

A jouer durant une attaque par un joueur qui est attaqué. Cette capacité renvoie les attaques faites par une arme *énergétique* sur l'attaquant.
Si l'attaquant fait un jet de précision pour toucher la cible, en fait il se tire dessus à la place, et s'il est détruit par son attaque, le défenseur gagne un Frag.

A Une fois joué, cette carte est défaussée.

A jouer n'importe quand. Annule tous les dommages causés par l'attaque d'une arme *énergétique*. Compte comme une arme dans le nombre maximum d'armes que le joueur peut transporter.

A

A jouer n'importe quand. S'ajoute à une armure déjà mise en jeu par le joueur (carte armure posée devant lui).

Le lance-flamme et les attaques acides ne font pas de dommages, de plus les attaques nucléaires sont réduites de moins 4 dés.

A A défausser lorsque l'armure est perdue.

A jouer n'importe quand. Ajoute +2 à la Santé du joueur.

On ne peut posséder qu'une seule armure à la fois quelque soit son type.

A Défausser cette armure quand elle est détruite (2 dégâts reçus) ou que le joueur la possédant est fragué.

A jouer n'importe quand. Ajoute +2 à la Santé du joueur.

On ne peut posséder qu'une seule armure à la fois quelque soit son type.

A Défausser cette armure quand elle est détruite (2 dégâts reçus) ou que le joueur la possédant est fragué.

A jouer n'importe quand. Ajoute +2 à la Santé du joueur.

On ne peut posséder qu'une seule armure à la fois quelque soit son type.

A Défausser cette armure quand elle est détruite (2 dégâts reçus) ou que le joueur la possédant est fragué.

A jouer n'importe quand. Ajoute +1 à la Santé du joueur.

On ne peut posséder qu'une seule armure à la fois quelque soit son type.

A Défausser cette armure quand elle est détruite (1 dégât reçu) ou que le joueur la possédant est fragué.

A jouer n'importe quand. Ajoute +1 à la Santé du joueur.

On ne peut posséder qu'une seule armure à la fois quelque soit son type.

A Défausser cette armure quand elle est détruite (1 dégât reçu) ou que le joueur la possédant est fragué.

A jouer n'importe quand. Ajoute +1 à la Santé du joueur.

On ne peut posséder qu'une seule armure à la fois quelque soit son type.

A Défausser cette armure quand elle est détruite (1 dégât reçu) ou que le joueur la possédant est fragué.

A jouer n'importe quand. Ajoute +1 à la Santé du joueur.

On ne peut posséder qu'une seule armure à la fois quelque soit son type.

A Défausser cette armure quand elle est détruite (1 dégât reçu) ou que le joueur la possédant est fragué.

A jouer n'importe quand. Ajoute +1 à la Santé du joueur.

On ne peut posséder qu'une seule armure à la fois quelque soit son type.

A Défausser cette armure quand elle est détruite (1 dégât reçu) ou que le joueur la possédant est fragué.

A jouer n'importe quand durant votre tour. Vous *doublez* le nombre de dés de dommages à lancer pour chaque attaque, avec l'arme de votre choix.
Si vous êtes abattu (fragué) par un joueur alors que votre carte est en jeu, celui-ci la récupère. Il peut alors la garder en main ou la mettre en jeu immédiatement.

Arme A défausser à la fin de votre prochain tour.

A jouer n'importe quand durant votre tour. Vous *doublez* le nombre de dés de dommages à lancer pour chaque attaque, avec l'arme de votre choix.
Si vous êtes abattu (fragué) par un joueur alors que votre carte est en jeu, celui-ci la récupère. Il peut alors la garder en main ou la mettre en jeu immédiatement.

Arme A défausser à la fin de votre prochain tour.

Arme A défausser à la fin de votre prochain tour.

A jouer n'importe quand pour recharger une arme à son maximum..

Cette carte est compatible avec toutes les armes sauf celles ayant 1 ou 2 en capacité de munitions (ces armes ne peuvent être rechargées avec cette carte).

Arme A défausser après usage.

A jouer n'importe quand pour recharger une arme à son maximum..

Cette carte est compatible avec toutes les armes sauf celles ayant 1 ou 2 en capacité de munitions (ces armes ne peuvent être rechargées avec cette carte).

