

Finsterland

FINSTERLAND - 80

von Georg Pils

Aufgrund der wiederholten Nachfrage und der allgemeinen Leiwandheit der Idee veröffentliche ich im Laufe der Zeit die Unterlagen zum Finsterland – 80er Setting. Um es vom ursprünglichen Finsterlandhintergrund zu unterscheiden, wird es klein geschrieben.

Es obliegt dem Spielleiter zu entscheiden, ob die hier beschriebene Zukunft des Finsterlandes wirklich so stattfindet. Man kann es wie die Ereignisse behandeln, die für die „klassische“ Spielwelt vorgeschlagen werden.

Alle Informationen in diesen Dokumenten sind provisorisch. Sie können zum Spielen verwendet werden, können aber zu einem späteren Zeitpunkt überarbeitet werden. Ich freue mich über Feedback.

RECHT UND GESETZ

Das Finsterländer Rechtssystem ist so fragmentiert wie eh und je. Seit dem Versuch, das einheitliche Kaiserrecht in der Vorkriegszeit einzuführen, gab es mehrere Versuche, eine Lösung zu finden. De facto hat sich die Situation eher verschlimmert. Die einzelnen Fürstentümer und Stadtstaaten haben weiterhin ihr eigenes Recht und die drei großen Machtblöcke haben ihre speziellen Vorstellungen davon, wie Gesetze gehandhabt werden sollen.

Im internationalen Handel hat sich das Kaiserrecht zwar durchgesetzt, aber es gibt eine Vielzahl von lokalen Varianten. Das bedeutet, dass man erst recht wieder auf die Expertise der Rechtsbeistände angewiesen ist.

PRIVATRECHT

Beim Privatrecht gibt es recht umfangreiche Übereinstimmungen. Es gibt in nahezu jedem Fürstentum ein grundsätzliches Vertragsrecht, das es der Bevölkerung erlaubt, frei Vereinbarungen abzuschließen. Diese Vereinbarungen werden dann von den jeweiligen Autoritäten geschützt. Durch ein sehr kompliziertes Vertragswerk garantieren die verschiedenen Regierungen, dass in anderen Gebieten geschlossene Verträge auch bei ihnen gelten. Unpraktischerweise ist das System nicht lückenlos, man kann also durchaus in einer Gegend landen, in der die bisherigen Gesetze einfach nicht gelten.

Zum Privatrecht gehören nicht nur Handelsverträge, sondern auch die Möglichkeit, Ehen zu schließen. Normalerweise werden sie vereinbart, um zwei Partner zu verbinden. Im Osten des Landes ist allerdings in vielen Gegenden die Vielehe erlaubt. Diese ist erst nach dem Zweiten Großen Krieg wieder in Mode gekommen.

Eine häufige Zeremonie, die aus der Hauptstadt im gesamten Land populär geworden ist, besteht darin, dass sich das Brautpaar mitsamt seinen Familien im Tempel einfindet. Zusätzlich ist ein Beamter zur Hand, der die Eheschließung rechtlich garantiert. Dann werden durch symbolische Akte die Sieben Sphären angerufen und deren Eigenschaften entweder abgewehrt (bei den zwei niederen Sphären) oder beschworen, bei den höheren Sphären. Schließlich wird durch ein einfaches magisches Laienritual die Verbindung durch die Magische Sphäre beschlossen. Danach folgt noch ein wenig Volksglauben und es wird ein passender Heiliger für die Ehe ausgesucht. Schließlich wird gemeinsam gegessen.

Durch den Niedergang des Adels hat die Ehe viel von ihrer dynastischen Bedeutung verloren. Ehen werden heute eher aus Liebe und Vertrautheit geschlossen. Viele Leute verzichten auch völlig aufs Heiraten und leben einfach zusammen. Die juristischen Konsequenzen dieser Entwicklung sind noch nicht absehbar und es gibt deswegen viele Konflikte.

Abenteuerideen:

- * Die Gruppe soll einen Warentransport in eine entlegene Gegend eskortieren. Dort angekommen, werden sie mit einem eigensinnigen Richter konfrontiert, der ihren Transport kurzerhand konfisziert und sie zu Tode verurteilt. Schaffen sie es, Recht und Ordnung herrschen zu lassen?
- * Bei einer Eheschließung ertönt plötzlich eine tiefe, gewaltige Stimme, die die Heirat ablehnt und eine unheilvolle Prophezeiung verkündet.
- * Die Charaktere werden engagiert, um einer Friedensrichterin zu helfen, die geschickt wurde, um in einem zerstrittenen Dorf für Frieden zu sorgen.

