

Protokoll vom VII. Reichsverwaltertreffen

21.01. – 23.01.2000

TOP 1: Begrüßung

Thorsten Helbig von Gutiny eröffnet die Sitzung und begrüßt alle noch einmal das Plenum aus das herzlichste.

TOP 2: Abstimmung über die Tagesordnung

Neue TOPS	ja	nein	Enth.	Top aufgenommen
Änderung der Vakanzregelung	26	20	1	ja
Diskussion über die NSC-Punkteregelungen	4	41	2	nein
Dragon-SY-Regeln	1	46	0	nein
Problematik Einmann-Reiche	38	6	3	ja
Fan-Pro => Adressen	26	6	15	ja
Erklärung der Reiche	43	1	3	ja

Des weiteren wurde beim Kampagnentreffen 1999 beschlossen, dass diesmal der Verlauf der Westküste festgelegt.

Außerdem wurde angeregt, den TOP Neue Reiche hinter den TOP Kriegszüge zu legen, da dies mehr Sinn macht aufgrund der Kartenveränderungen.

Daraus hat die Diskussionleitung folgende neue Tagesordnung erstellt:

TOP 3: Erklärung der Reiche TOP 4: Vakanzregelung	
TOP 5a: Kriegszüge TOP 6a: Westküste TOP 7a: Neue Reiche TOP 8a: Einmann-Reiche	TOP 5b: Internetauftritt TOP 6b: Regelungen für die Kampagne TOP 7b: Fan-Pro TOP 8b: Leitfaden für Veranstalter TOP 9b: Satzung des neuen Vereins
TOP 10: Beschluss über Gründung eines Vereins TOP 11: Nächstes Reichsverwalter-Treffen	

Die neue Tagesordnung wurde einstimmig angenommen und die Versammlung mit TOP 3 fortgesetzt.

TOP 3: Erklärung der Reiche

Gemeinsame Erklärung von Galladoorn, Beilstein, Darragesch, Lyrien, Kranichfeld, Allerland, Phoenixthor

Betr.: Dunkelreichkampagne, TDF

Klärende Abschlüssung

- 1.) Con organisatorisch eine Enttäuschung
- 2.) Spieltechnisch und kampagnenspieltechnisch eine Enttäuschung
- 3.) Die erklärenden Reiche spielen nicht mehr mit Duesterbrook-Orga zusammen.

TOP 4: Vakanzregelung

Es wurden noch einmal die aktuelle Vakanzregelung (Vgl. Protokoll vom letzten Treffen) verlesen.

Als selbständiges Land werden gestrichen:

- Welfenreich
- Chiszar

Des weiteren sind ausgetreten und wurden von anderen Reichen eingenommen

- Altberg
- Aredrog

Abstimmung über die Streichung des Namens der vakanten Reiche auf der Kampagnenkarte.

Soll der Name auf der Karte bleiben?	Ja	Nein	Enthalten	Angenommen
Welfenreich	5	40	4	nein
Chiszar	0	38	11	nein

Die bisherige Regelung wurde in Frage gestellt. Nach einer Diskussion wurden folgende Anträge gestellt und über diese abgestimmt:

Anträge	Ja	Nein	Enthalte n	Angenommen
Einführung eines Punktesystems <ul style="list-style-type: none">• Hat ein Land 4 Strafpunkte, so ist es vakant.• Ein Land erhält Strafpunkte:• 1 Punkt bei Nichtzahlung des Kampagnenbeitrages (Punktlöschung bei Zahlung)• 1 Punkt bei unentschuldigtem Fehlen beim Kampagnentreffen (Punktlöschung bei nächstem Erscheinen)• 1 Punkt bei Nichtzahlung des Kostenbeitrages des Kampagnentreffens oder zu spätem Zahlen (Punktlöschung bei Zahlung)	38	4	6	Ja
Erweiterung des Antrag 1 <ul style="list-style-type: none">• 1 Strafpunkt wenn man in einem Jahr kein Con macht	8	36	4	Nein

