



Märkischer Bund

Kampagnenspielregelwerk V2020.1-MB

Basierend auf dem KSRW des Nördlichen Siegels

Version	2020.1-MB
Status	In Bearbeitung
Datei	Kampagnenspielregelwerk V2020.1-MB.docx
Bearbeitungsstand	06.08.2020 20:50

Autoren

Zugehörigkeit	Name
Orga Märkischer Bund	Kerstin Cayé
Orga Märkischer Bund	Kornelia Griendl
Orga Märkischer Bund	Vanessa Weichert
Orga Märkischer Bund	Mike Oppermann
Orga Märkischer Bund	Ulf Müller
Orga Märkischer Bund	Jean Cayé

Unterstützung

Zugehörigkeit	Name
Märkischer Bund	Jonas Hirschmann
Märkischer Bund	Cornelius Schlägel
Märkischer Bund	Léon Cayé

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
2019.3-MB	18.12.2019	Jean Cayé	Finalisierung zur Veröffentlichung
2020.1-MB	31.05.2020	Jean Cayé	Umfassende Überarbeitung

Inhaltsverzeichnis

1	Überblick	6
1.1	Regierungsform und Funktionsträger	6
1.2	OT-Organisation	7
2	Kampagnenspiel	9
2.1	Allgemeine Beschreibung	9
2.2	Spielarten des Kampagnenspiels im Märkischen Bund.....	9
2.2.1	Das „Fluff-Spiel“	10
2.2.2	Das „Ressourcen-Spiel“	10
2.3	Vorausgehende Regeln	11
2.3.1	Erfolg von Con im Kampagnenspiel.....	11
2.3.2	Artefakte auf Mythodea.....	11
2.3.3	Schwarzpulver auf Mythodea.....	11
3	Aktivität und Inaktivität im Spielangebot „Märkischer Bund“	12
3.1	Das gewünschte Miteinander.....	12
3.2	Rechte und Pflichten der Spieler, Schollen und Schollennehmer	12
3.2.1	Rechte:	13
3.2.2	Pflichten:	13
3.3	Inaktivität von Schollen.....	14
3.4	Verlassen des Spielangebotes	14
3.5	Wie bekomme ich eine Scholle oder kann im Märkischen Bund siedeln?	15
4	Schollenwerte	17
4.1	Spieler der Scholle.....	17
4.2	Einwohner	17
4.2.1	Gemeldete Spieler	17
4.2.2	Jährlicher Faktorwert	17
4.2.3	Ereigniswert.....	18
4.2.4	Einwohner der Scholle	18
4.2.5	Berechnungsbeispiel	18
4.3	Schollengröße.....	19
5	Die Spielstruktur	20
5.1	Grundbegriffe.....	20

5.2	Das System und der Ablauf.....	20
5.2.1	Wie funktioniert das Ressourcen-Spiel?.....	20
5.2.2	Das System.....	20
5.3	Die Schollenübersicht.....	21
5.3.1	Schollenbeschreibung, Grunddaten, Con-Teilnahmen und Siedlungen.....	22
5.3.2	Produktionsübersicht.....	23
5.3.3	Bedarfsübersicht.....	24
5.3.4	Lagerbestand.....	25
5.3.5	Relevante Schollenereignisse.....	25
5.3.6	Bekannte Schollenbewohner.....	26
5.4	Die Spielzüge.....	27
5.5	Wann müssen die Spielzüge abgegeben werden?.....	27
5.6	Wo wird der Spielzug abgegeben?.....	27
5.7	Wie sieht der halbjährliche Spielzug aus?.....	28
5.7.1	Beispiel einer fiktiven Scholle, die seit mehreren Jahren im Märkischen Bund existiert	Fehler!
	Textmarke nicht definiert.	
5.7.2	Sommerspielzug 2020 – Samplgrund (einfache Variante, wie es der Schollennehmer schreibt)	Fehler! Textmarke nicht definiert.
5.7.3	Sommerspielzug 2020 – Samplgrund (was die Orga daraus macht)	Fehler! Textmarke nicht definiert.
5.8	Wann erfolgt die Spielzugantwort?.....	28
6	Ressourcen.....	29
6.1	Grundlegendes.....	29
6.2	Kategorisierung von Ressourcen.....	29
6.3	Veredelte Ressourcen.....	30
6.4	Besondere Ressourcen.....	31
6.5	Zollmarken.....	31
7	Objekte.....	32
7.1	Infrastruktur.....	32
7.2	Rohstoffgewinnung.....	32
7.3	Produktionsstätten.....	32
7.4	Lagerhaltung.....	32
7.5	Seefahrt.....	32

7.6	Kulturgebäude	32
8	Bauen.....	33
8.1	Die Bauaufträge.....	33
8.2	Der Typus der Bauaufträge	33
8.2.1	Großbauauftrag (GBA)	33
8.2.2	Siedlungsbauauftrag (SBA).....	33
8.3	Voraussetzung und Begrenzung.....	34
8.3.1	Großbauauftrag.....	34
8.3.2	Siedlungsbauauftrag.....	34
8.4	Siedlungsbau	34
8.5	Bau von Produktionsstätten	34
8.6	Ausbau von Rohstoffgewinnungen und Produktionsstätten.....	35
9	Aktionen.....	36
9.1	Möglichkeiten.....	36
9.2	Besondere Aktionen	36
10	Ereignisse.....	37
11	KSC aus anderen Spielangeboten	37
12	Seefahrt und Schiffsbau	38
12.1	Häfen.....	38
12.2	Schiffsbau.....	38
12.3	Schiffe	39
13	Das Militärwesen im Kampagnenspiel	39

Märkischer Bund

1 Überblick

Der Märkische Bund ist ein Reich auf dem Kontinent Mythodea, gelegen an der Süd-Ost-Küste, mit der Südgrenze direkt an das Goldene Reich des Südlichen Siegels grenzend.

Entstanden aus der im Jahre 12 nach der Entdeckung gegründeten und 14 n.d.E. durch die Quihen Assil als eigenständiges Reich anerkannte Freyenmark, erfolgte die Umbenennung in **Märkischer Bund** anderthalb Jahre nachdem das Land von dem Joch des Principals 16 n.d.E. befreit worden war. Während zuvor am Ende immer der Principal das letzte Wort hatte, konnten nun die Märker ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen und endlich dem Gedanken folgen, auf dem ursprünglich bereits die Freyenmark fußen sollte: Jeder einzelne soll gleich und frei sein und sein Knie nicht vor einem Herrscher beugen müssen.

Unvergessener Bestandteil der Geschichte der Märker ist der Krieg gegen das Schwarze Herz, bei dem über mehrere Jahre hinweg das Schwarze Eis im Südwesten des Landes bekämpft werden musste und mehrere Tausend Märker trotz militärischer Unterstützung durch verschiedene Siegel ihr Leben lassen mussten.

Die ehemalige Hauptstadt der Freyenmark, genannt Freyenpfalz, wurde während des Krieges überwiegend zerstört und es gibt auch keine Bestrebungen, diese wiederaufzubauen.

Zurzeit ist jetzt Tausendwasserhafen die größte Stadt des Bundes mit gut 500 Bewohnern. Dazu zählt auch das Ministeriale Viertel, in dem die Amtsgeschäfte jetzt in der ehemaligen Akademie-Anlage von Tausendwasserhafen ein neues Zuhause gefunden haben. Ebenso ist hier einer der beiden Tiefwasserhäfen des Bundes zu finden.

1.1 Regierungsform und Funktionsträger

Die Regierungsform des Märkischen Bundes ist eine **Ratsgemeinschaft**.

Namensgebend dafür ist der **Märkische Rat** als oberstes Staatsorgan. Dieser setzt sich aus den Vertretern der Schollengemeinschaft zusammen, wobei jede Scholle im Rat mit einer Stimme durch ihren Vertreter repräsentiert wird.

