

МКУ БЕЛКОРО ДИАКОНА

ЦЕНЫ НА ТОВАРЫ И УСЛУГИ

Цены на товары и услуги
Приложение к ролевой системе
«МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»
версия 3.2

Авторский состав:

Godmaker, Atrill, Брашнап, Dragomir, Fobos-11, Малый ведуний круг

Вёрстка:

NoNsense

Оглавление

- О содержании книги (стр. 3)**
- О некоторых экономических особенностях (стр. 3)**
- Основные правила (стр. 6)**
- Оружие, доспехи, умения, заклинания (стр. 7)**
- Прочие товары (стр. 10)**
- Лошади (стр. 15)**
- Транспорт (стр. 16)**

О содержании книги

Сражения и магические эксперименты — это далеко не главная часть жизни Вашего персонажа. Любой, даже самый великий герой, прежде чем отправиться в поход, обязательно подумает о предметах первой необходимости. А, уж поверьте, таких предметов может быть очень и очень много: от огнива и верёвки до компаса или подзорной трубы. Учитывая, что такие мелочи могут быть не менее важны Вашему герою для спасения своей жизни, чем добрый меч или крепкий лук, настоятельно рекомендуем Вам ознакомиться с содержанием этой книги. Ну, а если вы — такая группа, которая не растрачивается на мелочи, а только жаждет прорубаться сквозь орды врагов, то дальше оружейного раздела можете не читать.

В книге Вы найдете перечень некоторых экономических особенностей игрового мира, список товаров и цен на них, правил по торговле и вычислению распространённости услуг, а также подберёте доброго скакуна.

О некоторых экономических особенностях

Быт и обстановка игровой вселенной существенно отличается от той, которая привычна современному человеку. Поэтому некоторые не совсем очевидные вещи нужно описать.

Далеко не редкость читать про деревни, разделенные многими милями дикой местности, населенной разбойниками или опасными чудовищами. Но редкая деревня бывает настолько самодостаточной. Поэтому одно поселение стремилось вырасти по возможности ближе к другому, и часто люди отправлялись в соседнее село, чтобы получить услуги кузнеца или приоб-

рести лошадь. Таким образом, деревня, где есть и сапожных дел мастер, и кузнец, и постоялый двор, и даже таверна — не самое частое зрелище.

Возвращаясь к расстоянию между деревнями и сёлами, скажем, что оно обычно бывает в милю или немногим больше этого. Исключением могут быть земли с неплодородной почвой, военное время или, быть может, постоянные нападения злобного дракона.

В одной деревне может проживать от 20 до 200 человек (10-100 домов). Меньше — уже хутор, больше — городок. Однако грань между деревней и городом сильно зависит от места, о котором идёт речь. Как правило, город отличается от деревни городской стеной и крепкими воротами, в то время как в деревне есть только частокол или земляной вал, а чаще нет ни того, ни другого. Наличие же остальных атрибутов города: храмов, мощёных улиц, ярмарок и рынков — в большей степени зависит от культурного уровня региона.

О распространённости услуг

Теперь, когда мы примерно выяснили кое-что о плотности населения, можно рассказать о том, каких мастеров герои могут найти в приключениях и насколько часто.

Каждому ремесленнику, от кузнеца до ювелира, можно присвоить так называемое *число поддержки*. Это число показывает, сколько людей необходимо для того, чтобы этот ремесленник мог выполнять свою работу и не страдать от голода из-за недостатка в клиентах. Например, число поддержки кузнеца-оружейника — 1000 человек. Это значит, что среди деревень в 50-60 домов услугами кузнеца-оружейника можно будет воспользоваться только в каждом третьем поселении. С другой стороны, всегда бывают исключения из правил и ведущий может их сделать.

Для определения того, есть ли в данном конкретном поселении указанный ремесленник, можно воспользоваться следующим методом.

Умножаем число жителей данного поселения на 20 и делим на число поддержки для ремесленника. Получаем так называемую *распространенность* этой услуги. Далее чеком к20 определяем, нашли ли мы его или нет.

Число поддержки кузнеца-оружейника из деревни Золотые холмы равно 1000 человек. В селе проживает 150 жителей. $150 \times 20 / 1000 = 3$. Бросок к20 показал 7 (чек провален). Таким образом, нашим героям придется поискать услуги кузнечных дел мастера в другом месте (например, достаточно спросить об этом жителей).

