



VOLEUR HALFLING

*par Gav Thorpe, origine Deathblow n°1
Traduction Fanrax le Nécromancien.*

Cet article était à l'origine prévu pour une offre spéciale de vente par correspondance exclusive, mais nous sommes astucieux ici au journal et au risque de sa vie un de nos membre a réussi a subtiliser les règles de base pour votre entière satisfaction. Nous devons vous avertir, cependant, que ces règles n'ont pas été beaucoup testées, et que vous les jouer ainsi à vos risques et périls !

PERSONNAGE DU HALFLING

Les Halflings sont bien connus pour leurs pieds agiles et doigts bien plus agiles encore. Tandis que beaucoup suivent les traces de leurs pères et se tournent vers des métiers demandant beaucoup de dextérité tels que faire des paniers, bricoleurs ou cuisiniers (en fait beaucoup de cuisiniers) beaucoup se trouvent également attirés par le danger et l'excitation du vol. Naturellement, les Halflings ne prennent jamais quelque chose de trop précieux (excepté par accident) car ce ne serait pas gentil pour la personne qui possédait précédemment l'objet. Néanmoins, il est étonnant de voir le nombre de choses qui vous « manque » quand un Halfling est dans les environs. Le pauvre petit ne sait pas ce qu'il fait la moitié du temps, il semble juste acquérir des anneaux, des boîtes d'allumettes et de petits animaux de compagnie au lieu de s'occuper de ses affaires normales.

En fait, les Halflings ont une attitude très détendue envers la propriété en général, et font des échanges en se passant des objets entre eux a tous bout de champ (la plupart du temps sans réaliser ce qu'ils échangent réellement). Les anniversaires des Halfling sont une célébration de cette aptitude et beaucoup de cadeaux sont librement donnés par le Halfling dont c'est l'anniversaire (habituellement évitez d'inviter douze Halflings à votre domicile et puis de vous endormir après le dîner).

Beaucoup de manières des Halflings ainsi que les techniques qui leur ont été enseignées naturellement dès leur tendre enfance et adolescence font francher les sourcils des personnes normales en dehors de Moot. Ils sont également très populaires auprès de certains organismes, tels que la guilde de voleurs et la patrouille locale du guet.

Comme on pouvait le prévoir, la vitesse et l'agilité des voleurs Halflings ont été remarquées par beaucoup de ceux qui cherchent fortune en fouillant dans les forteresses naines abandonnées et en exécutant des

contrats dans les donjons. Les Halflings font d'excellents appâts pour piéger les monstres et sont habituellement assez rapides et chanceux pour s'échapper une fois que le monstre est tombé pour le piège. Leur taille réduite leur permet de passer par des égouts, sous les portes mal fermées et dans les recoins et les fentes infestées de rats. On pourrait dire, qu'un Halfling est considéré par certains comme étant l'élément essentiel d'équipement pour explorer les donjons que vous pouvez obtenir.

En dépit de ce rude traitement, la plupart des Halflings « Experts en matière de déplacement de trésor et de propriétés » ne s'occupent pas que de sauter en bas d'un donjon quelconque; avec un couple de grandes brutes qualifiées et d'un magicien au regard soupçonneux pour les soutenir, la patrouille du guet de la ville ne vient pas sonner à leur porte tellement souvent ! En outre, où peut-on trouver tant de cadeaux ; jolies gemmes, plats argentés, épées mystiques et magiques. Non seulement tout cela, mais quelqu'un qui écoute réellement ce que vous dites, même s'il décide de vous ignorer complètement quand vous avez fini de donner vos conseils. Certains voleurs Halfling sont devenus célèbres et figurent dans les livres d'histoire : Nikkit Kwik également connu sous le nom de « Cambrioleur de Brionne », Bumblebean « Pieds de Lumière », Niffiet Stumbly dit « Voleur-de-Statues », et le Halfling qui est parvenu à voler la grande cloche du temple de Sigmar de Nuln, « Deux-Grands-Pieds » Telworth Renoncule. Le roi des voleurs est le renommé Ned Neddley, connu pour voler presque tout ce qui n'a pas été cloué au sol (et s'il avait un pied de biche avec lui, il volait les clous aussi.)

COMMENCER EN TANT QUE VOLEUR HALFLING.

Vous pouvez commencer en tant que voleur Halfling de niveau 1 au lieu d'utiliser un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Utiliser la carte de guerrier du voleur Halfling et sa carte d'équipement « boîte à déjeuner ».

Mouvement	4
Endurance	2
Capacité de combat	2
Tir	4+
Force	2
Initiative	4
Attaque	1
Points de vie	2D6+5
Blocage	3+

Règles Spéciales :

Un voleur Halfling est très bon pour plonger et esquiver, il est très utile pour reconnaître le terrain. Le voleur Halfling peut employer son excellente ouïe et sa vue perçante pour explorer, sans utiliser de lanterne. Le Halfling doit seulement être au plus à 2 sections de plateau de la lanterne pour éviter d'être perdu dans l'obscurité, au lieu d'une seule section pour les autres guerriers.

Chaque fois que le Halfling découvre une salle de donjon, lancer les dés. Sur un résultat de 6 retourner la prochaine carte événement pour voir ce qui se trouve dans la pièce. Vous ne devez pas résoudre l'événement jusqu'à ce qu'un guerrier entre dans la salle. Placer la carte sur le plateau comme rappel.

Chaque fois que les guerriers lancent 1D6 sur une recherche de trésor. Sur un résultat de 5 ou de 6 le voleur Halfling en trouve encore plus. Après que le trésor soit distribué, le voleur Halfling peut tirer une autre carte de trésor et la garder pour lui.

Armes

Le voleur Halfling commence le jeu avec une épée courte qui a une force de 2 et un arc court avec une force de 1.

