

Vorstellung der anwesenden Veranstalter

VLAD / Söderland

angelehnt an ein vormittelalterliches Reich - Wikingerreich / Keltenreich

Rassen & Völker: Wikinger und Kelten, keine Magier (aber Magie funktioniert doch), es gibt Druiden welchen Magiekunde nachgesagt wird

keine Halbmenschen (nur die Mythologie über Trolle, Elfen etc. existiert)

Kulturen, Staatsformen, Religionen: keltisch, nordisch, 6 Provinzen / Stämme / Jarltümer / "Kriegs"-könig / oberste Institution ist der Thing / Anlehnung an die nordischen Religionen ohne Nennung von Realnamen, keine Religionen werden verfolgt

Zeitraumen: 900 n.Chr., keine Feuerwaffen

VÖlarp n.e.V

3 freie Grafschaften und eine Baronie

Rassen & Völker: Das Gros ist menschlich - mittelalterlich, kleine Halbmenschenpopulationen
1 Kendersiedlung, 1 (Wald-) Elfensiedlung, keine Zwerge, 2 - 3 Orkstämme, 1 Ogerstamm

Kulturen, Staatsformen, Religionen: mittelalterliche Kultur, Feudalistische Föderation,

Rel.: Christentum, göttliche Zweiheit, es herrscht jedoch Religionsfreiheit

Zeitraumen: akt. Datum abzgl. 800 Jahre, z.Zt. 1195, keine Feuerwaffen

Teutonia Team

MacSlaughter / MacRoughlin

Jarltum der Orkaden - nordisch / schottisch

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, Elben in Wäldern, Orks und Oger

Druiden & Schamanenmagie

Kulturen, Staatsformen, Religionen: keltisch, wikingsch, vorfeudale Clanstruktur (Schicht der Edlen, andere Freie bilden das Rückgrat der Gesellschaft, Unfreie durch Kriege oder Schulden, oberste Institution ist der Thing), es existiert der nordische Götterhimmel, allgemeine Toleranz gegenüber lokalen irisch-keltischen Göttern, Missionare werden geduldet, jedoch versuchte Einflußnahme wird aggressiv beantwortet,

Zeitraumen: 10. Jh., keine Feuerwaffen

Manticore 2nd Ed.

Kgr. Vallconnan

Imp. Thaskar

Rassen & Völker (Vallconnan): hauptsächlich Menschen, 1 Hobbital, vornehmlich gottgegebene Magie, Essenzmagie ist nicht sonderlich stark ausgeprägt

Kultur, Staatsform, Religionen: feudalistisch (Vorbild Excalibur), Larinar, Loknar, Eonar, Tempelkomturei (christlich)

Orklände: Orkstämme, Goblins, Oger, schamanistische Magie

K,S,R: Anarchie, Ulumgläubig

Thaskar: hauptsächlich Menschen, Zwergengstamm, Elfenstamm (Eldar) , Halbtrolle, hauptsächlich Essenzmagie (in der Armee stark vertreten), göttl. Magie gering, keine Kender, keine Hobbits, kaum Orks

K,S,R: römisch - imperialistisch, militant, an oberster Stelle steht der Imperator der als Gottkaiser verehrt wird, der unter ihm stehende Senat ist intrigenverwoben, darunter stehen die Teilreichsverwalter, keine

Religionen (fanatische Imperatorhörigkeit), keine Religionen werden zugelassen, Kleriker (Missionare) werden imperiell konditioniert

Zeitrahmen: Vallconnan keine Angabe
Thaskar keine Angabe
keine Feuerwaffen

Zarentum Kharkov

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, Zwerge, über andere ist nicht bekannt
K,S,R: angelehnt an das bulgarische "Zaren"-tum des frühen Mittelalters, Staatsform: Überreste eines Fürstentums, Rel.: noch nicht festgelegt
Zeitrahmen: 900 - 1200 Jh., keine Feuerwaffen

Drachenreiter e.V.

