

Warhammer Quest



• HALFLING LADRÓN •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES



TM

Eres un pequeño ****

Aventurero Halfling Ladrón en Warhammer Quest Por Gav Thorpe

Este artículo al principio fue querido como una Venta por correo el trato especial sólo, pero estamos clases marías aquí en el Diario y en mucho riesgo a la vida y el miembro tenemos un prestreno de las reglas básicas para su satisfacción. ¡Deberemos advertirle, sin embargo, que estas reglas no han sido playtested mucho, entonces juéguelos en su peligro!

AVENTURERO HALFLING

Los medianos son bien conocidos por sus ágiles dedos y pies. Mientras que muchos siguen a sus padres y usan sus habilidades para convertirse en grandes artesanos en profesiones, tales como la cestería, zapatería y la cocina, muchos de ellos también se ven atraídos hacia el peligro y la emoción de robar. Por supuesto, los Halfling no roban nada demasiado valioso (excepto por accidente). Sin embargo, es sorprendente la cantidad de cosas que "desaparecen" cuando se trata de un Halfling. Los pobres "niños" no saben lo que hacen la mitad del tiempo, y sólo parecen adquirir anillos, cajitas y pequeños animales de compañía, en lugar de dedicarse a sus actividades normales.

De hecho, los Halfling tienen una actitud muy abierta hacia las propiedades en general, cambian los objetos entre sí todo el tiempo (en su mayoría sin darse cuenta de que realmente los están cambiando). Los cumpleaños Halfling son una celebración de esta actitud y muchos regalos son robados (por lo general como consecuencia de invitar a otros doce medianos a casa y luego quedarse dormido después de la cena).

Muchos Halfling encuentran que las habilidades que se les enseñan como parte de su infancia y en la adolescencia, no están bien vistas por la gente de fuera. También son muy populares entre algunas organizaciones, como el gremio de los ladrones y la patrulla local de vigilancia.

Como era de esperar, la velocidad y la agilidad de los ladrones Halfling ha sido solicitada por muchos de los que buscan fortuna en las mazmorras.

Los Halfling son el cebo excelente para las trampas de monstruos y son además muy rápidos y tienen la suerte de escapar una vez que el monstruo ha caído en la trampa. Su diminuto tamaño les permite ser empujados a través de las alcantarillas, en las puertas mal ajustadas y en rincones y grietas. Como se puede decir, un halfling es considerado por algunos como una pieza fundamental de un grupo para bajar a las mazmorras.

A pesar del duro tratamiento de "expertos ladrones de tesoros y bienes ajenos" a la mayoría de Halfling no les importa bajar a las mazmorras.

Los ladrones Halfling más famosos de los libros de historia son: Nikkit Kwik (también conocido como el ladrón de Brionne), Lightfoot Bumblebean, 'Ladrón Estatua' Nifflet Stumbly, y el halfling que una vez consiguió robar la gran campana del templo de Sigmar en Nuln, "Dos pies de altura" Telworth Buttercup. El "rey de los ladrones" es el famoso Nedley Ned, responsable del robo de casi cualquier cosa que no fue clavada al suelo (y si tuviera un martillo con él, te robaría las uñas también).

COMENZANDO COMO UN "HALFLING LADRÓN"

Perfil inicial

Movimiento	4
Habilidad de Armas	2
Habilidad de Proyectiles	4+
Fuerza	2
Destubar	3+
Resistencia	2
Heridas	2D6*
Iniciativa	4
Ataques	1

*El primer 1 que salga, se repite la tirada.

REGLAS ESPECIALES

Un Halfling ladrón es muy bueno en agacharse y esquivar, y es más útil cuando van de exploradores por delante. El Halfling ladrón puede utilizar su excelente oído y la vista para explorar, como si tuviera la linterna. El Halfling puede estar dentro de 2 secciones de tablero de la linterna para evitar que se pierda en la oscuridad, en lugar de una sección. Cada vez que la exploración del Halfling muestra una estancia de subterráneo tira un dado. Con un resultado de 6 puede ver la carta de evento antes de que ocurra. No tienes que resolver el evento hasta que entre en la estancia. Coloca la carta de evento en la sección como recordatorio.

Cuando los aventureros encuentran tesoros lanza 1D6. Con un resultado de 5 o 6, el Ladrón ha encontrado un poco más. Después de que el tesoro ha sido entregado, el Halfling ladrón puede pedir otra carta del tesoro y quedársela él. Esto no cuenta para el total de la mazmorra.

Armas

El Halfling comienza el juego con una espada corta que tiene una fuerza de 2 y un arco corto con una fuerza de 1.

Equipo

El Halfling ladrón también comienza con la tarjeta de equipo caja de almuerzo. La caja de almuerzo está llena de pasteles, frutas azucaradas y otras golosinas, que casualmente mastica a través de la aventura.

Una vez por turno el Halfling ladrón puede ahondar en torno a su caja de almuerzo para tomar un aperitivo adecuado. Lanza 1D6 en cualquier momento durante el turno. Con un resultado de 4, 5 o 6 se encuentran con algo sabroso y sano y recupera una herida. La caja es bastante grande así que no hay límite en el número de veces que puede hacer esto. Él puede hacer esto, incluso cuando está en cero heridas.



REGLAS AVANZADAS

Ladrones Halfling y Eventos

Los ladrones Halfling son terriblemente cotillas y pueden pasar todo el día charlando. Si hay una oportunidad para obtener información o para investigar a alguien o algo sospechoso o misterioso, el Halfling ladrón debe aprovechar el momento y hacerlo.

Halfling ladrón Equipo / Tesoros

El arco corto lanza un número de disparos por turno igual a sus ataques. Pueden llevar cualquier objeto, tesoro o armas, salvo las que se especifique lo contrario. El Halfling ladrón no podrá utilizar el siguiente equipo o tesoros:

Espada larga, Gran espada, Espada ancha, Hacha de batalla, Martillo de guerra, Flagelo, Alabarda. Mosquete, Caballo, Caballo de batalla. No pueden llevar armaduras de ningún tipo (no hay de su tamaño).

Espada Berserker, Pesadilla Gigante, Espada de la Muerte, Hoja de Ogro. Pergamino de dispersión mágica, Joya de energía, Amuleto de Furia, corona de la Noche, Talismán de Jet, pergámido de destrucción mágica, Botas de Batalla, Guantelete de Damzhar.

Cáliz de la Hechicería, Libro del Conocimiento Arcano, broche de la energía, Varita de Jade, la Corona de la Hechicería, Tabla de Edain, Varita de Diabolum, el Martillo de Sigmar, espada de la destrucción, Hoja de Gromril, Espada Hidra, Hacha de asesinato, Báculo de mando.

Si un Halfling ladrón alguna vez pone sus manos en un juego de ganzúas recibe un modificador de +1 a su tirada para su uso.

Halflings y Alimentación

Un Halfling ladrón nunca da de comer a nadie a menos que considere que se ha saciado bastante. Cada vez que deseé curar a otro con sus provisiones debe tirar 1D6. Si el resultado total es menor al número de provisiones que tiene cura al otro como de costumbre. Si el resultado es igual o mas el Halfling esconde su comida y afirma que solo le quedan unas "migajas".

