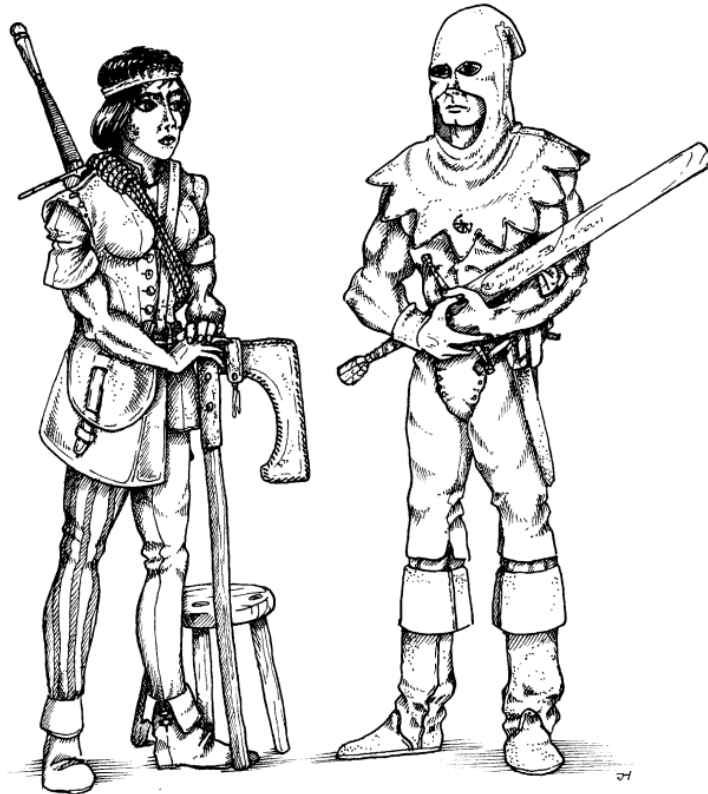


Von Scharfrichtern, Henkern und Menschenchindern

von Jens Haller
und Michelle und Ragnar Schwefel
(ursprünglich veröffentlicht im Thorwal Standard 10)

Denkt man an Handwerk, fallen einem zunächst ganz brave Berufsstände ein: Bäcker, Schmied, Fleischer, oha, wir nähern uns dem eigentlichen Thema ... Doch gibt es auch Professionen weit düsterer Natur. Einem von diesen soll dieser Beitrag gewidmet sein: dem Henker.

Als Vollstrecker des Rechtes, Boronsknecht, Sendboten Golgaris kennt und fürchtet man ihn landauf, landab, kein zivilisiertes Menschenreich, wo man ohne Scharfrichter auskommen mag. Doch so notwendig seine Dienste dem Adel wie dem einfachen Volk auch sind, besondere Wertschätzung wird Angehörigen dieses Standes nicht zuteil. Ganz im Gegenteil, der Henker gehört - zumindest im Mittelreich, dem Lieblichen Feld, Nostria, Albernia und dem Bornland - zu den unehrlichen Berufsständen, ebenso wie Abdecker, mancherorts auch Gerber, Huren, Schinder, Folterknechte usw. usf. Die Thorwaler kennen übrigens den Beruf des Henkers nicht,



die meisten Ottajaskos nehmen, wenn es denn nötig ist, selbst das Beil in die Hand.

Man scheut den Umgang mit dem Henker, fürchtet seine Berührung und meidet ihn, wo man kann. So weit geht der sprichwörtlich schlechte Ruf dieses Standes, daß es im bornischen gar als unglückbringend gilt, wenn einen der Schatten eines Scharfrichters berührt.

Der Grund für die Verfemung des Henkers mag sicherlich in seinem blutigen Handwerk zu suchen sein. So heißt es im Volksglauben, daß die verdammte Seele eines Delinquenten sich im Augenblick des Todes den nächststehenden Körper eines Menschen zum Gefäß sucht. Auch munkelt man von Dämonengezücht, das die Richtstätten bevölkert und nur nach einem Opfer suche, und Rachegeistern, die im Moment

eines gewaltsamen Todes herbeigelockt würden. Henker trifft der Todesfluch des Verurteilten, heißt es, deshalb verbreiteten sie nur Unglück. Wer einen Scharfrichter berührt, dem klebt das Pech an den Fingern. Bisweilen geht die Furcht davor gar so weit, daß man davon überzeugt ist, daß derjenige, der engen Umgang mit einem Henker gepflegt habe, das Unglück an jeden weitergebe, den er berührt - er ist mithin selbst zu einem Verfemten geworden, so lange bis er sich in einem Reinigungsritual davon befreit hat. Der Volksglaube wimmelt von solchen Geschichten, und bislang sind Magiergilden und Praios-Kirche einen Gegenbeweis schuldig geblieben.

