

Erklärung des Fraktionsbogens

Der Fraktionsbogen ist das Herzstück des politischen Spieles. In ihm findet ihr alle relevanten Dinge für eure Fraktion. Andere Fraktionen wissen von Haus aus, wenn überhaupt nur einen Bruchteil davon. Natürlich kann sich dies im Laufe eines jeden Spieles ändern.

Es gibt neben den Fraktionsbeschreibungen im [Elasura-Wiki](#), eine Reihe von IT-tauglichen Listen, welche euch einen eher ungenauen Einblick in die anderen Fraktionen erlauben und auch sonst einige nützliche Information beinhalten. Ein paar Informationsfetzen finden sich auch im [Who's Who](#).

- [Fakten](#)
- [Handelswaren](#)
- [Transport](#)
- [Gebäude](#)

Generelles zum Fraktionsbogen

- Alle Angaben, besonder jene unter „Allgemeines“ zeigen nur die Ausgangssituation. Während eines Spieles kann sich die Meinung/Ansichten einer Fraktion ändern.
- Es wird empfohlen, das [Wirtschaftssystem](#) und [Militärsystem](#) zumindest zu überfliegen. Obwohl sehr einfach und selbsterklärend gehalten, erscheinen dadurch mit Sicherheit einige Zusammenhänge sehr viel klarer.
- Alle Warenwerte sind die reinen Herstellungspreise. In der Simulation werden nur diese berücksichtigt. Sollte, was empfehlenswert ist, der Verkaufspreis einer Handelsware höher sein, dann wird der Betrag am nächsten Spiel dem Fraktionsvermögen hinzugefügt.
- Es sind nur die Truppenstärken eurer Vasallen angegeben, welche in eurem Stammlehen ansässig sind. Sollte einer dieser Vasallen (meist Nieder- oder Waffenedel) als eigene Fraktion auftreten, ist dessen Truppenstärke in der Angabe inkludiert, aber ihr wisst nicht was er genau hat. Die Truppenstärke der (bespielten) Lehnsleute eines Kronvasallen muss der jeweilige Kronvasalle selbst herausfinden.
- **Solltet ihr irgendwo Fehler oder abweichende Zahlen/Angaben finden, dann unbedingt Bescheid geben – spielleitung@elasura.net**

Viel Spass,
Eure Spielleitung

Allgemeines

1 Haus Barien									
Allgemeines									
2 Fraktionstyp		3 Region			4 Kronlehen		5 Stammlehen		
Landadel		Falk			-		Brugg		
6 Oberhaupt:		Graf Clos Barien			7 Lehnherr:		Hohe Haus Falk		
8 Stammsitz:		Herrenhort			9 Vasallen:		4	10 Eigene Ritter: 13	
11 Religion:		Ahnenglaube			12 Reichstreue:		Wankelmütig		
13 Stimmung der Vasallen:		Schlecht			14 Lehnstreue:		Unentschlossen		
15 Weltanschauung:		Traditionell / Säkular			Eigene Hausmacht:		16 Unbegrenzt		
17 Stammlehen									
Fläche	Einwohner	Flächenaufteilung (km ²)			Ständevertelung der Einwohner				
		Wald	Nutz	Unland	Adel	Bürger	Beisassen	Freie	Unfreie
16.336 km ²	326.712	4.737	11.478	120	236	11.729	25.876	35.853	253.019