Распространенность услуг

Профессия	Число поддержки
Лавочник	100
Сапожник	100
Кузнец	120
Скорняк	250
Служанка	250
Портной	250
Цирюльник	300
Трактирщик	300
Плотник	320
Владелец ломбарда	350
Ювелир	400
Каменщик	500
Коннозаводчик	550
Ткач	600
Пекарь	800
Кузнец-оружейник	1000
Маг	2800
Книготорговец	3300

Ниже приводится сводная таблица для числа поддержки разных ремесленников. Она составлена для «типичного» приключенческого сюжета, а не точного описания реалий какого-либо игрового мира. Это значит, что ведущий волен использовать её данные по своему усмотрению в зависимости от особенностей игрового мира. Например, число поддержки мага достаточно велико для деревни. Но если известно, что некоему магу больше нравится жить в древнем полуразрушенном замке на окраине деревни (поближе к древним развалинам и подальше от нежелательного внимания городского магистрата), то так оно и есть.

Аналогичным образом дела обстоят и со зданиями, которые могут посетить герои, такие как бани, ломбарды и лавки.

Валюта

В «Мире Великого Дракона» имеется несколько типов монет различного достоинства. Обычно это бывают медные гроши, серебряные кроны и золотые дукаты. Деление достаточно условное, но это намного лучше, чем абстрактные «золотые». В МВД их отношение равно одному к десяти. То есть, один золотой будет равен десяти серебряникам и сотне медяков. Все цены в этом дополнении указаны в серебряных кронах. Каждая монета весит условно 1 грамм, то есть, 500 монет имеют вес в 1 фунт.

Право изменять названия монет, вводить новые, менять цены, как всегда, в полной власти ведущего.

Средний доход в королевстве

Для того, чтобы ведущему было проще определять уровень дохода персонажей (например, сумма на начало приключения у героя или богатство купца), можно ориентироваться на примерный уровень доходов, приведённый в таблице. Для дохода с пе-

Распространенность зданий

Сооружение	Число поддержки
Хозяйственная лавка	100
Кузница	120
Таверна, постоянный двор	300
Ломбард	350
Лавка травника	400
Общественная баня	550
Храм	700
Оружейная лавка	1000
Ярмарка	2000
Башня мага	2800
Канализация	3000
Книжная лавка	3300
Крипты под городом	4000
Квартал чужеземцев	4500
Университет	5000
Великий храм	7000
Дворец верховного правителя	10000
Колоссальное сооружение	12000

риодом в день следует учитывать, что работа бывает не каждый день. Чтобы перевести дневной доход в годовой, следует умножить доход за день на 200. Примерно столько дней в году занят типичный работник за вычетом выходных, праздников и производственных трудностей (отсутствие материала, загруженный склад и т.д.).

В случае, когда качество выполняемой работы напрямую зависит от снаряжения (например, амуниции наёмника), стоимость услуг в день будет равняться стоимости значимого снаряжения, разделенной на 100.

Наёмник Вигго вооружен фальшионом (стоимостью 1000 серебряных монет), и большим щитом (150), а в качестве брони использует бригатину (2000) и шлем (150). Итого стоимость снаряжения Вигго составит 3300 серебряных монет, соответственно за оплату сво-

Уровни доходов

Профессия	Доход, серебром	Период
Гончар	3	день
Лучник	3	день
Каменщик	4	день
Ткач	5	день
Подмастерье	6	день
Стражник	12	день
Наемник	24	день
Лейтенант	50	день
Капитан	100	день
Ремесленник	1000	год
Оружейник	3600	год
Барон	12000	год
Граф	25000	год

их услуг в день он захочет как минимум $3300/100 = 33$ серебряные монеты. Кроме того, у Вигго есть сундук с трофеями стоимостью около 1000 серебряных монет, но это совершенно не влияет на его экипированность и поэтому не учитывается.

Основные правила

Распространенность товара определяется показателем от 1 до 20. Более высокое значение соответствует большей распространенности товара. Распространенность 20 означает, что товар встречается повсеместно, а 1 — что это уникальная вещь. Ведущий сам может решить, как ему использовать эту характеристику. Например, если ему требуется случайным образом определить, есть ли товар, нужный герою, в магазине, он может использовать распространенность для чека на к20.