Una vez que el Halfling ha decidido que ha reducido al mínimo sus provisiones no renunciaran a más para el resto de la aventura.

Un ladrón Halfling siempre puede comer, es algo instintivo en ellos. Esto significa que un Halfling ladrón puede intentar curarse a sí mismo con cualquier tipo de comida, incluso si está en cero las heridas. Él todavía tiene que sacar un +4 para tener éxito en su intento, justo como si otro Aventurero intentase curarle.

ASENTAMIENTOS

Un Halfling ladrón puede ir a la taberna, y sufre una penalización de -1 a su tirada. También puede ir al templo, casa de juegos, alquimista, almacén general, flechero, armas de fuego, comerciante de los animales y armería.

Las Cocinas

Un Halfling ladrón puede visitar las cocinas una vez por asentamiento. La cocina no es una Localización especial, sólo representa al Halfling deambulando por las diferentes cocinas, hosterías, posadas y tabernas, hablando con los cocineros Halfling y otros trabajadores. No hay necesidad de lanzar para encontrar las cocinas, todos los asentamientos tienen en alguna parte. Si las visita lanza 2D6 y consulta la tabla siguiente:

2 Se pasa el día charlando con otro Halfling y luego es obligado a servir como un cocinero. No puede hacer nada los próximos 1D6 días, aunque gana 10 de oro por día.

3 Los Halflings le proporcionan algunas raciones para comer durante su próxima aventura. Las raciones Halfling le permiten sanar 1D6 heridas, y sólo podrán utilizarse una vez. La comida es muy picante y sólo un Halfling ladrón puede ser curado por estas raciones. Estos se echan a perder de la misma manera que el resto.

4 Le dan una bolsa grande de alimento, suficiente para la duración de un calabozo. Este contiene 1D6 empanadas de cerdo, 1D6 manzanas y una tarta de frutas. Cada pieza de alimentos que se consume cura una herida. Estos se pueden consumir libremente (ver Halfling ladrones y Alimentación). Estos se echan a perder de la misma manera que los demás.

5 Conoce a un chef venerable que le enseña algunos "trucos del oficio". En el siguiente calabozo las raciones que consumas o con las que cures a alguien restablecen 3 heridas en lugar de 2.

6 Le dan una hermosa mochila de piel, en la que se encuentra 1D6 provisiones para la próxima aventura.

7 Le dan un talismán que añade +1 a su suerte para la próxima aventura. Tira 1D6 en cada uno de las siguientes tablas para ver lo que es.

TIRADA	ANIMAL	PARTES CORPORALES
1	CONEJO	OREJA
2	RANA	PATA
3	GATO	COLA
4	PERRO	NARIZ
5	ARDILLA	GARRA
6	RATA	BIGOTE

Por ejemplo, un 3 y un 6, será un Bigote de Gato.

8 Le dan una bellota mágica, que supuestamente fue tomada desde el Bosque de las Sombras en el norte del Imperio. Puede lanzar la bellota en un monstruo, después de lo cual se pierde. Tirada para impactar de Habilidad de Proyectiles de forma normal. Si golpea al monstruo, tira un D6 en la siguiente tabla para ver qué pasa:

1 La Bellota rebota en el monstruo y rueda a una grieta, por arte de magia se convierte en un Goblin! Al inicio de la Fase de monstruos próxima pon un Goblin armado con una lanza sobre la mesa. Atacará a los aventureros de forma normal a partir de entonces.

2 La Bellota rebota en el monstruo sin efecto particularmente devastador.

3 La Bellota rebota en el monstruo sin efectos mágicos destructivos. Sin embargo, el Monstruo se distrae y pierde 1D6 ataques en la siguiente fase de monstruos.

4 La Bellota explota en un destello de luz, causando heridas 1D6 en el monstruo sin deducciones en absoluto.

5 La Bellota explota violentamente. El Monstruo y los Aventureros o Monstruos adyacentes a éste sufren 1D6 Heridas cada uno sin modificadores.

6 La Bellota de magia empieza a transformar el monstruo. Lanza 1D6 y añade la resistencia del Monstruo. Con un resultado de 7 o más el Monstruo resiste los efectos, pero sufre 4D6 heridas sin modificadores. Con una tirada de 6 o menos el monstruo se convierte en piedra y muere.

9 Le muestran un mapa en el que se marcó un pequeño claro boscoso que es el hogar del místico arbusto de arándano. Puede pasar los próximos D6 días sin hacer nada ya que vas allí a recoger algunos (no son necesarios los eventos de asentamiento). Si hace esto, lanza 1D6 :

1 No puedes encontrar el lugar y vuelves decepcionado.

2-6 Encontrará 1D6 arbustos místicos de arándanos, proporcionando cada uno suficientes bayas para una merienda que curan las heridas en 1D6. Cualquier aventurero puede comer las bayas, y no cuentan como alimentos (ver Los ladrones medianos y Alimentos). Sólo duran una aventura antes pudrirse.

10 Después de una larga discusión con unos parientes lejanos te legan una antigua reliquia familiar. Inmediatamente obtiene una pieza de tesoro de sala objetivo, elegido de forma normal.

11 Se le da una página del libro de recetas del legendario Bobbims Huggo. Una vez por turno puedes lanzar el hechizo escrito en la página. Esto no requiere ningún tipo de energía, pero el Halfling ladrón debe renunciar a un pedazo de alimento para hacerlo. Si el Halfling utiliza el hechizo para curar a otro aventurero, gana 5 de oro por cada herida que cura. Luego tira 1D6 para ver qué receta se encuentra en la página, vuelve a tirar si ya tienes esa página:

1 Chocolate Supremo. La habitación es bañada en una luz tenue color café, que vigoriza a los aventureros. Cada uno en la misma sección de tablero tira un dado. Si saca un 6 se puede curar a un número de heridas igual al nivel de batalla Halfling Ladrón.

2 Pudding Sorpresa. Conjuros del Halfling llenan la habitación con un olor a quemado enfermizo. Cada monstruo en la sección de tablero que el Halfling ladrón perderá un ataque en la primera fase de monstruos con un 6 en un dado D6. Si un monstruo tiene más de un ataque y sacas un 6, vuelve a tirar, perderá otro ataque en una segunda tirada de 6. Sigue tirando hasta que no saques un 6, el monstruo pierde un ataque por cada éxito.

3 ¡Muerte por chocolate! El Halfling ladrón lanza hechizo a un objetivo, y de pronto siente que su estómago se distiende y se hincha. El monstruo pierde un número de heridas en el inicio de cada turno, igual a la tirada de los dados de energía, más su nivel de batalla. Si en los dados de energía aparece un 1, el monstruo no perderá heridas y el hechizo ya no lo afecta.

Este hechizo sólo puede ser utilizado contra un monstruo a la vez, así que si un monstruo se encuentra actualmente bajo sus efectos el hechizo no se podrá lanzar. Los monstruos no pueden utilizar Ignorar Golpe, Ignorar Dolor, Armadura o Resistencia o modificadores similares para reducir la cantidad de Heridas que pueden sufrir.

4 Potaje de Gusanos. Agarra un puñado de tierra y la frota hacia la comida, el halfling lanza el elemento sucio en el blanco, que comienza a sentir sus piernas anclada en el suelo como gusanos largos se retuerzen y se entrelazan en torno a sus piernas.

