

# CHASSEUSE DE PRIMES

POCHÉ DE CARTES ACTION

DÉFAUSSE DE CARTES ACTION

## ACTIONS DE BASE

CLASSÉ 1

DÉPLACEMENT  
TIR  
CORPS-À-CORPS  
RAMASSER CORPS LOURD  
ÉCHANGER  
FABRIQUER OBJET

CLASSÉ 2

DÉPLACEMENT VIGILANT

## FABRIQUER



ANTIDOTE

TASER

LANCE-FLAMMES

COCKTAIL MOLOTOV

SIGNAL



SLIME



1 BLESSURE  
LÉGÈRE



2 BLESSURES  
LÉGÈRES



CARTE  
DUES QUI PE GRAVE



MAIN GAUCHE

MAIN DROITE

# PLATEAU PERSONNAGE





**OBJET DE QUÊTE**  
**ANTI-AGGRO**

Allez au bloc opératoire pour activer cet objet.

**CHASSEUSE DE PRIMES**

**ANTI-AGGRO**  
Laika peut rester dans votre salle au lieu de se déplacer et infliger 1 dégât à un Intrus qui s'y trouve.

**CHASSEUSE DE PRIMES**



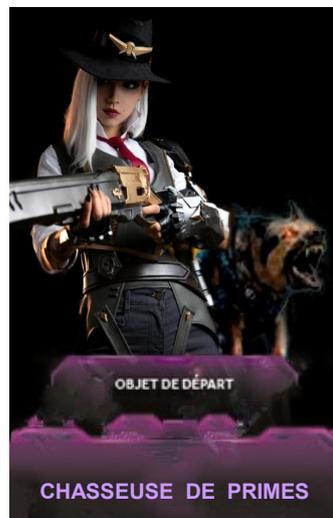
**OBJET DE QUÊTE**  
**MODULE DE FOUILLE**

Défaussez des Outils pour activer cet objet.

**CHASSEUSE DE PRIMES**

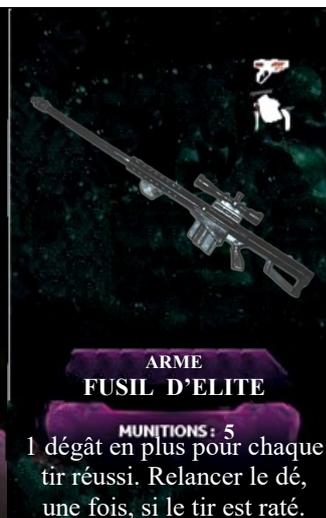
**MODULE DE FOUILLE**  
Vous pouvez jouer une carte action Fouille pour fouiller la salle de Laika. Elle retourne ensuite sur votre plateau.

