



Les Halflings sont de toutes petites personnes dont la taille varie entre 90 cm et 120 cm. Ils sont principalement connus pour leur talent de cuisinier et sont rarement appelés à partir à l'aventure. Pourtant, les plus courageux d'entre eux se risquent parfois à choisir cette activité d'aventurier et même parfois ils se regroupent pour former une bande. Il est difficile de prendre au sérieux une bande d'Halfling tellement ils sont turbulents et empressés d'arriver à l'heure du repas, mais leur talent d'archer n'en fait pas moins de dangereux adversaires...

Règles spéciales des Halflings

À table ! Les Halflings ont toujours faim, ainsi on n'est jamais certain qu'ils resteront jusqu'au bout d'une bataille. Si la partie dure plus de 6 tours, effectuez un test de Cd pour chaque combattant encore valide, si le test échoue le combattant Halfling abandonne la mission pour aller se restaurer. Les tests de commandement se font à partir du 7ème tour de jeu et ont lieu au début de chaque nouveau tour du joueur Halfling.

Cette règle n'affecte ni le Chef de bande (il est conscient que le sort de la bataille importe bien plus que son estomac), ni le cuisinier (il emporte toujours ses provisions à la bataille !).

Pff ! Trop lourd ! Les halflings n'utilisent jamais d'armes à poudre noire, d'arcs longs ou elfiques ou d'armure lourde, même s'ils gagnent une compétence leur permettant d'en utiliser. De plus, s'ils gagnent de l'équipement qui était précédemment propriété d'une bande de taille humaine (humains, elfes, orques, etc, mais pas nains, skavens ou gobelins), par exemple suite au résultat Capture, ils ne peuvent utiliser pour eux-mêmes que l'équipement suivant : haches, gourdins, épées (qui compteront alors comme des armes à deux mains), arcs courts (qui compteront alors comme des arcs longs), ainsi que les objets divers. Le reste peut être gardé en réserve ou vendu. (Notez que vous ne pouvez pas non plus en équiper l'ogre !)

Semi-hommes : Les halflings comptent comme une bande de mercenaires humaines en ce qui concerne le recrutement des Francs-tireurs et leur alignement (utile par exemple sur de nombreux résultats d'exploration d'Empire en flammes).

Faits maisons : Les Halflings comptent le Livre de cuisine halfling comme un objet commun, et non Rare.

Petits bras : Un homme de main halfling ne peut pas recevoir de Compétences de Force s'il devient héros (sauf s'il apprend la compétence Forte carrure).

Résistant au Chaos : Un Halfling ne peut jamais apprendre la compétence Sorcellerie.

Choix de Guerriers

Lors de la création de la bande, vous disposez de 500 Couronnes d'Or pour recruter vos hommes (Halflings).

Une Bande de Halflings doit inclure au moins 3 figurines. Le nombre maximum de guerriers de la bande est 15.

Chef du village : Votre bande doit inclure un Chef du Village. Ni plus, ni moins !

Cuisinier halfling : Votre bande peut inclure un seul Cuisinier halfling.

Voleur halfling : Votre bande peut inclure un seul voleur halfling.

Bleus halflings : Votre bande peut inclure jusqu'à deux Bleus halflings.

Guerriers halflings : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Guerriers halflings.

Chasseurs halflings : Votre bande peut inclure jusqu'à quatre Chasseurs halflings.

Gorets de combat : Votre bande peut inclure jusqu'à 7 Gorets de combat.

Ogre du village : Votre bande peut inclure un seul Ogre du village.

Expérience de départ

Un **Chef du village** commence avec 20 points d'expérience.

Un **cuistot halfling** débute avec 4 points d'expérience.

Un **voleur halfling** débute avec 8 points d'expérience.

Un **bleu halfling** débute avec 0 point d'expérience.

Les **hommes de main** débutent avec 0 points d'expérience.