Kgr. Galladoorn

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, alle anderen Halbmenschen sind vertreten, schwarze Magie wird verfolgt
K,S,R: Feudalismus, offiziell ist der König oben, jedoch sind die Teilreiche nahezu autonom, keine Staatsreligion, keine Hauptreligionen, alle bösen Religionen sind verboten
Zeitrahmen: alles mittelalterliche, keine Feuerwaffen

Grafschaft Kirson

Zeitrahmen: Hoch- und Spätmittelalter im Bereich der Militärtechnik
Kultur ist in Renaissance & Barock angesiedelt 17. Jh.
keine Feuerwaffen

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen (hauptsächlich Leibeigene, viele Zigeuner), 1 Rittergut an einen Dunkelelfen, 1 Rittergut an einen Drow, keine Elfen, keine Zwerge, keine Kender, keine Hobbits, Orkstämmen in den Wäldern, Söldnerheere, normale Magie welche ab und an mit überraschenden Effekten auftreten

K,S,R: streng feudalistisch, dynastisch, nur zwei zugelassene Religionen 1. Perdelun / 2. Gemeinschaft des Kharr

Interessengruppe: Erlebtes Mittelalter (Kiel) EMK

Interessengruppe: Erlebtes Mittelalter München e.V. EMM

Kgr. Draconia

Zeitrahmen: heute vor 800 Jahren, Hoch- und Spätmittelalter, keine Feuerwaffen

Rassen & Völker: (Draconia) alle Rassen und Völker haben Existenzberechtigung solange sie sich nicht gegen die Obrigkeit stellen, bei Magie ist alles möglich

K,S,R: Hochmittelalter, Lehnswesen in der Form von Kronlehen, Bauern keine Leibeigenen, höchste Instanz der König, Religionsfreiheit, solange sich diese nicht gegen die Bevölkerung wendet

(Nordmark) große Gruppen von aus Draconia geflüchteten Wesen, alle Wesen sind ursprünglich vertreten, die Menschen sind die Minderheit, bei Magie ist alles möglich

K,S,R: Hochmittelalter, Lehnswesen, Lehen werden (gegen das Edikt des Königs vom Markgrafen vergeben, mittlerweile hat der König dies sanktioniert), Bauern keine Leibeigenen, höchste Instanz: Markgraf, Religionsfreiheit, solange sich diese nicht gegen die Bevölkerung wendet

mittelalterliche Hofcons: unterscheiden sich stark, da Halbmenschen und Magie nicht möglich sind, z.B. Elfen sind hochgewachsene, gutaussehende Menschen und Magier sind irgendwelche Gelehrte

Badische Schwertspieler

Kgr. Allerland

Rassen & Völker: nur Menschen, keine magischen Wesen, keine Fantasywesen, keine Magie (weder von innen nach außen, noch von außen nach innen)

K,S,R: angelehnt an die Arthussage, Wahlkönigtum, Pfalzkönigtum, kein Erbadel, klassisches Lehnswesen, vergleichbar mit der karolingischen Struktur, die herrschende Schicht ist christianisiert, im Volk gibt es heidnische Strömungen, Aberglaube (Druiden und Alchemie) wird geduldet, Magie ist verboten = sie funktioniert nicht mehr, Magie gilt immer als Schwarze, Religionsfreiheit, Kreuzzüge dienen nicht zur Christianisierung sondern zur Befreiung der hlg. Stätten für die Pilger, es gibt einen christl. Großinquisitor aus Kastilien

Zeitraumen: heute vor 800 Jahren, Ausstattung 1100 - 1500
keine Feuerwaffen

Fraternitas Corvorum e.V.

Hzm. Rabenstein

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, 2 Orkstämme, 2 Elfenstämme, 1 Zwergenclan - eigene Baronie, geringe Populationen an Oger, Orks, Trolle, Kender, Halblinge
bei der Magie ist alles möglich

K,S,R: hochmittelalterlich, modifiziertes Feudalsystem, Orks und Elfen sind halbwegs autonom, freie Bauern, keine Staatsreligion, jedes Volk hat seinen spezifischen Gott, unter den Menschen wird häufig an Lyxark und Argir (Volksglaube) geglaubt, allg. Religionsfreiheit, jedoch böse Religionen sind verboten, trotzdem keine systematische Verfolgung

Zeitraumen: 1100 - 1300 für die Ausstattung, keine Feuerwaffen
aktuelles Datum: heute vor 800 Jahren

That's Live

Kgr. Trawonien

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, Elfen, Zwerge
seit einem Jahr werden Legenden wahr: Fleisch und Blut gewordene Alpträume, Steine wurden zu Trollen etc.

