



SHADOWRUN CRASHFIRE



LIVRET DE RÈGLES

SHADOWRUN : CROSSFIRE LIVRET DE RÈGLES

Bienvenue dans votre nouveau jeu de cartes de deck building !

NOUVEAU VENU DANS LE MONDE DES JEUX DE CARTES DE DECK BUILDING ?

L'idée principale qui régit les jeux de cartes de deck building est que chaque joueur dispose de son deck personnel lors de la partie. Ils piochent et jouent les cartes de leur deck, en prenant soin de ne pas mélanger leurs propres cartes avec celles des autres joueurs. Bien souvent, les joueurs débutent la partie avec des decks identiques ou très similaires, et ces decks ne contiennent bien souvent que des cartes basiques ou de faible pouvoir.

Au fur et à mesure de la partie, chaque joueur va ajouter des cartes à son deck (d'où la notion de construction de deck ou deck building). Les joueurs ajoutent différentes cartes, en se basant sur leurs choix initiaux, leurs préférences, et la situation à laquelle ils font face dans la partie. De cette façon, les decks des joueurs vont diverger et devenir uniques, offrant des expériences de jeu intéressantes. Les cartes que les joueurs ajoutent sont bien plus puissantes que celles constituant leurs decks de départ, leur permettant ainsi d'accomplir de nouvelles actions à chaque tour. Ce mécanisme fournit une courbe de puissance en constante évolution et procure un sentiment assez jouissif. Puisque vous utilisez le même deck et que vous remélangerez les cartes défaussées quand ce dernier est épuisé, vous constaterez de grandes variations dans les cartes que vous piocherez. Quelquefois vous aurez un tour « lent » au cours duquel vous ne pourrez pas faire grand-chose, vous obligeant à optimiser votre main malgré ce mauvais tirage. D'autres fois, vous aurez un « bon » tour et vous frissonnerez à la pensée d'avoir une main remplie des meilleures cartes que vous possédez.

Chaque partie est unique, parce que les joueurs commencent chacun avec le deck de base, composé de cartes peu puissantes. Vous pouvez choisir une orientation différente à chaque partie, en décidant de changer votre style de jeu par l'ajout de nouvelles cartes à votre deck personnel. Cette variété est une des grandes forces des jeux de cartes de deck building. Les joueurs affectionnent de multiplier les

parties parce que chaque expérience peut mener à la construction d'un nouveau deck. Nous espérons que vous apprécierez notre version de ce type de jeu !

NOUVEAU VENU DANS LE MONDE DE SHADOWRUN ?

Shadowrun se déroule dans un futur sombre (appelé « Le Sixième Monde »), où la magie a effectué son retour et où les mégacorporations ont éclipsé les gouvernements par leur pouvoir, liant les économies mondiales autour de leurs doigts ornés de bagues clinquantes. La plupart des gens survivent en vendant leurs âmes aux mégacorpos, s'y avilissant pour la vie, espérant ainsi préserver leur santé et d'avoir de quoi se nourrir.

Quelques-uns, pensent qu'ils ne sont pas à vendre. Ils ne rentrent pas dans le moule prévu par les corporations. Ils vivent en marge de la société - dans les Ombres. Afin de survivre, ils font des choses que les autres refusent, accomplissant les opérations clandestines proposées par les mégacorpos afin que ces dernières puissent rester au sommet.

Vous êtes l'un d'entre eux. Vous êtes un Shadowrunner. Vous pouvez être un humain, un elfe, un ork, un troll ou un nain ; vous pouvez vous frayer votre propre chemin à coup de sorts, d'épée, de projectiles ou en piratant la Matrice. Vous devrez toujours avoir un coup d'avance sur les autres si vous voulez continuer à runner, et vous servir de toute votre intelligence si vous souhaitez rester en vie. Vous rencontrerez une foule d'obstacles, une fois dehors, que ce soit les officiers des forces de l'ordre qui vont tenter de vous mettre hors course aux cadres corporatistes qui chercheront à se venger de votre dernier job. Il y a également des gangs ultras violents, des créatures vicieuses et ceux qui sont armés jusqu'aux dents. Pour rester en vie, vous devrez croire en vous, en votre équipe, et vous remémorer le proverbe :

Surveille tes arrières. Vise juste. Conserve des munitions. Et surtout, ne traite jamais avec un dragon.

Depuis plus de vingt-cinq ans, l'univers ardu de *shadowrun* enchante les joueurs. *Shadowrun : Crossfire* vous propose une nouvelle façon de vous plonger dans cet univers passionnant !

TABLE DES MATIÈRES

Vos nouveaux jouets	3	2. Infliger des dégâts.....	13
Règles de démarrage rapide.....	3	3. Subir des dégâts.....	17
Règles complètes.....	9	4. Piocher & Acheter des cartes	17
Objectifs et aperçu de la Campagne.....	9	5. Fin du Tour	18
Types de cartes.....	9	Communication.....	18
Cartes Runner.....	9	Fin de partie.....	18
Cartes Marché Noir.....	9	Règles de Mission.....	19
Cartes Obstacle.....	10	Augmentation des runners.....	22
Cartes Crossfire.....	11	Explication des Cartes.....	23
Mise en place.....	11	FAQ.....	25
Jouer à moins de quatre Runners.....	12	Annexe A : Glossaire des termes de jeu.....	26
Comment jouer.....	12	Annexe B : Options de Stratégie	28
Piocher une nouvelle carte Crossfire.....	12	Crédits.....	29
Effectuer un Tour.....	13	Exemple de partie	30
1. Jouer des cartes.....	13		

VOS NOUVEAUX JOUETS ! CONTENU DE LA BOÎTE :

- 40 pions 1 Nuyen
- 10 pions 5 Nuyens
- 20 Compteurs Dégâts
- 12 Compteurs Génériques
- 6 Compteurs Santé & 6 Santé Max
- Un Deck de 40 cartes Obstacle Normal
- Un Deck de 40 cartes Obstacle Difficile
- Un Deck de 60 cartes Marché Noir
- Un Deck de 50 cartes Crossfire
- 36 cartes Basique
- 10 cartes Runners
- 4 cartes Rôle
- 100 Stickers (Augmentations)
- 1 Livre de Règles
- 3 Feuilles de Mission
- 1 Carte Client
- 1 Carte Règles Dragon
- 1 Carte Illustration Dragon
- 1 Livret Bienvenue dans le 6^e Monde

RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE

Ce guide est conçu dans l'optique de permettre à un groupe de quatre joueurs de jouer aussi rapidement que possible. Si vous préférez avoir une vision détaillée des règles avant de commencer à jouer, rendez-vous à la section correspondante de ce livret. Si moins de quatre joueurs sont présents, les règles changeront sur certains aspects. Référez-vous à la section **Jouer à moins de quatre Runners** (p 12) de ce livret.

PRÉPARATION

1. Prenez les cartes Runner de la boîte. Chacune de ces cartes dispose des statistiques suivantes :

- ❖ **Métatype** : La race de votre Runner.
- ❖ **Points de Vie de Départ** : Le nombre de Points de Vie (PV) dont votre Runner dispose au début de la partie. Un Runner ne peut pas être soigné au-delà de cette valeur maximale.
- ❖ **Moniteur de Santé** : Nombres et symboles représentant l'état de votre Runner.
- ❖ **Cartes de départ** : Le nombre de cartes que vous piochez de votre deck au début de la partie.
- ❖ **Nuyens de départ** : Le nombre de Nuyen dont vous disposez au début de la partie.

Pour les règles de Démarrage rapide, ne tenez pas compte des autres éléments indiqués sur la carte Runner.



Chaque joueur choisit une carte Runner. Déterminez le Métatype qui vous tente le plus (vous trouverez une description de chaque race au dos des cartes Runner). Si vous n'arrivez pas à vous décider, choisissez un Humain. Placez votre carte Runner face visible devant vous. Du point de vue des règles, les joueurs sont appelés Runners.

2. Prenez les cartes Rôle (*Face, Samouraï des Rues, Decker, Mage*) et les decks de départ de la boîte. Retirez les cartes basiques en trop (deux Mana, deux Marque, deux Tir Rapide et deux Sagesse Urbaine) et remettez-les dans la boîte. Ces cartes restent cependant disponibles au cas où vous auriez besoin d'autres cartes basiques.

Chaque joueur choisit un des rôles et prend le deck correspondant. Choisissez le rôle qui vous tente le plus. Si vous n'arrivez pas à vous décider, choisissez au hasard. Notez que chaque Rôle dispose d'une couleur spécifique ; quelquefois, certaines capacités ou effets de cartes font référence à la couleur de votre rôle. Les decks de départ pour chaque rôle sont composés comme suit (notez que les symboles des decks de départ sont indiqués sur chaque carte Rôle).

- ❖ **Samouraï des Rues (noir)** : 1x Mana, 1x Marque, 4X Tir Rapide, 1x Sagesse Urbaine
- ❖ **Mage (bleu)** : 4x Mana, 1x Marque, 1x Tir Rapide, 1x Sagesse Urbaine
- ❖ **Decker (vert)** : 1x Mana, 4x Marque, 1x Tir Rapide, 1x Sagesse Urbaine
- ❖ **Face (rouge)** : 1x Mana, 1x Marque, 1x Tir Rapide, 4x Sagesse Urbaine

Mélangez votre deck de départ et placez-le à la droite de votre carte Runner, puis placez votre carte Rôle face visible à la gauche de votre carte Runner. Comme indiqué plus haut, chaque Runner pioche sa main de départ. Le nombre de cartes de départ est indiqué sous le Métatype sur la carte Runner.

3. Prenez les pions Nuyen (argent) (pions 1 et pions 5) de la boîte. Chaque Runner prend ses Nuyens de départ comme indiqué sur sa carte Runner et les place sur la section inférieure (orange) de la carte. Le reste des Nuyens est placé de côté et constitue la banque.

4. Prenez les marqueurs Santé et Santé Max. Utilisez ces marqueurs afin de garder le décompte de votre maximum de Points de Vie et de vos Points de Vie de Départ / Actuels (comme indiqué en haut de votre carte Runner et/ou en dessous de votre métatype).



