

Völker der Silbermark

DIE GNOME

Kurzfassung:

- eine einzige Grossfamilie: die Schwarzhüte
- Oberhaupt: Augustin Schwarzhut
- alles treue Mammonanhänger
- im allgemeinen friedlich.

Die Gnome der Silbermark

Die Gnome stellen nur einen sehr geringen Anteil der Bevölkerung der Silbermark, der bei ca 2-3% liegt. Dennoch sind sie wirtschaftlich, und theoretisch auch politisch, von nicht zu vernachlässigender Relevanz. Allerdings beschränkt sich ihr politisches Interesse auf ein Minimum. Wirtschaftlich sind die Gnome trotzdem sehr wichtig. Jeder Händler, der ein größeres Vermögen hat, und jenes auch behalten will, besitzt einen gnomischen Steinsafe und ein gnomisches Sicherheitssystem. Desweiteren erkennt man überall in der Silbermark einen magischen Qualitätstrank, sei es ein wirksames Gift oder ein Heiltrank, am Siegel der Schwarzhüte.

Die Gnome der Silbermark sind alle eine grosse Familie, die Schwarzhüte. Ihr Familienwappen ist originellerweise ein schwarzer Hut auf weissem Grund. Der "Herr" der Gnome ist Augustin Schwarzhut, einer der reichsten und somit einflussreichsten Personen im ganzen Land. Dies liegt vorallem auch daran, dass ihm offiziell der ganze Besitz der Familie gehört. Seltsamerweise hört man unter den Gnomen eigentlich nie negative Dinge über ihn, was wohl hauptsächlich daran liegt, dass er ein sehr weiser und gerechter "Herrscher" ist. Im eigentlichen Sinne könnte ein Aussenstehender ihn auch für den Grossvater der Familie halten, wenn er nur seinen Umgang mit dem Klan betrachtet. Augustin Schwarzhut, das Oberhaupt des Schwarzhutklans und ein Mitglied des Rates der Legislatoren Mammons, ist nur sehr selten auf einer Ratssitzung anzutreffen. Manchmal schickt er einen Vertreter hin, manchmal nicht, je nach dem wie es ihm gerade beliebt.

Die Gnome an sich werden allgemein als recht friedlich eingeschätzt. Allerdings haben auch sie durchaus Mittel, sich zur Wehr zu setzen. So hätte zum Beispiel ein Handelsembargo seitens der Gnome schlimme Folgen für die gesamte Wirtschaft des Landes... In der Geschichte der Silbermark, seit Mamons Herrschaft, gab es nur zwei Händler, die es gewagt haben, sich die Gnome zu Feinden zu machen. Der eine verlor als einziger bekannter Fall, trotz eines gnomischen Steinsafes und eines gnomischen Sicherheitssystems, sein komplettes Vermögen bei einem Einbruch, der andere verschwand spurlos... Beide Fälle wurden in Ermangelung eines Klägers nie aufgeklärt oder vor Gericht gebracht.

Alle Gnome sind bekannterweise gläubige Mammonanhänger, denn es liegt nun einfach mal in der gnomischen Natur, dass sie funktionierende Systeme schätzen.



DIE ZWERGE

Kurzfassung:

- Zwergenreich umfasst 7 Bingen
- werden regiert vom "Rat der 25"
- momentaner Großmeister des Handels: Xalgorim Goldhelm.

Die Zwerge der Silbermark

Die Zwerge leben in den Gebirgen der Silbermark. Ihr Reich, Barak Karzar, setzt sich aus 7 Bingen zusammen. Jede Binge ist Sitz einer Gilde (Handel, Schmiedekunst, Brauerei etc.). Die Bingen werden von einem „Rat der Bürger“ geleitet, der sich aus Vertretern der Gilde, des Klerus und der reichsten Bürger der Binge zusammensetzt.

Diese wählen zusammen den „Rat der 25“ sowie den „Großmeister des Handels“.

Der „Rat der 25“ regiert über das gesamte Zwergenreich Barak Karzar, der „Großmeister des Handels“ repräsentiert das Zwergenreich im Rat der Legislatoren der Silbermark. Momentaner Großmeister des Handels: Xalgorim Goldhelm.

