

WESTBRIDGE

Westbridge est un hameau d'environ 450 habitants, situé à l'ouest d'un ancien lieu saint nain nommé Stonebridge. Westbridge est un centre agricole avec un marché, une auberge, un parc à bestiaux et des silos. Ces derniers sont gardés par une vingtaine d'**archers**. Tous ces bâtiments sont la propriété d'un halfelin nommé **Ghaliver Longstocking**, un investisseur habile à manipuler les marchands.

Services de ferrage du Drull : cette boutique est tenue par **Drulleck**, CN homme humain **éclairé**, un ancien explorateur qui semble perpétuellement *confus* suite à l'exploration du *donjon sans nom*. Il est le plus mauvais de Féérune pour ferrer des chevaux.

Le Marteau et le Clou : cette boutique tenue par **Trystkin** des Landes Eternelles, LN homme humain **maître artisan** (outils de charpentier), répare chariots et roues mais aussi des granges et silos abîmés par les intempéries.

Le Halfelin Heureux : est l'auberge de la ville. C'est un endroit confortable et reposant. Elle est la propriété de **Ghaliver Longstocking**.

Les Brasseurs de Westbridge : cette brasserie produit deux vins rouges de piètre qualité et une bière rousse extrêmement forte.

Le Wemic qui vint à Westbridge : est le restaurant de la ville située en face de l'auberge. Il est tenu par **Helisa Ithcanter** de la Porte de Baldur. C'est un endroit très lumineux avec une très bonne carte. **Helisa Ithcanter** est une petite femme gaie et toujours en mouvement qui s'inquiète des ambitions de **Ghaliver Longstocking** et s'intéresse aux nouvelles en provenance de la Porte de Baldur.

Ghaliver Longstocking



Ghaliver Longstocking

Humanoïde (halfelin mâle) de taille M, chaotique neutre
Classe d'armure 15 (armure de cuir, *anneau de protection*)
Points de vie 99 (11d8+44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +7, bonus de +1 aux autres jets de sauvegarde

Compétences Persuasion +11, Tromperie +11, Perception +4, Perspicacité +4

Outils kit de contrefaçon, kit de déguisement, jeu de dés, outils de voleur

Sens perception passive 14

Langues commun, halfelin, nain, gnome, jargon des voleurs

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Vaillant. Ghaliver a un avantage à ses jets de sauvegarde contre la peur.

Agilité halfeline. Ghaliver peut se déplacer au travers de l'espace de toute créature de taille supérieure à la sienne.

Style de combat Combat à deux armes

Expertise Le bonus de maîtrise de Ghaliver est doublé pour les jets de caractéristiques qu'il fait avec les compétences Persuasion et Tromperie.

Ruse. À chacun de ses tours, Ghaliver peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque sournoise (1/tour). Ghaliver inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de Ghaliver qui n'est pas incapable d'agir et que Ghaliver n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Ouïe de la Tromperie. Chaque fois que Ghaliver fait un jet de Sagesse (Perspicacité) pour détecter si une créature lui ment, il utilise le résultat de son jet ou 8 + son modificateur de Sagesse, selon le plus élevé. S'il maîtrise la compétence Perspicacité, il ajoute son bonus de maîtrise au résultat.

Vue du détail. Ghaliver peut utiliser l'action bonus accordée par sa capacité Ruse pour faire un jet de Sagesse (Perception) et repérer une créature ou un objet caché, faire un jet d'Intelligence (Investigation) pour découvrir et déchiffrer des indices, ou pour utiliser Combat perspicace (voir ci-dessous).

