



Märkischer Bund

KSRW Tabellenwerk KT19.3-MB

Basierend auf dem Kampagnenspielregelwerk V2019.3-MB

Ersteller	Orga Märkischer Bund, Mai 2019
Version	KT19.3-MB
Status	In Bearbeitung
Datei	KSRW Kurzfassung und Tabellen V2019.1-MB.docx
Bearbeitungsstand	20.12.2019 21:26

Inhaltsverzeichnis

1	Das Kampagnenspielregelwerk.....	3
2	Grundbegriffe.....	4
2.1	Abkürzungen in diesem Dokument.....	5
3	Tabellen und Übersichten.....	6
3.1	Siedlungsstufen	6
3.2	Verteidigungsstufen	8
3.3	Kategorien von Ressourcen.....	8
3.4	Veredelte Ressourcen.....	9
3.5	Bauoptionen in einer Scholle	11
3.6	Produktionsstätten	12
3.7	Sonderbauten	17
3.8	Besonderheit Alchemie:	18
3.9	Besondere Ressourcen (streng limitiert!).....	18
3.10	Einwohner.....	19
3.11	Schollentruppen Differenzierung Beispiele.....	19

1 Das Kampagnenspielregelwerk

Das Kampagnenspiel (KS) ist das Spiel im Märkischen Bund, das sich in erster Linie um die Schollen dreht. Es findet vor allem außerhalb der Veranstaltungen (Cons) statt und wird mittels Schreiben im Forum des Märkischen Bundes (<https://forum.maerkischer-bund.de>) gespielt.

Das Kampagnenspielregelwerk (KSRW) dient dazu, den Spielern im Märkischen Bund ein System an die Hand zu geben, welches es ihnen ermöglicht, in einem fairen und vergleichbaren Rahmen Aktionen in ihrer Scholle und zum Teil auch darüber hinaus vorzunehmen, wie beispielsweise Gründung oder Ausbau einer Siedlung, Einrichten von Produktionsstätten oder den Schiffsbau.

Dieses soll trotz Fantasy-Umfeld in einem relativ realistischen Rahmen passieren, um zu verhindern, dass zum Beispiel eine Scholle bespielen kann, es wäre innerhalb kürzester Zeit eine komplette Stadt mit Marmor-Schloss und unüberwindbaren Wehranlagen in der Scholle entstanden oder aber sie hätten jetzt eine unerschöpfliche Gold- und Diamantenmine im Vollobau auf ihrem Land.

Auch ist es möglich, dass im gesamten Bund, in Teilen davon oder auch in einzelnen Schollen besondere Ereignisse auftreten. Diese werden zusammen mit den entsprechenden Auswirkungen, soweit sie die jeweilige Scholle betreffen, seitens der Orga in den Spielzugantworten an die Schollenvertretung kommuniziert.

Diese Kurzbeschreibung dient nicht dazu, alle Regeln noch einmal im Detail zu erläutern, sondern soll lediglich einen Überblick über bislang ausgearbeitete Möglichkeiten und konkrete Daten geben. Da bei der Ausarbeitung des Regelwerks sicherlich bei weitem nicht alle Ideen und möglichen Aktionen bedacht werden konnten, ist diese Sammlung niemals vollständig, sondern wächst vielmehr mit dem Bestehen des Märkischen Bundes und den Ideen der Spieler.

Ist etwas nicht in diesem Regelwerk zu finden, spricht die Orga auf den bekannten Wegen an!



Man kann über alles reden, was jedoch nicht automatisch bedeutet, dass auch alles geht! Am Ende gilt immer:

Das letzte Wort in allen Belangen hat immer die Orga!

