

Finsterland

DAS RECHTSSYSTEM DES FINSTERLANDES

von Georg Pils

Leider lässt es sich für Spielergruppen nicht immer verhindern, mit dem Gesetz in Konflikt zu kommen. Die Charaktere werden dann schnell in ein komplexes und ausgesprochen mühseliges Netz aus Regeln und Vereinbarungen gestoßen. Oft kann man sich nur durch große Ausgaben und sogar den Einsatz von Leib und Leben aus diesen Unannehmlichkeiten befreien.

In diesem Text werden die Grundlagen des Finsterländer Rechtssystems beschrieben. Dabei erhebt dieser Text keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Endgültigkeit. Gesetze unterliegen ständigen Veränderungen und Anpassungen, weswegen es dem Spielleiter freisteht, Teile zu ändern.

Zusätzlich muss man berücksichtigen, dass das Finsterland extrem fragmentiert ist. Jedem Fürsten und jeder Fürstin steht es frei, eigene Regeln nach Gutdünken festzulegen. Auch jeder Stadtstaat kann eigene Gesetze verlautbaren. Das alles führt zu großen Unklarheiten im Alltag und zu einem reichen Beschäftigungsfeld für Anwälte und Juristen.

DAS TRADITIONELLE RECHT

Die Finsterländer Gesellschaft ist vielerorts erst seit wenigen Jahrzehnten aus dem urchümlichen, fast schon tribalen Gemeinschaftssystem herausgewachsen. Gerade am Land kann man bei Rechtsstreitigkeiten schnell in Kontakt mit dem traditionellen Recht kommen. Dieses ist oft seit Jahrhunderten unverändert und ist eine sonderbare Mischung aus primitivsten Vorstellungen von Gerechtigkeit, längst vergessenen Resten tarasischen Rechts und den gescheiterten Versuchen verschiedener Aufklärer, ein einheitliches Gesetz einzuführen. Jede Gegend hat ihre eigenen Vorstellungen, wie die Rechtsprechung abzulaufen hat, es gibt allerdings einige Gemeinsamkeiten, die man immer wieder antrifft.

In den meisten Dörfern gibt es einen Ältestenrat. Dieses Gremium besteht aus den alten Männern und Frauen, die vom Rest der Bevölkerung als vertrauenswürdig und ehrbar angesehen werden. Sie treten zusammen, um Recht zu sprechen. Dabei gibt es meistens eine einfache Regelung zur Dauer des Verfahrens. Beispielsweise wird nur bis Sonnenuntergang verhandelt oder bis Mitternacht. Die Alten rufen Zeugen auf, prüfen Beweise und vereinbaren dann eine Lösung. Dabei spielt üblicherweise die Bestrafung keine Rolle. Stattdessen soll Gerechtigkeit erreicht werden. Kann die geklagte Partei die Klagende entschädigen, ist die Sache erledigt. Im Fall von Bluttaten wird Rache zugelassen, wobei der Ältestenrat normalerweise festlegt, was zulässig ist und was nicht, um eine endlose Spirale der Gewalt zu verhindern. Trotzdem sind viele Landstriche geradezu durch die Rachedaten ausgedünnt.

Dieses Rechtssystem läuft mündlich ab. Insofern ist es interessant, dass in den Gegenden, in denen die Tarasier ihr Herrschaftsgebiet hatten, oft Reste von Schriftkultur erhalten sind. So kann es durchaus sein, dass ein Rechtsspruch mit einem mit sonderbaren Zeichen verzierten Zettel bestätigt wird, der dann noch mit einem uralten Siegel gestempelt wird. Das tarasische Recht spielt inhaltlich keine Rolle. Es geht vielmehr um sprachliche Reste oder sonderbar verzerrte Symbole. Kennt man die tarasische Kultur, kann man in vielen traditionellen Gewändern der Mitglieder des Ältestenrates historische Beamtenroben erkennen. Auch einige sehr verballhornte Worte können vorkommen.

