

INSEL DER JUSTIZ ein WOPC Beitrag von [Rorschachhamster](#) aka Christian Sturke

„Gerechtigkeit“ ist ein sehr dehnbarer Begriff in der Stadt der Träume. Obwohl die Richter der Stadt formal unabhängig sind, sind sie es nicht vom Willen des Schwarzen Fürsten und ihren eigenen Ambitionen, Familien und Gelüsten. Wer einem dieser Dinge im Weg steht landet unweigerlich auf der Insel der Justiz – und zwar mittels des Brückengerichts, das auf der Brücke der Hoffnungslosen steht.

Die Gerichtsvollhandlung besteht grundsätzlich aus einer Vorverhandlung, einigen Tagen dazwischen, in denen die SC versuchen können, die Verhandlung zu beeinflussen (Tabellen B und C) und einer Hauptverhandlung, in der die Auswirkungen sich manifestieren und die Entscheidung des Richters ausgewürfelt wird, mit den zusammengekommenen Modifikatoren... Abhängig von dem Verbrechen, das Vorgeworfen wird, gibt es einen Grundmodifikator auf diesen Wurf:

- +2 Herumlungern, Verschmutzung, Unzüchtige Rede in Gegenwart von Kindern oder Priestern
- +0 Aufruf zur Gewalt, unlizenziiertes Duellieren, Schadensmagie, Trotz gegenüber Beamten
- 2 Diebstahl, Sklavenbeschädigung, Widerstand gegen Gildenrecht, Verkauf von unzensurierter Literatur
- 4 Widerstand gegen die Obrigkeit, Blasphemie, Beleidigung des Schwarzen Fürsten, Brutalität
- 6 Mord, Verrat, Aufruf zum Aufruhr, Tödliche Magie

Die erste Tabelle bestimmt, abhängig vom ausgegebenen Geld, die Art des Anwalts, und den davon abhängigen Wurf während der Hauptverhandlung, sowie die Boni auf den Würfelwurf von anderen Tabellen:

GM	Tabelle A - Art des Anwalts	W?	Verhandlungsbonus
0	Pflichtverteidiger: 1W3	-1	Taucht nicht auf, -4
10	Verteidiger 1W4 +1 D	2	Stammelt, -2
100	Rechtsbeistand 1W5 +1 C	3	Ordentlich, +0
500	Advokat 1W6 +1 CD	4	Flüssig, +2
1000	Rechtsverdreher 1W7 +1 BD	5	Eloquent, +4
2500	Winkeladvokat 1W8 +2 BC	6	Gut, +6
5000	Staranwalt 1W7+1 +2 BCD	7+	Emotional, +8

Richter und Anwalt modifizieren die Boni oder den Würfelwurf auf einer Tabelle (z.B. *2 D = Modifikator D verdoppelt, VB + 1W20-10 heißt der Verhandlungsbonus wird um das Ergebnis des Wurfes verändert, +2 B wird auf den Würfelwurf angerechnet, etc.)

GM	Tabelle B - Bestechungen	W?	Verhandlungsbonus
10	Symbolische Geste 1W3	-1	Beleidigt, -4
100	Freundliche Geste 1W4	2	Unzufrieden, -2
1000	Taschengeld 1W5	3	Egal, +/- 0
5000	Spende 1W6	4	Positiv +2
10000	Unbestimmte Summe 1W7	5	Gut +4
15000	Neue Yacht 1W6+1	6	Erfreut +6
25000	Neue/r Geliebte/r 1W6+2	7+	Fröhlich +8

GM	Tabelle C – Zeugen kaufen	W?	Verhandlungsbonus
1	Aufgegriffen 1W3	-1	Taucht nicht auf, -3
10	Unerfahren 1W4	2	Widersprüchlich, -2
50	Unbedarf 1W5	3	Stammelt, -1
100	Schlau 1W6	4	Keinerlei Inhalt, +/-0
250	Berufszeuge 1W7	5	Informativ, +1
500	Beamter des Fürsten 1W8	6	Entlastend, +2
1000	Mandatsträger 1W7+1	7	Schlängenzunge, +3
2000+	Persönlichkeit, 1W6+2	8+	Alibi, +4

Tabelle B und C können natürlich auch ausgespielt oder durch eine Regel des Systems beeinflusst werden. Zwischen Vorverhandlung und Hauptverhandlung liegen 1W6 Tage. Das Bestechen (B oder C) dauert einen Tag, Boni addieren sich. Tabelle D wird dagegen zufällig ausgewürfelt:

W8	Tabelle D - Ereignisse während der Verhandlung
-1	Schwarzer Fürst ungehalten -6 auf VB
2	Anwalt wird verhaftet (wie 1 auf Tabelle A)
3	Anwalt diskreditiert, -4 auf VB durch Anwalt (max. -4)
4	Zeuge bekannt, -2 auf VB durch zufälligen Zeugen
5	Neues Gesetz VB + 1W12-6
6	Guter Leumund durch unbekanntem Förderer +2 VB
7	Feiertag +4 VB
8+	Teilamnestie durch Schwarzen Fürsten +10 VB

W5	Tabelle E - Richter
1	Uralt 1) Gerech -2 BC, 2) Willkürlich 1/2 VB, 3) Debil VB +1W20-10
2	Jung 1) Naiv +4 VB, 2) Ehrgeizig -4 VB, 3) Unerfahren +2 BC
3	Schmierig 1) Korrupt *2 B, 2) Grausam -6 VB, 3) Anwaltsfresser -2 D
4	Kalt 1) Berechnend +2 B, 2) Überkorrekt -2 C, 3) Politisch *2 D
5	Fett 1) Uninteressiert 1/2 VB, 2) Reich -2 B, 3) Freundlich +4 B

W20 + VB	Besonderes
-1	Sofortiges Erdrosseln im Gerichtssaal
2	Folter auf dem Rad, danach Hängen
3	Kopf ab
4	Schwere Folter, danach Einzelhaft in den Tiefen Zellen
5	Einzelhaft (Keine Dauer angegeben...)
6	Wird ohne Ausrüstung in die Alptraumtunnel geworfen
7	Wird als Sklave verkauft
8	1W12 Monate Strafarbeit
9	1W12 Monate Haft
10	Strafgeld 1W20*500 GM
11	1W4 Wochen Haft
12	1W20 Peitschenhiebe
13	Strafgeld 1W10*100 GM
14	1W6 Tage Haft
15	Strafgeld 1W100 GM
16	1W24 Stunden im Pranger
17	1W12 Monate Bewährung
18	Freispruch unter Vorbehalt
19	Freispruch
20+	Freispruch, erhält Schadensersatz: 1W100*1W100 GM

Vor Gericht und auf hoher See ist man in Gottes Hand!
Schwer beeinflusst von den [Ready Ref Sheets](#) von Judges Guild
Veröffentlicht unter [CC0](#)