Don	ion de N	laheulbe	euk - Jeu d	e rôle	
				paladins – V.2.1	
	Prix (PO)		Malus	Bonus	Résist.
NOTE : une robe de pro			un niveau inférieu	r, sans quoi le dieu est fâché	
Robes standard (armure non magique			<u> </u>	7 1 2	
Robe de prêtre de base (niveau 1)	15	1	CHA-1		1 à 5
Robe de prêtre rembourrée de base (niveau 1)	30	2	CHA-1 / AD-1		1 à 5
Robe de prêtre de qualité (niveau 1)	100	1	CHA 17AB 1		1 à 4
Robe de prêtre rembourrée de qualité (niveau 1)	150	2	AD-1	CHA+1	1 à 3
Robe des Initiés (niveau 2)	200	2		CHA+1	1 à 3
Robe de prêtre renforcée de Luxe (niveau 2)	400	4		CHA+1	1 à 2
Robe des Convaincus (niveau 3)	450	3		CHA+2	1 à 4
Robe Sulfureuse de Slanoush (femme uniq.)	1000	2		CHA+3	1 à 3
Robe d'Apparat des Intendants (homme uniq.)	1000	2	AD-1	CHA+3	1 à 4
Robe de Gala des Archiprêtres (niveau 5)	2000	3		CHA+4	1 à 2
,			•		
NOTE : une robe de pré	être ne peut PA	S être portée à	un niveau inférieu	, sans quoi le dieu est fâché	
Robes bénies (toute valeur au-dessus o	le 2 est un	bonus d'a	rmure magiqu	e)	
Robe du Prêtre Batailleur (niveau 1)	600	3		Res. Magie+1	1 à 4
Robe de prêtre de l'Escapade (niveau 1)	600	3		Procure : Appel des renforts	1 à 3
Robe de Youclidh (niveau 1)	600	3		Soin : +1	1 à 3
Soin: +1 i	implique un boi	ius à toutes les	épreuves de soin et	régénération	
Robe de Protection (niveau 2)	1000	3/8(mag.)		CHA+2	1 à 3
Мад. : ['armure p	asse à 8 unique	ment si le prêti	re subit des dégâts w	agiques ou mystiques	
Robe de prêtre de dirigeant (niveau 2)	1000	4		Procure : Chef de groupe	1 à 4
Robe de prêtre de combat standard (niveau 2)	1000	4	AD-1	CHA+1	1 à 4
Robe de la Discrétion (niveau 2)	1100	4		Procure : Déplacement silencieux	1 à 3
Robe de prêtre de combat de luxe (niveau 2)	1300	4		CHA+2	1 à 3
Robe Salutaire de Palador (niveau 2)	1300	4		PRD+2 (corps à corps)	1 à 3
Robe d'Improvisation de Slanoush (niveau 3)	1300	4		Slanoush : INT+1	1 à 3
	h : bonus appli	cable aux prodi	ges de Slanoush exc	usivement	
Robe de Prêtre Immunisée (niveau 3)	1500	4		Immunité : toutes les maladies	1 à 3
Robe d'Escarmouche de Prêtre (niveau 3)	1500	4		Res. Magie+2	1 à 3
Robe de Bataille de Prêtre (niveau 3)	1800	5		Res. Magie+2	1 à 3
Robe Ignifugée du Prêtre (niveau 4)	2000	3/10(feu)		Res. Magie+2 COU+2	1 à 3
	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , 	0 uniquement s	i le prêtre subit des		
Robe de Diffraction du Prêtre (niveau 4)	2500	4		Res. Magie+4 COU+3	1 à 3
Robe de Grande Bataille du Prêtre (niveau 4)	3000	6		Res. Magie+3 COU+2	1 à 2
Robe de Grâce (niveau 5)	4000	4/10(mag.)		Res. Magie+2 CHA+2	1 à 2
		ment si le prêti		agiques ou mystiques	
Robe de Répulsion (niveau 5)	4200	4	CHA-3	Inflige "Répulsion de Jakuel"	1 à 3
			valeur MagiePsy, il	est purement social	
Robe d'Apocal ypse du Prêtre (niveau 5)	5000	6		Res. Magie+5 COU+2 CHA+2	1 à 2
Robe de la Grande Immunité (niveau 5)	5000	6		Immunité : coups critiques subis	1 à 2
Robe de Solidité du Prêtre (relique, niveau 6)	5000	7		Res. Magie+3 PRD+1 CHA+1	Non
Robe de Clairvoyant (relique, niveau 6)	6000	4/12(mag.)	[1: > > :	Res. Magie+4 CHA+2	Non
0 1		1		nagiques ou mystiques	
Robe Tentaculaire des prêtres de Gzor (niveau 7)	8000	8	CHA-2	Res. Magie+3 PRD+2	Non
			valeur MagiePsy, il 	est purement social	
Robe de la Vengeance (niveau 7)	9000	6		AT/PRD+2 / Revanche	Non
	i	ĭ	au pretre subit 50%	des dégâts causés en retour	
Robe de Vélocité du Batailleur (niveau 8)	10000	4		MV+100% 2AT/assaut	Non
Robe du Prophète (relique, niveau 8)	12000	6		Res. Magie+5 CHA+3	Non
Robe de Lévitation du Messie (niveau 9)	12000	5	<u> </u>	Lévitation en standard	Non
			pour seulement 2 P	A (Lévitation Sublime de Kugio)	
Robe d'Invincibilité de l'Archiprêtre (niveau 12)	30000	18		Res. Magie+6 COU+6 CHA+3	Non

Accessoires po			lins : ba	igues et médaillons			
	Prix (PO)		***	Bonus	***		
NOTE : un adepte ne peut porter qu'une bague o Il est j	chargée à chaque v possible de cumule				ets sur un prodige		
Bagues de Puissance		Ces bagues	augmenter	nt les dégâts d'un prodige, par cha	arge		
ague de Puissance des Novices (niveau 1)	30	3		Dégâts +4			
ague de Puissance des Aspirants (niveau 3)	100	5		Dégâts +5			
ague de Puissance des Initiés (niveau 5)	200	5		Dégâts +6			
ague de Puissance du Grand Prêtre (niveau 7)	400	5		Dégâts +7			
ague de Puissance Ultime (niveau 9)	1500	5		Dégâts +10			
lédaillons d'Économie	Ce	es médaillons (diminuent la	dépense en PA d'un prodige, pa	r charge		
Ле́даillon d'Économie des Novices (niveau 1)	30	3		Dépense PA-3			
Ле́даillon д'Économie ди Воп Novice (піveau 1)	50	5		Dépense PA-4			
Ле́даillon d'Économie de l'Aspirant (niveau 2)	100	5		Dépense PA-5			
Ле́даіllon д'Économie des Initiés (пітеан 3)	300	5		Dépense PA-7			
ле́даillon d'Économie ди Clairvoyant (niveau 6)	450	5		Dépense PA-8			
Ле́даіllon д'Économie des Intendants (пітеан 8)	1500	5		Dépense PA-10			
Ле́даillon d'Économie d'Archiprêtre (niveau 10)	4000	5		Dépense PA-15			
Bagues de Sûreté	Ces	Ces bagues augmentent les chances de réussite d'un prodige, par charge					
ague de Sûreté des Novices (ніv. 1)	30	3		Prodige : épreuve+2			
ague de Sûreté du Bon Novice (niv. 1)	50	5		Prodige : épreuve+2			
ague de Sûreté de l'Aspirant (niveau 2)	150	5		Prodige : épreuve+3			
ague de Sûreté des Initiés (niveau 4)	400	5		Prodige : épreuve+4			
ague de Sûreté de l'Infaillible (niveau 8)	1500	5		Prodige : épreuve+5			
Sagues de Surcharge	Ces b	agues diminue	nt la Résist	ance Magique d'une cible unique	, par charge		
адие де Surcharge des Novices (niv. 1)	50	3		RM de la cible : -2			
ague de Surcharge de de l'Aspirant (niv. 3)	150	3		RM de la cible : -3			
ague de Surcharge des Initiés (niv. 5)	250	5		RM de la cible : -4			
