**EQUIPEMENT**

**Dague**

Dégâts : 100% des dégâts. Saignement de 25% de l’habilité si vous frappez trois fois.

Une action pour frapper, deux actions pour frapper trois fois.

**Baliste longue portée Twell**

Dégâts = 50% de l’habilité + dégâts du carreau + 2

Portée : 12 cases

Trois actions pour déployer   
Une action pour tirer, une action pour charger un carreau.   
Une action pour mettre un magasin.

**Trois magasins de baliste (5 carreaux)**

**BLUEPRINTS**

Carreau avec pointe en acier (3 dégâts)  
Carreau avec pointe en fer (1 dégâts)  
Fil de détente  
Piège à ours

**Marteau de Faelys**

Dégâts : 150% des dégâts + 4  
  
Une action pour frapper, max 2 fois par tour.   
Deux actions pour frapper et tenter de sonner la cible.