

## Nahoulbeuk JDR, fiches de butins : rencontres urbaines

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, les autres sont dans les tableaux d'équipement.

**Voleur 1** (combattant corps à corps) : 1 saucisson (1 ration), 1 ceinturon cuir (1 P.O.), des gantelets de base (AD-1 *rup.* 1-4 valeur 10 P.O.), 2 doses de poison Kirmu (valeur 5 P.O.), 1 sabre à 1 main correct (ID+3 PRD-1 *rup.* 1-3 valeur 50 P.O.), ID20 P.O.  
Sans valeur : 1 chapeau de paille, des couverts en bois, une outre en cuir

**Voleur 2** (archer, sentinelle) : 1 gourmette en or (valeur : 15 P.O. - à faire évaluer) au nom de "Gérard", chemise d'aventurier de luxe taille L (valeur 50 P.O. CHA+1), 1 dague de bonne qualité (PRD-2 *rup.* 1-4 PRD-2 valeur 28 P.O.), 1 arc court correct (valeur 30 P.O. ID+2) + 8 flèches de base, 2D6 P.O.  
Sans valeur : 1 briquet amadou, cape de base usée

**Marandeur ivre** (combattant corps à corps) : cape de voleur (véritable, valeur 60 P.O. discrétion +1), 38 P.O., 1 dose d'antidote naturel (voir poisons), 1 hache à 1 main daubesque (valeur 25 P.O., ID+3, CHA-1 PRD-2 *rup.* 1-4), 1 bouteille d'alcool blanc (10 doses en ingrédient magique)  
Sans valeur : Vêtements nauséabonds, 1 couteau de qualité (ID)

**Urogne 1** (aventurier désœuvré) : 1 bague en argent valeur 5 P.O. (à faire évaluer), 1 dague de base (ID+2, AT-1 PRD-2 CHA-1 valeur 10 P.O.), sachet de tissu inconnu contenant des végétaux séchés (drogue : herbe à fumer, 3 doses valeur 60 P.O.)  
Sans valeur : 2 mètres de corde en guise de ceinture, 1 veste de toile renforcée malodorante (PR 2, *rup.* 1-5)

**Urogne 2** (faible) : 7 P.O., 1 couteau de poche à manche en argent gravé (ID, valeur 5 P.O.)  
Sans valeur : 1 épée de très mauvaise qualité (ID+2 AT-1 PRD-1), des bottes de cuir, des vêtements vieux et sales, une miché de pain

**Garde de propriété 1** : 1 Collier 3 dents de requin (épreuve INT : le héros reconnaît des ingrédients magiques, valeur 6 P.O. pièce), 2 poignards de jet de base + étuis (ID+1, jet, valeur 6 P.O. pièce), 1 sabre de mauvaise qualité (ID+2 COU-1 PRD-1 *rup.* 1-4 valeur 20 P.O.), 9 P.O.  
Sans valeur : 1 bandeau oculaire, 1 cape et des vêtements de base

**Garde de propriété 2** : 1 dose sirop de Boulorne (voir Maladies), 1 alliance en or valeur 15 P.O., 1 épée bâtarde de mauvaise qualité (ID+3 COU-1 PRD-1 *rup.* 1-4 valeur 40 P.O.), 9 P.O. et 5 P.A.  
Sans valeur : bottes de cuir noir usées, 1 cape et des vêtements de base

**Chef voleur** : 80 P.O., 30 P.A., bourse grande capacité, 1 bague AD+1 (valeur 1200 P.O., à faire évaluer), 1 épée d'artisan renommé (valeur 350 P.O., AT/PRD+1, ID+5 *rup.* 1-2), vêtements renforcés de qualité (souvent détériorés à cause du combat), cape de voleur (véritable, valeur 60 P.O. discrétion +1)

**Commerçant 1** : 40 P.O., 30 P.A., bourse grande capacité, 1 bague CHA+1 (valeur 600 P.O., à faire évaluer), vêtements de noble (CHA+1 valeur 200 P.O.) à faire réparer chez un tailleur, bracelet en or (valeur 80 P.O. à faire évaluer)

**Commerçant 2** : 30 P.O., 25 P.A., bourse standard, 1 bague de famille avec émeraude (valeur 100 P.O., à faire évaluer), vêtements classiques abîmés, 1 saucisson sec entamé, 1 bouteille d'élixir du Dr Zutt (voir maladies, valeur 12 P.O.)

**Apprenti mage** : 50 P.O., 35 P.A., bourse anti-vol (valeur 10 P.O.), 2 potions de mana rouge (récup. 10 PA), bague de lumière bleue (3 charges, à évaluer), bague de puissance des universitaires (2 charges, à évaluer), bâton de défense (ID+1, enchanté, PRD+2 valeur 100 P.O.), robe en piteux état

**Cultiste 1** : amulette du culte (valeur : 80 P.O., res. Magie +2, à faire évaluer), robe du culte usée (PR : 1, à faire réparer), petite besace avec 30 P.O., 1 ingrédient magique à bas prix, 2 bougies vertes

**Cultiste 2** : petit livre de cultiste en vontorzien (valeur : 20 P.O.), robe du culte usée (PR : 1, à faire réparer), bâton de pèlerin (ID+1, valeur 50 P.O.), bourse avec ID20 P.O.

**Cultiste 3** : livre « Le grand mensonge politique » (compétence Méfiance, valeur : 40 P.O.), robe du culte classe (CHA+1, valeur : 80 P.O.), bâton de pèlerin (ID+1, valeur 50 P.O.), bourse avec 1D20 P.O.

**Bourgeoise** : 75 P.O. dans une petite bourse, 1 bijou de grande valeur (2D6 X 100 P.O.), robe de noble endommagée (à réparer, valeur 300.P.O.), trousseau de clés

**Garde de temple** (combattant avec bouclier) : 1 potion de réduction des plaies (valeur 30 P.O.), 8 PO, 1 flacon de Tétraplacebocélamine, 1 pantalon valeur (valeur 50 P.O. discrétion +1), 1 épée de mauvaise qualité (ID+2 COU-1 PRD-1 rup. 1-4 valeur 20 P.O.), 1 bouclier de mauvaise qualité (PR1 AT-1 AD-2 PRD+1 rup. 1-4 valeur 18 P.O.)  
Sans valeur : 12 mètres de ficelle

**Garde de temple 2** (combattant corps à corps) : 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 casque de cuir de base, 1 marteau 1 main bonne qualité (ID+4 PRD-1 valeur 120 P.O. rup. 1-3), 2D6 P.O.  
Sans valeur : 1 briquet amadou, 1 paire de chaussettes chaudes, 1 ceinture d'armes renforcée, 1 tunique un peu classe, 1 cape de base

**Grand gladiateur stupide** : 1 sandwich (avarié, peut donner la boustifilasse), 1 bouteille de vin de qualité moyenne, 1 ceinture d'armes renforcée, 1 paire de Bracelets de Brudag (FO+1, valeur 1000 P.O., à évaluer), une hache à 2 mains de bonne qualité (2D+2, AT-2 PRD-3 COU+1 rup. 1-3 valeur 300 P.O.), casque de cuir très laid (CHA-1, rup. 1-3), vêtements de combat en cuir en mauvais état (grande taille, PR : 2), bourse avec 1D6X10 P.O.

#### **Fouille de maison urbaine de famille aisée :**

SALLE À MANGER : couverts en argent (X4, valeur pièce 10 P.O.), service en porcelaine (fragile, lourd, valeur 100 P.O. à évaluer), sel (ingrédient magique), alcool blanc (ingrédient magique)

CUISINE : couteaux, demi-jambon sec (5 rations de nourriture), 3 pots de rillettes (10 rations de nourriture), 1 miche de pain, légumes

SALON : vase en bronze (15 kilos, valeur 50 P.O. à évaluer), tapis en véritable peau d'ours des montagnes du Nord (8 kilos, encombrant, valeur 200 P.O. à évaluer), bibelot en or (valeur 30 P.O.)

SALLE DE BAINS : nécessaire premiers soins, 2 fioles d'élixir du docteur Zutt, 2 fioles de sirop de Boulorne, 1 savon, 2 amphorettes de shampooing, 5 bougies vertes (ingrédients magiques)

BUREAU : cassette cachée avec des bons au porteur (il faut savoir lire !), pour une valeur de 2D6x100 P.O., nécessaire d'écriture, 10 parchemins vierges, livres : Atlas de la Terre de Fangh (orientation), Le marchandage chez les nomades (commerce), Le baratin pour les timides (comp. Fariboles)

CHAMBRE : dans un tiroir, quelques bijoux de base (valeur : 50 P.O., à évaluer), 3 couvertures classe, 5 parures de vêtements pour nobles (hommes et femmes), valeur pièce 100 P.O., lingerie fine, livre : La méditation nocturne et ses bienfaits

CHAMBRE ENFANT : rien du tout, ou alors : vêtements de petite taille (pour goblin / hobbit)