

GUILDE DES DELVERS – DIVISION DU BUTIN 101

Évaluation de la valeur du trésor

- x Pièces de monnaie, pierres précieuses, bijoux, objets d'art et biens durables sont convertis à leur juste valeur en pièces d'or.
- x Les objets magiques sont aussi convertis à leur valeur du marché (50% du prix de liste)
- x Faire la somme de la valeur de tous les trésors.
- x Diviser en part égale entre les membres du groupe.

Distribution du trésor

- x Les objets magiques sont distribués en premier selon une des deux options suivantes:
 1. Entente pour distribuer les objets afin que le groupe soit le plus efficace possible.
 2. Tirage au hasard d'un ordre de sélection. Chaque membre choisit un objet par tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets ou qu'aucun membre ne veut les objets restants.
- x Soustraire la valeur de chaque objet magique sélectionné par un joueur de la part du trésor du membre. Si la valeur d'un objet est égale ou supérieure à la valeur de sa part, on considère que le membre a reçu sa juste part du butin. Il ne reçoit pas de compensation supplémentaire.
- x Une fois les objets distribués, les pièces d'or sont distribués aux membres pour combler la différence entre les objets reçus et leur part du trésor.

Note: Il est possible occasionnellement qu'un membre reçoive seulement des objets ou seulement des pièces d'or. Ce système, testé par plusieurs groupes de Delvers dans les dernières années, est balancé à moyen-long terme.

Exemple. Un groupe de 4 trouve un trésor valant 8 000 pièces d'or. Membre 1 prend une armure (1 000 po), membre 2 prend une épée (2 000 po), membre 3 prend des potions et des parchemins (1 500 po) et membre 4 prend seulement de l'or. Voici ce que chacun obtient:

1. Armure (1 000 po) + 1 000 po
2. Épée (2 000 po)
3. Potions & parchemins (1 500 po) + 500 po
4. 2 000 po

Bien que le membre 4 n'obtienne pas d'objet, il a reçu une part égale du trésor. Il peut maintenant aller s'acheter ce dont il a vraiment besoin car c'est lui le plus riche!

-- Sorum Dandubal, Guildmaster Delver