

S'accrocher Étroitement

Le voleur Halfling saute sur un monstre et enroule ses bras autour de ses bras, jambes ou tête, le faisant trébucher le monstre essay de se débarrasser du Halfling. Vous devez renoncer à toutes vos attaques pour vous accrocher à un monstre qui est plus grand que le Halfling. Le monstre doit être dans une case adjacente au début de la phase du guerrier et ne peut rien faire tandis que le Halfling s'accroche à lui.

Lancer 1D6 au début de chaque phase suivante des monstres, sur un résultat de :

- 1 - 2 le Halfling a été projeté au loin, il subit 1D6 blessures sans les déductions et est placé sur une case adjacente pour un tour entier tandis que le monstre peut agir normalement.
- 3+ le Halfling continue à s'accrocher, il ne peut pas lâcher volontairement.

Compétences du Halfling

Je Peux Voler

Le Halfling est si acrobatique que les autres guerriers peuvent le jeter à travers la salle. Pour jeter le Halfling un guerrier doit être dans une case adjacente au début de la phase des guerriers. Ni l'un ni l'autre, le Halfling ou l'autre guerrier ne peuvent se déplacer ce tour, mais ils peuvent attaquer un monstre adjacent s'ils n'ont pas encore attaqué. Le Halfling peut être jeté du nombre de cases égales à la force du guerrier, bien que la distance puisse être plus courte si vous le souhaitez. Le Halfling peut seulement être jeté sur des cases vides, mais peut passer au-dessus de tous les autres obstacles

Compétences du Halfling

Roulé-boulé

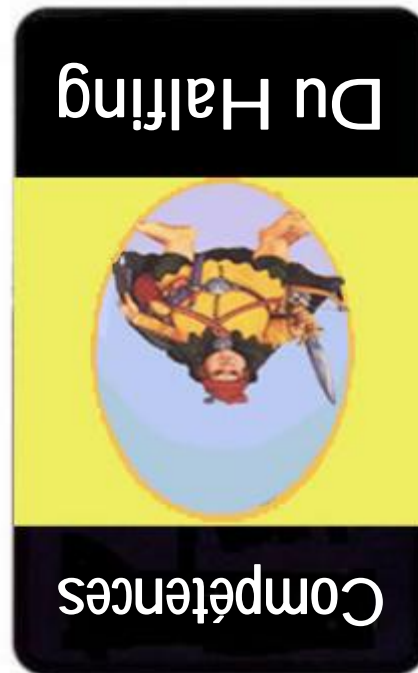
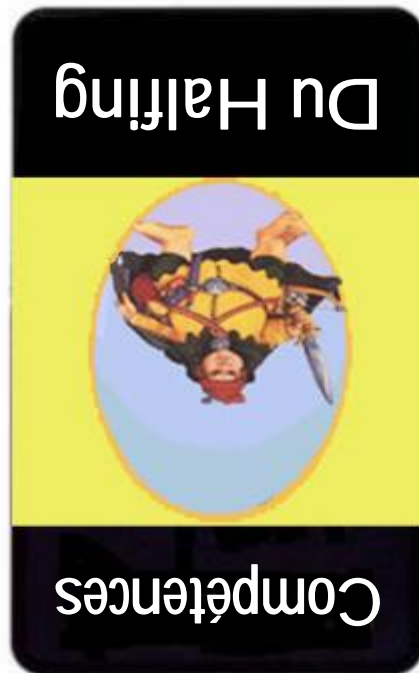
Le Halfling effectue un roulé-boulé sous le coup du monstre, réduisant la quantité de dommages qu'il subit. Toutes les fois qu'il subit des dommages le Halfling peut réduire le nombre de ses blessures par 1D6 + son Niveau. Le Halfling peut réduire les blessures par 2D6+ son niveau à la place s'il le souhaite, mais il doit être rester sur la case qu'il occupe pour un tour entier.

Compétences du Halfling

Sauve qui peut

Quand un monstre apparaît le Halfling décampe au loin à un endroit où il se sent en sûreté. Quand des monstres sont placés sur le plateau le Halfling peut immédiatement se déplacer d'un certain nombre de cases égales à sa caractéristique de mouvement. Il n'est pas sujet aux règles de blocage et peut même se déplacer par des cases occupées par d'autres guerriers ou monstres. Il ne peut pas finir son mouvement dans une case occupée. Cette compétence ne peut pas être employée en même temps qu'une autre compétence.

Compétences du Halfling



Chapardage !

Le Halfling est un maître du tour de main et peut prendre des objets plus facilement. Il peut relancer les dés une fois pour un article simple quand il essaye de voler à l'étalage d'un magasin.

Compétences du Halfling

Éviter les pièges

Le Halfling a développé les réactions foudroyantes qui lui permettent d'éviter les lames, pièges et autres chausse-trappes. Toutes les fois que le voleur de Halfling tombe dans un piège en raison d'un événement il peut en ignorer les effets sur un résultat de 3+ sur 1D6.

