



**Version:** 0.2  
**Sammanställare:** Gunnar Södergren

# Pengar & Valuta

*Att köpa och sälja på Grågripen 2*



**Version:** 0.2  
**Sammanställare:** Gunnar Södergren

<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
<b>Mynten - Grågripens vanligaste valuta</b>	<b>3</b>
<b>Byteshandel - När guld inte lockar</b>	<b>4</b>
<b>Ädla Stenar - När guld blir för tungt</b>	<b>5</b>
<b>Gross - För handelsfartyg och arméer</b>	<b>6</b>



# Introduktion

I detta dokument finns en genomgång av hur pengar och valuta fungerar i Grågripen-världen, såväl IN som OFF. De två första sektionerna (Mynten och Byteshandel) redogör för de delar av Grågripens ekonomi som ALLA rollpersoner antagligen känner till, oavsett bakgrund, och räcker därmed gott för de flesta rollpersoner och lajvare. Dessa sektioner följs av en ytterligare två (Ädla Stenar och Gross) som behandlar de mer specialiserade delarna av Grågripens finansiella system och är främst känt för de rollpersoner som studerar och/eller arbetar mycket med ekonomi och pengar.

## Mynten – Grågripens vanligaste valuta

I Grågripen-världen används som främsta betalningsmedel tre sorters mynt: koppar, silver och guld. Det är med dessa mynt en betalar för en natt på värdshuset, för en öl på tavernan eller för handelsvaror på marknader och i butiker. Det är med koppar-, silver- och guldmynt som de flesta solder och löner betalas ut och det är den definitiva bästa formen av betalning för de flesta monsterjägare.

Såväl De Västra Rikena som Garonska Imperiet erkänner koppar-, silver- och guldmynt som godtagbar betalning för de allra flesta produkter och tjänster.

Växlingskursen mellan de olika metallerna är: 100 koppar = 10 silver = 1 guld.

### **OFF**

På Grågripen 2 kommer vi att använda Epic Armourys koppar-, silver- och guldmynt och dessa kommer att tillhandahållas av arrangörerna vid incheckning.





Som ni kan se på bilderna så föreställer kopparmynten en örn, silvermynten ett lejon och guldmynten en drake och dessa termer kan användas för att beskriva mynten istället för att benämna dem vid metallen.

**Ex.** Att säga "Det kostar 4 drakar" är samma sak som att säga "Det kostar 4 guld".

Självklart är det okej att fråga om en inte kommer ihåg eller förstår.

## IN

De Västra Rikena och Garonska Imperiet har sina egna myntpräglingar (exempelvis är det inte ovanligt att Imperatorn präglar ett stort antal mynt med sin profil på när hen tillträder posten som Imperator), men de erkänner Örnar, Lejon och Drakar som likvärdiga med sin egen prägling.

Det exakta värdet på 1 koppar, 1 silver eller 1 guld är naturligtvis föränderligt och beror, precis som i vår värld, på många olika faktorer. På Grågripen 2, som i sig inte är ett lajv där monetär angelägenheter står i fokus, uppmuntrar vi lajvarna att hitta på, experimentera och testa, inom följande riktlinjer:

- 1 koppar är värt något. Det finns saker som inte kostar mer än 1 koppar. Om det så är ett glas vatten, en liten bit bröd, ett hönsägg eller en bit lädersnöre är oklart, men 1 kopparmynt har ett värde. Tänk att det motsvarar kanske 3-5 kronor i verkligheten.

## Byteshandel – När guld inte lockar

Byteshandel var länge det främsta sättet att avyttra eller införskaffa varor och tjänster, i synnerhet på landsbygden, och denna tradition lever kvar i varierande grad i de flesta delar av samhället. I städer är det betydligt ovanligare än på landsbygden, men de förekommer fortfarande.

## OFF

Byteshandel kan vara ett roligt sätt att skapa socialt spel och diskussion, eftersom olika varor och tjänster kan ha olika värde för olika personer. Vill ni byta något mot något annat, kör på.