Combat perspicace. Ghaliver gagne la capacité de déchiffrer les tactiques de l'adversaire et de développer des parades contre elles. Par une action (ou une action bonus en utilisant Vue du détail), il effectue un jet de Sagesse (Perspicacité) contre une créature qu'il peut voir et qui n'est pas incapable d'agir, opposé à un jet de Charisme (Tromperie) de la cible. S'il réussit, il peut utiliser Attaque sournoise contre cette créature, même s'il ne dispose pas d'un avantage contre elle ou si aucun ennemi de la cible n'est à 1,50 mètre ou moins de celle-ci. Il peut utiliser Attaque sournoise de cette façon même s'il a un désavantage contre la cible. Cet avantage dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'il utilise avec succès Combat perspicace contre une cible différente.

Sursaut (Recharge après un repos court ou long). Au cours de son tour, Ghaliver peut utiliser une action supplémentaire.

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Ghaliver peut utiliser une action bonus pour récupérer 10 (1d10+5) points de vie.

Précis Lorsque Ghaliver touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Critique amélioré. Les attaques de Ghaliver avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Équipement particulier : *Anneau de protection*

Actions

Attaques multiples. Ghaliver effectue deux attaques avec son épée courte et une attaque avec sa dague

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 8 (2d4+3) dégâts perforants

Réactions

Esquive. Ghaliver réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Ghaliver doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Helisa Ithcanter

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 14 (17 avec *armure du mage*, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 50 (10d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	13 (+1)

Sauvegardes Dextérité +8, Intelligence +6

Compétences Persuasion +5, Escamotage +12, Arcanes +10, Perception +7, Investigation +6

Outils maîtrisés Outils de voleur

Sens perception passive 17

Langues commun, Chondathan, géant, nain, gnome, jargon des voleurs

Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Ruse. À chacun de ses tours, Helisa peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

Attaque surnoise (1/tour). Helisa inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'elle touche avec une arme si elle a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié d'Helisa qui n'est pas incapable d'agir et que Helisa n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

Expertise Le bonus de maîtrise d'Helisa est doublé pour les jets de caractéristiques qu'elle fait avec les compétences Escamotage et Arcanes

Escamotage et main de mage Lorsque Helisa lance main de mage, elle peut rendre la main spectrale invisible, et elle peut effectuer les tâches supplémentaires suivantes avec celle-ci : ranger un objet que la main tient dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; récupérer un objet dans un contenant, porté ou transporté par une autre créature ; utiliser des outils de voleur pour crocheter les serrures et pour désarmer les pièges à distance. Elle peut effectuer une de ces tâches sans se faire remarquer par une créature s'il réussit un jet de Dextérité (Escamotage) opposé à un jet de Sagesse (Perception) de la créature. En outre, elle peut utiliser l'action bonus accordé par sa Ruse pour contrôler la main.

Sorts Helisa est une lanceuse de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Helisa connaît les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main du mage, amis, illusion mineure*

Niveau 1 (3 emplacements) : *charme-personne, sommeil, déguisement, armure du mage*

Sorts. Helisa est également une lanceuse de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Helisa a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, trait de feu, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, injonction, détection de la magie, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, prière de guérison, immobiliser un humanoïde, arme magique, aura magique de Nystul*

Équipement particulier Symbole sacré d'Azuth

Actions

Attaques multiples. Helisa effectue une attaque avec sa rapière et une avec sa dague

Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 8 (1d8+4) dégâts perforants

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants

Canalisation d'énergie divine (1 fois entre deux repos) : Abjuration des arcanes Par une action, Helisa peut présenter son symbole sacré et désigner un fiélon, un céleste, une fée, un élémentaire, dans un rayon de 9 mètres autour d'elle, qui peut l'entendre ou la voir. La créature ciblée doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible d'Helisa et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver. A la place, les créatures dont le FP est inférieur à 1 sont bannis pour une minute **ou Renvoi des mort-vivants** Helisa présente son symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants ou les fiélons, utilisant sa Canalisation d'énergie divine. Chaque mort-vivant ou fiélon à 9 mètres autour d'Helisa qui peut l'entendre

ou la voir, doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts. Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible d'Helisa et ne peut volontairement se rapprocher à 9 mètres ou moins. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour Foncer ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action Esquiver.