



Märkischer Bund

Kampagnenspielregelwerk V2019.3-MB

Basierend auf dem KSRW des Nördlichen Siegels

Version	2019.3-MB
Status	In Bearbeitung
Datei	Kampagnenspielregelwerk V2019.3-MB.docx
Bearbeitungsstand	20.12.2019 21:05

Autoren

Zugehörigkeit	Name	Rolle
LA KS-Team	Daniel Voßkuhl	KS-Betreuer
Orga Märkischer Bund	Vanessa Sowa	Orga-Mitglied
Orga Märkischer Bund	Kerstin Cayé	Orga-Mitglied
Orga Märkischer Bund	Mike Oppermann	Orga-Mitglied
Orga Märkischer Bund	Ulf Müller	Orga-Mitglied
Orga Märkischer Bund	Jean Cayé	Orga-Mitglied

Dokumentenhistorie

Version	Datum	Bearbeiter	Status/Bemerkung
2016.5-NR		Daniel Voßkuhl	Ausgangsbasis Nord-Regelwerk
2019.0-MB	14.04.2019	Orga MB Workshop	Umarbeitung der Ausgangsbasis auf MB
2019.1-MB	16.04.2019	Jean Cayé	Optische Überarbeitung
2019.2-MB	26.06.2019	Jean Cayé	Kapitel umgestellt, Fluff-Spiel eingearbeitet
2019.3-MB	18.12.2019	Jean Cayé	Finalisierung zur Veröffentlichung

Inhaltsverzeichnis

1	Kampagnenspiel.....	6
1.1	Allgemeine Beschreibung.....	6
1.2	Spielarten des Kampagnenspiels im Märkischen Bund.....	6
1.2.1	Das „Fluff-Spiel“.....	6
1.2.2	Das „Ressourcen-Spiel“.....	7
1.3	Vorausgehende Regeln.....	7
1.3.1	Erfolg von Con im Kampagnenspiel.....	7
1.3.2	Truppen/Arbeitskräfte/Einwohner aus Fremdsiegeln / -reichen.....	8
1.3.3	Zollmarken und Ressourcen aus Fremdsiegeln / -reichen.....	8
1.3.4	Schwarzpulver auf Mythodea.....	8
2	Aktivität und Inaktivität im Spielangebot „Märkischer Bund“.....	9
2.1	Das gewünschte Miteinander.....	9
2.2	Rechte und Pflichten der Schollen(nehmer).....	9
2.2.1	Rechte:.....	9
2.2.2	Pflichten:.....	10
2.3	Kein aktiver Schollennehmer.....	10
2.4	Verlassen des Spielangebotes.....	11
2.5	Wie bekomme ich eine Scholle oder kann im Märkischen Bund siedeln?.....	11
3	Schollenwerte.....	13
3.1	Spieler der Scholle.....	13
3.2	Einwohner.....	13
3.2.1	Ereignis Modifikationswert.....	13
3.2.2	Jährlicher Faktorenwert.....	13
3.2.3	Einwohner der Scholle.....	13
3.2.4	Berechnungsbeispiel.....	14
3.3	Schollengröße.....	14
4	Die Spielstruktur.....	15
4.1	Grundbegriffe.....	15
4.2	Das System und der Ablauf.....	15
4.2.1	Wie funktioniert das Ressourcen-Spiel?.....	15
4.2.2	Das System.....	15

4.3	Die Schollenübersicht	17
4.4	Erklärung der Schollenübersicht	18
4.5	Die Spielzüge	19
4.6	Wann müssen die Spielzüge abgegeben werden?	19
4.7	Wo wird der Spielzug abgegeben?	19
4.8	Wie sieht der halbjährliche Spielzug aus?	19
4.8.1	Beispiel	19
4.8.2	Erklärung des Spielzugs	21
4.9	Näheres dazu in Punkt 5.7 Zollmarken.....	21
4.10	Die Spielzugantwort	23
4.10.1	Wann erfolgt die Spielzugantwort?	23
4.10.2	Wie sieht die Spielzugantwort aus?.....	23
4.10.3	Beispiel.....	24
4.11	Der Reaktionszug	24
4.11.1	Wann müssen die Reaktionszüge abgegeben werden?	24
4.11.2	Was ist der Reaktionszug?	24
5	Ressourcen	25
5.1	Grundlegendes	25
5.2	Grundressourcen	25
5.2.1	Kategorie-Übersicht	26
5.3	Veredelte Ressourcen	26
5.3.1	Beispiele	26
5.4	Entwickelte Ressourcen	27
5.4.1	Beispiele	28
5.5	Besonderheit Alchemie:	29
5.6	Besondere Ressourcen.....	29
5.7	Zollmarken	29
6	Bauen.....	30
6.1	Die Bauaufträge.....	30
6.2	Der Typus der Bauaufträge	30
6.2.1	Großbauauftrag.....	30
6.2.2	Siedlungsbauauftrag.....	30

6.2.3	Schiffsbau.....	30
6.3	Voraussetzung und Begrenzung.....	31
6.3.1	Großbauauftrag.....	31
6.3.2	Siedlungsbauauftrag.....	31
6.4	Investition, Anzahl und Dauer	32
6.4.1	Wie viele Bauaufträge hat man in einem Spielzug?	32
6.4.2	Was kostet mich dieser Bauauftrag und wie lange dauert er?	32
6.4.3	Kann ich gleichzeitig immer nur einen Groß- oder Siedlungsbauauftrag haben?	32
6.5	Siedlungsbau Variation (für KS-Fortgeschrittene)	33
	Siedlungsstufe.....	33
6.6	Ressourcengewinnung Variation (für KS-Fortgeschrittene)	35
7	Aktionen.....	36
7.1	Möglichkeiten.....	36
7.2	Besondere Aktionen	36
8	Ereignisse.....	37
9	Militär.....	38
9.1	Schollentruppen.....	38
9.2	Aufstocken.....	38
9.2.1	Was muss ich machen, damit ich die Schollentruppen zahlenmäßig aufzustocken kann?	38
9.2.2	Differenzierung / Ausbildung.....	38
10	Seefahrt und Seehandel.....	40
10.1	Grundlegende Regeln.....	40
10.2	Seefahrtsgüter und Schiffe (Maritim-Module).....	40
10.2.1	Wie kann ich Schiffe produzieren?.....	40
10.3	Flotte	41
10.3.1	Zivil.....	41
10.3.2	Militär	41
11	Schollenungebundene Orte, Bauten oder Einrichtungen.....	42
11.1	Allgemeine Begrenzungen gegenüber Schollen	42
11.2	Rohstoffbegrenzung.....	42
11.3	Schollenungebundener Bauauftrag	42

1 Kampagnenspiel

1.1 Allgemeine Beschreibung

Das Kampagnenspiel dient in erster Linie dazu, Spiel zwischen Gruppen, Reichen bzw. Siegeln und einzelnen Spielern zwischen den Groß- und Klein-Cons zu generieren. Es ist vor allem für Spieler gedacht, die sich entschlossen haben, dass ihre Charaktere auf Mythodea leben und im Märkischen Bund ihren Lebensmittelpunkt haben.

Spieler können das Leben ihres Charakters, ihrer Familie, ihrer Gruppe auf ihrer Scholle und im Märkischen Bund gestalten: Wo leben sie? Wie leben sie? Wie bauen sie ihre Scholle auf? Welche Handelsbeziehungen haben sie zu ihren Nachbarn? In wie weit beteiligen sich ihre Charaktere am Wiederaufbau des Märkischen Bundes? Und vieles anderes mehr!

Es ist keine Alternative zu den Cons. Im Kampagnenspiel sollten keine wichtigen Ereignisse bespielt werden, die in die Geschehnisse auf Mythodea eingreifen. Das Böse wird nicht besiegt, es können keine mächtigen Artefakte erschaffen und keine unbesiegbaren Waffen geschmiedet werden.

Andererseits können Geschehnisse, die im Kampagnenspiel erspielt wurden, durchaus auf einem Con weitergeführt oder einbezogen werden.

Das Kampagnenspiel dient als ergänzende (Spiel-) Erweiterung zum Spiel auf Con. Es erweitert massiv Hintergrund und Umgebung und stellt eine geordnete Grundlage dar, ein gemeinsames Hintergrundspiel organisieren zu können.

1.2 Spielarten des Kampagnenspiels im Märkischen Bund

Um möglichst allen Schollen des Bundes, bzw. den Schollennehmern und -vertretern, ein schönes und entspanntes Spiel zu bieten, haben wir uns entschlossen, 2 Varianten des Spiels anzubieten, das „Fluff-Spiel“ und das „Ressourcen-Spiel“. Abseits dieser Spielangebote erwachsen den Spielern aus der Wahl weder Vor- noch Nachteile, so dass jede Scholle in ihrer Wahl frei ist. Ein Wechsel von einem Spielangebot in das andere ist nur in Absprache mit der Orga möglich. Die entsprechenden Rahmenbedingungen werden dann von Fall zu Fall im persönlichen Gespräch erörtert.

Manche Dinge, wie beispielsweise die Anzahl der Einwohner einer Scholle (meist als KSC = Kampagnenspiel-Charaktere bezeichnet), gelten für beide Spiel-Varianten. Diese Regeln sind entsprechend gekennzeichnet. Alle übrigen Regeln sind üblicherweise nur für das Ressourcenspiel gültig.

1.2.1 Das „Fluff-Spiel“

Im Fluff-Spiel ist jede Scholle erst einmal grundsätzlich selbst versorgend. Ebenso wie im Ressourcen-Spiel, müssen alle Aktionen, wie beispielsweise die Gründung eines Dorfes oder der Bau eines Gasthauses oder einer Windmühle [vor](#) dem Bau und dem Bespielen der Aktion im Forum mit der Orga abgesprochen werden. Gemeinsam mit der Orga wird dann entschieden, ob die Aktion möglich ist, wie lange das dauert und wie die Aktion zu bespielen ist.

Im Gegensatz zum Ressourcen-Spiel gibt es im Fluff-Spiel jedoch keine festen Spielzüge, Aktionen können – soweit die Orga zustimmt – jederzeit erfolgen.

Im Fluff-Spiel ist der Bau größerer Einrichtungen wie Akademien, größeren Häfen oder aufwendigeren Produktionsstätten ebenso wenig möglich wie das Spiel mit Zollmarken! Dies ist ausschließlich dem Ressourcen-Spiel vorbehalten.

Oberste Regel im Fluff-Spiel ist, dass die Aktionen mit gesundem Menschenverstand möglich und vor allem in der Welt von Mythodea im Allgemeinen und dem Märkischen Bund im Besonderen plausibel sind.



Auch hier gilt:

Das letzte Wort hat im Zweifel immer die Orga!

1.2.2 Das „Ressourcen-Spiel“

Das Ressourcen-Spiel des Märkischen Bundes kann man sich vorstellen wie eine Mythodeanische Version eines Aufbau- und Handelsstrategiespiels, welches die meisten sicher vom Computer oder Smartphone in Form von ANNO XXXX, Forge of Empire, Age of Empire, Civilization oder ähnlichem kennen, nur in einer Runden-basierten Form und mehr oder minder in Echtzeit, anstatt in geraffter Form wie in den Computerspiel-Varianten üblich. Es gibt pro Jahr 2 Spielzüge, die Ressourcen sind ebenso definiert wie mögliche Produktionsstätten nebst ihren Baukosten und Erträgen. Ist einmal etwas bislang nicht im Regelwerk definiert, kann dieses bei Bedarf durch die Orga nachgetragen werden – so diese zustimmt.

