

Die Gilde der Nordlandfahrer und der Bund der Blauen Welle

Anmerkungen

Die Welt MIDGARD ist verglichen mit der realen Welt klein; demzufolge ist ein Austausch zwischen den verschiedenen Ländern und Kulturen möglich. Der Hanse ähnliche Strukturen, die über die jeweiligen Ländergrenzen hinausgehen und von wirtschaftlichen Interessen geleitet sind, bieten eine zusätzliche Thematik, welche die Spielwelt stimmiger erscheinen lassen können.

Die Hanse

Vom 12. bis zum 14. Jahrhundert bestimmte die Hanse den Handel im Nord- und Ostseeraum. Sie beherrschte auch die Wasserwege von Rhein, Weser und Elbe, auf denen die Güter aus dem Landesinneren zur Küste transportiert wurden, sowie den Landhandel zwischen den großen Städten. Als wichtige Stützpunkte galten die von den regionalen Obrigkeiten privilegierten Niederlassungen – die sogenannten Kontore – im russischen Nowgorod, im norwegischen Bergen, in Brügge und London. Über die Kontore in Flandern und England wurde der anwachsende Handel mit Südeuropa, vor allem mit Genua und Venedig, abgewickelt.

Die Hanse entstand ursprünglich als ein Zusammenschluss deutscher Fernhandelskaufleute. Die Angehörigen dieses Berufsstands hatten eine vergleichbare soziale Herkunft und weitverzweigte verwandtschaftliche Beziehungen. Die Hanse agierte als Genossenschaft, die ihre Mitglieder gegenüber anderen Personen und Institutionen vertrat.

Seit dem 13. Jahrhundert traten die einzelnen Städte immer mehr in die Rolle der Kaufleute ein, so dass im 14. Jahrhundert aus der Kaufmannshanse eine Vereinigung von Hansestädten geworden war. Die im Jahr 1143 gegründete Stadt Lübeck übernahm die Führung des Städtebundes. Die Hanse stellte mit zunehmender wirtschaftlicher Bedeutung einen politischen Machtfaktor dar, so dass sie sich auch an militärischen Konflikten beteiligte.

Der beginnende Niedergang der Hanse wurde im 15. Jahrhundert durch das verstärkte Eindringen der

Engländer, Holländer, Dänen und Russen in den Nord- und Ostseeraum eingeleitet. Offiziell bestand die Hanse noch bis zur Mitte des 17. Jahrhunderts fort.

Die beiden Abbildungen basieren auf der auf der MIDGARD-Homepage unter www.midgard-online.de bereit gestellten Karte.

Handel und Wandel

Sucht man nach den bestimmenden Handelsmächten auf MIDGARD, so stößt man auf **chryseische Fernkaufleute, lidralische und valianische Handelsdynastien, scharidische Seefahrer** (vgl. Quellenbuch „Die Pyramiden von Eschar“) und **godrische Kapitäne** (vgl. Quellenbuch „Waeland – Die Krieger des Nordens“). Jedoch können auch länderübergreifende Handelsorganisationen etabliert werden, die nach hansischen Vorbildern gestaltet sind.

