

CODE DES AVENTURIERS DE GRAAPILIK

RENDEMENT DE L'AVENTURIER :

niveau	rendement horaire en PO	rendement journalier en PO
1	49	392
2	68	544
3	87	696
4	106	848
5	125	1000
6	144	1152
7	163	1304
8	182	1456
9	201	1608
10	220	1760
11	239	1912
12	258	2064
13	277	2216
14	296	2368
15	315	2520
16	334	2672
17	353	2824
18	372	2976
19	391	3128
20	410	3280
21	429	3432
22	448	3584
23	467	3736
24	486	3888
25	505	4040
26	524	4192
27	543	4344
28	562	4496
29	581	4648
30	600	4800

Vous faites un métier dangereux, aventurier ! Avant d'accepter n'importe quelle quête dans une ruelle sordide veuillez à lire ces lignes bien attentivement, et empêchez vos compagnons illettrés de faire n'importe quoi.

Il existe dans ce bas monde de nombreux donneurs de quêtes peu scrupuleux qui vous payeront une bouchée de pain pour débarrasser leur village de brigands.

Si vous êtes débutant vous pouvez penser que c'est une bonne idée, "il faut bien commencer par quelque chose" a bien souvent causé la ruine des niveau 1.

Sachez que contrairement aux racontars de taverne et aux légendes farfelues, l'aventure ça coûte cher : il faut acheter des provisions, du matériel, entretenir armes et armure, sans oublier les frais de guérisseur et d'auberge. Et n'oubliez pas que vous devrez bien vite de l'argent à la CDD ou à certaines guildes.

Il est donc primordial pour vous de commencer votre carrière sur de bonnes bases financières : l'argent c'est le nerf de l'aventure.

Les rendements journaliers sont prévus pour des journées de huit heures d'aventure. Attention ! ces rendements prennent en compte le théorème de Zakk ! (voir page 35).

UTILISATION :

Cette table vous sera très utile pour éviter les arnaques, veuillez à toujours l'avoir sous les yeux si votre commanditaire est un nain !

Pour déterminer si la quête qui vous est proposée est rentable il vous suffit d'estimer le temps qu'il vous faudra pour l'accomplir. Vous utilisez alors la table des rendements en multipliant le nombre d'heures ou de journées estimées par le rendement de votre niveau. Vous aurez ainsi une estimation des revenus totaux que la mission vous rapportera.

Cette table prenant en compte les profits du théorème de Zakk, il suffit de diviser le résultat obtenu par quatre pour trouver la solde théorique offerte par le commanditaire pour une quête de la durée estimée précédemment.

Si vous êtes une compagnie vous devrez effectuer ce calcul pour chaque membre du groupe et additionner le tout pour obtenir la solde théorique. Vous pouvez aussi utiliser la moyenne des niveaux des membres de la compagnie, cette méthode peut vous permettre de gagner un peu plus d'or, ou un peu moins, alors prudence !