5. Prenez le deck Marché Noir. Chaque carte Marché noir dispose des indications suivantes :

- ♦ **Nom** : Le nom de l'arme ou de la capacité.
- ♦ **Encadré Dégâts** : Les dégâts infligés par la carte, si applicable.
- ♦ **Coût** : Prix de la carte au Marché Noir.
- ♦ **Type** : Chaque carte possède un type. Certains effets, capacités de cartes et règles de mission font référence à ce type.
- ♦ **Capacité de la Carte** : Les capacités spéciales de la carte, et ses pré requis, si applicable.
- ♦ **Capacité de Soutien** : Capacité disponible sur certaines cartes. Vous pouvez utiliser ces capacités de **soutien** pendant le tour d'un autre joueur pour l'aider. Les capacités de **soutien** sont détaillées dans un encart spécifique situé en bas de la carte, si applicable. Quelques cartes infligent des dégâts par le biais de cette capacité de **soutien**. Ces dégâts sont indiqués après (**Dégâts** :) dans ce même encadré.



Mélangez le deck Marché Noir et placez les 6 premières cartes, face visible, au milieu de la zone de jeu (deux rangs de 3 cartes, par exemple). Ces 6 cartes représentent le Marché Noir. Les Runners peuvent acheter des cartes du Marché Noir pendant leur tour afin d'améliorer leur deck. À chaque fois qu'une carte est retirée du Marché Noir, remplacez-la immédiatement par la première carte du deck Marché Noir.

6. Prenez le deck Obstacle Normal et le deck Obstacle Difficile (référez-vous au symbole au dos de la carte). Sur le dos de chaque carte obstacle, il y a soit 1 symbole d'impact de balle ou 2 symboles d'impact de balle. Les cartes disposant d'un seul symbole sont les cartes Obstacle Normal. Les cartes disposant de 2 symboles sont les cartes Obstacle Difficile. Chaque carte Obstacle dispose des indications suivantes :

- ♦ **Nom** : Le nom de l'obstacle.
- ♦ **Moniteur de Dégâts** : Cette série de nombres et/ou symboles indique ce qu'il reste à accomplir avant de vaincre l'obstacle. Vous devez franchir chaque niveau - dans l'ordre - de la gauche vers la droite.
- ♦ **Type** : Chaque obstacle possède un type. Certains effets, capacités de cartes et règles de mission font référence à ce type.
- ♦ **Couleur** : Chaque obstacle possède une couleur : noir, bleu, vert ou rouge. Certains effets, capacités de cartes ou règles de mission font référence à cette couleur.
- ♦ **Capacité de la Carte** : Certains obstacles possèdent des capacités qui ont un effet sur la partie, et qui causent le plus souvent des problèmes aux Runners. Certaines capacités sont actives en permanence alors que d'autres sont déclenchées lorsque la carte est mise en jeu pour la première fois (**RETOURNÉ** :), lorsqu'elle est vaincue (**VAINCU** :), lorsque le niveau Crossfire atteint un certain seuil ($\frac{1}{2}$), d'autres fois comme indiqué par la capacité.
- ♦ **Force d'Attaque** : Dégâts infligés par l'obstacle à un Runner qui lui fait face lorsque l'obstacle attaque.
- ♦ **Nuyen** : La somme d'argent, exprimée en Nuyen, que rapporte l'obstacle à l'équipe une fois vaincu.



1-SYMBOLE D'IMPACT DE BALLE OBSTACLE NORMAL



2-SYMBLES D'IMPACT DE BALLE OBSTACLE DIFFICILE.

Mélangez le deck Obstacle Normal et mélangez le deck Obstacle Difficile, en prenant soin de les différencier. Les Runners feront face aux obstacles lors des runs.

7. Prenez le deck Crossfire. Chaque carte Crossfire dispose des indications suivantes :

- ❖ **Nom** : Le nom de l'Événement Crossfire.
- ❖ **Événement Crossfire** : Effet principal de la carte, si applicable. Ces événements changent le jeu lors de chaque phase.
- ❖ **Niveau d'Événement Crossfire** : Effet secondaire de la carte, si applicable. Cet effet augmente bien souvent l'effet principal de la carte. Il ne se déclenche que lorsque le niveau Crossfire est supérieur ou égal au seuil indiqué.
- ❖ **Symbole Effet Permanent** : Plusieurs effets possèdent un symbole effet permanent. Ces symboles sont présents pour indiquer que la carte dispose d'un effet qui dure tout au long de la partie. Les effets permanents s'interrompent lorsque la carte quitte le jeu.
- ❖ **Symbole Effet Bombe à retardement** : Plusieurs effets disposent d'un symbole Effet Bombe à retardement. Ces symboles sont présents pour indiquer que la carte dispose d'un effet qui se déclenche lorsqu'elle est placée dans la défausse Crossfire.



Mélangez le deck Crossfire. Le deck Crossfire représente toutes les situations aléatoires auxquelles vous pouvez être confrontés lors d'un run. Un shadowrun ne se déroule jamais comme prévu, et les événements présents dans le deck Crossfire forceront les Runners à toujours surveiller leurs arrières.

8. Choisissez un Runner qui commencera la partie. Si vous n'arrivez pas à décider, prenez celui qui dispose du plus de Points de Vie, ou choisissez au hasard. Confiez au premier Runner le deck Crossfire. Il en sera responsable tout au long de la partie.

LA MISSION

Votre équipe va tenter la mission *Crossfire*, donc prenez la feuille de Mission correspondante dans la boîte (les règles en sont incluses dans ce livret, à la page 19). Lisez les Objectifs de Mission, ainsi que les règles Obstacle et Crossfire, à voix haute. Les règles Obstacle et Crossfire indiquées sur la feuille de Mission font référence au niveau Crossfire. Le niveau Crossfire correspond au nombre de cartes Crossfire dans la défausse. Au début de la partie, il n'y a aucune

carte dans la défausse, donc le niveau Crossfire est de 0. Puisque ce niveau est de 0, commencez la Scène 1 lors d'une partie à 4 joueurs en retournant 4 cartes Obstacle du deck Obstacle Normal. Pour ce faire, retournez la première carte du deck Obstacle Normal. Placez cette carte face visible devant le joueur dont la couleur de la carte Rôle correspond à celle de la carte Obstacle. Si l'obstacle possède des effets Retourné, résolvez-les. Placez ensuite la carte suivante du deck Obstacle Normal devant le Runner suivant, dans le sens horaire, puis résolvez ses capacités Retourné, si nécessaire. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous ayez retourné les 4 obstacles du deck Obstacle Normal. Chaque Runner doit se retrouver face à un obstacle.

Si vous jouez à moins de quatre Runners, vous retournez autant d'obstacles qu'il y a de Runners pour commencer la Scène 1. Chaque joueur se retrouvera face à un obstacle. Vous devez également lire la section **Jouer avec moins de Quatre Runners** de la feuille de Mission.

Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie !

LA SÉQUENCE DE JEU

La partie se déroule au travers de phases successives. Une phase est constituée du tour de chaque Runner. La Séquence de Jeu se déroule comme suit :

1. Piochez une nouvelle carte Crossfire.
2. Chaque Runner effectue son tour, en commençant par le premier Runner. Le jeu se poursuit dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué son tour. Le premier Runner reste le même pendant toute la partie.
3. La phase est terminée. Répétez les étapes 1 à 3 jusqu'à la fin de la partie.

Piocher une nouvelle carte Crossfire

Au début de chaque phase, le premier Runner place la carte Crossfire actuelle dans la défausse. Ce qui ne se produira pas lors du premier tour, car il n'y a pas encore de carte Crossfire sur la table. Puis, le premier Runner pioche la première carte du deck Crossfire et la lit à voix haute au reste de l'équipe. Suivez les instructions liées à cet événement. Beaucoup d'événement possèdent des effets que ne se déclenchent que si le niveau Crossfire est suffisant. Par exemple, si un événement possède le symbole , cet effet ne se déclenchera que si le niveau Crossfire est supérieur ou égal à 2. Lors du premier tour, le niveau Crossfire est de 0, donc ce type d'effet ne pourra pas se produire. Tant que l'Événement Crossfire est actif, la carte reste face visible en jeu. Placez-la à côté du Marché Noir afin que tous les Runners puissent facilement s'y référer.

EFFECTUER UN TOUR

Chaque Runner effectue les étapes suivantes lors de son tour :

1. Jouer des Cartes
2. Infliger des Dégâts
3. Subir des Dégâts
4. Fin de Tour

La première chose que vous faites lors de votre tour est de jouer des cartes, mais vous devez comprendre ce que vous pouvez effectuer avec vos cartes avant de décider quelle carte jouer. Allez lire l'Exemple de Tour situé dans ce livret avant de jouer votre premier tour.



1. Jouer des Cartes

Vous jouez des cartes de votre main lors de votre tour, une par une. Si vos cartes disposent de capacités autres que Dégât, résolvez ces capacités lorsque vous jouez la carte. Vos decks de départ ne disposent pas de cartes avec ces capacités. Lorsque vous jouez une carte, vous ne la placez pas tout de suite dans votre défausse. À la place, posez-la à côté de l'obstacle que vous voulez endommager (vous pouvez endommager un obstacle situé devant n'importe quel Runner). Vous ne vous défaussez pas de vos cartes après que les dégâts ont été infligés. Vous avez le droit de jouer des cartes même s'il n'y a aucun obstacle à endommager.

2. Infliger des Dégâts

Une fois que vous avez joué vos cartes, vous infligez les dégâts correspondants aux cartes jouées. C'est en infligeant des dégâts aux obstacles que vous pourrez les vaincre. Choisissez un obstacle à côté duquel vous avez placé des cartes et infligez les dégâts comme expliqué ci-dessous. Une fois que vous avez infligé des dégâts à un obstacle, placez toutes les cartes situées à côté de cet obstacle dans votre défausse. Les dégâts infligés par une carte sont indiqués par les symboles situés dans le coin supérieur gauche de la carte, dans l'« Encadré Dégâts ».

Les dégâts sont représentés par des symboles indiquant une quantité précise ainsi qu'une couleur. Il existe deux types de symboles de dégâts.

De couleur     : Chaque symbole de couleur représente 1 point de dégât dans cette couleur. Chaque couleur correspond aux couleurs des rôles (noir, bleu, vert et rouge).

Incolore  : Le nombre situé dans le symbole incolore indique le nombre de points de dégâts incolores. Les dégâts incolores n'auront aucun effet sur les dégâts de couleur du Moniteur de Dégâts. Les cartes de votre deck de départ n'infligent pas de dégâts incolores.

Les obstacles possèdent un Moniteur de Dégâts constitués de symboles dégât de couleur ou incolore, représentant les types de dégâts qui doivent leur être infligés pour qu'ils soient vaincus. Chaque case de la piste correspond à un niveau. Un symbole de couleur indique que les dégâts doivent être de la couleur correspondante pour que ce niveau soit franchi.

Si un obstacle possède un niveau dans le Moniteur de Dégâts qui nécessite un  pour le franchir, cela signifie que vous avez besoin d'un dégât rouge pour franchir ce niveau. Les dégâts des autres couleurs, ou incolores, sont inutiles contre ce niveau.

Un symbole gris avec un nombre en son milieu indique que vous devez infliger un total de dégâts de n'importe quelles couleurs (ou incolores) afin de franchir ce niveau.

Si un obstacle possède un niveau dans le Moniteur de Dégâts qui nécessite  pour le franchir, cela signifie que vous devez infliger un total de 4 dégâts pour franchir ce niveau. Ces 4 dégâts peuvent être de n'importe quelle couleur (ou même incolores).

Vous devez franchir chaque niveau, de gauche à droite, pour vaincre l'obstacle. Cela peut prendre plusieurs tours aux Runners pour vaincre un obstacle en jouant des cartes (n'oubliez pas que vous pouvez infliger des dégâts à un obstacle faisant face à n'importe quel Runner). Lorsqu'un niveau est franchi sur un Moniteur de Dégâts, les dégâts subsistent. Servez-vous de marqueurs de Dégât quelconques pour indiquer quels niveaux ont été franchis. Les dégâts partiels infligés à un niveau sont défaussés à la fin de chaque tour d'un Runner.

Si un obstacle possède un niveau dans le Moniteur de Dégâts qui nécessite  pour le franchir et que vous n'infligez que 3 dégâts, les dégâts de ce niveau seront réinitialisés à la fin de votre tour. Le Runner suivant devra infliger 4 dégâts s'il veut le franchir lors de son tour.

Vaincre un obstacle

Lorsque vous franchissez le dernier niveau (celui situé le plus à droite) d'un Moniteur de Dégâts, vous avez vaincu l'obstacle. Si cet obstacle possède une capacité **vaincu**, résolvez-en l'effet.

Le Moniteur de Dégâts du Fantassin Lone Star est composée de   . Le dernier Runner a infligé suffisamment de dégâts pour franchir le niveau , ce qui signifie que si, à votre tour, vous franchissez les deux derniers niveaux en infligeant un dégât  et un dégât , vous aurez vaincu l'obstacle.



Rob inflige quatre  et un  pour un total de 5 dégâts et déplace le marqueur Dégât sur ce symbole/case, indiquant que le niveau est franchi.



Jim joue ensuite et inflige un dégât  et un dégât  au Fantassin Lone Star. Comme il a franchi le dernier niveau du Moniteur de Dégâts, l'obstacle est vaincu.

Gagner et partager les Nuyens

Vos équipiers et vous gagnez des Nuyens pour chaque obstacle vaincu. La valeur en Nuyen de l'obstacle est indiquée dans le coin supérieur droit de chaque carte Obstacle (par exemple, 5 ). Le Runner actif (celui lors du tour duquel l'obstacle a été vaincu) prend 1 Nuyen de la valeur totale de l'obstacle. Ensuite, dans le sens horaire, le Runner situé à sa gauche prend 1 Nuyen, et ainsi de suite jusqu'à ce que les Runners aient pris autant de Nuyens que la valeur de l'obstacle. Par exemple, si vous avez vaincu un *Chef de la Sécurité*, qui a une valeur de 5 Nuyens, et qu'il y a 4 Runners, les autres Runners gagneront chacun 1 Nuyen et vous 2. Il n'y a pas de limite au nombre de Nuyens que vous pouvez posséder.



3. Subir des Dégâts

Lorsque vous avez terminé d'infliger des dégâts, s'il reste des obstacles devant vous, chacun d'entre eux vous attaque. Lors d'une attaque, l'obstacle vous inflige des dégâts équivalents à sa Force d'Attaque (située en bas à gauche de la carte). Peu importe le nombre d'obstacles qui vous infligent des dégâts, ces dégâts sont cumulés et vous sont infligés en une seule fois. Certains obstacles disposent de capacités qui se déclenchent lorsqu'ils attaquent. Si ces capacités vous infligent des dégâts, ces dégâts sont ajoutés à ceux des obstacles vous attaquant. Soustrayez ces dégâts de vos Points de Vie et ajustez la position du marqueur de Santé en conséquence.

Lorsque votre Santé atteint 0, vous êtes Choqué (voir p 8)

4. Piocher et acheter des Cartes

Si vous avez 3 cartes ou moins dans votre main, piochez 2 cartes. Lorsque vous avez besoin de piocher des cartes et qu'il ne reste plus assez de cartes dans votre deck, piochez les cartes restantes puis mélangez votre défausse afin de former un nouveau deck et reprenez votre pioche jusqu'à ce que vous ayez pioché assez de cartes.

Maintenant, vous pouvez acheter des cartes. Vous pouvez acheter autant de cartes que vous voulez, tant que vous disposez des Nuyens pour les payer. Chaque carte du Marché Noir a son coût d'achat indiqué au centre d'un symbole triangulaire placé dans le coin supérieur droit, à la droite du nom de la carte. Ajoutez la carte que vous avez achetée à votre main (et remplacez les Nuyens correspondants à la banque) et retournez immédiatement une nouvelle carte du deck Marché Noir pour la remplacer. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

5. Fin de Tour

Votre tour est maintenant terminé. Si le Runner situé à votre gauche est le premier Runner, la phase s'achève et l'équipe commence une nouvelle phase. Sinon, le Runner situé à votre gauche effectue son tour.

S'il ne reste plus aucun obstacle à la fin de votre tour, votre équipe et vous avez terminé la Scène ! Regardez alors la feuille de Mission afin de savoir quoi faire lorsqu'une Scène se termine.

EXEMPLE DE TOUR

C'est le premier tour de Cal, et il joue un Nain et n'a donc que 2 cartes dans sa main. L'une d'entre elles est *Mana*, qui inflige des dégâts , et l'autre est *Tir Rapide*, qui inflige des dégâts . L'obstacle situé devant Cal est *Tête à Deck*, dont le Moniteur de Dégâts comprend , , . Il faut donc un total de 5 dégâts pour vaincre *Tête à Deck*, ce qui signifie que Cal ne pourra pas le faire lors de son tour. Le premier niveau du Moniteur de Dégâts de *Tête à Deck* nécessite  afin d'être franchi, Cal peut utiliser ses deux cartes, puisque 2 dégâts sont suffisants. Dans le même temps, il remarque que Rob fait face à l'obstacle *À court de Munitions*, dont le Moniteur de Dégâts comprend , . *À court de Munitions* est très gênant, car il indique « vous ne pouvez pas jouer plus de 2 cartes lors de votre tour ». Rob est un Elfe et a 4 cartes dans sa main, et donc la capacité de cet obstacle l'handicape lourdement. Cal décide d'aider Rob en s'en prenant à *À court de Munitions*. Il joue son *Tir Rapide*, le plaçant à côté de *À court de Munitions*. *Tir Rapide* ne dispose pas de capacité et Cal ne souhaite pas jouer d'autres cartes, passant alors à l'étape 2 de son tour, Infliger les Dégâts. *Tir Rapide* inflige un dégât , et le premier niveau de *À court de Munitions* nécessite . Cal place donc un marqueur Dégât sur ce niveau. Le deuxième niveau de *À court de Munitions* nécessite , ce qui signifie que si Cal avait joué son *Mana* sur *À court de Munitions*, il n'aurait eu aucun effet. Les dégâts n'auraient pas suffi à franchir le second niveau et auraient été perdus. Maintenant que Cal a terminé d'infliger les dégâts, *Tête à Deck* l'attaque (étape 3). *Tête à Deck* dispose d'une Force d'Attaque de 1 et donc Cal réduit ses Points de Vie de 5 à 4. Cal n'a plus qu'une seule carte en main, il pioche donc 2 cartes (étape 4). Il pioche 2 *Tir Rapide* (Cal joue un Samourai des Rues). Maintenant, c'est le moment d'acheter des cartes ! Comme c'est un Nain, Cal possède 5 Nuyens. Il voit qu'il y a un *Tir de Couverture* au Marché Noir, qui coûte 5, il décide de l'acheter. Il place immédiatement *Tir de Couverture* dans sa main et retourne la première carte du deck Marché Noir pour la remplacer. et il paye 5 Nuyens à la banque. Cal ne possède plus aucun Nuyen, il ne peut donc plus acheter de cartes. Son tour est terminé. Jay est placé à la gauche de Cal, c'est donc à son tour. Par chance, il arrive à franchir les deux derniers niveaux de *À court de Munitions* permettant à Rob de jouer plus de 2 cartes lors de son tour.

AUTRES CONCEPTS IMPORTANTS

Vous maîtrisez maintenant assez les règles afin que l'équipe puisse effectuer le premier tour de la partie. Voici cependant d'autres concepts importants susceptibles de se produire lors de votre première partie. Si d'autres événements surviennent pour lesquels vous n'êtes pas au fait de l'interprétation, référez-vous aux règles complètes.



