

Ravenskeep Eigendom en Handelscontracten handboek

Eigendom en Handelscontracten zijn hulpmiddelen binnen de setting van Ravenskeep die een impuls geven aan het rollenspel (handel, makkelijker dingen gedaan krijgen) en invloed hebben op de hoeveelheid grondstoffen die aanwezig zijn binnen de evenementen.

1. Voor wie zijn handelscontracten en Eigendommen?

In principe kan iedereen een handelscontract hebben of een eigendom, echter zullen we ALTIJD kijken of het een toevoeging is voor de setting en of het logisch is. Grondstoffen en kruiden zijn bijvoorbeeld niet overal te vinden, en een zwerver heeft (meestal) geen landgoed. Bovendien heeft eigendom betrekking / invloed op de gebeurtenissen in de setting en moet daarom goedgekeurd worden door de spelleiding.

Als je denkt in aanmerking te komen voor een handelscontract of een eigendom moet je vóór een evenement een verzoek indienen bij de Hoofd Spelleiding met daarin de reden waarom jij denkt dat je verzoek een toevoeging is voor de setting en waarom het logisch is dat jij het hebt. Deze logica moet iets anders zijn dan bijvoorbeeld 'ik ben een Alchemist en heb herbs nodig', of 'ik ben een Crafter en heb grondstoffen nodig'!

2. Handelscontracten

2.1 Papieren handelscontract

Handelscontracten zijn tijd-in papieren waarop een hoeveelheid afspraken staan:

- De naam van een handelscontract
- Hoe groot dat handelscontract is
- Welke grondstof het is
- Hoeveel van deze grondstof je krijgt
- Hoeveel downtime grondstoffen je krijgt

2.1.1 De naam van een handelscontract

Een handelscontract moet een herkenbare naam hebben. Je moet weten waar het vandaan komt, zodat het kan reageren op de gebeurtenissen in de setting.

Bijvoorbeeld: als je een handelscontract hebt met iemand uit Edessa en Edessa wordt belegerd, dan kun je ervan uitgaan dat jouw handelscontract dat evenement weinig tot niets oplevert.

De naam is dus essentieel, want daardoor kunnen spelleiders opmaken wat er voor jou verandert en hoe jij wellicht de ontvanger wordt van informatie omtrent een bepaald gebied of gebeurtenis.

2.1.2 Omvang van het handelscontract

Niet ieder contract levert hetzelfde op. Sommige contracten zijn klein en leveren maar een paar zilver op, maar er zijn contracten waar je heel veel goud door kan krijgen.

Daarnaast kan een contract meer of minder waard worden naar aanleiding van gebeurtenissen in de setting. Reageer je bijvoorbeeld niet op een noodroep om een trol onder de brug van je logistieke route dood te maken (of te verjagen), dan kan je contract plotseling een level omlaaggaan en minder waard worden.

Andersom kan het zo zijn dat je een oproep krijgt dat er een concurrerende handelaar in Ravenskeep is en dat je bij zijn verdwijning wat meer grondstoffen kan krijgen.

2.1.3 Type grondstof

Er zijn veel verschillende soorten grondstoffen in de spelwereld, ieder met hun eigen prijs en beschikbaarheid.

Er zit maar één soort grondstof in een handelscontract. Als een gebied of eigendom meer grondstoffen oplevert zal dat betekenen dat er meer handelscontracten komen.

2.1.4 Hoeveel grondstoffen krijg ik?

Verschiedende grondstoffen hebben verschillende waarden. Sommige zijn maar een paar koper waard en andere een paar goud.

De omvang van een contract zegt dus niet automatisch iets over het aantal grondstoffen. Een Diamant is nu eenmaal veel meer waard dan een baal hooi. Het kan dus zijn dat een klein contract veel grondstoffen hooi oplevert terwijl een groot contract een enkele diamant oplevert.

2.1.5 Downtime grondstoffen

In een handelscontract met de Cluster grondstoffen (Bouw grondstof, Kleding Grondstof en Voedsel grondstof), krijg je buiten de gewone grondstoffen van het handelscontract ook een hoeveelheid downtime grondstoffen van dezelfde soort grondstof. Dit aantal staat op je handelscontract.

Downtime grondstoffen zijn grondstoffen die bedoeld zijn om de setting te verreiken en niet zo zeer je ic portemonnee. Je zal er dus geen code-kaartjes van krijgen.

Op een evenement is het onnodig om rond te lopen met enorme hoeveelheden code-kaartjes terwijl andere spelers weinig behoefte hebben aan deze soort grondstof. Wie van de spelers wil 200 voedsel grondstoffen en wil er ook nog eens voor betalen? Er zijn echter vaak gebeurtenissen in de setting waar juist dit soort grondstoffen nodig zijn.

Denk aan de gevolgen van een oorlog. Huizen kapot, Tempels afgebroken, hele steden in de hongersnood en hele weeshuizen zonder kleding. Het is voor dit soort dingen waar je de downtime grondstoffen voor mag gebruiken (het is natuurlijk geen verplichting).

