

TRAQUEUR

POCHE DE CARTES ACTION



DÉFAUSSE DE CARTES ACTION

ACTIONS DE BASE

1

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

2

DÉPLACEMENT VIGILANT

FABRIQUER

| | | | |
|--|---|--|------------------|
| | + | | ANTIDOTE |
| | + | | TASER |
| | + | | LANCE-FLAMMES |
| | + | | COCKTAIL MOLOTOV |

SIGNAL

1 BLESSURE LÉGÈRE

SLIME

2 BLESSURES LÉGÈRES

CHUTE DES SUITES GRAVE



MAIN GAUCHE
MAIN DROITE



OBJET DE QUÊTE
COUTEAU

Allez à l'Armurerie.
Défaussez 1 carte action
pour récupérer cet objet.

TRAQUEUR



CORPS À CORPS
COUTEAU

Si vous attaquez un Intrus au corps à corps, même en cas d'échec, vous lui infligez un dégât. Jetez ensuite un dé de bruit: sur un résultat vierge ou griffe, vous êtes contaminé.

TRAQUEUR

OBJET DE QUÊTE
BANDAGE

Allez à l'Infirmierie,
défaussez 1 carte action
pour récupérer cet objet.

TRAQUEUR



Faites une action Repos
OU
Placez cette carte sur une de vos blessures graves pour la guérir complètement et pour les défausser. ensemble

TRAQUEUR

OBJET DE DEPART

TRAQUEUR



ARME ENERGETIQUE
Fusil Urban Sniper

MUNITIONS: 4
+1 dégât
si succès sur un Intrus.

TRAQUEUR





0

DÉMOLITION

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

OU

Placez un marqueur Panne dans votre salle.

TRAQUEUR



ACTION



HORS DE QUESTION

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). Cette action ne peut pas être interrompue.

OU

Défaussez cette carte après qu'un autre personnage de votre salle a fait une action Fouille pour récupérer la carte qu'il a défaussée.

TRAQUEUR



ACTION



1

RÉPARATIONS

Défaussez le marqueur Panne de votre salle.

OU

Réparez/Cassez le moteur de votre salle.

TRAQUEUR



ACTION





0

IRASCIBLE

Utilisez votre action de salle sans en payer le coût (même si un marqueur Panne s'y trouve), puis résolvez un jet de bruit dans cette salle.

TRAQUEUR



ACTION



1

ATTRAPE !

Défaussez 1 corps lourd pour fuir de votre salle sans déclencher une attaque d'Intrus.

TRAQUEUR



ACTION



1

OPPORTUNISTE

Vous pouvez fuir votre salle sans déclencher une attaque d'Intrus si un autre personnage s'y trouve. Fermez la porte du couloir que vous avez emprunté.

TRAQUEUR



ACTION