So ist es im Mittelreich Sitte, daß der Henker sich auffällig zu kleiden habe, damit kein anständiger Bürger versehentlich Umgang mit ihm pflege. Wenn er eine Taverne besucht, hat er seinen eigenen Hocker, Eßgeschirr und Trinkgefäß mitzubringen – in Städten, die einen festen

Scharfrichter in Anstellung haben, ist ein eigener, gekennzeichnete Tisch ihm allein vorbehalten. Auch stehen ihm Gasthäuser in der Regel nicht offen, einzig einen Platz im Stall oder in einer Abstellkammer mag man ihm zuweisen. Die Wohnstätten festangestellter Scharfrichter liegen häufig vor den Toren der Stadt, bisweilen bringt man sie auch in einer Kammer im Gefängnisturm unter. In vielen Tempeln ist den Unehrliehen eine eigene Bank vorbehalten, manch Geweihtenschaft hat aber auch verfügt, daß ein Verfemter sich allein außerhalb der Götterdienste in den Tempel begeben darf.

Einen „unehrlichen“ Beruf zu haben, birgt neben der Ablehnung der Menschen und all den Einschränkungen, denen man sich zu unterwerfen hat, auch noch ganz andere Nachteile. So ist es jedem Verfemten verwehrt, je irgendwo Land zu eigen zu nennen oder das Bürgerrecht zu erwerben. Er bleibt, wie ein Unfreier, rechtlos, sein Wort gilt vor Gericht ohne einen rechtswirksamen Bürgen nichts, kaum aber wird sich ein ehrbarer Bürger dazu bewegen lassen, sich für einen Henker zu verwenden.

Die meisten Leute - gleich welchen Standes - werden dem Boronsknecht mit Scheu, Mißtrauen oder gar offener Ablehnung begegnen. Dies gilt auch für alle, die engen Umgang mit einem Scharfrichter pflegen, sein Weib, seine Kinder. Kaum einmal wird eine freie Maid sich bereit finden, einen Henker zu heiraten und mit ihm sein „unehrliches“ Leben zu fristen. Und wiewohl es dem Scharfrichter freisteht, eine Delinquentin oder einen Delinquenten vom Galgen weg zu freien, gibt es Berichte, in denen der Verurteilte der Heirat und einem Leben in Unehre den Tod vorgezogen haben soll. Und so gehen Henker den Bund der Travia in der Regel mit Henkerstöchern ein, so daß sich regelrechte Henkersdynastien entwickelt haben, wie die der Gnadentods aus Beilunk, die in vierter Generation der Gerichtsbarkeit dienen.

Wer aber ist bereit, ein Leben voller Entbehrung, außerhalb jeglichen Rechtes, fern der für das Überleben so wichtigen menschlichen Gemeinschaft, zu fristen? Zum ersten sind es arme Teufel, denen kein anderer Weg offen stand, ihr Dasein zu fristen. Aber auch mancher überführte Schuft vermochte dem Schafott zu entgehen, indem er sich als Henker verdingte, ein Umstand, der nicht eben zu einer Besserung des Rufes dieses Standes geführt hat.

Nicht selten sind es Leute, deren Eltern bereits ein unehrliches Handwerk ausübten. Selbst in einer Stadt wie Abilacht ist es nicht unüblich, daß ein Schinder, Kerkerwärter oder Abdecker zugleich das Amt des Scharfrichters übernimmt, kommt es doch nur wenige Male im Götterlauf zu einer Hinrichtung.

Wohlan, so gibt es vieles, was dagegen spricht, sein Leben diesem blutigen und doch notwendigen Handwerk zu weihen. Und was spricht dafür?

In erster Linie eines, der schnöde Mammon. Jemanden gefunden zu haben, der einem die ebenso häßliche wie unfeine Pflicht abnimmt, der Gerechtigkeit genüge zu tun, lassen sich Adelige und Städte einiges kosten. Wenn es sich dann bei jenem Scharfrichter um einen Virtuosen seines Handwerkes handelt, ist ihm guter Lohn sicher. So ist die Geschichte einer Havener Henkerin überliefert, die jedem Delinquenten einen Strauß Lilien in die Hand gab und die Blumen zugleich mit dem Hals des Opfers durchtrennte oder die des Scharfrichters Yaballah aus Khunchom, der zwei Verurteilte zugleich mit einem Hieb vom Leben zum Tode befördern konnte.