Für den Handel über die Grenzen des Märkischen Bundes hinaus bedient sich das Ressourcen-Spiel der Pan-Mythodeanischen Zollmarken, welche anhand bestimmter Kriterien ausgeschüttet und später über die Orga wieder eingelöst werden können.

Das Regelwerk für das Ressourcen-Spiel beginnt ab Kapitel **4 Die Spielstruktur**, die Kapitel davor sind für **alle Schollen verbindlich**.

1.3 Vorausgehende Regeln

1.3.1 Erfolg von Con im Kampagnenspiel

Es ist möglich durch Spiel und Plot auf Con (oder mit den Elementen) gewisse Begebenheiten und „Werte“ eurer Scholle beziehungsweise im Märkischen Bund zu ändern.

Das erfordert jedoch besonderes Spiel, natürlich ebenso eine Ankündigung bei der jeweiligen Con-Orga und bei uns als Kampagnenleitung. Die dortige SL bewertet dann euer Spiel. Also denkt dran, dass es nicht sicher ist, ob euer Vorhaben gelingt!

Beispiel:

Ihr bittet Terra zu Ehren in einem großen Ritual um reiche Bodenschätze, fruchtbare Böden und ein Geschenk. Das Ritual gelingt und Terra gewährt euch eine ihrer Gaben.

Daheim zurück stellt ihr kurz darauf fest, dass in eurer Erzmine reiche neue Adern entdeckt wurden, was im Kampagnenspiel eine Erhöhung der Rohstoffgewinnung von beispielsweise 1 auf 2 hat

Ihr habt also eine neue Rohstoffausbaustufe erhalten, ohne dafür Zeit in einen Ausbauftrag aufzuwenden, um mühsam neue Adern zu finden.

1.3.2 Truppen/Arbeitskräfte/Einwohner aus Fremdsiegeln / -reichen

Möchtet ihr im Kampagnenspiel Truppen (also Armeen oder Bevölkerung) von Gruppen, Siegeln und Reichen aus anderen Siegeln zum Einsatz bringen beziehungsweise immigrieren lassen, so gibt es folgende Vorgehensweise.

Damit gewisse Truppen in den Bund integriert und importiert werden können, brauchen wir die Absegnung der jeweiligen Gruppe und des jeweiligen Siegels / Reiches. Dazu müsst ihr entsprechend organisieren, dass eine Bestätigung der zuständigen Orga an die Orga des Märkischen Bundes geht.

Erst nach dieser Bestätigung der zuständigen Orga können Truppen von außerhalb des Bundes in unser Kampagnenspiel integriert werden. Wie viele Personen dann wirklich übernommen werden können, richtet sich nach der möglichen KSC Zahl der Scholle.

1.3.3 Zollmarken und Ressourcen aus Fremdsiegeln / -reichen

Möchtet ihr Zollmarken im Kampagnenspiel einlösen so kontaktiert die zuständige Orga (per PN im Forum oder Mail) und gebt uns entsprechende Daten der Zollmarke (Aus welchem Reich, **Zollnummer**, Kategorie und Ware). So werden diese Ressourcen eurem Ressourcen-Spiel gutgeschrieben und ihr könnt sie einsetzen!

Ressourcen von außerhalb von Mythodea müsst ihr so nun auch über die Seehandelsgilde beziehen! Sonst gibt es keine Möglichkeit mehr, Dinge von außerhalb von Mythodea in diesen größeren Mengen zu beziehen.



Wichtig: Wie aus den beiden vorherigen Punkten hervorgeht, gilt für den einfacheren Ablauf in vielen Fällen:

Bitte redet mit uns! Wir sind da, um euch zu helfen!

1.3.4 Schwarzpulver auf Mythodea

Auf Mythodea hergestelltes Schwarzpulver ist **extrem schwach** und ist den entsprechenden Aufwand für die Waffen kaum wert. Hier haben vormals bekannte Mixturen kaum bis gar keine Wirkung.

Frisch aus der Alten Welt importiertes Schwarzpulver hält sich nur maximalst wenige Tage / Wochen, bis es seine effektive Wirkung verliert. Scheinbar funktionieren auf diesem Kontinent einige Dinge etwas anders...



Bisheriger (in)offizieller Wunsch von LA:

Bitte kein Schwarzpulver auf Mythodea!

Gemäß LA-Regelwerk bewirkt ein Schuss mit Schwarzpulver lediglich einen Windstoß, fügt jedoch keinen Schaden zu!

2 Aktivität und Inaktivität im Spielangebot „Märkischer Bund“

2.1 Das gewünschte Miteinander

Um das gemeinsame Spiel im Märkischen Bund optimal zu gewährleisten gehen wir davon aus, dass ein gewisses Maß an Aktivität von euch ausgeht. Diese Aktivität äußert sich beispielsweise durch folgendes:

- Besuch der Live Adventure (LA) Großveranstaltungen Conquest von Mythodea (CQ), Jenseits der Siegel (Konvent der Elemente, JdS) und/oder Chroniken von Mythodea (CvM) **im Lagerverbund/Viertel des Märkischen Bundes**, da seitens Live Adventure nur dann die Spieler auch dem Märkischen Bund zugeordnet und in die Berechnung von Kampagnenspiel-Characteren (KSCs) einbezogen werden. Dies hat unmittelbaren Einfluss darauf, wieviel Einwohner der Märkische Bund und am Ende somit auch jede einzelne Scholle hat.
- Besuch der Siedler-Cons des Märkischen Bundes (Als Schollennehmer besonders der Rats-Con)
- Als Schollennehmer: Teilnahme an den Spielzügen des Ressourcen-Spiels bzw. Einbringung in das Fluff-Spiel
- Qualifizierte Teilnahme am Forenspiel

Solltet ihr durch Ereignisse daran verhindert sein über einen längeren Zeitraum nicht die gehoffte Aktivität aufzeigen zu können, so sollte die Orga in Kenntnis gesetzt werden, da diese sonst von Inaktivität mangels Interesse ausgehen muss.



Besonders wichtig:

Sei kein Arsch! Das ist kein Wettbewerb!

2.2 Rechte und Pflichten der Schollen(nehmer)

2.2.1 Rechte:

Teilnahme am Kampagnenspiel durch das Spielangebot Märkischer Bund

- Siedlungsbau (bei Ressourcen-Spiel)
- Wirtschaftsspiel mit Zollmarken (bei Ressourcen-Spiel)
- Erweiterung/Ausbau des eigenen Spielhintergrundes
- Mitgestalten des Spielangebotes
- Einladen/Empfehlen neuer Mitspieler

Verbundene IT-Rechte (Diese sind jedoch dem natürlichen Spielablauf unterworfen)

- Mitbestimmungsrecht bei Entscheidungen des Bundes (Sitz im Märkischen Rat)
- Einladen/Empfehlen neuer Siedler
- Stärkung des eigenen Charakterspiels

2.2.2 Pflichten:

Teilnahme am Kampagnenspiel durch das Spielangebot Märkischer Bund

- Anmeldung und aktive, qualifizierte Teilnahme im Forum (unter „qualifiziert“ verstehen wir, dass da nicht nur Beiträge mit „Finde ich gut“ gekennzeichnet oder ein „Finde ich auch“ drunter geschrieben wird. Da sollte schon ein wenig Spiel oder zumindest IT-Fluff vorhanden sein.)
 - mindestens durch den Schollennehmer
 - spätestens 4 Wochen nach Schollenbestätigung durch Email der Orga.
(Dies bedingt natürlich die Bekanntgabe einer entsprechenden Kontaktmöglichkeit an die Orga, da sonst der Antrag mangels verbindlichen Kontaktes als abgelehnt gilt.)
- Übersendung einer Liste der Spieler, welche der Scholle bei Gründung angehören sollen. Diese Liste muss die IT- und OT-Namen der Spieler enthalten, die Spieler dürfen keiner anderen Scholle oder einem anderen Spielangebot zugeordnet sein und jeder Spieler darf nur einmal aufgeführt werden. Dies ist v.a. für die Ermittlung der Schollengröße wichtig.
- Teilnahme am regelmäßigen Zensus
- Regelmäßige Beteiligung durch mehrere der in Punkt 2.1 genannten Aktivitäten, **mindestens** jedoch **einer Groß-Con** (JdS, CvM, CQ) pro Jahr
- Einhaltung des hier vorgeführten Regelwerkes
- Zusammenarbeit und Kommunikation mit der Orga
- Freundschaftliches Miteinander mit anderen Teilnehmern des Spielangebotes

Verbundene IT-Pflichten (Diese sind jedoch dem natürlichen Spielablauf unterworfen)

- Teilnahme an den Räten und allgemeine Repräsentation der Scholle
- Befolgen der Charta, Gesetze, Verordnungen, Entscheidung usw. des Märkischen Bundes



Wichtig: Auch hier gilt wie auch sonst immer:

Bitte redet mit uns! Wir sind da, um euch zu helfen!

2.3 Kein aktiver Schollennehmer

Die Spieleranzahl innerhalb einer Scholle wird über einen gewissen Zeitraum beobachtet, um Kampagnenspielzahlen daran fest zu machen. Sollte absehbar sein, dass die Gesamtaktivität der Scholle beträchtlich sinken sollte, kann die Scholle bis auf Weiteres unter ministeriale Verwaltung fallen, hat somit kein Stimmrecht im Rat und wird nicht zur Feststellung der Beschlussfähigkeit des Rates einbezogen. Hierüber wird der Schollennehmer über eine PN im Forum informiert.

Bei Schollen, die auf Jahr und Tag unter ministerialer Verwaltung standen, wird davon ausgegangen, dass die Spieler an dem Spielangebot kein weiteres Interesse und dieses verlassen haben. Eine Rückkehr in den Märkischen Bund zu einem späteren Zeitpunkt wird wie eine Neuaufnahme behandelt.

2.4 Verlassen des Spielangebotes

Das Verlassen des Spielangebotes im OT kann mehrere Ursachen haben. Einige davon sind:

- Bindung der Person selbst (des Spielers) an das Kampagnenspiel eines anderen Spielangebotes in Mythodea. Eine Person muss sich innerhalb Mythodea ein „Heimatgebiet“ erwählen. Charaktere unterliegen dieser OT-Einschränkung nicht, können aber IT-Konsequenzen davontragen.
- Ausschluss vom Spielangebot durch die Orga. Gründe dafür wären z.B.:
 - ▶ Fortlaufende Inaktivität
 - ▶ Nicht lösbare Konflikte außerhalb des Spieles
 - ▶ (Wiederholte) Missachtung der Regeln des Spielangebotes
 - ▶ Verletzung von Gesetzen
 - ▶ und ähnliches
- selbstbestimmter Austritt

Diese Liste legt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

2.5 Wie bekomme ich eine Scholle oder kann im Märkischen Bund siedeln?

OT:

Wenn ihr euch dazu entschieden habt im Märkischen Bund zu siedeln gibt es verschiedene Möglichkeiten

- *Ihr kennt den Märkischen Bund bereits:*
 - ▶ Ihr spielt bereits mit uns
 - ▶ Ihr kennt bereits einige unserer Spieler und/oder deren Charaktere
 - ▶ Ihr bzw. euer Charakter spielt bereits seit einiger Zeit im Märkischen Bund
 - ▶ Ihr habt dort bereits Freunde, Handelspartner oder andere Beziehungen
 - ▶ Ihr beteiligt euch bereits aktiv im Forenspiel:
- Ihr wendet euch an die Orga im OT und fragt nach, ob es OT-Gründe gibt, die dagegensprechen, dass ihr euch um eine Scholle bewerben könnt (z.B. Aufnahmestopp, Überbevölkerung etc.). Nach positivem Bescheid könnt ihr IT loslegen – siehe unten.
- *Ihr kennt den Märkischen Bund noch nicht näher*
 - ▶ *Ihr habt bislang nur von uns gehört oder gelesen, habt euch entschieden, dass ihr es gerne mit unserem Spiel versuchen wollt:*
- Es wäre schön, wenn wir euch OT als Person(en) und IT als eure Charaktere kennen lernen dürfen. So können wir gemeinsam herausfinden, ob wir zusammenpassen. Gemeinsam spielen können wir sowohl auf Groß-Cons, (von Live Adventure veranstaltet), auf Cons anderer Siegel (sofern Spieler des Märkischen Bundes dort anwesend sind, auf Märkischen Bund internen Cons (Kampagnenspiel-Con, Rats-Con etc.) oder auf kleinen Cons die von einzelnen Schollen veranstaltet werden, Tavernen-Cons, wobei diese meist außerhalb der Welt von Mythodea stattfinden.

