

# Reglamento de Economía

Además de las aventuras, intrigas palaciegas, gloriosas batallas y romances, los personajes deben hacer frente a su día a día. Comprar en el mercado, acudir a un herrero para que arregle su armadura o degustar las delicias propias de la zona en las posadas y locales. Pero ello requiere tener algo con que pagar esos bienes y servicios, sin entrar en alternativas más o menos legales.

No solo eso, sino que los distintos reinos, imperios y dominios también buscan desarrollarse, no solo a través del natural crecimiento de su territorio, sino también desarrollando sus infraestructuras, elaborando nuevos proyectos y alimentando y pagando a sus ejércitos. Para ello, muchas veces, no basta con los recursos naturales de cada lugar, sino que es necesario importar, de lugares en ocasiones remotos, materiales, mano de obra y otros elementos más ignotos. En ese momento es donde entran en juego las rutas comerciales, terrestres, fluviales o marítimas, que permiten el natural fluir de mercancías y personas, aunque los peligros, naturales o artificiales, son una constante sobre todo desde la debacle imperial.

## Microeconomía:

Para el desarrollo del día a día, los jugadores podrán pagar y cobrar con monedas y otros recursos. A pesar de los misterios acontecidos en la capital imperial, la moneda del Imperio sigue siendo la divisa más estable y de uso común en todos los territorios, por lo que sigue viéndose a menudo en sus distintas formas (cobre, plata y oro). Además, es habitual que los comerciantes, sobre todo los de bienes más especializados, acepten también gemas y joyas de distinto valor (oportunamente tasadas).

Por último, a falta de divisas virtuales y rectángulos de material prehistórico procesado, el trueque sigue siendo una de las formas principales de pagar por bienes y servicios en el mundo EFEYL. Recursos naturales sin tratar, trabajos específicos o promesas de ayuda futura, sólo la imaginación de los jugadores (y los personajes a los que encarnan) ponen límite a estos intercambios.



## En este reglamento

Microeconomía.....	1
Habilidades y Profesiones .....	2
Recursos .....	2
Obtención de Recursos .....	3
Reglas Especiales de Profesión ...	4
Registro de Materiales y carga....	6
Macroeconomía.....	6
De Micro a Macro y de Macro a Micro .....	8



## Habilidades y Profesiones

En el día a día, las siguientes habilidades y profesiones son de especial relevancia:

### Habilidades / Profesiones

<b>Herrería</b>	Permite trabajar el hierro y sus derivados.
<b>Curtidor</b>	Permite trabajar la piel y sus derivados.
<b>Agricultura</b>	Permite trabajar en campos de cultivo propios y ajenos.
<b>Ganadería</b>	Permite el cuidado y extracción de recursos de granjas y establos.
<b>Cacería</b>	Permite obtener recursos de caza (comida y pieles).
<b>Pesca</b>	Permite obtener recursos de pesca.
<b>Leñador</b>	Permite obtener recursos de madera.
<b>Minería</b>	Permite trabajar en minas y extraer los recursos que se encuentren en ellas.
<b>Herboristería</b>	Permite la recolección de hierbas.

*“Los recursos, y su disponibilidad, pueden cambiar en función de los eventos concretos y las necesidades de los personajes en ellos”*

### ¡Impuestos!

Se te acerca un hombre de amplia sonrisa, portando una larga pluma y te pide mostrarle tu licencia de pesca, sus hombres te han visto pescando en la zona y vender unas jugosas percas de río a un afable thalesiano.

La multa por pesca ilegal, la obtención de la licencia de pesca y los impuestos sobre las percas probablemente te arrojen a la mendicidad o a la cárcel.

¡Por favor, ciudadano, tenga sus papeles en orden!

