

Naeulbeuk JDR, fiches de butins : antre à gobelins (idéal pour : Règne de Rulkor)

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.

Gobelin de base 1 (combattant corps à corps) : 1 demi-saucisson *avarié* (attention boustifilasse), 1 ceinturon cuir moisi, une fourchette en argent, vêtements sales de petite taille, 1 dague longue rouillée (ID+2 AT-2/PRD-2), 1D6 P.O.

Gobelin de base 2 (combattant corps à corps) : 1 quignon de pain moisi (attention boustifilasse), 5 mètres de ficelle, vêtements sales de petite taille, 1 hachoir rouillé ID+2 AT-2/PRD-4, 1D6 P.O.

Gobelin archer 1 (archer, sentinelle) : 1 canif, 1 bandana en soie sale, 1 arc court de base + 10 flèches de base, 2D6 P.O., 1 dague longue rouillée (ID+2 AT-2/PRD-2)

Gobelin archer 2 (archer, sentinelle) : 1 briquet *amadou*, 1 médaillon en os de dantragor (valeur : 5 P.O. à faire évaluer), 1 arc court de base (ID+2 AD-2) + 1D6 flèches de base (AD-1), 2D6 P.A., 1 dague longue rouillée (ID+2 AT-2/PRD-2)

Gobelin puissant 1 (combattant à l'épée) : armure et casques de cuir pourris taille enfant, 1 potion de guérison des plaies, 8 P.O., 1 sachet de cheveux (ingrédient magique : cheveux de vierge valeur 15 P.O.), 12 mètres de ficelle, 1 épée gobeline de mauvaise qualité (ID+3, AT-1 PRD-1 valeur 20 P.O.)

Gobelin puissant 2 (combattant à l'épée) : armure et casques de cuir pourris taille enfant, 1 ingrédient magique au D20, 1 petit joyau valeur 1D20 P.O., 1 épée gobeline de mauvaise qualité (ID+3, AT-1 PRD-1 valeur 20 P.O.)

Ogre d'assaut (combattant corps à corps) : Pagne sale, grosse cuirasse « fabrication gobeline » irrécupérable, grande massue à pointes 2D+2 (rouillée, usagée, valeur 150 P.O., 10 kilos, AT-3 PRD-3 rup. 1-3)

Chef gobelin : 1 Collier avec 3 griffes de Trogylork (épreuve INT : le héros reconnaît des ingrédients magiques), 80 P.O. dans une bourse, 30 P.A., 1 bague AD+1 (valeur 1200 P.O., à faire évaluer), 1 dague longue de Zankadar (inscription gravée sur la lame, « magique » ID+3, PRD-2, valeur 500 P.O.)

SALLE A VIVRE DES GOBELINS 1 :

Objets perdus par des humains : 1 briquet *amadou*, 2 flacons d'huile (ingrédient magique), 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, 3 torches neuves

SALLE A VIVRE DES GOBELINS 2 :

Objets perdus par des humains : 1 Arc long pourri, 7 flèches correctes, 1 flacon 5 doses de poison Kirmu, 1 bague en argent valeur 5 P.O. sur une main squelettique (à faire évaluer), 1 dague de bonne qualité, 1 veste de toile renforcée, 2 mètres de corde, 1 outre en cuir de castor, des bottes de cuir neuves, 1 couteau de poche, 1 dose sirop de Boulorne (voir Maladies)

SALLE DE L'OGRE : des écuelles, des couverts brisés, 1 miche de pain (moisie), 1 terrine de porc (6 rations, *avariée*), 1 cassette cachée (épreuve INT) avec 25 P.A. et quelques minéraux pour 15 P.O. (à faire évaluer, pour un imbécile ça passe pour des joyaux), 3 couvertures de paysan

BONNE EPREUVE DE FOUILLE : 3 gobelets de luxe, 1 Robe des initiés (prêtre, PR2, CHA+1) ou 1 pièce d'équipement pour guerrier « de qualité », 2 livres endommagés : *Savoir viser où ça fait mal* et *Encyclopédie fanghienne de chirurgie*,

EPREUVE CRITIQUE : 1 relique d'un dieu de faible valeur (voir tableau correspondant)

Chambre du BOSS : 1 coffre fermé et solide dont la clé se trouve sur le chef. Le coffret est piégé avec un dard empoisonné au poison Kirmu. PEUT CONTENIR UN OBJET DE QUÊTE si vous avez une quête spécifique.

Contient divers colifichets en os (valeur 10 P.O. au total, vendre au bazar), 1 bague de lumière bleue dans un petit sachet (4 charges, à évaluer), 2 ingrédients magiques (au D100), 1 onguent magnifique de Niptuk, 1 lingot de thritil