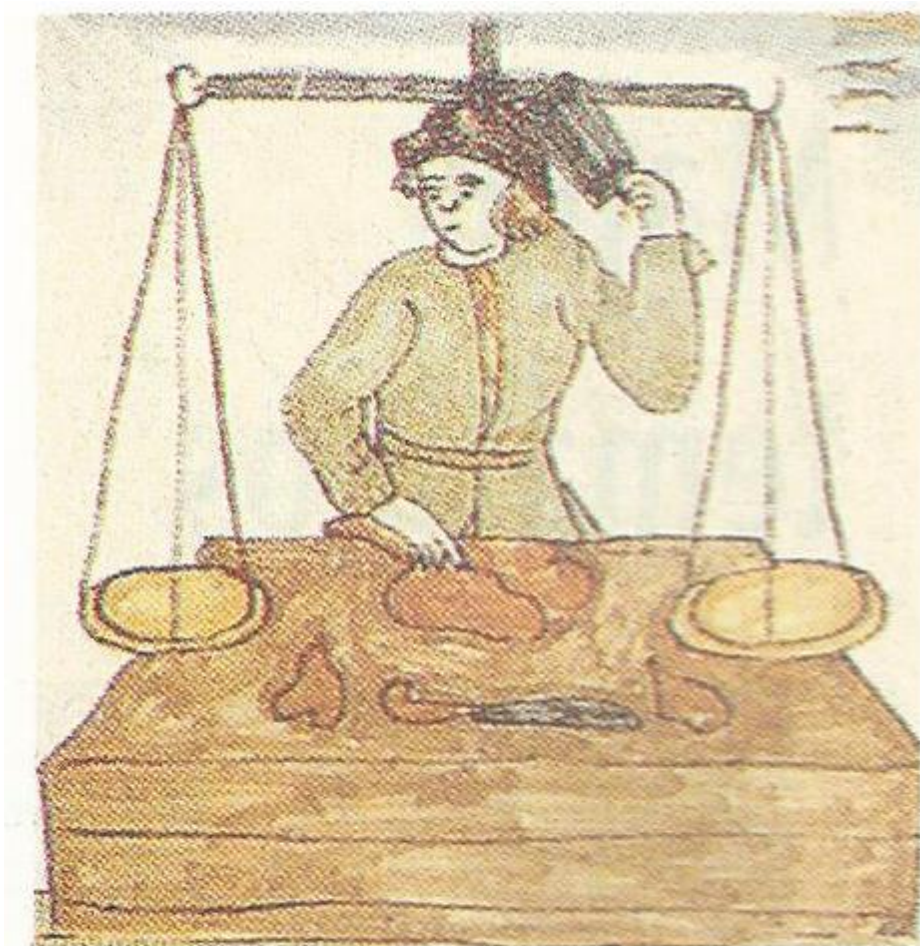


# Guía de comercio y artesanía



# ÍNDICE

<b>1. RIQUEZA:</b>	<b>2</b>
1.1 Niveles de Riqueza y Dinero Inicial.	3
<b>2. EQUIPO INICIAL:</b>	<b>4</b>
<b>3. RECURSOS:</b>	<b>6</b>
3.1 Tamaño de los Recursos:	7
3.2 Recolectores de Recursos:	7
3.3 Costes de las Materias Primas:	8
<b>4. BIENES MANUFACTURADOS:</b>	<b>8</b>
4.1 Personajes que pueden transformar recursos en bienes manufacturados:	9
4.2 Costes de los Bienes Manufacturados:	10
<b>5. PUESTOS COMERCIALES Y ENDEUDAMIENTO:</b>	<b>11</b>

## GUÍA DE COMERCIO Y ARTESANÍA:

*...Pero claro, siempre habrá alguien por encima de tí. Ya bien seas un mendigo, campesino, caballero o rey, siempre hay alguien que tiene más dinero que tú...*

*Capítulo 3 de "Economía básica de Therbas" de Augustus IV*

El dinero fluye en un bucle constante e infinito, pero una gran parte de ese flujo está manejado por un grupo muy selecto y pequeño de personas. Y para llegar a pertenecer a ese grupo de personas hace falta mucho más que unos títulos y herencias. Hay que saber administrar el dinero que tienes e invertirlo de manera sabia y arriesgada, saber dónde puedes encontrar un mayor beneficio y con qué tipo de personas te debes relacionar.

