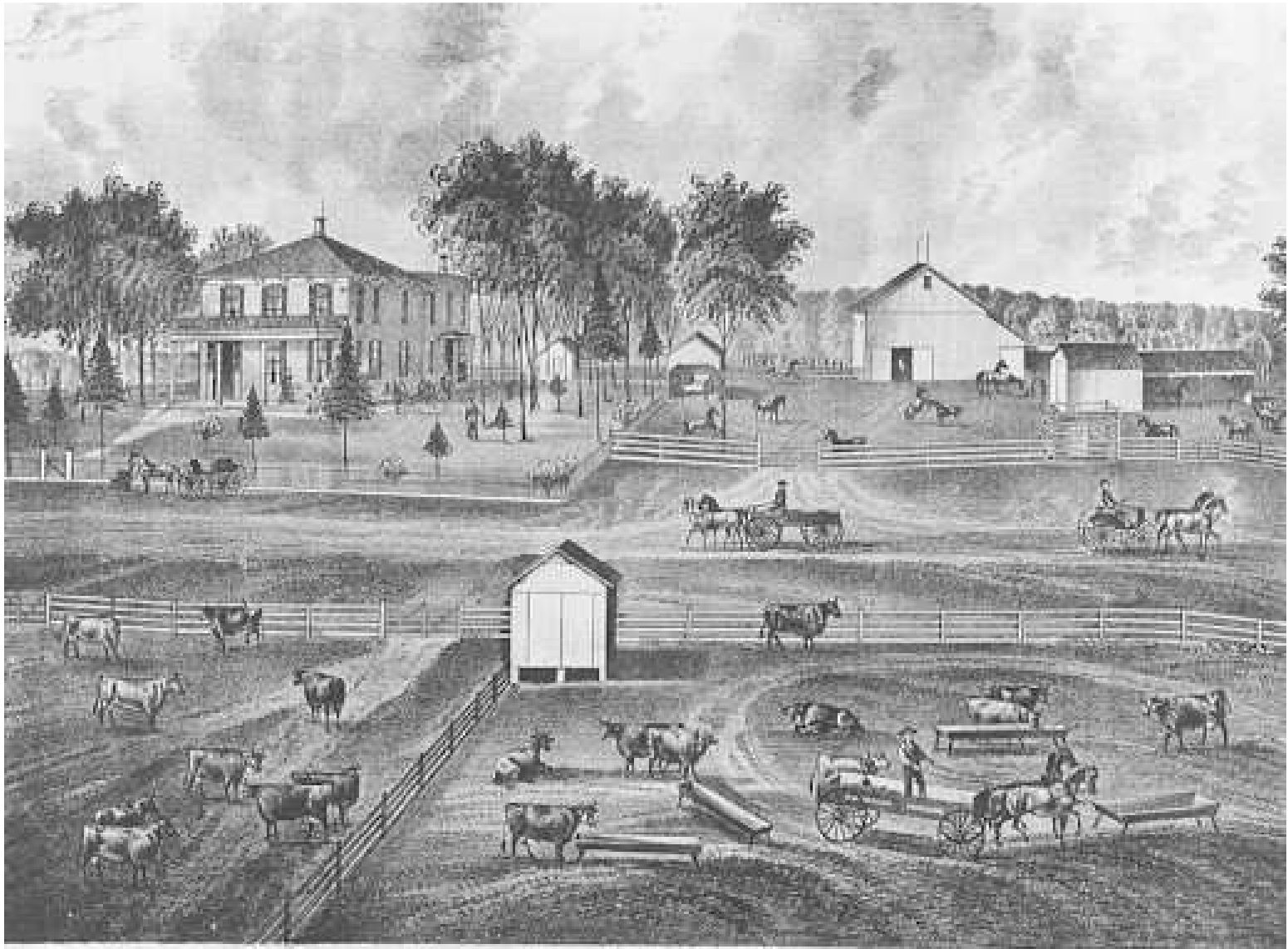


Intempesta Noctis

TOMO DELLA ECONOMIA



Ver. 4.2

INTRODUZIONE

Prima di leggere questo tomo ti consigliamo di leggere il Regolamento di Intempesta Noctis in quanto il Tomo della Economia fa riferimento a numerosi ambiti del regolamento base. Se non desideri avventurarti nel sistema economico, puoi leggere la sezione “Economia per semplici cittadini” nel regolamento base.

Il sistema economico di Intempesta Noctis è costituito dall'insieme di regole che gestiscono le modalità con cui si può guadagnare, produrre, spendere e consumare denaro e beni materiali all'interno del mondo di gioco. Esso è studiato per autoregolarsi, salvo possibili interventi correttivi da parte dei master, ed è suddiviso in quattro diversi ambiti interagenti e comunicanti:

- Rendita agricola;
- Produzione;
- Commercio;
- Tassazione.

