

Der Codex

von

Kornerstjard

Mittelalterlich



Es werde Folgendes nieder
geschrieben und fuer
die Ewigkeit auf
Pergament gebannt
Ewiglich festgehalten
und zum Gesetz eines
jeden Kornerstjorder.
Bei Unstimmigkeiten
jeglicher Art
solle der Codex zu
rate gezogen werden



I.

Die Kornerstjorder werde
nur durch ein Kapitaen als
1. Kapitaen, gefuehrt, es werde
neben ihm noch den
2. Kapitaen geben.
Die Schatztruhen und
eroberte Beute werde
vom Quartiermeister
im Sinne der
Likedeeler verwaltet
und verteilet.



11.

Sollte je ein Unrecht
gegen einen Kornerstjorder geschehen,
werde vom Bootsmann Recht gesprochen.

Die Mannschaftseinteilung und
deren Ausruestung solle vom
Ersten Maat vorgenommen werden.

Werde ein Ereigniss gestalte
und geplant oder solle
jemand Unmut kund tun
wollen und dafuer jemand
von Noeten sein, werde
dieses vom Zweiten Maat
erfuellet.



III.

Ein jeder Kornerstjorder
ist in Wort und
Sprachen einem anderen
Kornerstjorder gleichgestellt.
Seine Meinung zaehle gleich
einem anderen Kornerstjorder.
Kein Kornerstjorder darf
auf Grund seiner Aeusserung
verhoehnet werden.



III.

Unehrenhaftes
Verhalten
unter Kornerstjorder
Piraten ist verboten
und wird mit
Ausschluss aus
der Gemeinschaft bestraft.



U.

Ein jeder
Kornersfjorder
Pirat ist anderen
Piraten gleichgestellt.

Er werde
nicht anders
behandelt als
manch anderer
Pirat.



III.

Ein jeder Kornerfjorder Pirat
ist ein Ehrenhafter Pirat.

Unehrenhaftes Ansinnen
wird nicht geduldet.

Sollte es dennoch zu einer
Ehrenverfehlung kommen
ist der Ausschluss aus
der Kornerfjord Kupaneei
die Folge des Handelns.



III.

Bei Ereignissen jeglicher Art
ist es von noeten nur
Historischer Gewandung zu tragen
und in dieser zu wandeln

Der koerperlichen Besserstellung
ist es genehm Medizinesches
neumodisches Machwerke
zu tragen und damit zu wandeln.



IIII.

Zauberkaesten zum
aufspielen oder
magischer Seelenfaenger
und magisch
sprechender Knochen
sind nur in Gefilden zu
benutzt die nicht
von Fremden betreten
werden duerfen.



IX.

Ein jeglicher Zwang sich
wieder seinem Willen in einem
Rollenspiel zu benehmen
habe zu unterbleiben.

Ein jegliches mehr als
fuer einen Zumutbar sei,
bleibe untersagt

Im Falle es komme doch
zu solchen Momenten
sind diese umgehend
zu enterlassen so nenne
er das vorgesehen Codewort



X.

Welches da
genannt sei:

Parley



XI.

Das Zechen und Tafeln
in Kornerfjord werde nur
geduldet finde es in der
an die Piratenzeit
angepassten und ueblichen
Tafelwerkzeugen und
Trinkgefassen statt.
Ein jegliches verfehlen
werde nicht geduldet



XII.

Ein jeglicher Kornerfjorde
achte darauf das er
nicht durch das Zechen
von Berauscheden Getraenken
in seinem Ansinnen die
Ihm gestellten Aufgaben
zu erfuellen gehindert
werde oder er auf
unglimfliche Art
den Verein schade.



XIII.

Ist Kornerfjord durch
etwaige Gaeste belagert,
werden das zu sich nehmen von
Berauschendes Getraenk
auf keine Weise geduldet.

Ein jeder Kornerfjorder
bekomme das Recht dieses Fehlverhalten
bei anderen Kornerfjordern
zu unterbinden.



XIII.

Es werde von einem
jeden Kornerstjorder
erwartet eigenstaendig
und ohne Order das Lager
und deren Gefilden
Reinlich zu halten, so dass
es in einem Reputierlichen und
reinlichen Zustand bleibe



XII.

Jeder Kornerfjorder
ist angehalten und verpflichtet
seine Geist derart zu schulen,
so dass er Auskuenfte
ueber Piraten der Zeiten
Anno 1600 bis
Anno 1800 leisten kann,
damit es Ihm gegeben ist
auf gestellte Fragen angemessen
Antworten zu koennen.



XIII.

Das Ansprechen von Kornerfjorden,
hat im Spiele, zwingend mit seinem
von Neptun gegebenen
Namen zu erfolgen. Sollte dieses noch
ausstehen werde der
Vorname des Kornerfjorder
solange verwand, bis Neptun bereit war
seinen zur Taufe
anstehenden Piratennamen
bekannt zu geben.



XIII.

Das Tragen von Piratenwerkzeug
wie Saebeln, Pistolen und anderes
ist in Kornerfjord und an Bord
nur zu dem Zwecke des kundtun
der Geraetschaften Fremden
gegenueber gestattet.

Ansonsten ist das Piratenwerkzeug
unter der Verwendung von Behaeltern die
Verschliessbar sind zu lagern.

Es werde gestattet Werkzeuge
die ein Pirat zum Tafeln
benoetigt an sich zu tragen.



XVIII.

Sollte unser eins mit nicht Piraten
in direktem Kampfe stehen
werde man Kampfgeraete
verwenden welche keine schaeden
an nicht Piraten anrichten koennen.

Diese waehren aus einem
weichen lederartigen Material
Das geltende Gesetz ueber
die Handhabung welches von den
Diener der Gerechtigkeit festgelegte
wurde regelte ein weiteres..



XIX.

Jeglicher Kornerstjorder
ist angehalten,
die an Ihn gerichteten
Aufgaben und Tætigkeiten
in Kornerstjord stet
geschwind und trefflich
zu verrichten





Werde es festgesetzt und
darueber Hinaus gebe es
Gruende Rationes sich
an Zeiten und Aufgaben
in einem gefestigtem Fenster
zu beteiligen. Ist es stet
von Noeten die gesagten Aufgaben
Trefflich, geschwind in
seiner gewohnten Sitte
und mit dem Ihm gegebenen
Hochmut zu verrichten.



XXXI.

Gastpiraten die im
vollen Umfang
am Lagerleben teilnehmen wollen
„Kost und Logie“ haben einen
vom den Kapitanen
festgelegten Obulus
An den Zahlmeister
zu entrichten



XXII.

Durch Hexenwerk sich magisch
bewegende Sandberge sowie
andere Winzlinge aus dem Tierreich.
Auch der Farbe gruen Angehoerende
Wesen aus dem Reich der Elfen
und Lebewesen die dem Stamme der Kobolde
angehoeren.

Darf ein jeder Kornerstjorder
kein leid beifuegen.



XXIII

Sollte der helle Planet
am Firmament stehen
werde stet der Kapitaen
und Orwermacher
Hochachtungsvoll gegruesset.
Sollte diese helle Scheibe
versinken und die dunkle
Nacht eintreffen
waehe es trefflich
dem Morgen zu Huldigen

