

Цены на товары и услуги

Приложение к ролевой системе «Мир Великого Дракона»

© Godmaker, Atrill, Fobos-11, Малый ведунный круг 2012

О содержании книги

Сражения и магические эксперименты – это далеко не главная часть жизни Вашего персонажа. Любой, даже самый великий герой, прежде чем отправляться 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 спасти Вашему герою жизнь не реже, чем это делает 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 средневековья, список товаров и цен на них, правил по торговле и вычислению распространённости услуг, а также подберёте доброго скакуна.

О некоторых экономических особенностях средневековья

Далеко не всякий современный человек может правильно представить обстановку и быт средневековья. Поэтому некоторые не совсем очевидные вещи нужно описать.

Приключения и книги пишут часто не самые компетентные в исторических вопросах люди. Далеко не редкость читать про деревни, разделенные многими милями дикой местности, населенной разбойниками или опасными чудовищами. Но в действительности деревни почти никогда не бывают настолько самодостаточными. На самом деле одно поселение стремилось вырасти по возможности ближе к другому, и часто люди отправлялись в соседнее село, чтобы получить услуги кузнеца или приобрести 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 ста до тысячи человек (20-150 домов). Разумеется, в городе эти цифры намного больше.

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 необходимо людей для того, чтобы этот ремесленник мог выполнять свою работу и не страдать от голода из-за недостатка в клиентах. Например, число поддержки кузнеца – 1000 человек. Это значит, что среди деревень в 50-60 домов услугами кузнеца 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 *распространённость* этой услуги. Далее чеком к20 определяем нашли ли мы его или нет.

Число поддержки кузнеца из деревни Лесово 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 население, не так ли?).

Ниже приводится сводная таблица для числа поддержки разных ремесленников. Она не совсем точна и адаптирована для приключенческого сюжета, а не точной симуляции средневековья.

Распространенность услуг

Профессия	Число поддержки
Сапожник	150
Скорняк	250
Служанка	250
Портной	250
Цирюльник	350
Ювелир	400
Таверна	400
Ломбард	400
Каменщик	500
Плотник	550
Ткач	600
Пекарь	800
Кузнец	1000
Маг	2800
Книжный магазин	6300

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 просто 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

Ведущему рекомендуется внимательно относиться к доходам героев и тщательно регулировать их. Для того, чтобы ведущему было проще определять уровень дохода героев, можно ориентироваться на примерный уровень доходов различных слоев населения средневековой Европы. Для дохода с периодом в день следует учитывать, что работа бывает не каждый день.

Уровни доходов

Профессия	Доход	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	240	год
Оружейник	3600	год
Барон	12000	год
Граф	25000	год

Базовые 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 штрафы в зависимости от места, где производится покупка. Приведенная величина соответствует крупному городу. В небольшом городке для всех товаров можно установить на распространенность штрафы 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 т. д. 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 средневекового мира является сильной условностью, ведь большая часть торговли велась путем натурального обмена, товарами же часто взимались 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 может достигать до 75%. В том случае, если приобретаются трофеи, краденый или найденный товар, скидка может достигать до 5% первоначальной стоимости, если это позволяет значение умения «Торговля» героя.

Список товаров и услуг

Предмет/Услуга	Цена	Распр.	Вес/Срок	Предмет/Услуга	Цена	Распр.	Вес/Срок
<i>Гражданское</i>				Арбалет-репетир	4000	1	15
Нож	20	15	1	Кор. лук, композитный	500	8	3
Кинжал	150	10	1	Лук, композитный	700	5	4
Короткий меч	200	8	2	Заклинание*	100 x Тр.	21 – Тр.	10 x Тр.
Фальшион	1000	4	3	Материал для закл.**	1 x Тр.	5	0,1
Вакидзаси	1700	1	3	<i>Щиты</i>			
Стилет	50	14	1	Баклер	30	15	5
Серп	50	7	1	Щит	50	12	10
Топорик	10	16	4	Большой щит	150	9	20
Посох	0	20	4	<i>Доспехи</i>			
Дубина	1	20	3	Кольчужный капюшон	120	10	4
Вилы	1	20	5	Шлем	150	8	6
Кастет	10	15	0,5	Шлем с забралом	200	5	10
<i>Военное</i>				Кольчужные рукавицы	100	7	2
Меч	150	12	4	Латные рукавицы	150	5	3
Сабля	170	10	3	Кольчужные поножи	100	7	5
Шпага	200	7	2	Латные поножи	150	5	8
Катана	1500	3	4	Стеганая куртка	70	15	6
Бастард	250	8	8	Кожаная куртка	250	8	10
Нодати	2500	1	12	Клепаная кожа	350	7	14

Двуручный меч	700	5	12	Чешуйчатый доспех	450	7	20
Фламберг	1000	5	12	Кольчуга	600	6	30
Боевой топор	50	12	10	Двойная кольчуга	1000	6	35
Секира	150	8	15	Бригантина	2000	5	40
Алебарда	700	5	15	Латы	4000	2	45
Нагината	750	3	15	Гофрированные латы	8000	1	50
Молот	20	17	5	Умения			
Булава	60	13	7	Азартные игры	200	10	50
Цеп	200	10	10	Верховая езда	500	6	300
Шестопер	70	10	8	Выживание	1000	10	300
Кистень	70	12	6	Выносливость	1000	15	200
Дротик	3	19	1	Гражданское оружие	750	18	200
Копье	5	18	5	Знание	1000	5	800
Пика	30	15	7	Медицина	1500	3	1000
Конное копье	500	10	15	Метательное оружие	1600	10	600
Метательное				Общение	750	5	500
Камень	0	20	0,5	Представление	700	10	600
Праща	7	18	1	Распознавание	4000	1	2000
Сурикен	250	1	0,1	Ремесло	1000	15	2000
Свинцовый шарик	100	5	1	Торговля	300	8	150
Стрелковое				Чтение следов	400	7	200
Короткий лук	300	10	3	Воинское	1000	15	200
Лук	500	8	4	Воровское	1500	10	300
Арбалет	700	4	5	Жреческое	2000	5	500
Тяжелый арбалет	2000	2	10	Магическое	2000	5	500

* 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

1000 мелочей

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 (шелковый)	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
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)	-	-	0,2	-
Меблированные комнаты (в месяц)	-	0,3	80	250
Мед	2	-	0,2	-
Отдельная уборная в комнате (в месяц)	-	-	8	-
Питание (в день)	-	0,1	0,2	1
Похлебка	-	-	0,1	-
Проживание на постоялом дворе (в день/неделю)	-	0,1/0,5	0,2/12	5/30
Слабое пиво (за галлон)	9	-	0,1	-
Сыр (голова)	5	-	0,2	-
Хлеб (буханка)	2	-	0,1	-
Эль (за галлон)	8	-	0,1	-
Яйцо или свежие овощи	-	-	0,1	-
Бочка сидра	2000	-	32	-
Бочка хорошего вина	2000	-	80	-
Бочка соленой рыбы	2000	-	12	-
Дрова (на день)	40	-	0,1	-
Зелень	1	-	0,1	-
Кусковой сахар	1	-	4	-
Масло	1	-	0,8	-
Орехи	1	-	4	-
Селедка (за сотню)	-	-	4	-
Соль	1	-	0,4	-
Специи редкие (перец, имбирь)	1	-	8	-
Специи необычные (корица)	1	-	4	-
Специи экзотические (шафран, гвоздика)	1	-	60	-
Сухой паек (на неделю)	20	-	40	-
Яйца (за сотню)	16	-	0,3	-

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	0,1
Вещмешок	2	8
Водяные часы	200	4000
Воровские инструменты	1	120
Воск печатный или свечной	1	4
Духи (за пузырек)	*	20
Железный котелок	2	0,2
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
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	4
Свеча	*	0,1
Священный предмет (символ, вода и пр.)	*	100
Сигнальный свисток	*	0,3
Скалолазный крюк	0,5	0,1
Стеклянная бутылка	*	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	0,1
Тубус для карт или свитков	0,5	0,3
Увеличительное стекло	*	400
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 ощутимого 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
Кожанный 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