Der Märkische Rat wählt 5 **Minister**, welche für die täglichen Staatsgeschäfte zuständig sind. Diese 5 Minister bilden zusammen das **Minister-Konzil**.

Zahlen, Daten, Fakten



Wappen des Märkischen Bundes



Lage auf dem Kontinent Mythodea



Politische Struktur

Demografie

Bevölkerung ges.	32.560 KSCs
Davon in Schollen	10.818 KSCs
Fläche ges.	113.349,6 km ²
Davon in Schollen	26.312,2 km ²
Anzahl Schollen	27

Minister des Bundes

Inneres &	Boromil Damotil
Schollenwesen	
Finanzen &	Tares „O'Grady“
Element-Angel.	Windschreiter
Wissen, Handwerk &	Juliana
Weltenratsangel.	
Militärische Angelegenheiten	Gerion von Graustein
Diplomatische Angelegenheiten	Horizon Yvane Tilly

Stand: 05.2020

Funktionsträger, wie zum Beispiel Heerführer oder Erster Heiler, werden durch die Minister entsprechend des von ihnen verwalteten Ressorts eingesetzt.

1.2 OT-Organisation

Der Märkische Bund umfasst gegenwärtig 225 Spieler, die in 27 Gruppen, welche jeweils eine eigene Scholle verwalten, organisiert sind.

Die Orga des Märkischen Bundes hat zum Conquest 2018 ihre Arbeit aufgenommen und im September 2018 aus OT-Gründen die Umbenennung in Märkischer Bund durchgeführt, wobei der Name mittels Abstimmung aller Schollen festgelegt wurde. Seitdem hat sich viel getan, es wurden eine Webseite sowie ein Forum ins Leben gerufen, ein Regelwerk wurde entwickelt, welches als Ausgangsbasis das Nord-Regelwerk hatte, jedoch umfassend für den Bund angepasst und erweitert wurde. Es finden jedes Jahr mindestens ein Rats-Con (Märkischer Winterrat, Anfang des Jahres) und nach Möglichkeit ein oder mehrere Abenteuer-Cons statt, welche von der MB-Orga veranstaltet werden. Ebenso werden auch von Spielergruppen Cons organisiert, wie beispielsweise die jährlich stattfindende Metsonnenwendfeier der Beringer.

Zwischen der OT-Orga und den IT-Funktionsträgern des Bundes findet ein reger Austausch statt. Die Funktionsträger sind jedoch nicht automatisch Mitglieder der Orga.

Zu erreichen ist der Märkische Bund über folgende Kanäle:

Gesamtorgakontakt	orga@maerkischer-bund.de
Forum	https://forum.maerkischer-bund.de
TS-Server	mb.teamspeak.de:10066
Discord-Server	https://discord.gg/jhnX92B
Facebook (<i>dient nur öffentlichen Ankündigungen, Primär-Medium ist das Forum</i>)	https://www.facebook.com/groups/1144821489004566/
Webseite	http://www.maerkischer-bund.de

Momentan setzen sich die Aufgaben und Mitglieder der Orga wie folgt zusammen:



Name **Kerstin** Cayé
 IT-Name Margeritta Weidenholz
 Bereich OT-Con-Organisation
 Kontakt orga.kerstin@maerkischer-bund.de



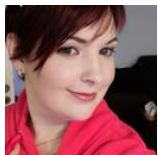
Name **Jean** Cayé
 IT-Name Dejan vom Hertse
 Bereich So ziemlich alles, einschließlich EDV
 (IT wäre zu zweideutig ;-)
 Kontakt orga.jean@maerkischer-bund.de
 +49 (171) 643 93 02



Name **Kornelia** Griendl
 IT-Name Salina Weber
 Bereich Orga-Azubi, Forums-Betreuung
 Kontakt orga.kornelia@maerkischer-bund.de



Name **Mike** Oppermann
 IT-Name Boromil Damotil
 Bereich Kommunikation
 Kontakt orga.mike@maerkischer-bund.de



Name **Vanessa** Weichert
 IT-Name Horizon Yvane Tilly
 Bereich Kommunikation
 Kontakt orga.vanessa@maerkischer-bund.de



Name **Ulf** Müller (z. Zt. inaktiv)
 IT-Name Tares „O’Grady“ Windschreiter
 Bereich So ziemlich alles außer EDV
 Kontakt orga.ulf@maerkischer-bund.de

Für das Land! Für Mythodea!

(Motto des Märkischen Bundes)

2 Kampagnenspiel

2.1 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.

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

2.2 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 (hier 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.

2.2.1 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 aufwendigerer Produktionsstätten ebenso wenig möglich wie das Spiel mit Ressourcen und 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!

2.2.2 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 Empires, Age of Empires, Stronghold Crusader 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 (Ende April, Ende Oktober), 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 **5 Die Spielstruktur**,
die Kapitel davor sind für alle Schollen verbindlich.

2.3 Vorausgehende Regeln

2.3.1 Erfolge von Cons 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 in Absprache mit der Orga des Märkischen Bundes. 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.

2.3.2 Artefakte auf Mythodea

Durch die Explosion der Weltenschmiede (IT 17 n.d.E. / OT 2018) wurden alle bis zu dem Zeitpunkt geschaffenen Artefakte so stark beschädigt, dass sie so nicht mehr eingesetzt werden können. Sie müssen repariert oder neu geschaffen werden. Hierzu ist die Kontaktaufnahme mit der Orga erforderlich, die sich dann wiederum mit Live Adventure in Verbindung setzen wird. Ein Artefakt ist nur in Verbindung mit der dazugehörigen Begleitkarte (Artefaktkarte) „gültig“.

2.3.3 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!

3 Aktivität und Inaktivität im Spielangebot „Märkischer Bund“

3.1 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
- Spiel-fördernde 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:

Seid fair zueinander! Das ist kein Wettbewerb!

3.2 Rechte und Pflichten der Spieler, Schollen und Schollennehmer

Grundsätzlich gilt für **ALLE** Spieler:

- ▶ Verhaltet Euch respektvoll gegenüber allen anderen Beteiligten, egal ob Spieler, NSC, SL oder Orga!
- ▶ Zwingt niemandem ein Spielangebot auf und akzeptiert, wenn jemand ein Spielangebot nicht annehmen möchte!
- ▶ Stört nicht das Spiel anderer Spieler!
- ▶ Vermischt nicht IT und OT!
- ▶ Dies alles gilt sowohl auf Cons wie auch im Forum!

3.2.1 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
- Empfehlen neuer Mitspielergruppen

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

- Mitbestimmungsrecht bei Entscheidungen des Bundes (Sitz im Märkischen Rat)
- Empfehlen von Schollenanwärtern
- Stärkung des eigenen Charakterspiels

3.2.2 Pflichten:

Teilnahme am Kampagnenspiel durch das Spielangebot Märkischer Bund

- Anmeldung und aktive Teilnahme im Forum (darunter 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 Antragsfreigabe durch die Orga.
(Dies bedingt natürlich die Bekanntgabe einer entsprechenden Kontaktmöglichkeit an die Orga, da sonst der Antrag mangels verbindlichen Kontaktes als abgelehnt gilt.)
 - Präsentation der Scholle im Forum (Einstellen und Aktualhaltung einer Schollenbeschreibung)
- 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 (OT: Zeitnahe Meldung von Gruppenzu- und abgängen an die Orga, IT: Jährliche Meldung der Zahl der Schollenbewohner an das Ministerium für Schollenwesen)
- Regelmäßige Beteiligung durch mehrere der in Punkt 3.1 genannten Aktivitäten, **mindestens** jedoch **einer Groß-Con** (JdS, CvM, CQ) pro Jahr
- Einhaltung des hier vorgeführten Regelwerkes
- Zusammenarbeit und Kommunikation mit der Orga (incl. Erreichbarkeit für die Orga!)

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

3.3 Inaktivität von Schollen

Die Aktivität einer Scholle wird über das Jahr beobachtet. Ist keine Aktivität der Scholle zu erkennen, 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. Eine Rückübertragung ist im IT zu erspielen.

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.



Wichtig: Sollte es Euch aus irgendeinem Grund vorübergehend nicht möglich sein, den Pflichten gerecht zu werden, gilt wie auch sonst immer:

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

3.4 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
 - ▶ Anhaltende Nichterreichbarkeit durch die Orga
 - ▶ und ähnliches
- selbstbestimmter Austritt

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

3.5 Wie bekomme ich eine Scholle oder wie kann ich 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:

- Entweder: Ihr schließt Euch Euren Freunden bzw. befreundeten Gruppe an, spielt einfach im Forum mit uns, besucht unsere Cons und/oder lagert auf den LA-Großveranstaltungen beim Märkischen Bund.
- Oder: 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:

Euer 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 euer Eigen nennen wollt, könnt ihr euch auf ein Stück Land im Märkischen Bund bewerben:

Euer 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 Besiedelung 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.)

4 Schollenwerte

4.1 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.

4.2 Einwohner

Die Einwohner der Scholle werden auch als Kampagnenspielcharactere (KSC) bezeichnet.

Deren Anzahl setzt sich aus mehreren Quellen zusammen. Diese sind teilweise durch das OT definiert und/oder werden durch Rollenspiel beeinflusst. Im einzelnen sind dies:

- Jährlicher Faktorwert, zusammen gesetzt aus:
 - ▶ Anzahl der als zur Scholle gehörig gemeldeten Spieler
 - ▶ Aktivitätsfaktor
 - ▶ Basisfaktor
- Ereigniswert

4.2.1 Gemeldete Spieler

Jede Scholle ist verpflichtet, zum Ende des OT-Kalenderjahres zu melden, welche Spieler der Scholle angehören. Diese Zahl ist die Basis für die KSC-Zahl. Erfolgt keine Meldung, wird von einer drastischen Abwanderung der Einwohner ausgegangen und es wird eine Spielerzahl von 1 als Berechnungsgrundlage genommen.

4.2.2 Jährlicher Faktorwert

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*: Wird seitens der Orga auf Basis des Alters der Scholle und der Aktivität wie in Punkt 3.1 gewünscht festgelegt.

4.2.3 Ereigniswert

Der Ereigniswert baut sich durch Ereignisse im Laufe des Schollen-Bestehens auf. Hierin spiegeln sich Zuzüge und Abgänge von Siedlern außerhalb der OT-Spieler-Änderungen wieder, beispielsweise wenn aufgrund größeren Ereignisses KSC versterben oder geboren werden. Da dies keine vorübergehenden Änderungen sind, wird der Modifikationswert fortlaufend weiter geführt.

Beispiel:

Quelle	Wert
Summe der Ereignisse der letzten Jahre	200 KSC
Ereignis: <i>Feuersbrunst</i>	-150 KSC
Ereignis: Geburtenexplosion durch Segen Terras	50 KSC
Neuer Ereigniswert dieses Jahr (Summe):	100 KSC

4.2.4 Einwohner der Scholle

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

$$\text{Ereigniswert} + \text{Jährlicher Faktorenwert} = \text{Offizielle Einwohnerzahl}$$

4.2.5 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 Ereigniswert von 200, der sich in diesem Jahr auf 100 geändert hat (siehe auch Beispiel unter 4.2.1).

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
Ereigniswert	100
Einwohner der Scholle (KSC)	518

4.3 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. (2020) leben ca. 32.000 Siedler im Märkischen Bund, wovon ca. 10% das Militär stellen.

- Ab hier beginnt das Regelwerk für das Ressourcen-Spiel -

5 Die Spielstruktur

5.1 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).

Die für das Kampagnenspiel relevanten Begriffe sind auch im Menü des Forums unter Kampagnenspiel → Grundbegriffe zu finden: <https://forum.maerkischer-bund.de/index.php?grundbegriffe/>

5.2 Das System und der Ablauf

5.2.1 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.

Der Schollenvertreter kann der Orga einen oder mehrere Verantwortliche für das Kampagnenspiel seiner Scholle nennen, wenn er dies nicht selbst übernehmen möchte.

Es gibt eine Schollenübersicht, der ihr alle Informationen über Euer Land, bei uns Scholle genannt, und eure Siedlungen entnehmen könnt. Ihr findet das im Menü unter Kampagnenspiel → Meine Scholle:

<https://forum.maerkischer-bund.de/index.php?meine-scholle/>

Um es zu verwalten, habt ihr die Möglichkeit, Spielzüge in vorbestimmten Abständen abzugeben. Mit diesen könnt ihr Bauprojekte und Aktionen realisieren, die ihr vornehmen möchtet.

Oft setzt hier nur eure Fantasie die Grenze (und manchmal die Orga 😊)!

5.2.2 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 Orga 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:

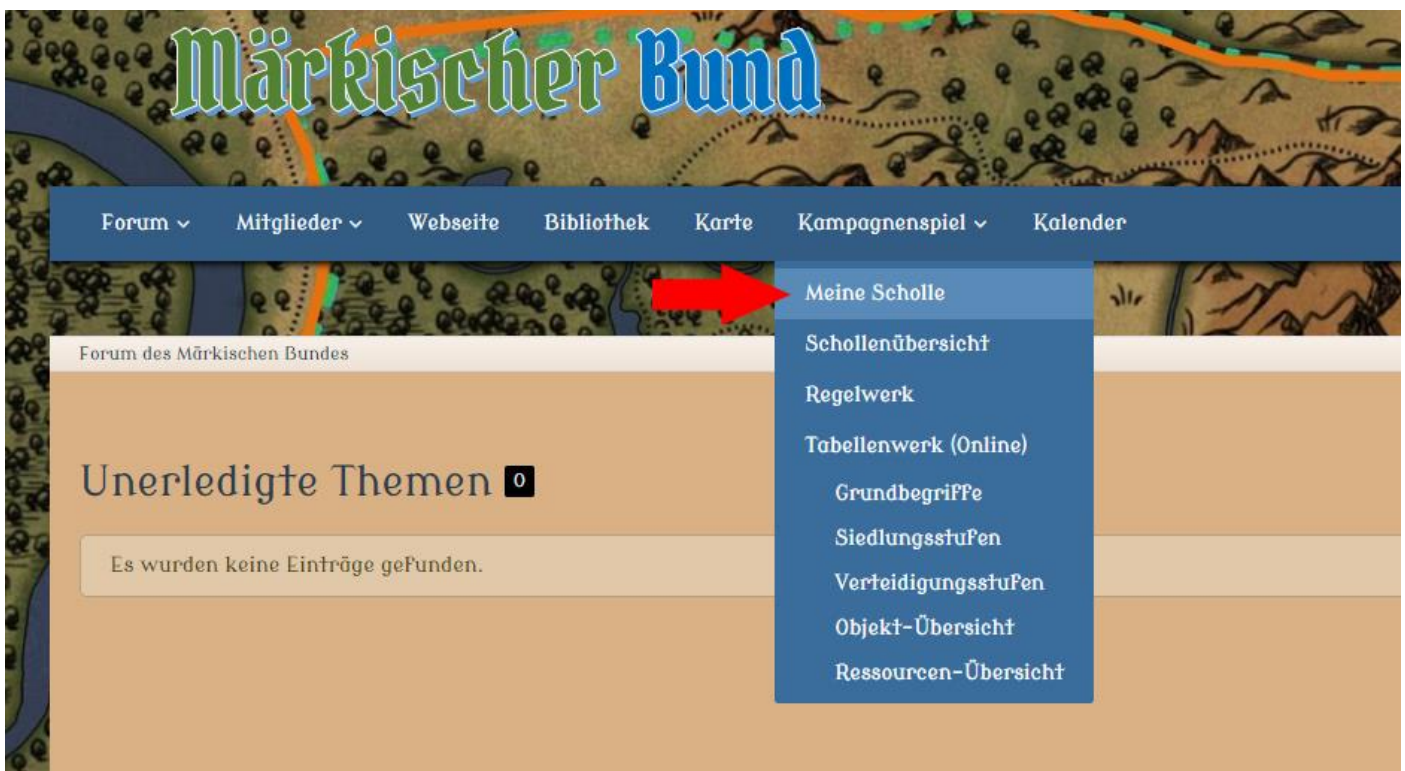
Entscheidungen der Orga haben vor dem Regelwerk an sich Vorrang.

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.

5.3 Die Schollenübersicht



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



Beispiel (Scholle Hertheim mit *fiktiven* Werten):

5.3.1 Schollenbeschreibung, Grunddaten, Con-Teilnahmen und Siedlungen

Forum des Märkischen Bundes

Spieler: 13
Einwohner: 572
Gesamtfläche: 1122 km²
Gründung: 13 n.d.E. WZ

Hertheim

(13, 572, 1122km², 13 n.d.E. WZ)

Folgt man von der Tausendwasserhafen kommend der Küste nach Norden, gelangt man bereits nach kurzer Zeit in einen Landstrich, welcher von seinen Bewohnern Hertheim genannt wird. Dies mag wohl daher kommen, dass jene vom Hertse hier eine neue Heimat gefunden haben und den Grundstein für die Siedlung legten. Die Landschaft ist geprägt von einer rauen Küstenlinie, vereinzelt von Stränden aus grobem Kies unterbrochen. Zum Landesinneren hin finden sich neben großflächigen Mooren auch eine Anzahl von Gersten-Felder, welche hier trotz des rauen Klimas gut gedeihen. Gemeinsam mit dem forfigen Wasser des Windenbachs, welcher sich durch Felder und Moore windet, wird die Gerste gern als Grundlage für einen guten, goldenen Brand verwendet. Nahe der Küste sieht man einige wenige weiße Häuser, meist als Drei-Seiten-Gehöfte angelegt, welche die wenigen Bewohner beherbergen. Die meisten Hertheimer sind eher stille Menschen, die kaum etwas aus der Ruhe bringen kann, doch wenn ihnen der Geduldsfaden dann irgendwann reißt, möchte man nicht unbedingt Ziel ihres Zorns sein! Die Haupt-Exportartikel sind Küstengold und Gerste, importiert werden vor allem Glas und Fässer. Vertreten wird die Scholle durch Dejan vom Hertse, Margeritta Weidenholz und Leikur vom Hertse.

Con-Teilnahmen

Veranstaltung
Datum / Tage / Spieler

- **2. Märkischer Winterrat**
14.02.2020 / 2 Tage / 7 Teiln.
- **1. Märkische Geschichten - Erinnerungen / Validus**
31.10.2019 / 3 Tage / 7 Teiln.
- **Conquest of Mythodea 2019**
31.07.2019 / 4 Tage / 7 Teiln.
- **Jenseits der Siegel 2019**
19.06.2019 / 4 Tage / 10 Teiln.
- **1. Märkischer Winterrat**
18.01.2019 / 2 Tage / 6 Teiln.



Siedlungen (5)

Hertheim (Dorf) | Stufe 2 | Verteidigungsst. 1 | Bewohner: 314, davon beschäftigt: 41

Lokation	Bedarf	Produktion
Marktplatz (2, 5)	🏠 🍷 🍺 🍻 ?	
Verwaltung (2, 5)		
Destillenlager (2, 5)		Lager: 10 🍷
Hauptlager (1, 3)		Lager: 5 🍷
Außenlager (1, 2)		Lager: 15 🍷
Weizenfarm (2, 5)		🌾 🌾 🔄
Holzfüllerlager (2, 8)		🪵 🪵 🔄

In dem linken Kasten befindet sich oben links das Schollenwappen – soweit es der Orga vorliegt –, rechts daneben eine kleine Karte des Bundes, auf dem in rot die Scholle markiert ist.

Darunter werden die Grunddaten der Scholle angegeben: Anzahl der in der Scholle gemeldeten Spieler, die berechnete Gesamtanzahl der in der Scholle lebenden Kampagnenspielcharaktere (KSC), die Fläche der Scholle entsprechend der Master-Karte der Orga sowie der Gründungsspielzug der Scholle. Angezeigt wird hier das Datum nach Paolo Amatio, in Jahren nach der Entdeckung (Im Beispiel: 13 n.d.E. WZ bedeutet, dass die Scholle im Sommer (vor dem Winterspielzug WZ) des Jahres 2014 (2001 + 13) an den Schollennehmer übertragen wurde. Stünde dort SZ anstelle von WZ wäre die Scholle vor dem Sommerspielzug 2014, also im Winter 2013/2014 übergeben worden.

Unter den Grunddaten sind die Teilnahmen von Spielern der Scholle an für den Märkischen Bund relevanten Cons aufgelistet, soweit dies der Orga bekannt ist. Dies sind Cons, welche von Live Adventure veranstaltet wurden (gekennzeichnet mit dem Logo , relevant für die Gesamt-KSC-Berechnung des Bundes) bzw. welche von der Orga des Märkischen Bundes bzw. zuvor von der Freyjenmark veranstaltet wurden (gekennzeichnet durch das Logo .

Im Hauptbereich steht unter dem Schollennamen die Beschreibung der Scholle. Dies wird von der Orga aus der Schollenbeschreibung im Forum übernommen, wenn dies von dem Schollenverantwortlichen eingestellt oder Änderungen daran der Orga mitgeteilt wurden.

Der folgende Block umfasst alle Siedlungen der Scholle. Hier werden für jede Siedlung der Name, die Siedlungs- und Verteidigungsstufe sowie die KSC-Bewohner der Scholle angezeigt und wieviele davon in Objekten zum Betrieb der Produktionsstätten und Objekte benötigt werden.

Ebenfalls ist dort angegeben, welche Objekte in der Siedlung errichtet wurden, was diese benötigen und produzieren. Die Stufe des Objektes ist hinter dem Namen angegeben (■), ebenso wie die Anzahl der dort beschäftigten KSC (👤).

Die roten Symbole beim Bedarf stellen nicht direkt eine Ressource, sondern vielmehr eine Ressourcen-Kategorie dar, welche von dem Objekt benötigt wird, beispielsweise 🍷 für Nahrung. Die grünen (bei Bedarf) bzw. blauen (bei Produktion) Symbole geben an, wie häufig diese Ressource bzw. Kategorie von dem Objekt benötigt wird:

🔄 Wird in jedem Spielzug benötigt



Wird nur im **Winterspielzug** benötigt



Wird nur im **Sommerspielzug** benötigt



Der Spieler kann entscheiden, ob er die Ressource im Sommer- oder im Winterspielzug eingeben möchte

Verfügt ein Objekt über die Möglichkeit, Einheiten von Ressourcen einzulagern, ist dieses in der rechten Spalte einschließlich der maximalen gegenwärtigen Lagerkapazität angegeben.

5.3.2 Produktionsübersicht

Ressource	Produktionsorte
Ahornsirup	3 Valbirk 3x
Fisch	3 GreiFenFels 3x
Flachs	1 Hoerby 1x
Gerste	3 Bygrup 3x
Holz	7 Herthheim (Dorf) 2x, Valbirk 1x, Bygrup 1x, GreiFenFels 3x
Küstengold	2 Herthheim (Dorf) 2x
Leinöl	1 Hoerby 1x

In der Produktionsübersicht werden die in der gesamten Scholle – bei entsprechender Versorgung mit den benötigten Eingangs-Ressourcen – produzierten Ressourcen angezeigt.

