

Equipement	Catégorie	cout	taille	Dégats	Effets
baton, matraque	AC	1	2	FOR+0	allonge 2 sonné (test constitution)
canif	AC	1	1	FOR+1	
poing américain	AC	1	1	FOR+1	
tesson de bouteille	AC	1	1	FOR+2	destruit à la première touche réussie
couteau de combat	AC	2	1	FOR+2	
chaîne de vélo	AC	2	1	FOR+2	allonge 2
ped de biche	AC	2	2	FOR+1	allonge 2 sonné (test constitution)
barre a mine	AC	3	2	FOR+2	allonge 2 sonné (test constitution à -1)
machette	AC	4	3	FOR+3	
torche	AE	1	2	1D3+1	peut enfammer les décors, éclairage 4
vetements de cuir	AR	1	nd		- 1 dégats
épaulette de football américain	AR	2	nd		- 2 dégats
blouson de motard	AR	3	nd		- 3 dégats
gilet pare balles	AR	5	nd		- 4 dégats
canette	AT	1	1	1D6	arme de jet (illimité)
cocktail molotov	AT	1	1	1D6+2	flammes a 4+, arme de jet (1)
Beretta, Colt	AT	4	2	2D6	
Fusil a pompe	AT	5	3	3D6	adversaire mis a terre
besace, sac	E	1	nd		capacité de transport 2
lampe torche	E	1	1		eclairage 6
vetements de luxe	E	1	nd		
vetements branchés	E	1	nd		seduction +1
mini jupe (tee shirt moulant)	E	1	nd		seduction +1
drogue	E	2	1		+2 con, -2 dex
brasero	E	3	nd		eclairage 8