

Ortschaften

Typen von Wohnsiedlungen:

Siedlung:

Mindestens eine vollwertig zum Leben ausgestattete, Role Play taugliche Wohnfläche mit angeschlossenen Versorgungsmöglichkeiten.

Dorf:

Eine kleine Lebensgemeinschaft die mindestens drei Wohnhäuser und eine zentrale Anlaufstelle für Gemeinschaftsaktivitäten umfasst.

Kleinstadt:

Eine größere Lebensgemeinschaft die wenigstens 7 Wohnhäuser, einen Markt- oder Stadtplatz, einem mittelständischen Unternehmen sowie eine Taverne umfasst. (min. 3 Spieler)

Stadt:

Eine große Lebensgemeinschaft aus mindestens 15 Wohnhäusern, einem Markt- oder Stadtplatz, einem Gasthaus, einem spirituellen oder akademischen Zentrum, drei mittelständischen Unternehmen sowie einer eigenen Anbindung an den regionalen Handel. (min. 4 Spieler)

Großstadt:

Eine sehr große Lebensgemeinschaft aus mindestens 25 Wohnhäusern, einem Markt- oder Stadtplatz, einem noblen Gasthaus, einem Kulturellen Zentrum, einem großen spirituellen oder akademischen Zentrum, eine grundlegende Kanalisation, 5 mittelständischen Unternehmen sowie einer eigenen Anbindung an den überregionalen Handel. (min. 5 Spieler)

Metropole:

Eine gigantische Lebensgemeinschaft aus mindestens 40 Wohnhäusern, einem Markt- oder Stadtplatz, einem noblen Gasthaus, einem Kulturellem Zentrum, einem führenden spirituellem oder akademischen Zentrum, einem bedeutenden politischen Zentrum, einer vollwertigen Kanalisation, einem bedeutenden Unternehmen sowie 7 mittelständischen und einer eigenen Anbindung an den Aienaweiten Handel. (min. 6 Spieler)

Typen wirtschaftlicher Ansiedlungen:

Handelsposten:

Eine hinreichend Versorgte und Infrastrukturell auf Handel ausgerichtete Zentrale.

Handelslager:

Ein große hinreichend Versorgte und Infrastrukturell auf Handel ausgerichtete Zentrale.

Typen adelsstaatlicher Territorien:

Baronie:

Mindestens eine Kleinstadt als Hauptstadt, einen einfachen Herrschaftssitz sowie grundlegende Befestigungen. (Titel: Baron)

Grafschaft:

Mindestens eine befestigte Stadt als Hauptstadt sowie zusätzlich wenigstens zwei angeschlossene Dörfer und einen befestigten Herrschaftssitz. (Titel: Graf)

Fürstentum:

Mindestens eine Stadt mit Stadtmauer als Hauptstadt, sowie wenigstens zwei angeschlossene Kleinstädten, drei Dörfern und einen hinreichend prächtigen Herrschaftssitz. (Titel: Fürst)

Herzogtum:

Mindestens eine Stadt mit Stadtmauer als Hauptstadt, sowie wenigstens zwei angeschlossene Kleinstädte, 5 Dörfer, einen prächtigen Herrschaftssitz und die Imperative oder [Kaiserliche](#) Anerkennung der Machtstellung. Es ist eine Regionale Obrigkeit. (Titel: Herzog)

Königreich:

Wenigstens die Infrastruktur eines Herzogtums mit einer Großstadt als Hauptstadt und die Anerkennung der Unabhängigkeit durch eine andere hinreichend Große Obrigkeit. Es ist eine Regionale Obrigkeit. (Titel: König)

Kaiserreich:

Wenigstens die Infrastruktur ein Königreich mit einer Metropole als Hauptstadt, einer Großstadt als Sommerresidenzstadt, zwei Städten, 4 Kleinstädten, 6 Dörfern und einer Kolonie. Es ist eine Regionale Obrigkeit. (Titel: Kaiser)

Typen wirtschaftlicher Autoritäten:

Handelskompagnie:

Einzelne Handelsposten Betreibendes Unternehmen.

Großhandelskompagnie:

Kompagnie die ein Zentrales Handelslager und wenigstens 5 Handelsposten Betreibt.

Handelskonglomerat:

Kompagnie die mindestens 3 Handelslager und 10 Handelsposten betreibt

Handelsbund:

Handelskonglomerat mit angeschlossenem Herzogtum, Kolonie oder Republik. Es ist eine regionale Obrigkeit.

Typen geistlicher Territorien:

Bistum:

Mindestens eine Stadt mit Stadtmauer als Hauptstadt, sowie wenigstens zwei angeschlossene Kleinstädten, drei Dörfern, einen Dom sowie die Anerkennung der religiösen Bedeutung durch die Obrigkeit. (Titel: Bischof)

Erzbistum:

Mindestens eine Stadt mit Stadtmauer als Hauptstadt, sowie wenigstens zwei angeschlossene Kleinstädte, 5 Dörfer, eine Kathedrale und die Anerkennung der religiösen Bedeutung durch die Obrigkeit. Es ist eine Regionale Obrigkeit. (adelsstaatlich Stufe Herzog) (Titel:Erzbischof)

Varianten in anderen Kulturen:

Für andere Kulturen gilt prinzipiell das gleiche System, es ist jedoch den Kulturellen Gepflogenheiten anzupassen, so bilden zum Beispiel in Stämmen lebende Kulturen unterschiedlich große Stämme und keine Städte aus und auch ihre Stammes Gemeinschaften mögen anderes heißen.