In zweiter Linie der Mangel an anderen Gelegenheiten: Der Tochter eines Unehrliehen bleibt allein ein unehrliches Handwerk, der zum Tode Verurteilte wird möglicherweise nicht lange zögern, den Platz des Delinquenten mit dem des Scharfrichters zu tauschen.

Wie man nach obiger Lektüre leicht schließen kann, hat es der (mittelreichische etc.) Henker im Spiel nicht unbedingt leicht und bietet sich nur selten als SC an. Welche Heldengruppe schleppt schon gern den personifizierten Tod und Unglücksbringer mit sich herum? In Al'Anfa oder im Kalifat mag das anders aussehen. Dort gilt der Henker als Vollstrecker des (ein-)göttlichen Willens, ihm gebührt die Achtung seiner Mitmenschen (auch wenn selbst hier sich nur wenige darum reißen, eine Henker zum Freund zu haben).

Einen Henker zu spielen, stellt an den Spieler wie an seine Gefährten eine Herausforderung.

Die Motivation, die einen jungen Henker zum Herumreisen bringt, kann mannigfacher Art sein: Streit mit den Eltern, von denen ja oftmals ebenfalls einer Scharfrichter ist, eine abgeschlossene Ausbildung, aber keine freie Stelle, da der Vater oder die Mutter immer noch tätig sind und keine zwei Henker benötigt werden, oder, wie immer, die reine Neugier auf die Welt. Manch ein Boronsknecht kann sich auch einem Söldnerhaufe angeschlossen haben und so in die Welt hinausgekommen sein, das Schwertvolk zeigt sich nicht immer so zimperlich wie der Rest der Bürgerschaft.

In der Regel sind Henker städtischer Herkunft. Nur in mittelgroßen und großen Städten gibt es eine eigene Blutgerichtsbarkeit und somit Bedarf für einen Scharfrichter. „Ich bin der Henker von Gradnochsjepengurken“ hört sich auch wenig eindrucksvoll an, mal ganz davon abgesehen. Grundsätzlich kann ein Scharfrichter es zu ansehnlichem Wohlstand bringen, wenn er sein Geschäft versteht (um so mehr in südlichen Gegenden). Adlige Herkunft fällt grundsätzlich weg, es sei denn in besonders verqueren Fällen, die dem ewigen Kampf Spieler/Meister überlassen bleiben. Ich kann die Diskussionen schon hören:

Meister: „Nein, sag ich! Ein Adliger wird nicht Henker!“

Spieler: „Aber überleg doch mal! Der unbekannte Halbbruder Emers! Was das für einen Auftritt gibt. Kommt da in den Thronsaal mit dem blutigen Schwert in der Hand und zwanzig Köpfen in der Tasche und sagt: Tach Majestät, ich bin dein Bruder!“ Und so weiter.

Sei's drum: für die Abkunft des Henkers bietet sich folgende Stafflung an:

Arme: Schinder, einfache Folterknechte, ehemaliger Verurteilter

Mittelstand: Henker in mittelgroßen Städten oder reisende Scharfrichter

Reiche Eltern: Henker in Städten wie Rommily, Havena, Grangor (nur sehr selten)

Der Henker braucht eine gewisse Körperkraft, zum einen, um auch mit unwilligen Kunden zurande zu kommen, zum anderen, weil so ein sauber geführter Hieb, der den Kopf vom Halse trennen soll, einige Kraft kostet. Es ist durchaus nicht unüblich, daß sich der versammelte Mob auf den unglücklichen Scharfrichter stürzt, wenn er mehrere Schläge braucht, um die Hinrichtung zu vollziehen oder er gar statt des Halses die Schulter oder die Hirnschale spaltet. Manch stümperhafter Henker ist darob selbst auf dem Richtblock gelandet.

Berufsbedingt liegt verfügen Henker in der Regel über keine Totenangst und keinen Aberglauben, denn schreckhaft darf man nicht sein. Henker sind in aller Regel recht bewandert in Anatomie - den Grund kann man sich denken, zumal sich einige auch als Folterknecht verdingen. Es gibt gar solche, die sich heimlich als Heiler betätigen und oftmals einen gar nicht so schlechten Ruf genießen, gehen ihre Kenntnisse über den menschlichen Körper nicht selten weit über die des örtlichen Kurpfuschers hinaus.

