

DEROULEMENT D'UNE PARTIE (Résumé)

Chaque ROUND comprend un TOUR pour chaque Runner. Les 3 étapes se répètent dans l'ordre, comme suit.

I) Piocher une carte Crossfire

Le Leader met la carte *Crossfire* révélée à la défausse (sauf lors du premier tour) puis **révèle face visible la carte suivante sur le paquet Crossfire**. Il lit et applique ses instructions.

Le Niveau Crossfire est égal au nombre de cartes *Crossfire* dans la défausse.

Les effets X+ ne se déclenchent que si le niveau *Crossfire* est atteint ou dépassé (ex : *au 1^{er} tour le niveau est de 0 car il n'y a pas de carte en défausse, donc les effets 1+ et supérieurs ne sont pas pris en compte*).

II) Tour d'un Runner (Leader puis Runners suivants)

A. Jouez des cartes depuis votre main, une par une. Les cartes ayant des capacités autres que des dégâts sont résolues lorsque la carte est jouée. Placez la carte jouée près de l'obstacle auquel vous voulez appliquer des dégâts. Tout obstacle en jeu peut être ciblé. On peut jouer des cartes même si aucun obstacle ne peut être ciblé.

Assist : les autres Runners peuvent jouer leurs cartes en main ayant une capacité "Assist".

B. Appliquez les dégâts provenant de vos cartes jouées sur leur cible. Un dégât est représenté par un symbole et une quantité (coin supérieur gauche de la carte). Une fois les dégâts appliqués à un obstacle, défaussez toutes les cartes utilisées.

L'équipe gagne les Nuyens indiqués des obstacles vaincus (n'oubliez pas l'effet *DEFEATED*).

C. Subir les dégâts provenant des attaques des obstacles vous faisant face. Un obstacle inflige les dégâts indiqués dans le coin inférieur droit de sa carte. L'ensemble des obstacles attribués à un Runner fait ses dégâts en une fois, simultanément.

Si la Santé d'un Runner passe sous 1, il est *sonné (Staggered)* et devient *épuisé (Exhausted)*. S'il est déjà sonné et reçoit de nouveaux dégâts, son état devient *critique (Critical)*.

- *Sonné* : Mélangez immédiatement votre paquet, main et défausse. Prenez 1 jeton ÉPUISÉ (*Exhausted*). Capacités *Upgrades* interdites. Pas de phase MARCHÉ NOIR.

- *Épuisé* : Ne piochez qu'une seule carte pendant votre phase RECHARGE.

- *Critique* : Mélangez immédiatement votre paquet, main et défausse. Pas d'actions jusqu'à la fin de la séquence (*Scene*) actuelle. Ceci peut annuler un run (voir *Fin de partie*).

- *Soin* : un Runner sonné ou critique soigné de 1 HP ou plus pioche 2 cartes de son paquet.

D. Recharger en piochant 2 cartes si vous avez 3 cartes ou moins en main. Si votre paquet est vide au moment de piocher, mélangez votre défausse pour reconstituer votre paquet puis continuez à piocher. *Rappel* : Piochez 1 seule carte si vous êtes épuisé (jeton *Exhausted*).

E. Marché Noir : vous pouvez acheter des cartes en dépensant vos Nuyens. Le coût est indiqué à droite du nom, dans le symbole triangulaire. Chaque carte achetée va directement

dans votre main et est immédiatement remplacée dans le Marché Noir. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. *Rappel* : *prenez cette phase si vous êtes sonné (Staggered)*.

F. Fin du tour : votre tour s'achève. Le Runner suivant effectue son tour (phase A). Si le prochain Runner est le Leader, le Round se termine (étape III).

S'il n'y a plus d'obstacle ni de Boss, retirer la carte *Crossfire* révélée en jeu et placez-la EN DESSOUS du paquet Crossfire. La Mission donne les instructions de fin de Séquence (*Scene*).

Note : en cas de Repos (*Breather*) entre deux séquences (*Scenes*), voir ci-dessous.

III) Fin du Round

Répéter les étapes I à III jusqu'à la fin de la partie (victoire, annulation ou échec).

REGLES DE MISSION

Chaque Mission est un scénario spécifique d'un run effectué par une équipe, pour gagner de l'expérience, de la gloire et de l'argent. Une Mission indique le nombre de Runners participants et définit les paramètres suivants : Difficulté et Karma nécessaire pour réaliser la Mission, Objectif et nombre d'améliorations (*Upgrades*) requises par Runner, Mise en place spécifique et règles du jeu modifiées, Séquences (*Scenes*) à effectuer dans l'ordre et phases de Repos (*Breathers*), Conditions de victoire et gain de Karma (modifié par les améliorations utilisées).

Les séquences d'une Mission (*Scenes*) peuvent contenir leurs propres récompenses et changement de mode de jeu. Le chapitre consacré à une séquence indique quand elle se termine. Certaines améliorations (*Upgrades*) ne sont utilisables qu'une seule fois par Scène. Le Runner doit attendre la prochaine Scène lorsqu'il a utilisé l'amélioration.

Prendre un Repos (Breather)

Une séquence peut avoir n'importe quel nombre de Rounds. En général elle se conclut quand, à la fin d'un tour, tous les obstacles faisant face aux Runners ont été vaincus. Dans ce cas, à la fin du tour du Runner actuel (après son étape Marché Noir) et si la mission l'autorise, l'équipe prend un Repos avant de commencer la Séquence (*Scene*) suivante.

L'étape de Repos ne fait pas partie d'une séquence, d'un tour ou d'un round. Les améliorations (*Upgrades*) ne peuvent être utilisées en Repos, sauf indication contraire.

Les règles suivantes s'appliquent pendant un Repos, dans l'ordre :

a) Tous les effets d'obstacles et Crossfire en jeu sont annulés, sauf indication contraire.

b) Tous les Runners, à l'exception de ceux en état Critique, retirent leur jeton "Épuisé" (*Exhausted*) et ne sont donc plus épuisés.

c) Tous les Runners, y compris ceux sonnés (*staggered*) ou Critique (*Critical*), se soignent de +1 HP. On ne peut pas dépasser son maximum de HP.

Rappel : Un Runner sonné ou critique soigné pioche 2 cartes de son paquet.

d) En commençant par le Runner suivant celui qui vient de finir son tour (en sens horaire), chacun peut acheter 1 carte du Marché Noir, sauf celles avec « *Requires X* » pour l'achat.

FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de 3 façons selon la mission :

- **Victoire** : Chaque Mission possède ses conditions de victoire. Une fois remplies, l'équipe gagne la partie et chaque Runner reçoit du KARMA selon les instructions de la Mission.

- **Annulation** : Si un Runner est en état Critique, la Mission indique si la partie peut être annulée. L'équipe décide si elle continue la séquence actuelle ou annule son run. Si un second Runner devient Critique pendant la même séquence, la partie est un échec.

Si l'équipe annule son run, elle effectue un dernier round (après le tour du Runner Critique, ou le prochain Runner si ce n'était pas le tour actuel du Runner Critique).

Le round d'annulation est effectué par les Runners qui ne sont pas en état Critique. Mettez la carte *Crossfire* actuelle sous le paquet et ne piochez pas de nouvelle. Les effets de Mission sont ignorés. Tous les obstacles et Boss attribués à un Runner Critique font face au Runner dont c'est le tour. Si au moins un Runner n'est pas Critique à la fin du round, l'annulation est réussie et la partie s'arrête : gagnez le Karma de round annulé.

- **Échec** : Si tous les Runners sont en état Critique, ou si l'annulation d'un run est ratée (un 2^e Runner est passé en état Critique), l'équipe perd la partie et ne reçoit pas de Karma.

AMELIORER UN RUNNER (UPGRADING)

Jouer en mode Campagne (enchaîner les missions de difficulté croissante) permet d'améliorer les Runners au fur et à mesure des parties. Le Karma et les Améliorations ne peuvent être acquis durant une mission, seulement entre chaque mission.

Karma

Chaque fois que l'équipe termine un run, elle gagne du Karma selon le résultat de la mission (ex : la Mission *Crossfire* attribue 3 Karma pour une victoire, 1 pour une annulation et 0 pour un échec). Un bonus de Karma est attribué en complétant la mission d'une certaine façon (ex : accepter le challenge « Bring it on » sur la mission *Crossfire* permet de gagner +1 Karma en cas de victoire).

Parties à 2 ou 3 Runners ayant au moins 20 Karma chacun

Pour les parties avec moins de 4 joueurs, les paquets de départ des Runners contiennent une carte *Icon Grab* à la place d'une autre. Ceci s'applique à chaque début de partie quel que soit le total de Karma accumulé par le Runner.

Toutefois pour un Runner avec 2 Rôles ayant 20 Karma ou plus, sauf indication contraire d'une mission, le paquet de départ doit être amélioré selon le tableau ci-contre. Choisissez une carte du Marché Noir ayant un coût égal à celui listé et ajoutez-la au paquet.

ADDITIONAL CARD FOR 2–3 PLAYER GAMES	
TOTAL KARMA EARNED	ADD BLACK MARKET CARD WITH COST OF:
20–49	24
50–99	34
100–199	44
200+	54

Améliorations (Upgrades)

Elles représentent de nouveaux équipements, capacités et pouvoirs qu'un Runner acquiert avec l'expérience. Un Runner ne peut pas posséder 2 Améliorations ayant le même nom.

Chaque amélioration a une valeur indiquée sur sa vignette. La valeur totale des améliorations d'un Runner est limitée par son total de Karma acquis.

De plus chaque nouvelle amélioration après la première à une valeur augmentée de 10. Donc seul le premier emplacement coûte la valeur indiquée sur la vignette, toutes les autres coûtent 10 de plus.

On peut recouvrir une vignette acquise par une autre, ce qui annule la précédente. Ceci permet de remplacer une amélioration si le total Karma est trop faible pour avoir les deux.

CAPACITES DES OBSTACLES

Si une capacité n'a pas de mot-clé déclencheur, son effet est appliqué en permanence tant qu'il fait face à un Runner. Dès que l'obstacle est placé en défausse, ses capacités stoppent leurs effets. Certaines capacités peuvent être annulées le temps d'un tour par une action d'un Runner.

- Si la capacité d'une carte contredit les règles, appliquez l'effet de la carte.
- Le timing de résolution des effets est au choix du Runner si plusieurs se déclenchent en même temps (ex : effets « *Au début du tour* »).
- Une capacité se référant à vous (YOU) cible le Runner étant face à l'obstacle. Si elle se réfère à *chaque Runner* ou aux *Runners*, toute l'équipe est ciblée.
- Lorsqu'une capacité donne un choix (CHOOSE), le Runner actuel effectue ce choix.
- Lorsqu'une capacité indique de CYCLER une carte, vous défaussez cette carte et la remplacez par une nouvelle du même paquet.
- La capacité *FLIPPED* (révélée) est activée dès que l'obstacle est mis en jeu, quel que soit la cause de la mise en jeu.
- La capacité *DEFEATED* se déclenche dès que l'obstacle est vaincu, l'ordre d'affrontement des obstacles dépend du choix du Runner.
- Certaines missions indiquent la présence d'un BOSS (ex : *Dragon Fight*). Les dégâts peuvent être appliqués au Boss comme pour les Obstacles, sauf si une carte spécifie qu'elle n'affecte que les *Obstacles*.

Icônes d'effets *Crossfire*



- Permanent (*continuous*) : effet actif tant que la carte est active en jeu.



- Retardement (*Timebomb*) : effet déclenché quand la carte est mise en défausse. Inactif lorsque la carte est remise sous le paquet *Crossfire* au lieu d'être défaussée.



- Niveau *Crossfire* requis : effet déclenché dès que la carte est révélée si le Niveau *Crossfire* indiqué est atteint (*ici, Niveau 4 ou plus*).

REGLES COMPLETES - OBJECTIF

L'équipe de Runners doit réaliser un « run » avec succès. Pour vaincre les menaces et les obstacles elle utilise une combinaison de capacités, de piratages, de sorts et d'armes.

Dans chaque partie de *Shadowrun Crossfire* une Mission est résolue. Il y en a 5 dans la boîte de base, certaines plus difficiles que d'autres et devant être entreprises lorsque les Runners ont acquis des améliorations (*Upgrades*).

Chaque Mission jouée donne l'opportunité de gagner du Karma, utilisé pour améliorer les Runners sous forme de vignettes ajoutées à leur fiche pour les spécialiser.

MISE EN PLACE

1. Choisissez une **Mission** correspondant à la difficulté souhaitée et au nombre de Runners participants. Elle comprend un objectif et plusieurs séquences (*Scenes*) à réaliser dans l'ordre. Les étapes de mise en place supplémentaires indiquées par la Mission sont effectuées avant que le Leader commence son premier tour.