Magie ist seit 500 Jahren schwächer als normal, z.B. ein Feuerball könnte zum magischen Geschöß werden, Magierakademien mit mächtigen Magiern

K,S,R: Ratssystem, jeder Provinzherr ist im Rat der 14, Vorsitz hat die Königin, erbliche absolutistische Monarchie, Königsprüfung im August 1193, Königin ist eine Amazone, innenpolitische Probleme, freie Bauern, Bürger, Adel, außerhalb steht der Klerus

Hauptreligion ist eine Dreiheit: Jol = Urgott, Gott des Zwilichts, Bargan (verboten) = Neid und Dunkelheit, Bahamut = Licht und Mitleid, Takahal = Amazonengöttin, Ea = Elfengottheit, jeder Schwarzmagier ist vogelfrei

Kgr. Xanadien

Rassen & Völker: Ogernomaden, hauptsächlich Menschen, Elfen, Zwerge, Orks
Anarchie!

gleiches Magieproblem wie in Trawonien

K,S,R: früher wie Trawonien, nach dem Einfall eines Dämonenfürsten herrscht Anarchie / Bürgerkrieg, Religionen wie in Trawonien, Barganverbot kann nicht durchgesetzt werden, Schwarzmagie überwiegt sogar

Chaoslande

Rassen & Völker: keinerlei Kontakt und somit unbekannt, viele Schrecknisse

Magie ?

K,S,R: 8 Provinzen, drei Fürsten regieren diktatorisch / thyrannisch eine Provinz, Chaos erstarkt, 5 Provinzen sind unter einem Fürsten vereinigt, Ziel: Unter einem Führer / Triumphirat ein Reich, daraus folgt, das Reich erstarkt, Religio: Bargan, andere dunkle Gottheiten werden akzeptiert

Kerfrek - Orklände

Rassen & Völker: Orks, schamanistische Magie

K,S,R: das Land wird vom stärksten Stamm seit zwei Jahren beherrscht nach Unabhängigkeit von Trawonien, Geheimbund (Mokosh) versucht den Herrscher (einen Halbork) abzusetzen, schamanistische Religionen, angeblich gibt es auch praktizierende Bargananhänger
Grafschaft Murach

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, nomadisierende Orkstämme, Elfen
gleiches Magieproblem wie in Trawonien

K,S,R: unabhängige Grafschaft (absolute Herrschaft), arm, Religionen wie in Trawonien
Kgr. Westwood

Rassen & Menschen: hauptsächlich Menschen, gleiches Magieproblem wie in Trawonien

K,S,R: Monarchie, Feudalismus, an Trawonien angelehnt, Religionsfreiheit

Zeitraumen: reine Fantasy, keine Feuerwaffen

Kgr. Darragesch

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, im NO existiert ein Zwergenreich, im S existiert ein Hoch - Elfenkönigreich, an der Küstenregion und im Flußdelta leben wohl See-Elfen
die Magie ist extrem stark

K,S,R: Barock / Renaissance, erbliche, dynastische, absolutistische Monarchie, Kronrat existiert (zwar stimmberechtigt aber eher beratend), autarke Handelsstädte, Staatsreligion: Cosmos (selbst der König glaubt nicht an den!), Religionsfreiheit, Bev.: Leibeigene, Freie, Bürger, Klerus und Adel
Kgr. Ronin (in Vertretung für Nordis Prenzel)

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen (zum Großteil wie in Darragesch, daneben aber auch die Sturmfalken (arabisch)), Zwergenreich

Magie in Ronin ist sehr schwach (ausgewiesene low magic zone = nur Lehrlingssprüche können z.Zt . gewirkt werden, sie wurde vor kurzem wiederhergestellt (vor einem Jahr)

K,S,R: Kultur wie in Darragesch, bis auf die Sturmfalken, absolutistische Monarchie, Staatsreligion: Cosmos (seit einem Jahr verboten), Jihad (hlg. Krieg) gegen Cosmos - ausgerufen durch den König, Königin von Ronin ist die Halbschwester

Zeitraumen: 16. - 17. Jahrhundert, keine Feuerwaffen

Ausnahme Sturmfalken: 11. - 13. Jh.