2 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 im Kampagnenspiel, **immer** in der Größe einer *Einheit* angegeben wird. Ressourcen werden im KS in Kategorien eingeteilt, für manche Aktionen ist der Einsatz einer Ressource aus einer bestimmten Kategorie erforderlich (z.B. Nahrung), bei anderen eine dedizierte Ressource (z.B. Stein).
- Einheit** (E) Eine Einheit einer Ressource ist die **einzig**e, im Kampagnenspiel verwendete Mengenangabe und gibt die Menge an, welche beispielsweise eine *Siedlung* innerhalb eines *Spielzugs* ungefähr zum Leben braucht bzw. verbraucht.
Es wird im Kampagnenspiel grundsätzlich **nur mit ganzen Einheiten** gearbeitet.
- Zollmarke** (ZM) Diese stehen für eine Einheit einer Ressource und wird für den Im- und Export dieser aus und in andere Reiche bzw. Siegel verwendet. Hierüber ist OT-seitig wiederum sichergestellt, dass hinter der gehandelten Einheit auch tatsächlich das entsprechende Handelsgut im Spiel vorhanden ist. Diese werden in einem Zentralregister verwaltet, welches von den Orgas aller Siegel und Reiche einsehbar ist und gepflegt wird.
- Spielzug** (SZ) Eine Aufstellung geplanter *Aktionen* einer Scholle für den Zeitraum zwischen zwei *Abgabeterminen* bis zum nächsten Abgabetermin, abgelegt am *Abgabeort* der jeweiligen Scholle. Die Auswertung des Spielzuges erfolgt in der *Spielzugantwort*, es wird unterschieden in **Sommerspielzug (SSZ, 01.05.-30.10.)** und **Winterspielzug (WSZ, 01.11.-30.04.)**.
- Abgabetermin** Der Abgabetermin ist das Datum, bis zu dem der Orga die Aufstellung der Aktionen einer Scholle für den kommenden Spielzug vorliegen muss.
Termin für den Sommerspielzug: 30. April
Termin für den Winterspielzug: 30. Oktober
- Abgabeort** Die Abgabe des Spielzuges einer Scholle erfolgt im Forum des Bundes. Dort steht in dem Bereich der jeweiligen Schollen ein Unterforum „Kampagnenspielzüge“ bereit, auf welches der Schollennehmer und sein benannter Vertreter sowie die Orga Zugriff haben.
Darin ist für jeden Spielzug ein neues Thema anzulegen. Der Titel des Themas enthält, ob es der Winter- oder Sommerspielzug ist, sowie das (OT) Jahr und den Status des Eintrags (in Bearbeitung, fertig, abgeschlossen).

Beispiel: *Winterspielzug 19 – in Bearbeitung*

Dies wäre der Zug, der bis zum 30.10.2019 eingereicht sein muss und noch nicht bereit zur Auswertung ist

- **Spielzugantwort (SZA)** Das Ergebnis des Spielzugs nach Auswertung durch die Orga. Dieses wird in den am Ablageort durch die Schollenvertretung eingestellten Spielzug hinein editiert. Positive Antworten werden in *grüner Schrift* verfasst, negative Antworten erfolgen in *roter Schrift*, neutrale Antworten werden von der Orga in *blauer Schrift* gehalten. Die SZA kann auch die Scholle betreffende, besondere Ereignisse enthalten. Hier können ebenfalls besondere Ereignisse beinhaltet sein (siehe Punkt 2.4 Die Spielzugantwort.).

2.1 Abkürzungen in diesem Dokument

Abkürzung	Erläuterung
(S)	pro Spielzug
(W)	im Winter
(J)	im Jahr
(F)	Frei wählbar, min. 1 Einheit pro Spielzug
PS	Produktionsstätte
SZ	Spielzüge
S1...Sn	Spielzug 1 ... Spielzug n
St	Stufe
St1...St4	Stufe 1...Stufe 4
SBA	Siedlungsbauauftrag
GBA	Großer Bauauftrag
SBA	Schiffsbauauftrag