Liste d'équipement des halflings

LISTE D'ÉQUIPEMENT DES HALFLINGS

Armes de corps à corps

Dague (première gratuite)	2Co
Gourdin	3Co
Hachoir (cuistot et apprentis uniquement, compte comme une hache)	5Co
Épée	10Co
Lance	10Co
Arme à deux mains	15Co

Armes de tir

Arc court	5Co
Arc	10Co
Couteaux de lancer (voleur uniquement)	15Co
Arbalète	25Co

Armures

Armure légère	20Co
Rondache	5Co
Casque	10Co

Équipements divers

Live de cuisine halfling	15Co
Flèches de chasse (chasseurs et Héros uniquement)	25Co
Coupe-faim	5Co
Sac à malices	60Co
Carriole de cuistot	90Co
Catapulte à marmite halfling	150Co
Corde & grappin (uniquement pour le voleur en début de campagne)	5Co
Outils de crochetage (voleur uniquement)	20Co

LISTE D'ÉQUIPEMENT DE L'OGRE

Armes de corps à corps

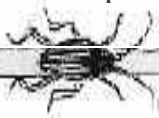
Marteau ou masse	3Co
Hache	5Co
Épée	10Co
Arme à deux mains	15Co

Armes de tir

Indisponible

Armures

Armure légère	20Co
---------------	------



Objets spéciaux halflings

Coup' Faim :

Commun

De nombreux Halfling portent sur eux divers petits en-cas leur permettant de résister à la tentation de l'heure imminente du repas. Un Halfling portant un Coup' Faim peut ignorer la règle A Table ! l'obligeant à effectuer des tests de Cd au delà du 6ème tour de jeu. Le Coup' Faim ne peut servir que pour une seule partie, que cette partie ait durait plus de 6 tours ou non. Vous ne pouvez pas non plus garder de côté des Coup' Faim, les Halflings sont trop glouton pour résister à la tentation de dévorer leurs réserves

Sac à Malice :

Rare 11

Voici un objet des plus étrange, ce sac est suffisamment grand pour permettre à un Halfling de si cacher, lorsque le Halfling entre dans le sac celui-ci devient alors invisible. Un Halfling utilisant son sac pour se cacher restera hors de vue quoi qu'il arrive, même si une figurine adverse passe juste à côté du Halfling. Par contre, le combattant Halfling ne peut rien faire d'autre que d'attendre d'être en sécurité pour ressortir du sac et agir normalement. Pour utiliser le sac, procédez de la même façon que pour cacher une figurine, sauf que cette dernière n'a nullement besoin de se trouver derrière un couvert. Vous pouvez donc utiliser le sac n'importe où sur la table, même en pleine ligne de vue adverse.

Carriole du Cuistot :

Rare 10

Bien que coûtant relativement chère, la carriole est toujours pleine de nourriture permettant aux combattants Halflings de disposer de petits en-cas de toutes sortes. Lorsque votre bande possède une carriole elle est alors dispensée des tests A Table ! que doivent effectuer vos combattants au delà du 6ème tour de jeu. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carriole par bande, mais cette dernière reste toujours au camp et vous ne risquez donc pas de la perdre.

Catapulte Halfling :

Rare 11

La Catapulte Halfling est une invention de cuistot qui trouve original d'utiliser sa propre marmite comme arme de jet. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une catapulte par bande et cette dernière doit être manipulée par le cuistot et deux assistants pour être utilisable. La catapulte dispose du profil suivant :

Portée maximum : Estimation 12 - 48 pouces.

Force : 5.

Règles spéciales : *Recharge, Mouvement ou Tir, Estimation, Servants, et Explosion.*

REGLES SPECIALES

Recharge : La catapulte doit être rechargée pour pouvoir tirer à nouveau, elle ne donc tirer qu'un tour sur deux. De plus, elle ne peut pas être déplacée durant le tour de recharge. Si vous venez à la déplacer vous devrez passer un tour supplémentaire à la recharger.

Mouvement ou Tir : La catapulte ne peut pas se déplacer durant le tour où elle doit tirer.

Estimation : L'arme est soumise à des règles d'estimation, avant de tirer vous devez déclarez la direction du tir et la portée entre 12 et 48 pouces. Mesurez ensuite pour savoir où tombe véritablement le projectile. Effectuez un jet pour toucher sous la compétence du Cuistot ou du meilleur servant si le cuistot n'est plus en mesure de tirer. Si le jet est réussi le projectile tombe pile au point désigné et explose sur un rayon de 2 pouces, sinon il se disperse sur 106 pouces et tombe sur le nouveau point désigné.

Servants : Pour que l'arme soit utilisable, il faut trois servants dont un Cuistot qui doivent rester à moins de 2 pouces de l'arme. Si un servant est perdu l'arme ne pourra tirer que tout les trois tour car le temps de recharge est plus long. Si un second servant est perdu, l'arme ne

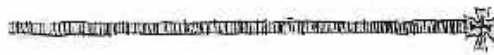
pourra tirer que tout les quatre tours. N'importe quelle figurine peut être utilisée comme servant et tout combattant Halfling peut intervenir pour remplacer un servant perdu.