Sprecherin: Daniela Ullrich

Nibelungenhort / Banner Burgunds

Kgr. Burgund

Rassen & Völker: (Stammlände): fast nur Menschen, in geringem Maße kann aber alles vorkommen, Magie normal

(Berg): hauptsächlich Menschen, 1 Elfenstamm, durchziehende Orkstämme in geringem Umfang Magie normal

(Mark): hauptsächlich Menschen, Unterwelt - Drow halten wichtige Flecken besetzt, durchziehende Orkstämme, z. Zt. marodierende Söldner, Magie normal

(Flandern und Brabant): fast nur Menschen, einige wenige Orkstämme betreten die Gebiete, in geringem Umfang ist alles möglich, Magie normal

Zeitraumen: Blüte des Mittelalters, akt. Datum: heute vor 800 Jahren
keine Feuerwaffen

Ring der Abenteurer e.V. (Köln)

Etraklin

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, einige Orkstämme, 2 Elfenstämme
vorkommen kann in geringem Umfang alles, durchschnittliche Magie

K,S,R: Vor einem Jahr Monarchie - König verschollen = vier republikähnliche Provinzen, Religionsfreiheit, staats- und gesellschaftsfeindliche Religionen werden verboten

Kgr. Schemurien

Rassen & Völker: generell gibt es hier mehr Nichtmenschen, Trolle, eine richtige Orkstadt, 1 Waldelfenstamm, vereinzelt Hochelfen, verstärkte aber fremdartige Magie - evtl. andere Wirkung als bekannt

K,S,R: absolutistische Wahlmonarchie, Religionsfreiheit, staats- und gesellschaftsfeindliche Religionen werden verboten

Zeitraumen: 800 - 1350, aktuelles Datum: heute vor 1920 Jahren (Etraklin)
keine Feuerwaffen

Mystica

Ta' Unus

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, 1 Orkstamm (friedlich), ein Zugang zu der Drow-Stadt Chednasad, Katzenwesen, Insektenwesen, gote Zwerge, vereinzelt Trolle, Elben sind nicht sonderlich willkommen

böse Magie ist stärker als andere Magiearten

K,S,R: keine einheitliche Kultur, die Herrscherin wird als Halbgöttin angesehen, diktatorisch, freie Bauern, Bürgermeister, Rat, Religionsfreiheit, aber die meisten Bauern beten Dy ' morh an

Fürstentum Monada

Rassen & Völker: hauptsächlich Menschen, Elfen, Menschenaffen, viele Räuberbanden und Chaoskrieger ziehen durch das Land

Magie in östlichen Regionen ist schwerer zu wirken

K,S,R: vor einem Jahr verschwand der regierende Fürst, z.Zt. Protektorat durch Dy ' morh und die Paladine des Thor (nordische Mythologie), Religionsfreiheit

Zeitraumen: reine Fantasy, Schwarzpulver ja, Feuerwaffen nein

Hort der Phantasie e.V. Essen

Elbenreich Pantagruel

Rassen & Völker: Elben, großer Menschenanteil (werden häufig als Söldner angeworben), kleine Stämme an Zwergen in den Highlands, Orkstämme, Oger und Trolle fallen häufig ein

Magie schamanistisch, es gibt besonderes, heiliges und somit magisches Holz

K,S,R: abgewandelte, konstitutionelle Monarchie, Provinzhauptstädte und 5 kgl. Vertreter bilden den Rat, Matriarchin hat Vorsitz und entscheidet bei Patt, Nachfolgerin der Matriarchin wird über 30 Jahre hin ausgebildet, Provinzstädte sind nahezu autark, Fremdansiedlung möglich, Götterpantheon, Hauptgott:

Ancaladon + 5 Nebengötter, + Gott der Unterwelt (Anbetung strafbar), Religionsfreiheit besteht solange sie sich nicht gegen andere Religionen stellen

