

## Salkar Gesetzgebung und Gerichtbarkeit

Die Gesetzgebung erfolgt durch den Inselrat, der durch den Rat der Roten Hand und den Handelsrat beraten wird.

Vollzogen werden die Gesetze durch mehrere verschiedene Stellen:

Die Federn sind für den bürokratischen Teil verantwortlich

Die Priesterschaft Ischarons wirkt bei Entscheidungen über alle Straftaten mit Todesstrafe verpflichtend mit.

Ein Teil der Söldner dient als dauerhaft angestellte Polizeitruppe auf den größeren Inseln

Die rote Hand leistet bei Straftaten Unterstützung, wenn magisch begabte Übeltäter gefasst werden müssen

Jede Gilde hat über die Strafgesetzgebung hinaus eigene Sanktionen, diese beinhalten allerdings rein Geld-, Zeit- oder Ausschlussstrafen.

Auf jeder Insel mit Städten existiert ein eigenes Gericht, das mit Einheimischen Richtern besetzt ist. Die Zusammensetzung dieser Gerichte erfolgt stets unabhängig vom den Inselräten, Mitglieder einer Familie, über die geurteilt wird, dürfen nicht bei der Urteilsfindung mitwirken. Das Ideal, das selten gehalten werden kann, lautet überdies, dass nicht gleichzeitig Mitglieder einer Familie im Inselrat und im Gericht tätig sein dürfen.

Jeder Angeklagte ist berechtigt, um die Hinzuziehung eines Ischariers zu bitten, da diese nicht überall immer anwesend sind, kann das ein Verfahren in die Länge ziehen. Unnötige Verzögerungen können durchaus auf die Geldstrafe für den Verurteilten aufgeschlagen werden.

Das höchste Gericht liegt auf Ehrenfels.

Professionelle Richter und Anwälte werden von den Ischariern und Federn ausgebildet.

Wenn weder ein Richter noch ein Ischarier anwesend sind, müssen die höchstrangigen anwesenden Gildemitglieder oder der Landeigentümer handeln. In diesem Fall darf nie eine Todesstrafe ausgesprochen werden. Wenn der Fall eine Todesstrafe notwendig machen würde, ist eine entsprechend autorisierte Stelle einzubeziehen.

Strafgesetzgebung:

Vortäuschung einer Straftat:

Je nach Straftat kann die gesamte Palette der Strafe anwendbar sein. Falls die Vortäuschung zu einer Todesstrafe geführt hat, ist auch der Tod denkbar.

**Diebstahl:** Widerrechtliche Aneignung von Tieren, Gegenständen oder Informationen

Die genaue Ausprägung ist mittels Regionalgesetzgebung geregelt. Üblicherweise ist ein Mundraub beim Bestohlenen abzuarbeiten (gegen Kost und Logis). Je nach Wert und Auswirkung des Diebstahls kann die Strafe von Geldstrafe über Verlust eines Körperteils bis zu Arbeitsdienst reichen.

Der Diebstahl von landeswichtigen Gegenständen und Informationen gilt als Landesverrat

**Sachbeschädigung:** Beschädigung von fremdem Eigentum.  
Die Strafen gleichen denen für Diebstahl

**Vergewaltigung:** Liebesakt gegen den Willen eines der Beteiligten. Wie der Wille dabei gebrochen wird, ist irrelevant. Gewalt, Magie oder alchemistische Mittel werden gleichgestellt.

Als Strafe erhält das Opfer 50% des Vermögens des Täters. Kinder die durch diese Tat entstehen, sind leibliche Kinder mit vollem Erbrecht.

Ein Ehepartner des Täters hat das sofortige Recht auf Scheidung.

Der Täter wird entmannt und eingekerkert oder in Arbeitsdienst verbracht. In besonders schweren Fällen und im Wiederholungsfall ist die Strafe Tod durch öffentliche Folter.

**Körperverletzung:** Die Herbeiführung von körperlichem Schaden, der die Hinzuziehung eines Heilers notwendig macht, ohne vorherige Einwilligung des Geschädigten.

Als Strafe kommen je nach Schwere des Falls eine Geldstrafe, Prügelstrafe mit Pranger bis zu Gefängnis und Arbeitsdienst in Frage. Ein Faktor bei der Abgrenzung ist auch die körperliche Überlegenheit des Täters über das Opfer.

**Mord:** Ein lebendes, denkendes Wesen zum Tode bringen.

Die Palette der Strafe reicht von Arbeitsdienst bis zur öffentlichen Hinrichtung. Immer sind aus dem Vermögen des Täters die Hinterbliebenen zu entschädigen.

**Ehebruch** ist Vertragsrecht. Je nach Art der Eheschließung kann auch eine Tempelstrafe in Betracht kommen

**Grabschändung** ist ebenfalls nach Tempelstrafe zu beurteilen. Die Anhänger Nokars gehen dieser Tat stets nach. Eventuell kann auch Sachbeschädigung in Betracht kommen.