Si entiendes todo lo que eso significa y estás dispuesto a sacrificarte, créame lector que éste es su libro.

### 1. RIQUEZA:

Como cualquier otra habilidad, ya bien sea marcial, mágica, o alquímica, la capacidad de una persona para conseguir y administrar bien sus bienes se adquiere con el tiempo y con cierto entrenamiento. Es por ello que en Leyendas la capacidad económica del personaje es un atributo más.

Para representar esto en mecánica de juego cada nivel de la habilidad "**riqueza**" costará un determinado número de puntos y conferirá dos habilidades. En primer lugar, el "dinero inicial" del personaje: es decir la cantidad de dinero contante y sonante que el personaje podrá llevar consigo al principio de un vivo. En segundo lugar, la riqueza propiamente dicha, entendida como un estatus económico que permitirá al personaje equiparse, antes de un vivo, con aquellos artículos de su elección acordes a sus posibilidades. Por tanto, la riqueza es un atributo que se podrá adquirir durante el desarrollo del pj, o bien conseguir con px más adelante, tras alguna sesión de juego.

Hay un total de 7 niveles de riqueza, que van desde Riqueza -1 (Pobreza) hasta Riqueza 5 (Rico). Cada nivel de riqueza, igual que el resto de habilidades, no puede ser adquirido si no se tiene el anterior.

*Por ejemplo: Alguien que quiera ser de nivel 4, burgués, tendrá que pagar previamente  $1+2+4=7$  puntos*

### **1.1 Niveles de Riqueza y Dinero Inicial.**

Como hemos explicado previamente, el nivel de riqueza conferirá dos habilidades: El dinero inicial y, el nivel de vida y equipo.

En el caso del dinero inicial será el dinero con el que puede contar el personaje para gastar. Y es su deber administrarlo bien. Pero no vamos a ser nosotros lo que os digamos en qué os debéis gastar el dinero...

- **Nivel -1: Pobreza** (-1 punto). Una desventaja que da un punto adicional para hacerse el pj. No obstante esto hay que representarlo obligatoriamente en juego. El personaje va vestido con harapos y no tiene ninguna posesión material más allá de un palo. **Dinero inicial- 0**
- **Nivel 0: Clase baja** (0 puntos). El nivel de riqueza por defecto. El personaje tiene lo justo para vivir unos cuantos días y lleva prendas y herramientas típicas de su oficio bastas pero efectivas. **Dinero inicial- 10**
- **Nivel 1: Clase media** (1 punto). El personaje tiene algo de dinero para ir tirando y tiene alguna clase de fuente de ingresos, ya sea su trabajo, su familia o algo similar. **Dinero inicial- 20**
- **Nivel 2: Acomodado** (2 puntos). El personaje se puede permitir ciertos lujos. Su fuente de ingresos le permite cierta holgura. Su ropa y pertenencias estarán por encima de la media. **Dinero inicial- 60**
- **Nivel 3: Burgués** (4 puntos). El personaje está acostumbrado a vivir bien. Tiene una fuente de ingresos buena y su ropa y estilo de vida lo denotan. **Dinero inicial- 160**
- **Nivel 4: Terrateniente** (8 puntos). El personaje vive rodeado de lujo. Sirvientes le acompañan a todas partes y su ropa y pertenencias dejan bien claro su elevado estatus económico. **Dinero inicial- 400**

- **Nivel 5: Rico** (16 puntos). El personaje tiene dificultades para gastar su dinero. Puede dirigir la economía de algún pequeño país simplemente decidiendo dónde invertir su dinero. **Dinero inicial- 960**

## 2. Equipo Inicial:

Como en el caso del dinero inicial, cada nivel de riqueza está relacionado directamente con las posesiones que puede portar tu personaje. No he visto yo ningún rey con un palo como arma, ni un pobre hambriento con una túnica de seda...Aunque todo puede ser...

