

Handelspelet på Varvaros 2017

Utöver vilka beslut som tas, hur intrigerna utvecklar sig och liknande så kommer de olika grupperingarnas och individernas öden efter att lajvet har blåsts även att avgöras av det handelssystem som vi har utarbetat. Systemet består i grunden av tre huvuddelar: Behov, resurser och konsekvenser. Dessa kommer att sammanfattas för varje gruppering i ett dokument som skickas ut tillsammans med lajvets intriger. Till detta bifogas även en del annan information såsom uppskattningar av motparternas resurstillgångar och behov samt prislistan från föregående års marknad (så att ni har ett ungefärligt hum om vad saker brukar kosta).

Behov består egentligen av de problem som varje gruppering skulle behöva lösa, antingen akut eller åtminstone på sikt. Det kan vara alltifrån att en utmarkisk stam behöver en viss mängd vapen för att kunna göra uppror, att en altharisk ädling är under press att bevisa sin duglighet inför sina överordnade eller liknande. Det står också oftast hur mycket av någonting som behövs för att fylla grupperingens behov.

Resurserna är det ni har att köpslå med. För en utmarkisk stam kan det t.ex. röra sig om ett visst antal får av god kvalitet och ädlingen kanske har gott om reda pengar att muta sina soldater till att prestera bättre med. Kort och gott så har ni en lista på saker ni kan tänkas vilja erbjuda andra.

Konsekvenserna beskriver i detalj hur illa det kan gå om något av era behov inte uppfylls. Den utmarkiska stammen kanske inte ens klarar av att försvara sina får mot boskapstjuvarna i trakten om de saknar vapen, ädlingen kanske riskerar att förlora sin förläning under förödmjukande omständigheter osv.

Efter att lajvet har avbrutits kommer vi arrangörer att stämma av med samtliga parter för att se hur lajvet har gått för dem. Därefter kommer vi att sammanställa en epilög som vi publicerar på hemsidan. Vissa grupper kanske också får ett mail med ev. hemlig information som enbart är för deras ögon med tanke på att det kanske kan vara av vikt inför fortsatta lajv i kampanjen.

En fullständig lista på vilka resurser som kommer att användas och deras ungefärliga, relativa värde kommer att färdigställas tillsammans med intrigerna, men vi kommer redan nu redogöra för följande:

Myntsystemet

De vanliga mynten har lite olika namn i olika delar av kontinenten men de kallas kort och gott för "shilling" i Althany och Utmarkerna. Inlajv har dessa varit i omlopp ända sedan De Gamlas tid för ca tusen år sedan. Det är allmänt känt att de har en bestämd och konsekvent halt ädelmetaller i sig och betraktas därför som ett väldigt pålitligt betalningsmedel. OFFlajv representeras de av bulgariska "stotinki" från en specifik tidsperiod. (Mynten är dock helt inlajv och texten på dem har en betydelse i spelvärlden.) Valörerna står inpräglade i mynten och en sådan "shilling" har inlajv ett värde som motsvarar ca 10 svenska kronor. De finns i valörerna 1, 2, 5, 10, 20 och 50 shilling.

På kontinentens södra delar, t.ex. i de fria städerna och i Castonne, räcker dock inte dessa mynt till på grund av den omfattande handeln. Det spelar även in att vissa av städerna har tillgång till egna silvergruvor. Det kan därför även finnas en del andra valutor representerade på lajvet. Det är visserligen meningen att de valörer som är inpräglade i dem ska vara motsvara shillings i samma mängd, men det är en illa dold hemlighet att det då och då har fuskats med silverhalten i dessa mynt. De är visserligen långt ifrån värdelösa, men de betraktas oftast som värda mellan 1/3 och 2/3 av en shilling. Vilket exakt värde de har i praktiken kommer ni inte att få reda på förrän efter lajvet, ifall era roller lämnar in dem till en sakkunnig metallurg. Anledningen till att vi har tagit med dem är för att ha dem som ett osäkerhetsmoment i spelet.

Slutligen bör det poängteras att kontanter spelade en betydligt mindre roll i den medeltida ekonomin än vad vi ofta tror. Den riktiga "hårdvalutan" var själva marken då den gav en kontinuerlig avkastning och de flesta av era roller kommer bara att ha en liten andel av sina tillgångar i form av mynt. Det bör dock poängteras att samtliga roller kommer att gynnas av att ha ökat på sina besparingar när vi räknar ut hur lajvet gick för er.

Bankväsende, skuldsedlar och handelskompanier

Detta är något som är väldigt ovanligt i utmarkerna men det förekommer i Althany och är ett väletablerat fenomen inom bland annat de fria städerna. Bankväsendet är dock en relativt ung företeelse som ursprungligen etablerades som ett sätt att minimera riskabla pengatransporter på de av rövare ack så plågade vägarna nere i södern. De har dock sedan ett par generationer tillbaka hunnit införas en låneverksamhet, även om denna huvudsakligen har riktat sig till högadel och rikare bönder.

Skuldsedlar är också de ett vanligt betalmedel nere i södern och de bygger i grunden på förtroende för antingen en person eller en hel bank. En person som upprättar en skuldsedel skriver ner detta på ett papper, undertecknar och sätter sitt sigill på det. Därefter används de som vilken bytesvara som helst men kan alltid lösas in hos den som har upprättat skuldsedeln, även om det ibland finns vissa villkor angivna som t.ex. hur tidigt den kan lösas in osv.

Slutligen förekommer det i spelvärlden handelskompanier där enskilda finansiärer kan investera en viss summa pengar för att köpa en andel av ett handelsfartygs eller en karavans vinst. Dessa andelar kan även de säljas eller bytas bort. Vinsterna är ofta relativt stora, men det bör dock ses i relation till den inte alltför obefintliga risken att en karavan blir överfallen, att en flodbåt konfiskeras av krigförande stater eller liknande.

Utmarkernas bomärkessystem

Då de flesta utmarkingar varken kan läsa skuldsedlar eller avtal samtidigt som stammarna förfogar över stora mängder boskap har det utvecklats ett alternativt system för att hantera deras handel utan alltför mycket logistiskt krångel. Detta tar sig huvudsakligen uttryck genom det bomärkessystem som bland annat används vid de årliga boskapsmarknaderna. Varje stam förbereder ett lika stort antal bomärken på bitar av tyg, skinn eller liknande. Dessa förses även med symboler för det de representerar. I början av marknaden bär sedan varje stam med sig sina samlade märken till den heliga plats som marknaderna normalt centreras kring. De närvarande andetolkarna ber därefter andarna att välsigna alla märken och dessa kan sedan bytas fram och tillbaka mellan stammarna. Efter marknaden växlas märkena in mot de aktuella djuren och varorna när köparen besöker deras tidigare ägare. Om inget annat har angetts på märkena ska djuren/varorna vara av god kvalitet, men det förekommer dock ibland ett snedstreck över märket vilket betyder att detta motsvarar någonting som är i sämre skick.

Det är allmänt känt bland utmarkingarna att den som fuskar med märkena drabbas hårt av andarnas vrede, vilket har gjort att systemet har funkat väldigt väl hittills. I de fall som t.ex. en rivaliserande stam råkar komma över andrahandsmärken kan det visserligen uppstå en ganska spänd stämning vid överlämnandet, men oroligheterna brukar också stanna där förutom vid extrema undantagsfall.

Synen på altharier som kommer över märken är däremot väldigt skeptisk. P.g.a. sin religion betraktas de inte som pålitliga och det är inte ovanligt att köparen begär att en ev. andrahandsförsäljare ska följa med och intyga med sitt ord att märkena faktiskt är äkta.