IT:

Ever Charakter könnte sich einfach seiner Familie oder seinen Freunden anschließen und auf deren Scholle siedeln.

Ihr könnt euch gerne am Forenspiel beteiligen oder unsere eigenen Cons besuchen um den Märkischen Bund, seine Bewohner und deren Eigenarten besser kennen zu lernen.

Wenn ihr dann immer noch eine Scholle im Märkischen Bund ever Eigen nennen wollt, könnt ihr euch auf ein Stück Land im Märkischen Bund bewerben:

Ever Charakter setzt sich mit der Ministerialen Verwaltung in Verbindung um erste Gespräche über die Bewerbung um eine Scholle führen zu können. Wenn die zuständigen Bereiche die Bewerbung positiv bescheiden, kannst du dich um eine Scholle bewerben.

Ihr sucht euch drei Fürsprecher und tretet mit diesen gemeinsam vor den Märkischen Rat. Ihr und eure Fürsprecher preisen euch an und schildern eure Vorzüge und was ihr für den Märkischen Bund tun könnt.

Dann stimmen die Mitglieder des Märkischen Rates in einer beschlussfähigen Versammlung über die Vergabe einer Scholle an euch ab.

Wenn die Abstimmung zu Euren Gunsten ausfällt, könnt ihr mit der Besiedlung eurer Scholle beginnen und seid somit Teil des Kampagnenspiels.



Wichtig: Ein Schollennehmer muss ein auch zukünftig aktiv bespielter Charakter sein! Dies trifft in der Regel nur auf den Hauptcharakter des Spielers in Mythodea zu. Ebenso muss der Spieler selbst an das Spielangebot „Märkischer Bund“ gebunden sein. Doppelmeldungen innerhalb und außerhalb des Spielangebotes sind nicht zulässig. (Dies soll nicht das Charakterspiel beeinträchtigen.)

3 Schollenwerte

3.1 Spieler der Scholle

Der Schollennehmer ist verpflichtet, der Orga zeitnah eine Liste mit den IT- und OT-Namen der in der Scholle angesiedelten Spielern zur Verfügung zu stellen. Dies ist erforderlich, damit sichergestellt ist, dass Spieler nicht in mehreren Schollen gleichzeitig gezählt oder gar in verschiedenen Spielangeboten gemeldet sind. Veränderungen der zu der Scholle gehörigen Spielerschaft sind ebenfalls zeitnah anzuzeigen.

Gleichzeitig dient diese Liste der Berechnungsgrundlage für die Einwohnerzahl der Scholle.

3.2 Einwohner

Die Einwohnerzahl der Scholle setzt sich aus mehreren Quellen zusammen. Diese sind teilweise durch das OT definiert, und/oder werden durch Rollenspiel beeinflusst.

3.2.1 Ereignis Modifikationswert

Nimmt den Modifikationswert des letzten Jahrs hinzu, addiert diesen mit Veränderungen der Einwohner durch bestimmte Ereignisse während des zu berechnenden Jahres und bildet damit einen neuen Modifikationswert. Dieser wird nächstes Jahr als Modifikationsgrundwert des vorherigen (diesen) Jahres hinzugezogen.

Beispiel:

Quelle	Wert
Modifikationswert letztes Jahr	200
Ereignis: <i>Springflut</i>	-150
Ereignis: <i>Geburtenexplosion durch Segen Terras</i>	50
Neuer Modifikationswert dieses Jahr (Summe):	100

3.2.2 Jährlicher Faktorenwert

Der jährliche Faktorwert errechnet sich wie folgt:

$$\text{Anzahl Spieler} \times \text{Basisfaktor} \times \text{Aktivitätsfaktor}$$

- *Anzahl Spieler:* Die Anzahl der **gemeldeten** Spieler der Scholle
- *Basisfaktor:* Aktuell 22, kann im Laufe der Zeit z.B. auf Grund äußerer Einflüsse angepasst werden und ist immer für alle Schollen gleich
- *Aktivitätsfaktor:* Ergibt sich aus dem Alter der Scholle und der Aktivität seiner Spieler wie in Punkt 2.1 gewünscht

3.2.3 Einwohner der Scholle

Die Summe der beiden vorgenannten Werte ergibt zusammen die offizielle Einwohnerzahl der Scholle:

$$\text{Ereignis Modifikationswert} + \text{Jährlicher Faktorenwert} = \text{Offizielle Einwohnerzahl}$$

3.2.4 Berechnungsbeispiel

Die seit 3 Jahren durchgängig bespielte *Scholle A* hat 10 Spieler ist durchschnittlich aktiv und hat alle Großcons und Siedlercons des Bundes besucht, woraus sich nach Auswertung durch die Orga ein jährlicher Faktor von 1,9 ergeben hat.

Aus den Vorjahren hat sie einen Modifikationswert von 200, der sich in diesem Jahr auf 100 geändert hat (siehe auch Beispiel unter 3.2.1).

Damit ergibt sich folgende Berechnung:

Quelle	Wert
Anzahl gemeldete Spieler	10
Basisfaktor (für alle gleich)	22
Jährlicher Faktor	1,9
Jährlicher Faktorerwert (Anzahl Spieler x Basisfaktor x Jährl. Faktor = 10 x 22 x 1,9)	418
Modifikationswert	100
Einwohner der Scholle (KSC)	518

3.3 Schollengröße

Die Schollengröße wird anhand der von der Orga gepflegten Master-Karte des Märkischen Bundes ermittelt. Sie ist bei Unstimmigkeiten im Zweifel die finale geografische Definition der Schollen.

Der Märkische Bund insgesamt umfasst gegenwärtig eine Fläche von 113.349,6 km², was umgerechnet ca. 11.334.960 Hektar Land entspricht.

Die Außengrenze des Märkischen Bundes hat derzeit eine Länge von 1.492,16 km.

Im Jahr 18 n.d.E. (2019) leben ca. 42.000 Siedler im Märkischen Bund, wovon ca. 10% das Militär stellen.

4 Die Spielstruktur

4.1 Grundbegriffe

Wir gehen in diesem Regelwerk davon aus, dass dem Leser Begriffe wie SL, IT/OT, Orga, sowie die Welt von Mythodea geläufig sind, oder andere Quellen zur Informationsbeschaffung zur Hand genommen werden (siehe z.B. Mythodea Grundregelwerk)

- **Ressource:** Eine Ware/ein Rohstoff der im Ressourcen-Spiel in der Größe einer Einheit produziert wird. Die Anzahl der Einheiten pro Quelle/Produktionsstätte richtet sich nach ihrem Zustand (siehe 10.3 Rohstoffausbau).
- **Einheit:** Eine Einheit eines Rohstoffes gibt die Menge an, die eine Siedlung ungefähr zum Leben braucht bzw. verbraucht innerhalb eines Spielzugs.
- **Spielzug:** Eine Aufstellung geplanter Handlungen im Ressourcen-Spiel für einen definierten zukünftigen Zeitraum (siehe Punkt 2.3 Die Spielzüge). Diese Handlungen können sein: Bauvorhaben, Truppenbewegungen, Ressourcenbeschaffung, Aussenden von Prospektoren, größere Feierlichkeiten, etc.). Dieser Spielzug ruft eine Spielzugantwort hervor.
- **Spielzugantwort:** Das Ergebnis des Spielzugs nach Auswertung durch die Orga. Hier können ebenfalls besondere Ereignisse beinhaltet sein (siehe Punkt 2.4 Die Spielzugantwort.).
- **Zollmarke:** Steht für eine Einheit einer Ressource und wird für den Im- und Export dieser benutzt.

4.2 Das System und der Ablauf

4.2.1 Wie funktioniert das Ressourcen-Spiel?

Nachdem ihr mit uns darüber gesprochen habt, dass ihr im Märkischen Bund siedeln wollt und es fest steht, dass wir euch aufnehmen, wir dazu noch gegenseitig feststellen, dass unsere Spielweisen zusammen passen, werdet ihr vom Märkischen Rat mit etwas Glück einen Landstrich im Bund zugesprochen bekommen.

Diesen könnt ihr dann organisiert im Kampagnenspielbereich des Forums verwalten.

Es gibt eine Schollenübersicht, der ihr alle Informationen über Ever Land, hier Scholle, und euren Siedlungen entnehmen könnt.

Um es zu verwalten, habt ihr die Möglichkeit Spielzüge und Reaktionszüge in vorbestimmten Abständen abzugeben. Mit diesen könnt ihr Bauprojekte und Aktionen realisieren, die ihr vornehmen möchtet. Oft ist hier nur eurer Fantasie die Grenze gesetzt!

4.2.2 Das System

Dem Ressourcen-Spiel liegen simple Basisfunktionen zu Grunde.

- Möchtet ihr etwas bauen, kostet dies Ressourcen und Zeit.
- Wollt ihr Aktionen durchführen, gebt ihr dies an.
Dies kann unter Umständen ebenfalls Ressourcen, Zeit und Personal kosten.

Alles was ihr machen möchtet wird in Spielzügen gesammelt und in regelmäßigen Abständen bei der Kampagnenleitung, eingereicht. Nach Auswertung des Spielzuges durch die Orga anhand des Kampagnenregelwerks, erhaltet ihr Antwort darauf, was von euren Vorhaben gelingt oder nicht.



Es gilt immer:

Entscheidungen der Orga haben vor dem Regelwerk an sich Vorrang.

Dies gilt besonders in den Fällen, wo versucht wird, die bestehenden Regeln auszunutzen, um sich unverhältnismäßig Vorteile zu verschaffen oder ihr an Punkte gelangt, wo es trotz des Regelwerks unrealistisch wird.

Alles was sich hieraus ergibt, wird von uns festgehalten. Dies könnt ihr natürlich einsehen und damit als Hintergrund bespielen.

Eine wichtige Regel ist jedoch: Erspielt euch wichtige Dinge auf Con. Erspieltes aus dem Kampagnenspiel wird nur in äußerst seltenen Fällen mit auf Con integriert.

Beispiel hierfür sind zum Beispiel Artefakte, Kräuter oder ähnliches. Nur weil ihr einen Erfolg im Kampagnenspiel habt, ist dies nicht ein Freifahrtschein für die Con, diese nutzen zu können.

4.3 Die Schollenübersicht

Die Schollenübersicht kann im Forum abgerufen werden über das Menü „Kampagnenspiel“ → „Meine Scholle“:



Beispiel (Scholle Hertheim mit *fiktiven* Werten):

Spieler: 13
 Einwohner: 637
 Gesamtfläche: 1122 km²
 Gründung: 13 n.d.E. WZ

Con-Teilnahmen

Veranstaltung
 Datum / Tage / Spieler

- 1. Märkischer Winterrat
18.01.2019 / 2 Tage / 6 Teiln.
- Conquest of Mythodea 2018
01.08.2018 / 4 Tage / 10 Teiln.
- Conquest of Mythodea 2017
02.08.2017 / 4 Tage / 8 Teiln.
- Jenseits der Siegel 2017
24.05.2017 / 4 Tage / 7 Teiln.
- Jenseits der Siegel 2016
04.05.2016 / 4 Tage / 6 Teiln.
- Jenseits der Siegel 2015
03.06.2015 / 4 Tage / 9 Teiln.
- Conquest of Mythodea 2014
06.08.2014 / 4 Tage / 10 Teiln.

