

The Archer  
de Bergerac



Compétences

The Archer  
de Bergerac



Compétences

The Archer  
de Bergerac



Compétences

The Archer  
de Bergerac



Compétences

### Zone faible

L'archer voit une zone vulnérable dans l'armure de l'ennemi, et décoche une flèche laissant espérer un tir dévastateur. Chaque fois que l'archer obtient un 6 naturel pour toucher, il peut ignorer jusqu'à 2 points d'armure sur la cible.



Compétences archer de Bergerac

### Vitesse de tir

Après avoir décoché une volée de flèches, l'archer se trouve en situation avantageuse pour se préparer à sa prochaine volée de flèches. L'archer peut tirer ses flèches avant, après ou pendant son mouvement.

Ceci décompte les attaques comme d'habitude.



Compétences archer de Bergerac

### Tir rapide

L'archer est rapide avec l'arc et a besoin de peu de temps pour viser une cible à bout portant.

L'archer peut maintenant tirer sur cibles dans les cases adjacentes sans associer -1 de pénalité pour toucher.

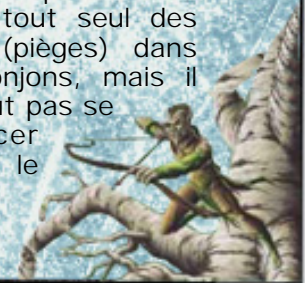


Compétences archer de Bergerac

### Grimper

Passant beaucoup d'heure à rechercher des flèches étant enfant, l'archer a également acquis l'art de grimper.

L'archer peut maintenant sortir tout seul des puits (pièges) dans les donjons, mais il ne peut pas se déplacer durant le tour.



Compétences archer de Bergerac

De l'Archer  
de Bergerac



Compétences

De l'Archer  
de Bergerac



Compétences

De l'Archer  
de Bergerac



Compétences

De l'Archer  
de Bergerac



Compétences

## Maître archer

Visant soigneusement, l'archer envoie une volée de flèches dans les rangs ennemis. Cette compétence donne à l'archer la capacité d'envoyer un certain nombre de flèches par tour égal à sa caractéristique d'attaque plutôt qu'une flèche par tour.



Compétences archer de Bergerac

## Premiers soins

En tant que maître de survie, l'archer sait administrer des techniques rapides et efficaces de premiers soins. L'archer fabrique 1D6 bandages au début de chaque aventure.



Compétences archer de Bergerac

## Déguisement

Ayant été un membre de la bande de brigands de Bertrand, l'archer a appris plus que les techniques d'arc. Il y avait souvent la nécessité de partir furtivement déguisé du château du baron dans l'espoir de sauver une demoiselle respectable ! Si l'archer est forcé de partir d'une ville, cette compétence lui permet de re-renter, bien qu'il ne puisse visiter aucun endroit spécial ainsi déguisé et qu'il

Compétences archer de Bergerac

## Déguisement

ne puisse pas re-renter de nouveau s'il est encore jeté dehors.



Compétences archer de Bergerac



The Archer  
de Bergerac



Compétences

The Archer  
de Bergerac



Compétences

The Archer  
de Bergerac



Compétences

The Archer  
de Bergerac



Compétences

### Tir puissant

L'avant-bras tendu, l'archer retire fermement la corde de l'arc, en utilisant toute sa force pour lutter contre la grande traction de l'arme.

Cette compétence permet à l'archer d'échanger des tirs multiples (s'il en a) contre un seul avec une puissance accrue, en ajoutant +2D6 dommages. Utilisation une fois par combat et seulement si l'archer n'est pas bloqué.

Compétences archer de Bergerac

### Esquive

Esquivant rapidement l'étreinte de l'ennemi, l'archer est toujours prêt à tomber à la renverse pour décocher une flèche précise.

L'archer peut ajouter +1 à son jet de déblocage.



Compétences archer de Bergerac

### Épingle

L'archer tire une flèche soigneusement visée qui épingle son adversaire au mur. L'archer échange des tirs multiples pour une flèche soigneusement visée.

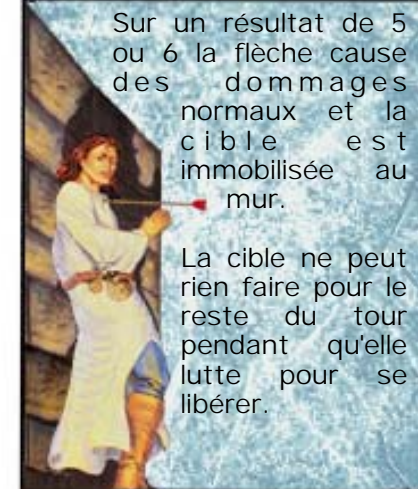
Si la cible est touchée, et se tient directement devant ou à côté d'un mur, lancer 1D6 supplémentaire après avoir lancé pour les dommages. Si le résultat est de 4 ou moins, la flèche compte normalement.

Compétences archer de Bergerac

### Épingle

Sur un résultat de 5 ou 6 la flèche cause des dommages normaux et la cible est immobilisée au mur.

La cible ne peut rien faire pour le reste du tour pendant qu'elle lutte pour se libérer.



Compétences archer de Bergerac

The Archer  
de Bergerac



Compétences

### Coup meurtrier

Une flèche soigneusement placée, combinée avec la bonne tension de l'arc, permet à l'archer de lâcher une flèche pouvant blesser gravement le plus fort des monstres.

Si l'archer obtient un 6 pour toucher avec son arc, il peut ajouter +2 aux dommages.



Compétences archer de Bergerac