2. Chaque joueur prend un **écran Runner** parmi les 5 *metatypes* (*Humain, Nain, Elfe, Ork, Troll*). Une équipe peut être composée de n'importe quelle combinaison de *metatypes*. *Pour sa première partie, il est conseillé de choisir un Humain comme Runner.*

3. Prendre les cartes **RÔLE** (*Face, Street Samurai, Decker, Mage*) et les paquets de cartes basiques. Chaque Runner choisit un rôle (ou aléatoire) et le paquet correspondant. Notez que chaque rôle a une couleur associée, certains effets se réfèrent à la couleur d'un rôle.

Note : En mode Solo, 2 ou 3 persos, voir ci-contre pour la création du paquet.



Street Samurai (noir): 1x Mana, 1x Mark, 4x

Quick Shot, 1x Street Smarts

Mage (bleu): 4x Mana, 1x Mark, 1x Quick Shot, 1x Street Smarts

Decker (vert): 1x Mana, 4x Mark, 1x Quick Shot, 1x Street Smarts

Face (rouge): 1x Mana, 1x Mark, 1x Quick Shot, 4x Street Smarts

4. Chaque Runner effectue les actions suivantes :

- Mélangez votre paquet et posez-le à droite de l'écran Runner.
- Posez la carte Rôle à gauche de l'écran, face visible.
- Piochez votre main de départ en fonction de la stat initiale de votre Runner.
- Prenez vos Nuyens de départ (argent), selon la stat initiale de votre Runner.
- Placez le marqueur HP (*health marker*) sur la piste Santé, en fonction de la stat de départ.

5. Mélangez le paquet **BLACK MARKET** (60 cartes) et distribuez 6 cartes *Black Market*, face visible, au centre de l'aire de jeu. Ceci est l'Offre du *Black Market*. Dès qu'une carte est prise dans l'offre, remplacez-la immédiatement par la première carte du paquet.

6. Prenez les deux paquets **OBSTACLE** « NORMAL » (1 trou au dos) et « HARD » (2 trous). Mélangez chaque paquet séparément et placez-les dans l'aire de jeu.

7. Choisir un **Runner Leader** (désigné ou aléatoire), qui jouera en premier à chaque Round.

8. Le Leader prend le paquet **CROSSFIRE** et le mélange. Les cartes *Crossfire* représentent les circonstances changeantes pendant un Run. Le Leader est responsable du paquet *Crossfire* pendant toute la partie.

Note : En mode Solo, 2 ou 3 persos, voir ci-dessous pour le Niveau *Crossfire* de départ.

9. Placez tous les **jetons** près de l'aire de jeu et appliquez la section « **Mise en place** » (*Setup*) de la Mission : Obstacles révélés, etc. N'oubliez pas l'effet *FLIPPED* des obstacles.

La partie peut commencer...

MODE SOLO (Mission EXTRACTION uniquement)

Votre Runner incarne les 4 Rôles à la fois. Choisissez un paquet de départ et échangez une des cartes du paquet par une carte *Icon Grab* du Marché Noir.

Les Nuyens de départ sont augmentés de +1.

Le niveau *Crossfire* de départ est de -3, soit 3 rounds avant que la première carte *Crossfire* soit révélée (*mettez 3 marqueurs sur le paquet pour décompter*).

MODES DEUX OU TROIS PERSONNAGES

A deux joueurs, chaque Runner incarne 2 Rôles à la fois. Chacun choisi un paquet de départ correspondant à un de ses Rôles et échange une des cartes par la carte *Icon Grab*.

Les Nuyens de départ sont augmentés de +1 et le niveau *Crossfire* de départ est de -2.

A 3 joueurs, un des Runners incarne 2 Rôles et applique les règles « 2 joueurs ». Le niveau *Crossfire* de départ est à -1.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE (détails d'un Round)

Un ROUND consiste à piocher une carte Crossfire puis réaliser un TOUR par Runner en commençant par le Leader. Ces étapes de jeu se répètent jusqu'à la fin de la partie, selon les instructions définies par la Mission.

I) Piocher une carte Crossfire

Le Runner Leader met la carte Crossfire actuelle à la défausse (sauf lors du premier tour) puis révèle face visible la carte suivante sur le paquet Crossfire. Il lit et applique les instructions de cette carte.

Certaines Missions peuvent être modifiées par une carte Crossfire, d'autres modifient le nombre de cartes du paquet Crossfire. Dès qu'une carte Crossfire est défaussée, ses effets ne sont plus appliqués.

La plupart des cartes Crossfire ont un effet primaire (*primary*) qui affecte toute la durée d'un round et un effet secondaire se déclenchant si le niveau Crossfire requis est atteint ou dépassé (*par exemple, au premier tour le niveau est de 0, donc les effets « 1+ » et supérieurs ne sont pas pris en compte*).

Niveau Crossfire (Crossfire #) : il est égal au nombre de cartes dans la défausse Crossfire. La carte Crossfire active pour le round en cours n'est pas comptée.

Jouer avec moins de 4 joueurs ou effectuer certaines Missions spécifiques peut indiquer un niveau Crossfire de départ inférieur à 0. Ceci représente le nombre de rounds sans piocher de carte Crossfire (*ex : débiter la partie au niveau Crossfire -2 signifie qu'on ne pioche pas de carte Crossfire pendant les 2 premiers rounds*). Utilisez des marqueurs pour pouvoir décompter les rounds sans pioche et retirer 1 marqueur au début d'un round.

Retirer une carte Crossfire (fin de Tour sans obstacle ni Boss)

S'il n'y a pas d'obstacle ou de Boss en jeu à la fin d'un Tour, le Leader retire toutes les cartes Crossfire actives en jeu et les place SOUS le paquet Crossfire. Ceci ne déclenche PAS les effets Retardement (*Timebomb*) car ils ne se déclenchent que si une carte est mise dans la défausse.

Icônes d'effets



- Permanent (*continuous*) : effet actif tant que la carte est active en jeu.



- Retardement (*Timebomb*) : effet déclenché quand la carte est mise en défausse. Inactif lorsque la carte est remise sous le paquet Crossfire au lieu d'être défaussée.



- Niveau Crossfire requis : effet déclenché dès que la carte est révélée si le Niveau Crossfire indiqué est atteint (*ici, Niveau 4 ou plus*).

II) Chaque Runner effectue un Tour, en commençant par le Leader (puis les Runners suivants dans le sens horaire). Le Leader ne change pas en cours de partie.