Эта характеристика может получать штраф в зависимости от места, где производится покупка. Приведенная величина соответствует крупному городу. В небольшом городке для всех товаров можно установить на распространенность штраф от 1 до 10, в деревне — от 10 до 15. Это означает, что некоторые товары в этих местах просто невозможно купить, так как их распространенность окажется меньше 1.

В качестве альтернативного способа можно применить метод, указанный выше: выяснить, есть ли в данном поселении определенный ремесленник. Но и в этом случае остается вероятность, что можно купить подержанный предмет у местного населения. Так что, в спорных моментах окончательное слово остается за ведущим.

Вес предметов приводится в колонках «Вес/Срок». Числовое значение означает вес, если речь идет о предмете — оружии, доспехах и так далее.

Вес указан в фунтах, примерно можно считать, что 1 фунт равен 0,5 кг.

Срок обучения указан в колонке «Вес/Срок» для услуг по обучению героя новым умениям, а также заклинаниям. Срок обучения указан в часах, в расчете на героя с Интеллектом 1. Для определения срока обучения конкретного героя приведенное значение нужно разделить на величину Интеллекта героя. Например, персонаж с Интеллектом 5 должен потратить на изучение «Общения» 100 часов.

Цена и умение «Торговля»

В списке товаров указана их покупная «рыночная» цена, что для игрового мира является условностью, ведь большая часть торговли ведется путем натурального обмена, товарами же часто взимаются налоги и пошлины. В случае, если герой обладает умением «Торговля», он может снизить цены на товар при покупке. Если товар приобретается у торговца, то максимальная скидка, которой можно добиться использованием этого умения, составляет 50% стоимости. Если товар приобретается у производителя, то максимальная скидка, которую можно добиться, торгуясь, будет скромнее — до 25%, но и первоначальная цена будет немного ниже, чем у торговцев. В том случае, если приобретаются трофеи, краденый или найденный товар, цена может дойти до 5% первоначальной стоимости, если это позволяет значение умения «Торговля» героя.

Оружие, доспехи, умения, заклинания

Наиболее часто покупаемые и продаваемые в приключениях предметы — это всё, что может понадобиться героям в их странствиях. Также ниже указаны расценки на обучение разнообразным умениям и заклинаниям.

Список товаров и услуг

Название	Цена	Распространенность	Вес/Срок
<i>Простое</i>			
Нож	20	15	1
Кинжал	75	10	1
Короткий меч	200	8	2
Фальшион	1000	4	3
Вакидзаси	1200	1	3
Стилет	50	14	1
Серп	50	7	1
Топорик	10	16	4
Посох	1	20	4
Дубина	1	20	3
Вилы	1	20	5
Кастет	10	15	0,5
<i>Военное</i>			
Меч	150	12	4
Сабля	170	10	3
Шпага	200	7	2
Катана	1500	3	4
Бастард	250	8	8
Нодати	2500	1	12
Двуручный меч	700	5	12
Фламберг	1400	5	12
Боевой топор	50	12	10
Клевец	200	10	4
Секира	150	8	15
Алебарда	700	5	15
Нагината	750	3	15
Молот	20	17	5
Булава	60	13	7
Цеп	200	10	10
Шестопер	70	10	8
Кистень	70	12	6
Дротик	3	19	1
Копье	5	18	5
Пика	30	15	7
Конное копьё	500	10	15
<i>Метательное</i>			
Камень	0	20	0,5
Праща	7	18	1
Сурикен	75	1	0,1
Свинцовый шарик	10	5	1

Список товаров и услуг (продолжение)

