

Vademecum cen budowli

Uwaga 1: Poniższy tekst odnosi się w zasadzie tylko do Archipelagu Centralnego. Na każdym innym archipelagu mogą być one znacznie zmodyfikowane. Przykładem tego jest Archipelag Zachodni, gdzie wyższy poziom techniki budowlanej pozwala nawet dwukrotnie obniżyć koszty. Z kolei w zmrożonych częściach Archipelagów Północnych wykorzystuje się często zamiast kamienia bryły lodu.

Uwaga 2: W wypadku zbrojnego zdobycia dla siebie lub wybudowania na stałe danej budowli właściciel (właściciele) otrzymuje PDośw. Są one przyznawane za tzw. zdobyty majątek stały i ich suma nie powinna przekraczać 1/1000 części ceny budowli. Na przykład jeżeli drużyna awanturników zdobędzie bez niczyjej pomocy duży zamek i prawnie przywłaszczy go sobie, tedy do podziału przypada na nią 4600 PDośw. Jeżeli właściciele budowli w jakiś sposób ją tracą lub przekażą komuś, tedy MG powinien odebrać im PDośw. przyznane za tą budowlę. Oczywiście nie oznacza to ubytku POZ, jeżeli postacie zdążyły awansować.

Uwaga 3: W wypadku sprzedaży większej budowli otrzymuje się z reguły 1/10 część jej wartości. W wypadku nienowych budowli lub znajdujących się na terenach zagrożonych cena może być nawet zmniejszona do 1/100 części wartości. Udane targowanie, wyjątkowe znajomości w Radzie Miasta lub/i wieloletnie szukanie nabywcy może dwukrotnie zwiększyć cenę. Prawo do pierwokupu każdej budowli ma Katan, a tuż po nim Rada Miasta. O ile przedstawiciele tego pierwszego nie interesuje nic poza dużymi wioskami, zamkami lub twierdzami to Rada Miasta (o ile ma pieniądze) nigdy nie pogardzi nadarzącą się okazją.

Uwaga 4: Prawnici kupić większą budowlę można tylko w zasadzie poprzez pośrednictwo właściciela krainy lub Rady Miasta. Za nawet dość stare budowle (ale w dobrym stanie) nie obejdziesz się bez zapłacenia ceny podanej przy jej opisie. W większych miastach budowle te mają oczywiście większą wartość i większe znaczenie.

UMOCNIENIA

ostrokoł: 3 złt za 1 metr długości o 2 metrowej wysokości i metrowej głębokości w ziemi. Rząd tych pali wbity jest najczęściej pod kątem 45–60 stopni na zewnątrz. Uniemożliwia to praktycznie wyważenie, aczkolwiek istnieje możliwość podważenia pojedynczych belek jeżeli użyje się około 600 SF lub 150kg. Ostrokoł ten bardzo utrudnia wspinaczkę. Jeżeli już ktoś się na to decyduje tedy musi wykonać % rzut na ZR aktualną –40. W wypadku próby sforsowania konno ostrokołu wymagany jest % rzut na zdolności jeździeckie –30 pkt, oraz następnie na ZR akt. konia –20. Pierwszy udany oznacza przymuszenie konia do skoku, zaś następny udany skok ponad ostrzami pali. W wypadku pierwszego nieudanego rzutu może nastąpić upadek jeźdźcy z konia (MG może wymagać ponownego % rzutu na zdolności jeździeckie). W wypadku nieudanego skoku koń nadziewa się na ostrza pali otrzymując 250 +/-50 obrażeń klutych. Wytrzymałość mechaniczna 200 +k100pkt. W wypadku dwukrotnie dłuższych pali koszt jest 10–krotnie większy, ale za to uniemożliwia sforsowanie przez wierzchowce.

palisada: 5 złt za 1 metr długości o 3 metrowej wysokości i dwumetrowej głębokości w ziemi. Do wyważenia potrzeba użyć 1250 SF. Wytrzymałość mechaniczna 200 +k100pkt. W wypadku dwukrotnie dłuższych pali koszt jest 10–krotnie większy. Podczas próby wspinaczki na każdy metr ponad 1 metr wymagany jest % rzut na akt. ZR zmniejszoną uprzednio o 50 pkt. Udany rzut oznacza pokonanie 1 metra wysokości. Trwa to 1 rundę. Dla przypomnienia: palisada to pionowy rząd drewnianych pali ustawionych w linii i ściśle przylegających do siebie.

nasyp: 0,25złt za 1 metr sześcienny. Nasyp powinien mieć 2 metry średnicy u podstawy za każde 2 metry swej wysokości. Schodzący i wchodzący na nasyp muszą wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany oznacza ześlizgnięcie się i/lub ewentualnie "sturlanie".

nasyp z palisadą lub ostrokołem: koszt zależny od wielkości nasypu i palisady/ostrokołu. Nasyp umożliwia umocowanie pali bez potrzeby wkopywania, o ile sięga on 2/5 ich wysokości.

fosa płytka/rów (o mniej niż 2 metry głębokości): 10złt za odcinek 1 metra długości (fosa), 2 szerokości i 2 głębokości (wysokości). Koszt zasypiania analogiczny jak w wypadku nasypu. Podczas przekraczania idący po dnie mają TR, OBR, UM i WI zmniejszone do 1/4. Posiadający zdolność walkę w trudnych warunkach mają o połowę mniejsze ograniczenia (do 1/2). Metr szerokości płytkiej fosy pokonuje się w trakcie 1 rundy. Długość fosy z reguły jest o 25% większa od długości murów.

