

Kosten für Zaubererforschung...

(S. 48 / 49 im SLHB oder S. 114 im Handbuch für Magier)

Einmalige Kosten:

Bücher im Wert von 1.000 – 6.000 GM (Vielleicht ne Öffentliche Bibliothek ? 20 – 120 GM /Monat)

Laborausrüstung im Wert von 1.000 – 10.000 GM

Wöchentliche Kosten:

Arbeitskosten (100 – 1.000 GM pro Grad) pro Woche (!)	Grundchance:	10 %
	+	IN : ... % (den Attributwert von IN)
<u>Vorbereitungszeit:</u>	+	Stufe: ... % (die Anzahl der Stufen)
1 Woche pro Grad + 1 Woche extra	-	Minus den Grad des zu entwickelnden Zauber mal zwei
	=	

Entwicklungszeit:

2 Wochen pro Grad

Diese Prozentchance kann gesteigert werden:
Für 2.000 GM erhöht man die Chance um 10 % .

Bis maximal 40 % (8.000 GM)

Beispiel:

Magier „Stufe 8, mit IN 17 versucht einen 4 Grad Spruch zu erforschen

Vorbereitungszeit: 4 Wochen + 1 Woche (4 Grad x 1 Woche + 1 Woche) 5 Wochen

Entwicklungszeit: 8 Wochen (2 Wochen pro Grad) + 8 Wochen

13 Wochen

	<u>Mindestens</u>		<u>Maximal</u>
Laborausrüstung	1.000 GM	-	10.000 GM
Bibliothek	1.000 GM	-	6.000 GM
Arbeitskosten pro Grad (4 Grad)			
13 Wochen mal die Arbeitskosten (pro Woche) ; 13 x 400 – 4.000 GM =	5.200 GM	-	52.000 GM
	7.200 GM	-	68.000 GM

Die Kosten für die Erforschung eines Zauber des vierten Grades könnte von 7.200 GM bis zu 68.000 GM kosten.

Die Chancen, daß der Zauber funktioniert, liegt bei :	Grundchance	+	10 %	
	IN Wert	+	17 %	10 + 17 = 27 %
	Stufe des Forschers	+	8 %	27 + 8 = 35 %
	Grad des Zaubers x zwei	-	8 %	35 – 8 = 27 %

Diese 27 % können gesteigert werden (für 2.000 GM erhöht sich die Chance um 10 % (Maximal 40 %))

Das bedeutet, die bisherigen kosten...	7.200 GM	-	68.000 GM	27 %
und die ZusatzChancen	2.000 GM	-	8.000 GM	10 – 40 %
	9.200 GM	-	76.000 GM	37 – 67 %