Burgenbau

Basisgebäude

Mind. 1000 GM Wohnung
4x4 Außengebiet

Stufe 1

Aufwertung zum spezifischen Haupt-Gebäude
8x8 Außengebiet

Burg

2000 GM
Einnahmen:
30 GM

Magierturm/ Tempel

2000 GM
Einnahmen:
30 GM

Gewerbegebiet

1000 GM
Einnahmen:
20 + 5 GM

Diebesnest/ Lager

1000 GM
Einnahmen:
20 + 10 GM

Stufe 2

Einzelne Häuser und NSC siedeln sich an
12x12 Außengebiet

4000 GM

Davon 1000 GM in Schutz
Einnahmen:
70 GM

3000 GM

Davon 1000 GM in Schutz
Einnahmen:
60 GM

1000 GM

Die Außengebietgröße erhöht sich hier nicht.
Einnahmen:
30 + 10 GM
Insgesamt:
3000 GM

2500 GM

Davon 1000 GM in Schutzvorrichtungen
Einnahmen:
45 + 15 GM
Insgesamt:
4500 GM

Stufe 3

Bildung eines Dorfes
16x16 Außengebiet

6000 GM

Davon 2000 GM in Schutz
Einnahmen:
130 GM

4000 GM

Davon 1000 GM in Schutz
Einnahmen:
100 GM
Insgesamt:
10000 GM

Stufe 4

Kleinstadt
20x20 Außengebiet

8000 GM

Davon 4000 GM in Schutz
Einnahmen:
210 GM
Insgesamt:
21000 GM

Auf jeder Stufe gibt es zusätzlich 2 Tiles Innengebiete mit ärmlicher Ausstattung dazu. Das Diebesnest erhält diese Tiles auf durchschnittlicher Ausstattung, sofern keine Außengebietsnutzung vorliegt.

Auf den verschiedenen Stufen siedeln sich insgesamt 10, 30, 100 bzw. 500 NSC ohne besondere Fähigkeiten an.

Die Anzahl der erschließbaren Gebiete ist begrenzt.

Zusätze:

Schutzvorrichtungen: Unter diesem Aspekt fallen alle Punkte die dem Schutz der Ortschaft dienlich sind. Dies kann sich in dem Aufbau eines Militärs, der Errichtung Wällen, Spähposten etc. äußern. Besonders zwischen baulichen Maßnahmen und NSC Kauf sollte hier ein ausgewogenes Verhältnis bestehen.

Bauzeit: Zwischen dein einzelnen Stufen müssen stets ein Monat vergehen. Dies erklärt sich durch Bauzeit und Ansiedlung von NSC. Diese Zeitspanne kann durch die Nutzung von Magie bzw. mit Hilfe eines Architekten um 25% (1 Woche) reduziert werden.

Investitionen: Die Goldsummen werden in Schutz und in die Wirtschaft investiert. Dies soll darstellen, dass aktiv die beiden Bereiche angekurbelt werden, die für NSC lukrativ sind und zu einer Ansiedlung führen. Mit dem Erreichen einer neuen Stufe darf gleichzeitig das Hauptgebäude aufgewertet werden. Im gleichen Maß (individuelle Absprache) werden auch die Innengebiete erweitert, die jedoch von einfachster Ausstattung sind. Aufwertungen dieser Gebiete müssen zu vollen Wohnungspreisen zusätzlich bezahlt werden.

Einnahmen: Die Einnahmen werden lediglich an eine Person ausgezahlt.

Boni: Neben individuellen Boni erhält jede Bauart die Möglichkeit spezifische NSC (SC Stufen) zu kaufen deren maximaler HG um die Ausbaustufe erhöht wird.

Burg

NSC kosten 25% weniger.

Zusätzlich erhält der Burgherr einen in den Reichen anerkannten Titel.

Stufe 1: Burgherr, Ritter (Sir)
Stufe 2: Kommandant, Wächter (Lord/Lady)
Stufe 3: Baron (Meine/Euer Hochwohlgeborene(r))
Stufe 4: Graf (Meine/Euer Erlaucht(e))

Tempel /Magierturm

Die angesiedelten NSC dienen dem gleichen Gott dem der Tempel geweiht sind (bzw. schließen sich dem Magierturm an), dadurch sind sie um einiges Loyaler als in den anderen Siedlungstypen.

Stufe 1: Herstellungskosten für magische Gegenstände um insgesamt 5% reduziert
Stufe 2: Herstellungskosten für magische Gegenstände um insgesamt 10% reduziert
Stufe 3: Spezifischer Bonus und der Inhaber erhält den Titel Erzmagier bzw. Hohepriester

Gewerbegebiet

Durch die Errichtung eines Gewerbegebiets wird man in den Reichen als Kaufmann erkannt werden.

Stufe 1: Insgesamt 5% auf Ressourcenpreise
Stufe2: Insgesamt 10% auf alle Ressourcenpreise

Diebesnest/Lager

Durch die außergewöhnliche Stellung dieser Siedlungsform erhält sie die Möglichkeit selbst exotische Waren in den eigenen Reihen zu erwerben.

Stufe 1: Insgesamt 5% auf alle Marktpreise (keine Ressourcen)
Stufe2: Insgesamt 10% auf alle Marktpreise (keine Ressourcen)