**CHASSEUSE DE PRIMES**



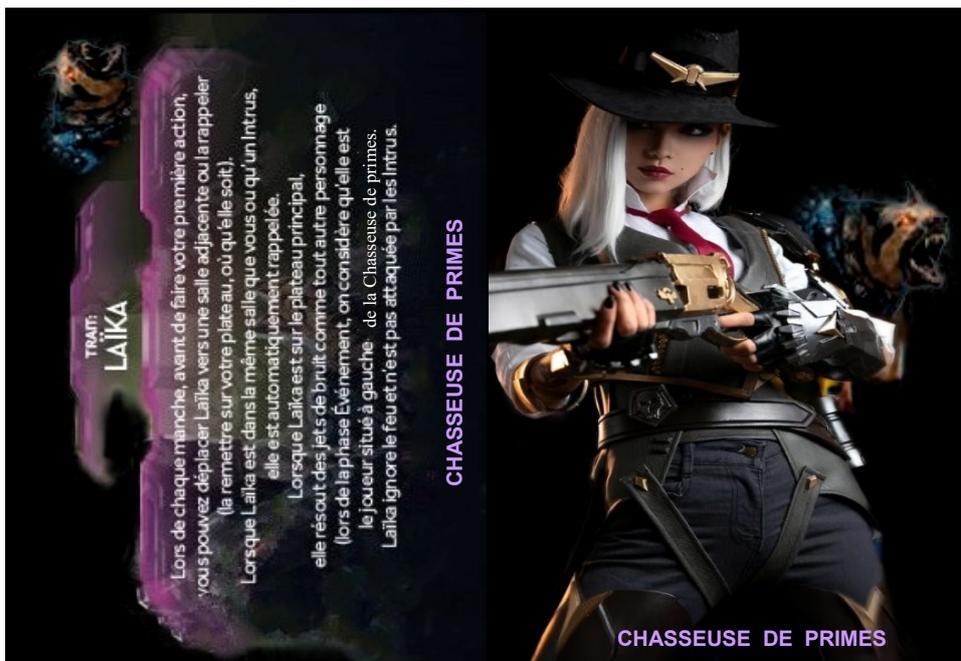
**OBJET DE DÉPART**

**CHASSEUSE DE PRIMES**



**ARME**  
**FUSIL D'ELITE**

**MUNITIONS : 5**  
1 dégât en plus pour chaque tir réussi. Relancer le dé, une fois, si le tir est raté.

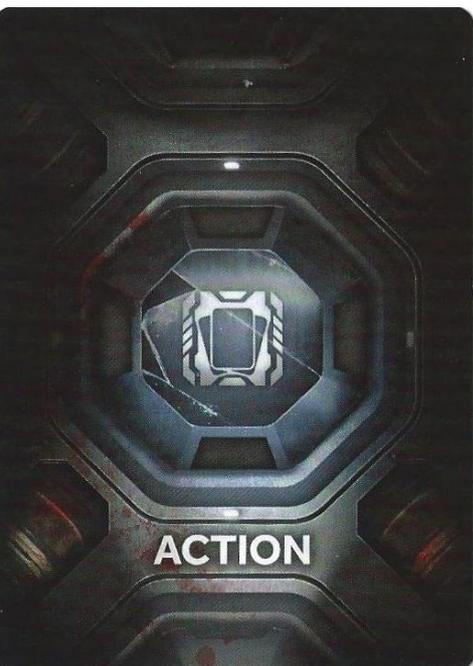
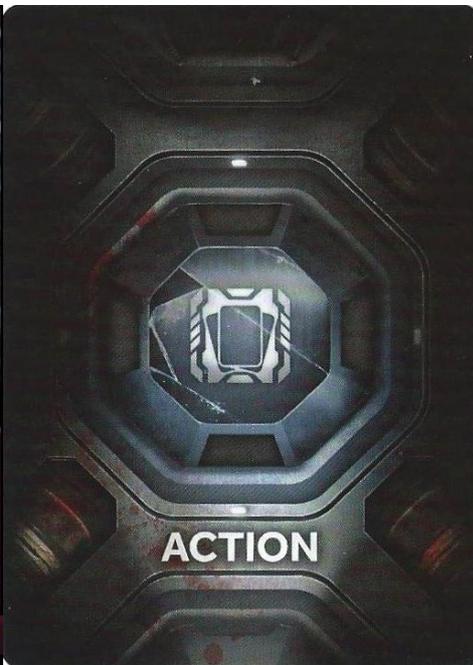
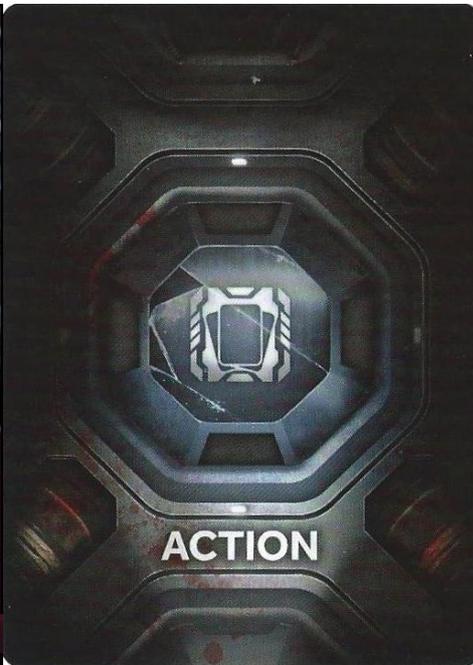


