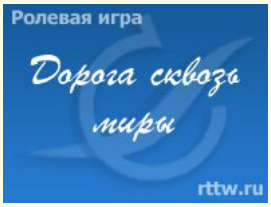
Laomikon

Деньги и цены Мин Акрона

Немного о проекте



Данная книга посвящена форумной ролевой игре “Дорога сквозь миры” и предназначена для подробного изучения мира сеттинга.

Можно написать много громких слов о том, что мы самые лучшие, самые неповторимые и индивидуальные. Но все мы понимаем, что для каждого из нас, то, что мы любим всегда самое-самое.

Наш проект основан на форумной игре по вселенной ДСМ, придуманной разработчиками проекта весной 2001 года. Любой желающий может принять участие в игре. Мы постараемся помочь вам прижиться и освоиться на сайте. Для новичков создан специальный раздел “Как играть?” (http://rttw.ru/rpg/), который постепенно пополняется ответами на различные вопросы, с которыми мы сталкиваемся. Все глобальные вопросы решают Администраторы проекта. Они следят за тем, чтобы мир был целостным для всех групп, которые по нему играют. Это, конечно, накладывает ограничения на фантазию Ведущих, но лишь в том случае, если они не умеют выходить из ситуаций, что случается довольно редко.

На нашем проекте есть неплохая база с описаниями мира. Сам сайт постепенно заполняется информацией (увы, у нас ее куда больше, чем времени, чтобы все привести в литературный красивый вид). Если вы что-то не можете отыскать – вы всегда можете уточнить об этом на форуме, у Администраторов лично или в чате. Вам обязательно помогут! Помимо текстов, есть базы карточек, которые при наличии времени владельца ресурса постепенно обновляются (например, на текущий момент производятся работы по интеграции базы карточек персонажей и групп с аккаунтами пользователей на форуме). Кроме этого у нас очень хороший форум, которым мы по праву гордимся. Форум полностью модернизирован под требования ролевой игры на нем. Есть множество полезных и просто приятных опций.

Например:
- мультиники (которые позволят вам писать за своих песронажей не разлогиневаясь);
- приватные части сообщений (которые позволят вам сообщать игрокам или Мастерам известную только им информацию);
- приватные темы (которые позволят вам создавать доступ к определенной теме лишь избранным);
- кубики (которые встроены прямо в сообщения и устроены таким образом, чтобы игроки не могли обманывать перекидывая их);
- спойлеры (которые позволяют вам скрыть часть текста, чтобы он не мозолил глаза, например НРПГ-данные)
А так же еще много других опций.

Если у вас появятся идеи по улучшению форума – мы всегда вас выслушаем и попробуем реализовать идею, если это будет в наших силах или когда появится достаточно свободного времени.

Чем наш форум в какой-то мере отличается от себе подобных? Как нам кажется, самое большое отличие – это то, что в рамках одного мира (вселенной) можно играть по совершенно любым системам. Будь то словеска, D&D разных версий или GURPS и т.п. Мы подстраиваем системы под мир, а не наоборот. На текущий момент наиболее популярна на нашем форуме игра по ДСМ на основе систем D&D 3.5 и 4 Edition и GURPS 3 и 4 версий.

Помимо этого в рамках форума, наши игроки могут проводить игры и по другим проектам. Будь то «Мир тьмы», «Звездные войны» или просто чьи-то выдуманные миры. Если вы приживетесь на нашем ресурсе – обращайтесь и мы обязательно обсудим с вами возможность создания для вас подраздела или вашей игры в уже существующих в «Других играх».

Материалы, приведенные в этой книге, были скомпанованы для наиболее простого и постепенного изучения ДСМ. Если у вас есть возможность распечатать книгу - сделайте это. Читать с бумаги всегда удобнее, чем с монитора.

выпуск: 2009 год

Содержание

Немного о проекте ... 2
Содержание ... 3
Введение ... 5
Общая экономическая ситуация ... 6
Таблица 1 - Приблизительные типы заработка ... 7
Международная Гильдия Торговцев ... 8
Экспорт и Импорт ресурсов и продуктов производства ... 8
о. Ворель ... 9
о. Драккор ... 9
Страны и колонии Рааха ... 9
о. Лория ... 9
Континент Антавон ... 10
Тавийская империя ... 10
Брунгилтрон ... 10
Континент Сентерикс ... 10
Континент Ансхельм ... 10
Вайрат ... 11
Южный Альянс ... 11
Кавид ... 11
Лаом ... 11
Мо ... 11
Низкохобье ... 11
Орочий удел ... 11
Денежные единицы разных стран мира ... 12
Деньги Лаома ... 12
Менка ... 13
Медные андоры ... 13
Серебряные андоры ... 13
Золотые андоры ... 13
Деньги Кавида ... 14
Деньги Тавийской Империи ... 15
Деньги Южного Альянса ... 15
Деньги Солэи ... 15
Стартовый капитал персонажа ... 16
D&D 3-3.5 Edition ... 16
Таблица 2 - Стартовый капитал ... 16
D&D 4 Edition ... 16
GURPS 3-4 ... 16
Другие системы ... 17
Генерация персонажа уровня выше первого ... 17
Таблица 3 - Стартовый капитал для высоких уровней ... 17
Доспехи и Щиты ... 18
Доспехи ... 18
Щиты ... 18
Таблица 4 - Доспехи и Щиты ... 19
Составные доспехи ... 19
Оружие ... 19
Таблица 5 - Оружие ... 20
Различное снаряжение ... 22
Одежда ... 22
Одежда нищего ... 22

Одежда провинциала ... 23
Одежда горожанина ... 23
Одежда путешественника ... 23
Одежда прислуги ... 24
Одежда монаха ... 24
Одежда жреца ... 24
Одежда колониста или исследователя ... 24
Одежда телохранителя ... 24
Одежда студента или подмастерья ... 24
Одежда богатых жителей, чиновников и дворян ... 25
Одежда придворных и аристократов ... 25
Одежды членов королевской семьи и достаточно богатых аристократов ... 25
Украшения и их роль в жизни домира ... 26
Таблица 6 - Одежда и украшения ... 26
Таблица 7 - Модификаторы для создания одежды и обуви ... 30
Сам себе портной ... 31
Музыка и развлечения ... 32
Таблица 8 - Музыка ... 33
Различное снаряжение ... 33
Таблица 9 - Веревки, скалолазные приспособления ... 33
Таблица 10 - Емкости для сухого груза ... 34
Таблица 11 - Емкости для хранения жидкостей ... 35
Таблица 12 - Инструменты ... 35
Таблица 13 - Медицина и гигиена ... 35
Таблица 14 - Охота и рыбалка ... 36
Таблица 15 - Писчие пренадлежности ... 36
Таблица 16 - Разведение и поддержание огня ... 37
Таблица 17 - Снаряжение для оружия ... 37
Таблица 18 - Отдых (одеяла, спальные мешки, палатки) ... 37
Таблица 19 - Столовые приборы ... 38
Таблица 20 - Табак и трубки, благовония ... 38
Продукты питания ... 39
Таблица 21 - Выпивка ... 39
Таблица 22 - Продукты питания ... 40
Услуги ... 41
Проживание ... 41
Транспорт для путешествия ... 42
Услуги домиров различных профессий ... 42
Таблица 23 - Услуги, транспорт, животные ... 43
Определяем цену номера ... 45
Специальные материалы ... 45
Таблица 24 - Специальные материалы ... 46
Снаряжение мастерской работы (masterwork) ... 46
Таблица 25 - Мастерская работа ... 46
Магические вещи ... 47
Общие принципы перевода магических вещей из любых систем ... 48
Система правил D&D 3 - 3.5 Edition ... 48
Таблица 26 - Система перевода для D&D 3-3.5 Edition ... 49
Простые магические вещи, свитки, зелья ... 49
Маткомпоненты ... 49
Доспехи, щиты, оружие и амуниция ... 49
Система правил D&D 4 Edition ... 50
Таблица 27 - Система перевода для D&D 4 Edition ... 50

Таблица 28 - Исключения из правил перевода ... 51
Простые магические вещи, свитки, зелья ... 51
Маткомпоненты и ресурсы для ритуалов, ядов, алхимии. ... 51
Доспехи, щиты, оружие и амуниция ... 51
Уникальные вещи Мин Акрона ... 52
Мусорные контейнеры ... 52
Телепортационная жемчужина ... 53
Клетка ... 54
Ошейник стража ... 55
Кусачки Бравера ... 56
Переводчик ... 56
Крутовертки ... 57
Переводчик ... 57
Универсальный переводчик ... 58
Целебные настои ... 58
Настойка Амранса ... 58
Мазь Хиловицы ... 59
Ягоды Мирены ... 59
Настойка Серапиус турбиса ... 59
Мазь Кроваволистника ... 60
Мази и настои Алтея ... 60
Таблица 29 - Уникальные вещи Мин Акрона ... 61
Приложение 1 (D&D 3.5) ... 62
Таблица П1-1 - Броня (Specific Armors) ... 62
Таблица П1-2 - Щиты (Specific Shields) ... 62
Таблица П1-3 - Оружие (Specific Weapon) ... 62
Таблица П1-4 - Зелья и Масла (Potions and Oils) ... 63
Таблица П1-5 - Кольца (Rings) ... 65
Таблица П1-6 - Жезлы (Rods) ... 66
Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls) ... 67
Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls) ... 76
Таблица П1-9 - Посохи (Staffs) ... 84
Таблица П1-10 - Палочки (Wands) ... 84
Таблица П1-11 - Волшебные вещи (Minor Wondrous Items) ... 86
Таблица П1-12 - Волшебные вещи (Medium Wondrous Items) ... 89
Таблица П1-13 - Волшебные вещи (Major Wondrous Items) ... 91
Таблица П1-14 - Проклятые вещи (Specific Cursed Items) ... 93
Материалы не вошедшие в мануал, но планирующиеся на будущее ... 94
Ролевая игра “Дорога сквозь миры” - http://rttw.ru ... 94

Введение

В этой книге были собраны для удобства игроков все сведения о экономике Мин Акрона. В связи с тем, что по вселенной ДСМ возможны игры на основе разных систем, было решено создать некий общий список снаряжения и цен на него.

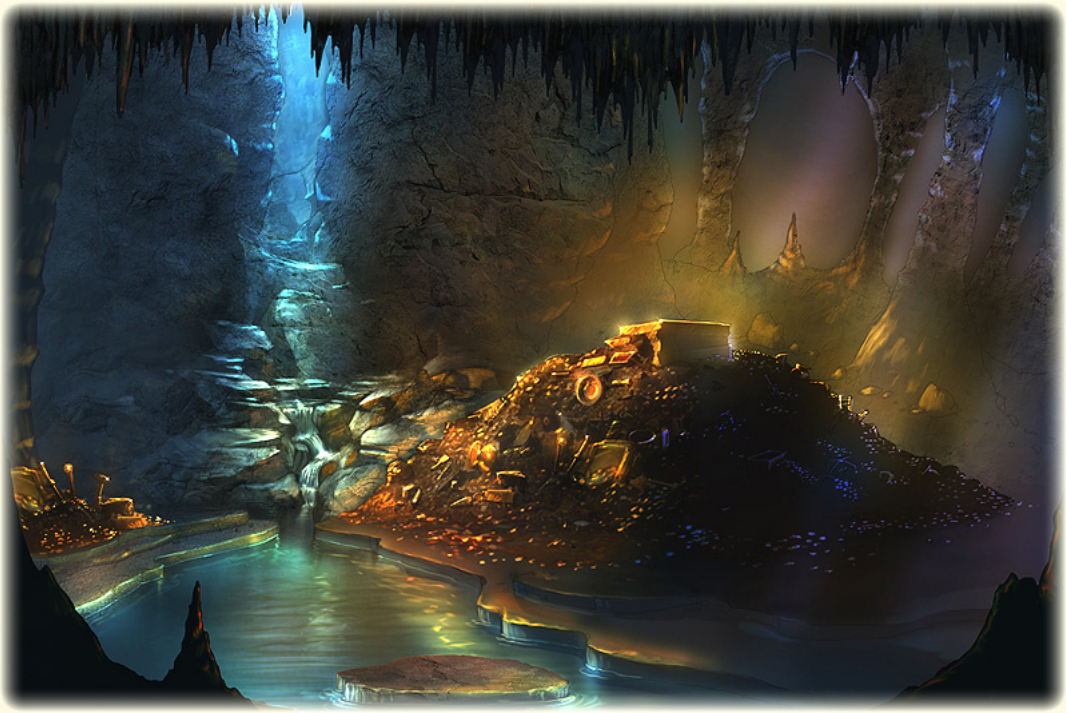
Почему именно так? Зачем столько неудобств? Ведь можно взять просто цены из системы правил и спокойно водить по ним? Увы! На Мин Акроне золото довольно редкий материал, а магия чересчур распространена и это приводит к тому, что большинство базовых цен различных систем нам просто не подходят. Однако, чтобы не придумывать совсем уж велосипед, за основу для цен были взяты правила D&D 3.5 Edition, но и то не один к одному, да и то! только для оружия, доспехов и как мера определения стоимости магии. Путем нехитрых вычислений, о которых будет рассказано ниже в этой книге, можно получить совершенно любую вещь из линейки правил D&D, либо, опираясь на уже существующие цены схожих вещей. Что же касается других систем, то им приходится опираться на то, что есть, игнорируя свои цены. Многие годы наш проект перебивался скудными файлами, и большинство игроков были вынуждены заниматься постоянными расчетами при создании персонажа. Это очень утомляет. Поверьте! Именно поэтому, была создана эта книга, которая позволит вам не утруждая себя расчетами найти нужную распространенную вещь из таблицы цен, а если вы чего-то не сможете найти - то у вас всегда под рукой будут формулы и примеры расчетов.

Помимо этого, данная книга содержит в себе краткое введение в экономическую ситуацию Мин Акрона. Что же касается каждой страны в отдельности, то данные сведения по экономике будут содержаться в другой книге, где эти страны, собственно, и будут описаны. Постепенно книга будет пополняться наименованием валют разных стран и их номиналом, которые обычно все со временем забывают и переименовывают в просто “монеты“, а так же какие страны какими товарами торгуют и чем славятся.

В нашем проекте так же имеются вещи, которые были придуманы без привязки к системе, опираясь на реалии мира. У многих подобных вещей просчитать цены по базе D&D сложно или вообще не возможно - цены у них просто такие, какие есть. Подобные вещи будут отмечены специальным образом и описаны в той же главе.

Таблицы цен для удобства разделены на разделы: генерация персонажа, доспехи. оружие, магические вещи, предметы быта, сфера услуг и т.п. В каждой главе будут описаны причины таких рамок цен, а так же приведены примеры пересчета вещей для различных систем правил (это особенно важно для магических вещей, в то время как для оружия, доспехов и предметов быта данные пересчеты по сути дела не столь важны и используются фиксированные для всех систем цены), ну, и само собой, наиболее распространенные цены на предметы из данной категории.

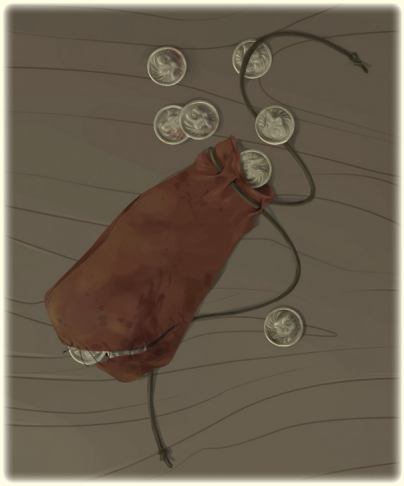
Мы надеемся, что вам понравится наша книга и что она будет действительно полезной, как и для игроков, так и для Мастеров!



Общая экономическая ситуация

Как известно, Мировая экономика (МЭ) – совокупность национальных хозяйств и негосударственных структур, объединённых международными отношениями. Таким образом, МЭ полностью и целиком зависит от политической и экономической ситуации в каждой отдельно-взятой стране, а так же от связывающих их политических отношений.

Ситуация на Мин Акроне с момента «Первого Путехода» остается довольно тяжелой. Многочисленные катастрофы мирового масштаба то и дело обрушивались на этот мир, уничтожая не только практически все население, но и заставляя впадать чуть ли не в первобытный строй и развиваться заново, потеряв все знания. Конечно же, наиболее магически-подкованные страны смогли сохранить кое-какие знания, а оттого – Мин Акрон – это мир контрастов по уровню развития.



Последние полторы-две тысячи лет, жизнь на Мин Акроне постепенно стабилизировалась. Глобальных катастроф практически не было, а проблемы локального масштаба влияли только на какой-то конкретный регион. Например, Великая Битва Магов в Лаоме привела к тому, что процветающая страна вылетела на обочину Международной Гильдии Торговцев (МГТ) и других крупных международных организаций, на несколько сотен лет.

За эти тысячелетия многие страны наконец-то окрепли, наладили производство, сельское хозяйство и охоту; освоили морские пути, начали вести торговлю с соседними и заморскими странами, открыли новые и восстановили старые знания, повысили свой социальный и экономический уровень жизни. В общем, можно сказать, что на текущий момент Мин Акрон находится на стадии развития и не зря нынешняя эпоха называется эпохой Возрождения.

Однако не малая часть мира все еще погружена в первобытный или общинный строй или даже отрезана от цивилизованного мира магическими аномалиями, которых на Мин Акроне в избытке. К примеру, материк Раах до сих пор остается неприступным для колонистов из-за очень агрессивной природы, которая буквально наползает на небольшие страны и колонии, пытающиеся прижиться на берегах континента и, как показывает тысячелетний опыт – в девяноста процентах неудачно. Даже эльфам с их Древом приходится довольно туго. Жизнь на границах таких стран похожа на выживание и посвящена вечной борьбе с Живым Лесом.

Возвращаясь к Мировой Экономике, можно сказать, что ситуация в целом стабильная и даже прогрессирующая. Появляются новые морские, земные и воздушные торговые пути, исследуются новые территории, где находятся небольшие или даже значимые по своим размерам замкнутые страны, устанавливаются новые контакты и заключаются новые союзы. К сожалению, появляются так же и политические конфликты, которые приводят к обоюдосторонней или односторонней агрессии. К примеру, на текущий момент (5478 г.п.п.) на континентах Антавон и Сентерикс ведутся военные действия за обширные территории. Но не редко конфликты возникают и на основе расовой неприязни, а, как известно, на Мин Акроне проживает несколько десятков тысяч (!) различных рас, которые попали сюда или по Дороге, в те времена, когда она была открыта или еще во время колонизации Мин Акрона. Не малая часть рас сохранилась в малых количествах и со времен Забытой эпохи, деградировав или забыв все свое наследие. Многие появились в процессе смешения и эволюции...

На Мин Акроне нет проблем с природными ресурсами – их много, однако, так уж сложилось, что все залежи не крупные, а потому их выработка приводит к приличным затратам как денежных так и домирских ресурсов. По этой причине, все предметы из стали, железа и других материалов, основанных на различных добываемых рудах, стоят намного дороже, нежели те вещи, что изготавливаются из дерева или растительных волокон. Наиболее сложно обстоит ситуация с золотом и платиной, чьи запасы практически

на 80% уходят на изготовление магических устройств, к которым с каждым годом жители Мин Акрона привыкают все больше и больше, заменяя свой труд на труд магический. Но и без этого золото – редкий и дорогостоящий материал. В большинстве стран одна золотая монета исчисляется от тысячи до десяти тысяч медных монет – все зависит от веса и числа примесей в том или ином материале.

Если обратить свой взгляд на наиболее развитые страны Мин Акрона, а так же те, что приближаются к некоему эталону стабильности и улучшения уровня жизни, можно сказать, что средний заработок в таких странах варьируется от 100 до 400 медных монет. Для того, чтобы не устраивать настоящую проблему из расчета цен, было решено считать, что средний заработок в развитых и развивающихся странах равен 300 медных монет. Медная монета – это некий эталон не существующей валюты. В большинстве стран основная денежная единица равна одной медной монете, но сам вид, материал и название могут быть совершенно иными. Например, в Тавии в качестве денег используются бумажные купюры подзлатки, защищенные специальными магическими знаками, которые оберегают их от подделки и порчи.

Ниже приведена таблица приблизительного заработка домира в зависимости от «уровня» его работы. Под уровнем понимается востребованность, престижность и не всегда сложность и опасность. В книге по Мин Акрону вы сможете найти возможные коэффициенты этих цен для стран с более низким или высоким уровнем жизни. Но это редкие исключения – если Мастер не хочет делать игру более реалистичной – он вполне может обойтись базой.

Таблица 1 - Приблизительные типы заработка

Заработок в месяц (средний 30 см = 300мм, прожиточный минимум 5 мм/день)	
Вид работы	**Цена в мм**
Работы для бедных	
Мальчик на побегушках	60
Работник в поле по найму (крестьянин) низко квалифицированный, чернорабочий	100
Прислуга	120[1]
Бедный хозяин, небогатый в засуху	200[2]
Вор, мелкий мошенник	75
Работы для не богатых	
Подмастерье	50-100[3]
Стражник, циркач, фонарщик, уборщик улиц	150-200
Продавец услуг (не владелец)	200-300
Привратник	150
Боец: низко квалифицированный охранник, бандит, воин, страж, телохранитель	300
Небогатый хозяин, средний в засуху	400[2]
Небогатый лавочник	100-300
Бродячий артист	150-200
Работы для среднего класса	
Ремесленник (не мастер или мастер низкой квалификации) / Продавец своих услуг (маг, провидец, детектив)	400-600
Зажиточный крестьянин	700[4]
Страж или член гильдии воинов (воин, телохранитель, наемник) средней квалификации	300-600
Клерк, писец, мелкий чиновник при гильдиях и других структурах	300-500
Хозяин лавки, мелкий торговец	500-800[5]
Работы для зажиточной прослойки общества	
Ремесленный мастер	2000+
Хозяин крупной лавки, Крупный торговец	3000+[5]
Владелец сети магазинов	5000+
Квалифицированный наемник, страж, телохранитель	1000+
Чиновник (начальник)	600-1500

Таблица 1 - Приблизительные типы заработка	
Работы для богатых	
Гльдмастер, Главный чиновник филиалов или в мелких городах	10000+
Элитный наемник, страж, телохранитель	3500+
Дипломат, советник	10000+
Личный доход аристократа, дворянина, крупного торговца, землевладельца	10000+[5]
Гильдмастер страны, Крупный чиновник (обычно аристократ, дворянин, достопочтенный гражданин как минимум)	50000+

1 - Помните, что если прислуга ест и спит за счет хозяина, то и получает она меньше, а всякие дворецкие и экономки получают намного больше!
2 - Это средний доход в месяц, обычно деньги хозяева видят редко и только после продажи урожая все сразу, которые тут же меняют на провиант на год.
3 - Помимо этих денег подмастерье имеет кров и пропитание.
4 - Это средний доход в месяц, обычно деньги хозяева видят редко и только после продажи урожая все сразу, половину из которых тут же меняют на провиант на год.
5 - Чистый доход с вычетом налогов, стандартных закупок и оплаты рабочим.

МЕЖДУНАРОДНАЯ ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ

Торговые отношения между странами последние сто пятьдесят лет регулируются Международной Торговой Гильдией, в состав которой входят все гильдмастера крупных стран Мин Акрона. Ситуация в МГТ последние несколько лет довольно спокойная. Появляются новые торговые пути, восстанавливаются старые. На это фоне мелкие недоразумения с отсоединившимися в самостоятельные страны колониями, выглядят незначительными и в какой-то мере добавляют разнообразие в скучные будни МГТ.

ЭКСПОРТ И ИМПОРТ РЕСУРСОВ И ПРОДУКТОВ ПРОИЗВОДСТВА

Далее в этом разделе вы найдете краткие сводки по странам, в которых занесены основные продукты экспорта и импорта, а так же те товары или услуги, которыми славится та или иная страна. Более подробную информацию по каждой стране в отдельности вы можете прочитать в книге Мин Акрон, посвященной подробному описанию всего мира в целом и отдельно-взятых стран. Этот раздел будет постепенно дополняться новыми таблицами по мере описания мира.

Автор проекта и все те, кто ему помогал написать данный текст, не являются специалистами в области торговли и экономики, а потому, если вы считаете, что в приведенных ниже данных есть ошибки, можно указать что-либо еще или что-то забыто - пишите нам и мы обязательно это учтем и сделаем наш проект еще лучше!

о. Ворель

Остров Ворель, расположенный на северо-востоке Рааха, славится богатыми залежами драгоценных и полудрагоценных каменей, а так же всемирно известной ягодой Мирра из которой делают волшебное любовное вино, приворотные зелья и лечение потенции.

Импорт: железо, деревесина, оружие, пшеница.
Экспорт: Мессирианское вино, настойки и бальзам, драгоценные камни, ювелирные изделия, морепродукты, магические изделия.

Мировая марка: Мессирианское вино, бальзам, настойки.

о. Драккор

Остров Драккор расположен на юго-западе от острова Ворель и славится своими уникальными украшениями, которые изготавливают лучшие мастера-драккоры. Помимо этого остров является местом, где не редко набирают рекрутов в опасные экспедиции.

Импорт: злаки, дерево, железная руда.
Экспорт: драгоценные изделия, оружие, броня, квалифицированные наемники.
Мировая марка: драккорские ювелирные изделия.