Die Spalten zeigen von links nach rechts:

■ das Symbol und der Name der Ressource

■ die Gesamtmenge, die in der Scholle produziert wird

■ ■ die Siedlungen, in denen die Ressource produziert wird

Erträge aus Aktionen, wie z.B. durch Beschaffung „aus der alten Heimat“ oder durch Handel sind hier **nicht** aufgeführt.

5.3.3 Bedarfsübersicht

Bedarf	Ressource	🕒	📦	Bedarfs- / Produktionsorte
🏠 Grundbedarf	🍴 Nahrung	🔄	5	Bygrup 1x, Greifenfels 1x, Hertheim (Dorf) 1x, Hoerby 1x, Valbirk 1x
🏠 Grundbedarf	🔥 Heizmaterial	❄️	5	Valbirk 1x, Hoerby 1x, Hertheim (Dorf) 1x, Bygrup 1x, Greifenfels 1x
🏠 Grundbedarf	📦 Erze/Bodenschätze	?	1	Hertheim (Dorf) 1x
🏭 Produktion	🍷 Ahornsirup	🔄	2	Hertheim (Dorf) 2x
🏭 Produktion	🌾 Flachs	🔄	2	Hoerby 2x
🏭 Produktion	🌾 Gerste	🔄	2	Hertheim (Dorf) 2x
🏭 Produktion	🌾 Leinsamen	🔄	2	Hoerby 2x

🔄 Immer | ❄️ Winter | 🕒 Sommer | ? 1x im Jahr




Die Bedarfsübersicht fasst zusammen, welche Ressourcen in der Scholle sowohl als Siedlungsbedarf wie auch zur Produktion benötigt werden.

Die Spalten zeigen von links nach rechts:

- ■ Unterscheidung, ob es sich um einen Grund- oder Produktionsbedarf handelt
- ■ Symbol und Name der Ressource bzw. der Ressourcenkategorie (rote Symbole)
- ■ Zeitpunkt des Bedarfs, wie unter 5.3.1 oben bereits beschrieben
- ■ Gesamtmenge, die von dieser Ressource in der Scholle benötigt wird
- ■ Siedlung, in der die Ressource benötigt wird


In der Übersicht ist der Bedarf für Bauaufträge (neu oder andauernd) sowie für Aktionen und Handel **nicht** enthalten!

5.3.4 Lagerbestand

Lager Siedlung	Kapazität Bestand
Lagerhaus 1185, Hoerby	Kapazität: 5, Bestand:5 
Hauptlager, Hertheim (Dorf)	Kapazität: 5, Bestand:5 
Außenlager 1079, Bygrup	Kapazität: 15, Bestand:4 
Außenlager 1082, Greifenfels	Kapazität: 15, Bestand:0 - Leer -


Im Lagerbestand werden die gegenwärtig in der Scholle in Außenlagern, Lagerhäusern oder ähnlichem eingelagerten Ressourcen aufgeführt.

Die Spalten geben zum einen an, um welches Lagerhaus in welcher Siedlung es sich handelt und zum anderen die Kapazität und aktuelle Belegung des Lagerhauses, sowie die Symbole der dort eingelagerten Ressourcen, wobei jedes Symbol für eine Einheit der Ressource steht.

Kapazität: 5, Bestand:5  bedeutet also, dass das Lager eine Kapazität von 5 Einheiten hat, davon aktuell 5 belegt sind (also keine weitere Einheit eingelagert werden könnte), sowie dass sich 4 Einheiten Getreide und eine Einheit Alkohol in diesem Lager befinden.

Die Bedeutung der Symbole wird auch angezeigt, wenn man mit der Maus über dem Symbol stehen bleibt.

5.3.5 Relevante Schollenereignisse

Datum	Ereignis	
28.11.2019	Zuzug über den Sommer von 97 Siedlern aufgrund der umfangreichen Werbung im Herold und durch Mundpropaganda auf dem Convent der Elemente und dem Sommerfeldzug	+97
01.11.2019	Winterspielzug 2019 Grundbedarf: 1 Nahrung (durch Bauernhof), 1 Heizmaterial (durch Holzfüllerlager)	

Hier werden die Ereignisse aufgelistet, die für die Scholle von Bedeutung sind. Das Datum gibt den Zeitpunkt des Ereignisses an, es folgt die Beschreibung und in der rechten Spalte wird ggf. angegeben, wenn sich durch das Ereignis die (KSC-)Anzahl der Schollenbewohner geändert hat. „+97“ bedeutet in diesem Fall, dass die KSC-Zahl um 97 gestiegen ist. „-42“ würde bedeuten, dass die KSC-Zahl um 42 gefallen wäre.

5.3.6 Bekannte Schollenbewohner

Bekannte Schollenbewohner



Dejan vom Hertse
Schollenehmer
Orga (OT)
Minister Für Wissen und Handwerk (stv.)
Minister Für Weltenratsangelegenheiten (stv.)



Leikur vom Hertse
Schollenehmer (stv.)
Heerführer (stv.)



Margeritta
Schollenehmer (stv.)
Orga (OT)



Zorafina
Erster Heiler



Alessandro Santano



Branda



Esäk



Eva vom Strand



Fenryl

In dem untersten Abschnitt werden die IT-Namen der gemeldeten Spieler der Scholle aufgelistet sowie ggf. ihre aktuelle IT-Funktion. Werden vor dem Namen ein rundes Bild bzw. das Platzhalter-Symbol angezeigt, bedeutet dies, dass die entsprechende Person auch im Forum angemeldet ist. Sollten Ihr hier Abweichungen feststellen, wendet Euch bitte umgehend an die Orga.

5.4 Die Spielzüge

Das Kampagnenspiel, hierbei insbesondere das Ressourcenspiel, ist in Spielzügen organisiert. Es werden von dem Schollennehmer bzw. einem durch ihn mit dem Ressourcenspiel der Scholle beauftragten Spieler zweimal pro Jahr Spielzüge in schriftlicher Form eingereicht.

Selbstverständlich steht Euch die Orga gerne jederzeit zur Verfügung, wenn Ihr Fragen bei der Ausarbeitung Eures Spielzugs habt.

Wurde ein Spielzug nicht fristgerecht eingereicht, kann der verspätet eingereichte Spielzug leider nicht für die Spielzugrunde berücksichtigt werden, da aufgrund von Handel und anderen Aktionen die Spielzüge der verschiedenen Schollen verflochten sind und das Gesamtergebnis dann verfälscht werden würde.

5.5 Wann müssen die Spielzüge abgegeben werden?

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

5.6 Wo wird der Spielzug abgegeben?

Hierzu steht im Forum des Märkischen Bundes (<http://forum.maerkischer-bund.de>) innerhalb eurer Scholle der Unterpunkt „Kampagnenspielzüge“ bereit. In diesem erschafft ihr pro Spielzug ein neues Thema mit der Benennung des Spielzugs als Titel, zum Beispiel „Sommerspielzug 2020 – in Bearbeitung“, welches bei Fertigstellung umbenannt wird in „Sommerspielzug 2020 – fertig“.

Beginnt die Orga mit der Auswertung der Spielzüge, werden alle berücksichtigten Spielzüge auf „Sommerspielzug 2020 – in Auswertung“ geändert.

Forum des Märkischen Bundes / Märkisches Allgemeines / Schollen des Bundes / Herthheim

Kampagnenspielzüge

[+ NEUES THEMA](#)

<input type="checkbox"/>	Thema	Antworten	Letzte Antwort ▾
<input type="checkbox"/>	 Sommerspielzug 2020 - in Auswertung Leikur vom Hertse · 3. Mai 2020 · Bearbeiten	0	

Ab diesem Zeitpunkt dürfen seitens der Spieler keine Änderungen mehr vorgenommen werden!

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.