INFLIGER LES DÉGÂTS : AUTRES EXEMPLES

À partir du moment où vous achetez des cartes du Marché Noir, l'étape Infliger les Dégâts peut devenir plus compliquée. Vous trouverez des exemples détaillés dans le livret de règles juste après la section **Vaincre un Obstacle** (p 14). Une fois que vous aurez joué quelques tours, vous souhaiterez peut-être vous référer à ces exemples pour une meilleure compréhension.

CAPACITÉS DE SOUTIEN

Lors de votre tour, vous jouez souvent des capacités de cartes. Plusieurs cartes possèdent des capacités de **Soutien**, que vous ne pouvez jouer que lors du tour d'un autre Runner. Ces cartes disposent d'un encadré particulier, situé dans la partie basse de la carte, portant l'intitulé (**SOUTIEN :**) sur sa partie gauche. Le texte de la capacité de **soutien** se trouve dans la partie droite. C'est le Runner qui a joué la carte qui prend les décisions quant aux capacités de cette carte. Si la carte inflige des dégâts lorsque la capacité de **soutien** est utilisée, le total de dégâts infligés est précisé après (**Dégâts :**) dans l'encadré de la capacité. Le Runner actif décide de la façon dont les dégâts de la carte sont infligés. Une carte dont la capacité de **soutien** est utilisée va toujours dans la défausse du Runner qui l'a jouée.

ÉTAT CHOQUÉ ET ÉTAT CRITIQUE

Si vous subissez un montant de dégâts qui amène votre total de Points de Vie en dessous de 1, vous vous retrouvez à 0 et vous êtes Choqué (peu importe le nombre de dégâts que vous subissez en plus). Si vous êtes soigné à 1 Point de Vie ou plus, alors que vous êtes Choqué, piochez 2 cartes de votre deck (même si ce n'est pas votre tour). Vous récupérez et n'êtes plus Choqué. Tant que vous êtes Choqué, vos options de jeu lors de votre tour sont limitées. Référez-vous à la section **Choqué** (p 17) de ce livret de règles pour plus d'informations. Si vous subissez des dégâts alors que vous êtes Choqué, vous passez en État Critique. Lorsqu'un Runner passe en État Critique, la mission échoue. Référez-vous aux sections **État Critique** (p 17) et **Fin de Partie** (p 18) des règles pour plus d'information.

EXPLICATION DES CARTES

Chaque carte du Marché Noir dispose d'une entrée dans la section **Explication des Cartes** (p 23) des règles qui répond aux questions les plus fréquentes concernant cette carte. Lorsqu'une nouvelle carte apparaît sur le Marché Noir, vous pouvez vous référer à cette section du livret de règles.



RÈGLES COMPLÈTES

OBJECTIF

Cœuvrez avec vos compagnons Runners afin de mener à bien un shadowrun. Surmontez les menaces et les obstacles auxquels vous serez confrontés grâce à vos compétences, vos hackings, vos sorts et vos armes afin de réussir le run. Échouez, et vous vous retrouverez tous éparpillés en morceaux contre les murs.

APERÇU DE LA CAMPAGNE

Lors de chaque partie de *Shadowrun : Crossfire*, vous allez choisir une mission. Trois missions différentes sont disponibles dans cette boîte et d'autres seront disponibles dans le futur. Certaines missions sont plus difficiles que d'autres. En fait, il y a des missions qui sont à réserver aux Runners disposant de suffisamment d'Augmentations. À chaque fois que vous jouez une mission, vous avez la possibilité de gagner du Karma. Vous pouvez utiliser le Karma afin d'acheter des stickers Augmentation et ainsi rendre votre Runner plus puissant. Les Augmentations que vous sélectionnez vont également définir vos stratégies de jeu. Vous en apprendrez plus sur les missions, le Karma et les Augmentations plus loin dans ce livret de règles.

TYPES DE CARTES

CARTES RUNNER

Chaque carte Runner dispose des indications suivantes :

- ❖ **Métatype** : La race de votre Runner.
- ❖ **Points de Vie de Départ** : Le nombre de Points de Vie (PV) dont votre Runner dispose au début de la partie. Un Runner ne peut pas être soigné au-delà de cette valeur maximale.
- ❖ **Moniteur de santé** : Nombres et symboles représentant l'état de votre Runner.
- ❖ **Cartes de départ** : Le nombre de cartes que vous piochez de votre deck au début de la partie.
- ❖ **Nuyens de départ** : Le nombre de Nuyen dont vous disposez au début de la partie.
- ❖ **Emplacements Augmentation** : C'est l'endroit où vous collez les stickers Augmentation.
- ❖ **Karma** : Le Karma que vous avez gagné limite la valeur des stickers Augmentation que vous pouvez posséder. Utilisez cette zone pour savoir combien de Karma le Runner a gagné.

Diagramme d'une carte Runner avec les zones suivantes :

- NOM** : 8 7 **MONITEUR DE SANTÉ** 2 1 **CHOIX ÉTAT CANTIQUE**
- EMPLACEMENTS**
- 1 **EMPLACEMENTS AUGMENTATIONS**
- 2
- 3
- 4
- KARMA** → **KARMA**
- HUMAIN** → **MÉTATYPE**
- 5 → **POINTS DE VIE DE DÉPART**
- 4 → **CARTES DE DÉPART**
- 3 → **NUYEN DE DÉPART**

CARTES MARCHÉ NOIR (ARMES & CAPACITÉS)

Chaque carte Marché Noir dispose des indications suivantes :

- ❖ **Nom** : Le nom de l'arme ou de la capacité.
- ❖ **Encadré Dégâts** : Les dégâts infligés par la carte, si applicable.
- ❖ **Coût** : Prix de la carte au Marché Noir.
- ❖ **Type** : Chaque carte possède un type. Certains effets, capacités de cartes et règles de mission font référence à ce type.
- ❖ **Capacité de la Carte** : Les capacités spéciales de la carte, et ses prérequis, si applicable.
- ❖ **Capacité de Soutien** : Capacité disponible sur certaines cartes. Vous pouvez utiliser ces capacités de **soutien** pendant le tour d'un autre joueur pour l'aider. Les capacités de soutien sont détaillées dans un encart spécifique situé dans le bas de la carte, si applicable. Quelques cartes infligent des dégâts par le biais de cette capacité de **soutien**. Ces dégâts sont indiqués après (**Dégâts** :) dans ce même encadré.
- ❖ **Carte #** : l'identification de la carte au sein d'un set de cartes.

Carte **Tir de Couverture** (NOM) avec un coût de 5. Elle possède un encadré Dégâts de 1. Le type est ARME. La capacité de soutien indique : "Choisissez un obstacle. Ce Runner se soigne un autre Runner. Ce Runner se soigne." Les dégâts sont indiqués comme "Dégâts : 1".



CARTES OBSTACLE

Chaque carte Obstacle dispose des indications suivantes :

- **Nom** : Le nom de l'obstacle.
- **Moniteur de Dégâts** : Cette série de nombres et/ou symboles indiquent ce qu'il reste à accomplir avant de vaincre l'obstacle. Vous devez franchir chaque niveau - dans l'ordre - de la gauche vers la droite.
- **Type** : Chaque obstacle possède un type. Certains effets, capacités de cartes et règles de mission font référence à ce type.
- **Couleur** : Chaque obstacle possède une couleur : noir, bleu, vert ou rouge. Certains effets, capacités de cartes ou règles de mission font référence à cette couleur.
- **Capacité de la Carte** : Certains obstacles possèdent des capacités qui ont un effet sur la partie, et qui causent le plus souvent des problèmes aux Runners. Certaines capacités sont actives en permanence alors que d'autres sont déclenchées lorsque la carte est mise en jeu pour la première fois (**RETOURNÉ** :), lorsqu'elle est vaincue (**VAINCU** :), lorsque le niveau Crossfire atteint un certain seuil ($\frac{2}{2}$), d'autres fois comme indiqué sur la carte.
- **Force d'Attaque** : Dégâts infligés par l'obstacle à un Runner qui lui fait face lorsque l'obstacle attaque.
- **Nuyen** : La somme d'argent, exprimée en Nuyen, que rapporte l'obstacle à l'équipe une fois vaincu.
- **Symbole Seuil Crossfire** : Le $\frac{2}{2}$ sur la carte présentée ci-dessous signifie que l'effet ne se produit pas systématiquement. Le nombre situé sur la carte au centre du symbole indique que cet effet ne se produit que si le niveau Crossfire est au moins équivalent à celui noté. Voir niveau Crossfire (p 12) pour plus d'informations à ce sujet.
- **Carte #** : l'identification de la carte au sein d'un set de cartes.



1-SYMBOLE D'IMPACT DE BALLE OBSTACLE NORMAL



2-SYMBLES D'IMPACT DE BALLE OBSTACLE DIFFICILE.

Capacités des Obstacles

La plupart des Obstacles ont des capacités. S'il n'est indiqué nulle part dans la description de la capacité d'un obstacle quand elle se déclenche, c'est un effet permanent qui s'applique tout le temps où l'obstacle est face à un Runner. Dès que la carte Obstacle est défaussée, la capacité ne s'applique plus. Certaines capacités peuvent être annulées pour un tour par une action de Runner (comme si la carte avait été défaussée).

- Lorsque la capacité d'un obstacle indique « vous », cela fait référence au Runner qui fait face à l'obstacle. Lorsqu'elle indique « chaque Runner » ou « Runners », cela signifie qu'il s'agit de l'équipe entière.
- Lorsque la capacité d'un obstacle indique « choisissez », c'est le Runner actif qui effectue ce choix. Cependant, le reste de l'équipe peut donner des conseils.
- Lorsque la capacité d'une carte indique « changez » en parlant d'une carte, vous défaussez cette carte et la remplacez par une autre venant du même deck.
- Lorsque la capacité d'une carte indique que vous pouvez accomplir une action qui va en contradiction avec les règles, c'est le texte de la carte qui prévaut.

