

Was ist das Mafiöse an der Kultur und an den Geschäften des Barons von Garesch?

"Mafia" und "organisierte Kriminalität" sind Begriffe, die eher mit einem modernen Rechtsstaat (oder eben dessen nicht-Funktionieren) verbunden werden. In der trigardonischen Kriegergesellschaft gibt es diesen Rechtsstaat nicht mal dem Anspruch nach, sondern höchstens als idealistisch-religiöse Fiktion – man muss sich selber sein Recht verschaffen und für die Armen ist es daher essenziell, vom Adel geschützt zu werden. Das gesamte **Klischee der Schutzgeld erpressenden Mafia** ist also im ganz normalen arbonischen Gesellschaftssystem schon enthalten. Wie das konkret aussieht, sollte intuitiv oder nach der Lektüre der Artikel über das arbonische Ständewesen und die Garesch-Reiterei vorstellbar werden.

Ein weiteres Mafia-Klischee stellt die **nach außen abgeschlossene Gruppe** dar, die vor allem ihren eigenen, geheimen Regeln folgt. Diese Gruppe hat Grauzonen: Personen, bei denen nicht ganz klar ist, wie sehr sie "zum Verein" gehören. Daneben gibt es Leute, die "nicht so genau wissen wollen". Leute, die zwar für den lieben Patron, seine Sippe und ihre Schutzbefohlenen viel tun würden, aber aus verschiedenen Gründen "sauber bleiben" wollen und auch dürfen. Um hier eine Drei-Stufen-Orientierung zu bieten, schreiben wird euch trotzdem hier rein, was einige eurer Figuren nur ahnen können:

"Voll dabei" sind in folgender hierarchischer Reihenfolge:

- der liebe Patron
- Frau Nury
- Sangoban & Jury
- die anderen Garesch-Reiter
- EHEMALS Thydia, die heute aber nicht mehr ins Vertrauen gezogen wird. Nur Jury und der liebe Patron wissen genau, warum das so ist.

In der Grauzone sind nur Orgas in Rolle:

- Herr Narek
- Haltred
- Frau Phyruna

Leute, von denen Rückendeckung erwartet wird, die aber nicht in heikle Geschäfte oder die Gründe von Problemen eingeweiht werden:

- Frau Natascha
- die ehrwürdige Mutter Panthea
- Jasiba
- alle Knechte und Mägde des Haushaltes von Yerigar

Alle anderen Charaktere stehen komplett außerhalb. Wann immer Gerüchte über angebliche Rechtsbrüche des Patrons oder seiner Schutzbefohlenen geäußert werden, wird so glaubwürdig, wie man kann, gelogen: Solche Rede ist stets "böse Verleumdung von Neidern" oder einfach kompletter Unfug.

Die Gratwanderung, die wir beim **Gesetz des Schweigens** machen müssen, ist der Grund, warum sich der Hintergrund nicht auf den ersten Blick erschließen muss. Die Machtverhältnisse im IT sind momentan stabil, daher ist der "Schein von Legalität" in Garesch z. Z. ungebrochen. Trotzdem sollen auch Außenstehende merken, dass etwas im Busch ist.

Das lässt sich von Seiten der Reiter vielleicht darstellen, wenn sie im Auge behalten, welche Eingeweihten mit welchen Außenstehenden Gespräche unter vier Augen führen und sich überlegen, wie verdächtig das sein könnte. Evtl. ergeben sich schöne Spielsituationen, wenn zwei Reiter sich mit einem Knecht von Yerigar zu einem freundlichen Gespräch treffen und ihn fragen, was er denn dem Gast vorhin in der stillen Ecke so alles erzählt hat. Umgekehrt können Knechte und Mägde im Gespräch mit Fremden plötzlich verstummen, wenn sie eines Reiters gewahr werden und danach das Thema wechseln.

Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt: Die Garesch-Reiter sind nicht die Aufseher eines Gefangenenlagers! Auch die Knechte und Mägde haben ein Recht darauf, sich zu amüsieren. Wir stellen die Hochzeitsparty der Tochter des Paten, nicht die Unterwerfung des verfeindeten Mafia-Clans dar. Und das man zu einer geheimen, kriminellen Organisation gehört, bedeutet nicht, dass die Regeln und Gepflogenheiten der arbonischen Ständegesellschaft außer Kraft gesetzt werden: Ein ausländischer Ritter mag hinter vorgehaltener Hand gern zehn Mal ein "schnüffelnder Barbar" genannt werden, er steht aber trotzdem im Rang über dem trigardonischen Freien – blauer Seidentreifen hin oder her.

