

## Economiesysteem

Binnen onze LRP proberen we een realistische, goed functionerende economie te laten werken. Dit om het belangrijkste aspect, het spelen van een rol, te ondersteunen, zonder afbreuk te doen aan het spelplezier. Daarom willen we inflatie voorkomen, zorgen dat arbeid loont en dat geld een duidelijke waarde heeft. We balanceren daarin tussen realisme en rollenspel en hebben we ons laten inspireren door de publicatie: "A Contribution to the analysis of the in-game economy of larp events".

Aan het einde van dit hoofdstuk staat een tabel met daarin de standaard waardes van spullen waaraan je je startgeld kan uitgeven, eenmaal in het spel kunnen deze waardes fluctueren. Verder vind je in dit hoofdstuk hoe je met je vakvaardigheden of door slim gebruik te maken van je kennis over de waardes van producten en diensten geld kan verdienen. Daarbij is het doel om rollenspel te faciliteren, niet om mensen te verplichten tot het exact volgen van de waardentabel bijvoorbeeld.

### De drie niveaus

#### De werkers die grondstoffen verzamelen (Vakvaardigheid 1)

Er zijn vier grondstofgebieden (**hout**, **voedsel**, **erts** en **huid**). Iedereen die een N1 vakvaardigheid heeft kan de grondstoffen uit de aan hem bekende gebieden verzamelen, met een maximum van 2 per dagdeel. We rekenen met twee dagdelen: middag en avond. Als je je ambacht hebt uitgespeeld kun je aan het einde van dit dagdeel de grondstofkaartjes bij de spelleiding afhalen. Heb je meer dan 1 gebied, dan moet je kiezen, het maximum blijft 2, maar je keuzeruimte is groter.

#### **Uitspelen**

Bij het uitspelen verwachten we dat je probeert om een realistisch ambacht uit te voeren. Dit kost je zeker niet het hele dagdeel en kan je in stappen doen. In het spel kan je dit op meerdere manieren uitspelen, bijvoorbeeld je akker bewerken, een boom omhakken, vallen zetten of graven naar erts op een geschikte plek. Als spelleiding onderscheiden wij vier fasen voor grondstofwinning voordat je recht hebt op een grondstofkaartje **erts**, **huid** of **hout**:

- 1) Verzamelen van de rauwe grondstof in het woud (met N1 gereedschap)
- 2) Transporteren van de grondstof naar het dorp
- 3) Voorbewerken van de grondstof in het dorp (met N1 gereedschap in dorp)
- 4) Nabewerken van de grondstof in het dorp (met N1 gereedschap in dorp)

*\*Pas op, zonder iemand met woudkennis kan het woud verraderlijk zijn\**

Voor **voedsel** hebben de vier fasen een net iets andere betekenis omdat je bezig bent het land te bewerken. De grond die je daarvoor gebruikt is voor beginnende spelers ten alle tijden gepachte grond en eigendom van de landheer (normaal: de barones). Voor het gebruik van de grond betaal je dan ook erfpacht aan de legitieme autoriteiten (normaal: de sheriff).

- 1) Bemesting en beploeging van het land
- 2) Zaaïen van het land / Voederen van de dieren
- 3) Bijhouden van je land (onkruid wieden, landloper afweren, enzovoorts)
- 4) Oogsten, melken.

## De experts die grondstoffen bewerken (Vakvaardigheid 2)

Als je Vakvaardigheid 2 neemt kan je de grondstof die je van vakvaardigheid 1 hebt verkregen ook bewerken tot een product. Je wordt dan bijvoorbeeld smid, leerbewerker of timmerman. Elk product kost tijd en grondstoffen om te maken. Je kan niet tegelijkertijd verschillende producten maken. Deze tijden zijn bedoeld als richtlijnen betekenen niet dat je er constant ermee bezig hoeft te zijn, het is om onrealistisch misbruik te voorkomen (zoals het maken van een grote lading zwaarden in enkele minuten). Mensen met vakvaardigheid 2 kunnen ook producten stuk maken om zo de grondstoffen eruit te halen. De grondstoffen die ze eruit halen is de helft van het aantal dat nodig is om het te maken.

## De meesters en hun producten (Vakvaardigheid 3)

Meesters in hun vakgebied (N3 vakvaardigheid) zijn in staat om complexe voorwerpen, innovatieve designs of superieure combinaties te maken. Dit is altijd een tijdrovend proces waarbij de spelleiding bij betrokken moet worden over het doel, je vorderingen en het resultaat. Afhankelijk van hoe complex deze voorwerpen zijn kun je er een paar dagdelen tot zelfs enkele evenementen mee bezig zijn, zodat je ook OC de props tussen de events kan maken. Kijk bij de beschrijving van je vakgebied voor wat voor soort zaken meesters in jou vakgebied competent in zijn.