Einige Zwerge haben sich außerhalb der Bingen in den oberirdischen Städten niedergelassen oder ziehen durch die Lande, auf der Suche nach Reichtum, Abenteuer und und noch mehr Reichtum (um einen Sitz im Rat zu erkaufen oder eine Zwergenfrau zu betören oder um ein paar Kniescheiben zu zerschlagen und mal fremdländisches Bier zu kosten).

Zugang zum Zwergenreich gibt es nur über eine einzige Binge (Barak Kurrukan), jedoch wird Oberirdischen nur in sehr seltenen Fällen Zutritt gewährt.

Vor den Toren von Barak Kurrukan liegt die von ihnen erbaute Handelsstadt Karruk, der Außenhandelsposten der Zwerge, zu dem alle Völker Zutritt haben.

Ihre Gesetzgebung ist die Gleiche wie im oberirdischen Teil der Silbermark, da auch sie wahre Jünger Mammons sind. Judikative und Exekutive liegen somit ebenfalls in den Händen des Klerus.

Zu den anderen Völkern der Silbermark haben die Zwerge ein zwar steifes, doch friedliches Verhalten. Elfen und Magier (und ähnliches Magie- und Feengelumpen) ist ihnen zu wider, jedoch ignorieren sie ihre persönlichen Aversionen durchaus, wenn es um wichtige Handelsverträge geht.

Zwerge von außerhalb Barak Karzars sind gern gesehene Gäste, bringen sie doch meist Neuigkeiten über verbesserte Abbaumethoden, neue Erzlager und Geschichten über blutige Schlachten und berauschende Feste mit.

Richtlinien zum Handel mit Oberirdischen:

§ 1 Die Lehren und Vertreter Mammons sind stets zu achten, unabhängig von der Rasse seiner Anhänger, denn: Nur Mammon entscheidet über den Wert eines jeden Wesens.

§ 2 Verträge, welche die Stabilität und Sicherheit Barak Zarkars gefährden sind nichtig und werden mit dem Tod bestraft.

§ 3 Niemals darf ein Oberridischer weniger bezahlen als ein Zwerg.

§ 4 Niemals darf mit Informationen über Barak Kazar oder über Produktionstechniken gehandelt werden.

§ 5 Niemals darf mit Brauereirezepten gehandelt werden

§ 6 Oberridische erhalten keinen Kredit.



DIE ORKS

Kurzfassung:

- leben verstreut ohne eigene Städte
- gern angeheuerte Söldner
- im Allgemeinen schaut man auf sie herab und vertraut ihnen nur soweit, wie man einen Stein werfen kann
- leben in Stämmen
- drei große Familien

Die Orks der Silbermark

Niemand weiß so genau, wieviele Stämme existieren, was vor allem daher rührt, daß die Orks ein Nomadenvolk sind und eigentlich keine Geschichtsschreibung betreiben (was wohl vor allem daran liegt, daß die meisten nicht schreiben können). Dennoch kultivieren die Priester eine Art mündliche Überlieferung ihrer Geschichte. Ebenso wenig ist über die Hierarchie oder Struktur der Stämme etwas bekannt. Die einzigen sicheren Informationen besagen, daß auch die wilden Krieger den Lehren Mammons folgen. Wie bei ausländischen Stämmen auch gibt es eine Stammesführung eines Kriegshäuptlings und eines Priesters, der im weitesten Sinne Mammons Lehre in dem Stamm verbreitet.

Zu unserem Leidwesen sind jedoch immernoch viele Krieger der Meinung, Mammon durch Plünderungen am besten dienen zu können. Andererseits gibt es auch unter den Orks gewiefte Händler, die einen ehrbaren Mann unter den Tisch feilschen können.

Im Regelfall jedoch dienen die Orks dem Goldenen, indem sie ihr Geld durch Söldnertum erwirtschaften.

In jedem Ork ruht viel Zorn, in der Schlacht sind sie ungeschlagen, und so hat jeder Händler gern ein paar der Wilden um sich, wenn er sich sicher ist, ihnen genug bezahlt zu haben.

Orks kleiden sich gern rau und in den dunklen Farben der Steppen.

Bekannt sind drei große Familien: Die Grünhäute, die Braunpelze und die Schwarzorks, die ihre Namen natürlich aufgrund ihrer Hautfarbe tragen.