Questi ultimi, influenzano l'andamento economico globale del Ducato e determinano i quantitativi di denaro a disposizione di cittadini e famiglie ed il costo di beni e servizi.

RENDITA AGRICOLA

Ogni fazione ha sotto controllo, di base, una area di territorio: idealmente, vasti possedimenti adibiti alla produzione agricola. Gran parte degli abitanti del ducato sono contadini: ogni nobile che abbia gestione del territorio, attraverso il lavoro di questi cittadini, ricava dalla rendita del suo territorio un certo guadagno.

Il territorio può essere pensato come un “forziere” nel quale sono presenti le somme di denaro e i beni che esso stesso ha prodotto nel periodo di tempo precedente ad un evento live. Esso viene rappresentato in gioco, fisicamente, come un contenitore di denaro speciale, conservato fuori dall'area di gioco (in area master), che può essere aperto solo dal capofamiglia (o dai nobili della fazione, in assenza di quest'ultimo).

Ad ogni evento LIVE l'agricoltura genera:

- 8 monete d'oro a territorio in condizione FLORIDA.
- 6 monete d'oro a territorio in condizione NORMALE.
- 4 monete d'oro a territorio in condizione DIFFICILE.
- 2 monete d'oro a territorio in condizione di CARESTIA.

Le condizioni di trama, il clima e le decisioni dei giocatori negli eventi precedenti concorrono a determinare il quantitativo di denaro presente all'interno del forziere-territorio. Il passaggio tra una condizione ed un'altra può essere graduale o immediato, a discrezione dei master; tale cambiamento può anche, in casi eccezionali, non essere lineare tra un evento e un altro (si può passare da una condizione florida alla carestia tra un live e il successivo).

A fine di ogni evento, si immagina che parte dei proventi dell'agricoltura venga reinvestito per il sostentamento dei contadini e per la produzione successiva, sotto forma di sementi, arnesi, bestiame da lavoro. I master verificheranno, pertanto, la presenza o meno di un eventuale residuo di denaro all'interno del forziere-territorio.

L'eventuale mancanza di questi fondi, quantificati in

- 4 monete d'oro in condizione FLORIDA,
- 3 monete d'oro in condizione NORMALE,
- 2 monete d'oro in condizione DIFFICILE,
- 2 monete d'oro in condizione di CARESTIA,

può generare, come conseguenze di trama, del generico malcontento tra i contadini, o anche una diminuzione della rendita agricola del territorio stesso (al live successivo, pertanto, la famiglia potrà avere meno disponibilità di denaro). Più precisamente, per ogni moneta d'oro mancante rispetto alla lista precedente, si avrà una moneta d'oro in meno di rendita all'evento successivo.

L'amministratore del territorio (il capofamiglia o il consiglio dei nobili, in sua assenza) non può informarsi in qualunque momento, durante un evento, circa le condizioni dell'area territoriale; può però intervenire sul suo territorio attraverso alcune azioni:

- PRIMA DEL LIVE - CENSIMENTO: richiesta di status (condizione) dell'area territoriale facendo uso dei funzionari ducali. Per farlo deve versare ad inizio evento una moneta d'argento. *Il Conte di Nottingham non conosce minimamente la condizione della propria area agricola, ma ha bisogno di un'importante somma che potrebbe ottenere dalla tassazione. Per ottimizzare la cosa decide di richiedere lo status e versa una moneta d'argento. Gli viene comunicato che la propria area agricola ha 4 monete d'oro.*
- DURANTE IL LIVE - INVESTIMENTO: una somma di denaro viene investita per incentivare l'agricoltura. L'amministratore o chiunque dichiarasse di farlo, può versare una cifra in denaro nel forziere-territorio (multiplo minimo, una moneta d'argento), versando una moneta d'argento alle casse ducali. L'azione può essere ripetuta più volte durante un live. Il totale della somma versata in questo modo, verrà conteggiata ai fini del denaro residuo, ma verrà poi immediatamente rimossa dall'area agricola. *Il Marchese di La Rochelle decide di investire in agricoltura in quanto crede che la pesante tassazione operata ad inizio evento abbia dissanguato le tasche dei contadini. Il Marchese, infatti, avendo tenuto bene nota di tutto, sa che la propria area agricola deve reinvestire 4 monete d'oro, ma ne possiede solo 2. Non volendo rischiare ne versa altre 2, così da essere coperto. Tuttavia, questa somma versata, finito il conteggio dei master, sparisce insieme al restante e non viene più considerata nel "forziere" agricolo.*
- PRIMA DEL LIVE - TASSAZIONE: al costo di una moneta d'argento, da intendersi come lo stipendio di un funzionario esattore, l'amministratore preleva dal forziere-territorio la cifra desiderata (multiplo minimo, moneta d'argento). Se viene richiesta una cifra non presente nel forziere-territorio, viene consegnato tutto il possibile e nulla più. L'azione di TASSAZIONE non può essere più ripetuta fino all'evento live successivo.