En principio un personaje podrá comprar antes del vivo cualquier material que elija y sea aprobado por su máster de entre las siguientes posesiones:

- Un arma que sepa manejar y de apariencia adecuada a su nivel de riqueza. Más un arma adicional por cada nivel de riqueza que el personaje haya cogido.
- Ropa normal adecuada a su nivel y una muda de ropa adicional.
- Una armadura que sea capaz de utilizar adecuada a su nivel.
- Saco (nivel 0), mochila (nivel 1), cofre u objeto contenedor adecuado a su nivel de riqueza.
- Herramientas adecuadas para llevar a cabo las tareas de su oficio

Por supuesto, todo este equipo se supone que ha sido adquirido por el personaje durante un tiempo esforzándose y ahorrando para ello, o bien trabajando con sus propias habilidades para fabricarlo. Para que veáis ejemplos más claros hemos elaborado una lista de equipo orientativa que os puede ser bastante útil a la hora de haceros una idea de lo que podéis o no llevar.

- **Equipo de coste 0:**
  - Ropa normal de campesino o viaje.
  - Armadura tipo 1 y 2 (acolchado, cuero, pieles).
  - Un arma funcional y basta.

- **Equipo de coste 1:**
  - Ropa elaborada.
  - Armadura tipo 3 y 4 (cuero endurecido, tachonado, mallas y escamas).
  - Armas de buena calidad.
  - Abalorios y bisutería basta.
  
- **Equipo de coste 2:**
  - Ropa de buena calidad.
  - Armadura tipo 5 y 6 (placas, bandas, completa).
  - Armas de excelente calidad y posiblemente decoradas (hasta 3).
  - Abalorios y bisutería de calidad.
  - Joyas básicas.
  
- **Equipo de coste 3:**
  - Ropa decorada de muy buena calidad.
  - Armas de excelente calidad decoradas (hasta 4).
  - Abalorios y bisutería finamente trabajados.
  - Joyas de calidad buena.
  
- **Equipo de coste 4:**
  - Ropa decorada de excelente calidad.
  - Armas de excelente calidad profusamente decoradas (hasta 5).
  - Joyas de excelente calidad y caros materiales.
  
- **Equipo de coste 5:**
  - Ropa lujosamente decorada de las más finas telas creada por los mejores artesanos.
  - Armas sumamente trabajadas, aunque en ocasiones su decoración puede disminuir su utilidad real (hasta 6)
  - Joyas abigarradamente decoradas con las más exquisitas piedras preciosas y los más valiosos metales.

### 3. RECURSOS:

Los recursos son aquellas materias primas que pueden ser recogidas en la naturaleza. Son muchos los recursos que se pueden encontrar, pero para obtener la mayoría de las materias primas será necesario contar con una habilidad para poder “extraerla” del medio.

Aquí os dejamos un listado de todas las fichas de recursos que existen así como qué se puede obtener de ellas y quién puede recolectarlas y usarlas.

- **Piedra (blanco)** - Recogida por el Minero. Puede contener recursos alquímicos. Utilizada por el Cantero y Alquimista.
- **Metales- (gris)** - Recogida por el Minero. Contiene metales y recursos alquímicos. Utilizada por Joyero, Herrero y Alquimista.
- **Gemas (Lila)** - Recogida por el Minero. Utilizada por el Joyero.
- **Madera (Marrón claro)** - Recogida por el Leñador. Utilizada por el Carpintero.
- **Pieles (Marrón)** - Recogida por el Cazador y el Ganadero. Utilizada por Curtidor.
- **Planta (Verde oscuro)** - Recogida por el Herborista. Contiene recursos alquímicos. Utilizada por los alquimistas.
- **Cosecha (Amarillo)** - Recogida por el Campesino. Utilizada por el Cocinero.
- **Carne (Roja)** - Recogida por el Cazador y el Ganadero. Utilizada por el Cocinero.
- **Peces (Azul)** - Recogida por el Pescador. Utilizada por el Cocinero.
- **Lana (Crema)** - Recogida por el Ganadero. Utilizada por el Tejedor.
- **Lino (verde claro)** - Recogida por el Campesino. Utilizada por el Tejedor.
- **Comida (rosa)** - Creada por el Cocinero.
- **Animal (naranja)** - Recogida por el Cazador. Contiene pieles y/o carne.

Dentro de los recursos Plantas y Metales se encontraran numerosos recursos alquímicos que no aparecen aquí listados. Consulta el apartado de Alquimia del Manual del Jugador y la Guía de Alquimia para ver un listado.

### 3.1 Tamaño de los Recursos:

Para explicar las peculiaridades de su transporte los dividiremos en Recursos Grandes y Recursos Pequeños.