Das Gesetz des Schweigens hat seine eigene **Geheimsprache** hervorgebracht. Bestimmte Dinge werden harmlos umschrieben, z. B. "ein Angebot machen" für Erpressung oder "eindringlich Grüßen" für Verprügeln, Finger brechen oder die Scheune niederbrennen. Eine weitere Vokabel dieser Geheimsprache ist "jemandem ein Gastmahl bereiten" für Mord – gemeint ist das Gastmahl an den Herdfeuern der Unterwelt. Gerne könnt ihr euch gemeinsam weitere "Vokabeln" dieser Geheimsprache ausdenken.

Zum mafiösen Flair der Garesch-Sippe gehören auch bestimmte **kulturelle Eigenheiten**, bei denen mal wieder alle Vergleiche auf zwei Füßen hinken müssen ;)

Analog zum konservativen und katholischen Image der Cosa Nostra, ist man in Garesch "traditionell gesinnt". Dies versuchen wir durch traditionelle arbonische Mode und Überbetonung unserer grandiosen Vorfahren darzustellen. Zur Logik der "Guten Ahnen" lässt sich im Artikel zum arbonischen Sippenwesen mehr erfahren. Die politische Dimension traditioneller Gesinnung interessiert hier eher weniger. Sie existiert, ist aber für das Spiel auf dem Hochzeitscon vergleichsweise unwichtig. Wichtiger sind Gesten und Floskeln, die den Paten und seine Ehrenmänner assoziieren lassen.

Anstatt einer höfischen Référénce oder dem Küssen des Ringes vollführen die Schutzbefohlenen des Patrons folgende **Respektsbezeugung**:

Sie ergreifen die ausgestreckte Hand des lieben Patrons mit beiden Händen und legen ihre Wange auf seine Handfläche. Normalerweise ist in Arbon diese Geste Priestern vorbehalten, in Flutland ist sie aber auch die übliche Begrüßung eines Sippenoberhauptes. Es handelt sich also im trigardonischen Kontext um eine sehr konservative Geste.

Je nach Situation kann sie sehr einfach ausfallen, der Schutzbefohlene führt dazu die Hand des Patrons auf die eigene Wange und es folgt ein angedeuteter Kuss links und rechts.

Zur regelrechten Unterwerfungsgeste kann es werden, wenn man sich tief herunter beugen oder gar vor dem sitzenden Patron knien muss. In Situationen, wo dies nötig ist, z. B. wenn man um Vergebung bitten oder öffentlich seine Loyalität anzeigen will/muss, wird natürlich die Hand nicht zur Wange geführt, sondern die Wange wirklich in die (tief gehaltene) Handfläche gelegt. Wenn es so förmlich zugeht, ist es auch angemessen, hier die richtigen Worte zu sagen: Denn beim Vollführen dieser Geste sagt man dem Patron der Garesch nach alter Sitte: "Der König Im Endlos Blauen Himmel hat dir Arbos goldenen Weizen geschenkt und dich zu einem glücklichen Mann gemacht." Was der Patron traditionell mit den Worten: "Die Familie ist unser Leben", beantwortet. Wenn ihr Zuhause mit Freunden diese Geste zwei- dreimal durchspielt, mit und ohne Text, sollte es sich dann im Spiel nicht mehr ungewohnt anfühlen.

Sich ab und an den Wappenspruch des Hauses (Die Familie ist dein Leben!) zuzurufen und sich mit Wangenküssen zu begrüßen (egal welches Geschlecht), sollte ebenfalls helfen, ein wenig sizilianisches Flair zu erzeugen.

"Ihr" sagt man zu fremden Edlen. "Du" sagen wir untereinander. Auch der Knecht zum Patron. Wir sagen

- nicht: "Euer Gnaden, wollt ihr..." sondern "mein lieber Patron, willst du..."
- nicht: "Madame Phyruna, wollt ihr..." sondern "Frau Phyruna, willst du..."
- nicht: "Sir Narek, wollt ihr..." sondern "Herr Narek, willst du..."
- und benutzen für alle, die keine titulierten Adligen sind, schlicht den Vornamen.

