

Voleur halfling



Événement n°11

Les cuisines

Hugo Bobbims

RECETTES

Voleur halfling



Événement n°11

Les cuisines

Hugo Bobbims

RECETTES

Voleur halfling



Événement n°11

Les cuisines

Hugo Bobbims

RECETTES

Voleur halfling



Événement n°11

Les cuisines

Hugo Bobbims

RECETTES

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 long vers s'enlacent 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.




Voleur halfling

Pudding surprise

Les conjurations du Halfling remplissent la 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.

Voleur halfling

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.




Voleur halfling

La Mort pour 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.

Voleur halfling

