***ZEPHRAEL***

Epée courte : 120% des dégâts + 1d6. Polyvalent.  
  
Poignard : 50% des dégâts + 10% de l’habilité + 1d4. Bonus aux dégâts si utilisation roublarde.

Arme d’hast : 50% des dégâts + 10% de la force + 10% de l’habilité + 2d3. 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. 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. Une fois par tour, lors d’une attaque, infligez un effet de votre choix.

Arbalète de poing : 50% des dégâts + 20% de l’habilité + Carreau + 1d6. Une action pour recharger. 4 cases de portée.

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.