

Tous les sacs sont de l'aventure

Paquetages de base pour tous les aventuriers de D&D®

Par Vince Garcia

Illustration Joseph Pillsbury

Dragon magazine #191 – Mars 1993

Un aspect de la création d'un nouveau personnage de D&D® trop souvent traité de manière superficielle est celui de transcender un héros avec de l'équipement de base. Un nouveau héros qui s'aventure pour la première fois dans des contrées dangereuses a besoin de plus que des armes, une armure et des rations pour une semaine. L'aventurier bien préparé emporte avec lui des « petites choses » utiles aux membres de sa classe en aventure. Le tableau ci-dessous présente, afin d'accélérer le jeu, une liste détaillée de l'équipement que les joueurs peuvent consulter pour équiper de nouveaux personnages. Les éléments en italique sont nouveaux et ne figurent pas dans le tableau de l'équipement d'aventure du *D&D Game Rules Cyclopedia* (page 69). Vous trouverez également des exemples d'équipements de base pour des professions spécifiques du jeu D&D.

Tableau des équipements d'aventure pour D&D

Objet	Description/Notes	Coût/Enc.
Aconit	Pour éloigner les lycanthropes	10 po/1
Ail	Utile contre les vampires.	5 pa/1
<i>Bandages</i>	Empêche toute perte de sang supplémentaire ; suffisant pour soigner les blessures d'un personnage après un combat.	1 pa/1
<i>Besace</i>	Capacité de 250 po (15,5 kg).	3 po/10
Boîte à amadou		3 po/5
Bottes d'équitation/à bout pointu		5 po/15*
Bottes simples		1 po/10*
<i>Bougie</i>	Brûle pendant 1 heure ; éclaire dans un rayon de 3 mètres.	1 pa/1
Bourse, de ceinture	Capacité de 50 po (2,5 kg).	5 pa/2*
Cape, courte		5 po/10*
Cape, longue		1 po/15*
Carquois	Peut contenir 20 flèches.	1 po/5
<i>Carquois, ceinture</i>	Peut contenir 10 carreaux d'arbalète.	1 po/3
<i>Carquois, dorsal</i>	Peut contenir 50 flèches ; empêche le port d'un sac à dos.	5 po/20
<i>Carte, détaillée</i>	Carte très détaillée d'un territoire exploré.	30 po/10
<i>Carte, d'explorateur</i>	Carte spéculative d'un territoire inexploré.	50 po/10
<i>Carte, générale</i>	Carte générale des sentiers d'un territoire exploré.	10 po/10
Ceinture		2 pa/5*
Chapeau		2 pa/3
Chaussures		5 pa/8*
Cire	Pour faire des empreintes	3 pa/10
<i>Ciseau</i>	Pour tailler la pierre.	2 po/10
Corde, 15 mètres	Supporte 350 kg ; pour chaque tranche supplémentaire de 5 kg, ajoutez 5 % de chances cumulatives de rupture	1 po/50
<i>Cordes d'arc, 10</i>		1 po/1
<i>Couteau, utilitaire</i>	Inflige 1d3 points de dégâts s'il est utilisé comme arme.	1 po/5
<i>Crochet d'escalade, à main</i>	Supporte jusqu'à 125 kg	5 po/40
<i>Cuir, en vrac</i>	1/10 de mètres carré pour usage divers.	1 pa/5

Eau bénite	Flacon en verre cassable.	25 po/1
Encre, fiole	Suffisant pour écrire 50 pages de texte.	1 po/20
Étui à parchemin, imperméable	Contient 1 carte, 1 parchemin ou 10 feuilles de parchemin	5 po/20
Ficelle, pelote de 30 mètres	Supporte jusqu'à 15 kg ; pour chaque 5 kg au-delà, donne 10 % de chances de rupture.	2 pa/10
Fiole, en verre vide	Contient 0,5 litre (enc. 20 lorsqu'il est rempli)	1 po/10
Gants épais	Empêche les brûlures causées par la corde, assure une meilleure prise sur les objets glissants, protège contre les poisons de contact et les éléments qui nuisent à la peau nue (par exemple, les pièges à aiguilles) ; impossible de voler à la tire ou de retirer des pièges lorsque l'on porte ces gants.	5 pa/10*
Gants souples	Protège contre les poisons de contact et autres éléments qui nuisent à la peau nue ; inutile contre les pièges à aiguilles.	1 po/5*
Grappin	Supporte jusqu'à 250 kg.	25 po/80
Grimoire, couverture	Imperméable	10 po/30
Grimoire, vierge	60 cm x 60 cm x 15cm ; contient 24 sorts	100 po/200
Huile, flacon en céramique	Inflige 2d6 points de dégâts ou couvre une zone de 3 mètres carrés et brûle pendant 3 rounds.	2 po/10
Huile, flacon en métal	Ne peut pas être accidentellement brisé ; ne peut pas être utilisé comme arme de jet.	1 po/20
Instrument de musique, à cordes	Luth, mandoline, etc.	20 po/100
Instrument de musique, à vent	Flûte, flûte à bec, etc.	5 po/30
Journal, vierge	Avec cinquante pages de 15 cm sur 22,5 cm.	20 po/30
Kit de déguisement	Comprend les perruques, la teinture pour cheveux, le maquillage.	20 po/50
Lanterne	Brûle pendant 4 heures ; rayon d'éclairage de 9 mètres.	10 po/30
Lanterne, à œil de bœuf	Brûle pendant 4 heures ; éclaire un cône de 30 mètres de long et 6 mètres de large.	20 po/30
Lasso, en cuir		5 po/30
Loupe	Pour étudier les détails fins ou allumer un feu.	3 po/5
Marmite de cuisine	Capacité de 2,5 litres.	1po/50
Marteau utilitaire	Inflige 1d3 points de dégâts s'il est utilisé comme arme.	2 po/10
Miroir, à main	Fabriqué en acier.	5 po/5
Outils de crocheteage	Partie optionnelle des outils de voleur ; ne permet pas de retirer les pièges.	15 po/5
Outils de voleur	Nécessaire pour crocheter des serrures et désamorcer des pièges	25 po/10
Outre à eau/vin	Capacité de 2,5 litres (enc. 30 lorsqu'il est rempli)	1 po/5
Palan	Réduit efficacement le poids de l'objet transporté à 25 % de son poids normal mais nécessite 4 fois plus de corde.	5 po/100
Papyrus	Une feuille de 30 cm sur 30 cm.	1pa/1
Parchemin	Une feuille de 25 cm sur 25 cm.	1po/5
Parka	Pour se réchauffer dans les climats froids.	5 po/40*
Perceuse à main	Pour percer le bois ou le métal.	10 po/30
Pieu en bois		1 pa/1
Plume d'oie	Pour écrire.	5 pa/1
Pointe de flèche	À utiliser pour fabriquer des flèches dans la nature.	1 pa/1
Pointe en fer	Un piton nécessaire pour chaque 1,5 mètres de surface verticale escaladée par un voleur ou un alpiniste.	1 pa/5
Rations, en fer	Nourriture pour 1 semaine ; reste frais pendant 2 mois.	15 po/70
Rations, standard	Nourriture pour 1 semaine ; reste frais pendant 7 jours	5 po/200

Sac à dos	Capacité de 400 po (20 kg)	5 po/20
<i>Sac à dos, d'explorateur</i>	Capacité de 800 po (40 kg)	10 po/80
<i>Sac à dos, imperméable</i>	Capacité de 300 po (15 kg)	30 po/60
<i>Sac de couchage</i>	Couverture épaisse et petit oreiller.	1 po/50
Sac, grand	Capacité 600 po (60 kg)	2 po/5
Sac, petit	Capacité 200 po (10 kg)	1 po/1
<i>Sel, 500 g</i>	Pour conserver la viande ou les parties de monstres en vue d'une utilisation future ; une livre de sel est nécessaire pour chaque 2,5 kg d'organes à conserver	10 po/10
<i>Sifflet</i>	Pour signaler ou appeler les oiseaux	1 pa/5
Symbole sacré	À la discrétion du MJ, peut être nécessaire pour repousser les morts-vivants.	25 po/1
<i>Symbole sacré bon marché</i>	Inflige une pénalité de 3 au jet pour repousser les morts-vivants.	5 po/1
<i>Tente, 2 personnes</i>	1,8 m x 1,2 m x 1,2 m ; étanche	20 po/200
<i>Tente, 4 personnes</i>	1,8 m x 1,8 m x 1,5 m ; étanche	25 po/500
Torche	Brûle pendant 1 heure ; éclaire dans un rayon de 9 mètres	2 pa/20
<i>Trousse à couture</i>	Pour réparer le tissu/le cuir	1 po/10
Vêtements de luxe	Tunique et pantalon ; chemisier et jupe ; robe ; etc.	50+ po/30*
Vêtements de qualité	Voir ci-dessus.	2 po/20*
Vêtements normaux	Voir ci-dessus.	5 po/20*

* Si cet objet est porté, plutôt que rangé comme pièce de rechange, son encombrement est considéré comme étant de 0.

Kits pour nouveaux personnages

Les nouveaux aventuriers apportent avec eux des philosophies et des parcours variés qui incitent naturellement un personnage à emporter certains objets particulièrement utiles à sa classe d'aventurier dans son ensemble. Un cleric formé dans un monastère, par exemple, est plus susceptible d'emporter des bandages et de l'eau bénite qu'un guerrier rural qui connaît la valeur pratique d'un palan. Voici plusieurs kits de base pour un équipement rapide, chacun indiquant le coût et le poids. Les joueurs peuvent naturellement ajouter ou supprimer des équipements comme ils le jugent bon. Notez que le poids du sac lui-même et du sac de couchage (dans la plupart des cas) n'est pas pris en compte dans le poids total du sac.

Clerc

Le but d'un cleric est de soigner, de protéger et de représenter les intérêts de son ordre. Son équipement de base reflète ces aspects de sa profession.

Objet	Coût/Enc.
Sac à dos	5 po/20
Bandages (10)	1 po/10
Couverture de couchage (attachée au sac)	1 po/50
Vêtements, fins (vêtements sacerdotaux)	5 po/20
Ail	5 pa/1
Symbole sacré, peu coûteux	5 po/1
Eau bénite	25 po/1
Encre	1 po/20
Parchemin (2 feuilles)	2 po/10
Plume	1 po/5
Rations, standard (1 semaine)	5 po/200
Boîte à amadou	3 po/5
Eau / outre à vin	1 po/5
Total	55,5 po/348

Guerrier/Nain

Les guerriers et les nains sont peut-être les aventuriers les plus pragmatiques. Ils s'équipent rarement d'en articles inutiles. Un guerrier professionnel a peu de besoins réels.

Objet	Coût/Enc.
Sac à dos	5 po/20
Bandages (5)	5 pa/5
Sac de couchage (attaché au sac à dos)	1 po/50
Huile	2 po/10
Marmite de cuisine	1 po/50
Rations, fer (2 semaines)	30 po/140
Corde, 15 m	1 po/50
Sac, grand (3)	6 po/15
Boîte à amadou	3 po/5
Torches (5)	1 po/100
Eau / outre à vin	1 po/5
Total	51,5 po/450

Voleur

La vie d'un voleur est souvent risquée. Ceux qui comptent sur leur discrétion et leur rapidité doivent se contenter du strict nécessaire, car la liberté de mouvement est primordiale !