Arme A défausser après usage.

A jouer n'importe quand pour recharger une arme à son maximum..

Cette carte est compatible avec toutes les armes sauf celles ayant 1 ou 2 en capacité de munitions (ces armes ne peuvent être rechargées avec cette carte).

Arme A défausser après usage.

A jouer n'importe quand pour recharger une arme à son maximum..

Cette carte est compatible avec toutes les armes sauf celles ayant 1 ou 2 en capacité de munitions (ces armes ne peuvent être rechargées avec cette carte).

Arme A défausser après usage.

A jouer n'importe quand pour recharger une arme à son maximum..

Cette carte est compatible avec toutes les armes sauf celles ayant 1 ou 2 en capacité de munitions (ces armes ne peuvent être rechargées avec cette carte).

Arme A défausser après usage.

A jouer n'importe quand pour recharger une arme à son maximum..

Cette carte est compatible avec toutes les armes sauf celles ayant 1 ou 2 en capacité de munitions (ces armes ne peuvent être rechargées avec cette carte).

Arme A défausser après usage.

A jouer n'importe quand sur une des armes déjà en jeu devant le joueur.

Toutes les attaques effectuées avec cette arme ont désormais un bonus de + 1 en Précision.

Arme A défausser lorsque l'arme est défaussée.

A jouer n'importe quand sur une des armes déjà en jeu devant le joueur.

Toutes les attaques effectuées avec cette arme ont désormais un bonus de + 1 en Précision.

Arme A défausser lorsque l'arme est défaussée.

A jouer n'importe quand sur une des armes déjà en jeu devant le joueur.

Toutes les attaques effectuées avec cette arme ont désormais un bonus de + 1 en Précision.

Arme A défausser lorsque l'arme est défaussée.

A jouer n'importe quand sur une des armes déjà en jeu devant le joueur. L'arme peut désormais séparer 1 attaque en 2 demi-attaques contre la même ou plusieurs cibles différentes. Jouer chaque attaque séparément. Sur un jet de précision, lancer la moitié des dés habituels et appliquer la moitié des dommages en cas de réussite.

Arme A défausser lorsque l'arme est défaussée.

A jouer n'importe quand sur une des armes déjà en jeu devant le joueur. L'arme peut désormais séparer 1 attaque en 2 demi-attaques contre la même ou plusieurs cibles différentes. Jouer chaque attaque séparément. Sur un jet de précision, lancer la moitié des dés habituels et appliquer la moitié des dommages en cas de réussite.

Arme A défausser lorsque l'arme est défaussée.

A jouer sur 2 cartes armes déjà en jeu.

Ces armes sont désormais liées ensemble. Quand le joueur attaque, il consomme les munitions des 2 armes et quand il fait le jet de dommages, il lance les dés des 2 armes et considère le résultat comme le fruit d'une seule attaque.

Arme A défausser lorsque les armes sont défaussées.

A jouer sur 2 cartes armes déjà en jeu.

Ces armes sont désormais liées ensemble. Quand le joueur attaque, il consomme les munitions des 2 armes et quand il fait le jet de dommages, il lance les dés des 2 armes et considère le résultat comme le fruit d'une seule attaque.

Arme A défausser lorsque les armes sont défaussées.

A jouer n'importe quand durant le tour du joueur actif. Ce joueur peut attaquer 2 fois avec n'importe quelle arme. Les attaques ne sont pas obligatoirement dirigées vers le même joueur (l'attaquant choisit ses cibles).

Chaque attaque nécessite un jet de précision et un jet de dommages.

Arme A défausser après usage.

A jouer pendant son tour, à la place de son mouvement.

Le joueur se déplace immédiatement où il veut sur le plateau. Il ne peut bouger ni avant ni après sa téléportation.

M A défausser après usage.

A jouer pendant son tour, à la place de son mouvement.

Le joueur se déplace immédiatement où il veut sur le plateau. Il ne peut bouger ni avant ni après sa téléportation.

M A défausser après usage.

A jouer au début de son mouvement.

Le joueur peut passer à travers les murs et/ou les obstacles.

M A défausser après usage.

A jouer pendant son mouvement.

Le joueur saute jusqu'à 6 cases en ligne droite sans que cela ne lui coûte de points de mouvement.

Il ignore les cases spéciales, gadget et les cases contenant les restes des joueurs fragués.

M A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Vous avez +3 en Vitesse jusqu'à la fin de votre prochain tour.

M A défausser à la fin de votre prochain tour.

A jouer n'importe quand.

Vous avez +3 en Vitesse jusqu'à la fin de votre *prochain* tour.



A défausser à la fin de votre *prochain* tour.

A jouer n'importe quand.

Vous avez +3 en Vitesse jusqu'à la fin de votre *prochain* tour.



A défausser à la fin de votre *prochain* tour.

A jouer n'importe quand.

Vous avez +3 en Santé et +1 en Vitesse jusqu'à la fin de votre *prochain* tour. Lorsque la carte est défaussée, il faut remettre les statistiques de Santé et de Vitesse à jour (-3 et -1); si à ce moment là, votre Santé atteint 0, vous êtes fragué. Personne ne marque le frag.



A défausser à la fin de votre *prochain* tour.

A jouer n'importe quand.

Vous avez +3 en Santé et +1 en Vitesse jusqu'à la fin de votre *prochain* tour. Lorsque la carte est défaussée, il faut remettre les statistiques de Santé et de Vitesse à jour (-3 et -1); si à ce moment là, votre Santé atteint 0, vous êtes fragué. Personne ne marque le frag.



A défausser à la fin de votre *prochain* tour.

A jouer n'importe quand.

Vous avez +3 en Santé et +1 en Vitesse jusqu'à la fin de votre *prochain* tour. Lorsque la carte est défaussée, il faut remettre les statistiques de Santé et de Vitesse à jour (-3 et -1); si à ce moment là, votre Santé atteint 0, vous êtes fragué. Personne ne marque le frag.



A défausser à la fin de votre *prochain* tour.

A jouer n'importe quand.

Vous avez +3 en Santé et +1 en Vitesse jusqu'à la fin de votre *prochain* tour. Lorsque la carte est défaussée, il faut remettre les statistiques de Santé et de Vitesse à jour (-3 et -1); si à ce moment là, votre Santé atteint 0, vous êtes fragué. Personne ne marque le frag.



A défausser à la fin de votre *prochain* tour.

A jouer n'importe quand.

Vous avez +3 en Santé et +1 en Vitesse jusqu'à la fin de votre *prochain* tour. Lorsque la carte est défaussée, il faut remettre les statistiques de Santé et de Vitesse à jour (-3 et -1); si à ce moment là, votre Santé atteint 0, vous êtes fragué. Personne ne marque le frag.



A défausser à la fin de votre *prochain* tour.

A jouer n'importe quand.

Augmente la Vitesse du joueur de +1 et la Santé de +1.

Donne un bonus de 2 cases en plus sur n'importe quel saut.



A jouer n'importe quand.

Restaure 2 points de Santé perdus.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 2 points de Santé perdus.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 2 points de Santé perdus.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 2 points de Santé perdus.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 2 points de Santé perdus.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.

Restaure 1 point de Santé perdu.



A défausser après usage.

A jouer immédiatement après une attaque lancée (= jet de précision). Cette attaque échoue, on ne passe donc pas à la phase de résolution des dommages.

Peut être utilisée pour annuler la carte « Zigged when you should have zagged ».

A défausser après usage.

A jouer immédiatement après une attaque lancée (= jet de précision). Cette attaque échoue, on ne passe donc pas à la phase de résolution des dommages.

Peut être utilisée pour annuler la carte « Zigged when you should have zagged ».

A défausser après usage.

A jouer n'importe quand sur n'importe quel joueur.
Jusqu'au début de son prochain tour, le joueur visé ne peut jouer aucune carte, effectuer aucune attaque ou mouvement, être attaqué ou affecté par aucun joueur ou carte adverse.

Défausser cette carte au début du prochain tour du joueur ciblé.

A jouer dès qu'une attaque est annoncée. Le joueur visé par cette carte (celui qui a annoncé l'attaque) ne peut pas faire d'attaque durant ce tour.
Cette carte n'affecte pas les attaques que le joueur visé a pu faire avant que cette carte ne soit utilisée.

A défausser après usage.

A jouer au début de la phase de mouvement de n'importe quel joueur. Vous contrôlez ses mouvements ce tour. Vous pouvez l'arrêter, lui laisser la possibilité d'attaquer (mais il n'est pas OBLIGÉ de le faire). Il garde le contrôle de ses autres actions et décide de ce qu'il ramasse quand il passe sur une case spéciale. Il ne pourra pas récupérer les points de mouvement non dépensés.

A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, toutes les attaques (faites par n'importe quel joueur) engendrent le double de dommages. Les dés de dommages de chaque arme sont doublés.

A défausser à la fin de votre prochain tour.

A jouer n'importe quand.
Défaussez cette carte pour choisir une carte dans un des paquets de cartes : Gadgets, Armes, ou Spéciales.

Vous avez 30 secondes pour sélectionner une carte dans le paquet choisi et l'ajouter à votre main. Ensuite mélangez à nouveau le paquet.

A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, les valeurs de base de vos attributs Vitesse, Santé et Précision sont doublés.

A défausser à la fin de votre prochain tour.

A jouer n'importe quand. Vous pouvez passer à travers les murs et les obstacles ; les attaques adverses vous passent à travers et ne vous causent aucun dommage.

Vos attaques sont résolues normalement, et vous pouvez ramasser les Armes et les Gadgets.

A défausser à la fin de votre prochain tour.

A jouer quand vous êtes fragués.
Vous gardez toutes vos cartes (incluant les Gadgets) et pourrez les remettre en jeu lors de votre prochain retour en jeu.

A défausser après usage.

A jouer lorsque une attaque est déclarée. L'attaquant peut attaquer tous les joueurs se trouvant dans sa LDV (ligne de vue). Chaque attaque est résolue séparément.

Cette action compte comme une seule attaque, utilisant une seule munition, mais elle inflige la totalité des dés de dommages de l'arme utilisée pour chaque cible.

A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.
Vous êtes instantanément téléporté sur une case de votre choix n'importe où sur le plateau.
Si un joueur se trouve sur la case que vous avez choisie, il est éjecté.

A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.
Vous contrôlez prendre une carte de la main d'un autre joueur (sans regarder sa main).

Le tour se déroule comme un tour standard.

A défausser après usage.

A jouer au début du tour de n'importe quel joueur, avant qu'il ne revienne en jeu après avoir été fragué ou qu'il ne commence ses mouvements

Ce joueur perd son tour.

A défausser après usage.

A jouer au début du tour de n'importe quel joueur, avant qu'il ne revienne en jeu après avoir été fragué ou qu'il ne commence ses mouvements

Ce joueur perd son tour.

A défausser après usage.

A jouer n'importe quand sur n'importe quel joueur.

Ce joueur est fragué instantanément
Personne ne marque le frag sur sa feuille de personnage.

A défausser après usage.

A jouer n'importe quand sur n'importe quel joueur.

Ce joueur est fragué instantanément
Personne ne marque le frag sur sa feuille de personnage.

A défausser après usage.

A jouer n'importe quand.
Jusqu'à la fin du jeu, le joueur peut avoir 6 cartes en main, même à la fin de son tour.

A garder jusqu'à la fin du jeu.

A jouer n'importe quand.
Jusqu'à la fin du jeu, le joueur peut avoir 6 cartes en main, même à la fin de son tour.

A garder jusqu'à la fin du jeu.

A jouer immédiatement après que les dés aient été lancés pour une attaque (= jet de précision). A jouer sur n'importe quel joueur.
Un échec est considéré comme une réussite et donne donc le droit de passer à la phase de résolution des dommages.
Peut être utilisé pour annuler la carte « automatic miss ».

A défausser après usage.

A jouer immédiatement après que les dés aient été lancés pour une attaque (= jet de précision). A jouer sur n'importe quel joueur.

Un échec est considéré comme une réussite et donne donc le droit de passer à la phase de résolution des dommages.
Peut être utilisé pour annuler la carte « automatic miss ».

A défausser après usage.

Canons multiples.
Obus explosifs. Tir rapide. Etes-vous content maintenant ?

Un succès au jet de précision fait perdre au joueur ciblé 1 point de Santé supplémentaire.

Le tireur peut choisir (avant de tirer) de dépenser plus d'une munition par attaque. Pour chaque munition dépensée en plus de la munition initiale (2D de dommages), il ajoute 1D de dommages.

Arme énergétique

Le lance-flamme a une portée de 5 cases.

Si la cible n'a pas d'armure quand l'attaque est annoncée, le joueur ciblé perd 1 point de Santé supplémentaire (l'attaquant doit réussir le jet de précision et il faut que le joueur ciblé soit à 5 cases max).

Le tireur peut choisir (avant de tirer) de dépenser plus d'une munition par attaque.

Pour chaque munition dépensée en plus de la munition initiale (5D de dommages), le tireur ajoute 1D de dommages.

Arme énergétique

Canons multiples.
Obus explosifs. Tir rapide. Etes-vous content maintenant ?

Un succès au jet de précision fait perdre au joueur ciblé 1 point de Santé supplémentaire.

La tronçonneuse a une portée de 1 case.

Les dés de dommages de la tronçonneuse sont égal à la Santé de l'attaquant + 1D.

Par exemple, un joueur ayant une Santé de 3, lance 4D de dommages.

Cette arme a des munitions illimitées.

Le lance-flamme a une portée de 5 cases.

Si la cible n'a pas d'armure quand l'attaque est annoncée, le joueur ciblé perd 1 point de Santé supplémentaire (l'attaquant doit réussir le jet de précision et il faut que le joueur ciblé soit à 5 cases max).

Vous pouvez faire 2 tirs par attaque.

Chaque attaque utilise une munition, et nécessite un jet de précision et de résolution des dommages.

Les tirs peuvent être dirigés contre une cible différente ou la même.

Le tireur peut choisir (avant de tirer) de dépenser plus d'une munition par attaque. Pour chaque munition dépensée en plus de la munition initiale (2D de dommages), il ajoute 1D de dommages.

Arme énergétique

La tronçonneuse a une portée de 1 case.

Les dés de dommages de la tronçonneuse sont égal à la Santé de l'attaquant + 1D.

Par exemple, un joueur ayant une Santé de 3, lance 4D de dommages.

Cette arme a des munitions illimitées.

Le lance-flamme a une portée de 5 cases.

Si la cible n'a pas d'armure quand l'attaque est annoncée, le joueur ciblé perd 1 point de Santé supplémentaire (l'attaquant doit réussir le jet de précision et il faut que le joueur ciblé soit à 5 cases max).

Vous pouvez faire 2 tirs par attaque.

Chaque attaque utilise une munition, et nécessite un jet de précision et de résolution des dommages.

Les tirs peuvent être dirigés contre une cible différente ou la même.

Le tireur peut choisir (avant de tirer) de dépenser plus d'une munition par attaque. Pour chaque munition dépensée en plus de la munition initiale (2D de dommages), il ajoute 1D de dommages.

Arme énergétique

La tronçonneuse a une portée de 1 case.

Les dés de dommages de la tronçonneuse sont égal à la Santé de l'attaquant + 1D.

Par exemple, un joueur ayant une Santé de 3, lance 4D de dommages.

Cette arme a des munitions illimitées.

Au cas où le canon d'assaut *standard* ne serait pas suffisant...

Celui-là est plus COSTAUD, c'est sûr.

Un succès au jet de précision fait perdre au joueur ciblé 1 point de Santé supplémentaire.

Vous pouvez faire 2 tirs par attaque.

Chaque attaque utilise une munition, et nécessite un jet de précision et de résolution des dommages.

Les tirs peuvent être dirigés contre une cible différente ou la même.

Le tireur peut choisir (avant de tirer) de dépenser plus d'une munition par attaque. Pour chaque munition dépensée en plus de la munition initiale (2D de dommages), il ajoute 1D de dommages.

Arme énergétique

Un canon électromagnétique portable tirant à vitesse hypersonique. Parfait pour les snipers.

Peut importe le nombre de cases qui vous séparent de la cible, la distance est automatiquement de 10 cases avec cette arme (jet de précision).

Au cas où le canon d'assaut *standard* ne serait pas suffisant...

Celui-là est plus COSTAUD, c'est sûr.

Un succès au jet de précision fait perdre au joueur ciblé 1 point de Santé supplémentaire.

Vous pouvez faire 2 tirs par attaque.

Chaque attaque utilise une munition, et nécessite un jet de précision et de résolution des dommages.

Les tirs peuvent être dirigés contre une cible différente ou la même.

Le tireur peut choisir (avant de tirer) de dépenser plus d'une munition par attaque. Pour chaque munition dépensée en plus de la munition initiale (2D de dommages), il ajoute 1D de dommages.

Arme énergétique

Un canon électromagnétique portable tirant à vitesse hypersonique. Parfait pour les snipers.

Peut importe le nombre de cases qui vous séparent de la cible, la distance est automatiquement de 10 cases avec cette arme (jet de précision).

Le tireur peut choisir (avant de tirer) de dépenser plus d'une munition par attaque.

Pour chaque munition dépensée en plus de la munition initiale (5D de dommages), le tireur ajoute 1D de dommages.

Arme énergétique

Sur un jet de précision réussi, l'attaquant lance 6D de dommages sur la cible. Sur un échec, il lance 3D de dommages.

Pour chaque jet de précision réussi, la cible perd 1 point de Santé supplémentaire.

Petit pistolet tirant des éclats de métal pointus et mortels.

Si la cible n'a pas de carte armure en jeu quand l'attaque est déclarée, l'attaquant lance 4D de dommages. Sinon, il en lance 2.

Chargement automatique, avec ajustement des calibres.

Cette arme fait 3D de dommages ou 4 si la cible est à moins de 4 cases de l'attaquant.

Cette arme fait aussi 2D de dommages pour chaque joueur se trouvant sur une case adjacente du joueur ciblé (les jets de dommages sont réalisés séparément pour chaque joueur).

Petit pistolet tirant des éclats de métal pointus et mortels.

Si la cible n'a pas de carte armure en jeu quand l'attaque est déclarée, l'attaquant lance 4D de dommages. Sinon, il en lance 2.

Chargement automatique, avec ajustement des calibres.

Cette arme fait 3D de dommages ou 4 si la cible est à moins de 4 cases de l'attaquant.

Cette arme fait aussi 2D de dommages pour chaque joueur se trouvant sur une case adjacente du joueur ciblé (les jets de dommages sont réalisés séparément pour chaque joueur).

Petit pistolet tirant des éclats de métal pointus et mortels.

Si la cible n'a pas de carte armure en jeu quand l'attaque est déclarée, l'attaquant lance 4D de dommages. Sinon, il en lance 2.

Chargement automatique, avec ajustement des calibres.

Cette arme fait 3D de dommages ou 4 si la cible est à moins de 4 cases de l'attaquant.

Cette arme fait aussi 2D de dommages pour chaque joueur se trouvant sur une case adjacente du joueur ciblé (les jets de dommages sont réalisés séparément pour chaque joueur).

Petit pistolet tirant des éclats de métal pointus et mortels.

Si la cible n'a pas de carte armure en jeu quand l'attaque est déclarée, l'attaquant lance 4D de dommages. Sinon, il en lance 2.

Chargement automatique, avec ajustement des calibres.

Cette arme fait 3D de dommages ou 4 si la cible est à moins de 4 cases de l'attaquant.

Cette arme fait aussi 2D de dommages pour chaque joueur se trouvant sur une case adjacente du joueur ciblé (les jets de dommages sont réalisés séparément pour chaque joueur).

Bombe nucléaire portable.

Sur un jet de précision réussi, le joueur lance 9D de dommages. Si le jet de précision est raté, le joueur lance 5D de dommages.

Tous les joueurs se trouvant sur une case adjacente de la case ciblée reçoivent 3D de dommages.

Tous les joueurs ciblés perdent au minimum 2 points de Santé.

Le tireur peut choisir (avant de tirer) de dépenser plus d'une munition par attaque.

Pour chaque munition dépensée en plus de la munition initiale (3D de dommages), le tireur ajoute 1D de dommages.

Arme énergétique