

# Дополнение для системы ролевых игр МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА Товары и услуги v2.0

Годмейкер 2001, Малый Ведуний круг 2003, Атрилл 2011

## О содержании книги

Сражения и магические эксперименты — это далеко не главная часть жизни нашего с Вами 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. И не говоря уже про запасы сухая и хорошего, крепкого, табака для нашего товарища хоббита!

Учитывая, что такие вот 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 с воем прорубаться сквозь орды врагов, то не читайте дальше, но порвите, сожгите и выкиньте это дополнение подальше от своего ведущего, пока он не узнал что воду с собой нужно таскать в бурдюке, а не наливать в карман как раньше!

В книге Вы найдете перечень некоторых экономических особенностей средневековья для неучей, список товаров и цен на них, правил по торговле и вычислению распространённости услуг, а также подберёте доброго скакуна, на которого все эти спальные мешки с лютьями сможете сгрузить.

В сборник включены также большинство вещей из широко известного в узких кругах дополнения «трудно быть боком».

## О некоторых экономических особенностях средневековья

Далеко не всякий современный человек, наигравшийся компьютерных игр, может правильно представить обстановку и быт средних веков. Думается, что оно чаще всего ему и не нужно. Первично удовольствие от игры, а игровой мир и правила (это же «Мир Великого Дракона», не забыли?) можно подрихтовать когда угодно.

Но всё же! Некоторые не совсем очевидные вещи, описать можно и нужно. Этим мы сейчас и займёмся.

Плотность населения

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 самостоятельными (иначе это уже был бы город). Всё как раз таки наоборот: 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, отдавая дань фэнтези сеттингу, скажем: 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 распространности 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.

У 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.

Пример.

*Число поддержки кузнеца равно 1000 человек. В селе проживает, допустим, 150.  $150 \cdot 20 / 1000 = 3$ . Бросок к20 показал 7 (чек провален). Таким образом, нашей партии 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 скучной симуляции средневековья. Если Вы хотите более полного моделирования, то я могу порекомендовать Вам статью "Средневековая Демография" от С.Дж.Росса.

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», какие используются сейчас в большинстве ролевых игр (в особенности компьютерных). 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 серебрянных кронах.

Каждая монета весит условно 1 грамм.

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

## Средний доход в королевстве

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 2000 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.

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 штрафа 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 б/у предмет у местного населения. Так что, как всегда, 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 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 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
Ножи				Щиты			
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	Доспехи			
Клинки				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	Кожаный 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
Топоры				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	Обучение заклинаниям			
Алебарда	700	5	15	Прост. заклинание	100	15	20
Тупые				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	Обучение умению			
Копья				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 копьё	500	10	15	Клинки	1500	12	500

Метательное				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
Стрелковое				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				
Тяжелый арбалет	2000	2	10	Распознавание	4000	1	2000
Арбалет-репетир	4000	1	15	Воинское	1000	15	200
Рукопашное				Воровское	1500	10	300
Кастет	10	15	1	Жреческое	2000	5	500
				Магическое	2000	5	500

## О стоимости обучения

Разумеется, поднять умение обращаться с дубинами с 3 до 4 будет стоить дешево и учителя найти не составит труда. А, вот, чтобы поднять с 18 до 19, - это уже совсем другое дело. Ведущий вправе применять любые модификаторы для цен и распространённости, указанных выше.

Так, например, для значений от 1 до 5 можно применять множитель 2 для распространённости и 1/2 для цены. А для значений от 10 до 15 — наоборот: 1/2 для распространённости и 2 для цены и срока.

## 1000 мелочей

Собственно, ниже знакомьтесь с обещанным разделом про верёвки и походные мешки. Опять таки, ведущий, в зависимости от местных обстоятельств, может менять цены на предметы. Так, например, в портовом городе рыба будет стоить значительно ниже, чем указано в таблице.