STRAFRECHT

Bis vor wenigen Jahren war das Finsterländer Strafrecht von drakonischer Gewalt geprägt. Wer gegen ein Gesetz verstieß, musste mit Verstümmelungen, einer Hinrichtung oder zumindest langen Gefängnisstrafen rechnen. Erst seit ungefähr zehn Jahren wird ernsthaft darüber diskutiert, die straffällig gewordenen Personen wieder in die Gesellschaft zu integrieren. Aus diesem Grund wurden Möglichkeiten der Bewährung eingeführt, es wurden Rehabilitationsmaßnahmen und psychologische Betreuungsmöglichkeiten entwickelt. Das Ziel war, die Menge an Verbrechen langfristig zu senken.

Die Finsterländer Öffentlichkeit reagierte mit gemischten Gefühlen auf diese Entwicklung. Die konservativen Kreise verlangen nach wie vor schwere Strafen, um abzuschrecken, während die Reformer Verbrechen eher als soziales Phänomen oder als Krankheit sehen. Die Debatten werden hitzig geführt.

Körperstrafen und die Todesstrafe sind trotzdem immer noch legal und werden auch noch vollstreckt. Neben „traditionellen“ Methoden, wie dem Köpfen und dem Hängen gibt es jetzt auch „moderne“ Techniken. Zum Beispiel werden Personen direkt in die Ruhende Sphäre befördert. Man geht davon aus, dass der Tod dabei ruckartig und schmerzlos eintritt.

Insgesamt zeigt sich, dass in den Gebieten, die dem Haus Leonid nahestehen, eher auf Reintegration durch Arbeit gesetzt wird. Das System der Straf- und Arbeitslager wird weiterhin eingesetzt, um Menschen die Möglichkeit zu geben, sich ihren Platz in der Gesellschaft wieder zu verdienen. Das System wird allerdings für seine Brutalität und seine Strenge gegenüber sozial Schwachen kritisiert.

Die Feuertaler Gebiete zeichnen sich eher durch ein liberales Strafrecht aus, bei dem viel auf Wiedergutmachung gesetzt wird. Daraus hat sich allerdings ein System entwickelt, das Personen, die gegen Gesetze verstoßen haben, zu langen Ersatzarbeiten für den Staat zwingt. Obwohl es nichts von der Brutalität der leonidischen Arbeitslager hat, ergibt sich dabei die Eigenheit, dass die Arbeit auch von Verwandten erledigt werden kann. Bei Menschen aus besonders krimineller Umgebung kann das dazu führen, dass ganze Generationen dem Staat gratis dienen müssen.

Im Kaiserlichen Gebiet gilt das Recht des jeweiligen Fürsten. Das führt dazu, dass Rechtsbrüche in einer Ortschaft straffrei sein können, während sie ein paar Schritt weiter von jahrelangen Gefängnisstrafen bedroht sein können. Insgesamt hat der Kaiser allerdings ein kompliziertes System von Begnadigungen entwickelt, das die Strafen beschränkt und einigermaßen vereinheitlicht, zumindest, sobald man sich an den Kaiserlichen Hof wenden konnte.

Abenteuerideen:

- * Die Charaktere sollen eine Reporterin aus einem Arbeitslager befreien, die über die Zustände dort berichtet.
- * Ein Forscher findet Belege dafür, dass das Rechtssystem des Feuertals darauf ausgelegt ist, eine Kaste von absolut loyalen Staatsdienern zu schaffen und dass es von einer Verschwörung kontrolliert wird. Dann verschwindet er.
- * Eine Gehirnforscherin entwickelt ein System, um Menschen von kriminellen Neigungen zu heilen. Die Unterlagen werden gestohlen.