Équipement

Le voleur Halfling commence également avec la carte équipement « boîte à déjeuner ». La boîte à déjeuner du Halfling est pleine de pâtés en croûte épicés, de fruits séchés et d'autres sucreries, qu'il mâche tout au long de l'aventure. Une fois par tour le voleur Halfling peut fouiller dans sa boîte à déjeuner pour un casse-croûte impromptu. Lancer 1D6 à tout moment pendant le tour. Sur un résultat de 4, de 5 ou de 6 il trouve quelque chose de savoureux et regagne 1 point de vie. La boîte à déjeuner est plutôt grande et il n'y a aucune limite au nombre de fois où il peut faire cela. Il peut même le faire lorsqu'il est à zéro point de vie.

REGLES AVANCEES

Voleurs Halfling et événements de donjon

Les voleurs Halflings sont terriblement curieux et n'aiment rien de plus que de passer toute la journée à bavarder. S'il y a une occasion pour obtenir une information ou pour étudier quelqu'un ou quelque chose de suspect ou de mystérieux, le voleur Halfling saute sur l'occasion.

Voleurs Halfling et Equipements ou Trésors

La taille du voleur Halfling lui permet de lancer un certain nombre de projectiles par tour égal à ses attaques. Les voleurs Halflings peuvent porter tous les objets, trésor ou armes, mais ils sont limités dans leur emploi.

Le voleur Halfling ne peut pas employer les objets suivants d'équipement ou de trésor : épée longue, grande épée, épée large, hache de bataille, marteau de guerre, fléau, hallebarde, mousquet, cheval, cheval de guerre. Il peut ne pas porter d'armure (elles n'existent pas dans la taille des Halflings.) Épée Berserker, Fléau géant, Épée de mort, Lame d'ogre. Parchemin de dissipation magique, Bijou d'énergie, Amulette de fureur, Couronne de la nuit, Talisman de jais, Parchemin de destruction magique, Bottes de bataille, Gantelet de Damzhar. Calice de sorcellerie, Livre de la connaissance mystérieuse, Broche de pouvoir, Baguette de jade, Couronne de sorcellerie, Tablette d'Edain, Baguette de Diabolum, le Marteau de Sigmar, Epée de destruction, Lame de Gromril, Epée hydre, Hache de tueur, Bâton de commandement.

Si un voleur Halfling met ses mains d'une façon ou d'une autre sur une collection de rossignol, il obtient + 1 à son jet de dé pour leur usage.

Halflings et nourriture

Un voleur Halfling ne donnera jamais de nourriture à quiconque à moins qu'il ne considère qu'il recevra en retour assez de repas en proportion. Chaque fois que vous voulez guérir un autre guerrier avec les provisions de votre boîte à déjeuner, lancer d'abord 1D6, si le total est inférieur au nombre de provisions que vous avez vous pouvez guérir l'autre guerrier normalement. Si le résultat est égal à ou supérieur au nombre de provisions que vous avez, le voleur Halfling cache sa nourriture et prétend qu'il a seulement quelques miettes de coté.

Une fois que le voleur Halfling a décidé que ses provisions sont au minimum, il ne peut plus en céder pour le reste de l'aventure.

Un voleur Halfling veut toujours manger ; c'est une réaction instinctive qui guide sa main pour atteindre son sac et y saisir de la nourriture. Ceci signifie qu'un voleur Halfling peut essayer de se guérir avec n'importe quel genre de nourriture, même s'il est à zéro point de vie. Il doit seulement obtenir 4+ sur 1D6 pour réussir sa tentative, comme si un autre guerrier essayait de le guérir.

HALFLINGS DANS LES VILLES

Un voleur Halfling peut aller à la taverne, et subir une pénalité de -1 sur son jet de dé. Un voleur Halfling peut aller au temple, au tripot, chez l'alchimiste, au bazar, à l'archerie, à la poudrerie, chez l'armurier et le marchand d'animaux.

Les Cuisines

Un voleur Halfling peut visiter les cuisines une fois par visite en ville. Les cuisines ne sont pas des endroits simples, il représente juste le voleur Halfling errant autour des diverses cuisines, hostelleries, auberges et tavernes, parlant aux cuisiniers Halfling et à d'autres ouvriers. Il n'y a aucun besoin de lancer un dé pour trouver les cuisines, chaque village les a quelque part. Si vous visitez les cuisines lancer 2D6 et consultez le tableau suivant :

Résultat

2 Vous passez toute la journée en bavardage avec un autre Halfling et vous êtes embauché en tant que cuisinier. Vous ne pouvez rien faire pour les 1D6 jours suivants, bien que vous gagniez 10 pièces d'or par jour de salaires.

3 Le Halflings assure l'approvisionnement avec quelques rations pour chat pendant votre prochaine aventure. Les rations du Halfling vous permettent de guérir 1D6 blessures, et peuvent être employées une seule fois. La nourriture du Halfling est très épicée et seulement un voleur Halfling peut être guéri par ces rations. Celles-ci s'abîmeront comme des provisions normales.

4 On vous a donné un grand sac de la nourriture, suffisant pour la durée d'une aventure. Celui-ci contient des 1D6 pâtés en croûte, 1D6 tartes aux pommes et fruit au goût âpre. Chaque morceau de nourriture consommé guérit 1 blessure. Car ce sont seulement des casse-croûte légers et ils peuvent être consommés librement (voir les voleurs Halflings et la nourriture). Ceux-ci s'abîmeront comme des provisions normales.

5 Vous êtes pris a part par un vieux chef vénérable qui vous enseigne quelques "tours de mains". Dans le prochain donjon, les rations guérissent un autre guerrier de 3 blessures au lieu de 2

6 On vous a donné un beau sac à dos en cuir, dans lequel vous trouvez 1D6 provisions pour la prochaine aventure.

7 On vous a donné un talisman qui ajoute + 1 à vos points de chance pour la prochaine aventure. Lancer 1D6 sur chacun des diagrammes suivants pour voir sa nature.