1. Name der Fraktion.
2. Fraktionstyp.
3. In welcher Region (Kronlehen) die Fraktion ansässig ist.
4. Über welches Kronlehen die Fraktion als Lehnherr herrscht.
5. Das Stammlehen (Grafschaft) der Fraktion.
6. Name des Oberhauptes. Kann, aber muss nicht bespielt werden.
7. Lehnherr und somit auch IT Vorgesetzter der Fraktion.
8. Name des Stammsitzes.
9. Anzahl der eigenen Vasallen (Niederadel und event. Waffenadel).
10. Anzahl der auf die Fraktion vereideten Ritter (Waffenadel/Reichsritter).
11. Die Religion der Fraktion.
12. Die Treue der eigenen Fraktion zum Reich, der Krone und der Reichsordnung.
13. Die Stimmung der Vasallen, beeinflusst zb. ob sie einen Ruf zu den Waffen folgen. Bespielte Vasallen, entscheiden unabhängig von dieser Angabe.
14. Die eigene Lehnstreue zum Lehnsherren.
15. Die Weltanschauung der Fraktion:
 Generell gilt hier, dass alle Fraktionsmitglieder dieses Weltbild teilen, solange im Charakterbogen nichts anderes angegeben ist. **Die Weltanschauung ist sehr Spielrelevant!**
 - a. Traditionell / Säkular -> Herrschaft des Adels ohne Einfluss einer Kirche.
 - b. Traditionell / Klerikal -> Herrschaft des Adels mit Einfluss einer Kirche.
 - c. Traditionell / Offen -> Herrschaft des Adels, ohne einer Vorgabe über die IT-Meinung zur Kirche.
 - d. Fortschrittlich / Säkular -> Bürger und Adel werden sich in Zukunft die Macht teilen müssen, wobei die Kirche keinen Einfluss haben soll.
 - e. Fortschrittlich / Klerikal -> Bürger und Adel werden sich in Zukunft die Macht teilen müssen, wobei die Kirche Einfluss haben soll

- f. Fortschrittlich / Offen -> Bürger und Adel werden sich in Zukunft die Macht teilen müssen, ohne einer Vorgabe über die IT-Meinung zur Kirche
 - g. Offen -> Keine Vorgabe
16. Die eigene Hausmacht, also wie viel Spielraum man den Vasallen lässt. Beeinflusst deren Grundherrschaft, Truppenstärke und deren Wirtschaftskraft. Man erhält auch eine weitere Burg, welche strategische Vorteile bringt. Im Gegenzug hat man selbst mehr Einnahmen und mehr Truppen zur Verfügung – wenn die Vasallen ihren Treueeid halten.
17. Zahlen des Stammlehen. Sind die Grundlage für alle Berechnungen der Simulation.

Militär

Streitmacht der Fraktion						
Eigene Haustruppen						
18 Gesamtstärke		19 Moral der Haustruppen		20 Kasernen		21 Eigene Burgen
448		Schlecht		4		1
22 Leichte Fußtruppen	Schwere Fußtruppen	Bogenschützen	Leichte Reiterei	Schwere Reiterei	23 Eigene Ritter (Lanzen)	
204	41	82	61	20	13 (+89)	
Eigene "Besondere Truppen" (max. 3)						
24 Eschenreiter	Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
	125	0	0	0	100	25
-	Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
	0	0	0	0	0	0
-	Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
	0	0	0	0	0	0
25 Eigene Lehnsbann (Stammlehen)						
Gesamtstärke		Waffenfähig				
32.066		Freie	Unfreie	Beisassen	Bürgerwehr	
Moral		717	30.362	469	518	
Sehr Schlecht						

18. Gesamtstärke der Haustruppen. Nicht inkludiert sind Ritter inkl. deren Gefolge, Besondere Haustruppen und Söldner.
19. Die Moral der eigenen Haustruppen. Beeinflussen die Effizienz im Kampf und deren durchschnittliche Treue zur Fraktion.
20. Anzahl der zusätzlich erbauten Kasernen (siehe Gebäudeliste).
21. Anzahl der eigenen Burgen inkl. dem Stammsitz (siehe Gebäudeliste).
22. Aufschlüsselung aller Waffengattungen und deren Mannstärke.
23. Anzahl der auf die Fraktion vereideten Ritter (Waffenadel/Reichsritter) und in Klammer deren Gefolge.
24. Auflistung der „Besonderen Truppen“ die einer Fraktion zur Verfügung stehen. (LF=Leichtes Fußvolk, usw.)
25. Gesamtstärke des eigenen Lehnsbannes aus dem Stammlehen. Je mehr Vasallen man hat, über desto weniger der waffenfähige Bevölkerung kann man direkt verfügen. Die Zahlen sind die

Maximalstärke und je nach Kriegsgrund, Moral, usw. kann die Zahl die wirklich zu den Waffen greift, sehr viel geringer ausfallen. Dies erfährt man natürlich erst dann, wenn sich der Lehnsmann sammelt.