адие де Surcharge des Intendants (niv. 8)	1200	5		RM de la cible : -5			

Accesso	oires pour	prêtres	et paladi	ins : broches			
NOTES : un prêtre ne peut porter qu'une bro	oche pour de ce type	(problèmes d'i	nterférences) – C	On peut cumuler un effet de broche et un eff	^f et de bague		
	Prix (PO)	***	***	Bonus	***		
Broches de Canalisation	En can	En canalisant les PA, ces broches diminuent la dépense pour chaque prodige L'adepte dépense toujours 1 PA au minimum					
Broche de Canalisation des Aspirants (niv. 3)	750			Dépense en PA : -1			
Broche de Canalisation des Initiés (niv. 4)	1400			Dépense en PA : -2			
Broche de Canalisation des Intendants (niv. 5)	1800			Dépense en PA : -2			
Broche de Canalisation du Grand Prêtre (niv. 6)	5000			Dépense en PA : -3			
Broches de Renfort	En rent	En renforçant naturellement les sorts, ces broches diminuent la PR des cibles					
Broche de Renfort des Aspirants (niv. 3)	1000			PR de la cible : -1			
Broche de Renfort des Initiés (niv. б)	3500			PR de la cible : -2			
Broche de Renfort des Intendants (niv. 8)	6000			PR de la cible : -3			
Broche de Renfort d'Archiprêtre (niv. 10)	10000			PR de la cible : -4			
Broches de Négation	En conto	ournant l'aur	a cosmoploub	olique, ces broches diminuent la RM	des cibles		
Broche de Négation des Aspirants (niv. 3)	800			RM de la cible : -2			
Broche de Négation des Initiés (niv. 5)	2500			RM de la cible : -3			
Broche de Négation des Intendants (niv. 8)	6000			RM de la cible : -4			
Broche de Négation d'Archiprêtre (niv. 10)	10000			RM de la cible : -5			
Broches de Récupération	Ces broo	Ces broches récupèrent les PA de l'air ambiant et vous rechargent naturellement					
Broche de Récupération du Dévôt (niv. 4)	1000			Récupère : 2 PA par heure			
Broche de Récupération de L'Illuminé (niv. 8)	2600			Récupère : 4 PA par heure			
Broche de Récupération des Saints (niv. 12)	6000			Récupère : 6 PA par heure			

Prix (PD) Degists De Natus Bonus	
NOTILE -Cos armes fragment aux d'àgats or présques purs et elles sout comunifies avec tous les deux et tous les métiers pilles evatifisent à tour CU Jean mains ANNS la committence "Armes de teurrin (à cendition d'être sans bruefilie)	Rupture
Effet waitheant à mue CU deux mains ANNS la competence "Armos de bourrir (à combition d'etre sans bouefart) Setti marteau de prêtre à long manche 90 1D+1 COU+1 Fierda de l'Apprendi Moine 200 1D+2 COU+1 Marteau de prêtre à long manche 90 1D+3 COU+1 Marteau de l'Apprendi Moine 200 1D+3 COU+1 Marteau de l'Apprendi Moine 100 1D+3 Marteau de Prénésse Moi 1D+3 COU+2 CHA+2 L'Agelleur de Répurgation 1500 1D+3 Min AD : 12 AT+3 COU+2 Cramb Fleatu de Péniteure 2000 1D+4 Min AD : 13 AT+2 CHA+2 Bace de Cardini de Péniteure 2000 1D+5 Min AD : 13 AT+2 CHA+2 Bace de Cardini de Péniteure 2000 1D+5 Min AD : 13 AT+2 CHA+2 Bace de Cardini de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 11 AT+1 et Crit. +1* Couse-Tote Vindent trelàquel (niveau 8) 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fleatu-oursin de Péniteure 1500 1D+7 Min FO : 13 AT+1 Fl	
Salton in Pélarin Potiti marteau de prietre à long manche 90 1D+1 COU+1 Potiti marteau de prietre à long manche 90 1D+2 COU+1 Marteau de prietre à long manche 90 1D+2 COU+1 Marteau de prietre à long manche 90 1D+3 COU+1 Marteau de prietre de l'Apprentit Moine Marteau de prietre de l'Apprentit Manche de l'Apprentit Marteau de prietre de Répurgation 1500 1D+3 Marteau de Prietre de Répurgation 1500 1D+3 Min AD : 12 AT+2 CHA+2 Min AD : 13 AT+2 CHA+2 Min FG : 11 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 11 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 11 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 13 AT+1 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 13 AT+1 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 13 AT+1 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 13 AT+1 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 13 AT+1 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 13 AT+1 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 13 AT+1 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 13 AT+1 AT+1 et Crit. +1° Min FG : 14 AT+2 et Crit. +1° Min FG : 14 AT+2 et Crit. +1° Min FG : 14 AT+2 et Crit. +1° COU-2 ATIPRENT CHA+1 ATT-2 et Crit. +1° ATT-2 et Crit. +1° Min FG : 14 AT-2 et Crit. +1° Min FG : 14 AT-2 et Crit. +1° ATT-2 et Crit. +1° Min FG : 15 AT+1 AT-2 et Crit. +1° ATT-2 et Crit. +	
Petit me de l'Apprenti Moine 200 1D+2 1Pente de l'Apprenti Moine 200 1D+2 1D+3 1D+3 1D+3 1D+3 1D+3 1D+4 1D+4 1D+4 1D+5 1D+5 1D+5 1D+5 1D+5 1D+5 1D+5 1D+5	
Particle de l'Apprenti Moine 200 1D+2 COU+1	1 à 4
Martean de Princisco Martean d	1 à 3
Masse du Preire Verageur Masse du Preire Verageur Masse du Preire Verageur Masse de Perintanion Sou 1D+3 COU+1 CHA+1 Masse de Perintanion Sou 1D+4 AT/PRD+1 AT-PRD+1 AT-PRD+1 AT-PRD+1 AT-PRD+1 SARTERIO de Perintanion 1500 1D+3 Min AD : 12 AT+3 COU+2 AT-PRD+1	1 à 3