fosa głęboka (o więcej niż 2 metry głębokości): 100złt za odcinek 1 metra długości (fosa), 4 szerokości i 4 głębokości (wysokości). Koszt zasypiania analogiczny jak w wypadku wysokiego nasypu. Uniemożliwia przekroczenie bez tratw lub płynięcia wpraw. Długość fosy z reguły jest o 25% większa od długości murów.

obronna brama: 2 tys. złt. Drewniane pogrubione wrota o skrzydłach 2 metry długości na 4 metry wysokości (każde), dodatkowo wzmocnione grubymi żelaznymi okuciami [1x500złt.]. Zewnętrznie obudowane kamiennym murem [2x100złt.]. Nad bramą znajdują się zamknięte od góry blanki z 5 strzelnicami [6x200złt.]. W ich wnętrzu czeka palenisko i 5 kotłów na wrzątek [5x20złt.]. Do wyważenia takiej bramy potrzeba naraz 2500 pkt. SF. Wytrzymałość mechaniczna 500 +2k100pkt.

otwarte blanki: 100złt za 1 metr linii muru. Mają one 1 metr wysokości (i półmetrową grubość), oraz 1,75 metra chodnika po wewnętrznej stronie.

zamknięte blanki: 200złt za 1 metr linii muru. Mają one po obydwu stronach 2 metry wysokości (i półmetrową grubość) i otwór strzelniczy. Pokrywa je drewniany dach. Wewnątrz znajduje się korytarz o 1 metrowej szerokości.

obronny mur: 1 metr sześcienny 10 złt (wliczony budulec, jego transport i robocizna); za każdy dodatkowy metr wysokości dodatkowo 10 sztuk złota do ceny poprzedniej wysokości. [Odcinek muru o podstawie metra kwadratowego i wysokości 4 metrów kosztuje 100 złt].

WIEŻE

obronna wieża: 10 tys. złt za pierwszą kondygnację + za każdą dodatkową kondygnację 10 tys złt do ceny poprzedniej (wliczony budulec, jego transport i robocizna). Mur ma grubość około 1 metra. Wysokość kondygnacji: 5 metrów + 3 metrowe fundamenty dla każdej kondygnacji (nie zawsze one idą jednak na głębokość). Dodatkowo drewniany strop, drewniane schody, podstawowe meble i okna-wizjery.

ODMIANY WIEŻ:

wieża obserwacyjna: Najczęściej dwukondygnacyjna i wyposażona w kusze wałową (+100 bełtów). Stała załoga liczy 5–10 gwardzystów.

wieża strażnicza: Najczęściej trójkondygnacyjna i wyposażona w 2 kusze wałowe (+250 bełtów). Stała załoga liczy 10–20 gwardzystów.

wieża strzelnicza: Najczęściej czterokondygnacyjna i wyposażona w 3 kusze wałowe (+400 bełtów). Stała załoga liczy 15–30 gwardzystów.

wieża astrologiczna: Najczęściej trójkondygnacyjna i o dwukrotnie większej podstawie. Dodatkowo wyposażona w duży teleskop i pracownię astrologiczną [+2tys.].

wieża maga: około 50 tys. Czterokondygnacyjna i o połowę mniej solidnych murach. Oznacza to automatycznie mniejszą wytrzymałość, ale i mniejsze o połowę koszty. Często też zależnie od możliwości czarodzieja wyposażona jest w pracownię, bibliotekę lub/i "magiczny tron".

POJEDYNCZE BUDOWLE LUB GOSPODARSTWA

drewniany domek/magazyn (2 okna, drzwi, murowany komin): 750 szt. złt. Ma on 5 metrów długości, 4 szerokości i 3 wysokości. Całość, w tym także podłoga i dach zbudowana jest z drewnianych bali o początkowej 5 metrowej długości i około 20cm średnicy. Koszt materiału [150złt], rzetelne zamocowanie [150złt], uszczelnienie wikliną lub/i gliną [150złt], ozdobienie [75złt] i pomalowanie [75złt] daje za surowy budynek koszt około 600 szt złt. Każdy otwór na okno (wraz z framugą) kosztuje 20 sztuk złt, zaś na drzwi 30szt złt. Założenie typowego okna kosztuje od 1 do 10 szt złt (te najdroższe mają szyby i wzmacniane okiennice). Drzwi (drewniane, wzmacniane, ok. 5cm grubości) kosztują 10 szt złt. Do wyważenia ich potrzebna SF min. 400 pkt (50+ 1k50 pkt wytrzymałości). Domki te są wyposażone najczęściej w piec. Koszt standardowego wacha się w granicach 50 sztuk złt. Uwaga: Dodatkowe piętro o podobnych rozmiarach ma koszt równy sumie kondygnacji pod nim zwiększonej o 750 szt złt. Na przykład domek 3 kondygnacyjny (parter i 2 piętra) kosztował więc będzie minimum 4,5 tys złt. W większych miastach ze względu na pożary istnieje zakaz budowania wzdłuż ulic drewnianych domów.