Hertheim

Siedlungen (2)

Hertheim (Dorf) | Stufe 3 | Verteidigungsst. 0 | Bewohner: 413, davon beschäftigt: 95

Lokation	Bedarf	Produktion	
Dorfplatz (Marktplatz) (Stufe 3, 6)	🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷	🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷	1 ☉
Verwaltungsgebäude (Verwaltung) (Stufe 3, 8)			
Kontor Hertheim (Lagerhaus) (Stufe 4, 9)			Lager: 20 🍷
Sandplatz (Außenlager) (Stufe 1, 2) <i>Gelagerte Ware ist der Witterung ausgesetzt</i>			Lager: 15 🍷
Gehöft Serweg (Bauernhof) (Stufe 2, 8) <i>Weizen für Eigenbedarf</i>		🌾 🌾 🌾 🌾 🌾 🌾	1 ☉
Boldrig's Hof (Bauernhof) (Stufe 4, 14) <i>Gerste für Küstengold</i>		🌾 🌾 🌾 🌾 🌾 🌾 🌾 🌾	1 ☉
Hoher Tann (Holzfällerlager) (Stufe 4, 14) <i>Fichten und Kiefer</i>		🌲 🌲 🌲 🌲 🌲 🌲 🌲 🌲	1 ☉
Mine (Stufe 1, 5)		🏠 🏠 🏠 🏠 🏠 🏠	1 ☉
Bert's Bienen (Imkerei) (Stufe 4, 6)		🐝 🐝 🐝 🐝 🐝 🐝	1 ☉
Müller's Mehl (Windmühle) (Stufe 3, 7)	🌾 🌾 🌾 🌾 🌾 🌾	🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷	1 ☉
Frida's Backstube (Bäckerei) (Stufe 3, 7)	🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷	🍷 🍷 🍷 🍷 🍷 🍷	1 ☉
Bootswerft Hein (Werft) (Stufe 1, 9)	🚢 🚢 🚢 🚢 🚢 🚢	🚢 🚢 🚢 🚢 🚢 🚢	1 ☉
Küstendestille (Destillerie) (Stufe 0, 6)			


Bekannte Einwohner

- Dejan vom Hertse
Schollennehmer Orga (OI) Minister für Wissen und Handwerk (stv.) Minister für Weltanratsangelegenheiten (stv.)
- Leikur vom Hertse
Schollennehmer (stv.) Heerführer (stv.)
- Margeritta
Schollennehmer (stv.) Orga (OI)
- Alessandro Santano
Erster Heiler (stv.)
- Ronan Keyptur
Heerführer
- ZaraFina
Erster Heiler
- Branda**
- Esäk
- Eva vom Strand
- Fenryl
- Robelia
- Samuel
- Sarius

Lagerbestand

Lager Siedlung	Kapazität Bestand
Lagerhaus 74, Greifenfels	Kapazität: 5, Bestand:0 - Leer -
Kontor Hertheim, Hertheim (Dorf)	Kapazität: 20, Bestand:20 
Sandplatz, Hertheim (Dorf)	Kapazität: 15, Bestand:6 
Außenlager 71, Greifenfels	Kapazität: 15, Bestand:10 

KSC-relevante Schollenereignisse

Datum	Ereignis	
24.05.2019	Test-Event für Hertheim	+0
15.02.2019	Eine Gruppe Neu-Siedler lässt sich in Hertheim nieder	+15
12.07.2016	Erntehelfer kommen nach Hertheim	+25
19.01.2016	250 Hertheimer Fallen bei der Verteidigung des Passes gegen das Schwarze Herz, können den Pass aber letztendlich halten	-250
22.04.2015	Die Getreuen aus der alten Heimat kommen in Mythodea an und lassen sich in Hertheim nieder	+300

Aktueller Ereignis-Modifikatorwert: **65**

4.4 Erklärung der Schollenübersicht

- folgt in Kürze -

4.5 Die Spielzüge

4.6 Wann müssen die Spielzüge abgegeben werden?

- Abgabe Sommerspielzug spätestens zum 30. April
- Abgabe Winterspielzug spätestens zum 31. Oktober

4.7 Wo wird der Spielzug abgegeben?

Hierzu steht im Forum des Märkischen Bundes (<http://forum.maerkischer-bund.de>) innerhalb eurer Scholle ein Unterpunkt bereit. In diesem erschafft ihr pro Spielzug ein neues Thema. Zum Beispiel „Winterspielzug 19 – in Bearbeitung“, welches bei Fertigstellung umbenannt wird in „Winterspielzug 19 – fertig“ und ihr zusätzlich einen Meldungspost über die Änderung darunter schreibt. Die Antwort wird auch in diesem Post erfolgen, das Thema wird dann geändert in „Winterspielzug 19 – abgeschlossen“. Dies dient auch zur besseren Archivierung und der Nachvollziehbarkeit des Spielablaufs.

4.8 Wie sieht der halbjährliche Spielzug aus?

4.8.1 Beispiel

Winterspielzug 2019	
Bauprojekte	
<i>Großbauauftrag</i>	<i>Ausbau der Siedlung A zu einer Burg / Festung (Ausbau der Verteidigungsstufe der Siedlung A von 2 auf 3)</i> [andere Beispiele: Bau eines großen Tempels, einer Arena, mehrerer Labore oder Akademien...; Bau von hölzernen/steinernen Wachtürmen an den Schollengrenzen oder über die Scholle verteilt; Ausbau von einer Mine etc.]
Siedlungsbauaufträge	
<i>Siedlung A</i>	<i>Bau von Statuen für die Gefallenen</i> Es sollen zwei Statuen im Gedenken an die Gefallenen in der Siedlung errichtet werden. [Wir wollen dafür 2 Einheiten Marmor investieren]
<i>Siedlung B</i>	<i>Gründung eines Jagdhüttenverbands</i> Es werden mehrere Jagdhütten in der und um die Siedlung gebaut. Ziel ist es, dass das Rotwild der Umgebung in größeren Massen gejagt und verwertet werden können. [Wir würden 1 Holz investieren]
Schiffsbau	

<i>Siedlung A</i>	<i>Bau von 3 großen Handelskoggen</i> Es sollen 3 große Handelskoggen in der Werft gebaut werden. [je 1 Maritim-Module pro Spielzug]
<i>Siedlung B</i>	-
Aktionen	
	<i>Fest der Toten</i> Die (Nicht-)Menschen feiern schollenweit diese Woche ausgelassen, um die Toten zu ehren... usw. [1 Wein (Alkohol) und 1 Holz]
	<i>Suche nach neuen Rohstoffen</i> Unsere Prospektoren gehen in den Hügelligen Regionen und den Bergen auf Suche nach speziellen Materialien und Mineralien. Vielleicht finden sie ja sogar kostbare Erzadern...
	<i>Aufrüsten der Truppen</i> Rüstungen und Pferde für 10% der Schollentruppen. Ausbau dieser Truppen zur Kavallerie [1 Eisen/Stahl und 1 Pferde (Reittiere)]
Seefahrt-Aktionen	
	<i>Handel- und Reiseroute: Porto-Habana → Tausendwasserhafen</i> Die <i>Stormwind 1-3</i> und die <i>Nordlicht 1-5</i> befahren die Route PH → Tausendwasserhafen und bieten unbegrenzten zivilen Transport an und betreiben zusätzlich Handel mit allgemeinen Handelsgütern.
	<i>Patrouille der Küstenroute entlang der Scholle</i> Die <i>Küstengold</i> und <i>Fischers Stolz</i> patrouillieren die Küstenlinie unserer Scholle und sichern so vor Piratenattacken.
Handel	
<i>Siedlung A</i>	Export: - Import: -
<i>Siedlung B</i>	Export: - Import: -
Siedlungsbedürfnisse	

<i>Siedlung A</i>	1 Getreide als Nahrung 1 Holz zum Heizen 1 Eisen als Erz 1 Wein (aus Fest der Toten) als Luxusgut
<i>Siedlung B</i>	1 Fisch als Nahrung 1 Öl zum Heizen 1 Kupfer als Erz
Status	
	Fertig

4.8.2 Erklärung des Spielzugs

Winterspielzug 2019

Hier schreibt ihr, um welchen Spielzug es sich handelt. Bitte in fetter und größerer Schrift. *Winterspielzug 2019* gibt in diesem Fall an, dass es sich um den Spielzug zum Winter, abgegeben in der 2. Jahreshälfte 2019 handelt.

Bauprojekte

Großbauauftrag

Hier gebt ihr an, welche Bauprojekte ihr beginnt. Einmal den Großbauauftrag und eine der Siedlungen entsprechenden Anzahl an Siedlungsbauaufträgen.

4.9 Näheres dazu in Punkt 5.7 Zollmarken

Die maximale Zahl der möglichen Zollmarken ist durch das Ressourcen-Spiel begrenzt. Da eine faire Verteilung angestrebt wird, setzt sich die Anzahl der möglichen Zollmarken pro Scholle wie folgt zusammen:

$$\text{LA-Wert} \div \text{Anzahl Schollen} = \text{mögliche Zollmarken (abgerundet)}$$




▶ **LA-Wert:** Errechneter Wert der möglichen Zollmarken durch LA für den Bund

▶ **Anzahl Schollen:** Die aktuelle gemeldete Zahl der Schollen im Märkischen Bund

Nach dieser Rechnung nicht reservierte Zollmarken können durch Rollenspiel erarbeitet werden.

▶ Bauen.

Siedlungsbauaufträge	
<i>Siedlung A</i>	...
<i>Siedlung B</i>	...
Schiffsbau	
<i>Siedlung A</i>	<p>➤ Näheres zum Schiffbau in Punkt 10 Seefahrt und Seehandel.</p>
<i>Siedlung B</i>	...
Aktionen	
	<p>Hier könnt ihr angeben, was ihr mit eurer Scholle vorhabt. Beispiele gibt es viele und Möglichkeiten noch viel mehr. Sei es einfach nur eure Schollentruppen einzuteilen und auf Patrouille zu schicken, Feste zu feiern oder sonstiges.</p> <p>➤ Näheres dazu in Punkt 7 Aktionen.</p>
Seefahrt-Aktionen	
	<p>Hier gebt ihr die Aktionen eurer Schiffsflotten an. Dies gilt natürlich nur für Schollen, die auch Schiffe besitzen! Mehr zur Seefahrt unter Punkt 7. <i>Seefahrt</i>.</p> <p>➤ Näheres zur Seefahrt in Punkt 10 Seefahrt und Seehandel</p>
Handel	
<i>Siedlung A</i>	<p>Hier zeigt ihr auf, welche Einheiten von Ressourcen ihr innerhalb des Märkischen Bundes zwischen den Siedlungen verschiebt. Handel über die Grenzen des Märkischen Bundes hinaus werden rein mit Zollmarken abgehandelt. Diese können natürlich auch innerhalb des Bundes genutzt werden. Um eine Einheit als Zollmarke zu erhalten, müsst ihr dies bei der Orga bei Bedarf anmelden, diese Einheit muss in eurem Lager vorhanden sein und wird dann gesondert markiert.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ■ Dauerhafte Exporte oder Importe (also Handelsverträge) werden immer direkt hinter der Ressource mit einem (d) für dauerhaft versehen. Bitte in den Spielzügen diese Daueraufträge IMMER unter Import / Export angeben. ■ ■ Durch Rollenspiel habt ihr die Möglichkeit, im Laufe jeden Sommerspielzuges eine Ressource zu „erschaffen“. Dies meldet ihr in diesem (Sommer-)Spielzug an, setzt das Spiel während des Sommers um