Die Grünhäute widmen sich eher dem Handel und sich zivilisierter als andere und eher in Städten anzutreffen.

Die Braunpelze geben sich gern dem Plündern hin. Sie zieht es mehr als andere in die Wildnis.

Die Schwarzorks hingegen sind wohl die gefährlichsten von allen. Man sagt, sie spüren keinen Schmerz. Und wo sie waren hinterließen sie verbrannte Erde.

Aufgrund ihres tiefen Zorns sind sie aber alle gefürchtet, und es gibt keinen bekannten Fall eines Orks, der einen Posten im Händlerrat errungen hätte, obgleich vor kurzem die Grünhaut Vaargh Ravag verkündet haben soll, daß er der erste Ork sein wird, dem dies gelingt.

Es heißt, von Zeit zu Zeit treffen sich alle Stammesführer zu einem großen Thing, um Mammon weiß was zu besprechen.



DIE MENSCHEN

Kurzfassung:

- größte Bevölkerungsschicht
- fast alle Mitglieder im Händlerrat sind Menschen
- leben in Familien

Die Menschen der Silbermark

Die Menschen waren in der Freien Silbermark schon immer vertreten. Seit die Alten Götter die Welt sowie die Menschen, Gnome, Zwerge und Orks erschufen, lebten sie in dort wo heute die Freie Silbermark liegt. Einst errichteten sie ihre ersten Häuser, gründeten Gemeinschaften und bauten Altäre an die Alten Götter. Sie vollführten ihren Willen, breiteten sich aus, erschlossen immer mehr Land, vertrieben die Gnome aus ihrer Heimat, bekämpften die Orks, hielten verächtlichen Abstand zu den Zwergen und brachten dem Land auch sonst nichts als Zerstörung und Zwietracht. Dann verließen die Alten Götter sie und das gesamte Land dazu. Doch die Menschen schien das nicht zu stören, stattdessen schwangen sich die gerissensten, stärksten und tyrannischsten zu ihren neuen Herrschern empor, nannten sich Barone und beanspruchten allesamt große Teile der Silbermark.

Es folgte ein langes, dunkles Zeitalter für die Menschen. Es schien als ob nichts die Menschheit je wieder einigen könnte, denn die Barone und ihre Nachfolger stritten sich um jedes, auch so unwichtige, bisschen Land. Unter den Menschen herrschten Misstrauen, Hass und Trauer.

Doch dann erbarmte sich Mammon des seit Ewigkeiten gepeinigten Landes und erkor eine Menschenfrau, eine jenen Folkes welches schon immer das Land unter einander zu zerreißen drohte, zu seiner Prophetin. Es sollte nun an ihr liegen Mammons Wort und Wille zu verkünden und durchzuführen. Nur wenige Jahre später offenbarte sich Mammon auch der Bevölkerung. Sein Glaube nahm das Land wie im Sturm. Es waren hauptsächlich Menschen die den wahren Glauben weitertrugen, ihn anwandten, für ihn kämpften und starben. Dann als der letzte Baron seine Leben und Macht verlor wurden die Menschen von ihren alten Sünden reingewaschen. Die Baronien fielen und Händlerfamilien stiegen auf und gewannen stetig an politischer Macht. Schließlich sind es doch die Händler Mammons Lieblinge.

Nun mehrere Jahrhunderte nach dem Beginn des neuen Zeitalters haben sich wieder die Strukturen gefestigt. Mammon sorgte dafür dass sie wieder eine Gemeinschaft mit den Zwergen, Orks und Gnomen bilden, doch unter den Menschen herrschen ganz eigene Gesetze. So sind die Meisten als Handelshäuser oder Familien organisiert. Während die Familien doch sehr geschlossen sind, ist es nicht allzu schwer einigen Handelshäusern beizutreten.

Die Familien versuchen stets ihre Angehörigen in möglichst hohe Ämter und Positionen zu heben. Denn nur so können sie Mammon und der Familie am besten dienen. So ist es auch nicht verwunderlich dass die Meisten Mitglieder des Händlerrates Menschen sind. Nur wenige Ämter sind nicht irgendwo durch Menschen besetzt und noch weniger sind ihnen verwehrt.