Tevens kunnen meesters met vakvaardigheid 3 kunnen speciale materialen bewerken, deze zijn echter zeer zeldzaam en om er meer over te ontdekken of proberen te verzamelen is altijd spelleiding nodig. Houd er rekening mee dat niet ieder materiaal altijd te vinden of kopen zal zijn en het aanzienlijk meer tijd en moeite kost dan de basis.

## De Maatschappij

Ambachtslieden werken in een maatschappij waarin gildes bestaan voor de meeste zaken, zo zijn er in Dennewold een Gilde voor ambachten en een Gilde voor geneesheren. Vooral N2 vaklieden en hoger in de **hout-, erts- en huidbewerking** hebben hiermee te maken, want er wordt meestal een oogje dichtgeknepen bij grondstofverzamelaars die leveren aan de gildes of koopman. **Voedsel** wordt niet gereguleerd door een Gilde, maar via een systeem van pacht aan de landeigenaar.

## Monopolie en Belasting

Gildes hebben het alleenrecht hun ambacht uit te oefenen en controleren in het dorp en materialen te verzamelen in het woud. Lidmaatschap van een Gilde wordt bepaald door vergunningen, die je kan krijgen/kopen bij de gildemeester. Bij verbreken van dit gildemonopolie kunnen ze de autoriteiten vragen om vergelding of straf. Voor dit privilege is ieder Gilde belastingplichtig aan de feodale heer (bijvoorbeeld de barones of ridder). Normaal is het de taak van de gildemeester om dit te betalen aan de gezanten van deze heer (bijvoorbeeld de sheriff). Gildes bepalen zelf hoe deze som door het Gilde wordt opgebracht, maar bij oneerlijke verdeling kan men beklag doen bij de autoriteiten.

## Koopman

Er zal in het spel een koopman aanwezig zijn. Deze verkoopt (bijna) alle grondstoffen, producten en zelfs speciale goederen voor een hoge prijs. Ook koopt hij deze producten in van spelers. De koopman verkoopt ook mogelijkheden tot investeringen in landerijen, legers en goederen. Deze kunnen tussen de evenementen geld opleveren en als er genoeg in geïnvesteerd wordt, kunnen spelers misschien er zelf invloed op uitoefenen.

## De vier vakgebieden

Om alles vorm te geven maken we onderscheid tussen vier brede ambachtsgebieden, met ieder een eigen basisgrondstof.

### De bouwers (hout)

#### **Basis Grondstof: Hout (Hout/Steen)**

Hout gebruiken we als verzamelnaam voor hout, stenen en andere bouwmaterialen. Het construeren van grote werken als huizen, verdedigingswerken en grote mechanieken is hun domein. Een beperkt aantal kleine en praktische dingen als schilden, bogen en pijlen kunnen ook hiermee worden gemaakt.

#### **N1 ambacht: Houthakker/Steenhouwer**

Deze lieden weten hoe ze zwaar werk moeten verzetten en kunnen inschatten welke natuurlijke bronnen geschikt zijn als bouw materiaal. Per dagdeel ('s middags en 's avonds) kunnen ze 2 grondstoffen verzamelen.

#### **N2 ambacht: Timmerlieden/metselaars**

Om iets te maken moet je snappen hoe je verschillende delen efficiënt aan elkaar zet. Kleine dingen als een schild of een pijl moeten degelijk gemaakt zijn en vereisen een goed oog en inzicht in het doel van het object. Grotere zaken als huizen, daken en omheiningen vergen meer planning en een gedegen uitvoering.

Voorwerp	Ingredienten	Creatietijd	Omschrijving	Waarde (zilver)
Boog	5 hout	200 minuten	Schieten	25
Pijl (5)	1 hout 1 ijzer		Voor pijl en boog	10
Schild	2 hout	80 minuten	Van normale afmetingen	10
Catapult	20 hout 5 ijzer 5 huid	20 uur	Omdat het kan!	150
Stormram	7 Hout 1 ijzer	320 minuten	Om deuren kapot te beuken	40
Lantaarn	1 hout	40 minuten	Voor verlichting	5
Schrijfgerei	1 ijzer 1 hout	80 minuten	Inkt, pennen, etc...	10

