

Protokoll des Reichsverwaltertreffen am 24.-26. November 1995

0. Anwesenheitsliste

1. Allgemeines

(1) Übrige Plätze

Patrick weist darauf hin, daß nicht alle angemeldeten erschienen sind, was zu Problemen wegen der Anzahl der reservierten Plätze führen könne.

(2) Mandate

Es werden unter den Anwesenden keine Mandate für nicht erschienene Länder festgestellt.

(3) Stimmberechtigte Länder

Stimmberechtigte anwesende Länder sind:

- Trawonien
- Söderland
- Dracconia
- Allerland
- Kirson
- >Drowreich<
- Burgund
- Rabenstein
- Pantaguel
- Die Jarltümer
- Etraklin/Schemurien
- Galladoorn
- Vallconnan
- Thaskar

Daraus ergibt sich eine Anzahl von 14 Stimmen bei den Abstimmungen.

2. Neue Reiche

(1) Allgemeines

Neue Reiche, die sich vorstellen wollen:

- Normont
- Republik Iskalien
- Kontinent Nomoneto
- Größt. Nurenburg
- Kgr. Bilstein
- Stadtstaat Gutingy
- Hrg. Sachsen-Bayern
- Gorland
- Hrg. Westfalen
- Fst. Aranien
- Kontinent Dria
- Kranichfeld
- Dros-Rock

Volker Riehl stellt fest, daß die ehemals von Mystica bespielten Reiche Tharunos und Monada an Thaskar fallen. Thaskar nimmt an. Zu diesem Zeitpunkt stellt sich die Frage, ob die Kampagnenkarte an die real existierende Weltkarte angelehnt werden soll, auch was die Größenverhältnisse angeht. Das führt zu einem vorgezogenen Statement der beiden neu aufzunehmenden Kontinente Dria und Nomoneto, in dem sie betonen, daß sie ihre Lokation zwar innerhalb der Kampagne, aber ausserhalb der Kampagnenkarte sehen.

Dria im Atlantischen Ozean, auf der Höhe von Schottland, aber östlich davon liegen.

Nomoneto soll eine Inselgruppe im Nordatlantik sein, Westlich von Frankreich.

Ergebnisse: Kleine Länder sollten großen vorgezogen werden. Die Länder sollten nahe beieinander liegen, um politische Intrigen, Reisen, etc. zu erleichtern. Karte darf von historischer/realer Europakarte abweichen. Bei Erschaffung neuer Spielhintergründe sollten vorhandene Reiche neuen vorgezogen werden. Hintergrundländer sollten Kleingehalten werden. Auf Vorschlag von Klaus Engel stimmt Dria zu, keinen Kontinent, sondern lediglich eine große Insel zu bespielen.

(2) Länder mit Realhintergrund

Das Thema wird kontrovers diskutiert.

Ergebnisse: Realnamen werden allgemein als ungünstig erachtet und sollten vermieden werden. Die historische Anlehnung von Gebieten wird gebilligt.

(3) Vorstellung der Stimmberechtigten Länder

Bei dieser Gelegenheit wird festgelegt, daß jedes Land eine Stimme hat. Weiter wird festgelegt, daß bei Abstimmungen eine einfache Mehrheit entscheidet. Enthaltungen werden mitgezählt bei der Entscheidungsfindung.

Ja-Stimmen:	12
Nein-Stimmen:	0
Enthaltungen:	2

Die Form der Abstimmung ist angenommen.

(4) Vorstellung der neuen Länder***Normont***

Normont und Iskalien haben gemeinsame Geschichte.

Ja-Stimmen: 13
Nein-Stimmen: 1
Enthaltungen: 0

Normont wird in die Kampagne aufgenommen.

Iskalien

Iskalien und Normont haben gemeinsame Geschichte.

Ja-Stimmen: 14
Nein-Stimmen: 0
Enthaltungen: 0

Iskalien wird einstimmig in die Kampagne aufgenommen.

