



La qualité des armes

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Ces armes peuvent être classées en différentes catégories :

Armes rouillées :

Les morts vivants utilise souvent les armes qu'ils possédaient du temps de leur vivant. ces armes, rongées par le temps et la rouille, sont en très mauvais état.

Cela se traduit souvent par un malus aux caractéristiques de -20% et un grand risque de casse.

Pour chaque coup donné avec une arme rouillée jetez 1D10, elles se brisent sur un 10.

Elles se brisent également sur un échec critique.

Armes ayant un défaut de fabrication :

Nul n'étant infaillible, il arrive parfois qu'un forgeron crée une arme ayant un défaut de fabrication. Généralement cela se traduit par un malus aux caractéristique ou à un risque de casse (à la discrétion du MJ). Parfois, si le défaut n'est pas trop gênant, il arrive que des armes présentant un défaut soient vendues à un prix très bas(/2).

Armes mal entretenues :

Lorsqu'un arme n'est pas ou peu entretenue, sa qualité descend régulièrement jusqu'à -10%.

Généralement un bonne séance d'aiguisage permet de redonner son tranchant à une lame mal entretenue mais, surtout si elle a été vraiment très mal traitée il est possible qu'elle perde définitivement de la qualité(1/5 de la perte du à un mauvais entretient est perdu définitivement).

Armes bien entretenues :

Lorsqu'un arme est entretenue avec soins et constance, le MJ peut accorder des augmentations de qualité allant jusqu'à 1% par mois avec un plafond à +10%.

On ne peut pas augmenter de cette manière de plus de 5% la qualité d'une arme de bonne facture car elles doivent de toute façon être bien entretenues sous peine de perdre 1% par mois.

Il est bien entendu impossible d'augmenter



la qualité d'une arme exceptionnelle par cette méthode.

Parfois un vétéran quittant le métier des armes peut être convaincu de céder sa lame à un autre guerrier auquel cas il la lui fera payer jusqu'à 4 fois le prix.

Armes de bonne facture :

Une arme forgée par un maître forgeron peut avoir des caractéristiques très supérieures à celle de base. Généralement les forgerons vendent ce type d'arme à un prix très supérieur à la normale.

Bien sur, les armes de très bonne qualité sont très rares et, même si on a assez d'argent, il n'est pas forcément facile de s'en procurer.

Qualité :	Prix :
+10%	X 5
+15%	X 10

Armes exceptionnelles :

Les maître de forge Nains et les Troglodytes sont experts dans l'art de la forge et leurs chef d'œuvre dépassent l'entendement humain.

ce sont les seuls capables de produire des armes ayant un bonus de +20%.

Malheureusement ces armes ne sont jamais vendues.

Néanmoins, il est arrivé que des nains offrent une telle arme en récompense d'une mission très périlleuse.

Personne n'ayant jamais réussi à négocier avec les hommes-lézards, le seul moyen de se procurer une arme troglodyte est de vaincre un de leurs guerriers d'élite.

Les personnes ayant pu se procurer une de ces armes se sont aperçus que les chances d'obtenir une réussite critique sont augmentées (Réussite critique : 19 ou 20 sur 1D20).

Bris de lames

Certaines armes peuvent se briser. Généralement, il y a 1% de chance de briser sa lame lorsqu'il y a un échec critique lors d'un combat.

Néanmoins cette probabilité augmente très rapidement si l'arme est mal entretenue (+ 2% pour chaque 1% de qualité en dessous de zéro. Max. 33%).

Une arme brisée voit ses caractéristiques réduite à $1/(1D4 + 1)$ de ses caractéristiques de base.

Entretien et usure des armes

Généralement une arme perd de 1% à 3% de qualité par combat. ces pourcentages



représentent l'usure et peuvent être récupérés facilement avec un minimum d'entretien.

Si, pour une raison ou pour, un autre un personnage ne peut entretenir son arme, les pertes de qualité s'accumulent et des dommages irréversible peuvent être infligés :

Une arme perd de manière définitive 1% par tranche de 5% de qualité perdue par manque d'entretien.

De plus, une arme perd 1% de qualité à chaque échec critique en plus des risques de bris.