

Экономика в Дурмстранге: общая логика и модельные взаимодействия

Экономика Магической Восточной Европы строится на товарно-денежных отношениях. С **деньгами** всё ясно: как и везде в мире, в Восточной Европе есть отделения **волшебного банка**, которым управляют гоблины. В Британии он известен как Гринготтс, а в Восточной Европе отделения носят созвучное название Гривногрот. Именно здесь, в хорошо защищенных ячейках, хранят свои сбережения и важные документы большинство волшебных семей.

Впрочем, ценностями в волшебном мире всегда являлись не только деньги и драгоценные камни, но и различные материальные ресурсы, о которых и пойдёт речь ниже. Это могут быть редкие ингредиенты, травы и даже волшебные животные, уникальные артефакты, фамильные сакральные реликвии, наконец, волшебные палочки. Всё это в дальнейшем тексте мы будем называть **ресурсами**.

Обратите внимание — ниже речь будет идти именно о материальных ценностях: конечно, услуги и знания нередко ценятся ещё дороже, однако обмен ими на нашей игре не требует отдельной модели. А вот о том, как же волшебникам получать нужные им вещественные ресурсы в условиях сложной экономической обстановки в Магической Восточной Европе, мы и поговорим в этом разделе правил.

Ресурсы и их редкость

В мире игры ресурсами для волшебника могут являться как материальные, так и нематериальные ценности (услуги, умения, знания и так далее). Последние у вас всегда при себе, как и ряд материальных объектов: ваши собственные артефакты, собранные лично вами когти красного колпака, подаренный подругой волшебный цветок в горшке, в конце концов, ваша палочка. Что делать с этими предметами, правила не указывают: вы можете их свободно использовать сами или обмениваться ими — как с соигроками, так и с неигровыми персонажами (если ваше имущество может им пригодиться).

Но часть ресурсов представляет собой вещи достаточно редкие. Большинство ингредиентов растительного и животного происхождения сейчас тяжело добыть, они не находятся в свободной продаже. Многих предметов у вас нет с собой в Дурмстранге (запасных волшебных палочек, ведь палочку очень сложно купить, готовых зелий, ручных единорогов или адских гончих, растения, которое так бы пригодилось, но в школьной теплице пока не растёт, и т.п.).

В зависимости от сложности добычи ресурса в мире игры (а не лично вами), он может иметь одну из трёх степеней редкости — **Обычные, Редкие, Очень Редкие**.

Редкость артефактологических и зельеварческих ингредиентов вам подскажут практикующие артефактологи и зельевары, а с определением редкости остальных типов ресурсов поможет здравый смысл.

Понятно, что Цветок Папоротника, волшебная палочка или ультимный артефакт — это **Очень Редкий Ресурс**: чтобы получить эти вещи, требуется приложить много усилий. Для артефактологических ингредиентов это редкость 1-4 (практикующие артефактологи понимают, о чем речь). Сюда же относятся готовые зелья ультра-класса, редкие по своим свойствам

максимные и даже симпловые артефакты, живые растения, встречающиеся не повсеместно и готовые к пересадке, а также Очень Большая Сумма Денег.

Примером просто **Редкого Ресурса** может служить метла для полетов, обитающее в наших широтах животное (например, красный колпак), максимный портключ, не экзотическая волшебная трава, пригодная для посадки в теплице (например, паучья капуста), и т.д.. Для артефактологических ингредиентов это редкость 5-8.

Обычный Ресурс — это, например, небольшая сумма денег, простое зелье, симпловый артефакт защиты от Инсендио, распространенные ингредиенты типа абиссинского фигисмаслома или подлотравки. В артефактологии это ингредиенты с уровнем 9-10: шерсть книззла, чешуя саламандры, перья гиппогрифа и т.п.

В зависимости от игровых событий, редкость некоторых ресурсов может меняться — следите за актуальной политической ситуацией и последними новостями. Редкость артефактов зависит не только от их уровня, но и от конкретных свойств: например, если это что-то распространенное типа портключа, его достать проще, чем узкоспецифичный артефакт защиты от темной ментальной магии, пусть даже и одноразовый.

Благосостояние и на что оно влияет

Благосостояние персонажа напрямую влияет на то, ресурсы какой редкости и как часто ему доступны. В рамках описываемых правил это касается в первую очередь неигровых персонажей, все игроки взаимодействуют с ресурсами по этим правилам.

Все восточноевропейские семьи или отдельных волшебников, в зависимости от их финансового/материального достояния, можно причислить к одной из категорий.