La produzione agricola, oltre a rappresentare la fonte principale di denaro a disposizione di ciascuna famiglia, ha anche una influenza fondamentale sull'andamento economico di tutto il ducato, ossia su commercio e artigianato. Per la descrizione di questi effetti indiretti sull'economia, rimandiamo ai capitoli successivi.

Ogni territorio, tra un evento e il successivo, accumulerà un quantitativo di denaro detto RICCHEZZA. Tale quantitativo non è mai superiore alle 3 monete d'oro e dipende da vari fattori (+1 e -1 si riferiscono a +1 moneta d'oro e viceversa):

- se il territorio ha 1 m.o. in più del denaro necessario per il reinvestimento: +1.
- se il territorio cala il suo status economico: -1.
- se la famiglia ha influenza pari a 5: +1.
- se la famiglia ha influenza pari a 0: -1.
- fattori di trama: +1 o -1.

In tutti i casi la RICCHEZZA finale è sempre positiva, quindi un risultato negativo porta ad una ricchezza zero e ad un normale sviluppo della rendita agricola.

Considerazioni

Tassare molto senza poi reinvestire consente di avere molto denaro a disposizione in modo molto rapido, al prezzo però di determinare ovviamente un abbassamento di produttività esponenziale, sia di denaro che di beni disponibili in gioco, che si ripercuoterà sui giocatori negli eventi successivi. La scarsità di beni disponibili in gioco, come verrà spiegato nei capitoli successivi, determina automaticamente un aumento dei loro prezzi al mercato. Una bassa tassazione (o un adeguato investimento prima della fine dell'evento) diminuisce la disponibilità immediata di denaro, ma consente di mantenere alto il numero di beni di consumo a basso prezzo in gioco.

PRODUZIONE

Esistono 4 tipi di merce che vengono ricavati, dagli abili artigiani e lavoratori del Ducato, mediante lavorazione delle risorse base dell'agricoltura.

Un'agricoltura florida produce grandi quantità di beni, e l'elevata disponibilità di essi mantiene costante e accessibile il loro prezzo.

La produzione viene conteggiata in UNITA': una unità corrisponde, in gioco, ad un foglio detto "Proprietà".

Nel Ducato vengono prodotti e consumati 4 tipi di **merce o bene**:

- CIBO: riguarda tutto ciò che sia ingeribile. Una unità di merce di cibo può essere in qualunque momento scambiata come cibarie o come bevande.
- VETTOVAGLIE: tutto ciò che sia supporti per il cibo o utensili per case e palazzi (mobili, beni di lusso, libri, ecc...).
- TESSILE: stoffe e vestiti.
- ARMI: armi e/o munizioni di qualunque tipo.

Parallelamente, esistono 4 tipi di **strutture di produzione**, ossia di fabbriche artigianali che producono le unità di merce. Essi non sono espandibili, in quanto negli anni di gioco non esiste nel Ducato un sistema industriale. Si hanno:

- MULINO / MACELLO: produce ad ogni evento un numero N di unità di CIBO
- LABORATORIO ARTIGIANO: produce ad ogni evento N unità di VETTOVAGLIE.
- SARTORIA: produce ad ogni evento N unità di TESSILE.
- ARMERIA: produce ad ogni evento N unità di ARMI.

Il parametro N (il numero di unità prodotte da ogni struttura) dipende dalla condizione del territorio agricolo della famiglia di appartenenza.

Nel caso di una struttura di proprietà di un personaggio non affiliato, vale per esso il valore del territorio della famiglia in condizioni peggiori migliorato di un livello. *Elmerich è non affiliato e ha una sartoria. Le due famiglie sono in condizioni economiche difficile e florida. Quindi per Elmerich la condizione è normale (difficile +1).*

Condizione FLORIDA: N=4;

Condizione NORMALE: N=3;

Condizione DIFFICILE: N= 2;

Condizione di CARESTIA: N=1;

Come si vede, una famiglia può trarre guadagni anche elevati pur tassando poco, mantenendo una agricoltura florida e vendendo al mercato l'elevato numero di beni prodotti.

Beni

Ogni bene è determinato da un ticket detto "Proprietà" con il nome del bene stesso. Il ticket rappresenta la proprietà effettiva del bene. Il ticket, a differenza di quello usato per rappresentare un normale oggetto di gioco, presenta oltre alla dicitura "Bene" una casella quadrata in un angolo. Un bene può essere:

REGISTRATO: il bene non può essere rubato quindi non deve essere consegnato con l'effetto *Perquisizione*. Questo perché il foglio non è il bene in sé e si considera solamente un atto di proprietà non valido al portatore. Al consumo finale del bene, l'utilizzatore dovrà pagare una moneta d'argento come tassazione ducale (vedi tassazione ducale).