TOUR D'UN RUNNER

- Jouer des cartes
- Appliquer les dégâts
- Subir les dégâts
- Recharger
- Marché Noir (*Black Market*)
- Fin du tour

A. Jouez des cartes depuis votre main, une par une. Les cartes ayant des capacités autres que des dégâts sont résolues lorsque la carte est jouée.

Notez que les paquets de départ n'ont que des cartes basiques avec seulement 1 dégât.

Placez la carte jouée près de l'obstacle auquel vous voulez appliquer des dégâts. Tout obstacle peut être ciblé, même ceux qui ne vous font pas face.



On peut jouer des cartes même si aucun obstacle ne peut être ciblé, ou n'en jouer aucune. On peut changer la cible d'une carte attribuée à un obstacle, après en avoir joué d'autres. Pour les cartes ayant plusieurs cibles, utiliser des marqueurs génériques pour indiquer les cibles supplémentaires.

- ASSISTS : Les effets Assist ne peuvent être joués que pendant le tour d'un autre Runner. Ces cartes ont une Capacité séparée, située dans un cadre en bas avec le texte « Assist ». Le Runner actuel (dont c'est le tour) choisi comment appliquer les éventuels dégâts de l'effet Assist. La carte va dans la défausse de son propriétaire.

B. Appliquez les dégâts provenant de vos cartes jouées. Un dégât est représenté par un symbole et une quantité (coin supérieur gauche de la carte) :



- Coloré : un symbole coloré représente 1 point de dégât de la couleur indiquée (Noir, Bleu, Vert ou Rouge).



- Incolore : Le chiffre indique le nombre de dégâts incolores infligés. Les dégâts incolores n'affectent pas les symboles colorés sur la piste de Dégâts.

Notez que les cartes basiques n'infligent pas de dégâts incolores mais 1 dégât coloré peut être utilisé comme incolore.

Certaines cartes infligent plusieurs types de dégâts à la fois, d'autres passent un ou plusieurs cases niveaux sans tenir compte du type ou du nombre requis.

Une fois les dégâts appliqués à un obstacle, défaussez toutes les cartes et marqueurs utilisés dans leur défausse respective (*soit, pour les cartes avec effet Assist, dans la défausse du Runner propriétaire de la carte*).

Passez ensuite à la résolution de vos dégâts sur l'obstacle suivant, jusqu'à ce qu'ils soient tous traités.



Les Obstacles ont des pistes de dégâts composées de cases avec des symboles colorés ou incolores. Pour les vaincre vous devez infliger les types de dégâts requis.

Chaque case de gauche à droite sur la piste est un Niveau. Un symbole coloré dans une case signifie que ce type de dégât doit être infligé pour pouvoir passer à la case Niveau suivante.

Un symbole gris avec un chiffre indique le nombre de dégâts requis, colorés ou non, pour passer à la case Niveau suivante.

Certaines cartes font des dégâts spéciaux, ceci est indiqué par « * » avec un texte explicatif.



Pair Programming = 2 Dégâts Verts,

Deathtouch = 2 Dégâts Bleus + X incolores (X égal au nombre de cartes Spell révélées),

*Lightning bolt = * (2 cases Niveau de dégâts)*

Utilisez un marqueur pour suivre l'avancée sur la piste de dégâts de l'obstacle. Les dégâts partiels sur une case Niveau (exemple : 3 dégâts infligés sur 4 requis) sont retirés à la fin de chaque tour (dans notre exemple, le prochain Runner devra encore infliger 4 dégâts).

Vous devez passer chaque Niveau de la piste de dégâts pour vaincre l'obstacle. Ceci peut prendre plusieurs tours.

Rappelez-vous que **vous pouvez cibler des obstacles qui ne vous sont pas attribués**.



Obstacle vaincu : lorsque le dernier niveau d'une piste de dégâts est passé, l'obstacle est vaincu. Il déclenche sa Capacité *DEFEATED*, s'il y a lieu. Il est ensuite défaussé et l'équipe gagne les Nuyens indiqués.

Gagner et distribuer les Nuyens

Le Runner et son équipe gagnent les Nuyens indiqués dans le coin supérieur droit de l'Obstacle. Le Runner actuel (dont c'est le tour) prend 1 Nuyen, puis le prochain Runner dans le sens horaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que le total indiqué soit distribué.

S'il n'y a pas de Runner actuel lors de la distribution de Nuyens, c'est le prochain Runner dans l'ordre du tour qui est considéré comme tel.

Dégâts sur les obstacles (exemple)

Plusieurs cases Niveau peuvent être passées en une fois, si tous les dégâts requis sont infligés dans l'ordre.



Rob attaque un obstacle faisant face à un autre Runner, Lightning Mage, qui possède une Capacité empêchant les Runners de se soigner. Rob joue « Coordinated Attack » qui permet à un autre joueur de piocher puis jouer une carte. Ce joueur décide de jouer « Guiding Spirit », sans déclencher sa Capacité (défausser sa main pour piocher des cartes). Rob place « Coordinated Attack » face à l'obstacle, l'autre joueur fait de même pour « Guiding Spirit ». Un 3^e joueur place « Clairvoyance » pour sa Capacité Assist, qui permet à Rob de piocher une carte puis en défausser une et inflige 1 dégât Bleu. Enfin, Rob joue « Street Smarts ».

Lors de la phase suivante, application des dégâts, Rob utilise les 2 dégâts de « Coordinated Attack » plus 1 incolore de « Guiding Spirit » pour passer la première case Niveau du Lightning Mage. Le dégât Bleu restant de « Guiding Spirit » sert pour la case Niveau suivante et les deux derniers Niveaux sont passés grâce au dégât Bleu de « Clairvoyance » et à l'incolore de « Street Smarts ».

C. Subissez les dégâts provenant des attaques des obstacles et Boss vous faisant face.

Un obstacle inflige les dégâts d'attaque indiqués dans le coin inférieur droit de sa carte. L'ensemble des obstacles attribués à un Runner fait ses dégâts simultanément. Certains obstacles déclenchent leur Capacité quand ils attaquent. S'il s'agit de dégâts, ils sont infligés en même temps que ceux de l'attaque. Ceci signifie que vous pouvez devenir sonné mais n'atteindrez pas l'état critique car tous les dégâts sont infligés en même temps.

Soustrayez les dégâts totaux des HP du Runner et déplacez son marqueur de Santé en conséquence. Si la Santé d'un Runner passe sous 1, il est sonné (« *staggered* »), quel que soit le total de dégâts subit en une seule fois.