Er sich auch darauf Schlingen fachgerecht zu knüpfen. Stammt der Henker aus armen Verhältnissen, so ist er bislang noch nicht in die Verlegenheit gekommen, es mit Adligen zu tun zu haben, die das Anrecht auf eine Hinrichtung mit dem großen Schwert haben. Demzufolge ist ihm der Zweihänder relativ fremd, in der Regel hat er sich der Axt zu bedienen. Zu rechtem Ruhm kann allerdings allein ein Scharfrichter kommen, der sich auf die Hinrichtung mit dem Schwert versteht. Außerdem sorgt ein guter Henker mit einigen Gaukelei-Einlagen dafür, daß jegliche Hinrichtung für das gaffende Publikum zu einem ebenso lehrreichen wie moralisch erbaulichen und angenehm schaurigen Schauspiel gerät.

Zur Ausrüstung:

Unzweifelhaft wird ein reisender Henker sein Handwerkszeug dabei haben: zumindest ein Richtbeil und gutes Seil, ggf. auch sein Richtschwert. Richtschwerter sind oftmals altherwürdige Waffen, die seit Generationen im Besitz einer Familie sind. Auf ihren Klingen mögen düstere Sinnsprüche eingraviert sein, und vielleicht rankt sich eine finstere Legende um die alte Waffe. Eins aber haben sie alle gemeinsam: sie haben keine Spitze - man kann also nicht damit zustechen wie mit einem gewöhnlichen Schwert. Außerdem sind ihre Klingen im Gegensatz zu dem gewöhnlichen Dreschwerkzeug eines Kriegers scharf; man wird es sich also zweimal

überlegen, ehe man mit einem wohlgepflegten und frischgeölten Richtschwert auf einen Kettenpanzer oder einen Harnisch einprügelt. Das ruiniert nämlich mit ziemlicher Sicherheit die Schneide und macht eine teure Überholung bei einem guten Schmied erforderlich. Außerdem ist bei jedem Schlag gegen einen Gepanzerten, der mehr als acht TP erzielt, oder bei jedem parierten Schlag, der mehr als acht TP bringt, eine BF-Probe abzulegen. Diese Geräte sind einfach nicht für so was geschmiedet.

Andererseits: trifft ein Schlag mit einer so scharfen und schweren Klinge einen Ungepanzten oder einen nur mit Stoff oder Leder bekleideten Gegner, so ist der angerichtete Schaden ungleich höher als bei einer gewöhnlichen Waffe. In einem solchen Fall können wohl bis zu 3 TP zu den üblichen addiert werden. Aber wie gesagt: es wird ohnehin selten vorkommen, daß ein Henker mit seinem kostbarsten Gut um sich haut wie ein Rondrianer mit dem Arivoror Rondrakamm. Üblicherweise kleidet sich der Henker in auffällige Gewänder – im Süden, um seinem Ansehen Geltung zu verschaffen, anderswo, um die braven Bürger auf seine Nähe aufmerksam zu machen. Im Mittelreich sind dies beispielsweise schwarze Beinlinge mit roter Pluderhose oder Rock, dazu ein schwarzrotes Wams und ein dunkler Umhang auf dessen Schulter Richtschwert und Boronsrad gestickt sind. In besonders abergläubischen Gegenden ist der Henker sogar gezwungen, eine Klapper oder Glocke zu tragen. In anderen Gefilden mag es andere Vorschriften geben, dem reisenden Henker sei tunlichst angeraten, sich zeitig über die örtlichen Gepflogenheiten zu informieren, denn nicht überall kommt er mit einer Tracht Prügel davon. Wirklich nötig sind dann nur noch Schemel, Trinkbecher und Eßgeschirr (für Reisen in Regionen, die dies erfordern) und eine rote oder schwarze Kapuze (die im übrigen vor allem dazu dienen soll, den Henker vor dem bösen Blick des Verurteilten zu schützen). In südlichen Gegenden mag der Doppelkhunchomer das Richtschwert ersetzen und das in den Turban eingeflochtene rote Band die Kapuze - und der Henker ist reisefertig.

Handwerksprofession: Henker (1 GP)**Voraussetzungen:** KL 11, FF 12, KK 13, SO max. 6**Automatische Vor- und Nachteile:** Randgruppe**Kampf:** Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +3, Zweihand-Hieb Waffen +6, Zweihand-Schwerter +6**Körper:** Gaukeleien +3 *oder* Stimmen imitieren +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +1, Zechen +2**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +3, Überreden +1**Natur:** Fesseln/Entfesseln +6**Handwerk:** Heilkunde Wunden +4, Heilkunde Seele +1, Holzbearbeitung +5, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +2**Wissen:** Götter/Kulte +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +3**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Wuchtschlag**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Eiserner Wille I**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Hohe Magieresistenz; Autoritätsgläubig, Gerechtigkeitswahn**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Aberglaube, Jähzorn, Totenangst