Dieser Sprachgebrauch gilt für mehr oder weniger alle, die auf der Rollenliste stehen.

Darüber, wie katholisch die Cosa Nostra in der realen Welt ist, lässt sich sicher streiten. In Garesch ist die Einstellung zur Religion widersprüchlich: Man glaubt an die Konzilsauslegung der Siebenfaltigkeit und verleumdet andere Auslegungen als Irrlehren. Gleichzeitig ist man weit davon entfernt, die moralischen oder gar politischen Forderungen dieser strengen Religionslehre erfüllen zu wollen. Religion findet vor allem im Tempel und während dem Abendgebet statt. Das nimmt man dann auch sehr ernst. Wenn aber Priester als Richter auftreten oder allein aufgrund geistlicher Weihen, nicht aber aufgrund edlen Blutes politische Führer sein wollen, endet die Frömmigkeit. Es sei denn, man ist gerade im Tempel oder beim Abendgebet.

Religiösität ist hier aber nicht zu verwechseln mit Schicksalsglauben, Respekt vor den Göttern, Ahnenkult, Aberglauben und magischen Mächten. All dies gehört auch neben den Lehren der Priester zum Kosmos der Menschen und selbst der liebe Patron legt sich nicht mit Schicksalsmächten an. Sogar böse Verleumder attestieren ihm und seinen Schutzbefohlenen, Priester vielleicht zu bestechen oder ihrem Ruf zu schaden, wenn sie unbequem werden, aber niemals, niemals die Hand gegen sie zu erheben.

Was ist denn nun das Kriminelle, das geheim gehalten werden muss?

Auf dem Hochzeitscon ist nur relevant, dass Herr Solomo, Gatte von Frau Natascha und Rittervater von Rikasch, zum Gastmahl geschickt worden ist. Wer das war, warum, wann und wieso, wissen die Betreffenden, alle anderen, die "voll dabei" sind, ahnen es bis zum Grad der Gewissheit. Einen landhaltenden Vasallen des Patrons zu beseitigen, ist keine Kleinigkeit: Man weiß nicht, ob so etwas überhaupt schon einmal geschehen ist. Auf keinen Fall aber wird so etwas ohne ausdrücklichen Befehl geschehen sein.

Man kann sich vorstellen, dass der Mord nicht so ausgesehen hat, wie Garesch-Reiter ihre Arbeit am liebsten machen würden: <http://www.youtube.com/watch?v=R73nvRPNSHA>

Die anderen kriminellen Machenschaften spielen auf der Hochzeit eher keine Rolle. Aber vielleicht eignen sie sich als Gesprächsthemen und sind für Fluff-Liebhaber gewiss nützliches Allgemeinwissen:

Das Flussschiffahrtsprivileg und warum es keine Brücken über den Arbo gibt

Karoman II. entschied sich bei seinem Feldzug gegen die aufständischen Altberger dazu, den Feind zur Entscheidungsschlacht zu provozieren. Dafür wollte er den aufständischen Grafen mit seinem Heer möglichst ins Herz Trigardons locken. Die im südlichen Längstal zu erwartenden Plünderungen, Flüchtlinge und evakuierten Güter hätten nach seinem Sieg eine Umverteilung der für ihn ungünstigen Besitzverhältnisse ermöglicht. Die beiden Barone von Garesch und Arden, deren Land von den Plünderungen am schlimmsten betroffen sein würde, verhandelten einen Ausgleich: Fortan sollten sie als einzige zu gleichen Teilen das Privileg genießen, Fährleuten die Benutzung der Wasserwege zu verpachten. Schon vorher hatten beide mit großer Rücksichtslosigkeit versucht, den Flussverkehr zu kontrollieren. Das Flussschiffahrtsprivileg stiftete so etwas wie Rechtssicherheit auf dem Wasser und an den Anlegestellen. Gemeinsam geht man gegen Dritte vor, z. B. Bootsfischer, die sich heimlich mit Transportdiensten ein Zubrot verdienen wollen. Dies geschieht im besten Einvernehmen mit den gräflichen Amtleuten und stellt nicht etwa einen Bruch des Rechts, sondern seine Durchsetzung dar.