Certains obstacles possèdent des capacités **Retourné** ou **Vaincu**. Les capacités **Retourné** se déclenchent lorsque l'obstacle est mis en jeu (même s'il entre en jeu à cause de l'effet d'une carte et non suite aux règles propres à la mission). Les capacités **Vaincu** se déclenchent lorsqu'un Runner a vaincu l'obstacle. De rares obstacles possèdent des capacités **Crossfire** qui se déclenchent lorsque le niveau Crossfire atteint un certain seuil, ou encore des capacités se déclenchant à d'autres moments. Pour résumer :

- Les capacités **Retourné** se déclenchent dans l'ordre de leur arrivée en jeu.
- Les capacités **Vaincu** se déclenchent dès que l'obstacle est vaincu, les joueurs doivent donc choisir avec soin quel obstacle à vaincre en priorité.
- Les capacités **Crossfire** ne se déclenchent que si le niveau Crossfire est suffisant. Le nombre indiqué au centre du symbole Crossfire ($\frac{2}{2}$) par exemple) indique que l'effet ne se déclenche pas à moins que le niveau Crossfire ne corresponde au minimum indiqué. Voir **niveau Crossfire** (p 12) pour plus d'informations.

Ordre de résolution des capacités/effets : Si plusieurs capacités/effets se produisent au même moment (comme « au début du tour »), c'est le Runner actif qui décide de l'ordre dans lequel ces capacités/effets se déclenchent.

Les Boss

Plusieurs missions vous informeront de la présence d'un boss (comme la mission *Combat contre le Dragon*, par exemple). Lorsque vous jouez des cartes, vous pouvez infliger des dégâts aux boss de la même façon qu'aux obstacles, à moins que la carte indique qu'elle n'est utilisable que contre des obstacles. Par exemple, la capacité *Foudre* indique « Inflige 2 niveaux de dégâts consécutifs à un obstacle ». Cette capacité ne peut donc pas être utilisée contre un boss.

CARTES CROSSFIRE

Chaque carte Crossfire dispose des indications suivantes :

- **Nom** : Le nom de l'Événement Crossfire.
- **Événement Crossfire** : Effet principal de la carte, si applicable. Ces événements changent le jeu lors de chaque phase.
- **Niveau d'Événement Crossfire** : Effet secondaire de la carte, si applicable. Cet effet augmente bien souvent l'effet principal de la carte. Il ne se déclenche que lorsque le niveau Crossfire est supérieur ou égal au seuil indiqué.
- **Symbole Effet Permanent** : De nombreux effets possèdent un symbole effet permanent. Ces symboles sont présents pour indiquer que la carte dispose d'un effet qui dure tout le long de la partie. Les effets permanents s'interrompent lorsque la carte quitte le jeu. 
- **Symbole Effet Bombe à retardement** : De nombreux effets disposent d'un symbole Effet Bombe à retardement. Ces symboles sont présents pour indiquer que la carte dispose d'un effet qui se déclenche lorsque elle est placée dans la défausse Crossfire. 
- **Carte #** : l'identification de la carte au sein d'un set de cartes.



PRÉPARATION

Les joueurs peuvent souhaiter se référer au schéma de préparation (p 30) lors de la lecture de ces règles.

1. Choisissez la mission à jouer. Chaque mission fournit un objectif différent à l'équipe et certaines disposeront d'éléments de préparation qui diffèrent de ceux d'une mise en place classique. Si la mission possède des étapes supplémentaires (comme retourner des obstacles) après la mise en place initiale, effectuez-les avant que le premier Runner commence son premier tour. Vous trouverez ces instructions sur la feuille de Mission correspondante à ce run. (Voir **Règles de Mission**, p 19).

2. Chaque joueur choisit une carte Runner. Vous pouvez choisir parmi cinq métatypes : Humain, Nain, Elfe, Ork et Troll. Les joueurs peuvent décider de jouer différents métatypes ou de prendre le même, ou toute autre combinaison. Les joueurs peuvent utiliser les cartes Runner de leur propre Boîte de Base de **Shadowrun : Crossfire** s'ils le souhaitent. D'un point de vue des règles, les joueurs sont appelés Runners.

- Chaque carte Runner indique de combien de Points de Vie dispose ce Runner. Utilisez les marqueurs Santé et Santé Max (ou d'autres moyens) pour garder une trace de vos Points de Vie. Vous ne pouvez pas avoir plus de Points de Vie que votre total de départ.
- Chaque carte Runner indique le nombre de Nuyen dont il dispose au départ. Prenez autant de pions Nuyen que le nombre indiqué. Placez les pions Nuyen restant de côté. Ils constituent la banque.
- Chaque carte Runner indique le nombre de cartes dont le Runner dispose dans sa main de départ (voir étape 4).

3. Déterminez quel Runner va jouer quel rôle. Vous pouvez distribuer les rôles au hasard ou laisser les Runners choisir. Les Runners conservent leur carte Runner devant eux lors de la partie afin d'être facilement reconnaissables. Sur le verso de ces cartes se trouve un résumé de la Séquence de Jeu.



4. Les Runners prennent leurs decks de départ. C'est le rôle choisi par le Runner qui va décider des cartes basiques constituant ce deck de départ (même si des Augmentations peuvent modifier ce deck). Chaque Runner mélange son deck et pioche autant de cartes que le nombre indiqué sur sa carte Runner.

Les decks de départ pour chaque rôle sont :

- **Samourai des Rues (noir)** : 1x Mana, 1x Marque, 4X Tir Rapide
- **Mage (bleu)** : 4x Mana, 1x Marque, 1x Tir Rapide, 1x Sagesse Urbaine
- **Decker (vert)** : 1x Mana, 4x Marque, 1x Tir Rapide, 1x Sagesse Urbaine
- **Face (rouge)** : 1x Mana, 1x Marque, 1x Tir Rapide, 4x Sagesse Urbaine



Rob incarne le Decker et est un Runner humain. Son deck de départ comporte 1 x Mana, 4 x Marque, 1 x Tir Rapide et 1 x Sagesse Urbaine. Il mélange ces cartes, qui composent son deck et en pioche 4 (parce qu'il est Humain) qui constituent sa main de départ.

5. Mélangez séparément les decks Obstacle Normal et Obstacle Difficile. Le dos des cartes du deck Obstacle Normal comporte 1 impact de balle, alors que le dos des cartes du deck Obstacle Difficile en comporte deux. Placez ces deux decks dans la zone de jeu.

6. Mélangez le deck Marché Noir, placez-le au centre de la zone de jeu, et retournez les six premières cartes, les disposant face visible (deux rangs de trois cartes, par exemple).

7. Choisissez qui sera le premier Runner. Si l'équipe ne parvient pas à se mettre d'accord, choisissez-le au hasard. Le premier Runner restera le même durant toute la partie.

8. Mélangez les cartes Crossfire du deck Crossfire et placez-les dans la zone de jeu, devant le premier Runner. Il en sera responsable pour toute la partie.

9. Formez une réserve avec les pions.

JOUER AVEC MOINS DE QUATRE RUNNERS

S'il y a moins de quatre Runners, l'un d'entre eux devra interpréter plus d'un rôle. Dans une partie à 3 joueurs, un des Runner devra jouer 2 rôles. Dans une partie à 2 joueurs, les deux joueurs joueront chacun deux rôles. Dans une partie solo (seule la mission *Extraction* le permet) le joueur joue les quatre rôles. Si vous jouez plusieurs rôles, choisissez un deck de départ correspondant à un de ces rôles. Certaines règles font référence au rôle principal, qui est le rôle correspondant au deck que vous utilisez. Si vous jouez plus d'un rôle, augmentez votre nombre de Nuyen de départ de 1.

COMMENT JOUER

La partie se déroule au travers de phases successives. Une phase est constituée du tour de chaque Runner. La Séquence de Jeu se déroule comme suit :

1. Piochez une nouvelle carte Crossfire.
2. Chaque Runner effectue son tour, en commençant par le premier Runner. Le jeu se poursuit dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué son tour. Le premier Runner reste le même pendant toute la partie.
3. La phase est terminée. Répétez les étapes 1 à 3 jusqu'à la fin de la partie.

PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE CROSSFIRE

Au début de chaque phase, le premier Runner place la carte Crossfire actuelle (si applicable) dans la défausse. Ensuite, le premier Runner pioche la première carte du deck Crossfire et la lit à voix haute à l'équipe. Suivez les instructions de cet événement. La plupart des événements possèdent des effets qui ne se

déclenchent que si le niveau Crossfire est suffisamment élevé (voir en dessous). Par exemple, si un effet possède le symbole «  » devant lui, cela signifie que l'effet ne se produira que si le niveau Crossfire est de 2 ou plus. Tant que l'Événement Crossfire est actif, il reste face visible en jeu. Placez-le près du Marché Noir de façon à ce que chaque Runner puisse facilement s'y référer. Certaines missions peuvent changer lorsque vous piochez de nouvelles cartes Crossfire. Dès qu'une carte Crossfire active est défaussée, son effet ne s'applique plus.

Chacune des 50 cartes du deck Crossfire fournit le cadre d'une phase du run. La situation évolue avec le run, et ce deck ajoute des défis qui forceront les Runners à toujours surveiller leurs arrières. La plupart des cartes Crossfire possèdent un effet principal qui a une influence sur le jeu pour toute la durée de la phase. Un grand nombre dispose également d'un effet niveau Crossfire qui se déclenche quand le seuil correspondant est atteint. Quelques missions peuvent changer le nombre de cartes constituant le deck Crossfire.

Niveau Crossfire

Le niveau Crossfire correspond au nombre de cartes Crossfire placées dans la défausse du deck Crossfire. L'Événement Crossfire actif ne compte pas dans le niveau Crossfire. De nombreux effets du jeu, incluant ceux des cartes Crossfire, se déclenchent si le niveau Crossfire a atteint ou dépassé un certain seuil. Par exemple, s'il y a 5 cartes dans la défausse Crossfire et que la carte *Les Potes* est active, alors vous devez mettre en jeu un Obstacle Normal humain. Le shadowrunning n'est pas une partie de plaisir. Vous devez entrer, faire le job, et sortir rapidement. Si vous laissez le niveau Crossfire vous rattraper petit à petit, vous serez dans un sacré merdier.

