

**Baielapin / Conyberry** est une communauté de fermiers et de bûcherons située en lisière des Bois de Padhiver. Le coeur du village est composé d'une douzaine de maisons tandis que les fermes et les maisons de bûcherons sont dispersées alentour.

Des brigands et des trolls rôdent dans les collines mais environ 140 des habitants de Baielapin sont entraînés au tir. Le village compte quelques individus avec la maîtrise de certains outils : deux avec la maîtrise des outils de charpentier, deux avec celle du matériel de brasseur et un avec les outils de tanneur.

Le principal lieu de rencontres est la Halle de Baielapin. C'est une grande salle avec deux murs amovibles, un puits en son centre et une large cheminée. Elle sert également d'abri pour la nuit aux voyageurs. Il n'y a que deux véritables commerces à Baielapin. *Les Armes de Baielapin* tenue par un ancien aventurier du nom de **Martin von Mensch**, CN homme humain profil de **malfrat** avec la maîtrise des outils de forgeron. Les armes qu'il vend sont de piètre qualité et risquent de se briser au combat. *Les Soins de Beren* sont tenus par **Treahugh Greiko**, CN homme humain, avec un don extraordinaire pour soigner les animaux à des prix raisonnables. **Treahugh Greiko** est un ancien rôdeur de Mailikki tombé en disgrâce auprès de sa déesse après une chasse malheureuse où il a abattu un animal béni par la déesse.

### Treahugh Greiko

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique neutre

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir clouté)

**Points de vie** 48 (6d8+18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

**Sauvegardes** Force +5, Dextérité +6

**Compétences** Survie +5, Dressage +5, Perception +5

**Sens** perception passive 15

**Langues** commun, Chondathan, orque, géant, gobelin.

**Dangerosité** 2 (450 PX)

### Capacités

**Style de combat** archerie

**Explorateur-né** Treahugh a l'avantage aux jets d'initiative, a l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agi lors du premier tour de combat et ignore les terrains difficiles

**Sens primitifs** Treahugh peut communiquer avec les bêtes et peut ressentir si un de ses ennemis favoris est présent dans les 7,5 kms autour de lui

**Ennemi juré** : créatures monstrueuses (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Treahugh a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

**Grand Ennemi juré** : géants (+4 aux jets d'attaque contre les géants et Treahugh a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

**Tueur de colosses**. Quand Treahugh touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous ses points de vie maximums. Treahugh ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Mailikki

### Actions

**Attaques multiples**. Treahugh effectue deux attaques avec une arme

**Hache d'armes**. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants

**Arc long**. *Attaque à distance avec une arme* : +8 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Au nord-ouest du village, se trouve une clairière hantée par le fantôme de Padhiver, **Agatha** (son repaire est décrit plus en détails dans le *kit d'initiation : les Mines Perdues de Phandelver*). **Agatha** est une **banshie** avec les modifications suivantes :

**INT** 18 (+4)

**Sorts.** Agatha est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Agatha a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *glas funèbre, gelure, main du mage, décharge électrique, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, projectile magique, onde de choc, éclair de sorcière*

Niveau 2 (3 emplacements) : *fracasement, immobilisation de personne, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair*

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre*

Niveau 5 (2 emplacements) : *domination d'humanoïde, double illusoire*

Niveau 6 (1 emplacement) : *suggestion de groupe, chaîne d'éclairs*

Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort, téléportation*

**Dangerosité** 8 (3900 PX)