

ЦЕНЫ НА ТОВАРЫ И УСЛУГИ

Приложение к ролевой системе «Мир Великого Дракона»

© Godmaker 2001

Характеристики товаров и услуг

Приложение посвящено описанию предметов и услуг, упомянутых в правилах системы «Мир Великого Дракона». В приведенной ниже таблице для каждого из них указаны цена, и распространенность. Для предметов также указан вес в фунтах, для обучения – длительность в часах.

Список товаров и услуг

Предмет/Услуга	Цена	Распр.	Вес/Срок	Предмет/Услуга	Цена	Распр.	Вес/Срок
<i>Ножи</i>				<i>Щиты</i>			
Кинжал	20	15	1	Малый щит	30	15	5
Короткий меч	70	11	3	Средний щит	50	12	10
Корд	200	7	2	Большой щит	150	9	20
Тесак	1000	4	4	Шипованный щит	200	5	15
Вакизаши	1700	1	3	<i>Доспехи</i>			
<i>Клинки</i>				Шлем	40	12	10
Меч	150	12	5	Шлем с забралом	100	10	20
Сабля	170	10	5	Латные рукавицы	150	5	10
Палаш	200	7	5	Поножи	100	7	10
Катана	1500	3	7	Кожанный жилет	70	9	10
Бастард	250	8	10	Укрепленная кожа	250	8	20
Даикатана	2500	1	15	Кольчуга	500	6	10
Двуручный меч	700	5	15	Пластинч. доспех	1000	4	20
<i>Топоры</i>				Нагрудник	300	3	10
Мет. Топор	10	16	5	Кираса	2000	2	20
Боевой топор	50	12	10	Латы	8000	1	30
Секира	150	8	15	<i>Обучение заклинаниям</i>			
Алебарда	700	5	15	Прост. заклинание	100	15	20
<i>Тупые</i>				Заклинание 1-го круга	250	10	50
Посох	0	20	4	Заклинание 2-го круга	700	7	150
Дубина	1	20	3	Заклинание 3-го круга	1500	4	400
Молот	20	17	5	Заклинание 4-го круга	4000	2	1000
Булава	60	13	7	Высшее заклинание	10000	1	2500
Цеп	200	10	10	<i>Обучение умению</i>			
<i>Копья</i>				Рук. Бой	500	20	100
Дротик	3	19	2	Тупые	600	19	150
Копье	5	18	5	Ножи	750	18	200
Пика	30	15	7	Копья	900	16	300
Трезубец	100	12	10	Топоры	1200	14	400
Конное копье	500	10	15	Клинки	1500	12	500
<i>Метательное</i>				Азартн. Игры	200	10	50
Камень	0	20	0,5	Плавание	250	9	100
Праща	7	18	1	Торговля	300	8	150
Цурикен (Звезда)	250	1	0,1	Чтение следов	400	7	200
Свинцовый шарик	100	5	1	Верх. Езда	500	6	300
<i>Стрелковое</i>				Общение	750	5	500
Кор. Лук	300	10	3	Грамотность	1000	4	700
Лук	500	8	4	Медицина	1500	3	1000
Легкий арбалет	700	4	5	Медитация	2500	2	1500
Тяжелый арбалет	2000	2	10	Распознавание	4000	1	2000
Арбалет-репетир	4000	1	15	Воинское	1000	15	200
<i>Рукопашное</i>				Воровское	1500	10	300
Кастет	10	15	1	Жреческое	2000	5	500
				Магическое	2000	5	500

Цены на товары примерно соответствуют средневековой Европе, и указаны в серебряных монетах весом 1 грамм. Приблизительно можно считать, что 1 граммовая серебряная монета по стоимости равна 10 медным монетам того же веса, а 1 граммовая золотая монета эквивалентна по стоимости 10 серебряным монетам весом в 1 грамм, если считать, что все монеты имеют

примерно 900-ю пробу (0.1 грамма примесей в граммовой монете). Соотношение это условно, и в средневековом мире сильно колебалось в зависимости от времени и места, поэтому ведущий может самостоятельно выбирать соотношение стоимости между монетами из различных металлов, разного веса и пробы.

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.

Вес предметов приведен в колонке «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 магическим или жреческим 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 рукопашного боя 20 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 достигнуть до 75%. В том случае, если приобретаются трофеи, краденый или найденный товар, скидка может достигнуть до 5% первоначальной стоимости, если это позволяет значение умения «Торговля» героя.

Уровень доходов героев и персонажей

Ведущему рекомендуется внимательно относиться к доходам героев и тщательно регулировать их. Рекомендуется проводить игру так, чтобы общая стоимость имущества героя, с учетом денег, драгоценностей и приобретенных за плату знаний в серебряных монетах не превышала количество опыта героя. Например, для героя, только что получившего 2-й уровень, нормальным является владение имуществом с суммарной стоимостью в 1000 серебряных монет. 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 была 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