INNE DODATKI:

piwnica/podziemne przejście (odcinek 2/2/2 metry): łącznie 50 szt. złt. Wykopanie odpowiedniego pomieszczenia 20 złt. Obudowanie drewnem lub kamieniem ścian podwaja koszty wykopanego pomieszczenia. Stempel podpierający strop 5 złt. Schody drewniane z kłapą 5 złt.

stajnia/stodoła/obora (2 małe okna, wrota): 550 szt. złt. Ma ona 5 metrów długości, 4 szerokości i 3 wysokości. Całość, w tym także podłoga i dach zbudowana jest z drewnianych bali o początkowej 5 metrowej długości i około 20cm średnicy. Koszt materiału [150złt], rzetelne zamocowanie [150złt], uszczelnienie wikliną lub/i gliną [150złt] daje za surowy budynek koszt około 450 szt złt. Każdy otwór na okno (wraz z framugą) kosztuje 4 sztuk złt, zaś na drzwi 60szt złt. Założenie małego okna (tylko okiennice) kosztuje 1 szt złt. Drzwi dwuskrzydłowe, drewniane, grube (ok. 10 cm grubości) kosztują 30 szt.złt. Do ich wyważenia potrzebna SF min. 800 pkt (100 +1k100 pkt wytrzymałości).

kamienna studnia (o średnicy 1 metra): 20 sztuk złota za obudowę i pierwsze 2 metry + dodatkowo 10 sztuk złt do ceny poprzedniej głębokości za każdą dodatkową głębokość 2 metrów. Przykładowo za 2 metrowej głębokości studnię płaci się 20 złt, a za 10 metrową 160 (20+20+30+40+50). W zależności od poziomu wód gruntowych standardowa studnia powinna mieć głębokość k50 metrów.

murowany domek (2 okna, drzwi, murowany komin): średnio 1250 szt. złt. Posiada on 5 metrów długości, 4 szerokości i 3 wysokości. Całość, w tym także podłoga i dach zbudowana jest z dużych cegieł lub z kamiennych bloków. Całość znajduje się na mocnych fundamentach. Grubość ścian około 50 cm. Koszt budowy (wraz z budulcem, transportem i robocizną): około 700 złt; otynkowanie: 300. Najczęściej domy takie lekko się ozdabia [50 szt złt] i maluje od wewnątrz [50 szt.złt]. Każdy otwór na okno (wraz z framugą) kosztuje 20 sztuk złt, zaś na drzwi 30szt złt. Założenie typowego okna kosztuje od 1 do 10 szt złt (te najdroższe mają szyby i wzmacniane okiennice). Drzwi (drewniane, wzmacniane, ok. 5cm grubości) kosztują 10 szt złt. Do wyważenia ich potrzebna SF min. 400 pkt (50+ 1k50 pkt wytrzymałości). Domki te są wyposażone najczęściej w piec. Koszt standardowego wacha się w granicach 50 sztuk złt. Uwaga: dodatkowe piętro o podobnych rozmiarach ma koszt równy sumie kondygnacji pod nim zwiększonej o 1250 szt złt. Na przykład domek 3 kondygnacyjny (parter i 2 piętra) kosztował więc będzie minimum 7,5 tys złt. W większych miastach koszt gotowego już takiego domku średnio jest 5–krotnie wyższy, zaś w stolicach nawet 10–krotnie.

ODMIANY WIEJSKICH GOSPODARSTW

małe gospodarstwo (dla około 2–5osób): zależnie od budulca 2500/3000 szt. złt. W jego skład wchodzi drewniany albo murowany dom [750/1250], stajnia [550], stodoła [550], obora [550], ogrodzenie [50]. Całość wraz z ogródkiem [50złt] zajmuje powierzchnię około 200 metrów kwadratowych. Roczny podatek: po 10 sztuk złota dla właściciela wioski i Katana.

średnie gospodarstwo (dla około 5–10osób): zależnie od budulca 5000/6000. W jego skład wchodzi duży (a więc podwójny) drewniany lub murowany dom [1500/2500], duża stajnia [1100], duża stodoła [1100], obora [550], magazyn [550], ogrodzenie [100]. Całość wraz z ogródkiem [100złt] zajmuje powierzchnię około 500 metrów kwadratowych. Roczny podatek: po 20 sztuk złota dla właściciela wioski i Katana.

duże gospodarstwo (dla około 5–20osób): zależnie od budulca 10 000/13 000. W jego skład wchodzi 2 bardzo duże (potrójne) drewniane lub murowane domy [2x2250/2x3750], duża stajnia [1100], duża stodoła [1100], obora [550], magazyn [550], duży warsztat wraz z narzędziami (np. stolarski) [1500], murowane ogrodzenie [600]. Całość wraz z ogródkiem [200złt] zajmuje powierzchnię około 1000 metrów kwadratowych. Roczny podatek: po 50 sztuk złota dla właściciela wioski i Katana.

kamienica/rząd zabudowań: zależnie od wielkości i budulca, ale analogicznie jak w wypadku murowanego domku, z tym, że odpowiednio "pomnożone" zależnie od wielkości i pięter. Typowa murowana kamienica (3 kondygnacje, po 8 standardowych pokoi na piętrze) kosztuje około 60 tys. szt. złt. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

drewniany dworek/karczma: zależnie od wielkości i budulca, ale analogicznie jak w wypadku drewnianego domku, z tym, że odpowiednio "pomnożone" zależnie od wielkości i pięter. Typowy (2 kondygnacje, 8 pokoi na piętrze) drewniany dworek lub karczma o nieobronnym charakterze, bez dodatkowych zabudowań i mebli kosztuje około 18 tys.szt.złt. W większych miastach ze względu na pożary istnieje zakaz budowania wzdłuż ulic takich budowli.

murowany dworek/karczma: zależnie od wielkości i budulca, ale analogicznie jak w wypadku murowanego domku, z tym, że odpowiednio "pomnożone" zależnie od wielkości i pięter. Typowy (2 kondygnacje, 8 pokoi na piętrze) murowany dworek lub karczma o nieobronnym charakterze, bez dodatkowych zabudowań i mebli kosztuje około 30 tys.szt.złt. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

BUDOWLE SAKRALNE

kapliczka: koszt standardowej kapliczki (ołtarzyk, płaskorzeźby, malowidła) wacha się od 200 do 5000 sztuk złota. Rabując taki przybytek nie częściej niż raz na 10 lat można uzyskać dobra warte 1k100 x10 sztuk złota.