Trotzdem kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen zwischen den Fährleuten des West- und des Ostufers, weil die beiden Barone in der Theorie dafür zuständig sind, die Einhaltung der Parität des jeweils anderen zu kontrollieren. Da beide Barone sich jedoch gegenseitig schlimmsten Schaden zuzufügen in der Lage sind, gibt es Absprachen, die eine Eskalation bisher verhindert haben. Unterhalb einer gewissen Gewaltschwelle versuchen beide Seiten regelmäßig, sich gegenseitig Schaden zuzufügen. Hier gilt es wenigstens als unfein, das Gericht des Grafen anzurufen.

Jenseits aller rechtlichen Grauzonen und explizit verboten ist die Praxis, den Fährleuten vorzuschreiben, wen und was sie transportieren oder die gräflich festgelegten Preise für diese Dienste zu über- oder unterschreiten. Beides geschieht jedoch permanent. Die Fährleute bekommen gesagt, mit wem sie welche Geschäfte machen sollen und es ergeht ihnen schlecht, wenn sie das nicht beherzigen.

Hin und wieder kommen Visionäre und Spinner auf die Idee, dass es doch nützlich sei, eine Brücke über den Arbostrom zu bauen, wie es sie über dem Derian schon gibt. Ein solches Unterfangen wäre eine architektonische Herausforderung, aber auch für arbonische Bau"kunst" nicht unmöglich. Solchen Bedrohungen begegnen die Barone von Arden und Garesch mit drei Maßnahmen:

1. Potentielle Baumeister, die solche Vorhaben planen sollen, werden zu freundlichen Gesprächen eingeladen. Danach steigen die geplanten Baukosten stets ins Unermessliche, falls die Meister ihre Projekte nicht ohnehin plötzlich für unmöglich halten.
2. Die wenigen Initiativen, die für einen Brückenbau über den Arbo begonnen wurden, wurden mit einer priesterlichen Klage torpediert: Der Flussgott Arbo wünsche keine Brücke über sich, sagen die Omen. Ein Mal kam es dazu, dass diese Ansicht als hanebüchene Mindermeinung bloßgestellt und theologisch widerlegt wurde.
3. Die Barone von Arden und Garesch stellten sich also begeistert an die Spitze des Projektes, dass jedoch zu ihrem Bedauern von einer Reihe unerklärlicher Unglücksfälle erschwert wurde. Da verschwand Material, unachtsame Arbeiter entfachten einen Brand, für sicher gehaltene Stützen stürzten zusammen. Es glich einem Wunder, dass dabei niemand ums Leben kam. Wollte Arbo vielleicht wirklich keine Brücke? Schließlich stellte sich heraus, dass die Baumeister gewissenlose Hochstapler waren, deren Bauwerke auch an anderen Orten stets drohten, einzustürzen und gegen die von vielen respektablen Bauherren Betrugsvorwürfe erhoben worden waren. Das war das Ende des bislang einzigen ernst gemeinten Brückenbauvorhabens.

Was ist Drogenschmuggel in einem Land ohne Rechtsstaatlichkeit und ohne eindeutig festgelegte Grenzen?

Seit je her verstehen sich die trigardonischen Stämme auf die Nutzung betäubender Substanzen. Das Anmischen medizinischer Kräutermixturen mit und ohne Rauschwirkung gehört an jedem arbonischen Herdfeuer zum Alltag, Priester und Kundige verfeinern diese Rezepturen zu einer hohen Kunst, der "Natanskunst".