Страны и колонии Рааха

Материк Раах практически не колонизирован. Он покрыт непроходимым Живым Лесом, как считают местные жители. Те немногие страны, что смогли зацепиться за клочек суши на побережьях, интенсивно нуждаются в оружии, медикаментах и опытных колонистах. Но в то же время могут предоставить редкие и красивые породы дерева и шкур животных.

Импорт: оружие, броня, вьючные животные, медикаменты.
Экспорт: древесина, диковинные животные, шкуры, экзотические овощи и фрукты.
Мировая марка: редкие и экзотические породы дерева.

о. Лория

Остров Лория находится на севере Тавийского моря. Через него проходит один из Тавийско-Лаомских торговых путей. Обладая не слишком большими территориями, Лория тем не менее

является активным членом МГТ.

Импорт: рис, шелк, горох, слюда, мед, табак.
Экспорт: вино, изюм, глиняная посуда, мед, морепродукты, дурманные травы и порошки.
Мировая марка: лорийская глиняная посуда считается самой прочной в мире.

Континент Антавон
Вот уже несколько столетий Антавон погряз в постоянной войне лидирующей в этих краях Империей Вакхары и другими мелкими странами, которые хотят сохранить независимость. По этой причине Антавон является прекрасным поставщиков пленников в качестве рабов, а так же беженцев, спасающихся от войны. Помимо этого континент является основным потребителем оружия, брони и наемников.

Импорт: дешевая рабочая сила, рабы, наркотики, древесина, железная руда.
Экспорт: оружие, броня, медикаменты, продовольствие, магические изделия.
Мировая марка: ???

Тавийская империя
Тавийская империя расположена на материке гвиларион и занимает большую его часть. Это выско-развитая страна, принимающая на себя большую долю экспорта в виде элементов роскоши и экзотики.

Импорт: роскошь, экзотика, наркотики, приток дешевой рабочей силы, вино, магические изделия.
Экспорт: оружие, броня, древесина, корабли, морепродукты, произведения искусства и роскоши, табак.
Мировая марка: Тавийски табак, обладающий веселящим свойством и при этом не вызывающий привыкания! (кто-нибудь в это верит? я - нет)

Брунгилтрон
Расположенный в центре Гвилариона, Брунгилтрон является одним из поставщиков квалифицированных наемников, а так же дипломатов и ученых.

Импорт: пища, вино, роскошь, экзотика, оружие, магические изделия.
Экспорт: оружие, квалифицированные военные, советники, дипломаты и ученые, кофе, какао.
Мировая марка: Заорские лошади, кофе и какао.

Континент Сентерикс
Окруженный неприступными рифами, Сентерикс не учавствует в торговом сообщении Мин Акрона. редкие суда, рискнувшие отправиться в путь, привозят сюда экзотические для здешних краев овощи и фрукты, а так же магические изделия.

Импорт: экотика, роскошь, оружие.
Экспорт: овощи, фрукты, роскошь, древесина, животные.
Мировая марка: отсутсвует.

Континент Ансхельм
Расположенный на северном полюсе, Ансхельм практически не заселен и покрыт вечными снегами и лесными массивами.

Импорт: продукты питания, медикаменты, слюда, табак, вино, медовуха, вольные наемники.
Экспорт: редкая метеоритная руда, шкуры, древесина.

Мировая марка: Метеоритная руда.

Вайрат
Эльвринское государство, расположенное на востоке Аталаса славится своим судостроением и мореходством.

Импорт: вино, роскошь, железная руда, экзотика, медовуха, табак, магические изделия
Экспорт: древесина, корабли, тенай, произведения искусства.
Мировая марка: Корабли, тенай (определенный вид телохранителей или убийц).

Южный Альянс
Расположенный на бесплодных территориях, Альянс тем не менее является активным поставщиком и потребителем товаров и услуг на мировой арене.

Импорт: вино, медовуха, табак, оружие, доспехи, роскошь, бумага, древесина.
Экспорт: соль, овечья шерсть, орехи, фисташки, крупный рогатый скот, ковры, метизы.
Мировая марка: соль с пряностями, ковры и метизы.

Кавид
Кавид является самой магической страной на всем Мин Акроне. Здесь производится большинство магических изделий, что затем распространяются по всему миру.

Импорт: продукты питания, роскошь, экзотика, наркотики, табак, древесина, железная руда.
Экспорт: драгоценные камни, магические изделия, бобовые, сахар, лен.
Мировая марка: Тавийские магические изделия считаются наивысшего качества и в гарантии не нуждаются.

Лаом
Небольшая страна. расположенная на севере Аталаса последнее время переживает расцвет в своей истории. На текущий момент Лаом открывает новые товары для экспорта и импорта, продолжая экспортировать не безызвестную лаомскую медовуху и ардонские малиновые ликеры.

Импорт: табак, кофе, какао, роскошь, экзотика, рис, магические изделия.
Экспорт: Мед и медовуха, вино, изюм, сахар, жемчуг, лошади, керамические изделия, табак, соль, мрамор, овечья шерсть.
Мировая марка: Лаомская медовуха, жемчуг, Ардонская керамическая посуда, Холийские лошади, Саагские верблюды.

Мо
Южнее Кавида на западном берегу Аталаса расположена маленькая провинция Мо – страна эльфов. Уровень технологии и магии здесь достаточно низкий, как и уровень богатства, однако мокские эльфы умудряются жить счастливо и мирно.

Импорт: табак, вино, магические устройства.
Экспорт: предметы искусства, шкуры, ткань.
Мировая марка: отсутсвует.

Низкохобье
Из-за скудности почв, государство влезло в огромные долги и не собирается их выплачивать.

Импорт: продукты питания и роскоши.
Экспорт: практически не осуществляется.
Мировая марка: отсутсвует.

Орочий удел
Орочий удел возник не так давно – уже после Великой битвы магов. Он располагается на тех землях, что ранее принадлежали Лаому. Это юго-восточная часть Нирильских гор. После кризиса

в Лаоме, нирильсике орки отсоединились и объявили свое государство, однако тут же погрязли в междоусобных войнах и интригах.

Импорт: продукты питания, медикаменты, оружие, броня.
Экспорт: дешевая рабочая сила, слюда, железная, медная и серебряная руда.
Мировая мрака: отсутствует.

Денежные единицы разных стран мира

В каждом государстве Мин Акрона есть своя национальная валюта, которую можно обменять на другую в определенных соотношениях. Для удобства игры, мы свели эти соотношения к минимуму, позволяя уже Мастерам самим варьировать сумму относительно 1 к 1 в разумных пределах. Например, логичным будет сделать покупку иностранной валюты за 90%, а продажу за 110%.

Вопрос о монетах может встать, в частности, в приключениях. Если, допустим, приключенцы находят в подземельях тысячелетний клад из золотых монет с непонятными надписями и восьмигранной формы. Понятно, что номинал на них не указан. Ценность можно определить по весу. Ювелир определит чистоту. Торговцы и менялы могут принять как обычное золото, пусть иностранной формы. Кто-то может отнестись с подозрением, ибо никогда таких не видел и не знает насколько они действительно ценны, а кто-то может вовсе посчитать их проклятыми.

ДЕНЬГИ ЛАОМА

Национальная валюта: андор (мелкая монета называется менка)

100 менок = 1 андор
1 серебряный андор = 10 андоров
1 золотой андор = 100 серебряных андоров.
1 платиновый = 10 золотых андоров.

Деньги представлены в Лаоме в виде монет, для которых используется в основном три металла - золото, серебро и медь, при чем последнее имеет наибольший обиход. Золотые монеты достаточно редкое явление и в основном ходит в руках торговцев, дворян и аристократов.

Внешний вид для золотых и серебряных монет не имеет решающего значения. Главное - вес. Часто расплачиваются такими монетами не по числу, а по весу. Что касается медных монет, то здесь вот уже несколько десятков лет существует определенная закономерность. На Лаомских монетах с одной стороны указывается номинал, а с другой изображена кобра. Медные монеты являются основными в денежном обороте среди среднего слоя населения. Остальные же монеты чеканят как попало - каждый король, а то и барон выпускает монеты со своим лицом и гербом, а порой даже нескольких образцов. Кроме того, международная торговля приносит в страну монеты соседних государств, и даже порой монеты государств, о которых здешний народ даже никогда не слышал. Они могут выглядеть весьма экзотично, но их стоимость (кроме коллекционной ценности) будет определяться их весом (зачастую на глазок).

Золотые и серебряные андоры иногда имеют разный номинал при равном весе. Это может зависеть от “чистоты” металла, а также от субъективных соображений. Но это не общая тенденция, а сугубо частный вопрос. Простой житель может и не отличить чисто золотую монету от монеты с примесью, и для него они будут иметь равную ценность, а вот опытные торговцы и менялы возможно одни монеты будут принимать нормально, а другие дешевле.

Существуют следующие номиналы лаомских монет.

Менка

Менка - самая мелкая монета (не в плане веса, а в плане стоимости). Второе ее название - шишка, которое ей дали зажиточные горожане, считающие, что на такие деньги практически ничего нельзя купить. Менка или одна сотая андора весит столько же, сколько и андор, но из-за дырки в центре монеты - размер ее в полтора раза больше (0,005 кг). Его низкая ценность обусловлена большим числом примесей. Не смотря на то, что менку называют нищим андором, она довольно популярна среди зажиточной прослойки общества, за нее можно купить кусок хлеба, стакан молока или какую-нибудь дешевую похлебку, пирожок, ватрушку, семечки. Столько стоят свечи, перья. Такие монеты обычно кидают попрошайкам. Практически всегда менки дают на сдачу в лавках. Аристократы, скорее всего, вообще не знают о существовании такой монеты.

Медные андоры

Один андор – самый распространенный номинал в деревнях. За андор можно приобрести большинство продуктов.

Пять андоров – весит в пять раз больше андора. Самый распространенный номинал в городах среди жителей среднего достатка. За пятак можно хорошо поесть, выпить вкусное, даже можно сказать качественное пиво, купить мелкую домашнюю утварь, недорогие украшения, хороший самосад. У среднестатистического жителя в кармане чаще всего валяется всегда 1-2 пятака на всякий случай.

Червонец или десять андор – весит в десять раз больше медяка. Самый распространенный наряду с серебряником номинал среди среднего класса. За четвертак можно переночевать в недорогой гостинице, можно отведать экзотических блюд, прикупить себе хорошие украшения, неплохую рубаху, штаны или жилет. Двух-трех четвертаков хватит на то чтоб сходить с компанией и хорошенько погудеть вечерком до свинячьего визгу на одни только эти деньги.

Серебряные андоры

Серебряный андор – по стоимости равен червонцу. Разница заключается только лишь в виде метала. Серебряный чаще используют торговцы и богатые домиры.

Пять серебряных андор – распространен среди купцов и тех, кто много путешествует. За серебряный пятак можно остановиться в дорогом, роскошном номере, либо жить несколько дней в недорогом. Можно прикупить себе новый комплект бедненькой одежды (начиная от порток и кончая обувкой). Если на руках есть серебряный пятак, то можно не беспокоиться о том, что может не хватить на какую-то хозяйственную утварь или писчие принадлежности. Это половина минимальной заработной платы жителя небольшого городка или ¼ жителя крупных городов.

Серебряный червонец – чаще всего используется богатыми домирами и торговцами. Пара серебряных червонцев – это зарплата среднего рабочего. На эту сумму можно спокойно хорошо жить в большом городе, а в небольшом даже позволить себе всякие увеселительные заведения. Про деревни вообще можно и помолчать.

Золотые андоры

Половинник золотой – богатые домиры любят иметь дело с золотом, поэтому отправляясь в магазины, чаще всего они при себе имеют золотые половинники. Их стоимость равна 50-ти серебряным андорам или половине золотой монеты. Золотой половинник, однако, достаточно редкая монета. Ее практически нет у среднего класса, а наличие золотого половинника или вообще золотой монеты у нищего – сразу вызовет подозрения о путях, которыми эта монета к

1 - Эта система чем-то напоминает систему в России, когда приходя покупать квартиру или машину за очень крупную сумму денег налоговая инспекция может потребовать от тебя квитанцию, что ты снял деньги со своего сберегательного счета либо другие документы, подтверждающие, что ты заработал эти деньги честным путем.

нему попала. Расплачивающийся золотом, автоматически возвышается перед купцами и торговцами. К нему относятся как к дворянину. По крайней мере, до тех пор, пока он плотит золотом.

Золотой андор – редкая монета. В ней хранят свои сбережения аристократы и дворяне. За золотой могут убить. Поэтому те, кто не может защитить себя предпочитают сразу же избавляться от таких денег либо обменять их на медяки или серебряники. Тех жителей, у которых обнаружились золотые монеты, тут же ставят на учет и тщательно проверяют – откуда они у них взялись. Хотя, никто не исключает того факта, что житель может просто накопить деньги и обменять их у менялы на золотые монеты, однако, в данном случае у него будет бумага свидетельствующая о процессе обмена[1]. Так же золотой используется при покупке оружия и брони, лошадей, но в целом такие покупки осуществляют только аристократы и дворяне, а люди победнее по-прежнему предпочитают оплачивать серебряными.

Двойной золотой – очень редкая монета. В ней хранится лаомская казна, а так же хранят свои сбережения наиболее богатые домиры страны.

Таким образом, в зависимости от того, чем расплачивается покупатель – о нем складывают определенное мнение. Например, если он высыпает на стол горсть менок, то значит либо это бомж без места жительства и рода занятий либо обнищалый крестьянин. С такими разговор обычно короткий – плати и проваливай. Если покупатель расплачивается медными андорами, то он, скорее всего, представитель среднего класса, тяготеющий к экономии, либо провинциал. К ним относятся терпимо, однако уделять особого внимания не будут. Тех, кто расплачивается серебром, уважают. Им могут предложить купить что-то еще, выберут вещь получше, отнесутся приветливо и с пониманием к запросам. Ну а тех, кто расплачивается золотом, сразу делят на две категории – воришка и богач. Первых можно определить по одежде. Манеры здесь особой роли не играют, так как главное, что есть золото. Покупателю первого типа, предложат вещи попроще, но за цену повыше их настоящей стоимости. Попытаются, быть может, всучить что непригодное, бракованное. Второму же кругу покупателей будут предлагать самое лучшее, кланяться в пояс, целовать ручки. Однажды хорошо обслуженный покупатель придет сюда снова.

ДЕНЬГИ КАВИДА

Национальная валюта: златка

1000 подзлаток = 1 златке
100 копеек = 1 подзлатке

В Кавиде деньги представляют из себя бумажные прямоугольники, раскрашенные в зависимости от номинала. Каждая такая единица валюты Кавида защищена сложным магическим знаком, который предостерегает экономику страны от подделок и порчи. Однако, основная проблема златок в том, что за пределами Кавида, где уровень маннового поля значительно ниже, чем на территории т’хаттов, степень их неуязвимости значительно падает. Поэтому большинство уроженцев Кавида предпочитают перед путешествием преобретать валюту той страны, куда они направляются и в большинстве случаев не соглашаются покупать свою валюту за границей, опасаясь подделок.

ДЕНЬГИ ТАВИЙСКОЙ ИМПЕРИИ

Национальная валюта: далат

10 далат = 1 серебряный далат
3000 далат = 300 серебряных далат = 1 золотой

На территории Тавийской Империи после объединения королевств, была введена единая денежная система. Золотая монета здесь наиболее редка, так как ее вес значительно выше, а значит и стирается она дольше.

ДЕНЬГИ ЮЖНОГО АЛЬЯНСА

Национальная валюта: ютар

100 хот = 1 ютар
1000 ютар = 1 золотой ютар

Бедны природными ресурсами и не имеющий как таковых городов (кроме одного, но большого), Южный Альянс за свою долгую историю снчала преобрел денежную единицу ютар, а затем полностью ее утерял. На сегодняшний день в качестве ютар используют тонкие стальные пластины. шириной и длиной в два сложенных пальца. Хот представляют из себя точно такие же полосы, но из дерева. Дерево и железо - очень ценные материалы в Южном Альянсе. Если первое практически отсутсвует, то второе всегда необходимо для оружия и ремонта. Не редко ютар переправляют в оружие и наоборот. Иногда на них можно увидеть клеймо мастера, который их изготовил.

ДЕНЬГИ СОЛЭИ

Национальная валюта: кейне

100 сейтар = 1 кейне
10 кейне = 1 серебряный кейне
1000 кейне = 1 золотой кейне

Монеты в Солэе имеют значительные примеси и поэтому относительно монет стран с других материков могут расцениваться в два раза дешевле.

Сейтар вообще не представляет особой ценности - это отшлифованный деревянный кругляш с дыркой в центре, через которую продеты тонкие полоски меди.

Стартовый капитал персонажа

В разных системах при генерации персонажа, выдается различное число денег для закупки первого снаряжения. Эта цена базируется в первую очередь на ценах системы, а потому оставить все как есть просто невозможно, так как это будет в некоторых числах безумно большая сумма, а в других – безумно маленькая.

Опираясь на наиболее популярные на нашем проекте системы, мы составили для них своих переводы, которые позволят без проблем и обращения к Мастерам, игроку узнать свой стартовый капитал и произвести закупки.

D&D 3-3.5 EDITION

Так как данные системы выдают снаряжение в зависимости от выбранного игроком класса, то перевод был сделан для базовых классов (см. таблица 2), в то время как для всех остальных можно применить следующую формулу:

Стартовый капитал в ср(мм) = (XdY*Z(gp))*25, где X,Y,Z – указаны для каждого класса в стандартных правилах D&D 3-3.5

Приведем пример вычисления. К примеру, игрок хочет создать персонажа варвара. Согласно базовым правилам его стартовый капитал равен 4d4*10 и эта цена была в золотых монетах. Формула для нашего проекта становится такой:

(4d4*10)*25 и эта цена измеряется в медных монетах. К примеру, на 4d4 выпало 10, тогда игрок получит в качестве стартового капитала 10*10*25=2500 медных монет.

Таблица 2 - Стартовый капитал

Стартовый капитал	медных монет
Варвар (Barbarian)	4d4*250 мм
Бард (Bard)	4d4*250 мм
Жрец (Cleric)	5d4*250 мм
Друид (Druid)	2d4*250 мм
Воин (Fighter)	6d4*250 мм
Монах (Monk)	5d4*25 мм
Паладин (Paladin)	6d4*250 мм
Следопыт (Ranger)	6d4*250 мм
Плут (Rogue)	4d4*250 мм
Колдун (Sorcer)	3d4*250 мм
Маг (Wizard)	3d4*250 мм

D&D 4 EDITION

В четвертой версии системы D&D все классы получают при старте 100 золотых монет. Мастер может предложить игроку накидать сумму как для систем версий 3 и 3.5 или дать фиксированное число в 3000 медных монет.

GURPS 3-4

В данной системе правил деньги и цены кардинально отличаются от цен в D&D. На текущий момент идет разработка переводов магических вещей и оружия. Что касается стартового капитала, то из-за наличия в системе достоинств и недостатков, способных

довольно сильно изменить сумму – в качестве базы используется число 2000 медных.

ДРУГИЕ СИСТЕМЫ

Когда вы выдаете игроку деньги при старте, стоит помнить, что обычный человек получает в месяц 300 медных монет. Чаще всего каждая система имеет пример в виде заработка крестьянина или городского рабочего. Сравните эту сумму с суммой, которую вы по системе должны выдать. Определите коэффициент и умножьте 300 медных на это число.

Например, вы знаете, что крестьянин в месяц зарабатывает 30 золотых монет, в то время как персонаж получает 100 золотых монет. 100/30=3,33(3). Высчитываем теперь сумму для нашего проекта: 300мм (средний заработок городского рабочего)*3,33=1000 медных монет. Хотя мы рекомендуем не давать игрокам менее 3000 медных - только если система не предусматривает изменение стартового капитала во время генерации персонажа.

ГЕНЕРАЦИЯ ПЕРСОНАЖА УРОВНЯ ВЫШЕ ПЕРВОГО

Иногда бывает так, что игроку предлагают создать персонажа не с первого уровня. Хотя мы это не приветствуем, так как считаем в какой-то мере не справедливым моментом, но все же такое случается так как порой без этого не обойтись.

Если с другими системами правил более-менее все понятно, так как там денежная сумма не завязана на уровнях, то в D&D 3 и 3,5 предлагают выдавать, при генерации персонажей уровня выше первого, сумму денег отличную от стартовой. Для перевода таблицы из DMG мы использовали простую формулу:

Стартовый капитал в ср(мм) = (сумма в gp)*10

Ниже приведена вся таблица целиком из DMG 3.5 редакции (см. таблица 3).

Таблица 3 - Стартовый капитал для высоких уровней

Уровень	медных монет
2	9 000
3	27 000
4	54 000
5	90 000
6	130 000
7	190 000
8	270 000
9	360 000
10	490 000
11	660 000
12	880 000
13	1100 000
14	1500 000
15	2000 000
16	2600 000
17	3400 000
18	4400 000
19	5800 000
20	7600 000

Доспехи и Щиты

На Мин Акроне, как писалось ранее, добыча и обработка руды стоит приличных денег и даже применение магических инноваций не делает ее значительно доступнее. Если кожаные и меховые изделия в современном обществе относительно доступны для профессий, чья основная деятельность связана с риском для жизни, то стальные доспехи могут позволить себе лишь военная элита и богатые домиры, которым не жалко денег на столь импозантную роскошную составляющую, чья эффективность порой значительно ниже многих магических оберегов или зачарованных кожаных доспехов.

Не зависимо от системы правил, по которым вы играете, цена доспехов одна и берется она из таблицы, приведенной ниже (см.таблица 4). За основу были взяты цены из системы правил D&D 3.5 Edition. Перевод был различным. Кожаные доспехи стоят более дешево, в то время как доспехи из железа и стали - дороже.

ДОСПЕХИ

Для НЕ металлических доспехов брался множитель 50. То есть формула выглядит таким образом:

Сумма в мм для не металлических доспехов (мм) = (сумма в gp)*50

Для доспехов, что по системе D&D 3.5 Edition расцениваются как “Средние доспехи” (Medium armor) и металлические бралась следующая формула:

Сумма в мм для средних доспехов (мм) = (сумма в gp)*400/17

Для доспехов, что по системе D&D 3.5 Edition расцениваются как “Тяжелые доспехи” (Medium armor) бралась следующая формула:

Сумма в мм для средних доспехов (мм) = (сумма в gp)*400/19

Что касается магических доспехов, то в зависимости от системы, из цены такого доспеха нужно вычесть его базовую стоимость, а итог после переводов прибавить к сумме доспеха указанного в таблице 3. Помимо этого, не зависимо от системы, любой доспех или щит с магической составляющей увеличивается в цене на 100 медных. В Системе правил D&D 3.5 Edition этот эффект выражается как высококачественное оружие. Для остальных систем это просто сумма, которая входит в состав цены, но лучше упоминать о том, что все магические вещи обязательно высококачественные! Подробнее об этом вы можете прочитать в разделе Магические вещи.

ЩИТЫ

Аналогично доспехам, стоимость щитов, а так же других типов защиты (например латная перчатка или шипы на щит) фиксирована не зависимо от системы. Для всех щитов используется перевод согласно не металлическим доспехам.

Сумма в мм для не металлических щитов (мм) = (сумма в gp)*50

Таблица 4 - Доспехи и Щиты

Наименование	медных монет
Доспехи	
Стеганая броня (Padded)	250
Кажаная броня (Leather)	500
Клепанная кожаная броня (Studded leather)	1250
Кольчужная броня (Chain shirt)	2353
Доспех из шкур (Hide)	750
Чешуйчатый доспех (Scale mail)	1177
Кольчужный доспех (Chainmail)	3530
Облегченные латы (Breastplate)	4706
Бригантина (Splint mail)	4211
Пластинчатый доспех (Banded mail)	5264
Полулаты (Half-plate)	12632
Латы (Full plate)	31579
Щиты	
Баклер (Buckler)	750
Легкий деревянный щит (Shield, light wooden)	150
Легкий стальной щит (Shield, light steel)	450
Тяжелый деревянный щит (Shield, heavy wooden)	350
Тяжелый стальной щит (Shield, heavy steel)	1000
Щит башенный (Shield, tower)	1500
Прочее	
Доспешные шипы (Armor spikes)	+2500
Перчатка фиксированная (Gauntlet, locked)	400
Шипы для щита (Shield spikes)	+500

СОСТАВНЫЕ ДОСПЕХИ

Если ваша система правил использует составную броню, то самый простой способ вычислить стоимость одной из множеств деталей - это посчитать, что приведенная выше сумма - есть 100% от полной комплектации доспеха (вы защищены от макушки до кончиков пальцев на ногах и выглядит это соответсвующе), в то время как нужная вам часть - это некий процент от этой суммы.

В качестве примера предлагаем вам следующий вариант: макушка (темя) - 1,75%, лицо (затылок) - 2%, челюсть - 1,75%, грудь (лопатки) - 15%, плечевой сустав (правый/левый. плече до локтя) - 5,75%, предплечье (правое/левое) - 5%, кисть (правая/левая) - 1,5%. живот (поясница) - 15%, пах (5%), бедро (правое/левое) - 7,5 %, голень (правая/левая) - 5%, стопа (правая/левая) - 2%

Используя систему процентов, вы можете высчитать стоимость совершенно любого доспеха, опираясь на таблицу 4. Например, полный кожаный доспех (сапоги, штаны, кожанка под шею, перчатки) но без шлема в сумме будет давать 96,25% или 500мм*96,25%=481,25 мм.

