

Модель экономических взаимодействий

(и медицины)

Вино.

Вино на игре моделируется чипами. Чипы выдаются игрокам винодельни, после чего всё, происходящее с вином - игровая ситуация.

Для выпивания вина чип необходимо порвать.

Короткий и длительный отдых.

Короткий отдых.

- Для того, чтобы совершить короткий отдых, потребуется одна бутылка вина на 3 человек.
- Короткий отдых можно провести за воротами города.
- За короткий отдых восстанавливаются все хиты и некоторые способности, если игрок не находится в состоянии тяжёлого ранения.
- Для короткого отдыха нужно сесть и рассказать пару историй, передавая бутылку вина по кругу.

Длительный отдых.

- Для того чтобы совершить длительный отдых, потребуется одна бутылка вина на одного человека.
- Длительный отдых можно совершить только в стенах города, и некоторых других безопасных местах. Например, длительный отдых нельзя совершить в данже, но можно совершить на винодельне.
- За длительный отдых восстанавливаются способности, которые нельзя восстановить за короткий отдых и все хиты. Также за длительный отдых можно восстановиться после тяжёлого ранения.
- Для длительного отдыха нужно сесть, снять доспехи, и рассказать всем желающим про то, как вы получили эти ранения.

Правила по сексу.

На игре персонажи могут заниматься сексом исключительно в безопасном месте. Секс засчитывается за длительный отдых. В таком случае можно использовать одну бутылку вина на двоих, длительный отдых засчитывается обоим игрокам. Отыгрыш остается на усмотрение игроков. Но хотя бы снимите доспехи.

Денежные средства

Помимо бартера на рынках так же есть место покупке и продаже в том числе и за деньги, хоть они и ценятся немного меньше. Денежными средствами на игре являются монеты, выполненные из двух материалов - серебра и золота. Вопреки всеобщему представлению о деньгах, серебряные монеты в Баровии ценятся сильно выше золотых.

1 серебряная монета = 10 золотых. Таков курс на начало игры, но это не зафиксировано механически, вы можете торговаться и устанавливать свои курсы.

Примерные цены на товары на начало игры:

- Вино - 3 золотых монеты. Моделируется чипами.
- Масло для лампы (нужно для освещения окружения, без масла нельзя пользоваться источниками света). Хватает на одну игровую ночь - 2 золотых. Моделируется чипами.
- Верёвка (см. Правила по боевке.) - 1 золотой.
- Цепь (см. Правила по боевке.) - 2 золотых.
- Бумага и перо - если нужно оставить записку, или завещание – 2 золотых
- Поскольку Баровия - это гористый регион, может понадобится набор альпиниста, нужен для того чтобы пробраться в труднодоступные места - 1 серебряник. Моделируется чипом.
- Замок - 2 золотые монеты. Моделируется чипом, (см. Правила по боевке).
- Отмычки - 3 золотых Моделируются чипами. (см. Правила по боевке).

В игре могут быть и другие товары, это те, которые описываются правилами.

Услуги.

В городах на досках объявлений можно найти объявления об услугах гонцов и проводников.

Услуги гонцов стоят около 5 золотых за выход, проводников - от 7 золотых.

Налоги

Хозяева таверн, ремесленники, охотники и гонцы обязаны платить налоги со своих доходов. Их устанавливает бургомистр. Каждый день в 12 часов дня стража будет собирать часть тяжело заработанных монет.

Заработные платы в других местах (например в страже) устанавливаются работодателями. На старте игры налога на заработок нет.

Кузнец

В Баровии водятся монстры, которых не берет обычное оружие. Перед встречей с ними лучше подготовиться и найти человека, который может покрыть оружие серебром, только оно может поразить их.

Мастер кузнечного дела живет в Крезке. На игре могут быть другие персонажи, которые знают секреты работы с серебром, но на начало игры наковальня только одна.

Кузнецу известно, какие материалы нужны для изготовления такого оружия. Цена остается на усмотрение кузнеца.