Zeitraahmen: reine Fantasy, 800 - 1600, Feuerwaffen nein

Sprecher: Dirk Schmitz

Ablauf:

1. Kartenform

ungefähre Lokation der einzelnen Reiche

Kgr. Allerland

Grenzen zu:

im Norden zu burgundischen Marken

im Osten zu Draconia

im Süden zu Tikon

im Westen zu Burgund

Kgr. Burgund

an der Nordsee liegen Flandern & Brabant

zwischen Rhein und Ruhr liegen Berg und Mark

Stammlande Burgund wie historisch im Osten Grenze zu Allerland

Dreiländereck mit Allerland und Draconia

Kgr. Galadorn

mitten in Allerland

Kgr. Valkonan

zwischen Berg und Brabant

Zarentum Karkov

südlich von Valkonan

Orklände

östlich von Valkonan und Karkov

Hzm. Rabenstein

Oder bis Harz

Oranienburg bis Leipzig

Trawonien

reine Fantasykarte

Grenze zu einem südlichen Meer

Jarltum der Okaden

schottische Küstenländer gemäß historischer Entwicklung

an der Westgrenze Schottlands

zzgl. eine Art Haitabu im Rheindelta

Kgr. Darragesch

westlich und südlich von Ronin

westlich von Travonien
im Westen See

Kgr. Ronin

nordöstlich von Darragesh
südlich der thaskarischen Besetzungszone

Söderland

frei, sinnvoll wäre nördlich der Nordmark Draconias

freie Grafschaften / VÖlarp

neben Brabant

welche Kartenart wollen wir?

Söderland - angelehnte Europakarte
VÖlarp - angelehnte Europakarte
Harltum der Okaden - angelehnte Europakarte
Valkonan - reine Fantasykarte
Galadorn - reine Fantasykarte
Kirson - angelehnte Europakarte
Draconia - angelehnte Europakarte
Allerland - angelehnte Europakarte
Rabenstein - angelehnte Europakarte
Trawonien - reine Fantasykarte
Darragesch - reine Fantasykarte mit Europaelementen
Ronin - reine Fantasykarte mit Europaelementen
Burgund - angelehnte Europakarte

8 x angelehnte Europakarte
5 x reine Fantasykarte

weiße Flecken sollen bleiben und sind erwünscht

Nicht die Größe - die Potenz machts !!!!!!! Zitat von Jack

Ergebnis auf der Karte

!!! Zustimmung zur erschaffenen Karte erfolgte einstimmig !!!

Mitteleuropa

Nordmark Draconias ist ungefähr Holstein
Hzm. Brabant (Kgr. Burgund) als Brabant
Gft. Flandern (Kgr. Burgund) als Flandern
Jarltum der Okaden an der Rheinmündung zwischen Flandern und Brabant
Grafschaft Mark (Kgr. Burgund) in der Mark um die Ruhr herum

