

Investigación mágica

Un método alternativo permitido en la aventura.

El método de investigación de hechizos como describió en la Guía del Dungeon Master y en el Manual del Mago, es detallado, pero tiene dos desventajas distintas:

1) Toma demasiado tiempo. El que lanza el hechizo debe abstenerse de aventurar durante meses, no sólo para su investigación sino también para el tiempo de la preparación y la realización de un descubrimiento. El periodo de la investigación es más largo y más costoso cuando se usan las reglas del Manual del Mago, porque la oportunidad de tener éxito es de aproximadamente 60 - 90% a 20 - 30%.

2) Los costos son demasiado altos. El lanzador del hechizo debe invertir miles de monedas de oro en su investigación. Y estos personajes no son de tener este tipo de dinero en efectivo, y sus camaradas no siempre estarán deseosos de consolidar su investigación mientras ellos apenas esperan en la ciudad sin hacer nada.

Todos en todos, investigación del hechizo que sigue estas reglas tiene un XP muy malos a oro y proporción de tiempo.

Antes de que yo proponga una modificación de estas reglas, permítame darle un resumen corto de ellas:

1) El lanzador del hechizo debe abstenerse de aventurar durante el periodo entero de investigación. Si el periodo se interrumpe, él debe volver a empezar de nuevo.

2) La duración baja de investigación es de 2 semanas por nivel de hechizo (-1 para especialista) más un tiempo de preparación del nivel de hechizo las +1 semana. Un chequeo ((modificado) aprender conjuros o SAB) se hace para determinar si la investigación tuvo éxito. Si no, el lanzador del hechizo debe investigar otra semana y chequear de nuevo etc.

3) El echador del hechizo debe tener acceso a una biblioteca. Esta biblioteca debe ser:

1er nivel	2000 mo	6 nivel	32000 mo
2do nivel	4000 mo	7 nivel	44000 mo
3er nivel	8000 mo	8 nivel	58000 mo
4to nivel	14000 mo	9 nivel	74000 mo
5to nivel	22000 mo		

La asamblea de esta biblioteca cuesta 1D6 + 4 semanas por 1000 mo. Un libro es aproximadamente 1D10 x 100 mo.

4) El lanzador del hechizo debe tener acceso a un laboratorio 1d6 x 1000 mo. Puede contratarse para 2D6 x 10 mo.

5) El costo operacional de investigación es 2D6 x 100 mo por semana, la mitad se convierte en la biblioteca personal.

6) La oportunidad de éxito que usa la GDM es el hechizo de chance de aprender o un chequeo de sabiduría, es decir 60 - 90%, usando el Manual del Mago es un 10% + 10% por 1000 mo semanales (oportunidad baja, max. 50%) + la valuación de inteligencia (o sabiduría para los clérigos) + nivelado - el nivel de hechizo x2.

7) Los puntos de experiencia son de 500 por nivel conjuro.

Un ejemplo:

Un mago nivel 3 quiere crear un hechizo nivel 1. Él quiere crear su propia biblioteca y usos el laboratorio de alguna universidad mágica.

Longitud baja de periodo de la investigación:
Tiempo de preparación: 2 semanas.
Tiempo de investigación: 2 semanas.
Creación de biblioteca: 15 semanas.
Total: 19 semanas (aproximadamente 4½ meses).

Costos de la investigación:
Biblioteca: 2000 mo.
Lab. renta: 140 mo.
Costo operacional: 1400 mo.
Total: 3540 mo (7040 si él hubiera hecho sus propios lab).

Oportunidad de éxito: $10\% + 16 (\text{int}) + 3 (\text{lvl}) - 2 = 27\%$, es decir que tendrá éxito 1/4 de posibilidades. Esto significa, él tendrá que extender sus investigaciones una o dos veces:
Periodo de investigación de longitud total: 21 semanas (5 meses), los costos totales: 4310 mo (7810 incl. propio lab).