1D6 Animal Partie du corps

1 Lapin Oreille

2 Hermine Patte

3 Chat Queue

4 Chien Nez

5 Écureuil Griffes

6 Rat Moustache

Par exemple, un jet de 3 et de 6 vous donne une moustache de chat porte-bonheur.

8 On vous a donné un gland magique qui a été pris de la forêt des Ombres de l'empire nordique. Vous pouvez jeter le gland sur un monstre, après quoi il est perdu. Lancer 1D6 pour toucher en utilisant votre compétence balistique normalement. si vous touchez le monstre, lancer 1D6 sur le tableau suivant pour voir ce qui se produit :

1D6 Effet

- 1 Le gland rebondit sur le monstre et roule dans une fente, se transformant comme par magie en gobelin! Au début du prochain tour de la phase monstre, placer un gobelin armé d'une lance sur le plateau. Il attaquera les guerriers normalement dès le début du tour.
- 2 Le gland rebondit sur le monstre sans effet particulièrement dévastateur.
- 3 Le gland rebondit sur le monstre sans effets magiques destructifs. Cependant, le monstre est distrait et perd 1D6 attaques dans la prochaine phase des monstres.
- 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 1D6 blessures chacun, sans aucune déduction.
- 6 Le gland commence à transformer le monstre comme par magie. 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.

9: On vous montre sur une carte ou est situé une petite clairière boisée ou se trouve le buisson de la Myrtille Mystique. Vous pouvez passer les 1D6 jours suivants ne faisant rien d'autre que de le chercher (aucun événements de voyage). si vous faites ceci, lancer 1D6 et rechercher le résultat sur le tableau suivant :

1D6 Résultat

- 1 Vous ne trouvez pas l'endroit et revenez déçu. Le Halfling qui vous a fourni l'information vous indique que toutes les baies ont été mangées probablement par un "quarg", qui est un monstre vorace et est connu pour dévorer des villages entiers.
- 2-6 Vous trouvez 1D6 buissons de Myrtille Mystique, et chacun fournit assez de baies pour un casse-croûte qui guérira 1D6 blessures. N'importe quel guerrier peut manger les baies, elles ne comptent pas comme nourriture (voir les voleurs Halflings et la nourriture). Les myrtilles durent seulement une aventure avant qu'elles soient gâtées.

10 Après une longue discussion avec quelques parents éloignés, il vous est légué un vieil héritage de famille. Vous gagnez immédiatement un trésor de pièce objectif, choisi normalement.

11 On vous donne une page du fameux livre de recette de Huggo Bobbims. Une fois par tour vous pouvez lancer le sort écrit sur la page. Ceci n'exige aucune puissance, mais le voleur Halfling doit renoncer à une pièce de nourriture pour le faire. Si le Halfling emploie un sort pour guérir un autre guerrier, il gagne 5 pièces d'or pour chaque blessure qu'il guérit. Lancer 1D6 pour voir quelle recette est contenue sur la page, en rejouant si vous avez déjà cette page :

1D6 Recette

- 1 *Suprême au Chocolat.* La salle est baignée dans une lueur faiblement brunâtre qui fortifie les guerriers. Chaque guerrier sur la même section de plateau que le Halfling lance 1D6, sur un résultat de 6 il guérit du nombre de blessures égales au niveau de combat du Halfling.
- 2 *Pudding Surprise.* Les conjurations du Halfling remplissent salle d'une odeur de brûlé insoutenable, faisant tousser et pleurer les monstres. Chaque monstre sur la même section de plateau que le voleur Halfling perdra une attaque dans la prochaine phase des monstres sur un résultat de 6 sur 1D6. s'il reste à un monstre plus d'une attaque, relancer encore ; il perdra une autre attaque sur un deuxième résultat de 6. Continuer à lancer jusqu'à ce que vous n'obteniez pas de 6, le monstre perdant une attaque pour chaque lancer réussi.
- 3 *La mort par Chocolat !* Le voleur Halfling jette le produit alimentaire sur la cible, qui sent soudainement son estomac se dilater et gonfler. Le monstre subira un certain nombre de blessures au début de chaque tour, égal au résultat des dés de pouvoir plus le niveau de combat du Halfling. Si le résultat du dé de pouvoir est un 1, le monstre ne subit pas toutes les blessures et le charme ne l'affecte plus. Ce charme peut seulement être employé contre un monstre à la fois, ainsi si un monstre est actuellement sous ses effets le charme ne peut être lancé. Les monstres ne peuvent pas employer "ignore un coup", " ignore la douleur", l'armure ou l'endurance ou toutes les déductions semblables pour réduire la quantité de blessures qu'ils subissent.
- 4 *Ragoût De Ver.* Saisissant une poignée de saleté et la mélangeant à la nourriture, le Halfling la jette sur la cible, qui commence à sentir ses jambes maintenues au sol tandis que de longs vers s'enroulent autour de ses jambes. Le monstre ne peut plus se déplacer de sa case, comme s'il était bloqué, bien qu'il puisse utiliser des armes à feu ou de jet, lancer des sorts et combattre normalement. Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir le sort s'arrête.
- 5 *Pâté en croûte.* La nourriture rougeoie faiblement sous une lumière dorée. Un guerrier peut manger la nourriture et guérira de 2D6 blessures, mais les effets normaux de la nourriture sont perdus.

- 6 *Dessert Spécial.* Le Halfling marmonne une incantation antique au-dessus de la nourriture et la passe à un des autres guerriers (ou la mange lui-même). Ceci affecte un guerrier pour ce tour. Lancer un dé pour chaque blessure que le guerrier a subie. Sur un résultat de 6 les blessures sont immédiatement guéries

12 Après avoir mangé quelques délicieux biscuits vous êtes emmené dans une petite salle arrière et l'on vous donne un bocal de conserves au vinaigre magiques. Le bocal de conserves au vinaigre magiques peut être employé une fois par aventure et guérira toutes vos blessures vous ramenant au total d'origine. Les autres guerriers ne peuvent pas employer le bocal de conserves au vinaigre magiques car il est trop précieux pour le gaspiller sur des non-Halflings.

