

Nabeulbeuk JDR, fiches de butins : les bandits de base (idéal pour : Ruines d'Asvaard)

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.

Voleur 1 (combattant corps à corps) : 1 saucisson, 1 ceinturon cuir, 1 chapeau de Ménestrel, 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 rapière à 1 main correcte, 1D20PO

Voleur 2 (archer, sentinelle) : 1 briquet amadou, 1 gourmette en or (valeur : 15PO à faire évaluer) au nom de "Valentin", 1 chemise d'aventurier de luxe taille L, 1 cape de base, 1 gambison de base, 1 casque de cuir de base, 1 dague de bonne qualité, 1 arc court correct + 10 flèches de base, 2D6PO

Voleur 3 (combattant avec bouclier) : 1 potion de guérison des plaies, 8PO, 1 flacon de Tétraplacebocélamine, 12 mètres de ficelle, 1 pantalon voleur silencieux, 1 talisman à tête de girafe : COU+1 d'une valeur de 600 PO (le héros doit le faire examiner pour savoir de quoi il s'agit), 1 épée de mauvaise qualité, 1 bouclier de mauvaise qualité

Voleur 4 (combattant corps à corps) : Vêtements nauséabonds, cape de voleur (véritable), 38 PO, 1 dose d'antidote naturel (voir poisons), 1 hache à 1 main daubesque, 1 bouteille d'alcool blanc (10 doses en ingrédient magique), 1 couteau de qualité

Voleur 5 (combattant corps à corps) : 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

Voleur 6 (archer, sentinelle) : 1 Arc long pourri, 7 flèches correctes, 1 flacon 5 doses de poison Kirmi, 1 bague en argent valeur 5 PO à faire évaluer, 1 dague de bonne qualité, 1 veste de toile renforcée, 2 mètres de corde en guise de ceinture, 3D6PO

Voleur 7 (faible) : 7 PO, 1 épée courte pourrie, des bottes de cuir neuves, des vêtements vieux et sales, 1 couteau de poche

Voleur 8 (polyvalent, lieutenant) : 1 Collier 3 dents de requin (épreuve INT : le héros reconnaît des ingrédients magiques) – 1 bandeau oculaire, 1 dose sirop de Boulorne (voir Maladies), 1 cape et des vêtements de base, 2 poignards de jet de base + étuis, 1 sabre à 1 main serrée, 9PO

Chef voleur : 1 potion d'invisibilité de Zubilli (qu'il peut utiliser s'il doit s'enfuir !), 80PO, 30PA, 1 bague AD+1 (valeur 1200PO, à faire évaluer), 1 épée d'artisan renommé, 1 petit bouclier de luxe, 1 petite clé

DANS LES PIÈCES

Chambre 1 des voleurs : des écuelles, des couverts, 1 miches de pain, 1 terrine de porc (6 rations), 1 cassette cachée (épreuve INT) avec 30PO, 2 couvertures de paysan

Chambre 2 des voleurs : 1 couverture elfique (imitation), 1 gobelet de luxe, 2 livres endommagés : *Savoir viser où ça fait mal* et *Bricoler facile avec Josiane et Marcel*, 1 coffre avec 1D100 PO (en bijoux et joyaux, à évaluer), 1 caisse contenant de vieilles pompes moches

Espace autour du chef des voleurs : 1 fauteuil de noble (cher, mais encombrant !) - 3 chevaux de base

Chambre du chef des voleurs : 1 coffre fermé et solide dont la clé se trouve sur le chef. Le coffret est piégé avec un dard empoisonné au poison Kirmi. Contient 1 livre "Potion des novices", 1 dague de luxe, 2 sphères d'or, 1 onguent magnifique de Niptuk, 1 lingot de thritil