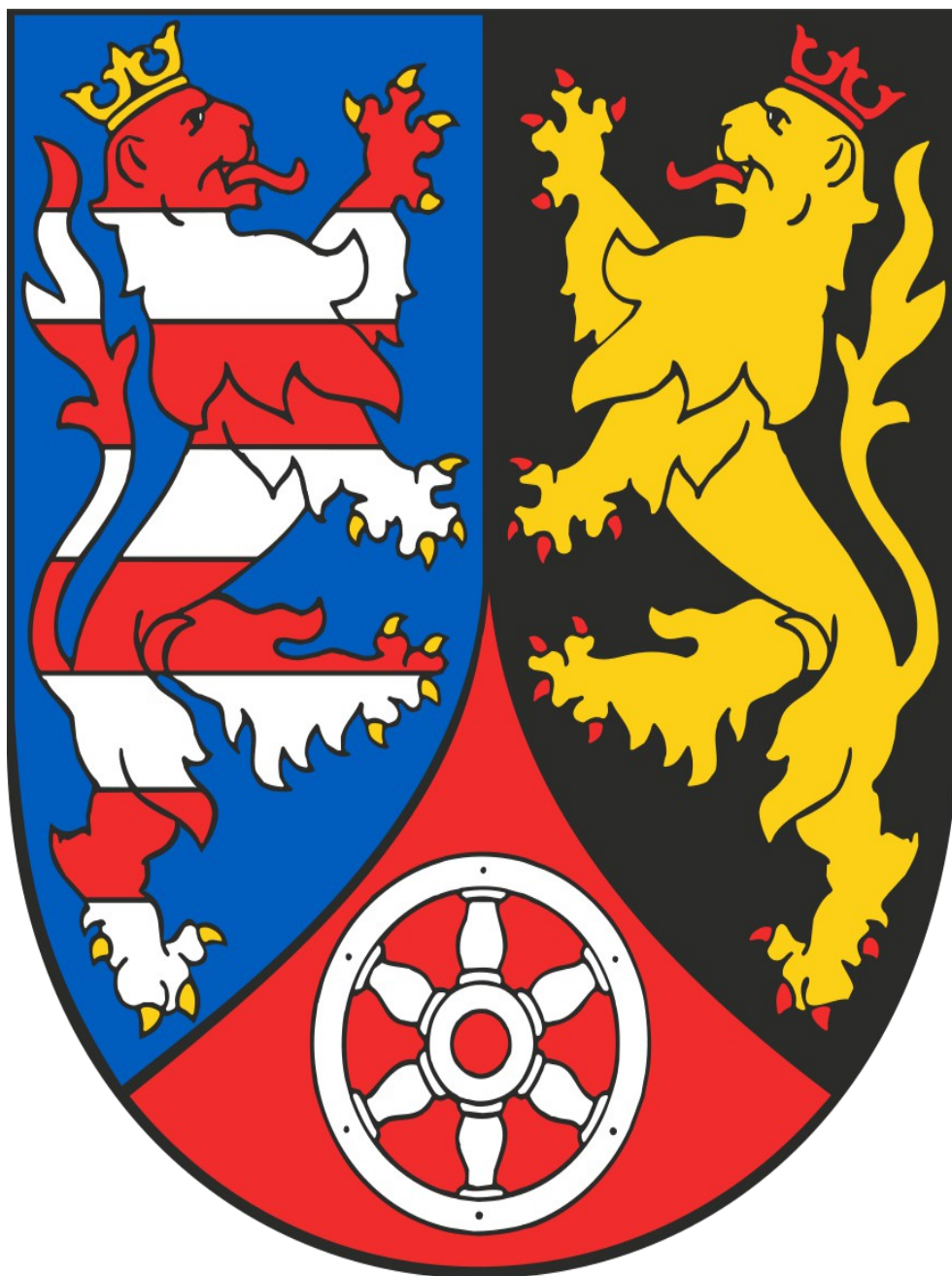


Gesetze der Domäne Rheinhessen



Die Traditionen: Die Traditionen sind das höchste Gut der Camarilla und zu unser aller Schutz und Wohl. Sie sind zu achten und zu ehren und selbst dem Prinzen ist es nicht gestattet, sich gegen die Traditionen aufzulehnen. Diese hohen Werte, von unseren Ahnen gegeben, lauten:

Die Maskerade

„Du sollst Dein wahres Wesen Niemandem enthüllen, der nicht von Geblüt ist! Wer solches tut, verwirkt sein Blutrecht.“

