

Aide de jeu pour DD3.5/Pathfinder : liste d'équipements alternative

Avant propos

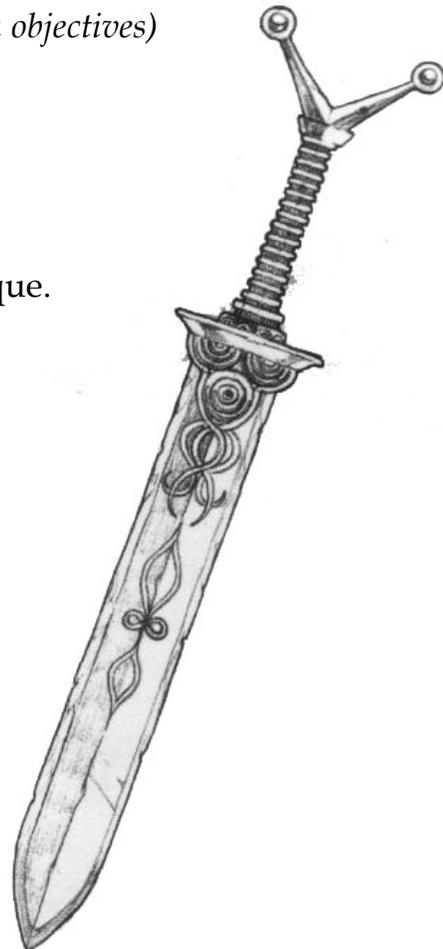
Les listes proposées dans les livres de bases ne sont parfois incohérentes ou incomplètes.

Certaines armes sont inutilisables en combat car présentant de trop grand risque pour leurs utilisateurs ou leurs alliés comme le fléau double ou la hache double. Ou d'un point de vue technique impossible à faire fonctionner comme l'arbalète à répétition lourde. Les arbalètes à répétition sont des armes chinoises possédant un levier qui permettait de retendre l'arc rapidement et d'un chargeur qui approvisionnait en carreaux. Elle avait un arc à faible tension et compensait leur manque de puissance par leur cadence de tir. Une arbalète lourde est une arme européenne avec un arc possédant jusqu'à 1000 livres de puissance (pour mémoire : un arc long en if a 80 à 120 livres de puissance), donc elle est impossible à tendre rapidement. Des armures équivalentes mais sous des noms différents. Il manque aussi quelques équipements de base et une vraie liste de vêtements.

(Critiques personnelles et non objectives)

Cette aide vous propose une alternative.

- Les armes autorisées par classe
- Une nouvelle classification des armes plus logique.
- une liste d'armure plus cohérente.
- une liste d'équipement manquant
- une liste de vêtements.



- Armes par classe

Bardes et des alchimistes : arcs courts, épée courte, épée longue, les dagues, rapière, masse d'arme légère et lourde, épieu, morgensten, bâton, lance, pique, les arbalètes sauf à répétition et de poing, dard, fronde, javeline, sarbacane, coutelas, couteau.

Prêtres et des oracles : tous les armes contendantes (C) et arme favorite de la divinité (au choix)

Druides : faucille/serpe, lance, gourdin, casse tête/tomahawk, épieu, coutelas, faux, dague, fléchette, massue, bâton, fronde, couteau.

Mages, ensorceleurs, invocateurs et des sorcières : bâton, dague, fronde, gourdin, fléchette, couteau, une arme au choix pour les mages et deux armes au choix pour les ensorceleurs et les sorcières sauf armes des moines et armes exotiques.

Roublards : arcs courts, épée courte, les dagues, rapière, masse d'arme légère et lourde, épieu, morgensten, bâton, lance, les arbalètes sauf à répétition, arbalète de poing, dard, fronde, javeline, sarbacane, coutelas, matraque, coutelas, couteau

Moines : les armes des moines, les arbalètes sauf à répétition et de poing, bâton, dague, épée courte, épieu, fronde, gourdin, hachette, javeline, lance, couteau, cimenterre.

Guerriers, rôdeurs, paladins, barbares, chevaliers et inquisiteurs : toutes sauf armes des moines et armes exotiques.

Lexique : * cette arme demande le don maîtrise des armes exotiques pour être utilisé correctement.

P : perforante, C : contendante, T : tranchante

Spécial :

lente : l'arme est particulière lourde et demande de l'espace pour être manipuler, elle a un malus de -1 à l'initiative

rapide : l'arme est légère et demande peu espace pour être manipuler, elle a un bonus de +1 à l'initiative.