JOURS TRANQUILLES

Quand un voleur Halfling entre en ville il a la fâcheuse habitude de déclencher de nombreuses catastrophes. Chaque fois que vous obtenez un jour tranquille sur le tableau d'événements citadins, relancer 2D6 sur le tableau suivant:

2D6 Événement

- 2 Le voleur Halfling est prit en train de voler l'animal de compagnie du notable le plus important de la ville. S'il est envoyé devant le tribunal, il a un modificateur de -1 au jet de dés sur la table de verdict (voir ci-dessous).
- 3 Le voleur Halfling est attrapé en train de voler dans une boulangerie.
- 4 Dans une crise de conscience, le voleur Halfling essaye de rendre tout ce qu'il a volé. Il perd 1D6x50 pièces d'or immédiatement
- 5 Le voleur de Halfling parvient à voler quelque chose avant d'être chassé hors de la ville. Vous pouvez choisir n'importe quel objet dans un magasin où l'on vous permet d'entrer. Lancer un dé pour sa disponibilité et s'il l'est, vous le volez !. Vous devez également quitter la ville immédiatement.
- 6 Le Halfling vole quelques bricoles qui valent à peine 10 pièces d'or. Ajouter le à votre total d'or.
- 7 Le Halfling participe à quelques parties de boneto avant qu'il ne soit chassé par le guet. Il a gagné 1D6x50 pièces d'or.
- 8 Après une journée moyenne de chapardage, le voleur Halfling a accumulé quelques bricoles. Faire un jet de dé sur le tableau des revenus.
- 9 Le voleur Halfling se contrôle, s'approprie quelques bijoux de valeur. Faire 2 jets de dé sur le tableau des revenus.
- 10 La journée de travail du voleur Halfling est très réussie, et il parvient à prendre quelques objets d'art, dont un est réellement un trésor de pièce objectif, lancez sur le tableau des trésors de pièce objectif
- 11 Le voleur Halfling participe à un vol audacieux en plein jour, il gagne 4 jets de dé sur le tableau des revenus.
- 12 Le voleur Halfling est contacté par les criminels les plus endurcis de la ville, qui l'invitent à participer à un cambriolage. Vous ne pouvez pas refuser leur offre et vous ne devez rien faire pendant les 1D6 jours suivants mais vous devez lancer 1D6. Sur un résultat de 1 vous êtes pris la main dans le sac et envoyé devant la cour.

Sur n'importe quel autre résultat vous gagnez 6 jets de dé sur le tableau des revenus

Tableau des revenus

1D6	Gains
1	100 pièces d'or
2	1D3x100 pièces d'or
3	1D6x100 pièces d'or
4	2D6x100 pièces d'or
5	1D6x300 pièces d'or
6	1 trésor de pièce objectif, déterminé normalement.

CAMBRIOLAGES

Tant qu'il est en ville, le Halfling peut exécuter un ou plusieurs cambriolages. Il y a diverses étapes à exécuter avant d'effectuer un cambriolage. Ceci est récapitulé après et expliqué plus en détail dans les sections appropriées de ce livret.

- 1) Choisissez un magasin ou un endroit spécial comme cible du cambriolage. Ceci peut être N'IMPORTE QUEL endroit, même ceux qui ne sont pas normalement ouverts aux Halflings cependant quelques endroits ne contiennent pas d'objets susceptible d'attiser la convoitise du petit voleur. Ceci s'éclaircira plus tard.
- 2) Le voleur Halfling peut visiter les bas-fonds pour obtenir des renseignements sur sa cible.
- 3) Le voleur de Halfling peut passer un certain temps à préparer le cambriolage.
- 4) Le voleur Halfling exécute le cambriolage.

La Cible

Afin que le voleur Halfling puisse voler quelque chose pendant un cambriolage, l'endroit visité doit contenir une liste d'articles qui sont à la disposition des guerriers qui le visitent habituellement.

La liste doit inclure un prix et une valeur courante, voir le livre de règles avancées pour plus de détails; une fois que la cible est choisie, lancer normalement pour voir s'il y a un tel endroit dans la ville, s'il n'y en a pas, le voleur Halfling doit choisir une autre cible. Un seul endroit spécial ou magasin peut être la cible d'un cambriolage par ville.

Les Bas-fonds

Il y a deux types de personnes que le Halfling peut rencontrer dans les bas-fonds : le receleur et l'informateur. Chaque fois que le Halfling souhaite rencontrer une de ces personnes, même s'il en a déjà localisé une dans cette ville, il doit faire un jet de localisation de 7+. (les jets de localisation sont de 3 dés dans une cité, 2 dés dans une ville, et 1 dé dans un village).

L'informateur

L'informateur recueille des renseignements pour tous les voleurs de la ville, leur disant où des cargaisons sont entreposées, à quel point les propriétés sont gardées, et ainsi de suite. A chaque visite à son informateur le voleur Halfling peut demander des renseignements sur sa cible. S'il n'aime pas les informations, il peut choisir une autre cible, il est possible que le voleur Halfling recueille des informations sur plusieurs cibles avant qu'il ne décide laquelle il va visiter. Une fois que le Halfling a des renseignements sur une cible, ils resteront semblables; ils ne changeront pas s'il rend visite à un autre informateur et

demande pour un endroit à peu près identique. Noter que le voleur Halfling doit décider quelle cible doit être cambriolée avant qu'il ne commence son planning et n'engage de dépense.

Lancer 1D6 sur chacun des tableaux suivants.