Eventuelle Rückfragen erfolgen in den Antworten in dem gleichen Thema.

Die Antwort wird ebenfalls in diesem Thema erfolgen, das Thema wird dann geändert in „Sommerspielzug 2020 – abgeschlossen“.

Dies dient auch zur besseren Archivierung und der Nachvollziehbarkeit des Spielablaufs.

5.7 Wie sieht der halbjährliche Spielzug aus?

Natürlich ist jeder Spielzug sehr individuell und basiert auf den Bedürfnissen und Plänen Eurer Scholle. Gerade in der Anfangsphase stehen wir Euch beim Zusammenstellen der Spielzüge gern mit Rat und Tat zur Seite. Sei es, dass wir einzelne Fragen von Euch beantworten oder aber auch, dass wir bei einer gemeinsamen Discord-Sitzung Euch Schritt für Schritt bei der Entwicklung des Spielzugs helfen.

Ein Beispiel für einen kompletten Spielzug ist im Anhang zu finden (**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden. Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**).

5.8 Wann erfolgt die Spielzugantwort?

Haben alle teilnehmenden Schollen ihren Spielzug abgegeben, beginnt die Orga mit der Auswertung. Dies kann nicht vorher erfolgen, da mögliche Handelsbeziehungen zwischen den Schollen mit in die Auswertung einfließen müssen. Ist die Auswertung abgeschlossen, werden die Spielzugantworten zeitgleich im Forum gepostet. Sollten Rückfragen durch die Orga erforderlich sein, werden wir mit den entsprechenden KS-Verantwortlichen der Scholle Kontakt aufnehmen, bevor der Spielzug final ausgewertet wird.

Die Auswertung beginnt 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.

6 Ressourcen

Als Ressource bezeichnen wir alles, was im Kampagnenspiel produziert, gewonnen oder gehandelt werden kann.

6.1 Grundlegendes

Ressourcen werden im Spiel in Einheiten angegeben.

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

Eine Einheit einer Ressource ist in der Regel auch die Menge, die eine Produktionsstätte bzw. Rohstoffgewinnung der Stufe 1 in einem Spielzug erwirtschaftet. So hat eine neu gegründete Siedlung beispielsweise u.a. einen Bauernhof, der genau 1 Einheit Getreide produzieren kann, welche dann von der Siedlung in einem Spielzug als Nahrung benötigt wird.

Eine Übersicht der gegenwärtig im Märkischen Bund bekannten Ressourcen ist im Menü des Forum unter Kampagnenspiel → Ressourcen-Übersicht zu finden: <https://forum.maerkischer-bund.de/index.php?ressourcen-liste/>

Die dortige Auflistung ist natürlich nicht abschließend und kann ggf. durch die Orga angepasst werden.

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.

6.2 Kategorisierung von Ressourcen










Jede Ressource ist einer oder mehrerer Kategorien zugeordnet.

So zählt beispielsweise Holz aus dem Holzfällerlager

- sowohl zu der Kategorie Rohstoff (es bedarf keiner anderen Ressource, um Holz zu gewinnen),
- als auch als Heizmaterial (es kann im Winter verbrannt werden, damit die Siedler nicht erfrieren),
- als Baumaterial (es können daraus bestimmte Gebäude gebaut werden),
- und auch als Verbrauchsgut (wenn es eingesetzt wurde, kann es nicht erneut eingesetzt werden, da es verbraucht wird).

Bestimmte Gebäude und Einrichtungen einer Siedlung benötigen nicht eine spezielle Ressource, sondern eine bestimmte Kategorie einer Ressource. So zum Beispiel der Marktplatz als Symbol für die Siedlung, welcher in jedem Spielzug eine Ressource der Kategorie „Nahrung“ benötigt. Dies könnte sowohl Getreide sein, aber auch Fisch, Wild oder Obst, oder auch eine beliebige andere Ressource, die als Nahrung kategorisiert ist.

Momentan sind folgende Kategorien im Märkischen Bund vergeben:

Kategorie	Beschreibung
 Rohstoff	Kann ohne die Hinzugabe anderer Ressourcen gewonnen werden
 Nahrung	Ist – theoretisch – essbar und könnte eine Siedlung überleben lassen
 Heizmaterial	Kann der Erzeugung von Wärme mittels Verbrennens dienen
 Baumaterial	Kann zum Bau von Objekten eingesetzt werden
 Erze/Bodenschätze	Rohstoff, der in einer Mine gewonnen wird
 Veredelt	
 Luxus	
 Lagerware	Im Lagerhaus lagern um ein Verderben dieser Ressourcen zu vermeiden
 Waffen	

Welchen Kategorien eine Ressource zugeordnet ist, ist in der oben genannten Ressourcen-Übersicht im Forum einzusehen.

Unabhängig von den im Märkischen Bund vergebenen Kategorien werden alle Ressourcen für die Zollmarken in folgende *Zollmarken*-Kategorien eingeteilt. Dies ist für den Reichs-übergreifenden Handel erforderlich, da nicht jedes Spielangebot die Ressourcen immer gleich kategorisiert.

6.3 Veredelte Ressourcen

Veredelte Ressourcen benötigen im Gegensatz zu Rohstoffen neben der Produktionsstätte auch noch Ausgangs-Ressourcen, die in der Produktionsstätte zu der veredelten Ressource verarbeitet werden. In der Regel werden 2 Einheiten einer Rohstoff-Ressource benötigt, um daraus eine Einheit der veredelten Ressource zu gewinnen. So kann in einer Destille der Stufe 1 aus 2 Einheiten Getreide beispielsweise eine Einheit Alkohol gewonnen werden. Abhängig von der Produktionsstätte werden nicht immer zwei identische Rohstoffe benötigt, sondern es kann auch vorkommen, dass verschiedene Ressourcen benötigt werden, um die veredelte Ressource zu produzieren. Beispielsweise werden in einer Schmiede eine Einheit Eisen und eine Einheit Heizmaterial zu einer Einheit Werkzeug verarbeitet.

Eine Übersicht, welche Ressourcen in welchen Produktionsstätten und mit welchen Voraussetzungen produziert werden können, ist im Forum in der Objekt-Übersicht einzusehen: <https://forum.maerkischer-bund.de/index.php?objekt-liste/>

6.4 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!

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

Der Handel und der Besitz folgender Ressourcen ist im Märkischen Bund grundsätzlich bei Strafe verboten:

- Sklaven
- Drogen

Diese Liste ist nicht abschließend und wird ggf. erweitert.

6.5 Zollmarken

Das Zollmarken-Spiel befindet sich momentan bei Live Adventure in der Überarbeitung und wird hier wieder ergänzt, wenn das offizielle Regularium dazu von der Regie frei gegeben wurde.

Es sollte nur beachtet werden, dass die auf der Zollmarke eingetragene Kategorie von der Kategorisierung im Märkischen Bund abweichen kann.

7 Objekte

Als Objekte werden im Kampagnenspiel des Märkischen Bundes alle Bauten innerhalb der Scholle bezeichnet. Eine Übersicht der bislang erstellten Objekte ist im Forum in der Objekt-Übersicht zu finden:

<https://forum.maerkischer-bund.de/index.php?objekt-liste/>

Objekte werden wie folgt unterschieden:

7.1 Infrastruktur

Als Infrastruktur-Objekte werden alle Bauten bezeichnet, welche die Siedlung selbst repräsentieren, dies sind der Marktplatz und das Verwaltungsgebäude. Diese Objekte können nicht mittels Bauauftrag explizit gebaut oder ausgebaut werden.

7.2 Rohstoffgewinnung

Unter Rohstoffgewinnung fallen alle Bauten, in denen eine Ressource gewonnen werden kann, ohne dass dafür der Einsatz anderer Ressourcen erforderlich ist.

7.3 Produktionsstätten

Dies sind all jene Bauten, in denen aus Ressourcen andere Ressourcen hergestellt werden.