Objet	Coût/Enc.
Sac à dos	5 po/20
Sac de couchage (attaché au sac)	1 po/50
Bougies (3)	3 pa/3
Crochet d'escalade	5 po/40
Gants, souples	1 po/5
Marteau, utilitaire	2 po/10
Pointe en fer (10)	1 po/50
Loupe	3 po/5
Rations, fer (1 semaine)	15 po/75
Corde 15 m	1 po/50
Sac, grand	2 pa/5
Les voleurs ont pris	25 po/10
Boîte à amadou	3 po/5
Total	64,3 po/328

Elfe/ Mage

Les besoins d'un lanceur de sorts sont nombreux. Il est tout à fait vrai que les outils de son métier occupent une grande partie de l'espace dont il dispose !

Objet	Coût/Enc.
Sac à dos	5 po/20
Sac de couchage (attaché au sac)	1 po/50
Encre	1 po/20
Loupe	3 po/5
Miroir à main	5 po/5
Parchemin (3 feuilles)	3 po/15
Plume	5 pa/1
Étui à parchemins	5 po/20
Livre de sorts	100 po/200*
Rations, fer (1 semaine)	15 po/70
Étui à parchemins	5 po/20
Torche	2 pa/20
Boîte à amadou	3 po/5
Fiole, verre vide	1 po/10
Total	147,7 gr/461

* Il s'agit vraisemblablement du livre avec lequel le personnage commence à jouer. Son encombrement est déduit du total s'il n'est pas rangé dans le sac à dos, ce qui laisse de la place pour d'autres équipements.

Halfelin

Les halfelins préfèrent également voyager léger, bien que ces petits compagnons puissent emporter divers objets pour faire face à différentes situations.

Objet	Coût/Enc.
Sac à dos	3 po/10
Sac de couchage (attaché au sac à dos)	1 po/50
Bougies (3)	3 pa/3
Encre, flacon de	1 po/20
Huile	2 po/10
Carte générale	10 po/10
Miroir à main	5 po/5
Parchemin (2 feuilles)	2 po/10
Plume	5 pa/1
Loupe	3 po/5
Rations, fer (1 semaine)	15 po/75
Sac, petit (3)	3 po/3
Boîte à amadou	3 po/5
Torche	2 pa/20
Outre à vin	1 po/5
Total	50 po/232

Mystique

L'austérité est la marque de fabrique du mystique, et rares sont les personnages qui possèdent plus que le strict nécessaire.

Objet	Coût/Enc.
Sac à dos	3 po/10
Sac de couchage (dans le sac à dos)	1 po/50
Bougie	1 pa/1
Encre, fiole de	1 po/20
Journal, vierge	20 po/30
Plume	5 pa/1
Rations, fer (1 semaine)	15 po/75
Boîte à amadou	3 po/5
Total	43,6 po/192

Druide/Homme des bois

Les clercs qui étudient la voie du druidisme, ainsi que d'autres aventuriers amateurs de plein air (y compris certains elfes), comprennent qu'une grande variété d'équipements peut compenser les nombreuses contraintes naturelles. Ainsi, même si la charge est lourde, on se retrouve rarement démuné dans la nature.

Objet	Coût/Enc.
Sac à dos d'explorateur	10 po/80
Pointes de flèches (20)	1 po/20
Palan	5 po/100
Sac de couchage	1 po/50
Crochet d'escalade	5 po/40
Marteau, utilitaire	2 po/10
Clous en fer (10)	1 po/50
Couteau utilitaire	1 po/5
Cuir en vrac	1 pa/5
Carte générale	10 po/10
Parka	5 po/40
Rations en fer (1 semaine)	15 po/75
Corde de 50 pieds	1 po/50
Tente (2 personnes)	20 po/200
Boîte à amadou	3 po/5
Torches (2)	4 pa/40
Ficelle, pelote	2 pa/10
Outre (pleine)	1 po/30
Sifflet	1 po/5
Total	81,8 po/325