Compétences du Halfling

Courageux

Le voleur Halfling est courageux et audacieux, se précipitant où d'autres guerriers craignent de marcher. Le voleur Halfling peut relancer tous les tests échoués de crainte ou de terreur une fois. Si le deuxième jet échoue, le voleur Halfling est affecté normalement.

Compétences du Halfling

Opportuniste

Le Halfling ne regarde jamais la bouche d'un cheval qu'on lui offre, il saisit toutes les opportunités. Cette compétence peut seulement être employée en combinaison avec la compétence "Pieds agiles". Toutes les fois que vous employez la compétence "Pieds agiles" pour vous déplacer sous un monstre vous pouvez l'attaquer normalement en passant entre ses jambes. Vous obtenez +1 attaque avec un modificateur de +1 pour toucher. L'attaque fait les 1D6 dommages sans aucunes déductions.


Compétences du Halfling

Du Halfling




Compétences

Du Halfling




Compétences

Du Halfling



Compétences

Du Halfling



Compétences

Chasseur de trésor

Le voleur Halfling est exceptionnellement bon pour trouver des trésors et de l'or. Chaque fois que le groupe obtient un trésor de donjon ou un trésor de pièce objectif, lancer 1D6, et comparer le résultat au tableau suivant. Si le jet est réussi le Halfling gagne un trésor supplémentaire; lancer sur le tableau des trésors de pièce de donjon. C'est en plus de sa capacité innée de trouver des trésors.

Titre Jet de succès

Novice	Non applicable
Champion	6
Héros	5+
Seigneur	4+

Compétences du Halfling

Oreilles pointues

L'ouïe exceptionnelle du voleur Halfling lui permet d'avertir les guerriers quand les monstres sont en embuscade. Cette compétence peut être employée une fois par aventure et elle permet aux guerriers d'ignorer une embuscade. Quand des monstres sont placés ils ne gagnent pas leurs attaques d'embuscade pour ce combat. Si vous gagnez cette compétence plus d'une fois vous pouvez l'employer autant de fois par aventure que vous l'avez gagnée.

Compétences du Halfling

« A qui est ceci ? »

Le Halfling profite du tohu-bohu du combat pour permuter l'équipement d'un monstre avec quelque chose de son paquet, habituellement un pâté en croûte ou un morceau de fruit. Cette compétence peut être employée une fois par combat. Le Halfling peut employer cette capacité sur un monstre simple placé à côté de lui au début de la phase des guerriers. Il peut voler et jeter une arme magique ou un objet magique du monstre, mais doit le remplacer avec quelque chose à lui.


Compétences du Halfling

Puis-je emprunter cela

Quand les guerriers trouvent un trésor, le voleur Halfling parvient à avoir plus que sa part normale. Cette compétence peut être employée une fois par aventure quand le groupe a trouvé un trésor de pièce de donjon et elle permet au Halfling de voler un objet ou une arme magique d'un autre guerrier. Quand le Halfling a découvert la nature du trésor il peut le garder pour lui. Ce trésor ne compte pas pour la quantité qu'il a prise de cette aventure, mais elle compte pour l'autre guerrier. Noter ceci sur sa feuille de guerrier.


Compétences du Halfling

Du Halfling




Compétences

Du Halfling




Compétences

Du Halfling



Compétences

Du Halfling



Compétences

Maître de l'or

Le voleur Halfling est à même de fouiller dans la saleté et de trouver les pièces de monnaie prises dans les fissures des planchers et des murs. Toutes les fois que les guerriers trouvent un trésor, le voleur Halfling peut lancer 2D6. Si l'un ou l'autre des dés est un 1 alors il n'a rien trouvé, autrement multiplier le résultat par dix et ajouter ceci au total de l'or du voleur Halfling.

Compétences du Halfling

Cacher l'évidence

Quand votre guerrier est traîné devant la cour il cache les choses qu'il a volées. Le voleur Halfling ne perd pas les objets volés qu'il possède quand il comparait devant la cour.

Compétences du Halfling

Destin !

Votre guerrier est choisi par les dieux pour exécuter de grands projets. Au début de chaque aventure vous gagnez +1D6 points de chance. Tout les points de "destin "qui ne sont pas employés sont perdu à la fin de l'aventure. Lancer séparément pour chaque aventure.

Compétences du Halfling

Pieds agiles

Cette compétence permet au voleur Halfling de passer entre les jambes d'un monstre. Le Halfling peut se déplacer par des cases occupées par d'autres guerriers ou monstres à la moitié de son taux normal (chaque case où il se déplace compte pour 2). Il peut ne pas finir son mouvement dans une case occupée. Cette compétence ne peut pas être employée pour déplacer le Halfling sous des monstres qui ne sont pas plus grands que lui, tel que les gobelins.