Kontinent Nomoneto

Lokation: Westlich von Frankreich. *Größe*: ca. 1000 x 1000 km. *Struktur*: 12 Provinzen, 2 Götter
Anmerkung von Daniel B.: Bei diesen Dimensionen stellt Nomoneto eine eigene Kampagne dar!
XXX ist nicht bereit/in der Lage, was Größe, Lage, etc. angeht, Zugeständnisse zu machen.

Ja-Stimmen: 0
Nein-Stimmen: 13
Enthaltungen: 1

Nomoneto wird wegen seiner Größe nicht in die Kampagne aufgenommen.

Dros-Rock

Lokation: Oberhalb von Gutingy, Grenze zu Gutingy, Bailstein, Dracconia Mittelmark
Größe: ca. 20 x 20 km (etwa ½ x Galladoorn)

Ja-Stimmen: 14
Nein-Stimmen: 0
Enthaltungen: 0

Dros-Rock wird einstimmig in die Kampagne aufgenommen.

Gutingy

Lokation: Unterhalb von Dros-Rock, Grenze zu Dros-Rock, Bailstein
Größe: wie Dros-Rock
Struktur: Freistadt mit zwei umliegenden Freigrafschaften (Nortingheim & Solling)

Ja-Stimmen: 14
Nein-Stimmen: 0
Enthaltungen: 0

Gutingy wird einstimmig in die Kampagne aufgenommen.

Kranichfeld

Lokation: zwischwn Bailstein, Rabenstein und Thaskar

Größe: 2 x 2 Tagesmärsche (gemütliche)

Struktur: Herrscherlos

Ja-Stimmen: 13

Nein-Stimmen: 1

Enthaltungen: 0

Kranichfeld wird in die Kampagne aufgenommen.

Großfürstentum Nurenburg

Lokation: wenig Grenze zu Thaskar, viel Grenze zu Draconia Stammland

Struktur: 2 Grafschaften, davon eine theokratisch-patriarchalisch beherrscht, keine Außenpolitik.

Ja-Stimmen: 14

Nein-Stimmen: 0

Enthaltungen: 0

Nurenburg wird einstimmig in die Kampagne aufgenommen.

Königreich Bilstein

Lokation: Grenzen zu Etraklin, Gutingy, Dros-Rock, Kranichfeld, Draconia Mittelmark, Rabenstein, Thaskar

Struktur: (mehrere Anbieter teilen sich ein Land)

Auf das allgedmeine Unbehagen wegen des Namens „Bilstein“, stimmt Marc zu, ihn in „Beilstein“ zu ändern.

Ja-Stimmen: 13

Nein-Stimmen: 1

Enthaltungen: 0

Beilstein wird in die Kampagne aufgenommen.

Herzogtum Sachsen-Bayern

Lokation: Das Reich besteht aus verschiedenen kleinen Marken mit Grenzen zu Brabant, Rabenstein, Burgund, Mark Burgund

XXX bietet an, den Namen in Welfenreich zu ändern.

Ja-Stimmen: 14

Nein-Stimmen: 0

Enthaltungen: 0

Das Welfenreich wird einstimmig in die Kampagne aufgenommen.

Gorland

Lokation: Zwischen Iskalien und Nordmark Draconia

Struktur: Magie ist möglich, aber nicht verbreitet. Gorland soll eine stärkere historische Anbindung haben.

Ja-Stimmen: 11

Nein-Stimmen: 3

Enthaltungen: 0

Gorland wird in die Kampagne aufgenommen.

Herzogtum Westfalen

XXX bietet an, den Namen in „Herzogtum Falen“ zu ändern.
Lokation: Grenzen zu Mark Burgund, Etraklin, Kgr. Bailstein

Ja-Stimmen: 13
Nein-Stimmen: 0
Enthaltungen: 1

Das Herzogtum Falen wird in die Kampagne aufgenommen.

Fürstentum Aranien

Lokation: Grenzen zu Welfenreich, Mark Burgund
Der Name der Hauptstadt, „Münster“, wird kritisiert, bleibt aber unverändert.

Ja-Stimmen: 11
Nein-Stimmen: 2
Enthaltungen: 1

Das Fürstentum Aranien wird in die Kampagne aufgenommen.

Kontinent Dria

XXX bietet an, Dria von ca. 800 x 1000 km auf ca. 300 x 400 km zu verkleinern und dementsprechend den Namen von „Kontinent Dria“ in „Insel Dria“ zu ändern.

Lokation: außerhalb des Kartenbereichs (südlich von Island, östlich von England).

Struktur: 19 Länder (zu handhaben wie MA Länder in Irland, d.h. jedes Land ist eigentlich nur ein Fürstentum). Es wird darauf hingewiesen, daß Dria in dieser Form keinen nennenswerten Unterschied zu

Nomoneto aufweist. Vorschlag von Joachim Berg: Veranstalter verwaltet Kontinent, bespielt selbst nur ein Königreich, lässt andere Veranstalter auf dem Kontinent zu.

Ja-Stimmen: 8
Nein-Stimmen: 1
Enthaltungen: 5

Dria wird in die Kampagne aufgenommen (unter obigen Prämissen).

(5) Es wird die neue (erweiterte) Liste von Stimmberechtigten festgestellt.

Jetzt Stimmberechtigt sind:

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| - Trawonien | - Dria |
| - Normont | - Thaskar |
| - Iskalien | - Vallconnan |
| - Söderland | - Galladoorn |
| - Draconia | - Etraklin/Schemurien |
| - Allerland | - Jarltümer |
| - Kirson | - Fstt. Aranien |
| - >Drowreich< | - Pantaguel |
| - Größst. Nurenburg | - Hzg. Falen |
| - Kgr. Bailstein | - Gorland |
| - Freistadt Gutingy | - Rabenstein |
| - Welfenreich | - Dros-Rock |
| - Burgund | - Kranichfeld |

Iskalien, Gorland, Dros-Rock und Kranichfeld sind nicht anwesend und können dementsprechend nicht ihr Stimmrecht ausüben. Daraus folgt für die verbleibende Sitzungsdauer eine Anzahl von 22 Stimmen, statt 26.

Grundsatzdiskussion: „Stimme pro Land oder Verein?“ ergibt, daß bei Abstimmungen über ein Land, dieses sich der Stimme zu enthalten hat. Wenn ein Anwesender mehrere Länder vertritt, kann er nur für eines Stimmen, die anderen enthalten sich der Stimme. Stimmen werden pro Land abgegeben, nicht pro Verein, wenn die Länder eines Vereines von verschiedenen Organisatorenteams betreut werden.

3. LARP-Schlösser

XXX stellt LARP-Schlösser vor. Allgemein gutes Echo, da diese das ausspielen von Einbrüchen ermöglichen. Sein Hinweis, einen Sponsor für eine allgemeine Verbreitung eines LARP-Regelwerkes an der Hand zu haben, wird zur Kenntnis genommen.

4. Resumée des vergangenen Jahres

(1) Negativ

Es wird angemerkt, daß die Karte für die Spieler nicht verfügbar war. Ebenso, daß sich eine Cliquenbildung abzeichnet, die den Kontakt zwischen verschiedenen Reichen stört. Durch die Präsenz von Ländern könne evtl Druck auf Spieler ausgeübt werden, ihren Charakterhintergrund anzupassen. Der Welt-, bzw. Kontinentname fehlt.

(2) Positiv

Es wird vermerkt, daß politische Verwicklungen sich sehr gut darstellen/spielen lassen. (Bsp.: Steinsberg, Allerländische Adelstage) und die Interaktionen zwischen Ländern leichter geworden sind.

(3) Vorschläge

- Künftig alle Con-Einladungen an alle Veranstalter, um Kommunikation zu verbessern.
- Kartenpublikation ist Aufgabe der Veranstalter (evtl. innerhalb d. Cons als Charakterinfos)
- Wappenrolle und Länderenzyklopädie sollten angelegt werden.

(4) Abstimmung über Kontinentnamen:

- Neuropa	0 Stimmen
- Mittellande	16 Stimmen
- Mittelreiche	1 Stimme
- Germanische Lande	1 Stimme
- Kampagne	0 Stimmen
- Abendland	4 Stimmen

Mittellande wird als Kontinentname angenommen.

