

Landerijen loresheet

Als je als speler een landerij power hebt dan heb je een kleine hoeveelheid ambtenaren en genoeg wachters om onder normale omstandigheden de orde te handhaven en de belasting te innen van de volken op dit landerij. Deze ambtenaren rapporteren aan jou aan het begin van het evenement wat er gebeurd is in jou landerij. Je kunt deze power altijd aan een ander personage doorgeven. Dit houdt in dat je IC verteld aan de ambtenaren dat ze vanaf dat moment naar het andere personage moeten rapporteren. Of en hoe dat andere personage dan vervolgens aan jou rapporteert zul je onderling moeten regelen tussen de personages. Let wel op dat dit iemand een landbezitter maakt en dat dit eigenlijk altijd zal betekenen dat het personage dan een defacto Ziggurat lid zal worden. Wat betekent dat ze hun andere groepering zullen verlaten.

Als je een landerij hebt dan **kun** je de volgende orders doorgeven aan je ambtenaren:

- Hoe veel procent belasting vraag je aan welk volk. Dit is een percentage dat geheven wordt op hun overschot (de rest hebben ze nodig om te overleven).
- Welke (if any) bouwprojecten wil je betalen van de belasting.
- Je kunt ook bouwprojecten in verval laten raken als het onderhoud te veel kost.
- Andere speciale orders.

Orders geven is optioneel. Je ambtenaren zijn slim genoeg om zelf het landerij te managen als dit niet jouw soort spel is.

Deze orders kun je doorgeven door een kaartje met je orders in de kist te stoppen in de tent met de landkaart. (De zogenaamde "war room"). Er liggen template kaartjes klaar bij die kist en je kunt per evenement 1 zo een kaartje in de kist stoppen.

We gaan er vanuit dat je personage tussen de evenementen door regelmatig je landerij bezoekt om dagelijkse zaken en disputen te regelen. Als je twee of meer landerijen uitcheckt dan heeft dat invloed op de effectiviteit van je landerijen en kun je beter het management van je vele landerijen verdelen over meerdere personages die je vertrouwt.

De volkeren op jou landerij volgen niet jou orders. Je kunt belasting aan ze vragen wat ze meestal in de vorm van arbeid of grondstoffen aan bouwprojecten leveren en ze zullen zich meestal aan de wetten van je land houden maar je geeft orders aan je ambtenaren niet aan de volkeren. Die luisteren in plaats daarvan naar hun volksvertegenwoordiger (wat meestal andere spelers zijn) en die volksvertegenwoordiger kan er voor kiezen om met het volk naar een ander landerij te gaan. Zonder volk op je landerij heb je slechts een handje vol ambtenaren en wachters en zal je landerij niks opleveren.

Belasting

Hoe hogere belasting je vraagt hoe minder blij het volk met je is maar hoe meer bouwprojecten er onderhouden kunnen worden. Ook wordt een klein gedeelte van de belasting (meestal de mythische componenten kruiden en soms wat geld) aan jou gegeven als beheerder van het land. Hoe stabielere je landerij hoe meer belasting je kunt vragen zonder problemen. Vooral de volksvertegenwoordigers hebben goed inzicht in hoeveel belasting hun volk zou accepteren.

Bouwprojecten

De volken zullen zelf op eigen initiatief en onder eigen onderhoud gebouwen bouwen, maar er kunnen ook expliciete bouwprojecten vanuit belasting betaald en onderhouden worden. Die zijn dan niet van een volk maar van het land. Voorbeelden zijn havens, kerken, wegen, forten, of het weghalen van bebossing en andere natuur om nieuwe vruchtbare grond te maken.

Hoeveelheid volk

Elk landerij heeft een maximum aan hoeveelheid volk. Het rapport wat je elk evenement ontvangt maakt duidelijk hoeveel dit is. Dit ligt voornamelijk aan de grootte van je landerij. Meer volken dan dit op je landerij hebben zorgt meestal voor veel problemen. Minder volken dan het maximum is in principe geen enkel probleem maar meer volken zorgt uiteraard voor meer werk aan de bouwprojecten en meer belasting.