Fürstentum Berg (Kgr. Burgund) S der Ruhr, SW der Mark und rechtsrheinisch
Herzogtum Rabenstein Ö eines dracc. Flecken und N Thaskar
Freigft. VÖ linksrheinisch gegenüber von Berg, NW Kölns, N Vallconnans, Ö der Orklade
Orklade Ö der Freigrafchaften VÖ, Kgr. Vallconnan, Zarentum Kharkov
Kgr. Vallconnan S der Freigft. VÖ, SW Köln, W Etraklin, NW Galladorn, N Kharkov, Ö Orklade
Kgr. Etraklin S Berg, S Köln, W Thaskar, umschließt im W Kirson, N Hohensolms, NW Galladorn, Ö Vallconnan
Grafschaft Kirson im N W S von Etraklin umschlossen, Ö Thaskar
Imperium Thaskar S Rabenstein, S Ronin, W Etraklin, W Kirson,
Zarentum Kharkov SÖ Orklade, S Vallconnan, W Galladorn, N Neumark Burgund
Kgr. Galladorn Ö Kharkov, NÖ Neumark Burgund, N Draconia, W Hohensolms, SW Etraklin, S Vallconnan
Fürstentum Hohensolms S Etraklin, Ö Galladorn, N Draconia
Neumark Burgund (Kgr. Burgund) S Kharkov, W Draconia, N Allerland
Kgr. Draconia Ö Allerland, Ö Tikon, Ö Neumark Burgund, SÖ Galladorn, S Hohensolms
Kgr. Allerland W Draconia, N Tikon, S Neumark Burgund, Ö Burgund
Hzm. Lothringen (Kgr. Burgund) N Fgft. Burgund, W Allerland
Fgft. Burgund (Kgr. Burgund) W Allerland, Ö Hzm. Burgund, S Lothringen
Hzm. Burgund (Kgr. Burgund) W Fgft. Burgund, Ö Nevers
Gft. Nevers (Kgr. Burgund) W Hzm. Burgund
Tikon S Allerland
Kgr. Daragesch SW Ronin, W Travonien
Kgr. Ronin S Thaskar, NÖ Daragesch, NW Travonien
Kgr. Travonien Ö Daragesch, Ö Ronin, SÖ Murrach, S Xanadien, SW Chaoslande
Gft. Murrach NW Travonien, SÖ Ronin
Kgr. Xanadien W Chaoslande, N Travonien
Chaoslande NÖ Travonien, Ö Xanadien
Ta ' Unus W Monada, S Thaskar, N Draconia, Ö Etraklin
Fürstentum Monada Ö Ta ' Unus, S Thaskar, N Draconia
Heilergilde (Klostergut & umliegenden Dörfern) N Neumark Burgund, SW Galadorn, SÖ Kharkov

Söderland = Dänemark
Jarltümer der Orkaden im NW Schottlands
Kgr. Aragonien = Aragon
Kgr. Kastilien = Kastilien
Kirchenstaat um Rom in Italien
Hlg. Land = Palästina
Kgr. England = Mittelengland und Wales
Elbenreich Pandagruel in Südschottland, S der Jarltümer der Orkaden

=====

Sitzung am Samstag, den 25.03.1995

Die hinzugekommenen Sitzungsteilnehmer (Ta ' Ununs, Monada, Pandagruel und Etraklin) haben ihre Reiche integriert bzw. die Beschlüsse sanktioniert. Es kam nicht zu Überschneidungen.

Zweite verbindliche Abstimmung über die erstellte Kampagnenkarte:

JA:

VLAD, VÖlarp, Mystica, Teutonia, HDP, RDA, Manticore 2nd Ed., GdD, Kirson, Nordmark Draconia, Allerland, Fraternitas, That's Live, Darragesch, Ronin, Burgund

NEIN:

-

Die Einstimmigkeit wurde gewahrt !!!

Diese Karte wird "atlasmäßig" kopiert und jedem Veranstalter zur Verfügung gestellt.
Vorne eine Generalkarte und hinten je eine DIN A 4 Karte der einzelnen Teilreiche.

Einbindung der Kampagne in welchen historischen Hintergrund?
s.o.

!!! Wichtig: In unserer Kapagne gibt es **keine** Feuerwaffen !!!
!!! Wichtig: Alle Reiche existieren vor irgendwelchen Technologien, vor irgendwelchen industriellen Revolutionen u. ä. !!!

Umrechnungszeitschiene der Kampagne

Realzeit: 25.03.1995

Trawonien: 25.03.501 nach Chaos
Allerland: 25.03.1195 nach Christus
Rabenstein: 25.03.245 nach großem Friedensschluß
Galladorn: 25.03.35 nach Erions Machtergreifung
Draconia: 25.03.1195 (nach Christus)
Etraklin: 25.03.75 nach Mithal oder 25.03. im Jahr 1 des Rates
Schemurien: 25.03.1205 nach Siandra
Pandagruel: 25.03.345 nach Lythande oder 25.03.4385 nach Mandragoran
Orkaden: 25.03.126 CoA (Convent of Albany)
Ta ' Ununs: 25.03.995 nach Dy ' morh
Monada: 25.03.1195 nach Bilbo
VÖlarp Grafschaften: 25.03.1195
Söderland: 25.03.145 nach Lando
Burgund: 25.03.1195 (nach Christus)
Daragesh: 25.03.556 n. DK (nach Drachenkampf)
Ronin: 25.03.556 n. DK
Kirson: 25.03.595 i. Z. (imperialer Zeitrechnung)
Aragonien: 25.03.1195 n.Chr.
Kastilien: 25.03.1195 n. Chr.
Tikon: ?
Hohensolms: ?
Kharkov: 25.03.75 nach Mithal
Thaskar: 25.03.595 i. Z. (imperialer Zeitrechnung)
Vallconnan: 25.03.75 nach Mithal

Probleme bei der Darstellung von Realreligionen!

Es folgte dazu eine Diskussionsrunde
Abstimmung! Formulierung der Abstimmungsgrundlage:
übertragen an die noch zu gründende Gruppe Öffentlichkeitsarbeit

Probleme mit den Währungssystemen!

Es folgte dazu eine Diskussionsrunde
Abstimmung! Formulierung der Abstimmungsgrundlage

Wollen wir ein gemeinsames Währungssystem (Bestimmung des Ggw.) der Kampagne

VLAD - - Enthaltung

VÖlarp - - JA

Mystica - - JA

Teutonia - - NEIN

HDP - - NEIN

RDA - - JA

Vallconnan - - JA

Thaskar - - JA

Galladorn - - JA

Kirson - - JA

Draconia - - JA

Fraternitas - - JA

That's Live - - JA

Darragesch - - JA

Ronin - - Enthaltung

Burgund - - JA

Allerland - - Enthaltung

12 x JA, 2 x Nein, 3 x Enthaltungen

Gegenwert nach diesen Sachen festlegen?

0,2 l Bier, 1 Laib Brot, Söldner 1 Tag ohne Rüstung, Einhandschwert, Heilung 1 Wunde

11 x JA, 3 x NEIN, 3 x Enthaltungen

Legen wir eine Charakterdatei an?

Es folgte eine Diskussionsrunde

Abstimmung! Formulierung der Abstimmungsgrundlage:

Wollen wir (die Veranstalter welche die Kampagne erschaffen haben) eine Charakterdatei anlegen?

VLAD - - NEIN

VÖlarp - - NEIN

Mystica - - NEIN

Teutonia - - NEIN

HDP - - NEIN

RDA - - NEIN

Vallconnen - - NEIN

Thaskar - - NEIN

Galladorn - - NJET

Kirson - - NEIN

Draconia - - NEIN

Fraternitas - - NEVER

That's Live - - NEIN

Darragesch - - NEIN

Ronin - NEIN

Burgund - - NEIN

Allerland - - NEIN

Erstellen wir eine Postille für die Veranstalter und eine für die Spieler?

Einstimmig beschlossen!

Wer bearbeitet diese?

Vorschlag: Arne Fischer und XXX (beide Kieler Raum)

15 x JA, 2 Enthaltungen

Welche Modalitäten gelten?

Sitzungsprotokoll so schnell es geht

alle 6 Monate Updates
Landbeschreibung 1 - 3 DIN A 4 Seiten für die Spielerpostille
Internas nur für die SL - Postille
CON - Termine

Bilden wir einen Interessenverband mit der Arbeitsaufgabe ein Treffen für die eventuelle Gründung eines Dachverbandes anzuberaumen. Bestehende Aufgabe: Bereits jetzt schon Öffentlichkeitsarbeit im Rahmen der Möglichkeiten zu leisten!
15 x JA, 2 x Enthaltungen (Ronin + Allerland)

Wer wurde in diesen Interessenverband (bis zum nächsten Treffen) gewählt?
15 Stimmberechtigte
XXX - 2 x JA, 8 x NEIN, 5 x Enthaltungen
XXX - 13 x JA, 2 x Enthaltungen
XXX - 2 x JA, 3 x NEIN, 10 Enthaltungen
XXX - 13 x JA, 2 x Enthaltungen

Schließen wir uns zu einem Dachverband zusammen?
hat sich erledigt!!!!!!!!!!

Fertigen wir ein Handout an? Wer macht dieses? Wie sieht dieses aus?
die beiden Sprecher
13 x JA, 1 x NEIN, 3 Enthaltungen
Aussehen liegt in der Verantwortung der Vertrauensleute.
Kopie geht jedem Veranstalter mit der Postille zu!