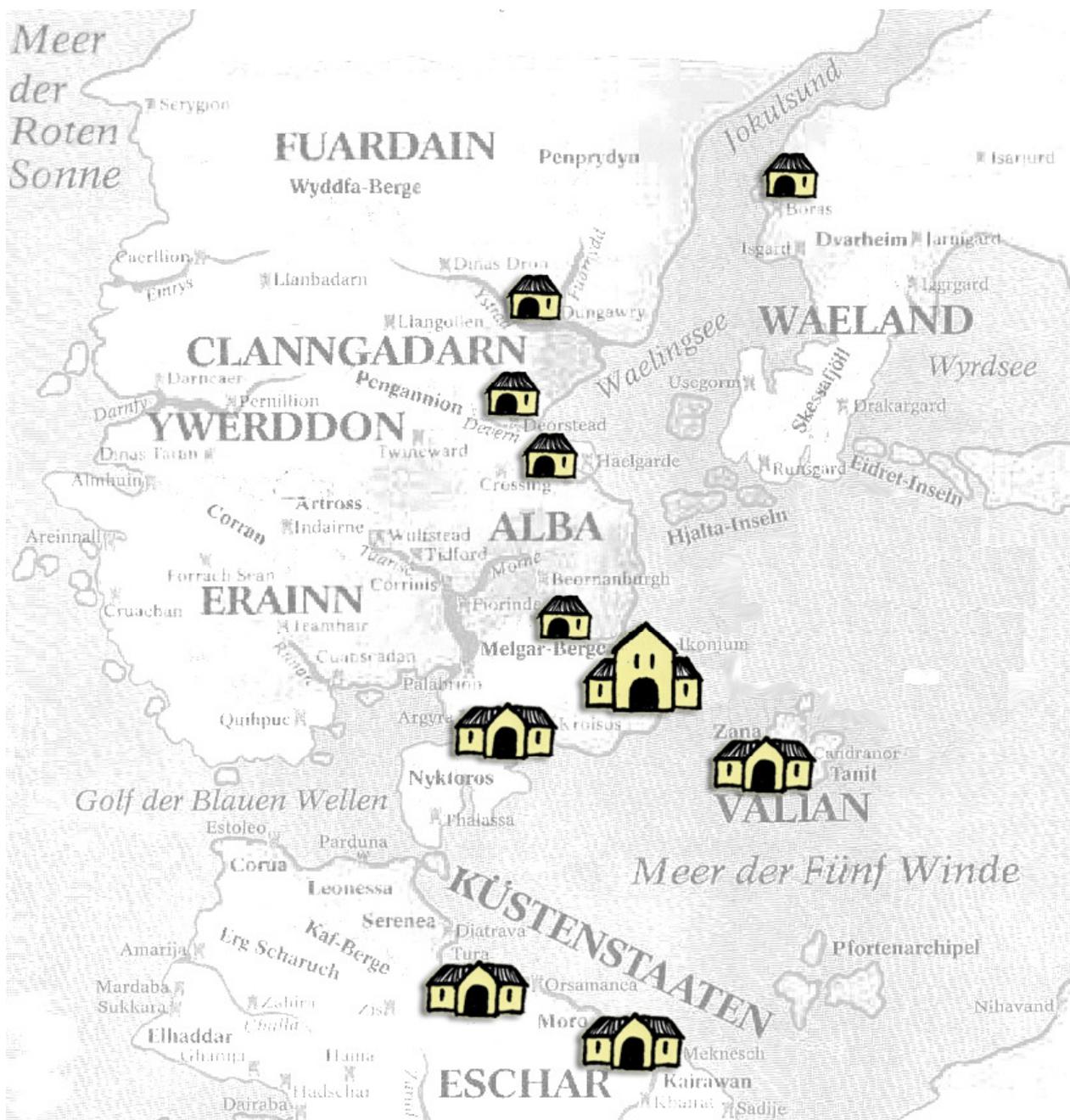
Im folgenden werden zwei Handelsorganisationen vorgestellt. Während es sich bei der **Gilde der Nordlandfahrer** um eine intensive Kooperation zwischen Handelshäusern verschiedener Länder handelt, stellt der **Bund der Blauen Welle** eine politische Vereinigung einiger mächtiger Hafenstädte dar.

Diese Organisationen können sich zu einem wichtigen Element in einer Kampagne entwickeln. So bietet sich für die Abenteurer die grundsätzliche Möglichkeit zum Aufbau von guten Beziehungen zu solch einer Organisation, z.B. durch den erfolgreichen Abschluss eines Auftrags. Sollen Spielercharaktere im Rahmen einer längeren Kampagne Abenteurer in verschiedenen Ländern erleben und auch mit exotischen Kulturen konfrontiert werden, so ist eine Seereise ein wesentlicher Bestandteil zur Verknüpfung der Erlebnisse (vgl. z.B. das MIDGARD-Abenteuer „Mord auf hoher See“).

Hier ist die Sitte von großem Nutzen, dass offizielle Gesandte auf den Schiffen bevorzugt und verbilligt Passagen bekommen können. Darüber hinaus bieten solche Organisationen in fremden Ländern einen potenziellen ersten Ansprechpartner, der über Sprach- und Ortskenntnisse verfügt, über Sitten und Gebräuche aufklären und ggf. auch Lernmöglichkeiten vermitteln kann. Sie können sich aber auch zu einem mächtigen Gegenspieler entwickeln, wenn die Abenteurer durch ihr Handeln wirtschaftlichen Schaden anrichten, ein nicht für die Öffentlichkeit bestimmtes politisches Ränkespiel aufdecken oder (wissend oder unwissend) geopolitische Pläne vereiteln.