El monstruo ya no puede moverse de su casilla, como si estuviera clavado, aunque puede disparar armas, hechizos y luchar de forma normal. Si sale un 1 en la fase de poder el conjuro termina.

5 Pastel restitutivo. La comida adquiere un brillo saludable y brilla débilmente con una luz dorada. Un solo aventurero puede comer los alimentos y se curan las heridas 2D6, los efectos del alimento caducan de una forma normal.

6 Postre especial. El Halfling murmura un antiguo encantamiento sobre la comida y la pasa a uno de los aventureros (o se lo come él mismo). Esto afecta a un aventurero para este turno. Tira un dado por cada golpe que recibe. Con un 6 no sufre herida porque se cura de inmediato.

12 Después de comer unas deliciosas galletas en un pequeño cuarto trasero le dan un tarro de pepinillos Mágicos. El frasco de encurtidos mágicos se puede usar una vez por la aventura, y sanara sus heridas totales. Otros aventureros no los pueden usar, ya que es demasiado valioso como para desperdiciarlo en otros que no sean Halfling.

DÍAS TRANQUILOS

Cuando un Halfling ladrón entra en un asentamiento hay un gran número de acciones maliciosas que puede hacer. Cada vez que sacas un día sin novedades en la tabla de eventos, tira 2D6 en la siguiente tabla:

2 El ladrón es capturado robando un animal de compañía de la persona más importante del asentamiento. Es enviado al juzgado con un modificador de -1 a la tirada en la tabla de Veredicto final (véase más adelante).

3 El ladrón es sorprendido robando a unos panaderos.

4 En un ataque de conciencia, el Ladrón trata de dar todo lo que ha robado. Pierde 1D6x50 oro de inmediato.

5 El Ladrón se las arregla para robar algo, antes de ser expulsados de la ciudad. Puede seleccionar cualquier elemento de las tiendas que se les permite entrar. Tira su disponibilidad y si hay, la obtiene gratis. También debe abandonar el asentamiento inmediato.

6 El Halfling roba algunas cosas por un valor de 10 de oro. Agregue esto a su total de oro.

7 El Halfling corre y roba a una señora antes de que sea perseguido por la Guardia. Obtiene 1D6x50 oro.

8 Después de un día normal de estar robando el ladrón ha acumulado algunas probabilidades y extremos. Haga una tirada sobre la tabla de ganancias.

9 El Ladrón se las arregla para "adquirir" algunos artículos de joyería por valor de 2 tiradas en la tabla de ganancias.

10 El ladrón tiene un día de gran éxito, y se las arregla para recoger unos cuantos objetos de arte, uno de los cuales es en realidad una pieza del tesoro de habitación objetivo, hacer una tirada de inmediato en la tabla.

11 El ladrón participa en un audaz robo a mano armada que le da 4 tiradas en la tabla de ganancias.

12 El ladrón se encuentra con el mundo del hampa del asentamiento, que le invita a participar en un gran robo. No puede rechazar su oferta y no debe hacer nada en los próximos D6 días, debe tirar un D6. Con un resultado de 1 es sorprendido en flagrante delito y puede ser enviado al juzgado. En cualquier otro resultado gana 6 tiradas en la tabla de ganancias de la aventura.

TABLA DE GANANCIAS

1	100 ORO
2	1D3X100 ORO
3	1D6X100 ORO
4	2D6X100 ORO
5	1D6X300 ORO
6	TESORO DE HABITACION OBJETIVO

ROBOS

Mientras que este es un asentamiento, el Halfling puede realizar uno o más robos. Hay varias etapas de llevar a cabo un hurto que puede llevarse a cabo.

Esto se resume a continuación y se explica en mayor detalle en las secciones correspondientes de este artículo.

1) Elija una tienda o ubicación especial como el objetivo del robo. Esto puede ser cualquier lugar, incluso aquellos que normalmente no se abrirá al ladrón Halfling. Sin embargo, algunos lugares no contienen los elementos apropiados para el ladrón para robar. Esto se aclarará más adelante.

2) El Halfling ladrón puede visitar los bajos fondos para obtener los rumores de su objetivo.

3) El Halfling ladrón puede pasar algún tiempo planeando el robo.

4) El Halfling ladrón lleva a cabo el robo.

El objetivo

Para que el Halfling ladrón pueda robar algo durante un robo, el lugar asaltado debe contener una lista de artículos que están disponibles para los aventureros, que por lo general lo visitan.

La lista debe incluir un precio y un valor de artículo. Ver el principal libro de reglas para obtener más detalles. Una vez que hayas decidido sobre el objetivo, lanza con normalidad para ver si hay un lugar en el asentamiento, si no hay uno, el Ladrón tendrá que elegir otro destino. Un Lugar o tienda sólo puede ser objeto de un intento de robo por asentamiento.

Los bajos fondos

Hay dos tipos de personas que se pueden visitar en los bajos fondos: el guía y la información privilegiada. Cada vez que quiere localizar una de estas personas, incluso si ya ha localizado a una en este asentamiento, debe hacer una tirada de Localización de 7+ (son 3 dados en una ciudad, 2 dados en un pueblo, 1 dados en una aldea)

El informador

El informador recopila información para todos los ladrones del asentamiento, diciéndoles que los trasladados se mantienen, lo bien que las propiedades son vigiladas, y así sucesivamente. Por cada visita a la información privilegiada el ladrón puede preguntar acerca de los rumores sobre su objetivo. Si no le gustan los rumores entonces puede elegir otro destino.

Es posible que el Halfling ladrón escuche los rumores sobre varios objetivos diferentes antes de decidir cuál va a robar (si no se usan los rumores de una tienda porque no te gusta el resultado, puedes cambiar de objetivo y robar en otro sitio si la tirada de ese otro sitio te gusta más). Una vez que el Halfling tenga rumores sobre un objetivo, seguirán siendo los mismos, no cambiarán porque visité otros sitios con información privilegiada. Ten en cuenta que el Halfling decide antes que sitio robará antes de que empiece el gasto de planificación de días.

Tabla de contenidos

1 No hay nada en absoluto. No puede intentar robar en ese lugar en el presente asentamiento.

2 Es un poco escaso en ese país. "El ladrón debe deducir -1 si se trata de un hurto allí."

3- 5 Ellos tienen cosas por todo el lugar, pero es difícil de encontrar! El robo puede llevarse a cabo de forma normal.

6 El lugar está lleno de cosas! Agregar +1 a la tirada de Stock de cualquier objeto si hace un robo en ese lugar.

Tabla de guardias

1 El lugar está justo al lado de la Casa de la Guardia! No se acerque a él! Usted no puede intentar robar en ese lugar en el presente asentamiento.

2 Las cerraduras pueden ser un poco difíciles. Deducir -1 de su tirada de robo si se intenta robar esta localidad.

3-5 Hay lugares más fáciles, pero hay lugares peores también, por lo que he oído. El robo puede llevarse a cabo de forma normal.