26 Truppen der Vasallen						
Haustruppen		Lehnsmann		Moral d. Volkes		Vasallenburgen
910		128.264		Sehr Schlecht		4
Leichte Fußtruppen	Schwere Fußtruppen	Bogenschützen	Leichte Reiterei	Schwere Reiterei	Ritter d. Vasallen (Lanzen)	
479	96	192	144	48	17 (+89)	

27 Soldheere (max. 3)							
Mauthner Seesöldner		Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
28 Treue:	Käuflich	150	75	25	50	0	0
29 Kommandant:	Steffan von den Mauthnern						
-		Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
Treue:	-	0	0	0	0	0	0
Kommandant:	-						
-		Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
Treue:	-	0	0	0	0	0	0
Kommandant:	-						

26. Aufschlüsselung der Truppen der Vasallen. Diese Zahlen können, müssen aber nicht stimmen! Es sind nur die direkten Vasallen des eigenen Stammlehen inkludiert. Kronvasallen wissen nicht was für Truppen ein untergebenes Adelshaus des Landadels hat. Will man dies wissen, dann muss das IT passieren.
27. Soldheere die bei der eigenen Fraktion unter Vertrag stehen und deren Truppenstärke. Es ist nicht öffentlich bekannt, wer welches Soldheer unter Vertrag hat.
28. Treue des jeweiligen Soldheeres. Bespielte Soldheere, entscheiden selbständig.
29. Der Kommandant des Soldheeres. Sollte man mittels IT-Post Kontakt aufnehmen wollen, dann ist dies die Person an die man schreiben muss.

Wirtschaft

Wirtschaft			
Finanzen			
30 Einnahmen		31 Ausgaben	
Steuereinnahmen:	<i>folgt</i>	Steuern & Abgaben:	<i>folgt</i>
Handelseinnahmen:	<i>folgt</i>	Infrastruktur & Gebäude:	<i>folgt</i>
Sonstige Einnahmen:	<i>folgt</i>	Militärausgaben:	<i>folgt</i>
Summe:	<i>folgt</i>	Summe:	<i>folgt</i>
32 Übertrag d. letzten Spieles:	<i>folgt</i>	33 Verfügbares Vermögen:	<i>folgt</i>
34 Schuldbuch			
Gläubiger	Schuldner		Höhe
-	-		-

30. Die simulierten Einnahmen. Das System was da dahinter steckt, ist nicht spielrelevant und man kann es kaum auf die „Realität“ umlegen. Es ist einfach ein abstrakter Wert, der für alle Fraktion gleich berechnet wird. Es ist einfach so wie es ist 😊
31. Die simulierten Ausgaben. Grundsätzlich ist es hier auch so wie bei den Einnahmen, mit dem Unterschied, dass „Infrastruktur & Gebäude“ und „Militärausgaben“ von euch und dem welche Handlungen ihr IT setzt, beeinflusst werden. Baut ihr zB. ohne nachzudenken eine Unmenge an Gebäuden, dann wird es schon sehr bald, sehr teuer werden.
32. Der Betrag der vom letzten Spiel übernommen wird.
33. Das für ein Spiel verfügbare Vermögen.
34. Alle (Rest)Schulden die man selbst bei einer Fraktionen hat, oder Geld das man eurer Fraktion schuldet ist hier aufgelistet. Je nachdem in welcher Spalte man steht. Die Eintreibung von Schulden kann nur IT passieren!

35 Handelswaren							
Warenart	36 Bilanz	37 Prod	38 Gbedarf	39 Pbedarf	40 Import	41 Lager	42 Geldmittel lt Bilanz
Blauer Traum	0	0	0	0	0	0	0 kr
Blaumoos	0	0	0	0	0	0	0 kr
Baumaterial	44	52	8	0	0	0	10.340.000 kr
Edelsteine	0	0	0	0	0	0	0 kr
Erz	30	82	0	52	0	0	5.400.000 kr
Gebäudeausstattung	0	8	8	0	0	0	0 kr
Gold	0	0	0	0	0	0	0 kr
Stoffwaren	6	12	6	0	0	0	3.600.000 kr
Nahrungsmittel	2	6	4	0	0	0	3.200.000 kr
Salz	16	22	6	0	0	0	19.200.000 kr
Schmuck	-2	0	2	0	0	0	-8.600.000 kr
Silber	0	0	0	0	0	0	0 kr
Reitpferde	-6	0	6	0	0	0	-2.100.000 kr
Waffen & Rüstung	-2	0	2	0	0	0	-800.000 kr
Wein	-8	0	8	0	0	0	-22.400.000 kr
Zucker	-6	0	6	0	0	0	-2.880.000 kr
Feine Gewürze	0	0	0	0	0	0	0 kr
Tabak	-2	0	2	0	0	0	-8.200.000 kr
Wert d. vorhandenen Waren:	41.740.000 kr		Wert d. benötigten Waren:				44.980.000 kr