Marse du Prêtre Vengeur 400 1D+3 AT+1 COU+1 CHA+1 Marse du Angrifique du Prêtre 400 1D+3 COU+2 CHA+2 ATPRD+1 Marse du Refrontation Marse du Refrontation Marse du Refrontation 600 1D+3 COU+2 CHA+2 Flagiflear de Répurgation 1500 1D+3 Min AD : 12 AT+3 COU+2 Grand Pétant de Précision 1800 1D+5 Min AD : 13 AT+2 CHA+2 Bac de Carbin de Précision 1800 1D+5 Min AD : 13 COU+3 AT/PRD+1 CHA+1 Masse Borner de Péniteure 2500 1D+5 Min FO : 11 AT+1 et Crit. +1* Double Massie du Precépte (refugue) (ritreau 6) 2500 1D+5 Min FO : 13 AT+1 Fléat-oursin de Puntion 2500 1D+6 PRD-4 AT+2 et Crit. +1* COU+2 AT/PRD+1 CHA+1 Armement onéreux et rare, à effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE : Ces armes ont un effet spécial qui se déclendée déatriement, mais seulement si elles sont utilisées par un adepte du dieu com Leffet se déclendee seulement après une blessire causée : lancez ID6 et sur un résultat impair; cous obtene l'effet spécial > Une main Masse du Destin (Samusió) Anse du Destin (Samusió) 2000 1D+5 PRD-1 CHA+1 et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclendee, la cible est troublée, arec COU/AT/PRD-1 l'effet cumulable, cible vironte unique Marteau d'Anesabésie de Safoss (Dlul) Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclendee, la cible est troublée, arec COU/AT/PRD-1 l'effet supécial se déclendee, la cible est troublée, arec COU/AT/PRD-1 l'effet spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclendee, la cible est troublee de l'intimutes l'ebé a taille bunaine vironte, ni élémentaire ni Hade de de Brand (Stourge) Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclendee, la cible est troublee de l'intimute l'ebé a taille bunaine vironte, ni élémentaire ni Hade de de Brand (Stourge) Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclendee, la cible est troublee de l'intimute l'ebé a taille bunaine vironte, ni élémentaire ni Paul de de l'intimute l'ebé a taille bunaine vironte, ni élémentaire ni Paul de l'ebé	1 à 3
Masse de Pacification S00 1D+3 COU-1 CHA+1	1 à 3
Marsea de Pacification 600 1D+3 COU+2 CHA+2 Flagelleur de Répurqueion 1500 1D+3 Min AD: 13 AT+3 COU+2 AT+3 COU+2 Crano Plean de Péritaines Boe de Corbin de Précision 1800 1D+5 Min AD: 13 AT+2 CHA+2 Boe de Corbin de Précision 1800 1D+5 Min AD: 13 AT+1 et Crit. +1* Double Massee du Procélyte (relique) (niveau 6) 2000 1D+5 Min AD: 13 AT+1 et Crit. +1* Coul-2 AT/PRP+1 CHA+1 Massee four de Périteure 2500 1D+7 Min FO: 13 AT+1 COU+2 AT/PRP+1 CHA+1 Armement onéreux et rare, à effet spécial quie se échenche a déatoirement, mais saulement si elles sont utilisées par un adente du bien con L'éfet se béclenche sendement après une blessier causes: l'annez 136 et sur un résultat impair, cous dounez l'effet spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est troublée, avere COU/AT/PRD+1 (EHA+1 et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est troublée, avere COU/AT/PRD+1 (Effet coundlable, cible virunte unique Marteau d'Amesblésie de Seless (Dlul) Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible servour pour 106 minutes (cible à taille bunaine virunte, in élémentaire ni Hadpe des Prords (Niourgi) Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible servour pour 106 minutes (cible à taille bunaine virunte, ni élémentaire ni Hadpe des Prords (Niourgi) Spécial: Spécial: Spécial: Se déclenche, la cible servour pour 106 minutes (cible à taille bunaine virunte, ni élémentaire ni Hadpe des Prords (Niourgi) Spécial: Cinison — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent bruler de l'intérieur avec COU/FO-1 (effet coundlable, cible virunte unique survechte-l'auce des Instass (Abadhici) Spécial: Cinison — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent bruler de l'intérieur avec COU/FO-1 (effet coundlable, cible virunte unique spécial se virunte course des l'enches, la cible est avenue le l'intérieur avec COU/FO-1 (effet coundlable, cible virunte unique spécial : Course on se l'effet spécial se déclenche, le	1 à 3
Narteau de Persuasion 600 1D+3 COU+2 CHA+2 Flagelleur de Répurgation 1500 1D+3 Min AD : 12 AT+3 COU+2 Cramb Heland de Précision 2000 1D+4 Min AD : 13 AT+2 CHA+2 Bec de Corbin de Précision 1800 1D+5 Min FO : 11 AT+1 et Crit. +1* Double Massue du Procélyte (relique) (niveau 6) 2000 1D+5 Min FO : 11 AT+1 et Crit. +1* Double Massue du Procélyte (relique) (niveau 6) 2000 1D+5 Min FO : 13 AT+1 Fléau-oursin de Printina 2500 1D+6 PRD-4 AT+2 et Crit. +1* Casse-Tète Virident (relique) (niveau 8) 3000 1D+7 COU+2 AT/PRD+1 CHA+1 Armement onéreux et rare, à effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (beines, define est trouble, avec COU/AT/PRD-1 et Spécial (beine sout (beine est trouble est printipe (beine est un entre l'étre précial (beine est trouble est printipe (beine est un entre l'étre précial (beine est ende est printipe (1 à 2
Flagelleur de Répurgation 1500 1D+4 Min AD: 12 AT+3 COU+2 AT+4 CHA+2 2000 1D+4 Min AD: 13 AT+2 CHA+2 Double Masse du Prosélyte (relique) (niveau 6) 2000 1D+5 Min AD: 13 AT+2 CHA+2 AT+4 CHA+1 AT+6 Crit. +1* Double Masse du Prosélyte (relique) (niveau 6) 2000 1D+5 Min AD: 13 AT+2 CHA+2 COU+3 AT/PRD+1 CHA+1 AT+2 et Crit. +1* Casse-Tète Virident (relique) (niveau 8) 3000 1D+7 CUU-2 AT/PRD+1 CHA+1 AT-2 et Crit. +1* Cou-2 AT/PRD+1 CHA+1 AT-4 et Crit. +1* Cou-2 AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Malédiction - si l'effet spécial se déclende, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 elfet cumulable, cible virounte unique AT-4 et Crit. +1* AT-4 et Crit. +1* Cou-2 AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Malédiction - si l'effet spécial se déclende, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 elfet cumulable, cible virounte unique AT-4 et Crit. +1* AT-4 et	1 à 2
Caran Martan de Pénitence 2000 1D+4 Min AD : 13 AT+2 CHA+2	1 à 2
Bec de Corbin de Précision Bool 1D+5	1 à 2
