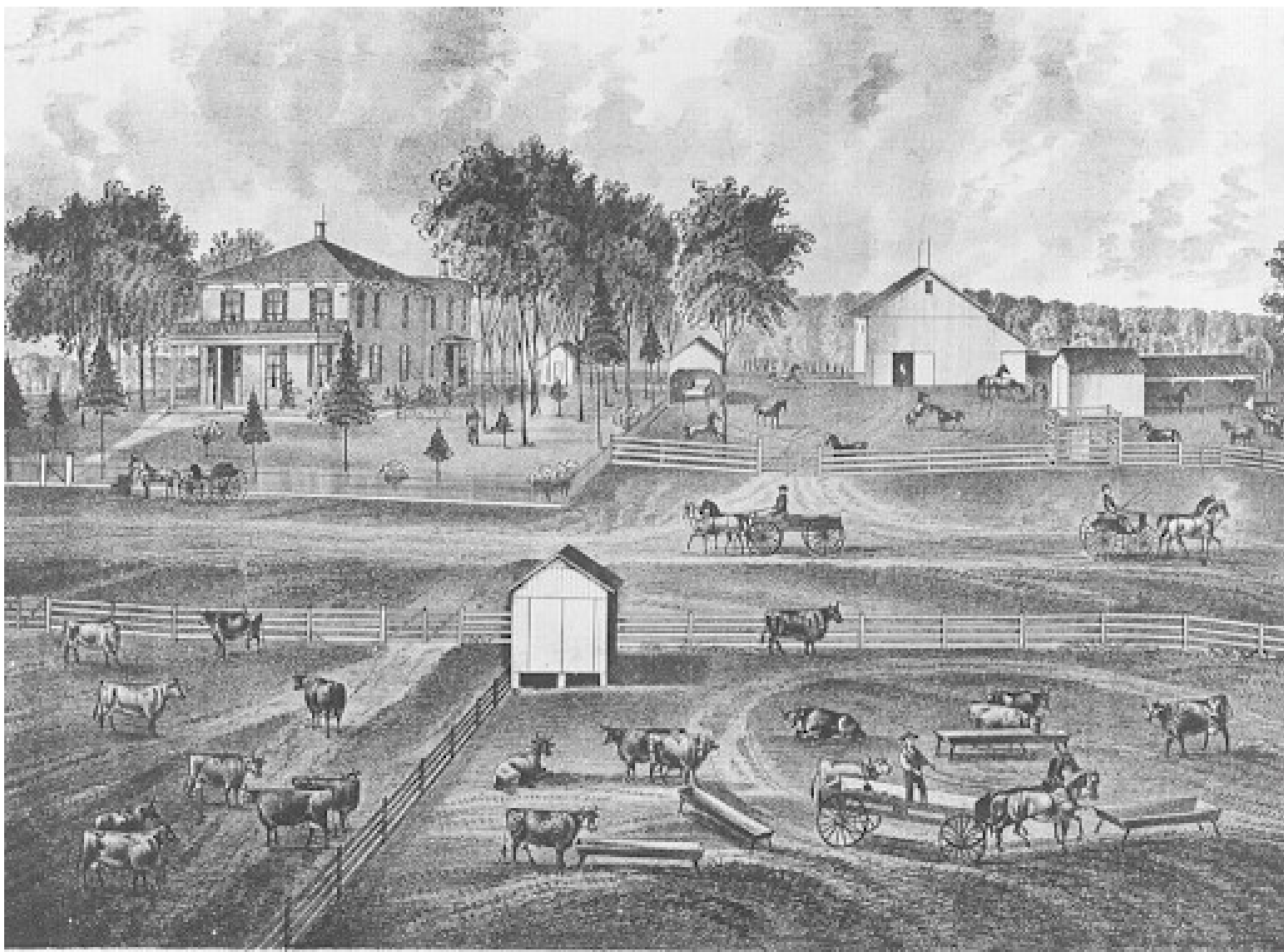


*Intempesta Noctis*

# **TOMO DELLA ECONOMIA**



**Ver. 5.0**

## **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 “L’Economia del Ducato 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), utilizzando la cassetta delle Poste Ducali e inviando una lettera con specificato "Investimento Famiglia X". 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 necessario per il reinvestimento: +1.
- se il territorio cala il suo status economico: -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 propria descrizione scritta, un'indicazione sulla propria registrazione o meno. 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. Un bene registrato è tracciato dalle autorità competenti quindi si tratta di beni il cui utilizzo finale è, tendenzialmente, noto alle autorità competenti stesse.

**NON REGISTRATO:** il bene può essere rubato con una semplice perquisizione e l'atto conferisce la proprietà diretta del bene. Un bene non registrato non è tracciato quindi il modo in cui viene commerciato o utilizzato rimane tendenzialmente segreto.

Se un bene è NON REGISTRATO, non è possibile registrarlo nell'immediato, ma è necessario cambiarne la natura tra un evento ed un altro all'atto del ritiro della busta del PG.

### **Utilizzo dei beni in gioco**

Ad ogni evento ogni famiglia PUO' consumare dei beni per ottenere degli specifici effetti. In certi casi il mancato consumo provoca dei malus, mentre il consumo implica dei bonus.

- 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).
- Ogni personaggio può, A FINE EVENTO, vendere 1 unità di tessile al mercato al prezzo migliore (indipendentemente dal tipo di bene).
- Le merci possono essere utilizzate per innumerevoli motivi di trama.

### **Sostentamento della Famiglia**

In aggiunta alle azioni di utilizzo dei beni, esiste un modo speciale in cui le famiglie possono consumarli.

- Ogni famiglia PUO' consumare 1 unità di cibo per provvedere all'alimentazione dei pg. Ogni bene copre 10 pg. Si può decidere di sfamare anche altri pg esterni alla famiglia. Per effettuare questa azione occorre

imbucare il bene alla cassetta delle Poste Ducali con una busta in cui si specifica “Consumo Famiglia X” e **specificato chiaramente su una lista di nomi quali pg sono coperti da questa azione**. MALUS (in caso non venga fatto): probabilità di malattia superiori (VEDI “LIMITAZIONE DEI PG DA FATTORI ECONOMICI” pag 22 del Regolamento).

- Ogni famiglia PUO' consumare 1 unità armi per tutti coloro che le utilizzano. Ogni bene copre 10 pg. Per effettuare questa azione occorre imbucare il bene alla cassetta delle Poste Ducali con una busta in cui si specifica “Consumo Famiglia X” e **specificato chiaramente su una lista di nomi quali pg sono coperti da questa azione**. Non si può utilizzare anche per altri pg esterni alla famiglia. MALUS (in caso non venga fatto): all'evento successivo chiunque usi armi non potrà farlo (a meno che il pg interessato non abbia provveduto in altro modo alla manutenzione; VEDI “LIMITAZIONE DEI PG DA FATTORI ECONOMICI” pag 22).

### **Produzione di un bene**

Ad ogni evento LIVE il titolare di una struttura di produzione può versare la somma di DUE MONETE D'ARGENTO al mercato ducale (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 al mercato ducale al prezzo fisso del mercato stesso. Gli orari del mercato sono variabili, ma sempre durante il giorno. Il mercato ducale è immune all'effetto *Mercanteggiare X*. 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 delle Poste Ducali nell'area di gioco e inserire una busta con all'interno il bene da consumare. Sulla busta va scritto chiaramente chi è che consuma il bene e in generale le modalità e i motivi per cui si fa.

### **Inviare un bene**

Un bene può essere inviato ad un png o ente durante un evento. L'invio è sempre un dono e non obbliga a nessun pagamento. Per inviare il bene è

sufficiente recarsi in corrispondenza della cassetta delle Poste Ducali 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 mittente e il destinatario.

Al di fuori dell'evento non è possibile inviare un bene.