5. Kartenänderungen

- Tharunos und Monada fallen an Thaskar.
- 2/3 von Xanadien und ganz Westwood fallen an das Dunkle Reich
- Köln heißt künftig Colonia
- Steinsberg ist Freihandelszone, und Protektion von Thaskar und Allerland
- Waffenstillstand zwischen Thaskar und Ronin
- Thaskar stößt von Norden Richtung Roninische Grenze vor und von der Roninischen Grenze Richtung Nord-Westen. Beabsichtigt ist Treffen der beiden Legionen mitten in Niemandland.
- Pfeile auf der Karte für Dunkles Imperium, Hunnen und Hintergrundländer.
- Burgund beabsichtigt einen Brückenschlag zwischen Lothringen und Mark Burgund
- Jarltümer errichten Freihandelszone bei Phoe

Vorschläge: - Bei Expansionen in weiße Gebiete muß abgestimmt werden. Ankündigung hat bei vorhergehendem Kampagnentreffen zu erfolgen.

Ja-Stimmen: 20
 Nein-Stimmen: 1
 Enthaltungen: 1

Vorschlag ist angenommen.

6. Postille

Arne kümmert sich weiterhin um die Erstellung der Postille.

Man einigt sich auf:

- Trennung der Postille in Spieler- / Veranstalterausgabe
- Hinweis auf Kontaktpflicht der neuen Spieler zu Veranstaltern
- Inhalt der Veranstalterpostille
 - Großkarte
 - Reichskarten
 - Reichsinfos (+ Updates)
 - Wappenrolle
 - Spielerinfo

Abstimmung: Trennung der Postille in Neuspieler / Altspieler

Ja-Stimmen: 4
 Nein-Stimmen: 18
 Enthaltungen: 0

Die Trennung zwischen Neu- und Alt-Spielern wird abgelehnt.

Abstimmung: Form der Spielerpostille

Objektive Berichte: 5
 Gerüchte: 3
 Beides: 13

Form der Infos in der Postille kann Objektiv oder Gerücht sein, nach Gusto des Veranstalters.

7. Con-Termine

Die Termine werden mit dem Protokoll verschickt.

8. Nächstes Reichsverwaltertreffen

Diskussionsleitung/Orga er bietet sich, das nächste Treffen wieder zu organisieren. Der Vorschlag wird allgemein begrüßt. Es wird beschlossen, sich für das übernächste Treffen nach einer DJH in zentraler Lage (Kassel) umzusehen. Das nächste Treffen soll noch einmal auf Bilstein stattfinden. Als Termin wird der 19.-21. 4.'96 festgelegt. Da an diesem Termin Bilstein nicht zu haben ist, wird zunächst ein Bilstein-Termin festgelegt auf den Zeitraum 28.-30. 6. '96. Angestrebt wird aber der April-Termin. Zu diesem Zweck werden die Organisatoren versuchen, eine geeignete DJH im Kassler Raum zu finden. Der genaue Termin wird bekanntgegeben.

Als Deadline für die Postille wird außerdem der 31.1.'96 festgelegt.

9. Vakante Reiche

Das Themna wird verschoben, aber sollte als fester TOP in die Tagesordnung künftiger Treffen aufgenommen werden. Lösungen müssen von Situation zu Situation anders ausfallen, Veranstalter sollten angesprochen werden. Vakante Reiche sind Reiche, die wiederholt nicht beim Treffen vertreten sind, und die nicht mehr bespielt werden.

Vorschläge:

- Länder werden bis auf kleines Kernland geschrumpft.
- Langsamer Zerfall, bis es zur Revolution kommt.
- Vakante Reiche sollten wie weiße Flecken auf der Karte behandelt werden.
- Die jeweiligen Veranstalter sollen bestimmen, wie ihr Land niedergeht.

10. Dachverband

XXXX referiert in seiner Eigenschaft als Pressesprecher über die Problematik: Presse ohne DV
Trotz größerer Probleme sei es evtl noch verfrüht, einen DV zu gründen, vor allem, da die IG bereits existiert. In diesem Zusammenhang wirft J. die Frage auf: Brauchen wir ein Schiedsgericht?