Оружие

Даже в самых развитых странах, оружие стоит неимоверно дорого. Мирные жители зачастую на протяжении всей своей жизни могут ни разу не держать в руках даже кинжала. Хотя, в большинстве случаев не из-за того, что это дорого, сколь потому, что им он не нужен.

В большинстве случаев, оружие попадает в руки домиров через правохранительные органы: солдаты, стражники, стражи, охранники, телохранители - все они получают свое оружие в организациях, на которые работают. Это оружие является собственностью гильдии или фирмы

и само собой сдается на склад, когда смена или время службы заканчивается.

Само собой, в бандитском мире оружие преобретается не легально. Многие страны тщательно следят за поступлением клинков и стрелкового вида оружия в мирные массы. Обычно продают их только те магазины или кузницы, которые имеют соответсвующию на это лицензию. В деревнях ситуация, конечно, значительно проще - там отсутсвует бюрократическая машина, но и кузнецы в основном куют нужные для сельской жизни вещи, а не бесполезное оружие.

Не зависимо от системы, оружие имеет одинаковую для всех цену, которая была получена путем перевода цен из системы правил D&D 3.5 Edition. Единственная формула для перевода выглядит так:

Сумма в мм оружия (мм) = (сумма в gp)*50

Как и с доспехами, если вы планируете сделать магическое оружие, вам необходимо прибавить к цене магического оружия после перевода, цену самого меча, а так же надбавку, которая характеризует качественность вещи (в системе D&D 3.5 Edition - это мастерворк (masterwork) оружие) 350 медных монет. Подробнее об этом вы сможете прочитать в разделе Магические вещи.

Ниже приведена таблица (см. таблица 5) самого распространенного оружия. Если вы не можете найти какой-то необходимый вам вид - обратитесь к вашему Мастеру или напишите на форуме, и мы обязательно сообщим вам цену, а оружие добавим в общий список цен этой книги.

Таблица 5 - Оружие

Наименование	цена, мм
Оружие ближнего боя	
Алебарда (Halberd)	500
Боевой молот (Warhammer)	600
Боевой топор (Battleaxe)	500
Большой топор (Greataxe)	1000
Гизарма (Guisarme)	450
Гирька (Sap)	50
Глефа (Glaive)	400
Дварфий боевой топор (Waraxe, dwarven)	1500
Двуручный меч (Greatsward)	2500
Двуручный орочий топор (Axe, orc double)	3000
Длинное копье (Longspear)	250
Длинный меч (Longsward)	750
Дубинка (Club)	20
Кама (Kama)	100
Кинжал (Dagger)	100
Кинжал посеребреный (Alchemical Silver Dagger)	1100
Кинжал проникающий [Катар] (Dagger, punching)	100
Клевец гномий (Hammer gnome hooked)	1000
Кнут (Whip)	50
Копье (Spear)	100
Копье, рыцарское (Lance)	500
Короткое копье (Shortspear)	150
Коса, боевая (Scythe)	900
Кукри (Kukri)	400
Легкая палица (Light Mace)	250
Легкий молот (Hammer light)	50
Меч, двухлезвийный (Sword two-bladed)	5000

Таблица 5 - Оружие

Наименование	цена, мм
Меч, короткий (Sword short)	500
Морнингстар (Morningstar)	400
Нунчаки (Nunchaku)	100
Палица (Greatclub)	250
Полуторный меч (Sword bastard)	1750
Посох (Quarterstaff)	20
Рансор (Ranseur)	500
Рапира (Rapier)	1000
Ручной топорик (Handaxe)	300
Сай (Sai)	50
Серп (Sickle)	300
Сиангам (Siangham)	150
Скимитар (Scimitar)	750
Трезубец (Trident)	750
Тяжелая палица (Light Mace)	600
Ургрош, дварфийский (Urgrosh dwarven)	2500
Фальшион (Falchion)	3750
Цепь (Flail)	400
Цепь тяжелая (Flail heavy)	750
Цепь, двойная (Flail dire)	4500
Цепь с шипами (Chain spiked)	1250
Чекан легкий (Pick light)	200
Чекан тяжелый (Pick heavy)	400
Оружие дальнего боя	
Арбалет легкий (Crossbow light)	1750
Арбалет многострельный, легкий (Crossbow repeating light)	7500
Арбалет многострельный, тяжелый (Crossbow repeating heavy)	15000
Арбалет ручной (Crossbow hand)	3500
Арбалет тяжелый (Crossbow heavy)	2500
Боло (Bolas)	250
Длинный лук (LongBow)	1000
Длинный лук композитный (LongBow composite)	1300
Дротик (Dart)	10
Короткий лук (ShortBow)	600
Короткий лук композитный (ShortBow composite)	800
Метательный топорик (Axe, throwing)	400
Праща (Sling)	5
Сулица (Javelin)	50
Сюрикен (Shuriken)	80
Амуниция	
Болт для легкого арбалета (Bolts, crossbow light)	5
Болт для тяжелого арбалета (Bolts, crossbow heavy)	7,5
Камень для пращи (Stone for sling)	1
Стрела бездоспешная[1]	5
Стрела бронебойная[2]	12

Таблица 5 - Оружие

Наименование	цена, мм
Стрела зажигательная[3]	15
Стрела охотничья[4]	2
Стрела свистящая (пустотелая)[5]	25
Стрела шипастая[6]	25
Ядро для пращи (Bullets for sling)	2

1 - Бездоспешные стрелы используются против противников без брони. Для системы D&D 3-3.5 Edition: по своим характеристикам равна обычной стреле.
2 - Бронебойные стрелы используются против противников в броне и наносят по этой причине больше урона. Для системы D&D 3-3.5 Edition: Рассматривайте данную стрелу как мастерворк (masterwork)
3 - Зажигательная стрела используется для поджогов или освещения местности. Для системы D&D 3-3.5 Edition: по своим характеристикам равна охотничьей стреле.
4 - Охотничья стрела по качеству обычно хуже стрел большинства ремесленников. Их делают наспех или не имея достаточно хорошего оборудования. Для системы D&D 3-3.5 Edition: Такие стрелы получают -2 пенальти к урону.
5 - Свистящая стрела используется в качестве предупреждающей или сигнальной. Из-за пустоты внутри древка, при полете она издает свистящий звук. Однако по той же причине она менее пригодна для боя. Для системы D&D 3-3.5 Edition: по своим характеристикам равна охотничьей стреле, но в добавок к этому переносит штраф -2 к броску атаки.
6 - Шипастая стрела тяжело извлекается из ран, делая их при извлечении рваными и поэтому трудно-заживлемыми. Для системы D&D 3-3.5 Edition: по своим характеристикам равна обычной стреле, но в добавок к этому имеет +1 к урону и требует делать бросок первой помощи со штрафом -5 к умению Лечение для извлечения стрелы. В случае провала, раненый получает 50% от нанесенного до этого урона стрелой дополнительно. Из-за плохообтекаемой формы наконечника, бросок атаки для стрелы переносит штраф -1.

Различное снаряжение

Как и в случае с оружием и доспехами - цены различное снаряжение фиксировано, не зависимо от системы правил, по которым вы играете. Мало того, эти цены были написаны самостоятельно под мир без опоры на какую-либо систему правил. Поэтому если в списке вы не видите какой-нибудь вещи - исходите из наиболее близкого по типу предмета.

ОДЕЖДА

Некоторые Мастера и игроки предпочитают видеть своих персонажей не просто в некоторой “предполагаемой одежде приключенца“, а в чем-то конкретном, что, может быть, характеризует самого персонажа и его взгляды на мир. Как говорится: “по одежке встречают“. Для удобства игроков, но ни в коей мере как обязательное правило для всех - одежда была расписана более подробно (см. таблица 6). Помимо этого был сооружен некий простой конструктор для Мастера, позволяющий оперировать ему с ценами одежды, если персонажи случайно заглянут в одежную лавку или к портному (см. таблица 7).

Если вы все же предпочитаете не заострять на этом внимание, то для вас существуют специальные комплекты (см. таблица 6), которые просчитаны согласно ценам на отдельные вещи. Просто прочитайте их описания ниже и запомните, во что одет ваш персонаж.

Одежда нищего

Это лохмотья, которые можно приобрести на рынке среди прочего хламья, либо найти на помойке - что вообще бесплатно. Одежда разнообразна, чаще всего, конечно, это рваные штаны и старые

поношенные рубашки. Женщины, конечно, носят юбки или платья. Вид одежды очень убог, хотя иногда просматривается былая роскошь. Одежда эта пыльная и грязная, ближе к серым и коричневым тонам (скорее всего от времени и грязи, чем от природы). Но, как и любую вещь - эту одежду можно постирать. Не малая доля нищих горожан, что не промышляют разбоем, а живут, как умеют - ходят в чистых заштопанных лохмотьях.

Состав: Рваная льняная рубаха и штаны, лапти.

Одежда провинциала

Всем известно, что в провинции мода идет с значительным запозданием, а в деревнях и подавно отсутствует - там приветствуется прочная и удобная одежда без излишеств.

Одежда провинциала - это простая, но очень аккуратно сшитая одежда. Крестьянин никогда не вызывает подозрения, если у него нет барских замашек, только тогда посторонний наблюдатель сможет усомниться в том, что носящий эту одежду на самом деле простой среднестатистический провинциальный житель.

Состав: Рубаха льняная, льняные штаны или юбки, носки, башмаки кожаные, льняной пояс, шапка или косынка.

Одежда горожанина

Это простая, но очень аккуратно сшитая одежда. В этой одежде всегда существует очень большой шанс затеряться среди толпы. Чаще всего, она представляет из себя набор рубашки и штанов для мужчин, а для женщин сорочки и юбки, иногда встречаются и платья, более похожие на балахоны магов, подпоясанные тонким шнурком. Обувь разнообразна, начиная от сандалий и заканчивая сапогами, но чаще всего одежда сводится к указанному ниже набору.

Состав: Льняная рубашка, льняные штаны или юбки, чулки или носки, льняной пояс, кожаные ботинки, шапка или косынка.

Одежда путешественника

Как говорится - по одежке встречают. Большинство путешественников можно узнать сразу. Их одежда обычно не пригодна для повседневной жизни, так как рассчитана на суровые условия во время долгих переходов.

Одежда путешественника - это стандартный набор приключенца. Обычно так одеты люди, которые часто путешествуют или ищут приключения на свои головы, а, может, просто взялись выполнять непосильное для них задание. Это «свободный народ». В большинстве случаев у них нет семьи или даже родины. Если одежда новая, как говорится, с иголочки, то можно сразу определить, что перед вами новичок приключенческого дела. Матерые путешественники ходят в изношенных, запыленных одеждах, предпочитая залатанные и со старыми пятнами крови рубашки и штаны новым и свеженьким. И отнюдь не потому, что у них нет денег. Просто, у них нет времени на переодевания и забеги в магазины. Чаще всего именно от них можно ожидать неординарного поведения и различного рода неприятности.

Состав: Льняная рубаха, штаны из прочной ткани, кожаный пояс, высокие мягкие сапоги, перчатки из тонкой кожи, накидка с капюшоном из прочной ткани.

Одежда прислуги
Эту одежду купить практически не возможно, разве что попросить пошить на заказ. У каждого дома, заведения существует своя униформа и в принципе она не продается. Эта одежда может помочь проникнуть в различные заведения и помещения практически не замеченным. Наряды разнообразны и зависит в основном от фантазии хозяина, но чаще всего все свидится к штанам, юбкам, рубашкам и камзолам определенного цвета и с вышивкой. В этот разряд попадают и кухарки, горничные, няньки, лакеи…

Состав: различный

Одежда монаха
Свободная одежда, скрывающая, почти что полностью, ее обладателя. Под одеждой можно смело прятать не сильно большое оружие и, накинув капюшон оставаться инкогнито. Монахи очень распространены в крупных городах и на них мало обращают внимания. Ну, пришли себе помолится, пускай…

Состав: свободные рубаха и штаны из льна, сандалии, пояс из прочной кожи, широкая накидка с капюшоном.

Одежда жреца
Священник всегда будет выделяться из толпы. В зависимости от веры и бога, которому он поклоняется, у него будет своя одежда. Его всегда будут узнавать и почти что с вероятностью 70% определять, какой он веры. Замеченного в этой одежде, будут провожать долгим взглядом потому, что эта одежа оригинальна. Она свидетельствует о том, что священник что-то вроде как “на задании” или на “работе”.

Состав: различный

Одежда колониста или исследователя
Тот, кто будет прохаживаться в этой одежде, сразу привлечет к себе внимание любопытных. Простая на вид одежда переполнена всевозможными карманами. Она очень удобна для исследователей и тех, кто вечно что-то изучает, ищет. В принципе по большему счету это основная одежда жрецов Ма-йашри и всяких алхимиков.

Состав: Льняная рубаха, штаны льняные с многочисленными карманами, кожаный пояс с накладными кармашками, жилет кожаный с карманами, плащ из прочной ткани с капюшоном, кожаные ботинки.

Одежда телохранителя
Ходящий в этой одежде будет сразу опознан как вольный воин, если существуют какие-либо опознавательные знаки на плаще и одежде, то, как воин, принадлежащий к какой-либо гильдии или компании.

Состав: Льняная рубаха, штаны кожаны с кожаным поясом, низкие сапоги, перчатки из тонкой кожи, накидка с капюшоном из прочной ткани.

Одежда студента или подмастерья
Студентов довольно много в крупных городах, поэтому их присутствие там не очень удивляет окружающих, другое дело в малых городах и

деревнях. Студенты тоже бывают разного уровня и состоятельности, однако все ж большая часть из них одета довольно бедно и не примечательно. Их одежда полностью или частично копирует моду их места обитания.

Состав: тот же, что и у горожанина

Одежда богатых жителей, чиновников и дворян
Очень аккуратная одежда, мало чем отличающаяся от городской, только лишь тканью и способом пошива. Тот, кто одет в эту одежду будет пользоваться уважением во всех заведениях. Точнее ему будут меньше грубить и больше доверять, например не требовать плату вперед.

Состав для мужчин: Рубашка из хорошего сукна, штаны из хорошего сукна, сапоги высокие мягкие из отличной кожи, перчатки из тонкой отличной кожи, шляпа из хорошего сукна, жилетка из хорошего сукна, накидка из хорошего сукна с капюшоном.

Состав для женщин: платье из хорошего сукна с вышивкой, ботинки из мягкой отличной кожи, перчатки из тонкой отличной кожи, накидка из хорошего сукна с капюшоном.

Одежда придворных и аристократов
В основном ее носят фавориты короля и те, кто проживают в пределах дворца. Редко кто из них выходит за пределы дворца или специальных богатых кварталов, однако и это не исключено. На тех, кто будет разодет в эти очень богатые одежды, будут смотреть с восхищением. Однако есть шанс, что могут разоблачить, потому как высшие слои населения очень известны почти каждой дворняге. Тем более, тяжело будет вращаться в придворных слоях подставным лицам. Это уникальные наряды.

Состав: разный

Одежды членов королевской семьи и достаточно богатых аристократов
Это королевская одежда. Она мало чем отличается от одежды придворных, по крайней мере, стиль остается все тем же, иногда даже бывают случаи, когда у кого-то из фаворитов или фавориток одежды куда богаче, чем у короля и королевы.

Состав: разный

В приведенные выше примеры не входят украшения и атрибутика.

УКРАШЕНИЯ И ИХ РОЛЬ В ЖИЗНИ ДОМИРА

Не секрет, что в любое время и эпоху украшения были, есть и будут. Однако, в зависимости от уровня развития и культурного строя, украшениями могут считаться совершенно различные вещи. Так и на Мин Акроне - все зависит от конкретной страны, но все же редкие и блестящие камешки, а так же серебро и золото остаются эталоном материала, из которого делают украшения для тела и дома.

Среди средней прослойки общества не редко можно встретить украшения из дерева, меди и разноцветного стекла. Многие молодые люди имеют недорогие украшения из серебра или даже золота. подаренные им на какую-нибудь круглую дату, однако инкрустация драгоценными камнями зачастую им только снится или видится на витринах дорогих магазинов. Столь дорогие украшения доступны только лишь богатым.

Помимо чисто эстетического удовольствия, украшения являются довольно часто способом оплаты по счетам или наградой. Большинство аристократов хранят свои сбережения в драгоценных камнях - это выгоднее и в то же время радует глаз. Фамильные драгоценности передаются из поколения в поколение, с каждым десятком лет становясь не только роднее, но и дороже за “срок своего существования“. Великие ювелиры умирают, на их смену приходят новые, но украшения, сделанные руками древних мастеров, стоят куда дороже.

Все драгоценные и полудрагоценные камни в таблице цен были условно поделены на типы. Ниже мы приведем примеры, относящиеся к каждому из типов камней.

Полудрагоценный камень (распространенный): змеевик, агат, азурит, голубой кварц, хематит, ляпис-лазурь, малахит, обсидиан, тигриный глаз, речной жемчуг, родохрозит.

Полудрагоценный камень (редкий): кровавик, сердолик, халцедон. хризопраз, цитрин, иолит, яшма, лунный камень, оникс, перидот, чистый кварц, розовый сардоникс, дымчатый или розовый кварц, циркон.

Самоцветы (распространенные): янтарь, аметист, хризоберилл, коралл, красный, коричневый или зеленый гранат, жадеит, нефрит, гагат, черный янтарь, белый, золотой, розовый или серебряный жемчуг, красный шпинель, красно-коричневые или темно-зеленый шпинель, турмалин.

Самоцветы (редкие): александрит, аквамарин, фиолетовый гранат, черная жемчужина, темно-голубой шпинель, золотисто-желтый топаз.

Драгоценные камни: изумруд, белый, черный или огненный опал, голубой сапфир, огненно-желтый или насыщенно-пурпурный корунд, черный сапфир, звездный рубин.

Редчайшие, уникальные драгоценные камни: чистый изумруд, бриллиант, гиацинт, гранат.

Таблица 6 - Одежда и украшения

Наименование	вес, кг	цена, мм
Комплекты одежды		
Одежда нищего	1,05	0,15-0,5
Одежда провинциала	1,59	50
Одежда горожанина	2,57	80
Одежда путешественника	3,04	180
Одежда прислуги	разная	от 100
Одежда жреца	разная	от 100
Одежда монаха	2,67	75
Одежда исследователя	4,27	140
Одежда телохранителя	3,82	150
Одежда студента или подмастерья	2,65	75
Одежда богатых жителей, чиновников и дворян	2,7	1000
Одежда придворных и аристократов	разная	от 3000

Таблица 6 - Одежда и украшения

Наименование	вес, кг	цена, мм
Одежды членов королевской семьи и достаточно богатых аристократов	разная	от 5000
Нижнее белье		
Подштанники из тонкой кожи	0,225	4
Подштанники из хорошего сукна	0,12	50
Подштанники из хорошего сукна с кружевом	0,12	150
Подштанники льняные	0,15	2
Подштанники шелковые	0,075	100
Рубахи и сорочки		
Ночная сорочка из хорошего сукна	0,24	70
Ночная сорочка льняная	0,3	7
Ночная сорочка ситцевая	0,2	10
Ночная сорочка шелковая	0,15	500
Роба льняная	1	25
Рубаха женская из хорошего сукна	0,12	60
Рубаха женская льняная	0,15	6
Рубаха женская льняная с кружевами и вышивкой	0,15	56
Рубаха женская шелковая	0,075	300
Рубаха мужская бархатная с 2-мя карманами	0,38	245
Рубаха мужская из прочной ткани	0,18	10
Рубаха мужская из хорошего сукна	0,12	50
Рубаха мужская льняная	0,15	5
Рубаха мужская шелковая	0,075	250
Рубаха мужская шерстяная	0,18	10
Туника льняная	0,15	7
Штаны и юбки		
Нижняя юбка льняная	0,3	10
Нижняя юбка ситцевая	0,15	20
Штаны замшевые	0,9	60
Штаны из грубой ткани	0,3	7,5
Штаны из змеиной кожи	0,6	375
Штаны из прочной ткани	0,36	30
Штаны из прочной ткани с 2-мя карманами	0,4	34
Штаны из тонкой кожи	0,45	30
Штаны из хорошего сукна	0,24	150
Штаны кожаные	0,9	45
Штаны кожаные с 2-мя карманами	1	51
Штаны льняные	0,3	15
Штаны шерстяные	0,45	30
Юбка из прочной ткани	0,36	30
Юбка кожана до колен, нарезанная полосами	0,45	22,5
Юбка льняная	0,3	15
Юбка шелковая	0,15	750
Платья		
Платье из хорошего сукна городское	0,8	250

Таблица 6 - Одежда и украшения

Наименование	вес, кг	цена, мм
Платье льняное городское	1	25
Платье льняное крестьянское	1	25
Платье шелковое	0,5	1250
Платье шерстяное с змеиными вставками (до голени)	1,5	250
Сарафан льняной с вышивкой и 5-ть внутренних карманов	1,2	60
Пояса, ремни		
Пояс из замшевых шнурков	0,12	2,5
Пояс замшевый широкий	0,24	4
Пояс из змеиной кожи	0,08	12,5
Пояс из кожаных шнурков	0,12	2
Пояс из прочной кожи	0,16	2
Пояс из тонкой кожи	0,06	1
Пояс кожаный	0,12	1,5
Пояс кожаный с накладными карманами (4 шт)	0,42	19,5
Пояс льняной	0,04	0,5
Головные уборы и шарфы		
Бандана	0,1	3
Берет льняной	0,1	4
Кепка кожаная	0,3	9
Косынка ситцевая	0,1	3
Лента кожаная	0,06	3
Лента льняная	0,02	1
Лента шелковая	0,1	50
Соломенная шляпа	0,1	2
Чалма из прочной ткани	0,2	12
Шарф шелковый	0,025	200
Шарф шерстяной	0,1	8
Широкий шелковый шарф	0,05	400
Шляпа кожаная	0,3	12
Шляпа льняная	0,1	4
Шляпа шерстяная	0,15	8
Шляпа широкополая из прочной хорошей ткани с пером	0,1	50
Шнурок кожаный	0,01	0,05
Перчатки (за пару)		
Перчатки из змеиной кожи	0,4	75
Перчатки из отличной кожи	0,2	90
Перчатки из тонкой кожи	0,3	6
Перчатки льняные	0,2	3
Перчатки прочной ткани	0,24	6
Перчатки шерстяные	0,3	6
Верхняя одежда		
Балахон льняной	1	20
Балахон из прочной ткани	1,2	40
Балахон из прочной ткани с капюшоном и 8-мью карманами	1,56	66
Жилетка из прочной ткани с 1-м карманом	0,26	34

Таблица 6 - Одежда и украшения

Наименование	вес, кг	цена, мм
Жилетка из прочной ткани с 2-м карманами	0,3	38
Жилетка кожаная	0,6	45
Жилетка льняная	0,2	15
Камзол льняной	0,8	30
Куртка из прочной ткани	0,96	100
Куртка кожаная	2,4	150
Куртка кожаная на меху	3	500
Куртка кожаная с 1-м карманом	2,45	153
Куртка льняная	0,8	50
Куртка меховая	1	500
Накидка из прочной ткани	1,2	40
Накидка из прочной ткани с капюшоном	1,4	50
Накидка из хорошего сукна	0,8	200
Накидка кожаная	3	60
Накидка кожаная с капюшоном	3,6	75
Накидка льняная	1	20
Накидка льняная с капюшоном	1,2	25
Обувь (за пару)		
Башмаки деревянные	1	1
Ботинки из отличной кожи	1	90
Ботинки из прочной кожи	2	60
Ботинки кожаные	1	30
Ботинки кожаные с шипами на подошве и стальной пластиной	2	100
Лапти из лыка	0,6	0,25
Сандалии кожаные	0,4	10
Сапоги высокие из тонкой кожи	0,9	96
Сапоги высокие кожаные	1,5	120
Сапоги высокие кожаные, мягкие	1	90
Сапоги высокие кожаные, подбитые железом	1,9	130
Сапоги высокие кожаные, прочные	3	240
Сапоги низкие кожаные	1,2	75
Сапоги низкие кожаные, подбитые железом	1,6	86
Сапоги низкие кожаные, прочные	2,4	150
Снегоступы плетеные (эксклюзив)	2	100
Тапочки из мягкой кожи	0,6	20
Украшения		
Украшения из глины, расписные	разный	от 5
Украшения из меди (за грамм)	разный	0,5
Украшения из железа (за грамм)	разный	от 0,5
Украшения из серебра (за грамм)	разный	10
Украшения резные из дерева	разный	от 15
Амулет на кожаном шнурке	0,05	20
Кусочек пемзы на шнурке	0,05	20
Цветное стекло (за 10 грамм)	разный	50
Полудрагоценный камень (распространенный)	разный	150

Таблица 6 - Одежда и украшения

Наименование	вес, кг	цена, мм
Украшения из золота (за грамм)	разный	500
Полудрагоценный камень (редкий)	разный	750
Самоцветы (распространенные)	разный	1500
Самоцветы (редкие)	разный	7500
Драгоценные камни	разный	15000
Редчайшие, уникальные драгоценные камни	разный	75000

Таблица 7 - Модификаторы для создания одежды и обуви

Тип модификации	модификатор конечного веса	модификатор конечной цены
Модификации одежды (эталон - лён)		
Рваная одежда	-	*0,1
Старая материя или сама одежда	-	*0,3
Грубая ткань	-	*0,5
Хлопок	-	*0,8
Лен	*1	*1
Прочная ткань	*1,2	*2
Шерсть	*1,5	*2
Тонкая кожа	*1,5	*2
Хорошее сукно	*0,8	*10
Кожа	*3	*3
Замша	*3	*4
Мех	особый	*5
Бархат	*1,5	*35
Змеиная кожа	*2	*25
Инкрустация самоцветами, зол/сер нитками	особый	от +500
Шелк	*0,5	*50
Редкий мех	особый	*50
Отличная кожа	-	*30
Разрезы, карманы, капюшоны и т.п. (за 1 деталь)	особый	от +1
Карман	особый	+1*мод. материала
Капюшон	особый	+5*мод. материала
Вышивка	-	от +25
Кружево	-	от +25
Модификации обуви (эталон - кожа)		
Рваная обувь	-	*0,1
Старые	-	*0,3
Тонкая материя	*0,3	*0,3
Грубая/очень прочная ткань	*0,5	*0,5
Кожа тонкая, мягкие	*0,75	*0,8
Кожа	*1	*1
Подбитые железом	+0,4	+10
Грубая, толстая, прочная кожа	*2	*2
Наличие меха	от +0,4	от +50
Отличная кожа	-	*3

САМ СЕБЕ ПОРТНОЙ

Рассмотрим несколько примеров использования таблицы модификаторов одежды и обуви (см. таблица 7). На первый взгляд все выглядит очень не понятно, но на самом деле нет ничего проще. Перво-наперво, оговоримся, что данные значения были взяты приблизительно и куда лучше после расчетов, посмотреть на полученную цену внимательно и изменить ее в большую или меньшую сторону, если она вам кажется не совсем точной. Не забывайте, что многие мелкие детали могут повлиять на цену. И так же то, что здесь записаны базовые цены, а на практике они могут быть выше и ниже довольно значительно.

