

Nabeulbeuk JDR, fiches de butins : scénario « Possession »

Ces fiches permettent de gagner du temps en permettant une plus grande fluidité de jeu pendant la fouille.
Certains prix et caractéristiques des équipements figurent ici (prix de revente), les autres sont dans les tableaux d'équipement.

Cultiste possédé 1 (hall et vestiaire) : 1 gourmette en or (valeur : 15 P.O. - à faire évaluer) au nom de "Gérard", 1D20 P.O. dans une poche, épée courte sans malus 1D+4 (abîmée, valeur 60 P.O.)

Bel objet : grand bouclier « Barbidur » AD-1 AT-1 PRD+2 PR : 2 rup. 1-3 (valeur 200 P.O.) - slogan : avec Barbidur, je suis un vrai mur !

Sans valeur : Vêtement de cultiste bleu déchiré, gambison usé (PR2 CHA-1 rup. 1-5), 1 briquet amadou, cape de base usée

Cultiste possédé 2 (hall et vestiaire) : 1D20 P.O. dans une poche, masse à pointes sans malus 1D+4 (abîmée, valeur 100 P.O.), grand bouclier de base abîmé AD-2 AT-3 MV-20% PRD+2 PR : 2 rup. 1-4 (valeur 30 P.O.)

Sans valeur : Vêtement de cultiste bleu déchiré, gambison usé (PR2 CHA-1 rup. 1-5), bottes de cuir usées

Cultiste possédé 3 (nef) : 35 P.O. et 15 P.A. dans une bourse, épée à deux mains b. qualité (AT-2 PRD-3 COU+1 2D+2 rup. 1-3, valeur 200 P.O.)

Sans valeur : Vêtement de cultiste bleu déchiré, bottes de cuir usées, plastron de cuir usé (PR 3 CHA-1 rup. 1-5)

Cultiste possédé 4 (nef) : collier pendentif à bijou doré + pierre précieuse (valeur 50 P.O. à faire évaluer), hache à deux mains (AT-2 PRD-3 COU+1 2D+2 rup. 1-3, valeur 200 P.O.)

Sans valeur : Vêtement de cultiste bleu déchiré, bottes de cuir usées, plastron de cuir usé (PR 3 CHA-1 rup. 1-5)

Chef garde possédé (nef) : marteau de guerre syldérien (AT-2 PRD-2 COU+1 CHA+1 2D+4 rup. 1-2, valeur 300 P.O.), casque de cuir luxe (PR1, sans malus, rup. 1-3 valeur 40 P.O.).

Quête : CLÉ de la grande porte

Sans valeur : Vêtement de cultiste bleu déchiré, bottes de cuir usées, plastron de cuir usé (PR 3 CHA-1 rup. 1-5)

Cadavre de garde possédé (nef) : 23 P.O. et 7 P.A., 1 fiole d'antidote naturel (voir poisons), 1 hache à 1 main daubesque (valeur 25 P.O., 1D+3, CHA-1 PRD-2 rup. 1-4)

Quête : Petit parchemin plié griffonné : 9966 (serrure magique de la porte, verrou de Klonur)

Sans valeur : Vêtements nauséabonds, cape usée noire, 1 couteau de qualité (1D)

Chien possédé : 1 Collier de cuir orné de deux pierres précieuses avec l'inscription « Wolfy ». Valeur des pierres : 10 P.O. à évaluer.

Cultiste possédé errant (cuisine) : 1 grand couteau de boucher (1D+2 PRD-3 rup. 1-5 valeur 10 P.O.), 1 ingrédient magique dans une poche (1D100).

Sans valeur : 1 bandana crasseux, vêtements de base tachés de sang et déchirés

Grand prêtre possédé : robe de prêtre un peu usée mais de bonne qualité (Robe d'escarmouche : bénie, PR4 naturel 2, Res. Magie+2 rup. 1-3, valeur en l'état 600 P.O.)

Bel objet : Hache de Viggo (ench.) : tranchant barbelé, ignifugée, pas de malus, COU+1, 1D+5 (magiques). Cette hache est enchantée pour les dégâts et aussi pour donner une immunité totale au dégâts de feu à son porteur (à évaluer sur Examen de Priaka bien réussi ou chez un sage). Objet unique, valeur : 2000 P.O.

Bel objet : Calotte d'Elías le Fourbe : en cuir, elle ne ressemble à rien. C'est un objet enchanté : PR 1 (magique), rup. 1-3. Donne la compétence « appel des renforts ». Valeur : 220 P.O.

Objet maudit : bague maudite de la haine (à évaluer) sur un doigt. Cette bague, si elle est portée par un héros, donnera automatiquement l'envie au porteur d'attaquer une personne proche choisie au hasard. Le porteur ne se contrôle plus et frappera au corps à corps uniquement, il doit être arrêté et la bague doit lui être enlevée.

Fouille des pièces :

Hall ravagé (2) (cadavres au sol) : 3 cadavres ne possédant grosso modo que des vêtements déchirés, lacérés, ensanglantés.

2 ceinturon cuir (1 P.O.), des gantelets de base (AD-1 rup. 1-4 valeur 10 P.O.),

Bonne épreuve : sous un cadavre, 1 sabre à 1 main correct (1D+3 PRD-1 rup. 1-3 valeur 50 P.O.), 1D20 P.O. dans une poche.

Sans valeur : 1 chapeau de paille

Hall et vestiaire (3) (cadavres au sol) : 2 cadavres avec des vêtements déchirés, lacérés, ensanglantés.

Dans le vestiaire ravagé, il y a quelques vêtements récupérables, mais de qualité médiocre (vestes de ville, capes). Le bureau dans le coin a été brisé en deux et à moitié brûlé.

Salles de prières (4) (cadavres au sol) : 2 cadavres avec des vêtements déchirés, lacérés, ensanglantés.

C'est une salle de prières donc ici quelqu'un aurait pu laisser une relique... 1D20 pour chaque personne qui fouille : le premier qui fait de 1 à 4 trouve une relique de basse qualité (à choisir dans le tableau).

Ensuite, avec moins de 8 on trouve une bourse oubliée sous un cadavre : 1D20 P.O.

Nef principale (5) (cadavres au sol) : 6 cadavres avec des vêtements déchirés, lacérés, ensanglantés. En fouillant près de l'autel on pourrait trouver un livre de prêtrise oublié, taché de sang (à choisir en fonction de la divinité choisie pour le temple tel qu'il était avant d'être possédé).

On peut trouver une ou deux armes de qualité médiocre, un sac avec une miche de pain et un pot de rillettes (3 x rations).

Un cadavre de cultiste possédé traîne dans le coin en haut à droite derrière un pilier (voir plus haut).

Autour des statues : rien du tout. Pas même un passage secret !

Petit autel (7) : une femme quasiment nue a été attachée sur l'autel et visiblement sacrifiée depuis quelques jours. Elle n'a pas de vêtements et donc pas d'objets sur elle. Près de l'autel un vase à cendres en bronze (15 kilos, valeur 50 P.O. à évaluer).

Cuisine (9) : quelques petits couteaux, 1 demi-jambon sec (5 rations de nourriture), 3 bocaux de pâté (10 rations de nourriture), 1 miche de pain, des légumes et des fruits.

Cantine : couverts de base, assiettes dont la plupart sont brisées, tables et chaises de base. 2 cadavres partiellement dévorés ici, par le « cultiste possédé errant ». Ils n'ont aucun objet de valeur sur eux, seulement des robes de prêtre de base, ruinées.

Bureau : papiers, factures par terre et pas mal de meubles brisés, murs lacérés.

Nécessaire d'écriture, 10 parchemins vierges. Des livres : Atlas de la Terre de Fangh (orientation), Le marchandage chez les nomades (commerce), Le baratin pour les timides (comp. Fariboles). Livres de prêtre concernant la divinité adorée au temple.

Bel objet : quelqu'un qui cherche vraiment peut trouver une cassette cachée dans une petite alcôve derrière la bibliothèque, avec des bons au porteur de 100 P.O. (il faut savoir lire !), 1D6 bons au porteurs.

Chambre du grand prêtre (11) : en vue, des vêtements d'homme sans intérêt qui traînent au sol. Quelques papiers sans intérêt non plus.

Dans un tiroir de commode, quelques bijoux de base pour homme (valeur : 50 P.O., à évaluer). Dans l'armoire 3 couvertures classe, 5 parures de vêtements pour nobles (hommes et femmes), valeur des vêtements 100 P.O. au total. (8 kilos d'encombrement).

Sur l'ancien bureau, le prêtre possédé s'était aménagé un genre d'atelier où l'on trouve la tête d'une femme morte. Un couteau sacrificiel s'y trouve également (mauvais pour le combat, 1D+1 AT-1 PRD-2, MAIS manche orné de gemmes, valeur 150 P.O.).

Sur le bureau : 3 ingrédients magiques tirés au D100.

Par terre, l'ancien bâton du prêtre : férule de l'apprenti moine (1D+2, COU+1, rup. 1-3, valeur 100 P.O.)

Bel objet : un coffret caché sous un meuble renferme un lingot en Thritil et 50 P.O. + 1 médaillon d'économie des initiés (neuf, sous emballage et donc étiqueté)

Salle d'étude (8) : là, sur un lutrin on trouve un livre « Psaumes de Viggo le Cruel — L'homme-démon qui vaincra ». Si quelqu'un commence à le lire, il peut apprendre dans l'introduction que Viggo était jadis un dieu du chaos, mais jugé trop faible il a été destitué par Khornettoh et rabaisé au statut de démon. Le livre contient des pages spécifiques permettant d'invoquer l'esprit de Viggo !

Salle d'étude du bas : éventuellement un livre de prêtrise oublié.

Sanitaires : rien en dehors de deux flacons de shampoing et d'un savon oubliés.