świątynia: W zależności od religii, zasobności mieszkańców i odmiany budowli ceny są bardzo zmienne. Najczęściej jednak występujące świątynie można podzielić na trzy kategorie.

mała świątynia: minimum 15 tys. szt.złt. Zajmuje powierzchnię 4 typowych domów (około 100 metrów kwadratowych). Całość najczęściej jest murowana lub z kamiennych bloków [10 tys.szt.złt]. Front budynku posiada dobrze widoczne symbole wiary [500złt] oraz rzeźbione metalowe wrota [500złota]. Mają one one około 5 cm grubości (2250 pkt. wytrzymałości), a do ich wyważenia potrzeba min. 4000 pkt. SF. Z tyłu świątyni najczęściej dodatkowo znajdują się 2 mieszkalne małe domki, komnaty lub jedno małe gospodarstwo [2,5tys./3tys.]. Wnętrze świątyni posiada najczęściej drewniane ławy [12x5złt.] i dość duży, choć prosto wykonany kamienny ołtarz [150złt]. Wystrój wnętrza upiększają malowidła [200–1000], płaskorzeźby [200–1000] i inne dzieła sztuki [100–1000]. Rabując taki przybytek nie częściej niż raz na 10 lat można uzyskać dobra warte 1k100 x50 sztuk złota. Stali opiekunowie świątynki, to 1–2 kleryków [6–10 POZ] z 1–5 uczniami [0–4 POZ]. Świątynka taka rocznie zobowiązana jest płacić za ochronę około 100 sztuk złota dla miejscowego władcy.

typowa świątynia: minimum 100 tys. szt.złt. Najczęściej dwukondygnacyjna. Zajmuje powierzchnię około 400 metrów kwadratowych. Całość murowana lub z kamiennych bloków [60tys.szt.złt]. Front budynku posiada dobrze widoczne symbole wiary [1tys.złt] oraz bogato rzeźbione metalowe wrota [1tys.]. Mają one one około 5 cm grubości (2250 pkt. wytrzymałości), a do ich wyważenia potrzeba min. 4000 pkt. SF. Przednia połowa świątyni to prawie 10 metrowej wysokości hala. Posiada ona wewnętrzne "łóże" dla wyższej arystokracji [5x200], kilkanaście rzędów zdobionych ław [20x50złt], oraz bogato zdobiony wielki ołtarz [10 tys.]. Wystrój wnętrza upiększają malowidła [2000], płaskorzeźby [2000] i inne dzieła sztuki [5tys.]. Tylńa część świątyni to mały hol, około 8 standardowych komnat i 10 małych cel. Z tyłu świątyni najczęściej znajduje się średniej wielkości gospodarstwo [6tys.]. Pod świątynią najczęściej znajdują się duże katakumby [4tys.złt] w których pochowani są kapłani i ważniejsi wyznawcy. Niedaleko ołtarza, z katakumb lub z którejś komnaty początek swój bierze ukryty korytarz prowadzący na zewnątrz (120metrów) [6 tys]. Nie częściej niż raz na 10 lat rabując świątynię można uzyskać dobra warte 1k100 x100 sztuk złota. Stali opiekunowie świątynki, to 1–5 kleryków [6–12 POZ] z k10 uczniami [0–4 POZ]. Świątynia ta rocznie zobowiązana jest płacić za ochronę około 500 sztuk złota dla miejscowego władcy.

świątynia–katedra: minimum 375tys. szt.złt. Najczęściej czterokondygnacyjna. Zajmuje powierzchnię około 1000 metrów kwadratowych. Całość murowana lub z kamiennych bloków [240tys.szt.złt]. Front budynku posiada dobrze widoczne symbole wiary [5tys.złt] oraz trzy bogato rzeźbione metalowe wrota [3x5tys.]. Mają one one około 5 cm grubości (2250 pkt. wytrzymałości), a do ich wyważenia potrzeba min. 4000 pkt. SF. Przednia połowa świątyni to prawie 15 metrowej wysokości hala. Posiada ona wewnętrzne "łóże" dla wyższej arystokracji [15x400], kilkadziesiąt rzędów zdobionych ław [80x50złt], oraz bogato zdobiony, gigantyczny ołtarz [25 tys.]. Wystrój wnętrza upiększają malowidła [5000], płaskorzeźby [5000] i inne dzieła sztuki [15tys.]. Tylńa część świątyni to duży hol, około 32 standardowych komnat i 40 małych cel. Znajduje się też tu duża biblioteka (1000 ksiąg) [11tys.]. Z tyłu świątyni najczęściej znajduje się duże gospodarstwo [13tys.]. Pod świątynią najczęściej znajdują się ogromne katakumby [15tys.złt] w których pochowani są kapłani i ważniejsi wyznawcy. Niedaleko ołtarza, z katakumb lub z którejś komnaty początek swój bierze ukryty korytarz prowadzący na zewnątrz (300metrów) [15 tys.]. Nie częściej niż raz na 10 lat rabując tak wielką świątynię można uzyskać dobra warte 1k100 x1000 sztuk złota. Stali opiekunowie świątynki, to 1–5 wysokopostawionych kleryków [10–16POZ], 1k10 poważnych kapłanów [6–10 POZ] i k50 uczniów [0–4 POZ]. Świątynia ta rocznie zobowiązana jest płacić za ochronę około 5000 sztuk złota dla miejscowego władcy.