Итак, что же мы имеем? А имеем мы два эталона – льняная одежда и кожаная обувь. При изменении материала цену и вес нужно просто умножить на указанный в таблице коэффициент для интересующей вас ткани или степени качества. Дополнительные детали и вставки увеличивают цену на фиксированное число. Там, где стоит «+», указанная сумма прибавляется к конечному результату.

Изучим более подробно систему на двух примерах. Игрок-девушка, заглянув в товарную лавку после приличной драки, решила не мудрствуя лукаво сменить надоевшие штаны и сорочку на красивое и дорогое платье из понравившейся ей темно-зеленой ткани с замшевыми вставками-клиньями и кружевом. Под наряд она подыскивает себе перчатки, украшенные зелеными полудрагоценными камнями (зря что ли сокровищницу обобрали?), а так же шаль, расписанную каким-нибудь абстрактным узором с бархатистыми кисточками.

Обычно после таких заявок Мастер в прямом смысле слова выпадает в осадок. В ценах такого запроса они явно не найдут. Продавать за 25 медных, как льняное платье и за 3 медных как простые перчатки? Ну, это смешно! А какие же цены тогда у всех этих вещей? Сейчас мы это и выясним.

Для начала разберемся с платьем. Итак, нам нужно платье явно из хорошего сукна. За основу мы берем льняное платье стоимостью 25 медных монет, и в таблице 7 ищем модификатор для «хорошее сукно», и определяем, что он равен *10. Таким образом, наше платье уже стоит 250 медных монет (вы его хотели продать за 25??) . Теперь кружева. Платья обладают большой площадью, но мы не планируем покрывать его целиком кружевом, поэтому по прикидкам обойдемся три раза по +25: горловина и два рукава. Теперь наша цена стала 250+25*3=325 медных монет. Но и это не конец. Барышня требует замшевые вставки? Хорошо, в юбку платья делаем шесть вставок. Карманы у нас указаны как 1*модификатор материала, а капюшон

как 5* модификатор материала, значит, вставки можно расценить как 2*модификатор материала. Замша имеет модификатор 4, а, значит, вставки в платье будут стоить 6*2*4=48 мм. Прибавим эту сумму к предыдущей и получим: 325+48=369 медных монет. Дорогое, однако, удовольствие заметите вы. Но оно того и стоит!

Теперь перейдем к перчаткам. В таблице цен уже есть перчатки из тонкой кожи стоимостью в 6 медных монет. Нам осталось лишь украсить их чем-нибудь зеленым и желательно полудрагоценным. Те, кто хотят большего реализма, могут потратить время на изучение просторов Интернета на наличие полудрагоценных камней зеленого цвета, а мы сделаем просто. Будем считать, что таковые имеются. Нам нужно, эдак, по три-четыре камушка на каждую перчатку, обрамленные вышивкой. Вышивка обойдется +25*2=50 медных монет, но на самом деле и эта цена, и цена самих перчаток просто теряются на фоне стоимости камней. За каждый камешек барышне придется выплатить порядка 150 медных монет. Мы решили, что камешков будет по три на каждой перчатке. Итого 150*6=900 медных. Суммируя все суммы, мы получим результат: 6+50+900=956 медных монет. Красивое дополнение к гардеробу, однако. Игрок-девушка решила тут же поразмыслить. 6 медных – это нормально, 300 – тоже, а вот 956 – это уже как бы много, но и перчатки такие носят отнюдь не среднестатистические горожане.

На десерт у нас осталась шаль с рисунком и бархатистыми кисточками. Ничего подобного в ценах нет, поэтому тут придется исходить просто из других цен. К примеру, видя первые две цены, мы можем сказать, что эта красивая шаль будет стоить подешевле платья, где-то раза в два, а то и в три. Поэтому смело можем поставить ей цену в 100 медных монет, если барышня не требует на ней роспись золотыми нитками или какими-нибудь волшебными не меркнущими красками.

Аналогично производятся подсчеты и с изменением веса вещи, если вы уделяете таким тонкостям внимание.

МУЗЫКА И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Благодаря Дороге, а так же высокому уровню магии, на Мин Акроне актерское мастерство развито достаточно хорошо. Существует невообразимое число музыкальных инструментов, изготовленных как просто руками, так и при помощи магии; на которых надо играть или играющие сами по себе.

В деревнях и селах музыка является важным атрибутом на различных праздниках. Без танцев не обходится ни одно значимое событие, а проезжающие мимо бродячие артисты всегда вызывают целую бурю эмоций. Ведь их прибытие означает не только отдых от забот, танцы и веселье, но еще и магические фокусы, жонглеры, клоуны.

Музыкальные инструмент и атрибуты для них можно купить в любом мало-мальски крупном городке. В деревнях дудки и бубны делают сами, коротая, таким образом, зимние вечера или скучные будни пастуха. Не редко в музыкальных лавках можно найти диковинные инструменты. названия которых никому не известны. Они попадают сюда от заезжих путешественников, что не рассчитали свои средства и готовы расстаться с любой мелочью, которую позже можно будет спокойно приобрести на родине.

Таблица 8 - Музыка

Название	вес, кг	цена, мм
Музыкальные инструменты		
Барабан	1,00	100
Бубен	0,20	50
Гитара	2,00	150
Гармошка	1,20	120
Дудка	0,10	10
Колокольчик	0,05	15
Лира	1,00	150
Лютня	1,00	100
Рожок	0,10	15
Свирель	0,10	30
Свисток	0,05	8
Скрипка	1,00	800
Флейта	1,00	500
Аксессуары		
Коробка деревянная	1,00	50
Палочки для барабана (за пару)	0,20	10
Струны (комплект)	0,06	30
Чехол кожаный	1,50	100
Чехол тканевый	0,35	10
Билеты на представление		
Билет в цирк	-	от 25
Билет в театр	-	от 25
Поглазеть на бродячих артистов	-	от 0

РАЗЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

В данном разделе вы найдете все остальное разнообразное снаряжение (см. таблица 9 - 20), которое мы могли только вспомнить. Многие мелочи, конечно же, здесь не указаны, но вы можете уже сами додумывать их, опираясь на приведенные здесь цены и средний заработок жителей Мин Акрона.

Если вам нужно как-то изменить уже приведенные вещи - используйте модификаторы одежды из таблицы 7.

Таблица 9 - Веревки, скалолазные приспособления

Название	вес, кг	цена, мм
Веревка прочная 1 метр	0,4	3
Веревка прочная 10 метров	4	30
Веревка прочная 14 метров	5,6	42
Веревка прочная 15 метров	6	45
Веревка прочная 3 метра	1,2	9
Веревка прочная 5 метров	2	15
Веревка тонкая 1 метр	0,2	1
Веревка тонкая 1 метр с вкраплением стали	0,218	150
Веревка тонкая 10 метр с вкраплением стали	2,18	1500
Веревка тонкая 10 метров	2	10
Веревка тонкая 15 метр с вкраплением стали	3,27	2250
Веревка тонкая 15 метров	3	15

Таблица 9 - Веревки, скалолазные приспособления

Название	вес, кг	цена, мм
Веревка тонкая 20 метров с вкраплением стали	4,36	3000
Веревка тонкая 3 метр с вкраплением стали	0,654	450
Веревка тонкая 3 метра	0,6	3
Веревка тонкая 5 метр с вкраплением стали	1,09	750
Веревка тонкая 5 метров	1	5
Веревка шелковая 1 метр	0,1	10
Веревка шелковая 10 метров	1	100
Веревка шелковая 100 метров	10	1000
Веревка шелковая 15 метров	1,5	150
Веревка шелковая 5 метров	0,5	50
Крюк-кошка	0,5	80
Скалолазный крюк	0,2	10
Снаряжение скалолаза	2,5	1200
Струна (0,5 мм сечение) 1 метр	0,006	50

Таблица 10 - Емкости для сухого груза

Название	вес, кг	цена, мм
Ведро деревянное на 10 кг	1	7,5
Вещмешок кожаный походный на 60 кг	1,5	90
Вещмешок льняной походный на 45 кг	0,5	30
Деревянный короб	0,1	8
Корзина из лыка на 5 кг	0,5	6
Кошель замшевыйй на 2 кг	0,15	20
Кошель из змеиной кожи на 2 кг	0,1	125
Кошель кожаный на 2 кг	0,15	15
Кошель льняной на 1 кг	0,05	5
Кошель на 1 кг из прочной ткани	0,05	7
Мешок кожаный на 20 кг	0,45	3
Мешок кожаный на 40 кг	0,75	6
Мешок холщевый на 20 кг	0,15	1
Мешок холщевый на 40 кг	0,25	2
Мешочек на 2 кг	0,07	7,5
Поясной мешок кожаный на 4 кг	0,45	30
Поясной мешок льняной на 2 кг	0,15	10
Рюкзак из хорошего сукна на 15 кг	0,2	150
Рюкзак кожаный на 25 кг	0,75	45
Рюкзак льняной на 15 кг	0,25	15
Рюкзак льняной на 15 кг из грубой ткани	0,25	7,5
Седельные сумки кожаные на 60 кг	1,5	120
Сумка для маткомпонентов на 2 кг	0,25	75
Сумка из прочной ткани на 15 кг через плече	0,3	30
Сундук деревянный на 20 кг	10	30

Таблица 11 - Емкости для хранения жидкостей

Название	вес, кг	цена, мм
Бурдюк (1 литр)	0,5	8
Бурдюк (2 литра)	0,75	15
Бурдюк (3 литра)	1,2	20
Бурдюк (5 литров)	2	35
Винный бутыль из стекла (1 литр)	0,75	30
Горшочек из глины (250 мл)	0,25	0,25
Горшочек из глины (500 мл)	0,05	0,5
Колба из стекла (500 мл)	0,05	30
Котелок железный (5 литров)	1	150
Кувшин глиняный (1 литр)	1	0,5
Мензурка из стекла (100 мл)	0,07	10
Пузырек для чернил или зелий (250 мл)	0,2	15
Фляга железная (0,2 литра)	0,15	30
Фляга железная (0,5 литра)	0,3	50

Таблица 12 - Инструменты

Название	вес, кг	цена, мм
Весы торговые	5	350
Воровские инструменты, обычные (набор)	0,5	450
Ломик	1	80
Ломик	1	80
Лопата	3,5	30
Точильный камень	0,5	0,25
Часы песочные	0,1	50
Шило	0,3	50

Таблица 13 - Медицина и гигиена

Название	вес, кг	цена, мм
Ароматическое масло	0,01	10
Бинт	0,1	0,5
Гребень деревянный	0,1	5
Зеркальце (3x4 см) без оправы	0,15	50
Зеркальце в деревянной оправе с ручкой (3x4 см)	0,2	60
Зеркальце в золоченой оправе с драгоценностями (3x4 см)	0,2	25000
Иголка	0,001	7,5
Краска для нанесения боевой раскраски (баночка)	0,2	10
Крем смягчающий	0,005	5
Лосьон после бритья	0,01	10
Мочалка	0,05	5
Мыло	0,24	15
Мыло кусок в льняном мешочке	0,25	15
Мятная жевательная масса	0,01	1
Нитки	0,1	3
Носовой платок	0,01	1
Опасная бритва	0,1	35

Таблица 13 - Медицина и гигиена

Название	вес, кг	цена, мм
Перевязочный пакет	0,2	2,5
Пилочка для ногтей	0,05	5
Скальпель	0,1	50
Соль для принятия ванн	0,1	10
Тампон	0,02	1
Туалетная вода	0,003	5

Таблица 14 - Охота и рыбалка

Название	вес, кг	цена, мм
Клин деревянный	0,1	0,25
Рыболовный крючок	0,002	1
Сеть рыболовецкая 1 кв. метр	0,1	10
Тонкая шелковая веревка для рыбной ловли 1 метр	0,05	5
Тонкая шелковая веревка для рыбной ловли 10 метров	0,5	50
Тонкая шелковая веревка для рыбной ловли 2 метра	0,1	10

Таблица 15 - Писчие пренадлежности

Название	вес, кг	цена, мм
Мел	0,1	0,25
Защита книги от воды	0	1000
Карандаш (уголек писчий в обмотке)	0,02	0,25
Книга кожаная обложка, листы льняные (100, А4)	1,3	25
Книга кожаная обложка, листы перграмента (100, А4)	1,3	15
Книга кожаная обложка, листы плотная бумага (100, А4)	1,3	55
Книга кожаная обложка, листы тонкие костяные пластины (100, А4)	2,2	105
Книга кожаная обложка, листы тонкие стальные пластины (100, А4)	9,5	505
Книга тонкая деревянная обложка, листы бумага плотная (100, А4)	1,3	70
Книга тонкая деревянная обложка, листы льняные (100, А4)	1,3	40
Книга тонкая деревянная обложка, листы перграмента (100, А4)	1,3	30
Книга тонкая деревянная обложка, листы тонкие костяные пластины (100, А4)	2,2	120
Книга тонкая деревянная обложка, листы тонкие стальные пластины (100, А4)	9,5	520
Книжный футляр	0,454	20
Лист из плотной бумаги А4	0,002	0,5
Лист из толстой бумаги А1	0,008	4
Лист льняной А4	0,002	0,2
Лист пергамента А4	0,001	0,1
Перо	0,01	0,25
Тубус для 20-ти свитков	0,454	20
Чернила цветные (1 страница)	0,002	16
Чернила черные (1 страница)	0,002	8

Таблица 16 - Разведение и поддержание огня		
Название	**вес, кг**	**цена, мм**
Дрова (на день)	10	0,25
Дымовая шашка	0,2	300
Кремень и огниво	0,2	15
Лампа обычная	0,5	30
Масло фонарное на 6 часов	0,5	1,5
Пакля пропитанная жиром для факела на 1 час	0,1	0,25
Свеча на 1 час	0,1	0,5
Стрела зажигательная	0,04	30
Трутовица[1]	0,001	15
Факел на 1 час	0,5	0,25
Фонарь с крышкой	1	105
Фонарь, мощный	1,5	180

1 - Маленькая одноразовая волшебная палочка размером с лучину. Зажигается, когда ударяется о твердую поверхность. Зажигание огня трутовицей намного быстрее, разведение огня кремнем и огнивом (или увеличительным стеклом) и трутом. Зажигание факела трутовицей – это стандартное действие (а не полное), и зажигание любого другого огня трутовицей требует, по крайней мере, стандартного действия.

Таблица 17 - Снаряжение для оружия		
Название	**вес, кг**	**цена, мм**
Запасная тетива	0,1	100
Колчан деревянный с тохтуем на 10 снарядов	0,35	20
Колчан деревянный с тохтуем на 20 снарядов	0,5	30
Кольцо для оружия	0,1	20
Кольцо лучника (ургаптун)	0,02	30
Налучье для коротких луков	0,5	100
Ножны кожаные для кинжалов и ножей	0,15	20
Ножны кожаные для мечей	0,4	45
Перевязь без ножен большая	0,25	20
Перевязь без ножен малая	0,15	10
Петля кожаная для оружия	0,02	2
Чехол кожаный для разобранного длинного лука	0,4	45

Таблица 18 - Отдых (одеяла, спальные мешки, палатки)		
Название	**вес, кг**	**цена, мм**
Большой пушистый теплый плед	2,5	250
Одеяло толстое	4	25
Одеяло тонкое	2,5	50
Одеяло утепленное	5	100
Палатка на 1 человека	8	100
Палатка на 2 человека	10	150
Палатка на 3 человека	12	200
Палатка на 4 человека	15	250
Полотенце льняное	0,1	1
Полотенце мягкое и пушистое	0,5	20
Простыня льняная	1	5

Таблица 18 - Отдых (одеяла, спальные мешки, палатки)		
Название	**вес, кг**	**цена, мм**
Спальный мешок	5	100
Холст 1 кв метр	0,1	0,25

Таблица 19 - Столовые приборы		
Название	**вес, кг**	**цена, мм**
Вилочка серебряная	0,030	300
Кружка глиняная (0,5 литра)	0,500	0,25
Кружка железная (0,25 литра)	0,300	50
Кружка из дерева (0,5 литра)	0,300	0,5
Ложечка серебряная	0,030	300
Ложка глиняная	0,250	0,25
Ложка железная	0,100	20
Ложка из дерева	0,100	1
Ложка серебряная	0,050	500
Миска глиняная	0,500	0,5
Миска железная	0,300	50
Миска из дерева	0,300	0,75
Миска из дерева мелкая	0,200	0,5
Нож	0,150	20
Нож серебряный	0,050	500

Таблица 20 - Табак и трубки, благовония		
Название	**вес, кг**	**цена, мм**
Бумага для самокрутки	0,000	0,0125
Кисет для табака (вместимость на 20 трубок)	0,100	20
Махорка (1 трубка)[1]	0,005	0,0125
Партсигар железный (на 20 самокруток)	0,200	20
Табак "Самосад" (1 трубка)[2]	0,005	0,025
Табак "Ардонский" (1 трубка)[3]	0,005	0,0375
Табак "Тавийский" (1 трубка)[4]	0,005	2,5
Табак северный (1 трубка)[5]	0,005	0,15
Табак южный (1 трубка)[6]	0,005	0,1
Трубка из горного можевельника	0,100	500
Трубка простая	0,100	5

1 - Махорка - стебли табачных кустов высушенных надлежащим образом. Курят самые бедные, самые экономные и орки, которым все остальное слишком легкое.

2 - Самосад - что посадили то и курим. Курят в основном в сельской местности, из-за привычке к экономии.

3 - Табак Ардонский - самый что ни на есть обычный табак. Курят все, кто хочет. Кто не любит, все равно его курит, когда заканчивается любимый.

4 - Табак заморский Тавийский - обычно идет с разными вкусовыми добавками, часто с наркотическими. Курят хорошо обеспеченные люди, или же те, кто очень сильно увлекаются наркотической составляющей.

5 - Табак северный (пустынный) - как видно из названия произрастает в припустынных областях. После обработки, секреты которой знают лишь некоторые племена, мы получаем легкий, немного острый и тонким вкусом продукт, который предпочитают женщины и хоббиты.

6 - Табак южный - произрастает на в южных странах. Отличается сильным ароматом, насыщенным вкусом и легким наркотическим действием. Его предпочитают гномы и дварфы, хотя как они курят в своих штольнях - науке неизвестно.

Продукты питания

Продукты питания всегда остаются основным продуктом потребления в любом уголке мира, так как на Мин Акроне практически нет стран или регионов, где живут домиры, которым не нужна пища. В зависимости от стран и климата те или иные продукты питания могут стоить дороже и дешевле. В этом разделе вы найдете базовые цены, которые на усмотрение Мастера, могут быть изменены в большую или меньшую сторону в зависимости от мест, где проходит его игра. Цены обычно варьируются от -50% до 300%. Те, регионы, где присутствует дефицит еды - обычно описаны на форуме или сайте. Если же объект не описан - то прежде чем делать цены минимум в полтора-два раза дороже - уточните на форуме - действительно ли вы правильно оценили ситуацию в регионе.

Таблица 21 - Выпивка

Название	вес, кг	цена, мм
Вино высокой выдержки	1,00	150
Вино дорогое	1,00	50
Вино коллекционное	1,00	1000
Вино низкого качества	1,00	1
Вино обыкновенное	1,00	3
Вино хорошее	1,00	15
Драконовка[1]	0,10	100
Драконовка самопальная[2]	0,10	5
Кафа (зерновая/молотая) хорошего качества	0,50	100
Кафа (молотая) низкого качества[3]	0,50	30
Кафа готовая низкого качества	0,10	0,05
Кафа готовая среднего качества	0,10	0,2
Кафа готовая хорошего качества	0,10	2
Компот	1,00	0,1
Медовуха	0,50	0,2-0,5
Пиво или эль дорогой	0,50	2
Пиво или эль низкого качества	0,50	0,05
Пиво или эль обыкновенный	0,50	0,2
Пиво или эль хороший	0,50	0,5-1

1 - Очень редко встречающийся спиртной напиток. Его продают либо в дорогих заведениях, накручивая цены в два-три раза настоящей, либо из-под прилавка в проверенных местах. Представляет из себя почти что зажигательную смесь. После того как выпьешь сначала становится дурно в том плане, что во рту пожар и по всему телу разливается огонь, зато потом появляется такое удивительно-незабываемое чудесное настроение. Координация движений нарушается. Попробовавший один раз Драконовку или откажется от нее навсегда, или будет наоборот только о ней и мечтать.
Для того, чтоб опьянеть даже самому крепкому организму достаточно 100 грамм. После дальнейшего потребления напитка состояние не ухудшается.
И самое главное на утро никогда не болит голова и не синдрома похмелья.

2 - В отличие от настоящей драконовки, самопальную можно найти даже в тавернах и гостиницах, хотя и редко. Ее главное отличие - жуткое похмелье. Чем хуже Драконовка тем больше побочных эффектов. Так же самопалкой можно и отравиться и даже умереть.

3 - Скорее всего его уже пару раз заваривали и затем просушивали.