## Одежда и продукты

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

Название	Вес	Дешевка	Средняя	Богатая
Одежда				
Башмаки	500 г	2	4	10
Брошь	10-200г	15	40	65
Брюки	2,5 кг	4	8	50
Булавка	До 10 г	10	25	150
Жакет	1,5 кг	10	30	160
Камзол (шелковый)	2 кг	100	320	1600
Лента	До 100 г	0,04	0,08	1
Мантия	3 кг	0,03	0,3	80
Накидка	1 кг	0,01	1	100
Ножны для ножа (БН)	100 г	0,01	0,5	50
Ножны, перевязь и подвеска для меча (БН)	500 г	5	16	150
Перевязь воинская (ножны - нож, меч, кинжал) (БН)	600 г	6	18	200
Перевязь воровская (2 ножа, отмычки) БН	400 г	3	10	120
Перевязь разбойничья (ножны - меч, топор, кинжал) (БН)	650 г	4	12	140
Перевязь пиратская (подвеска для сабли) (БН)	350 г	3	10	100
Перевязь дворянская (шпага или рапира, кинжал) (БН)	450 г	15	40	450
Ножны для ножа на ногу (БН)	200 г	3	10	100
Ножны для ножа на руку (БН)	200 г	3	10	100
Перевязь для 5-ти метательных ножей на пояс (БН)	600 г	6	20	180
Заплечные ножны (БН)	400 г	3	15	300
Парные заплечные ножны (БН)	850 г	10	40	650
Колчан для стрел (БН)	1,2 кг	5	14	180

Колчан для болтов (БН)	1 кг	4	12	160
Перевязь нагрудная на 2 кинжала (БН)	600 г	2	8	75
Пояс с 10-ю отделениями (БН)	400 г	3	10	100
Пояс пращника (5 сумочек на 10 к или 30 св.ш.) (БН)	300 г	4	12	130
Перчатки	150 г	1	4	30
Платье (обычное)	3 кг	0,1	0,5	50
Плащ легкий	1 кг	0,1	0,5	100
Плащ тканый	1,5 кг	0,5	1	200
Плащ меховой	5 кг	100	200	500
Пояс	300 г	5	12	40
Ремень	200 г	0,05	0,2	15
Рубашка	450 г	0,1	0,4	30
Рукавицы	300 г	0,05	0,2	15
Сандалии	1,2 кг	0,1	0,4	25
Сапоги	3 кг	0,05	0,2	20
Туфли	1,4 кг	1	4	25
Чулки	200 г	2	8	30
Шапка, шляпа	400 г	0,02	1	15
<b>Питание и проживание</b>				
Вино (кувшин)	2,5 кг	0,05	0,08	0,1
Еда для одной трапезы	-	0,01	0,04	1
Званный обед (на одно лицо)	-	10	40	200
Зерно и конюшня для лошади (в день)	-	-	0,2	-
Меблированные комнаты (в месяц)	-	0,25	80	250
Мед	1 кг	-	0,2	-
Отдельная уборная в комнате (в месяц)	-	-	8	-
Питание (в день)	-	0,04	0,12	0,2
Похлебка	-	-	0,01	-
Проживание на постоялом дворе (в день/неделю)	-	0,01/0,05	0,2 / 12	5/30
Слабое пиво (за галлон - 3,8 л)	4 кг	-	0,01	-
Сыр (голова)	2,5 кг	-	0,16	-
Хлеб (буханка)	1 кг	-	0,01	-
Эль (за галлон - 3,8 л)	4 кг	-	0,08	-
Яйцо или свежие овощи	-	-	0,01	-
Бочка сидра (950 л)	1000 кг	-	32	-
Бочка хорошего вина (950 л)	1000 кг	-	80	-
Бочка соленой рыбы	1000 кг	-	12	-
Дрова (на день)	20 кг	-	0,01	-
Зелень	450 г	-	0,02	-
Кусковой сахар	450 г	-	4	-
Масло	450 г	-	0,8	-
Орехи	450 г	-	4	-
Селедка (за сотню)	-	-	4	-
Соль	450 г	-	0,4	-
Специи редкие (перец, имбирь)	450 г	-	8	-
Специи необычные (корица)	450 г	-	4	-
Специи экзотические (шафран, гвоздика)	450 г	-	60	-
Сухой паек (на неделю)	10 кг	-	40	-
Яйца (за сотню)	7,5 кг	-	0,32	-