Modificaciones propuestas:

1) el lanzador del hechizo puede combinar investigaciones y aventuras. Sin embargo la proporción de la investigación mientras aventura puede caer. Su proporción de la investigación depende de sus recursos. Si él tiene recursos muy limitados de su pertenencia las modificaciones siguientes se usan: Al usar un laboratorio malo (es decir un cuarto en un pueblo pequeño o pueblo con ollas y cacerolas o un templo pequeño para un sacerdote), la investigación se parte en dos. Mientras se está viajando, la investigación es un cuarto normal.

2) los recursos buenos y profesionales ayudan al aumento de la investigación:
Aprendices y novicios (max. 1 por nivel del hechizo del lanzador) ahorra 1 día el total de tiempo base de investigación.
La participación de lanzadores de hechizos de capacidades aproximadamente iguales (nivel 1 al nivel + 5) ahorra 1 semana el total de tiempo base de investigación.
Guía profesional (nivel min. +5) incrementa la investigación por un factor dos.
Una biblioteca extensa y un laboratorio (qué los dos pueden moverse en una carreta grande) la investigación aumenta un 1% por 1000 mo (max. 50%).
El periodo de la investigación nunca es más corto que los niveles de hechizos por semana.

3) los costos operacionales son inconstantes, pero menos de lo que fueron al principio. Ellos consisten en el alquiler de un lab o la compra de materiales del lab. Yo haría pensar en 100 mo por nivel del hechizo por semana de duración base.

4) su oportunidad de éxito es: $\text{nivel} \times 2 + \text{int} \times 2$ (o $\text{sab} \times 2$) + aprendices + el compañero $\times 2$ + maestro $\times 3 + 10$ si es especialización o esfera con acceso del comandante + (lab + trabajo en biblioteca)/1000 - el nivel del hechizo $\times 5$

Permítanos ahora tomar el mismo ejemplo. Nuestro lanzador del hechizo se pasa una semana ahora en el pueblo comprando libros y el equipo del lab mínimo a un costo de 2000 mo. Después de esto, él sigue al grupo en una aventura que lo lleva a través de prados con pueblos pequeños y, durante la segunda mitad, a través de las colinas ásperas. Él recibe ayuda de un aprendiz de nivel 1.

La duración base de su investigación es de 14 días. La ayuda de su aprendiz reduce esto a 13 días. La primera parte se hace bajo las circunstancias de un mal laboratorio, toma $2 \times 6\frac{1}{2} = 13$ días. La segunda parte se hace bajo las circunstancias del viaje y toma $4 \times 6\frac{1}{2} = 26$ días. Su equipo pequeño reduciría esto por 2% que no son ahora significantes. En total, él ha tomado 26 días de investigación y 7 días de preparación ahora y ha ascendido en 33 días, o aproximadamente un mes.

Los costes son: 2000 mo de inversión + 200 mo de los costos operacionales = 2.200 mo.

Su oportunidad de éxito es: $6 + 32 + 1 + 0 + 0 + 0 + 2 - 5 = 36\%$, o bruscamente $1/3$ de los medios que debe investigar otra semana probablemente o debe tener que buscar una parte esencial en una biblioteca o en una ciudad grande, es un componente corto - la opción del DM. Esto deja oportunidad de rolear lo suficiente.

Usando este juego de reglas, nuestro lanzador de hechizos puede participar de las aventuras (es decir que haga dinero y experiencia), tiene que gastar menos dinero ($7810 - 2200 = 5610$ mo menos) y tarda menos tiempo (uno en lugar de cinco meses). Esto combina a todo en hacer las investigaciones más interesantes, no sólo para el mago, sino también para los aventureros del compañero que no tienen que financiarlo y no tienen que esperar por él. A opción del DM, él podría exigir al lanzador del hechizo a construir a un lab de viaje razonable y una biblioteca pequeña antes de que pueda investigar hechizos de un cierto nivel. Uno podría usar los costos de biblioteca que se declaran en las reglas en el Manual del Mago.

Plasto Quinon,
quinon@wirehub.nl
<http://www.wirehub.nl/~quinon/add.htm>