KASZTELE

Uwaga: Na Orkusie za kasztel uważa się przystosowane do obrony domy, nie posiadające specjalnych murów i wież.

mały kasztel (powierzchnia około 15/15metrów): zależnie od odmiany 13,1 tys.–22tys.–36tys. Na Orkusie za mały kasztel uważany jest układ 2 dwukomnatowych domków stojących równolegle do siebie i połączonych murem. W odmianie "niskiej" małego kasztelu domy te są parterowe [2x4tys.], zaś w odmianie wysokiej dwu [2x 6tys.] lub nawet trójkondygnacyjne [2x12tys.] (odmiana bardzo wysoka). Pod nimi znajdują się też pojedyncze piwnice [4x0,1tys.]. Zewnętrzne ściany budynków nie mają okien, są bardzo grube i pełnią rolę muru. Obydwa domy są dodatkowo połączone murem (12x150złt lub 12x400 w przypadku odmiany wysokiej i bardzo wysokiej), przez co przestrzeń pomiędzy nimi tworzy mały dziedziniec. Najczęściej po jednej stronie muru znajduje się obronna brama [2tys.złt]. Po drugiej stronie dziedzińca na pewnej wysokości umocowany jest strop z drewnianych pali [100złt]. Część pod palami przeznaczona jest na otwartą stajnię, zaś ta nad na stodołę. Mur po obydwu stronach dziedzińca w przypadku odmiany wysokiej ma otwarte blanki [12x100złt], zaś w wypadku bardzo wysokiej nawet blanki zamknięte [12x200złt]. Umeblowanie i wyposażenie standardowe [około 75złt/komnatę]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy, ale z reguły budowane są tylko na przedmieściach.

średni kasztel (powierzchnia około 20/20metrów): zależnie od odmiany 19,5tys.–56tys.–94,5tys. Na Orkusie za średni kasztel uważany jest układ 2 trójkomnatowych domków stojących równolegle do siebie, połączonych murem i mniej istotnymi zabudowaniami. W odmianie "niskiej" małego kasztelu domy te są parterowe [2x6tys.], zaś w odmianie wysokiej dwu [2x 18tys.] lub nawet trójkondygnacyjne [2x36tys.] (odmiana bardzo wysoka). Pod nimi znajdują się też pojedyncze piwnice [6x0,1tys.]. Zewnętrzne ściany budynków nie mają okien, są bardzo grube i pełnią rolę muru. Obydwa domy są dodatkowo połączone murem (20x100złt lub 20x400 w przypadku odmiany wysokiej i bardzo wysokiej), przez co przestrzeń pomiędzy nimi tworzy mały dziedziniec. Najczęściej po jednej stronie muru znajduje się obronna brama [2tys.złt]. Po drugiej stronie dziedzińca znajduje się najczęściej murowana stajnia i stodoła [2x1tys.]. W odmianie wysokiej znajduje się nad nimi dodatkowa kondygnacja, dzięki czemu stajnia jest podwójnie większa i mieści się na dole, zaś stodoła jest na górze [2x3tys.]. Mur po obydwu stronach dziedzińca w przypadku odmiany wysokiej ma otwarte blanki [20x100złt], zaś w wypadku bardzo wysokiej nawet blanki zamknięte [20x200złt]. Umeblowanie i wyposażenie standardowe [około 75złt/komnatę]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy, ale z reguły budowane są tylko na przedmieściach.

duży kasztel (powierzchnia około 25/25metrów): zależnie od odmiany 45 tys.–110tys.–208tys. Na Orkusie za duży kasztel uważany jest układ 4 czterokomnatowych domów tworzących zamknięty kwadrat. W odmianie "niskiej" małego kasztelu domy te są parterowe [4x8tys.], zaś w odmianie wysokiej dwu [4x24tys.] lub nawet trójkondygnacyjne [4x48tys.] (odmiana bardzo wysoka). Pod nimi znajdują się też pojedyncze piwnice [12x0,1tys.]. Zewnętrzne ściany budynków nie mają okien, są bardzo grube i pełnią rolę muru. Jedna ze środkowych, parterowych komnat jest przebudowana i poprzez 2 obronne bramy [2x2tys.] tworzy dojście do wewnętrznego dziedzińca. Boczne komnaty w tym ciągu zostają najczęściej przebudowane na stodołę i na dużą (podwójną) stajnię. W odmianie wysokiej i bardzo wysokiej stajnia najczęściej składa się z 3 połączonych komnat, zaś podwójna stodoła i magazyn mieszczą się nad nią. Na dziedzińcu znajduje się też głęboka, dobrej jakości studnia (25 metrowa)[1tys.]. Duży kasztel najczęściej wyposażony jest w podziemne zapasowe wyjście (około 200 metrów) [5tys.]. Umeblowanie i wyposażenie standardowe [około 75złt/komnatę]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy, ale z reguły budowane są tylko na przedmieściach.