Immer wieder fühlten sich Kaiser und Kaiserinnen dazu berufen, das Finsterländer Recht zu vereinfachen und zu vereinheitlichen. Diese erfolglosen Versuche hinterließen trotzdem ihre Spuren. Aus diesem Grund kann man, zumindest als Rechtshistoriker, immer wieder Übereinstimmungen entdecken. Gerade am Rand der kurfürstlichen Herrschaftsgebiete waren solche Versuche eher erfolgreich. Dadurch kann man dort eine Art gemeinsames Rechtssystem antreffen.

GOTTESURTEILE

In abgelegenen Gegenden werden neben den Entscheidungen des Ältestenrates auch Gottesurteile eingesetzt, um eine Strafsache zu klären. Sie kommen zum Einsatz, wenn weder die Schuld noch die Unschuld des Angeklagten festgestellt werden kann. Die wenigen dokumentierten Fälle moderner Gottesurteile stammen aus dem Schwarzhalm und aus der Blander Öde. In anderen Teilen des Landes ist man mittlerweile von solchen Ideen abgekommen. Dennoch kann man sich nicht sicher sein, wie das Rechtswesen in abgelegenen Bergdörfern oder isolierten Inselchen gehandhabt wird.

Ein Gottesurteil besteht im Wesentlichen darin, dass die angeklagte Person ihre Unschuld durch eine spezielle Probe beweisen muss. Üblich sind Feuerproben, bei denen man seine Hand in die Flammen halten muss. Schmerzt es nicht, ist man unschuldig. Auch Wasserproben kommen vor. Dabei wird man unter Wasser gedrückt. Ertrinkt man nicht, ist man frei. Im Schwarzhalm verwendet man auch die Stangenprobe. Die Person wird an einen Pfahl im Sumpf gebunden. Wenn sie am nächsten Tag noch lebendig ist, ist sie frei. Andere Beispiele sind die Pferdeprobe, bei der man an ein wildes Ross gehängt wird oder die Grubenprobe, bei der man für eine gewisse Zeit lebendig begraben wird.

Neben diesen Proben, die den Menschen den Naturgewalten aussetzen, gibt es auch die Möglichkeit der Kampfprobe. Die Richter bestimmen einen Kämpfer, der für sie antritt. Gelingt es dem Angeklagten, seinen Herausforderer zu besiegen, ist er frei. Wenn nicht, stirbt er meistens. Die Richtkämpfer sind oft erprobte Recken, die ihre Gegner mit großer Routine erschlagen. Aus diesem Grund gilt die Kampfprobe als Todesurteil.

Alle diese Proben sind ausgesprochen grausam und werden von aufgeklärten und modernen Finsterländern mit Schrecken abgelehnt. Das Gottesurteil ist ein beliebtes Motiv in Filmen, um die Primitivität und Verkommenheit einer Kultur zu zeigen. Die besonders widerliche Szene in „Blut“ von Malin Svendsdottir wird von vielen Menschen mit dem Gottesurteil assoziiert. Der Film gilt als Meilenstein der Finsterländer Regie und als Aufruf, eine menschliche Justiz zu begründen.

Schließlich muss man hinzufügen, dass diese Proben allesamt leicht zu manipulieren sind und somit kaum von einer neutralen Justiz gesprochen werden kann.

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Obwohl es kein einheitliches Finsterländer Recht gibt, findet man trotzdem einige allgemeine Bestimmungen, die im gesamten Land gültig sind. Dazu gehören das Verbot der Tötung anderer Menschen und der Schutz des Eigentums. Es gibt auch überall Regeln, die Verträge schützen und Falschaussagen, Verleumdungen und Beleidigungen unter Strafe stellen. Im gesamten Finsterland findet man auch Gesetze, die den Besitz militärischer Waffen und die Bildung privater Armeen untersagen. Trotzdem gibt es viele Milizen und inoffizielle bewaffnete Verbände.

