

Правила по экономике и крафту на КРИ

«Иривер: весеннее равенство»

1. Общие положения

1.1 Экономика на игре представлена в виде системы «реал-тайм». Отсутствуют традиционные циклы. Все игровые ценности добываются/производятся непосредственно самими игроками.

1.2 На старте игры каждому игроку выдается в соответствии с ролью некоторое количество игровых ценностей.

1.3 Игровые ценности делятся на три категории: **валюта, ресурсы, произведенные товары.**

2. Валюта

2.1 Стандартная единица обмена в мире Иривер представлена в виде золотых и серебряных монет. Соотношение: 1 золотая монета = 10 серебряных монет.

2.2 Представляет собой ценность драгоценного металла, из которого изготовлена, в том же весе(10гр.), в котором изготовлена. Можно использовать вместо металла при крафте.

2.3 Валюта расходуется на приобретение игровых ценностей, обслуживание игровых механик, оплату игровых услуг, а также для оплаты питания в игровом кабаке.

2.4 Соотношение валюты и некоторых других игровых ценностей на старт игры:

Описание	Стоимость
Завтрак/обед/ужин	1 серебряная монета
1 ед. жгучелиста/кровохлебки/ дурман-травы/смолы с болота	1 серебряная монета
1 ед. меха	1 золотая монета
100 гр. металла	1 серебряная монета
10 ед. дерева	1 серебряная монета
10 гр. Звездного металла	5 золотых монет
Замок	1 золотая монета
Меч	1 золотая монета

2.5 В процессе игры игроки сами могут регулировать цены при торговле.

3.Ресурсы.

3.1 Ресурсы могут быть получены путем добычи, торговли, сбора «лута» с монстры.

3.2 Ресурсы моделируются объемными «чипами», приведенными в таблице:

Ресурс	Назначение	Модель
Металл	Металл используется для создания таких вещей как броня, вооружение, некоторые виды предметов быта. См. правила по крафту.	Любой металлический предмет с чипом «предмет в игре» и указанным на нем весом.
Звездный металл	Звездный металл используется для создания брони и вооружения. Оружие и броня из звездного металла обладает особыми свойствами. См. правила по крафту.	Звездный металл гораздо сложнее опознать. Имеет номиналы: 10гр. –маленький кусок металла 50гр. – большой кусок металла Артефакты из звездного металла так же имеют вес, его можно узнать у мастера.
Дерево	Дерево используется для создания вооружения. Добывается в лесу. См. правила по крафту. См. механика добычи дерева.	Представляет из себя деревянный брусок с чипом «предмет в игре».
Шкуры	Ресурс добывается с убитых зверей и необходим для скорячества. См. механику добычи шкур. См. правила по крафту.	Ресурсы «кожа», «животная жила» и «мех», склеенные между собой.
Кожа	Является продуктом обработки шкуры. Используется для создания брони из кожи. См. правила по крафту.	Кусок искусственной кожи.
Животная жила	Является продуктом обработки шкуры. Используется для создания брони из кожи и лука. См. правила по крафту.	Моток льняной нити более 1 м.
Меха	Является продуктом обработки шкуры. Является очень ценным и дорогим товаром, который сильно востребован у знатных и богатых людей. Хорошо подходит для подарка дорогому человеку.	Кусок искусственного меха.
Кровохлебка	См. правила по медицине. См. правила по травничеству.	Толченая палочка корицы
Горький камень	См. правила по медицине. См. правила по травничеству.	Моделируется мятой.
Жгучелист	См. правила по медицине.	Моделируется крапивой.

	См. правила по травничеству.	
Дурман-трава	См. правила по медицине. См. правила по травничеству.	Моделируется семенами Чиа.
Древняя кость	См. правила по медицине. См. правила по травничеству.	Моделируется отрубями.
Смола с болота	См. правила по медицине. См. правила по травничеству.	Моделируется мыльными орехами (черные).
Волосы из хвоста сереброшкурой лисы	См. правила по медицине. См. правила по травничеству.	Моделируется серебряными нитями
Кровь живого существа	См. правила по алхимии.	Моделируется красной вязкой жидкостью. Аналог искусственной крови. Можно перелить в антуражную емкость.

4. Произведенные товары

4.1 Произведенные товары – имеют по аналогии с ресурсами объемные модели.

Исключение – расходники: пули, стрелы.