ZAMKI

Uwaga: Na Orkusie za zamek uważa się budowlę otoczoną murem z blankami i obronnymi wieżami.

mały zamek (powierzchnia około 50/50metrów): 200 tys.szt złt. W jego skład wchodzi: 4 narożne wieże dwukondygnacyjne [4x30tys.], 1 obronna brama [1x2tys.], mur 5 metrowej wysokości [4x7,5tys.], otwarte blanki [4x5tys.], 1 parterowy rząd zabudowań mieszkalnych (8 komnat) [10 tys.], duża (podwójna) drewniana stajnia [1,5tys.], podwójna drewniana stodoła [1 tys.], duży murowany magazyn [2,5], dobrej jakości studnia (25 metrowa)[1tys.], 3 bardzo duże piwnice [0,6], podziemne zapasowe wyjście (około 300 metrów) [7,5tys.]. Poza meblami [1tys.złt] na wyposażeniu znajdują się też 4 kusze wałowe (po 1 i 100 bełtów na wieżę) [1,5tys.], oraz inne urządzenia (np. furmanka, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy) [1,4tys.]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

średni zamek (powierzchnia około 100/100metrów): 1.425 tys.szt złt. W jego skład wchodzi: 4 narożne wieże czterokondygnacyjne [4x100tys.] i 5 trójkondygnacyjnych [5x60tys.], 2 obronne bramy [1x2tys.], opuszczana żelazna krata [1x1tys.], mur 10 metrowej wysokości i dwumetrowej grubości [4x110tys.], zamknięte blanki [4x20tys.], zwodzony most [1tys.], płytka fosa [5tys.], 1 dwukondygnacyjny rząd zabudowań mieszkalnych (32 komnaty) [60tys.], 1 parterowy rząd zabudowań dla służby (16 komnat) [20 tys.], 1 mała świątynka [15 tys.], czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja [50tys.], 2 duże (podwójne) drewniane stajnie [2x1,5tys.], 2 podwójne drewniane stodoły [2x1 tys.], 4 duże murowane magazyny [4x2,5tys.], dobrej jakości studnia (25 metrowa) [1tys.], 30 bardzo dużych piwnic [30x200złt], podziemne zapasowe wyjście (około 500 metrów) [12,5tys.]. Poza meblami [6tys.złt] na wyposażeniu znajdują się też 22 kusze wałowe (po 2 i 250 bełtów na wieżę niższą i po 3 i 400 bełtów na wyższą) [8,5tys.], oraz inne urządzenia (np. 4 furmanki, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy) [2tys.]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy, a ponadto zamek nie jest otoczony fosą.

duży zamek (powierzchnia około 200/200metrów): 4.600 tys.szt złt. W jego skład wchodzi: 4 narożne wieże czterokondygnacyjne [4x100tys.] i 10 trójkondygnacyjnych [10x60tys.], 2 obronne bramy [2x2tys.], opuszczana żelazna krata [1tys.], zwodzony most [1tys.], płytka zewnętrzna fosa [4x2,5tys.], mur 15 metrowej wysokości i 3 metrowej grubości [4x720tys.], zamknięte blanki [4x40tys.], 1 trójkondygnacyjny rząd zabudowań mieszkalnych (48komnat) [120tys.], 2 dwukondygnacyjne rzędy zabudowań garnizonowych (32 komnaty) [2x60tys.], 2 parterowe rzędy zabudowań dla służby (16 komnat) [2x20 tys.], świątynia [100tys.], czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja [50tys.], 4 duże (podwójne) drewniane stajnie [4x1,5tys.], 4 podwójne drewniane stodoły [4x1 tys.], 4 duże murowane magazyny [4x2,5tys.], 3 dobrej jakości studnie (każda minimum 25 metrowa) [3x1tys.], 30 bardzo

dużych piwnic [30x200złt], podziemne zapasowe wyjście (około 1000 metrów) [25tys.]. Poza meblami [36tys.złt] na wyposażeniu znajdują się też 32 kusze wałowe (po 2 i 250 bełtów na średnią wieżę i po 3 i 400 bełtów na wyższą) [13tys.], oraz inne urządzenia (np. 4 furmanki, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy) [10tys.]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

zamek–twierdza (powierzchnia około 150–250/150–250metrów): 6.025 tys.szt.złt. W odróżnieniu od typowych zamków twierdze posiadają minimum 2 rzędy murów. W skład zamku–twierdzy wchodzi: 4 narożne wieże czterokondygnacyjne [4x100tys.], 14 trójkondygnacyjnych [14x60tys.] i 20 dwukondygnacyjnych [20x30tys.], 4 obronne bramy [4x2tys.], 2 opuszczane żelazne kraty [2x1tys.], 2 duże zwodzone mosty [2x4tys.], 2 głębokie fosy (zewnątrzna i wewnętrzna) [4x50tys.], zewnętrzny mur 10 metrowej wysokości i dwumetrowej grubości [4x275tys.], wewnętrzny mur 15 metrowej wysokości i 3 metrowej grubości [4x540tys.], otwarte blanki na zewnętrznym murze [4x25tys.] i zamknięte blanki na wewnętrznym [4x30tys.], 1 trójkondygnacyjny rząd zabudowań mieszkalnych (48komnat) [120tys.], 2 dwukondygnacyjne rzędy zabudowań garnizonowych (32 komnaty) [2x60tys.], 2 parterowe rzędy zabudowań dla służby (16 komnat) [2x20 tys.], mała świątynka [15tys.], czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja [50tys.], 2 duże (podwójna) drewniane stajnie [2x1,5tys.], 2 podwójne drewniane stodoły [2x1 tys.], 4 duże murowane magazyny [4x2,5tys.], 3 dobrej jakości studnie (każda minimum 25 metrowa)[3x1tys.], 30 bardzo dużych piwnic [30x200złt], 2 podziemne zapasowe wyjścia (około 1000 metrów) [2x25tys.]. Poza meblami [36tys.złt] na wyposażeniu znajduje się też 60 kusz wałowych (po 1 i 100 bełtów na wieżę niższą, po 2 i 250 bełtów na średnią wieżę i po 3 i 400 bełtów na wyższą) [24tys.], oraz inne urządzenia (np. 4 furmanki, kotły, pług, liny, duży zapas świec, pochodni, latarni i oliwy) [7tys.]. W większych miastach koszt takich zabudowań jest 5–10 krotnie większy.