	und gebt das Ergebnis dann mit eurem Winterspielzug ab, zu dem euch dann, bei Erfolg, die Ressource zur Verfügung steht. Beispiele sind: der Import aus der alten Welt (welcher mit dem Hintergrund der Gruppen der Schollen logisch sein muss), oder auch das Zusammenlegen von minderen Produktionsstätten mehrerer Schollen (Ihr handelt mit verschiedenen Märkischen Schollen die gleiche Ware bzw. die gleiche Warenart (Weizen, Roggen, usw.).
<i>Siedlung B</i>	...
Siedlungsbedürfnisse	
<i>Siedlung A</i>	Gebt hier an, welche Rohstoffe ihr dediziert zum Verbrauch der Siedlungsbedürfnisse ausgeben möchtet. Diese gebt ihr dann bitte auch pro Siedlung an.
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e6f2e6;">  <p>Wichtig: Bitte berechnet nicht eigenständig euren "Rohstoffbestand" und schreibt ihn in den Spielzug. Dies kann zu unbeabsichtigten Ausgaben eurer Rohstoffe kommen.</p> </div>
<i>Siedlung B</i>	...
Status	
	Ein sehr wichtiger Punkt ist der Bearbeitungsstatus eures Spielzuges. Bearbeitet ihr ihn aktuell noch oder ist er fertig, gebt folgendes an:
	<ul style="list-style-type: none">  In Bearbeitung  Fertig

4.10 Die Spielzugantwort

Die Spielzugantwort ist eins der wichtigsten Dinge im Ressourcen-Spiel neben dem Spielzug selbst. Hier erfahrt ihr, wie und ob euer Spielzug gelingt!

4.10.1 Wann erfolgt die Spielzugantwort?

Die Spielzugantwort erfolgt in der Regel kurz nach den offiziellen Abgabeterminen der Spielzüge im April und Oktober. Verzögerungen können sich hier natürlich durch Cons oder Auslastung im Privatleben der Orga ergeben. Zeigt also bitte etwas Verständnis, wenn es manchmal etwas dauern kann.

4.10.2 Wie sieht die Spielzugantwort aus?

Die Spielzugantwort gestaltet sich von dem Auftreten her jedes Mal gleich.

Auf jeden eurer einzelnen Punkte in eurem Spielzug wird von uns eine Antwort geschrieben. Diese erfolgt in einer separaten Farbe.

► Blau für eine neutrale oder informative Antwort

► Grün für eine positive Antwort

► Rot für eine negative Antwort.

Hierbei wird angegeben, ob das Vorhaben gelingt oder nicht. Bei Bauaufträgen erfolgt auch nochmal speziell die Angabe, was euch der Bau endgültig kosten wird!

4.10.3 Beispiel

Suche nach neuen Rohstoffen

Unsere Prospektoren gehen in den hügeligen Regionen und den Bergen auf Suche nach speziellen Materialien und Mineralien. Vielleicht finden sie ja sogar kostbare Erzkadern...

Ok. Eure Prospektoren graben sich an verschiedenen Stellen am Gebirge ein, um Proben zu sammeln. Dabei entdecken sie im östlicheren Teil stichhaltige Hinweise auf mögliche Kupfervorkommen.

Die Antwort wird in eurem abgegebenen Spielzug reineditiert und am Ende ein Folgepost von uns eingestellt mit der Bezeichnung "**Spielzug XX abgehandelt**".

Zusätzlich wird vor den Aktionen-Bereich von uns der Bereich "Ereignisse" erstellt ebenfalls in Blau, Rot oder Grün. Hier werden Geschehnisse oder Begebenheiten von uns beschrieben, die euch und eure Scholle betreffen!

► Näheres dazu in *7.2. Inhaltsverzeichnis*

4.11 Der Reaktionszug

4.11.1 Wann müssen die Reaktionszüge abgegeben werden?

► Abgabe Frühjahrsreaktion spätestens zum 31. Januar

► Abgabe Herbstreaktion spätestens zwei Wochen nach dem Conquest

4.11.2 Was ist der Reaktionszug?

Der Reaktionszug ist ein reiner Aktionen-Spielzug zwischen den beiden halbjährlichen Hauptspielzügen. In diesen Reaktionszügen könnt ihr auf Geschehnisse und Begebenheiten von Cons oder den Hauptspielzügen reagieren.

Nachdem ihr euren Spielzug mit den angegebenen Aktionen abgegeben habt, wird dieser zu festen Zeitpunkten abgehandelt. Dabei erhaltet ihr Antwort auf den kompletten Spielzug und dementsprechend auf eure Aktionen.

Nun habt ihr die Möglichkeit auf die Antwort der Orga und damit verbundene Geschehnisse zu reagieren. Und zwar in eurem Reaktionszug! Dieser wird immer zwischen den halbjährlichen Hauptspielzügen behandelt.

5 Ressourcen

Die Ressourcen stellen einen wichtigen Teil eines Ressourcen-Spiels dar. Hiermit könnt ihr euch den Kontinent untertan machen, Städte und Kultur aufbauen.

5.1 Grundlegendes

Im Ressourcen-Spiel gibt es die Einheit einer Ressource.

Eine Einheit einer Ressource ist eine verallgemeinernde Angabe, welche die Menge der verfügbaren Ressource und seiner Neben- und Abfallprodukte angibt. Sie wird beispielsweise in einer Produktionsstätte der Stufe 1 in einem Kampagnenspielzug produziert, wobei es egal ist, ob dies eine Produktionsstätte für Holz (Holzfällerlager) oder Luxusartikel (z.B. Glasmanufaktur) ist – die Produktionsmenge auf Stufe 1 ist immer genau 1 Einheit.

Wird beispielsweise eine neue Siedlung gegründet, produziert diese 1 Einheit einer Nahrungsressource, hier im speziellen Getreide. Dies bedeutet, dass die Siedlung ungefähr genau so viel Getreide herstellt, wie sie zum Leben braucht und verbraucht. Getreide beinhaltet dann auch gleichzeitig alle Neben- / Abfallprodukte wie Stroh.

- Eine Einheit einer Ressource gibt die Menge an, die eine Siedlung ungefähr zum Leben braucht bzw. verbraucht.

Natürlich möchten wir euch auch ermutigen, eigene Rohstoffe und Ressourcen einzuführen, die jedoch in die Kategorien einzusortieren sind. Zudem lassen sie sich meist so oder so einem Rohstoff an sich zuordnen (*Beispiel: Getreide = Reis*).

Falls ihr also Rohstoffproduktionen oder -gewinnungen aufbauen möchtet, bei der ihr euch nicht sicher seid, ob dies möglich ist, benutzt bitte das Forum des Bundes oder stellt eine Anfrage an unsere Orga.

Gerade wenn es Pflanzen, Tiere und natürliche Materialien/ Mineralien/ Erze betrifft, müsst ihr dies mit der Orga absprechen, da natürliche Vorkommen nicht plötzlich entstehen oder verschwinden können. Wir sind für alle Anfragen offen.

- ▶ Mehr zum Rohstoffausbau unter Punkt Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.
- ▶ .

5.2 Grundressourcen

Hier wird in der folgenden Tabelle dargestellt, welche Grundressourcen es gibt. Dabei wird in 4 Kategorien unterschieden.

- **Nahrung:**

- ▶ Die Nahrungsressourcen beinhalten die Ressourcen, die die Siedler zum Überleben brauchen, um nicht zu verhungern.

- **Bedarfsgut/Baustoff:**

- ▶ Hier werden alle Rohstoffe gesammelt, die entweder zum Bauen, Verbrauch oder Heizen genutzt werden.

- **Erz:**

▶ Alle möglichen Metalle und Erze werden hier aufgelistet.

■ **Luxus:**

▶ Luxusgüter stellen wohl mit die größte Kategorie dar. Hier werden alle Güter aufgelistet, welche hohen kulturellen Einfluss haben oder das Leben erleichtern oder bereichern.

5.2.1 Kategorie-Übersicht

Nahrung	Bedarfsgut / Baustoff	Erz	Luxus
Getreide	Holz	Eisen	Edelsteine
Fisch	Baumpilze	Zinn / Zink	Stoffe
Vieh	Stein	Kupfer	Besonderes Gestein
Obst, Gemüse, Früchte	Kohle	Silber	Reittiere
etc.	Torf	Gold	Gewürze, Kräuter
	Öl	Etc.	Sklaven <i>Achtung: Im MB verboten! (IT)</i>
	etc.		etc.

5.3 Veredelte Ressourcen

Veredelte Ressourcen sind spezielle Teile aus diversen Grundstoffen, die verfeinert und veredelt wurden. Als Beispiel dient hier Stahl, welcher aus Eisen gewonnen wird, oder Alkohol welcher aus verschiedensten Beeren, Getreiden oder dergleichen gewonnen wird. Im Prinzip unterscheiden sich die Veredelten Ressourcen kampagnentechnisch nur darin von den Grundressourcen, dass sie fast immer Voraussetzungen zur Produktion haben. Hier sollen lediglich Beispiele gezeigt werden, wie ihr rollenspielerisch aus Rohstoffen und Ressourcen höherwertige Ressourcen produzieren könnt, um damit eine Produktion aufzubauen.

In der Tabelle sind in der Klammer hinter dem jeweiligen Rohstoff, die Voraussetzungen angegeben, welche zur Produktion benötigt werden.

Stahl könnt ihr also nur produzieren, wenn ihr eine Eisenproduktion beziehungsweise Einheiten von Eisen habt und eine entsprechende Veredelungsanlage besitzt. Dies muss jedoch nicht unbedingt alles in einer Siedlung vorhanden sein solange es diese in eurer Scholle irgendwo gibt. (Falls ihr keine Eisenproduktion besitzt, dafür aber eine Veredelungsanlage, könnt ihr Einheiten von Eisen gegen Stahl per Aktion im Spielzug „Eintauschen“. Siehe 6.6 Ressourcengewinnung Variation (für KS-Fortgeschrittene)

5.3.1 Beispiele

Erz	Luxus
Stahl (Eisen & Veredelungsanlage)	Alkohol (Grundgut)

Bronze (Kupfer, Zink & Veredelungsanlage)	Keramik (Stein)
etc	Tee, Kaffee (keine)
	Ätherische Öle (Veredelungsanlage wie Laboratorium)
	Weihrauch (Veredelungsanlage wie Laboratorium)
	Leder (eine Tierart)
	etc.

5.4 Entwickelte Ressourcen

Entwickelte Ressourcen sind ähnlich der Veredelten Ressourcen. Sie sind bloß durch handwerkliches Geschick und Wissen entstanden. Auch sie haben Voraussetzungen zur Produktion und greifen größtenteils auf Veredelte Ressourcen zurück.

Ganz besonders sichtbar wird dies bei der Produktion von Rüstungen.

Beispiel:

Lederrüstungen

Um Lederrüstungen herstellen zu können, benötigt ihr als allererstes Leder. Je nachdem welche Lederrüstungen ihr produzieren möchtet, wird noch eine Einheit Veredeltes Erz hier z.B. Stahl oder Bronze fällig. Um überhaupt diese Rüstungen produzieren zu können, braucht ihr jemanden, der dieses Handwerk beherrscht. Ihr müsst also zunächst beispielsweise eine Rüstungsschmiede gebaut haben. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, könnt ihr per Angabe einer **Aktion** *Lederrüstungen herstellen!* Im Prinzip tauscht ihr dann über die Rüstungsschmiede 1 Leder und 1 Stahl gegen 1 Rüstung (Leder).