Bis auf Tarimgrad hat jedes Fürstentum und jeder Stadtstaat zusätzlich ein Eherecht, das durch die Kirche garantiert wird und somit einheitlich ist. Es gibt zwar Unterschiede bei lokalen Feinheiten, aber im Großen und Ganzen gelten folgende Regeln: Polygamie ist verboten, Scheidungen nur aufgrund von Nichterfüllung der ehelichen Pflichten oder aufgrund von Untreue möglich und es wird strikt zwischen ehelichen und unehelichen Kindern unterschieden.

In Tarimgrad existiert die Ehe ausschließlich als Vertrag zwischen Erwachsenen. Er kann auf Zeit abgeschlossen werden und unterliegt den gewöhnlichen Bestimmungen für Verträge. Der Ausdruck „Tarimgrader Ehe“ bezeichnet in einigen Gegenden des Finsterlandes dementsprechend Prostitution und Zuhälterei.

Um trotzdem zu einem einheitlichen Rechtssystem zu gelangen, gibt es eine Vielzahl von zweiseitigen Verträgen zwischen den Fürstentümern und Stadtstaaten, die jeweils einzelne Bereiche abdecken. Die gewaltige Komplexität des Themas macht das Finsterländer Vertragsrecht zu einem umfangreichen Spielfeld für Juristen. Will man Geschäfte mit einem anderen Gebiet machen, sollte man unbedingt eine Kanzlei zur Beratung heranziehen. Nur eine Handvoll Experten und Expertinnen sind in der Lage, in diesem unglaublich schwierigen Feld den Überblick zu bewahren. Dementsprechend sind die Honorare astronomisch.

Um mit diesem Problem umzugehen, betreiben viele Unternehmen vor Ort Niederlassungen, die für die Firma sprechen. Klarerweise kann es passieren, dass sich diese Einrichtungen abspalten oder plötzlich gezwungen sind, ihre Loyalitäten zu prüfen, wenn zwischen dem Heimatort und dem Ursprungsort des Unternehmens Krieg herrscht.

DAS KAISERRECHT

Der letzte große Versuch, ein gemeinsames Rechtssystem für das Finsterland einzuführen, war das sogenannte Kaiserrecht. Es wurde unter Alexander XIII. in Angriff genommen und sollte eine Art gemeinsamen Mindeststandard für Rechtsprechung garantieren. Der Große Krieg machte dem Herrscher einen Strich durch seine Rechnung. Der neue Kaiser schafft es nur mit Mühe und Not, seine Position zu halten und ist definitiv nicht in der Lage eine solche enorme Aufgabe zu meistern. Stattdessen versucht er, die wenigen einigermaßen erfolgreichen Elemente des Kaiserrechts beizubehalten. Dabei ging es in erster Linie um die Einführung des „Erhabenen Gerichts“, einer Schlichtungsstelle für Verträge und Gebietsstreitigkeiten zwischen Fürstentümern. Das Gremium tritt in Alexanderstadt zusammen und soll zukünftige Kriege verhindern. Bis jetzt ist es eigentlich nur bei der Lösung von Konflikten zwischen Kaufleuten erfolgreich.

Interessanterweise könnte es auf diesem Weg doch noch zum Durchbruch gelangen. Immer mehr Kaufleute und Händler legen in ihren Verträgen der Einfachheit halber das Kaiserrecht fest und vertrauen auf die Urteile des Erhabenen Gerichts. Somit wird dessen Rechtsprechung nach und nach zu einer einigermaßen verbindlichen Quelle für die anderen Gerichte.

MAGISCHES RECHT

Magier und Magierinnen unterliegen ihrem eigenen Rechtssystem. Dieses ist antik und wird von den Universitäten gehütet. Sie richten bei Streitigkeiten und vollziehen diese Entscheidungen auch gleich. Jede Universität hat eine Kurie, die aus von den Studierenden, dem Lehrkörper und den Geldgebern und –geberinnen Personen besteht. Die Kurie tritt zu den Äquinoktien und den Solstitien zusammen und regelt die allgemeinen Angelegenheiten der Universität. Sie wählt auch Rektorat und Dekanat. Zusätzliche Termine können aus wichtigen Gründen eingeschoben werden, zum Beispiel wenn entschieden werden soll, ob eine Person aus der Universität ausgeschlossen werden soll.

Tatsächlich hat die Universität nur wenige Mittel zur Verfügung, um ihre Mitglieder zu disziplinieren: Sie kann sich ungebührlich verhaltende Magier ächten und ihnen Geldstrafen auferlegen, Personen ausschließen, kann sie öffentlich bloßstellen, indem sie ihre Schandtaten vor Publikum verlesen lässt und ihnen die Zauberkraft entziehen oder sie massiv behindern. Dazu ist ein spezielles Ritual nötig, das genauestens gehütet wird und nur in gravierendsten Fällen eingesetzt werden darf.

Die meisten Universitäten dürfen keine Todesstrafe verhängen. Sie sind aber durchaus bereit, Personen an die weltlichen Gerichte zu übergeben und alles zu unternehmen, um eine Hinrichtung zu erreichen. Wer allerdings nicht Mitglied einer Akademie ist, unterliegt den regulären Vorschriften des Zivilrechts.

Konflikte zwischen Magiern werden üblicherweise durch Duelle gelöst. Die genauen Bedingungen, zu denen man sich duellieren darf, werden von der für die Gegend zuständigen Universität festgelegt. Die meisten Zivilbehörden schätzen die magischen Duelle nicht, selbst wenn sie sehr spektakulär sind und viele Zuschauer anlocken. Die Kollateralschäden der entfesselten mystischen Energie sind meistens so gewaltig, dass nachher die Ortschaft wieder aufgebaut werden muss. Da es dabei meistens um Kleinigkeiten geht, versuchen die weltlichen Autoritäten, bei solchen Konflikten zu vermitteln.

STANDESRECHT

Die Stände spielen im Finsterland eine große Rolle. Obwohl sie nicht so universell geachtet und gefürchtet werden wie die magischen Universitäten, können sie dennoch viel Einfluss ausüben. Gegen die Innungen und Zünfte kann sich kaum ein Bürgermeister behaupten. Auch die Kammern der Ärzte, Anwälte, Pharmazeuten, Architekten und so weiter nutzen ihre Expertise, um sich Respekt zu verschaffen.

Dementsprechend können es die Standesorganisationen erreichen, dass ihre Mitglieder nicht vor normale Gerichte gestellt werden können. In vielen Städten braucht das Gericht die Zustimmung der Vertretung, bevor es einen Prozess beginnen kann. Dieses System öffnet der Korruption Tür und Tor, immerhin können die Leiter der Zünfte und Kammern so eine Anklage blockieren und die Angelegenheit intern regeln. Für Außenstehende ist es somit nahezu unmöglich, einen fairen Prozess gegen so eine Person zu bekommen.

Trotzdem sollte man das Standesrecht nicht unterschätzen. Es ist von einer archaischen Grausamkeit und wer wirklich in dessen Fänge gerät, muss sich auf drakonische Strafen einstellen. Fast scheint es, als wollten die Zunftherrn und Kammerobersten durch ihre besondere Härte sicherstellen, dass die Außenstehenden den Mitgliedern vertrauen, einfach weil sie bereit sind, sich solchen Brutalitäten auszusetzen.

GEHEIMGERICHTE

Als ob das offizielle Finsterländer Rechtssystem nicht schon kompliziert genug wäre, gibt es auch noch Geheimgerichte. Diese Einrichtungen werden von Fürsten einberufen und sollen inoffiziell für Ordnung sorgen. Sie urteilen ohne Ansehen der Person und vollziehen die Strafen diskret und ohne Einspruchsmöglichkeiten.

Beispiele für solche Geheimgerichte sind die Sonnenkammer des Hauses Leonid, die Wachtmeisterei der Pailias und die Dolcheklingen des Hauses Samum. Die Mitglieder der Gerichte sind der Öffentlichkeit nicht bekannt. Meistens kennen sie sich auch nicht untereinander und treten nur maskiert auf. Die Verhandlungen können auch ohne Wissen und Beteiligung der angeklagten Person geführt werden. In diesem Fall wird ihr nur noch der Urteilspruch mitgeteilt. Er wird dann oft überraschend vollstreckt.

Der Sinn der Geheimgerichte ist nicht nur, schnelle Verfahren gegen politische Feinde oder Aufständische durchzuführen. Sie sollen auch gegen die Personen tätig werden, denen man mit normalen Mitteln nicht beikommen kann, weil sie schlicht zu mächtig sind. So können die schlimmsten Machtmissbräuche zumindest begrenzt werden, selbst wenn dabei ein noch viel schlimmerer Missbrauch akzeptiert wird.

DIE TODESSTRAFE

In den meisten Gebieten des Finsterlandes kann die Todesstrafe bei Kapitalverbrechen verhängt werden. Dabei sind zwei Varianten zu unterscheiden: Die Kriminalprozesse, bei denen die Strafe üblicherweise öffentlich vollstreckt wird, und die politischen Prozesse, die mit geheimen Exekutionen verbunden sind. Im Finsterland sind verschiedenste Hinrichtungsarten üblich. Häufig sind das Hängen, das Köpfen und das Erschießen, in Tarimgrad wird aber auch die elektrische Exekution verwendet und in einigen urtümlicheren Gegenden sind sogar noch barbarische Methoden wie die Vierteilung mit Pferden oder das Ausweiden möglich.

Nach Kriminalprozessen Hingerichtete werden üblicherweise zur Abschreckung der Bevölkerung öffentlich ausgestellt. In manchen Gegenden, vor allem im Süden des Landes, gelten Körperteile von Gehenkten als Glücksbringer. Es gibt einen schwunghaften Handel mit diesen widerlichen Reliquien.

Viele Bürger und Bürgerinnen treten gegen die Todesstrafe ein, die als primitiv und widersinnig betrachtet wird. Gleichzeitig schwören ihre Vertreter und Vertreterinnen auf die Gerechtigkeit und die Abschreckung, die mit solchen Maßnahmen verbunden sind. Bis jetzt haben sie nur eine Handvoll Fürstentümer und Stadtstaaten abgeschafft.

Prinzipiell ist es möglich, bei einer Verurteilung an den Kaiser um Gnade zu appellieren, es gibt allerdings kein Recht, dessen Entscheidung abzuwarten. Aus diesem Grund sollte man, wenn sich das Ergebnis abzeichnet, bereits einen Boten geschickt haben. Die kaiserlichen Behörden sind bei der Handhabung des Gnadenrechts üblicherweise recht großzügig. Es kann allerdings sein, dass das Urteil dann trotzdem vollzogen wird und der Fürst oder die Fürstin eine Rüge des Hofes in Kauf nimmt.

STRAFLAGER

Straflager gehören zum Finsterländer Gefängnisssystem und sind in allen Kurfürstentümern zu finden. Die Gefangenen werden dort zur Zwangsarbeit verpflichtet, meistens im Bergbau oder in der Industrie, teilweise auch in der Landwirtschaft oder im Straßenbau. Die Straflager liegen üblicherweise in entlegenen Gebieten oder zumindest gründlich von den freien Siedlungen getrennt. Es obliegt den Direktoren und Direktorinnen dieser Lager, aus der Arbeit der Gefangenen Erträge für den Staat zu erwirtschaften. Meistens sind die Haftbedingungen katastrophal und die Lebenserwartung der Festgenommenen kurz. Versuche, dieses Lagersystem aufzubrechen, wurden bis jetzt von den Kurfürsten und ihren Beamtenapparaten abgelehnt, immerhin geht es dabei um sehr viel Geld und ein nützliches Druckmittel, um die Öffentlichkeit unter Kontrolle zu halten.

