

Introduction

Dérivé de l'équipement des agents Providiae dans le très bon JDR Prima (www.prima-jdr.fr), ce kit constitue une ressource pour la création de l'équipement de votre personnage dans un univers médiéval fantastique.

Il contient le matériel de base, nécessaire à tous les aventuriers, ainsi que du matériel plus avancé, pour des missions particulière ou des aventuriers totalement paranoïaques.

Le MJ peut tout à fait vous interdire une partie de ce kit si votre roleplay ou son univers ne s'y prête pas.

Un personnage ne doit à priori pas posséder tout ce kit, il peut cependant s'en inspirer et y piocher ce qui l'intéresse en fonction de son roleplay et de l'univers.

Ce kit se veut indépendant de tout univers médiéval fantastique, ainsi il se peut qu'il ne soit pas adapté à un univers en particulier.

Les objets sont tous classés dans l'ordre de l'utile.

Parfois, est indiqué entre parenthèses, des fonctions non évidentes et/ou rares des objets.

Les essentiels

À avoir dans tout JDR, classé dans l'ordre de l'utile.

- Un peu d'or : Pour acheter du matériel; payer des services; (éventuellement détourner l'attention; corrompre).
- Dague : Pour se battre; (éventuellement lancer; servir de couteau de survie et d'outil).
- Outre 2L : Pour contenir de l'eau; (éventuellement protéger des petits objets à protéger de l'eau; servir de bouée).
- Rations de survie (x3) (viande séchée / saucisson) : Pour se nourrir; (éventuellement servir d'appât; servir de monnaie d'échange).
- Corde : Pour grimper; attacher; (éventuellement faire des pièges; avec du tissu ou du cuir faire une fronde).
- Fil à pêche + hameçon : Pour pêcher; (éventuellement coudre).
- Silex et amorce : Pour faire du feu.
- Timbale : Pour boire; faire bouillir de l'eau; chauffer un repas; (éventuellement protéger du matériel fragile; éventuellement faire bouillir de l'urine pour désinfecter les plaies).
- Craies : Pour marquer son chemin; laisser des signes; (éventuellement tracer des cercles sataniques dans le but de faire peur).
- Bâton pointu/partiellement recouvert de métal : Pour marcher; se battre; toucher un objet à distance; (éventuellement porter un objet à plusieurs).

Les utiles

À avoir dans tout JDR si on a assez de place ou assez d'argent, classé dans l'ordre de l'utile.

- Flasques d'huile (x3) : Pour faire des torches; remplir la lanterne; (éventuellement déclencher un incendie).
- Lanterne sourde : Pour s'éclairer; faire des signaux lumineux; (éventuellement servir d'arme incendiaire).
- Couverture d'hiver : Pour dormir; (éventuellement se camoufler; transporter du matériel; bander des plaies; faire des torches).
- Hamac : Pour dormir hors de portée de certains animaux; (éventuellement pêcher).
- Sac à dos : Pour transporter son équipement.
- Sac : Pour transporter une partie de son équipement; isoler certains objets.
- Tente : Pour dormir dans de bonnes conditions et éviter les piqures/morsures; (protège de la pluie une partie du matériel lors qu'elle est rangée dans le sac à dos).
- Pierre à aiguiser : Pour entretenir son matériel.
- Chemise de rechange : Pour éviter d'être couvert de sang tous le temps; (éventuellement bander des plaies; faire des torches; faire une fronde rudimentaire).
- Matériel d'écriture : Pour écrire; (éventuellement laisser des traces à l'encre).
- Cognée : (Sorte de hache faite pour couper du bois) Pour couper les arbres; (éventuellement saboter; se battre).
- Cheval : Trop d'aventuriers partent à pied, ce qui est stupide. Pour se déplacer rapidement; porter du matériel lourd; fournir une grande force; (éventuellement servir de diversion; de nourriture; de monnaie d'échange).
- Maison : Trop d'aventuriers dorment dans la forêt ou dans les auberges. Dans une maison on peut: dormir; stocker du matériel.

Les malins

Ces objets ne coûtent pas cher et peuvent être très utiles.

En revanche il faut que votre personnage soit suffisamment malin / nécessaire pour penser à les posséder. Votre MJ peut tout à fait (et doit) vous interdire de posséder certains de ces objets si votre roleplay ne s'y prête pas.

- Échanger la dague contre une pointe de Lance : Pour pouvoir rapidement la bloquer sur le bâton et ainsi posséder une vraie arme; peut contenir de petits objets (les hameçons, du fil à pêche, un peu de viande, un silex+amorce, un peu d'or).

Alternative : Utiliser une dague à lame plate, qui peut être insérée au sommet du bâton.

- Fronde cousue dans le pantalon : Arme tellement discrète qu'elle peut passer pour une simple réparation du pantalon. On peut éventuellement y écrire quelques informations utiles, comme le code morse (moins discret).

Alternative : Simple morceau de cuir troué (discrétion totale), pouvant, avec de la corde, devenir une fronde.

- Moutarde forte : Pour désinfecter la nourriture et les plaies.

- Cire/suif, mèche et moule cylindrique : Sert à dissimuler de petits objets de valeurs (clef, pierres précieuses, parchemins); s'éclairer.

- Échanger le silex et amorce par ficelle de boucher + amorce en bouleau blanc : Pour faire du feu à l'archet, est bien plus facile à dissimuler, mais il faut savoir l'utiliser.

Alternative : Utiliser des amorces en résineux recouvertes d'huile pour les imperméabiliser.

- Pièce de cuivre aiguisée : Pour trancher ses liens; (éventuellement utiliser la bague du dernier espoir).

- Bague du dernier espoir - Petite bague en cuivre ou en laiton (donc personne ne la volera) dont la surface intérieure est subdivisée en 40 petites sections (séparées par des traits). Dans chaque petite section, il est possible de faire une petite encoche sur la moitié de la section, la totalité de la section ou pas d'encoches du tout.

Il est ainsi possible d'y écrire (d'une manière extrêmement discrète!) 13 lettres en code morse.

Le but étant de laisser un ultime message sur son propre cadavre.

Il est également possible que les marques qui délimitent les sections soient un code du nom de la personne à qui appartient cet anneau.

Alternative : Mouchoir du dernier espoir. Fonctionne comme la bague du dernier espoir mais avec la couture extérieure du mouchoir, 280 coutures qui peuvent être coupées sur une face ou une autre du mouchoir (ou pas coupées). Soit 93 lettres qui peuvent être écrites en morse. Le mouchoir étant voyant, il peut être laissé tombé ou posé quelquepart.

Alternative : Cape du dernier espoir. Comme le mouchoir, mais peut contenir un message beaucoup plus long!!! (400 lettres)

- Ceinture dépliée en 3m de corde (au niveau de la boucle de ceinture la corde revient en arrière) ou simplement 3m de corde qui sert de ceinture.

- Remplacer des repas de survie par un gros sac d'avoine écrasé : Pour faire du gruau (porridge); pour dissimuler des objets dans le sac.

- Outre 2L supplémentaire vide (ou même remplie, si votre encombrement vous le permet) : Outre de rechange, permet de protéger du matériel qui craint l'humidité; peut servir de bouée supplémentaire.

- Lame cachée dans la botte

- Doublure dans le caleçon pour cacher des documents : Ils les veulent ? Qu'ils viennent les chercher !

- Cape imperméabilisée

Les utiles mais difficiles à avoir

Ces objets sont utiles mais peuvent être difficile à obtenir pour des raisons monétaires ou carrément être absent de certains univers médiévaux fantastique.

Là aussi, votre MJ peut tout à fait vous interdire tout ou une partie de cette liste.

- Tasse en terre cuite dans laquelle est dissimulé (avant la cuisson) une petite pierre précieuse ou de l'or : Attachez là à votre ceinture et personne ne volera votre tasse.

- Deux fleurs de lathyrus linifolius enfermés dans un tout petit récipient contenant un peu d'huile ou couverts de graisse : Manger ces deux fleurs coupe l'envie de boire et manger pendant deux jours. (fleurs à mettre dans le suif ou avec la pierre à aiguiser, baignant dans l'huile à aiguiser ou dans les bouteilles d'huiles)

- Cristal de sel et de sucre : Pour couper la faim et retenir l'eau dans son corps.

- Petit parchemin de survie : Explique comment : désinfecter, calmer la douleur, chasser, faire du feu etc...

- Petite pelle avec un côté aiguisé (hache) et un côté crènelé (scie) : Pour creuser; couper; scier; se battre; (enfouir de l'équipement ou un cadavre gênant).

- Petit miroir aiguisé : Pour trancher ses liens; donner un signal discrètement; voir dans un angle sans trop de risque.

- Fiole de gnôle : Pour le courage; pour aider un feu; pour désinfecter. (à boire avec modération)

- Appeaux : Pour communiquer discrètement; pour chasser.

- Corne de brume : Pour communiquer à longue distance; pour se retrouver.

- Chausse-trapes : Pour semer des poursuivants; peut être enduit de poison.

- Genouillère détachable : Peut servir de timbale. (Uniquement si le personnage possède une armure.)

- Liquide très odorant / parfum : Pour brouiller ses traces olfactives.

- Suif : Sert à imperméabiliser; se protéger du froid; brûler; se nourrir; créer du savon (en utilisant du charbon). (utile uniquement en milieu extrêmement froid)

V1.3

-pièce de cuivre

+kit de création de bougie

Graisse→Suif

+corne de brume

+appeaux

+maison

+cognée

+chausse-trapes

+liquide très odorant

V1.2