D. Rechargez en piochant 2 cartes si vous avez 3 cartes ou moins en main.

Si votre paquet est vide au moment de piocher ou révéler une carte, mélangez votre défausse pour reconstituer votre paquet puis continuez à piocher.

Si vous n'avez pas assez de cartes dans la défausse pour reconstituer un paquet avec suffisamment de cartes, piochez le maximum possible.

Rappel : Piochez 1 seule carte si vous êtes épuisé (jeton Exhausted).

E. Marché Noir : vous pouvez acheter des cartes en dépensant vos Nuyens. Le coût est indiqué à droite du nom, dans le symbole triangulaire.

Chaque carte achetée va directement dans votre main et est immédiatement remplacée dans le Marché Noir, qui doit toujours avoir 6 cartes dans l'offre. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.

Certaines Capacités permettent de cycler (défausser depuis le jeu) des cartes du Marché Noir. Ces cartes sont aussi immédiatement remplacées.

Lorsque le paquet Marché Noir est vide au moment de piocher, mélangez sa défausse pour reconstituer le paquet. Si la défausse est vide, il n'y a plus d'offre.

Rappel : passez cette phase si vous êtes sonné (Staggered).

F. Fin du tour : votre tour s'achève. Si le Runner suivant est le Leader, le Round se termine (passer à l'étape III). Sinon le Runner suivant effectue son tour (phase A).

S'il n'y a plus d'obstacle ni de Boss, retirer toutes les cartes *Crossfire* actives en jeu et placez-les SOUS le paquet *Crossfire*. La Mission donne les instructions de fin de Séquence (*Scene*).

Si vous avez rempli les conditions de fin de partie selon les indications de la Mission, voir *Fin de partie* (p. 2).

III) Fin du Round.

Recommencez les phases I à III jusqu'à la fin de partie (Victoire, Annulation ou Echec)

STAGGERED (SONNÉ), EXHAUSTED (ÉPUISÉ) et CRITICAL (ÉTAT CRITIQUE)

Les dégâts réduisant les HP à 0 vont sonner un Runner. Les dégâts supplémentaires après 0 sont ignorés. Mais si le Runner subit de nouveaux dégâts en étant sonné précédemment, son état devient CRITIQUE. La mission peut alors échouer (voir « fin de partie »). Les dégâts de plusieurs sources pendant une seule phase sont traités simultanément, ce qui signifie qu'un Runner ne peut devenir sonné et critique en même temps.

Sonné (Staggered)

Lorsqu'il est sonné, un Runner mélange immédiatement son paquet, sa main et sa défausse pour reformer un nouveau paquet (ceci signifie qu'il perd toutes ses cartes en main). **On ne peut pas utiliser les Capacités de ses Mises à Jour (Upgrades) quand on est sonné, ni effectuer sa phase « Marché Noir ».** Un Runner sonné piochant ensuite des cartes avant le début de son tour peut les garder et les jouer pendant son tour.

Pendant qu'il est sonné, un Runner peut toujours jouer ses cartes (y compris avec « Assist »), gagner des Nuyens, être attaqué et recevoir des dégâts (il devient Critique).

Un Runner sonné prend un jeton ÉPUISÉ (Exhausted). **Un Runner ÉPUISÉ ne pioche qu'une seule carte pendant la phase RECHARGE** (dès le tour où il devient épuisé).

Jeton Épuisé (Exhausted)

Par défaut, ce jeton ne peut être retiré qu'en cas de REPOS (*BREATHER*) pendant une Mission, entre chaque Séquence (*SCENES*). L'épuisement est aussi retiré à la fin de la partie, quel que soit l'issue (victoire, annulation ou échec).

Un Runner ne peut pas avoir plus d'un jeton Épuisé, sauf effet spécifique.

État Critique (Critical)

Si les HP d'un Runner sont réduits à 0 pendant qu'il est épuisé, ou si le Runner subit des dégâts en étant déjà sonné, il atteint l'état CRITIQUE (même pendant le tour d'un autre joueur). **Le Runner mélange sa main et sa défausse dans son paquet et ne peut plus effectuer d'actions durant toute la séquence actuelle. Voir « Fin de partie ».**

On ne peut sortir de Critique pendant une scène (mais un Repos peut soigner 1HP et faire passer à "Sonné").

SOIN

Si un Runner sonné ou critique est soigné de 1 HP ou plus, il **pioche 2 cartes** de son paquet, même si ce n'est pas son tour, et il n'est plus sonné (mais conserve son jeton *Épuisé*).

Lorsque vous êtes soigné vous ne pouvez pas dépasser votre maximum HP de départ.

TYPES DE CARTES

COMMUNICATION ENTRE JOUEURS

Les Runners ne sont pas autorisés à dévoiler leurs cartes en main mais peuvent discuter d'un plan d'action général pour l'équipe.

En mode avancé, l'équipe peut décider de limiter la communication. Dans ce cas elle ne peut pas échanger de conseils à l'exception des effets « Assist », des discussions sur les règles de jeu, des achats au Marché Noir et des obstacles actuellement rencontrés.

ECRAN DU RUNNER



- » Metatype: La race de votre Runner.
- » Health Track: La piste Santé avec les icônes et chiffres représentant l'état actuel de votre Runner. Un marqueur indique la position actuelle.
- » Starting Hit Points: Les Points de Vie (HP) de départ de votre Runner. Il ne peut dépasser ce maximum pendant la partie.
- » Starting Cards: Le nombre de cartes piochées au début de la partie.
- » Starting Nuyen: Le nombre de Nuyens possédés au début de la partie.
- » Upgrade Slots: Emplacements pour les vignettes d'améliorations.
- » Karma: Total de Karma gagné. La valeur de Karma limite la valeur des améliorations possédées (vignettes ajoutées entre chaque mission).



MARCHE NOIR (ARMES & CAPACITES)

- » Name: Nom de la Capacité ou de l'Arme.
- » Damage: Dégâts effectués (s'il y a lieu).
- » Cost: Coût d'achat de cette carte.
- » Type: Certains effets, capacités ou règles de mission se réfèrent au type de carte.
- » Card Ability: Capacité et prérequis de la carte, s'il y a lieu.
- » Assist: Capacité de certaines cartes. Cet effet a son propre cadre et n'est utilisé que pendant le tour d'un autre Runner, pour l'aider.
- » Card #: N° de la carte dans la collection complète.

