



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Système de jeu. > **Objets de qualité**



Objets de qualité

mercredi 1er mars 2006, par [Général Kaliméro](#)

Traduit et adapté par Calimero / Source : Finn's Companion #5 par Carl Gilchrist (<http://seventhsea.itgo.com>)

Le système fonctionne avec des points de qualité, qui augmentent la valeur de l'objet mais qui permettent " d'acheter " des capacités spéciales.

Table A : La qualité des objets

Qualité	Multiplicateur de coût	Points de qualité
Médiocre	X 0.75	-1
Normale	X 1	0
Bonne	X 10	1
Supérieure	X 25	2
Excellente	X 50	3
Exceptionnelle	X 100	4
Légendaire	Inestimable	5

Remarque : Certains avantages et désavantages modifient les points de qualité.

En fonction du type d'objet, il existe différente amélioration possible, la liste suivante regroupe les catégories générales d'objets.

Chaque objet possédant au moins un point de qualité compte comme un objet de qualité en ce qui concerne la résistance et les chances de se briser. Les objets de qualité médiocre compte automatiquement comme des objets de qualité médiocre dans ce domaine.

Liste des différentes catégories d'objets.

Armures (Voir règles d'armure)

Avantages : apparence, solidité, légèreté
Spécial : durabilité, rune, résistant à l'eau, double épaisseur (pour le cuir et la mailles seulement)

Vêtements

Avantages : apparence, confection
Spécial : durabilité, réversible, rune, résistant à l'eau

Équipement utilisé par certaines compétences (pour les utiliser et/ou améliorer leur efficacité. Exemple : passe partout, corde, ...)

Avantages : apparence, confection
Spécial : durabilité, rune, résistant à l'eau

Armes à feu (mousquet, pistolet)

Avantages : apparence, confection
Spécial : durabilité, rune

Armes de corps à corps (épées, armes lourdes, couteau, main gauche, panzerhand, armes d'hast)

Avantages : apparence, confection, dégâts
Spécial : adresse, durabilité, rune, résistant à l'eau

Armes à distance (arcs, arbalètes)

Avantages : précision, apparence, confection, dégâts, porté



Spécial : durabilité, rune, résistant à l'eau

Liste des avantages/désavantages

Vous ne pouvez choisir qu'un seul avantage/désavantage dans chaque catégorie d'avantage (il est impossible de doubler les effets d'un avantage en le sélectionnant deux fois !)

Précision - A distance, cette arme devient plus précise

- 1 mauvaise fabrication - toutes les pénalités de portée sont augmentées de 5

0 portée normale

1 toutes les pénalités de portée sont réduites de 5 (minimum -5)

1 la pénalité de portée courte est réduite de 5 (minimum 0)

2 toutes les pénalités de portée sont réduites de 5 (minimum 0)

3 la pénalité de portée courte est réduite de 10 (minimum 0)

4 l'arme n'a pas de pénalité de distance

Apparence - l'objet en question est de qualité artistique supérieure. Cet objet est un véritable plaisir pour les yeux et c'est le genre d'objet dont les nobles sont friands.

0. Normale ou de mauvaise qualité, il n'y a pas de réel désavantage pour un objet de mauvaise apparence, tant qu'il est de facture standard.
1 Belle apparence - la lame est de bonne facture et reflète parfaitement la lumière, la robe est de toute beauté, ...

1. Apparence splendide - la lame est d'une facture exceptionnelle, la robe est une véritable œuvre d'art, une pièce unique,...

A cause du fait que les armes de haute qualité ont tendance à être d'une certaine beauté, elles

gagnent gratuitement la moitié de leurs points de qualité à mettre en apparence (arrondi à l'entier inférieur). Cet avantage est utile pour les armes dont la facture exceptionnelle était destinée à les embellir, tel que les armes de parade.

Les points investis dans cet avantage pour des armes ne comptent pas dans le total pour le calcul des points gratuits.