4.2 Список произведенных товаров и их моделей приведен в таблице:

Произведенный товар	Назначение	Модель
Доспехи из кожи	См. правила по крафту. См. правила по боевке.	На антуражный доспех, завезенный игроком, наклеивается чип «доспех в игре».
Холодное оружие	См. правила по крафту. См. правила по боевке.	На антуражное оружие завезенное игроком наклеивается чип «предмет в игре».
Заготовка особого холодного оружия	В отличии от обычного, изготавливается с применением звездного металла. Можно использовать как обычное холодное оружие. См. правила по крафту. См. правила по боевке.	На антуражное оружие, завезенное игроком, наклеивается чип «предмет в игре» и маркировка звездного металла.
Стрелковое оружие	См. правила по крафту. См. правила по боевке.	На антуражное оружие, завезенное игроком, наклеивается чип «предмет в игре».
Огнестрельное оружие	См. правила по боевке.	На антуражное оружие, завезенное игроком, наклеивается чип «предмет в игре».
Стрелы	См. правила по крафту. См. правила по боевке.	Моделируется чипом «стрелы», который рвется при использовании.

Пули	См. правила по крафту. См. правила по боевке.	Моделируется чипом «пули», который рвется при использовании.
Заготовка особой стрелы	В отличии от обычных, изготавливаются с применением звездного металла. Можно использовать как обычные стрелы. См. правила по крафту. См. правила по боевке.	Моделируется чипом «заготовки особой стрелы», который рвется при использовании.
Заготовка особой пули	В отличии от обычных, изготавливаются с применением звездного металла. Можно использовать как обычные пули. См. правила по крафту. См. правила по боевке.	Моделируется чипом «заготовки особой пули», который рвется при использовании.
Доспехи из металла	См. правила по крафту. См. правила по боевке.	На антуражный доспех, завезенный игроком, наклеивается чип «доспех в игре».
Заготовка доспехов из звездного металла	В отличии от обычных, изготавливаются с применением звездного металла. Можно использовать как обычные доспехи из металла. См. правила по крафту. См. правила по боевке.	На антуражный доспех, завезенный игроком, наклеивается чип «доспех в игре» и маркировка звездного металла.
Замок	Используется для закрытия помещения. См. правила по крафту. См. правила по замкам.	Чип замка, крепящийся на дверь.
Отмычка	Позволяет «взломать» замок, потратив одну отмычку. См. правила по крафту. См. правила по замкам.	Чип отмычки.
Заготовка амулета из звездного металла	Используется для создания амулета, повышающий характеристики персонажа. См. правила по крафту.	Бижутерия: кулон, браслет итд. с маркировкой звездного металла.

Зелье лечения	Используется для лечения. См. правила по медицине. См. правила по травничеству. См. правила по крафту.	Заваренный нужный ингредиент (содержимое пакетика) кипятком (200 мл).
Отвар	См. правила по медицине. См. правила по травничеству. См. правила по крафту.	Заваренный нужный ингредиент (содержимое пакетика) кипятком (200 мл).
Мазь	См. правила по медицине. См. правила по травничеству. См. правила по крафту.	Растолченный до мелких крупинок ингредиент и вазелин. Вазелин, завозится игроками.
Сложное магическое зелье	См. правила по медицине. См. правила по травничеству. См. правила по крафту.	Смесь ингредиентов, зависит от рецепта.
Бинт для перевязки	Перевязка этим бинтом дает больше шансов на успех во время лечения, нежели обычная тряпка. См. правила по медицине. См. правила по крафту.	Кусок ткани длиной от 1 м заворачивается в рулон и оборачивается чипом. При использовании, чип рвется.

5. Механика добычи дерева

5.1 Добыча дерева происходит в лесах и требует соответствующий антураж: топор, пила итд.

5.2 Добыча отыгрывается активным действием (если просто сидеть на месте время не засчитывается). Так, каждые 10 минут «добывается» 1 единица дерева.

6. Механика обработки шкур

6.1 Шкуры добываются с мертвых зверей. «Снять» шкуру с убитого животного может любой игрок, если у него есть нож.

6.2 Обработка шкуры производится «естественным» образом, путем отделения с помощью ножа чипов «кожа», «животная жила», «мех» друг от друга. Производить обработку шкуры может только игрок со способностью «скорняк».

6.3 С **одной** модели «шкуры» добывается **одна** модель «меха», **одна** модель «кожи» и **две** модели «животной жилы».