6 Sería más seguro si lo dejan en el centro de la plaza! Agregar +1 a la tirada de Robo.

El mercado negro

Cualquier cosa que un ladrón roba en un asentamiento (no importa cuál sea su origen o el método utilizado), sólo se pueden vender a otros aventureros o en el mercado negro.

Los elementos serán marcados como robados e incluso otro aventurero no puede tratar de venderlos. Cada vez que visita un mercado negro puede vender los bienes robados que tiene en su posesión. Lanza 1D6 por cada posesión y consulta la siguiente tabla:

1 La guardia local interrumpe el procedimiento. Se pierde todo lo que estaban tratando de vender (deseche de inmediato) y los atrapan.

2 Se las arreglan para vender el artículo por menos de 10% de su precio de venta habitual

3-4 Usted consigue el precio de venta normal para el elemento.

5 Usted recibe el 10% de su precio normal de venta.

6 Se las arreglan para vender el artículo por su valor total.

Los artículos que no tienen un precio de venta en lista (como los elementos disponibles en el barrio de los Elfos) cuentan con la mitad de su precio completo de su precio normal de venta.

Esto sólo se aplica a Halfling que venden sus productos a mercados negros, y no a cualquier persona que desea vender un artículo sin precio de venta de la lista. Una vez que se ha lanzado en la tabla anterior se debe vender el artículo, si te gusta el precio o no!



Planificación

Para ayudar a su intento en el robo, un Halfling ladrón pueden pasar uno o más días de planificación. El número máximo de días que pueden pasar planificando en un solo asentamiento es igual a su nivel de Batalla.

Éstos se pueden dividir entre varios robos si así lo desea o la totalidad utilizada en el mismo objetivo. Los días dedicados a la planificación deben ser consecutivos, y durante este tiempo el halfling no puede hacer nada más.

En la planificación, se esconde y evita el contacto con otras personas, así que no hay necesidad de tirar en la tabla de eventos de asentamiento para cada día. El Halfling debe declarar en el inicio de este período el número de días que va a pasar de Planificación. Después del último día de Planificación, el Mediano lleva a cabo el robo.

Por cada día de Planificación lanza 1D6. Con un resultado de un 6 ha aprendido algo nuevo. Se puede añadir +1 a la tirada de robo posterior. Esto es acumulativo, por lo que si se las arregla para pasar tres días con éxito planificando ganará 3 a su tirada de robo, por ejemplo.

El Robo

Al final de su último día de Planificación el Halfling ladrón establece todos sus planes en marcha y lleva a cabo el robo. Puede llevar a cabo un hurto sin ningún tipo de planificación o rumores en absoluto. Si él no ha hecho ningún tipo de planificación no tendrá ninguna bonificación a su tirada de robo, sin el conocimiento de los rumores podría caer en una trampa.

Cualquiera que sea su planificación o estado de alerta, en primer lugar lanza 1D6, con una tirada de un 1, los rumores estaban equivocados! Tira de nuevo en la tabla de rumores para ver cuál es la realidad. Si se indica que la guardia está ahí (es decir, una tirada sobre la tabla de la Guardia) y luego te pillan, debes abortar el robo.

Si aún no lo ha recogido los rumores de este objetivo, los debes generar ahora, para ver si los modificadores se aplican a las tiradas de dados. Si sacas un 1 en la Tabla de Guardias te atraparán.

Independientemente de la veracidad de los rumores, hoy salen 1D6 en la siguiente tabla, aplica los modificadores de los rumeros de Planificación o de cualquier otra fuente. Una tirada de un 1 siempre es un 1, con independencia de modificadores.

Tabla de Robo

- 1** Te pillan en el acto. El robo ha fallado.
- 2-3** Despues de todos los cuidadosos preparativos hay disturbios y sales con las manos vacías.
- 4** Lo pasa mal pero se las arreglan para entrar
- 5** Tiene un buen tiempo para buscar las 'gangas'. Puede tratar de encontrar y robar objetos 1d3 antes de que haya riesgo de ser atrapados.
- 6** Tiene un montón de tiempo! Puede tratar de encontrar y robar 1D6 artículos antes de que haya riesgo de ser atrapados.

Para robar un elemento que tiene que hacer su tirada de material para ello, la aplicación de modificadores. Las tiradas de stock se encuentran en detalle en el reglamento de Warhammer Quest. Sólo puedes robar uno de cada elemento, pero no hay límite a la cantidad de tiradas de stock puede hacer antes de encontrar con éxito el material. Sin embargo, esto no está exento de riesgos: si alguna vez sacas un 1 en la tirada de stock, viene la Guardia y debes intentar escapar (ver más abajo).

Robar en las tiendas

Cuando un ladrón entra en una tienda por cualquier razón, el Halfling puede intentar robar algo. Debe hacer una tirada de Stock como siempre, pero con un modificador de -4. Si el Halfling entra en la tienda con un único propósito de robo hay un modificador de -1 adicional para la tirada de stock debido a su sospechoso comportamiento.

No hay límite para el número de elementos que pueden intentar robar, pero no puede robar más de 1 de un solo elemento (o un lote, tales como vendajes D6). Esto se ve afectado por las compras que hace. Sólo puede entrar en una tienda una vez por asentamiento, como de costumbre, va allí para robar, compra o ambas cosas.

Si el Halfling falla la tirada stock, es capturado y puede ser castigado.

¡Te han pillado! Estás atrapado

A lo largo de sus aventuras hay muchas situaciones que dicen que el Halfling es atrapado (OH NO!). El Halfling ladrón pierde inmediatamente todo lo que había robado, de esa tienda o lugar en particular. Para escapar de la captura, el ladrón debe tirar 1D6 y agregar su iniciativa. Si el resultado es ocho o más, se escapa. Si no lo hace lanza 1D6 en la tabla siguiente de castigo:

Tabla de Castigos

- 1** El Halfling es enviado al Juzgado (véase más adelante).
- 2** Es golpeado y lanzado fuera del asentamiento. Se pierde una herida permanente y debe dejar el asentamiento inmediatamente.
- 3** Es arrojado del asentamiento y y nunca podrá volver.
- 4-5** El ladrón paga una multa de 2D6x100 oro.
- 6** El Ladrón paga 1D6x100 de oro por los problemas que ha causado.

Ser enviado a los Juzgados

Hay algunos resultados en las tablas anteriores que dicen que son enviados al juzgado. Si esto sucede, el Halfling ladrón puede hacer nada para los próximos D6 días, mientras que languidece en la cárcel. Todos los objetos robados por el Halfling ladrón que todavía tiene son confiscados.

En el último día es enviado a los juzgados y se enfrentan al juez. Debe lanzar 1D6 en cada una de las tablas siguientes para ver lo que el Tribunal decide.

Tabla Crimen

- 1** Ser un Halfling
- 2** Intento de robo
- 3** Robo
- 4** Gran ladrón
- 5** Adquisición ilegal
- 6** Robo con intención

Tabla Sentencia

- 1** Se le encontró inocente y es libre de irse! Todo lo confiscado (incluyendo cualquier elemento que fuera sorprendido robando!) Se devuelve a su posesión.
- 2** Se le da una severa advertencia, pero se deja en libertad.
- 3** Multa de 1.000 de oro que debe pagar de inmediato. Si no puede, después de la venta de artículos y así sucesivamente, tiene que pagar todo lo que tiene, son expulsados del asentamiento.
- 4*** Castigo físico. El juez ordena que estar físicamente mutilados de alguna manera. Lanza 1D6 y consulta la tabla siguiente:

- 1** Oído, dedo o otro apéndice no vital.
- 2-4** Una pierna cortada. Pierdes la mitad del Movimiento y tienes un -2 a tu Iniciativa, además solo te destrabas con un +6.