3 Tabellen und Übersichten

3.1 Siedlungsstufen

Siedlungsstufe	0	1	2	3
Ausbau	Feldlager / Heerlager / Zeltstadt	Neugründung / Zweckgebundene Siedlung (Mine, Hafen, etc.)	Etablierte Siedlung	Ausgebaute Siedlung
Baudauer	0 Spielzüge (per Aktion)	1 Spielzug / mit Hafen: 2 SZ	2 Spielzüge	2 Spielzüge
Bauressourcen	-	1 Holz (S)	1 Holz oder Stein (S)	1 Stein (S)
Siedlungsbe- dürfnisse	- (auf freiwilliger Versorgungsbasis)	1 Nahrung (S), 1 Heizmittel (W)	1 Nahrung (S), 1 Erz (J), 1 Heizmittel (W)	1 Nahrung (S), 1 Erz (J), 1 Luxus (J), 1 Heizmittel (W)
Zugewinn	-	<u>Standard:</u> PS Nahrung Getreide (S) Stufe 1 PS Holz (S) Stufe 1 <u>Holzfällerlager:</u> Lager Stufe 1 PS Holz (S) Stufe 1 <u>Mine:</u> Lager Stufe 1 PS Erz (S) Stufe 1 <u>Steinbruch:</u>	Lager Stufe 1 Verteidigungsstufe 1	Lager Stufe 2

		<p>Lager Stufe 1 PS Stein(S) Stufe 1</p> <p><u>Hafen:</u></p> <p>Lager Stufe 1 Möglichkeit für Schiffseinsatz</p>		
Beschreibung	<p>Das Feldlager ist nur eine absolut temporäre Lösung für zivile Zwecke. Nahrung und Heizmittel müssen extern herbeigeschafft werden. In Wintern müssen meist sogar mehr Heizmittel genutzt werden, um den Siedlern ein Überleben zu sichern. So ist es meist eher nur für militärische Zwecke empfehlenswert ein solches Heerlager an strategisch wichtigen Punkten zu errichten.</p>	<p><u>Neugründungen</u> sind neugegründete Siedlungen, dessen Behausungen eher minderwertiger und noch temporärer Natur sind. Vergleichbar mit notdürftig zusammengeschusterten Barracken. Ein harter Winter oder schlimmere Naturgewalten können hier unter anderem einige Leben fordern oder Gebäude zerstören!</p> <p><u>Zweckgebundene Siedlungen</u> sind z.B. Häfen oder Minen. Die Siedlerzahl ist hier stark begrenzt und ihre Häuser entsprechen einer etablierten Siedlung. Jedoch haben sie nicht unbedingt bei der Gründung die Grundressourcen.</p>	<p>Die <u>etablierte Siedlung</u> besteht aus fertiggestellten gut geplanten Behausungen, die Stürme überstehen können und ihren Siedlern Schutz bieten können. Ein gutes Beispiel ist hier ein solides Holzhaus vielleicht auch schon Fachwerkhäuser aus Holz und Lehm. Jedoch können auch hier Siedler einem harten Winter nur mit guter Beheizung trotzen. Zusätzlich sind diese Behausungen Angriffen gegenüber immer noch recht empfindlich.</p>	<p>Die <u>ausgebaute Siedlung</u> besteht aus robusten Behausungen, die einigen Angriffen und Naturgewalten trotzen können. Ebenfalls ist es seltenst der Fall, dass Bewohner in Wintern zu sehr frieren müssen.</p>

3.2 Verteidigungsstufen

Verteidigungsstufe	1	2	3
Ausbau	Gesicherte Siedlung	Befestigte Siedlung / Burg	Burg / Festung
Baudauer	1 Spielzug <i>in Siedlungsstufe 2 bereits enthalten!</i>	2 Spielzüge	2 Spielzüge
Bauressourcen	1 Holz (oder vergleichbar)	1 Stein (oder vergleichbar) pro Spielzug am Bau	1 Stein (oder vergleichbar) pro Spielzug am Bau
Beschreibung	Holzpalisade mit Tor und einigen wenigen Türmen oder einem Ausbau, der diesem Stand entspricht.	Stadtmauer mit Tor und einigen Türmen oder einem Ausbau, der diesem Stand entspricht.	Verstärkte Stadtmauer mit Toren, Türmen und verschiedenen Befestigungsanlagen, u.U. auch mehrfach gestaffelt