7. Механика крафта.

7.1 С помощью крафта «создаются» производственные товары.

7.2 Весь крафт происходит только в присутствии мастера или его одобрения.

7.3 Заниматься крафтом может любой игрок, однако игрок без специальной способности имеет более низкие шансы на успешный результат крафта, чем игрок со специальной способностью.

7.4 Для успешного результата крафта необходимо собрать все нужные ресурсы и выполнить соответствующий алгоритм действий. После чего пройти проверку на D10, где игрок без специальной способности имеет успешный результат только при **10**, а игрок, имеющий соответствующую способность – при **2-10**.

7.5 На крафт производственных товаров, не требующих способность, успехом считается результат **2-10**.

7.6 Таблица «рецептов» для крафта:

Произведенный товар	Влияющая на успех способность	Ресурсы	Алгоритм действий
Доспехи из кожи	«Кожевник»	Кожа – 2 шт; животная жила – 2 шт.	«Кожу» с помощью шила продырявить по периметру с шагом около 1 см. Продеть «животную жилу» через каждое отверстие в «коже», завязав узел на каждом продетом отверстии. С помощью оставшихся концов «животной жилы» связать две «кожи» между собой.
Холодное оружие	«Кузнец»	Металл – 900 грамм; дерево – 1 шт.	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут.
Заготовка особого холодного оружия	«Кузнец»	Металл – 200 грамм; звездный металл – 700 грамм; дерево – 1 шт.	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут. Способ расплавить звездный металл можно узнать на игре.

Стрелковое оружие	«Кузнец»	Металл – 200 грамм; животная жила – 2 шт; дерево – 3 шт.	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут.
Стрелы	«Кузнец»	Металл – 15 грамм; дерево – 1 шт	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут.
Пули	«Кузнец»	Металл – 10 грамм;	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут.
Заготовка особых стрел	«Кузнец»	Звездный металл – 15 грамм; дерево – 1 шт	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут. Способ расплавить звездный металл можно узнать на игре.
Заготовка особой пули	«Кузнец»	Звездный металл – 10 грамм;	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут. Способ расплавить звездный металл можно узнать на игре.
Доспехи из металла	«Кузнец»	Металл – 3000 грамм;	Необходимый антураж: кузница с

			антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут.
Заготовка доспехов из звездного металла	«Кузнец»	Звездный металл – 3000 грамм;	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут. Способ расплавить звездный металл можно узнать на игре.
Замок	«Механик»	Металл – 150 грамм;	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами и набор механических инструментов. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут.
Отмычка	«Кузнец»	Металл – 50 грамм;	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут. Способ расплавить звездный металл можно узнать на игре.
Заготовка амулета из звездного металла	«Кузнец»	Звездный металл – вес устанавливается самим игроком, но не более 100 гр.	Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами. Ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем 10 минут.

			Способ расплавить звездный металл можно узнать на игре.
Зелье лечения	«Лекарь»	Кровохлебка - 1 шт; жгучелист - 1 шт; вода – 200 мл.	Ингредиенты растолочь, залить 200мл горячей воды. Дать настояться 5 минут, процедить. Получается 2 порции отвара.
Отвар	«Лекарь»	Кровохлебка/ горький камень/ жгучелист/ дурман-трава/ древняя кость/ смола с болота/ волоски из хвоста сереброшкурой лисы – 1 шт.	Заварить нужный ингредиент (содержимое пакетика) кипятком (200 мл). См. правила по медицине.
Мазь	«Лекарь»	Кровохлебка/ горький камень/ жгучелист/ дурман-трава/ древняя кость/ смола с болота/ волоски из хвоста сереброшкурой лисы – 1 шт.	Растолочь нужный ингредиент до мелких крупинок и сделать мазь (основой для мазей выступает вазелин, завозится игроками). См. правила по медицине.
Сложное магическое зелье	-	Список ингредиентов можно узнать на игре.	Алгоритм действий можно узнать на игре.
Бинт для перевязки	-	Отвар из жгучелиста – 1 шт. Любой тряпичный материал длиной от 1 м.	Отвар из жгучелиста перелить в чистую емкость. Отмачивать ткань в отваре в течении 5 минут, после чего аккуратно развесить и дать полностью высохнуть. После высыхания аккуратно свернуть и приклеить чип «бинт»(чип берется у мастера).