Les tirs se font en utilisant la CT du Cuistot, s'il est perdu vous pourrez continuer avec la CT du meilleur servants mais se dernier aura un malus de -1 sur ces jets pour toucher.

Explosion : La catapulte Halfling projette toutes sortes de liquides bouillants qui explosent lorsqu'ils frappent le sol. Le rayon d'explosion de ce projectile est de 2 pouces.



Heros



1 Chef de village

50 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Chef	4	3	5	2	2	1	5	1	9

Armes / armures : Le Chef du village peut s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des halflings.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : Toute figurine de la bande dans un rayon de 6 ps autour du Chef du village peut utiliser le Commandement de ce dernier pour ses tests.

0-1 Cuistot

40 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Cuistot	4	3	4	2	2	1	4	1	8

Armes / armures : Le Cuistot peut s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des halflings.

RÈGLES SPÉCIALES

Mes bons petits plats ! Une bande d'Halflings comportant un cuistot voit automatiquement son nombre maximum de guerrier passer de 15 à 20. Si le cuistot vient à être tué alors que le nombre de guerrier dépasse 15, vous pourrez malgré tout conserver vos combattant mais vous ne pouvez plus en réengager à l'exception d'un nouveau cuistot.

De plus, un livre de cuisine halfling coûtera moitié moins cher (sans surplus aléatoire) si vous avez un Cuistot, car c'est lui qui l'écrit ! Ce bonus est déjà pris en compte dans le prix du livre lors de la création de la bande.

Enfin, une figurine à moins de 6 ps d'un Cuistot peut relancer son test de Cd pour la règle A table !

Sinon, c'est trop fade ! Un Cuistot halfling compte comme ayant toujours sur lui de l'ail (il cause donc la peur aux vampires, même s'ils y sont normalement immunisés). Il en mange tout le temps !

0-1 Voleur

35 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Voleur	4	2	4	2	2	1	4	1	8

Armes / armures : Le Voleur peut s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des halflings.

REGLES SPECIALES

Tire-laine : Un Voleur gagne sa vie en "trouvant" ce que les autres ont perdu. En conséquence, à la fin d'une partie, lorsque la bande effectue son jet d'exploration, elle obtient automatiquement un Trésor supplémentaire tant que le Voleur Halfling a pris part à la bataille et n'a pas été mis hors de combat.

Infiltration : Identique à la compétence skaven du même nom.

0-2 Bleus

10 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Bleu	4	2	3	2	2	1	3	1	7

Armes / armures : Les Bleus peuvent s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des halflings.



Guerriers halflings

15 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Guerrier	4	2	4	2	2	1	4	1	8

Armes / armures : Les Guerriers halflings peuvent s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des halflings.

0-4 Chasseurs halflings

25 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Chasseur	4	2	4	2	2	1	4	1	8

Armes / armures : Les Chasseurs halflings peuvent s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des halflings.

RÈGLES SPÉCIALES

Pièges : Un Chasseur halfling peut poser un piège s'il y passe un tour sans rien faire (mais pas s'il vient de récupérer après avoir été mis à terre). Placez un marqueur en contact avec le socle du Chasseur. Lorsqu'une figurine, amie ou ennemie, arrive dans un rayon de 2 ps du piège, elle risque de le déclencher. Jetez 1D6 : sur 3+, le piège lui inflige une touche de Force 4 (notez qu'un Chasseur ne risque pas de déclencher ses propres pièges). Si le piège n'a pas blessé sa victime ou n'a pas été déclenché, la victime peut achever son mouvement, elle se retrouve sinon à terre ou sonnée à 2 ps du marqueur. Que le piège ait été déclenché ou non, le marqueur est retiré du jeu.

0-7 Goret de combat

15 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Gorets	5	2	0	3	3	1	1	1	3

Armes / armures : Groin, pattes, dents et sale caractère. Les Gorets de combat n'utilisent jamais ni armes ni armures.

RÈGLES SPÉCIALES

Miam ! Si un halfling se trouve à moins de 4 ps en vue d'un Goret de combat lorsqu'il rate un test de Cd à cause de la règle A table !, il se dirige automatiquement et obligatoirement vers le Goret. S'il peut arriver en contact, il le tue et le mange : il compte alors comme possédant un Coup'faim. S'il ne peut pas arriver en contact ce tour-ci, il compte comme ayant raté son test.