Si pierde su otra pierna debe retirarse para siempre.

5-6 Perder una mano. -1 para golpear con cualquier arma, si pierde las dos manos debe retirarse.

5* 1D6x5 años de prisión. El Halfling debe retirarse de inmediato. Sin embargo, si se puede sacar un 5 o 6 en el inicio de cualquier aventura ha logrado escapar y puede participar a partir de esa aventura.

6 ¡Muerte! Lanza 1D6 y consulta la tabla para ver cuál es su método de ejecución. Está muerto ...

Tabla Ejecución

- 1 Decapitación. "Que le corten la cabeza!"
- 2 Horca. "El hombre es tan corto que no tendrá un gran patíbulo!"



3 Ahogamiento. 'Lo atan a una piedra y lo tiran al río! "

4 Hoguera. "El tío tiene mucha grasa, probablemente, lo van a derretir hasta la muerte!"

5 Tortura. "Estoy aburrido, le llevará hasta las celdas más tarde!"

6 Hambre. "No puedo pensar en ningún castigo peor para un mediano! '

Las sentencias marcadas con * se pueden evitar si los demás sobornan al juez. El importe a pagar se elabora sumando las tiradas en las tablas anteriores (incluidas las tablas sub) y multiplicando el resultado por cien.

Si el Halfling ladrón logra evadir su destino por el soborno de todo el grupo debe abandonar el asentamiento de inmediato y no puede regresar a él, bajo pena de muerte!



• ENTRENAMIENTO •

El Halfling Ladrón no entrena del modo normal, en su lugar realiza una serie de robos bajo la atenta mirada de un ladrón más experimentado. El Ladrón Maestro continuamente da al Halfling consejos sobre ciertos aspectos de su profesión, y de vez en cuando le muestra un truco nuevo o dos. Cuando quieras subir de nivel, deberás pagar el oro como normalmente (que se utilizará para financiar los próximos días) pero en lugar de simplemente subir el perfil de tu Aventurero, tendrás que tirar D66 en la tabla de entrenamiento de abajo. El número de tiradas dependerá del nivel al que vas a subir, como se detalla en la tabla de abajo. Además, obtendrás ciertos aumentos en algunos niveles como otros Aventureros, esto será mostrado en los Perfiles Avanzados de abajo. Como el entrenamiento del Halfling es más arriesgado por naturaleza, tu deberías tirar 1D6 cada vez que vayas a subir de nivel, después de que hayas actualizado tu nuevo perfil y habilidades. Si tu tirada es un 1, te habrán atrapado en alguna escapada y tendrás que intentar escapar (leer Quedar Atrapado).

TABLA DE ENTRENAMIENTO

Si el Ladrón Halfling gana un aumento de característica el cual ya es el máximo, como un 1+ de Habilidad de Proyectiles o Habilidad de Armas, entonces el jugador puede elegir qué característica aumentará en su lugar. Sin embargo, el Ladrón Halfling no podrá elegir aumentar su Dado de Daño de este modo, y si elige aumentar Heridas, ganará 1D6 (repitiendo una vez la tirada si obtiene un 1).

D66 Resultado

11 Habilidad: Aferrarme Firmemente:

El Halfling Ladrón salta sobre un Monstruo y envuelve sus brazos alrededor de los brazos, piernas o cabeza del Monstruo, consiguiendo que tropiece al intentar quitarse de encima al Halfling. Debes renunciar a todos tus ataques para poder Aferrarte a un Monstruo que es más grande que el Halfling. El Monstruo debe estar en una casilla adyacente al principio de la Fase de Aventureros y no podrá hacer nada mientras el Halfling esté Aferrado. Tira 1D6 al principio de las siguientes Fases de Monstruos, con un

resultado de 1 o 2 se ha podido quitar de encima al Halfling, que sufrirá 1D6 Heridas sin reducciones y será colocado boca abajo en un recuadro adyacente durante un turno completo, mientras el Monstruo podrá actuar de manera normal. Con un resultado de 3+ el Halfling continuará Aferrado y no podrá parar de estarlo voluntariamente.

12 Habilidad: Puedo Volar!!

El Halfling es tan acrobático que los otros Aventureros pueden lanzarlo a través de toda la habitación. Para lanzarlo, el Halfling y el Aventurero deben estar en una casilla adyacente al principio de la Fase de Aventureros. Ni el Halfling ni el otro Aventurero podrán mover este turno, pero ellos pueden atacar a cualquier Monstruo adyacente si aún no han atacado. El Halfling podrá ser lanzado un número de casillas igual a la Fuerza del otro Aventurero, lanzándolo una distancia menor si lo desea. El Halfling únicamente puede ser lanzado en casillas vacías, pero sobrepasará cualquier otro obstáculo.

13 Perfil: El Halfling gana +1 HA

14 Habilidad: Rodar con el golpe

El Halfling rueda con el Ataque del Monstruo, reduciendo la cantidad de Daño que recibirá. Cada vez que reciba Daño, podrá reducir el número de Heridas que reciba por 1D6+ (su Nivel de Combate). En su lugar, el Halfling puede reducir Heridas por 2d6+ (su Nivel de Combate) si lo desea, pero deberá permanecer boca abajo en la misma casilla en la que estaba permaneciendo así durante un turno completo.

15 Habilidad: Agazaparse y esconderse

Cuando el Monstruo aparezca el Halfling se dirige a un lugar seguro. Cuando un Monstruo sea colocado en el tablero, el Halfling puede inmediatamente mover un número de casillas igual a su característica de Movimiento. No estará sujeto a las reglas de trabado en combate y podrá incluso mover a través de casillas ocupadas por otros Aventureros o Monstruos. No podrá terminar su movimiento en una casilla ocupada. Esta habilidad no podrá ser utilizada junto con ninguna otra habilidad.

16 Perfil: Gana +1 HP

(Con lo que un 4+ se convertirá en un 3+)

21 Habilidad: Deslizarse Disimuladamente

El Halfling es un maestro de los juegos de manos y puede cogerlo más fácilmente. Podrá volver a tirar el dado una vez por cada objeto cuando intente robarlo de una tienda.

22 Habilidad: Evitar trampas

El Halfling ha desarrollado unas reacciones de relámpago que le permiten evitar el tajo de las espadas, pozos y otras trampas. Cada vez que el Halfling Ladrón sea atrapado por una trampa por un evento, podrá ignorar los efectos con un resultado de 3+ en 1D6.

23 Habilidad: Valeroso

El Halfling Ladrón es gallardo y audaz, valiente en donde otros Aventureros temen pisar. El Halfling puede volver a tirar cualquier tirada fallida de Miedo o Terror una vez. Si la segunda tirada falla también, el Halfling será afectado normalmente.