## Recursos

Los recursos pueden cambiar en función de los eventos concretos y las necesidades de los personajes en ellos, pero con carácter general pueden encontrarse los siguientes:

### Recursos

<b>Hierro</b>	Permite fabricar armas, armaduras y utensilios. Puede encontrarse en las minas.
<b>Piedra</b>	Permite realizar trabajos de construcción.
<b>Piel</b>	Permite fabricar armaduras, vendas y utensilios de este material. Puede encontrarse en animales cazados y tratados por un cazador o en animales sacrificados en una granja o establo.
<b>Hierbas</b>	Permiten la fabricación de pociones y ungüentos, tanto naturales como mágicos, con distintos efectos que se indican al identificar cada planta.
<b>Madera</b>	Permite crear hogueras y realizar pequeños trabajos de construcción.
<b>Comida</b>	Puede obtenerse de campos de cultivo, granjas, establos, caza y pesca.
<b>Gemas</b>	Aparte del valor monetario, pueden ser necesarias para la realización de recetas alquímicas.



## Obtención de recursos

La base del sistema microeconómico es la obtención de recursos. Los pasos de la obtención de dichos recursos están delimitados por dos condiciones, Localización y Tiempo de Trabajo.

**Localización:** Algunos recursos están sujetos a lugares específicos. Otros sin embargo solo pueden ponerse en práctica precisamente en lugares donde no exista lugares de generación de otros recursos, también llamados lugares salvajes.

Lugares específicos: Cultivos (Agricultor), Granja/Establo (Ganadero), Mina (Minero)

Lugares salvajes: Bosque (Leñador, Cazador, Herborista), Río (Pescador)

Todas las localizaciones específicas de producción estarán señaladas con un letrero, su función, el estado de producción y una cuadrícula de producción que marca el máximo que puede ser extraído de ese lugar, las X marcan lo ya extraído. Ejemplos:

CULTIVOS de Javier, Normal 1:1 (Una unidad de tiempo = 1 recurso)												
X	X	X	X	X	X							

GRANJA del cabrero feliz, 1:1 (15 cabezas de ganado) (Un cuadro por cabeza de ganado, si se tacha es que han sacrificado un animal. Está limitada su producción a las cabezas de ganado, ver GANADERÍA)												
X												



**Tiempo de Trabajo:** Cada trabajo requiere un tiempo de esfuerzo. Durante ese tiempo el jugador debe simular realizar el trabajo correspondiente para obtener la materia prima, los mineros picarán la tierra con las herramientas de su profesión, los cazadores recorrerán el bosque siguiendo una presa, los granjeros cuidarán de que la tierra designada esté limpia.

La unidad mínima de tiempo de trabajo son 5 minutos. Pasado ese tiempo el trabajador obtendrá una unidad correspondiente a su campo. El tiempo para obtención de una unidad de materia puede ser variado según ciertas condiciones, escasez, magia, sobreexplotación, etc. Así los jugadores podrán comprobar las condiciones de trabajo en los letreros que designan la zona con el tiempo de trabajo mínimo y los motivos. Estos motivos pueden ser variados por los jugadores según sus actos, si una zona que sufre escasez es sobreexplotada puede llegar a dejar de ser productiva.

## Reglas especiales por profesión

**Agricultor:** Los agricultores pueden realizar dos cosechas diarias por terreno delimitado. La habilidad es necesaria para preparar el terreno y sembrar. Un agricultor que esté sembrando durante media hora en condiciones normales “plantará” 6 unidades de Comida, este tiempo se puede dividir entre varios agricultores. Las cosechas se recogen a las 14:00 y a las 19:00, sin embargo, la recogida de la cosecha solo necesita un agricultor por campo de cultivo, pero puede utilizar jugadores sin la habilidad, de ese modo 30 minutos de sembrado de un jugador agricultor puede ser recogida en 10 minutos por un agricultor y 2 jugadores sin la habilidad o en 5 minutos por el agricultor y 5 jugadores sin la habilidad.

**Leñador:** Los leñadores pueden tomar cuanta madera quieran de una zona de bosque. Por otra parte, los leñadores son ruidosos, siempre que trabajan sus golpes de hacha y sierras espantan la caza en su zona. Para imitar esto, cantarán, charlarán a grades voces mientras simulan cortar árboles y trabajar la madera. (De ese modo los cazadores podrán saber que cerca hay leñadores que le espantan la caza).