Die unbestrittene Königin aller Natanskunst ist die Gewinnung von Opium. Der Anbau von Schlafmohn gilt als etwas besonders edles. Schon immer versuchten Kundige und Geistliche, die Kontrolle über seinen Konsum zu gewinnen, das sie sich allein dazu in der Lage sahen, seine schädlichen von seinen nützlichen Wirkungen zu unterscheiden. Natürlich blieb es in der Finsternen Zeit nur bei Versuchen. Als der Klerus aber langsam ein Machtfaktor in den trigardonischen Ländern wurde, begann er, mit seinem Anspruch ernst zu machen, wenngleich vorerst nur mit den Worten von Predigern. Doch schon der erste Hochfürst sprach den Geistlichen die Besitzrechte an allem Schlafmohn innerhalb seiner Territorien zu. Sein Nachfolger, Wastan der "Priesterfürst", wandelte dieses lose Versprechen in ein Opiumhandels-Privileg um, dessen Verletzung er mit Diebstahl auf eine Stufe stellte. Wenige Jahre später hatte die Priesterschaft ein Netz zur Kontrolle ihres Privileges geschaffen, das sie mit Hilfe des Drohpotentials erstarkender Cirkaterschaften auch durchzusetzen gedachte.

Der Opiumhandel war längst zu einem riesigen Geschäft geworden. Opium ist die einzige exklusive Luxusware Trigardons, die sich den sagenhaft reichen Barbaren, etwa in Anrea und Burgund, verkaufen lässt. Verschiedene geistliche Gemeinschaften gerieten in Konkurrenz zueinander.

Die Riasinaten aus dem Dunklen Wald, dem einen der beiden Zentren des Schlafmohnanbaus, versuchten, die strengen Regeln, denen die Opiumnutzung theoretisch unterliegt, aufzuweichen. Die Verkaufsstrategie, einerseits Riasina als Göttin umzudefinieren, die grundsätzlich Freude am Rausch der Menschen hat und andererseits durch Ausweitung der Anbauflächen mehr billiges Opium auch unter die einfachen Leute zu bringen, wurde vom Koster der Riadugora als Bedrohung aufgefasst. Denn die Möglichkeit, die Anbauflächen auszuweiten und Opium billiger zu machen, war im anderen Zentrum der Opiumgewinnung, den Bergen des Dugor Harog, eng begrenzt. Um die Riasinaten wieder vom arbonischen "Markt" zu drängen und den Charakter des Opiums als teurer, seltener Luxusware zu erhalten, brachte man verunreinigte Ware in Umlauf, predigte von den Gefahren, die die Geister des Schlafmohns den Unkundigen antaten und schob schlimme Nebenwirkungen erfolgreich der Konkurrenz in die Schuhe.

Für diese Strategie sahen die Geschäftemacher der arbonischen und flutländischen Klöster und Tempel die Fährleute und Hausierer unter dem Schutz des Barons von Garesch als ideale Verbündete an: Diese Leute standen in dem Ruf, erfolgreich und unerkannt verbotene Geschäfte tätigen und Gerüchte in Umlauf bringen zu können und zugleich dafür beschützt zu werden. Dass sie das klerikale Monopol verletzen, war seit je her ein offenes Geheimnis. Ob sie den Riasinaten beim Beschützen ihrer Geschäfte hier und da auch Schlimmeres antaten war etwas, was man nicht nur im Kloster der Riadugora lieber nicht so genau wissen wollte.

Nachdem die Riasinaten und das billige Opium aus Arbon nahezu verschwunden waren, blieben die Leute des Barons von Garesch natürlich trotzdem im Geschäft. Inzwischen hatten sich so viele Priester der Verletzung ihres eigenen Monopols schuldig gemacht, dass die Priester kaum noch ohne erheblichen Gesichtsverlust gegen die einstigen Verbündeten vorgehen konnte.

Auch die Tatsache, dass die Garesch-Reiterei im Süden ein wichtiges Kontingent der Grenzverteidigung darstellt, tut ihr Übriges: Die verschlungenen Wege, die das Opium auf dem Weg zu den Zwischenhändlern reicher anreanischer Käufer teilweise nehmen muss, können kaum von den Geistlichen selbst beschützt werden. Es ist nicht so, dass in Trigardon wirklich jemand auf die Idee gekommen ist, den Handel mit Anrea aus politischen Gründen verbieten zu wollen – modern gedachte "Wirtschaftssanktionen" entsprechen der trigardonischen Denkweise eher nicht. Aber anreanische Händler haben nur ein geringes Interesse an trigardonischen Märkten und in Trigardon sieht es einfach nicht gut aus, wenn die "Königin der Natanskunst" ausgerechnet an die feindseligsten und heimtückischsten aller märchenhaft reichen Barbaren verkauft wird.