24 Perfil: Añades +1 a una característica

Puedes aumentar +1 a una característica elegida por ti. La única excepción es tu Dado de Daño. Este no podrá ser aumentado de este modo. Las heridas pueden aumentarse por 1D6.

25 Habilidad: Oportunista

El Halfling nunca se queda como una estatua y puede siempre aprovechar el momento. Esta habilidad sólo puede ser utilizada en combinación con la habilidad de Pies Ligeros. Siempre que se utilice la Habilidad Pies Ligeros para moverse bajo un Monstruo que puedas atacar como pueda ser a través de sus piernas, obtendrás un ataque con +1 a impactar. Este ataque hace 1D6 de Daño sin reducciones de ningún tipo.

26 Habilidad: Cazador de Tesoros

El Halfling Ladrón es excepcionalmente bueno encontrando objetos de tesoro y oro. Cada vez que el grupo obtenga un tesoro de Subterráneo o Habitación Objetivo, tira 1D6, y compara la tirada con la siguiente tabla. Si la tirada es exitosa, el Halfling ganará una carta extra de tesoro de Subterráneo. Esto será adicional a su habilidad innata para encontrar tesoros.

Título**Tirada exitosa**

Novato	Imposible
Ladrón	6
Saqueador	5+
Bandido	4+

31 Perfil: Añade +1 a tu número de Ataques**32 Habilidad: Oído Aguzado**

El excepcional oído del Halfling Ladrón le permite alertar a los Aventureros de que hay Monstruos cerca. Esta habilidad puede ser usada una vez por aventura y permite a los Aventureros ignorar una Emboscada. Cuando los Monstruos sean situados ellos no ganarán su ataque de Emboscada para ese combate. Si tu ganas esta habilidad más de una vez, podrás usarla el número de veces por aventura igual al número de veces que hayas obtenido esta habilidad.

33 Habilidad: ¿Quién es ese este?

El Halfling utiliza el alboroto del combate para intercambiar el Equipamiento del Monstruo con algo de su mochila, por lo general un pastel de carne de cerdo o una pieza de fruta. Esta habilidad puede ser usada una vez por combate. El Halfling puede utilizar esta habilidad sobre un Monstruo a su lado con quien empiece la fase de Aventureros. Le podrá robar y tirar un Objeto Mágico o Arma Mágica del Monstruo pero debe reemplazarlo con algo que lleve el Halfling.

34 Habilidad: Puedo cogerte prestado esto?

Cuando un Aventurero encuentre un Tesoro, el Halfling Ladrón se las arregla para terminar con más de lo que le corresponde. Esta habilidad puede ser utilizada una vez por aventura, cuando el grupo encuentre un Tesoro de Subterráneo y le permitirá al Halfling robar un Objeto Mágico o Arma Mágica de otro Aventurero. Cuando el Halfling haya descubierto de qué objeto se trata, se lo podrá quedar. Esta pieza de tesoro no contará respecto a la cantidad de tesoro que pueden obtener de esta aventura pero si contará para el otro Aventurero. Anota esto en su Hoja de Aventurero.

35 Perfil: Puedes añadir +1 a tu HA

36 Habilidad: Señor del Oro

El Halfling Ladrón es experto en extraer de su alrededor, entre la suciedad arrancando monedas de las grietas del suelo y las paredes. Cada vez que los Aventureros encuentren un tesoro, el Halfling Ladrón podrá tirar 2D6. Si cualquiera de los dados obtiene un 1, entonces no encontrará nada, en cualquier otro caso multiplica el resultado por 10 y añade este oro al total del Halfling.

41 Habilidad: Ocultar Pruebas

Cuando tu Aventurero llevado a los tribunales, ocultará las cosas que haya robado. El Halfling no perderá los objetos robados que poseyese cuando fue enviado a los tribunales.

42 Habilidad: Destino

Los dioses le reservan a tu Aventurero el realizar grandes hazañas. Al principio de cada aventura ganarás 1D6 puntos de Suerte. Cualquiera de estos puntos de "Destino" que no sean usados se perderán al finalizar la aventura. Tira de forma separada para cada aventura.

43 Habilidad: Pies ligeros

Esta habilidad permite al Halfling Ladrón agazaparse entre las piernas de un Monstruo. El Halfling puede mover a través de las casillas ocupadas por otros Monstruos o Aventureros a la mitad de su movimiento normal (cada casilla por la que se mueva cuenta como 2). No podrá finalizar su movimiento en una casilla ocupada. Esta habilidad no puede ser utilizada para mover al Halfling a través de Monstruos que no son más grandes que él, como los Goblins.

44 Perfil: Puedes añadir +1 a tu Resistencia**45 Perfil: Añade +1 a tu número de Ataques****46 Habilidad: Puñalada a Traición**

El Halfling se cuela hasta un Monstruo y le apuñala en una parte blanda. El Halfling puede renunciar a todos sus ataques por un turno para hacer esta Puñalada a Traición. Tira para impactar como normalmente y si tienes éxito tira 1D6 y consulta la tabla de abajo. La puñalada Trapera no se puede reducir por Resistencia o Armadura y los Monstruos con la habilidad de Esquiva, Ignorar Golpe o Ignorar Dolor no podrán utilizarlas contra la Puñalada a Traición.

Tirada	Efecto
1	El Monstruo no se ve afectado por este golpe tan débil y se gira hacia ti. El Monstruo inmediatamente obtiene 1 ataque contra el Halfling Ladrón, que se resolverá de manera normal, y este no afectará a las habilidades o ataques que tuviese el Monstruo en su siguiente Fase de Monstruos.
2	Apuñalas al Monstruo en el pie, este pierde 1D6 Ataques en su siguiente Fase de Monstruos ya que está saltando de un lado a otro por el dolor.
3	Te las arreglas para cortar los músculos en la parte posterior de una de sus piernas. El Monstruo pierde 1D6 Heridas y los Aventureros obtendrán +1 a sus tiradas para impactar contra ese Monstruo durante un turno completo.
4	Con un golpe feroz, cortas una oreja del Monstruo, causando que sangre abundantemente y entre en rabia. El Monstruo sufre 1D6 de daño inmediatamente y sufrirá 1D6 de daño al principio de cada subsiguiente fase de Monstruos. La hemorragia se detiene si se obtiene un 1 en alguna tirada (el 1 todavía se reduce de las Heridas del Monstruo). Si un Monstruo muere por el derrame de sangre será anotado en la Hoja de Control del Aventurero Halfling.
5	Con un Grito de Guerra el Halfling simula el recorrido de la cuchilla que cambia de trayectoria y corta las extremidades tajando al Monstruo. El Monstruo sufre 2D6 Heridas inmediatamente y también sufrirá daño por derramamiento como se detalla en el resultado 4 de esta subtabla.
6	El Halfling se lanza hacia el monstruo y su espada pasa directamente atravesando su cuello, matándolo inmediatamente. El Monstruo estará muerto pero tu Aventurero no podrá hacer nada los siguientes 2D6 turnos mientras mira fijamente y con incredulidad el cadáver que yace ante sus pies.

51 Perfil: Obtienes +1 a destrabarte

Puedes incrementar tus oportunidades de destrabarte por 1 (3+ se convertirá en 2+ por ejemplo).