Таблица 21 - Выпивка

Название	вес, кг	цена, мм
Сидр	0,50	0,5
Стакан молока	0,25	0,02
Стакан сока	0,25	0,05
Стакан чая	0,25	0,01
Чай (сухой)	0,10	0,25

Таблица 22 - Продукты питания

Название	вес, кг	цена, мм
Затраты на пищу при приготовлении в домашних условиях (1 прием на 1 домира)		
Скудная пища	-	0,05
Обычная еда	-	1-0,25
Хорошая еда	-	2-2,5
Дорогая еда	-	от 20
Затраты на пищу в тавернах и ресторанах (1 прием на 1 домира)		
Скудная пища	-	0,15
Обычная еда	-	3-0,75
Хорошая еда	-	6-7,5
Дорогая еда	-	от 50
Хлебобулочные изделия		
Буханка белого хлеба	0,50	0,1
Буханка ржаного хлеба	0,50	0,05
Пирожные и торты	1,00	от 1
Сдоба, печенье	0,25	0,05
Сухари ржаные	1,00	0,01
Молочные продукты		
Кисляк	3,00	0,1
Масло	0,25	0,1
Молоко	1,50	0,1
Сметана	0,50	0,2
Сыр	0,50	от 1
Творог	0,50	0,1
Рыба и мясо		
Мясо свежее	1,00	от 2,5
Рыба свежая	0,50	от 1
Галеты	0,25	0,2
Фрукты и овощи		
Овощи и бахчевые	1,00	0,5-1
Овощи и бахчевые в разгар сезона	1,00	0,1-0,25
Фрукты	1,00	1-1,5
Фрукты в разгар сезона	1,00	0,25-0,5
Бакалея		
Мука пшеничная	1,00	0,1
Горох сушеный	1,00	0,05
Гречка, пшено, чечевица, фасоль и т.п.	1,00	0,1
Рис	1,00	0,25

Таблица 22 - Продукты питания

Название	вес, кг	цена, мм
Соль	1,00	0,1
Сахар	1,00	5
Прочее		
Сухой рацион (брикет) на 1 порцию	0,10	1,5
Походная полноценная еда на 1 день	1,00	15

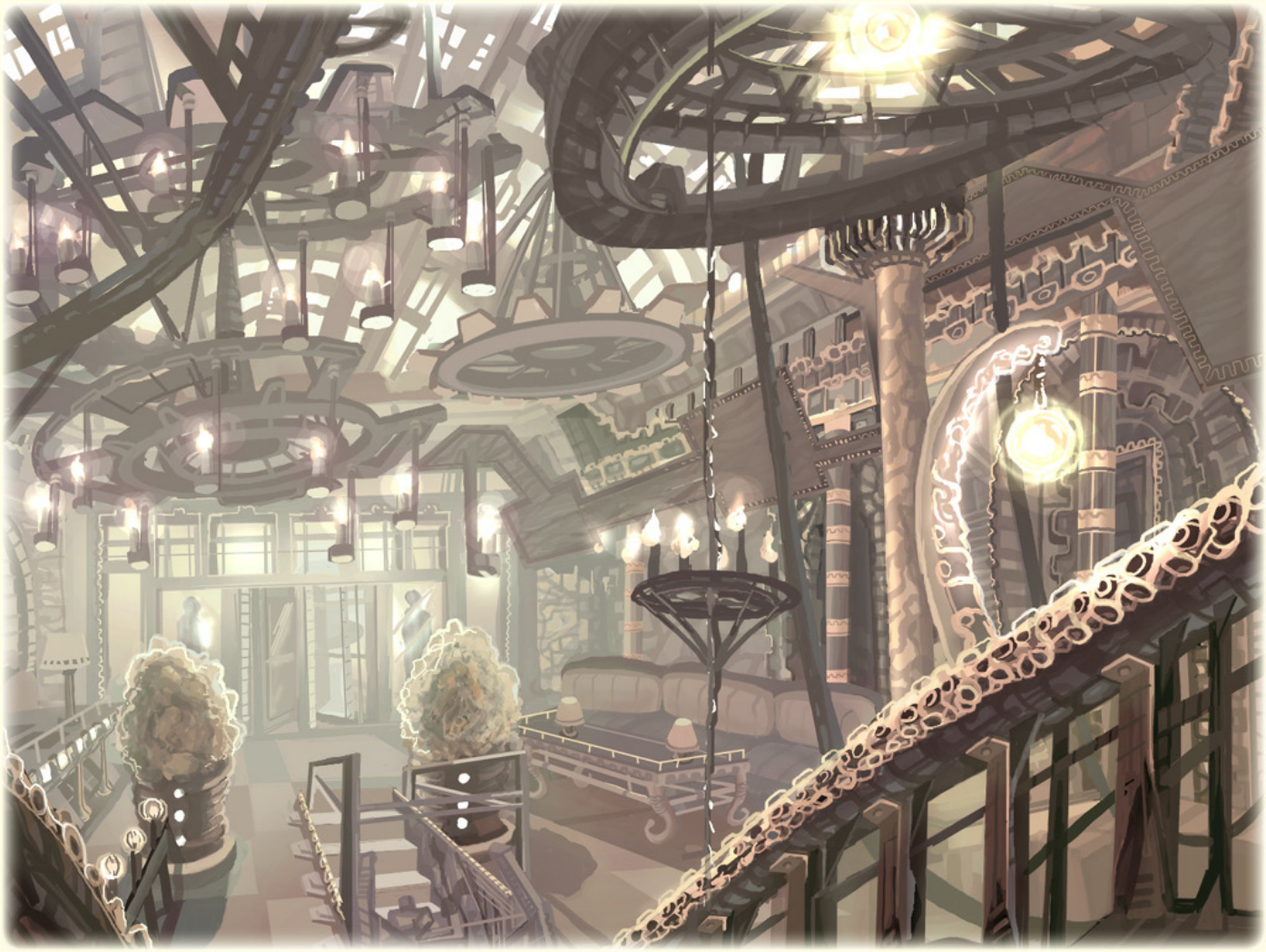
Услуга

ПРОЖИВАНИЕ

Гостиницы и постоялые дворы можно встретить повсеместно. Конечно же, в деревнях обычно приезжие располагаются в тавернах прямо на полу в общей зале. Довольно редко там можно встретить настоящие гостиницы. Между таверной, гостиницей и постоялым двором есть существенная разница. Большинство Мастеров не придают этому внимание и часто путают понятия.

В **тавернах** обычно спальных комнат нет. В городах посетителей выпроваживают после закрытия заведения и лишь изредка позволяют по договоренности, остаться на ночь в общей зале. Случаи, когда хозяева таверны проживают в том же здании, довольно редки для крупных городов, а вот в деревнях или маленьких городках вполне может быть, что при тавернах сдаются одна-две комнаты, расположенные на втором этаже рядом с комнатами хозяев.

Большая часть приезжих, которым негде остановиться - поселяются именно в **гостиницах**. При них практически всегда бывают рестораны или обеденные залы, где могут питаться и простые прохожие, не желающие оставаться в заведении на ночь. Гостиницы принято для удобства делить на звезды. Одна звезда - это самая бедная по удобствам гостиница, а потому и самая



дешевая - пять звезд - это максимальное значение в классификации и потому самая дорогая.
Постоялые дворы обычно встречаются за пределами городов и расположены они обособленно на распространенных торговых путях. В чем их смысл - такие заведения находятся в дне пути от ближайшего поселения или другого постоялого двора. Они позволяют путникам останавливаться на ночь не в палатках, а в уютных комнатах под крышей. Как и гостиницы, постоялые дворы можно поделить на звезды для удобства.

Ниже, в таблице 23 вы увидите цены на проживание в гостиницах и постоялых дворах. Приблизительную стоимость на питание в ресторанах и тавернах можно найти в таблице 22 парой страниц выше.

ТРАНСПОРТ ДЛЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Мин Акрон - сверхмагический мир, однако, находящийся в глубоком и затяжном развитии в самом начале пути из-за постоянных катастроф. На сегодняшний день существует приличное число способов путешествия. От самых простых - путешествие дилижансом и до телепортации. Из-за низкого уровня техногенного поля, на Мин Акроне не возможны паровые двигатели и как следствие поезда. Однако, уже сейчас, дварфы у себя в штольнях используют вагонетки, передвигающиеся при помощи магии. Поговаривают, что лет через пять-десять появится первая магическая железная дорога. На текущий момент идут жаркие дискусы как ее прокладывать - по земле или по воздуху. Земля слишком ценна, а воздух оккупирован летающими коврами и ездовыми птицами.

Стоимость на транспорт, вы сможете найти в таблице 23.

УСЛУГИ ДОМИРОВ РАЗЛИЧНЫХ ПРОФЕССИЙ

Было бы довольно сложно и практически не возможно перечислить все существующие и не существующие профессии и указать для них цены по найму. Гораздо проще рассчитать из общей месячной цены стоимость одного часа (восьмичасовой рабочий день) и опираться на эту сумму.

Таблица 23 - Услуги, транспорт, животные

Название	цена, мм
Проживание в гостиницах	
Размещение кздовых животных в гостинице, в которой остановился	0
Еда для животного на 1 день	1,5
Мебелированная двухкомнатная квартира в месяц	500
Мебелированная однокомнатная квартира в месяц	300
Ночь в конюшне с едой и уходом	5
Проживание на постоялом дворе в сутки 1* (одноместный номер)	8,4
Проживание на постоялом дворе в сутки 2* (одноместный номер)	12
Проживание на постоялом дворе в сутки 3* (одноместный номер)	36
Проживание на постоялом дворе в сутки 4* (одноместный номер)	60
Проживание на постоялом дворе в сутки 5* (одноместный номер)	120
Коэфициент изменяет конечную стоимость номера	
- сарай или складское помещение	*0,1
- плохой номер/квартира для выбранной категории	*0,6
- цокольный этаж или чердак	*0,8
- окраина	*0,7
- центр	*1,5
- качество квартиры/номера выше среднего для выбранной категории	*1,5
- номер люкс	*10
- столица	*1,2
- деревня	*0,5
- комната в доме или квартире	*0,5
- место в общей комнате (больше 10-ти мест)	*0,2
- особняк	*50
- номер или квартира в два этажа	*3
- двухместный номер (целиком)	*1,8
- трехместный номер (целиком)	*2,5
- четырехместный номер (целиком)	*3,25
Прибавка к базовой стоимости номера (значения складываются)	
- наличие балкона/балконов	50%
- отсутствие мебели	-50%
- наличие подвала или чердака	50%
- наличие отдельной уборной	30%
- за каждую дополнительную не спальную комнату	30%
- за каждый день от города пешком	-10%
Путешествия	
Из Нирма в Сор дилижансом (290 км) - страна Лаом	75
Из Нирма в Сор на судне (390 км) - страна Лаом	400
Путешествие дилижансом (за 1 км) - 1 место	0,25
Путешествие кораблем (за 1 км) - 1 место	1
Путешествие на летающем ковре (за 1 км) - 1 место	3
Транспорт	
Весло	20
Карета (4 пассажира + 2 управляющих) на 2 запряженных животных	1000
Лодка на 2-3 пассажира	500

Таблица 23 - Услуги, транспорт, животные

Название	цена, мм
Повозка (4 пассажира + 2 управляющих) на 2 запряженных животных	350
Сани на 2 запряженных животных	200
Телега на 1 запряженное животное	150
Фургон (4 пассажира + 2 управляющих) на 2 запряженных животных	1000
Животные	
Верблюд пустынный[1]	2500
Коза	120
Корова	750
Кот	5
Лошадь легкая, боевая	1500
Лошадь легкая, не боевая	750
Лошадь саагская, не боевая[2]	2250
Лошадь тяжелая, боевая	4000
Лошадь тяжелая, не боевая	2000
Мул	80
Овца	120
Осел	80
Пони, боевой	1000
Пони, не боевой	300
Свинья	120
Собака ездовая	1500
Собака-охранник	250
Цыпленок	0,25
Щенок	5
Амуниция для животных	
Седло военное	200
Седло военное экзотическое	600
Седло вьючное	50
Седло вьючное экзотическое	150
Седло ездовое	100
Седло ездовое экзотическое	300
Уздечка и удила	30

1 - Пустынные верблюды считаются самыми выносливыми животными, которые могут передвигаться по пепельным пустыням Мин-Акрона. Даже в сезон дождей, эти животные способным находить верный и безопасный путь. Говорят, что сам Джа[3] покровительствует им. И не мудрено, ведь он сам пустынный верблюд.

2 - Саагская лошадь самая выносливая лошадь на Мин Акроне. Она способна без проблем как и пустынные верблюды пересекать пепельную пустыню, однако, в отличие от верблюдов, ей нужна вода и пропитание, а в сезон дождей она становится такой же бесполезной, как и другие животные.

3 - Джа - это мелкий полубог, который некогда был согласно легендам разумным пустынным верблюдом. Верой и правдой служа Скете, хозяйке пустынь, он смог добиться своего обожествления и стал следить за заблудившимися путниками, помогая им порой найти верный путь. Говорят, что заслужив особое доверие перед Скетой, та в награду наделила всех пустынных верблюдов необычайной выносливостью и способностью практически всегда найти путь к обжитым землям в пустынях. Даже в сезон дождей.

ОПРЕДЕЛЯЕМ ЦЕНУ НОМЕРА

В каждом городе и в каждой гостинице свои номера и поэтому своя стоимость услуг. базовые цены на номера приведены в таблице 23. Однако если вы хотите больше реализма (или попросту заставить игроков побыстрее расстаться со своими деньгами или, наоборот, сэкономить им их), то вы можете посчитать цену номера самостоятельно, используя коэфициенты все из той же таблицы. Принцип рассчета точно такой же, как и при определении цены одежды. Вам нужно взять базовую цену номера и увеличить ее стоимость постепенным умножением на коэфициенты.

Например, вы знаете, что в данной гостинице, где хочет остановиться персонаж, есть два типа одноместных номеров: с отдельной уборной и балконом на втором этаже, а так же без уборной и балкона на первом, а так же двухместный с уборной. Гостиница расположена на кораине обычного уездного городка и имеет всего 2 звезды.

Базовая цена одноместного номера в гостинице 2 звезды - 12 медных монет. Таким образом, стоимость одноместного номера с балконом (+50% базовой цены = 6 мм) и уборной (+30% базовой стоимости = 3,6 мм) будет равна: 12+6+3,6=21,6 медных монет.

Стоимость одноместного номера без излишеств так и останется 12 медных. В то время как стоимость двухместного номера (*1,8 за оба места) будет равна (12+30%(уборная)*1,8=28,08 медных монет за два места или 14,04 мм за одно место.

Теперь вспомним, что гостиница у нас находится на окраине города (*0,7). Умножим конечные суммы на это значение и получим:
- одноместный номер с уборной, балконом - 15,12 мм
- одноместный номер без удобств - 8,4 мм
- двухместный номер с уборной (1 спальное место) - 9,83

Таким не хитрым путем (может быть и не слишком достоверным) можно вывести любую цену любого номера.

Специальные материалы

Не смотря на свою очень насыщенную историю, Мин Акрон остается богат различными природными ресурсами многие из которых используют в полной мере для оружия и доспехов, так как обычное железо и даже высококачественная сталь, полученная магическим путем, не является самым прочным материалом в мире. Иногда оружие и доспехи специально изготавливают из каких-нибудь материалов для борьбы, например, с нежитью или демонами. Иногда прочность предпочитают дешивизне не смотря на то, что оружие или доспех из такого не стандартного материала будет стоить в разы дороже. А, иногда, редкость самого материала может заставить особых ценителей уникальности, сделать необычные доспехи.

За основу для цен были взяты цены из системы правил D&D 3.5 Edition. Именно на приведенные значения в таблице и нужно опираться, даже если в вашей системе значения совсем иные. Если в списке нет какого-то материала - просто проводите параллели относительно цен других материалов или если вы ведете по системе D&D 3.5, исходите из того, что 1 золотой D&D = 1 медный ДСМ.

То есть, к примеру, адаматиновый меч стоящий по системе D&D +3000 золотых монет к стоимости оружия, будет стоить +3000 медных монет на Мин Акроне к стоимости самого оружия.

В таблице 24 приведен короткий список самых распространенных “редких“ материалов.

Таблица 24 - Специальные материалы

Название	цена, мм
Адаматин (Adamantine)	
Амуниция	+60
Легкая броня (стеганка, кожанка, клепаная кожанка, кольчужная рубаха)	+5000
Средняя броня (шкуры, чешуйчатая броня, кольчужный доспех, облегченные латы)	+10000
Тяжелая броня (бригантина, пластинчатый доспех, полулаты, латы)	+15000
Оружие	+3000
Щиты	+2000
Темное дерево (Darkwood)	
за каждый фунт веса вещи, сделанной из этого дерева[1]	+10
Холодная сталь	
Стоимость вещи, сделанной из холодной стали	*2
Зачаровка вещи из холодной стали	+2000
Мифрил (Mithral)	
Легкая броня (стеганка, кожанка, клепаная кожанка, кольчужная рубаха)	+1000
Средняя броня (шкуры, чешуйчатая броня, кольчужный доспех, облегченные латы)	+4000
Тяжелая броня (бригантина, пластинчатый доспех, полулаты, латы)	+9000
Щиты	+1000
Прочие вещи	+500/фунт
Серебряное напыление	
Амуниция	2
Легкое оружие (кинжал, короткий меч, рапира и т.п.)	20
Одноручное оружие или одноручное двухстороннее оружие	90
Двуручное оружие или двуручное двухсторонее оружие	180

1 - Снаряжение, сделанное из темного дерева, должно быть мастерской работы (masterwork) и иметь соответсвующую цену (см. таблица 25). Если в вашей системе отсутствует подобное понятие - вы все равно должны прибавлять данную сумму к цене вещи.

СНАРЯЖЕНИЕ МАСТЕРСКОЙ РАБОТЫ (MASTERWORK)

Так как наш проект начинал игру с системы D&D, в которой используется понятие снаряжение мастерской работы (masterwork), то остальным системам теперь приходится мириться с тем, что к цене зачарованной магическим путем вещи, обязательно должна прибавляться цена мастерской работы. Только качественное оружие, доспех или амуницию можно зачаровать.

Почему? Ну, давайте считать, что стандартная вещь просто рассыпется в прах от сильного магического воздействия на нее. Как же в игре персонажи определяют, какая вещь мастерской работы, а какая нет - по внешнему виду, конечно же. По балансу клинка или удобству доспеха. По тому, как точно летит стрела в цель... На большинстве таких вещей всегда есть клеймо мастера, которое зачастую говорит само за себя.

Какую же сумму нужно добавлять к снаряжению? Ниже приведена маленькая таблица по этому поводу (см. таблица 25)

Таблица 25 - Мастерская работа

Название	цена, мм
Оружие	+300
Оружие двухстороннее	+600
Доспехи и щиты	+150
Амуниция	+6/шт

Магические вещи

Мин Акрон - высокомагический мир. Большинство простых вещей, которые можно было бы реализовать при помощи технологий, но из-за отсутствия достаточной мощи техногенного поля, которое сродни магическому обладает некоторым уровнем работоспособности тех или иных идей, реализованы здесь магическим путем. летающие ковры-самолеты, сапоги-скороходы, шапки-невидимки, зелья невидимости, лечения, магические ошейники стражей, что держат заключенного куда крепче любых цепей и оков, самометущиеся метлы, играющие инструменты - все это на Мин Акроне настоящая реальность, а не далекий заоблачный вымысел.

Магия на Мин Акроне прочно вошла в повседневную жизнь. Большинство магических зелий и палочек стоят довольно дешево. Их может купить любой горожанин, который работает на мало-мальски хорошей работе. Конечно же, магия все же не настолько дешева, но практически все в этом мире умеют делать мелкие трюки - заставить посуду саму мыться, почистить себе одежду, зажечь свет, припугнуть стаю голубей холодящим лучом и многое другое. Немало домиров используют магический дар для самых разнообразных профессий. Магическая сфера очень развита и Гильдии Магов и Колдунов занимают не самые низкие позиции в аппаратах власти той или иной страны. А одно время, даже управляла всем миром, погрузив тот в долгие столетия процветания, мира и порядка...

Магические способности применяют во всех отраслях. Начиная от изготовления оружия и гончарных предметов и заканчивая сферой услуг: поиск пропавших, путешествия, охрана и защита.

Не менее развито на Мин Акроне и поле святости. Это совокупность полей, возникающих в эпицентрах веры в одно или несколько божеств. Чем сильнее вера - тем сильнее поле. Если догмы совпадают - то поля наслаиваются, образуя наиболее сильные и слабые зоны, где одна божественная магия проявляется легче, а другая тяжелее. Жречество, как и магия, занимает не самую малую нишу в обществе минакронцев. Однако, если магия непосредственно влияет на жизнь домиров, жречество является свое рода фундаментом и опорой, сопровождением домира по жизни, оберегая его духовные ценности и бренное тело.

Что же касается псионических способностей, то, как и в большинстве миров - это редкий дар, за которым охотятся сыщики любых стран мира. Однако, известно, что псионическое поле наиболее плотно покрывает материк Гвиларион и именно там многие дети при рождении обладают прекрасным и уникальным даром влиять на разум других. Практически все они состоят на службе государств, а в частности Брунгилтрона, где плотность псионического поля достигает пика на границе Пограничных гор.

Говоря все это, мы хотим показать, что магия на Мин Акроне, будь то она рациональная (магия/arcane) или иррациональная (жреческая/divine), доступна простым обывателям куда больше, чем в других мирах с более слабой магической составляющей. Именно поэтому, цены на магические вещи на Мин Акроне значительно ниже, но для сильных и мощных вещей все так же требуются приличные ресурсы из энергетических камней и редких минералов, которые сами по себе делают вещи дорогостоящими.

Аспект цен на магию довольно болезненный. Так как в каждой системе свои взгляды на этот момент. Однако, опять же, раз за основу была взята система D&D 3.5 Edition, то от нее мы и будем плясать в дальнейшем. К чему это приведет? К тому, что для остальных систем, как и для данной, будет существовать некий перевод из местной валюты в деньги ДСМ для Мин Акрона1, однако, будут существовать некоторые исключения из правил, вызванные тем, что в одной системе, к примеру, зелье невидимости стоит 100 медных, а в другой 1000. Конечно, можно заявить игрокам и их персонажам, что это более мощное и не стандартное зелье, однако, если не будет существовать других вариаций, то могут возникнуть нестыковки в игре. Впрочем, все это решаемо на уровне Мастера, который если сильно постарается, сможет объяснить в игре причину дороговизны зелья или наоборот. сможет сделать так, чтобы это изменение цены не стало дисбалансом в игре.

Упомянув о возможном дисбалансе, хочется сразу сказать, что сколь бы долго мы не водили и не опробовали данные изменения в ценах правил - ничего страшного не случилось. По одной простой причине - мир обязан быть сверхмагическим, а это уже один большой дисбаланс, если вам так важно это слово. В общем-то, наш совет - забить на это “слово“ и спокойно внимать дальше тому, что будет написано.

В этой главе мы расскажем подробно, как производить расчеты для магических вещей в разных системах, а так же подробно остановимся на оружии и доспехах, чьи цены просчитываются не так просто, как все остальное. В конце раздела мы приведем несколько таблицы с переводами некоторых вещей из книг правил.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ ПЕРЕВОДА МАГИЧЕСКИХ ВЕЩЕЙ ИЗ ЛЮБЫХ СИСТЕМ

Для каждой системы существуют некоторые соотношения денежных единиц к монетам ДСМ. В большинстве случаев эти соотношения не статические и в зависимости от денежного интервала, могут значительно изменяться. К примеру, цена до 1000 золотых переводится как 1 золотой системы = 1 медный ДСМ, а цена от 1001 до 10000 как 10 золотых = 5 медных ДСМ и т.п. Это связано как раз с тем, что за основу правил изначально была взята система D&D 3.5 Edition и самые простые переводы опирались на нее. На основе них были получены цены, которые в других системах могут отличаться, но не значительно.

Основной акцент стоит сделать на расчет стоимости оружия и доспехов. На Мин Акроне считается, что только на качественное броню или оружие (а так же щиты и амуницию) можно наложить магические чары. Поэтому, не зависимо от системы, стоимость оружия и доспехов рассчитывается по следующему принципу:

Стоимость конечной магической вещи синус стоимость оружия в данной системе, данное число согласно указаниям перевода для указанной системы переводится в деньги ДСМ и к нему прибавляется стоимость оружия/доспеха, а так же цена мастерской работы (см. таблица 25). Более подробно этот пункт будет рассмотрен в каждой системе отдельно.

СИСТЕМА ПРАВИЛ D&D 3 - 3.5 EDITION

Давайте подробно рассмотрим как рассчитывается стоимость магических вещей для данной системы. Так как Мин Акрон довольно магический мир - магия в нем используется повсеместно, однако,

1- Хочу заметить, что в многих других мирах мы так же используем подобные эквиваленты, считая, что золото по праву должно иметь столь высокую стоимость, но перед игрой вам лучше уточнить у вашего Мастера какие цены используются в том или ином мире.

высокий достаток аристократии обесценивает саму суть магии, если сделать равнозначный перевод для всех магических вещей. Поэтому, было решено сделать следующим образом:

Таблица 26 - Система перевода для D&D 3-3.5 Edition

сумма D&D, gp	D&D, gp = цена, мм
0 - 9 999	1 gp = 1 мм
10 000 - 19 999	1 gp = 2 мм
20 000 - 29 999	1 gp = 3 мм
30 000 - 39 999	1 gp = 4 мм
40 000 - 49 999	1 gp = 5 мм
50 000 - 59 999	1 gp = 6 мм
60 000 - 69 999	1 gp = 7 мм
70 000 - 79 999	1 gp = 8 мм
80 000 - 89 999	1 gp = 9 мм
90 000+	1 gp = 10 мм

Как видно - цена нарастает постепенно. Изначально существовал вариант, когда цена с десяти тысяч золотых D&D сразу становилась 1 к 10, но это выглядело очень невзрачно - такой резкий скачек, поэтому таблицу пришлось переделать. Запомнить, в принципе, градацию не сложно, а потому для пользования ею много времени не понадобится.

Простые магические вещи, свитки, зелья

Итак, как же производить подсчеты? Например, персонаж хочет приобрести себе амулет натуральной защиты +2, свиток телепортации, а так же кольцо регенерации.

Все очень просто!

Амулет натуральной защиты +2 (amulet of natural armor +2) стоит 8000 gp. По таблице мы видим, что соотношение для данной цены 1 gp = 1 мм. Цена амулета = 8000gp*1мм=8000 мм или 8 золотых в большинстве стран мира.
Свиток телепортации стоит 1125 gp. Аналогично переводу выше мы получаем, что цена свитка будет равна 1125gp*1мм=1125 мм ДСМ.

Кольцо регенерации стоит 90 000 gp. Взглянув на таблицу, мы видим, что соотношение равно 1gp = 10 мм. Таким образом на Мин Акроне такое колечко будет стоить 90 000gp*10мм = 900 000 мм или целых 900 золотых!!! небывалая сумма, но и прекрасная вещь, однако!

А что делать, если мы сами составляем вещь по таблице из DMG для расчета Wondrous Item? Здесь тоже нет ничего сложно. Вам нужно рассчитать цену по всем правилам, описанным в DMG, а затем полученную цену перевести согласно таблице 26 в медные монеты ДСМ.

Маткомпоненты

В системе D&D 3 и 3.5 Edition для некоторых заклинаний необходимы маткомпоненты, чья стоимость указывается в заклинании. Для них используется тот же самый принцип, что и для магических вещей. То есть, если вам необходимо зеркало за 1000 gp - его цена на Мин Акроне будет 1000gp*1мм=1000 мм ДСМ.

Совет: Так как Мин Акрон имеет высокий уровень маннового поля, считается, что мелкие маткомпоненты, не имеющие цены, не требуются для создания заклинания. То есть, фит Избегать Маткомпоненты (Eschew Materials) игнорируется за не надобность. Но! Только там, где уровень маннового поля выше среднего. На Мин Акроне все же есть места со средним и даже низким уровнем манны, но их очень и очень мало.

Доспехи, щиты, оружие и амуниция

Основная проблема расчетов оружия и доспехов заключается в том, что их цена не зависит от цены, указанной в системе.

Чтобы узнать стоимость **уже готового** магического

оружия, щита, доспеха или амуниции, нужно сделать следующие действия:
1. Вычтите из остатка стоимости цену самой вещи.
2. Вычтите из стоимости вещи цену мастерской работы (masterwork).
3. Произведите пересчет остатка согласно таблице 26 в медные монеты ДСМ.
4. Прибавьте к полученному результату цену мастерской работы в ДСМ (см. таблица 25).
5. Прибавьте цену вещи в ДСМ (см. таблицы 4 - 5)

Например, персонаж увидел на витрине оружейного магазина прекрасный пылающий меч, который в системе носит название Flame Tongue.
1. Это длинный меч (longsword). Вычтем из стоимости меча (20 715 gp его цену по стандартным правилам системы (15 gp): 20 715gp-15gp=20 700gp.
2. Теперь вычтем из остатка цену мастерской работы по стандартным правилам системы (300 gp): 20 700 - 300 = 20 400 gp.
3. По таблице 26 определяем соотношение для перевода: 1gp = 3 мм. Переводим: 20400gp*3мм=61200
4. Прибавляем стоимость мастерской работы из таблицы 25 (300): 61200+300=61500 мм.
5. Прибавляем стоимость длинного меча из таблицы 5 (750): 61500+750=62250 мм или 62 золотых и 250 медных. Дорогое удовольствие надо сказать.

Чтобы узнать стоимость **самостоятельно создаваемого** оружия, щита, доспеха или амуниции, нужно сделать следующие действия:
1. Согласно таблицам правил в DMG рассчитайте бонус вещи (оружие, доспех и т.п.) и определите стоимость этого бонуса в системе D&D 3-3.5 Edition
2. Произведите пересчет данной суммы согласно таблице 26 в медные монеты ДСМ.
4. Прибавьте к полученному результату цену мастерской работы в ДСМ (см. таблица 25).
5. Прибавьте цену вещи в ДСМ (см. таблицы 4 - 5)

Например, вы хотите узнать цену кожаного доспеха со свойствами Silent Moves, Ghost touch.
1. Свойство Silent Moves стоит 3 750gp. Не спешите переводить эту сумму! Необходимо сосчитать все бонусы! Свойство Ghost touch стоит +3 доспешного бонуса, что в переводе по системе означает 9000 gp. Сложим эти две суммы и получим: 3750+9000=12750gp.
2. Определим соотношение для данной суммы (12750 gp) и получим, что оно равно 1gp=2мм. Сделаем соответствующие расчеты: 12750gp*2мм=25500 мм
3. Добавим стоимость мастерской работы для доспеха (150): 25500+150=25650 мм
4. В таблице 4 найдем стоимость кожаного доспеха (500): 25650+500=26150мм

Как видно из обоих примеров, в расчетах нет ничего сложного.

Переводы магических вещей из DMG вы найдете в Приложении 1 к этой книге. Если у вас будет желание сделать в необходимом формате магические вещи из других официальных книг - напишите нам на форум. Мы будем очень признательны вам!

СИСТЕМА ПРАВИЛ D&D 4 EDITION

Давайте подробно рассмотрим, как рассчитывается стоимость магических вещей для данной системы. Так как Мин Акрон довольно магический мир - магия в нем используется повсеместно. Однако, в данной системе присутствуют очень дорогие и можно сказать эпические вещи, чья цена сильно разнится от самых дешевых магических вещей в этой же системе. Перевод для данной системы было решено сделать следующим образом:

Таблица 27 - Система перевода для D&D 4 Edition

сумма D&D, gp	D&D, gp = цена, мм
0 - 100	1 gp = 1 мм
101-9999	1 gp = 2 мм
10000+	1 gp = 1 мм

Примечание: обратите внимание на то, что данная таблица со временем может измениться, так как соотношения находятся в стадии тестирования.

Если обратить внимание на таблицу соотношений, то можно понять, что в редких случаях цена из второй строки будет выше, чем цена из третьей, но так как цены для одной вещи разных уровней имеют большие промежутки, то такого казуса в рамках одного предмета быть не должно, а разница между другими не столь проблематична.

Как уже было сказано и не раз, так как за основу взята другая система, то некоторые вещи здесь даже после перевода стоят в разы дороже. Конечно же, это сделано для баланса в какой-то мере, но мы опять же уже говорили, что нарушение магичности относительно системы уже сам по себе дисбаланс. Если одна партия может спокойно купить себе зелье невидимости, то с какой стати вторая должна годами копить на него? Играя в рамках одного проекта, приходится чем-то поступаться и в данном случае - ценами системы. Ниже приведена таблица исключений из правил - это магические вещи, на которые цена была прописана вручную без упора на таблицу переводов (си. таблица 28).

Таблица 28 - Исключения из правил перевода

название	цена, мм
Эликсир невидимости (Elixir of Invisibility)	300
Эликсир полета (Elixir of Flying)	750

Простые магические вещи, свитки, зелья

Итак, как же производить подсчеты? Например, персонаж хочет приобрести себе зелье лечения (Potion of Healing), ритуал “Магический замок” (Arcane Lock) и перчатки вора (Rogue’s Gloves).

Все очень просто!

Лечебное зелье по системе стоит 50 gp. Если мы посмотрим в таблицу 27, то увидим, что соотношение для данной цены 1gp = 1 мм. Это значит, что стоимость такого зелья будет равна 50gp*1мм=50 медных монет ДСМ. Не так уж и много, но конечно же и не мало. В любом случае, одна такая бутылочка вылечит любого простого жителя однозначно! Ну, а герои на то и герои, что раны у них тяжелее, а значит и бутылочек надо больше.

Ритуал “Магический замок“ стоит по системе ровно 150 gp. А это значит, что для перевода мы должны использовать второе соотношение: 150gp*2мм=300 мм. На самом деле это совсем немного для такого интересного ритуала, купленного в магической лавке.

Перчатки вора стоят 13 000 gp. Эта цена попадает под третье соотношение, а потому цена в ДСМ будет 13000gp*1мм=13000мм или 13 золотых.

Маткомпоненты и ресурсы для ритуалов, ядов, алхимии.

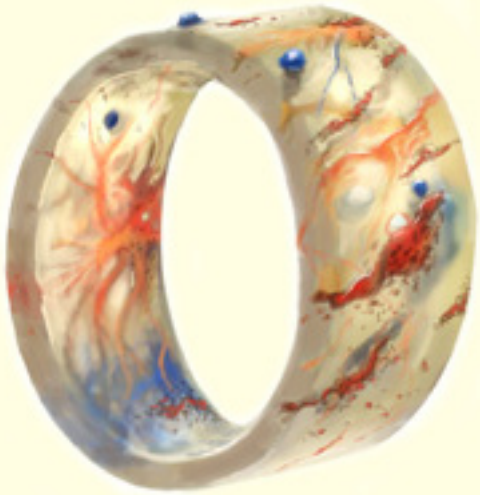
В системе D&D 4 Edition для иногда необходимы ресурсы для создания ядов, алхимических веществ и тому подобное. Для них используется тот же самый принцип, что и для магических вещей. То есть, если вам необходимо ресурсов на 98 gp - их цена на Мин Акроне будет 98gp*1мм=98 мм ДСМ.

Например, все для того же ритуала “Магический замок“ необходимы маткомпоненты на 25gp. При переводе в деньги ДСМ мы получим 25gp*1мм=25 мм.

Доспехи, щиты, оружие и амуниция

Основная проблема расчетов оружия и доспехов заключается в том, что их цена не зависит от цены, указанной в системе.

Чтобы узнать стоимость **уже готового** магического оружия, щита, доспеха или амуниции, нужно сделать следующие действия:



1. Произведите пересчет остатка согласно таблице 26 в медные монеты ДСМ (не вычитайте стоимость оружия или доспеха - их цена в этой системе не учитывается для магических вещей, к сожалению).
2. Прибавьте к полученному результату цену мастерской работы в ДСМ (см. таблица 25).
3. Прибавьте цену вещи в ДСМ (см. таблицы 4 - 5)

Рассмотрим на примере чешуйчатого доспеха (Scale) со свойством Barkskin Armor (5 lvl) и кинжала (dagger) со свойством Frost Weapon (3 lvl).

Чешуйчатый доспех (Scale) со свойством Barkskin Armor (5 lvl)
1. Итак, для начала узнаем стоимость Barkskin Armor в книге правил - 1000 gp. Посмотрим соотношение в таблице 27 и произведем пересчет: 1000gp*2мм=2000мм.
2. Прибавим цену мастерской работы для доспехов из таблицы 25 (150): 2000+150=2150 мм.
3. Добавим стоимость чешуйчатого доспеха из таблицы 4 (1177 мм): 2150+1177=3327 мм.
Итоговая цена доспеха: 3327 медных монет.

Кинжал (Dagger) со свойством Frost Weapon (13 lvl)
1. Узнаем стоимость Frost Weapon в книге правил - 17000 gp. Посмотрим соотношение в таблице 27 и произведем пересчет: 17000gp*1мм=17000мм.
2. Прибавим цену мастерской работы для оружия из таблицы 25 (300): 17000+300=17300 мм.
3. Добавим стоимость кинжала из таблицы 5 (100 мм): 17300+100=17400 мм.

Итоговая цена кинжала: 17400 медных монет.

Как видно из обоих примеров, в расчетах нет ничего сложного.

Переводы магических вещей из PHB вы найдете в Приложении 2 к этой книге. Если у вас будет желание сделать в необходимом формате магические вещи из других официальных книг - напишите нам на форум. Мы будем очень признательны вам!

Уникальные вещи Мин Акрона

Под уникальными вещами Мин Акрона понимаются не столь редкие вещи, сколь разработанные Мастерами проекта непосредственно для данного мира согласно его реалиям. Однозначной цены на текущий момент для этих вещей нет. Здесь вы найдете все же цены на них (см. таблица 29), но прописаны они пока что в тестовом варианте и могут после измениться. Но не стоит переживать по этому поводу. При любых изменениях, внесенных в текст - мы будем обязательно сообщать на форуме.

МУСОРНЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ

Как ни странно, но разработчиками данного устройства стали далеко не кавидские т'хатты, а лаомские. Ардона – довольно большой город, причем на 9/10 своей площадью залегающий под землей. Именно поэтому проблема с мусором в нем во все времена стояла наиболее жестко. Когда к власти, пусть еще и не официально, пришел Дэнвил, он сделал приличное капиталовложение в проект под названием «Чистый город», который был поручен Великой Гильдии Магов. Основной сутью проекта стало разработать инновационное устройство для утилизации отходов, более дешевое, чем использование рабочей силы магов-сжигателей и более практическое и экологически-чистое, чем мусорные ямы, золотари и дурно-пахнущие телеги с вывозимым мусором. Спустя буквально пару месяцев такая система была

создана. Придумал ее студент первого курса некий т'хатт Фейн Поркенс. Всю свою жизнь он провел в стенах города и не понаслышке знавал о той вони, что всегда окружала невидимым ореолом даже хорошо-проветриваемые подземные уровни. Получив финансирование, ВГМ объявила о конкурсе на самую лучшую идею среди студентов и идея Фейна заняла почетное первое место.

В основе идеи лежит использование железных контейнеров, наделенных специальными магическими эффектами. Всего существует два вида таких контейнеров: малые, на подобии бочки не более двух метров в высоту, и, большие, той же высоты, но визуально похожие на квадратный ящик. Каждый контейнер снабжен крышкой (она откидывается на петлях в сторону и не снимается полностью), в центре которой с внешней стороны закреплен стеклянный шар. В зависимости от ситуации, этот шар светится различными цветами. Зеленый цвет означает, что контейнер пуст и готов к работе. Желтый – происходит переработка находящегося в контейнере мусора. Красный – контейнер находится в нерабочем состоянии или по каким-то причинам переработка положенного в него мусора запрещена. Процесс работы этого устройства очень прост: в контейнер опускается мусор и закрывается крышка. После чего содержимое перерабатывается специальными наложенными чарами и уничтожается. Весь процесс занимает несколько секунд и не имеет никаких побочных эффектов!

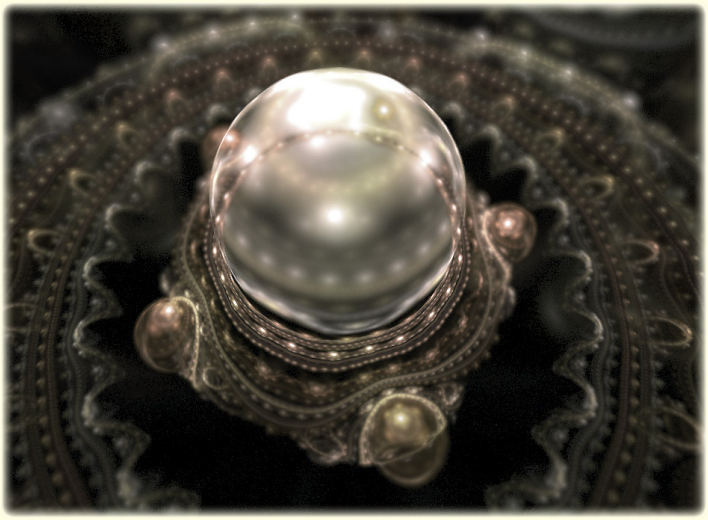
После выпуска первых контейнеров, по городу прошлась волна неприятных инцидентов, когда в мусорных ящиках были переработаны несколько десятков кошек и собак. Хвала богам, обошлось без домирских жертв. Контейнеры быстро отключили и отправили на доработку. После улучшения свойств, встроенное заклинание стало распознавать наличие живого существа внутри (конечно же, проблема с разумной нежитью проблему не решала, но в Лаоме она была вне закона, а потому на этот вопрос не заморачивались). В таких случаях камень на крышке начинал светиться красным цветом, крышка блокировалась, а на ближайший пост стражи посылалось короткое сообщение с номером ящика. Спустя год, большие контейнеры снабдили возможностью распознавать наличие мертвого тела. Если при переработке не будет использован специальный «ключ», который имеется в наличие у стражи или мусорщиков, то происходило то же самое – блокировка и отправление сигнала.

За последние пять лет, мусорные контейнеры полностью заменили всю систему переработки мусора в Ардоне, а так же стали появляться и в других городах Лаома и даже за рубежом. За год, пока формулы мусорного ящика не «утекли» из секретных архивов, государство получило так много заказов, что смогло частично восстановить свою экономику. Известно, что наиболее активно данное открытие стали использовать т'хатты, которые в итоге выложили крупную сумму за легальное приобретение формулы разработки мусорного ящика.

На сегодняшний день содержание и обслуживание контейнеров в большинстве стран оплачиваются непосредственно государственными аппаратами. Так что платить за их существование жителям городов не нужно.

Украсть такой контейнер сложно, так как благодаря все тем же опциям, что посылают сигнал страже, его местоположение возможно отследить за считанные секунды.

Цена: 10 000 мм (малый), 20 000 мм (большой).



ТЕЛЕПОРТАЦИОННАЯ ЖЕМЧУЖИНА

Данный способ магического перемещения был разработан в Кавиде в незапамятные времена, как упрощенный заменитель обычным свиткам или другим магическим приспособлениям. По сути дела – это уже сработавшее заклинание, которое заморозили и свернули в кокон, тем самым сделав его «материальным». Жемчужиной

заклинание называют потому, что внешний вид кокона очень сильно похож на этот драгоценный камень. Активировать жемчужину может совершенно любой. Для этого необходимо надавить на нее, к примеру, пальцами. Заклинание тут же раскручивается и перемещает существо, активировавшее жемчужину вместе с вещами или сопровождение, в место, где она была создана. При этом сама «жемчужина» исчезает. Так что данный предмет является одноразового использования. Не малым преимуществом телепортационной жемчужины, помимо общедоступности, являтется и тот факт, что она никогда не «промахивается». Довольно ощутимый минус – это то, что жемчужина может перенести только в то место, где она была создана. Еще один недостаток – некоторая сложность в создании подобных жемчужин. Только в лабораторных условиях и приналичии мощной теоретической и практической базы можно создать подобные магические вещицы.

У телепортационной жемчужины существует так называемый «теневой» вариант. Так как жемчужина во время срабатывания высвобождает манну, по которой позже можно отследить почерк мага, создавшего ее или хотя бы как минимум обнаружить факт использования оной, то в теневом варианте происходит так называемый способ «заметания следа», когда эта же самая высвобождаемая манна уходит на восстановление колебаний маннового поля. Последнее время на нелегальном рынке появились так называемые Теневые кольца. В это кольцо-оправу вставляется простая жемчужина и при перемещении уже непосредственно Теневое кольцо занимается восстановлением колебаний маннового поля. Такое кольцо можно использовать до бесконечности и при частом использовании, оно почти сразу же окупает себя, но как и теневая жемчужина является в большинстве стран вне закона и доступна только лишь для использования государственными структурами.

Примечание: Данный способ капсуляции заклинания имеет один хороший, побочный эффект – для активации заклинания, необходимо не только нажатие на жемчужину, но и желание пользователя переместиться. Таким образом, жемчужина защищена от случайных срабатываний при случайных на неё нажатиях

Цена: 8 000 мм (жемчужина), 20 000 мм (теневая), 40 000 мм (теневое кольцо)

КЛЕТКА

Впервые «Клетка » была разработана кавидскими учеными несколько сотен лет назад. За этот период это устройство множество раз усовершенствовалось и улучшалось, однако, суть его осталась неизменной и Клетка и по сей день стоит на страже безопасности многих стран.

На жаргоне стражей так называется магическая шкатулка, в которую запирают при перевозке особо опасных преступников. Работает она по принципу известного мифического особняка, что создается в Мире Иллюзий. Суть очень похожая, но не совсем. В Мире Иллюзий создается комната, в которой нет магии, нет никаких сил притяжения и, можно сказать, вообще ничего нет. Комната настолько мала, что ее размеры стремятся к нулю, так как понятия массы и размеров внутри нее тоже нет. Попавшее туда существо находится в спящем состоянии (или схожем с ним) и идеально транспортируется. Таких шкатулок не много и стоят они бешеных денег. Само собой, что все они принадлежат государствам и оттого при обнаружении у частных лиц - изымаются.

Материал, из которого изготовляется шкатулка, не играет роли. Однако на ней всегда существует надпись о собственности определенного государства, а так же имеется большой рубин. Когда в шкатулке кто-то есть – он пульсирует мягким светом. Открыть шкатулку после заточения в ней кого-либо, можно только лишь

при проведении специального и сложного ритуала или имея при себе созданный непосредственно для этой шкатулки ключ.

Существуют клетки и попроще. Оформлены они в виде небольшого шара из горного хрусталя, заключенного в золотую сетку. Цель уменьшается и помещается внутрь шара, однако не засыпает. Внутри можно пользоваться магией и если преступник умеет телепортироваться – ничто не помешает ему это сделать.

Существуют клетки и попроще. Чаще всего это небольшой шар горного хрусталя, заключенный в золотую сетку. Цель уменьшается и помещается внутрь шара. Внутри пользоваться магией можно и если попавший туда умеет перемещаться - он спокойно это сделает.

Цена: не указана

ОШЕЙНИК СТРАЖА

В мире, где при помощи магии можно довольно просто уйти из-под стражи или убить, будучи связанным по рукам и ногам, необходимы дополнительные меры защиты и удержания преступника. До того, как в эпоху Арканидов были разработаны ошейники и наручники арканидом Эндором Пятонсом, стража использовала довольно большое число не слишком эффективных и дорогостоящих заклинаний и магических вещей. Однако Эндор разработал самый простой способ. Ошейник заряжается заклинанием, чья формула по сей день держится в строжайшем секрете. Зачаровка может держаться практически вечно, подзаряжаясь из окружающей среды. Принцип работы ошейников достаточно простой и практически не изменился за несколько тысячелетий. Ошейник улавливает возмущение одного или нескольких полей на расстоянии метра от носителя и реагирует мгновенно (совершенно не важно кто творит заклинание – важно, что радиус действия ошейника – один метр, а не непосредственно носитель). Самые слабые и простые версии ошейников, которые используют стражники в городах для перевозки мелких преступников, заставляют носителя погружаться в глубокий сон. Более серьезные ошейники, использующиеся в тюрьмах, могут наносить так же урон, отчего не редко у заключенного взрывается голова. А некоторые могут вообще уничтожить носителя целиком в долю секунды. Некоторые ошейники защищают только от колебаний маннового поля (рациональной магии), более дорогие защищают от божественной (иррациональной магии) и самые редкие и практически бесценные защищают еще и от псионического возмущения. Ошейники могут быть соединены тонкими медными цепочками, которые на деле совсем не так хрупки, как кажется, с браслетами на руках и ногах. Такая дополнительная защита указывает на серьезность пленника.

В не активном состоянии ошейник имеет защелку и ключ. Когда ошейник защелкивают - он становится литым. Любое прикосновение к нему, помимо шеи носителя и прилегающих к ней частей тела, вызывают головокружение и могут даже навредить носителю ошейника. Открыть

ошейник можно лишь при помощи магии, тем самым нанеся очень сильный, практически смертельный урон носителю, либо при помощи ключа. Чаще всего в виде ключа используют полудрагоценные камни, которые от наложенной на них магии, становятся очень хрупкими. Именно поэтому их вставляют в кольца и прячут в мягкие мешочки. Если ключ - ошейник откроется, и уже больше не будет пригоден для дальнейшего использования, пока его не настроят на новый ключ специалисты. Обученные люди могут контролировать ключи, заставляя ошейники работать в слабом (усыпляющем) или усиленном

режиме (убивающем).

Однако, не смотря на все достоинства, у ошейников есть ряд недостатков. Самый важный – это то, что легкое возмущение любого их перечисленных источников, может привести к смерти заключенного, что совершенно не годится. Поэтому тюрьмы оборудуются специальным образом. Магию используют там очень аккуратно и осторожно. Существуют целые талмуды правил и указаний на этот счет. Второй недостаток – если ошейник использовать довольно часто, заставляя носителя усыпать, он постепенно разряжается и может на некоторое время перестать действовать, но тут существует и обратная сторона медали. Сам по себе ошейник, разрядившись. Начинает вновь накапливать заряд извне и, поэтому, если после возмущения полей, носитель не избавится от ошейника (а в разряженном состоянии это все равно не так уж и просто, так как зачарованную медь даже адаматин не всегда способен перерубить), то через некоторое время ошейник сработает, накопив достаточно энергии для реакции.

Ошейники стража нельзя купить в магазинах, даже специализированных. Их запрещено продавать гражданским, и, при обнаружении, они сразу изымаются. Конторы, предоставляющие услуги охраны, для преобретения ошейников, должны получить специальную лицензию в Великой Гильдии Воинов, что, надо сказать, не так уж и просто.

Цена: 1000 мм (для патрулей и конвоя, 1 поле), 3000 мм (для тюрем, 1 поле), 10 000 мм (для особо опасных преступников, 2 поля), 50 000 мм (тотальный контроль).

КУСАЧКИ БРАВЕРА

Практически сразу после того, как Эндор Пятонс разработал ошейники стражей, на черном рынке появились так называемые кусачки Бравера. На вид обыкновенные адаматиновые кусачки, украшенные многочисленными драгоценными камнями и с наложенными на них заклинаниями, которые позволяют ломать даже работающий ошейник. Всего по Мин Акрону ходит не более сотни таких устройств. Гном Бревер, что разработал это устройство, так и не поделился свои секретом, унеся его в могилу, а все последующие попытки так и не дали желаемого результата. Повторить успех Бравера не смог никто за несколько тысяч лет.

Цена: не указана

ПЕРЕВОДЧИК

Зачем учить язык, если на нем можно просто говорить?

И, действительно, развитая мания на Мин Акроне позволила кавидским ученым разработать целую серию разнообразных переводчиков. От самых примитивных и до очень сложных, стоящих безумных денег.

Переводчиков существует бесчисленное множество. От самых дешевых, ценой всего за пять серебряных, до очень дорогих, измеряемых в десятках золотых.

Переводчик - это небольшой брелок, браслет или чаще всего кулон, который позволяет носителю понимать всех, кого он слышит и говорить на

одном или множестве языков.

Крутовертки

Самый простой переводчик - это «Крутовертка» начальной стоимостью в 5 серебряных из камня или древесины, и значительно выше в зависимости от материала. Небольшой переводчик имеет чаше всего овальную или цилиндрическую форму, реже каплеобразную и состоит двух равных частей, соединенных друг с другом при помощи внутреннего стрежня. Половинки могут поворачиваться друг относительно друга легким движением.

Принцип работы крутовертки довольно простой - нужно повернуть камешек когда кто-то говорит на языке, который вы хотите понять (если говорят много домиров и на разных языках, то тут придется долго помучаться чтоб настроиться). Однажды повернув, теперь вы будете понимать того, кого вы слышите, и кто говорит на этом языке. Единственный недостаток - вы тоже будете говорить только на этом языке.

Существует продвинутый вариант Крутовертки – «Крутовертка двусторонняя». Суть та же, что и у обычной крутовертки, однако, если закрыть пальцем или ладонью, расположенный на двусторонней крутовертке, стеклянный камешек, то вы сможете временно деактивировать устройство. Это позволяет говорить на других языках, но все равно не очень удобно. Многие подобные крутовертки снабжены закрывающим стеклянный шарик устройством, которое позволяет деактивировать переводчик и спокойно носить его с собой. Существует несколько вариаций двусторонней крутовертки – вы способны понимать, что вам говорят при деактивированной крутовертке, и вы не способны понимать, что вам говорят на установленном языке, если вы его не знаете.