Tableau des informations

1D6	Informations
1	"Il n'y a rien là dedans, qui vaille le coup". Vous ne pouvez pas cambrioler cet endroit dans cette ville
2	"C'est un peu clairsemé là dedans " Le voleur de Halfling doit déduire 1 de tous ses jets courants s'il essaye de cambrioler ce lieu (voir plus loin pour les jets courants).
3-5	"Ils ont de la marchandise partout, mais il est difficile de la trouver!" Le cambriolage peut être effectué normalement
6	"L'endroit déborde de marchandises." Ajouter + 1 à tous les jets de cambriolage que vous faites pendant le cambriolage de cet endroit

Tableau des difficultés

1D6	Difficultés
1	"La cible est exactement à côté du poste de guet!" Vous ne pouvez pas essayer de cambrioler cet endroit dans cette ville.
2	"Les serrures peuvent vous causer quelques difficultés." Déduire -1 de votre jet de cambriolage si vous essayez de cambrioler cet endroit (voir les jets de cambriolage plus loin).
3-5	"Il y a des endroits plus faciles, mais il y a de plus mauvais endroits aussi," Le cambriolage peut être effectué normalement
6	"Ce serait plus sûr s'ils le laissaient au milieu de la place!" Additionner + 1 à votre jet de cambriolage si vous décidez de cambrioler cet endroit (voir les jets de cambriolage plus loin).

Le receleur

Chaque fois qu'un voleur Halfling vole quelque chose dans une ville (quelle que soit sa provenance ou la méthode employée) il peut seulement vendre son butin à d'autres guerriers ou à un receleur. Les objets sont marqués comme volé et même un autre guerrier ne peut pas essayer de les vendre.

Chaque fois qu'il voit un receleur le Halfling peut vendre toutes les marchandises volées qu'il a en sa possession. Lancer 1D6 pour chaque objet et consulter le tableau suivant :

Tableau des receleurs

1D6	Résultat
1	L'interruption du guet interrompt les négociations. Vous perdez celui que vous essayez de vendre (défaussez le immédiatement) et vous êtes arrêté
2	Vous parvenez à vendre l'article à 10% en dessous de son prix de revente habituel.
3-4	Vous obtenez le prix de revente normal de l'article
5	Vous obtenez + 10% de son prix de revente normal.
6	Vous parvenez à vendre l'article à sa pleine valeur

Pour les articles qui n'ont pas de prix de revente indiqués (comme les articles du quartier Elfe) leur prix de vente normal est la moitié du prix fort. Ceci s'applique seulement aux voleurs Halfling vendant leurs articles aux receleurs, pas à quiconque souhaite vendre un article sans prix de revente indiqué. Une fois que vous avez lancé sur le tableau ci-dessus, vous devez vendre l'article, que le prix vous plaise ou non !

Planning

Pour préparer sa tentative de cambriolage, un voleur Halfling peut passer un ou plusieurs jours à la planifier. Le nombre maximum de jours qu'il peut passer à cette préparation dans une ville est égal à son niveau de combat. Ceux-ci peuvent être partagés entre plusieurs cambriolages s'il le souhaite ou tous utilisés sur la même cible. Les jours passés en planification doivent être consécutifs, et pendant ce temps le Halfling peut ne rien faire d'autre. Pendant sa préparation, le Halfling reste caché et évite le contact avec les autres, au point qu'il n'a aucun besoin de lancer sur le tableau d'événements citadins chaque jour. Le Halfling doit déclarer au début de la période combien de jours il va passer à sa préparation. Après le dernier jour de préparation, le Halfling effectue le cambriolage.

Pour chaque jour passé en préparation, lancer 1D6. Sur un résultat de 6 le Halfling a appris quelque chose de nouveau. Il peut additionner + 1 au jet suivant de cambriolage. C'est cumulatif, ainsi s'il parvient à passer trois jours et a lancé avec succès il gagnera +3 à son jet de cambriolage, par exemple.

Le Cambriolage

À la fin de son dernier jour de planification le voleur Halfling met ses plans en action et exécute le cambriolage, un Halfling peut exécuter un cambriolage sans aucune préparation ou aucun renseignement. S'il n'a fait aucune planification, il n'aura aucune bonification à son jet de cambriolage, mais s'il n'a pas de renseignements, il peut tomber dans un piège. Qu'il ait préparé son coup ou improvisé, d'abord il doit lancer 1D6 ; sur un résultat de 1 les renseignements étaient erronés ! Lancer encore sur le Tableau des cambriolages pour voir ce qu'est la réalité. Si elle indique que la police est là (c.-à-d. un résultat de 1 sur le tableau de cambriolage) Vous êtes pris et le cambriolage a avorté. Si vous n'avez recueilli aucune information pour cette affaire, voir si n'importe quel modificateur s'applique aux dés lancés. Si vous obtenez un 1 sur le tableau des gardes vous êtes pris.

Indépendamment de la vérité des informations, lancer maintenant 1D6 sur le tableau suivant, appliquant tous les modificateurs à partir des informations, planification ou n'importe quelle autre source. Un résultat de 1 est toujours un 1, indépendamment des modificateurs.

Tableau de Cambriolage

1D6 Résultat

- 1 Voleur arrêté ! Le guet vous appréhende en flagrant délit et vous êtes arrêté. Le cambriolage a échoué.
- 2-3 Malgré que vous ayez tout soigneusement préparé, vous êtes dérangé et vous vous sauvez sain et sauf mais bredouille.

- 4 Vous êtes légèrement pressé, mais parvenez à entrer.
- 5 Vous avez tout à fait le temps pour découvrir le magasin. Vous pouvez essayer de trouver et voler 1D3 articles avant qu'il y ait un risque quelconque d'être pris.
- 6 Vous avez largement le temps ! Vous pouvez essayer de trouver et voler 1D6 articles avant qu'il y ait un risque quelconque d'être pris.