**Minero:** Las minas están marcadas de manera distinta, a su lado encontrareis siempre una pila de piedra (pedazos de gomaespuma). Una mina puede ser sobreexplotada y encontrarse agotada hasta que se habiliten nuevos túneles.

Un minero trabajando en la mina puede, cada unidad de tiempo, recoger una de las piedras. Dichas piedras serán entonces procesadas por el minero, que introducirá su mano en dicha piedra y extraerá el recurso que esta contenga. Tras extraer dicho material el minero deberá depositar la piedra “agotada” al lado contrario de la mina, en el lugar marcado como piedras agotadas.

En la mayoría de los casos el recurso será solo piedra, pero las vetas de metal no son infrecuentes y en ocasiones un afortunado minero puede encontrar trozos de metales preciosos como el oro o la plata o incluso gemas preciosas.

**Ganadero:** Los ganaderos pueden producir con su ganado de diferentes formas. Su “Establo” tiene designado un numero cabezas de ganado (Pueden ser gallinas, vacas, emús...) El ganadero, invirtiendo una unidad de tiempo por cada cabeza de ganado que posee, obtendrá una unidad de comida o piel, a elegir.

Así un “Establo” con 10 cabezas de ganado es atendida por el ganadero con 6 unidades de tiempo realizando tareas como ordeñar, echar comida a sus animales, simulando esquilvar. El ganadero obtendrá o 6 recursos de comida o piel, o bien una combinación de ellos. 2 de comida y 4 de piel, por ejemplo.

Cada establo puede generar un máximo de recursos igual al doble de los animales que posee diariamente.

El ganadero puede decidir perder una cabeza de ganado y de ese modo obtener con una única unidad de tiempo dos recursos de cada (2 de comida y 2 de piel) pero a partir de entonces su máximo de producción desciende en tantas cabezas de ganado como haya sacrificado. (OJO, si no cuidas tu establo pueden robarte las cabezas de ganado, o matártelas)

**Cazador:** Los cazadores pueden decidir que unidad de recurso obtener por cada unidad de tiempo invertida en la caza entre comida y piel. Es decir, el tiempo invertido en la caza indica el tamaño o calidad de la pieza o piezas. Por ejemplo, si un jugador invierte 5 unidades de tiempo en la caza podría obtener 3 de comida y 2 de piel y decir que ha cazado un venado. Si por ejemplo decide tomar 5 de comida podrían ser una gran cantidad de conejos.

Los cazadores no pueden cazar si hay leñadores en el área. Adicionalmente, algunos animales pueden aparecer en el territorio de juego que pueden ser cazados de forma directa (golpeándolos con armas, usando trampas, etc). Los cazadores deben estar atentos a rumores sobre la presencia de determinados animales en el bosque y la hora y lugar a la que aparecen, ya que cazarlos otorga gloria y recursos por igual

**Pescador:** Recoge recursos (Comida) con la unidad de tiempo normal.

Eventualmente pueden hacer un descubrimiento entre sus redes que queda a discreción de los másteres.

**Herborista:** Los herboristas tienen a su disposición una lista de hierbas/tubérculos que pueden encontrar en los bosques de la zona. Esta lista puede variar según la localización del evento. En este reglamento se mostrará la lista completa de hierbas. El jugador con la habilidad de herborista tendrá derecho a una tirada en la tabla de hierbas por cada unidad de tiempo que dedique a la busca de hierbas en el lugar indicado.

Como norma añadida, el jugador podrá invertir unidades de tiempo adicionales a la primera para modificar su tirada en la tabla, así podrá desplazar su primera tirada negativa o positivamente invirtiendo una unidad de tiempo de búsqueda por cada salto en la tabla. Por ejemplo, si en una primera tirada se ha encontrado cardamomo (num. 11) pero el jugador en realidad quiere Bombace (num. 9) podría dedicar dos unidades de tiempo extras representando que ha estado buscando expresamente esa planta. Por supuesto, si la planta que quiere es por ejemplo Ajenjo (num. 1) seguramente le salga mejor quedarse el cardamomo y gastar otra unidad de tiempo en hacer otra tirada que le deje más cerca.