Последнее время в продаже появились упрощенные варианты крутоверток, называющиеся «Болванчик». Стоят они вообще копейки (в среднем 1-2 серебряных), но настроены исключительно на один какой-то язык. Болванчики можно перенастроить, но делать это могут только специалисты.

Цена: 10 мм (болванчик), 60 мм (крутовертка), 500 мм (двусторонняя крутовертка).

Переводчик

Переводчик куда более функционален, чем крутовертки. Он хранит в себе изначально от трех до пяти встроенных языков и имеет так же в запасе несколько пустых мест для запоминания. Принцип работы у него такой же, как и у крутовертки. Вы слышите – поворачиваете, и он

запоминает. Наиболее качественные переводчики представляют из себя амулеты или браслеты, в которых поворотная часть отдельна от нескольких мелких камушков, цвет которых меняется в зависимости от занятости «объема» переводчика. Отличаются переводчики так же и тем, знает ли носитель, какие языки хранятся в переводчике или нет. Первый вариант, само собой, дороже.

Цена: 4 000 мм (3 языка + 1 слот, носитель автоматически не знает, какие языки вложены), 5 000 мм (3 языка + 1 слот, носитель автоматически знает, какие языки вложены), 8 000 (5 языков + 3 слота, носитель автоматически не знает, какие языки вложены).

Универсальный переводчик

Это очень дорогой переводчик, у которого нет слотов памяти для языков - он всегда понимает всех.

Универсальные переводчики могут комбинировать на разговор функции переводчика, но зачастую они универсальны во всем, а потому стоят бешеные деньги.

Цена: 225 000 мм

ЦЕЛЕБНЫЕ НАСТОИ

В мире, где магия один из основных элементов окружающей среды, даже простые, казалось бы, растения, пропитаны манной настолько, что несут в себе разнообразные свойства. Многие деревенские жители зарабатывают на том, что делают из растений разнообразные мази, настои или сухофрукты, которые дают при использовании определенные эффекты. И что самое важное во всем этом - многие из них относительно дешевые, доступные и не требуют практически никаких теоретических знаний в области магии. Рецепты изготовления передаются из рук в руки и даже, порой, не сведущий домир может приготовить себе маз Хиловицы или даже Амранса.

Примечание: многие названия были взяты с просторов Интернета из разнообразных компьютерных игр, но точно так же многие из них потеряли свое первоначальное значение...

Настойка Амранса

Настойка Амранса самое распространенное лечебное питье на Мин Акроне. Цветы Амранс произрастают повсеместно. Их выращивают в комнатных условиях в горшочках или на грядках. Помимо их прекрасных свойств, Амранс имеет еще и красивый внешний вид.

По своему происхождению Амранс относится к сирени, однако из-за своих целебных свойств вскоре был вынесен в отдельный подвид. Большая часть цветов у амранса имеет приятный сиреневый или малиново-фиолетовый цвет. По весне, когда амранс во всю цветет, соцветия собирают и заливают чистой водой. После чего ставят на огонь и варят на медленном-медленном огне целую неделю, постепенно подливая новой воды. Настой становится насыщенно-розовым с оттенком фиолетового, имеет приятный запах, но при этом совершенно ужасный вкус. Простые люди иногда поговаривают, что “у гуано вкус и то лучше“. Однако, целебные свойства настоя амранса настолько велики, что им пользуются все. Иногда настой готовят на скорую руку, варя его всего лишь часа три-четыре. Полученный настой не столь эффективен, однако, имеет приятный сладковатый привкус. Его с охотцей пьют особенно дети, собственно для них эту разновидность настойки и используют в основном. Не брезгуют ею и бедная часть населения планеты, так как цена недонастойки в разы ниже.

У настоек амранса существует один недостаток. Если пить их слишком много (больше 1 порции в 1-2 часа), то может случиться несварение желудка.

Цена 1 порции: 75 мм (3d6 по системе D&D 3-3.5 / +15 по системе D&D 4), 25 мм (1d4 по системе D&D 3-3.5 / +5 по системе D&D 4)

Мазь Хиловицы

Хиловица - это растение, любящее тепло и комфорт, однако, не плохо приживающееся и на свежем воздухе. Небольшой цветок с мясистыми листьями, цветущий один раз в год, ближе к концу весны красивыми белыми цветами с длинными лепестками-лодочками. Если выращивать хиловицу дома и тщательно ухаживать за ней, то она цветет дважды в год - весной и поздней осенью.

Из листьев и лепестков хиловицы варят простую, но действенную мазь. Листья и лепестки растираются в кашицу, а затем варятся в малом количестве воды несколько часов пока варево не станет густым и вязким. После чего мазь надо разлить по баночкам и поставить остывать в холодное, темное место.

Полученное снадобье имеет прозрачно-зеленый цвет и по консистенции представляет из себя вязкую, густую массу с отчетливым холодящим эффектом. Довольно часто при варке в массу добавляют мяту для придания приятного мятного запаха.

Мазь хиловицы наносят на открытые наружные раны. Она успокаивает боль и способствует быстрому заживлению. Иногда хватает и одной порции, а иногда ею пропитывают бинты и повязку меняют несколько раз на день. Но обычно за сутки все раны заживляются. Это самый основной недостаток хиловицы - она приятная, успокаивающая, но действует довольно медленно. результаты видны спустя пол часа-час, что порой может быть критичным для умирающего.

Так же хиловицу используют для бессознательных пациентов. Им смазывают полость рта тонким слоем. Здесь важно не переборщить, иначе может пойти обратная реакция. При должном обращении, такое действие стабилизирует умирающего и после его можно будет привести в себя и заставить выпить целебное средство.

Цена 1 порции: 25 мм (1d6 по системе D&D 3-3.5 / +10 по системе D&D 4)

Ягоды Мирены

Мирена - небольшое горное деревце, чьи маленькие темно-синие плоды созревают с наступлением зимы. Ягоды мирены активно используют для лечения различных простудных заболеваний. Из них готовят чаи и лечебные настойки, которые прописывают пить каждый день по несколько ложек сразу на протяжении всей болезни. Сами по себе ягоды несут мало целебных свойств. Но они не плохо борются с простудой и укрепляют иммунитет. Именно поэтому в каждом доме всегда можно найти банку с сушеными ягодами.

Похожие растения:

1. Серрал - лесная ягода желтого цвета, созревающая осенью
2. Даранд - горные коричнево-желтые цветы, цветущие исключительно летом.
3. Аркланка - садовая ягода зеленого цвета очень похожая на крыжовник, созревает раннеей весною, летом и ранней осенью.

Цена 1 порции: 1 мм (+1 hp/день по системе D&D 3-4 редакции, добавляет бонусы к спасброскам от простудных заболеваний от +2-+10 на усмотрение Мастера)

Настойка Серапиус турбиса

В народе это интересное и гордое на вид растение называют просто Серкой. Высотой приблизительно в человеческий рост, Серапиус турбис цветет обильными бутонами темно-красного цвета. На их основе делают винную настойку. Цветы опускают в молодое вино и оставляют на несколько лет в подвале. После чего ее можно использовать. Настойку серапиуса турбиса лучше всего пить горячей с добавлением пряностей и сахара. Однако, в холодном виде она тоже действует ничуть не хуже. Этот напиток исцеляет за сутки все раны и выводит из

убирает все симптомы простудных заболеваний. Основной ее недостаток - это то, что выпивший ее погружается на сутки в сон, из которого вывести его тяжело даже при помощи магии (только если очень сильной, но этом может прервать процесс лечения).

Винная настойка Серапиуса турбиса или попросту серки, имеет очень специфический и приятный вкус. Спутать ее с простым вином практически не возможно.

Цена бутылки Серапиуса турбиса (порция не меньше 100 грамм, бутылка 1 литр): 200 мм (вылечивает все хиты).

Мазь Кроваволистника

Это небольшое растение напоминающее внешне мяту, но обладающее металлическим запахом и привкусом. Из листьев кроваволистника делают мазь, растирая их ступкой в однородную кашицу. Чтобы кашица не портилась - ее варят на воде до густой медоподобной консистенции, но и в “сыром“ виде эта кашица имеет целебные свойства. Достаточно замазать ей рану и кровотечение тут же останавливается. Процесс заживления будет идти как обычно. Никаких других действий это растение не имеет.

Примечание: если персонаж использует кроваволистник для стабилизации персонажа или остановки кровотечения - дайте ему ситуационный бонус +5-+10 к умению, которое он использует в данном случае, либо автоматически считайте остановку кровотечения успешным. Случаев, когда мазь не помогает практически не бывает.

Похожие растения:

1. Старый пастух - высокое тонкое растение с множеством мелких листьев в форме гроздей винограда и грязно-белыми маленькими цветочками; листья варятся на медленном огне неделю; достаточно втереть несколько капель в рану или капнуть в рот пострадавшему.

Цена 1 порции: 6 мм

Мази и настои Алтея

Многолетнее травянистое растение высотой до 1,5 метров, с толстым мясистым многоглавым корневищем, от которого отходит несколько прямых войлочно-волосистых стеблей с лопастными, опушенными с обеих сторон листьями. Бледно-розовые крупные правильные цветки собраны на верхушках стеблей. Цветет растение с июня но сентябрь.

Корни этого растения используются как лечебное средство при воспалении дыхательных путей, а так же сбоев в работе желудка. В качестве мази алтей используют для ускорения заживления ожогов на поверхности тела. Процесс идет очень быстро и буквально за несколько суток от ожогов не остается и следа.

Цена 1 порции: 10 мм (бутылочка настойки), 75 мм (баночка с мазью на 1 день).

Таблица 29 - Уникальные вещи Мин Акрона

Название	цена, мм
Разнообразные вещи	
Болванчик	10
Клетка	не известно
Крутовертка	60
Крутовертка двухсторонняя	500
Кусачки Бравера	не известно
Мусорный контейнер (большой)	20000
Мусорный контейнер (малый)	10000
Ошейник стража (для особо опасных преступников, 2 поля)	10000
Ошейник стража (для патрулей и конвоя, 1 поле)	1000
Ошейник стража (для тюрем, 1 поле)	3000
Ошейник стража (тотальный контроль)	50000
Переводчик (3 языка + 1 слот, носитель автоматически знает, какие языки вложены)	5000
Переводчик (3 языка + 1 слот, носитель автоматически не знает, какие языки вложены)	4000
Переводчик (5 языков + 3 слота, носитель автоматически не знает, какие языки вложены)	8000
Сфера	не известно
Телепортационная жемчужина	8000
Телепортационная жемчужина (теневая)	20000
Теневое кольцо	40000
Универсальный переводчик	225000
Зелья и снадобья	
Аркланка	1
Даранд	1
Мазь Алтея	75
Мазь Кроваволистника	6
Мазь Хиловицы	25
Мирена	1
Настойка Алтея	10
Настойка Амранса	75
Настойка Амранса, слабая	25
Настойка Серапиус турбиса	200
Серрал	1

Приложение 1 (D&D 3.5)

В этом приложении вы найдете таблицы магических вещей из базовой книги DMG. Со временем, может быть, эти таблицы пополнятся другими книгами.

Примечание: таблицы взять из версии SRD D20. Если вы в состоянии проверить все таблицы и найти несоответсвия или отсутсвие чего-либо (многие заклинания, особенно именные могут иметь другие названия)- напишите нам!

Таблица П1-1 - Броня (Specific Armors)

Название	цена, мм
Mithral shirt	3353
Dragonhide plate	31579
Elven chain	3530
Rhino hide	5900
Adamantine breastplate	24906
Dwarven plate	63079
Banded mail of luck	42814
Celestial armor	70580
Plate armor of the deep	104029
Breastplate of command	80706
Mithral full plate of speed	109579
Demon armor	291379

Таблица П1-2 - Щиты (Specific Shields)

Название	цена, мм
Darkwood buckler	940
Darkwood shield	600
Mithral heavy shield	1363
Caster's shield	3300
Spined shield	6560
Lion's shield	10150
Winged shield	34857
Absorbing shield	302000

Таблица П1-3 - Оружие (Specific Weapon)

Название	цена, мм
Sleep arrow	132
Screaming bolt	267
Silver dagger masterwork	420
Cold iron longsword masterwork	1065
Javelin of lightning	1549
Slaying arrow	2282
Adamantine dagger	3100
Adamantine battleaxe	3500
Slaying arrow (greater)	4057
Shatterspike	5050
Dagger of venom	8400
Trident of warning	20965

Таблица П1-3 - Оружие (Specific Weapon)	
Название	**цена, мм**
Assassin's dagger	20702
Shifter's sorrow	30460
Trident of fish command	38035
Flame tongue	62880
Luck blade (0 wishes)	66670
Sword of subtlety	67420
Sword of the planes	67480
Nine lives stealer	69916
Sword of life stealing	77880
Oathbow	78000
Mace of terror	154796
Life-drinker	202580
Sylvan scimitar	237310
Rapier of puncturing	302900
Sun blade	303725
Frost brand	329300
Dwarven thrower	422772
Luck blade (1 wish)	437010
Mace of smiting	603084
Luck blade (2 wishes)	1027090
Holy avenger	1207035
Luck blade (3 wishes)	1423090

Таблица П1-4 - Зелья и Масла (Potions and Oils)	
Название	**цена, мм**
Cure light wounds (potion)	50
Endure elements (potion)	50
Hide from animals (potion)	50
Hide from undead (potion)	50
Jump (potion)	50
Mage armor (potion)	50
Magic fang (potion)	50
Magic stone (oil)	50
Magic weapon (oil)	50
Pass without trace (potion)	50
Protection from (alignment) (potion)	50
Remove fear (potion)	50
Sanctuary (potion)	50
Shield of faith +2 (potion)	50
Shillelagh (oil)	50
Bless weapon (oil)	100
Enlarge person (potion)	250
Reduce person (potion)	250
Aid (potion)	300
Barkskin +2 (potion)	300

Таблица П1-4 - Зелья и Масла (Potions and Oils)

Название	цена, мм
Bear's endurance (potion)	300
Blur (potion)	300
Bull's strength (potion)	300
Cat's grace (potion)	300
Cure moderate wounds (potion)	300
Darkness (oil)	300
Darkvision (potion)	300
Delay poison (potion)	300
Eagle's splendor (potion)	300
Fox's cunning (potion)	300
Invisibility (potion or oil)	300
Lesser restoration (potion)	300
Levitate (potion or oil)	300
Misdirection (potion)	300
Owl's wisdom (potion)	300
Protection from arrows 10/magic (potion)	300
Remove paralysis (potion)	300
Resist energy (type) 10 (potion)	300
Shield of faith +3 (potion)	300
Spider climb (potion)	300
Undetectable alignment (potion)	300
Barkskin +3 (potion)	600
Shield of faith +4 (potion)	600
Resist energy (type) 20 (potion)	700
Cure serious wounds (potion)	750
Daylight (oil)	750
Displacement (potion)	750
Flame arrow (oil)	750
Fly (potion)	750
Gaseous form (potion)	750
Greater magic fang +1 (potion)	750
Greater magic weapon +1 (oil)	750
Haste (potion)	750
Heroism (potion)	750
Keen edge (oil)	750
Magic circle against (alignment) (potion)	750
Magic vestment +1 (oil)	750
Neutralize poison (potion)	750
Nondetection (potion)	750
Protection from energy (type) (potion)	750
Rage (potion)	750
Remove blindness/deafness (potion)	750
Remove curse (potion)	750
Remove disease (potion)	750
Tongues (potion)	750

Таблица П1-4 - Зелья и Масла (Potions and Oils)

Название	цена, мм
Water breathing (potion)	750
Water walk (potion)	750
Barkskin +4 (potion)	900
Shield of faith +5 (potion)	900
Good hope (potion)	1050
Resist energy (type) 30 (potion)	1100
Barkskin +5 (potion)	1200
Greater magic fang +2 (potion)	1200
Greater magic weapon +2 (oil)	1200
Magic vestment +2 (oil)	1200
Protection from arrows 15/magic (potion)	1500
Greater magic fang +3 (potion)	1800
Greater magic weapon +3 (oil)	1800
Magic vestment +3 (oil)	1800
Greater magic fang +4 (potion)	2400
Greater magic weapon +4 (oil)	2400
Magic vestment +4 (oil)	2400
Greater magic fang +5 (potion)	3000
Greater magic weapon +5 (oil)	3000
Magic vestment +5 (oil)	3000

Таблица П1-5 - Кольца (Rings)

Название	цена, мм
Protection +1	2000
Feather falling	2200
Sustenance	2500
Climbing	2500
Jumping	2500
Swimming	2500
Counterspells	4000
Mind shielding	8000
Protection +2	8000
Force shield	8500
Ram	8600
Climbing improved	20000
Jumping improved	20000
Swimming improved	20000
Animal friendship	21600
Energy resistance minor	24000
Chameleon power	25400
Water walking	30000
Protection +3	36000
Spell storing minor	36000
Invisibility	60000
Wizardry (I)	60000

Таблица П1-5 - Кольца (Rings)

Название	цена, мм
Evasion	75000
X-ray vision	75000
Blinking	81000
Energy resistance major	84000
Protection +4	128000
Wizardry (II)	200000
Freedom of movement	200000
Energy resistance greater	220000
Friend shield (pair)	300000
Protection +5	300000
Shooting stars	300000
Spell storing	300000
Wizardry (III)	560000
Telekinesis	600000
Regeneration	900000
Three wishes	979500
Spell turning	982800
Wizardry (IV)	1000000
Djinni calling	1250000
Elemental command (air)	2000000
Elemental command (earth)	2000000
Elemental command (fire)	2000000
Elemental command (water)	2000000
Spell storing major	2000000

Таблица П1-6 - Жезлы (Rods)

Название	цена, мм
Metamagic, Enlarge, lesser	3000
Metamagic, Extend, lesser	3000
Metamagic, Silent, lesser	3000
Immovable	5000
Metamagic, Empower, lesser	9000
Metal and mineral detection	21000
Cancellation	22000
Metamagic, Enlarge	22000
Metamagic, Extend	22000
Metamagic, Silent	22000
Wonder	24000
Python	26000
Metamagic, Maximize, lesser	28000
Flame extinguishing	30000
Viper	38000
Enemy detection	70500
Metamagic, Enlarge, greater	73500
Metamagic, Extend, greater	73500

Таблица П1-6 - Жезлы (Rods)	
Название	**цена, мм**
Metamagic, Silent, greater	73500
Splendor	75000
Withering	75000
Metamagic, Empower	130000
Thunder and lightning	132000
Metamagic, Quicken, lesser	140000
Negation	148000
Absorption	300000
Flailing	300000
Metamagic, Maximize	324000
Rulership	420000
Security	427000
Lordly might	560000
Metamagic, Empower, greater	584000
Metamagic, Quicken	604000
Alertness	765000
Metamagic, Maximize, greater	1215000
Metamagic, Quicken, greater	1700000

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)	
Название	**цена, мм**
0-Level Arcane Spells	
acid splash	12,5
arcane mark	12,5
dancing lights	12,5
daze	12,5
detect magic	12,5
detect poison	12,5
disrupt undead	12,5
flare	12,5
ghost sound	12,5
know direction	12,5
light	12,5
lullaby	12,5
mage hand	12,5
mending	12,5
message	12,5
open/close	12,5
prestidigitation	12,5
ray of frost	12,5
read magic	12,5
resistance	12,5
summon instrument	12,5
touch of fatigue	12,5
1st-Level Arcane Spells	

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)

Название	цена, мм
alarm	25
animate rope	25
burning hands	25
cause fear	25
charm person	25
chill touch	25
color spray	25
comprehend languages	25
confusion, lesser	50
cure light wounds	50
detect secret doors	25
detect undead	25
disguise self	25
endure elements	25
enlarge person	25
erase	25
expeditious retreat	25
feather fall	25
grease	25
hold portal	25
hypnotism	25
identify	125
jump	25
mage armor	25
magic missile	25
magic weapon	25
mount	25
magic aura	25
obscuring mist	25
protection from chaos/evil/good/law	25
ray of enfeeblement	25
reduce person	25
remove fear	50
shield	25
shocking grasp	25
silent image	25
sleep	25
summon monster I	25
floating disk	25
true strike	25
undetectable alignment	50
unseen servant	25
ventriloquism	25
2nd-Level Arcane Spells	
animal messenger	200

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)

Название	цена, мм
animal trance	200
arcane lock	175
bear's endurance	150
blindness/deafness	150
blur	150
bull's strength	150
calm emotions	200
cat's grace	150
command undead	150
continual flame	200
cure moderate wounds	200
darkness	150
darkvision	150
daze monster	150
delay poison	200
detect thoughts	150
disguise self	150
eagle's splendor	150
enthrall	200
false life	150
flaming sphere	150
fog cloud	150
fox's cunning	150
ghoul touch	150
glitterdust	150
gust of wind	150
hypnotic pattern	150
invisibility	150
knock	150
phantom trap	200
levitate	150
locate object	150
magic mouth	160
acid arrow	150
minor image	150
mirror image	150
misdirection	150
obscure object	150
owl's wisdom	150
protection from arrows	150
pyrotechnics	150
resist energy	150
rope trick	150
scare	150
scorching ray	150

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)

Название	цена, мм
see invisibility	150
shatter	150
silence	200
sound burst	200
spectral hand	150
spider climb	150
summon monster II	150
summon swarm	150
hideous laughter	150
touch of idiocy	150
web	150
whispering wind	150
3rd-Level Arcane Spells	
arcane sight	375
blink	375
clairaudience/clairvoyance	375
cure serious wounds	525
daylight	525
deep slumber	375
dispel magic	375
displacement	375
explosive runes	375
fireball	375
flame arrow	375
fly	375
gaseous form	375
gentle repose	375
glibness	525
good hope	525
halt undead	375
haste	375
heroism	375
hold person	375
illusory script	425
invisibility sphere	375
keen edge	375
tiny hut	375
lightning bolt	375
magic circle against chaos/evil/good/law	375
magic weapon, greater	375
major image	375
nondetection	425
phantom steed	375
protection from energy	375
rage	375

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)	
Название	**цена, мм**
ray of exhaustion	375
sculpt sound	525
secret page	375
sepia snake sigil	875
shrink item	375
sleet storm	375
slow	375
speak with animals	525
stinking cloud	375
suggestion	375
summon monster III	375
tongues	375
vampiric touch	375
water breathing	375
wind wall	375
4th-Level Arcane Spells	
animate dead	1050
arcane eye	700
bestow curse	700
charm monster	700
confusion	700
contagion	700
crushing despair	700
cure critical wounds	1000
detect scrying	700
dimension door	700
dimensional anchor	700
enervation	700
enlarge person, mass	700
black tentacles	700
fear	700
fire shield	700
fire trap	725
freedom of movement	1000
geas, lesser	700
globe of invulnerability, lesser	700
hallucinatory terrain	700
ice storm	700
illusory wall	700
invisibility, greater	700
secure shelter	700
locate creature	700
minor creation	700
modify memory	1000
neutralize poison	1000

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)

Название	цена, мм
resilient sphere	700
phantasmal killer	700
polymorph	700
rainbow pattern	700
mnemonic enhancer	700
reduce person, mass	700
remove curse	700
repel vermin	1000
scrying	700
shadow conjuration	700
shout	700
solid fog	700
speak with plants	1000
stone shape	700
stoneskin	950
summon monster IV	700
wall of fire	700
wall of ice	700
zone of silence	1000
5th-Level Arcane Spells	
animal growth	1125
baleful polymorph	1125
interposing hand	1125
blight	1125
break enchantment	1125
cloudkill	1125
cone of cold	1125
contact other plane	1125
cure light wounds, mass	1625
dismissal	1125
dispel magic, greater	1625
dominate person	1125
dream	1125
fabricate	1125
false vision	1375
feeblemind	1125
hold monster	1125
secret chest	1125
magic jar	1125
major creation	1125
mind fog	1125
mirage arcana	1125
mage’s faithful hound	1125
mage’s private sanctum	1125
nightmare	1125

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)

Название	цена, мм
overland flight	1125
passwall	1125
permanency	20250
persistent image	1125
planar binding, lesser	1125
prying eyes	1125
telepathic bond	1125
seeming	1125
sending	1125
shadow evocation	1125
song of discord	1625
summon monster V	1125
symbol of pain	2125
symbol of sleep	2125
telekinesis	1125
teleport	1125
transmute mud to rock	1125
transmute rock to mud	1125
wall of force	1125
wall of stone	1125
waves of fatigue	1125
6th-Level Arcane Spells	
acid fog	1650
analyze dweomer	1650
animate objects	2400
antimagic field	1650
bear's endurance, mass	1650
forceful hand	1650
bull's strength, mass	1650
cat's grace, mass	1650
chain lightning	1650
circle of death	2150
contingency	1650
control water	1650
create undead	2350
cure moderate wounds, mass	2400
disintegrate	1650
dispel magic, greater	1650
eagle's splendor, mass	1650
eyebite	1650
find the path	2400
flesh to stone	1650
fox's cunning, mass	1650
geas/quest	1650
globe of invulnerability	1650

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)

Название	цена, мм
guards and wards	1650
heroes' feast	2400
heroism, greater	1650
legend lore	1900
mislead	1650
mage's lucubration	1650
move earth	1650
freezing sphere	1650
owl's wisdom, mass	1650
permanent image	1650
planar binding	1650
programmed image	1675
repulsion	1650
shadow walk	1650
stone to flesh	1650
suggestion, mass	1650
summon monster VI	1650
symbol of fear	2650
symbol of persuasion	6650
sympathetic vibration	2400
transformation	1950
true seeing	1900
undeath to death	2150
veil	1650
wall of iron	1700
7th-Level Arcane Spells	
arcane sight, greater	2275
banishment	2275
grasping hand	2275
control undead	2275
control weather	2275
delayed blast fireball	2275
instant summons	3275
ethereal jaunt	2275
finger of death	2275
forcecage	71325
hold person, mass	2275
insanity	2275
invisibility, mass	2275
limited wish	3775
mage's magnificent mansion	2275
mage's sword	2275
phase door	2275
plane shift	2275
power word blind	2275