SHADOWRUN CROSSFIRE – PRIME RUNNER (v 1.3)

OBSTACLE

- » Name: Nom de l'obstacle.
- » Damage Track: Piste de Dégâts avec les icônes et chiffres, indiquant le chemin requis de gauche à droite pour vaincre cet obstacle.
- » Type: Certains effets, capacités ou règles de mission se réfèrent au type de carte.
- » Color: Couleur noire, bleu, verte ou rouge. Certains effets, capacités ou règles se réfèrent à la couleur.
- » Card Ability: Certains obstacles ont des Capacités affectant le jeu, généralement des problèmes pour les Runners. Certaines Capacités ont un effet permanent, d'autres sont déclenchées lorsque la carte est révélée (FLIPPED), quand l'obstacle est vaincu (DEFEATED), quand un Niveau Crossfire est atteint (2+) ou selon le texte indiqué sur la carte.
- » Attack Strength: Dégâts infligés par l'obstacle quand il attaque le Runner lui faisant face.
- » Nuyen: Gain de Nuyens quand l'équipe de Runner vainc l'obstacle.
- » Crossfire Threshold Symbol: Le Seuil de niveau Crossfire indique à partir de quel niveau Crossfire l'effet se déclenche. L'effet est ignoré tant que le niveau Crossfire est inférieur.
- » Card #: N° de la carte dans la collection complète.
- » Difficulty: Les Obstacles normaux ont un point au dos, les Difficiles ont 2 points.



CROSSFIRE

- » Name: Nom de la carte.
- » Effect: Effet principal, s'il y a lieu. Il modifie la jouabilité à chaque round (nouvelle carte Crossfire piochée).
- » Crossfire Level Effect: Effet secondaire, s'il y a lieu. Il se déclenche si le niveau Crossfire est atteint ou dépassé et améliore ou remplace le principal. Le Niveau Crossfire est égal au nombre de cartes Crossfire dans la défausse.
- » Continuous Effect Icon: Effet permanent, appliqué tant que la carte est en jeu.
- » Timebomb Effect Icon: Retardement. Effet déclenché quand la carte est mise en défausse.
- » Card #: N° de la carte dans la collection complète.

FAQ ET ERRATA

Errata : La Mission *Close the Portal* est uniquement pour 4 Joueurs (pas 2-6 comme indiqué).

Q : Est-il possible d'infliger les dégâts d'une carte sur une piste de dégâts même s'ils ne sont pas suffisants pour passer le niveau ?

R : Oui, les dégâts seront perdus à la fin du tour mais les autres effets de la carte sont appliqués.

Q : Si 2 obstacles attaquent et infligent suffisamment de dégâts pour rendre un Runner épuisé, et un des obstacles a une capacité infligeant plus de dégâts au Runner, ce dernier passe-t-il en état critique ?

R : Non, le Runner est seulement épuisé. Tous les dégâts infligés pendant la phase d'attaque des obstacles sont simultanés, reçus en une seule fois.

Q : Si une carte jouée pendant le tour d'un autre Runner détruit un obstacle, qui gagne les Nuyens en premier ?

R : La distribution de Nuyens commence toujours par le Runner actuel, celui dont c'est le tour, même si un effet Assist ou autre a vaincu un obstacle à sa place.

Q : Peut-on jouer un effet Assist n'importe quand, tant que c'est pendant le tour d'un autre joueur ?

R : Oui, même si le Runner actuel passe son tour.

Q : Lors d'un effet Assist (*par exemple, la carte Backdoor*), qui décide de la cible de l'effet ?

R : Le Runner actuel décide de la cible des dégâts. Le Runner ayant joué la carte Assist prend les décisions pour tous les autres effets (*pour Backdoor, le choix de l'obstacle qui a ses capacités annulées*).

Q : Si un obstacle ou un Boss annule les dégâts d'une certaine couleur, ceci fonctionne-t-il aussi pour les capacités des cartes de cette couleur ?

R : Non, cela n'affecte que les dégâts.

Q : Comment fonctionne une attaque coordonnée (*coordinated attack*) ?

R : Quand un Runner est la cible d'une attaque coordonnée et décide de jouer une carte, c'est comme s'il l'avait jouée pendant son tour (il suit les instructions, paye les coûts éventuels et toute référence à « vous » concerne ce Runner). La seule différence est que le Runner ayant joué l'attaque coordonnée est celui qui applique les dégâts de cette carte.

Q : Comment fonctionnent les dégâts infligés à plusieurs obstacles ?

R : Placez la carte faisant ce type de dégâts face à l'obstacle ciblé et utilisez des marqueurs supplémentaires pour indiquer les autres cibles.

Q : Si une amélioration indique un effet et que la capacité d'un obstacle interdit cet effet, lequel est valide ?

R : L'effet qui interdit est appliqué.

Q : Si le Leader doit effectuer un tour supplémentaire, pioche-t-il une autre carte Crossfire ?

R : Non, une seule carte Crossfire est révélée par round.

Q : Si un effet Retardement (*Timebomb*) possède un seuil de niveau Crossfire, est-ce que la carte avec cet effet compte pour calculer le seuil de déclenchement ?

R : Non, car lorsque l'effet Retardement s'active, sa carte n'est pas encore dans la défausse.

Q : Si un Runner possède les améliorations *Pain is Gain* et *Red Haze*, doit-il piocher 1 carte et gagner 1 Nuyen quand il se soigne ?

R : Non, soit il pioche, soit il gagne 1 Nuyen. Le texte indique que l'action remplace un soin.

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Planifiez correctement quel obstacle doit être vaincu en premier lors d'un round et quel Runner peut encaisser les dégâts. Ceci est particulièrement vrai pour le Leader, qui doit généralement subir une attaque dès son premier tour au début de la partie.
- Il n'est pas nécessaire de jouer toutes ses cartes à chaque tour. Faites en sorte de toujours piocher 2 cartes lors de votre Recharge (main de 3 cartes maximum). Chaque Runner se spécialise dans certains types de dégâts (couleurs) et doit essayer d'aider les membres de l'équipe avec les dégâts colorés qui leur manquent.
- Dépensez vos Nuyens. Même si les cartes les plus chères du Marché Noir sont souvent les plus utiles, elles ne le sont pas forcément spécifiquement pour votre Runner. Ne pas acheter de cartes moins puissantes rendra un Runner inefficace en début de partie et l'empêchera de vaincre des obstacles, donc de gagner des Nuyens tout en évitant des attaques contre l'équipe. Une carte achetée va directement dans votre main, donc utilisable dès le tour suivant.
- L'effet « Assist » est indispensable à l'équipe. Il permet de jouer pendant le tour d'un autre joueur et vaincre des obstacles plus tôt dans un round, en aidant ses équipiers pendant leur tour. Moins d'obstacles, moins de dégâts reçus et plus d'argent gagné !
- Toutes les cartes ayant un coût de 9 sont utiles, pas seulement la « *Fireball* ».