WIOSKI

wioska (w języku orków "kir")

W zależności od wielkości można je podzielić następująco:

wioska osada (powierzchnia około 100/100 metrów): koszt średnio 115 tys.szt.złt. Na jej terenie znajduje się mały kasztel [22tys.], oraz drewniane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 4 duże [4x10tys.], 5 średnich [5x5tys.] i około 10 małych [10x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam głęboka studnia (25 metrów) [900], mównica [200] i kilka kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x200]. Wioska taka liczy około 150 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 400 sztuk złt.

średnia wioska (powierzchnia około 300/300 metrów): koszt średnio 640 tys.szt.złt. Na jej terenie znajduje się średni kasztel [56tys.], oraz drewniane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 20 dużych [20x10tys.], 50 średnich [50x5tys.] i około 50 małych [50x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam 5 głębokich studni (25 metrów) [5x900], mównica [200] i kilka bogato zdobionych kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x400]. Wioska taka liczy około 1000 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 4000 sztuk złt.

wielka wioska (powierzchnia około 500/500 metrów): koszt średnio 2000 tys.szt.złt. Na jej terenie znajduje się duży kasztel [110tys.], czterokondygnacyjna wieża dla czarodzieja [50tys.], oraz chłopskie gospodarstwa (najczęściej 50 dużych murowanych [50x13tys.], 100 średnich [50x6tys. + 50x5tys.], 200 małych [100x3tys. + 100x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam wieki plac handlowy [2tys.], 10 głębokich studni (25 metrów) [10x900], 5 mównic [200] i kilka bogato zdobionych kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x400], oraz kilka małych świątyń [5x15tys.]. Wioska taka liczy około 2500 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z podatków chłopów i świątyń około 7000 sztuk złt.

wioska warowna (w języku orków "mor–kir")

W zależności od wielkości można je podzielić następująco:

warowna wioska osada (powierzchnia około 100/100 metrów): koszt średnio 162 tys.szt.złt. Całość otoczona 5 metrową palisadą wzmocnioną dodatkowo czterometrowej wysokości nasypem od wewnątrz [4x700]. Do wnętrza wioski prowadzi gruba drewniana brama [200złt]. Do jej wyważenia potrzeba min. 800 pkt SF (100 +1k100 pkt wytrzymałości). Na terenie osady znajduje się średni kasztel [56tys.], oraz drewniane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 4 duże [4x10tys.], 5 średnich [5x5tys.] i około 10 małych [10x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam głęboka studnia (25 metrów) [900], mównica [200] i kilka kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x200]. Wioska taka liczy około 150 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 400 sztuk złt.

warowna wioska (powierzchnia około 300/300 metrów): koszt średnio 965 tys.szt.złt. Całość otoczona 10 metrową palisadą wzmocnioną dodatkowo ośmiometrowej wysokości nasypem od wewnątrz [4x27tys.]. Do wnętrza wioski prowadzi obronna brama [2tys.]. Po jej obydwu stronach znajdują się 2 wieże dwukondygnacyjne [2x30tys.]. Każda z wież posiada ciężką kuszę i zapas bełtów [2x150złt]. Na terenie wioski znajduje się duży kasztel [110tys.], oraz murowane chłopskie gospodarstwa (najczęściej 20 dużych [20x13tys.], 50 średnich [50x6tys.] i około 50 małych [50x3tys.]). Dodatkowo znajduje się tam 5 głębokich studni (25 metrów) [5x900], mównica [200], stacjonarny plac targowy [2tys.], kilka bogato zdobionych kapliczek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x400], jedna mała świątynka [15tys.]. Wioska taka liczy około 1000 chłopów. Rocznie właściciel wioski (kasztelu) otrzymuje z ich podatków 4000 sztuk złt.

wielka warowna wioska/male miasteczko (powierzchnia około 500/500 metrów): koszt średnio 2.490 tys.szt.złt. Całość otoczona 10 metrową palisadą wzmocnioną dodatkowo ośmiometrowej wysokości nasypem od wewnątrz [4x45tys.]. Do wnętrza wioski prowadzi obronna brama [2tys.]. Po jej obydwu stronach znajdują się 2 wieże trójkondygnacyjne [2x60tys.]. Każda z wież posiada kuszę wałową i zapas bełtów [2x350złt]. Na terenie wioski znajduje się też mały zamek [200tys.], czterokondygnacyjna

wieża dla czarodzieja [50tys.], oraz chłopskie gospodarstwa (najczęściej 50 dużych murowanych [50x13tys.], 100 średnich [50x 6tys. + 50x 5tys.], 200 małych [100x3tys. + 100x2,5tys.]). Dodatkowo znajduje się tam wieki plac handlowy [2tys.], 10 głębokich studni (25 metrów) [10x900], 5 mównic [200], kilka małych świątynek (najczęściej po jednej Katana, Asteriusza, Graama, Morghlitha i Piana) [5x15tys.], oraz jedna większa [100tys.]. Wioska taka liczy około 2500 chłopów. Rocznie właściciel wioski (zamku) otrzymuje z podatków chłopów i świątyń około 7000 sztuk złt.