Double Massue du Prosélyte (relique) (niveau 6) Asses Enorme de Pénitience 2500 1D+5 Min FO: 13 AT+1 Héan-oursin de Punition 2500 1D+6 PRD-4 AT+2 et Crit. +1* Cases-Tète Virulent (relique) (niveau 8) 3000 1D+7 COU+2 AT/PRD+1 CHA+1 Armement onéreux et rare, à effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes dégâts mystiques pur s'entie (bénies, de l'entiereur avec COU/AT/PCD-1 effet coundable, cible vivante unique spécial : Choc rouge – si l'effet spécial se béclenche, la cible extente trailer be l'intérieur avec COU/AT/PCD-1 effet coundable, cible vivante unique spécial : Rétribution – si l'effet spécial se béclenche, la cible exest brailer be l'intérieur avec COU/AT/PCD-1 effet spécial se béclenche, la cible exest brailer be l'intérieur avec COU/AT/PCD-1 effet spécial se béclenche, l'entieur de l'intérieur avec COU/AT/PCD-1 effet spécial se béclenche, l'entieur de l'intérieur avec COU/AT/PCD-1 effet spécial se béclenche, le cible exest arrenglée (ép. – 4 à l'assaut suivant,	Non
Double Massue du Prosélyte (relique) (niveau 6) Masse Entreme de Pénitence 2500 1D+5 Min FO: 13 AT+1 Héan-oursin de Puntition 2500 1D+6 PRD-4 AT+2 et Crit. +1* Casse-Tête Virulent (relique) (niveau 8) 3000 1D+7 COU+2 AT/PRD+1 CHA+1 Armement onéreux et rare, à effet spécial (bénies, dégàts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial qui se declenche aleatoirement, mais seulement si elles sont utilisées par un adepte du dieu con L'effet se declenche seulement après une blessure causée : l'ancez ID6 et sur un résult at impair, vous obtenez l'effet spécial Spécial: Malobiction - si l'effet spécial se déclenche, la cible est troublée, avue COU/AT/PRD-1 effet cumulable, cible vivante unique Marteau d'Anesthésie de Selass (Dlul) Spécial: Malobiction - si l'effet spécial se déclenche, la cible set troublée, avue COU/AT/PRD-1 effet cumulable, cible vivante unique Marteau d'Anesthésie de Selass (Dlul) Spécial: Malobiction - si l'effet spécial se déclenche, la cible set trouble, avue COU/AT/PRD-1 effet cumulable, cible vivante unique Marteau d'Anesthésie de Selass (Dlul) Spécial: Malobiction - si l'effet spécial se déclenche, la cible set vinotre pour 1D5 minutes (cible à taille humaine vivante, uni élementaire ni Hadre des Purds (Niourgh) Spécial: Paison - si l'effet spécial se déclenche, la cible sevenort pour 1D5 minutes (cible à taille humaine vivante unique spécial: Paison - si l'effet spécial se déclenche, la cible sevenort pour 1D5 minutes (cible à taille humaine vivante unique spécial: Cibisson - si l'effet spécial se déclenche, la cible sevenort briller de l'intérieur avue COU/PO-1 leffet cumulable, cible vivante unique providente l'unique providente (PRD-1) Spécial: Cibisson - si l'effet spécial se déclenche, la cible enclaisse ID6 BL supplémentaires de départs mystiques purs Transpoir des Gourdeurs (Kfornettof) Spécial: Rétribution - si l'effet spécial se déclenche, la cible enclaisse ID6 BL supplémentaires de départs mystiques purs Spécial: Chouage - s'heffet spécial se déclenche, la c	Non
Masse Enorme de Pénitence 2500 1D+6 Min FO: 13 AT+1 Héan-cursin de Pinition 2500 1D+6 RPD-4 AT+2 et Crit. +1* Casse-Tête Virulent freliquel piriceau 8) 3000 1D+7 COU+2 AT/PRD+1 CHA+1 Armement onéreux et rare, à effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, degâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, degâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, degâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, degâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial (bénies, degâts mystiques) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence armes de soutes (schauble) (bénies ont unique (bénies à taille bunnaine vivante unique (bénies) (bénies) Note: Ces armes nécessitent la compétence à taille bunnaine vivante unique (bénies) (bénies es sent briller de l'intérieur avec COU/RO-Tieffet cunnulable, cible vivante unique (bénies) (bénies) (bénies) (bénies) (bénies) (bénies es sent briller de l'intérieur avec COU/RO-Tieffet cunnulable, cible vivante unique (bénies) (bénies	Non
Féan-oursin de Punition 2500 1D+6 PRD-4 AT+2 et Crit. +1* CGU+2 AT/PRD+1 CHA+1 Armement onéreux et rare, à effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial qui se béclenche aléatoirement, mais seulement si elles sont utilisées par un adente du dieu com L'effet se déclenche seulement après une blessure causée : lancez 1D6 et sur un résultat impair, vous obtenez l'effet spécial > Une main Masse du Destin (Slamoush) 2000 1D+5 PRD-1 CHA+1 et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 (effet cumulable, cible vivante unique Marteau d'arnesthésie de Seleus (Dlul) 2500 1D+5 PRD-2 AT+1 et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible sendort pour 1D6 minutes (cible à taille bunaine vivante, ni élémentaire ni Hadre des Puruds (Niourgh) 3000 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible perdra du sang par le nez ainsi que 1 PV par assaut (effet cumulable, cible vivante un Fourchette-lance des Justes (Adathie) 3200 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Cuisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûter de l'intérieur avec COU/PO-1 (effet cumulable, cible vivante unique Marteau Rétributeur (Youclibh) 3200 1D+6 Spécial : Choe rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 1D6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Tranchoir des Écordeus (Khornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Choe rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 1D6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Spécial : Choe rouge — si l'effet spécial se déclenche, le cible encaisse 1D6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Spécial : Choe rouge — si l'effet spécial se déclenche, le cible encaisse 1D6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Spécial : Choe rouge — si l'effet spécial se déclenche, le cible encaisse 1D6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Crand Battoir de l'unfin	Non
