

Mehir

Gesellschaft

Die meisten Reisenden sind bei ihrem ersten Besuch in Reich Mehir überrascht von dem Zusammenleben der unterschiedlichsten Rassen. Menschen, Orks, Zwerge, Skaven und viele andere wohnen und arbeiten in den gleichen Städten, Burgen und Minen, um den Reichtum Mehirs zu mehren. Die Bevölkerung ist nicht in jeder Provinz gleich verteilt. So ist zum Beispiel in der Orksteppe der Anteil an den Grünhäutigen natürlich höher.

Zusammengehalten werden die einzelnen Landesteile durch die zentrale Verwaltung der Schwarzalben. Um diese Aufgabe bewältigen zu können, wurde in den letzten Jahrhunderten ein Kastensystem aufgebaut, also die Bevölkerung in bestimmten Gruppen zusammengefasst. Außerdem gibt es eine ausgeprägte Bürokratie und Ordnung im Staat. Diese Kasten verwalten sich in gewissen Rahmen selbst, bzw. werden von den höherstehenden Bevölkerungsgruppen beherrscht, einfach ausgedrückt: "Der Starke steht über den Schwachen". So führen die Schwarzalben oft nur das Militär und die Lehnsleute direkt. Diese wiederum erteilen Anweisungen an die unteren Kasten, um die Befehle der Herrscher auszuführen. Und so weiter. Etwas außerhalb dieses Systems stehen nur die Priester der göttlichen Brüder, die durch ihre Geschichte und zentrale Aufgabe im Königreich Lamar eine besondere Rolle einnehmen. Zu einer bestimmten Kaste gehört man entweder durch seine Geburt oder durch die eigenen Fähigkeiten. Man kann also leicht aufsteigen, allerdings genauso leicht nach unten fallen. Großen Teilen der Bevölkerung wird zumindest Lesen und Schreiben gelehrt, so dass durchaus auch ein Kind aus der untersten Bevölkerungsschicht in eine höhere Kaste gelangen kann. Viele Gilden und andere Gruppen beschäftigen Leute, die durch die verschiedenen Provinzen reisen, um nach geeignetem Nachwuchs zu suchen.

Herrscher

Schwarzalben - geheimnisvoll - natürlich muss man einer sein, um zu dieser Kaste zu gehören

Oberschicht

Armee - jeder kann beitreten und sich nach oben dienen - durch das hohe Ansehen, kommt es selten zu Zwangsrekrutierungen

Lehnsleute / *Adel* - Recht kann durch Geburt erworben werden - wechselt allerdings oft - häufig an verdiente Soldaten

Mittelschicht

Priesterschaft - besteht man Auswahl und die Ausbildung gehört man zu dieser Kaste

Hexer - Zusammenschluss mehrerer landesweiter Gilden - Zauberer und Gelehrte aller Art

Händler - die verschiedenen Händlergilden mit regional unterschiedlichen Rechten - haben das Recht Handel zu treiben - hierzu gehören auch die Handwerker

Volk und Unfreie

freie Bauern - Bauern mit eigenem Landbesitz - können sich frei im Reich bewegen

Leibeigene - arm und überhaupt nicht frei - gehören allerdings zum Land und nicht zum Adligen - dürfen also nicht gehandelt werden

Sklaven - meist Kriegsgefangene oder Verbrecher - zählen als Güter, die auch gehandelt werden

unfreie Rassen - im Moment nur die Elfen - haben keinerlei Rechte, vogelfrei

Die Gesetze Mehirs sind streng, bei so vielen unterschiedlichen Wesen auch verständlich, und kennen nicht viele Strafen. Leichte Vergehen werden mit einer Geldstrafe und bei Wiederholungstätern Brandmarkung und Verstümmelung geahndet. Größere Vergehen führen zum Verlust der eigenen Freiheit (Zwangsarbeit, Sklave) oder zur Höchststrafe: Hinrichtung. Recht sprechen dürfen nur die Herrscher und die Oberschicht. Es gilt hierbei der Grundsatz: "Man ist schuldig, bis die Unschuld bewiesen ist.". Verschiedene Stände und Gilden haben noch spezielle Gesetze und Regeln innerhalb der eigenen Reihen, die in manchen Fällen auch über dem Reichsgesetz stehen.

Jeder Bürger Mehirs hat das Recht, nach einer Verurteilung, einen Ehrenkampf einzufordern, um seine Unschuld zu beweisen. In dieser Art von Gottesurteil muss ebenfalls der Ankläger kämpfen und einen Einsatz setzen, der ungefähr der festgesetzten Schuld entspricht. In den meisten Fällen dürfen von beiden Seiten auch Kämpfer gestellt werden. Der Sieger erhält den gesamten Einsatz und hat das Recht den Unterlegenen zu töten. Wer diese Art von Urteil ablehnt, der begeht eines der schwersten Verbrechen.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die Mehirsche Gesellschaft von den Jahrhunderten im Streben das eigene Gefängnis zu durchbrechen und sich an den Verrätern außerhalb zu rächen, geprägt ist. In Lamar konnte man nur überleben, wenn das eigene Reich stark und fortschrittlich war.