7.4 Lagerhaltung

In Objekten dieser Kategorie können Ressourcen eingelagert werden, um sie vor Witterungseinflüssen zu schützen, wenn sie nicht direkt verarbeitet werden.

7.5 Seefahrt

Hier sind alle Objekte zu finden, die etwas mit Schiffen bzw. Seefahrt zu tun haben.

7.6 Kulturgebäude

In dieser Kategorie sind alle Gebäude, die nicht in eine der oben genannten Kategorien eingeordnet ist.

8 Bauen

8.1 Die Bauaufträge

Mit Bauaufträgen kann man Siedlungen und Gebäude zum Bau in Auftrag geben.

Die Dauer eines Bauvorhabens kann abhängig vom zu bauenden Objekt variieren, Bauaufträge werden aber immer nur im ersten Spielzug des Bauvorhabens gestellt. Damit kann im folgenden Spielzug ein neuer Bauauftrag vergeben werden.

Die Kosten für ein Bauvorhaben hängen ebenfalls von dem zu bauenden Objekt ab und müssen in dem Spielzug aufgebracht werden, in dem sie anfallen. Benötigt der Bau eines Gebäudes beispielsweise 1 Einheit Baumaterial je Spielzug und dauert 2 Spielzüge, muss sowohl im ersten wie auch im zweiten Spielzug jeweils eine Einheit Baumaterial eingesetzt werden. Es ist auch möglich, ein Bauvorhaben nach einem Spielzug zu pausieren, beispielsweise weil das nötige Material gerade nicht verfügbar ist. Das Objekt ist erst nach vollständiger Beendigung des Bauvorhabens nutzbar.



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

8.2 Der Typus der Bauaufträge

Es gibt zwei verschiedene Typen von Bauaufträgen, die ihr nutzen könnt,

- ▶ den **Großbauauftrag** und
- ▶ den **Siedlungsbauauftrag**

8.2.1 Großbauauftrag (GBA)

Pro Kampagnenspielzug hat jede Scholle **einen** Großbauauftrag zur Verfügung.

Der Großbauauftrag kann in der gesamten eigenen Scholle, aber auch mit den entsprechenden Abstimmungen überall im Märkischen Bund, genutzt werden. Wollt ihr außerhalb eures Schollengebietes bauen, solltet ihr dies zuerst mit der Orga und dann mit der jeweiligen anderen Scholle klären oder, wenn es auf schollenfreiem Gebiet ist, eine Genehmigung vom Märkischen Rat/den Ministern einholen.

Wird ein Großbauauftrag in einer Siedlung als zweiter Siedlungsbauauftrag genutzt, verlängert sich die Bauzeit für diesen Auftrag um einen Spielzug. In dem zusätzlichen Spielzug werden jedoch keine zusätzlichen Ressourcen für den Bau benötigt (Man benötigt mehr Zeit, aber nicht mehr Material).

8.2.2 Siedlungsbauauftrag (SBA)

Pro Kampagnenspielzug steht für jede Siedlung ein Siedlungsbauauftrag zur Verfügung.

Der Siedlungsbauauftrag kann immer nur in der jeweiligen Siedlung und ihrer direkten Umgebung genutzt werden. Damit sind nur begrenzt große Projekte realisierbar. Dies wird üblicherweise dafür genutzt, Objekte in der Siedlung zu errichten oder auszubauen.

8.3 Voraussetzung und Begrenzung

8.3.1 Großbauauftrag

Was kann ich nur mit Großbauaufträgen bauen:

- Siedlungsgründungen
- Ausbau der Verteidigungsstufe einer Siedlung auf 2 oder 3
- Ausbau einer Siedlung auf Stufe 3
- Ausbau eines Lagers auf Stufe 4 oder 5
- Schollenweite Bauprojekte, z.B. Wachstationen, Straßen zwischen den Siedlungen, usw.
- Bau von Rohstoffgewinnungen ab der 4. Rohstoff-Art in einer Siedlung
- Schollenübergreifende Kooperationsprojekte
- Kann zu den oben genannten Bedingungen als zweiter Siedlungsbauauftrag in einer Siedlung eingesetzt werden

8.3.2 Siedlungsbauauftrag

Was kann ich mit Siedlungsbauaufträgen bauen:

- Ausbau einer Siedlung auf Stufe 2
- Ausbau der Verteidigungsstufe auf Stufe 1 (Ist jedoch auch in Siedlungsstufe 2 enthalten)
- Bau von Objekten entsprechend der Objekt-Übersicht, ausgenommen davon sind Objekte der Kategorie „Infrastruktur“
- Ausbau von Objekten bis Stufe 5, soweit nicht durch andere Regelungen eingeschränkt

8.4 Siedlungsgründung

Um eine Siedlung gründen zu können, benötigt man einen Großbauauftrag sowie eine Einheit Holz. Der Bau der Siedlung dauert dann einen Spielzug.

Darüber hinaus muss man 2 Objekte wählen, die in dem Bau dieser Siedlung enthalten sein sollen. Diese Objekte können wahlweise eine Rohstoffgewinnung oder ein Lagerhaus sein. Es ist jedoch nicht möglich, gleich bei dem Bau der Siedlung eine weiterverarbeitende Produktionsstätte mit zu errichten.

Üblicherweise wählt man für diese beiden Start-Ressourcen einen Nahrungs-Rohstoff und einen Rohstoff der Kategorie Heizmaterial, damit die Siedlung sich zunächst selbst versorgen kann. Dies könnten beispielsweise ein Bauernhof mit Getreideproduktion und ein Holzfällerlager sein, wenn es die Umgebung hergibt.

Eine Übersicht über die verschiedenen Siedlungsstufen findet sich im Tabellenwerk (Online):

<https://forum.maerkischer-bund.de/index.php?siedlungsstufen>

Bau von Produktionsstätten

Neben dem Bau von Rohstoffgewinnungen kann man auch Gebäude errichten, in denen Ressourcen weiterverarbeitet werden, um so höherwertige Ressourcen zu bekommen. In der Regel werden dabei 2 Einheiten von Ressourcen zu einer Einheit einer anderen Ressource verarbeitet. Der Bau so einer Produktionsstätte dauert in der Regel 2 Spielzüge und benötigt eine Einheit Baumaterial pro Spielzug. Einzelne Objekte können davon allerdings abweichen.

Diese Objekte sind in der Kategorie „Produktionsstätten“ zu finden.

8.5 Ausbau von Rohstoffgewinnungen und Produktionsstätten

Um den Ertrag von Objekten zu steigern, kann man diese bis zur Stufe 5 ausbauen. Was für den Ausbau im Einzelfall notwendig ist, kann wiederum der Objekt-Übersicht im Forum entnommen werden. Die zum Ausbau benötigten Ressourcen sowie der Zeitaufwand entsprechen üblicherweise dem gleichen Aufwand, der für den Neubau des Objektes nötig ist.

Soweit nicht anders in der Übersicht angegeben, ist für die laufende Produktion der Ressourcenbedarf der Stufe 1 multipliziert mit der aktuellen Ausbaustufe des Objektes erforderlich. Der Ertrag entspricht dann ebenfalls dem Ertrag der ersten Stufe multipliziert mit der aktuellen Ausbaustufe.

In Einzelfällen kann dies wie immer vom Standard abweichen.