Compétences du Halfling

Du Halfling




Compétences

Du Halfling




Compétences

Du Halfling



Compétences

Du Halfling



Compétences

Coup en traître

Le Halfling contourne un monstre et le poignarde dans le dos. Le Halfling peut renoncer à toutes ses attaques pour un tour pour faire un coup en traître. Lancer pour frapper normalement, et si le jet réussi lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous. Pour un coup en traître il n'est jamais déduit l'endurance ou l'armure et les monstres dotés des capacités, ignore le coup ou ignore la douleur ne peuvent pas employer ces capacités contre un coup en traître.

1D6 Effet

- 1 Le monstre est agacé par votre faible coup et se retourne vers vous. Le monstre obtient immédiatement 1 attaque contre le voleur Halfling, résolu normalement, et ceci n'affecte pas les capacités ou les attaques du monstre dans la prochaine phase des monstres.
- 2 Vous poignardez le monstre au pied, pendant qu'il sautille sur place de douleur, il perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstres.
- 3 Vous parvenez à couper les tendons du jarret d'un monstre. Le monstre perd 1D6 blessures et les guerriers ont +1 à leurs jets pour toucher contre ce monstre pour un tour entier.
- 4 Avec un coup vicieux vous avez coupé l'oreille du monstre, le faisant saigner fortement et beugler de fureur. Le monstre subit 1D6 blessures immédiatement et prendra 1D6 dommages au début de la phase des monstres suivante. Le saignement s'arrête sur un résultat de 1 (le 1 est quand même déduit des blessures du monstre). Si un monstre meurt d'hémorragie, il est marqué sur la feuille de guerrier du Halfling.
- 5 Poussant un ridicule et perçant cri de guerre le voleur Halfling brandie sa lame ronde dans un arc scintillant et la plante dans le flanc du monstre. Le monstre subit immédiatement 2D6 blessures et subira également les dommages d'hémorragie comme indiqué dans le résultat 4.
- 6 Le voleur de Halfling se précipite sur le monstre et sa lame se plante directement dans son cou, le tuant net. Le monstre est mort mais votre guerrier ne peut rien faire du tout pour les prochains 2D6 tours pendant qu'il regarde fixement avec incrédulité le cadavre du monstre à ses pieds.

Compétences du Halfling

Distraire

Avec sa démarche bizarre, faisant des grimaces et riant fort le voleur Halfling parvient à attirer l'attention d'une partie des monstres de la salle. Cette compétence affectera n'importe quel monstre sur la même section de plateau que le voleur Halfling. Lancer 1D6 pour chaque monstre, sur un résultat de 6 il ne peut rien faire pour ce tour. Cette compétence peut être employée un certain nombre de fois, chaque aventure, selon le niveau comme indiqué sur le tableau ci-dessous :

Titre		Jet de succès
Novice	Non applicable	
Champion	1	
Héros	2	
Seigneur	3	

Compétences du Halfling

Marche silencieuse

La démarche furtive du Halfling lui permet de repérer les monstres qui sont devant les guerriers dans le donjon.

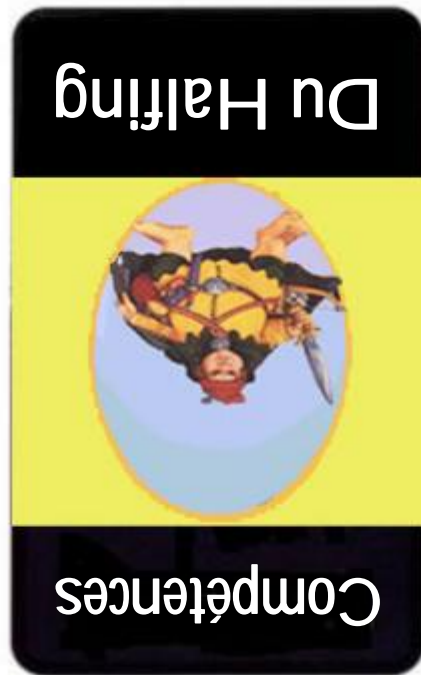
Titre	Nombre de fois par aventure	Jet de succès
Novice	1	5+
Champion	1	4+
Héros	2	4+
Seigneur	2	3+

Compétences du Halfling

Esquive (6)

Comme la compétence d'elfe. Si vous obtenez cette compétence plusieurs fois, vous pouvez additionner +1 au votre jet pour cette compétence autant de fois que vous l'avez.

Compétences du Halfling



Course de fond !

Le Halfling peut doubler sa valeur de mouvement aussi longtemps qu'il ne fait rien excepté se déplacer.

Compétences du Halfling

Agilité (6)

Comme la compétence d'elfe. Si vous obtenez cette compétence plusieurs fois, vous pouvez additionner +1 au votre jet pour cette compétence autant de fois que vous l'avez..

Compétences du Halfling

Feinte !

Le voleur Halfling est à même d'éviter les coups de ses attaquants. Les monstres sont à -1 pour frapper le voleur Halfling.

Compétences du Halfling