LES RÔLES

Les 4 Rôles permettent des styles de jeux particuliers en jouant les cartes de leur couleur. Même si vous ne devez pas vous limiter à une couleur unique dans votre deck et que vous êtes dépendant de ce qui se présente dans l'offre du *Black Market*, il faut tenir compte des forces de chaque couleur.

Les indications de ce guide sont une compilation de sujets en anglais provenant du forum BGG. Précisons qu'il s'agit de conseils pour les joueurs débutants, il est tout à fait possible de jouer différemment chaque rôle avec des stratégies totalement différentes.

J'ai classé les 60 cartes du *Black Market* en niveaux de rareté : C pour Commune (3 ou 4 exemplaires), P pour Peu Commune (2 exemplaires) et R pour Rare (1 exemplaire). Le Coût d'achat est indiqué après la rareté (ex : C 2).

Chaque couleur a une carte rare qui coûte 9 Nuyens. Elles sont très puissantes et quasiment indispensables dès que vous pouvez vous les procurer !

- **Street Samurai (Noir) : Le Tank** de l'équipe (qui subit les dégâts), aussi doué pour infliger les dégâts (*DPS, Damage per second*). Races conseillées : Orc (bonus Santé) ou Humain. Si un membre de l'équipe peut vous soigner, ne craignez pas de subir des dégâts. Même si vous atteignez l'état *Staggered* (Sonné) en affrontant plusieurs Obstacles à la fois, vous pourrez repasser à 1 PV pendant le round et assurer votre rôle de *Tank*.
 - ✓ *Monofilament Whip* (C 2) : déplace vers lui un obstacle d'un autre joueur et annule son attaque (indispensable en début de Scène, pour prendre les obstacles les plus dangereux).
 - ✓ *Remington Roomsweeper* (C 3) : dégâts à aire d'effet (plusieurs obstacle touchés).
 - ✓ *Katana* (C 3) : Augmente les dégâts des *Weapons* joués (ne pas hésiter à attendre 1 tour pour avoir un maximum de ces cartes en main).
 - ✓ *Covering Fire* (C 5) : Soigne et, en *Assist*, empêche une attaque d'obstacle.

Karma upgrades : Cigar money (Orc) / *In training*. Ensuite, votre stratégie de *Tank* vous permet de prendre des *upgrades* axés sur des bonus obtenus lorsqu'on vous soigne ou que vous êtes *Staggered* (Sonné). Ex : *Shock Frills* (10 pts), *Die Hard* (10 pts), etc.

- **Mage (Bleu) : Le DPS** de l'équipe (qui inflige beaucoup de dégâts), en se concentrant sur un obstacle puissant. Il doit ensuite reconstituer sa main pour retrouver ses gros sorts aux tours suivants. Races conseillées : Elf ou Humain (bonus Nuyens ou Main de départ). Pour être efficace, un Mage doit se focaliser sur les cartes de sa couleur en privilégiant les cartes les plus chères (4 et plus). Vous pouvez alors cibler les Obstacles les plus dangereux, ceux faisant 2 dégâts ou ayant une capacité puissante, en gardant peu de cartes dans votre Deck pour optimiser son rendement. Essayez si possible de garder vos cartes de départ, les plus faibles, en main. Lorsque vous mélangez le Deck pour piocher, vous augmentez ainsi les chances de récupérer vos Sorts les plus puissants.

- ✓ *Clairvoyance* (C 2) : Permet de cycler une carte de sa main, y compris en *Assist*.
- ✓ *Death Touch* (C 4) : Organiser les 3 premières cartes de son Deck et augmenter les dégâts si des *Spells* sont révélés.
- ✓ *Lightning Bolt* (P 6) : Dégâts sur Niveaux des Obstacles.

Karma upgrades : Just tough / Prep Work (10 pts). Ensuite, *Chill* (10 pts) et *Specialist* (10 pts) pour cycler votre deck plus vite.

- **Decker (Vert) : Dégâts DoT** (*Damage over time*), efficace en milieu et fin de partie en réutilisant les cartes de sa défausse et des autres joueurs pour gérer les gros obstacles (*Hard*). Races conseillées : Dwarf ou Elf (bonus Nuyens). Votre but est d'acquies les cartes s'appuyant sur les défausses, pour créer des combos. Plus vous avez de cartes en défausse, plus cette stratégie est efficace, il faut donc accumuler les Nuyens pour pouvoir acheter un maximum de cartes du *Black Market*. Une fois vos combos de cartes acquis, il faut les remonter en Main depuis la défausse à chaque tour si possible. Pour ces raisons, le Decker a plus de choix s'il est le dernier joueur du round.
 - ✓ *Icon Grab* (C 2) : +1 Dégât coloré si 1 autre carte *Hacking* jouée.
 - ✓ *Jacked in* (C 3) : Peut être joué depuis la défausse en défaussant 1 carte.
 - ✓ *Retrieval Agent* (P 4) : 2 dégâts et récupère en main 1 carte *Hacking* défaussée.
 - ✓ *Pair Programming* (P 5) : 2 dégâts et jouer 1 carte de n'importe quelle défausse.

Karma upgrades : Cigar money / Fundamentals. Puis *Living Fast* (10 pts), *Timing* (20 pts).

- **Face (Rouge)**
Support de l'équipe : Soins, achats de cartes et renfort des stratégies des autres Rôles. En dehors de quelques cartes rouges indispensables, il a intérêt à panacher son Deck avec plus de cartes d'autres couleurs, en dehors de celles privilégiées par ses collègues ! Races conseillées : Au choix, selon les autres races de l'équipe. Afin d'assurer votre rôle de support, les cartes hors couleur recommandées sont *Covering Fire*, *RA SM-4 Sniper Rifle* (Noir), *Stunbolt*, *Clairvoyance* (Bleu), *Jacked In*, *Backdoor* (Vert). La gestion de votre Main change selon les cartes acquises au *Black Market*. Par exemple utiliser au maximum *Negotiation* si vous l'avez en début de partie, ou *Press the Advantage* si vous avez acheté plusieurs cartes non rouges.
 - ✓ *Negotiation* (C 3) : Dégât et réduction du prix dans le *Black Market*, aussi en *Assist*.
 - ✓ *Coordinated Attack* (C 4) : Dégâts et fait piocher et jouer 1 carte à un autre joueur.
 - ✓ *Doc Wagon Contract* (C 5) : Soin 2 PV d'un Runner ou 1 PV + 1 Dégât en *Assist*.
 - ✓ *Press the Advantage* (P 5) : Révéler des cartes de son Deck, piocher selon couleurs.

