

De l'Archer
de Bergera



Maître Fabricant
de flèches

De l'Archer
de Bergera



Maître Fabricant
de flèches

De l'Archer
de Bergera



Maître Fabricant
de flèches

De l'Archer
de Bergera



Maître Fabricant
de flèches

1 D6 flèches barbelées

Les barbelés qui dépassent de la pointe de flèche, causent douleur et malaise à la cible. La cible ne peut pas ignorer la douleur, ignorer un coup ou utiliser des tatouages magiques pour modifier/ignorer les dommages de ces flèches.



300
P.O

Stock : 8

Maître fabricant de flèches

1 D6 flèches fléau de morts-vivants

Si une de ces flèches frappe une créature morts-vivants, l'archer peut relancer les dés de dommages s'il n'aime pas le résultat, mais il doit garder le deuxième jet de dés. En plus, les flèches causent +1 blessure aux morts-vivants.



200
P.O

Stock : 7

Maître fabricant de flèches

1 D6 flèches fléau du Chaos

Si une de ces flèches frappe une créature morts-vivants, l'archer peut relancer les dés de dommages s'il n'aime pas le résultat, mais il doit garder le deuxième jet de dés. En plus, les flèches causent +1 blessure aux créatures du chaos.



200
P.O

Stock : 7

Maître fabricant de flèches

1 D6 flèches fléau d'Orques

Si une de ces flèches frappe une créature à peau verte, l'archer peut relancer les dés de dommages s'il n'aime pas le résultat, mais il doit garder le deuxième jet de dés. En plus, les flèches causent +1 blessure aux créatures à peau verte.



200
P.O

Stock : 7

Maître fabricant de flèches

Maître
de l'Archer
de Bergera

Maître fabricant
de flèches



Maître Fabricant
de flèches

Maître
de l'Archer
de Bergera

Maître fabricant
de flèches



Maître Fabricant
de flèches

Maître
de l'Archer
de Bergera

Maître fabricant
de flèches



Maître Fabricant
de flèches

Maître
de l'Archer
de Bergera

Maître fabricant
de flèches



Maître Fabricant
de flèches

1D6 flèches perforantes

Si une de ces flèches touche, relancer un autre dé. Sur un résultat de 1 à 4, la flèche cause des dommages normaux. Sur 5 ou plus, la flèche peut ignorer l'armure des cibles (sauf armure magique) en relançant pour les dommages, et sur un 6 la flèche ignore toute l'armure.



120
P.O

Stock : 5

Maître fabricant de flèches

1D6 flèches tueuses de géants

Toutes les fois qu'une de ces flèches frappe une grande cible, l'archer peut ajouter 1D6 supplémentaire aux dés de dommages.



120
P.O

Stock : 5

Maître fabricant de flèches

1 D6 flèches d'obsidienne

Ces flèches ignorent toute l'armure excepté l'armure magique et la détruiront sur un résultat de 4+ sur un jet additionnel d'1D6.



300
P.O

Stock : 8

Maître fabricant de flèches

1D6 flèches empoisonnées

Ces flèches ignorent l'endurance d'une créature sur un résultat de 4+ sur 1D6.



80
P.O

Stock : 8

Maître fabricant de flèches