Las hierbas son extremadamente útiles para curanderos (Aquellas marcadas como curativas) y para alquimistas. Algunas pueden tener reglas especiales (La luminaria solo se encuentra de noche, por ejemplo).

**Herrero:** Los herreros pueden, si tienen el suficiente metal almacenado, reparar armaduras metálicas. Un herrero deberá gastar 1 unidad de tiempo y 1 recurso de hierro por cada punto de armadura que desee reparar de una armadura dañada. Así mismo pueden reparar armas o escudos dañados, a razón de 1 unidad de tiempo y 1 recurso de hierro por cada pieza a reparar.

**Curtidor:** Los curtidores pueden, si tienen la suficiente piel almacenada, reparar armaduras de cuero. Un herrero deberá gastar 1 unidad de tiempo y 1 recurso de piel por cada punto de armadura que desee reparar de una armadura dañada. Así mismo, pueden producir vendas, a razón de 1 unidad de tiempo y 1 recurso de piel por cada dos vendas a fabricar.



## ¿Quién vigila al vigilante?

Antiguamente imprimíamos cantidades ingentes de cartulinas para representar los recursos. Los jugadores tenían que encontrar y cargar estas pequeñas cartulinas.

Con el nuevo formato hemos querido eliminar elementos contaminantes, tanto del medio ambiente como del juego.

Hemos elegido confiar plenamente en nuestros recolectores y procesadores para extraer y trabajar los recursos necesarios para la partida.

Simplemente apunta y coméntanos tu experiencia para que vayamos mejorando el sistema.

## Registro de materiales y carga

La carga máxima de los personajes son 3 unidades que deben ser vendidas o almacenadas antes de poder recolectar más. Sin embargo, sí puede dárseles a otro jugador para transportarlas para su venta y almacenamiento.

Las hierbas son un caso especial, y solo pueden ser transportadas por los propios herboristas hasta que son vendidas, pero un herborista puede cargar hasta 10 unidades de hierbas al mismo tiempo.

Los jugadores que han realizado un tiempo de trabajo para obtención de materiales no necesitan acudir a un máster, se confía en su buen hacer, sin embargo, deben registrar la obtención de los materiales en su libreta de trabajo (A suministrar por la organización) donde apuntarán la hora de recogida, número de recursos, lugar de trabajo y venta.

Hora	Tiempo	Recurso	Localización	Venta
09:20	10 min.	2 Madera	Bosque	Almacenado en el depósito del marqués Vendido a Jöerg Gustalfsson
12:40	5 min.	1 Madera	Bosque	Vendido a Jöerg Gustalfsson
20:20	15 min.	3 Madera	Bosque	Almacenado en el depósito del marqués

Como podemos ver en el ejemplo, el jugador tiene constancia de los recursos que ha recolectado en todo momento y si han sido vendidos o donde se encuentran almacenados, en cualquier caso, el final de la materia debe ser anotada en la casilla correspondiente con el nombre del personaje destinatario.

## Macroeconomía

Gestionar las necesidades económicas de un territorio no es tarea sencilla. Cada localidad, enclave, gremio y gobernador tienen sus necesidades, y no van a dudar en perseguir a los responsables hasta verlas cubiertas. El Gran Comerciante al cargo de cada grupo, por tanto, tendrá que decidir qué materiales y recursos consigue, qué hacer con los propios, y cómo gestionar el resultado final de sus negociaciones.

En general, los grupos de jugadores que representen territorios de cierta entidad contarán con un número de recursos y materiales asignados, y un jugador (que contará con la habilidad Gran Comerciante) será el encargado de su gestión.