3 rangs : permet d'attaquer un ennemi derrière 2 alliés, l'ennemi peut subir ainsi 3 attaques,

Glossaire

Bardiche orc : lourde hache au fer particulièrement épais, destiné à être aussi bien tranchant que contendant

Coutelas : grand couteau à la lame large et épaisse, il est connu aussi sous le nom de scramasaxe

Casse tête/tomahawk : gourdin de bois sculpté et travaillé pour en faire une arme efficace.

Marteau de Lucerne : marteau de guerre à 2 main

Lance d'arçon : elles sont utilisées montées, à pied elle sont considères comme des épieux ou des piques

Armes

nom	prix	Dgts (P)	Dgts (M)	critique	portée	poids	type	spécial
Combat à main nue								
attaque à main nue	-	1d2	1d3	X2	-	-	C	non létaux
gantélet	2 po	1d2	1d3	X2	-	500g	C	-
Armes de taille et d'estoc								
<i>- Armes de corps à corps légers</i>								
couteau/couteau pliant	1 po	1d2/1	1d4/1d3	X2	3 m/-	250g	P	rapide
dague	2 po	1d3	1d4	19-20 X2	3m	500g	P	rapide
dague, coup de poing	2 po	1d3	1d4	X3	-	500g	P	rapide
épée courte	10 po	1d4	1d6	19-20 X2		1kg	T	-
hachette	6 po	1d4	1d6	X3		1,5 kg	T	-
kukri/coutelas	8 po	1d3	1d4	18-20 X2		1 kg	P	-
lame étoile	24 po	1d3	1d4	X3	3 m	1,5 kg	T	-
serpe/faucille	6 po	1d4	1d6	X2	-	-	T	Croc en jambe

- Armes de corps à corps à une main

cimeterre/sabre	15 po	1d4	1d6	18-20 X2	-	2 kg	T	-
épée bâtarde (à 1 main)*	35 po	1d8	1d10	19-20 X2	-	3 kg	T	lente
épée longue	15 po	1d6	1d8	19-20 X2	-	2 kg	T	-
hache d'arme	10 po	1d6	1d8	X3	-	3 kg	T	-
raprière	20 po	1d4	1d6	18-20 X2	-	1 kg	P	-

- Armes de corps à corps à deux mains

Cimeterre à 2 mains	75 po	1d6	2d4	18-20 X2	-	4 kg	T	lente
épée à 2 mains	50 po	1d10	1d12	19-20 X2	-	4 kg	T	lente
épée bâtarde (à 2 mains)*	35 po	1d8	1d10	19-20 X2	-	3 kg	T	-
grande hache	20 po	1d10	1d12	X3	-	6 kg	T	lente

Arme de choc

- Armes de corps à corps légers

gantélet clouté	5 po	1d3	1d4	X2	-	500g	C	-
marteau de guerre léger	1 po	1d3	1d4	X2	6 m	2 kg	C	-
masse d'arme légère	5 po	1d4	1d6	X2	-	2 kg	C	-
matraque	1 po	1d4	1d6	X2	-	1 kg	C	Non létiaux

- Armes de corps à corps à une main

casse tête/tomahawk	2 po	1d4	1d6	X2	-	1kg	c	-
fléau d'arme	8 po	1d6	1d8	X2	-	2,5 kg	C	Croc en jambe, désarmement
fouet*	1 po	1d2	1d3	X2	-	1kg	T	croc en jambe, désarmement, non létiaux, Allonge
gourdin	-	1d3	1d4	X2	3 m	1,5 kg	C	-
marteau de guerre lourd	12 po	1d6	1d8	X3	-	2,5 kg	C	-
masse d'arme lourde	12 po	1d6	1d8	X2	-	4 kg	C	-
morgenstern	8 po	1d6	1d8	X2	-	3 kg	P/C	-
pic de guerre	8 po	1d4	1d6	X4	-	3 kg	P	-

- Armes de corps à corps à deux mains

bâton	-	1d4/1d4	1d6/1d6	X2	-	2 kg	C	Double, moine
Chaîne cloutée*	-						C	lente, croc en jambe, double, désarmement.
fléau d'arme à 2 mains	90	1d6/1d6	1d8/1d8	X2	-	5kg	C	Lente
marteau de Lucerne	20 po	1d8	1d10	19-20x2	-	5kg	C	lente
masse à 2 mains	25 po	1d8	1d10	X2	-	6 kg	C	lente
massue	5 po	1d6	1d8	X2	-	4kg	C	lente
morgenstern à 2 mains	25 po	1d8	1d10	X2	-	6 kg	C/P	lente
pic de guerre à 2 mains	30 po	1d8	1d10	X4	-	7 kg	P	lente

- boucliers

écu	-	1d3	1d4	X2	-	-	C	-
écu à pointe	-	1d4	1d6	X2	-	-	P	-
rondache	-	1d2	1d3	X2	-	-	C	-
rondache à ponte	-	1d3	1d4	X2	-	-	P	-
targe	-	1	1d2	X2	-	-	C	rapide

- Armes de cavaleries

lance d'arçon légère*	10 po	1d4	1d6	X3	-	3 kg	P	allonge
lance d'arçon lourde*	20 po	1d6	1d8	X3	-	5 kg	P	allonge

- Armes d'hast

- Armes de corps à corps à une main								
lance	1 po	1d4	1d6	X3	-	1,5 kg	P	allonge
trident	15 po	1d6	1d8	X2	-	2 kg	P	désarmement
- Armes de corps à corps à deux mains								
corsèque	10 po	1d6	2d4	X3	-	6 kg	P	allonge
coutille	8 po	1d8	1d10	X3	-	5 kg	P	allonge
doubles lames *	100 po	1d6/1d6	1d8/1d8	19-20 X2	-	5 kg	P	double
épieu	2 po	1d6	1d8	X3	-	3 kg	P	Allonge, réception
faux	18 po	1d6	1d8	X4	-	5 kg	P/T	Croc en jambe
guisarme	9 po	1d6	1d8	X3	-	6 kg	T	Allonge, croc en jambe
hallebarde	10 po	1d8	1d10	X3	-	6 kg	P/T	Allonge, réception
pique	2 po	1d6	1d8	X3	-	4,5 kg	P	Allonge, réception, 3 rangs

- Armes de jet et de trait

arbalète de poing*	100 po	1d3	1d4	19-20 X2	9 m	1 kg	P	-
carreaux (10)	1 po	-	-	-	-	500g	-	-
arbalète à répétition*	250 po	1d4	1d6	19-20 X2	24 m	3 kg	P	-
carreaux légers (10)	1 po	-	-	-	-	500 g	-	-
chargeur de 5 (vide)	1 po	-	-	-	-	250 g	-	-
arbalète légère	35 po	1d6	1d8	19-20 X2	24 m	3 kg	P	-
carreaux (10)	1 po	-	-	-	-	-	-	-
arbalète lourde	50 po	1d10	1d12	19-20 X2	36 m	5 kg	P	-
carreaux lourds (10)	2 po	-	-	-	-	-	-	-
arc court	30 po	1d4	1d6	X3	18 m	1 kg	P	rapide
arc court composite	75 po	1d4	1d6	X3	21 m	1 kg	P	rapide
flèches légères (10)	1 po	-	-	-	-	1,5	-	-
arc long	75 po	1d6	1d8	X3	30 m	1,5 kg	P	-
arc long composite	100 po	1d6	1d8	X3	33 m	1,5 kg	P	-
flèches lourdes (10)	1 po	-	-	-	-	1,5 kg	-	-
dague de jet	1 po	1d3	1d4	X2	6 m	250 g	P	rapide
bolas*	5 po	1d3	1d4	X2	6 m	1 kg	C	Croc en jambe, non létaux
Filet*	20 po	-	-	-	-	3 kg	-	-
fléchette	5 pa	1d3	1d4	X2	6 m	500 g	P	-
fronde	2 po	1d4	1d6	X2	15 m	250 g	C	-
balles des frondes (10)	1 pa	-	-	-	-	2,5 kg	-	-
hache de jet	8 po	1d4	1d6	X2	3 m	2 kg	T	-
javeline	1 po	1d4	1d6	X2	9 m	1 kg	P	-
sarbacane	2 po	1	1d2	X2	6 m	500 g	P	-
dard (10)	5 pa	-	-	-	-	-	-	-

Cadence de tir

Arcs, fronde, dague de jet, hache de jet, shuriken, fléchette, javeline

Arbalète à répétition

Arbalète légère, arbalète de poing, sarbacane.

Arbalète lourde

* attaque à outrance possible ** attaque à outrance si don rechargement rapide

Le mouvement est égal à la moitié du déplacement

tir* et mouvement

tir* et mouvement ou rechargement

tir** et rechargement ou mouvement

tir** ou rechargement ou mouvement

- Arme des moines

<i>- Arme de corps à corps</i>								
kama*	2 po	1d4	1d6	X2	-	1 kg	T	-
munchaku*	2 po	1d4	1d6	X2	-	1 kg	C	-
sai*	1 po	1d3	1d4	X2	-	500 g	C	-
saimgham*	3 po	1d4	1d6	X2	-	500 g	P	-
<i>- Arme de jet</i>								
shuriken* (5)	1 po	1	1d2	X2	3 m	250 g	P	rapide

- Armes raciales

<i>- Armes de corps à corps à une main</i>								
hache de guerre naine*	35 po	1d8	1d10	X3	-	4 kg	T	lente
marteau-piolet gnome*	20 po	1d6/1d4	1d8/1d6	X3/X4	-	3 kg	C	-
<i>- Armes de corps à corps à deux mains</i>								
bardiche orc*	50 po	1d10	1d12	X3	-	8 kg	T/C	lente
lame elfique incurvée*	80 po	1d8	1d10	18-20/X2	-	3,5 kg	T	-
urgrosh nain*	50 po	1d6/1d4	1d8/1d6	X3	-	6 kg	T/P	lente
<i>- Arme à distance</i>								
Bâton-fronde halfelin*	20 po	1d6	1d8	X3	24 m	3,5 kg	C	-
balle de fronde (10)	1 pa	-	-	-	-	2,5 kg	-	-

Armures

type	Bonus d'armure	Bonus de dextérité maximal	Pénalité d'armure	Echec des sorts	vitesse	Poids en kg	Prix en PO
<i>Armures légères</i>							
armure matelassée	+1	+7	0	5%	9	6	5
armure de cuir	+2	+6	0	10%	9	6	7.5
armure de Cuir clouté	+3	+5	-1	15%	9	6	10
chemise de mailles	+4	+4	-2	20%	9	6	12.5
<i>Armures intermédiaires</i>							
armure de peau	+3	+4	-3	20%	6	4.5	12.5
armure d'écailles	+4	+3	-3	25%	6	4.5	15
cotte de mailles	+5	+2	-4	30%	6	4.5	20
cuirasse	+5	+1	-4	25%	6	4.5	15
<i>Armures lourdes</i>							
armure de plates	+6	0	-5	35%	4.5	3	25
harnois	+7	0	-7	40%	4.5	3	35
<i>Casques</i>							
Casque en cuir	+1	/	0	-5%		1	4
Casque en fer	+1	/	0	-5%		2	7
heaume	+2	/	-1**	-15%		5	15

** le malus s'applique aux jets de perception auditive, fouille, détection pour dd3.5, ou au jet de perception pour Pathfinder. (C'est difficile de voir ou d'entendre la tête enfermée dans une boîte en fer avec 2 trous)

Boucliers

targe	+1*	/	0	5%	2.5	15
rondache en bois	+1	/	-1	5%	2.5	10
rondache en métal	+1	/	-1	5%	3	20
écu en bois	+2	/	-2	10%	5	20
écu en métal	+2	/	-2	10%	7.5	30
pavois	+4	+2	-10	50%	22.5	40

* uniquement contre les attaques de contact.

Les équipements

		<i>Vêtements</i>	<i>Equipements divers</i>	
bonnet	1 pa	galoches/ chaussures	5 pa	
<i>bottes</i>		gants/mitaines	1 po	
-d'équitation	3 po	jupe/kilt	4 pa	
-souples	1 po	<i>robe</i>		
braies	2 po	-bure	5 pa	
<i>cape</i>		-simple/toge	9 pa	
-en tissus	4 po	-brodée	20 po	
-doublé	10 po	<i>robe de femme</i>		
capuche	4 pa	-simple	12 pa	
chapeau	5 pa	-bordée	22 po	
ceinture	3 pa	sandaes	5 pc	
ceinturon	3 po	sous vêtements	3 pa	
chaussettes	2 pa	surcot/tabard	6 pa	
écharpe	2 pa	toque en fourrure	6 po	
		tunique	8 pa	
		veste	6 pa	
			<i>Bol/assiette</i>	
			en bois/terre cuite	2 pc
			en métal	1 pa
			<i>chope</i>	
			en terre cuite	2 pc
			en métal	3 pa
			<i>couverts</i>	
			en bois	1 pc
			en métal	2 pa
			couverture chaude	5 pa
			gamelle/casserole	2 po
			poilons	3 po

Les prix sont donnés pour des tissus ordinaires (lin, laine, chanvre).

Pour les tissus riches (coton, fourrures communes), les prix sont triplés.

Pour les tissus de luxe (soie, velours, fourrures nobles), les prix sont multipliés par 10.