35. Auflistung aller Handelswaren, der Produktion, des Lagerbestandes usw.
36. Die Bilanz einer Handelsware, also ob man welche auf Lager hat oder welche benötigt. Der Grundbedarf einer Fraktion und soweit möglich auch der Warenbedarf für die Produktion wird von den produzierten Waren automatisch und unwiderruflich abgezogen. Mit dem was übrig bleibt kann man Handel treiben bzw. das was fehlt sollte man kaufen.
Grün unterlegte Handelswaren hat man, Rot unterlegte benötigt man. Es empfiehlt sich den Bedarf auf jeden Fall zu decken, denn nur so kann die Produktion aufrecht erhalten und die Untergebenen zufrieden gestellt werden!
37. Die Menge (in EH) einer Handelsware die man produziert. Grundlage dafür sind die erbauten Produktionsstätten (siehe Gebäude & Besitzungen).
38. Der Grundbedarf einer Fraktion. Dieser wird vorrangig durch die entsprechende Produktion und mit dem Lagerbestand abgedeckt.
39. Der Produktionsbedarf um eine andere Handelsware zu produzieren. Kann der Bedarf nicht abgedeckt werden, steht die Produktion still und am Folgespiel hat man entsprechend weniger Waren. Das kann zu einer Abwärtsspirale führen ☺
40. Importiere Waren. Verfügt man über einen Meerzugang und einen Hafen, kann man jede Ware importieren.
41. Lagerbestand. Diese Waren hat man eingelagert. Nahrungsmittel und Zucker sind verderblich und verfallen von Spiel zu Spiel. Will man diese einlagern muss ein entsprechendes Gebäude erbaut werden.
42. Der gesamte Bilanzwert einer Ware. Damit sieht man was man verdienen oder verlieren kann. Der Wert ist immer der Herstellungspreis einer Handelsware!

43 Eigene Waren im fremden Fraktionsgebiet

EH	Warenart	Wert	Anmerkung
2	Schmuck	8.600.000 kr	Gekaufte Ware, lagert in Höhen
3	Gold	3.675.000 kr	Während Transport, verschwunden in Gft. Galabrien

44 Fremde Waren im eigenen Fraktionsgebiet

EH	Warenart	Wert	Anmerkung
2	Nahrungsmittel	3.200.000 kr	Verkaufte Ware, Eigentümer: Haus Artis

43. Eigene Waren die irgendwo im Reich herumliegen. Der Grund warum sie dort ist, ist angegeben. Diese Tabelle informiert auch darüber, ob ein Transport überfallen oder gestoppt worden ist.
44. Fremde Waren die im eigenen Fraktionsgebiet lagern und auf die man Zugriff hat! Waren können liegen bleiben, wenn sie zB. noch nicht abgeholt wurden oder wenn man zB. einen Transport stoppt. Die Waren kann man benutzen (der SL bescheid geben), aber sollte da jemand dahinter kommen, hat man ein Problem!

Gebäude und Besitzungen

Gebäude & Besitzungen					
45 Produktionsstätten					
für Warenart	Infras.	Stätten	Vol	Wert	Anmerkung
Baumaterial	Ja	26	52	108.650.000 kr	
Gebäudeausstattung	Ja	4	8	22.960.000 kr	
Nahrungsmittel	Ja	3	6	19.065.000 kr	
Erz	Ja	41	82	167.075.000 kr	
Stoffwaren	Ja	6	12	30.750.000 kr	
Salz	Ja	11	22	50.225.000 kr	

45. Die Produktionsstätten einer Fraktion. Produktionsstätten teilen sich auf in eine Infrastruktur, welche 2 EH einer Ware produziert und weiteren Produktionsstätten die man errichten kann. Die Blau unterlegten Produktionsstätten hat jede Fraktion, können sogar den Grundbedarf der entsprechenden Waren decken, aber sie können nicht unendlich ausgebaut werden. Wie man ausbauen kann und was man dazu benötigt, findet ihr in der „[Wirtschaftsmechanik](#)“. Unter „VOL“ ist die entsprechende Anzahl an EH angegeben, welche man produziert. Sollte eine Produktion stillstehen, ist dies angeben. Produktionsstätten können auch verkauft, belastet oder stillgelegt werden.