Los recursos pueden cambiar en función de los eventos concretos y las necesidades de los personajes en ellos, pero con carácter general pueden encontrarse los siguientes:

### Recursos

<b>Metal trabajado</b>	Grandes cantidades de hierro, cobre, estaño, extraído y refinado, así como sus aleaciones.
<b>Piedras preciosas</b>	Grandes cantidades de piedras y metales preciosos.
<b>Madera</b>	Grandes cantidades de madera ya procesada.
<b>Mano de obra especializada</b>	Cualquier tropa de profesionales especializados: Ingenieros, magos, sacerdotes poderosos, soldados veteranos, etc.
<b>Comida</b>	Todo tipo de alimentos, disponibles para el comercio por ser excedentes (o porque la población no los necesita, voluntaria o forzosamente).
<b>Divisa</b>	Moneda imperial, en grandes cantidades.

También es posible que determinadas localizaciones cuenten con recursos específicos, desde materiales y recursos especiales (metal del volcán de Aksintur, delicatessen verim, exploradores gnoll o madera de roble élfico).

**Acuerdos:** El Gran Comerciante de cada grupo será el único que pueda cerrar acuerdos con otros grupos, pero eso no impide que cualquiera pueda negociar (incluso a espaldas del Gran Comerciante).

Los acuerdos pueden consistir en intercambio de recursos entre las partes, en ayudas macro de otro tipo (apoyos militares o políticos, por ejemplo), o favores políticos o personales (acuerdos matrimoniales o herencias, por ejemplo). Una vez alcanzado un acuerdo, las dos partes acudirán al Representante del Gremio Comercio, en activo y respetado por su carácter independiente, y sellarán su acuerdo, que sólo podrá ser modificado posteriormente si los dos Grandes Comerciantes acuden de nuevo ante el Representante del Gremio. Al quedar registrado el acuerdo ante un ente independiente, no pueden romperse los acuerdos sin afrontar un enorme golpe a la credibilidad y el ostracismo en futuras reuniones, por lo que ningún gobernante se arriesgaría.

El formulario de acuerdo lo encontraréis al final de este reglamento.

Los acuerdos que hayan sido presentados al Gremio al final de la noche del sábado se considerarán cerrados, y el domingo por la mañana se informará a los Grandes Comerciantes del resultado. Así, los recursos obtenidos pueden ser utilizados el propio domingo en otros acuerdos o en el marco de la propia partida. Los acuerdos presentados a lo largo del domingo se resolverán en postpartida.

**Rutas:** Como todo Gran Comerciante sabe tan importante es qué se intercambia, como por dónde se intercambia. Aunque la red de comunicación imperial ha sido tradicionalmente el medio más seguro y efectivo para transportar materiales entre las distintas provincias imperiales, los sucesos en la corte imperial han impedido las patrullas y el mantenimiento habitual, por lo que partes de la red han caído en desuso o se han visto afectadas por catástrofes y desastres, algunos naturales, y otros no tanto.

El lugar natal de cada grupo contará con distintos lugares, en los que como ya se ha mencionado estarán almacenados los distintos materiales. Para poder llevar un material hasta otra zona (dentro del mismo territorio, o en cumplimiento de un acuerdo), los Grandes Comerciantes deberán indicar que ruta o rutas se siguen, por lo que, si los materiales se encuentran en lugares muy lejanos, puede ser necesario atravesar varias rutas, e incluso territorios, antes de llegar al destino previsto. Por tanto, al llegar a un acuerdo, los Grandes Comerciantes deberán decidir qué ruta o rutas seguirán sus materiales (cuando formen parte del acuerdo). Estas rutas pueden ser seguras, inseguras o peligrosas:

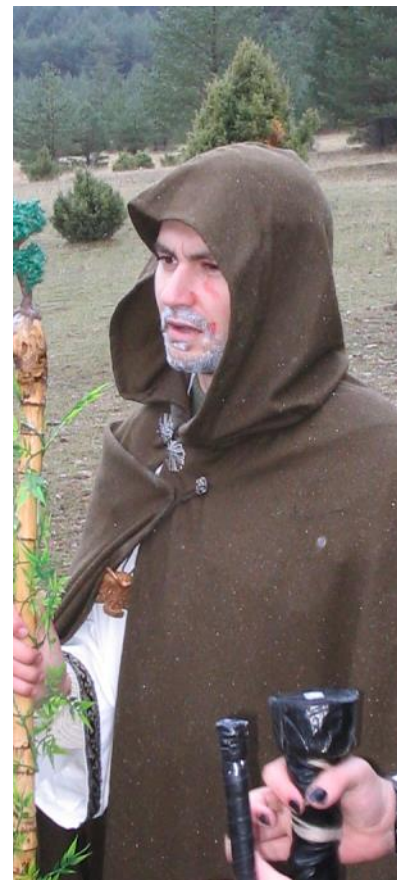
En el caso de optar por una ruta segura, los materiales llegarán a su destino sin problemas.

En el caso de rutas inseguras, un tercio de las veces, habrá sido devorado por trolls, habrá caído a la lava de un volcán que acaba de despertar o lo habrán robado unos visitantes del extremo oriente cuya existencia el Imperio nunca reconoció.

En el caso de rutas peligrosas, dos tercios de las veces, el cargamento no llegará a su destino. El destino de los materiales y de los carreteros, marineros o pilotos que lo transportaban es demasiado horrible para transcribirlo aquí.

El estado de las rutas puede ser público, o bien ser conocido tan solo por algunos personajes, bien por ser naturales de la zona o por contar con una excelente red de contactos. Además, los actos de los personajes en el evento pueden afectar al estado de las rutas, haciéndolas más o menos seguras en función del desarrollo de ciertas tramas.

Por todo ello, un Gran Comerciante profesional se asegurará de contar con toda la información posible antes de seleccionar una ruta. Cuando no sea posible asegurar el camino por completo, el Gremio ofrecerá los servicios de una compañía de mercenarios de probada profesionalidad, que permitirá mejorar el estado de la ruta un peldaño. Ni siquiera los mejores mercenarios podrían hacer segura por completo una ruta peligrosa.



## La Nueva Ruta de la Seda

---

Furgo el Troll ha pasado muchos inviernos cobrando a los viajeros por el paso por su puente y acumula un montón de madera procesada.

Un día, un comerciante le ofrece una jugosa suma de dinero por enviar su madera a los astilleros de la fortaleza de Beneth en Savera.

Furgo firma el acuerdo con el comerciante y envía sus tablones por la ruta más directa a la Marca.

¡Ay, Furgo, pobre diablo. Esa ruta es peligrosa!

Las tablas no llegaron a su destino y por su puesto el comerciante no asumió parte de las pérdidas...

Volvemos a empezar, Furgo...

## De Micro a Macro y de Macro a Micro

Un ávido granjero puede querer mezclarse con comerciantes si los tiempos le son propicios y un comerciante puede intentar vender algo de su mercancía a los productores locales.

**Micro a Macro:** Un productor puede vender 10 unidades (excepto monedas y lingotes de oro, plata o bronce) de un solo tipo a un Gran Comerciante para que este comercie con él, como se reparten los beneficios, así como el precio de compra, es un trato privado cerrado entre ambas partes.

En el caso particular de querer pasar dinero de micro a macro, usa la siguiente tabla.

- 1 Lingote de Oro = 5 Divisa
- 1 Lingote de Plata = 1 Divisa
- 8 Imperiales (Moneda de oro) = 1 Divisa
- 40 Reales (Moneda de plata) = 1 Divisa
- 200 Ducados (Moneda de bronce) = 1 Divisa

**Macro a Micro:** Un Gran Comerciante puede vender un máximo de 1 punto de sus mercancías a pequeños comerciantes al día, lo cual producirá 7 piezas del recurso deseado, excepto Divisa. El punto de mercancía debe ser restado del total disponible para el Gran Comerciante. Esta limitación de una venta de 1 solo punto de mercancías se debe a la disponibilidad inmediata del producto.

EFEYL

---

E-mail: [reglamentos@efeyl.org](mailto:reglamentos@efeyl.org)