

Nabeulbeuk JDR, fiches de butins : Les Ombres de Muyltak (version longue)

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.

Garkhan : 1 saucisson, 1 ceinturon cuir, des couverts en argent, une outre en cuir de castor, un flacon de shampoing, des gantelets cuir et métal, 2 doses de poison Paranoïax, 1 dague de bonne qualité, 1D20PO, un trousseau de clés, une missive

- **Homme de main 1** : 1 briquet amadou, dague de base, 1 gourmette en or (valeur : 15PO à faire évaluer) au nom de "Valentin"
- **Homme de main 2** : 1 potion de guérison des plaies, 1 dague de base, 8PO, 12 mètres de ficelle
- **Homme de main 3** : 1 gambison de base, 8 PA, dague de base
- **Homme de main 4** : dague de base, vêtements nauséabonds, 1 bouteille d'alcool blanc (10 doses en ingrédient magique)

Garde monastère 1 : (combattant hache) : Vêtements nauséabonds, cape de voleur (véritable), 38 PO, 1 dose d'antidote naturel (voir poisons), 1 hache à 1 main d'ambesque, 1 couteau de qualité

Garde monastère 2 : (combattant marteau) 1 briquet amadou, 1 paire de chaussettes chaudes, 1 ceinture d'armes renforcée, 1 tunique un peu classe, 1 cape de base, 1 casque de cuir de base, des gantelets cuir, 1 dague de base, 1 marteau 1 main bonne qualité, 2D6PO

Garde monastère 3 : (archer, sentinelle) : 1 Arc long pourri, 7 flèches correctes, 1 flacon 5 doses de poison Kirinu (INT), 1 dague de bonne qualité, 1 veste de toile renforcée, 2 mètres de corde en guise de ceinture, 3D6PO

Garde monastère 4 : (archer, sentinelle) : 1 Arc long pourri, 9 flèches correctes, 1 bague en argent valeur 5 PO (à faire évaluer), 1 épée pourrie, 1 veste de toile renforcée, 15 PA

Garde monastère 5 : (épée+bouclier) 7 PO, 1 épée courte pourrie, bouclier de base, des bottes de cuir neuves, des vêtements vieux et sales, 1 couteau de poche

Garde monastère 6 : (épée+bouclier) 7 PO, 1 épée courte pourrie, bouclier de base, des bottes malodorantes, des vêtements corrects

Yorgh : 1 Collier 3 dents de requin (épreuve INT : ingrédients magiques) — 1 bandeau oculaire, 1 dose sirop de Boulorne (voir Maladies), 1 plastron de cuir renforcé métal (PR 4, AD-1), 1 épée 2 mains correcte, 9PO, 1 casque de cuir luxe, jambières métal lourdes

Muyltak : 1 potion d'invisibilité de Zubilii (qu'il peut utiliser s'il doit s'enfuir !), 25PO, 7PA, 1 bague INT+1 (valeur 1500PO, à faire évaluer), une robe de mage pas trop chère ainsi qu'un bâton de mage de base.

CAMPEMENT

Des écuelles, des couverts, 1 miche de pain, 1 terrine de porc (8 rations), 1 cassette cachée (épreuve INT) avec 30PO, 8 couvertures de paysan, 1 livre endommagé : *Atlas de la Terre de Fangh*

GROTTE

Lieu du rituel : 2 livres : *manuel de l'invocateur inconscient* + *les créatures d'autres mondes*

1 coffre avec des ingrédients :

- 2 doses poudre d'argent (étiqueté)
- 3 parchemins
- 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 fœtus de l'amanthulu

Butin exceptionnel (sur bonne détection, D20 critique INT) : 1 relique à choisir (prix : 300 PO)