3.3 Kategorien von Ressourcen

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

3.4 Veredelte Ressourcen

Ressource	Herstellung	Dauer (SZ)
Stahl	1 Eisen + Veredelungsanlage (Schmelzofen) = 1 Stahl	1
Bronze	1 Kupfer + 1 Zink + Veredelungsanlage (Schmelzofen) = 1 Bronze	1
Bretter	1 Holz + Sägewerk = 1 Bretter	1
Alkohol (höherprozentig)	1 Grundgut (z.B. Gerste) + 1 Heizmaterial (z.B. Torf) + Destillerie = 1 Alkohol (%%%)	1
Alkohol (niederprozentig)	1 Grundgut (z.B. Weintrauben) + Kelterei = 1 Alkohol (%%)	1
Bier	1 Gerste + 1 Hopfen + Brauerei = 1 Bier/Alkohol (%)	1
Keramik	1 Stein oder Lehm + Töpferei = 1 Keramik	1
Kaffee	1 Roh-Kaffee + 1 Heizmaterial (z.B. Holz) + 1 Rösterei = 1 Kaffee	1
Leder	1 Tier (z.B. Kuh) + 1 Gerberei = 1 Leder	1
Ätherische Öle	1 Kräuter + 1 Laboratorium (Alchemie) = 1 Ätherische Öle	1
Weihrauch	1 Kräuter + 1 Laboratorium (Alchemie) = 1 Weihrauch	1
Heiltränke	1 Kräuter + 1 Laboratorium (Alchemie) = 1 Heiltrank	1
Drogen	1 Kräuter + 1 Laboratorium (Alchemie) = 1 Drogen <i>Achtung: Im MB verboten! (IT)</i>	1
Karren	1 Reittiere + 1 Bretter + 1 Stellmacherei = 1 Karren	1

Maritim-Module	1 Holz + 1 Erz + 1 Werft = 1 Maritim-Modul	1
Belagerungswaffen	1 Holz + 1 Stahl + 1 Belagerungswaffenschmiede = 1 Belagerungswaffen	1
Waffen jedweder Art	1 Veredeltes Erz oder Luxusgut + 1 Produktionsstätte (Waffenschmiede) = 1 Waffen	1
Rüstungen	1 Veredeltes Erz oder Luxusgut + 1 Produktionsstätte (Rüstungsschmiede) = 1 Rüstungen	1
Ausbilder	1 Nahrung + 1 spezieller Rohstoff (zur Ausbildung gehörend) + 1 Ausbildungsstätte = 1 Ausbilder	1

3.5 Bauoptionen in einer Scholle

Ressource	Herstellung	Auftrag	Dauer (SZ)
Siedlung Stufe 0	Keine Ressourcen erforderlich, ist eine Zeltstadt	Aktion	0
Siedlung Stufe 1 (Neugründung)	1 Holz	GBA	1
Siedlung Stufe 1 (Zweckgebunden)	1 Holz (S)	GBA	2
Siedlung Stufe 2	1 Holz oder Stein (S)	SBA	2
Siedlung Stufe 3	1 Stein (S)	SBA	2
Lager Stufe 1 bis 3	1 Holz oder Stein	SBA	1
Lager Stufe 4 oder 5	1 Holz oder Stein	GBA	1
Verteidigungsstufe 1	1 Holz (Ist aber schon in Siedlungsstufe 2 automatisch enthalten)	SBA	1
Verteidigungsstufe 2	1 Stein (S)	GBA	2
Verteidigungsstufe 3	1 Stein (S)	GBA	2
PS Holz (Stufe 1-4)	1 Holz	SBA	1
PS Stein (Stufe 1-4)	1 Holz	SBA	1
PS Erz (Stufe 1-4)	1 Holz	SBA	1
PS Nahrung (St. 1-4)	1 Holz, ab Stufe 2: 1 Pferd oder Ochse	SBA	1
PS Nahrung 2 (St. 1-4)	1 Holz oder Stein (S), 1 Erz (J)	SBA	2