TOP 5a: Kriegszüge

Land	Vergangene Kriegszüge
Bretonien	Schlacht gegen die Aredrogs gewonnen. Das Land Aredrog und Welfenreich ist komplett aufgeteilt zwischen Bretonien und Acron und Phoenixitor (westen). (=> Karte) Schlacht gegen Lehawre gewonnen. Lehawre hat nun noch die Inseln. Der Rest fällt an Bretonien. (=> Karte) Barsaiva ist dem Bretonischen Bund beigetreten und heißt von nun an : Bretonischer Bund Barsaiva. Mentarien hat sich ebenfalls dem Bretonischen Bund angeschlossen und heißt von nun an: Bretonischer Bund Mentarien. Bretonien wird sich von nun an – aufgrund der Vergrößerung – Bretonisches Bund nennen.
Dunkles Reich (Torog Nai)	Kriegshafen wurde nicht gegründet. Einzug nach Thaskar, Landgewinnung (=> Karte) Einzug nach Norden in den weißen Flecken (=> Karte) Das Dunkle Reich wird sich von nun an Torog Nai nennen.
Mortem	Mortem hat letztes Jahr Thaskar den Krieg erklärt und hat Land eingenommen. (=> Karte)
Pantagruel	Pantagruel ist nach Grünland eingezogen und zusammen mit Trawonien, Mortem, Nordmar (Schattenreich) das Land befriedet. Grünland ist unter den vier Ländern aufgeteilt worden (=> Karte)
Schönland Steinsberg	Landvermehrung nach Nord / Nordwest Steinsberg hat den Draconischen Korridor in Thaskar als Ackerbauland annektiert (=> Karte)
Taeria	Hat einen kleinen Teil (eine Baronie) von Okostria eingenommen. (=> Karte) Weiterhin hat sich das Land nach Norden in einen weißen Flecken verbreitet. (=> Karte)

Land	Neue Kriegszüge
Aelm Arthosia	<ul style="list-style-type: none"> • Installiert einen Handelshafen zwischen Aturien und dem neuen Land Nok`Maar
Akron	<ul style="list-style-type: none"> • Süd-westliches Ex-Welfenreich halbiert => östlicher Teil davon an Akron • Verlagert seinen Posten im Osten noch weiter nach Osten (=> Karte) • Osterweiterung Auffüllung bis zu den Grenzen Saalischland (Osten), Iskalien (Norden), Stedingen (Süd-Ost), Rabenstein (Süden) (=> Karte) • Akron mit Beilstein ziehen mit dem Heer in die Mittelmark Draconia zum Zweck der Einnahme dieser
Aldarien	<ul style="list-style-type: none"> • Aldarische Händler errichten bewaffnete Handelskontorre im Ex-Welfenreich (neben Aldarien)
Allerland	<ul style="list-style-type: none"> • Zieht in den weißen Fleck (Ex-Welfen) • Beitritt Hanse, Ausbau der Stadt Allermünde • Abzug aus Steinsberg • Unterstützung der Partner Galladorn und Vallconnan • Pflegen weiter schlechte Beziehungen zu Kirson und Thaskar • Austritt aus der Allianz des Lichts (weil es aus allerländischer Sicht nicht mehr notwendig ist) • Kündigt das Bündnis mit Trawonien
Anrea	<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützt mit einer unbekanntem Scola Scire einen eventuellen Einfall von Winnungen nach Trigardon
Aturien	<ul style="list-style-type: none"> • Aturien und Tortall schicken Truppen in den weißen Fleck zwischen ihren Ländern; Ziel: gemeinsame Grenze • Unterstützt Vallconnan gegen Orks • Unterstützt Galladorn, stark durch wirtschaftliche Unterstützung
Beilstein	<ul style="list-style-type: none"> • An der Süd-Ost-Grenze befriedet Beilstein ein Gebiet das schon seit Jahrtausenden zum Reich gehört. Dieses Thaskarische Gebiet wird heim ins Reich geholt. • Beilstein entsendet Truppen aus Fluchtenburg in die Mittelmark Draconia. Dort treffen Sie sich mit den Truppen Akrons um eine gemeinsame Grenze zu beschließen.
Bretonisches Reich	<ul style="list-style-type: none"> • Weiße Fleckenvorstoß Süd-Bretonien und Ost-Mentarien • Kriegszug gegen Flandern (pro Forma)
Burgund	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung des Reiches nach Norden (von der Mark) und nach Osten • Wenn Bretonien gegen Flandern zieht, dann erklärt Burgund Bretonien den Krieg (Unterstützung von Andria)
Dana`Kera Dunkles Reich (Torog Nai)	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammen Nordmark Draconias • Führt einen persönlichen Feldzug gegen Wolfrick (Nordland Clans) und alle die hinter ihm stehen • Marschiert in Thaskar ein (persönliche Feldzug) • Osterweiterung: „Zipfel“ Chaomeron
Éire	<ul style="list-style-type: none"> • Im Falle eines Angriffes Bretoniens auf Flandern werden „freie irische Piraten“ unterstützend eingreifen und die Küstenstädte Flanderns plündern und brandschatzen. Sollte es möglich sein, sich an der Küste festzusetzen, wird diese Möglichkeit wahrgenommen.
Falen	<ul style="list-style-type: none"> • Falen, Beilstein und Taeria überschreiten die Grenze von Okostria, um humanitäre Hilfe zu leisten „Brot für Okostria“ rufen die Kempen.
Galladorn Gutingy	<ul style="list-style-type: none"> • Sichert die Grenzen des ehemaligen Karkov. • Marschiert in Okostria ein.