Ihr könnt aber auch konstante Produktionen einrichten, wie z.B. eine Heiltrankproduktion. Dazu braucht ihr erst einmal Kräuter. Dann müsst ihr ein Alchemie-Labor haben (was ihr per Bauauftrag bauen könnt).

Und hier gibt es zwei Möglichkeiten:

- ▶ Der Aufbau einer konstanten Produktion (Rohstoffgewinnung)
- ▶ Der Produktion per Abruf (Eintausch von Rohstoffen gegen das gewünschte Produkt)

Der Unterschied gestaltet sich dann in den Kosten des Baus dieses Alchemie-Labors, wobei eine konstante Produktion generell zum Bau teurer und länger ist. Fragt uns einfach, wenn ihr eine Produktionsstätte errichten wollt und wir tüfteln was zusammen aus!

Eine Besonderheit sind hier nochmal die Maritim-Module und Ausbilder.

Siehe dazu Punkt 7. *Seefahrt und Seehandel* bzw. 6.3 *Differenzierung / Ausbildung*

5.4.1 Beispiele

Bedarfgut / Baustoff		Luxus	
Maritim-Module	(Holz & Erze & Werft)	Karren	(Reittiere & Holz)
Belagerungswaffen	(Holz & Eisen/Stahl & Belagerungswaffenschmiede)	Drogen	(Kräuter & Produktionsstätte) <i>Achtung: Im MB verboten! (IT)</i>
Waffen jedweder Art	(Veredeltes Erz oder Luxusgut & Produktionsstätte)	Heiltränke	(Kräuter & Alchemiestätte)
Rüstungen	(Veredeltes Erz oder Luxusgut & Produktionsstätte)	etc.	
Ausbilder	(Ausbildungsstätte & Nahrung & spezieller Rohstoff zur Ausbildung gehörend)		
Alchemie [offensiv] / [defensiv]			

5.5 Besonderheit Alchemie:

Alchemie wird im Ressourcen-Spiel nicht näher und speziell in die Alchemie-Mixturen des Mythodea-Regelwerks unterteilt. Es wird im Ressourcen-Spiel jedoch zwischen [offensiv] und [defensiv] unterschieden.

Als Orientierung hier eine Einteilung, welche alchemische Mixtur in welche Kategorie fällt:

Alchemie [offensiv]		Alchemie [defensiv]
Berserker	Übelkeit	Alchemie neutralisieren
Geschoss	Vergessen	Barriere
Rüstungseffekt	Verlangsamung	Effekt erkennen
Schildverstärkung	Versteinern	Energiefluid
Schwäche	Wahrheit	Fever
Taubheit		Heiltränke
	Schlaf	Schlaf
	Koma	Koma
	Schweigen	Schweigen

5.6 Besondere Ressourcen

Besondere Ressourcen sind streng limitiert. Im Ressourcen-Spiel werden sie meist nur dazu benutzt, festzuhalten, dass es diese Ressource irgendwo gibt beziehungsweise sie existiert. Selbst auf Con stellen sie meist Raritäten dar und erfordern einmal besonderes Spiel und zusätzlich unbedingte Absprache mit der Spielleitung oder sogar dem Live-Adventure selbst!

Sollte jemals im Ressourcen-Spiel mit diesen Ressourcen gespielt werden, braucht dies eine vorherige Absprache mit der Orga, die dann dementsprechend entscheidet!

Nahrung	Bedarfsgut / Baustoff	Erz	Luxus
	Faberit	Nos'gorioth	Myth. Kräuter wie Blaues Kaninchen
	Weißer Bäume	Nos'gorioth Stahl	Arus
	etc.	etc.	etc.

5.7 Zollmarken

Die maximale Zahl der möglichen Zollmarken ist durch das Ressourcen-Spiel begrenzt. Da eine faire Verteilung angestrebt wird, setzt sich die Anzahl der möglichen Zollmarken pro Scholle wie folgt zusammen:

$$\text{LA-Wert} \div \text{Anzahl Schollen} = \text{mögliche Zollmarken (abgerundet)}$$

➤ **LA-Wert:** Errechneter Wert der möglichen Zollmarken durch LA für den Bund

➤ **Anzahl Schollen:** Die aktuelle gemeldete Zahl der Schollen im Märkischen Bund

Nach dieser Rechnung nicht reservierte Zollmarken können durch Rollenspiel erarbeitet werden.

6 Bauen

6.1 Die Bauaufträge

Mit Bauaufträgen kann man Dinge zum Bau in Auftrag geben. Sei es ein besonderes Gebäude wie Arenen, extra befestigte Straßen oder Brücken, eine Festung, Außenposten oder Wachpostenketten, Statuen, Werften, Minen, Siedlungen und so weiter und sofort. Hierbei ist die Grenze durch die Vorstellungskraft gesetzt und das, was die Orga einem genehmigt und absegnet. Hierbei ist jedoch ähnlich wie bei den Ressourcen zu beachten, dass ihr nicht jedes Haus oder jede Hütte einzeln bauen müsst, sondern solche Dinge in größeren Zusammenhängen vereint werden.

Habt ihr zum Beispiel eine vorhandene Getreideproduktion, könnt ihr davon ausgehen, dass ihr dementsprechende Gehöfte und Felder oder eurer Kultur entsprechendes habt.

6.2 Der Typus der Bauaufträge

Es gibt drei verschiedene Typen von Bauaufträgen, die ihr nutzen könnt. Und zwar:

- ▶ den **Großbauauftrag**,
- ▶ den **Siedlungsbauauftrag**
- ▶ und den **Schiffsbau**

Diese unterscheiden sich wie folgt.

6.2.1 Großbauauftrag

Der Großbauauftrag kann in der ganzen Scholle (oder sonst wo im Märkischen Bund) genutzt werden. Hiermit können alle möglichen Bauprojekte realisiert werden. Ihr seid nicht auf euer Schollengebiet beschränkt (jedoch solltet ihr so etwas erst mit der jeweiligen anderen Scholle klären oder, wenn es auf schollenfreiem Gebiet ist, eine Genehmigung vom Märkischen Rat/den Ministern einholen).

6.2.2 Siedlungsbauauftrag

Der Siedlungsbauauftrag kann immer nur in der jeweiligen Siedlung und ihrer direkten Umgebung genutzt werden. Damit sind nur begrenzt große Projekte realisierbar.

6.2.3 Schiffsbau

Der Schiffsbau wird gesondert unter Punkt 7. Seefahrt erklärt.

6.3 Voraussetzung und Begrenzung

6.3.1 Großbauauftrag

Was kann ich nur mit Großbauaufträgen bauen:

- Siedlungsgründungen
- Verteidigungsstufen über Stufe 1 (sprich: Verteidigungsstufe 2 und 3)
- Siedlungsstufe 3
- Lager über 3 (sprich: Lager 4 und 5)
- Schollenweite Bauprojekte
- 4. Rohstoffgewinn pro Siedlung (sprich: alles ab 4. Einheit Rohstoffgewinnung in einer Siedlung)
- Schollenübergreifende Kooperationsprojekte
- jedwede anderen Bauprojekte

6.3.2 Siedlungsbauauftrag

Was kann ich mit Siedlungsbauaufträgen bauen:

- Siedlungsstufen bis Stufe 2 (keine Siedlungsgründung)
- Verteidigungsstufe 1 (Erhalt automatisch bei Siedlungsstufe 2)
- spezielle Gebäude oder Strukturen in der Siedlung oder deren direkten Umgebung
 - ▶ Lager bis Stufe 3
 - ▶ Häfen
 - ▶ Bibliotheken
 - ▶ Arenen
 - ▶ Theater
 - ▶ Gefängnisse
 - ▶ Akademien
 - ▶ sonstiges
- 3. Einheit Rohstoffgewinnung der Siedlung insgesamt (sprich eine weitere Einheit eines beliebigen Rohstoffes neben den schon normalerweise bestehenden 1 Nahrung und 1 Heizmaterial) man beachte jedoch → (veredelte oder erweiterte Rohstoffe nur nach Voraussetzungserfüllung)
- In Ausnahmefällen Ausbau weitergehender Rohstoffgewinnung durch Siedlungsbauauftrag entgegen vorheriger Regel. Nur nach Absprache und Absegnung mit Orga, beispielsweise bei absolut plausibler Intime-Begründung.

6.4 Investition, Anzahl und Dauer

6.4.1 Wie viele Bauaufträge hat man in einem Spielzug?

Jede Scholle hat pro Spielzug **einen Großbauauftrag** und für **jede Siedlung einen Siedlungsbauauftrag**, welche **begonnen** werden können. Das bedeutet, Ihr könnt pro Spielzug immer 1 Großbauauftrag und 1 Siedlungsbauauftrag je Siedlung beginnen!



Wichtig: Zu beachten ist jedoch, dass die Siedlungsbauaufträge, die man pro Siedlung erhält, immer auch nur für die jeweilige Siedlung ausgegeben werden können! Zusätzlich ist zu beachten, dass die Siedlungsstufe 0 keinen Siedlungsbauauftrag erhält oder generiert!

6.4.2 Was kostet mich dieser Bauauftrag und wie lange dauert er?

Verschiedene Bauaufträge kosten unterschiedlich viel an Ressourcen und haben unterschiedliche Dauer des Baus bis zur Fertigstellung.

- Eine Beispielliste findet ihr in dem Tabellenwerk, welches Bestandteil des Regelwerkes ist, jedoch in ein separates Dokument ausgelagert wurde.

Beispiel:

Es soll an der Küste für die Scholle Hertheim eine große Werft gebaut werden. Dies kostet pro Spielzug an dem daran gebaut wird 1 Stein und dauert insgesamt 4 Spielzüge. Also kostet der Bau insgesamt 4 Einheiten Stein. Möchte Hertheim die Werft beim Bau zusätzlich verstärkt oder aufgewertet wissen, können sie weitere Ressourcen aufwenden. Dies hat meist jedoch nur rollenspielerischen Effekt.

6.4.3 Kann ich gleichzeitig immer nur einen Groß- oder Siedlungsbauauftrag haben?

Die definierte Anzahl an Bauaufträgen kann pro Spielzug **begonnen** werden. Das heißt, dass ihr gleichzeitig natürlich mehrere Großbauaufträge am Laufen haben könnt! Wichtig ist nur, dass ihr in eurem Spielzug nur gemäß eurer Bauauftrag Anzahl eben selbige **starten** könnt.



Wichtig: Bitte im Spielzug nur **neue** Bauaufträge angeben, keine bereits laufenden. Dafür hat die Orga eigene Vermerke, damit diese nicht vergessen werden.

Beispiel:

Im Sommerspielzug hat Hertheim den Großbauauftrag der Werft begonnen, welcher 4 Spielzüge dauern wird. Im Winter kann Hertheim jedoch schon den nächsten Großbauauftrag beginnen, wie zum Beispiel eine neue Zweckgebundene Siedlung mit Hafen oder eine Wachpostenkette an der Küste.

6.5 Siedlungsbau Variation (für KS-Fortgeschrittene)

Bei dem Siedlungsbau gibt es nun mehrere Möglichkeiten.

Nach dem traditionellen Regelwerk gründet man zuerst eine Siedlung. Dabei erhaltet ihr in der Siedlung +1 Heizmittel und +1 Nahrung als Rohstoffgewinn.

In der zweiten Siedlungsstufe erhaltet ihr automatisch Ausbau Lagerstufe 1 und Ausbau Verteidigungsstufe 1.