**TRAIT:**  
**LAIKA**

Lors de chaque manche, avant de faire votre première action, vous pouvez déplacer Laika vers une salle adjacente ou la rappeler (la remettre sur votre plateau, où qu'elle soit).  
Lorsque Laika est dans la même salle que vous ou qu'un Intrus, elle est automatiquement rappelée.  
Lorsque Laika est sur le plateau principal, elle résout des jets de bruit comme tout autre personnage (lors de la phase Événement, on considère qu'elle est le joueur situé à gauche de la Chasseuse de primes.  
Laika ignore le feu et n'est pas attaquée par les Intrus.

**CHASSEUSE DE PRIMES**

**CHASSEUSE DE PRIMES**





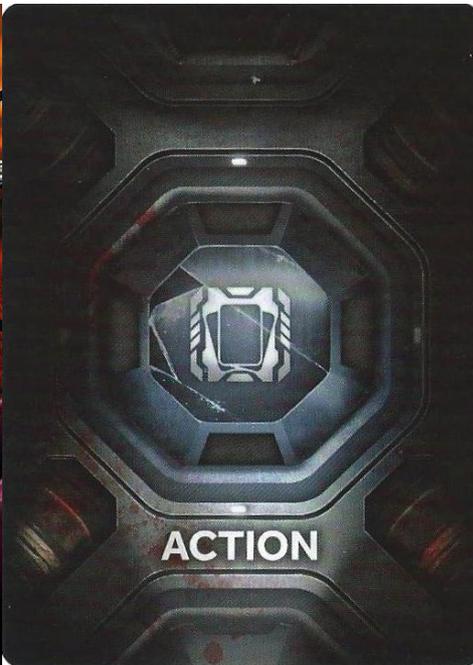
**0** **DÉMOLITION**

Détruisez 1 porte fermée dans un couloir relié à votre salle.

**OU**

Placez un marqueur Panne dans votre salle.

**CHASSEUSE DE PRIMES**



**ACTION**



**INTERRUPTION**

Défaussez cette carte pour annuler toute action entreprise par un autre joueur dans votre salle (l'autre joueur paie tout de même le coût de l'action).

**OU**

Annulez l'action d'Interruption d'un autre joueur de votre salle.

**CHASSEUSE DE PRIMES**



**ACTION**



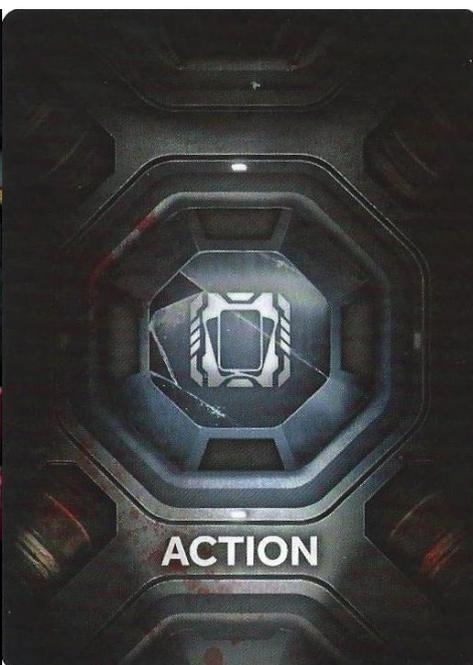
**1** **RÉPARATIONS**

Défaussez le marqueur Panne de votre salle

**OU**

Réparez/Cassez le moteur de votre salle.

**CHASSEUSE DE PRIMES**



**ACTION**