Dabei ist zu beachten:

- Soll in einer Siedlung eine Rohstoffgewinnung für die **4. (oder höhere) Art** von Rohstoffen errichtet werden, ist hierfür **Großbauauftrag** anstelle des Siedlungsbauauftrages erforderlich.
- Pro Siedlungen können nur 3 Ressourcen über Stufe 1 hinaus ausgebaut werden. Soll eine andere Ressource ausgebaut werden, muss zuvor eine der drei bereits ausgebauten Ressourcen zurück gebaut werden. Dies kostet keinen Spielzug, jedoch kann ein erneuter Ausbau der zurück gebauten Ressource frühestens zwei Spielzüge später wieder begonnen werden!
- Denkt daran: Die Natur stellt nur begrenzt Ressourcen zur Verfügung!
- Manchen Ressourcen sind in einer Scholle zwar vorhanden, jedoch nicht in unbegrenzter Menge. Hier sollte der Ausbau der entsprechenden Ressourcengewinnung nicht zu weit getrieben werden. Die Orga kann Euch stets Auskunft darüber geben, wie die Ressourcenverfügbarkeit in Eurer Scholle jeweils ist.
- Ähnliches gilt für Minen oder andere Rohstoffe. Es kann passieren, dass irgendwann eure Arbeiter keine Erz-Adern mehr in der alten Mine finden oder dies mit anderen Rohstoffen ähnlich geschieht. Dann wird der Rohstoff meist um mindestens eine Stufe abgesenkt. Um die Stufe wieder steigern zu können, müsst ihr einen neuen Bauauftrag zum Stufenausbau einreichen (so sucht ihr dann z.B. nach neuen Erz-Adern in den tiefen Terras eurer Mine).



Info:

Alle Zahlen, Daten und Fakten zu den Ressourcen und Objekten findet Ihr im „Tabellenwerk (Online)“, welches im Forum zu finden ist.

9 Aktionen

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

9.1 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 Erzadern...

In der Regel werden die Ergebnisse der Aktionen ca. 2 Monate nach dem Abgabetermin des Spielzugs den Schollen bekannt gegeben.

9.2 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 *Rohstoffhandeln*, 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.

10 Ereignisse

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

Ereignisse werden euch im IT-Bereich des Forums mitgeteilt. Sollten die Ereignisse eure Scholle Ressourcen-technisch beeinflussen, werden wir Euch dies in Eurem „Kampagnenspielzug“-Unterforum mitteilen.

Die Reaktion hierauf erfolgt an gleicher Stelle, außer es wird anders angegeben.

11 KSC aus anderen Spielangeboten

Sollen in einer Scholle zusätzliche KSC angesiedelt werden, die aus einem anderen Spielangebot kommen, so ist dies möglich, solange damit nicht die maximal mögliche KSC Zahl der Scholle überschritten wird.

12 Seefahrt und Schiffsbau

Die Seefahrt und der Schiffsbau wurden für eine bessere Handhabbarkeit im Ressourcenspiel deutlich vereinfacht. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Ihr im Forenspiel dies nicht entsprechend ausschmücken könnt. Wo es im Ressourcenspiel vielleicht ein „Schiff der Stufe 2“ ist, sprecht Ihr im Forenspiel von einer Karavelle oder ähnlichem. Wenn im Spielzug von einer Ladung von einer Einheit Getreide gesprochen wird, ist es im Forum ein bis unter das Deck vollgestapelter Laderaum von Säcken gefüllt mit bestem Weizen.

12.1 Häfen

Um eine Siedlung der See- oder Flussschifffahrt zu öffnen, benötigt man einen Hafen. Welche und wieviel Schiffe dort gleichzeitig anlegen und abgefertigt werden können, hängt von der Stufe des Hafens ab.

Die Höhe der Stufe legt fest, Schiffe bis zu welcher Stufe dort überhaupt abgefertigt werden können. Ebenso bestimmt die Stufe des Hafens seine Lagerkapazität, was wiederum direkten Einfluss auf die Anzahl der parallel abgefertigten Schiffe hat.

Beispiele:

Ein Hafen der Stufe 1 hat eine Lagerkapazität von 2. Ein Schiff der Stufe 1 hat eine Lagerkapazität von 1.

- Der Hafen kann also gleichzeitig 2 Schiffe der Stufe 1 abfertigen.

Ein Hafen der Stufe 2 hat dementsprechend eine Lagerkapazität von 4, ein Schiff der Stufe 2 hat Platz für 2 Einheiten.

- Somit kann dieser Hafen entweder 2 Schiffe der Stufe 2 abfertigen,

- oder 1 Schiff der Stufe 2 und 2 Schiffe der Stufe 1

- oder aber 4 Schiffe der Stufe 1.

Ein Hafen der Stufe 3 hat schließlich eine Lagerkapazität von 6, ein Schiff der Stufe 3 hat kann 3 Einheiten laden.

- Somit kann dieser Hafen entweder 2 Schiffe der Stufe 3 abfertigen,

- oder ein Schiff der Stufe 3, ein Schiff der Stufe 2 und ein Schiffe der Stufe 1

- oder ein Schiff der Stufe 3, und 3 Schiffe der Stufe 1

- usw.

Sind Teile des Hafen-Lagers belegt, reduziert sich entsprechend die abfertigbare Menge an Schiffen.

Der Lagerplatz in dem Hafen ist gleichwertig mit dem eines Lagerhauses, man kann aber den Hafen nicht durch ein Lagerhaus erweitern.

12.2 Schiffsbau

Um Schiffe bauen zu können, benötigt man eine Werft. Diese fertigt die erforderlichen Maritim-Module. Der Zusammenbau der Module findet dann in den zur Werft gehörigen, aber separat errichteten Docks statt. Man kann jedoch ein Dock nur bauen, wenn bereits eine Werft in der Siedlung vorhanden ist.

Möchte man in einer Werft mehrere Schiffe bauen, benötigt man entsprechend mehr Docks. Die maximal baubare Stufe eines Schiffes in einem Dock entspricht der Stufe des Docks, die Stufe der Werft selbst beeinflusst hingegen nur die Menge an gleichzeitig produzierbaren Maritim-Modulen.

Die Docks haben jeweils die nötige Lagerkapazität, um die für den Schiffsbau der gewünschten Stufe notwendige Menge an Maritim-Modulen aufzunehmen. Erst wenn alle benötigten Maritim-Module vorhanden sind, kann der eigentliche Schiffsbau durchgeführt werden.

12.3 Schiffe

Ein Schiff im Ressourcenspiel kann abhängig von seiner Stufe 1, 2 oder 3 Einheiten an Ressourcen transportieren. Dies muss nicht alles die gleiche Ressource sein, sondern kann durchaus gemischt werden.

Des Weiteren ist ein Schiff immer einer Heimsiedlung zugeordnet. Somit werden die KSCs der Besatzung zu den KSCs der Siedlung hinzugezählt. Auch wird das Schiff in der „Meine Scholle“-Übersicht in der entsprechenden Siedlung mit angezeigt.

Die genauen Daten für Hafen, Werft, Dock, Maritim-Modul und Schiff ist dem Tabellenwerk (Online) zu entnehmen.

13 Das Militärwesen im Kampagnenspiel

Der Schutz des Märkischen Bundes sowie der Schollen vor Feinden von außerhalb des Bundes wird durch das stehende Heer des Märkischen Bundes gewährleistet.

Darüber hinaus ist jede Scholle berechtigt, eigene Truppen aufzustellen, auch um die innere Sicherheit innerhalb der Schollen sicherzustellen. Zu diesem Zweck können in den Siedlungen Kasernen und Wachposten gebaut werden, in denen die Truppen ihren Dienst verrichten.

Ebenso muss von den Schollen ein gewisser Teil an KSC an das Heer abgestellt werden, um diesem eine ausreichende Größe zu ermöglichen. Die Höhe dieses Anteils wird im Spiel festgelegt.

Eine Einschränkung ist jedoch gegeben. Die Truppen dürfen anteilmäßig im Normalfall **nicht mehr als 10% der Gesamtbevölkerung** einer Scholle ausmachen! Soll die Größe der Truppen einer Scholle über diesen Wert hinaus erhöht werden, ist dies als allererstes mit der Orga abzustimmen, IT sollte dies besser mit dem Märkischen Rat/den Ministern abgestimmt sein.