1. **Очень богатые** — не испытывают недостатка в деньгах и ресурсах. Легко могут позволить себе купить новый замок, отправить заметное количество детей в Дурмстранг или потратить значительную часть средств на нужды Крестового похода. Могут **достать очень редкие ресурсы и повторять это достаточно часто**. Это Главы Великих родов и некоторые другие значимые фигуры магического мира, обычно не присутствующие непосредственно на игре.
2. **Богатые** — немало денег и ресурсов, но какое-то ограничение все-таки есть. На новый дом придется подкопить, но проблем с тем, чтобы отправить своих детей учиться в Дурмстранге или закатить пышную свадьбу, эти волшебники не испытывают. Могут **доставать очень редкие ресурсы, но не очень часто**. Сюда относятся рядовые взрослые представители Великих родов и главы менее известных магических семей, таких, как Грегоровичи, Вишневецкие и т. д.
3. **Обеспеченные** — так называемый “средний класс” с ограниченным числом ресурсов и денег. Такой семье вполне хватает на жизнь, но на пышную свадьбу или отправку детей в Дурмстранг нужно будет какое-то время откладывать средства — как и на то, чтобы достать очень редкие ресурсы. **Но можно не очень часто доставать редкие ресурсы — или достаточно часто обычные**. Обеспеченным может быть и представитель знати, если он разорвал отношения с семьей или не пользуется любовью Главы своего рода, но и сам чего-то стоит.

4. **Бедные** — денег им хватает лишь на самое необходимое, а ресурсов и вовсе нет (разве что редко получается накопить на **обычный ресурс**). Учиться в Дурмстранге? Только если за чей-то счет, самостоятельно семье такую сумму взять неоткуда. Может ли стать бедным представитель Великого рода? Да, обстоятельства складывались и так. Но обычно это магглорожденные или незнатные волшебники, которые не добились материального успеха (или всё потеряли).

Количество денег и ресурсов у волшебника зависит от разных факторов: от семьи, в которой он родился, до личных талантов и удачливости. Понятно, что богатому зельевару будет сложнее достать ультимный артефакт, чем зелье ультра-класса, а обеспеченный траволог может не испытывать проблем с редкими травами, но на новую волшебную палочку ему придется копить пару лет.

Если ваш персонаж, согласно его истории или непосредственно в игровых событиях, оказался полезен сильным мира сего или просто талантливому ремесленнику из лавки по соседству, он с высокой вероятностью может раздобыть что-то полезное. Если же ваш персонаж — магглорожденный волшебник без связей, будьте готовы к тому, что у него нет ресурсов (или, чтобы их добыть, придется пойти на жертвы).

Как это всё работает на игре

Итак, на игре вашим персонажам вполне могут потребоваться ресурсы, которых у них пока ещё нет. Теперь, чтобы их получить, недостаточно зайти на мастерку или просто привезти с собой нужный стафф. Ваш персонаж либо может что-то такое достать, либо нет. И это регламентировано наличием у вас **карт возможностей** и **последствий**.

Карты возможностей

Это связи вашего персонажа — неигровые родственники, покровители, члены гильдий или другие влиятельные фигуры, которые могут что-то для вас достать без дополнительных вопросов и без платы, просто потому, что вы у них на хорошем счету или они чем-то вам обязаны. Это невыразимая (то есть не существующая в мире игры) карточка в формате расписки, на которой указано имя вашего персонажа, имя неигрового персонажа (с которым у вас есть связь), указаны все существующие в мире ресурсы и среди них отмечены ресурсы, к которым у него есть доступ (с указанием редкости).

Ваши стартовые возможности определяются до игры мастерами в зависимости от истории вашего персонажа.

Как можно получить карты возможностей:

— каждый персонаж единоразово получает от нуля (абитуриент из бедной семьи) до трех (наследник Главы Великого рода) карт, в зависимости от игровых возможностей. Эти карты не обновляются автоматически.

— карты возможностей можно получить по ходу ролевой игры у кого-то из ваших старых или новых связей. Это зависит только от ваших действий, не регламентировано правилами, не является квестом и не обязательно произойдёт с вами при взаимодействии с неигровыми персонажами.

Карты последствий

Это тоже ваши знакомые, родственники, покровители, которые могут что-то для вас достать, но не бесплатно. И плата эта тяжким грузом ляжет не на ваши плечи, а на тех, кто вам дорог.

Любящие родители могут прислать вам ингредиент для вашего выпускного проекта, но ваша сестра останется без приданого, и от нее откажутся женихи. Лучший друг раздобудет гоночную

метлу, но свяжется с нехорошими людьми и останется у них в долгу. Старушка-травница, которую вы перевели через дорогу на каникулах, с радостью пришлет вам дьявольские силки в горшке, но ее сын возненавидит вас за это и пожалуется на вас в Министерство (а может быть, подойдет к вам наёмных убийц). И тому подобное.

Как можно получить карты последствий

Карты последствий создаёт МГ на основе ваших заявок — необходимо не позднее чем за 3 недели до семестра написать об этом в сообщения сообщества. Перед каждой игрой игрок может заявить только одну карту последствий.

Опишите, какой именно неигровой персонаж является для вас такой связью, что именно он может для вас достать и какая у этого возможна история, к каким последствиям вы готовы как игрок. Важно: опишите не конкретный исход истории, а спектр вариантов, и если вам важно, чтобы что-то точно не произошло — укажите и это.

Внимание: заявка не означает, что вы получите такую карту автоматически. Мы выдадим её вам только после согласования истории, если же заявка покажется нам невозможной или нелогичной — её придётся доработать.

Заявить карту последствий можно только перед игрой, не на полигоне. Зато можно заявить новую перед следующей игрой, и так далее. Карты последствий не ограничены уже описанной историей вашего персонажа, только вашей фантазией игрока — и логикой мира.

Как разыгрывать карты

Одна карта может дать вам только один ресурс и только указанной редкости, но любой из тех, что отмечен на карте.

Пока у вас есть только карта, в мире игры у вас нет ничего, **карта невыразима**. Но если вы предполагаете, что на игре вам потребуется артефактологический или зельеварческий ингредиент, завезите его на полигон сами и оставьте в чемодане, для надежности снабдив маркером «Невыразимо». Если в чемодане нет места или это что-то громоздкое вроде игротехнического костюма животного, принесите его на мастерку. Обратите внимание: если вы предполагаете, что вам потребуется что-то необычное, завезите это сами или сообщите МГ до игры — иначе вы можете остаться без задней ноги фестрала (или ей придётся считать обычную ветку).

Как только настал час икс, и вы решили получить нужный ресурс, зайдите с картой в совятню и выбросьте её в конверт для испорченных писем.

Если это была **Карта возможностей**, а у вас в чемодане спрятан нужный ресурс, идите и достаньте его — вам его сразу же прислали. Если получение ресурса требует мастерского вмешательства (например, это волшебное животное или трава в горшке), зайдите после совятни на мастерку и сообщите, что именно запросили — нужный ресурс пришлют вам, как только получится. Зелье надо сварить, животным одеть игротеха, и т.д.

Визит в совятню считается отправкой письма, но не требует соблюдения правил по отправке писем. Впрочем, вы вольны нарративно обыграть этот визит, зная характер наших сов, на свой собственный вкус (маркеры совиного помета наверняка будут в доступе).

Если разыгранная карта — **Карта последствий**, связанное с ней **последствие наступит когда-то**. Как, когда и в каких обстоятельствах вы об этом узнаете — неизвестно, это игровой момент. Мы будем опираться на заявленную вами историю, но мир живет, и с неигровыми персонажами может случиться что-то незапланированное. Вам же стоит действовать так же,

как и с картой возможности: вы получаете ресурс и используете его. А плохие новости... может, вам вообще повезет, и последствия обойдут вас стороной? :)

И еще раз напомним: **разыграв Карту возможностей, вы теряете ее навсегда**. Мама не перестала вас любить, но, прислав вам метлу, потратила на нее свои сбережения. А может, решила, что хватит вас баловать — пусть любимое дитя найдет способ получать желаемое, не обращаясь к родителям, ведь вокруг много волшебников, которым можно оказать услугу или договориться о взаимовыгодном обмене.

Помните: **карты неотторжимы и невыразимы**, ими нельзя меняться между собой или выдавать их друг другу. Но вполне можно обещать другому ресурс с них, обсуждать имеющиеся у вас возможности друг с другом или обмениваться уже полученными ценностями в мире игры.

Полный список ресурсов

травологический ингредиент

ингредиент животного

светломагический ингредиент

темномагический ингредиент

волшебное существо

растущая волшебная трава

некротварь

артефакт

волшебная палочка

метла

готовое зелье

дом (от землянки до замка)

сумма денег (от небольшой до Очень Крупной)

Ингредиенты могут требоваться как для артефактов, так и для зелий, важно не использование, а происхождение. Если требующаяся вам вещь явно связана с Горним или Нижним миром, ее можно получить **только** с помощью карты **с однозначным указанием** на светло- или темномагический ресурс. Некоторые вещи получить сложнее, некоторые проще — учитывайте это, заявляя истории для Карт последствий.

Например, если ваш близкий родственник — артефактолог, есть шанс, что он сможет достать вам ингредиент любого происхождения, артефакт или просто деньги. Какой редкости будет всё это — зависит от его благосостояния (и сразу будет указано на карте).

Пример использования правил

Волшебница А. хочет сварить зелье Молчание Ягнят. Она умеет его варить, но понимает, что в школьной программе на этот семестр его точно нет. Волчьи ягоды нашлись в материалах для занятий, и даже гоблинское пиво кто-то привез (к счастью, это просто напиток, а не ингредиент животного происхождения). А вот подлотравки нет решительно нигде. Волшебница А. далека от политики, но тотальное отсутствие подлотравки в школе вызывает у нее подозрения, и она решает действовать так, как будто это Редкий Ресурс.

У нее есть карта возможностей — ее бабушка Л. принадлежит к Великому Роду и даже, о радость, кое-что понимает в зельеварении. На карточке отмечен травологический ингредиент Обычного и Редкого типа. Можно разыграть карточку, то есть кинуть ее в конверт в совятне и достать из чемодана упаковку мелиссы, которую игрок, отыгрывающий волшебницу А., туда заботливо заранее положил.

Но, предположим, по совершенно не связанным с экономикой причинам волшебница А. не хочет писать своей бабушке Л., то есть ее карту она разыграет только в крайнем случае. Зато у нее есть карта последствий некоего волшебника Г., который может достать почти что угодно (согласно этой карте). Волшебница А., успев сильно разозлиться на все вокруг в поисках этой редкой... травы, идет ва-банк и тратит свою карту последствий на подлотравку. Кидает карту в конверт в совятне, идет к чемодану за мелиссой и размышляет, что же ей за подлянку подготовила судьба и когда она об этом узнает. Мудро ли это с точки зрения волшебницы А.? Может, и нет, зато с точки зрения отыгрывающего ее игрока это, безусловно, интереснее, чем подарок от любимой бабушки.

FAQ

1. *Что делать, если ни на одной моей карте нет нужного мне ресурса?*
— Найдите того, у кого он есть, и поиграйте в ролевую игру.
2. *У меня на карте указаны только редкие ресурсы, я могу получить обычный или очень редкий?*
— Получить ресурс ниже редкости, чем указано на карте, можно, а выше — нельзя.
3. *Как узнать, какая редкость у нужного мне ресурса?*
— Спросите совета у окружающих взрослых волшебников, найдите кого-то из мастерских персонажей, если никто не знает. Или действуйте так, как будто ваш ресурс Очень Редкий.
4. *Что будет, если я использую Карту возможностей/последствий для получения ресурса большей редкости, чем на ней указано?*
— Не делайте так, возможны последствия от логики мира.
5. *Что делать, если я потерял или нашёл Карту?*
— Если потеряли — сообщите на мастерку, возможно, мы сумеем помочь и её восстановить (или её кто-то нашёл и принёс). Если не сумеем — значит, по какой-то причине вы потеряли эту возможность относительно этой своей связи, что же, бывает. Если вы нашли чужую карту — не читайте её и не оставляйте у себя, это невыразимый объект. Принесите на мастерку или отдайте любому мастеру на полигоне. НЕ кладите найденную чужую карту в конверт в совятню, так она станет использованной!

Резюме: что нужно сделать до игры

Если вы собираетесь варить зелья или делать артефакты вне школьной программы, завезите ингредиенты для них с собой, но невыразимо. Выразимо заранее никто вам их не продал, в запасах ничего не нашлось или у вас не хватило денег по нынешним завышенным ценам, такая вот невеселая история. Школьные запасы минимальны и в основном рассчитаны на учебную программу и базовую помощь медиков.

Та же история с метлами — если вы собираетесь добывать ее на игре, завезите невыразимо сами.

Если вы предполагаете, что вам может потребоваться живая волшебная трава, магическое животное, купчая на дом или что-то еще небанальное из списка выше, предупредите мастеров заранее или завезите самостоятельно.

И, наконец, если вы считаете, что вам нужна карточка последствий, заявите ее в сообщениях сообщества не позднее, чем за три недели до игры так, как описано выше в правилах, и убедитесь, что история согласована с мастерами. Все это призвано обогатить игровое пространство и разнообразить возможности для ваших персонажей обзавестись проблемами — к радости игроков, как и всегда.