

Inversiones

#Sistema de Polito, basado en Pathfinder

¿Qué es?

Este sistema intenta darle un uso al dinero de manera interactiva. En esta, los jugadores podrán ir a una casa de inversión y ocupar su dinero para influir en distintas casas areas.

Ahora, darse cuenta que para manejar una empresa ya hay un sistema de microeconomía, en la que se puede ajustar el precio de los productos y otros elementos de una empresa. En este caso, se intenta que se parezca más a como funciona una "bolsa", es decir, los jugadores solo negocian "activos", no son dueños de empresas y no pueden hacer ajustes a estas.

¿Cómo funciona?

La idea es que los jugadores cuando vayan a estas casas de inversión o "bolsas" puedan ocupar su dinero para darselo a los dueños de las empresas. Luego de esperar un tiempo determinado ellos podrán recibir su dinero dependiendo de como le vaya a esta. Para determinar esto último se lanzan dados, semejando así el riesgo y la volatilidad del mercado.

Para esto se usa la intuición de que las areas que tienen mayor riesgo al mismo tiempo tienen mayor retorno.

Se ocupará un d100 para este check y se tendrá una tabla con probabilidades. Es decir, si te sale, por ejemplo, un número muy bajo como 005 en el d100, fallaste la inversión estrepitosamente y perdiste dinero.

Cantidad Invertida

Es necesario que sea el DM el que ponga la cantidad a invertir por parte de los jugadores desde el punto de vista de los NPC. Por ejemplo, que haga de granjero y que pida 10 de oro para continuar su granja. Así se evita que los personajes intenten invertir 5000 de oro en un pueblo de 15 personas.

Tabla de Resultados

En caso de salir un dado muy malo se puede no solo tener un retorno muy bajo, sino que la empresa quiebra, por lo que se pierde todo el dinero.

Rubro	Retorno Bajo	Retorno Medio	Retorno Alto	Boom
Artistico	-5d6	30%	+5d6	+15d6

Rubro	Retorno Bajo	Retorno Medio	Retorno Alto	Boom
Militar	-4d6	20%	+4d6	+12d6
Comerciante	-4d4	15%	+4d4	+12d4
Manufacturero	-2d4	10%	+2d4	+6d4
Mercado Negro*	-5d6	30%	+5d6	+15d6
Granja	-1d4	5%	+1d4	+3d4
Banca	-1d8	15%	+1d8	+3d8
Transporte	-3d6	20%	+3d6	+9d6

Invertir en el mercado negro no siempre es una opción. De hecho, nunca está a la vista, solo con contactos del mercado negro se podrá tener la oportunidad de invertir en esta opción. Es decir, solo si ya se tiene una relación de confianza con gente del mercado negro es que esta se vuelve una opción en la bolsa que sigue siendo oculta para el resto de la gente. Para otras personas esto puede ser representado como un "granjero" que quiere ganarse su vida en la bolsa, pero que en verdad es un representante de la mafia.

Rubro	Probabilidad Falla	Probabilidad Bajo	Probabilidad Medio	Probabilidad Alto	Probabilidad Boom
Artístico	20%	20%	20%	15%	25%
Militar	20%	20%	30%	15%	15%
Comerciante	20%	20%	25%	15%	20%
Manufacturero	10%	10%	70%	15%	5%
Mercado Negro	30%	20%	5%	30%	25%
Granja	5%	10%	70%	10%	5%
Banca	10%	20%	50%	10%	10%
Transporte	5%	10%	40%	30%	10%

Plazos

Estos plazos están pensado para que sean cada mes, es decir, los retornos los verán a final de mes, pero esto se puede ajustar. Los retornos en la vida real suelen estar rondando el 8% con volatilidad leve al año. Depende del DM y su pacing cual será el tiempo.

Si la economía mundial o incluso la local está booming o explotando (en el buen sentido), es probable que los tiempos sean cortos. Pero si están estancados o paralizados, entonces quizás los tiempos son de un año.

En este modelo se piensa en retornos mensuales para dar dinamismo al juego.

Consecuencias

Es importante que el DM tenga en cuenta cuales serían las consecuencias de invertir. Dar dinero a un grupo o a una persona no significa simplemente retorno. Invertir en un granjero puede impulsar el crecimiento y aumentar la población, mientras que darle el dinero a jefes mafiosos puede implicar que se extienda el crimen organizado.