Treidel, ausnahmslos allein zu befahren.

- *Historischer Kontext: Vor der großen Schlacht von Ohl vor ca 400 Jahren rief das Königreich Nordhalben das Königreich Welden und das Königreich Siefertutz um Hilfe und bat um Vereinigung zum Königreich Ohl unter einem nordhalbener König. Welden willigte ein unter der Bedingung, dass die weldener Flößer auf ewig das alleinige Recht bekommen die Grüne Treidel, den Hauptstrom durch Ohl, zu befahren.*

So werden die weldener Erze, Kohlen und Steine als Hauptexportgut durch Ohl transportiert. Felle und Trophäen wilder Tiere sind ebenfalls Exportgüter aus Welden. In Siefertutz werden hauptsächlich Holzaufträge angenommen oder im Tausch für weldener Exporte angenommen. Aus Nordhalben hingegen werden hauptsächlich Korn und Nahrung importiert.

Kriminelle Geschäfte des Kartells

- Schmuggel

Versteckt zwischen den Lieferungen befinden sich mehr oder wenig Schmuggelgut, das nach Siefertutz und Nordhalben gelangt oder dort hinaus. Die lukrativsten und gefährlichsten Aufträge aus Siefertutz sind entlaufene Leibeigene der siefertutzer Adligen, die fast alles dafür geben, aus der Mark nach Welden geschafft zu werden. Nordhalben jedoch lockt mit riesen Gewinnen, für Alkoholimporte. Da es dort ein Vetitium (Alkoholverbot durch königlichen Edikt) gibt, ist dieser Versuch durch viele Zollstationen und Durchsuchungen sehr gewagt. Nur die besten Kapitäne sind dazu im Stande.

- Schutzgelderpressung

In Dörfern und Städten in denen die Flößergilde aktiv ist, gibt es ein florierendes Geschäft mit Schutzgelderpressung. Reisende und feste Händler sind gezwungen der Gewaltbereitschaft der Gilde und ihrer rauen Gesellen Tribut zu zollen, so sie nicht ihre Waren, ihr Geschäft oder ihre Unversehrtheit verlieren möchten. So gibt es Kapitäne, die mit ihren Hafendarbeitern eingesetzt sind, nicht über den Fluss zu fahren, sondern in den Orten den Gildensitz zu schützen und alle Nachbarn wissen zu lassen, dass es sicher ist, wenn eine regelmäßige Gebühr entrichtet wird.

- Glücksspiel und Hübschlerinnen

Im Bereich des Glücksspiels und der Prostitution steckt die Gilde der Flößer noch in den Kinderschuhen. Graf von Schauerstein verlangt von seinen Hafenmeistern in Zukunft diese Bereiche mehr Bedeutung bei zu messen. Da diese Sektoren der Kriminalität jedoch fest in der Hand der Diebesgilde liegen, gibt es zunehmend Streitigkeiten und Aufruhr in den Straßen größerer Ortschaften. Viele Kapitäne sind überfordert und können dem Wunsch ihres Gildenbosses mehr schlecht als recht nachkommen.

Wo gibt es Flößer in Ohl?

Von Welden über Siefentruz bis hoch nach Nordhalben ist die Gilde verteilt.

Hauptsächlich an Ortschaften mit Wasseranbindung. Der Hauptsitz der Gilde liegt in Günzheim, der freien Stadt in Welden. Die Hafenbereiche der Ortschaften sind in der Regel fest in Gildenhand. Ein Handelskontor, in dem Waren verschoben und verladen werden zeigt üblicherweise den Mittelpunkt des Wirkungsbereiches der Gilde an. Ausgehend davon erstreckt sich das Einflussgebiet entsprechend den Fähigkeiten des Hafenmeisters, seiner Kapitäne und deren Flößer.

Im Hinterland des Königreichs Ohl sind auch regelmäßig Flößer zu finden, die sich als Leiharbeiter in jedem erdenklichen Gewerbe verdingen. So ist es üblich, dass die Gilde ihre Mitglieder ausschickt, wenn keine Transportaufträge oder Unruhen in Ortschaften herrschen. Selbst zu Geld und Informationen zu gelangen ist hierbei das Ansinnen, statt die Handelshäuser der Gilde in Untätigkeit zu belagern.

Wie sieht ein Gildenmitglied aus?

Zu erkennen sind die Flößer an ihren Hosenträger, die mal getragen, herabhängend oder sonst wie sichtbar am Körper zu tragen sind.

Darüber hinaus werden raue einfache Stoffe bevorzugt. Jute, Leinen, Wolle. Die meisten Flößer tragen Bärte, um ihr Gesicht vor Kälte und dem Wind auf den Flüssen zu schützen. Frauen tragen ihre Haare meist offen, ungekämmt und im Wind wehend. Ob Frau oder Mann, Hosen sind praktisch und Kleider stören bei der Arbeit, das wird jedem Flößer früher oder später klar.

Dazu gehört ein ordentlicher Knüppel (zum Meinungsaustausch) am Leib und ein großes Messer oder Handaxt (zum kappen von Tauen). Größere Waffen sind untypisch und unpraktisch.

Typisches Verhalten eines Flößer

Flößer sind in ihrem Verhalten breit gefächert. Vom freundlichen viel schwatzenden Hafearbeiter bis hin zum mürrischen, wortkargen Sauertopf.

Was alle eint, ist die unbedingte Loyalität zur Gilde und der Hang zur Kriminalität. Regeln sind da, um sie zu umgehen. In der Gilde wird die Hierarchie geachtet und befolgt. Fehler allerdings werden hart bestraft und selten wiederholt.

Üblich ist es, in den Reihen der Flößer mit dem Knüppel die Meinung zu verstärken. Messerstechereien kommen selten vor, da tote Verhandlungspartner kein Schutzgeld zahlen können und Leichen wiederum die Büttel und Stadtwachen aufmerksam werden lassen.

Anderlingen und Magie sind die Flößer in der Regel neutral gegenüber eingestellt. Erstere werden oft befördert, meist als offizielle oder inoffizielle Fracht. Magie ist überall in Ohl präsent und wenn es keine persönlichen negativen Erfahrungen gab, wird die Magie als existent und natürlich erachtet.

Eingeschworene Feinde der Flößer ist die Diebesgilde mit ihren Schaustellern, fahrendem Volk und dem unbekanntem Kopf hinter den Langfingern und Meuchlern, dem "Onkel". Diesen Personen gegenüber sind die Flößer extrem feindlich eingestellt und so kommt es in größeren Ortschaften öfters zu Bandenrivalitäten und offenen Raufereien.

Die geheime Gildenparole "Wasser fließt ewig" wird oft benutzt, um seine Mitgliedschaft schnell und unmissverständlich aufzuzeigen.

Das geheime Zeichen der Flößer ist folgendes und wird immer dann angewendet, wenn eine direkte Kommunikation nicht möglich ist.