Bei Siedlungsstufe drei erhaltet ihr automatisch Ausbau Lagerstufe 2.

Um dem nun hier etwas mehr Flexibilität zu geben und besonders dem Thema von Zweckgebundenen Siedlungen gerecht zu werden, gibt es eine etwas freiere Möglichkeit Siedlungen zu bauen.

Bei der Siedlungsneugründung könnt ihr anstelle der regulären automatischen Gewinnung von +1 Nahrung und +1 Heizmittel zwei beliebige, **unterschiedliche** Rohstoffgewinnungs- bzw. Lagerstätten aussuchen. Es können jedoch keine weiterverarbeitenden Produktionsstätten gewählt werden!

Beispiel 1:

Im Sommerspielzug startet Hertheim einen Großbauftrag zur Gründung einer Siedlung, welche einen Fischereihafen und eine Kohlemine beinhaltet.

Beispiel 2:

Im Sommerspielzug startet Hertheim einen Großbauftrag zur Gründung einer Siedlung, welche eine Viehzucht und ein Lagerhaus beinhaltet.

Es wäre jedoch **nicht möglich**, dass die Siedlung eine Viehzucht und einen Metzger umfasst, da der Metzger eine weiterverarbeitende Produktionsstätte ist und keine Rohstoffe produziert.

Siedlungsstufe	1
Ausbau	Neugründung Hafen
Baudauer	2 Spielzüge
Bauressourcen	1 Holz (oder vergleichbar)
Siedlungsbedürfnisse	1 Nahrung (jeder Spielzug), 1 Heizmittel (Winter-Spielzug)
Zugewinn	Lagerstufe 1, Errungenschaft Hafen
Beschreibung	Bei der Hafenneugründung erhaltet ihr direkt bei Neugründung die erste Lagerstufe sowie die Möglichkeit Fluss- / Seefahrt im größeren Rahmen zu betreiben. Dafür erhält die Siedlung jedoch nicht von Anfang an den Gewinn von Nahrung und Heizmitteln. Dies kann natürlich per Bauaufträgen nachgeholt werden.

Siedlungsstufe	1	
Ausbau	Neugründung Mine	Neugründung Holzfäller-Lager
Baudauer	2 Spielzüge	
Bauressourcen	1 Holz (oder vergleichbar)	
Siedlungsbedürfnisse	1 Nahrung (jeder Spielzug), 1 Heizmittel (Winter-Spielzug)	
Zugewinn	Lagerstufe 1, +1 Erz pro Spielzug	Lagerstufe 1, +1 Holz pro Spielzug
Beschreibung	Bei der Minenneugründung erhaltet ihr direkt bei Neugründung die erste Lagerstufe sowie den ersten Punkt für die Erzgewinnung pro Spielzug. Dafür erhält die Siedlung jedoch nicht von Anfang an den Gewinn von Nahrung und Heizmitteln. Dies kann natürlich per Bauaufträgen nachgeholt werden.	Bei der Neugründung mit Holzfäller-Lager erhaltet ihr direkt bei Neugründung die erste Lagerstufe sowie den ersten Punkt für den Holz-Abbau pro Spielzug. Dafür erhält die Siedlung jedoch nicht von Anfang an den Gewinn von Nahrung und Heizmitteln. Dies kann natürlich per Bauaufträgen nachgeholt werden.

Bei weiterem Ausbau von Siedlungen auf Stufe 2 habt ihr dann natürlich weiter die Möglichkeit statt des normalen Erhaltens der Lagerstufe 1 und der Verteidigungsstufe 1 entsprechende Rohstoffe (Nahrungsstufe 1 und Heizmittel 1 als Beispiel) oder ähnliche Dinge zuzugewinnen. Hakt einfach nach, dann erarbeiten wir schon etwas Schönes!

Ebenso gilt dies für die Siedlungsstufe 3 als Ausbau. Dort könnt ihr statt der Lagerstufe 2 als normalen Zugewinn etwas entsprechend anderes auswählen!

6.6 Ressourcengewinnung Variation (für KS-Fortgeschrittene)

Es gibt neben dem normalen Rohstoffgewinn pro Spielzug in einer Siedlung auch eine weitere Möglichkeit Ressourcen zu erhalten:

Ihr könnt nun Handwerksgebäude/-komplexe bauen, mit denen ihr pro Spielzug 1 Einheit eines Rohstoffes gegen eine Ressource eintauschen könnt. Bestes Beispiel sind hier Veredelungsanlagen wie Erzhütten, mit denen ihr Eisen zu Stahl umwandeln könnt.

Natürlich sind diese Gebäude auch erweiterbar sowie ausbaubar, so dass 2, 3 oder mehr Einheiten pro Spielzug getauscht werden können.

Beispiel:

Ihr baut eine Silberschmiede.

Möchtet dafür jedoch keinen Großbauauftrag dafür ausgeben, weil ihr schon die maximalen 4. Rohstoffe pro Spielzug in der jeweiligen Siedlung gewinnt oder keine Silbermine besitzt (oder ihr könnt/dürft in der Siedlung keine weiteren großen Gewinne erzeugen, weil schon bereits viel zu viele Einheiten gewonnen werden – KL-Entscheid).

Also nutzt ihr die Möglichkeit, per Siedlungsbauauftrag eine Silberschmiede zu bauen. Denn die Siedlung fördert schon jeden Spielzug 1 Silber oder erhaltet es durch Handel, möchtet jedoch immer entscheiden können, ob ihr dieses Silber weiterverarbeitet oder nicht.

Mit der Silberschmiede könnt ihr dann beispielsweise 1 Silber pro Spielzug zu 1 Silberschmuck tauschen (Wandlung des Rohstoff Silber Bedarfsgut zu Ressource Silberschmuck Luxus).

7 Aktionen

Aktionen sind Möglichkeiten im Spielzug verschiedenste Dinge zu verrichten, beispielsweise größere Feste feiern, Rohstoffe suchen, Erforschung verschiedenster Gebiete usw.

7.1 Möglichkeiten

Welche Möglichkeiten bieten die Aktionen?

Im Prinzip kann alles, was nicht mit Bauaufträgen zu tun hat, erledigt werden. Truppen können verschoben oder auf Erkundung geschickt werden, Feste veranstaltet, Forschungen gestartet, Produktionen ausgesetzt/wieder aufgenommen oder rollenspielerische Geschichten initiiert werden, die über eure Scholle/Gruppe hinaus gehen oder zumindest Einfluss auf die Welt außerhalb Eurer Scholle haben. Hier sind euch nur durch eure Fantasie (und evtl. die Orga) Grenzen gesetzt.

Die Anzahl eurer möglichen Aktionen ist nicht beschränkt. Seid aber sicher, dass die Orga bei exzessivem Gebrauch diese jedoch wieder auf ein vernünftiges Maß begrenzen wird. Bleibt also realistisch.

Beispiel:

Aktionen:

Suche nach neuen Rohstoffen

Unsere Prospektoren gehen in den hügeligen Regionen und den Bergen auf Suche nach speziellen Materialien und Mineralien. Vielleicht finden sie ja sogar kostbare Erzkadern...

Ok. Eure Prospektoren...

7.2 Besondere Aktionen

Im **Sommerspielzug** besteht die Möglichkeit, sich eine Einheit einer Ressource „von jenseits der Nebel“ kommen zu lassen. Im Spiel erfolgt dies durch die Seehandels Gilde, da diese die einzigen sind, die Transporte durch die Nebel durchführen können. Auch können ggf. andere Bezugsquellen angespielt werden, dies ist jedoch **vorher** mit der Orga abzustimmen. Ein Ausspielen auf Veranstaltungen oder im Forenspiel ist ausdrücklich erwünscht, jedoch keine zwingende Voraussetzung.

Im **Winterspielzug** hingegen besteht die Möglichkeit, selbst produzierte Ressourcen im Verhältnis von min. 3:1 über das Ministerium für Finanzangelegenheiten gegen eine andere Ressource einzutauschen. Dies gilt jedoch nur für *Rohstoffe*, die in der *eigenen Scholle* produziert wurden. Bei der erhaltenen Ressource muss es sich ebenfalls um einen *Rohstoff* handeln, der *im gleichen Spielzug* für einen Bauauftrag oder für den Siedlungs-Grundbedarf (Nahrung, Heizmaterial, Erz) eingesetzt wird. Eine Einlagerung des eingetauschten Rohstoffes ist ebenso wenig möglich wie die Nutzung in einer weiterverarbeitenden Produktionsstätte.

8 Ereignisse

Ereignisse sind Begebenheiten, die ab und zu zwischendurch auch häufiger in euren Scholle passieren werden. Seien es waltende Naturgewalten, Epidemien oder einfach nur eine gute Ernte... dort kann viel passieren.

Ereignisse werden euch im IT-Bereich des Forums, sowie euren betroffenen Schollenbereichen mitgeteilt. Diese werden von uns in blauer, grüner oder roter Farbe eingefügt. Hierbei zeigt die Farbe der Ereignisse, genau wie in der Spielzugantwort, ob dies gute oder schlechte Ereignisse sind oder sogar welche, die vom Betrachtungswinkel der Scholle abhängen. Dabei wird auch unter Umständen angegeben ob dies eure Scholle beeinflusst, sei es Ressourcen- oder Rollenspieltechnisch. Bitte beachtet, dass was gegebenenfalls in eurem Schollenbereich zu dem Ereignis an Konsequenzen steht immer das überschreibt, was im Allgemeinen Bereich angezeigt ist. Dies ergibt sich aufgrund der Tatsache, dass wir nicht unbedingt die Zeit haben in über 30 Schollen immer das gleiche Ereignis zu posten, wenn es alle identisch betrifft.

Die Reaktion hierauf erfolgt direkt, außer es wird anders angegeben. Hierzu werden die Beiträge in den betroffenen Schollen genutzt. Bei schollenübergreifenden Aktionen sollte ein Link zu der betroffenen Scholle und dem verfassten Beitrag angehängt werden.

Beispiel:

Der Winter naht

*Verspätet, dafür aber jedoch umso stärker. Der Winter bricht mit aller brutalster Gewalt herein und bedeckt weite Landstriche eurer Scholle unter teilweise zwei bis drei Meter dicken Schneeschichten. Viele Wege sind blockiert und behindern die freie Reise und dringend nötige Versorgungswege! Patrouillen-Trupps sind eingeschneit und dem Hunger- und Kältetod nahe!
[Ihr müsst **1 Nahrung und 1 Heizmittel zusätzlich** aufwenden, um im besten Fall keine Siedler/ Truppen zu verlieren]*

9 Militär

9.1 Schollentruppen

Ein wichtiger Bestandteil eurer Scholle und seiner Sicherheit sind die Schollentruppen.

Als Grundprinzip wurde den Schollen als eine der wichtigsten Regeln auferlegt, die vergebenen Ländereien zu schützen und zu sichern. Dies könnt ihr mit euren Schollentruppen garantieren. Diese sind sozusagen die Polizei oder Miliz eurer Scholle.

Eine Einschränkung ist jedoch gegeben. Die Schollentruppen dürfen anteilmäßig im Normalfall **nicht mehr als 10% eurer Gesamtbevölkerung** ausmachen! Sollte dies nicht der Fall sein und ihr über diesen Anteil hinaus mehr und mehr Wachen ausbilden, ist dies als allererstes mit der Orga abzustimmen.

IT sollte dies besser mit dem Märkischen Rat/den Ministern abgestimmt sein. Höhere prozentuale Anteile der Schollentruppen an der Bevölkerung ziehen unter Umständen auch höhere Versorgungskosten mit sich, da ein kleinerer Teil der Bevölkerung nun den „arbeitenden“ Teil stellt.