Die Domäne

„Deine Domäne ist Dein eigener Belang! Alle Anderen schulden Dir Respekt, solange sie sich darin aufhalten. Niemand darf sich gegen Dein Wort auflehnen, solange er in Deiner Domäne weilt.“

Die Nachkommenschaft

„Du sollst nur mit der Erlaubnis Deines Ahnen Andere erzeugen! Zeugst Du Andere ohne Einwilligung Deiner Ahnen, sollen sowohl Du als auch Deine Nachkommen erschlagen werden.“

Die Rechenschaft

„Wen Du erschaffst, der ist Dein eigen Kind! Bis der Nachkomme auf sich selbst gestellt ist, sollst Du ihm alles befehlen. Du trägst die Last seiner Sünden.“

Die Gastfreundschaft

„Ehre die Domäne Anderer! Wenn Du in eine fremde Stadt kommst, stell Dich dem vor, der dort herrscht. Ohne das Wort der Aufnahme bist Du nichts!“

Vernichtung

„Es ist Dir verboten, Andere Deiner Art zu töten! Das Recht der Vernichtung liegt ausschließlich bei Deinen Ahnen. Nur die ältesten unter euch sollen eine Blutjagd ausrufen.“

Die Unverletzlichkeit des Einzelnen:

Der einzelne Kainit ist das Fundament der Camarilla, nur durch die Gewährleistung seiner körperlichen und geistigen Unversehrtheit ist ein bestehen der Camarilla möglich.

I Der körperliche Schutz

Keinem Kainskind der Domäne Rheinhessen ist es gestattet ein Anderes körperlich zu verletzen, zu verstümmeln oder gar zu foltern. Sollte man selbst, Opfer Attacke werden, ist es natürlich gestattet sich des Angreifers, im Rahmen seiner eigenen Mittel, zu erwehren.

Die Guhle eines jeden Kainiten der Camarilla sind sein Besitz und zählen als seine Körperschaft. Wird ihnen Schaden zugefügt, gilt dies als Angriff auf einen Kainiten. Brechen die Guhle eines Kainiten, die Gesetze oder die Traditionen, muss ihr Domitor dafür die Konsequenzen tragen.

II Der geistige Schutz

Kein Kainskind der Domäne Rheinhessen darf gewaltsam zu einem Blutsband gezwungen werden. Ob und wie man ein Blutsband eingeht, soll jedes Kainskind frei für sich entscheiden. Eine Ausnahme besteht in der Einforderung einer Schuld, bei der der Schuldner keine Wahl hat und nicht mehr von diesen Gesetzen geschützt wird.

III Der Schutz im Elysium

Die Elysien der Domäne sind vom Prinzen und vom Hüter des Elysiums gewählte Orte der Erholung und des Friedens und sind als solche zu respektieren und zu achten.

Im Elysium gelten die Regeln, welche vom Hüter des Elysiums aufgestellt werden. Ein Jeder Gast in einem dieser Elysien hat sich zuerst über die Gepflogenheiten und Regeln dieses Ortes, beim Hüter zu informieren.

Unverletzlichkeit der Domäne:

Die Kainskinder einer Domäne sind auf den Schutz der Camarilla angewiesen und nur durch die Organisation der Camarilla in einer Domäne vor Übergriffen durch Anarchen, dem Sabbat oder anderen Feinden sicher.

I Der Schutz der Freien

Mitglieder von sogenannten "freien" Blutlinien ist es gestattet, sich in der Domäne Rheinhessen niederzulassen und sich dieser Domäne anzuschließen.

Vorausgesetzt, sie halten sich an die Traditionen, die Gesetze und schwören dem Prinzen ihre Treue.

Im Gegenzug profitieren auch sie von den Gesetzen und dem Schutz dieser Domäne.

Den "Freien" ist es nicht gestattet ein Amt oder Status innerhalb der Camarilla zu erlangen.

Den "Freien" ist es allerdings gestattet, der Camarilla beizutreten. Zu diesem Zweck wird ein Schwur auf die Camarilla geleistet und es muss ein Treuetest bestanden werden. Ist dieses gewährleistet, gelten sie als vollwertiges Mitglied der Camarilla, mit allen Privilegien und Pflichten.

II Der Schutz der Jagdgebiete

Die Domäne ist Hoheitsgebiet des Prinzen, als solchem obliegt es ihm, das Jagdrecht zu erteilen.

III Der Schutz vor dem Feind

Die Domäne und die Camarilla werden stetig vom Sabbat bedroht. Er ist der Feind und als solcher muss er bekämpft werden. In einem Kriegsfall obliegt es dem Sheriff und dem Seneschall, die Verteidigung zu organisieren und ein jeder Kainit ist dazu angehalten, den Würdenträgern Unterstützung zukommen zu lassen, seien dies nun finanzielle, materielle oder sein eigenes Unleben. Zum Schutz der Camarilla, der Domäne und des Prinzen kann kein Preis zu hoch sein.

Die Würdenträger: Die Würdenträger sind Vertreter des Prinzen und die Organisation der Camarilla. Ohne sie würde die Camarilla in Chaos versinken.

I Der Prinz

Der Prinz ist das Oberhaupt der Domäne. Sein Wort ist Gesetz. Der Prinz hat die Verantwortung für das Geschehen in seiner Domäne und muss sich vor den Höheren der Camarilla für alles Verantworten, was in seiner Domäne vorgeht. Er steht für die Achtung der Traditionen und ihn nicht zu achten, heißt die Traditionen nicht zu achten.

II Der Rat der Erstgeborenen

Der Rat der Erstgeborenen ist der Beraterstab des Prinzen, der ihm bei seinen Aufgaben zur Seite steht. Jeder Erstgeborene vertritt die Belange seines Clans im Rat und vor dem Prinzen und besitzt eine Wahlstimme im Rat. Jeder Clan kann nur einen Vertreter im Rat der Erstgeborenen haben und die Mehrheit eines Clans bestimmt seinen Erstgeborenen.

Der Erstgeborene ist Ansprechpartner für Gäste und Neuankömmlinge des jeweiligen Blutes und hat diese über die Gesetze sowie Gepflogenheiten der Domäne Rheinhessen zu informieren. Sollte ein Erstgeborener nicht zu einem Treffen erscheinen können, an dem der Rat zusammen kommt, so kann er im Vorfeld beim Seneschall einen Vertreter benennen, der der Sitzung beiwohnen darf, aber kein Stimmrecht besitzt.

Die Entscheidungen des Rates werden immer durch einfache Mehrheit gefällt.

Der Rat der Erstgeborenen erwählt stets einen Sprecher der die Kommunikation mit dem Prinzen unterhält und die Entscheidungen des Rates diesem mitteilt. Jedes Mitglied des Rates kann eine Sitzung des Rates einberufen. Dem Sprecher obliegt es, diese Treffen zu organisieren und zu dirigieren.

III Der Seneschall

Der Seneschall ist das Banner des Prinzen. In der Abwesenheit des Prinzen, hat er die Befugnisse der Domäne fest in seiner Hand und hat alle Entscheidungen zum Wohle der Domäne und der Camarilla zu treffen. Er verkündet die Entscheidungen des Prinzen, empfängt Gäste und ist erster Ansprechpartner für Anliegen, die an den Prinzen herangetragen werden sollen. Er besitzt stets ein direktes Audienzrecht und seine Worte sind die des Prinzen.

IV Der Sheriff

Der Sheriff ist das Schwert des Prinzen. So der Gastgeber eines Domänentreffens sich an ihn wendet, ist er für die Sicherung des Treffens verantwortlich und muss diese mit dem jeweiligen Gastgeber abstimmen, auch die Sicherung der Domäne obliegt seiner Hand. Der Sheriff ist das einzige Kainskind außer dem Hüter des Elysiums, dem es gestattet ist sich über die Regeln des Elysiums hinweg zu setzen und es ist ihm gestattet, einzelne Kainskinder, bei Verdacht des Verrats oder des Gesetzesbruches unverzüglich in Gewahrsam zu nehmen, bis sich die Schuld oder Unschuld des Jeweiligen bewiesen hat.

Auch ist es seine Aufgabe, Beschuldigte ihrer gerechten Strafe zu zuführen und die Urteile des Prinzen zu vollstrecken.

V Der Hüter des Elysiums

Der Hüter des Elysiums ist das Zepter des Prinzen. Er ist für die Geschehnisse innerhalb der Elysien verantwortlich. Er muss die Elysien sichern und schützen. Der Hüter des Elysiums ist auch für die Unterhaltung in den Elysien verantwortlich, auf das die Kainskinder der Domäne sich an ihnen erfreuen können und diese Stätten der Erholsamkeit und des Friedens auch nutzen mögen.

Auch ist es seine Aufgabe, die Regeln des Elysiums zu benennen um einen größeren Rahmen für Erholsamkeit zu schaffen. Außerdem sei es ihm gestattet, neue Elysien zu errichten und wieder fallen zu lassen, so er es für sinnvoll hält. Die vom Prinzen bestimmten Elysien, darf er nur in Gefahrensituationen aufheben.