**Nekromantie:** die Störung der Totenruhe durch erneutes Rufen der Seele, Erzeugen von wandelnden Toten (ob Skelett oder Zombie) oder Geistern.

Die Nekromantie wird überwiegend nach Tempelgesetzen verfolgt. In den Fällen, in denen die Seele durch Nekromantie berührt wird, ist normalerweise die Todesstrafe anhängig. In solchen Fällen erfolgt die Zusammenarbeit mit dem weltlichen Gericht.

**Blutmagie:** Jede Art Magie, die Kraft aus lebendigem Blut zieht. Dabei ist es egal, ob eigenes Blut verwendet wird, das Blut eines freiwilligen Spenders oder eines unfreiwilligen Opfers. Ebenso egal ist dabei, ob der Spender überlebt oder stirbt. Ein magisch gebundener Bluteid ist ebenfalls durch dieses Gesetz zu betrafen.

Die Anwendung von Blutmagie durch Unwissende führt zu einer umfassenden Schulungspflicht für den Täter.

Jemand der Blutmagie bewusst verwendet, erleidet als Strafe den Verlust jeglicher magischer Fähigkeiten oder den Tod. Die erste Alternative ist anwendbar, wenn als Ziel der Blutmagie die Stärkung der eigenen Fähigkeiten erkennbar ist. Sobald durch Blutmagie ein Dritter zu Schaden kommt, ist nur die Todesstrafe anwendbar.

**Beschwörungsmagie, unlizenziert:**

Wer ein Wesen mittels Magie direkt zu sich ruft, benötigt dafür eine Lizenz der roten Hand. Die Lizenz für die Ausübung von Elementarismus und Schamanismus ist nach Nachweis von entsprechenden Fähigkeiten verhältnismäßig leicht zu erlangen.

Eine Lizenz zum Beschwören von Teufeln, Dämonen und Chaoswesen ist auf Sakar nicht erhältlich.

Für alle weiteren Wesenheiten ist eine Einzelfallprüfung des Beschwörers und der Wesenheit durch die rote Hand notwendig.

Ein Bürger Salkars, der unlicenzierte Beschwörungsmagie wirkt, wird mindestens mit einer Geldstrafe belegt, je nach Auswirkungen sind Schadensersatz, Gefängnis, Arbeitsdienst und Todesstrafe möglich.

Ein Ausländer wird, sofern die Beschwörung keine weitere Straftat nach sich zog, mit Schadensersatz und eventueller sofortiger Ausweisung bestraft.

**Seelenmagie:** Die eigene Seele oder fremde Seelen als Kraftquelle zu verwenden ist verboten.

Die Strafe entspricht der der Blutmagie.

**Kontrollmagie:** Den Körper oder Geist eines Dritten gegen seinen Willen zu beeinflussen ist verboten. Eine Ausnahme ist ausschließlich in Selbstverteidigung denkbar.

Je nach Auswirkung wird die Kontrollmagie wie Körperverletzung, Sachbeschädigung oder Vergewaltigung bestraft.

**Entführung:** Jemanden gegen seinen Willen festhalten.

Je nach Menge an angewandter Gewalt und weiteren Auswirkungen reicht die Strafe von Geldstrafe bis Zwangsarbeit. Wenn die Entführung bis zum Tod führt, wird sie als Mord behandelt.

**Landesverrat:** Alle Taten, die die Existenz Salkars direkt oder indirekt bedrohen oder den Grundfesten der Gesellschaft widersprechen.

Beispiele:

Sklaverei, Diebstahl von landeswichtigen Schutzgegeständen, mutwilliger Eingriff in das magische Netz, Verweigerung des Gildenrufs im Kriegsfall, politische Morde, Spionage  
Die übliche Strafe ist der Tod.

Der Status des Täters ist bei allen Straftaten für die Strafbemessung unbeachtlich. Der Status kann gegen entsprechende Bezahlung bei der Versorgung im Gefängnis beachtet werden.

Täter mit magischen Kräften werden über die normale Strafe hinaus noch zusätzlich mit dem zeitweiligen oder dauerhaften Verlust ihrer Magie bestraft. Da sich der durchschnittliche Bürger gegen magische Waffen deutlich schwieriger oder gar nicht wehren kann, sind die verhängten Strafen entsprechend härter zu bemessen. Um eine Schwächung der Landesverteidigung durch die Bestrafung magischer Täter auszuschließen, ist deren eigene magische Energie als Quelle für Bestrafungsmaßnahmen zu verwenden.

Zwangsarbeit erfolgt überall dort, wo Bedarf an schwerer körperlicher Arbeit in eng umgrenztem Umfeld vorhanden ist. Hauptsächlich sind dies Minen, Steinbrüche oder bestimmte Schiffe. Ein Zwangsarbeiter hat Recht auf Nahrung, so trockene Unterkunft wie möglich, Kleidung, Sicherungsausrüstung entsprechend der zu tätigen Arbeit und eine Einweisung in die Arbeit.