Iskalien	<ul style="list-style-type: none"> • Ankündigung eines Kriegszuges gegen ein noch offenes Land (entweder Yddland, Neu Leuenstein, Normont)
Kaotien	<ul style="list-style-type: none"> • Wie begonnen wird gegen den Herrscher Alleronnns weitergekämpft • Probleme mit Taeria; kündigen sich an und werden sich entwickeln
Lorungan	<ul style="list-style-type: none"> • Lorungan-Provinz Donnertal (Prolic, 1000 Mann) + Nordlandclans (Selchert, 1500 Mann) + Terra Nigra (Hollerith, 1000 Mann) gegen Chiszar • Krieg soll auf einen Con ausgespielt werden, hierfür muss allerdings eine Orga für/von Chiszar gefunden werden • Aufteilung von Chiszar unter den drei siegreichen Ländern
Lyrien	<ul style="list-style-type: none"> • Greift Urlande an • Greift Darragesh an von Nordlyrien aus)
Neu Leuenstein	<ul style="list-style-type: none"> • Krieg gegen Normont • Kartografischer Fehler (Lage weiter im Westen) • Durch Normontkonflikt Vorstoß bis zur normontischen Grenze • „Aetia“-Legende: Das Reich Aetia scheint Legende zu sein und nicht zu existieren – Legende wird überprüft werden , eventuell zusammen mit wissenschaftlichen Vertretern • Gebietserweiterung bis zu normontischen Grenze • Allianz mit Beilstein • Blockade des normantischen Hafen
Nordmar	<ul style="list-style-type: none"> • Ausgangspunkt: neu zugewiesenes Land => Dreieck Amathyrill, Trawonien, Torog Nai • Ziel: Amathyrill => Verdoppelung der Landmasse durch friedliche Annexion • Truppenstärke: eine Hundertschaft
Nordlandclans	<ul style="list-style-type: none"> • Vgl. Lorungan
Normont	<ul style="list-style-type: none"> • Im Zusammenhang mit der Verschiebung Neu Leuensteins an die Ostgrenze von Aetia und Neu Leuensteiner Truppenbewegungen Richtung Normont, gehen Normonter Truppen den Neu Leuensteiner entgegen. • Auswirkungen: Die Normonter Ostgrenze unterhalb Aetias wird ein Stück weiter nach Osten verschoben, um eine gemeinsame Ostgrenze mit Neuleuenstein.
Pantagruel	<ul style="list-style-type: none"> • Die Seestreitmacht sendet etwa 1 Dutzend Schiffe um die Flandrische Küste vor Übergriffen zu stützen und falls benötigt nicht-militärische Güter zu liefern. • 10 Schiffe sichern die See rund um das Handelszentrum Pantagruels. • Um ein weiteres Vorrücken Nordmars in Grünland zu verhindern, werden Truppen an die Grenze des von Nordmar beanspruchten Gebietes gesandt.
Portland	<ul style="list-style-type: none"> • Breitet sich über Siedler in alle Richtungen aus (ca. 1/3 bis 2/3 der Gesamtmasse)
Taeria	<ul style="list-style-type: none"> • Ausdehnung nach Ringland/Schönland-Grenzen • Kriegszug gegen Okostria zusammen mit Falen und Beilstein
Terra Nigra	<ul style="list-style-type: none"> • Vgl. Lorungan
Trawonien	<ul style="list-style-type: none"> • Zieht einen Korridor nach Thaskar hinein
Trigadon	<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützt Bretonien gegen Flandern falls es zum Krieg kommt
Vinnland	<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützung von Bretonien im Krieg
Winningen	<ul style="list-style-type: none"> • Kriegszug vom letzten Jahr gegen Barsaiva: keine Einigung; nach wie vor wird jeder barsaivanische (bretonische) Troll an der Grenze erschlagen • Bei einem Konflikt zwischen Bretonien und Flandern wird Winningen

