

Das Downfight-Gesetzbuch

Inhalt

- Gerichtsgesetzbuch
- Legionsgerichtgesetzbuch
- Icongesetzbuch
- Zentrengesetzbuch
- Legionsgesetzbuch
- Gesindelgesetzbuch
- Assasinengesetzbuch

In Planung:

- Armeegesetzbuch
- Mönchsgesetzbuch

Version 1.0.12

24.06.2016

Gericht-Gesetzbuch

§1 Grundsätzlich soll das Gericht Accounts verurteilen.

§2 Einsperren von Personen mit Accountgruppen ist nicht die Aufgabe der Richter.

§3 Die Regeln des Spieles Pennergame.de sind von den Richtern nicht zu vertreten. Für unsere Seite zählen alleine das Wohl unserer Spieler und der Schutz unserer Spieler vor destruktiven Besuchern.

§4 Streitigkeiten bezüglich Icons und Ingame-Aktivitäten sind für das Gericht nicht von Bedeutung.

§5 Persönliche Beleidigungen auf unserer Seite und maßlos boshafte und destruktives Verhalten, das nicht nur spieltechnisch falsch ist, werden mit der höchsten Stufe 3 bestraft.

1. Verurteilungen zur Einordnung in diese Stufe sind personenbezogen und nicht auf einen Account bezogen.

§6 Spielerisch verwerfliche Taten können mit den Stufen 4,9 und 7 bestraft werden.

1. Schädigt ein Spieler während eines Fakes über 20 Angreifer/133% wird der Account in die Stufe 4 eingeordnet und der Armee ebenso wie der Legion in der Opferliste zum Rückführen freigegeben. Accounts werden unter normalen Umständen nicht wieder für ein Spielen auf der Website freigeschaltet.
2. Erreicht ein Fake nur knapp die 20 Angreifer/133% oder liegt andere, leichte Schwere einer Tat vor, so kann ein Richter den Account der Stufe 9 zuweisen. Ebenso ist eine Einordnung in die Opferliste möglich. Accounts in der Stufe 9 können nach Abbüßen der Strafe wieder freigelassen werden, wenn keine weitere Gefahr von diesen Accounts ausgeht.
3. Spielt ein User falsch oder versucht er ohne Erfolg absichtlich falsch zu spielen, so kann ein Richter Zeitsperren verordnen, die der Stufe 7 entsprechen.

§7 Kollektivstrafen wie Bandensperren sollen tunlichst vermieden werden. Sie sind nur zum Schutz anderer Spieler anzuwenden.

1. Sind aus einer Bande innerhalb kurzer Zeit mehr als ein Faker aufgetaucht, so kann das Gericht zum Schutz der Allgemeinheit eine Bandensperre auf diese Bande verordnen.
2. Es ist ratsam vor einer Bandensperre den Admin einer Bande anzuschreiben und mit ihm abzuklären, ob er eine Bürgschaft auf seine User ablegen will. Siehe auch §9.

§8 Die Sperrstufen 1 und 2 sind keine echten Sperren, sondern eine Aufforderung, sich im Gericht zu melden.

§9 Bürgschaften für andere Penner sind unter Beachtung von Sinn und Wert der bürgenden Accounts möglich.

1. Wird eine Bürgschaft gebrochen, wird der Bürgende vom Gericht verurteilt.
2. Wird eine Bürgschaft gebrochen, so sind Sperrstufen 6,7 und 9 möglich. In schweren oder hinterhältigen Fällen ist die Opferliste anzuwenden.

§10 Freilassungen sind möglich, wenn das Gericht mehrheitlich eine Freilassung beschließt.

1. Der Verkauf eines Penners ist kein Grund einen Account freizulassen.
2. Ein Grund für Freilassungen ist die nachträgliche Entlastung zur ursprünglichen Anklage und Verurteilung.
3. Gründe für Freilassungen sind Sühne und selbstständige, selbstmotivierte Rückabwicklung des verursachten Schadens.

§11 Emotional motivierte Verurteilungen sind ungültig

1. und müssen von der Mehrheit der unbefangenen Richter bestätigt oder revidiert werden.
2. können an das Legionsgericht übergeben werden.