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)	
Название	**цена, мм**
prismatic spray	2275
project image	2280
reverse gravity	2275
scrying, greater	2275
sequester	2275
shadow conjuration, greater	2275
simulacrum	2275
spell turning	2275
statue	2275
summon monster VII	2275
symbol of stunning	7275
symbol of weakness	7275
teleport object	2275
teleport, greater	2275
vision	2775
waves of exhaustion	2275
8th-Level Arcane Spells	
antipathy	3000
clenched fist	3000
binding	8500
charm monster, mass	3000
clone	4000
create greater undead	3000
demand	3600
dimensional lock	3000
discern location	3000
horrid wilting	3000
incendiary cloud	3000
iron body	3000
maze	3000
mind blank	3000
moment of prescience	3000
telekinetic sphere	3000
irresistible dance	3000
planar binding, greater	3000
polar ray	3000
polymorph any object	3000
power word stun	3000
prismatic wall	3000
protection from spells	3500
prying eyes, greater	3000
scintillating pattern	3000
screen	3000
shadow evocation, greater	3000
shout, greater	3000

Таблица П1-7 - Свитки рациональной магии (Arcane Spell Scrolls)	
Название	**цена, мм**
summon monster VIII	3000
sunburst	3000
symbol of death	8000
symbol of insanity	8000
sympathy	4500
temporal stasis	3500
trap the soul	26000
9th-Level Arcane Spells	
astral projection	4870
crushing hand	3825
dominate monster	3825
energy drain	3825
etherealness	3825
foresight	3825
freedom	3825
gate	8825
hold monster, mass	3825
imprisonment	3825
meteor swarm	3825
mage's disjunction	3825
power word kill	3825
prismatic sphere	3825
refuge	3825
shades	3825
shapechange	3825
soul bind	3825
summon monster IX	3825
teleportation circle	4825
time stop	3825
wail of the banshee	3825
weird	3825
wish	86475

Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls)	
Название	**цена, мм**
0-Level Divine Spells	
create water	12,5
cure minor wounds	12,5
detect magic	12,5
detect poison	12,5
flare	12,5
guidance	12,5
inflict minor wounds	12,5
know direction	12,5
light	12,5

Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls)

Название	цена, мм
mending	12,5
purify food and drink	12,5
read magic	12,5
resistance	12,5
virtue	12,5
1st-Level Divine Spells	
alarm	100
bane	25
bless	25
bless water	50
bless weapon	100
calm animals	25
cause fear	25
charm animal	25
command	25
comprehend languages	25
cure light wounds	25
curse water	50
deathwatch	25
detect animals or plants	25
detect chaos/evil/good/law	25
detect snares and pits	25
detect undead	25
divine favor	25
doom	25
endure elements	25
entangle	25
entropic shield	25
faerie fire	25
goodberry	25
hide from animals	25
hide from undead	25
inflict light wounds	25
jump	25
longstrider	25
magic fang	25
magic stone	25
magic weapon	25
obscuring mist	25
pass without trace	25
produce flame	25
protection from chaos/evil/good/law	25
remove fear	25
sanctuary	25
shield of faith	25

Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls)

Название	цена, мм
shillelagh	25
speak with animals	25
summon monster I	25
summon nature's ally I	25
2nd-Level Divine Spells	
animal messenger	150
animal trance	150
augury	175
barkskin	150
bear's endurance	150
bull's strength	150
calm emotions	150
cat's grace	150
chill metal	150
consecrate	200
cure moderate wounds	150
darkness	150
death knell	150
delay poison	150
desecrate	200
eagle's splendor	150
enthrall	150
find traps	150
fire trap	175
flame blade	150
flaming sphere	150
fog cloud	150
gentle repose	150
gust of wind	150
heat metal	150
hold animal	150
hold person	150
inflict moderate wounds	150
make whole	150
owl's wisdom	150
reduce animal	150
remove paralysis	150
resist energy	150
restoration, lesser	150
shatter	150
shield other	150
silence	150
snare	150
soften earth and stone	150
sound burst	150

Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls)

Название	цена, мм
speak with plants	150
spider climb	150
spiritual weapon	150
status	150
summon monster II	150
summon nature's ally II	150
summon swarm	150
tree shape	150
undetectable alignment	150
warp wood	150
wood shape	150
zone of truth	150
3rd-Level Divine Spells	
animate dead	625
bestow curse	375
blindness/deafness	375
call lightning	375
contagion	375
continual flame	425
create food and water	375
cure serious wounds	375
darkvision	375
daylight	375
deeper darkness	375
diminish plants	375
dispel magic	375
dominate animal	375
glyph of warding	575
heal mount	375
helping hand	375
inflict serious wounds	375
invisibility purge	375
locate object	375
magic circle against chaos/evil/good/law	375
magic fang, greater	375
magic vestment	375
meld into stone	375
neutralize poison	375
obscure object	375
plant growth	375
prayer	375
protection from energy	375
quench	375
remove blindness/deafness	375
remove curse	375

Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls)

Название	цена, мм
remove disease	375
searing light	375
sleet storm	375
snare	375
speak with dead	375
speak with plants	375
spike growth	375
stone shape	375
summon monster III	375
summon nature's ally III	375
water breathing	375
water walk	375
wind wall	375
4th-Level Divine Spells	
air walk	700
antiplant shell	700
blight	700
break enchantment	700
command plants	700
control water	700
cure critical wounds	700
death ward	700
dimensional anchor	700
discern lies	700
dismissal	700
divination	725
divine power	700
freedom of movement	700
giant vermin	700
holy sword	700
imbue with spell ability	700
inflict critical wounds	700
magic weapon, greater	700
nondetection	750
planar ally, lesser	1200
poison	700
reincarnate	700
repel vermin	700
restoration	800
rusting grasp	700
sending	700
spell immunity	700
spike stones	700
summon monster IV	700
summon nature's ally IV	700

Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls)

Название	цена, мм
tongues	700
tree stride	700
5th-Level Divine Spells	
animal growth	1125
atonement	3625
awaken	2375
baleful polymorph	1125
break enchantment	1125
call lightning storm	1125
command, greater	1125
commune	1625
commune with nature	1125
control winds	1125
cure light wounds, mass	1125
dispel chaos/evil/good/law	1125
disrupting weapon	1125
flame strike	1125
hallow	6125
ice storm	1125
inflict light wounds, mass	1125
insect plague	1125
mark of justice	1125
plane shift	1125
raise dead	6125
righteous might	1125
scrying	1125
slay living	1125
spell resistance	1125
stoneskin	1375
summon monster V	1125
summon nature’s ally V	1125
symbol of pain	2125
symbol of sleep	2125
transmute mud to rock	1125
transmute rock to mud	1125
true seeing	1375
unhallow	6125
wall of fire	1125
wall of stone	1125
wall of thorns	1125
6th-Level Divine Spells	
animate objects	1650
antilife shell	1650
banishment	1650
bear’s endurance, mass	1650

Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls)

Название	цена, мм
blade barrier	1650
bull's strength, mass	1650
cat's grace, mass	1650
create undead	1650
cure moderate wounds, mass	1650
dispel magic, greater	1650
eagle's splendor, mass	1650
find the path	1650
fire seeds	1650
forbiddance	4650
geas/quest	1650
glyph of warding, greater	1650
harm	1650
heal	1650
heroes' feast	1650
inflict moderate wounds, mass	1650
ironwood	1650
liveoak	1650
move earth	1650
owl's wisdom, mass	1650
planar ally	2400
repel wood	1650
spellstaff	1650
stone tell	1650
summon monster VI	1650
summon nature's ally VI	1650
symbol of fear	2650
symbol of persuasion	6650
transport via plants	1650
undeath to death	2150
wind walk	1650
word of recall	1650
7th-Level Divine Spells	
animate plants	2275
blasphemy	2275
changestaff	2275
control weather	2275
creeping doom	2275
cure serious wounds, mass	2275
destruction	2275
dictum	2275
ethereal jaunt	2275
holy word	2275
inflict serious wounds, mass	2275
refuge	3775

Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls)

Название	цена, мм
regenerate	2275
repulsion	2275
restoration, greater	4775
resurrection	24550
scrying, greater	2275
summon monster VII	2275
summon nature's ally VII	2275
sunbeam	2275
symbol of stunning	7275
symbol of weakness	7275
transmute metal to wood	2275
word of chaos	2275
8th-Level Divine Spells	
animal shapes	3000
antimagic field	3000
cloak of chaos	3000
control plants	3000
create greater undead	3600
cure critical wounds, mass	3000
dimensional lock	3000
discern location	3000
earthquake	3000
finger of death	3000
fire storm	3000
holy aura	3000
inflict critical wounds, mass	3000
planar ally, greater	5500
repel metal or stone	3000
reverse gravity	3000
shield of law	3000
spell immunity, greater	3000
summon monster VIII	3000
summon nature's ally VIII	3000
sunburst	3000
symbol of death	8000
symbol of insanity	8000
unholy aura	3000
whirlwind	3000
9th-Level Divine Spells	
antipathy	3825
astral projection	4870
elemental swarm	3825
energy drain	3825
etherealness	3825
foresight	3825

Таблица П1-8 - Свитки иррациональной магии (Divine Spell Scrolls)

Название	цена, мм
gate	8825
heal, mass	3825
implosion	3825
miracle	86475
regenerate	3825
shambler	3825
shapechange	3825
soul bind	3825
storm of vengeance	3825
summon monster IX	3825
summon nature's ally IX	3825
sympathy	5325
true resurrection	86475

Таблица П1-9 - Посохи (Staffs)

Название	цена, мм
Charming	33000
Fire	35500
Swarming insects	74250
Healing	83250
Size alteration	87000
Illumination	241250
Frost	337500
Defense	349500
Abjuration	455000
Conjuration	455000
Enchantment	455000
Evocation	455000
Illusion	455000
Necromancy	455000
Transmutation	455000
Divination	588000
Earth and stone	724500
Woodlands	1012500
Life	1557500
Passage	1705000
Power	2110000

Таблица П1-10 - Палочки (Wands)

Название	цена, мм
Detect magic	375
Light	375
Burning hands	750
Charm animal	750
Charm person	750

Таблица П1-10 - Палочки (Wands)

Название	цена, мм
Color spray	750
Cure light wounds	750
Detect secret doors	750
Enlarge person	750
Magic missile (1st)	750
Shocking grasp	750
Summon monster I	750
Magic missile (3rd)	2250
Magic missile (5th)	3750
Bear's endurance	4500
Bull's strength	4500
Cat's grace	4500
Cure moderate wounds	4500
Darkness	4500
Daylight	4500
Delay poison	4500
Eagle's splendor	4500
False life	4500
Fox's cunning	4500
Ghoul touch	4500
Hold person	4500
Invisibility	4500
Knock	4500
Levitate	4500
Acid arrow	4500
Mirror image	4500
Owl's wisdom	4500
Shatter	4500
Silence	4500
Summon monster II	4500
Web	4500
Magic missile (7th)	5250
Magic missile (9th)	6750
Call lightning (5th)	22500
Charm person, heightened (3rd-level spell)	22500
Contagion	22500
Cure serious wounds	22500
Dispel magic	22500
Fireball (5th)	22500
Keen edge	22500
Lightning bolt (5th)	22500
Major image	22500
Slow	22500
Suggestion	22500
Summon monster III	22500

Таблица П1-10 - Палочки (Wands)	
Название	**цена, мм**
Fireball (6th)	27000
Lightning bolt (6th)	27000
Searing light (6th)	27000
Call lightning (8th)	36000
Fireball (8th)	36000
Lightning bolt (8th)	36000
Charm monster	63000
Cure critical wounds	63000
Dimensional anchor	63000
Fear	63000
Greater invisibility	63000
Hold person, heightened (4th level)	63000
Ice storm	63000
Inflict critical wounds	63000
Neutralize poison	63000
Poison	63000
Polymorph	63000
Ray of enfeeblement, heightened (4th level)	63000
Suggestion, heightened (4th level)	63000
Summon monster IV	63000
Wall of fire	63000
Wall of ice	63000
Dispel magic (10th)	67500
Fireball (10th)	67500
Lightning bolt (10th)	67500
Chaos hammer (8th)	72000
Holy smite (8th)	72000
Order's wrath (8th)	72000
Unholy blight (8th)	72000
Restoration	78000
Stoneskin	134000

Таблица П1-11 - Волшебные вещи (Minor Wondrous Items)	
Название	**цена, мм**
Feather token, anchor	50
Universal solvent	50
Elixir of love	150
Unguent of timelessness	150
Feather token, fan	200
Dust of tracelessness	250
Elixir of hiding	250
Elixir of sneaking	250
Elixir of swimming	250
Elixir of vision	250
Silversheen	250

Таблица II1-11 - Волшебные вещи (Minor Wondrous Items)

Название	цена, мм
Feather token, bird	300
Feather token, tree	400
Feather token, swan boat	450
Elixir of truth	500
Feather token, whip	500
Dust of dryness	850
Bag of tricks, gray	900
Hand of the mage	900
Bracers of armor +1	1000
Cloak of resistance +1	1000
Pearl of power, 1st-level spell	1000
Phylactery of faithfulness	1000
Salve of slipperiness	1000
Elixir of fire breath	1100
Pipes of the sewers	1150
Dust of illusion	1200
Goggles of minute seeing	1250
Brooch of shielding	1500
Necklace of fireballs type I	1650
Dust of appearance	1800
Hat of disguise	1800
Pipes of sounding	1800
Efficient quiver	1800
Amulet of natural armor +1	2000
Handy haversack	2000
Horn of fog	2000
Elemental gem	2250
Robe of bones	2400
Sovereign glue	2400
Bag of holding type I	2500
Boots of elvenkind	2500
Boots of the winterlands	2500
Candle of truth	2500
Cloak of elvenkind	2500
Eyes of the eagle	2500
Scarab, golembane	2500
Necklace of fireballs type II	2700
Stone of alarm	2700
Bag of tricks, rust	3000
Bead of force	3000
Chime of opening	3000
Horseshoes of speed	3000
Rope of climbing	3000
Dust of disappearance	3500
Lens of detection	3500

Таблица II1-11 - Волшебные вещи (Minor Wondrous Items)

Название	цена, мм
Vestment, druid's	3750
Figurine of wondrous power, silver raven	3800
Amulet of health +2	4000
Bracers of armor +2	4000
Cloak of Charisma +2	4000
Cloak of resistance +2	4000
Gauntlets of ogre power	4000
Gloves of arrow snaring	4000
Gloves of Dexterity +2	4000
Headband of intellect +2	4000
Ioun stone, clear spindle	4000
Restorative ointment	4000
Marvelous pigments	4000
Pearl of power, 2nd-level spell	4000
Periapt of Wisdom +2	4000
Stone salve	4000
Necklace of fireballs type III	4350
Circlet of persuasion	4500
Slippers of spider climbing	4800
Incense of meditation	4900
Bag of holding type II	5000
Bracers of archery, lesser	5000
Ioun stone, dusty rose prism	5000
Helm of comprehend languages and read magic	5200
Vest of escape	5200
Eversmoking bottle	5400
Sustaining spoon	5400
Necklace of fireballs type IV	5400
Boots of striding and springing	5500
Wind fan	5500
Amulet of mighty fists +1	6000
Horseshoes of a zephyr	6000
Pipes of haunting	6000
Necklace of fireballs type V	6150
Gloves of swimming and climbing	6250
Bag of tricks, tan	6300
Circlet of blasting, minor	6480
Horn of goodness/evil	6500
Robe of useful items	7000
Boat, folding	7200
Cloak of the manta ray	7200
Bottle of air	7250
Bag of holding type III	7400
Periapt of health	7400

Таблица П1-12 - Волшебные вещи (Medium Wondrous Items)

Название	цена, мм
Boots of levitation	7500
Harp of charming	7500
Amulet of natural armor +2	8000
Golem manual, flesh	8000
Hand of glory	8000
Ioun stone, deep red sphere	8000
Ioun stone, incandescent blue sphere	8000
Ioun stone, pale blue rhomboid	8000
Ioun stone, pink and green sphere	8000
Ioun stone, pink rhomboid	8000
Ioun stone, scarlet and blue sphere	8000
Deck of illusions	8100
Necklace of fireballs type VI	8100
Candle of invocation	8400
Bracers of armor +3	9000
Cloak of resistance +3	9000
Decanter of endless water	9000
Necklace of adaptation	9000
Pearl of power, 3rd-level spell	9000
Talisman of the sphere	9000
Figurine of wondrous power, serpentine owl	9100
Necklace of fireballs type VII	9150
Strand of prayer beads, lesser	9600
Bag of holding type IV	20000
Figurine of wondrous power, bronze griffon	20000
Figurine of wondrous power, ebony fly	20000
Glove of storing	20000
Ioun stone, dark blue rhomboid	20000
Stone horse, courser	20000
Cape of the mountebank	20160
Phylactery of undead turning	22000
Gauntlet of rust	23000
Boots of speed	24000
Goggles of night	24000
Golem manual, clay	24000
Medallion of thoughts	24000
Pipes of pain	24000
Blessed book	25000
Belt, monk's	26000
Gem of brightness	26000
Lyre of building	26000
Cloak of arachnida	28000
Stone horse, destrier	29600
Belt of dwarvenkind	29800
Periapt of wound closure	30000

Таблица П1-12 - Волшебные вещи (Medium Wondrous Items)

Название	цена, мм
Horn of the tritons	30200
Pearl of the sirines	30600
Figurine of wondrous power, onyx dog	31000
Amulet of health +4	32000
Belt of giant Strength +4	32000
Boots, winged	32000
Bracers of armor +4	32000
Cloak of Charisma +4	32000
Cloak of resistance +4	32000
Gloves of Dexterity +4	32000
Headband of intellect +4	32000
Pearl of power, 4th-level spell	32000
Periapt of Wisdom +4	32000
Scabbard of keen edges	32000
Figurine of wondrous power, golden lions	33000
Chime of interruption	33600
Broom of flying	34000
Figurine of wondrous power, marble elephant	34000
Amulet of natural armor +3	36000
Ioun stone, iridescent spindle	36000
Bracelet of friends	38000
Carpet of flying, 5 ft. by 5 ft.	60000
Horn of blasting	60000
Ioun stone, pale lavender ellipsoid	60000
Ioun stone, pearly white spindle	60000
Portable hole	60000
Stone of good luck (luckstone)	60000
Figurine of wondrous power, ivory goats	63000
Rope of entanglement	63000
Golem manual, stone	66000
Mask of the skull	66000
Mattock of the titans	70044
Circlet of blasting, major	71280
Amulet of mighty fists +2	72000
Cloak of displacement, minor	72000
Helm of underwater action	72000
Bracers of archery, greater	75000
Bracers of armor +5	75000
Cloak of resistance +5	75000
Eyes of doom	75000
Pearl of power, 5th-level spell	75000
Maul of the titans	75915
Strand of prayer beads	77400
Cloak of the bat	78000
Iron bands of binding	78000

Таблица П1-12 - Волшебные вещи (Medium Wondrous Items)

Название	цена, мм
Cube of frost resistance	81000
Helm of telepathy	81000
Periapt of proof against poison	81000
Robe of scintillating colors	81000
Manual of bodily health +1	82500
Manual of gainful exercise +1	82500
Manual of quickness in action +1	82500
Tome of clear thought +1	82500
Tome of leadership and influence +1	82500
Tome of understanding +1	82500

Таблица П1-13 - Волшебные вещи (Major Wondrous Items)

Название	цена, мм
Dimensional shackles	84000
Figurine of wondrous power, obsidian steed	85500
Drums of panic	120000
Ioun stone, orange	120000
Ioun stone, pale green prism	120000
Lantern of revealing	120000
Robe of blending	120000
Amulet of natural armor +4	128000
Amulet of proof against detection and location	140000
Carpet of flying, 5 ft. by 10 ft.	140000
Golem manual, iron	140000
Amulet of health +6	144000
Belt of giant Strength +6	144000
Bracers of armor +6	144000
Cloak of Charisma +6	144000
Gloves of Dexterity +6	144000
Headband of intellect +6	144000
Ioun stone, vibrant purple prism	144000
Pearl of power, 6th-level spell	144000
Periapt of Wisdom +6	144000
Scarab of protection	152000
Ioun stone, lavender and green ellipsoid	200000
Ring gates	200000
Crystal ball	210000
Golem manual, greater stone	220000
Orb of storms	240000
Boots of teleportation	245000
Bracers of armor +7	245000
Pearl of power, 7th-level spell	245000
Amulet of natural armor +5	300000
Cloak of displacement, major	300000
Crystal ball with see invisibility	300000

Таблица П1-13 - Волшебные вещи (Major Wondrous Items)

Название	цена, мм
Horn of Valhalla	300000
Crystal ball with detect thoughts	306000
Carpet of flying, 6 ft. by 9 ft.	318000
Amulet of mighty fists +3	324000
Wings of flying	324000
Cloak of etherealness	330000
Instant fortress	330000
Manual of bodily health +2	330000
Manual of gainful exercise +2	330000
Manual of quickness in action +2	330000
Tome of clear thought +2	330000
Tome of leadership and influence +2	330000
Tome of understanding +2	330000
Eyes of charming	336000
Robe of stars	348000
Carpet of flying, 10 ft. by 10 ft.	420000
Darkskull	420000
Cube of force	434000
Bracers of armor +8	448000
Pearl of power, 8th-level spell	448000
Crystal ball with telepathy	560000
Horn of blasting, greater	560000
Pearl of power, two spells	560000
Helm of teleportation	588000
Gem of seeing	600000
Robe of the archmagi	600000
Mantle of faith	608000
Crystal ball with true seeing	720000
Pearl of power, 9th-level spell	729000
Well of many worlds	738000
Manual of bodily health +3	742500
Manual of gainful exercise +3	742500
Manual of quickness in action +3	742500
Tome of clear thought +3	742500
Tome of leadership and influence +3	742500
Tome of understanding +3	742500
Apparatus of the crab	900000
Mantle of spell resistance	900000
Mirror of opposition	920000
Strand of prayer beads, greater	958000
Amulet of mighty fists +4	960000
Eyes of petrification	980000
Bowl of commanding water elementals	1000000
Brazier of commanding fire elementals	1000000
Censer of controlling air elementals	1000000

Таблица П1-13 - Волшебные вещи (Major Wondrous Items)

Название	цена, мм
Stone of controlling earth elementals	1000000
Manual of bodily health +4	1100000
Manual of gainful exercise +4	1100000
Manual of quickness in action +4	1100000
Tome of clear thought +4	1100000
Tome of leadership and influence +4	1100000
Tome of understanding +4	1100000
Amulet of the planes	1200000
Robe of eyes	1200000
Helm of brilliance	1250000
Manual of bodily health +5	1375000
Manual of gainful exercise +5	1375000
Manual of quickness in action +5	1375000
Tome of clear thought +5	1375000
Tome of leadership and influence +5	1375000
Tome of understanding +5	1375000
Efreeti bottle	1450000
Amulet of mighty fists +5	1500000
Chaos diamond	1600000
Cubic gate	1640000
Iron flask	1700000
Mirror of mental prowess	1750000
Mirror of life trapping	2000000

Таблица П1-14 - Проклятые вещи (Specific Cursed Items)

Название	цена, мм
Incense of obsession	200
Ring of clumsiness	500
Amulet of inescapable location	1000
Stone of weight	1000
Bracers of defenselessness	1200
Gauntlets of fumbling	1300
–2 sword, cursed	1500
Armor of rage	1600
Medallion of thought projection	1800
Flask of curses	2100
Dust of sneezing and choking	2400
Helm of opposite alignment	4000
Potion of poison	5000
Broom of animated attack	5200
Robe of powerlessness	5500
Vacuous grimoire	6000
Spear, cursed backbiter	7500
Armor of arrow attraction	9000
Net of snaring	20000

Таблица П1-14 - Проклятые вещи (Specific Cursed Items)

Название	цена, мм
Bag of devouring	нет
Mace of blood	32000
Robe of vermin	33000
Periapt of foul rotting	34000
Sword, berserking	35000
Boots of dancing	120000
Crystal hypnosis ball	нет
Necklace of strangulation	420000
Cloak of poisonousness	434000
Scarab of death	720000

МАТЕРИАЛЫ НЕ ВОШЕДШИЕ В МАНУАЛ, НО ПЛАНИРУЮЩИЕСЯ НА БУДУЩЕЕ

1. Приложение 2 - система D&D 4 Edition
2. Перевод для GURPS 3-4
3. Приложение 3 - система GURPS

Ролевая игра “Дорога сквозь миры” - http://rttw.ru

Автор проекта: Мельниченко Антонина (Toshka)
Дизайн: Грин
Верстка: Toshka
Изображения взяты с сайта: http://deviantart.com

Материал защищен авторским правом. Перепечатка, коммерческое или иное использование материалов сеттинга “Дорога сквозь миры“ возможно только при письменном разрешении автора проекта. Предоставленные материалы (за исключением изображений), а так же схематические иллюстрации являются собственностью автора. По вопросам использования материалов обращайтесь на форум http://rttw.ru/forum/