in Trigadon.

Plus Kriegszüge der neuen Reiche.

TOP 6a: Westküste

Klaus Kann präsentiert einen Vorschlag zur Erweiterung der Westküste.
Es wurde darüber abgestimmt, ob die Karte angenommen wird.

	ja	Enth.
Klaus erarbeiteter Vorschlag.	5	
Die Karte wird von Klaus verändert, so dass sie nicht mehr nach Europa aussieht	22	
Es gibt einen weiteren Vorschlag von den Bretonen für den Verlauf der Westküste. Es wurde darüber abgestimmt, ob die Karte angenommen wird.	15	

Klaus Kann erwähnt, das er seit 3 Jahren dabei ist eine geographische Karte zu erstellen. Er bitte noch einmal alle, dass ihm die Länderkarte zur Verfügung gestellt werden.

	Ja	Nein	Enth.	Angenommen
Klaus wird eigenmächtig eine neue Karte entwerfen.	27	3	11	ja

Die neue Karte wird mit der Postille verschickt und auf die Mittellande-Homepage integriert.

TOP 7a: Neue Reiche

Folgende Reiche haben sich kurz vorgestellt und danach für Fragen zur Verfügung gehalten.

- El-Kash
- Falk
- Freistadt Arakur
- Lork
- Mandrakis
- Nevenburg
- Nok`maar
- Schattenreiche (Nordmar)
- Saalisches Land
- Stedingen
- Tirrannonn
- Wenzingen
- Yddland

(Anmerkung:

Informationen über die einzelnen Länder können in der neuen Postille nachgelesen werden.)

Die Verfahrensregelung der Aufnahme der Neuen Reiche wurde diskutiert. Der folgende Antrag wurde gestellt und abgestimmt.

	Ja	Nein	Enth.	Angenommen
Soll direkt abgestimmt werden oder sollen die Länder noch einmal ein Statement abgeben dürfen.	27	6	12	nein

Das bedeutet, dass nun über die Aufnahme der neuen Reiche abgestimmt werden kann.

Anwesende Stimmberechtigte: 45

Reich	Ja	Nein	Enth.	Aufgenommen
El-Kash	41	1	3	Ja
Falk	31	1	13	Ja
Freistadt Arakur	38	0	7	Ja
Lork	27	4	14	Ja
Mandrakis	23	3	19	Ja
Nevenburg	32	1	12	Ja
Nok`maar	32	0	13	Ja
Schattenreiche (Nordmar)	41	0	4	Ja
Saalisches Land	34	3	8	Ja
Stedingen	34	1	10	Ja
Tirrannonn	41	0	4	Ja
Wenzingen	29	3	13	Ja
Yddland	28	8	9	Ja

Damit ergeben sich 58 Stimmberechtigte.

