

Bargewright Inn est un hameau fortifié installé sur la colline de Jundar. Le hameau abrite environ 35 habitants et est construit autour d'une auberge (bâtiment 1 sur la carte) flanquée de deux tours de formes différentes. Le propriétaire de l'auberge et fondateur du hameau est **Feston Bargewright**, NB homme humain **roturier**. Son frère, **Aldon Bargewright**, NB homme humain est le maître d'écuries de l'auberge (21 sur la carte) ainsi que le chef de la milice composée de 5 **gardes** et 20 **roturiers**. Le hameau surplombe le *Gué de Fer*, un pont nouvellement construit sur la Dessarin.

Deux enceintes entourent la colline, la première entourant le sommet de la colline où se trouvent tous les bâtiments de la ville (hormis les écuries), la seconde entourant les écuries de l'auberge et les nombreux emplacements pour parquer des animaux (utilisés par les caravanes de passage). Chaque emplacement peut contenir au maximum 40 animaux. Le hameau est aussi pourvu de deux puits.

Les bâtiments qui constituent le hameau sont :

Les Fers à Chevaux d'Haeleth (commerce en 9 sur la carte mais réside en 16) : **Haeleth**, LN homme humain **maître artisan** (outils de forgeron) est un maréchal-ferrant capable de ferrer toutes sortes de montures. Il possède des propriétés à Waterdeep et sa femme y habite une villa. Ses quatre fils sont des aventuriers. Il a un **lézard** comme animal de compagnie.

La Maison de Guérison (bâtiment 19 sur la carte) : **Chanczlatha Luruin**, NB homme humain **haut prêtre de Lathandre** (avec maîtrise du kit d'herboriste) est l'apothicaire du hameau qui soigne les humains tout autant que les bêtes. Il est aidé dans son travail par sa femme, **Baerlatha**, CB femme humain **mage** et plusieurs enfants adoptés.

Les Chariots de Rinthar (commerce en 6 sur la carte, réside en 15) : **Rinthar**, LN homme humain **maître artisan** (outils de charpentier) fabrique des roues et répare les chariots avec l'aide de ses six jeunes apprentis.

Les Pipes, Serrures, Tabac et Meubles de Ruldarr (commerce en 10, réside en 16) **Ruldarr**, CB homme humain **espion**, vend, en plus de tout ce qui est cité ci-dessus, aux aventuriers des clés d'anciens donjons et ruines du Nord (au prix de 6 po la clé). Charge aux aventuriers de trouver l'endroit où utiliser ses clés et les trésors qui les attendent derrière ces portes. Ruldarr est aussi un fou de jardinage. Sa maison contient un grand nombre d'énormes pots en lévitation qu'il peut déplacer à sa guise.

Le Sac de Shondrin (commerce en 4, résidence en 14) Ce magasin de fournitures générales est tenu par **Shondrin**, NB homme humain roturier, gros et jovial. On peut y trouver toutes sortes d'équipement standard et même parfois des armes, armures ou des objets plus exotiques et parfois même magiques.

Le Passage humide (en 5 sur la carte) La seule taverne du hameau est la propriété de la veuve de l'ancien passeur du gué, avant la construction du pont nommé *Le Gué de Fer*.

Maison de Belvyn de la Bonne Chère (en 3 sur la carte mais **Belvyn** habite au 12) Cette grande salle vide peut être louée et utilisée comme temple ou comme salle de réception. Pour l'utiliser en tant que lieu de culte, **Belvyn**, N homme humain **espion**, fournit un autel et des braseros. Seuls les cultes non violents ainsi que Tempus et Heaume sont autorisés.

Chez Tabra (18 sur la carte). Cette grande maison confortable propose des chambres pour 2 po par nuit (avec tous les repas compris) et une douzaine d'escortes féminines pour 25 po par nuit. De nombreux ouvrages sur divers sujets (sauf la magie) sont disponibles à la lecture. Une salle d'entraînement aux armes existe dans la cave et une salle de réunion protégée contre la scrutation magique, au dernier étage. **Tabra**, la propriétaire, semble être une adolescente blonde mais ses yeux sombres démentent son véritable âge. Elle a bénéficié d'un sort de l'époque de Néthénil (perdu depuis) qui lui a permis d'étendre son espérance de vie bien au-delà de ce que permettraient des *potions de longévité*.

Aldon Bargewright

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 18 (cuirasse, bouclier)

Points de vie 40 (5d8+15)

Vitesse 9 m

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

Sauvegardes Force +6, Dextérité +5

Compétences Survie +5, Athlétisme +6, Perception +5

Sens perception passive 15

Langues commun, Chondathan, orque

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Duel

Explorateur-né Aldon 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 Aldon 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 : humanoïdes (+4 aux jets d'attaque contre les humanoïdes), Aldon a l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister ses ennemis jurés et aux jets d'Intelligence pour obtenir des informations sur eux.