VERFASSUNGEN

Ein wichtiger Triumph der Nachkriegszeit war die Einführung von Verfassungen in nahezu allen Gebieten des Finsterlandes. So hatten die Bürger zum ersten Mal die Garantie, dass die Macht der Herrschenden nicht völlig willkürlich eingesetzt werden konnte. Selbstverständlich ist eine Verfassung nur etwas wert, wenn ihre Bestimmungen auch umgesetzt werden können und es Kontrollmöglichkeiten gibt, aber im Verhältnis zu der früheren Beliebigkeit sind geradezu himmlische Zustände der Gerechtigkeit eingetreten. Insgesamt haben sich drei Modelle durchgesetzt:

Die Stadtstaaten haben das Konzept der repräsentativen Demokratie aufgebracht. Die Bevölkerung wählt Vertreter, die dann in ihrem Namen regiert. In regelmäßigen Abständen müssen sich diese Personen wieder der Wahl stellen. Dieses System wird im Feuertal gelebt. Die Lahanitische Republik hält regelmäßig

Wahlen ab, es gibt ein Parlament und jeder Mensch, der sich bei der Wahl registrieren lässt, darf wählen. Um sicherzugehen, dass die Ideale der Republik nicht gefährdet werden, haben die Verfassungsgründer allerdings den alten Wohlfahrtsausschuss der Zeit des Ersten Großen Krieges wieder eingeführt. Es handelt sich dabei um eine sich selbst erneuernde Versammlung von Menschen, die die Struktur der Bevölkerung nachbildet und als oberste Hüterin der Verfassung dient. Der Wohlfahrtsausschuss wird für seine Macht kritisiert. Dennoch ist bis jetzt noch nichts Gravierendes vorgefallen.

Im Löwensfeld herrscht das System der Ständischen Ordnung. Das bedeutet, dass jeder Stand (also jede größere Bevölkerungsgruppe) Vertreter auswählt, die dann gleichberechtigt die Gesetze erstellen. Die Schwäche des Systems ist recht leicht zu erkennen. Auch sehr kleine Gruppen, die als Stände anerkannt sind, haben so viel Gewicht wie große Gruppen. Das alles wird vom Kurfürstlichen Hof ausgeglichen, der die Interessen des Allgemeinwohls im Auge hat. An der Spitze des Löwensfeldes steht nach wie vor der Marschall, selbst wenn er sich aus dem täglichen politischen Geschäft zurückgezogen hat. Seit dem Zweiten Großen Krieg ist die umfassende Macht des Militärs zumindest zurückgedrängt worden.

Der Kaiser herrscht mittlerweile nahezu unabhängig von anderen Fürsten. Seit der Vater des jetzigen Herrschers, Alexander XIII., es schaffte, seinen Sohn als Thronfolger durchzusetzen, ist die Macht der Kurfürsten geschwunden. Gelingt eine weitere Amtsübergabe, ist die Dynastie gefestigt und das System der schwachen Kaiser am Ende. Alexander XIV. unternimmt daher alles, seine Macht auszubauen und tragfähige Strukturen zu schaffen. Er hat daher im Rahmen seiner Verfassung festgelegt, dass die Monarchie ein demokratisch gewähltes Parlament als Gegenstück hat. Dieses beschließt die Gesetze und kann auch die Regierung absetzen. Schlussendlich bleibt die Macht jedoch in den Händen des Kaisers. Durch das Entstehen der drei Machtblöcke kann der Kaiser allerdings seinen Anspruch auf das Feuertal und das Löwensfeld nicht durchsetzen. Die Bewohner dieser Gebiete haben zwar das Wahlrecht, es wird allerdings normalerweise nicht genutzt.

Insgesamt sind die geschaffenen Strukturen widerstandsfähig, aber die Widersprüche zwischen den drei Blöcken sind groß genug, dass sie an ihren Konflikten zerbrechen können.

Abenteuerideen:

- * Die Gruppe findet eine volle Wahlurne in einem Fluss bei einem Vorort von Kastills.
- * Die Colloditi verlangen das Wahlrecht.
- * Der Kaiser stirbt, ohne einen Nachfolger bestimmt zu haben. Auf der Liste der Kandidaten taucht der Name eines Charakters auf.

BESONDERE RECHTSBEREICHE

Im Finsterland gibt es mehrere Sonderbereiche des Rechts, die für einzelne Personengruppen gelten. Diese haben sich eigene Systeme organisiert, um sicherzustellen, dass sie ihre Ansprüche unabhängig von der „weltlichen“ Justiz durchsetzen können. Sie sind auch nicht von anderen Gerichten belangbar. Gerät man mit einem dieser Rechtssysteme in Konflikt, muss man mit großen Schwierigkeiten rechnen. Nur wenn man einen verlässlichen Rechtsbeistand hat, kann man hoffen, durch die arkanen Geheimnisse durchzuvagieren zu können.

