

# ÉQUIPEMENT - OBJETS STANDARDS



## Balles anti-blindage

Cette arme de tir gagne **anti-blindage** pour la durée de l'attaque.



## Munitions

Ajoutez **2** à une attaque de tir.



## Grenade

Choisissez une zone adjacente. Infligez une blessure à toutes les unités présentes dans cette zone.



## Lot de grenades à manche

Choisissez une zone adjacente. Infligez une blessure à toutes les unités présentes dans cette zone. Cette attaque est anti-blindage.



## Grenade fumigène

Choisissez une zone adjacente. Placez un **3** dans cette zone jusqu'à la fin du prochain tour ennemi.



## Coup de poing américain

Ajoutez **1** aux attaques de mêlée à mains nues.



## Gilet pare-balles

Ajoutez **1** aux tests de défense.



## Casque

Ajoutez **1** aux tests de défense.



## Clés

Une action d'ouverture de porte effectuée par le héros permet d'ouvrir une porte verrouillée.



## Costume

Si ce héros devait provoquer une montée de vigilance, et qu'il est le seul héros en ligne de vue, défaussez le costume et annulez la montée de vigilance.



## Bandage

Enlevez jusqu'à 2 blessures permanentes de héros présents sur votre zone.



## Bandage

Enlevez jusqu'à 2 blessures permanentes à des héros présents sur votre zone ou à vous-même.



## Analgésique

Défaussez 1 blessure permanente à des héros présents sur votre zone ou à vous-même. Ce héros peut ignorer les effets des autres blessures jusqu'au début de son prochain tour.



## Biscuit pour chiens

Défaussez cet objet pour annuler l'attaque de tous les chiens, expériences 6XX et du Général Wolff dans votre zone jusqu'à la fin du tour ennemi.



## Radio

Vous pouvez relancer les résultats vierges sur les tests (sauf bruit), une fois par action.



# ÉQUIPEMENT - OBJETS VRILS



## Lunettes Vril

Ciblez votre tuile ou une tuile adjacente en ignorant les effets de ligne de vue et révéler autant d'objets, d'accessoires de salle ou de jetons ennemis qu'indiqué par le résultat d'un jet de dé vril.

: Révélez l'intégralité de la salle.



## Bouclier Vril

Le héros choisit :

ajoutez aux tests de défense OU (si le bouclier n'est pas déchargé), ajoutez et à un test de défense

: remplacez tous les dégâts infligés par l'effet surcharge.

: ignorez tous les dégâts infligés.



## Potion de soin vril

Retirez autant de blessures permanentes d'un héros présent dans votre zone (ou vous-même) qu'indiqué par le résultat d'un jet de dé vril.

: retirez toutes les blessures.



## Injection de Vril

Relancez les résultats vierges de tous vos tests jusqu'au début de votre prochain tour et lancez un dé vril .

: ajoutez à tous les tests jusqu'au début de votre prochain tour.

: L'effet ci-dessus prend fin.



## Globe de vril

Utilisez cet objet au cours d'une action recharger un équipement pour retirer un .

# ÉQUIPEMENT - RÉPARTITION PAR CATÉGORIES

Objets normaux (17) : X5 X3 X1 X1 X1 X2 X1 X1

Objets Vrils (10) : X4 X2 X1 X1

Divers (14) : X3 X1 X1 X2 X1 X1 X1 X1 X1

Armes (14) : X4 X1 X3 X2 X1 X1

Médical (14) : X5 X4 X3 X1 X1

Vril (14) : X6 X4 X1 X1 X1 X1