## 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 уместить.

Название	Вес	Цена
Блок и веревки	2,3 кг	20

Бочонок	14 кг	8
Бумага (1 лист)	**	8
Бурдюк	500 г	0,32
Ведро	1,4 кг	0,2
Веревка (15 м) конопляная	9 кг	4
Веревка (15 м) шелковая	3,6 кг	40
Веревочная лестница (3 м)	9 кг	0,01
Вещмешок	900 г	8
Водяные часы	90 кг	4000
Воровские инструменты	500 г	120
Воск печатный или свечной	500 г	4
Духи (за пузырек)	*	20
Железный котелок	900 г	0,2
Замок хороший	500 г	400
Замок грубый	500 г	80
Зеркальце (металлическое)	*	40
Зимнее одеяло	1,4 кг	0,16
Колокольчик	-	4
Колчан	500 г	0,32
Корзина большая	500 г	0,12
Корзина маленькая	*	0,2
Кошка (крюк)	1,8 кг	0,32
Кремень и кресало	*	0,2
Масло (1 фляжка) фонарное	500 г	0,02
Мел	500 г	0,01
Меняльные весы	200 г	8
Мешок большой	*	0,08
Мешок маленький	*	0,01
Музыкальный инструмент	0,2-1,4 кг	0,2 – 400
Мыло (кусок)	500 г	0,2
Палатка малая	4,5 кг	20
Палатка большая	9 кг	100
Палатка - шатер	23 кг	400
Пергамент (1 лист)	**	4
Перстень с печаткой или личная печать	*	20
Песочные часы (на 1 час)	500 г	100
Подзорная труба	500 г	4000
Поясной мешок большой	500 г	4
Поясной мешок маленький	200 г	0,28
Рыболовная сеть, квадрат (3 м)	2,3 кг	16
Рыболовный крючок	**	0,04
Саквояж с замком	500 г	4
Свеча	*	0,01
Священный предмет (символ, вода и пр.)	*	100
Сигнальный свисток	*	0,32
Скалолазный крюк	200 г	0,02
Стеклянная бутылка	*	40
Сундук большой	11 кг	8
Сундук малый	4,5 кг	4
Ткань (8,4 м <sup>2</sup> ) обычная	4,5 кг	28
Ткань (8,4 м <sup>2</sup> ) высокого качества	4,5 кг	200
Ткань (8,4 м <sup>2</sup> ) роскошная	4,5 кг	400
Точильный камень	500 г	0,01
Тубус для карт или свитков	200 г	0,32
Увеличительное стекло	*	400
Факел	500 г	0,01
Фонарь с крышкой	900 г	28
Фонарь «Бычий глаз»	1,4 кг	48
Фонарь сигнальный	23 кг	600
Холст (0,8 м <sup>2</sup> )	500 г	0,16

Цепь (30 см) тяжелая	1,4 кг	16
Цепь (30 см) легкая	500 г	12
Чернила (пузырек)	*	32
Швейная игла	*	0,2
Шпоры	900 г	16

\* Эти предметы мало весят сами по себе. Десять таких предметов весят 500 г.

\*\* Эти предметы не имеют ощутимого веса и не считаются нагрузкой, если только не носятся сотнями.

## Животные

Многие годы человек приручал различные виды живности, приспособливая 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.

Название	Цена
Баран	16
Бык	80
Верблюд	200
Вол	60
Голубь обычный	0,01
Голубь почтовый	400
Гусь	0,03
Коза	4
Корова	40
Кошка	0,04
Куропатка	0,01
Лошадь упряжная	300
Тяжеловоз	800
Рысак	600
Верховая	900
Хамахарец или 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	0,01
Цыпленок	0,01

## Транспорт

Название	Стоимость
Баржа	2000
Большая галера	120000
Галера	60000
Каботажное судно	20000
Каноз малое	120
Каноз 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

## Доспехи и упряжь для животных

Лошадь и верблюд незаменимы при дальних путешествиях. Но чтобы сделать дорогу более удобной и комфортной, следует так же позаботиться и о соответствующей упряжи. А собираясь в бой неплохо было бы и броню на своего скакуна подобрать.

