

Precios de la Alquimia (Por Txutxi)

Seguro que alguno de vosotros, amigos DJ, os habéis tenido que enfrentar a la situación de que vuestros jugadores en algún momento quisieran comprar o vender algún objeto mágico, y no erais capaces de poder determinar correctamente los precios, ya que las reglas que ofrece el manual de personajes de Rolemaster son confusas, y las del manual de hechizos son algo complejas y confusas también.

Por eso me decidí a enmendar este error y crear mis propias reglas para la tasación y cobro de la creación y venta de objetos mágicos, basándome en las reglas de Rolemaster originales, y esto ha sido el resultado. Si bien no tan corto como esperaba en un principio, al menos si más claro que en los manuales de Rolemaster, que dejan muchas lagunas. Espero os resulten de utilidad ;-)

A continuación se dan una serie de pautas tanto para la creación de objetos mágicos como para determinar el precio de los mismos a la hora de comprarlos o venderlos.

- ✓ Cada semana de trabajo de un alquimista cuesta entre 100 y 200 monedas de oro (1d100).
- ✓ Cada nivel de hechizo utilizado supone una semana de trabajo.
- ✓ El precio de venta de un objeto mágico será la mitad del precio real del objeto, modificado por el tipo de mercado en el que se intente vender, mirar tabla de precios de compra y reventa del manual del jugador (MJ) pág. 24.

1. Incluir bonificaciones mágicas en un objeto:

- A) Aplicar la lista los hechizos de "trabajar xxx" de las listas básicas de alquimista *Habilidades Orgánicas* o *Habilidades Inorgánicas* según corresponda. Págs. 95 y 95 del manual de hechizos (MH).
- B) Si el objeto es de un material especial (Mithril p. ej.) se aplicará lo mismo que en el punto A pero añadiendo el coste de este material al precio final.

2. Añadir hechizos a un objeto: (seguir los pasos)

- A) Se debe crear un objeto con el hechizo "fabricar xxx" correspondiente de las listas de hechizos básicas de alquimista *Habilidades Orgánicas* o *Habilidades Inorgánicas* págs. 95 y 95 del MH. Este paso solo debe aplicarse a objetos orgánicos tales como varas, varitas y bastones, e inorgánicos como anillos, así como para la creación de materiales especiales como Láen p. ej. Si el PJ dispone de un objeto en el que quiera implantar un hechizo, como una espada p. ej., este paso no será necesario, si no deberá aplicarse también en los apartados C y D descritos a continuación.
- B) Se debe adecuar el objeto utilizando el hechizo "trabajar xxx" para que sea capaz de albergar alguna magia. Este paso a diferencia del anterior siempre es necesario incluso cuando el objeto inicial ya existe.
- C) **Objetos de uso diario:**
 - C-1) Implantar la "inteligencia xxx" necesaria para el nivel del hechizo a implantar. Arte del encantamiento pág. 94 MH.
 - C-2) "Implantar xxx" según el hechizo que se quiera implantar utilizando las listas de *Implantar hechizos de Esencia* o *Canalización* según corresponda. MH pág. 96.
 - C-3) Utilizar el hechizo "diario xxx" de las listas *Implantar hechizos de Esencia* o *Canalización* según corresponda. MH pág. 96.

D) Objetos de cargas:

D-1) "Implantar xxx" según el hechizo que se quiera implantar utilizando las listas de *Implantar hechizos de Esencia* o *Canalización* según corresponda. MH pág. 96.

D-2) "Cargar objeto" según el objeto que sea utilizando las listas de *Implantar hechizos de Esencia* o *Canalización* según corresponda. MH pág. 96. Se sugiere la creación de los hechizos *Cargar Anillo* o *Amuleto* en las listas mencionadas (ya que no existen) a nivel 35 en el caso de que la carga sea del reino de la esencia, y a nivel 40 en el caso de que sea de canalización.

Se podrá comprobar que los objetos de uso diario son más caros que los de uso por cargas, pero la diferencia del coste radica en que estos últimos precisan ser recargados y no hay alquimistas capaces de ello en cada pueblo.

El numero de cargas que admite cada objeto esta especificado en la Tabla de Características de los Objetos pág. 30 del MH, aunque a mí no me convence y por eso utilizo la tabla alternativa de debajo.

Se sugiere que los anillos puedan almacenar también el mismo número de cargas que los bastones.

	Nivel máx. de hechizo	Nº máx. de cargas	Tamaño
Varita	2	10	30 cm.
Vara	5	20	75 cm.
Bastón	10	100	1,5 - 2 m.
Anillo/Amuleto	20	100	/

Cada vez que se cargue un objeto, este tendrá de nuevo el número máximo de cargas que pudiera almacenar.

3. Costes para capacidades especiales de los objetos:

Reducción de peso	Bonificador mínimo en Fue.	Crítico adicional	Negación de críticos	Daños extra	Nivel de hechizo requerido
5%	+ 50	A	5%	+5 PV	5
10%	+45	B	10%	+10 PV	10
20%	+40	C/Desequilibrio	15%	+15 PV	15
40%	+35	D/Calor/Frío...	20%	+20 PV	20
60%	+30	E	25%	Daño x2	30
80%	+25	Arma sagrada	Calor/Frío...	+40 PV	40
90%	+20	/	50%	+50 PV	50

En la segunda columna indica la bonificación mínima en Fuerza requerida para poder llevar un arma de dos manos a una mano, una vez que a ese arma se le haya reducido el peso.

La negación de críticos solo afectará a una zona concreta del cuerpo, p. ej. un yelmo que proteja contra críticos solo podrá negar aquellos críticos que afecten a la cabeza, y no a los del resto del cuerpo.

La última columna indica el nivel del hechizo que deberá usar el alquimista para lograr el efecto indicado en la tabla.

✓ **Muerte directa de un tipo de criatura:**

El coste para implantar la capacidad de *exterminio* de un tipo de criatura en un arma se calculará aplicando las siguientes reglas:

1. Se debe adecuar el objeto utilizando el hechizo "trabajar xxx" para que sea capaz de albergar alguna magia, mediante los hechizos de las listas *Habilidades Orgánicas* o *Habilidades Inorgánicas* págs. 95 y 95 del MH.
2. Implantar la "inteligencia xxx" necesaria para el nivel del hechizo a realizar. Este vendrá determinado por el nivel de la criatura al que vaya a afectar el arma. Arte del encantamiento pág. 94 MH.
3. Un hechizo que permita la muerte del tipo de criatura escogida. El nivel de este hechizo será igual al doble de la criatura que quiera ser afectada. Este hechizo no aparece en ninguna parte, así que queda a discreción del DJ el que un alquimista pueda o no conocerlo.

Nota: Se debe especificar claramente el tipo de criatura al que afectará esta capacidad del arma. No vale con decir solo p.ej. "arma exterminadora de orcos", sino que habrá que especificar el tipo de orcos al que afectará: orcos comunes, uruk-hai, olog-hai o cualquier otra raza especial de orco. Un arma de este tipo que sea p. ej. exterminadora de trolls de las cavernas de nivel 12 no tendrá ningún efecto sobre un troll de las colinas aunque este sea de un nivel inferior, o sobre un troll de las cavernas de nivel 13 o más. Nótese además que las criaturas grandes y supergrandes poseen su propia tabla de críticos armas exterminadoras, y estas no los matan sin más.

4. Creación de pociones o pergaminos mágicos:

- A) Aplicar los hechizos "pergamino xxx" de la lista de hechizos básica de alquimista *Habilidades Orgánicas* pág. 94 del MH, y "poción xxx" (una vez por dosis) de la lista de hechizos básica de alquimista *Habilidades de los Líquidos y los Gases* pág. 97 del MH.
- B) "Implantar xxx" según el hechizo que se quiera realizar utilizando las listas de *Implantar hechizos de Esencia* o *Canalización* del MH pág. 96 según corresponda.

Nota: Los pergaminos una vez utilizados desaparecen, por lo que son de un solo uso.

5. Tabla de costes a los bonificadores de puntos de poder:

Sumadores		Multiplicadores	
Efecto	Precio	Efecto	Precio
+1	500 mo.	X2	2.000 mo.
+2	1.000 mo.	X3	4.000 mo.
+3	2.000 mo.	X4	12.000 mo.
+4	3.500 mo.	X5	36.000 mo.
+5	5.500 mo.	X6	144.000 mo.

El efecto de este tipo de objetos no es acumulativo, es decir, que si un PJ lleva consigo un objeto x2pp y otro x3pp, no multiplicará sus pp x6, sino que los multiplicara x3, quedando sin efecto el objeto de menor poder. Si son acumulables sumadores y multiplicadores, de tal forma que un PJ con 12pp y con dos objetos, uno +4 y otro x2 tendría un total de $(20 \times 2) + 4 = 44$ pp. Hay que tener en cuenta que primero siempre se aplican los multiplicadores y luego los sumadores, sino el multiplicador actuaría también sobre los pp del sumador y los pp se dispararían. Esto se aprecia bien por comparación con el ejemplo anterior: $(20 + 4) \times 2 = 48$ pp.

Hay que hacer notar que los sumadores de pps se pueden usar en lugar de cómo pps extra, como un número de hechizos extra de nivel igual o inferior al sumador que el PJ puede lanzar sin gastar pps.

6. Objetos con más de una capacidad mágica:

Cuanta más magia posea un objeto, más difícil será el añadirle nuevas habilidades mágicas. Es decir, que a un objeto con una habilidad mágica (p.ej. multiplicador x2 pp) será más difícil implantarle una segunda, (p.ej. +15 a la BD) y así sucesivamente hasta un máximo de 4 habilidades mágicas, o las que el DJ decida. La tabla siguiente permite calcular el incremento en el precio de los objetos por el implante de capacidades extra además de la primera:

1ª capacidad	+0 mo.
2ª capacidad	Precio del implante x2
3ª capacidad	Precio del implante x3.5
4ª capacidad	Precio del implante x5

Nota: Las armas que ofrezcan una bonificación por estar hechas con un material especial como Mithril o Láen no cuentan como capacidad mágica. Así, si a un arma de Láen se le quisiera implantar un hechizo no habría coste extra por acumulación de magia.

7. Bonificadores por diseño robusto:

Este tipo de bonificadores aparece en el MJ en la pagina 20 (en una tabla arriba a la izqda.). La posibilidad que ofrezco es que se pudieran aplicar estos bonificadores por diseño de forma que no cuenten como habilidad mágica, sino que más bien son debidos a la habilidad del herrero que forjó el arma. Pero un buen diseño, aparte de un buen herrero de mayor habilidad cuanto mejor sea el diseño, requiere además un mayor tiempo y dedicación para su fabricación. Por ello este bonificador solo se puede obtener al fabricar el arma, y si esta estaba ya forjada habría que fundirla y reforjarla, con lo que perdería toda su magia salvo las bonificaciones por material especial.

A continuación se ofrece una tabla con el precio de un buen diseño de arma o armadura (disminuiría la señalización a las maniobras de movimiento), así como el nivel mínimo del herrero o alquimista necesario para lograrlo:

Bonificador	Precio	Nivel del artesano
+5	1000 mo.	10
+10	3500 mo.	15
+15	10000 mo.	25
+20	25000 mo.	40

7. Niveles de hechizos requeridos para ciertas capacidades mágicas:

Nivel	Capacidad
15	Retorna en un asalto.
	Cada asalto puede cambiar de forma (4 formas máx.).
	Provocar hemorragias leves de 1pv/as.
20	Retorno inmediato: puerta larga 90m.
	Permitir ignorar el aturdimiento para atacar, pero no para cualquier otra acción.
	Provoca hemorragias de 2pv/as.
25	Exterminadora de armas: TTR contra nivel 20 o se romperá el arma.
	Arma sagrada para criaturas grandes y supergrandes.
	Provoca hemorragias graves de 3pv/as.
30	Exterminadora de espadas, escudos y armaduras.
	Arma +15 extra contra todo tipo de hechiceros.
	Provoca hemorragias graves de 5 pv/as.
50	Arma de retorno lejano sin límite de distancia.
	Arma rompedora: puede romper cualquier tipo de armas o armadura: TTR contra nivel 30. Trata a todas las armaduras como de CA 1.
	Provoca hemorragias muy graves de 8 pv/as.

Bueno, y esto es to... esto es to... esto es todo amigos ;-)

Si tenéis cualquier duda o sugerencia enviadme un mail y os contestare en cuanto pueda:

txusman007@hotmail.com

Documento creado por:
Txutxi