Название	Цена	Распространенность	Вес/Срок
<i>Стрелковое</i>			
Короткий лук	300	10	3
Лук	500	8	4
Арбалет	700	4	5
Тяжелый арбалет	2000	2	10
Арбалет-репетир	4000	1	15
Кор. лук, композитный	500	8	3
Лук, композитный	700	5	4
Заклинание*	100 x Тр.	21 – Тр.	10 x Тр.
Материал для закл.**	1 x Тр.	5	0,1
<i>Щиты</i>			
Баклер	30	15	5
Щит	50	12	10
Большой щит	150	9	20
<i>Доспехи</i>			
Кольчужный капюшон	120	10	4
Шлем	150	8	6
Шлем с забралом	200	5	10
Кольчужные рукавицы	100	7	2
Латные рукавицы	150	5	3
Кольчужные поножи	100	7	5
Латные поножи	150	5	8
Стеганая куртка	70	15	6
Кожаная куртка	250	8	10
Клепаная кожанка	350	7	14
Чешуйчатый доспех	450	7	20
Кольчуга	600	6	30
Хауберк	1000	6	35
Бригантина	2000	5	40
Латы	4000	2	45
Гофрированные латы	8000	1	50

* Тр. — требования к значению соответствующего умения для заклинания

** Исключением из этого правила можно считать компоненты, представляющие собой обыденные предметы, такие как камень или голубиное перо, ценность которых нулевая

Список товаров и услуг (окончание)

Название	Цена	Распространенность	Вес/Срок
<i>Умения</i>			
Азартные игры	200	10	50
Верховая езда	1000	6	300
Выживание	700	10	300
Выносливость	1000	15	200
Простое оружие	750	18	200
Знание	1000	5	800
Медицина	1500	3	1000
Метательное оружие	1000	10	600
Общение	750	5	500
Представление	700	10	600
Распознавание	4000	1	2000
Ремесло	1000	15	2000
Торговля	300	8	150
Чтение следов	400	7	200
Воинское	1000	15	200
Воровское	1500	10	300
Жреческое	2000	5	500
Магическое	2000	5	500

Прочие товары

Одежда и продукты. Эти предметы встречаются в жизни ваших героев на каждом шагу, и обойтись без многих из этих мелочей порой невозможно.

Одежда и продукты

Название	Вес	Дешевка	Обычная	Дорогая
Башмаки	1	2	4	10
Брошь	0,2	15	40	65
Брюки	5	4	8	50
Булавка	0,01	10	25	150
Жакет	3	10	30	160
Камзол	4	100	320	1600
Лента	0,2	0,4	0,8	1
Мантия	6	0,3	3	80
Накидка	3	0,1	1	100
Ножны для ножа	0,2	0,1	5	50
Ножны, перевязь и подвеска для меча	5	5	16	150
Перевязь воинская (ножны - нож, меч, кинжал)	1	6	18	200
Перевязь воровская (2 ножа, отмычки)	1	3	10	120
Перевязь разбойничья (ножны - меч, топор, кинжал)	1	4	12	140
Перевязь пиратская (подвеска для сабли)	1	3	10	100
Перевязь дворянская (меч, кинжал)	1	15	40	450
Ножны для ножа на ногу	0,5	3	10	100
Ножны для ножа на руку	0,5	3	10	100
Перевязь для 5 метательных ножей на пояс	1	6	20	180
Заплечные ножны	1	3	15	300
Парные заплечные ножны	2	10	40	650
Колчан для стрел	3	5	14	180
Колчан для болтов	3	4	12	160
Перевязь нагрудная на 2 кинжала	1	2	8	75
Пояс с 10 отделениями	1	3	10	100
Пояс пращника (5 сумочек на 10 камней)	1	4	12	130
Перчатки	0,5	1	4	30
Платье (обычное)	6	0,1	0,5	50
Плащ легкий	3	0,1	0,5	100
Плащ тканый	5	0,5	1	200

Одежда и продукты (продолжение)