## IN

Byteshandel är inte längre erkänt som ett godkänt handelssystem i de flesta delar av Garonska Imperiet, då det är väldigt svårt att beskatta den. Skatteindrivarna gör därför vad de kan för att slå ner på byteshandel där den dyker upp och lyckas ganska väl med det i städer. På landsbygden och byar är det betydligt svårare, även om de försöker.



Version: 0.2

Sammanställare: Gunnar Södergren

I De Västra Rikena förekommer byteshandel i större grad och varierar ganska mycket från ett land till ett annat, dock är det även här är en döende form av betalning.

## Ädla Stenar – När guld blir för tungt

**OBS!** De allra flesta rollpersoner kommer aldrig behöva handla med juveler och har därmed ingen anledning att ha gedigen kunskap om vilka färger som är mer eller mindre värdefulla. Denna sektion är därmed högst frivillig att läsa.

För de riktigt rika, eller för de som handlar med stora summor, kan det blir alltför omständigt att släpa runt på tunnvis med guldmünt. Ädla stenar (juveler) tar mycket mindre plats och är värda betydligt mer.

En juvels värde avgörs av två faktorer: de storlek/vikt och dess färg. I det första fallet är det ganska enkelt: ju större/tyngre juvel desto dyrare/mer värdefull. I det andra, färgen, är det lite knepigare och avgörs OFF av tabellen nedan.

En juvels värde anges i en valuta som kallas Garon (efter Garonska Imperiet som instituerade juvelhandel som officiellt betalningsmedel). 1 Garon motsvarar ungefär 100 guldmünt/drakar.

### OFF

Grågripen 2 kommer som ädelstenar använda glasjuveler i olika storlekar och färger. Det kommer att finnas ett litet antal juvel som delas ut av arrangörer vid incheckning och om någon lajvare har egna som de vill ta med, så är det mycket välkommet. Kom ihåg att memorera dem ordentligt, så att de inte försvinner efter lajvet bara.

### IN

Garonska Imperiet har instituerat juveler som ett officiellt betalningsmedel och deras respektive värden har därmed kommit att regleras av Garonska Imperiets finansiella beslutsfattare. De överser och reglerar (tillsammans med marknaden) juvelernas värde, baserat på tillgång, efterfrågan, politiska påtryckningar och personlig smak. Detta gör att olika juvelers värde kan variera och förändras ganska kraftigt, vilket gör dem till en volatil och riskabel investering.

I De Västra Rikena har än så länge inget land valt att följa Garonska Imperiets initiativ att göra juveler till en officiell valuta. Det innebär dock inte att det inte går att använda juveler som betalning för varor och tjänster: juveler är värda pengar oavsett om det är reglerat av Garonska Imperiet eller ej. Däremot är det, i De Västra Rikena, betydligt mer flyktigt och osäkert vad en juvel anses vara värd.

Färg	Namn
------	------



Version: 0.2

Sammanställare: Gunnar Södergren

Genomskinlig	Diamant
Röd	Rubin
Blå	Safir
Grön	Smaragd
Gul	Topas
Lila/Rosa	Ametist

Tabell 1: Juvelernas färg och namn, ordnade efter pris.  
Billigast längst ner, dyrast överst

Färg/Storlek	0-1 cm	1-2 cm	2-3 cm	3-4 cm
Diamant	4	7	12	15
Rubin	3	6	8-10	11-13
Safir	2-2.5	4-5	6-8	9-10
Smaragd	1.5-2	3-4	5-6	8
Topas	1-1.5	2-3	3-4	4-6
Ametist	0.5	1.5-2	2-3	3-5

Juvelers ungefärliga värde, baserad på färg och storlek. Mätt i antalet Garon.

## Gross - För handelsfartyg och arméer

**Kommer längre fram.**



**Version:** 0.2  
**Sammanställare:** Gunnar Södergren

# Changelog

0.2

- Initial publicering