

HALFLINGS INTRÉPIDOS

Los Halflings son una raza de pequeños humanoides que viven en la Asamblea, una región del Imperio situada entre Averland y Stirland. Son un pueblo tranquilo y rústico, aficionado a los banquetes y no muy inclinado a las aventuras o a la guerra, aunque eso no significa que no luchen cuando la situación lo requiera, ni que no haya Halflings sirviendo en los ejércitos del Imperio o viajando por él.

Elección de Guerreros

Una banda de Halflings Intrépidos debe incluir un mínimo de 3 jugadores. Dispones de 500 coronas para formar y equipar tu banda. La banda puede tener un máximo de 20 jugadores.

Temerario: tu banda debe incluir un Temerario, ¡Ni más, ni menos!

Sacerdote de Esmeralda: tu banda puede incluir un único Sacerdote de Esmeralda.

Guías Forestales: tu banda puede incluir hasta dos Guías Forestales.

Pícaros: tu banda puede incluir hasta dos Pícaros.

Expedicionarios: tu banda debe incluir entre uno y cualquier número de Expedicionarios.

Zascandiles: tu banda puede incluir hasta cuatro Zascandiles.

Birlajoyas: tu banda puede incluir hasta cuatro Birlajoyas.

Vociferadores: tu banda puede incluir hasta dos Vociferadores.

Cocineros: tu banda puede incluir hasta dos Cocineros.

Perrazo de Lanas: tu banda puede incluir un único Perrazo de Lanas.

Ogro del Pueblo: tu banda puede incluir un único Ogro del Pueblo.

Héroes

1 Temerario: 50 coronas de oro

0-1 Sacerdote de Esmeralda: 40 coronas de oro

0-2 Guías Forestales: 30 coronas de oro

0-2 Pícaros: 30 coronas de oro

Secuaces

0-4 Zascandiles: 20 coronas de oro

0-2 Vociferadores: 20 coronas de oro

0-2 Cocineros: 25 coronas de oro

0-1 Perrazo de Lanas: 125 coronas de oro

0-1 Ogro del Pueblo: 150 coronas de oro

Plegarias a Esmeralda

- Ritual de Limpieza: Coste 70 monedas de oro

El sacerdote tiene el don de revertir la putrefacción y la perfidia de aquellos alimentos que va a cocinar. Con un esfuerzo mayor, este don puede extenderse a otros seres vivos.

Restaura 2 puntos de resistencia

- Eclosión de Haztargo y Sacidad: Coste 45 coronas

El sacerdote provoca empachos y problemas digestivos a su víctima, no procedentes de un desayuno en mal estado, si no de una negligencia por vicio de la gula.

Solo se puede usar fuera de batalla, encanta bebidas o alimentos de manera que al ingerirlos la víctima queda indispuesta durante 2 minutos

- Pesadez de Buena Digestión: Coste 80 coronas

Una modorra insoportable adormece al guerrero desafortunado, bendiciéndole con un sueño plácido y profundo.

Solo se puede usar fuera de batalla, susurrar el hechizo al oído hace que la víctima quede placidamente dormida durante 40 segundos