3.6 Produktionsstätten

Der KSC-Bedarf bezieht sich auf Stufe 1 / Stufe 2 / Stufe 3 / Stufe 4 / Stufe 5

Name	Beschreibung	Bedarf	Produktion	Bau St1	Bau St2	Bau St3	Bau St4	Bau St5	Voraussetzung
PS Nahrung Getreide	Bauernhof mit St x 2 Feldern	KSC: 5/8/11/14/17	St x 1 Getreide	1 SZ, 1 Holz oder Stein	2 SZ, 1 Holz oder Stein (S) 1 Vieh (J)	2 SZ, 1 Holz oder Stein (S) 1 Vieh (J)	2 SZ, 1 Holz oder Stein (S) 1 Vieh (J)	2 SZ, 1 Holz oder Stein (S) 1 Vieh (J)	Fruchtbares Land
PS Nahrung 2 Getreide	Kornmühle (Wind oder Wasser)	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Getreide	St x 2 Mehl	2 SZ, 1 Stein (S1), 1 Holz (S2)	2 SZ, 1 Stein (S1), 1 Holz (S2)	2 SZ, 1 Stein (S1), 1 Holz (S2)	2 SZ, 1 Stein (S1), 1 Holz (S2)	2 SZ, 1 Stein (S1), 1 Holz (S2)	Bei Wassermühle: Fließendes Gewässer
PS Backwaren (Luxus)	Bäckerei	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Mehl, St x 1 Heizmaterial	St x 1 Backwaren	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	
PS Nahrung Fleisch	Bauernhof mit St x 2 Viehställen	KSC: 5/8/11/14/17	St x 1 Vieh	2 SZ,	2 SZ,	2 SZ,	2 SZ,	2 SZ,	
		KSC: 5/8/11/14/17 St x 1 Getreide	St x 2 Vieh	1 Stein (S1), 1 Holz (S2), 1 Vieh (S2)	1 Stein (S1), 1 Holz (S2)	1 Stein (S1), 1 Holz (S2)	1 Stein (S1), 1 Holz (S2)	1 Stein (S1), 1 Holz (S2)	
PS Nahrung 2 Fleisch	Metzgerei	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Vieh	St x 2 Fleischwaren	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (S2)	
PS Holz	Holzfallerlager	KSC: 5/8/11/14/17	St x 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	Sorgt auch für Forstpflge und Aufforstung
PS Bretter	Sägewerk	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Holz	St x 1 Bretter	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	
PS Pferde	Pferdehof	KSC: 5/8/11/14/17	St x 1 Pferde	1 SZ,	1 SZ,	1 SZ,	1 SZ,	1 SZ,	Weidefläche
		KSC: 5/8/11/14/17 St x 1 Getreide	St x 2 Pferde	1 Holz	1 Holz	1 Holz	1 Holz	1 Holz	