Hoe werkt het? Je mag afspraken maken met spelers / npc's waarin je beloftes doet om jouw downtime grondstoffen te leveren. Je kan dus bijvoorbeeld die arme boer die voedsel komt vragen voor zijn dorp beloven dat jij dat levert. SL's noteren dit dan op je formulier.

Je zal er nooit geld voor krijgen (of wat de gek er voor geeft), maar je zal op die manier wel de setting kunnen beïnvloeden. Waarvoor geef jij je spullen uit: Gaat je bouw grondstof naar de boer en zijn dorp, of geef je gul aan de tempel van Nana om die te helpen met opbouwen?

2.2 Hoe krijg ik zo'n handelscontract?

Er zijn verschillende manieren waarop je een handelscontract kan krijgen

- 1 De eerste is simpelweg via het spel zelf. Er zullen regelmatig mogelijkheden zijn om je slag te slaan.
- 2 Er zullen via de Spelleiding handelscontracten worden aangeboden aan spelers als dat logisch is. Denk aan karakters met eigendom, of karakters uit unieke omgevingen.
- 3 Je kan het aanvragen bij een spelleider als jij denkt dat het een meerwaarde is voor het spel of een logisch gevolg is van je karakter.

Let op: Spelleiding geeft nooit handelscontracten weg simpelweg zodat een enkel personage er beter van wordt. Handelscontracten hebben te maken met de micro-economie en te veel of te weinig zal de spelbalans verstoren.

2.3 Wanneer krijg ik mijn geld en mijn grondstoffen?

Bij de incheck van je personage op een evenement krijg je eenmalig het handelscontract van dat evenement (met alle juiste benamingen en coderingen) het geld en de grondstoffen. Je krijgt ze dus 1 keer en niet iedere dag!

2.4 Het behoud van een Handelscontract

De speler die het handelscontract inlevert op het einde van een evenement is de nieuwe eigenaar. Deze speler krijgt bij de eerstvolgende keer als hij speelt dat handelscontract weer in zijn handen.

Als je tijdens een evenement een contract krijgt zal je er dat evenement niet de vruchten van kunnen plukken (maar je krijgt wellicht wel de verantwoordelijkheden).

2.5 Kan ik een handelscontract veranderen?

Jazeker. Door spel heb je invloed op je contract.

Concurrentie wegwerken, of omkopen. De oproepen vanuit het handelscontract goed opvolgen en de grondstoffen die je hebt in het spel brengen. Als de Spelleiding erachter komt dat je niets doet met je contract zal het contract direct stop worden gezet. Het bezit van een handelscontract moet een toevoeging voor het spel opleveren en niet alleen een extra inkomen zijn.

LET OP: Een handelscontact zal niet zo eenvoudig te veranderen zijn. De Spelleiding 3 goud geven met de tekst dat je hiermee wat meer wachters op je route zet werkt simpelweg niet. Ook niet dat je als personage met je gehele clan downtime op je mijn gaat zitten om vijanden weg te houden. Handelscontracten bestaan buiten je personage om, ze zijn geen EIGENDOM. Je karakter maakt er simpelweg voor dat moment een deel vanuit.

LET OP 2: Als je de grondstoffen tijdens een evenement gaat verhandelen bij de pawn-shop betekent het dat je niet een erg goede partner bent en is de kans groot dat het handelscontract je de volgende keer buitensluit!

2.6 Handelscontracten voor zeldzame grondstoffen

We horen veel spelers nu al denken dat het slim is om een handelscontract voor edelstenen en zeldzame elementaire grondstoffen op te gaan zetten. We beseffen ook dat dat wellicht nodig gaat zijn, maar alles moet wel logisch zijn en vooral in de setting passen. Er zijn weinig goudmijnen en nog minder obsidiaan vindplaatsen. Edelstenen zijn uiterst zeldzaam en het vinden van heilig bot is logischer voor grafrovers dan voor een handelscontract.

Zeldzame grondstoffen zullen dus zelden via een handelscontract het spel in komen. De meeste kans op zeldzame grondstoffen maak je door te Looten (monster bezittingen af te pakken/te krijgen).

2.7 De vergankelijkheid van handelscontracten

Een handelscontract is een puur tijd-in papiertje. Wordt het vernietigd, gestolen of raak je het kwijt dan is het handelscontract niet meer voor jou!

De speler die het handelscontract uitcheckt is de nieuwe eigenaar!

LET OP: Ieder evenement wordt een nieuw handelscontract gemaakt. Een handelscontract MOET dus worden ingeleverd bij de Spelleiding. Een niet ingeleverd handelscontract houdt op met bestaan.

2.8 Speel er mee!

Handelscontracten zijn een belangrijk tijd-in element. Als je bezitter bent van zo'n contract MOET je deze in het spel hebben. Hoe je dit doet is aan jou.

