URDAEL

**Marteau de Faelys** : 1.2 \* Degats + 0.30 \* Force + roll(2 \* Force/4, 3)]

**Marteau de Faelys** : 1.5 \* dégâts + 0.40 Force + 2d4 par 4 points de force  
Leech life de 1d3 par 5 points de sagesse + 1 par 3 points de constitution.

**Griffes de flammes** : 0.5 \* Dégâts + 1d3 par 3 points de force + 1d3 de dégâts de feu par 3 points de lien.   
Enflammez l’ennemi sur un test de sagesse.   
Peut être utilisé gratuitement en tant que réaction lorsque vous subissez une attaque, deux fois par tour.

ZEPHRAEL

**Bottes de phase :**

Actif : Pendant vingt secondes, vous passez à travers tous les obstacles et manipulez la façon dont la gravité vous affecte comme vous le souhaitez. Deux fois par repos court.

Déphasé : Vous vous sentez plus léger en portant ces bottes. +4 Habilité, +4 Discrétion.

**Gants de flot :**

+8 Mana, +3 régénération de mana.

SNAERR :

Glyphe de légèreté :

Vous avez l’avantage à tous les jets de discrétion. Les ennemis ont beaucoup plus de mal à vous détecter passivement.

+ 3 Discrétion.

Tatouages de Callie

+15 mana. Chaque 5ème sort que vous lancez est gratuit.