Name	Beschreibung	Bedarf	Produktion	Bau St1	Bau St2	Bau St3	Bau St4	Bau St5	Voraussetzung
PS Karren	Stellmacherei	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Holz, St x 1 Zugtier	St x 1 Karren	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	
PS Fässer	Böttcher	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Holz	St x 1 Fässer	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	
PS Lehm	Tongrube, Lehmgrube	KSC: 5/8/11/14/17	St x 1 Lehm	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	Lehmvorkommen
PS Keramik	Töpferei	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Lehm, St x 1 Holz oder Kohle	St x 1 Keramik	1 SZ, 1 Stein, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Stein, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Stein, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Stein, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Stein, 1 Werkzeug	
PS Wild	Jägerlager	KSC: 5/8/11/14/17	St x 1 Tier (Wild)	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	Nur bis Stufe 2 ausbaubar			
PS Leder	Gerberei	KSC: 5/8/11/14/17 St x 1 Tier (Rind, Hirsch, etc.)	St x 1 Leder	1 SZ, 1 Stein	1 SZ, 1 Stein	1 SZ, 1 Stein	1 SZ, 1 Stein	1 SZ, 1 Stein	
PS Fisch	Fischerhafen	KSC: 5/9/14/18/22	St x 1 Fisch	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	
PS Schiffe	Werft/Großwerft mit St x 1 Trockendocks	KSC: 9/16/23/30/37 St x 1 Holz, St x 1 Erz	St x 1 Maritim-Modul	2 SZ, 1 Stein (S)	2 SZ, 1 Stein (S)	2 SZ, 1 Stein (S)	2 SZ, 1 Stein (S)	2 SZ, 1 Stein (S)	Hafen muss vorhanden sein
PS Alchimie	Alchemistisches Labor	KSC: 3/5/7/9/11 Produktionsabhängig	Produktionsabhängig 9	1 SZ, 1 Holz oder Stein	1 SZ, 1 Holz oder Stein, 1 Glas	1 SZ, 1 Holz oder Stein, 1 Glas	1 SZ, 1 Holz oder Stein, 1 Glas	1 SZ, 1 Holz oder Stein, 1 Glas	
PS Werkzeug	Schmiede	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Erz	St x 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Stein, 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Erz	
PS Erz	Mine	KSC: 5/8/11/14/17	St x 1 Erz	1 SZ,	1 SZ,	1 SZ,	1 SZ,	1 SZ,	Erzvorkommen

Name	Beschreibung	Bedarf	Produktion	Bau St1	Bau St2	Bau St3	Bau St4	Bau St5	Voraussetzung
				1 Holz	1 Holz, 1 Werkzeug	1 Holz, 1 Werkzeug	1 Holz, 1 Werkzeug	1 Holz, 1 Werkzeug	
PS Veredelungsanlage Erz	Schmelzofen Stahl oder Bronze	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Eisen-Erz	St x 1 Stahl	1 SZ, 2 Stein, 1 Heizmittel	1 SZ, 2 Stein, 1 Heizmittel	1 SZ, 2 Stein, 1 Heizmittel	1 SZ, 2 Stein, 1 Heizmittel	1 SZ, 2 Stein, 1 Heizmittel	Produktionsart muss vor Baubeginn festgelegt werden.
		KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Kupfer, St x 1 Zink	St x 1 Bronze						
PS Edelsteine	Edelstein-Mine	KSC: 5/8/11/14/17	St x 1 Roh- Edelsteine	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	Edelsteinvorkommen
PS Schmuck	Edelsteinschleiferei	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Roh-Edelsteine	St x 1 Edelsteine	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	
PS Veredelung Holz	Schreinerei	KSC: 3/5/7/9/11 St x 2 Bretter	St x 2 Möbel	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ, 1 Holz, 1 Werkzeug	
PS Waffen	Waffenschmiede	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Stahl	St x 1 Waffen	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	
PS Rüstung	Rüstungsschmiede	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Stahl	St x 1 Rüstung	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	
PS Waffen + Rüstung	Kriegsschmiede	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Stahl	St x 1 Waffen	2 SZ, 1 Stein, 2 Heizmittel	2 SZ, 1 Stein, 2 Heizmittel	2 SZ, 1 Stein, 2 Heizmittel	2 SZ, 1 Stein, 2 Heizmittel	2 SZ, 1 Stein, 2 Heizmittel	
		KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Stahl	St x 1 Rüstung	2 Erz	2 Erz	2 Erz	2 Erz	2 Erz	