NON REGISTRATO: il bene può essere rubato con una semplice perquisizione e l'atto conferisce la proprietà diretta del bene. All'utilizzo finale del bene, l'utilizzatore non deve spendere nulla.

Per rendere un bene REGISTRATO, è sufficiente apporre una X con una penna sulla casella apposita. Questo si fa in qualunque momento, senza l'intervento di un master, e corrisponde all'aver regolarmente registrato il bene presso un rappresentante ducale. Una volta registrato, un bene non può tornare "non registrato", ma gode dei vantaggi di tutela del Ducato.

Utilizzo dei beni in gioco

Ad ogni evento ogni famiglia DEVE consumare alcuni tipi di beni, mentre PUO' consumare beni di altro tipo. Il mancato consumo provoca dei malus, mentre il consumo implica dei bonus. I cartellini corrispondenti ai beni consumati possono essere consegnati, in qualunque momento, ai master.

Il consumo comporta il pagamento della corrispettiva tassa, se il bene è tutelato come bene REGISTRATO.

- Ogni famiglia deve consumare 1 unità di cibo. Si può decidere di sfamare anche altri pg o png. MALUS: probabilità di malattia superiori (VEDI "LIMITAZIONE DEI PG DA FATTORI ECONOMICI" pag 12 del Regolamento).
- Ogni famiglia può consumare 2 unità di vettovaglie per ricostituire i propri "Beni di famiglia" se li ha perduti (non avere i beni di famiglia implica un punteggio negativo di influenza).

- Ogni famiglia può consumare 1 unità di Vettovaglie per ripristinare una porta chiusa riparata e riattribuirle un cartellino integrità oppure per aggiungere un secondo cartellino integrità ad una porta che già lo possiede.
- Ogni personaggio può, A FINE EVENTO, scambiare 2 unità tessile per 1 unità di un altro bene a sua scelta (di cui dovrà pagare il costo di conservazione). Non si deve versare la tassa di consumo per questo tipo di scambio (anche in caso di beni registrati).
- Ogni personaggio può, A FINE EVENTO, vendere 1 unità di tessile al mercato al prezzo migliore (indipendentemente dal tipo di bene).
- Ogni famiglia può consumare 1 unità armi per tutti coloro che le utilizzano. Non si può utilizzare anche per altri pg o png. MALUS: all'evento successivo non si potranno utilizzare le armi a meno che il pg interessato versi 1 moneta d'argento (VEDI "LIMITAZIONE DEI PG DA FATTORI ECONOMICI" pag 12). Le merci possono essere utilizzate per innumerevoli motivi di trama.

Produzione di un bene

Ad ogni evento LIVE il titolare di una struttura di produzione può versare la somma di DUE MONETE D'ARGENTO ai master (costo di produzione), ricevendo in cambio gli N beni di tipologia corrispondente alla struttura posseduta, e dispone di essi in gioco.

Mancata produzione e pignoramento

Se la struttura non viene fatta funzionare, occorre comunque pagare il costo di 1 moneta d'argento, da intendersi come il pagamento di materie prime non utilizzate e di stipendi di eventuali aiutanti. Una struttura inattiva per due live (in cui il personaggio era presente in gioco, ma non ha prodotto beni anche se pagando la tassa di 1 monete d'argento) viene pignorata a fine gioco, e il giocatore ne perde il possesso.

Vendita di un bene

Il proprietario di beni può effettuare:

- LIBERA VENDITA: contratta liberamente con pg e png e vende il bene al prezzo voluto.
- VENDITA AL MERCATO DUCALE: vende entro le 18 (inverno) e le 19 (estate) al mercato ducale al prezzo fisso del mercato stesso. Per i dettagli, si rimanda alla sezione COMMERCIO.

Consumare un bene

Un bene può essere consumato ossia utilizzato per esigenze di gioco in qualunque momento, se vi è una giustificazione. Per farlo è sufficiente dirigersi alla cassetta corrispondente nell'area di gioco (generalmente vicina a quella della posta) e inserire una busta con all'interno: bene da consumare + eventuale tassa di consumo. Sulla busta va scritto chiaramente chi è che consuma il bene.

Inviare un bene

Un bene può essere inviato ad un pg o png durante un evento. L'invio è sempre un dono e non obbliga a nessun pagamento. Il pg o png deve essere assente in quel momento dall'evento. Per inviare il bene è sufficiente recarsi in corrispondenza della cassetta apposita, la medesima per il consumo dei beni, e

inserire una busta con all'interno il bene da inviare + costo di invio. Inviare beni ha SEMPRE un costo di 5 monete di rame indipendentemente da quanti beni si debbano mandare al destinatario. Sulla busta va scritto chiaramente il destinatario.