3. Eigendom

Een eigendom is een stukje downtime wereld die niet op het speelveld is, maar wel een impact kan hebben op de setting. Het makkelijkste voorbeeld is de Adel. Een hoofd van een adellijke familie zal een grondbezit hebben met mensen die erop wonen, een kasteel en alles erop en eraan. Dat levert hem naast verantwoordelijkheden en aanzien ook geld op.

Met al die rijkdom komt ook veel verantwoordelijkheid. Adel is afhankelijk van hun heerser die hun titels en land net zo makkelijk kan afpakken als een pestkop een appel van een kleiner kind. Adel heeft verplichtingen en die verplichtingen zijn niet altijd leuk. Op evenementen zullen ze vaak te maken hebben met politieke beslissingen waar ze wellicht helemaal niet achter staan en hun geld zal meer dan eens opgaan aan extra belastingen voor legers van de koning, of opdrachten die ze moeten uitvoeren waar de meeste mensen niets van mogen weten.

Een eigendom is gebaseerd op spelers en niet zo zeer de logica van de setting. Eigendom is bedoeld om een speler een kans te geven zich onderdeel van de setting te voelen en niet zozeer om extra inkomen te genereren. Vandaar dat de bedragen in de tabel laag zijn t.o.v. wat een NPC in het spel werkelijk zou verdienen.

3.1 Omvang van eigendom

Er zijn verschillende eigendommen in deze setting. Veelal hebben deze te maken met de hoogte van adel en verantwoordelijkheid in de setting. We onderscheiden de volgende levels:

	Eigendom	Inkomen per event	Voorbeeld	Extra info
level 1	Onbeduidend	2 zilver	Landhuis	
level 2	Zeer klein	5 zilver	Groot landhuis	
level 3	Klein	1 goud	Klein kasteel	Kristal landerijen
level 4	Gemiddeld	2 goud	Kasteel	Jade landerijen
level 5	Omvangrijk	3 goud	Burcht	Opaal landerijen
level 6	Significant	4 goud	Grote burcht	Smaragd landerijen
level 7	Groot	5 goud	Paleis	Saffier landerijen
level 8	Zeer groot	6 goud	Stad	Ravenskeep
level 9	Enorm	8 goud	Grote Stad	Westpoort
level 10	Gigantisch	10 goud	Vele steden	De middenlanden

3.2 Eigendom afpakken

Een eigendom is niet zomaar van een speler af te pakken. Het eigendom heeft meer te maken met een downtime reden (een reden die buiten de evenementen om is ontstaan) of met een titel die gegeven is.

Toch kunnen spelers die mensen met eigendom willen dwarszitten veel doen om dat eigendom te laten veranderen. Denk aan afspraken met vijandige heersers, of een roddelbrief naar de koning waardoor de inquisitie erop wordt gezet.

De beste manier om een eigendom te beïnvloeden is om het op een evenement te doen, zodat de speler met het eigendom ook iets kan doen aan de situatie.

Als laatste is belangrijk om te realiseren dat een eigendom wordt beheerd door de spelleiders. Die bepalen of een eigendom verandert of verdwijnt. Tevens bepalen deze of een bepaald plan om een

eigendom te veranderen slaagt of niet. Het kan zomaar zijn dat jouw verzoek om de inquisitie ergens op af te sturen mislukt en die zelfde inquisitie naar jou gaat zoeken.

3.3 Kan iedereen een eigendom hebben?

Ja. Een eigendom kan door iedere speler worden aangevraagd, echter zullen we vanuit de setting altijd kritisch kijken of wij het een toevoeging vinden voor het spel.

Eigendommen zijn namelijk bijna altijd plekken buiten Ravenskeep en zijn omgeving. Ze zijn bedoeld om de setting meer invulling te geven en NIET om een speler gratis inkomen te geven.

3.4 De logica van een eigendom

De logica binnen de eigendommen kan soms best uitdagend zijn. Als een handelscontract van een ijzererts op jouw Eigendom gestolen wordt is het raar dat dat handelscontract opeens van iemand anders is terwijl jouw kasteel ernaast staat.

Voor al dat soort voorbeelden gaan we tussen de evenementen bedenken hoe de logica van het voorval is. In het bovenstaande voorbeeld kan het zijn dat er een gedeelte van je bevolking gerebelleerd heeft omdat ze jouw bewind stom vonden. Of een clan van goblins heeft de ijzererts ingenomen en je moet het eerstkomende evenement een groep huurlingen inhuren om de ijzererts terug te halen van de goblins.

Het idee is dat we al dit soort dingen op een zo goed mogelijke manier zullen invullen zodat je op het eerst volgende evenement je je handjes eraan vol hebt.

3.5 Als laatste

Eigendom is ALTIJD eerst van de Spelleiding. Deze bepalen uiteindelijk wat er mee gebeurt. Als je eigendom hebt en je wilt hier iets mee doen moet je het dus altijd voorleggen aan de spelleiding.