Tueur de colosses. Quand Aldon 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. Aldon ne peut infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Sorts. Aldon est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôleur connus par Aldon :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *marque du chasseur, frappe du zéphyr*

2e niveau (2 emplacements) : *cordon de fêches, vision dans le noir*

Équipement particulier : *Symbole sacré de Gwaeron Bourrasque, épée longue +1*

Actions

Attaques multiples. Aldon effectue deux attaques avec son épée longue ou deux attaques avec son arc long

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 10 (1d8+6) dégâts tranchants

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Maître artisan

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)

Outils Un type d'outil d'artisan

Sens perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Maître artisan Le bonus de maîtrise du maître artisan est doublé pour les jets de caractéristique qu'il fait en utilisant les outils de son travail

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants

Haut prêtre de Lathandre

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 17 (demi-plate, bouclier, 19 avec *bouclier de la foi*)

Points de vie 77 (11d8+22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)

Sauvegardes Sagesse +8, Charisme +6

Compétences Perspicacité +8, Religion +5

Sens perception passive 14

Langues commun, Chondathan, nain

Dangerosité 9 (5000 PX)

Capacités

Incantation puissante Le haut prêtre bénéficie d'un bonus de +4 à tous les dégâts qu'il inflige avec des sorts mineurs de clerc.

Sorts. Le haut prêtre est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Le haut prêtre a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *assistance, flamme sacrée, résistance, mot de radiance, épargner les mourants, lumière*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi*, faveur divine, soins, injonction, lueurs féériques, mains brûlantes*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde, rayon ardent, sphère de feu*

Niveau 3 (3 emplacements) : *esprits gardiens, protection contre l'énergie, mot de guérison de groupe, boule de feu, lumière du jour*

Niveau 4 (3 emplacements) : *liberté de mouvement, protection contre la mort, gardien de la foi, mur de feu*

Niveau 5 (2 emplacements) : *immobiliser un monstre, soins de groupe, colonne de flammes, scrutation*

Niveau 6 (1 emplacement) : *barrière de lames, guérison*

* Le haut prêtre jette ces sorts avant le combat.

Équipement particulier Symbole sacré de Lathandre, Masse d'armes +1

Actions

Masse d'armes +1. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts contondants

Canalisation d'énergie divine (2 fois entre deux repos) : Radiance de l'aube Par une action, Le haut prêtre peut présenter son symbole sacré et toutes les ténèbres magiques dans un rayon de 9 mètres autour de lui sont dissipées. En outre, chaque créature hostile dans un rayon de 9 mètres autour de lui doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature prend 20 (2d10+9) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui dispose d'une couverture totale vis à vis de Le haut prêtre n'est pas affectée **ou Renvoi des mort-vivants** Le haut prêtre 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 de Le haut prêtre qui peut l'entendre ou le 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 du haut prêtre 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 morts-vivants dont le FP est inférieur à 2 sont immédiatement détruits.

Réactions

Illumination Protectrice. Lorsque le haut prêtre est attaqué par une créature située à 9 mètres ou moins de lui et qu'il peut la voir, il peut utiliser sa réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque, en faisant éclater une lumière avant que la créature touche ou rate. Un attaquant qui ne peut pas être aveuglé est immunisé face à cette capacité. Le haut prêtre peut utiliser cette capacité quatre fois. Il en retrouve toutes les utilisations dépensées lorsqu'il termine un repos long. Le haut prêtre peut aussi utiliser *Illumination protectrice* pour protéger une autre créature située à moins de 9 mètres.

Tabra



Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 15 (*anneau de protection*, 18 avec *armure du mage*)

Points de vie 110 (22d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)

Sauvegardes Sagesse+11, Intelligence +12, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Résistances aux dégâts *contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques (avec peau de pierre)* et aux dégâts de force

Immunité contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé (avec esprit impénétrable)*

Compétences Histoire +11, Arcanes +11

Sens perception passive 14

Langues commun, Netherese, nain, elfique, gnome, géant, draconique, halfelin

Dangerosité 14 (11500 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Tabra choisit des emplacements de sorts qu'elle souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Tabra ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Tabra peut lancer *bouclier* et *détection des pensées* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Maître du savoir Le jet d'initiative de Tabra est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Tabra incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, elle peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Elle ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Elle remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation.

Lorsqu'elle incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, elle peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'elle a changé un jet de sauvegarde de cette manière, elle doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

Incantation alchimique. En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Tabra augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'elle lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

Résistance à la magie. Tabra a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques grâce à son *scarabée de protection*.

Sorts de prédilection. Tabra a *contresort* et *toucher du vampire* comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'elle a préparé, et elle peut lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette

manière, elle doit terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. Si elle veut lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, elle doit dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

Résistance à la magie. Tabra a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Sorts. Tabra est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 19, +11 pour toucher avec les attaques de sort). Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main du mage, protection contre les armes, message*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, armure du mage*, projectile magique, simulacre de vie*

Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, détection des pensées, invisibilité*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort**, éclair, communication à distance, toucher du vampire***

Niveau 4 (3 emplacements) : *charme-monstre, peau de pierre*, assassin imaginaire, porte dimensionnelle*

Niveau 5 (3 emplacements) : *immobiliser un monstre, modification de mémoire, cône de froid*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs, pétrification*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, boule de feu à retardement, cage de force*

Niveau 8 (1 emplacement) : *dragon illusoire, esprit impénétrable**

Niveau 9 (1 emplacement) : *changement de forme*

**Tabra jette ces sorts avant le combat. **Sorts de prédilection*

Équipement particulier : *Scarabée de protection, anneau de protection*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +10 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 6 (1d4+4) dégâts perforants*