

OBJET

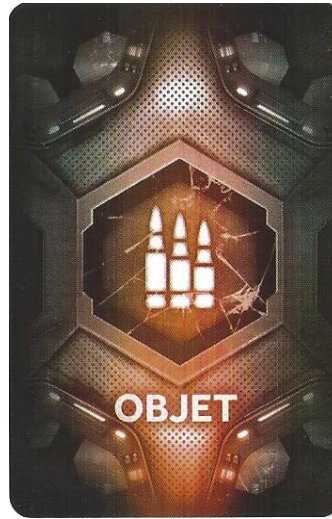
Arme à deux mains
non rechargeable



ARME
BAZOOKA

MUNITIONS : 3

Provoque 3 dégâts pour chaque tir réussi sur l'Intrus. Dommages collatéraux : 2 dégâts/blessure grave pour quiconque est dans la salle.



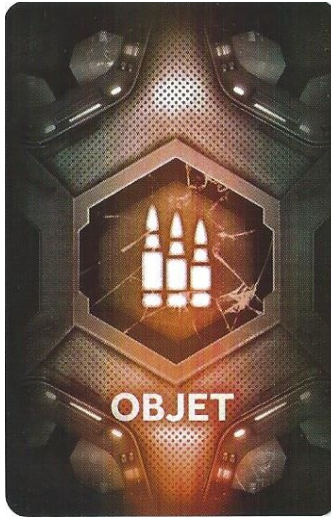
OBJET



ARME
MITRAILLETTE UZI

MUNITIONS : 25 / 4 TIRS

Provoque 3 dégâts supplémentaires pour chaque tir réussi sur l'Intrus ciblé. Si le résultat de dé est vierge, la mitraillette est enrayée.



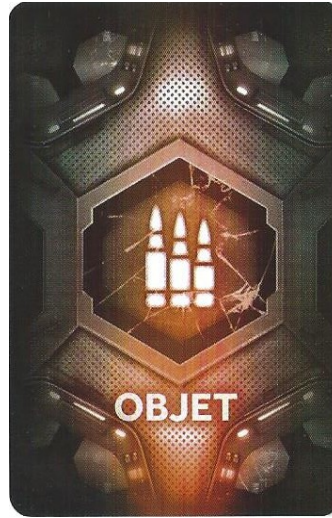
OBJET

Arme à deux mains



1 ARME
TRONCONNEUSE

Défaussez une carte combustible pour qu'elle soit opérationnelle. Provoque 2 dégâts supplémentaires pour toute attaque réussie au corps à corps.

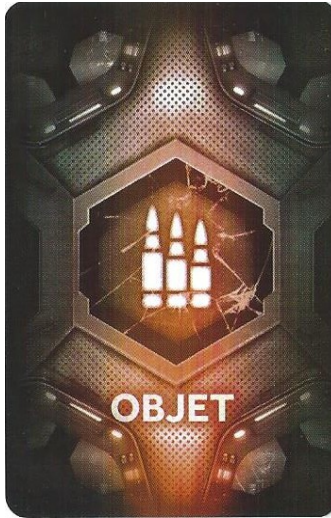


OBJET



1 ARME
PIED DE BICHE

Provoque 1 dégât supplémentaire pour toute attaque réussie au corps à corps.

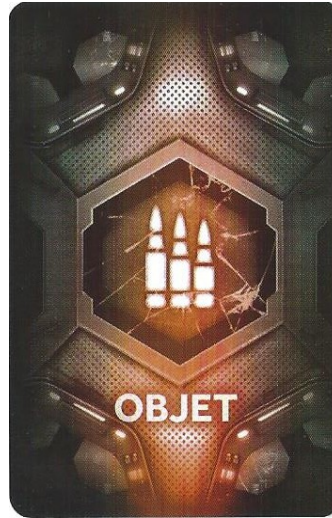


OBJET



1 ARME
COUTEAU

Provoque 1 dégât supplémentaire pour toute attaque réussie au corps à corps.

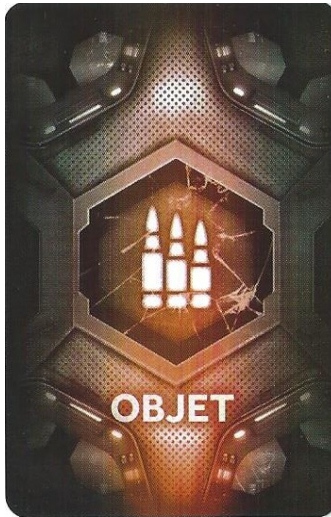


OBJET



1 ARME
COUTEAU

Provoque 1 dégât supplémentaire pour toute attaque réussie au corps à corps.

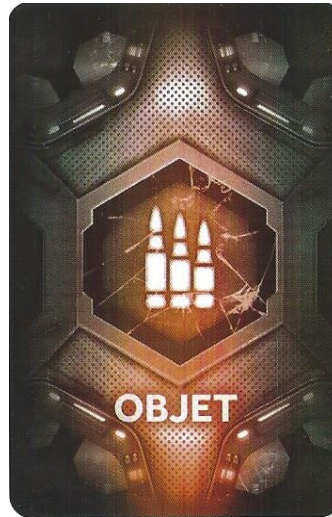


OBJET



1 USAGE UNIQUE
**GRENADE
AU PHOSPHORE**

Provoque 3 dégâts sur un Intrus ciblé dans votre salle ou une salle adjacente. Tout ce qui se trouve dans la salle subit 2 dégâts / 1 blessure grave.



OBJET



1 USAGE UNIQUE
**GRENADE
AU PHOSPHORE**

Provoque 3 dégâts sur un Intrus ciblé dans votre salle ou une salle adjacente. Tout ce qui se trouve dans la salle subit 2 dégâts / 1 blessure grave.