52 Perfil: El Halfling Gana +1 a su HP

(4+ se convertirá en 3+ por ejemplo).

53 Habilidad: Distracción

Señalandoles suspicazmente, y plantándoles muecas grotescas y soltando carcajadas muy profundas, el Halfling llama la atención de algunos de los Monstruos que haya en la estancia. Esta habilidad permitirá distraer a todos los Monstruos en la misma sección del tablero que el Halfling, tira 1D6 por cada Monstruo, con un resultado de 6, no podrá hacer nada este turno. Esta habilidad puede ser utilizada un número de veces en la aventura igual a lo que muestra la tabla de abajo:

Título	Tirada exitosa
Novato	Nada
Ladrón	1
Saqueador	2
Bandido	3

54 Perfil: Tu Iniciativa aumenta en +1**55 Habilidad: Mover silenciosamente**

El Halfling camina sigilosamente, lo que le permite espiar a los Monstruos que hay delante de los Aventureros en la Mazmorra.

Título	Nº Veces/	
	Mazmorra	Tirada exitosa
Novato	1	5+
Ladrón	1	4+
Saqueador	2	4+
Bandido	2	3+

56 Habilidad: Evadir (6)

Igual que la Habilidad del Elfo Evadir Ataques. Si obtienes esta habilidad más de una vez, podrás añadir +1 a la tirada de esquivar por cada vez que obtengas esta habilidad.

61 Perfil: Añade +1 a tu Número de Ataques**62 Habilidad: Huir!**

El Halfling puede doblar su valor de movimiento si no hace otra cosa excepto mover.

63 Perfil: Ganas +1 a tu Movimiento**64 Habilidad: Esquivar (6)**

Igual que la Habilidad del Elfo para Esquivar. Si obtienes esta habilidad más de una vez, podrás añadir +1 a la tirada de esquivar por cada vez que obtengas esta habilidad.

65 Perfil: Obtienes +1 a la Iniciativa**66 Habilidad: Agacharse**

El Halfling es experto en esquivar los golpes de sus atacantes. Los Monstruos tienen -1 a impactar al Halfling.

**JUEGO DE ROL**

Los Halfling Ladrones son muy útiles en una aventura de Rol donde su agilidad y sus dedos ágiles le permiten explorar esquinas oscuras y encontrar pistas importantes. Los Halflings son de buen carácter y libres de prejuicios, tratando a todo el mundo como a su igual, independientemente de su estatus social o destreza física, son agudos y mordaces y permiten relajar situaciones tensas con una broma oportuna.

La preocupación más importante para un Halfling es cuándo será su próxima comida y para un Halfling Ladrón esto constantemente prepara sus instintos para encontrar un botín. Aunque no son valientes, los Halflings poseen una rara fuente de determinación y tozudez que otras razas encuentran sorprendente.

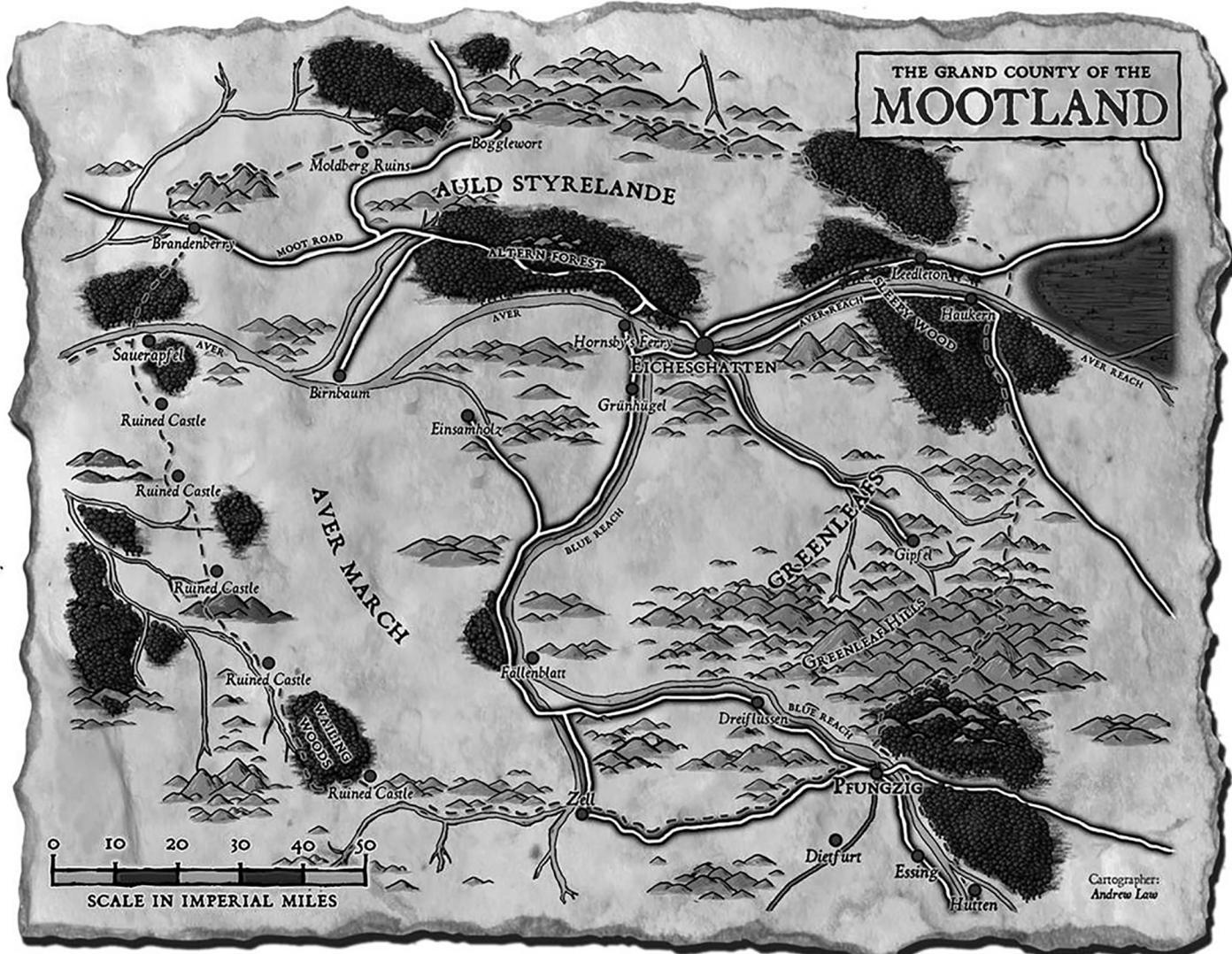
A pesar de que pueden ser regordetes, y no del todo fuertes, los Halflings son bastante resistentes a los elementos, mientras su simplicidad les da una resistencia inata a la magia.

Los halfling son esencialmente honestos y suelen decir lo que piensas. Su perspectiva única a menudo les ofrece soluciones a los problemas que el nublado juicio de los Hombres, Enanos y Elfos pasarían por alto.

Su pequeño tamaño les hace buenos ocultándose, utilizar coberturas y explorar espacios confinados.

Sus habilidades de Ladrón, les permiten hacer cosas extrañas tales como atarles los cordones de las botas entre varios orcos, mientras que sus impertinencias pueden ser utilizadas para atraer la atención de poderosos Hechiceros y otras criaturas que piensan que son de noble cuna.

