***ZEPHRAEL***

Epée courte : (120% des dégâts + 1d3 par 10 points d’habilité + 1d3 par 10 points de force). Polyvalent.  
  
Poignard : (50% des dégâts + 20% de l’habilité + 2d4 par 10 points d’habilité.) Double les dégâts sur une attaque par surprise.

Arme d’hast : (75% des dégâts + 1d4 par 10 points d’habilité +1d4 par 10 points de force). Si sur une monture qui charge, doublez les dégâts.)

Amure d’infanterie de la confrérie : 20% d’armure physique.

***SHAHAN***

Poignard : 50% des dégâts + 10% de l’habilité + 1d4. Bonus aux dégâts si utilisation roublarde.  
  
Baliste longue portée Twell : 100% des dégâts + 30% de l’habilité + 2d6 + le carreau. Une action pour réarmer, une action pour recharger. Trois actions pour la préparer. 12 cases de portée.

Magasins de baliste (5 carreaux) 2/5 + 2

***BLUEPRINTS***

Carreau avec pointe en acier (3 dégâts)

Carreau avec pointe en fer (1 dégâts)

Fil de détente

Piège à ours

***URDAEL***

Marteau de Faelys : (100% des dégâts + 20% de la force + 2d4 par 10 points de force). Malus si utilisé dans de petits espaces. Ignore la plupart des armures.

Habits de Shaman Kleyn : 15% d’armure

***THAN***

Bâton : (75% des dégâts + 25% de l’habilité + 1d4 par 10 points d’habilité). Une fois par tour, lors d’une attaque, infligez un effet de votre choix.

Arbalète de poing (mécanisée) : (50% des dégâts + 15% de l’habilité + 1d4 par 10 points d’habilité + carreau). Une action pour recharger. 4 cases de portée pour un carreau, 3 pour autre chose (5cm de diamètre max).

*Une arbalète de poing en contre-plaqué modeste dont le corps a été éviscéré et adorné de modifications métalliques. Des engrenages et une manivelle sur le côté décalent le centre de gravité et la rendent plus difficile à manier, mais le système d’armement novateur permet de tirer des objets divers et variés.*

*[Si le personnage connaît l’histoire] L’œuvre de l’ingénieur Shahan-Sha aurait été construite dans les douze heures après que l’idée survienne au Meywell, alors qu’il était encore fugitif et activement recherché par l’Église.*

*[Perception >22] Sur le côté gauche du corps, au-dessus de la gâchette, est inscrit "S-SA".*

Grif’Gaud’Asse : 20% des dégâts + 20% de l’habilité + 1d3. Peut être utilisé une fois par tour sur une cible de votre choix lors d’un déplacement normal. Peut être utilisé une fois par tour sur une cible de votre choix lors d’un déplacement spécial.

Armure d’éclaireur de la confrérie : 15% d’armure.