Pour voler un article vous devez lancer sur le tableau des cambriolages, en appliquant tous les modificateurs. Des lancements de dés pour des actions sont entièrement expliqués dans le livre de règles avancées de Warhammer Quest. Vous pouvez seulement voler un exemplaire de chaque article, mais il n'y a aucune limite à la quantité de jets que vous pouvez faire avant que vous trouviez l'article convoité. Cependant, ce n'est pas sans risque : si vous échouez au jet sur le tableau des cambriolages et que un ou plusieurs des dés fassent un 1, vous êtes pris par le guet et vous devez essayer de vous échapper (voir ci-dessous).

VOL À L'ÉTALAGE

Chaque fois qu'un voleur Halfling entre dans un magasin quelle qu'en soit la raison, il peut essayer de voler quelque chose. Pour réussir, il doit faire un jet sur le tableau des cambriolages normalement, mais modifié par -4. Si le Halfling entre dans le magasin seulement pour voler il y a un modificateur de -1 en plus sur le jet du tableau des cambriolages dû à son comportement plutôt louche.

Il n'y a aucune limite au nombre d'articles qu'il peut essayer de voler à l'étalage, mais il ne peut pas voler plus d'un article de chaque (ou d'un groupe, tel que 1D6 bandages). C'est valable aussi pour tous les achats qu'il fait. Vous pouvez seulement entrer dans un magasin une fois par ville, comme d'habitude, que vous alliez là pour voler, acheter ou les deux.

Si le Halfling échoue au jet sur le tableau des cambriolages, il est pris et peut être puni.

PRIS

Dans toutes ses escapades il y a beaucoup de risque que le voleur Halfling se fasse attraper (OH NON !). Le voleur Halfling perd immédiatement ce qu'il avait volé, dans ce magasin ou endroit particulier. Pour échapper à la capture, le voleur Halfling doit lancer 1D6 et ajouter son initiative. Si le résultat est de huit ou plus, il leur glisse entre les mains et s'échappe. S'il ne réussit pas, lancer 1D6 sur le Tableau de punition :

Tableau de Punition

1D6 Punition

- 1 Le Halfling est envoyé devant la cour (voir ci-dessous)
- 2 Le Halfling est passé à tabac et jeté hors de la ville. Il perd 1 Point de Vie de manière permanente et doit quitter la ville immédiatement.
- 3 Le Halfling est jeté hors de la ville et averti de ne jamais laisser son ombre traîner en ce lieu.
- 4-5 Le voleur Halfling est sommairement soulagé de 2D6 x 100 pièces d'or.
- 6 Le voleur Halfling est taxé de 1D6 x 100 pièces d'or pour les problèmes qu'il a causés.

Envoyé devant la cour

Il y a un résultat sur les tableaux précédents qui indiquent que vous êtes envoyé devant la cour. Si ceci se produit le voleur Halfling ne peut rien faire pour les 1D6 jours suivants tandis qu'il languit en prison. Tous les objets volés que le voleur Halfling a encore en sa possession sont confisqués, les enlever de votre feuille de guerrier. Le dernier jour le Halfling est envoyé devant la cour et fait face au juge. Vous devrez lancer 1D6 sur chacun des tableaux suivants pour voir ce que la cour décide

Tableau de Crime

1D6	Crime
1	Etre un Halfling
2	Tentative de vol
3	Vol
4	Grand vol
5	Acquisition illégale
6	Vol avec intention

Sentence

1D6	Sentence
1	Vous êtes jugés innocent et vous êtes libre de partir ! Quelque chose qui vous a été confisqué (n'importe quel objet y compris celui pour le vol duquel vous avez été pris!) vous est rendu.
2	Il vous est donné un sévère avertissement mais vous pouvez aller librement.
3	1.000 pièces d'or d'amende que vous devez payer immédiatement. Si vous ne pouvez pas payer, après avoir vendu des objets et autres équipements, vous devez donner tous que vous avez et vous êtes jetés hors de la ville.
4	Châtiment physique *. Le juge ordonne un châtiment corporel quelconque. Lancer 1D6 et consulter le tableau suivant: 1D6 Châtiment 1-2 Oreille, doigt ou toute autre appendice non-essentiel. Ceci donne au Halfling l'air un peu plus louche qu'avant, et le blesse dans son orgueil pendant quelques semaines. 3-4 Jambe coupée. Vous vous déplacez maintenant à la moitié de votre taux de mouvement et vous avez -2 en Initiative, de plus vous ne pouvez vous débloquenter que sur un jet de 6. Si votre guerrier perd son autre jambe, vous devez retirer ce guerrier. 5-6 Perdre une main. Vous êtes à -1 pour toucher avec n'importe quelle arme, si vous perdez les deux mains vous devez vous retirer.
5	Prison 1D6 x 5 années *. Le Halfling doit être retiré immédiatement. Cependant, si vous pouvez lancer un 5 ou 6 au début de n'importe quelle aventure le Halfling est parvenu à s'échapper et il peut participer de cette aventure.
6	La mort !!! * Lancer 1D6 et consulter le tableau pour voir quelle méthode d'exécution est choisi. Tu es mort...

1D6 Méthode d'exécution

- 1 Décapitation. "Au loin avec sa tête!"
- 2 Pendu. "Le camarade est si court, nous n'aurons pas besoin d'un grand échafaudage!"
- 3 Noyade. Attacher à un caillou et jeter dans le fleuve!"

4 Brûlé. "Il est tellement gras qu'il fondra probablement avant d'être mort!"

5 Torture. "Je m'ennuie, je le descends en cellule pour plus tard!"

6 Mort de faim "Je ne peux penser plus horrible punition pour un Halfling!"

Les sentences identifiées par * peuvent être évitées si les autres guerriers peuvent payer pour obtenir la libération du Halfling (suborner le juge !). La quantité à payer est établie en ajoutant ensemble les jets sur les tables ci-dessus (tableau secondaire compris) et en multipliant le résultat par cent. Si le voleur Halfling parvient à échapper à son destin par corruption le groupe complet doit quitter la ville immédiatement et ne jamais y revenir, sous peine de mort !