Die folgenden neuen Reiche kündigt folgende Kriegszüge an:

Reiche	Kriegszüge
Freistadt Arakruz	<ul style="list-style-type: none"> Expedition mit 3 Schiffen Richtung Nordosten Expedition mit 3 Schiffen Richtung Südwesten
Mandrakis	<ul style="list-style-type: none"> Wird die Rebellen in Alleron unterstützen
Nok`maar	<ul style="list-style-type: none"> Führt eine militärische Expedition nach Westen durch. Im Falle eines ausbrechenden Krieges zwischen Flandern (Burgund) und Bretonien wird Nok`maar Burgund mit Truppen unterstützen.
Yddland	<ul style="list-style-type: none"> Unterstützung von Neu Leuenstein gegen Normont Unterstützung von Winningen, im Falle eines Krieges gegen Trigadon

Von dem neuen Reich Steding wurde der folgende Antrag gestellt:

	Ja	Nein	Enth.	Angenommen
Die Versammlung möge beschließen, dass vakante Reiche, deren Namen auf der Karte verbleiben, auf der Karte gekennzeichnet werden.	47	4	7	ja

Top 8a: Einmann-Reiche

Die Problematik der Einmannreiche, sowie die Für und Wieder wurden diskutiert.

Folgende Anträge wurden gestellt und darüber abgestimmt:

	Ja
1. Ein Reich kann auf einem Kampagnentreffen beantragen, dass ein Land als vakant erklärt wird. Das Reich muß diesen Wunsch ausreichend begründen und nachweisen, dass es das betreffende Reich drei Monate vor dieser Kampagnensitzung über ihren Antrag schriftlich informiert hat. Das Plenum stimmt dann ab (einfache Mehrheit). Das Land wird dann sofort vakant und darüber informiert.	12
2. Ein Reich kann auf einem Kampagnentreffen beantragen, dass ein Land als vakant erklärt wird. Das Reich muß diesen Wunsch ausreichend begründen. Das Plenum stimmt dann ab. Um ein Land als vakant zu erklären, muß eine 2/3-Mehrheit zustande kommen. Das Land wird dann sofort vakant und darüber informiert.	10
3. Ein Reich kann auf einem Kampagnentreffen beantragen, dass ein Land als vakant erklärt wird. Das Reich muß diesen Wunsch ausreichend begründen und nachweisen, dass es das betreffende Reich drei Monate vor dieser Kampagnensitzung über ihren Antrag schriftlich informiert hat. Das Plenum stimmt dann ab (2/3 Mehrheit). Das Land wird dann sofort vakant und darüber informiert.	29
4. Keiner darf ein anderes Land für vakant erklären lassen.	1

Es gab 5 Enthaltungen.

Damit wurde der Antrag 3 angenommen.

Es wird ein Antrag eingereicht.

Klaus Kann hat einen Grobentwurf der Karte angefertigt, der vom Plenum einhellig mit Klatschen aufgenommen wurde. Die Karte wird nun von Klaus Kann verfeinert.

TOP 5b: Internetauftritt der Mittellandekampagne

Es wurden zwei Konzepte zur Gestaltung der Homepage der Mittellande vorgestellt.

a). von Carsten Thurau, Gero Bressel, Klaus Kann und andere, die die Gestaltung der Seiten überarbeitet haben

b) ein Angebot von Neu Leuenstein, die Mittellandeseite in ein Forum einer professionellen Firma (Lighthouse) einzubinden.

Antrag:

Der Webcrew (s.u.), wird das Vertrauen ausgesprochen, selbständig Entscheidungen über Umfang, Design, Inhalt und Realisierung des Web-Auftrittes der Mittellandekampagne zu treffen.

Das gilt auch für die finanziellen Rahmenbedingungen:

Webcrew:

Gero Bressel
Carsten Thurau
Klaus Kann
Lars Friedrich
Philip Miltz
Monika Kusch
Dominik Otto

Abstimmungsergebnis:

Ja 20
Nein 0
Enth 4

Damit ist die Webcrew mit o.g. Aufgaben betraut.