§12 Persönliche Fehden oder Ingame-Probleme von Richtern und Mitarbeitern dürfen im Gericht nicht behandelt werden

1. Diese Fälle können an das Legionsgericht übergeben werden.
2. Außer: Es handelt sich um Mitarbeiter des Legionsgerichtes oder der Legion / Armee, die zusätzlich keinen Richterposten besetzen. Dann kann eine Mehrheitsentscheidung der Richter einschreiten.

Legionsgericht-Gesetzbuch

§1 Das Legionsgericht bearbeitet Fälle, welche

1. Ingame-Probleme und emotional begründete Probleme beinhalten
2. von Mitarbeitern angeregt wurden und nicht direkt das Spiel auf DF.de betreffen
3. intern auftreten und Streit um Icons oder Korruption zugrunde haben.
4. Vom Gericht an das Legionsgericht übertragen wurden.
5. Die Bosse der Legion betreffen
 - a. Selbstständig
 - b. Mit Hilfe des Gerichts

§2 Das Legionsgericht entscheidet über Aufträge in der Legion.

1. Aufträge bedeuten offene Arbeitspakete, für welche die Bosse zur Erfüllung Legionäre anstellen und definiert belohnen.
2. Ein Auftrag des alten Typs kann beliebig oft vergeben werden.
 - a. Die Bearbeitungszeit eines Auftrags ist innerhalb der Auftragsgültigkeit abzuschließen.
 - b. Die Bearbeitungszeit einer Auftragsbearbeitung ist stadtweit, aber städteeinzeln definiert.
3. Ein Auftrag des neuen Typs kann bis zu einem Jahr existieren. Diese Aufträge besitzen ein Erfüllungssoll, in Form einer Bearbeitungsanzahl. Ist das Soll erfüllt oder ist das Soll ohne Neuanstellung eines Legionärs erfüllbar, (es sind bereits genügend geeignete Legionäre angestellt) existiert der Auftrag nicht mehr zur Neuanstellung.
 - a. Die Bearbeitungszeit einer Auftragsbearbeitung ist stadtweit, aber städteeinzeln definiert.
4. Ausnahme bei Aufträgen sind Heldengold-Aufträge, welche von einzelnen Bossen der Armee und der Legion ohne Zustimmung des Legionsgerichtes vergeben werden können.
 - a. Das Legionsgericht hat bei Heldengold-Aufträgen der Legion das Recht, im Führungsteam der Legion eine Abstimmung über die Sinnigkeit (und daraus folgend die Weiterführung) oder die Weiterführung solcher Aufträge zu fordern.
5. Das Legionsgericht entscheidet über vom User eingegebene Auftragsvorschläge in Form einer Anklage im Legionsgericht.
6. Das Legionsgericht entscheidet über von Bossen vorgeschlagenen Opfern für neue Aufträge:
 - a. aus Stufe 3
 - b. aus Stufe 4 mit laufender Opferzeit

§3 Das Legionsgericht entscheidet über Verlängerungen und Einträge in der HoG der Legion.

Das Icon-Gesetzbuch

§1 Icons auf Downfight.de sind Piktogramme mit einer Maximalgröße von 18x18 Pixeln. Alternativ sind auch 20x17Pixel möglich. Diese Beschränkung garantiert eine ausreichende Kleinheit der Bilder um

1. Die Grafik erst in interpretatorischem Zusammenhang mit dem Text als eine ironische, zynische oder sarkastische Sinneinheit zu definieren
2. Um die Grafiken genügend klein und rasterartig darstellen zu können.
3. Um durch die Winzigkeit eine besondere Attraktivität zu erzeugen, die die Sammelleidenschaft unterstützen kann.

§2 Icon-Handel darf nicht unter Einsatz von echtem Geld (€, \$, usw.) stattfinden.

1. Ausnahmen sind der indirekte Verkauf durch VIP-Codes/Piratengold im Downfight-VIP-Shop, der zum Erhalt der Seite wichtig ist.
2. Es gibt durch Casinosysteme, den Shop, Gebäude und Beziehungen zu speziellen Spielern genügend Möglichkeiten an Tauschgut zu kommen, wenn ein Spieler einmal die verschenkbaren Icons schon hat.
3. Accounts, die Icon-Codes oder Icons unter Spielern oder Spielfremden kaufen oder verkaufen werden je nach Fall bestraft oder stillgelegt.

§3 Privaticons sind Auslaufmodelle; Boss-Icons gibt es weiterhin.

1. Da früher keine anderen Möglichkeiten vorhanden waren, um Icons zu verteilen, wurden Privaticon-Codes verteilt.
 - a. Diese Codes stellen ein Ungleichgewicht im Handel dar, da das Icon beim Spieler einen enorm hohen Wert darstellt, aber beim Icon-Besitzer keinen Wert darstellt.
 - b. Dies ist eine Monopolstellung, die nicht umgangen werden kann.
2. Es kann weiterhin bei Bossen und Mitarbeitern Icons geben, die für einen gewissen Zweck und zur Motivation der Spieler vergeben werden.
 - a. Diese Icons heißen Boss-Icons und sind Gegenleistung für individuelle Hilfe bei Aktionen bezüglich der Seite.
 - b. Diese Icons sollen kein Tauschgut darstellen.
3. Es kann Helfericons geben, die unter anderem über Gebäude verteilt werden.
 - a. Der Sinn dieser Icons ist, die Einstreuung von Icons in die Userstrukturen und
 - b. ebenfalls die Motivation der freiwilligen Helfer.
 - c. Diese Icons sind in Anzahl oder per Gebäudesuchzeit immer limitiert ausgegeben, sie stellen daher kein Icon-Monopol dar.
4. Anfragen bezüglich Privaticons oder Boss-Icons an Mitarbeiter der Seite sind unnötig und gelten als unhöflich.

§4 Probleme und Streitlösungen beim Icons tauschen können vom Legionsgericht entschieden werden, wenn eigene Banden und Verbündete keine Möglichkeiten zur angemessenen Bekämpfung der Betrüger haben.

§5 Wer das Gericht oder den Support mit Icon-Problemen belastet gilt als unhöflich.

§6 Icons, die einem zum Verteilen zuständigen Helfer unterliegen, können grundsätzlich auf dessen Account übernommen werden. Begründung: Es ist oft sinnlos die eigenen Aufgaben selbst zu lösen. Der Helfer verdient sich damit, anderen Usern über lange Zeit zu helfen und sie zu Supporten.

1. Ausnahmen sind Icons, welche mit dem Account des Spielers und daran geknüpften Downfight-Mindest-Bedingungen durch Lösen der Aufgabe nicht erreicht werden könnten.
2. Über den Verbleib der Icons auf dem Account nach Ausscheiden oder frühzeitigem Ausscheiden des Mitarbeiters muss im Einzelfall und bei User oder Helferinteresse entschieden werden.
3. Unehrenhafte Entlassungen oder Kurzzeithelferschaften rechtfertigen im Nachhinein nicht das Aufnehmen dieser Icons auf den eigenen Account.
4. Jedes Aufnehmen dieser Icons muss im zuständigen Bereich mit den anderen Helfern abgesprochen und mit einer gewissen Maßhaltigkeit dem User gegenüber getroffen werden.
5. Einzelfälle können durch Teamentscheidungen revidiert werden.

§7 Bandenicons sind nur für Mitglieder der jeweiligen Bande gedacht und müssen nach Austreten dem ausgetretenen User abgenommen werden.

1. Wird ein Bandenicon vom Admin gegen Gegenleistung getauscht, wird das Bandenicon enteignet, abgenommen und anderweitig verwendet.
2. Die Schwere der ungerechtfertigten Täuschung rechtfertigt dasselbe Vorgehen mit einem etwa an das Bandenicon gebundenen Banden-Freunde-Icon.

§7 b Automatisches Bandenicon-Vergabesystem.

1. Artikel 7 ist mit Einführung der automatischen Bandenicon-Vergabe abgelöst, sofern das System nach §7 korrekt funktionieren kann.
2. Über die Unterseite [?seite=bandenicons](#) müssen von Zeit zu Zeit von den Admins oder anderen Spielern die Besitzerlisten aktualisiert werden.

