



**ARCHERIE  
ARC COURT**

**Force 1.**  
Autant de tir par tour que le guerrier dispose d'Attaques



Stock: 5

150 P.O.

Vente : 20 P.O.

**Sauf NAIN**

**ARCHERIE  
ARC LONG**

**Force 4.**  
Un tir par tour.



Stock: 8

300 P.O.

Vente : 40 P.O.

**Sauf NAIN & SORCIER**

**ARCHERIE  
ARBALETE**

**Force 5.**  
Un tir par tour.



Stock: 9

1000 P.O.

Vente : 200 P.O.

**Sauf BARBARE & ELFE**

**ARCHERIE  
ARBALETE DE POING**

**Force 3.**  
3 tirs un tour sur deux  
(il faut un tour pour recharger)  
Portée 5 cases.

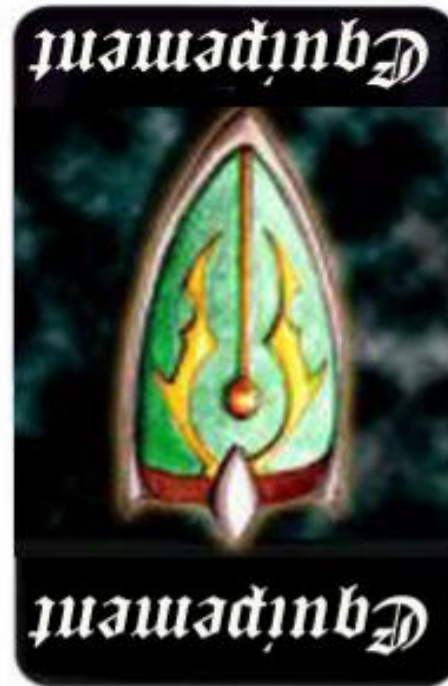


Stock: 10

1500 P.O.

Vente : 250 P.O.

**Sauf BARBARE**



**ARCHERIE  
FLECHES**

Suffisamment de flèches pour un arc court ou long pour toute la durée du donjon.



Stock: 3

20 P.O.

Pas de revente

**Sauf NAIN**

**ARCHERIE  
FLECHES INCENDIAIRES**

Si la flèche touche sa cible, elle peut l'enflammer. Lancez 1 D6, sur un résultat de 4, 5 ou 6 la cible prend feu et subit 1D6 blessures supplémentaires, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure, à chaque tour jusqu'à ce que le jet de dommages soit un 1 ou 2. Les flammes s'éteignent, sans plus causer de blessures.



Stock: 8

100 P.O.

Pas de revente

**Sauf NAIN**

**ARCHERIE  
CARREAUX**

Suffisamment de carreaux pour une arbalète ou une arbalète de poing pour la durée du donjon.



Stock: 3

30 P.O.

Pas de revente

**Sauf BARBARE**