Casse-Tête Virulent (relique) (niveau 8) Armement onéreux et rare, à effet spécial (hénies, dégâts mystiques) NOTE: Ces armes ont un effet spécial qui se déclendre aléatoirement, mais seulement si elles sont utilisées par un adopte du Dieu con L'effet se déclendre seulement après une blessure causée : lancez ID6 et sur un résultat impair, vous obtenez l'effet spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 (effet cumulable, cible vivante unique Marteau d'anesthèsie de Seeloss [Dul] Armend d'anesthèsie de Seeloss [Dul] Armend d'anesthèsie de Seeloss [Dul] Armend d'anesthèsie de Seeloss [Dul] Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible sendort pour ID6 minutes (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire ni Hadpe de De Puruls [Niourgl] 3000 1D+7 CHA-2 AT/PRD+1 et Spécial Fourchette-lame des justes (Abathie) 3200 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-1 (effet cumulable, cible vivante unique Spécial : Cuisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-1 (effet cumulable, cible vivante unique Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-1 (effet cumulable, cible vivante unique Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, le cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégats mystiques purs Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, le cible encaisse ID6 BL supplémentaire vivante, ni élémentaire vivante (Ida de Merveilleux du Palou) (Braaur) Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, le cible est aveugée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine vivante, ni élémentaire vivante (Ida de l'intérieur coloulos) Spécial : Choc du Parouvire — si l'effet spécial se déclenche, le cible est aveugée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine vivante (Ida Merveilleux	Non
Armement onéreux et rare, à effet spécial (bénies, dégâts mystiques) NOTE : Ces armes ont un effet spécial qui se declenche aléatoirement, mais seulement si elles sont utilisées par un adepte du dieu con L'effet se déclenche seulement après une blessure causée : lancez ID6 et sur un résultat impair, vous obtenez l'effet spécial Pollument de l'année de l'année seulement après une blessure causée : lancez ID6 et sur un résultat impair, vous obtenez l'effet spécial Pollument de l'année par l'année de l'année par l'année de seulement après une blessure causée : lancez ID6 et sur un résultat impair, vous obtenez l'effet spécial Pollument d'Anesthésie de Séclenche, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 effet cumulable, cible vivante unique Marteau d'Anesthésie de Sécles (Dlul) 2500 ID+5 PRD-2 AT/PRD-1 et Spécial Part et Spécial Spécial : Poison - si l'effet spécial se déclenche, la cible s'endort pour ID6 minutes (cible à taille humaine vivante, ni elémentaire ni Hadbe des Puruls (Niourgh) 3000 ID+6 PRD-1 AT+1, Crit. +*1 et Spécial Spécial : Poison - si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-1 (effet cumulable, cible vivante unique Marteau Rétributeur (Youclib) 3200 ID+6 PRD-1 AT+1, Crit. +*1 et Spécial Spécial : Cuisson - si l'effet spécial se déclenche, le cible es sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-1 (effet cumulable, cible vivante unique marteau Rétributeur (Youclib) 3200 ID+6 PRD-1 COU/ATPRD-1 et Spécial Spécial : Choc rouge - si l'effet spécial se déclenche, le cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégats mystiques purs Spécial : Choc rouge - si l'effet spécial se déclenche, le cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégats mystiques purs Spécial : Choc rouge - si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégats mystiques purs Spécial : Choc du Reloui (Braaru') 3500 ID+6 PRD-2 COU/AT-1	Non
NOTE : Ces armes ont un effet spécial qui se déclenche aléatoirement, mais seulement si elles sont utilisées par un adepte du dieu com L'effet se déclenche seulement armès une blessure causée : lancez IDG et sur un résultat impair, vous obtenez l'effet spécial De sur un résultat impair, vous obtenez l'effet spécial se declenche, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 (effet cumulable, cible vivante unique Spécial : Maléòition — si l'effet spécial se déclenche, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 (effet cumulable, cible vivante unique Spécial : Maléòition — si l'effet spécial se déclenche, la cible sendort pour IDG minutes (cible à taille hunaire vivante, ni élémentaire ni Hadre des Puruls (Niourgh) 3000 1D+7 CHA-2 AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible sendort pour IDG minutes (cible à taille hunaire vivante, ni élémentaire ni Eourchette-lance des Justes (Adalhie) 3200 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Courson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-1 (effet cumulable, cible vivante unique Spécial : Chor rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-1 (effet cumulable, cible vivante unique Spécial : Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégats mystiques purs Tranchoir des Écorcheurs (Khornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Chor rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué per l'assaut suivant (cible à taille bunaine vivante, ni élementaire vi Glaive Merveilleux du Palonf (Braavr) 3500 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Chor rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép. — 4 l'assaut suivant, cible à taille bunaine vivante, ni élementaire vi Spécial : Spécial : Chor de Pravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép. — 4 l'assaut suivant, cible à taille bunaine vivante l'au spécial : Spécial : Tapis battu — si l'effet spécial se décle	
D'une main Masse du Destin (Slanoush) Destin (Slanoush) Masse du Destin (Slanoush) De	evné.
Masse du Destin (slanousb) 2000 1D+5 PRD-1 CHA+1 et Spécial	,,,,,
Masse du Destin (Slanoush) Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 [effet cumulable, cible virvante unique Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible sentort pour ID6 minutes [cible à taille humaine virvante, ni élémentaire ni Hadpe des Bruruls (Niourgi) 3000 1D+7 CHA-2 AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible sentort pour ID6 minutes [cible à taille humaine virvante, ni élémentaire ni Pourchette-lance des Justes (Adathie) 3000 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-1 [effet cumulable, cible virvante unique Spécial : Civison — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-1 [effet cumulable, cible virvante unique Spécial : Rétributeur (Youclibh) 3200 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Tranchoir des Écordeurs (Khornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Choc ronge — si l'effet spécial se déclenche, le nomeni choqué perd l'assaut suirvant (cible à taille humaine virvante, ni élémentaire n' Calive Merveilleux du Palouf (Braav) 3300 1D+7 Crit. +1* et Spécial Spécial : Eclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4, à l'assaut suivant, cible à taille humaine virve Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Clouage — chaque [ois que l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4, à l'assaut suivant, cible à taille humaine virve Fléau Malin du Travailleur (Doulos) 3300 1D+6 PRD-3 COU/AT-1 (effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4, à l'assaut suivant, cible à taille humaine virve Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-3 COU+2, Crit. +1	
Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est troublée, avec COU/AT/PRD-1 (effet cumulable, cible vivante unique Marteau d'Anesthésie de Skeloss (Dlul) 2500 1D+5 PRD-2 AT+1 et Spécial Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible s'endort pour ID6 minutes (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire ni Hache des Puruls (Nioury) 3000 1D+7 CHA-2 AT/PRD-1 et Spécial Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible perdira du sang par le nez ainsi que I PV par assaut (effet cumulable, cible vivante un spécial : Cuisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/FO-I (effet cumulable, cible vivante unique Marteau Rétributeur (Youclibh) 3200 1D+6 Crit. +1* et Spécial Spécial : Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, la cible extreuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine vive Spécial : Spécial : Eclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible extreuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine vive Iléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT+1 et Spécial Spécial : Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, la cible extreuglée (ép4 à l'assaut suivant (cible à taille humaine vive Paul de l'Infini Bloutos) 5600 1D+6 PRD-3 COU/AT-1 et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible revoitée reçoit a +1 aux chances	Non
Marteau d'Anesthésie de Skeloss (DIM) Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible s'endort pour ID6 minutes (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire ni Hache des Puruls (Niourgh) 3000 1D+7 CHA-2 AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible perdra du sang par le nez ainsi que I PV par assaut (effet cumulable, cible vivante in Eourchette-lance des Justes (Adathie) 3200 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. ++* et Spécial Spécial : Cuisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/FO-I (effet cumulable, cible vivante uniq Marteau Rétributeur (Youclibh) 3200 1D+6 Crit. +1* et Spécial Spécial : Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Tranchoir des Écordeurs (Rhornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire in Spécial : Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine vivante, ni élémentaire in Spécial : Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant ID4 assauts (MV-Q, esquive impos Grand Battoir de l'infini (Bloutos) Spécial : Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant ID4 assauts (MV-Q, esquive impos Grand Battoir de l'infini (Bloutos) Spécial : Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouvre mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine viva Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE : Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfonis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollié, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniquene Deux les pandaire (A	
Spécial: Malediction — si l'effet spécial se déclenche, la cible s'endort pour ID6 minutes (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire ni Hadre des Puruls (Niourgh) 3000 1D+7 CHA-2 AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible peròra du sang par le nez ainsi que I PV par assaut (effet cumulable, cible vivante un Fourchette-lance des Justes (Adathie) 3200 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Chison — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PC-1 (effet cumulable, cible vivante uniq Marteau Rétributeur (Youclidh) 3200 1D+6 Crit. +1* et Spécial Spécial: Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégats mystiques purs Trandpoir des Écordpeurs (Rhornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire n Claive Merveilleux du Palouf (Braav) 3500 1D+7 Crit. +1* et Spécial Spécial: Eclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine viva Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant ID4 assauts (MV-0, esquive impor Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) 5600 1D+6 PRD-3 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant ID4 assauts (MV-0, esquive impor Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfonis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniquene Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+7 AT-1 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Sp	Non
Hache des Puruls (Niourgl) Spécial: Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible peròra du sang par le nez ainsi que i PV par assaut (effet cumulable, cible vivante un Fourchette-lance des Justes (Adabhe) Spécial: Cuisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-I (effet cumulable, cible vivante uniq Spécial: Cuisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/PO-I (effet cumulable, cible vivante uniq Marteau Rétributeur (Youclibh) 3200 1D+6 Spécial: Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse iD6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Tranchoir des Écorcheurs (Khornettoh) 3200 1D+7 COUJAT/PRD+1 et Spécial Spécial: Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire r Glaive Merveilleux du Palouf (Braav') 3500 1D+7 Crit. +1* et Spécial Spécial: Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép. —4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine viva Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COUJAT+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant iD4 assauts (MV—0, esquive impor Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) 5600 1D+6 PRD-3 COUJ-2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine to pour mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrint" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COUJ-2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COUJ-AT—1 (effet cumulable, cible vivante uniquene Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial: Légendaire (Adathie) 5200 2D+5 AT-1 PRD-2 COUJ-3, Crit. +1* et Spécial Spécial: Choc de Bravoure — si	
Spécial: Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible peròra du sang par le nez ainsi que 1 PV par assaut (effet cumulable, cible vivante un Fourchette-lance des Justes (Adathie) 3200 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Cuisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/FO-1 (effet cumulable, cible vivante uniq Marteau Rétributeur (Youclib) 3200 1D+6 Crit. +1* et Spécial Spécial: Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 1D6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Tranchoir des Écorcheurs (Rhornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, le neuni choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire r Clairve Merveilleux du Palonf (Braav') 3500 1D+7 Crit. +1* et Spécial Spécial: Eclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine vivante, l'elé au Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, le neuni est cloué sur place pendant 1D4 assauts (MV-0, esquive impos Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) 5600 1D+6 PRD-3 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible però 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence Armes de bourrin' Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de malabresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adabhie) 5200 2D+5 PRD-1 COU+2, Crit. +1* et	
Fourchette-lance des Justes (Adalbie) 3200 1D+6 PRD-1 AT+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Cuisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/FO-I (effet cumulable, cible vivante uniq Marteau Rétributeur (Youclid)) 3200 1D+6 Crit. +1* et Spécial Spécial: Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Tranchoir des Écorcheurs (Khornettch) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire se déclenche de l'entre de l'ent	Non
Spécial: Chisson — si l'effet spécial se déclenche, la cible se sent brûler de l'intérieur avec COU/FO-I (effet cumulable, cible vivante uniq Marteau Rétributeur (Youclibh) 3200 1D+6 Crit. +1* et Spécial Spécial: Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse ID6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Tranchoir des Écorcheurs (Khornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire s Glaive Merveilleux du Palouf (Braav) 3500 1D+7 Crit. +1* et Spécial Spécial: Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine viva Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, le nenemi est cloué sur place pendant ID4 assauts (MV-0, esquive impos Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 >Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Eaucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) A500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible virvante uniquene Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Epée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial	·
Marteau Rétributeur (Youclibh) Spécial : Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 1D6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Tranchoir des Écorcheurs (Khornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial : Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire s Glaive Merveilleux du Palouf (Braav') 3500 1D+7 Crit. +1* et Spécial Spécial : Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine viva Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT+1 et Spécial Spécial : Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant 1D4 assauts (MV-0, esquive impos Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) Spécial : Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 >Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE : Ces armes nécessitent la compétence *Armes de bourrin* Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) NOTE : Ces armes nécessitent la compétence *Armes de bourrin* Grand Faucheur des Sevimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible ervoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+7 AT-1 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial : Dustice Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial: Rétribution — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 1D6 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Tranchoir des Écorcheurs (Khornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire r Glaive Merveilleux du Palouf (Braav') 3500 1D+7 Crit. +1* et Spécial Spécial: Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine viva Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant 1D4 assauts (MV-0, esquive impos Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) 5600 1D+6 PRD-3 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 >Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Smimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+7 AT-1 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Spécial: Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Epée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial	
Tranchoir des Écorcheurs (Khornettoh) 3200 1D+7 COU/AT/PRD+1 et Spécial Spécial: Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suivant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire r Glaive Merveilleux du Palouf (Braav') 3500 1D+7 Crit. +1* et Spécial Spécial: Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine viva Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant 1D4 assauts (MV-0, esquive impos Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) 5600 1D+6 PRD-3 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 >Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+7 AT-1 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial: Choc rouge — si l'effet spécial se déclenche, l'ennemi choqué perd l'assaut suïvant (cible à taille humaine vivante, ni élémentaire re Glaive Merveilleux du Palouf (Braav') Spécial: Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suïvant, cible à taille humaine viva précial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suïvant, cible à taille humaine viva précial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suïvant, cible à taille humaine viva précial se déclenche, la cible perd 2 PRD-2 GOU/AT+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant ID4 assauts (MV-0, esquive imposement) procial se l'Infini (Bloutos) Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) Aton 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 Aton 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial: Justice ! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme cibre déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme cibre des cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme cibre des cibres en arrière (cible à taille humaine uniqueme cibre des cibres en arrière (cible à taille humaine u	
Glaive Merveilleux du Palouf (Braatv') 3500 1D+7 Crit. +1* et Spécial Spécial: Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suivant, cible à taille humaine viva Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant ID4 assauts (MV-0, esquive impos Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 >Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfonis (Slanoush) Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+7 AT-1 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav) 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial: Éclair de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est aveuglée (ép4 à l'assaut suïvant, cible à taille humaine viva Fléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant 1D4 assauts (MV=0, esquive impos Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) 5600 1D+6 PRD-3 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 > Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfonis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+7 AT-1 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial	
Eléau Malin du Travailleur (Oboulos) 3300 1D+6 PRD-2 COU/AT+1 et Spécial Spécial: Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant 1D4 assauts (MV=0, esquive impos Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 > Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial: Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial: COU+3, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant ID4 assauts (MV-0, esquive impos Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) 5600 1D+6 PRD-3 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial : Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 > Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE : Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Smimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+7 AT-1 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial : Justice ! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav) 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à ID6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à ID6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme	
Grand Battoir de l'Infini (Bloutos) Spécial : Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1 > Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE : Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) A500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) A500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial : Justice ! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquene	Non
Spécial: Tapis battu — si l'effet spécial se déclenche, la cible perd 2 PV en plus et se trouve mise au sol pour 3 assauts (cible à taille humaine 1) **Poux mains (généralement pour les paladins)** NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+7 AT-1 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial: Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquene	ible)
> Deux mains (généralement pour les paladins) NOTE: Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) 5200 2D+7 AT-1 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial: Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquene	Non
NOTE : Ces armes nécessitent la compétence "Armes de bourrin" Grand Faucheur des Secrets Enfonis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial : Justice ! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine unique)	niquement)
Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction – si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction – si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial: Justice! – si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial: Choc de Bravoure – si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquene	
Grand Faucheur des Secrets Enfouis (Slanoush) 4500 2D+5 PRD-2 COU+2, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction – si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) 4500 2D+5 PRD-1 AT/COU+1, Crit. +1* et Spécial Spécial: Malédiction – si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial: Justice! – si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial: Choc de Bravoure – si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquene	
Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible troublée reçoit a +1 aux chances de maladresse (effet cumulable) Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial : Justice ! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquene	Non
Marteau des Héritiers de Swimaf (Dlul) Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-I (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial : Justice ! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme Claymore de Justice ! — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme Claymore — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme Claymore — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme Claymore — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme Claymore — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme Claymore — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme Claymore — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniqueme Claymore — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à 1D6 m	
Spécial : Malédiction — si l'effet spécial se déclenche, la cible est ramollie, avec COU/AT-1 (effet cumulable, cible vivante uniqueme Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial : Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquementaires de dégâts mystiques purs l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniquemente l'effet spécial se declenche l'effet spécial se declenche l'effet spé	Non
Claymore de Justice Légendaire (Adathie) Spécial: Justice! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial: Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine unique)	
Spécial : Justice ! — si l'effet spécial se déclenche, la cible encaisse 3 BL supplémentaires de dégâts mystiques purs Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine uniques	Non
Épée de Bravoure Légendaire (Braav') 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+3, Crit. +1* et Spécial Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine unique)	NOII
Spécial : Choc de Bravoure — si l'effet spécial se déclenche, la cible est repoussée à 1D6 mètres en arrière (cible à taille humaine unique	Non
FOOD ODE ATIONS 4 COLLEGE ATIONS 4	
Épée large de Régénération (Khornettoh) 5200 2D+5 AT/PRD-1 COU+2, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial: Régénération — si l'effet spécial se déclenche, le héros récupère 2 PV (sans excéder son capital maximum)	
Grand Portegerme des Puruls (Niourgl) 5400 2D+5 AT/CHA-1 COU+2, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Poison — si l'effet spécial se déclenche, la cible perdra du sang par le nez ainsi que 2 PV par assaut (effet cumulable, cible vivante u	
Grande Hache de Stupéfaction (Oboulos) 5200 2D+6 AT/PRD-1 COU+1, Crit. +1* et Spécial	Non
Spécial : Clouage — chaque fois que l'effet spécial se déclenche, l'ennemi est cloué sur place pendant 1D6 assauts (MV=0, esquive impos	ible)
'Crit : ajoute le nombre indiqué aux chances d'obtenir un coup critique lors de l'attaque	

Armes sp		Dur les p Dégâts D6		t paladins (suite) Bonus	Duntung
Armement béni (dégâts mystiques		Degats Do	Maius	bonus	Rupture
		sigue FT magi	que canables de l	toucher les créatures surnaturelles	
Elles neuvent être utilisées na	rrappent an oegat phy ir n'importe aui, mais c	certains de leur	rs bonus ne fonct	cionnent que pour des prêtres ou des paladins	
Contondant	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				
Crosse de Soin de Sieste	250	1D+2		Récupération PV : x2	1 à 3
			⊥ леиt. — иои сиип	ulable avec d'autres bonus	
ourdon de Protection du Prêtre	350	1D+2	The French Committee	Res. Magie+2 CHA+1	1 à 3
âton des Convaincus	400	1D+3		COU+1 Sorts : dégâts +3	1 à 3
Crosse d'Économie	400	1D+3		Dépense PA-1	1 à 3
Лаrteau d'Économie du Soigneur	400	1D+3		Soin : dépense PA-2	1 à 3
9	ı : bonus applicable dar		nrodiae de soin	<u> </u>	140
Aarteau Clinquant de Charisme	500	1D+3	proofige of som	CHA+2	1 à 3
Aassue Bénie de Vengeance	550	1D+4		CHA+1	1 à 3
âton Lesté de Pénitence	550	1D+5		CHAT	1 à 3
crosse de Récupération du Dévôt	550	1D+3 1D+4		Récupère 1 PA par heure	1 à 3
,	600	1D+4 1D+3		Soin : +2 PV	1 à 3
âton ди Soigneur	Soin : +2 PV dans le		ut do agin ou do n		Ido
Marteau d'Excellence du Dévôt			The som on be r	AT+2	4 à 2
	700	1D+4			1 à 3
Marteau d'Immunité	800	1D+4		CHA+2 Res. Magie+2	1 à 2
Aassue de Contrariété	1200	1D+5		PRD/CHA+1 Res. Magie+1	1 à 2
Marteau Pointu de Pénétration	1300	1D+4		Ignore 2 PR de la cible	1 à 2
Nasse Gardée d'Évitement	1200	1D+5		PRD+2 Res. Magie+2	1 à 2
sec de Corbin du Prosélyte	1400	1D+5		AT/COU+1, Crit. +1*	1 à 2
Marteau de Pénitence	1600	1D+4	/	Prodige : Crit. +1, CHA+1	1 à 2
			obtenir un prodia	ge critique lors de la prière	
Narteau de Bataille Béni	1600	1D+5		AT/PRD+1	1 à 2
Crosse à Pointes de Répurgation	2000	1D+5		AT/CHA+1	1 à 2
Marteau Sévère de Pénitence	3000	1D+5	,	Prodige : Crit. +1, CHA+2	Non
	1 0		obtenir ин prodią	ge critique lors de la prière	
âton de la Salvation	3000	1D+5		Soin : +3 PV	Non
	Soin : +3 PV dans le		t de soin ou de r	<u> </u>	
Crosse de Sévérité du Dévôt	3500	1D+5		AT+1, Crit. +1*	Non
ec de Corbin Rutilant du Juste	4000	1D+6		Ignore 2 PR de la cible	Non
Лarteau d'Éclatement Légendaire (relique)	4500	1D+6		COU+1, Soutien destructif	Non
1 1	1 0 /		(si la cible porte	une armure qui ne fait pas partie d'elle-mêm	
Лarteau de Concentration du Dévôt	5000	1D+5		Prodige : Crit. +2, CHA+2	Non
	que +2 : augmente de 2	2 les chances d'	obtenir un prodi	ge critique lors de la prière	
Лasse de Bataille d'Archiprêtre (relique)	6000	1D+6		COU+2 CHA+2 AT/PRD+2	Non
Лаrteau d'Éclatement Légendaire (relique)	4500	1D+6		COU+1, Soutien destructif	Non
Soutien destructif : à chaque ble	ssure infligée, détruit 1	PR de la cible	(si la cible porte	une armure qui ne fait pas partie d'elle-mêm	ie)
Лasse à Pointes d'Anéantissement	6000	1D+8		CHA+1	Non
Лаrteau d'Annihilation des Justes (relique)	8500	1D+8		CHA+1, Crit. +2*	Non
Tranchant	<u> </u>				
Iache de Khornettoh	300	1D+4	PRD-1	Prodiges : PA-1	1 à 3
	Prodiges : bonus applic	able aux prodi	iges de Khornetta	oh uniquement	
pée Bénie d'Éventration	550	1D+5		Ė	1 à 3
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	1000	1D+6		Ignore PR sur les dragons	1 à 2
ame de Redemption du Dracocide	1000		DDD 4	AT+1 CHA+1 COU+1	1 à 2
,	1000	1D+5	PRD-2	ATT CITATIONS	
aucille Démentielle de Niourgl		1D+5 1D+4	PRD-2	Prodige : Crit. +1, CHA+1	1 à 2
aucille Démentielle de Niourgl slaive de Pénitence	1000 1600	1D+4		Prodige : Crit. +1, CHA+1	1 à 2
aucille Démentielle de Niourgl slaive de Pénitence Prodige crit	1000 1600 ique +1 : augmente de 1	1D+4 les chances d'o		Prodige : Crit. +1, CHA+1 ge critique lors de la prière	
aucille Démentielle de Niourgl Glaive de Pénitence Prodige crit ame Exceptionnelle du Dracocide	1000 1600 ique +1 : augmente de 1 3000	1D+4 les chances d'a 1D+7		Prodige : Crit. +1, CHA+1 ge critique lors de la prière Ignore PR sur les dragons	1 à 2
aucille Démentielle de Niourgl Elaive de Pénitence Prodige crit ame Exceptionnelle du Dracocide ame de Sévérité du Dévôt	1000 1600 ique +1 : augmente de 1 3000 3500	1D+4 les chances d'a 1D+7 1D+5		Prodige : Crit. +1, CHA+1 ge critique lors de la prière Ignore PR sur les dragons AT+1, Crit. +1*	1 à 2 Non
aucille Démentielle de Niourgl Slaive de Pénitence Prodige crit ame Exceptionnelle du Dracocide ame de Sévérité du Dévôt Hache Démembreuse de Khornettoh	1000 1600 ique +1 : augmente de 1 3000 3500 5000	1D+4 tles chances d'o 1D+7 1D+5 1D+7		Prodige : Crit. +1, CHA+1 ge critique lors de la prière Ignore PR sur les dragons	1 à 2
aucille Démentielle de Niourgl Glaive de Pénitence Prodige crit ame Exceptionnelle du Dracocide ame de Sévérité du Dévôt Hache Démembreuse de Khornettoh Fouets (nécessite : AD supérieu	1000 1600 ique +1 : augmente de 1 3000 3500 5000 re ou égale à 12	1D+4 t les chances d'a 1D+7 1D+5 1D+7	obtenir un prodiț	Prodige : Crit. +1, CHA+1 ge critique lors de la prière Ignore PR sur les dragons AT+1, Crit. +1* AT/PRD+2 CHA+1 COU+1	1 à 2 Non Non
aucille Démentielle de Niourgl Slaive de Pénitence Prodige crit ame Exceptionnelle du Dracocide ame de Sévérité du Dévôt Hache Démembreuse de Khornettoh Fouets (nécessite : AD supérieur NOTE : Ces fouets bénis ne causer	1000 1600 ique +1 : augmente de 1 3000 3500 5000 re ou égale à 12 tt des dégâts que si l'ar	1D+4 I les chances d'u 1D+7 1D+5 1D+7 I) mure de la cibl	obtenir un prodiç	Prodige: Crit. +1, CHA+1 ge critique lors de la prière Ignore PR sur les dragons AT+1, Crit. +1* AT/PRD+2 CHA+1 COU+1 ou égale à 2 — Ils ne permettent pas la PARA	1 à 2 Non Non
ame Exceptionnelle du Dracocide ame de Sévérité du Dévôt Hache Démembreuse de Khornettoh >Fouets (nécessite : AD supérieur	1000 1600 ique +1 : augmente de 1 3000 3500 5000 re ou égale à 12	1D+4 t les chances d'a 1D+7 1D+5 1D+7	obtenir un prodiț	Prodige : Crit. +1, CHA+1 ge critique lors de la prière Ignore PR sur les dragons AT+1, Crit. +1* AT/PRD+2 CHA+1 COU+1	1 à 2 Non Non