Das Zentren-Gesetzbuch

§1 Ein Zentrum ist eine spezialisierte Unterseite für die Bearbeitung von Dauerspielen oder Supportaufgaben.

§2 In einem Zentrum arbeiten ein oder mehrere Helfer, welche

1. die Regeln des Zentrums nach Sinn und Logik definieren und überarbeiten.
2. Probleme erkennen und Verbesserungen vorschlagen.
3. Überlastung sofort melden.
 - a. Entscheiden, zu welchen Wochentagen oder Tageszeiten das Zentrum geöffnet haben soll.
 - b. Entscheiden, ob ein maximaler Füllstand mit neuen Einträgen im Zentrum sinnvoll ist.
4. niemals Useranfragen außerhalb des Zentrums bearbeiten, welche das Zentrum betreffen.
 - a. Optional den User zum erneuten Fragen der Frage ins Zentrum schicken.
 - b. Optional untergeordnete Supportpersonen vorschlagen, benennen und leiten.
5. die im Zentrum enthaltenen Machtmittel/Belohnungen absolut selbstlos im Sinne von Altruismus zum Lohn definierter und besonderer Leistungen einsetzen.
6. die ehrliche Überzeugung besitzen, ihren Job im Zentrum als ihr Hobby und Spiel zu sehen.

§3 Kommt es durch Aufgaben zu übermäßiger, persönlicher Belastung der Helfer, so sind diese Belastungen abzusetzen und zu stoppen, oder an fremde Communitys abzugeben.

Vorsicht bei:

1. Aufgaben, in denen persönliche Leistungen von Usern auf künstlerisch wertende Weise zu belohnen sind.
2. Aufgaben, bei deren Wertung ein User oder Helfer persönliche Wertung erfährt.
3. Aufgaben, deren Erfüllung allgemein als besorgniserregend oder emotional ungünstig empfunden wird.

§5 Lohn für Zuarbeiter und untergeordnete Helfer.

1. Ist sparsamst einzusetzen, da in allen Bereichen Eigenmotivation und die Liebe zum Spiel im Vordergrund stehen muss.
2. Soll Demotivation verhindern und Motivation halten.
3. Soll keinen zu großen Sammelvorteil gegenüber weiteren Spielern darstellen.
 - a. Soll so geplant werden, dass mit dem Belohnten weitere Spieler von dieser Belohnung betroffen sind und deren Dankbarkeit als Lohn überwiegt. Wie z.B. bei der Ausgabe von gleichartigen Icons (mehr als eines und dieselbe Icon-Nummer) mit Tauschauflagen.
 - b. Soll so geplant werden, dass der Lohn nur einen Teil zu einem Sammelerfolg beiträgt, wie z.B. bei der Ausgabe von TT-Reloadcodes.
4. Darf von Helfern im Infochat (Skype) beantragt werden, wenn

- a. ohne Angabe von Gründen eine aktuelle Ablehnung möglich sein darf.
 - i. Die zukünftig Belohnten dürfen vor Antrag auf egal welchen Lohn niemals wissen, dass sie belohnt werden könnten.
 - ii. Der Betreuer der Helfer kann die Ausgabe von Belohnungen wegen Zeitmangel oder mangels an aktueller Übersicht ablehnen.
 - iii. Der Betreuer des beantragenden Helfers kann die Ausgabe von Belohnungen wegen einem schlechten Bauchgefühl ablehnen.
 - iv. Der Betreuer des beantragenden Helfers kann die Ausgabe von Belohnungen wegen der Existenz von wirren Gerüchten ablehnen.
 - v. Andere des Gesamtteams können zuerst einen Ausgleich für ihre Bereiche beanspruchen – auch still und ohne Worte. In diesen Fällen sollte der aktuelle Antrag vor dringenderen Anträgen zurückgestellt werden.
- b. geklärt ist, ob der Lohn unter ähnlichen Fällen gerecht scheint.
- c. geklärt ist, dass niemand vergessen wird.
- d. das Maß gewährleistet ist.

Das Legions-Gesetzbuch

§1 Die Legion soll eine Elite darstellen.

§2 Die Legion hat Helfer, welche ins Downfightteam eingebunden sind. Sie sind für alle Städte zuständig und besitzen ModLevel-Rechte auf der Seite.

§3 Jede Stadt soll direkt zwei zuständige Posten für Führungskräfte haben, welche von Offizieren aufgefüllt werden, die von allen Bandenmitgliedern der Legionsbande gewählt werden.

1. Ein Boss kann in seiner Heimatstadt einen der Posten einnehmen.
2. Es ist Pflicht, dass die komplette Legionsbande wählt. Es ist gewünscht, dass jeder Legionär der Stadt wählt.
3. Sind zwei Offiziere in einer Stadt gewählt, so sind ihre Ränge gleichwertig.
 - a. Ausnahme: Der Posten des Bandenadmins kann vom Offizier mit den meisten Stimmen eingenommen werden, wenn er es wünscht.
 - b. Sind sich zwei Offiziere einer Stadt uneinig, trägt das Bossteam die entscheidende Stimme.
4. Es gibt zwei Arten von Entscheidungen über die Legion.
 - a. Userbezogene Entscheidungen werden vom HoGChat gefällt.
Dem HoGChat gehören die Offiziere, die Bosse, evtl. Richtern und das Legionsgericht an. Es entscheidet die Mehrheit.
 - b. Systembezogene Entscheidungen werden vom Bosschat oder dem HoGChat gefällt und durch Mehrheit entschieden. Es ist hier auf eine gute Auswahl möglicher Entscheidungen zu achten. Dem Bosschat gehören die Bosse an, evtl. Richter und auch das Legionsgericht.
 - c. Entscheidungen vom Bosschat können durch eine absolute Mehrheit im HogChat außer Kraft gesetzt werden.

§3 Das Kämpfen gegen ausgewählte Untergruppen der Spieler ist als Priorität der Legionäre anzusehen

1. Aufträge haben die höchste Priorität als die Jagd nach Usern der Opferliste.
2. Echte verurteilte Faker haben die höchste Priorität der User der Opferliste.
3. Das Gewinnen gegen Pilger ist erwünscht, verlieren gegen Pilger ist als peinlich und unehrenhaft definiert, es sei denn, ein Legionär ist im Downfight.
4. Kämpfe zwischen Headhuntern der höheren Killpunktstufen und Legionären sind emotionslos als Übungskämpfe anzusehen.

§4 Das Bestreiten von Bandenkämpfen innerhalb der Legionsbande gegen externe Banden, welche nicht aus Legionären bestehen ist als Priorität der Legionäre anzusehen.

§5 User, die mehrheitlich gefällte Entscheidungen des HoGChats oder des Bosschats mit Absicht oder aus Frust nicht respektieren sind nach §1 aus der Legion auszuschließen.

§6 Bosse oder Offiziere, die mehrheitlich gefällte Entscheidungen nicht respektieren, sollen ihrem Posten enthoben werden.

1. Bei Beleidigen, Schimpfen, Fluchen, Rufmord hinter dem Rücken Anderer.
2. Bei wiederholter oder absichtlicher Übertretung aufgestellter Regeln ohne Absprache.
3. Bei Aufwiegelei und Hetze gegen das teilweise von Usern gewählte oder von Helfern eingesetzte Führungsteam der Legion oder anderen Helfern.

§7 Kämpfe und Ärger zwischen Legionären

1. Unangekündigte, unabgesprochene und unerwünschte Kämpfe zwischen Legionären innerhalb des Pennergames oder des Pixelspiels sollen nicht stattfinden, da die gute Stimmung zerstört oder Spielziele gefährdet werden könnten.
 - a. Das gilt verstärkt für Mitglieder der Legionsbande untereinander.
 - b. Das gilt weniger für Legionäre die nicht innerhalb der Legionsbande spielen, denn
 - i. es ist nicht immer ersichtlich, wer in welcher anderen Bande spielt,
 - ii. man kennt nicht zwangsläufig alle externen Spielernamen und man kann nicht immer alle Umbenennungen verfolgen.
 - c. Skripte, welche einer Angriffsvermeidung dienen sollen wenn möglich zeitnah aktualisiert werden, sollten solche verwendet werden.
 - d. Übergeordnete Entscheidungen, Anweisungen oder Verbote bezüglich entstehender Probleme fällt der HogChat jeweils für Einzelfälle.
2. Kämpfe zwischen Legionären, egal welcher Art, welche dem Abbau von Frust dienen oder welche als solche auf Missstände hinweisen sollen sind zu unterlassen. In diesen Fällen muss das klärende direkte Gespräch per Skype-Telefonat gesucht werden.

§8 Icons

1. 855 – Der innerste Kern der Legion ist nur für Bandenmitglieder einer Legionsbande.
2. 253 – Freund der Kopfgeldlegion ist für den ersten Auftrag auszugeben.
3. 47 – Überraschung, intern definiert.

Das Armee-Gesetzbuch

§1 Dieses Gesetz ist noch ungeschrieben.

Das Gesindel-Gesetzbuch

§1 Das Gesindel lebt in Feindschaft mit der Legion.

§2 Die organisatorische Einheit des Gesindels besteht aus einem Drei-Boss-Team.

§3 Meinungsgruppen können Entscheidungen von Bossen beeinflussen wenn sie einer Meinung sind und aus drei Gesindel-Kämpfern bestehen.

§4 Entscheidungen werden in erster Instanz von den Bossen gefällt.

1. Entscheidungen werden nach Mehrheit der Bosse getroffen.
2. Die Mitglieder des Gesindels müssen im Skypechat über Entscheidungen informiert werden.
3. Die Meinung einer Meinungsgruppe nach §3 zählt wie eine weitere Boss-Stimme, wenn die Meinungsgruppe das ausdrücklich und zeitnah wünscht.
4. Entsteht ein Patt in einer Abstimmung
 - a. werden, sofern möglich, weitere Meinungsgruppen gebildet.
 - b. entscheiden die bisher an dieser Entscheidung nicht beteiligten Mitglieder des Gesindels nach Mehrheit.

§5 Neuwahl eines Mitgliedes im Boss-Team.

1. Fällt ein Boss im Kampf gegen die Legion, sodass er sein Amt nicht mehr fortführen kann oder geht ein Boss in Rente, wird ein neuer Boss von den verbleibenden zwei Bossen
 - a. unter Absprache mit dem aktiven Gesindel
 - b. unter Einbeziehung der Meinung von Meinungsgruppen nach §3 und §4 (3)
 - c. innerhalb von vier Wochen bestimmt.
2. Besteht ein Boss-Team aus einer geraden Anzahl an Bossen, müssen alle Entscheidungen durch mindestens eine Meinungsgruppe nach §3 gestützt werden.
3. Besteht das Boss-Team aus weniger als zwei Mitgliedern kann weder konvertiert noch rekonvertiert werden.

§6 Sold- und Handelsparagraph

1. Es existiert für Icon 374 und Icon 252 ein Handelsverbot mit anderen Gruppen.

§7 Geheimhaltungsparagraph

1. Es ist verboten mit Spielern aus anderen Gruppen Kampf- oder Gewinn-Absprachen zu treffen.
2. Es ist verboten Spielern außerhalb der Gesindel-Gruppe interne Angelegenheiten der Gesindel-Gruppe mitzuteilen, wenn das nicht durch eine Entscheidung §4 gestützt wird.
3. Kämpfer des Gesindels dürfen (als Person mit weiteren Accounts) keiner weiteren Spezialgruppe angehören außer der Armee oder den Mönchen.

§8 Pro Gesindel-Spieler müssen mindestens zwei Penner in unterschiedlichen Städten aktiv als Gesindel gespielt werden.

§9 Für Mitglieder des Gesindels herrscht aus organisatorischen Gründen

1. in einem zumutbaren Maß und
2. zur Absprache zwischen den Spielern und innerhalb der Gruppe

Skype-Pflicht im wichtigsten Chat.

§10 Angriffe innerhalb der Gruppe sind verboten, außer

1. bei Banden-/Liga-Kämpfen
2. wenn sich der Angegriffene offiziell im Downfight oder Hochfight befindet.
3. wenn es sich um einen Rückkampf im Sinne des Downfights oder Hochfights handelt.
4. wenn der Angegriffene das ausdrücklich wünscht.

