

L'Ours Mal Léché

Auberge de Cheisterlif



• Cheisterlif

Cheisterlif est un joli faubourg perdu au milieu de la Forêt Sombre. Il fut longtemps écarté du continent par les sous-bois ténébreux de la forêt. Il ne fut en conséquence pas impacté par la grande Guerre des Goules. Vous trouverez dans ce charmant hameau une grande diversité raciale. Desservi depuis peu par des routes pavées de bonne qualité, ce hameau est facilement accessible à cheval, à pieds ou encore en carriole.

• L'Auberge, L'Ours Mal Léché

L'auberge de L'Ours Mal Léché est un lieu de rencontre mais aussi le siège de la *Guilde de l'Ours*. Ce bâtiment à l'architecture ancienne est le refuge des chasseurs de la forêt et des rôdeurs du coin. Voici la liste du personnel :

- Tom-Mortimer, Gnome propriétaire et aubergiste.
- Fred, Halfelin chef cuisinier.
- Marsel, Théobald et Mirjana, trois humains du personnel de cuisine.
- Sartathe, Centaure approvisionnement.
- Dorg, Gobelin saltimbanque.
- Basil, Humain barde.
- Frédérik, Demi-Orque gardien de nuit.

L'auberge offre des services dont voici la liste :

- Une chambre (un lit) 6 pa (il y a 13 chambres).
- Un repas (viande, pain, légumes et une cruche de vin) 3 pa.
- Un petit déjeuner (pain, lait et bouillie de céréales) 15 pa.
- Une pinte de bière 2 pc.
- Une carafe de vin 1 pa.

• La Guilde de l'Ours

La Guilde de l'Ours est un groupe de vaillants guerriers, magiciens et aventuriers qui aident ceux qui viennent quérir leur aide. Vos PJ pourraient vouloir y être intégrés. Pour cela il faut effectuer quelques missions dans les environs pour avoir une renommée suffisante pour y être acceptés. Un membre de La guilde devra obligatoirement porter un de ces objets (en signe de reconnaissance) :

- Bouclier de l'Ours [+2 en DEF]
- Cape en peau d'ours noire [+1 en DEF, résistance au froid et -1 en CON si chaleur (🥵)]
- Bannière de l'Ours [utilisable comme lance (5m 1d4 DM) -1 en DEX et Init]



Tom-
Mortimer, aventurier,
tavernier et aubergiste