

Naeulbeuk JDR, fiche de butins: LIEU (Le Chant des Arbres)

Ces butins sont adaptables selon le niveau et le nombre d'aventuriers.

Coffre 1: Fiole jaune (Shampooing), Gants en laine, 2 peaux de loup, 10 PO

Loups: Dents de Loup

Coffre 2: Paire bottes magiques (PR2, obligation de courir), dans les bottes: 1 pierre précieuse

Coffre 3: 2 Poudres d'argent, 3 herbes Nilla, 1 Lampe à huile, Potion Verte (de violence)

Corbeau: Cadavre, sang de corbeau

Coffre 4: 1 Sarbacane, 4 poudres noires des gobelins, 1 saucisson, Couverts en bois, capeline du cavalier, 50po

Gobelins Chasseurs: "L'envie de Pister" (donne la compétence pister), 100 poudre noire des gobelins, arme à feu gobeline: **Niafoula-Goz**, poignard de qualité (1d+1, AT-1, PRD-4), Grand bouclier de base (porté par 3 gobelins minimum, PR2, AD-2, AT-3, MV-20%, PRD+2), 50po

Coffre 5 (piégé: "dard" 1d+2): 3 pierres précieuses (tirer aux U.G), 1 flûte de pan, 1 étrange boîte (boîte à musique)

Cabane de l'hermite: 1 petit tonneau d'alcool de framboise (2 litres), 1 chandelier du colonel Montarde, squelette complet, cape de base au porte manteau, gants de cuirs doublés, gants de manutentions, masse à 1 mains bonne qualité (1d+4, PRD-1)

Jardin: 4 Salades, 12 carottes, 10 cressons frais

Coffre 6: 3 herbes grises du marais, 2 doses poivre et sel, 4 essences de jujuba, Capeline renforcée de qualité, 2 pierres précieuses, 1 dague de luxe, tunique de toile grise, Baguette de Zorlaki (en forme de clé)

Coffre 7: 2 Sacoques de tissu, sachet de tisane elfique, 2 bile de renard, 1 Elixir bénéfique du docteur Zutt, 2 potions de soin effet léger

Réserve des druides: 1 Chaudron, Gui, 1 bâton de pèlerin, Couronne de canalisation, 4 fioles vides avec étui, potion d'intelligence d'Ulgur(+3), Potion de courage d'Ulgur (+2), 2 ingrédients d'100

Coffre 8: 4 bougies à la graisse d'ours et/ou 4 bougies à la graisse de bouc, 6 plumes des montagnes, vieilles fripes, hache de décapitation (800po, 2 mains, 2d+5, AT/PRD-2), 1 brassière en métal léger (PR1, AD-2, rupture 1 à 3), Cotte de maille basique avec manche (PR5, AD-2, rupture 1 à 3)

Druides: 3 bagues (puissance; économie et sûreté des universitaires), robes de l'apothicaire (niveau 3)

Attention: Les butins sont à adapter en fonction du nombre d'aventuriers.