Sur certaines cartes et dans certains textes d'Augmentations, le niveau Crossfire est quelquefois indiqué comme Crossfire #



Retirer un Événement Crossfire ou le défausser

À la fin de n'importe quel tour, si aucun obstacle ni aucun boss ne sont face à un Runner, le premier Runner retire toutes les cartes Crossfire actives, s'il y en a, de la partie et les place dessous le deck Crossfire (ne les placez pas dans la défausse Crossfire). Les Événements Crossfire qui possèdent le symbole Bombe à Retardement ont un effet qui se déclenche lorsqu'ils sont défaussés. Replacer ces événements dessous le deck Crossfire en ayant vaincu tous les obstacles et les boss est un bon moyen pour les Runners d'éviter ces effets. Il est à noter que cette action est différente de la défausse de début de phase (voir au-dessus).



Symboles aide-mémoire

Plusieurs Événements Crossfire possèdent les symboles suivants d'indiqués devant leurs effets afin de vous aider à vous souvenir que ces effets durent après que vous les avez révélés.



Permanent : Ce symbole indique que l'effet est permanent et qu'il persiste tant que la carte est active.



Bombe à Retardement : Ce symbole indique que l'événement possède un effet qui se déclenche quand la carte est placée dans la défausse Crossfire. Si l'événement est placé dessous le deck Crossfire (parce que l'équipe a vaincu tous les obstacles et les boss, ou à cause des règles de mission), l'effet ne se déclenche pas.



Cet effet persiste tant que *Tir Hostile* est l'événement actif.



Cet effet se déclenche lorsque *Tir Hostile* est révélé, il n'y a donc aucun symbole particulier à côté.

Symbole Crossfire

Plusieurs effets, tout comme certaines capacités, ne se déclenchent que lorsque le niveau Crossfire atteint un certain seuil. Le nombre indiqué au centre du symbole Crossfire indique le seuil de niveau Crossfire nécessaire à atteindre afin que l'effet se déclenche. Par exemple, indique que la capacité ou l'effet indiqué après le symbole se déclenchera si le niveau Crossfire est de 4 ou plus.

EFFECTUER UN TOUR

Chaque Runner effectue les étapes suivantes lors de son tour :

1. Jouer des cartes
2. Infliger des dégâts
3. Subir des dégâts
4. Piocher & Acheter des cartes
5. Fin du Tour

1. JOUER DES CARTES

Vous jouez des cartes de votre main lors de votre tour, une à la fois (vous pouvez également décider de ne pas jouer de cartes si vous le souhaitez). Si vos cartes possèdent des capacités autres que celle d'infliger des dégâts, résolvez-les lorsque vous jouez ces cartes. Lorsque vous jouez une carte, ne la placez pas tout de suite dans votre défausse. Au lieu de cela, placez-la à côté de l'obstacle auquel vous voulez infliger des dégâts (vous pouvez infliger des dégâts à tout obstacle faisant face à un Runner). Vous ne mettez pas les cartes dans votre défausse tant que les dégâts n'ont pas été infligés. Vous pouvez également jouer des cartes même s'il n'y a aucun obstacle

auquel infliger les dégâts. Si vous changez d'avis après avoir joué des cartes supplémentaires, vous pouvez déplacer les cartes jouées précédemment à côté d'autres obstacles. Quelques capacités de cartes peuvent infliger des dégâts à plus d'un obstacle. Lorsque vous jouez une carte qui possède ce type d'effet, placez la carte à côté d'un des obstacles puis placez des marqueurs génériques près des autres obstacles afin d'indiquer les autres obstacles concernés par ces dégâts.



MARQUEUR GÉNÉRIQUE

Capacité de Soutien

En règle générale, vous jouez des capacités lors de votre tour. Cependant, certaines cartes possèdent des capacités de **Soutien**, jouables lors des tours d'autres Runners. Ces cartes disposent d'un encadré spécifique dans la partie basse de la carte dans lequel on trouve (**SOUTIEN :**) d'indiqué sur la gauche. Le texte de la capacité de **soutien** est indiqué dans la partie droite de cet encadré. C'est le joueur qui a joué la carte qui décide de comment cette capacité est jouée. Si la carte inflige des dégâts grâce à cette capacité de **soutien**, les dégâts sont précisés après l'indication « Dégâts » dans l'encadré. C'est le Runner actif qui décide de la façon dont les dégâts sont infligés. Une carte utilisée pour sa capacité **soutien** va toujours dans la défausse du Runner qui l'a jouée.

2. INFLIGER DES DÉGÂTS

Après avoir fini de jouer des cartes, vous infligez les dégâts de ces cartes. Choisissez un obstacle à côté duquel vous avez placé des cartes (ou des marqueurs) et infligez les dégâts de ces cartes/marqueurs aux obstacles comme expliqué ci-après. Une fois que les dégâts de ces cartes ont été infligés, placez-les dans la défausse appartenant au Runner qui les a jouées (certaines de ces cartes peuvent avoir été jouées pour leurs capacités de **soutien**). Remplacez les marqueurs Génériques dans la réserve. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les dégâts aient été infligés.

C'est en infligeant des dégâts aux obstacles que vous pourrez les vaincre. Les dégâts infligés par une carte sont indiqués par un (des) symbole(s) situé(s) dans le coin supérieur gauche de la carte, appelé « encadré dégâts ». Certaines cartes infligent des dégâts d'un type particulier. Ils sont indiqués par un *****. Dans l'encadré des capacités de la carte, vous verrez (*** Dégâts :**) suivi d'instructions. Ces instructions sont à appliquer lors de l'étape Infliger des Dégâts, et non lorsque vous jouez la carte. De plus, les cartes avec les capacités soutien peuvent infliger des dégâts. Tout texte ou symbole dégât qui apparaît dans l'encadré de capacité de **soutien** après (**Dégâts :**) est résolu lors de l'étape Infliger des Dégâts, et non lorsque vous jouez la carte de soutien.

Les dégâts sont représentés par des symboles indiquant un montant et une couleur précise (voir en dessous). Les dégâts peuvent être variables en fonction de certaines conditions, ou ils peuvent également indiquer qu'un ou plusieurs niveaux sont franchis sur le Moniteur de Dégâts, sans indication de couleur ou de quantité. Il existe deux types de symboles de dégâts :

De couleur : Chaque symbole de couleur représente 1 point de dégât dans cette couleur. Chaque couleur correspond aux couleurs des rôles (noir, bleu, vert et rouge).

Incolore : Le nombre situé dans le symbole incolore indique le nombre de points de dégât incolore. Les dégâts incolores n'auront aucun effet sur les dégâts de couleur du Moniteur de Dégâts.

Une carte peut posséder plusieurs symboles Dégât dans son encadré dégâts (ou après **(Dégâts :)**). La carte inflige tous les dégâts. Par exemple, une carte dont l'encadré dégât indique   2 signifie qu'elle inflige 2 dégâts verts (Hacking) et deux dégâts incolores.



- **Programmation Parallèle :** Cette carte Hacking inflige 2 dégâts vert (Hacking).
- **Toucher Mortel :** Cette carte Sort inflige deux dégâts bleu (Sort), plus \times dégâts incolore, où \times est équivalent au nombre des cartes Sort révélées lorsque vous jouez *Toucher Mortel*.
- **Foudre :** Le \star dans l'encadré dégâts indique que cette carte inflige des dégâts spéciaux. Le texte situé après \star vous indique que Foudre inflige 2 niveaux de dégâts, peu importe la couleur ou le montant indiqués sur le Moniteur de Dégâts.

Infliger des Dégâts aux Obstacles

Les obstacles et les boss possèdent des pistes Dégât composées de symboles de combat de couleur et incolores nécessitant chacun un type et une quantité précise de dégâts pour les vaincre. Chaque case du Moniteur de Dégâts correspond à un niveau. La présence d'un symbole de couleur indique la couleur des dégâts devant être infligés à ce niveau pour le franchir.



Si un obstacle possède un niveau dans le Moniteur de Dégâts qui nécessite un  pour le franchir, cela signifie que vous avez besoin d'un dégât rouge pour franchir ce niveau. Les dégâts des autres couleurs ou incolores, sont inutiles contre ce niveau.

Un symbole gris avec un nombre au milieu indique que vous devez infliger ce total de dégâts de n'importe quelles couleurs (ou incolores) afin de franchir ce niveau.

Si un obstacle possède un niveau dans le Moniteur de Dégâts qui nécessite  pour le franchir, cela signifie que vous devez infliger un total de 4 dégâts pour franchir ce niveau. Ces 4 dégâts peuvent être de n'importe quelle couleur (ou même incolores).

Vous devez franchir chaque niveau dans l'ordre, de gauche à droite, pour vaincre l'obstacle. Cela peut prendre plusieurs tours aux Runners

pour vaincre un obstacle en jouant des cartes (n'oubliez pas que vous pouvez infliger des dégâts à un obstacle faisant face à n'importe quel Runner). Lorsqu'un niveau est franchi sur un Moniteur de Dégâts, les dégâts subsistent. Servez-vous de marqueurs de Dégât quelconques pour indiquer quels niveaux ont été franchis. Les dégâts partiels infligés à un niveau sont défaussés à la fin du tour de chaque Runner.

Si un obstacle possède un niveau dans le Moniteur de Dégâts qui nécessite  pour le franchir et que vous n'infligez que 3 dégâts, les dégâts de ce niveau seront réinitialisés à la fin de votre tour. Le Runner suivant devra infliger 4 dégâts s'il veut le franchir lors de son tour.

Vaincre un obstacle

Lorsque vous franchissez le dernier niveau (celui situé le plus à droite) d'une Moniteur de Dégâts, vous avez vaincu l'obstacle. Si cet obstacle possède une capacité **vaincu**, résolvez-en l'effet.

Le Moniteur de Dégâts du Fantassin Lone Star est composée de , , . Le dernier Runner a infligé suffisamment de dégâts pour franchir le niveau , ce qui signifie que si, à votre tour, vous franchissez les deux derniers niveaux en infligeant un dégât  et un dégât , vous aurez vaincu l'obstacle.



Rob inflige quatre  et un  pour un total de 5 dégâts et déplace le marqueur Dégât sur ce symbole/

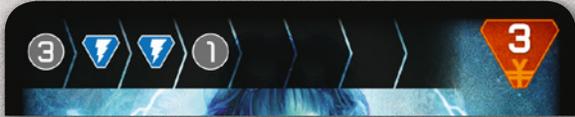


case, indiquant que le niveau est franchi.

Jim joue ensuite et inflige un dégât  et un dégât  au Fantassin Lone Star. Comme il a franchi le dernier niveau du Moniteur de Dégâts, l'obstacle est vaincu.

Voici quelques exemples supplémentaires de la façon d'infliger des dégâts et de vaincre des obstacles.

Exemple 1. C'est le tour de Rob et il veut absolument vaincre un obstacle bleu qui cause bien des tracasseries à l'équipe - *Mage de Foudre*, qui indique que les Runners ne peuvent pas être soignés tant qu'il est en jeu. Ouch ! Voici le Moniteur de Dégâts de *Mage de Foudre* :



Rob a trois cartes dans sa main : *Attaque Coordonnée*, *Prise d'une icône* et *Sagesse Urbaine*, il va donc avoir besoin d'aide.

Dans un premier temps, Rob joue *Attaque Coordonnée* et choisit Jim, qui va donc piocher et jouer une carte. Jim propose de jouer *Esprit mentor*, tout en choisissant de ne pas utiliser sa capacité, car il est satisfait de sa main actuelle. *Esprit mentor* inflige 1 dégât, dont Rob va pouvoir se servir. Rob place ensuite *Attaque*

Coordonnée à côté du *Mage de Foudre* et Jim y place *Esprit mentor*. Mais Rob a également besoin d'un 1 foudre supplémentaire. Gregory joue alors *Clairvoyance* en soutien, ce qui permet à Rob de piocher une carte, d'en défausser une autre et d'infliger un dégât 1 foudre, donc Grégory place *Clairvoyance* à côté de *Mage de Foudre*. Rob pioche une nouvelle *Sagesse Urbaine*, la place à côté de *Mage de Foudre*. Il en a terminé pour ce qui est de jouer des cartes, il va donc maintenant infliger des dégâts.

Le premier niveau du Moniteur de Dégâts de *Mage de Foudre* nécessite 3 dégâts de n'importe quelle sorte, donc Rob le franchit en utilisant ceux d'*Attaque Coordonnée* (3) et en utilisant le 1 de *Esprit mentor* pour faire le 3e (les couleurs n'ont ici aucune importance). Il utilise le 1 foudre du *Guide* pour franchir le second niveau également. Le dégât pour le troisième niveau (un autre 1 foudre) provient du dégât de *Clairvoyance* jouée en soutien, ne laissant donc que l'ultime niveau du *Mage de Foudre*, qui peut être franchi grâce à 1 dégât de n'importe quelle couleur. La *Sagesse Urbaine* de Rob inflige 1, ce qui suffit pour ce niveau. *Mage de Foudre* est finalement vaincu et Rob n'a même pas eu à utiliser *Prise d'une icône*.



Exemple 2. Lors de son tour, Jay décide qu'il est temps de se débarrasser d'un obstacle difficile - une *Gargouille* - qui est face au joueur qui joue après lui, Jim. Il se pourrait même qu'il ait, avec un peu de chance, assez de puissance de feu pour vaincre le *Frisson Astral* lui faisant face. La *Gargouille* est très résistante, son Moniteur de Dégâts étant le suivant : 6, 6, 6, 6. L'autre obstacle, un *Frisson Astral*, est moins difficile : 3, 3, 3. Par chance, Jay joue un Mage. Il dispose de *Foudre*, *Éclair Étourdissant*, *Fouet Monofilament*, *Tir Rapide* et de *Mana* dans sa main.

Avec la *Gargouille* en ligne de mire, Jay joue *Foudre*. À la place d'infliger des dégâts d'un type spécifique, il franchit deux niveaux du Moniteur de Dégâts de la *Gargouille*. Il joue ensuite un *Tir Rapide* qui inflige 6, suivi par le *Fouet Monofilament* qui inflige un second 6. Mais en premier lieu, la capacité du *Fouet* lui permet de déplacer un obstacle se trouvant devant Jim face à lui, ce qu'il décide de faire. Et, parce qu'il a joué une autre carte Arme (*Tir Rapide*), Jay sait qu'il ne subira pas de dégâts de cet obstacle ce tour. Jay place les trois cartes près de la *Gargouille* ; il infligera les dégâts après avoir terminé de jouer ses autres cartes.

Passons maintenant au *Frisson Astral*. Jay espère franchir les trois niveaux de sa Moniteur de Dégâts, il a donc besoin d'infliger un total de 5 dégâts (3+1+1), dont 2 bleus, afin de le vaincre. Il joue en premier *Éclair Étourdissant*, qui est la seule partie risquée de son plan. Une partie de la capacité d'*Éclair Étourdissant* consiste à piocher la première carte de son deck et d'ajouter un montant de dégâts équivalent à son coût. Il pioche un *Esprit mentor* qui possède un coût de 3, ce qui lui permet d'appréhender la suite

avec une certaine sérénité. Il joue enfin *Mana*, et il place les deux cartes à côté de *Frisson Astral*.

Jay a fini de jouer des cartes, il passe donc à l'étape suivante : infliger des dégâts. Pour la *Gargouille*, il utilise *Foudre* afin de franchir deux niveaux de dégâts consécutifs, franchissant 6 et 6. Lorsque vous franchissez un niveau, peu importe combien de dégâts vous deviez infliger, et donc Jay passe tout de suite au dégât noir. Il a un 6 de son *Tir Rapide* pour le niveau trois, et un 6 de *Fouet Monofilament* pour le dernier niveau ; la *Gargouille* est donc vaincue. Mais cette étape du tour n'est pas tout à fait terminée, car *Gargouille* possède une capacité **vaincu** (Choisissez un Runner. Ce Runner subit 1 dégât). Jay doit donc décider lequel des membres de l'équipe sera le plus à même de se voir infliger ce dégât.

C'est ensuite au tour de *Frisson Astral*. Le premier niveau est 3, que Jay franchit avec *Éclair Étourdissant* (et le *Esprit mentor* pioché). *Éclair Étourdissant* inflige également 3, ce qui est suffisant pour franchir le deuxième niveau. Jay inflige enfin le dernier 3, celui de *Mana*, ce qui lui permet de vaincre le *Frisson Astral*. Jay a vaincu les deux obstacles et distribue les Nuyens correspondant, en commençant par lui, puis défausse les cartes qu'il a jouées. Il ne subit pas de dégâts de la part de l'obstacle qu'il a déplacé de devant Jim devant lui même grâce à la protection conférée par *Fouet Monofilament*.



Collecter et distribuer les Nuyens

Vos équipiers et vous gagnez des Nuyens à chaque fois que vous avez vaincu un obstacle. La valeur de l'obstacle est indiquée dans le coin supérieur droit de chaque carte Obstacle (par exemple, 5 ). Le Runner actif (celui pendant le tour duquel l'obstacle a été vaincu) prend 1 Nuyen de la valeur totale de l'obstacle. Ensuite, dans le sens horaire, le Runner à la gauche prend 1 Nuyen de ce total, et ainsi de suite jusqu'à ce que les Runners aient pris autant de Nuyen que la valeur totale. Par exemple, si vous avez vaincu un *Chef de la Sécurité*, qui a une valeur de 5 Nuyen, et qu'il y a 4 Runners, chaque autre Runner prend 1 Nuyen et vous 2.

Il n'y a aucune limite à la quantité de Nuyen que vous pouvez posséder, il est conseillé que vous les dépensiez lors de votre tour afin d'améliorer, si vous le pouvez, votre deck.



Vaincre un obstacle pendant le tour d'un autre

Il arrive quelquefois qu'un obstacle soit vaincu alors que ce n'est le tour d'aucun Runner. D'une manière générale, cela se produit lors de l'étape Piocher une Nouvelle carte Crossfire de la phase. Si cela se produit, considérez que le Runner dont c'est le tour, comme étant celui qui subit les conséquences de la capacité **vaincu** de l'obstacle et recevra donc les Nuyens en premier quand ils seront distribués pour cet obstacle.

3. SUBIR DES DÉGÂTS

Lorsque vous avez terminé d'infliger des dégâts, tout obstacle encore présent face à vous vous attaque. Lorsqu'il attaque, il vous inflige des dégâts équivalents à sa Force d'Attaque (indiquée dans le coin inférieur droit de la carte). Peu importe le nombre d'obstacles vous infligeant des dégâts, ces dégâts sont combinés et appliqués en une seule fois. Certains obstacles ont également des capacités qui se déclenchent lorsqu'ils attaquent. Si ces capacités vous infligent des dégâts, ces dégâts sont également ajoutés à ceux des obstacles vous attaquant. Cela signifie qu'il est possible que vous soyez choqué à cause des dégâts infligés par les obstacles vous attaquant, mais vous ne passerez pas en État Critique à cause de ces mêmes dégâts. (Voir **choqué** et **État Critique** en dessous).

Lorsque vous subissez des dégâts, réduisez vos Points de Vie (PV) du total de dégâts subis. Lorsque vous êtes soigné, augmentez vos Point de Vie du total de Points de Vie soignés. Si un effet vous soigne au-delà de la valeur de vos Points de Vie de Départ, il ne vous soigne que jusqu'à cette valeur. Vous ne pouvez

pas dépasser la valeur de vos Points de Vie de Départ. Utilisez un marqueur Santé (ou tout autre moyen) afin de suivre votre total de Points de Vie. Si vous subissez des dégâts qui réduisent vos PV à moins de 1, vous tombez à 0 PV et êtes Choqué (et ce, quel que soit le nombre de dégâts supplémentaires que vous subissez en même temps).