Cedere un bene

Un bene può essere ceduto in qualunque momento se il proprietario consegna il relativo cartellino di sua volontà ad un pg o png. Questo può essere fatto in cambio di un prezzo in denaro o in qualunque altra cosa. Un bene registrato può essere ceduto solo in questo modo. Un bene non registrato può essere anche rubato.

ATTENZIONE: in caso di beni registrati, se venisse deciso dal proprietario che il bene viene ceduto in cambio di un prezzo in denaro, l'aver il ticket in mano non implica il possesso finché non viene consegnata la cifra (tutela legale). Non è possibile, quindi, prendere un ticket e poi rifiutarsi di pagare a meno che non si riconsegna il bene.

Conservare un bene

Ogni bene, alla fine dell'evento in corso, normalmente viene eliminato e non può più essere utilizzato in futuro. Ogni pg in possesso di un bene, può però versare a fine evento 5 monete di rame per ogni bene che intende conservare per l'evento successivo. Se lo fa, quel bene potrà essere utilizzato anche all'evento successivo. Questa regola vale sia per i beni registrati che per quelli non registrati.

Caratteristiche dei beni

I beni hanno differenti caratteristiche.

CIBO: variabile nel tempo a seconda della situazione economica delle aree agricole.

VETTOVAGLIE: sempre in continuo utilizzo, il suo indice di rarità non scende mai sotto a 1.

TESSILE: bene bilanciato, tende a non variare troppo.

ARMI: molto utile e richiesto a tratti, bene dal valore molto variabile.

Ottenere una struttura di produzione

Una struttura di produzione è rappresentata, in gioco, da una regolare licenza ducale, ossia un documento non falsificabile né riproducibile. Tale foglio non può essere rubato, perciò non va consegnato in seguito alla chiamata PERQUISIZIONE. Può essere però venduto in cambio di denaro.

- Per possedere una licenza, un personaggio deve avere l'abilità apposita "Licenza d'artigiano" (3 PX), rappresentante l'insieme delle abilità e delle conoscenze necessarie a gestire una struttura di produzione. Ogni pg con l'abilità può possedere e gestire un massimo di UNA struttura di produzione. Le strutture vanno acquistate in gioco, oppure tramite richiesta scritta agli uffici ducali (anche prima di un evento tramite missiva). Tale richiesta viene soddisfatta solo se vi sono strutture disponibili del tipo richiesto. Questa disponibilità viene rappresentato con un tiro di dado; ad ogni evento in cui la richiesta permane la probabilità sale (30%, 50%, 70%). Il costo di una unità acquistata in questo modo è fissato in 4 monete d'oro.

- L'abilità "Impresa di famiglia" (3 PX), giustificata da background, dà diritto al possesso automatico di una struttura di produzione a scelta, da specificare all'inizio del primo live a cui egli partecipa con la nuova abilità. Se persa (venduta o pignorata), la struttura iniziale non può essere recuperata se non acquistandone una in gioco e i PX sono perduti.
- Il personaggio può diventare proprietario di un'altra struttura se possiede l'abilità "Imprenditore" (5px), ma le eventuali ulteriori strutture vanno acquistate in gioco, oppure tramite richiesta scritta agli uffici ducali. Tale richiesta viene soddisfatta solo se vi sono strutture disponibili del tipo richiesto. Questa disponibilità viene rappresentato con un tiro di dado; ad ogni evento in cui la richiesta permane la probabilità sale (30%, 50%, 70%). Il costo di una unità acquistata in questo modo è fissato in 4 monete d'oro. Non è possibile ottenere una seconda struttura con l'abilità "Impresa di famiglia".

Perdere una struttura di produzione

Un pg può smettere di possedere una struttura di produzione in questi casi:

- l'ha venduta;
- la struttura è stata pignorata perchè inattiva per due live consecutivi;
- il personaggio è morto e non ha redatto un testamento legale registrato. In questo caso la struttura di produzione viene acquisita dall'autorità ducale oppure messa all'asta.
- il personaggio è morto, ma ha redatto un certificato notarile presso un notaio ducale (PNG) in cui ha stabilito chi erediterà la struttura di produzione. Questo è l'unico modo in cui un artigiano può trasferire dopo la sua morte una struttura ad un altro personaggio. Il trasferimento di proprietà è, però, sotteso alla possibilità di acquisire la struttura (abilità apposita, non superamento del massimo numero di strutture ecc...).

COMMERCIO & SERVIZI

I beni prodotti dai giocatori e da alcuni altri mercanti operanti nel ducato sono commerciabili. Le regole di tale commercio sono elencate in seguito.

Libero commercio

La compravendita e lo scambio di beni è libero. Il prezzo è fissato dal libero mercato. Sta all'abilità del commerciante il saper trarre un guadagno dall'abbondanza o dalla scarsità di un particolare bene, che dipende dalla trama e dalle scelte economiche dei giocatori.