Confection - L'objet fonctionne tout simplement mieux

- 1 pauvre - lancer et garder 1 dé de moins pour la ou les compétences liées à cet objet

0 normale
1 +1k0 pour une des fonctionnalités de l'objet en question (escalader pour une corde, attaquer avec une arme)
2 +1k0 pour toutes les fonctionnalités de l'objet en question (attaquer et parer avec une arme)

3 +0k1 avec une fonctionnalité de l'objet en question

4 +2k0 avec une fonctionnalité de l'objet en question

Dégâts - pour une quelconque raison (équilibre, technique de création,...) l'arme fait plus de dégâts

- 1 -1k1 au dégâts

0 Dégâts normaux
1 +1k0 au dégâts

3 +0k1 au dégâts

3 +2k0 au dégâts

3 +1k1 au dégâts

Légèreté - Cette armure est plus légère que la normale

- 1 Plus lourde - facture grossière, cette armure est plus lourde que la normale et impose un modificateur d'encombrement + 50 Poids normal
1 réduit le malus de -2



2 réduit le malus de -3

3 réduit le malus de -4

4 réduit le malus de -5

Porté - cette arme a une portée supérieure

0 Porté normale

1 Porté X 1.5

2 Porté X 2

3 Porté X 3

Solidité - Cet objet est plus solide que la normale

- 1 Faible - l'armure a sa valeur de protection (Valeur de l'armure/2) réduite de 2 (mais encombre toujours de la même valeur), et chaque fois que le porteur fera un jet d'encaissement et relancera un dé (sur un 10) et obtiendra 20 ou plus sur ce dé, l'armure se détériorera de 2 points supplémentaires. Si la valeur de protection de l'armure atteint 0, l'armure n'est plus en état de protéger son porteur et devient totalement inutile. En payant la moitié du prix de l'armure (ou en utilisant la compétence d'armurerie, dans une forge) pour chaque 2 points d'armure perdu, l'armure récupérera sa protection initiale totale, jusqu'au prochain jet d'encaissement de 20 ou plus sur un seul dé.

1. L'armure apporte 1 points de protection supplémentaire
2. L'armure apporte 2 points de protection supplémentaire
3. L'armure apporte 3 points de protection supplémentaire
4. L'armure apporte 4 points de protection supplémentaire

Spécial - ces capacités peuvent être acquises pour de nombreux objets mais ne vont pas de paire avec les autres catégories.

Contrairement aux autres catégories on peut en acheter autant qu'on veut avec les points de qualité. Il n'y a pas la limitation d'une seule capacité par catégorie.

3 Adresse - l'arme permet des frappe plus précises, à des endroits plus sensibles et permet à son possesseur d'utiliser sa finesse + les dégâts de l'armes pour les dégâts, à la place de son muscle.

3 Double épaisseur (uniquement cuir et mailles) - elle protège davantage contre les attaques des armes à feu, permettant au porteur de recevoir 1 blessure dramatique par 20 d'échec sur le jet de muscle lors de l'encaissement des dégâts, au lieu de recevoir 1 blessure par 10 d'échec.

1 Durabilité - l'objet en question est plus durable que ses homologues classiques, et tout jet fait pour briser l'objet verrait le SD augmenté de 10.

2 Réversible - le vêtement en question peut être porté à l'envers et a des propriétés différentes dans cette éventualité. Retourner un vêtement prends généralement 5 à 10 actions.

3 Rune - l'objet en question est gravée avec une rune de Laerdom. Très rare et a surveiller par le MJ. N'oubliez pas que la rune ne dure qu'un an, sauf si vous veillez à ce que l'objet soit réinscrit. Les effets précis sont à déterminer par le MJ. Les autres qualités de l'objet perdurent même si la rune disparaît.

1 Résistant à l'eau - l'objet en question a été traité pour qu'il devienne résistant à l'eau, il ne rouillera pas, ou ne subira pas de dégâts dû à l'eau (très intéressant pour les livres précieux, si vous trouver quelqu'un capable de le faire !)