Von euren Schollentruppen sind wiederum 10% der Freyenwacht zu überstellen. Dies werden vermutlich Soldaten im rollierenden Verfahren sein, so dass jeder Soldat der Schollentruppen früher oder später mal in den Genuss einer Ausbildung in der Freyenwacht kommt.

9.2 Aufstocken

Es gibt die Möglichkeit, eure Schollentruppen zahlenmäßig aufzustocken und zusätzlich in spezielle Bereiche auszubilden (siehe *9.2.2 Differenzierung / Ausbildung*)

Aufstockung kann immer nur zum Sommerspielzug erfolgen, und nur bis zur 10%-Grenze, soweit nichts anderes mit der Orga vereinbart wurde. Hierfür gebt ihr in dem Aktionen-Bereich an, dass ihr eure Truppen aufstocken möchtet. Ihr nutzt damit, den jährlichen Nachwuchs und steten Zustrom aus der alten Welt! Dies beeinflusst jedoch aber den aktuellen Zuwachs an Siedlern.

9.2.1 Was muss ich machen, damit ich die Schollentruppen zahlenmäßig aufzustocken kann?

Hierzu gebt ihr als Aktion an, dass ihr die Schollentruppen aufstocken möchtet. Dazu müsst ihr mindestens folgende Rohstoffe ausgeben:

■ 1 Einheit Waffen

■ 1 Luxus oder Gold für die Anwerbung

Falls ihr andere Rohstoffe ausgeben möchtet, gebt dies mit Begründung in der Aktion an. Dies können zum Beispiel differenzierte Waffen oder Ausrüstungen sein wie Pferde oder Rüstungen.

9.2.2 Differenzierung / Ausbildung

Es gibt zusätzlich zur reinen Existenz und dem Einsatz eurer Schollentruppen die Möglichkeit, diese zu spezialisieren. Dadurch erhalten eure Truppen natürlich Vor- und Nachteile für bestimmte Aufgabenbereiche, für die ihr sie einsetzen möchtet.

Wollt ihr einen Teil eurer Wachen spezialisieren und dementsprechend ausbilden, gebt dies als Aktion im Spielzug an. Was für diese Ausbildung und Spezialisierung nötig ist, könnt ihr Beispielhaft in dem Tabellenwerk sehen.

Natürlich ist es möglich Volks-, Rassen- und Kulturabhängige Truppen oder auch einzigartige Wachen auszubilden. Gebt dies einfach als Aktion im Spielzug an, schreibt uns im Forum per PN (Orga_<Name>) an oder schickt eine Mail an orga@maerkischer-bund.de und wir geben euch Rückmeldung entsprechender Möglichkeiten und Kosten.

Ein weiterer wichtiger Punkt für die ständige Verwaltung eurer speziell ausgebildeten Truppen ist die Errichtung von ihnen zugeordneten Gebäuden! Natürlich können eure verschiedenen ausgebildeten Wachen ohne diese speziellen Gebäude auskommen, sind dann aber nicht unbedingt so effektiv!

Beispiele:

- ▶ Habt ihr eine Kavallerie, braucht ihr unbedingt Stallungen für die Reittiere.
- ▶ Habt ihr verschiedene Arten von Infanterie, braucht ihr auch extra Kasernen, Baracken und/oder Übungsplätze.

Und hier nun ein konkretes Beispiel:

Schwere Kavallerie

Ihr wollt schwere Kavallerie ausbilden. Dazu benötigt ihr als erstes 1 Reittiere, 1 Rüstungen (Platte), 1 Waffen (Lanzen). Ihr gebt also nun im Spielzug als Aktion an, dass ihr eure Schollentruppen zu einem bestimmten Teil zur schweren Kavallerie ausbildet, womit ihr die vorher genannten Rohstoffe ausgibt.

Jedoch müssen diese schweren Kavalleristen mit ihren Reittieren auch typgerecht beherbergt und verwaltet werden. Dazu müsst ihr jetzt oder auch schon vorher entsprechende Stallungen gebaut haben. Zusätzlich wären extra Baracken denkbar.

Zusätzlich habt ihr die Möglichkeit bei der Ausbildung von spezialisierten Truppen erfahrenere Ausbilder zu nutzen, damit diese anderen normalen Truppen deutlich überlegen sind. Dazu verbraucht ihr bei der Ausbildung der Truppen 1 Ausbilder. Die Ausbildung dauert dann jedoch mindestens einen Spielzug und nimmt zusätzlich 1 Luxus für diese Ausbildung Anspruch!

Ausgebildete Truppen erhalten in der Schollenübersicht ein *, welches die überlegene Erfahrung anzeigt.

10 Seefahrt und Seehandel

10.1 Grundlegende Regeln

Die Seefahrt und der Seehandel stellen eine Ergänzung für Reise, Handel und Militär dar.

Hierzu gibt es einige Regeln, die es zu beachten gilt.

■ Jede Scholle kann eine Schiffsflotte haben

Dazu muss es einen Meer- oder genügend großen Binnenwasserzugang inklusive eines Hafens existieren. Eine weitere Option ist ein Zugang über einen anderen Hafen im Märkischen Bund, wozu eventuell jedoch bestimmte Verträge mit den betroffenen Schollen verhandelt werden sollten.

■ Schiffe können gebaut oder erstanden werden

Schiffe können mithilfe von Werften gebaut werden. Dazu wird die Ressource der Maritim-Module benötigt. Siehe Punkt 10.2 Seefahrtgüter und Schiffe (Maritim-Module).

■ Schiffe der Schollentruppen

Es besteht die Möglichkeit auch militärische Schiffe zu bauen und sie in eine Wachflotte zusammenzufassen. Damit ist es möglich eure Wasserwege und Schifffahrtsrouten zu schützen.

■ Spezielle Aktionen sind möglich

Habt ihr spezielle Aktionen mit euren Schiffen oder Flotten vor? Gebt diese einfach im Aktionen-Bereich in der Sektion Seefahrt des Spielzuges an.

10.2 Seefahrtgüter und Schiffe (Maritim-Module)

10.2.1 Wie kann ich Schiffe produzieren?

Erste Voraussetzung zur Produktion von Schiffen ist eine Siedlung mit einer Werft und einem Wasserzugang. Diese Werft produziert pro Spielzug und Stufe 1 Einheit an Maritim-Modulen.

Sobald ihr Maritim-Module hergestellt habt, könnt ihr diese nutzen, um Schiffe zu produzieren. Dies funktioniert, indem ihr in eurem Spielzug im Bereich Bauaufträge die Sektion Schiffsbau benutzt. Dort gebt ihr an, welches Schiff oder welche Schiffe ihr bauen wollt. Dazu gebt ihr eine bestimmte Anzahl an Maritim-Modulen für bestimmte Schiffe aus.

Siehe dazu auch das Tabellenwerk.

Zusätzlich dauert es eine definierte Anzahl an Spielzügen, um die gewünschten Schiffe fertigzustellen.

Jedoch gilt:

- Pro Stufe (Trockendock) der Werft kann immer nur ein Schiff gleichzeitig gebaut werden! Einzige Ausnahme stellen hier *kleine* Schiffe dar. Hiervon können zwei pro Stufe der Werft konstruiert werden.

Beispiel:

(Die Werft der Siedlung A hat eine Werft entsprechend Stufe 1 = nur ein Trockendock)

Bauprojekte:

Großbauauftrag:

Ausbau der...

Siedlungsbauaufträge:

Siedlung A

Bau...

Schiffsbau:

Siedlung A

Bau von 2 großen Handelskoggen

Es sollen 2 große Handelskoggen in der Werft gebaut werden.

[2 Maritim-Module pro Schiff und Spielzug während des Baus]

Ok. Der Bau wird voraussichtlich 4 Spielzüge dauern, da ihr nur ein Trockendock besitzt. Das heißt es werden pro Spielzug 2 Maritim-Module abgezogen. Insgesamt werden euch die beiden Schiffe also 8 Maritim-Module (4 pro Schiff) kosten.

10.3 Flotte

Die Obergrenze der Flotte ist durch die zugehörige Einwohnerzahl an Land und durch eure verfügbaren Häfen begrenzt! Wann diese Grenze erreicht wird, wird euch durch die Orga in den Spielzügen angedeutet und teils mit Rollenspiel mitgeteilt.

10.3.1 Zivil

Alle zivilen Schiffe stellen eure Handelsflotte, unabhängig davon ob diese zum Transport von Siedlern oder Frachtgut dienen. Die Besatzung wird durch eure zivilen Einwohner gestellt.

Ihr könnt in Spielzügen festlegen, ob diese Schiffe vor Anker liegen, auf spezielle Missionen gehen oder auf regelmäßig befahrenen Routen Bund-, Siegel- oder Mythodea-weit verkehren.

10.3.2 Militär

Alle militärischen Schiffe bilden die Flotte eurer Schollentruppen. Die Besatzung wird durch das Militär der Scholle gestellt.

Ihr könnt in Spielzügen festlegen, ob diese Schiffe vor Anker liegen, auf spezielle Missionen gehen oder ständige Patrouillenrouten fahren.

11 Schollenungebundene Orte, Bauten oder Einrichtungen

Es gibt für Spieler die Möglichkeit, Orte, Städte oder Einrichtungen ohne Schollenzugehörigkeit zu gründen und zu bespielen (dies kann auch durch die Auflösung einer Scholle passieren).

Soll dies durch einen Spieler oder eine Gruppe in Anspruch genommen werden, ist dieses als erstes im OT mit der Orga über die bekannten Wege (Forum-PN, Mail) abzustimmen.

Danach muss die Aktion dem Märkischen Rat vorgetragen und von diesem genehmigt werden.

11.1 Allgemeine Begrenzungen gegenüber Schollen

Die Schollenungebundenen haben im Gegensatz zu den Schollen folgende Beschränkungen:

- keinen Groß- oder Siedlungsbauauftrag
und damit automatisch auch keine Siedlungsneugründungen
 - ▶ wird ersetzt durch den „Schollenungebundenen Bauauftrag“
- keine Uneingeschränktheit von Aktionen
individueller Rahmen wird festgelegt
- keine größere bzw. militärische Seemacht
der etwaige Umfang einer Seemacht hängt von der Orga und dem Konzept der Institution ab

11.2 Rohstoffbegrenzung

Im Bereich der Rohstoffe und Ressourcen gibt es folgende Einschränkungen:

- Nahrungsgewinnung maximal auf Stufe 2.
Ausnahme bei bestimmten Erzeugnissen, die keinen großen Platz zur Produktion brauchen bzw. Spezialisierung
- Heizmittel maximal auf Stufe 1 und am Standort gewonnen
Heizmittel kann nur gewonnen werden, wenn es direkt an der Stadt zu gewinnen ist
- Erz- / Rohstoffgewinnung nur am Standort
Erz / Rohstoffe können nur gewonnen werden, wenn die Mine / Gewinnung in einem Radius von maximal 10km um die Stadt ist

11.3 Schollenungebundener Bauauftrag

Eine schollenungebundene Einrichtung oder Stadt erhält anstelle des Groß- und Siedlungsbauauftrages den **schollenungebundenen Bauauftrag**.

Hiermit kann gebaut werden (sofern nicht durch Besonderheiten eingeschränkt):

- die Verteidigungsstufe bis 2
- die Siedlungsstufe 3
- Rohstoffgewinnung der Stadt in Summe bis 5 Einheiten pS
+2 Boni bei Spezialisierung der Stadt auf einen Rohstoff
- Kooperationsprojekte innerhalb der Stadt
- Alles, was der Siedlungsbauauftrag kann