- **Recursos Grandes:** Aquellos que por su volumen y/o peso presentan dificultades para su transporte: **Piedra**, **Metales**, **Hierro**, **Madera**, **Pieles**, **Plantas**, **Lana**, **Lino** y **Animal**.

Los personajes que puedan recoger estos recursos podrán transportar hasta uno en cada mano, siendo ésta la única manera legal de transportarlos (no pueden llevarse en bolsas, mochilas o semejantes). No obstante, otros personajes pueden transportar (no recoger) estos recursos, pero solamente podrán acarrear un recurso por persona. Así mismo el transporte de uno excluye el transporte de los otros.

*Por ejemplo: Un leñador recoge 3 unidades de Madera. Él puede transportar 2, y su compañero el minero puede transportar la unidad de Madera restante. Ninguno de los dos puede transportar ningún otro recurso Grande mientras vayan cargados con la Madera.*

- **Recursos Pequeños:** Aquellos que pueden ser manejados con facilidad y transportados en cantidades razonables: **Gema**, **Oro**, **Plata**, **Cosecha**, **Carne**, **Peces**, **Comida** y los Recursos Alquímicos derivados de **Plantas** o **Metales**.

Un jugador puede transportar cualquier cantidad de estos recursos y almacenarla en una bolsa o mochila.

### 3.2 Recolectores de Recursos:

- **Campesino** (3px): Permite cultivar la tierra y dirigir jornaleros para recoger fichas de **cosecha** y **lino**.
- **Cazador** (1px) - (requisito: Miliciano tirador): Puede recoger **carne** y **pieles**.
- **Ganadero** (3px) - Puede recoger fichas de **carne**, **pieles** y **lana**.
- **Herbalismo** (3px) - Puedes recoger fichas de **plantas**. (sinergia con Saber Naturaleza)
- **Leñador** (3px) - Puede recoger fichas de **madera**.
- **Minero** (3px) Puede recoger fichas de **piedra**, **metales** o **gema**. (sinergia con Saber geografía)
- **Pescador** (3px) - Puede recoger fichas de **peces**.



Existen otras formas de obtención y/o recolección de estos recursos. Tales como la habilidad Transmutación del Maestro Alquímico, pero no vamos a entrar en casos extraordinarios.

### **3.3 Costes de las Materias Primas:**

Todas las materias primas tienen un precio de mercado base similar, sin importar si se trata de un mineral, planta o recurso alquímico: **3 platas**. La comida y la bebida son la excepción a esta norma, pues su coste básico es de 2 platas.

Hay que tener en cuenta, sin embargo, que hablamos siempre de un precio básico y que este puede fluctuar dependiendo del mercado.

Para la creación de objetos en los cuales no intervenga la magia ni la alquimia generalmente se producirán los objetos a un ratio de 1:1. Es decir, para hacer una armadura de cuero de dos puntos un curtidor necesitará dos fichas de pieles. Todos los personajes pueden utilizar fichas de peces, carne o cosecha como sus fichas de comida diarias. No obstante el cocinero triplica estas fichas, transformándolas en fichas de Comida. Cada jugador deberá consumir una ficha diaria de comida. En caso contrario, al día siguiente perderá un pv a causa del hambre.

## **4. BIENES MANUFACTURADOS:**

Los bienes manufacturados son aquellos que son obtenidos tras un proceso de transformación de uno o más recursos. Para la creación de bienes manufacturados se necesitará un número determinado de materias primas y un personaje con las habilidades necesarias para transformar esos recursos.

En la creación de objetos en los cuales no intervenga la magia ni la alquimia, generalmente se producirán los objetos a un ratio de 1:1. Es decir, para hacer una armadura de cuero de dos puntos un curtidor necesitará dos fichas de pieles.

Sin embargo la cantidad de materias primas necesarias para fabricar un objeto depende del tamaño del mismo:

- **Armas:**
  - **Simples y jabalinas:** 1 recurso (metal o madera según sea apropiado)
  - **A 1 mano, de proyectiles y lanzas:** 2 recursos (metal y/o madera según sea apropiado)
  - **A 2 manos:** 3 recursos (metal y/o madera según sea apropiado)
- **Armaduras:** 1 recurso por punto de armadura (metal o cuero, según sea apropiado)
- **Joyas, muebles, estatuas, etc.:** a discreción del máster en el momento.
- Con la habilidad de cocinar, de una ficha de materia prima de carne/cosecha se pueden obtener 4 fichas de producto de baja calidad (pincho o bebida aguada) ó 3 fichas de producto de buena calidad (ficha de comida o bebida). Alternativamente, se puede invertir todo el resultado de 1 ficha de materia prima culinaria en obtener un único producto de gran calidad, que poseería el valor completo, entendiéndose un festín o un “gran reserva”.