Die Gilde der Nordlandfahrer

Die Wurzeln der Nordlandfahrer reichen zurück bis in die Zeiten des Valianischen Imperiums. Um den Handel mit den Provinzen Falbean und Askia in Vesternessee zu organisieren, wurden von den Machthabern Lizenzen und Konzessionen ausgestellt. Diese konnten von Handelshäusern erworben werden oder wurden an gefällige Personen vergeben, so dass sie fortan im Dienst des Imperiums die Ausfuhr von Rohstoffen zur imperialen Versorgung (vor allem Metalle, Holz und Lebensmittel) und die Versorgung der valianischen Herrscher und ihrer Truppen in den Provinzen sicherstellten.



Da der Handel weitgehend reglementiert war, ergaben sich für die einzelnen Kaufleute weniger Konkurrenzen als beim freien Handel.

Die Eisfreiheit der großen Flüsse zwischen Frühjahr und Herbst bestimmten die Zeiten des Handels in den nördlichen Ländern. Während die Nordlandfahrer im Winterhalbjahr im südlichen Meer der Fünf Winde Handel trieben, sammelten sie sich im Frühjahr in einigen Hafenstädten, um gemeinsam gen Norden zu segeln. Die Zusammenstellung und Abfahrt der Handelskonvois der Nordlandfahrer war insbesondere in der Stadt Ikonium ein bedeutendes Ereignis. Dabei wurden die Schiffsverbände zum Schutz vor den gefürchteten waelischen Seewölfen und anderen Piraten durch imperiale Kriegsschiffe begleitet und abgesichert.

Über die Bekanntschaften und gemeinsamen Erlebnisse der an den Nordlandfahrten teilnehmenden Schiffer reiften mit der Zeit untereinander zunehmende Kooperationen und Arbeitsteilungen. Diese wirkten sich auch auf den Handel um das Meer der Fünf Winde aus, so dass sich die Nordlandfahrer zu einer eingeschworenen Gemeinschaft entwickelten.

Heute ist die Gilde der Nordlandfahrer als ein institutionalisierter Zusammenschluss einiger großer und vieler kleiner Handelshäuser aus Chryseia, Valian und den Küstenstaaten bekannt. Die bedeutendsten Handelsvertretungen der Gilde der Nordlandfahrer befinden sich in **Ikonium** (Chryseia), **Candranor** (Valian), **Kroisos** (Chryseia), **Tura** (Tevarra) und **Meknesch** (Kairawan).

Gildeneigene Kontore werden in den albischen Städten **Estragel**, **Haelgarde** und **Deorstaed** unterhalten. Darüber hinaus finden mehrere Fahrten im Jahr nach Clangadarn und Waeland statt, wo der Handel in **Dungawry** über den schiffbaren Fluss Ystrad und in **Boras**, dem Zentrum des godrischen Handels, abgewickelt wird. Einige wagemutige Schiffer scheuen auch nicht die Weiterfahrt nach Norden an die entfernteren Küsten Fuardains, Waelands und Moravods.

Die Tradition der valianischen Schutztruppen hat sich auch nach dem Ende des Imperiums erhalten. Der valianische Seekönig übernimmt nach wie vor die Ausrüstung von Begleitschiffen für die Absicherung der Konvois, jedoch lässt er sich diese ehrenhafte Gefälligkeit zunehmend durch Gold entgelten.

Jedes Mitglied der Gilde der Nordlandfahrer muss einen jährlich individuell bemessenen Beitrag abführen. Dabei können sowohl Besitzer ganzer Handelshäuser als auch einzelne Kapitäne eine Mitgliedschaft erlangen. Die Beitragshöhe richtet sich nach der Anzahl der nordlandfahrenden Schiffe und ihrem Ladevolumen. Von diesen Beiträgen finanziert die Gilde ihre Kontore und die von ihr angebotenen Dienstleistungen, die die Mitglieder für stark verbilligte Preise in Anspruch nehmen können. Die Gilde betreibt eine detaillierte Buchführung. Mit ihrer Hilfe lassen sich sowohl Umsätze, Gewinne und Verluste der einzelnen Kontore als auch die Inanspruchnahme von Gildendienstleistungen jedes einzelnen Mitglieds ermitteln.

Die Verteilung der Mittel, die Beratung über neue Investitionen und die Festsetzung der Beitragshöhen führt im Gildenrat, dem abschließend entscheidendem Gremium, regelmäßig zu handfesten Auseinandersetzungen. Dabei stehen sich meistens die großen Handelsgesellschaften auf der einen Seite und die kleinen Kauffahrer mit den auf eigenes Risiko handelnden Kapitänen und Schiffseignern auf der anderen Seite mit konträren Meinungen und Ansichten gegenüber. Jedes Mitglied der Nordlandfahrer hat eine Stimme im Gildenrat, wobei das Gewicht der Stimme nach der zuletzt gezahlten Beitragshöhe bemessen wird. Der Gildenrat tagt ausschließlich im gildeneigenen Versammlungshaus in Ikonium.

Die jeweiligen Niederlassungen der Gilde unterscheiden sich sehr hinsichtlich ihrer Größe und Ausprägung.

In **Ikonium**, dem Hauptsitz der Gilde, dominieren die Nordlandfahrer fast ein ganzes Stadtviertel. Sie verfügen über einen eigenen Kai mit mehreren Anlegestellen. In direkter Nähe befindet sich das gildeneigene Kontor, ein Komplex aus mehreren Gebäuden, die sich um einen großen Innenhof gruppieren. Neben einigen Lagerbauten gibt es eine eigene Stallung, eine Werkstatt für Fuhrwerke und eine Schiffszimmerei. Bei größeren Ausbesserungsarbeiten an den Schiffen wird eine bestimmte örtliche Reederei bevorzugt, mit dessen Eigner besondere Rabatte ausgehandelt wurden. Das Versammlungshaus der Gilde verfügt über zahlreiche Gästezimmer und eine große Halle, in der mehrere Dutzend Kapitäne und Schiffer bewirtet werden können. In einem gesicherten Anbau befinden sich die Schreibstuben, die Buchhaltung, das Gildenarchiv und eine

Sammlung von Atlanten, Seekarten, Navigationshilfen und Plänen von Hafenstädten. Hier werden auch besonders kostbare Waren und die Gold- und Silbervorräte der Gilde streng bewacht.

Außerhalb des Gildenkomplexes gibt es weitere Einrichtungen, die fast ausschließlich von den Seemännern der Gilde benutzt werden. So ist das große Gasthaus „Südwind“ bekannt als Treff der einfachen Matrosen der Nordlandfahrer, die sich in Nordvesternessen und Nordsirao auskennen.

Die meisten Kontore bestehen lediglich aus einem Lagerhaus, so z.B. in **Boras**. Es wird von einem Angestellten der Gilde, meistens einem Chryseier, das ganze Jahr über verwaltet und geleitet. Er stellt einheimische Kräfte als Wachen, Lagerarbeiter und Fuhrleute ein. Er sorgt dafür, dass profitbringende Exportwaren eingekauft und eingelagert werden. Sind gildenzugehörige Schiffe zu erwarten, so hält er an Land einige Übernachtungsmöglichkeiten für seine Kollegen bereit. Die Schiffer nehmen ihm die Waren ab, während er die importierten Gebrauchsgüter direkt an ansässige Handwerker und die Luxusgüter an reiche Adelige verkauft. Möglich ist auch die Weitergabe an Binnenhändler, die im Auftrag der Gilde oder auf eigenes Risiko ihre Geschäfte abwickeln.

Kontore in anderen Städten wiederum verfügen nicht über gildeneigene Lager oder Angestellte. So sind nach einem Einsturz die Lagergebäude der Handelsvertretung in **Meknesch** nicht wieder aufgebaut worden. Hier gibt es eine Handvoll Handelshäuser, die auch, aber nicht ausschließlich, als Nordlandfahrer tätig sind. Ihr Betätigungsfeld beschränkt sich nicht auf die Fahrten nach Norden, sondern sie steuern auch andere Häfen in Eschar, Aran oder Rawindra an. Sie haben sich jedoch dazu verpflichtet, in ihren eigenen Gebäuden ein Kontingent an Einstauraum für andere Gildenmitglieder vorzuhalten und die notwendigen Dienstleistungen zu organisieren. Dies bietet für auswärtige Gildenangehörige das Risiko, dass sie von einem Handelshaus zum anderen verwiesen werden, da „ausnahmsweise zur Zeit die Lager leider alle voll sind“. Dies ist für die Schiffer keine befriedigende Situation, so dass regelmäßig diskutiert wird, hier zumindest einen unabhängigen Gildenkaufmann wieder zu positionieren, der als Ansprechpartner dient und den Umgang der örtlichen Handelshäuser

mit den Gildenmitgliedern koordiniert und kontrolliert.

Nach dem Vorbild der Gilde der Nordlandfahrer sind weitere Vereinigungen aus der Zeit des Imperiums denkbar, so z.B. für den Handel mit Geltin und Moravod, Kairawan oder Rawindra.

Für die Hafenstädte Elhaddars spielten einst die valianischen **Westlandfahrer** eine bestimmende Rolle, die jedoch im Krieg gegen die Schwimmenden Inseln Nahuatlans unterlagen und ihren Einfluss bald wieder verloren (vgl. Quellenbücher „Die Pyramiden von Eschar“ und Nahuatlan – „Im Land des Mondjaguars“).

Der Bund der Blauen Welle

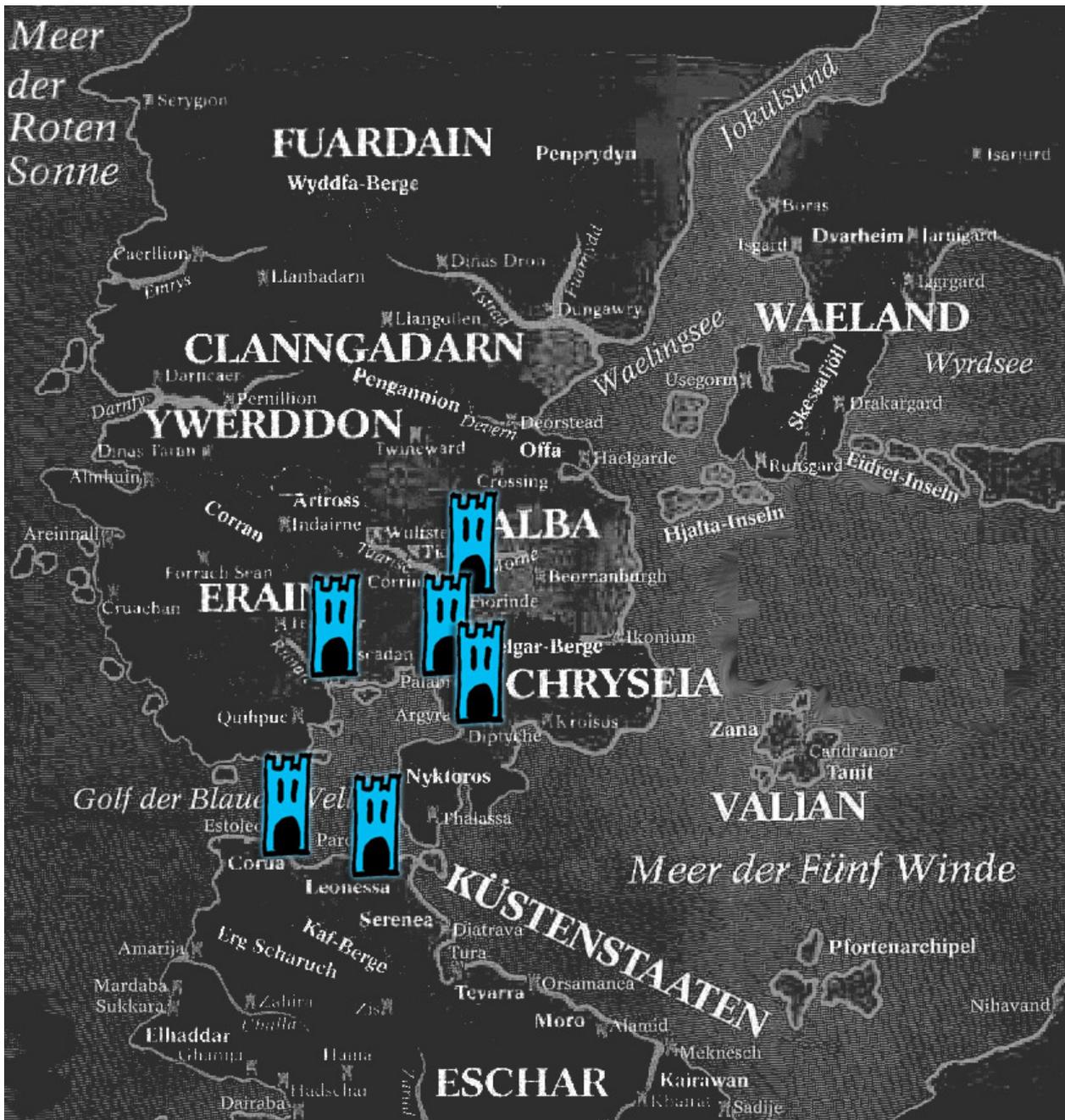
Der Bund der Blauen Welle ist ein junger Zusammenschluss einiger von Händlern und Kaufleuten dominierter (jedenfalls aus ihrer Sicht) Hafenstädte verschiedener Länder am Golf der Blauen Wellen.

Der ausschließlich wirtschaftlich ausgerichtete Städtebund verfolgt mehrere konkrete Ziele. Zum einen sollen die gegenseitigen Handelsbeziehungen ausgebaut und Erleichterungen bei der Aus- und Einfuhr von Waren, Begünstigungen bei Zöllen und Gebühren umgesetzt werden. Darüber hinaus dient der Bund dem Erfahrungsaustausch in Form regelmäßiger Konsultationen und der Vertretung der Interessen des freien Warenhandels bei den jeweiligen regionalen Machthabern.

Langfristig soll nicht nur der Seehandel im **Golf der Blauen Wellen** kontrolliert werden, sondern auch der Einflussbereich auf das **Meer der Roten Sonne** an der Westküste Vesternesses sowie auf die **Regenbogensee** ausgedehnt werden. Auch an der Westküste Lamarans, im scharidischen Städtebund von Elhaddar und im Ikenga-Becken, versucht der Bund die Position seiner Händler zu stärken.

Es gibt auch Bestrebungen, in den Handel mit Nahuatlan einzusteigen, jedoch halten die scharidischen Kapitäne bislang ihre Kenntnisse über Routen und die Lage der Zollinseln geheim (vgl. Quellenbuch Nahuatlan – „Im Land des Mondjaguars“).

Das gemeinsame Vorgehen vor allem gegen erainnische und scharidische Piraten ist ein weiteres wichtiges Handlungsfeld.



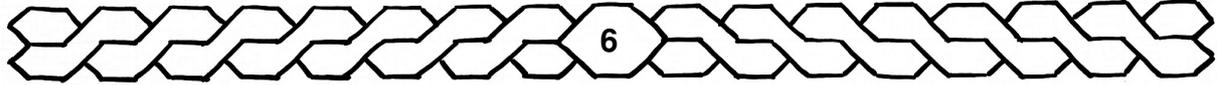
Die Initiative zur Bildung des Bundes der Blauen Welle ging von den chryseischen Städten aus, die auch innerhalb der Organisation den Ton angeben.

Derzeit sind die Städte **Palabrion** (Chryseia), **Argyra** (Chryseia), **Parduna** (Leonessa), **Estoleo** (Corua), **Cuanscadan** (Erainn) und **Fiorinde** (Alba) die Hauptorte des Bundes.

Fiorinde mit seiner valianischen und chryseischen Historie nutzt die traditionell guten Kontakte zu den südlichen Ländern. Die Oberen möchten weiterhin ihre Stadt als die mächtigste Handelsstadt an der Bucht der Bäume sehen.

Aus diesem Grund lehnen sie eine Aufnahme der freien Stadt **Corrinis** (vgl. Quellenbuch „Corrinis – Stadt der Abenteuer“) in den Bund als aufstrebende Konkurrentin strikt ab.

Die ehrgeizigen Pläne des Fürsten von **Cuanscadan** haben zum Ziel, seine Stadt als erainnisches Tor zur Welt zu etablieren (vgl. Quellenbuch „Cuanscadan – Tor nach Erainn“). Durch einen florierenden Handel sollen sich positive Entwicklungsimpulse für Stadt und Region ergeben. Die anderen Städte sehen die Mitgliedschaft Cuanscadans hauptsächlich im Kampf gegen die erainnischen Piraten begründet.



Die Zugehörigkeit zum Bund der Blauen Welle zeigt sich bisher an nur wenigen Schiffen der jeweiligen Mitgliedsstädte durch eine zusätzliche offen gehisste Flagge, die eine dunkelblaue Wellenlinie auf einem hellblauen Feld darstellt. Dadurch soll den Hafenverwaltungen und den die Küsten sichernden Patrouillenschiffen schon von weitem signalisiert werden, dass es sich um einen vertrauensvollen Schiffer handelt, der eine bevorzugte Behandlung genießen soll.

Bei bestimmten Waren werden auf die Fässer, Säcke und Ballen dunkle Wellenlinien mit zusätzlichen Kennzeichnungen aufgebracht, die dann in verschiedenen Häfen als bereits kontrollierte Steuer- und Zollmarken akzeptiert werden.

Arcado Arcipelago
Juni 2009
www.midgard-forum.de