Otro uso del Halfling Ladrón es como cebo para una trampa. Los ladrones pueden pasear dentro de una sala de guardia, persuadir a los Monstruos para que lo persigan (no muy difícil de conseguir). Y entonces el resto de Aventureros pueden saltar sobre los Monstruos, sorprendiéndoles.



Las tierras de la Asamblea son tal vez las más fértiles de todo el Imperio central; abarcan partes de Averland y Stirland que el Emperador Ludwig el Gordo separó de sus territorios por despecho para convertirlas en una provincia electoral gobernada por halflings. El territorio de la Asamblea está dividido en tres grandes regiones (cuatro, según algunos halflings). Al suroeste del río Aver se encuentra la Marca de Aver, que en el pasado era una próspera baronía de Averland.

De acuerdo con las viejas historias, las tropas del Emperador obligaron a punta de lanza a los humanos de la Marca de Aver a abandonar la zona cuando Ludwig se la concedió a los halflings. Tres pueblos dominan la Marca de Aver: Sauerapfel al oeste, Einsamholz en el centro (y, técnicamente, no pertenece a la región), y Dreifussen al sureste. Su cultura es más próxima a Averland que las demás regiones, de modo que en ella abundan grandes rebaños de ovejas y cabras, mientras que la marca occidental es más famosa por sus manzanas. Al norte de los ríos se halla "Auld Styrelande", la parte de la Asamblea que una vez perteneció al Gran Condado de Stirland.

- Otra pinta de jägger maese Bombard!!! - Se escuchó por encima de los gritos y algarabía en la Taberna de Piedrachica

- No podrás con ella Ruf, llevas mas de una cuaderna ya - Dijo un joven que había sentado a su izquierdo

En la mesa de al lado, los chicos de Lagan, que habían estado atareados todo el día recogiendo remolacha no hacían mas que mirarse las doloridas manos

- Hijos, es un trabajo duro, pero es nuestra tierra - es decía su padre en un tono calido, aunque no les reconfortaba mucho

Era un buen lugar para descansar después de pasar un largo día en los campos de Medioburgo, una pequeña aldea mediana a sur de ducado de Gadir Una taberna humilde, levantada enteramente con robles del bosque de Qart Hadash, de color oscuro pero de agradable aroma, por el abuelo del mesonero Elos Bombard, Tartess Bmbard, que según cuentan los mas ancianos de la villa, llevo uno a uno y coloco los robles sin ayuda

A la tenue luz de las lámparas de aceite las conversaciones se alargaban hasta altas horas de la noche, el Jägger surtía sin descanso de los viejos barriles de Tok y la dulzura de queso de hierbas y la carne de venado embriagaba a todo viajero que le gustase el buen comer

El atronador sonido de la puerta a abrirse de golpe sesgo de repente a alegría del lugar para dar paso a un viajero empapado envuelto en una capa de rafia de color añil y al abrigo de una tormenta como hacia años que no se recordaba

- Orlock - Fue lo único que consiguió salir de sus morados labios antes de desplomarse sobre la alfombra de la entrada

Diez fueron los interminables minutos antes de que el viajero recuperara la conciencia, ayudado por los hermanos Yarrun consiguió incorporarse y sentarse en una silla

- De donde sois viajero? - Preguntó Hilda Yorm

- De, de Robregordo - Respondió dando un sorbo de revitalizante jägger

- Y que hacéis tan alejados de vuestras tierras?

- El ha vuelto

Nadie sabía a qué se refería el viajero, se acabó el cuarto de su bebida y se situó en el medio del cenador

- Me llamo Saul Glik, hijo de Tark Glik, vengo de Robregordo, en la provincia de Acebeda, y la muerte se cierne sobre todos.

Hace dos semanas un terror ancestral, una leyenda oscura, un cuento que les contamos a los jóvenes meds cuando se portan mal y les mandamos a dormir cobro vida, Orlock, un ser de pesadilla atacó nuestras tierras y por donde pasa, todo muere y no vuelve a nacer.

Por favor, estoy recorriendo todo Alameda pidiendo auxilio, necesitamos a todo el que pueda prestarnos ayuda, los rumores y cuchicheos comenzaron a escucharse por todo el salón, pero ninguno decía nada en claro, todo eran miradas de soslayo intentando evitar la visión directa con el viajero

- Por favor, os necesitamos

- No os dais cuenta de lo que pasa verdad? - Se oyó desde una esquina, una pequeña figura, incluso demasiado pequeña para ser un med, salió de detrás de una de las columnas que se distribuían a lo largo del salón, la voz era de Pip "el largo", llamado irónicamente así por sus conciudadanos ya que su estatura era más propia de un niño med que de un hombre de su edad

- Sabéis que hay en Robregordo?? la tasca de Gef Panzon, y que hay en la tasca de Gef Panzon?

- El mejor cachopo de Alameda- dijeron en voz baja

- Bien, y vosotros como meds vais a dejar que un manjar así desaparezca para siempre?? Yo no

Las voces se alzaron, a favor y en contra, dándole y quitándole razón a las palabras que el med había pronunciado con tanta rotundidad

- Saldre pasada la tormenta, ¿Quién viene?

Algunos se levantaron, los hermanos Yarrun, Taz Quentin, los tres hijos de Lagan, buscando escapar de aquella vida de rebuscadores de remolacha, otros intentaron esconderse para no ser vistos, con cobardía y egoísmo por partes iguales

- Bien, preparamos todos, partiremos pronto, cargad las mulas y los aparejos, arcos y espadas, los necesitaremos

- No tendríamos que buscar un nombre para nuestra aventura Pip? - le espeta Fik Brincador, uno de los más jóvenes, y posiblemente descerebrados meds que se apuntaron

- Bueno, ya que entramos en batalla por ese manjar, seremos la Compañía del Buen Plato!

Los jóvenes vitorearon su nuevo nombre, mientras a otros se les ensombrecía el rostro por la incertidumbre que había traído a noche a su pequeña aldea.

Quien sabe que es depararía el futuro...



• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL HALFLING LADRÓN •

Nivel de Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Dados Daño	R	Heridas	I	A	Suerte	Voluntad	Tiradas de Entrenamiento	Trabajo
1	0	Novato	4	2	4+	2	1	2	2D6	4	1	0	2	0	3+
2	2.000	Ladrón					1		3D6		1		2		3
3	4.000	Ladrón					1		3D6		1		3		3
4	8.000	Ladrón					1		3D6		2		3		4
5	12.000	Saqueador					2		4D6		2		4		4
6	18.000	Saqueador					2		4D6		3		4		3
7	24.000	Saqueador					2		4D6		3		4		3
8	32.000	Saqueador					2		5D6		3		4		3
9	45.000	Bandido					2		5D6		4		5		4
10	50.000	Bandido					2		6D6		4		5		4



WARHAMMER QUEST

Produced by Games Workshop®

Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the Images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the Images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1995.
All rights reserved.

Games Design Consultant: Bryan Ansell
Product Code: 0017
Part No.: 102619

HALFLING LADRÓN.
BY ANDY JONES
COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher
RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher