



BAT-POINGS AMERICAINS
 SPECIAL ! QUAND VOUS UTILISEZ LES 2 BAT-POINGS, VOUS FAITES 2 DE DOMMAGES.

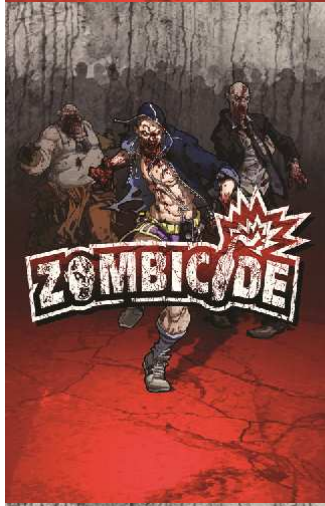
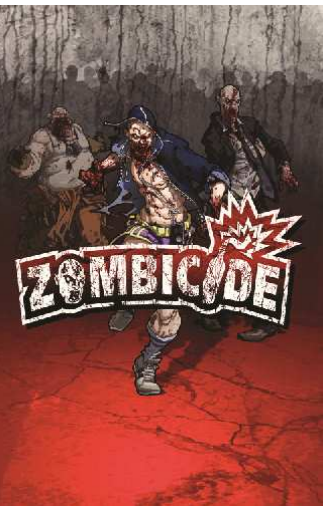


0 1 4+ 1


BAT-POINGS AMERICAINS
 SPECIAL ! QUAND VOUS UTILISEZ LES 2 BAT-POINGS, VOUS FAITES 2 DE DOMMAGES.



0 1 4+ 1




BAT'ARANG
 SUR UN SUCCES DE 4+, RELANCEZ LE DE POUR AVOIR UNE AUTRE CHANCE D'ATTAQUE.

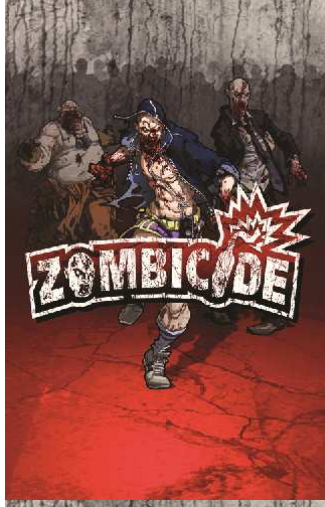
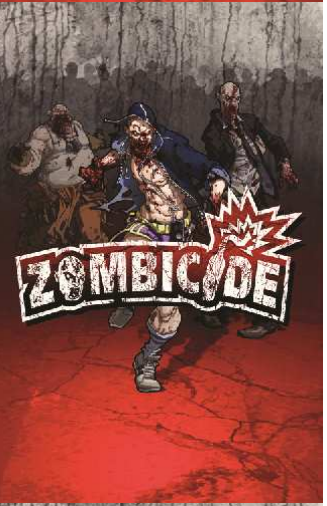


0-1 spec 3+ 1


PISTOLET LANCE-GRAPPIN



TANT QUE CET OBJET EST DANS VOTRE INVENTAIRE, VOUS POUVEZ CHANGER D'UNE ZONE PAR TOUR. POUR LE PRIX D'UNE ACTION, VOUS POUVEZ RAMENER UN PERSONNAGE D'UNE ZONE ADJACENTE A LA VOTRE.




LUNETTES A RAYONS X



AUTORISE LE PORTEUR DES LUNETTES A DEVINER LES ZOMBIES DANS 2D6 PIECES D'UN BÂTIMENT SANS OUVRIR LA PORTE. UNE FOIS PAR TOUR, LE PORTEUR PEUT LES UTILISER POUR TIRER SUR UNE PORTEE DE 0-1, TOUCHE SUR 5+, ET 3 DE DEGÂTS.

MARTEAU DE THOR
 LANCEZ UN DE POUR VOIR SI VOUS ÊTES DIGNE DE THOR. SI VOUS FAITES 4-, REMETTEZ LA CARTE DANS PIOCHE.



0-2 1 4+ 2




MASQUE D'ALIEN

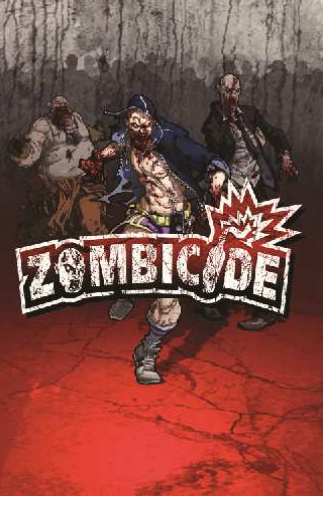


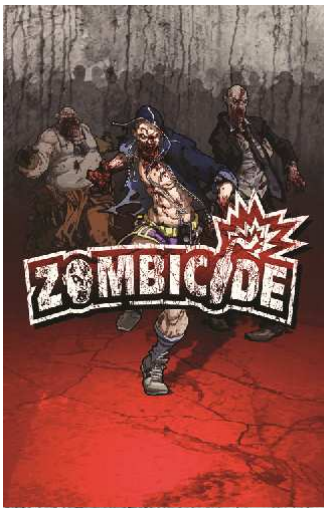
TANT QUE CET OBJET EST DANS VOTRE INVENTAIRE, LA DIFFICULTE POUR TOUCHER AVEC VOS ARMES EST BAISSEE DE -1.

ARME ALIEN
 NECESSITE LE MASQUE D'ALIEN POUR FONCTIONNER.






0-2 1 6+ 3






EPEE HYRULE

AJOUTEZ 1 DE A CHAQUE ATTAQUE SI VOUS ÊTES EQUIPE DU BOUCLIER HYRULE.



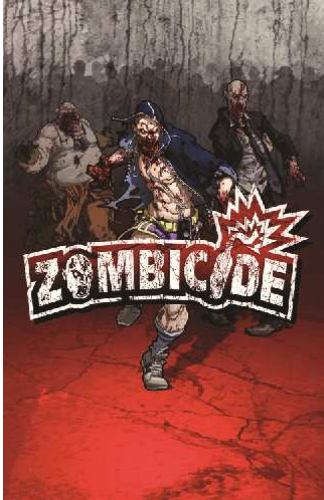
0	2	3+	2
---	---	----	---

BOUCLIER HYRULE




« C'EST DANGEREUX D'Y ALLER SEUL! PRENEZ-LE... »



BLOQUE 2 ATTAQUES DE ZOMBIES. PEUT BLOQUER 1 ATTAQUE SUPPLEMENTAIRE SI VOUS UTILISEZ L'EPPE HYRULE. DOIT ÊTRE EQUIPE EN MAIN.

KUNG FU



LE MAÎTRE KUNG FU DISTRIBUE DES COUPS DEVASTATEURS AVEC SES MAINS MAIS NE PEUT PAS UTILISER D'ARMES., HORMIS LE KATANA, DESTINEE BLEUE OU LES NUNCHAKU. LANCEZ 5D POUR UNE ATTAQUE, TOUCHE SUR 3+, ET CAUSE 1 DE DEGATS,

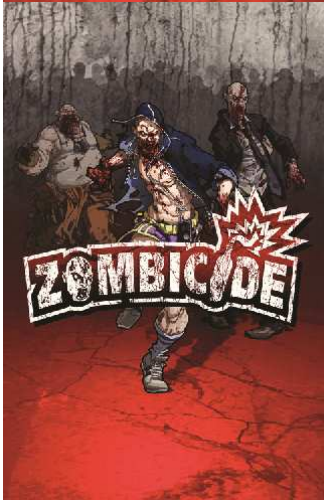
HADOKEN

NECESSITE KUNG FU.








0-1	2	4+	2
-----	---	----	---



BOUCLIER PATRIOTE

BLOQUE 1 ATTAQUE ZOMBIE.

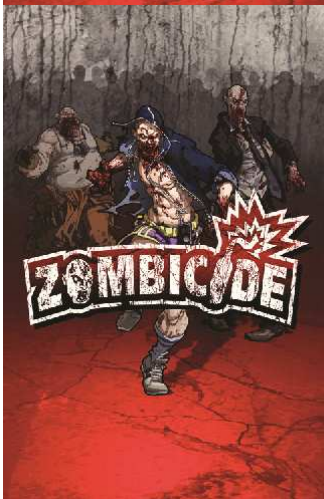
0-1	2	3+	1
-----	---	----	---

CRI DU CANARI








0-2	R0:1 R1:2 R2:3	4+	R0:3 R1:2 R2:1
-----	----------------------	----	----------------------






CHAISE ROULANTE DE L'ORACLE



ATTRIBUE LA COMPETENCE « CHEF-NE », ET POSSEDE UNE ATTAQUE ELECTRIQUE: PORTEE:0 ; ATTAQUE 4D; TOUCHE SUR 4+; 1 DE DEGATS

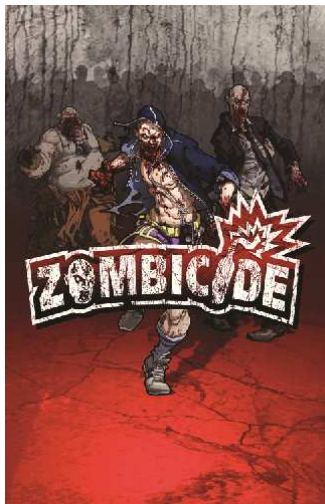



CARTES DE GAMBIT

0-1	5	4+	1
-----	---	----	---





ZAT'NI'KATEL

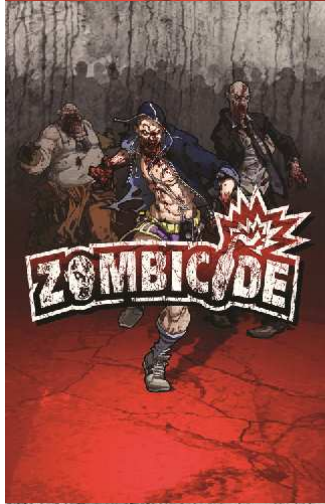
LANCÉZ 1 DE. S'IL EST REUSSI, TOUTES LES PERSONNES DANS LA ZONE SONT GELEES. RELANCEZ 1 DE. S'IL EST REUSSI, LES PERSONNES DE LA ZONE SONT TUÉES. DIMINUEZ LA CHANCE DE TOUCHER DE -1 SI VOUS ÊTES EQUIPE DU CASQUE D'ANUBIS OU D'HORUS.

0-1 spec 5+ 1

BAYON DE JAFFA

DIMINUEZ LA CHANCE DE TOUCHER DE -1 SI VOUS ÊTES EQUIPE DU CASQUE D'ANUBIS OU D'HORUS.

0-1 3 5+ 3



CASQUE D'HORUS

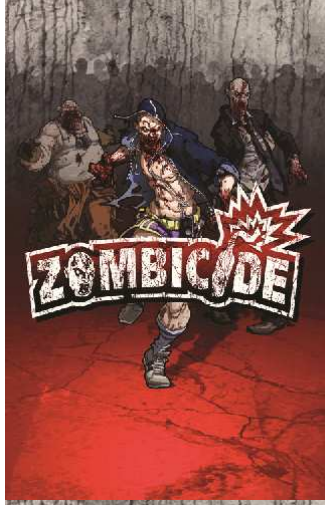
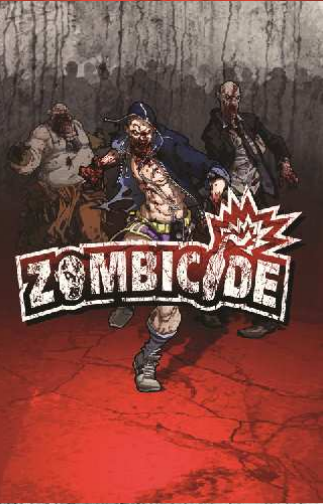
TANT QUE LE CASQUE D'HORUS EST DANS VOTRE EQUIPEMENT, VOUS GAGNEZ LA COMPÉTENCE « DESTINÉE ».

VOUS GAGNEZ ÉGALEMENT 1 ACTION SUPPLÉMENTAIRE PAR TOUR.

CASQUE D'HORUS

TANT QUE LE CASQUE D'ANUBIS EST DANS VOTRE EQUIPEMENT, VOUS GAGNEZ LA COMPÉTENCE « CORIACE ».

1 FOIS PAR TOUR, LANCEZ 1 DE. SUR 4+ VOUS POUVEZ CHOISIR 1 WALKER OU 1 RUNNER À ÉLIMINER SUR LE PLATEAU DE JEU.

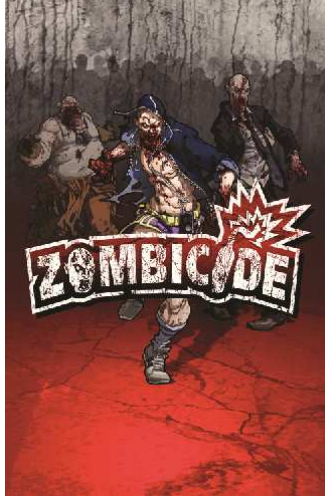
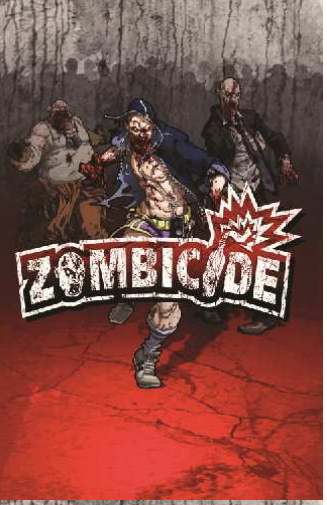


BLASTER E-11

0-1 6 5+ 1

BLASTER LOURD DL-44

0-1 2 3+ 1



SABRE LASER

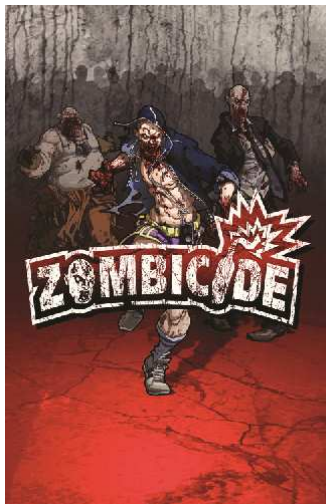
DIFFICULTÉ RÉDUITE DE -2 SI VOUS AVEZ LA COMPÉTENCE « MAÎTRE D'ARME ».

0 2 5+ 3

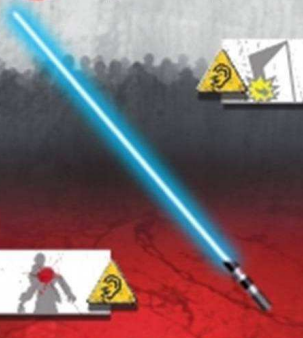
SABRE LASER DOUBLE LAME

0 5 5+ 2



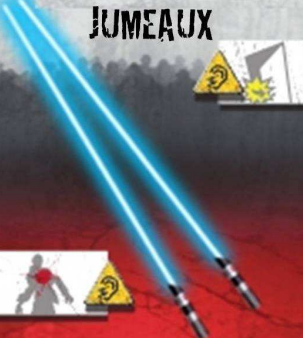


SABRE LASER

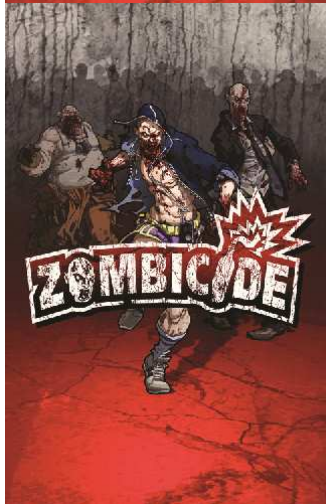
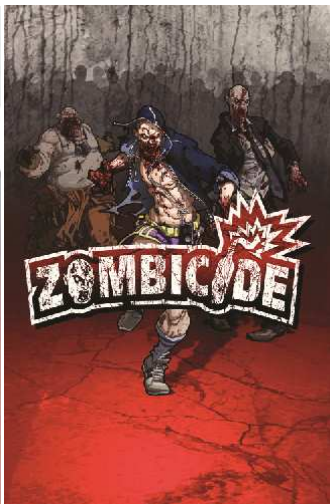


0 2 5+ 2


SABRES LASER JUMEAUX



0 3 5+ 3




FUSIL BLASTER

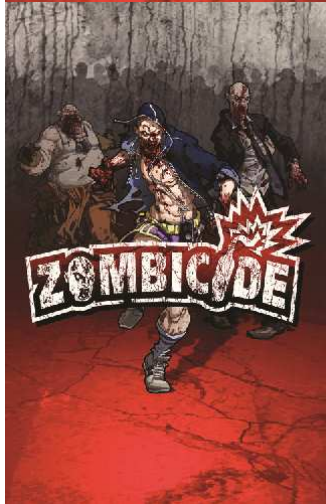
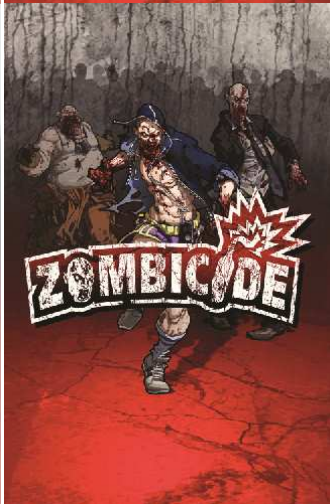


1-3 1 3+ 1

UTILISE LA FORCE



UTILISER LA FORCE REDUIT LA DIFFICULTE POUR TOUCHER AVEC UN SABRE LASER ET LES POUVOIRS DE LA FORCE DE -1.




SABRE LASER



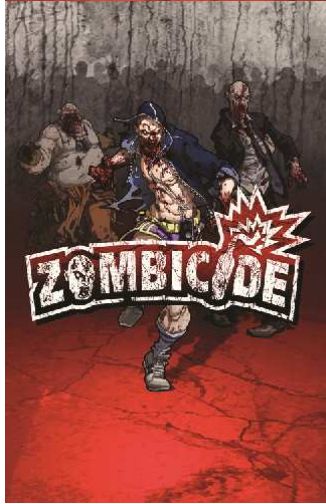
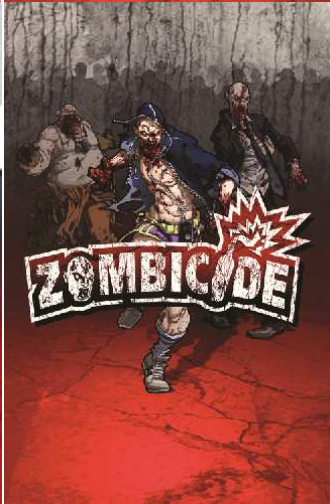
0 2 5+ 2

DETONATEUR THERMAL

DEFAUSSEZ APRES UTILISATION. OUVRE TOUTES LES PORTES D'UNE ZONE.



0-1 Spec Spec Tout




POUSSEE DE LA FORCE

SPECIAL 1 LANCEZ 1 DE POUR CHAQUE CIBLE DANS LA ZONE. LA CIBLE TOUCHEE EST REPOUSSEE 1 ZONE PLUS LOIN.

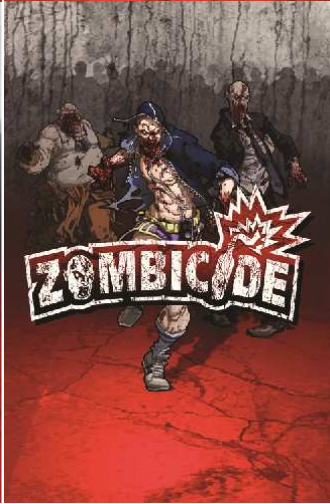


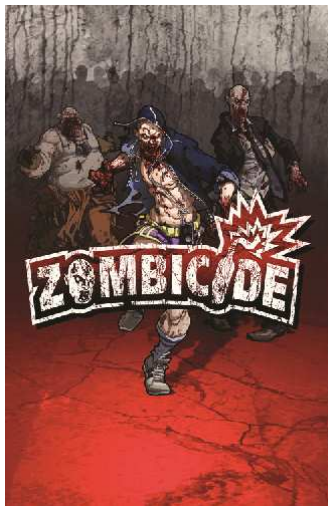
1 Spec 4+ Spec

LUMIERE DE LA FORCE



0-1 Spec 5+ 1 2 3





Blaster

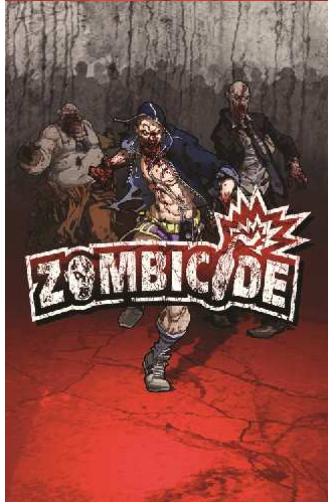
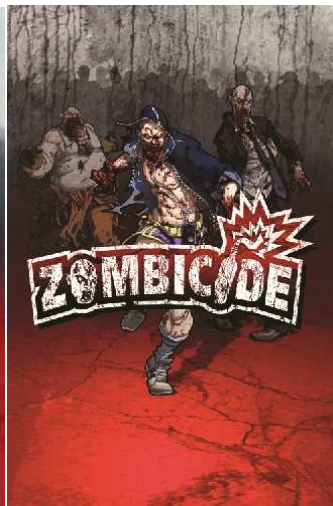


0-1 1 4+ 1


Blaster



0-1 1 4+ 1




BLASTER A REPETITION

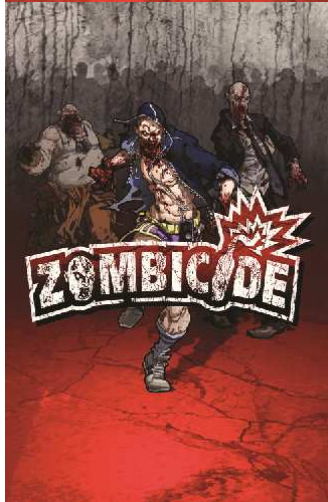
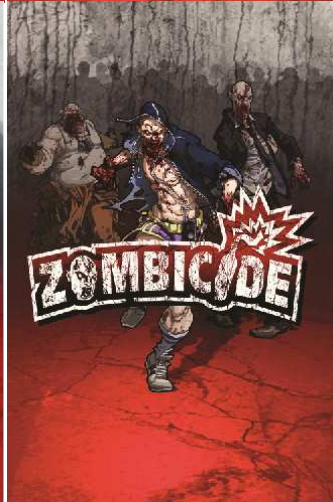


0-1 3 4+ 1

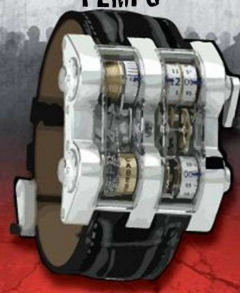
BLASTER A REPETITION



0-1 3 4+ 1

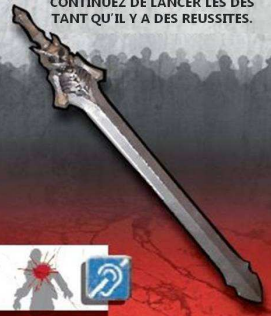


MONTRE A REMONTER LE TEMPS

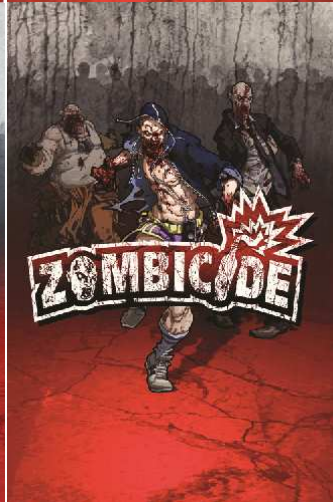


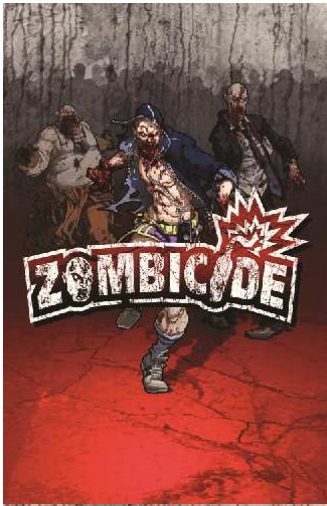
CETTE MONTRE EXPERIMENTALE A REMONTER LE TEMPS PERMET DE DONNER A CHAQUE TOUR 1 ACTION SUPPLEMENTAIRE AU SURVIVANT.

EPEE D'OMENS
CONTINUEZ DE LANCER LES DES TANT QU'IL Y A DES REUSSITES.



0 spec 4+ 2



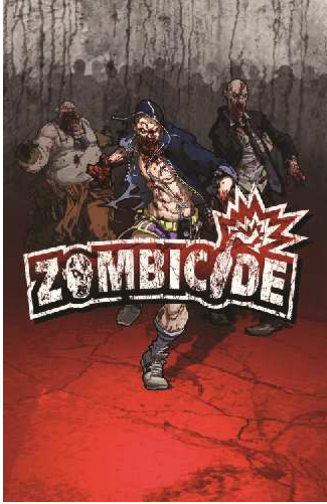
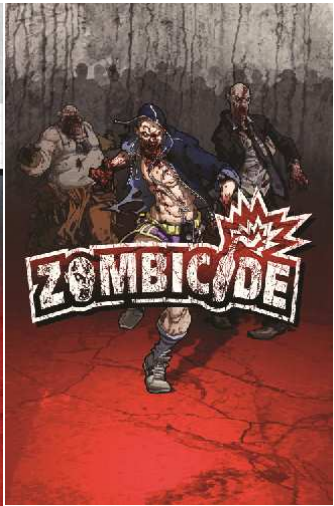


MASSE EN FER

0 3 5+ 2

MASSE EN FER

0 3 5+ 2



DESTINEE BLEUE

TOUCHE AUTOMATIQUEMENT. APRES CHAQUE UTILISATION, SI VOUS FAITES UN RESULTAT DE 6, L'ARME PASSE AU SURVIVANT A VOTRE GAUCHE.

0 3 spec 1