Название	Броня	Вес	Цена
Кожаный доспех	2	27 кг	600
Кольчуга	3	32 кг	2000
Пластинчатый доспех	4	39 кг	8000
Повод	-	*	0, 02
Подковы и подковка	-	4,5 кг	4
Попона	-	1,8 кг	0,12
Седельные сумки большие	-	3,6 кг	16
Седельные сумки малые	-	2,3 кг	12
Седло упаковочное	-	7 кг	20
Седло верховое	-	16 кг	40
Уздечка и удила	-	1,4 кг	0,6
Упряжь	-	4,5 кг	8
Хомут для лошадей	-	7 кг	20
Хомут для волов	-	9 кг	12

## Лошади

**Упряжной.** Типичная крестьянская лошадка, способна возить воз и пахать, но не более. Не рискуйте ездить на ней верхом, она для этого не создана.

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

**Рысак.** Стандартная лошадь «среднего звена». Отличается выносливостью, но скорость - не так высока, как хотелось бы.

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

## Теперь обратим внимание на масти.

**Вороная.** С ним все ясно. Лошади такой масти считаются пособниками Нечистого, поэтому на них ездят только монахи и дворяне из вольнодумцев.

**Бурая.** Здесь тоже все ясно.

**Чубарая.** Мелкие пятна на контрастном фоне (белые на черном или темные на светлом).

**Гнедая.** Голова (туловище) - коричневые, грива (конечности) - черные или почти черные.

**Соловая.** Голова (туловище) - светло-песочные (кремовые); грива (хвост) те же или светлее.

**Пегаая.** С крупными белыми пятнами. Считается «неблагородной мастью».

**Рыжая.** С ней все ясно.

**Буланая.** Туловище (голова) – мышасто (светло)- песочные, ноги - черные.

**Саврасая.** Блеклая гнедая, светлый окрас у глаз и на животе (конце морды); на спине - темный ремень. Основная масть степных коней.

**Серая.** Светлый окрас, грива (хвост) могут быть немного светлее (темнее). Если с круглыми черными пятнами по туловищу - то серая в яблоках.

**Чалая.** С примесью белых волос по всему туловищу, лишь голова сохраняет изначальную масть. Еще одна «неблагородная масть».

**Игрневая.** Бурая (рыжая), грива (хвост) – дымчатые (белые).

**Королевское серебро.** Вороной с проседью на лбу, сединой в пахах и подмышках.



**Королевское золото.** Очень ценная масть, когда шкура переливается светло-золотым цветом (свежее - отечканной монеты), грива (хвост) - насыщенно-золотистого цвета.

Кроме социального статуса, масть значительно влияет на цену лошади. В таблицах, описывающих предметы аборигенов, даны базовые цены на этих благородных животных. Однако, в зависимости от масти, они могут уменьшаться или увеличиваться в несколько раз.

Масть	Изменение цены
Вороная	-
Бурая	-
Чубарая	X 2
Гнедая	X 2
Соловая	X 3
Пегая	/ 2
Рыжая	-
Буланая	X 2
Саврасая	X 4
Серая	X 5
Чалая	/ 3
Игрневая	X 1,5
Королевское серебро	X 10
Королевское золото	X 100

## Характеристики лошадей.

Характеристика	Упряжная	Тяжеловоз	Рысак	Верховой	Степняк
Сила	9	15	11	11	12
Здоровье	6	10	8	7	9
Восприятие	8	8	8	8	8
Ловкость	7	6	7	8	8
Хиты	70	90	80	70	85
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	0,5 ДП	0,5 ДП	1 ДП	¾ ДП	2 ДП

ДП для лошадей и верблюдов 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 также загнать коня. Тогда он пройдет еще 20%, а вот дальше начнутся проблемы. Игрок кидает 1к10, и если результат больше Здоровья - лошадь пала. Если чек пройден, у лошади навсегда отнимается один пункт Здоровья. Следующие проверки идут каждые 10 километров.

## Авторы

1000 мелочей: коллектив «Малый Ведуний Круг» 2003

Цены на услуги: годмейкер 2001

Вступление, редактирование, верстка: Атрилл 2011