Jak uzyskać zniżki:

Koszty większości budowli opisanych w tym tekście są dużo większe od możliwości finansowych wielu nawet niezmiernie bogatych rodzin. Nie oznacza to jednak, że takich budowli się nie buduje. Wręcz przeciwnie, co roku powstają nowe. Aby je jednak sfinansować architekci, skrybowie i akademicy dokonują wielu poprawek w kosztorysie. Oto ich 13 najbardziej znanych pomysłów prowadzących do zmniejszenia kosztów.

1. Jeżeli bardzo blisko budowy znajdują się kamieniołomy lub lasy tedy obecność każdego z tych elementów może obniżyć koszty po około 10%.
2. Aby zmniejszyć długość murów wykorzystuje się naturalne, bardzo strome zbocza górskie lub przepaście. Bez problemu w górskiej okolicy można znaleźć miejsce, gdzie pionowa grań skalna może zastąpić jeden z 4 odcinków murów. Dużo trudniej znaleźć miejsce, gdzie pionowe skały zastąpią 2 odcinki muru, nie mówiąc już o trzech (tak jak np. w Gaście).
3. Jeżeli ktoś ma dobre znajomości wśród gigantów, cyklopów lub górskich troli może sobie zafundować ich pomoc przy stawianiu murów. Ich pomoc około 10–krotnie potrafi zmniejszyć koszty stawiania muru do wysokości 10–15 metrów.
4. Pomoc dużego dorosłego smoka, gigantycznych sfinksów, gryfonów lub ptaków około 5 krotnie zmniejsza koszty stawiania każdego odcinka muru.
5. Pomoc półboga lub bardzo wysokopoziomowego czarodzieja może niezmiernie obniżyć koszty pracy, szczególnie te na dużych wysokościach. Problemem jednak jest tu ryzyko i ogromne koszty PM.
6. Użycie do pracy niewolników lub skazańców z reguły o połowę zmniejsza koszty i to nawet po odliczeniu kwot potrzebnych do opłacenia nadzorców lub powstałych ze względu na straty. Niestety praca ich jest o połowę mniej wydajna (dwa razy dłużej trwa).
7. Użycie do budowy postaci osobiście zainteresowanych jak najszybszym skończeniem robót, albo krasnoludów o połowę przyspiesza szybkość prac. Najczęściej zdarza się tak gdy osoby takie pomagają dobrowolnie, np. z obawy przed jakimś zagrożeniem (np. inwazją). Podwojenie efektywności prac ma też najczęściej miejsce przy potrojeniu stawek (co też podwaja ogólne koszty).
8. Użycie do prac wyłącznie martwiaków (szczególnie kościotrupów) do 1/4 zmniejsza koszty. Problem wiąże się jedynie z ich nadzorem i wydawaniem poleceń. Dodatkowo bierze się na siebie ryzyko zwrócenia uwagi przez paladynów, niektórych kapłanów lub druidów.
9. Użycie do prac wyłącznie istot uzależnionych poprzez urok lub inne jego formy o połowę zmniejsza koszty. Problem aby nikt się o tym nie dowiedział.
10. Użycie do budowy mocy istot z innych sfer egzystencji (demonów, mastug, geniuszy, archonów) zależnie od rodzaju usług potrafi istotnie zmniejszyć koszty. Istnieje jednak ryzyko naruszenia równowagi i zwrócenia na siebie uwagi nie tylko paladynów, czy druidów.
11. Stawiając daną budowlę można zrezygnować z niektórych jej mniej potrzebnych elementów. Oszczędza się więc nie stawiając świątyń, wież dla czarodziei, czy nie otaczając murów fosą.
12. Użycie do budowy ras bardzo pracowitych z natury (krasnoludy, reptillioni) lub wysoko kwalifikowanych pracowników, może obniżyć koszty o 1/4. Aby jednak uzyskać ich pomoc należy mieć duże znajomości.
13. Wykonując pracę niestaranie (np. niewolnicy, skazańcy lub martwiaki bez nadzoru), próbując oszczędzać na materiale lub zbyt szybko (za to niedokładnie) pracując można oszczędzić nawet do 25% kosztów. Konsekwencją tego są jednak częste wypadki przy pracy, a także zmniejszona (np. o połowę) wytrzymałość budowli. W praktyce prędzej lub później może dojść do zawalenia się jakiegoś odcinka lub całości. W wypadku takich budowli MG raz na k10 (premiowane) lat może uznać, że powstałe uszkodzenia w k100 % zniszczyły ją. Naturalnie powstałe uszkodzenia w k10 (premiowane) % raz na k100 lat niszczą kamienną budowlę.

Uwaga: W ceny większych budowli wliczone są już koszty inwentaryzacji, spisania umowy i innych opłat manipulacyjnych. Wynoszą one średnio od 500 do 1000 sztuk złt.