Muziekinstrument	2 hout	80 minuten	Harp, fluit, etc...	10
Kar	2 hout 1 ijzer	120 minuten	Om je zware spullen te vervoeren.	15
Huis	40 hout 20 ijzer	40 uur. (Kan ook in downtime)	Voor woudlingen en pioniers is dit goedkoper, vraag de SL	300
Muur	1 hout	40 minuten	Per 2 meter	5

### ***N3 ambacht: Ingenieur***

Ingenieurs gaan een stap verder als timmerlieden en zijn in staat zeer complexe grote mechanieken of architectonische hoogstanden te ontwerpen en te laten bouwen. Vaak weten ze daarvoor zelfs de producten van ander ambachten bij in te zetten.

### **De huidbewerkers (huid)**

#### ***Basis Grondstof: Huid (leer/wol/etc..)***

Huid is de verzamelnaam voor alle dierlijke producten die niet als voedsel gebruikt worden door de maatschappij. Kleding, lederwaren, maar ook papier, stevige verbanden en pezen voor hechtingen vallen onder dit domein.

#### ***N1 ambacht: Jager/Veehoeder***

Deze lieden weten hoe ze een dier kunnen strikken, villen en de huid van het vlees scheiden. Per dagdeel ('s middags en 's avonds) kunnen ze 2 grondstoffen verzamelen.

#### ***N2 ambacht: Leerlooier/Kleermaker***

Om dierlijke producten tot iets bruikbaar te verwerken moet je goed weten hoe je iets droogs, waarmee je het insmeert en in de tussentijd is er vast wel tijd wollen garen op je weefgetouw te spannen.

<b>Voorwerp</b>	<b>Ingredienten</b>	<b>Creatietijd</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Harnas (licht)	3 huid, 1 ijzer	160 minuten	Een licht harnas	20
(Leren) Harnas Reparatie	1 Huid / 2 harnassen	40 minuten	De waarde repareert alle kapotte BP.	5
Papier (10 vellen)	1 huid	40 minuten	Dit gaat uit van A4 formaat vellen	3

Verbandjes (2)	1 Huid	40 minuten	Goed stevig linnen van voldoende lengte	4
Hechtingen (2)	1 huid	40 minuten	Stevige dunne hechtdraden om wonden te verbinden	4
Touw	1 Huid	40 minuten	ongeveer 3 meter.	3

### ***N3 ambacht: Stylist***

Stylisten snappen niet enkel dat kleding en accessoires de man maken, maar belangrijker nog snappen ze als geen ander hoe ze hun producten goed op elkaar kunnen afstemmen voor een optimale werkzaamheid. Pantsers met meer bewegelijkheid, pezen en verband dat niet aan elkaar plakt en meer.

### **De Smeden (erts)**

#### ***Basis Grondstof: Erts (Ijzer/Koper/etc.)***

#### ***N1 ambacht: Mijnwerker***

Deze lieden weten waar ze moeten zoeken voor de juiste ertsen, immers simpelweg delven van aarde is zinloos als je niet vooraf kan inschatten wat je gaat vinden. Per dagdeel ('s middags en 's avonds) kunnen ze 2 grondstoffen verzamelen.

#### ***N2 ambacht: Smid***

Smeden maken dingen uit metalen. Ze hebben meestal een werkplaats vol halffabricaten, rauwe producten en andere stukken metaal die ze snel en efficiënt kunnen omvormen tot een bruikbaar voorwerp. (Maliënkolder als prop kan zowel gelden als licht of zwaar harnas)

<b>Voorwerp</b>	<b>Ingrediënten</b>	<b>Creatietijd</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Wapen (klein)	1 Ijzer	40 minuten	Dolk, hakbijltje, werpwapen	5
Wapen (eenhandig)	2 Ijzer 1 Hout	2 Uur	Zwaard, bijl, etc	15
Wapen (tweehandig)	3 Ijzer 1 hout 1 Leer	200 minuten	Zwaard, bijl, stevige strijdstaf	25
Harnas (middel)	15 Ijzer 2 Hout 1 Leer	12 uur	Leer met metalen studs, (lichte) Maliënkolder	90

Harnas (zwaar)	50 Ijzer 5 Hout 5 Leer	40 uur	Maliënkolder, plaatstaal	300
Harnas Reparatie	1 Ijzer / 2 harnassen	40 minuten	De waarde repareert alle kapotte BP.	5
Gereedschap N1.	1 Ijzer	40 minuten	De basis gereedschappen voor je vak	5
Gereedschap N2	2 Ijzer 1 Hout	120 minuten	Gereedschappen voor je vak	15
Slot / Boeien	4 Ijzer	80 Minuten	Om mensen vast te zetten of dingen op slot.	20
Loperset	1 Ijzer	40 minuten	Om sloten mee te openen.	5

### ***N3 ambacht: Mechanicus***

Een mechanicus kan verfijning aanbrengen waar een smid enkel van kan dromen. Van kleine radarwerken tot fijne graveringen, als iets om detailwerk vraagt zijn zij de personen die het kunnen maken.

