

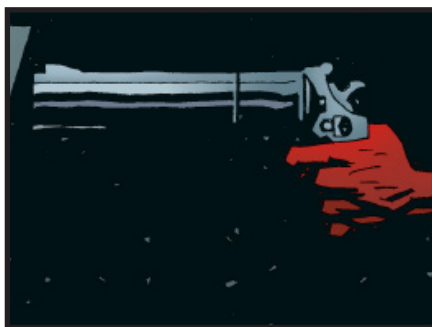


MAIN DROITE DE LA MORT

Arme de corps-à-corps

Dégâts : 1d6[^]

Utilisable uniquement par Hellboy. Ne peut être transférée à un autre personnage.

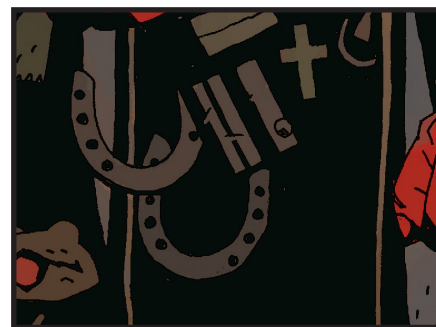


TRÈS GROS REVOLVER

Arme à distance

Dégâts : 1d6[^] + 2

Parfois surnommé « Le Samaritain ». Doit être rechargé après six coups.



TOUTES SORTES DE TALISMANS

Dépenser 1 point d'héroïsme pour infliger un Désavantage à un certain type d'ennemi, jusqu'à la fin du combat.



IMPER FATIGUÉ

Protection : 1d3 - 1



PAQUET DE CLOPES ET QUELQUES ALLUMETTES

Usages divers.



ARMURE LÉGÈRE

Protection : 1d3



DÉGUISEMENT (FAUSSE BARBE, LUNETTES ET CHAPEAU)

Dépenser 1 point d'héroïsme pour dissimuler sa véritable apparence aux figurants.



PISTOLET AUTOMATIQUE

Arme à distance

Dégâts : 1d6[^]



GRENADE AVEUGLANTE

Permet d'infliger le Désavantage **AVEUGLÉ** à tous les personnages et figurants auxquels cet aspect peut s'appliquer.

Usage unique.



COUTEAU

Arme de corps-à-corps

Dégâts : 1d6



CRUCIFIX

Dépenser 1 point d'héroïsme pour annuler un Désavantage.



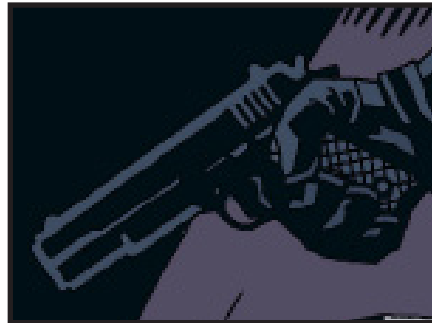
PAQUET DE CLOPES (MAIS PAS DE BRIQUET)

Usages divers.



ARMURE LÉGÈRE

Protection : 1d3



PISTOLET AUTOMATIQUE

Arme à distance

Dégâts : 1d6^



COUTEAU

Arme de corps-à-corps

Dégâts : 1d6



ARMURE LÉGÈRE

Protection : 1d3



PISTOLET AUTOMATIQUE

Arme à distance

Dégâts : 1d6^



MATÉRIEL DE FOUILLES

Dépenser 1 point d'héroïsme pour obtenir un Avantage lors de la recherche d'objets cachés.



LAMPE TORCHE

Dépenser 1 point d'héroïsme pour éclairer l'obscurité et annuler les Désavantages liés au manque de visibilité.



TALKIE-WALKIE

Permet de communiquer avec un autre talkie-walkie.



ARMURE LÉGÈRE

Protection : 1d3



REVOLVER

Arme à distance

Dégâts : 1d6[^] + 1

Doit être rechargé après six coups.



COUTEAU

Arme de corps-à-corps

Dégâts : 1d6



MATÉRIEL DE FOUILLES

Dépenser 1 point d'héroïsme pour obtenir un Avantage lors de la recherche d'objets cachés.



GRENADE AVEUGLANTE

Permet d'infliger le Désavantage **AVEUGLÉ** à tous les personnages et figurants auxquels cet aspect peut s'appliquer.
Usage unique.



ARMURE MOYENNE

Protection : 1d6

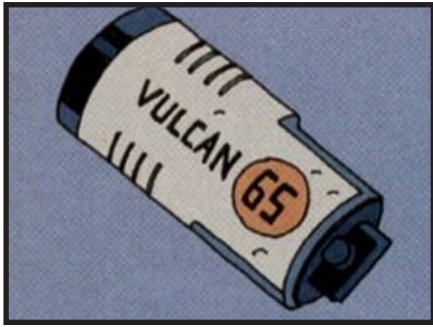
Éveil - 1



COUTEAU

Arme de corps-à-corps

Dégâts : 1d6



GRENADE

Arme lourde

Usage unique. Permet d'éliminer 1d6 brutes ou 1d3 hommes de main.



TALKIE-WALKIE

Permet de communiquer avec un autre talkie-walkie.



ARMURE LÉGÈRE

Protection : 1d3



LUNETTES

Si égarées ou cassées, l'agent Raskin subit un Désavantage lié à l'aspect **MYOPE** et perd l'atout **PRÉCISE**.



REVOLVER

Arme à distance

Dégâts : 1d6⁺ + 1

Doit être rechargé après six coups.



