

Nabeulbeuk JDR, fiches de butins : La cuite

Ces fiches permettent de gagner du temps en permettant une plus grande fluidité de jeu pendant la fouille.
Les prix et caractéristiques de ces équipements se trouvent dans les différents tableaux d'équipement.

Homme de main mort : Il est déjà mort donc au début de l'aventure, mais il n'a pas été fouillé. Sur lui on trouve un canif, un briquet un peu usé, 8 P.O. et 4 P.A. dans une petite bourse qui contient aussi 1D6 dents de rat (ingrédient magique). Il porte au doigt une bague à la forme bizarre, représentant une salamandre, et ornée d'une fausse pierre précieuse. C'est une fausse bague magique, elle ne sert à rien ! (valeur : 5 P.O.)

Homme attaché : N'a plus rien sur lui, déjà dépoilu par les hommes de main.

Zombies : (facultatifs) : Aucun butin valant le coup sur les zombies. Si l'aventurier qui le fouille fait moins de 5 au D20, lancez un D100 et tirez un ingrédient magique (oublié depuis fort longtemps dans la poche du zombie, ou qu'il trouverait à côté).

Homme de main en chef : 1 quart de jambon emballé, 1 ceinturon cuir, des bottes de cuir, des vêtements sombres de qualité (état dépendant du combat), des gantelets cuir et métal, 1 dague de bonne qualité, 1D20 P.O., un trousseau de clés (portes du souterrain)

- **Homme de main 1** : 1 briquet amadou, dague de base, 1 médaillon en or (valeur : 15 P.O. à faire évaluer) au nom de Gertrude
- **Homme de main 2** : 1 potion de guérison des plaies, 1 dague de base, 8 P.O., 25 mètres de ficelle
- **Homme de main 3** : 1 gambison de base, 8 P.A., dague de base, un papier avec écrit « Brouette »
- **Homme de main 4** : dague de base, vêtements nauséabonds, 1 bouteille d'alcool blanc (10 doses en ingrédient magique)

Rats géants : (sur épreuve d'intelligence) Les dents de rat et la queue de rat sont des ingrédients magiques. L'aventurier qui est au courant de l'affaire peut récupérer 10 dents sur 1 rat, et 1 queue. Mais ça prend du temps !

L'herboriste fou : Le petit bâton d'éclair de foudre (1D6 ignorant l'armure), avec ce qui lui resterait de charges. Une robe de mage de qualité, mais de petite taille. 1 bague d'Uguruh, à tête de lion, INT+1 (valeur 1500PO, à faire évaluer car mystérieuse à ce stade). Le sang du mage (ingrédient magique) ne peut être récolté car il n'a pas un niveau suffisant.

COULOIRS ET SALLES AUTRES : rien d'intéressant

SALLE DES HOMMES DE MAIN :

Des écuelles, des couverts, 1 miche de pain, 1 terrine de lapin (8 rations), 1 cassette cachée (épreuve INT) avec 30 P.O., 4 couvertures de paysan, 1 calice doré (valeur 5 P.O.), 1 livre endommagé : *L'envie de pister*

ATELIER DE L'HERBORISTE

Dans la bibliothèque, on retient quelques livres : *Manuel des insolites ingrédients*, *Manuel des potions des novices*, *Manuel des potions des confirmés*, *Tout savoir sur les pièges*, *Le grand mensonge politique*, *Atlas de la Terre de Fangh*. Il y a pas mal d'autres livres en dehors de ça, mais ils sont lourds. Celui qui peut en porter pourra en revendre pour environ 100 P.O.

Sur les étagères, des ingrédients :

- 2 doses poudre de granite (étiquetées)
- 3 parchemins, 2 chaudrons de voyage (2 kilos pièce), un réchaud
- 2 doses d'orties du chaos (étiqueté)
- 2 doses d'herbe de Nilla (étiqueté)
- 1 dose de poils de barbe de nain bleu (sans étiquette : détectable INT, sinon à faire évaluer)
- 1 dose d'essence de Boulorne
- 1 œuf de dragon des arbres (sans étiquette : détectable INT, sinon à faire évaluer)
- 1 couteau sacrificiel (1D+3, AT-1 PRD-3) bien aiguisé
- 1 fiole étiquetée « **Tugulak** » (objet de la quête, c'est l'antidote recherché)
- 3 mini-fioles de poison Tugulak (perte de 50% des PV par jour, décès au bout de 48 h)
- 5 mini-fioles de poison Tarentula, 1 mini-fiole de poison Paranoïax, 1 mini-fiole de poison Faïðhodho

Butin bonus : 1 relique à choisir (bas de gamme tout de même), 100 P.O., quelques pierres précieuses valeur 150 P.O.