Name	Beschreibung	Bedarf	Produktion	Bau St1	Bau St2	Bau St3	Bau St4	Bau St5	Voraussetzung
		KSC: 3/5/7/9/11 St x1 Stahl, St x1 Holz	St x1 Stangenwaffen						
PS Belagerungswaffen	Belagerungswaffenschmiede	KSC: 4/7/10/15/20 St x1 Stahl	St x1 Belagerungswaffen	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	
PS Bogen	Bognerei	KSC: 3/5/7/9/11 St x1 Holz	St x1 Bogen	1 SZ 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ 1 Holz, 1 Werkzeug	1 SZ 1 Holz, 1 Werkzeug	
PS Silberschmuck	Silberschmiede	KSC: 3/5/7/9/11 St x1 Silbererz	St x1 Silberschmuck	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	1 SZ, 1 Stein, 1 Heizmittel 1 Erz	
PS Quarzsand	Kiesgrube	KSC: 5/8/11/14/17	St x1 Quarzsand	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	Quarzsandvorkommen
PS Glas	Glasschmelze, Glasbläserei	KSC: 3/5/7/9/11 St x1 Quarzsand	St x1 Glas	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (SZ2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (SZ2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (SZ2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (SZ2)	2 SZ, 1 Stein (S), 1 Werkzeug (SZ2)	
PS Kräuter	Kräuterfarm	KSC: 3/5/7/9/11	St x1 Kräuter	1 SZ, 1 Holz oder Stein, 1 Kräuter	1 SZ, 1 Holz oder Stein	1 SZ, 1 Holz oder Stein	1 SZ, 1 Holz oder Stein	1 SZ, 1 Holz oder Stein	Fruchtbares Land
PS Honig	Imkerei	KSC: 3/4/5/6/7	St x1 Honig	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	1 SZ, 1 Holz	
PS Hopfen	Hopfenfarm	KSC: 5/8/11/14/17	St x1 Hopfen	1 SZ 1 Holz	1 SZ 1 Holz	1 SZ 1 Holz	1 SZ 1 Holz	1 SZ 1 Holz	Fruchtbares Land

Name	Beschreibung	Bedarf	Produktion	Bau St1	Bau St2	Bau St3	Bau St4	Bau St5	Voraussetzung
PS Bier / Alkohol %	Braverei	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Gerste St x 1 Hopfen	St x 1 Bier	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	
PS Alkohol %%	Kelterei, Mosterei	KSC: 4/7/10/15/20 St x 2 Trauben oder Obst KSC: 4/7/10/15/20 St x 2 Honig	St x 1 Wein St x 1 Met	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	
PS Alkohol %%%	Destillerie	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Getreide St x 1 Heizmaterial	St x 1 Alkohol %%%	2 SZ 1 Stein (S)	2 SZ 1 Stein (S)	2 SZ 1 Stein (S)	2 SZ 1 Stein (S)	2 SZ 1 Stein (S)	
PS Trauben	Weingut	KSC: 5/8/11/14/17	St x 1 Trauben	1 SZ 1 Holz	1 SZ 1 Holz	1 SZ 1 Holz	1 SZ 1 Holz	1 SZ 1 Holz	
PS Kaffee	Kaffeerösterei	KSC: 3/5/7/9/11 St x 1 Roh-Kaffee, St x 1 Heizmaterial	St x 1 Kaffee	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	2 SZ 1 Stein (SZ1) 1 Holz (SZ2)	

