

Newfort

Une carte de Newfort est disponible dans Silver Marches page 80

Newport est un hameau de 140 habitants environ fondé par d'anciens Zhents.

Le dirigeant du hameau et propriétaire de la taverne *La Récompense du Héros* est **Trevis Uhl**, N homme humain capitaine Zhentilar.

Le constable de la ville est **Gyreth Ilgarn**, N homme humain lieutenant Zhentilar, meilleur ami de Trevis. Depuis le fort de la ville, il commande la milice de la ville (profil de **gardes**).

La chapelle dédiée à Tempus est tenue par **Nargroth**, CN homme demi-orque **prêtre** de Tempus.

Le comptoir commercial est tenu par **Deliyra Narm**, NM femme demi-orque **espion** (avec 33 points de vie), un agent du Zhentarim espionnant le hameau.

Le moulin de la ville est tenu par **Stauvin Stonebrace**, NB homme humain **roturier**, ancien propriétaire des terres où la ville est installée. C'est un agent des Ménéstreles.

Capitaine Zhentilar

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 19 (harnois)

Points de vie 72 (8d8+32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Sauvegardes Force +7, Constitution +7

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +4

Sens perception passive 11

Langues commun, Damarien

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Style de combat Combat à deux armes

Brute Lorsque le capitaine Zhentilar touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le capitaine Zhentilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 13 (1d10+8) points de vie.

Tactique de groupe. Le capitaine a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Combattant à deux armes Le capitaine bénéficie d'un bonus de +1 à la CA tant qu'il manie une arme de corps à corps dans chaque main. Le capitaine peut combattre à deux armes même si elles ne sont pas légères

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue deux attaques avec son épée longue et une attaque avec son épée courte 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* : 13 (2d8+4) dégâts tranchants

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants

Arc long *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants

Lieutenant Zhentilar

Humanoïde (n'importe quelle race mais majorité d'humains) de taille M, loyal mauvais, neutre mauvais, neutre ou chaotique neutre

Classe d'armure 17 (demi-plate)

Points de vie 48 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sauvegardes Force +6, Constitution +6

Compétences Athlétisme +6, Intimidation +2

Sens perception passive 10

Langues selon race

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Style de combat Combattant (+2 aux jets d'attaque au corps à corps)

Tactique de groupe. Le lieutenant Zhentilar a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

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

Second souffle (Recharge après un repos court ou long). Le lieutenant zhentilar peut utiliser une action bonus pour récupérer 11 (1d10+6) points de vie.

Actions

Attaques multiples. Le lieutenant zhentilar effectue deux attaques avec une arme

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si tenue à deux mains

Arc long Attaque d'arme à distance : +5 pour toucher, portée 45/180 m, une créature. Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants