



BOMBE AU POIVRE

Bonus	Dégâts	Portée
+3	2	<input checked="" type="checkbox"/> Au Contact <input type="checkbox"/> À Distance

Dégâts incapacitants



COUTEAU

Bonus	Dégâts	Portée
+1	1	<input checked="" type="checkbox"/> Au Contact <input type="checkbox"/> À Distance



FUMIGENE

Bonus	Dégâts	Portée
+5	0	<input type="checkbox"/> Au Contact <input checked="" type="checkbox"/> À Distance

Les jets de Discrétion bénéficient d'un bonus de +4 et les jets d'Observation et de Combat à Distance d'un malus de -4



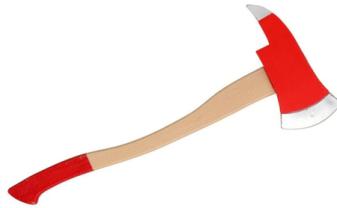
FUSIL D'ASSAUT

Bonus	Dégâts	Portée
+3	2	<input type="checkbox"/> Au Contact <input checked="" type="checkbox"/> À Distance



FUSIL

Bonus	Dégâts	Portée
+2	2	<input type="checkbox"/> Au Contact <input checked="" type="checkbox"/> À Distance



HACHE

Bonus	Dégâts	Portée
+2	3	<input checked="" type="checkbox"/> Au Contact <input type="checkbox"/> À Distance



INSTRUMENT CONTONDANT

Bonus	Dégâts	Portée
+1	1	<input checked="" type="checkbox"/> Au Contact <input type="checkbox"/> À Distance



LANCE FLAMME

Bonus	Dégâts	Portée
+5	4	<input type="checkbox"/> Au Contact <input checked="" type="checkbox"/> À Distance

Ne peut tirer que dans la même zone ou la zone adjacente. A une chance sur deux d'exploser si son porteur est touché par un tir (dégâts 10D+4). Encombrement 3.



LANCE ROQUETTE

Bonus	Dégâts	Portée
+1	5	<input type="checkbox"/> Au Contact <input checked="" type="checkbox"/> À Distance

Les armures des personnages ou des monstres sont ignorées et ne réduisent pas les dégâts. Encombrement 2.



MAINS NUES

Bonus	Dégâts	Portée
-	0	<input checked="" type="checkbox"/> Au Contact <input type="checkbox"/> À Distance



MATRAQUE ÉLECTRIQUE

Bonus	Dégâts	Portée
+1	3	<input checked="" type="checkbox"/> Au Contact <input type="checkbox"/> À Distance

Dégâts incapacitants



MATRAQUE

Bonus	Dégâts	Portée
+1	1	<input checked="" type="checkbox"/> Au Contact <input type="checkbox"/> À Distance



MITRAILLEUSE

Bonus	Dégâts	Portée
+3	3	<input type="checkbox"/> Au Contact <input checked="" type="checkbox"/> À Distance

Encombrement 2.



PIERRE

Bonus	Dégâts	Portée
-	0	<input type="checkbox"/> Au Contact <input checked="" type="checkbox"/> À Distance



PISTOLET

Bonus	Dégâts	Portée
+2	1	<input type="checkbox"/> Au Contact <input checked="" type="checkbox"/> À Distance



TASER

Bonus	Dégâts	Portée
+1	3	<input type="checkbox"/> Au Contact <input checked="" type="checkbox"/> À Distance

Ne peut tirer que dans la même zone