46 Gebäude & Schiffe			
Stk	Gebäude	Wert	Anmerkung
1	Karger, stark befestigter Stammsitz 47	86.670.000 kr	Herrenhort
1	Stammsitz: Turnierplatz	1.745.000 kr	
1	Stammsitz: Private Kultstätte	1.410.000 kr	
4	Grenzposten	8.600.000 kr	
2	Kaserne: Leichte Fußtruppen	4.970.000 kr	
1	Kaserne: Bogenschützen	2.485.000 kr	
1	Kaserne: Leichte Reiterei	2.920.000 kr	
1	Siechenhaus / Hospital	3.255.000 kr	
Wert d. Besitzungen:		112.055.000 kr	

48 Fremde Gebäude im eigenen Gebiet			
Stk	Gebäude	Wert	Anmerkung
1	Handelsniederlassung	3.895.000 kr	Handelshaus Davorak

46. Diese Liste gibt an, welche Gebäude man besitzt, wie viele davon und deren Wert. Welchen Zweck ein Gebäude hat, findet ihr in der „[Gebäudeliste](#)“. Gebäude können auch verkauft, belastet oder abgerissen werden.
47. Jede Fraktion hat einen Stammsitz. Dieser kann verschiedene Eigenschaften haben.
48. Fremde Fraktionen können in eurem Fraktionsgebiet Gebäude errichten, jedoch benötigen sie dafür eure Zustimmung. Einzige Ausnahme ist das Gebäude „Getarnter Stützpunkt (Spionage)“. Dieses kann ohne eurem Wissen errichtet werden. Sollte man es jedoch entdecken, erscheint es in dieser Liste, bis man entsprechende Massnahmen getroffen hat.

Haus Barien

Allgemeines

Fraktionstyp	Region	Kronlehen	Stammlehen
Landadel	Falk	-	Brugg
Oberhaupt:	Graf Clos Barien	Lehnsherr:	Hohe Haus Falk
Stammsitz:	Herrenhort	Vasallen:	4 Eigene Ritter: 13
Religion:	Ahnenglaube	Reichstreue:	Wankelmütig
Stimmung der Vasallen:	Schlecht	Lehnstreue:	Unentschlossen
Weltanschauung:	Traditionell / Säkular	Eigene Hausmacht:	Unbegrenzt

Stammlehen

Fläche	Einwohner	Flächenaufteilung (km ²)			Ständevertelung der Einwohner				
		Wald	Nutz	Unland	Adel	Bürger	Beisassen	Freie	Unfreie
16.336 km ²	326.712	4.737	11.478	120	236	11.729	25.876	35.853	253.019

Streitmacht der Fraktion

Eigene Haustruppen

Gesamtstärke	Moral der Haustruppen	Kasernen	Eigene Burgen
448	Schlecht	4	1
Leichte Fußtruppen	Schwere Fußtruppen	Bogenschützen	Leichte Reiterei
204	41	82	61
			Schwere Reiterei
			20
			Eigene Ritter (Lanzen)
			13 (+89)

Eigene "Besondere Truppen" (max. 3)

Truppentyp	Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
	Eschenreiter	125	0	0	0	100
-	Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
	0	0	0	0	0	0
-	Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
	0	0	0	0	0	0

Eigene Lehnsbann (Stammlehen)

Gesamtstärke	Waffenfähig			
32.066	Freie	Unfreie	Beisassen	Bürgerwehr
Moral	717	30.362	469	518
Sehr Schlecht				

Truppen der Vasallen							
Haustruppen		Lehnsbann		Moral d. Volkes		Vasallenburgen	
910		128.264		Sehr Schlecht		4	
Leichte Fußtruppen	Schwere Fußtruppen	Bogenschützen	Leichte Reiterei	Schwere Reiterei	Ritter d. Vasallen (Lanzen)		
479	96	192	144	48	17 (+89)		

Soldheere (max. 3)							
Mauthner Seesöldner		Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
Treue:	Käuflich	150	75	25	50	0	0
Kommandant:	Steffan von den Mauthnern						
-		Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
Treue:	-	0	0	0	0	0	0
Kommandant:	-						
-		Gesamtstärke	LF	SF	BS	LR	SR
Treue:	-	0	0	0	0	0	0
Kommandant:	-						

Wirtschaft

Finanzen

Einnahmen		Ausgaben	
Steuereinnahmen:	<i>folgt</i>	Steuern & Abgaben:	<i>folgt</i>
Handelseinnahmen:	<i>folgt</i>	Infrastruktur & Gebäude:	<i>folgt</i>
Sonstige Einnahmen:	<i>folgt</i>	Militärausgaben:	<i>folgt</i>
Summe:	<i>folgt</i>	Summe:	<i>folgt</i>

Übertrag d. letzten Spieles:	<i>folgt</i>	Verfügbares Vermögen:	<i>folgt</i>
------------------------------	--------------	-----------------------	---------------------

Schuldbuch

Gläubiger	Schuldner	Höhe
-	-	-

Handelswaren

Warenart	Bilanz	Prod	Gbedarf	Pbedarf	Import	Lager	Geldmittel lt Bilanz
Blauer Traum	0	0	0	0	0	0	0 kr
Blaumoos	0	0	0	0	0	0	0 kr
Baumaterial	44	52	8	0	0	0	10.340.000 kr
Edelsteine	0	0	0	0	0	0	0 kr
Erz	30	82	0	52	0	0	5.400.000 kr
Gebäudeausstattung	0	8	8	0	0	0	0 kr
Gold	0	0	0	0	0	0	0 kr
Stoffwaren	6	12	6	0	0	0	3.600.000 kr
Nahrungsmittel	2	6	4	0	0	0	3.200.000 kr
Salz	16	22	6	0	0	0	19.200.000 kr
Schmuck	-2	0	2	0	0	0	-8.600.000 kr
Silber	0	0	0	0	0	0	0 kr
Reitpferde	-6	0	6	0	0	0	-2.100.000 kr
Waffen & Rüstung	-2	0	2	0	0	0	-800.000 kr
Wein	-8	0	8	0	0	0	-22.400.000 kr
Zucker	-6	0	6	0	0	0	-2.880.000 kr
Feine Gewürze	0	0	0	0	0	0	0 kr
Tabak	-2	0	2	0	0	0	-8.200.000 kr

Wert d. vorhandenen Waren:	41.740.000 kr
-----------------------------------	---------------

Wert d. benötigten Waren:	44.980.000 kr
----------------------------------	---------------

Eigene Waren im fremden Fraktionsgebiet

EH	Warenart	Wert	Anmerkung
2	Schmuck	8.600.000 kr	Gekaufte Ware, lagert in Höhen
3	Gold	3.675.000 kr	Während Transport, verschwunden in Gft. Galabrien

Fremde Waren im eigenen Fraktionsgebiet

EH	Warenart	Wert	Anmerkung
2	Nahrungsmittel	3.200.000 kr	Verkaufte Ware, Eigentümer: Haus Artis

Gebäude & Besitzungen

Produktionsstätten

für Warenart	Infras.	Stätten	Vol	Wert	Anmerkung
Baumaterial	Ja	26	52	108.650.000 kr	
Gebäudeausstattung	Ja	4	8	22.960.000 kr	
Nahrungsmittel	Ja	3	6	19.065.000 kr	
Erz	Ja	41	82	167.075.000 kr	
Stoffwaren	Ja	6	12	30.750.000 kr	
Salz	Ja	11	22	50.225.000 kr	

Gebäude & Schiffe

Stk	Gebäude	Wert	Anmerkung
1	Karger, stark befestigter Stammsitz	86.670.000 kr	Herrenhort
1	Stammsitz: Turnierplatz	1.745.000 kr	
1	Stammsitz: Private Kultstätte	1.410.000 kr	
4	Grenzposten	8.600.000 kr	
2	Kaserne: Leichte Fußtruppen	4.970.000 kr	
1	Kaserne: Bogenschützen	2.485.000 kr	
1	Kaserne: Leichte Reiterei	2.920.000 kr	
1	Siechenhaus / Hospital	3.255.000 kr	
Wert d. Besitzungen:		112.055.000 kr	

Fremde Gebäude im eigenen Gebiet

Stk		Wert	Anmerkung
1	Handelsniederlassung	3.895.000 kr	Handelshaus Davorak