Antrag:

Die Web-Crew soll das Angebot von Lighthouse prüfen und entscheiden ob es für die Mittellandekampagnen Darstellung sinnvoll ist.

Abstimmungsergebnis:

Ja 24
Nein 0
Enth 0

Damit ist die o.g. Webcrew beauftragt das Angebot zu prüfen.

TOP 6b: Regeln für die Kampagne

Zusammenfassung und Auszüge der bisherigen Protokolle und Beschlüsse stehen im Internet auf der Mittellandeseite

Antrag:

Auszüge aus den Protokollen der IG-Mittellande-Kampagnensitzungen, sowie allgemeine Beschlüsse, können veröffentlicht werden. (z.B. auch im Internet)

Abstimmungsergebnis:

Ja 23
Nein 0
Enth 1

TOP 7b: Fan-Pro

Im Buch „Live-Rollenspiel“ von Fan-Pro wurden Privatadressen, veraltete Adressen etc der Mitglieder der IG Mittellande, ohne deren Zustimmung veröffentlicht., Norbert (Adressenwart) stellte dar, daß er von FanPro gefragt worden ist und hat es mit Simon (Flyerwart) abgesprochen. Die Adressen sind frei und wurden, da im Flyer veröffentlicht, FanPro zur Verfügung gestellt.

Antrag:

Die aktuelle Veranstalteradressenliste wird vom Adressenwart an Fanpro geschickt, mit dem Antrag in der Nächsten Auflage die Adressen zu korrigieren, bzw ein Einlageblatt in die laufende Auflage mit den aktuellen Adressen beizulegen.

Abstimmungsergebnis:

Ja 22
Nein 0
Enth 2

(Schönland verabschiedet sich, somit sind nur noch 23 Reiche stimmberechtigt.)

TOP 8b: Leitfaden für Veranstaltungen

Zu Zeit wird von Thilo und anderen FAQ (frequently asked questions) bearbeitet, die auch einen Leitfaden für Veranstaltungen beinhalten.

Wie kommt man an die FAQ?

www.larpkalender.de

Es wurde gebeten sich fleißig dran beteiligen!

TOP 9b: Vereinsgründung

Wollen wir einen Verein gründen? Welche Rechtsform soll genommen werden?

Antrag:

Die Mittellandekampagne erklärt die Absicht eine rechtliche Form für die Wahrung der Interessen der IG Mittellandekampagne zu finden.

Abstimmungsergebnis:

Ja 17

Nein 3

Enth 3

Antrag:

Ziel des Vereins.

Förderung des Liverollenspiels.

Wahrung der Interessen der IG Mittellande

Aufgaben des Vereins:

- 1) Organisation der jährlichen Treffen der IG Mittellande.
- 2) Wahrung von Rechten für die IG Mittellande (Z. B. schützen von Namen, Karte etc.)
- 3) Der Verein hat das Recht auf die Erhebung einer Aufwandsentschädigung, deren Höhe durch die Interessengemeinschaft der Mittellande festgelegt wird.
- 4) Der Verein kümmert sich um die Durchführung des Internetauftrittes und der Finanzierung der Webseite.
- 5) Der Verein ist für die Erstellung und Zustellung der Postille zuständig.
- 6) Der Verein erstellt und pflegt das Adressverzeichnis der IG Mittellande.
- 7) Förderung des o.g. Ziels ohne eigenwirtschaftliche Zwecke.
- 8) Anstreben der Gemeinnützigkeit

Sonstige Punkte:

- 1) Die hier genannten Aufgaben können nur in einer Vollversammlung mit der höchstmöglichen Mehrheit (4/5) geändert werden.
- 2) Jeder hat das Recht Vereinsmitglied zu werden.

Antrag:

Die o.g. Punkte stellen die Vorgabe für den zu gründenden Verein dar

Abstimmungsergebnis:

Ja 17 (einstimmig)

Da nur noch 17 stimmberechtigte Reiche anwesend sind.