Karma upgrades : Dépend du type de support que vous souhaitez affiner dans l'équipe. Shopping Agent / Lifestyle Choice (10pts). Par la suite, *Jack of Everything* (20 pts).

UPGRADES KARMA

Rappel : A partir du second *Upgrade* pour votre personnage, vous devez ajouter +10 au Coût en Karma de l'upgrade choisi.

Coût 5 pts

- Cigar money : +1 *starting* Nuyens.
- Just tough : +1 *starting* et max PV.
- In training : +1 *starting* cartes.
- Shopping agent : +1 carte dans l'offre *Black Market*.
- Big plans : Quand vous achetez une carte à 6+ Nuyens, vous pouvez déplacer 1 Obstacle.
- High roller : Quand vous achetez une carte à 8+ Nuyens, gagnez 2 Nuyens.
- Got your back : Une fois par partie, payer 3 Nuyens pour soigner 1 PV d'un Runner *Staggered* (Sonné).
- Combat Fu : 1 fois par tour, changez 1 dégât Noir d'un Obstacle en 2 dgt incolore.
- Minor knack : 1 fois par tour, changez 1 dégât Bleu d'un Obstacle en 2 dgt incolore.
- Button masher : 1 fois par tour, changez 1 dégât Vert d'un Obstacle en 2 dgt incolore.
- Competence : 1 fois par tour, changez 1 dégât Rouge d'un Obstacle en 2 dgt incolore.
- Fundamentals : +1 carte basique au choix dans votre Deck au début de la partie.

Coût 10 pts

- Shock frills : La première fois que vous êtes *Staggered* (Sonné) pendant une partie, infligez 2 Niveaux de dégâts à un Obstacle vous faisant face.
- Prep work : Au début de la partie, vous pouvez acheter 1 carte et la mettre en main.
- Lifestyle choice : Lorsque vous vainquez un Obstacle de votre couleur principale, le gain total de Nuyens augmente de +1.
- Specialist : Lorsque vous vainquez un Obstacle de votre couleur principale, piocher 1 carte puis défaussez 1 carte.
- Chill : Lorsqu'une capacité vous fait défausser 1 ou plusieurs cartes, piochez 1 carte.
- Die hard : Lorsque vous sortez de l'état *Staggered* (Sonné), piochez 3 cartes au lieu de 2.
- Living fast : Lorsque vous achetez 1 carte, vous pouvez la mettre en défausse pour diminuer son Coût de -1.

Coût 15 pts

- Been there, killed that : Quand vous achetez une carte à 5+ Nuyens correspondant à votre couleur principale, diminuez son Coût de -1.
- Selfish chummer : Lorsqu'un autre Runner vainc un Obstacle vous faisant face, votre gain de Nuyens est égal à celui de ce Runner au lieu de votre part normale.

Coût 20 pts

- Fragging touch : +2 *starting* et max PV.
- Wired reflexes : +2 *starting* cartes.
- It's a jing thing : +2 *starting* Nuyens.
- Pain is gain : Chaque fois que vous êtes soigné, vous pouvez gagner 1 Nuyen à la place.
- Timing : La 2^e fois que vous achetez 1 carte correspondant à votre couleur principale, diminuez son Coût de -1.

- Bring it! : Lorsque 2+ Obstacles vous attaquent à votre tour, diminuez le total de dégâts subit de -1.
- The long view : Vous pouvez acheter des cartes de la défausse du *Black Market*.
- Jack of everything : Lorsque vous jouez 3+ cartes de la couleur principale d'un autre Runner pendant un tour, ce Runner pioche 1 carte.

Coût 25 pts

- Double move : Une fois par tour, gagnez +1 Dgt incolore si vous jouez au moins 2 cartes avec le même nom.
- Omae : Lorsque vous jouez 1 carte pendant le tour d'un autre Runner, elle gagne +1 dgt incolore.

Coût 30 pts

- Practiced recovery : Lorsque vous vainquez un Obstacle de la couleur de votre rôle principal, soignez-vous de 1 PV.
- True pro : Au début de la partie, remplacez 1 carte basique par une de la même couleur coûtant 2N.
- Tricks : Une fois pendant votre tour, vous pouvez défausser la 1^e carte de votre Deck.

Coût 35 pts

- Ground work : Une fois pendant votre tour, vous pouvez payer 2 N pour piocher 1 carte.
- Shadow messiah : Si vous jouez au moins 1 carte de chaque couleur pendant votre tour, soignez-vous de 1 PV.
- Wiz decker : Une fois par Scene, lorsque vous jouez une carte Mark, elle gagne +1 dgt de la couleur de votre choix.
- Tactician : Une fois par Scene, lorsque vous jouez une carte Quick shot, déplacez 1 Obstacle d'un Runner à un autre.
- One move ahead : Une fois par Scene, lorsque vous jouez une carte Street smart, un autre Runner de votre choix pioche 1 carte.
- Juice : Une fois par Scene, lorsque vous jouez une carte Mana elle gagne +2 dgt incolore.

Coût 40 pts

- Perfect focus : Une fois pendant votre tour, vous pouvez défausser 2 cartes de la même couleur pour prendre en main 1 carte de cette couleur de votre défausse.
- Fourth wind : Quand vous achetez 1 carte vous pouvez prendre en main 1 carte basique de la même couleur de votre défausse.
- Your team, your rules : Lorsque vous jouez 1 carte pendant le tour d'un autre Runner, vous pouvez payer 1N pour piocher 1 carte.
- Red haze : Chaque fois que vous êtes soigné, vous pouvez piocher 1 carte à la place.

Coût 45 pts

- Zealot : Une fois pendant votre tour, vous pouvez subir 2 dgts pour piocher 2 cartes.
- Show-off : A la phase *Reload*, piochez 1 carte de plus puis défaussez 1 carte.

Coût 50 pts

- Killing machine : Si vous jouez 4+ cartes, gagnez +1 dgt d'une couleur au choix.
- Prime Runner : la 1^e carte basique de votre couleur jouée à votre tour inflige +1 dgt.