Fin de Deathblow 1, la suite provient du net GB

FORMATION DU VOLEUR HALFLING

Les voleurs Halfling ne s'exercent pas de manière normale, au lieu de cela ils exécutent une série de cambriolages, vols et escroquerie sous l'œil attentif d'un voleur plus expérimenté. Le voleur principal sans interruption donne des conseils au Halfling, les incline sur certains aspects de leur profession et leur montre de temps en temps un truc ou deux.

Quand vous voulez monter un niveau, vous payez la somme normalement (elle est employée pour monter les arnaque à venir), mais au lieu de mettre à jour simplement le profil de votre guerrier vous devrez lancer 1D66 sur le tableau de formation ci-dessous. Le nombre de jets que vous obtenez dépend du niveau que vous passez, comme détaillé sur le tableau ci-dessous. En outre, vous augmentez des caractéristiques à certains niveaux comme d'autres guerriers, ceci est montré sur le profil avancé ci-dessous.

La formation d'un Halfling est plus risquée par sa nature, vous devrez lancer 1D6 chaque fois que vous montez d'un niveau, après quoi vous pourrez définir votre nouveaux profil et vos qualifications de guerrier. Si vous obtenez un 1 vous avez été pris pendant une escapade et vous devez essayer de vous échapper (voir être pris).

TABLEAU DE FORMATION

Si un voleur Halfling gagne une augmentation à une caractéristique qui est déjà à son maximum, tel qu'une compétence de tir de 1+ ou une compétence d'arme de 10, alors le joueur peut choisir une autre caractéristique qui est augmenté à la place. Cependant, le voleur de Halfling peut ne pas choisir d'augmenter ses dés de dommages de cette façon, et s'il choisit des points de vie, il en gagnera 1D6 (relançant le premier jet s'il est un 1).

Résultat D66

11 compétence - 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 essaie 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 ou de 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. Sur un 3+ le Halfling continue à s'accrocher, il ne peut pas lâcher volontairement.

12 Compétence - 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 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.

13 Profil - le Halfling gagne + 1 pour toucher.

14 Compétence – 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 resté sur la case qu'il occupe pour un tour entier.

15 Compétence - 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.

16 Profil - le Halfling gagne +1 à sa compétence de tir (ainsi 4+ devient 3+).

21 Compétence- 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 essaie de voler à l'étalage d'un magasin.

22 Compétence - 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.

23 Compétence - 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 ratés de crainte ou de terreur une

fois. Si le deuxième jet échoue, le voleur Halfling est affecté normalement.

24 Profils - Vous pouvez ajouter +1 à une caractéristique simple, librement choisie. La seule exception est vos dés de dommages, qui ne peuvent être augmentés de cette façon. Les Points de Vie seront augmentés de 1D6.

25 Compétence - 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 1D6 dommages sans aucune déduction.

26 Compétence - 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+

31 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre nombre d'attaques.

32 Compétence - 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.

33 Compétence - "A qui est ceci?" Le Halfling profite du tohu-bohu du combat pour permuter l'équipement d'un monstre avec quelque chose de sa boîte à déjeuner, 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.

34 Compétence - "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.
Noter ceci sur sa feuille de guerrier

35 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre compétence de combat

36 Compétence – 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.

41 Compétence – 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.

42 Compétence - 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.

43 Compétence - 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 ou 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.

44 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre Endurance.

45 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre nombre d'attaques.

46 Compétence - 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 doté 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.

51 Profil - Vous pouvez augmenter vos chances de déblocage de 1 (3+ devient 2+, par exemple).

52 Profil - Le Halfling gagne +1 à sa compétence de tir (ainsi à 4+ pour toucher devient 3+)

53 Compétence - 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

54 Profil - L'initiative du voleur Halfling est augmentée de +1.

55 Compétence - 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 aventures	Jet de succès
Novice	1	5+
Champion	1	4+
Héros	2	4+
Seigneur	2	3+

56 Compétence - 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.

61 Profil - Vous pouvez ajouter +1 à votre nombre d'attaques.

62 Compétence - Course de fond ! Le Halfling peut doubler sa valeur de mouvement aussi longtemps qu'il ne fait rien excepter se déplacer.

63 Profil 63 - Le Halfling gagne +1 à sa valeur en mouvement.

64 Compétence - 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.

65 Profil - le Halfling gagne +1 en Initiative.

66 Compétence - Esquive ! Le voleur Halfling est capable d'éviter les coups de ses attaquants. Les monstres sont à -1 pour frapper le voleur Halfling.



REGLES AVANCEES DU VOLEUR HALFLING

Les voleurs Halfling sont très utiles dans les aventures avancées, où leur agilité leur permettent d'explorer les recoins ténébreux et de trouver des indices importants. Les Halflings sont très naturel et parlent librement, traitant tout le monde de façon égale indépendamment de la position sociale ou de la force physique. Ils ont l'esprit acéré avec la langue bien pendue, et peuvent dénouer la plupart des situations par une plaisanterie bien placée. La principale préoccupation pour un Halfling est de trouver son prochain repas, et pour le voleur Halfling ceci entre constamment en conflit avec ses instincts pour trouver du butin. Bien qu'ils ne soient pas courageux, les Halflings possèdent une rare détermination et sont particulièrement obstiné par rapport à la plupart des autres races. Bien qu'ils puissent être dodus, et pas très forts, les Halflings sont tout à fait résistant, alors que leur nature simple leur donne une résistance innée à la magie. Les Halflings sont fondamentalement honnête et parlent avec leur cœur, et leur bon sens rustique fournit souvent des solutions aux problèmes que le jugement sophistiqué des hommes, des nains et des elfes ne perçoit pas. Leur petite taille rend les Halflings habiles pour se cacher et explorer les espaces confinés. Leurs qualifications de voleurs leur permettent de faire des choses étranges telles qu'attacher ensemble les lacets des chaussures d'Orques, leur impertinence peut être employée pour déstabiliser des sorciers puissants et d'autres créatures qui se pensent de haute naissance. Un autre rôle pour un voleur Halfling est de jouer l'appât pour un piège. Le voleur peut flâner dans une salle de garde, persuader les monstres de le chasser (pas très difficile à faire) et alors les autres guerriers peuvent prendre les monstres en embuscade.