§11 Ahndung von Verfehlungen

1. Verfehlungen werden durch eine Doodle-Umfrage angezeigt.
2. Eine Verfehlung ist definiert, wenn diesbezüglich eine Entscheidung nach §4 getroffen wurde.
 - a. bei Missachtung des Gesindel-Gesetzes
 - b. bei Missachtung von weiteren Einzelentscheidungen
 - c. bei stark unmoralischem Verhalten eines Spielers
3. Eine Verfehlung kann zum Ausschluss aus dem Gesindel oder zu einer Ermahnung führen.

§12 `Katzenmörder` ist kein Mitglied des Boss-Teams, sondern eine immanente, heiligenähnliche Gottheit, welche weder ins politische noch ins spielerische Geschehen des Gesindels eingreift.

1. Die Kämpfer des Gesindels warten seit 2013 auf seine Wiedergeburt.

Das Assassinen-Gesetzbuch

§1 Die Assassinen sind trickreich, freundlich und respektvoll. Der Spaß muss immer im Vordergrund stehen. Die Story lehnt sich an ursprüngliche Stilelemente der islamischen Geschichte an.

§2 Die Gruppengröße der Assassinen wird auf ungefähr 50 Personen ausgelegt.

§3 Die Assassinen werden von einem Gremium betreut, welches über Entscheidungen abstimmt.

1. Das Gremium heißt „die Weisen“ und besteht aus neun Posten.
2. Diese Posten wurden zu Beginn mit Erstspielern besetzt. Zukünftig werden neue Mitglieder der Weisen gewählt.
3. Jeder Assassine kann sich bei einer Wahl für einen Posten der Weisen aufstellen lassen.
4. Jeder Assassine darf bei einer Wahl eines neuen Weisen mit abstimmen.
5. Jeder Assassine hat das Recht, Vertrauensabstimmungen gegen jeweils ein Mitglied der Weisen anzustoßen. Der Antrag kann von einer Mehrheit der Weisen bestätigt oder verworfen werden.
6. Einzelne Posten der Weisen können neu besetzt werden durch
 - a. Amtsniederlegungen
 - b. Anträge auf Vertrauensabstimmungen

§4 Entscheidungen

1. Alle Entscheidungen werden von den Weisen über Abstimmungen entschieden.
 - a. Ausnahme:
 - i. Sehr knappe Entscheidungen mit emotionalem Charakter, oder
 - ii. sehr emotional diskutierte Entscheidungen, in denen keine klar sachliche Argumentation stattfindet oder stattfinden kann, müssen bei Antragstellung eines oder mehrerer Weisen von allen Assassinen gemeinsam entschieden werden.
 - b. Sind Entscheidungsträger in der Sache des Entscheidungsthemas in einem zu beachtenden Maß befangen, sollen Sie die Entscheidung nicht mitfällern und neutral stimmen.
 - c. Sind durch die Befangenheitsklausel die Mehrheit der Weisen in einer Entscheidung blockiert, tritt automatisch §4 1-a-i ein.

§5 Spieler, die mehrheitlich gefällte Entscheidungen der Weisen mit Absicht oder aus Frust nicht respektieren sind nach §1 aus der Gruppe der Assassinen auszuschließen.

§6 Mitglieder der Weisen, die mehrheitlich gefällte Entscheidungen nicht respektieren, sollen ihrem Posten enthoben werden.

1. Bei Beleidigen, Schimpfen, Fluchen, Rufmord hinter dem Rücken anderer.
2. Bei wiederholter oder absichtlicher Übertretung aufgestellter Regeln ohne Absprache.
3. Bei Aufwiegelei und Hetze gegen Mitglieder der Assassinen oder der Weisen.

§7 Konvertierungen und Rekonvertierungen von neuen Spielern werden vom Konspirationsgericht durchgeführt. Die Aufforderung dazu entsteht durch jeweils eine Entscheidung der Weisen.

§8 Assassinen sind politisch unabhängig, neutral und gegen alle diskriminierenden, rassistischen und radikalen Sprüche und Bildnisse. Die Assassinen distanzieren sich von jeder realen radikalen Gruppierung.

1. Verletzung von §8 wird mit sofortigem Ausschluss geahndet.
2. Die Entscheidung über §8 (1) wird nach §4 (1) gefällt.