### **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'avere il ticket in mano non implica il possesso finché non viene consegnata la cifra (tutela dei beni registrati). 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 ad inizio evento successivo (alla consegna della busta PG) 5 monete di rame per ogni bene che intende conservare. Se lo fa, quel bene potrà essere utilizzato anche per l'evento corrente. Questa regola vale sia per i beni registrati che per quelli non registrati. Sul retro di ogni bene valido sarà presente la data del live e la firma di un master. Ogni bene senza la data corretta e la firma di un master non verrà considerato. ATTENZIONE: se un pg compra un bene "scaduto" non esiste alcuna tutela. E' compito dei pg stessi assicurarsi che il bene sia valido e "in corso".

### **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 (tra un evento e un altro 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 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 fisico nell'area di gioco che viene adibita al commercio e alla produzione dei beni. I prezzi sono determinati 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 in un orario variabile durante il giorno, ma comunque per almeno due ore.

In particolare sui prezzi,

- il numero (NBD) di beni disponibili alla vendita (NBD numero di beni disponibili sorteggiati casualmente con maggiori probabilità per beni meno rari). Il NBD dipende dall'area agricola in situazione peggiore.
  - 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	4	5 monete di rame	1 moneta d'argento
Normale	3	1 moneta d'argento	2 monete d'argento
Difficile	2	2 monete d'argento	3 monete d'argento
Carestia	2	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*

	<b>Cibo</b>	<b>Vettovaglie</b>	<b>Tessile</b>	<b>Armi</b>
<b>Prezzo di acquisto (il mercato compra)</b>	3 monete d'argento	2 monete d'argento	4 monete d'argento	1 monete d'argento
<b>Prezzo di vendita (il mercato vende)</b>	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.*

Il numero di beni disponibili varia lungo la giornata a seconda dei beni venduti dai personaggi. Nella pratica il mercato ha ben poco disponibile, ma aumenta le proprie capacità di vendita in caso i personaggi vendessero i propri beni al mercato.

Il mercato ha una cassa fissa dopo l'esaurimento della quale non potrà più acquistare beni. La cassa dipende dal territorio agricolo in condizioni MIGLIORI.

La cassa del mercato è un numero di monete d'oro pari al numero di NBD + 1.

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”.**

**I beni vendibili al mercato dipendono da questioni ambientative.** *Ne consegue che in certe situazioni il mercato potrebbe accettare solo beni registrati oppure qualunque bene o altro.*

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 eccesso alla moneta di rame).
- L'apertura di un conto bancario è da richiedere ad un funzionario della banca oppure via missiva. Il conto verrà aperto a fine evento o prima dell'evento successivo a meno che non sia indicato diversamente.
- La banca è un ente in gioco a tutti gli effetti: non chiude i conti in breve tempo, né consegna denaro in breve tempo. La richiesta di somme di denaro deve essere fatta ad un funzionario della banca oppure via missiva prima dell'evento successivo per avere il denaro direttamente in busta PG.
- 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 un funzionario della banca. 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. Nota bene: questa è un'indicazione di massima. La banca può anche deviare da queste regole.
- La banca garantisce pagamenti per strutture di produzione e per integrazione all'agricoltura oppure per pagamento di tasse immediatamente tramite il proprio conto bancario. Per fare questo è necessario passare per un funzionario della banca o tramite missiva.
- 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. La banca può quindi pagare chiunque (se il richiedente ha un conto aperto) e la cifra dovrà essere versata all'inizio dell'evento successivo oppure verrà segnata come debito.

### **Il Mercato dei Preziosi**

Il Mercato dei Preziosi è un sistema in gioco che consente di vendere (e in taluni casi comprare) oggetti preziosi precedentemente creati o comprati. Nella pratica consiste in una cassetta chiusa nella quale si possono inserire buste con dentro oggetti (cartellino oggetto prezioso). La busta che contiene il cartellino dovrà recare il nome del PG che sarà l'eventuale beneficiario della vendita.

Tra un evento LIVE ed il successivo, alcuni oggetti possono essere venduti (al Mercato dei Preziosi). A seconda dello status agricolo migliore lo staff sorteggerà un numero massimo di oggetti che possono essere venduti e la loro probabilità che la vendita vada a buon fine:

#### STATUS

- Florida: 4 oggetti al 30%
- Normale: 3 oggetti al 30%
- Difficile: 2 oggetti al 40%
- Carestia: 1 oggetto al 50 %

La vendita consiste quindi in tiri di dado percentuale (D100) a partire dall'oggetto più vecchio nella lista dei preziosi in vendita.

*Esempio: nel mercato dei preziosi ci sono 4 oggetti. Lo status agricolo migliore è DIFFICILE. I tiri verranno effettuati dal primo oggetto e poi a scendere finché non ne vengono venduti 2. Il primo tiro è un 60 quindi il primo oggetto non viene venduto. Il secondo è 23 quindi il secondo oggetto è venduto. Il terzo è un 18 quindi anche il terzo oggetto viene venduto. Avendo raggiunto il numero massimo di vendite(ossia 2), non si tira per il quarto oggetto.*

La vendita degli oggetti viene effettuata circa una settimana prima dell'evento live. Dopo quel momento non sarà possibile usare l'abilità "Mercante d'Arte".

Chi ha l'abilità "Mercante d'Arte" può accedere alla lista degli oggetti presenti nel Mercato dei Preziosi (apposita pagina sul sito). L'acquisto da parte di un pg con tale abilità avviene con un'offerta (asta) alla cieca prima dell'evento live. Il pg riceve l'oggetto se è il miglior offerente per esso. Le offerte sono vincolanti e hanno un valore minimo indicato sulla pagina del sito. Le offerte non saldate in fase di registrazione verranno registrate come debito nella Banca Ducale. Ogni acquisto nel mercato dei preziosi resta segreto. Il venditore non saprà chi ha acquistato e il compratore non saprà chi è il venditore. Il mercato dei preziosi non è in nessun modo controllato dalle autorità ducali.

## **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 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".

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, che riceva da questa un guadagno e che non sia altrimenti tassata, 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 personaggi.

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.

## **LE ATTIVITA' ECONOMICHE**

Le attività a scopo di lucro che non si connotano con il commercio (compravendita di oggetti o beni) o che non dipendono da mestieri dedicati (esempio: un fabbro), vengono dette "Attività economiche".

Per la gestione in gioco di queste attività sono necessari un insieme di permessi che servono per poter condurre l'attività. Le licenze, le condizioni e le regole sono materia di gioco e ambientazione.

IMPORTANTE: le attività economiche sono di difficile gestione in gioco dato che non è possibile simulare un flusso di persone realistico in un evento di gioco di ruolo dal vivo. Pertanto le attività saranno valutate dai master come fattibilità, condizioni e tassazione sui guadagni.

In biblioteca è nota la presenza di un "Registro delle attività di Borgo San Donnino". Tale registro raccoglie solo le attività effettivamente presenti nell'area di gioco e le loro caratteristiche. Ogni attività ha delle sue specifiche regole che non serve conoscere per forza! Solo il titolare ha bisogno di conoscere queste regole specifiche. Una volta che un'attività economica esiste, può permanere o meno nel mondo di gioco a seconda di come la storia procede.

## **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 ed è un'attività economica speciale.

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. Il sistema di gestione della locanda e di ottenimento della relativa licenza e gestione è materia di gioco e ambientazione. La locanda segue comunque alcune regole speciali.

- 1) SCORTE: la locanda deve 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 imbucando nella cassetta delle Poste i beni in una busta con scritto “Consumo Locanda”. Se a fine evento non vi saranno le scorte consumate, tutto l’incasso della locanda verrà requisito.

- 2) 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 (operazione condotta dai master).
- 3) 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 non può attingere dal denaro della locanda. 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 nella cassetta 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. IMPORTANTE: il locandiere durante un combattimento può nascondersi dietro al bancone o uscirne SOLO 1 VOLTA. *Questo significa che non è consentito nascondersi dietro al bancone, uscirne, combattere e poi rinascondersi*.  
**LOCANDIERE**: è considerato tale solo il proprietario della licenza della locanda. Eventuali delegati non avranno i vantaggi del bancone personalmente, ma rimane sempre e comunque la cassa di denaro intoccabile della locanda.
- 4) 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.
- 5) 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).
- 6) 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!