Mercato di Borgo San Donnino

Il mercato del Borgo è un luogo fittizio, rappresentato in gioco dall'area master, in cui è possibile comprare o vendere beni ad un prezzo non negoziabile, determinato dall'andamento dell'economia. Nel ducato mancano trasporti rapidi, pertanto il commercio quotidiano si svolge prevalentemente su scala locale: i prezzi e la disponibilità di beni dipendono fortemente dalla produttività dei campi che circondano il Borgo.

Il mercato rimane aperto dalle ore 15:00 alle ore 18:00 (inverno) e 19:00 (estate). Alcune variazioni, che vengono comunicate, potrebbero occorrere.
In particolare,

- il numero (NBD) di beni disponibili alla vendita (NBD beni per ciascuna tipologia)
 - il Prezzo BASE d'Acquisto a cui vengono comprate merci dai mercanti del Borgo (PBA)
 - il Prezzo BASE di Vendita a cui vengono vendute merci dai mercanti del Borgo (PBV)
 - l'Indice di Rarità (IR) indica quando un bene viene percepito come comune o raro nei territori del Ducato, in un dato momento storico.
- sono i parametri principali che dipendono dai territori agricoli.

In particolare:

- Il parametri NBD e PBA dipendono dal territorio in condizioni MIGLIORI
- Il parametro PBV dipende dal territorio in condizioni PEGGIORI

CONDIZIONE	Numero (NBD)	Prezzo Base Acquisto (PBA) (il pg vende al mercato)	Prezzo Vendita (PBV) (il pg compra dal mercato)
Florida	10	5 monete di rame	1 moneta d'argento
Normale	8	1 moneta d'argento	2 monete d'argento
Difficile	5	2 monete d'argento	3 monete d'argento
Carestia	3	3 monete d'argento	4 monete d'argento

L'Indice di Rarità, al contrario, è un parametro moltiplicatore che determina il prezzo effettivo delle quattro tipologie di merce, a partire dal prezzo base. Più una merce è rara, più si apprezzerà rispetto alle altre tipologie di bene. Ogni tipologia di bene avrà quindi il suo indice di rarità: il prezzo finale al mercato di un bene (in vendita o in acquisto) sarà dato dal prodotto del prezzo base per l'indice di rarità:

Esempio: Prezzo finale di vendita delle armi = $PBV * IR(\text{armi})$

Esempio: Prezzo finale di acquisto del cibo = $PBA * IR(\text{cibo})$

L'indice di rarità per ciascuna merce è determinato, prima di un evento, dai master, in base alle CONDIZIONI dei territori agricoli di entrambe le fazioni, al numero di strutture di produzione di ogni tipologia attive in quell'evento, ed a esigenze di trama. In condizioni "normali", e in assenza di trame speciali, la maggior parte degli indici di rarità avranno in generale valori molto vicini all'unità.

Esempio: una forte CARESTIA si è abbattuta sui territori della famiglia Nottingham, molto tassati in passato. Anche i territori dei La Rochelle hanno difficoltà: sono in condizioni DIFFICILI.

Il malcontento serpeggia per le campagne: i beni alimentari e i tessuti lussuosi scarseggiano, e la gente vende i mobili di casa per cercare di andare avanti. I soldati malpagati stentano a mantenere l'ordine, ed a causa di ciò sono in circolazione un elevato numero di armi.

I parametri economici vincolati all'andamento agricolo sono:

MBD: 5 (il parametro non viene comunicato in mercato);

PBA: 2 monete d'argento (il parametro non viene comunicato in mercato);
 PBV: 4 monete d'argento (il parametro non viene comunicato in mercato);
 I master hanno deciso, in conseguenza della situazione descritta sopra, che gli indici di rarità (anche questi, tenuti segreti) sono, per l'evento in corso:

IR(cibo): 1.5

IR(vettovaglie): 1

IR(tessile): 2

IR(armi): 0.5

I prezzi affissi in locanda saranno pertanto

	Cibo	Vettovaglie	Tessile	Armi
Prezzo di acquisto (il mercato compra)	3 monete d'argento	2 monete d'argento	4 monete d'argento	1 monete d'argento
Prezzo di vendita (il mercato vende)	6 monete d'argento	4 monete d'argento	8 monete d'argento	2 monete d'argento

La situazione economica, però, influisce anche sulle strutture di produzione: le strutture dei Nottingham producono pochissimo ($N=1$) mentre quelle dei La Rochelle sono scarsamente attive ($N=2$). I personaggi sono pertanto costretti a vendere parte delle loro scorte di beni che hanno conservato dai live precedenti per ottenere denaro, oppure possono comprare a caro prezzo i beni di cui hanno bisogno.