COUTEAU

Arme de corps-à-corps

Dégâts : 1d6



LAMPE TORCHE

Dépenser 1 point d'héroïsme pour éclairer l'obscurité et annuler les Désavantages liés au manque de visibilité.



COMBINAISON DE TRAVAIL

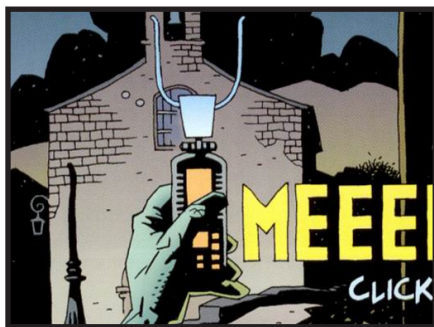
Protection : 1d3 - 1



CLÉ PLATE

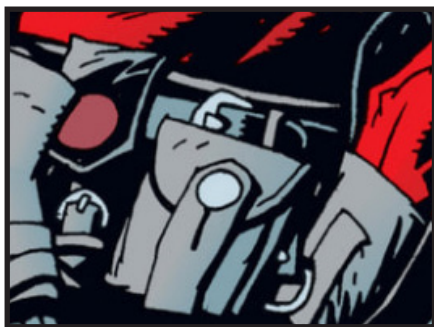
Arme de corps-à-corps

Dégâts : 1d3



DÉTECTEUR

Permet de localiser les autres agents en cas de séparation.



CEINTURE D'OUTILS

Dépenser 1 point d'héroïsme pour utiliser une machine ou réparer un appareil.



TROUSSE DE SECOURS

Dépenser 1 point d'héroïsme pour, au choix : soigner une blessure, soigner l'état sonné, ou rendre au patient l'intégralité de ses points de vie.



RAPPORT D'AUTOPSIE

« Cause de la mort : exsanguination. Une trace de piqûre se trouve au niveau de la jugulaire. La main semble avoir été sectionnée après le décès. »



LA TRÈS SAINTE TRINOSOPHIE

Par le Comte de Saint-Germain
« La pierre solaire, connue des initiés en tant que Splendor Amonis, n'est autre que la pierre philosophale, clé du Grand Œuvre... »



MORCEAU DE PARCHEMIN

Un morceau de papier jauni et déchiré, coincé dans la doublure de la toile.



LIBER RITUUM DRACONICORUM

Ancien grimoire de démonologie, rédigé en latin. Un signet marque la page consacrée à un esprit nommé Sorath-Hem.



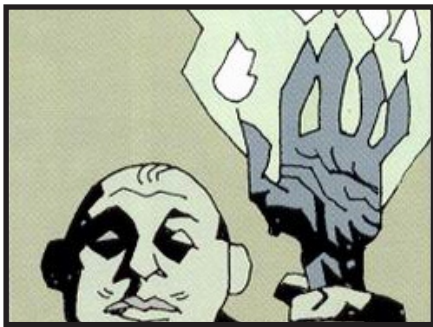
MAIN DE GLOIRE (USÉE)

Objet magique créé avec la main coupée d'un criminel, transformée en chandelier. Peut ouvrir toutes les portes et immobiliser les occupants d'un bâtiment.



ROBE ET MASQUE

Protection : 1d3 - 1



MAIN DE GLOIRE

Dépenser 1 point d'héroïsme : jusqu'au prochain repos, ouvre les portes verrouillées. Si utilisée en intérieur, paralyse les occupants (humains ordinaires uniquement).



PISTOLET AUTOMATIQUE

Arme à distance

Dégâts : 1d6^



ARMURE LÉGÈRE

Protection : 1d3



GLAIVE ANTIQUE

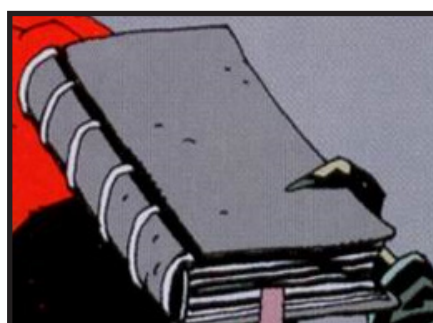
Arme de corps-à-corps

Dégâts : 1d6



THEATRUM CHEMICUM

Recueil de traités alchimiques du XVII^e siècle, rassemblant les écrits de Paracelse, Gérard Dorn, Roger Bacon, Abu Mūsā Jābir ibn Hayyān et bien sûr Hermès Trismégiste.



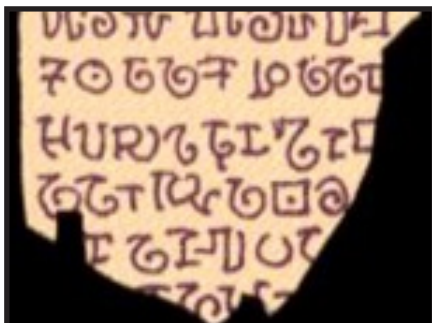
MÉMOIRES DE SIR EDWARD GREY

Mémoires du chasseur de sorcières de la reine Victoria.



PAGE MANUSCRITE

« Sorath-Hem, dont l'essence repose au sein du Splendor Amonis, a besoin d'un réceptacle approprié pour se manifester sur le plan matériel. Les écrits de Paracelse sont la clé... »



PAGE MANUSCRITE

« Joseph, toi qui fus mon meilleur élève, puisses-tu achever mon Grand Œuvre et faire entrer ce monde souillé dans une ère de purification et d'ascension. »



PAGE MANUSCRITE

« Une telle invocation ne pourra être effectuée qu'au Premier Temple, dont l'emplacement a été consacré par Amon-Jahad, le sixième dragon. »

