

**Xanthar's Keep/ Bastion de Xanthar** est un village fortifié de 475 habitants dominé par une tour et aux maisons de pierre dont le nom provient d'un rôdeur décédé depuis bien longtemps. Le village est pourvu de deux puits, d'une unique taverne et d'une seule auberge. Le rempart qui protège la ville est pourvu de balistes.

Un rôdeur de Mailikki d'une soixantaine d'années, **Helder Mornstone**, NB homme humain, fait office de dirigeant officieux. Il commande une force de 15 **gardes** et entraîne la milice locale, une cinquantaine de membres (**roturiers**) équipés d'arbalètes légères et formés à s'en servir.

La seule taverne est *l'Orc chutant*, un bon endroit pour entendre les rumeurs car fréquentée par les habitants du village. On la dit hantée par le fantôme d'une femme de l'ancien temps qui rechercherait de l'aide pour ouvrir une crypte oubliée située dans les environs. *L'ours et le Bouclier Noir* est la seule auberge de la ville.

### Helder Mornstone

Humanoïde (humain) de taille M, neutre bon

**Classe d'armure** 17 (demi-plate)

**Points de vie** 72 (9d8+27)

**Vitesse** 9 m

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

**Sauvegardes** Force +7, Dextérité +6

**Compétences** Survie +6, Athlétisme +7, Perception +6

**Sens** perception passive 16

**Langues** commun, Chondathan

**Dangerosité** 5 (1800 PX)

#### Capacités

**Style de combat** Combat à deux armes

**Explorateur-né** Helder 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** Helder 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), Helder 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 Helder a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et capacités des géants)

**Déplacement fluide** : Helder peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus à son tour

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

**Echapper à la Horde**. Les attaques d'opportunité effectuées contre Helder ont un désavantage.

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

**Sorts**. Helder est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de rôdeur connus par Helder :

**1<sup>er</sup> niveau (4 emplacements)** : *marque du chasseur, soins, frappe du zéphyr*

**2<sup>e</sup> niveau (3 emplacements)** : *cordon de fêches, vision dans le noir*

**3<sup>e</sup> niveau (2 emplacements)** : *invocation de tir de barrage*

**Équipement particulier** : Symbole sacré de Mailikki

#### Actions

**Attaques multiples**. Helder effectue deux attaques avec sa première épée courte et une attaque la seconde ou deux attaques avec son arc long

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

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

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