La vendita al mercato di un bene non corrisponde al suo consumo: nel caso di un bene REGISTRATO, pertanto, non vi è da pagare la corrispondente tassa. Il numero di beni disponibili al mercato rimangono i medesimi anche in caso di vendita di beni al mercato stesso. In pratica, i beni venduti dai personaggi al mercato non possono essere ricomprati da altri personaggi. Si presume, infatti, che molti altri mercanti e cittadini operino acquisti. Quando viene venduto un numero di beni pari al massimo disponibile, il mercato chiude. Il giocatore non deve imparare obbligatoriamente queste regole: i prezzi del mercato ducale (di acquisto e di vendita) per ciascuna merce vengono affissi in mercato, prima di ogni evento. **I beni comprati dal mercato sono sempre "Registrati".**

Tuttavia, un personaggio accorto può tentare di desumere, avendo imparato queste poche regole, l'andamento dell'agricoltura e dell'economia da questi prezzi, cercando di volgere la situazione a suo vantaggio.

Banca ducale

La banca ducale è una struttura che dipende dalle autorità governative ducali. La banca ducale apre conti a qualunque pg lo volesse. Le regole della banca ducale sono note a tutti.

- la banca concede un interesse di 0,5 monete di rame ogni 10 depositate dall'evento LIVE precedente (arrotondate per difetto).
- L'apertura di un conto bancario è da richiedere ad un PNG oppure via missiva. Il conto verrà aperto a fine evento o prima dell'evento successivo.

- La banca garantisce la somma depositata, ma non chiude i conti in breve tempo, né consegna denaro in breve tempo. La richiesta di somme di denaro deve essere fatta ad un evento per il successivo oppure prima dell'inizio dell'evento (si considera che la richiesta sia stata fatta antecedentemente).
- Il versamento di somme di denaro nel conto bancario viene effettuato con una missiva alla banca (e il prezzo saldato ad inizio dell'evento successivo) oppure ad un personaggio banchiere.
- La banca concede prestiti ad un interesse di 1 moneta di rame ogni 10 prestate (arrotondate per eccesso). Interesse da calcolare ad un evento per il successivo. La concessione di ulteriori prestiti alla stessa persona senza la chiusura del primo è a discrezione della banca tramite pg o png bancari. L'interesse è sempre calcolato dalla somma base richiesta. Quando la somma totale da restituire superasse o coincidesse col doppio di quella richiesta, il prestito è automaticamente concluso e la banca richiederà la restituzione.
- La banca garantisce pagamenti per strutture di produzione e per integrazione all'agricoltura oppure per tassazione ducale immediatamente tramite il proprio conto bancario.
- Per un pagamento o trasferimento di denaro è necessario un foglio di liberatoria firmato dal titolare del conto con l'intenzione di pagamento e il beneficiario. Si suppone che la banca sappia riconoscere senza ombra di dubbio le firme (in termini di gioco, non si può truffare o contraffare una firma). A tal riguardo una missiva è valida.

TASSAZIONE DUCALE

La tassazione ducale è l'intervento governativo sull'economia per fare letteralmente cassa. La tassazione tocca vari ambiti. Quelli noti e legislativamente già comprovati sono:

Tassa sui beni: ogni bene registrato, una volta consumato, paga una tassa ducale di 1 moneta d'argento.

Tassa personale sulle famiglie: ogni persona paga una tassa a cadenza evento live pari a 5 monete di rame. Tale somma viene direttamente sottratta, all'inizio dell'evento successivo, dal forziere-territorio descritto in AGRICOLTURA.

Tassa di popolamento: la famiglia con più membri presenti all'evento paga 5 monete di rame per ogni membro in più rispetto all'altra.

Tassa postale: ogni invio di missive viene tassato. Per il dettaglio vedere la sezione "Corrispondenza" (NOTA: la somma è da versare ad un corriere della posta o in area master).

Tassa di riabilitazione: se un titolare di struttura di produzione venisse sospeso dall'attività per illecito comprovato, allora per riottenere l'abilitazione alla produzione dovrà pagare un'ammenda di 1 moneta d'oro.

Tassa sulle attività: il titolare di un'attività diversa da quella produttiva e che riceva da questa un guadagno, dovrà versare a cadenza evento una tassa di 1 moneta d'argento. Non è inclusa l'attività di mercanzia/commercio.

Tassa di importazione: in qualunque momento, l'arrivo di beni da fuori del ducato (esempio classico, dalle nazioni di appartenenza delle famiglie ma esclusa l'abilità "Rotte commerciali d'oltremare") viene tassato per regolarizzare la merce. Il pagamento è immediato di 2 monete di rame. Vale anche per gli oggetti. Il versamento copre un'intera spedizione, anche se di più oggetti.

Tassa di successione: un artigiano può rilevare la struttura di un artigiano defunto. Per farlo deve versare una tassa di 1 moneta d'oro. Se l'erede è della stessa famiglia, la tassa si riduce a 3 monete d'argento.