## De Landbewerkers (voedsel)

### ***Basis Grondstof: Voedsel (graan/groente etc.)***

#### ***N1 ambacht: Boer***

Boeren snappen hoe ze iets op hun land kunnen laten groeien en bloeien of geschikt maken voor veehouderij. Per dagdeel ('s middags en 's avonds) kunnen ze 2 grondstoffen verzamelen.

#### ***N2 ambacht: Grutter***

Grutters is een verzamelnaam voor iedereen die weet hoe ze voedsel op grote schaal verder kunnen bereiden tot lang houdbare en voedzame of lekkere vorm. Dit omvat molenaars, bakkers, koks, kaasmakers enzovoorts. Als je dit wilt spelen neem even contact op met de spelleiding, want feitelijk gebruiken we dit voor onze IC en OC cateraars.

#### ***N3 ambacht: Botanicus***

Botanici snappen de onderliggende samenwerking tussen voedsel en het land. Deze lieden kunnen daarom zeldzame planten, zoals herbalisme kruiden, groeien op een stuk land. Om die vervolgens goed te verwerken hebben ze echter nog steeds de vaardigheid herbalisme nodig.

## Prijzen van voorwerpen

<b>Basismaterialen / grondstoffen</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Hout	1 eenheid hout	2
Huid	1 eenheid huid	2
Ijzer	1 eenheid ijzer	2
Voedsel	1 eenheid voedsel	2

<b>Wapens en harnas</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Wapen (klein)	Dolk, hakbijltje, werpwapen	5
Wapen (eenhandig)	Zwaard, bijl, etc	15
Wapen (tweehandig)	Zwaard, bijl, stevige strijdstaf	25
Boog		25
Pijl	Voor pijl en boog	2
Harnas (licht)	Leer	20
Harnas (middel)	Leer met metalen studs, (lichte) Maliënkolder	90
Harnas (zwaar)	Maliënkolder, plaatstaal	300
Harnas Reparatie	Een N2 smid kan dit in 10 minuten per BP	5 per 2 reparaties
Schild	Van normale afmetingen	10
Catapult	Omdat het kan!	150
Stormram	Om dingen te bestormen	40

<b>Geneesmaterialen</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Verbandjes	Goed stevig linnen van voldoende lengte	2
Hechtingen	Stevige dunne hechtdraden om wonden te verbinden	2
Genezingszalf	Geneest in 5 minuten tijd 1 LP op de locatie van aanbrengen	15

<b>Avonturiersuitrusting</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Lantaarn	Voor verlichting	5
Tent		30
Touw	ongeveer 3 meter.	3
Vuursteen en staal	Om vuur te maken	2
Klimspullen	Om een berg of boom in te klimmen.	20
Loperset	Om sloten mee te openen.	5

<b>Artisans en handelaars spullen</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Papier (10 vellen)	Dit gaat uit van A4 formaat vellen	3
Schrijfgerei	Inkt, pennen, etc...	10
Muziekinstrument	Harp, fluit, etc...	10
Gereedschap N1/N2	De basis gereedschappen voor je vak	5/15
Vergrootglas	Om beter te kijken	20
Kar	Om je zware spullen te vervoeren.	15



<b>Dorpsleven</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Bier/andere dranken (10 glazen)	De waterige soort	1
Lunch/snack (10)		2
Avondeten	Volledige maaltijd	1
Huis	Voor woudlingen en pioniers is dit goedkoper, vraag de SL	150
Slot / Boeien	Om mensen vast te zetten of dingen op slot	20
Klok	Het tikt en het is zeldzaam	500

<b>Dieren</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Waarde</b>
Kip	Een volwassen dier, geen echte aub.	2
Schaap	Een volwassen dier, geen echte aub.	40
Varken	Een volwassen dier, geen echte aub.	20
Koe	Een volwassen dier, geen echte aub.	60
Paard	Een volwassen dier, geen echte aub.	90
Kameel	Een volwassen dier, geen echte aub.	180