

VOLEUR HALFING



EQUIPEMENT  
CUISINE

VOLEUR HALFING



EQUIPEMENT  
CUISINE

VOLEUR HALFING



EQUIPEMENT  
CUISINE

VOLEUR HALFING

4 Le gland éclate dans un flash de lumière, infligeant 1D6 blessures au monstre sans aucune déduction.  
5 Le gland éclate violemment. Le monstre et n'importe quel autre monstre ou guerrier adjacent subissent chacun 1D6 blessures, sans aucune déduction.  
6 Le gland commence à transformer magiquement le monstre.  
Lancer 1D6 et ajouter l'endurance du monstre. Sur un résultat de 7 ou plus, le monstre résiste aux effets mais subit 4D6 blessures sans aucune déduction. Sur un résultat de 6 ou moins, le monstre est transformé en pierre et tué.

TABLEAU DU GLAND  
MAGIQUE

EQUIPEMENT CUISINE  
TALISMAN

Ce talisman ajoute +1 en chance pour la prochaine aventure.



VOLEUR HALFING

EQUIPEMENT CUISINE  
CONSERVES AU VINAIGRE MAGIQUE

Le bocal de conserves au vinaigre magique peut être utilisé une fois par aventure et guérira toutes vos blessures vous ramenant au total d'origine. Les autres guerriers ne peuvent pas utiliser le bocal de conserves au vinaigre magique car il est trop précieux pour le gaspiller sur des non-Halflings.



VOLEUR HALFING

EQUIPEMENT CUISINE  
GLAND MAGIQUE

On vous a donné un gland magique qui est censé avoir été cueilli dans la Forêt des Ombres de l'Empire du Nord.

Vous pouvez jeter le gland à un monstre, après quoi il est perdu. Effectuez un jet pour toucher en utilisant votre compétence normale de tir. Si vous touchez le monstre, lancez 1D6 sur le tableau du gland magique pour voir ce qui se produit :



VOLEUR HALFING

TABLEAU DU GLAND  
MAGIQUE

- 1 Le gland rebondit à côté du monstre et roule dans une fente, se transformant magiquement en Gobelin ! Au début du prochain tour de la phase des monstres, placer un Gobelin armé d'une lance sur le plateau. Il attaquera normalement les guerriers dès le début du tour.
- 2 Le gland rebondit sur le monstre sans effet particulièrement dévastateur.
- 3 Le gland rebondit sur le monstre sans effet magique destructif. Cependant, le monstre est distrait et perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstres.

VOLEUR HALFING

QUIRRE NE



Quisine  
Equipment

QUIRRE NE



Quisine  
Equipment

QUIRRE NE



Quisine  
Equipment

QUIRRE NE



Quisine  
Equipment

### EQUIPEMENT CUISINE MYRTILLES

Un casse-croûte de myrtille guérira 1D6 blessures. N'importe quel guerrier peut manger les baies, et elles ne comptent pas comme nourriture (voir les voleurs halfings et la nourriture). Les myrtilles durent seulement une aventure avant qu'elles soient gâtées.



VOLEUR HALFING

### EQUIPEMENT CUISINE SAC DE NOURRITURE

Ce sac contient 1D6 pâtés en croûte de porc, 1D6 pommes et 1 tarte au fruit. Chaque morceau de nourriture consommé guérit 1 blessure. Ce sont seulement des casse-croûte légers, ils peuvent être donnés librement (voir les voleurs halfing et la nourriture).

Celles-ci s'abîmeront comme n'importe quelles provisions.



VOLEUR HALFING

### EQUIPEMENT CUISINE RATIONS POUR CHAT

Les rations du Halfling vous permettent de guérir 1D6 blessures, et ne peut être utilisées qu'une seule fois. La nourriture de Halfling est très épicée et seul un voleur Halfling peut être guéri par ces rations. Celles-ci s'abîmeront comme n'importe quelles provisions.



VOLEUR HALFING

### EQUIPEMENT CUISINE TOURS DE MAINS

Un vieux et vénérable chef vous enseigne quelques « tours de mains ». Dans le prochain donjon, toutes les provisions que vous mangerez ou donnerez à un autre guerrier, vous guériront de 3 blessures au lieu de 2



VOLEUR HALFING



Суджест нѢ



кушине  
мамадинѢ

Суджест нѢ



мамадинѢ

**EQUIPEMENT CUISINE  
SAC A DOS**

Dans ce joli sac à dos en cuir, vous trouvez 1D6 provisions pour la prochaine aventure.



**VOLEUR HALFING**

**EQUIPEMENT HALFING  
ROSSIGNOL**

Pour ouvrir n'importe quelle serrure tant qu'elle n'est pas magique ou que les règles ne spécifie pas autrement.

Lancer 1D6 :

Un voleur Halfling obtient un modificateur de +1 à son jet de dé.

4+ : la serrure s'ouvre.

2 ou 3 : votre guerrier peut réessayer le prochain tour.

1 : le rossignol est cassé dans la serrure et est maintenant inutile.



**VOLEUR HALFING**