Dans le cochon, tout est bon ! Chaque Goret tué au combat rapporte 1D3 Coup'faim à la bande (si le Goret a été tué par un halfling ayant raté son test de A table, retirez du résultat celui qu'a mangé le halfling). Vous pouvez volontairement en tuer un avant une bataille, ce qui vous donnera également 1D3 Coup'faims.

Animaux: Les gorets sont des animaux et ne gagnent donc jamais d'expérience.

0-1 Ogre du village

160 Couronnes d'Or

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	3	2	7

Armes / armures : Un Ogre du village peut s'équiper avec des armes et armures choisies dans la liste d'équipement des ogres.

RÈGLES SPÉCIALES

Peur : Un Ogre du village cause la *peur*.

Grand : Un Ogre est une *grande cible*, comme indiqué dans les règles de Tir.

Compétences : S'il devient héros grâce au résultat *Ce gars est doué*, il choisit ses compétences dans les tableaux de Combat et de Force.

Lents à apprendre : Un ogre ne gagne de l'expérience qu'à la moitié de la vitesse normale (pour chaque point d'expérience qu'il devrait normalement recevoir, il n'en reçoit en fait qu'un demi).

Jalousie professionnelle : Vous ne pouvez avoir à la fois un Garde du corps ogre et un Ogre du village dans la même bande. Si vous en engagez un Garde du corps alors que vous avez déjà un ogre du village, ce dernier s'en ira obligatoirement et immédiatement !



Tableau de compétences halfling

Le **Chef du village** peut choisir ses compétences dans les tableaux de Combat, de Ti, d'Érudition, de Vitesse et Spécial.

Un **Cuistot** peut choisir ses compétences dans les tableaux de Combat, d'Érudition, de Vitesse et Spécial.

Un **Voleur** peut choisir ses compétences dans les tableaux de Combat, de Tir, de Vitesse et Spécial.

Un **Bleu** peut choisir ses compétences dans les tableaux de Tir, de Vitesse et Spécial.

Compétences spéciales halflings

Fabricant de flèches : Le halfling était artisan fléchier dans le civil. Il fabrique 1D3 carquois de flèches de chasse avant chaque bataille.

Apprenti cuistot : Ne peut pas être pris par le chef du village ni par le cuistot. Chaque Apprenti cuistot augmente la taille maximum de la bande de +1 et peut avoir un hachoir comme équipement.

Viens m'chercher ! Le Héros a appris comment contrer les plus grosses créatures. Il bénéficie d'une sauvegarde spéciale supplémentaire de 5+ (qui ne peut pas être réduite) au corps à corps contre une grande créature. S'il possède également la Compétence Saut de Côté, les deux sauvegardes ne s'ajoutent pas, mais il en obtient une de 4+ au lieu de 5+. De plus, il ignore la peur causée par celles-ci.

Infiltration : Identique à la compétence skaven du même nom.

Voleur Rusé : (Voleur Halfling Uniquement) Le Voleur excelle dans la découverte rapide des objets de valeur sur ses victimes. Pour représenter cela, si le Voleur Halfling met au moins un adversaire hors de combat durant une partie, et qu'il n'a pas subi un sort similaire, au terme de cette dernière, sa bande obtient un Trésor supplémentaire. Ceci n'affecte en rien le nombre de Trésors de la bande adverse, et vient se rajouter au +1 Trésor octroyé par la règle Tire-laine décrite ci-dessous.

Furtivité : (Voleur Halfling Uniquement) Le Voleur Halfling peut se cacher même après avoir couru, et peut courir même si un ennemi se trouve à moins de 8 ps tant qu'il commence et termine son mouvement caché.

Surcharge pondérale : Le halfling est un gros mangeur parmi ses pairs (c'est tout dire !) et il a sans doute plusieurs fois été champion du concours du plus gros mangeur de son village. Les tirs ont un malus de Force de -1 pour blesser le héros. Cependant, il ne peut avoir la compétence Esquive (il n'est pas assez agile !)

Le voleur ne peut pas choisir cette compétence, car il dépend entièrement de son agilité pour son métier !

Forte carrure : Ne peut pas être choisi par le Voleur. Le héros possède une musculature surdéveloppée par rapport à ses congénères. Il peut choisir ses compétences dans le tableau de Force.

Pas plus de deux figurines de la bande ne peuvent avoir cette compétence en même temps.

Auteurs : The King of Tombs, un illustre inconnu anglais. Traduit et remixé par Khorgrim, mais lui on le connaît mieux !!