3.7 Sonderbauten

Name	Beschreibung	Bedarf	Produktion	Baufaufwände je Stufe	Voraussetzung
Lager	Lagert St x 5 Einheiten beliebiger Ressourcen, kann bis Stufe 5 ausgebaut werden	KSC: 3/5/7/9/11	n/a	1 SZ, 1 Holz oder Stein	Ausbau bis Stufe 5 je: 1 SZ, 1 Holz oder Stein
Außenlager	Lagert 15 Einheiten beliebiger Ressourcen auf einer Außenfläche. Die Ressourcen können hier unter Umständen Schaden nehmen (z.B. durch Unwetter)	KSC: 3	n/a	Ist in Siedlungsstufe 1 enthalten, kann nicht ausgebaut werden.	
Taverne	Bietet Reisenden Unterkunft, Speis und Trank	KSC: 3-6 pro Taverne 1 Bier pro 3 Tavernen (Stellvertretend für den ganzen Bedarf einer Taverne, wie Nahrung, Bier, usw.)	n/a	2 SZ, 1 Stein (SZ1), 1 Holz (SZ2)	
Straße	Ausbau eines Feldweges mit Steinen zur befestigten Straße, Länge je Abschnitt 25km	n/a	n/a	1 SZ, 1 Stein	Feldweg sollte vorhanden sein
Wachstation mit Turm	Wachstation bestehend aus Wachturm, Unterkunft, Stall und umgebende Palisade/Mauer	7 Soldaten Besatzung (1 Befehlshaber, 3 x 2 Wachsoldaten in 3 Wach-Schichten)	n/a	1 SZ, 1 Holz oder Stein	
Handelshafen	Erweitert eine Siedlung um eine Landungsstelle für Schiffe und ermöglicht so den Transport von Waren via Schiffen	KSC: 5/8/11/14/17	n/a	2 SZ, 1 Holz oder Stein (S)	Siedlung muss an einem schiffbaren Gewässer liegen, je Stufe kann ein Schiff abgefertigt werden
Statue à la Koloss von Rhodos	Sieht imposant aus	n/a	n/a	2 SZ, Gestein und/oder Erz	
Militärakademie	Mit dem Bau einer Militärakademie wird es möglich speziell Ausbilder zu gewinnen, die wiederum Truppen ausbilden können.	KSC: 5/8/11/14/17 1 Nahrung, 1 spezielle Ressource (zur Ausbildung gehörend, z.B. Schwerter, Bögen, etc.)	1 Ausbilder	2 SZ, 1 Holz oder Stein (S)	Ausbildungsart und damit die spezielle Ressource muss vor Baubeginn festgelegt werden
Handelsposten außerhalb der Scholle	Errichtet man in einer fremden Scholle oder bei einer schollenunabhängigen Einrichtung einen Handelsposten, so muss man dort auch dauerhaft KSC stationieren. Dafür kann man dort auch entsprechend Waren einlagern.	KSC: 12/22/33/43/55	2/4/7/10/20 Lagereinheiten	2/2/3/3/4 SZ, 1/1/2/2/5 Holz oder Stein	

3.8 Besonderheit Alchemie:

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

3.9 Besondere Ressourcen (streng limitiert!)

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

3.10 Einwohner

Ereignis Modifikationswert = Modifikationswert des Vorjahres + KSC-Auswirkung von Ereignissen diesen Jahres

Jährlicher Faktorenwert = Anzahl Spieler x Basisfaktor x Aktivitätsfaktor

Offizielle Einwohnerzahl = Ereignis Modifikationswert + Jährlicher Faktorenwert

3.11 Schollentruppen Differenzierung Beispiele

Benötigte Ressourcen	Infanterie	Kavallerie
Normal (Schwert, Axt, Hammer, etc.)	1 Waffen (Schwerter) evtl.: 1 Rüstungen	1 Reittier evtl.: 1 Rüstungen
Schützen (Bögen, Armbrüste, etc.)	1 Fernkampfaffen (Bögen) evtl.: 1 Rüstungen	1 Reittier 1 Fernkampfaffen (Bögen) evtl.: 1 Rüstungen
Lanzen (oder ähnliches)	1 Langwaffen (Speere) evtl.: 1 Rüstungen	1 Reittier 1 Langwaffen (Speere) evtl.: 1 Rüstungen
Kampfmagier (oder ähnliches)	abhängig von Kultur	abhängig von Kultur
Einzigartige Einheit	Vorschlag von Kampagnenspieler	Vorschlag von Kampagnenspieler