Das Integralrecht gilt im Netzwerk der Differenzmaschinen. Es ist am kaiserlichen Recht orientiert, ist aber mittlerweile ein eigenes System geworden. In diesem Rechtssystem sind vor allem Urheberrechte und Verantwortlichkeiten für Eingriffe in Datenspeicher von Unternehmen. Insgesamt hat sich der Integralsbund nur wenige Konzessionen abtrotzen lassen. So werden Verbrechen, die im Netz begangen wurden, nur halbherzig verfolgt, es sei denn sie verstoßen tatsächlich gegen Leib und Leben. Die verschiedenen Fürstentümer und Stadtstaaten versuchen Polizeitruppen für das Netz aufzustellen, tun sich dabei allerdings schwer. Immerhin will kaum jemand die Freiheit und den Spaß des Forschungsgeistes und der bizarren Unterhaltungen mit Fremden für eine öde Beamtenstelle aufgeben.

Tatsächlich regulieren sich die Klicker und andere Netzbenutzer am ehesten selbst. Wer gegen ihren Ehrenkodex verstößt, muss sich auf Sabotage, Bloßstellung und öffentliche Anfeindungen einstellen. Trotzdem wünschen sich viele Unternehmen klarere Regeln im Netz. Für die Klicker ist so etwas nur eine klare Ansage, um ihre Operationen auszudehnen.

Die Zauberer haben seit Anbeginn der Zeiten ihr eigenes Rechtssystem. Die Magischen Universitäten entscheiden in Streitpunkten im Kollegium und veröffentlichen dann ihre Sicht der Dinge. Sie gilt dann als Grundlage des Handelns. Dennoch gibt es mehr als genug Zauberer, die sich solchen Vorgaben nicht unterwerfen wollen. Man nennt diese Personen Renegaten. Während es sich dabei früher um herrschsüchtige Einzelgänger handelte, die ihre eigenen kleinen Magierfürstentümer aufzogen, fühlen sich die Universitäten

heute mehr durch die industrielle Anwendung der Magie bedroht. Aus diesem Grund wird alles unternommen, um die weitere Nutzbarmachung der magischen Künste zu unterbinden. Bisher wurden nur geringe Erfolge erzielt.

Neben dem eigenständigen Recht der Magischen Universitäten gibt es das offizielle Rechtssystem der Amtsmagie. Diese untersteht dem Kaiser direkt und versucht, das offizielle Gesetz durchzusetzen. Dabei kommt es immer wieder zu Schwierigkeiten mit den anderen Herrschern, die die Autorität des Kaisers nicht anerkennen. Insgesamt spielt die Amtsmagie eine recht geringe Rolle. Es hängt mehr vom Verhandlungsgeschick des Beamten ab, ob er seine Aufgaben dann tatsächlich erfüllen kann und magische Verbrecher aufhalten kann.

Religiöses Recht spielt immer noch eine gewisse Rolle, verliert aber nach und nach an Bedeutung. Theoretisch können Priester und andere religiöse Würdenträger nur von ihresgleichen gerichtet werden, andererseits haben die Schwächung der Kirche und die Ansprüche der Herrscher dazu geführt, dass die Kleriker immer öfter der weltlichen Justiz unterworfen werden. Trotzdem genießen sie einen gewissen Schutz. So werden Priester eher ins Exil geschickt oder zu Hausarrest verurteilt, anstelle sie ins Gefängnis zu sperren.

Abenteuerideen:

- * Es geht das Gerücht, dass die Regierungen des Finsterlandes bei einer geheimen Konferenz ein System zur Überwachung des Integralnetzes beschließen wollen. Die Charaktere soll die Veranstaltung infiltrieren und davon berichten.
- * Eine Klickerin wendet sich an die Gruppe. Sie hat den Zorn des Integralnetzes auf sich gezogen und wird jetzt von allen vernetzten Dingen in ihrer Umgebung attackiert.
- * Ein gefallener Priester plant, einen Ersatzgott in einer anderen Sphäre zu schaffen. Die Kirche heuert die Gruppe an, um das zu verhindern.