Название	Вес	Дешевка	Обычная	Дорогая
Плащ меховой	10	100	200	500
Пояс	0,5	5	12	40
Ремень	0,5	0,5	2	15
Рубашка	1	0,1	0,4	30
Рукавицы	0,5	0,5	2	15
Сандалии	4	0,1	0,4	25
Сапоги	7	0,5	2	20
Туфли	5	1	4	25
Чулки	0,5	2	8	30
Шапка, шляпа	1	0,2	1	15
Вино (кувшин)	5	0,5	0,8	1
Еда для одной трапезы	-	0,1	0,4	1
Званный обед (на одно лицо)	-	10	40	200
Зерно и конюшня для лошади (в день)	-	0,1	0,2	0,4
Меблированные комнаты (в месяц)	-	0,3	80	250
Мед	2	0,1	0,2	0,4
Отдельная уборная в комнате (в месяц)	-	4	8	10
Питание (в день)	-	0,1	0,2	1
Похлебка	-	0,1	0,1	0,2
Проживание на постоялом дворе (в день/неделю)	-	0,1/0,5	0,2/12	5/30
Слабое пиво (за галлон)	9	0,1	0,2	0,5
Сыр (голова)	5	0,1	0,2	0,5
Хлеб (буханка)	2	0,1	0,2	0,5
Эль (за галлон)	8	0,1	0,2	0,5
Яйцо или свежие овощи	-	0,1	0,2	0,5
Бочка сидра	2000	17	32	52
Бочка хорошего вина	2000	55	80	120
Бочка соленой рыбы	2000	7	12	21
Дрова (на день)	40	0,1	0,2	0,4
Зелень	1	0,1	0,2	0,4
Кусковой сахар	1	4	8	22
Масло	1	0,4	0,8	3
Орехи	1	1	4	7
Селедка (за сотню)	-	1	4	10
Соль	1	0,2	0,4	0,5
Специи редкие (перец, имбирь)	1	10	14	23
Специи необычные (корица)	1	12	17	28
Специи экзотические (шафран, гвоздика)	1	40	60	80
Сухой паек (на неделю)	20	20	40	70
Яйца (за сотню)	16	0,1	0,3	0,5

Всякая всячина. Никогда не знаешь, что может понадобиться тебе в следующий момент. Приведенный ниже список просто не способен вместить в себя всего того, что может стать необходимым. Однако основные позиции мы постарались учесть.

Всякая всячина

Название	Вес	Цена
Блок и веревки	5	20
Бочонок	30	8
Бумага (1 лист)	**	8
Бурдюк	1	0,3
Ведро	3	0,2
Веревка (15 ярдов) конопляная	20	4
Веревка (15 ярдов) шелковая	8	40
Веревочная лестница (3 ярда)	18	1
Вещмешок	2	8
Водяные часы	200	4000
Воровские инструменты	1	120
Воск печатный или свечной	1	4
Духи (за пузырек)	*	20
Железный котелок	2	1
Замок хороший	1	400
Замок грубый	1	80
Зеркальце (металлическое)	*	40
Зимнее одеяло	3	0,2
Колокольчик	-	4
Колчан	1	0,3
Корзина большая	1	0,1
Корзина маленькая	*	0,2
Кошка (крюк)	4	0,3
Кремень и кресало	*	0,2
Масло (1 фляжка) фонарное	1	0,1
Мел	1	0,1
Меняльные весы	0,5	8

* Эти предметы мало весят сами по себе. Десять таких предметов весят 1 фунт.

** Эти предметы не имеют осязаемого веса и не считаются нагрузкой.

Всякая всячина (продолжение)

Название	Вес	Цена
Мешок большой	*	0,1
Мешок маленький	*	0,1
Мыло (кусок)	1	0,2
Палатка малая	9	20
Палатка большая	20	100
Палатка - шатер	50	400
Пергамент (1 лист)	**	4
Перстень с печаткой или личная печать	*	20
Песочные часы (на 1 час)	1	100
Подзорная труба	1	4000
Поясной мешок большой	1	4
Поясной мешок маленький	0,5	0,3
Рыболовная сеть, квадрат (3 м)	5	16
Рыболовный крючок	**	0,1
Саквояж с замком	1	70
Свеча	*	0,1
Священный символ	*	100
Сигнальный свисток	*	0,3
Скалолазный крюк	0,5	0,1
Стеклобутылка	*	40
Сундук большой	25	8
Сундук малый	9	4
Ткань (9 м ²) обычная	9	28
Ткань (9 м ²) высокого качества	10	200
Ткань (9 м ²) роскошная	10	400
Точильный камень	1	1
Тубус для карт или свитков	0,5	0,3
Увеличительное стекло	*	200
Факел	1	0,1
Фонарь с крышкой	2	28
Фонарь «Бычий глаз»	3	48
Фонарь сигнальный	50	600
Холст (1 ярд ²)	1	0,2
Цепь (фут) тяжелая	3	16
Цепь (фут) легкая	1	12
Чернила (пузырек)	*	32
Швейная игла	*	0,2
Шпоры	2	16

* Эти предметы мало весят сами по себе. Десять таких предметов весят 1 фунт.