#### 4.1 Personajes que pueden transformar recursos en bienes manufacturados:

Además de los alquimistas y los magos, existen una serie de personajes que son capaces de transformar materias primas en objetos:

- **Cantero** (3px): Modela la piedra, tanto para fines decorativos como para edificación. Requiere fichas de **piedra**.
- **Carpintero/Constructor** (3px): Fabrica o repara muebles, edificaciones y estructuras. Requiere fichas de **madera**
- **Curtidor** (3px): Puedes reparar o crear armaduras de cuero y cuero tachonado a razón de 1 punto de armadura por cada minuto de trabajo. Requiere fichas de **pieles**.
- **Herrero**, (3px): Puedes reparar o crear armas o armaduras de metal. Requiere fichas de **metal**.
- **Joyero** (3px): Fabrica y repara objetos preciosos. Puede requerir fichas de **metal** o **gema**.
- **Tejedor** (3px): Fabrica y repara ropas, tapices, estandartes, y reparar armaduras acolchadas. Requiere fichas de **lana** o **lino**.
- **Cocinero** (3 px): Puedes crear fichas de comida a partir de fichas de **Cosecha**, **Carne** y **Peces**. Por cada ficha que utilices crearas tres fichas de comida.

## 4.2 Costes de los Bienes Manufacturados:

Los recursos manufacturados tienen un precio de mercado base igual a 6 platas multiplicado por el número de materias primas necesarias para elaborarlo. La comida y la bebida son la excepción a esta norma, ya que su producto manufacturado tiene un coste de 1 plata para los productos de baja calidad ("pincho" y cerveza/vino aguados) y de 2 platas para los productos de buena calidad (ficha de comida y cerveza/vino buenos).

El precio de los objetos creados por artesanos tendrán un valor de mercado en función de la habilidad del mismo. Para determinarlo, se le concede un periodo de tiempo, durante el cual el jugador tendrá que representar la búsqueda y utilización de componentes de mejor calidad. Cuanto mejor represente la escena y aporte más elementos, mayor será la calidad del producto y, por tanto, más elevado su precio final: :

- Si algo sale terriblemente mal durante el proceso, el artesano ha arruinado la materia prima y el resultado no tiene ningún valor (0 platas)
- Si tarda en confeccionarlo el mismo tiempo que un objeto normal: trabajo estándar, el objeto tiene el valor habitual de mercado (6 platas x el número de materias primas)
- El jugador se "curra" la escena y disfruta jugando y dando juego a los demás: obra de gran calidad, el objeto resultante tiene un valor un 50% mayor (9 platas x el nº de materias primas). En casos excepcionales puede alcanzar el doble de su precio normal (12 platas x nº de materias primas)

**Tabla de Precios Bases:**

Elemento	Precio de mercado	Precio de coste
Espada corta	6	5
Espada larga	12	10
Mena de hierro	3	2
Aloe Vera	3	2
Azufre	3	2
Cosecha	2	1
Carne	2	1
Poción de 1 elemento	6	5
Poción de 2 elementos	24	20
Alabarda	18	15
Gambesón	6	5
Armadura cuero	12	10
Armadura de placas	30	25

## **5. PUESTOS COMERCIALES y ENDEUDAMIENTO:**

Es lógico que los comerciantes instalen un puesto de venta en un evento, siempre y cuando sea aprobado por el máster. Para todos aquellos que instalan un puesto comercial, el precio de coste se considera una plata más barato (por cada elemento) que el precio de mercado. Queriendo así simular que cuentan con un distribuidor del que obtienen gran cantidad de material con algún descuento.

Además de este pequeña “ventaja comercial”, los mercaderes que pretenden levantar un puesto comercial, cuentan con la posibilidad de pedir materiales a crédito por valor de 5 veces su dinero inicial (medido en función de su nivel de recursos). Esta deuda deberá ser saldada al final del vivo para considerar que su personaje ha cumplido los objetivos y tiene como fin representar el stock presente en su almacén y su capacidad para asumir débito para con los proveedores de la región.