国税局

建筑维护费：能量币-5 魔法石-2

附属和宗主岗位资源产出+5%

附属国基础资源产出-3，宗主国基础资源产出+10

附属国高级资源产出-2，宗主国高级资源产出+8

附属国科研产出-15，宗主国科研产出+30

军事营地（谋取驻军军费，坏笑）

建筑维护费：能量币-10

附属：

犯罪度-25

忠诚度+2

稳定度+5

添加宗主驻军岗位+2

能量币-2%

宗主：

能量币+2%（军费）

魔法学院

建筑维护费：能量币-2 消费品-2

添加教授，学生岗位，同时为宗主国和附属产出30科研点

附属：

科研点数产出+10%

宗主：

科研点数产出+5%

附属资源统合属

附属：

最大区划数+8

采矿区，农业区，发电区+2

基础资源产出-5%

宗主：

基础资源产出+5%

封邑特殊建筑

魔法少女大魔法师纪念碑

附属：

凝聚力+200

全产+5%

增加宗主纪念碑工作者岗位

宗主：

凝聚力产出+5%

移民办事处

附属：

人口增长速度-30%

幸福度+20

稳定度+5

增加宗主办事处人员岗位

忠诚度+2

宗主：

人口增长速度+30%

能量币+1%（移民要手续费的，喂喂喂）

卫星国特殊建筑

行政办事处（象征统治，维持少量军事存在，经济合作机构）

附属：

能量币-2%

添加宗主驻军岗位+2

合金和消费品产出+10%

忠诚度+2

宗主

能量币+2%

合金和消费品产出+5%

魔法少女招待所（用外星种族来满足魔法少女们某些奇怪的欲望和实验，据说进去的外星种族就再没有出来过）

附属：

能量币+5%

人口增长速度-5%

玩具岗位+2

幸福度+10

每月忠诚度+5

宗主：

魔法少女种族幸福度+25

凝聚力+5%

犯罪度+10（某些少女可能会把奇怪的想法施加在自己同胞头上）

人口组装速度+2（可以回收残骸制成有机浑浆来加速人口组装速度）

高危工业中心（承载宗主国高危工业和生活垃圾处理职能的建筑）

附属：

幸福度-25

星球贸易额-100%

宜居性-20%

忠诚度-5

犯罪度+100

可能会发生爆炸造成星球破坏度和建筑损毁，甚至星球爆炸

宗主国：

合金和消费品产出+20%

稀有资源产出+20%

能量币产出+5%

全产+2%

关于允许附属建造建筑如下

魔法转化中心（一栋低魔法科技含量的综合生产建筑）

合金+20

消费品+20

稀有资源每种+2

以上产出无需岗位

添加岗位如下

合金转化者，消费品合成者岗位+2

权重设置比原版合金和消费品工厂多五

宗主国：

合金+5

消费品+5

建筑维护：

能量币-10

矿物-10

食物-10

以下为封臣专属

魔法实验中心（承接宗主国大型项目的低技术含量的科研，同时为自己生产科研点数）

维护费：

能量币-10

消费品-5

合金-1

产出：

附属：

全部科研点数+20

科研速度+0.1%

宗主国

全部科研点数+5