In der Folge kommen verschiedene Vorschläge:

- Feste Regeln zur generierung eines Landes sollen aufgestellt werden
- Ein Schiedsgericht existiert beriets in Form der IG, die alle übergeordneten Entscheidungen treffen soll.

Allgemeine Zustimmung zu der Idee, daß die IG die Aufgaben eines Schiedsgerichtes übernehmen soll.

Abstimmung: Wird die IG bestätigt?

Ja-Stimmen:	22
Nein-Stimmen:	0
Enthaltungen:	0

Die IG wird einstimmig bestätigt.

Der Vorschlag von XXX, Mitglieder in die IG aufzunehmen, die sich sich nicht an der Kampagne beteiligen, um so alle zu vertreten.

Abstimmung

Ja-Stimmen:	9
Nein-Stimmen:	10
Enthaltungen:	3

Vorschlag, Mitglieder in die IG aufzunehmen, die nicht in der Kampagne präsent sind, wird abgelehnt

Als nächstes wird der Name der IG erörtert. Es kommt zu einer Stichwahl zwischen: "IG Liverollenspiel „Kampagne Mittellande““ und „IG Mittellande + Zusatz“

Die „IG Liverollenspiel „Kampagne Mittellande““ gewinnt die Abstimmung mit

10 Stimmen dafür
9 Stimmen dagegen
3 Enthaltungen

11. Pressesprecher

XXX berichtet über die Presseaktivitäten des vergangenen Jahres. XXXX läßt sich durch Diskussionsleitung entschuldigen.

- XXX schlägt vor, selbst einen Präsentationsfilm zu drehen.
- Pressesprecher sollen Berichte sammeln.
- Presseanfragen sollten an Pressesprecher weitergeleitet werden, aber jeder Veranstalter hat das Recht, seine Presse selbst zu verantworten.
- Pressevertreter sollen Kontakte knüpfen und aufrecht erhalten. Zu diesem Zweck müssen Pressesprecher eigenverantwortlich handeln können. Dem wird allgemein zugestimmt.
- Pressetaugliche Fotos sollen an Arne geschickt werden.
- Hinweis: Vorsicht bei Haftungsausschlüssen: Bei Minderjährigen Teilnehmern haftet der Veranstalter trotzdem. Ebenso, wenn der Schuldige nicht ermittelt werden kann.
- Arne empfiehlt in diesem Zusammenhang den Veranstaltern eine Vereinshaftpflicht abzuschließen.
- Aufteilung der Pressesprecher in die Bereiche Nord, Süd, Ost und West

Wahl des Pressesprechers:

Da zwei Landesvertreter zur Wahl stehen, sinkt die Anzahl der Wahlberechtigten auf 20

Nord: XXXX	- angenommen mit 20 Ja-Stimmen, 0 Nein-Stimmen, 0 Enthaltungen
Süd: XXX	- angenommen mit 19 Ja-Stimmen, 0 Nein-Stimmen, 1 Enthaltung
Ost: XXXX	- abgelehnt mit 4 Ja-Stimmen, 4 Nein-Stimmen, 12 Enthaltungen
West: XXX	- angenommen mit 16 Ja-Stimmen, 1 Nein-Stimme, 3 Enthaltungen

XXXX übernimmt das Amt kommissarisch.

XXX wird in Abwesenheit wiedergewählt.

12. Abstimmung über die überarbeitete Karte

Die Karte mit den neu aufgenommenen Ländern wird mit
22 Ja-Stimmen einstimmig angenommen.

0 Nein-Stimmen

0 Enthaltungen

13. Konfliktlösung in der Kampagne

Konflikte sollten nach Möglichkeit ausgespielt werden, wobei das ausgespielte dann auch Geltung hat, unter der Prämisse, daß die betroffenen Reiche erst miteinander verhandeln. Neutrale Schiedsrichter können von den Reichen zu gleichen teilen bestellt werden. Daraus folgt, daß ein Blitzkrieg nicht möglich ist. Sollten auch die Schiedsrichter zu keiner Einigung gelangen, entscheidet die IG.

Ja-Stimmen	22
Nein-Stimmen	0
Enthaltungen	0

Obige Ergebnisse werden einstimmig angenommen.