Die Lager sind ein eigener Staat im Staat, mit einer unabhängigen Verwaltung, eigenen Wachdiensten und so gut wie keiner Kontrolle von außen. Die Lagerleitung nutzt die Macht, die sie über die Häftlinge hat, um sie dazu zu bringen, sich gegenseitig zu kontrollieren. Durch diese Politik entstanden in vielen Lagern Dynastien von Häftlingen, die große Macht ausüben. Manchmal sind sie die eigentlichen Herrscher und kontrollieren die Wächter und die Direktion.

Die Gründe, warum man in ein Straflager eingeliefert wird, sind unterschiedlich. Es gibt tatsächliche Kriminelle, politische Ge-

fangene, Mitglieder von Minderheiten und Menschen, die schlicht und einfach im Lager geboren wurden und dort ihr gesamtes Leben verbringen. Die berüchtigtsten Lager liegen in der Jondheimer Steppe, der Blander Öde und auf einigen der Inseln vor der Finsterländer Küste.

Ausbrüche aus den Lagern sind zwar möglich, ihre abgelegene Situation macht es allerdings fast unmöglich, in die Zivilisation zu gelangen. Viele Ausbrecher kehren nach einiger Zeit zurück oder sterben in der Wildnis.

VERFASSUNGEN

Ein großer Teil des Finsterländer Bildungsbürgertums fordert seit Jahrzehnten eine Verfassung, entweder in ihrem jeweiligen Fürstentum oder Stadtstaat oder gleich für das gesamte Kaiserreich. Ein Dokument, in dem die Rechte jedes Bürgers und jeder Bürgerin aufgelistet sind und das eindeutig festlegt, welche Institution für welchen Teil des Staates zuständig ist.

Man verspricht sich davon endlich Rechtssicherheit und Schutz vor der Willkür der derzeit Herrschenden. Leider wurden alle bisherigen Versuche massiv sabotiert. Selbst das provisorisch ausgearbeitete Dokument, das während der Lahanitischen Revolution in Auftrag gegeben wurde, war nie gültig. Stattdessen folgten unmittelbar darauf die Schreckensherrschaft des Wohlfahrtsausschusses und der Große Krieg.

Dennoch hoffen die Befürworter und Befürworterinnen der Konstitution weiter auf Gerechtigkeit und Freiheit. Viele von ihnen wollen allerdings nicht mehr länger warten. Sie entwickeln eigene Konzepte und schicken sie den Behörden, sie demonstrieren dafür und einige wenige bilden sogar terroristische Organisationen, um dieses Ziel zu verwirklichen. Klarerweise ist die Repression der Herrschenden enorm, aber das scheint sie erst richtig anzuspornen.

ABENTEUERIDEEN

- Die Charaktere werden von einer Handelsgesellschaft ausgeschiedt, um die rechtlichen Bedingungen an einem neuen Markt abzuklären. Dabei werden sie mit einem absolut archaischen Rechtssystem konfrontiert. Wilde Kämpfe sind garantiert.
- Eine Renegatenzauberin hat das Ritual zum Entzug der Magie in Erfahrung gebracht und möchte allen Menschen ihre magischen Fähigkeiten entziehen.
- Ein reicher Mann tritt an die Charaktere heran. Ihm wurde von einem Passanten ein Urteilspruch in die Hand gedrückt. Er wird in der nächsten Woche sterben. Die Charaktere sollen ihn retten, er gibt ihnen dafür all sein Geld.
- Die Gruppe soll ein Gnadengesuch an den Kaiser überbringen. Unterwegs wird sie von Angehörigen des Verurteilten aufgehalten, die sie bitten, die Nachricht nicht zuzustellen.
- Die Figuren wollen einen Schatz bergen, der sich unglücklicherweise in einem Straflager befindet. Der Weg hinein ist schwierig, der Weg hinaus ist die Hölle.