** Эти предметы не имеют осязаемого веса и не считаются нагрузкой.

Животные. Многие годы разумные расы приручали различные виды живности, приспособлявая их под свои нужды. Не исключено, что вашим героям так же придется столкнуться с домашней скотиной, покупая ее, продавая или используя каким-то иным способом.

Животные

Название	Цена
Баран	16
Бык	80
Верблюд	200
Вол	60
Голубь обычный	0,1
Голубь почтовый	400
Гусь	0,3
Коза	4
Корова	40
Кошка	0,1
Куропатка	0,1
Лошадь упряжная	300
Тяжеловоз	800
Рысак	600
Верховая	900
Степняк	1600
Овца	8
Охотничья кошка (ягуар и др.)	20000
Певчая птица	0,4
Поросенок	12
Собака сторожевая	100
Собака охотничья	68
Собака боевая	80
Собака мясная	10
Сокол (обученный)	4000
Теленок	20
Хряк	40
Цесарка	0,1
Цыпленок	0,1

Лошади

Упряжной. Типичная крестьянская лошадка, способна возить воз и пахать, но не более. Совершенно не подходит для верховой езды.

Тяжеловоз. Мощная лошадь, перевозящая тяжелые грузы, в частности воинов в полном доспехе. Невероятно выносливы, но крайне тихоходны.

Рысак. Обычная верховая лошадь. Отличается выносливостью, но скорость не так высока.

Верховой. Лошадь для богатых. Отличается отличными скоростными характеристиками, но значительно менее вынослива, чем рысак. Поэтому используется, кроме скачек, в качестве скоростных курьеров.

Степняк. Объединяет преимущества рысака и верхового, самая дорогая порода лошадей.

Характеристики лошадей

Характеристика	Упряжная	Тяжеловоз	Рысак	Верховой	Степняк
Восприятие	8	8	8	8	8
Хиты	30	50	40	30	45
Критические хиты	12	20	15	12	15
ПД	8	8	8	9	8
Защита	3	3	3	4	4
Атака (копыто)	8	7	10	10	12
Атака (зубы)	5	6	9	9	10
ПД атаки (копыто)	8	8	7	7	6
ПД атаки (зубы)	4	5	4	4	4
Ущерб (копыто)	2к6	2к10	2к8	2к8	3к6
Ущерб (зубы)	1к6	1к8	1к8	1к8	2к4
Дневной переход	½ ДП	½ ДП	1 ДП	¾ ДП	2 ДП

Дневной переход для лошадей вычисляется так же, как и для людей, однако не все породы лошадей могут полностью использовать данные им природой возможности. Лошадь может пройти один переход плюс еще 20%, но в следующий день она пройдет на 20% меньше. Можно так же загнать коня. Тогда он пройдет еще 20%, после чего игрок кидает к10, и если результат больше Здоровья лошади, то она пала. Если чек пройден, у лошади навсегда отнимается один пункт Здоровья. Следующие проверки идут каждые 3 мили.

Доспехи. Лошадь незаменима при дальних путешествиях. Но чтобы сделать дорогу более удобной и комфортной, следует также позаботиться и о соответствующей упряжи и доспехах.

Упряжь и доспехи

Название	Броня	Вес	Цена
Кожаный доспех	2	60	600
Кольчуга	4	70	2000
Пластинчатый доспех	6	85	8000
Повод	-	-	0,1
Подковы и подковка	-	10	4
Попона	-	4	0,1
Седельные сумки большие	-	8	16
Седельные сумки малые	-	5	12
Седло упаковочное	-	15	20
Седло верховое	-	35	40
Уздечка и удила	-	3	0,6
Упряжь	-	10	8
Хомут для лошадей	-	15	20
Хомут для волов	-	20	12

Транспорт

Название	Стоимость
Баржа	2000
Большая галера	120000
Галера	60000
Каботажное судно	20000
Каное малое	120
Каное боевое	200
Карах	2000
Ког	40000
Плот или малое плоскодонное судно	80
Портшез	400
Экипаж обычный	600
Карета с отделкой	28000
Весло обычное	8
Весло галерное	40
Колесо для повозки или телеги	20
Парус	400