TABLEAU DE NIVEAU DU VOLEUR HALFLING

Niveau	Or	Titre	Combat	Tir	Force	Dé de dommages	End	Points de Vies	Ini	Att	Chance	Vol	Jets de Formation	Blocage
1	0	Novice	2	4+	2	1	2	2D6+5	4	1	-	2	-	3+
2	2000	Pickpocket	2	4+	2	1	3	3D6+5	4	2	1	2	3	3+
3	4000	Pickpocket	3	4+	2	1	3	3D6+5	4	2	1	3	3	3+
4	8000	Pickpocket	3	3+	2	1	3	3D6+5	4	3	2	3	4	3+
5	12000	Cambrioleur	3	3+	3	2	4	4D6+5	4	3	2	4	4	3+
6	18000	Cambrioleur	4	3+	3	2	4	4D6+5	4	3	3	4	3	3+
7	24000	Cambrioleur	4	3+	3	2	4	4D6+5	4	4	3	4	3	3+
8	32000	Cambrioleur	4	3+	3	2	4	5D6+5	4	4	3	4	3	3+
9	45000	Brigand	4	2+	4	2	4	5D6+5	4	5	4	5	4	3+
10	50000	Brigand	4	2+	4	2	4	6D6+5	4	5	4	5	4	3+

Hufnall Trott regardait par le trou de la serrure, essayant de discerner les formes se déplaçant au-delà des énormes portes de chêne. En écoutant à travers le bois épais, il a identifié la langue rocailleuse des nains du chaos. Les guerriers rassemblés derrière, lui poussaient le coude en lui demandant ce qui se passait, mais il les ignorait. Léchant le bouts de ses doigts, Hufnall a tiré une longue tige de métal de la bande de son chapeau et a commencé à s'attaquer à la serrure complexe. Avec un doux déclic la serrure s'est rendue et les guerriers se sont retrouvés de nouveau dans l'obscurité, Ranulf cachant la lanterne avec son manteau de fourrures.

Eclaircissant sa gorge, Hufnall donna un coup de pied pour ouvrir la porte et pénétra dans la salle. Les chapeaux des nains du chaos en sont tombés d'incrédulité pendant qu'ils se détournaient de la carte étalée sur la table qu'ils consultaient. Bouche bée, ils observaient le Halfling qui progressait hardiment jusqu'à la table. Enfonçant un petit doigt tronqué au-dessus d'un petit village de l'empire il murmura, juste assez fort pour le que les nains du chaos entendent.

"C'est ce que je pensais. Quinze milles de chez moi et aucune trace de mon poney!"

Il se tourne de nouveau vers les nains du chaos et grimace innocemment,

"Je suppose que personne ne voudra me prêter une demi-couronne pour payer une nuit d'auberge à Nuln ? Mon poney a été volé la nuit passée et je dois avoir pris un mauvais chemin dans le passage du Chien Fou. J'ai pensé que la contrée est un peu morne et qu'il fait plutôt chaud pour la saison. Alors je me suis dit Hufnall, les haricots sont cuits, idiot, tu es encore perdu dans les Terres des Ténèbres. Et me voici sans ma bourse et seulement quelques restes à manger ". Pendant qu'il parlait le voleur Halfling s'approchait nonchalamment de la porte opposée en croquant une pomme.

"Que diriez-vous de trois couronnes comme prix?". Un couple des nains du chaos plus inexpérimentés ont commencé à fouiller dans leur tunique, mais leur chef a hurlé une insulte grossière et a tiré ses deux énormes marteau de sa ceinture.

Pendant que les nains du chaos poursuivaient Hufnall vers la porte, les guerriers les ont attaqués par derrière. Hufnall a grimacé pendant qu'il observait le choc des épées et entendait les cris perçants des nains du chaos. Il a jeté son trognon de pomme au loin et a commencé à siffler tranquillement. " Vous devriez me donner les huit couronnes pour le voyage à Nuln!"



Voleur Halfling

Points de Vie: 2D6
Mouvement: 4
Combat: 2
Tir: 4+
Force: 2
Endurance: 2
Initiative: 4
Attaques: 1



Équipement: La boîte à déjeuner, voir la carte équipement.

Arme : Épée courte, qui cause 1D6+2 blessures, et un arc court qui inflige 1D6+1 blessures.

Armure : Aucune ne s'adaptera jamais.

Blocage : Le Halfling échappe au blocage sur un résultat de 3+.

Règles spéciales

Le voleur Halfling peut se tenir jusqu'à deux sections de plateau de la lanterne sans être perdu dans l'obscurité. Il peut explorer comme s'il avait une lanterne. S'il découvre une salle, alors sur un résultat de 6 sur 1D6 vous pouvez retourner la prochaine carte d'événement avant d'entrer. Quand les guerriers trouvent un trésor, lancer 1D6. Sur un résultat de 5+, le Halfling obtient de tirer une carte de trésor qui ne compte pas dans son quota.

CC ADVERSE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

POUR TOUCHER 3 4 4 4 5 5 6 6 6 6



BOITE A DEJEUNER



Une fois par tour le voleur Halfling peut fouiller dans sa boîte à déjeuner pour un casse-croûte bien mérité.

Lancer 1D6 à tout moment pendant le tour. Sur un résultat de 4+ il trouve quelque chose de savoureux et guérit 1 point de vie. La boîte à déjeuner est assez grande et il n'y a aucune limite au nombre de casse-croûte.

Il peut faire ceci même s'il est à zéro point de vie.



Équipement de base du voleur Halfling

