

NOMENCLATURE D'ARMES ET D'ARMURES

Ceci est une proposition de nomenclature pour les armes et armures afin d'avoir une plus grosse marche de manoeuvre pour ce qui est du loot des PJ et également un petit ajout pour les artisans concernant les crafts.

NOMENCLATURE

Nomenclature	Bonus	Jet	SD	Prix
Défectueuse	-4	1	-3	-40%
De mauvaise facture	-2	2-3	-1	-20%
Normal	0	4-7	0-3	-
De bonne qualité	+2	8-9	4-5	+20%
De maitre	+4	10	6	+40%

NOM ET BONUS

Comme vous pouvez le voir sur le tableau ci-dessus, il y a 5 niveaux de qualités pour les armes et armures. Défectueuse, de mauvaise facture, normal, de bonne qualité et de de maitre. A chaque niveau de qualités correspond un bonus.

Exemple : Un Arc de voyage elfe de bonne qualité aura 4D6+2 de dégats au lieu des 4D6 de dégats de base. Soit un bonus de +2 dégats.

Cela permet par exemple de faire loot un arc de meilleur qualité qu'un arc de voyage Elfe sans pour autant faire loot un Arc de guerre à 6D6.

Autre exemple : Une Armure de plates Défectueuse aura 14PA au lieu de 20 PA soit un malus de -4PA.

LES JETS

Il est possible d'affecter la qualité à un jet. Vos PJ récupéreront une arme ou armure, vous pouvez leur proposer de faire un jet pour déterminer la qualité de ce qu'ils ont loot.

- Sur un echec critique (1) le loot est Défectueux (-4).
- Sur 2 et 3, le loot est de mauvaise facture (-2)
- Entre 4 et 7 : le loot est normal avec les valeurs de base.
- Sur 8-9 : le loot est de de bonne qualité (+2).
- Sur une réussite critique (10) : Le loot est de maitre (+4).



THE WITCHER

- ROLE PLAYING GAME -

LE CRAFT

Pour fabriquer armes et armures, vous pouvez, suivant votre préférence, utiliser l'un de ces deux systèmes.

Par jet de dés : Si la fabrication est réussite, l'artisan peut faire un jet de dés identique à la table précédente afin de déterminer la qualité du craft.

Par SD : Pour déterminer la qualité du craft, la différence entre le jet d'artisanat et le Seuil de difficulté détermine la qualité.

- -3 à -1 : le loot est Défectueux (-4).
- 0 à 3 : le loot est normal avec les valeurs de base.
- 4 ou 5 : le loot est de bonne qualité (+2).
- 6 ou plus : Le loot est de maitre (+4).

Exemple : Ainsi un artisan ayant fait un Jet de de 17 pour fabriquer une épée de chevalier qui à un SD de 13 réussira à fabriquer une épée de chevalier de bonne qualité (la différence = 4).

Autre exemple : Un artisan ayant fait un Jet de de 12 pour fabriquer un spangenhelm qui à un SD de 15 réussira tous de même à le fabriquer mais avec un PA de 4 au lieu des 8PA de base (la différence = -3).

LA VALEUR MARCHANDE

La valeur marchande sera bien entendu modifié par rapport à la qualité de l'arme ou de l'armure.

- Défectueux : -40% de valeur
- De mauvaise facture : -20% de valeur.
- Normal : Valeur de base.
- De bonne qualité : +20% de valeur.
- De maitre : +40% de valeur.

Exemple : Ainsi une dague de maître aura une valeur marchande de 70 couronnes au lieu des 50 de base. Soit un bonus de +40% de sa valeur de base.

Autre exemple : Un Gambison de mauvaise facture aura une valeur marchande de 80 couronnes au lieu des 100 de base. Soit un malus de -20% de sa valeur de base.

REMERCIEMENTS

Créer par Gabros de Willowhain, Mac Hareng, Tetsuka et Almut pour la communauté.

PLUS DE RESSOURCES

De nombreuses Ressources sur <http://www.the-witcher-jdr.fr>.

Des ressources Fan made créer par des fans pour des fans. ☺