



Ein Eigenheim in Porto Velvenya

Nun da der Startschuss zur Erforschung und Eroberung des sagenhaften Südkontinents gefallen ist, wollen wir euch zeigen, dass Uthuria nicht nur aus gastgeberisch ungeschultem Getier und ungemütlichen Gefahren besteht. Wenn man eine ordentlich gefütterte Geldkatze sein eigen nennt, lässt es sich hier auch ganz anständig leben.

Meerblick und Gartenmitbenutzung

Porto Velvenya ist nicht nur das Herzstück der alanfanischen Uthuriamission, sondern auch der namensgebende Mittelpunkt des ersten Bandes der Regionalkampagne Grüne Höhle. Aber wie sagt man so schön in Questadorenkreisen: Mit einem Namen allein macht man sich noch keinen Namen.

Und so sehen die Al'Anfaner gähnend leere Gassen ebenso ungerne wie gähnend leere Schatzkammern, weswegen der Grandenrat bemüht ist, die Ruinen mit Leben zu füllen und das ganze Grünzeug zurechtzustutzen.

Heimisch werden

Selbstverständlich sehen die Al'Anfaner es gerne, wenn verdiente oder wenigstens zahlungskräftige Helden und Heldinnen zu Bürgern von Porto Velvenya werden. Dazu braucht es im Grunde nur den Kauf oder die Pacht eines Grundstückes im Stadtgebiet. Je nach Lage sowie Zustand der sich eventuell darauf befindlichen Gebäude fällt natürlich der Preis aus

(siehe unten). Jede Kaufabsicht der noch reichlich vorhandenen Grundstücke muss dem Gubernator, respektive dessen Sekretarius, vorgelegt werden. Je nachdem, wie gut die Mühlen der Bürokratie von den Helden geschmiert werden, kann eine Bearbeitung bis zu 1W6 Monaten dauern oder augenblicklich erfolgen.

Grund und Boden

Grundpreis pro Rechtschritt: 4 S

Pachtpreis pro Rechtschritt: 1 S (jährlich)

Lage des Grundstücks	Multiplikator
Fremdenviertel	x1
überall sonst	x2
Klein-Aurika*	x3

*) das Grandenviertel in Porto Velvenya

Zustand der Bebauung	Multiplikator
unbebaut	x1
Trümmer	x2
Ruine	x3

Ruhm des Käufers**	Multiplikator
verrufen	x3
beargwöhnt	x2
unbekannt	x1
akzeptiert	x0,5
angesehen	x0,25

***) in Al'Anfa oder Porto Velvenya

Unter Stock und Stein

Für je 100 zusammenhängend erworbene Rechtschritt dürfen zudem 1W20 geworfen werden, um ungeahnte Besonderheiten des Grundstücks zu ermitteln, die sich in den Trümmern oder unter der Erde befinden.

Ergebnis	Besonderheiten
1	Ein Schatz (echsischer Goldschmuck, Edelsteine etc.) im Wert von 100 D oder ein unterirdisches Gewölbe (Dreiviertel der Grundstücksgröße; nur einmal pro Grundstück wählbar) oder ein unterirdischer Zugang zu einem Gebäude Klein-Aurikas oder eines anderen Viertels (Meisterentscheid; nur einmal pro Grundstück wählbar)
2-5	Ein kleiner Schatz (Silbermünzen, Halbedelsteine etc.) im Wert von 10 D oder ein unterirdisches Gewölbe (Viertel der Grundstücksgröße; nur einmal pro Grundstück wählbar)
6-15	Nichts von Belang
16-19	Giftige Pflanzen, störrisches Wurzelwerk, nachgiebiger Untergrund, Überschwemmungen o. ä. erschweren die Bebauung oder anderweitige Verwendungen des Grundstücks; Zeitaufwand und/oder Kosten dafür steigen um 25 %
20	Wie 16-19, jedoch 100 %

Wir sehen uns in der neuen Welt,
Eure uthurischen Grundstücksspekulanten