La tassazione ducale non si applica per compravendita di oggetti tra pg e png. La tassazione ducale non tocca in alcun modo la banca ducale.

Chi possiede l'abilità "Privilegi economici" è esentato da tassa personale sulle famiglie, tassa di popolamento, tassa di successione e tassa di riabilitazione.

LA LOCANDA

La locanda è un luogo di passaggio per tutti gli abitanti delle periferie e delle campagne, ma è anch'essa un'attività che deve sottostare all'economia.

La locanda è gestita sempre da un PNG o da un PG e non è mai chiusa.

L'autorità ducale permette nella zona di gioco la presenza di una sola locanda.

La locanda potrebbe essere gestita da un PG se questi la rilevasse (comprasse) dal proprietario precedente. La locanda segue comunque alcune regole speciali.

- 1) ACQUISTO: all'atto della vendita, il cui prezzo è lasciato al libero mercato, deve essere versata una tassa di cessione licenza di 2 monete d'argento (al pg o png notaio oppure in altro modo descritto dai master).
- 2) SCORTE: la locanda può iniziare la propria attività per due ore dall'inizio dell'evento, ma deve ben presto acquistare le scorte di CIBO e VETTOVAGLIE. Per soddisfare le scorte dell'evento in corso la locanda deve acquistare e consumare 1 unità di CIBO, 1 di VETTOVAGLIE. Se dopo due ore queste risorse non fossero state reperite e consumate, la locanda deve sospendere la propria attività finché non verrà soddisfatta la richiesta. Ai fini della pratica, rimane comunque aperta e le consumazioni vengono pagate, ma l'incasso va completamente alle casse ducali (compreso il guadagno delle prime ore) a fine giornata se l'attività non venisse ripresa. Se l'attività riprende, i guadagni fino a quel momento verranno persi.
- 3) TASSAZIONE DUCALE: la tassazione per un'attività di locanda è specifica per l'attività stessa. Ad ogni fine evento il locandiere deve versare dai propri ricavi un 50% di tasse.
- 4) IL BANCONE: per esigenze di gioco, il bancone della locanda non può essere attraversato da nessun altro oltre il locandiere. Dietro al bancone il locandiere è invulnerabile. Dietro al bancone è tenuto il denaro della locanda. Il denaro della locanda è intoccabile. Il locandiere può in qualunque momento attingere dal denaro della locanda, ma può farlo solo in presenza di un master che preleverà il 50% per le tasse. Il denaro prelevato perde l'intoccabilità. Tutti gli altri oggetti in possesso del locandiere, possono essere normalmente rubati con l'effetto *Perquisizione*. Per fare ciò è sufficiente perquisire il bancone stesso e il locandiere dovrà consegnare tutti gli oggetti e il denaro che non sia più nel denaro della locanda. *Nella pratica il locandiere riesce a nascondersi sempre e la cassa della locanda è al sicuro, ma gli oggetti sono derubabili come ad un normale PG.* Se durante un combattimento il locandiere si trovasse dietro al bancone, non potrà agire in alcun modo nemmeno parlando a meno che esca dal bancone.

LOCANDIERE: è considerato tale solo il proprietario della locanda. Eventuali delegati non avranno i vantaggi del bancone personalmente, ma rimane sempre e comunque la cassa di denaro intoccabile della locanda.

- 5) CALMIERE: il locandiere non può alzare i prezzi delle consumazioni riguardanti le bevande in dotazione, fissati a massimo 1 moneta di rame. Può tuttavia vendere qualunque altro articolo culinario o bevande di sua proprietà fuori gioco al prezzo liberamente deciso da egli stesso. Tuttavia le bevande in dotazione devono sempre essere disponibili.
- 6) SEMPRE APERTA: anche quando il locandiere è assente, viene assunto che la locanda sia aperta, i giocatori dovranno comunque pagare le consumazioni come di consueto. Se il pg eventualmente proprietario non partecipa all'evento, la locanda funzionerà anche senza le risorse necessarie, ma tutti i guadagni andranno alle casse ducali. Se esiste un sostituto del locandiere (giustificato con lettera scritta o con modalità consone (giudizio dei master), la locanda rimarrà aperta, ma il sostituto non godrà della protezione del bancone (vedi sopra).
- 7) GLI AVVENTORI: pg e png possono soggiornare in locanda. Il prezzo per la giornata e nottata è di 8 monete di rame ed è un prezzo massimo calmierato. Tutti i pg che fossero avventori della locanda possono sintetizzare al suo interno le sostanze.
- 8) FALLIMENTO: se il locandiere non riesce per due eventi a rendere attiva prima della fine dell'evento la locanda (carenza di risorse), viene dichiarato il fallimento e la locanda viene acquisita dall'autorità ducale.

IN CONCLUSIONE...

...buon gioco!