Antrag:

Tom Schmidt und Norbert Baruth werden beauftragt sich um die Gründung des Vereins zu kümmern.

Termin: am 30.6. soll der Verein gegründet sein

Bis Ende Februar kann sich noch jeder entscheiden bei der Gründung mitzuwirken

Abstimmungsergebnis:

Ja 15

Nein 1

Enth 1

TOP 10: Gründung eines neuen Vereins

Aufgrund des Beschlusses der Gruppe 2 (TOP 9b) hat sich dieser Tagesordnungspunkt erledigt.

TOP 11: Nächstes Kampagnentreffen

Zunächst ein Rückblick auf die finanzielle Lage des Vereins GameALot.

Das letzten Kampagnentreffen hat mit einem Minus abgeschlossen.

Es steht im Raum GameALot den Minusbetrag (DM 1.300,-) aus der Mittellandkasse zu zahlen.

Der momentane Kassenbestand ist: DM 1213,50 (inkl. der noch offenen Posten von Vallconnan)

Antrag	Ja	Nein	Enthalten	Angenommen
1. Game A Lot bekommt einen Betrag aus der Mittellandkasse in Höhe von DM 500,-.	5			
2. Game A Lot erhält den kompletten Minusbetrag.	39			
3. Game A Lot bekommt keinen Ausgleich	6			

Bei 5 Enthaltung ist der Antrag 2 angenommen.

Veranstalter des nächsten Kampagnentreffens:

Twilight stellt sich hierzu zur Verfügung, welches mit lautem Beifall Zustimmung fand.

Der neue Verein wird im Juni 2000 Twilight mit der Durchführung des nächsten Kampagnentreffens beauftragen.

Twilight wird bis Ende September die Einladungen verschicken. D. h. im Oktober sollten sich die Veranstalter dann auch schon anmelden.

Posten:

Kartenzeichner: Klaus Kann

Postille: Carsten Thureau; Abgabetermin für die Postillenbeiträge: 1.April 2000

Flyer: Simon Trauernich

Chronik: wird ab 30.06.2000 vom Trägerverein verwaltet;
die Chronik wird ins Internet gestellt

Listenverwalter: Norbert Baruth

Kassenwartes: Daniel Barthelme hat das bisher bestehende Konto mit den Geldern der Mittellande aufgelöst. Norbert Baruth erklärt sich bereit bis zum 30.06.2000 die Kasse zu verwalten. Im neuen Verein wird dann ein neuer Kassenwart gewählt.

Diskussionsleitung und Protokollführung: wird vom Trägerverein angestoßen

Anwesende Reiche des VII. Kampagnentreffens

1. Akron
2. Aldarien
3. Allerland
4. Alleron
5. Anrea
6. Aranien
7. Aturien
8. Aelm Arthosia
9. Beilstein
10. Bretonien
11. Burgund
12. Dana´Kera
13. Darragesh
14. Drasnien
15. Dros Rock
16. Dunkles Reich (Torog Nai)
17. Eire
18. Falen
19. Freigrafschaften
20. Galladorn
21. Gutingy
22. Hohensolms
23. Iskalien
24. Kaotien
25. Kranichfeld
26. Lehawre
27. Lorungan
28. Lyrien
29. Mentarien
30. Mortem
31. Neu Leuenstein
32. Nordlandclans
33. Nordmar
34. Novo Caledonia
35. Pantagruel
36. Phoenixthor
37. Portland
38. Rabenstein
39. Schönland
40. Söderland
41. Steinsberg
42. Taeria
43. Terra Nigra
44. Tortuga
45. Trawonien
46. Trigadon
47. Vinnland
48. Winingen
49. Xenos
50. Zarorien

Plus die neuen Reiche

1. El-Kash
2. Falk
3. Freistadt Arakur
4. Lork
5. Mandrakis
6. Nevenburg
7. Nok`maar
8. Schattenreiche (Nordmar)
9. Saalisches Land
10. Stedingen
11. Tirrannonn
12. Wenzingen
13. Yddland