Choqué

- Les dégâts infligés par des sources multiples lors de la même étape de votre tour ne peuvent pas vous faire passer à l'état Choqué et État Critique en même temps. Les dégâts subis lors d'étapes ultérieures du même tour, peuvent cependant vous faire passer en État Critique si vous êtes Choqué.
- Lorsque vous êtes Choqué, mélangez immédiatement votre deck, votre main et votre défausse ensemble afin de former un nouveau deck (ce qui signifie que vous n'avez plus de cartes en main).
- Vous continuez à recevoir des Nuyens d'obstacles vaincus et à pouvoir utiliser des Augmentations lorsque vous êtes Choqué.
- Si vous êtes le premier Runner, vous continuez à gérer le deck Crossfire.
- Lorsque vous êtes Choqué, si vous êtes amené à piocher des cartes avant le début de votre tour, vous pouvez garder ces cartes et les jouer pendant votre tour.
- Au début de votre tour, si vous êtes Choqué, piochez 1 carte.
- Si vous êtes Choqué, vous pouvez toujours jouer des cartes et infliger des dégâts pendant votre tour, et vous pouvez toujours jouer des cartes **soutien** pendant le tour des autres Runners.
- Vous êtes toujours susceptible d'être attaqué par des obstacles et des boss lors de l'étape Subir des Dégâts lorsque vous êtes Choqué. Si vous subissez des dégâts, vous passez en État Critique (vous ci-dessous). À partir de ce moment, le run est annulé (voir **Fin de Partie**, p 18).
- Lorsque vous êtes Choqué, vous ne **piochez pas** 2 cartes ni achetez de cartes pendant l'étape Piocher & Acheter.
- Si vous êtes soigné de 1 PV ou plus alors que vous êtes Choqué, piochez 2 cartes de votre deck (même si ce n'est pas votre tour). Vous récupérez et n'êtes plus Choqué.

État Critique

- Lorsqu'un Runner passe en État Critique, le run ne peut pas être achevé, et le reste de l'équipe entame alors une **phase d'annulation** (voir **Fin de Partie**, p 18) à moins que la mission ne permette pas d'annulation.

4. PIOCHER & ACHETER DES CARTES

Si vous avez 3 cartes ou moins dans votre main, piochez 2 cartes. À chaque fois que vous avez besoin de piocher des cartes et qu'il n'en reste plus suffisamment dans votre deck, piochez les cartes restantes de votre deck (s'il y en a), puis mélangez votre défausse afin de constituer un nouveau deck et continuez à piocher des cartes autant que nécessaire.

Maintenant, vous pouvez acheter des cartes du Marché Noir. Le Marché Noir est constitué des six cartes du deck Marché Noir qui sont face visible. Vous pouvez acheter n'importe quel nombre



de ces cartes tant que vous disposez des Nuyens correspondants (que vous obtenez en vainquant des obstacles). Chaque carte Marché Noir a un coût, indiqué au centre du symbole Nuyen situé dans le coin en haut et à droite de la carte. Placez chaque carte achetée **dans votre main** (en payant les Nuyens correspondants à la banque) puis retournez immédiatement une nouvelle carte Marché Noir face visible pour la remplacer. Il doit y avoir en permanence six cartes au Marché Noir.

Si le deck Marché Noir est épuisé, mélangez les cartes de la défausse Marché Noir afin de réapprovisionner le Marché Noir. S'il n'y a pas de cartes dans la défausse Marché Noir, le stock est donc vidé et vous n'aurez plus la possibilité d'acheter de nouvelles cartes lors de cette partie. Si ce coup de malchance se produit, l'équipe devra réussir la mission avec les cartes dont elle dispose.

De plus, si on vous invite à révéler des cartes du dessus de votre deck, et que vous n'avez pas assez de cartes dans votre deck, piochez-en autant que possible, puis mélangez votre défausse afin de constituer un nouveau deck, puis continuez à piocher en suivant les instructions. S'il n'y a plus de cartes dans votre deck et que votre pile de défausse est vide, arrêtez de piocher des cartes et d'effectuer toute action qui nécessite que vous ayez des cartes dans votre deck.

5. FIN DE TOUR

Votre tour est maintenant terminé. Si le Runner à votre gauche est le premier Runner, la phase est terminée et l'équipe en commence alors une nouvelle, en commençant par le Runner situé à votre gauche.

COMMUNICATION

Les Runners n'ont pas le droit de montrer les cartes qu'ils ont en main aux autres Runners, mais ils peuvent en parler ouvertement afin d'élaborer un plan en équipe. Afin de garantir un plaisir de jeu maximal, essayez de respecter l'implication de chacun au sein de la partie.

RÈGLES DE COMMUNICATION AVANCÉES

Si votre équipe veut jouer tout en augmentant la difficulté, le groupe peut souhaiter limiter le type de communication permise lors de la partie. Dans ce cas, partez du principe que les Runners ne peuvent pas se donner de conseils réciproques quant à leur façon de jouer, en tenant compte des exceptions suivantes :

- Il est permis de répondre à des questions de règles ; ce n'est pas considéré comme étant un conseil.
- Les Runners peuvent discuter des cartes soutien qu'ils ont dans leur main et de leur souhait, ou non, de les jouer lors du tour d'un autre Runner.
- Les Runners peuvent rappeler aux autres Runners les cartes qu'ils ont achetées lors de leur dernier tour.

- Les Runners peuvent demander à un autre Runner de ne pas acheter une carte du Marché Noir parce qu'ils veulent l'acheter. Ils peuvent également demander qu'un autre Runner achète une carte spécifique.
- Les Runners peuvent demander aux autres Runners s'ils ont la capacité de franchir un niveau particulier d'un obstacle.
- Toute autre forme de communication non stratégique (blagues et autre) est fortement encouragée.

FIN DE PARTIE

Une partie peut se terminer de trois façons différentes : une **Réussite**, une **Annulation**, ou un **Échec**.

Réussite : Chaque mission dispose de ses conditions de victoire. Il faut remplir ces conditions pour que l'équipe remporte la partie et que chaque Runner puisse gagner les récompenses indiquées sur la feuille de Mission (ou référez-vous aux détails de Mission, p 19 et suivantes).

Annulation : Si un Runner se retrouve en État Critique, le run est annulé. Lorsque cela se produit, les Runners effectuent une phase d'annulation de run, à moins que la mission en interdise le déroulement. Si un Runner se retrouve en État Critique lors de l'étape Piocher une Nouvelle Carte Crossfire du tour, l'annulation du run commence avec le premier Runner. Sinon, finissez le tour pendant lequel le Runner est passé en État Critique, puis commencez la phase d'annulation de run en commençant par le Runner à la gauche du Runner actif, en appliquant les règles suivantes :

- Pendant la phase d'annulation de run, chaque Runner qui n'est pas en État Critique joue un tour. Après que chaque Runner a joué son tour, la phase d'annulation est terminée. Si au moins un Runner n'est ni Choqué ni en État Critique, le run est annulé avec succès et les Runners reçoivent la récompense correspondante.
- Pendant la phase d'annulation de run, ne tenez pas compte des règles de mission.
- Au début de chaque tour de Runner pendant la phase d'annulation de run, déplacez tous les obstacles et les boss qui font face à un Runner Choqué ou en État Critique face au Runner actif. Ce changement a lieu avant toute action « au début du tour ».
- Ignorez le tour de tout Runner en État Critique pendant la phase d'annulation de run.

Échec : Si tous les Runners sont Choqués ou en État Critique, l'équipe a perdu la partie et les Runners ne reçoivent aucune récompense. Les échecs se produisent fréquemment pendant les phases d'annulation de run.

RÈGLES DE MISSION

Chaque Mission correspond à un scénario ou un run spécifique que votre équipe et vous entreprenez afin de récolter de la gloire, de gagner de l'expérience et/ou de vous remplir les poches de Nuyen. En fonction de la mission que vous choisissez, vous vivrez une expérience de jeu différente qui nécessitera que vous construisiez des decks bien spécifiques afin de la réussir. Chaque mission indique le nombre de Runners pour laquelle elle est conçue.

Chaque Mission

- ❖ Modifie les règles de préparation.
- ❖ Définit la façon dont se déroule le partie, incluant :
 - ❖ Quand vous rencontrez des obstacles.
 - ❖ À quel (s) obstacle (s) vous faites face.
 - ❖ Les règles spéciales.
- ❖ Possède une difficulté variable, qui est fonction des Augmentations des Runners.
- ❖ Dispose de règles pouvant être modifiées en fonction du nombre de Runners.
- ❖ Offre des récompenses basées sur la réussite, l'annulation ou l'échec du run et du niveau de difficulté.

La plupart des Missions

- ❖ Sont divisées en plusieurs « Scènes » avec chacune de petites récompenses, des pauses ou des modifications du mode de jeu entre les Scènes. Chaque feuille de Mission décrit ce qu'il se passe pendant une Scène et le moment où la Scène s'arrête.
- ❖ Quelques Augmentations ne sont utilisables qu'une seule fois par scène. Lorsqu'elles sont utilisées une fois lors d'une Scène de Mission, elles ne peuvent plus être utilisées lors de la même Scène. Lorsqu'une Mission passe d'une Scène à la suivante, ces capacités sont de nouveau utilisables.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ DES MISSIONS

Chaque mission indique le nombre d'Augmentations recommandées pour entreprendre la mission. Il est conseillé que chaque Runner dispose de ce nombre d'Augmentations, ou sinon la mission va se révéler particulièrement ardue. De plus, la récompense en Karma reçue par un Runner pour une mission réussie est modifiée en fonction des Augmentations dont dispose ce Runner. Chaque mission indique le montant de Karma gagné par chaque Runner en fonction de ses Augmentations.

Chaque mission offre des options à l'équipe qui permettront d'augmenter la difficulté de façon à gagner plus de Karma. L'équipe ne peut pas choisir une option plus d'une fois à moins que cela soit spécifiquement indiqué sur la feuille de Mission.

MISSIONS

Les règles de mission sont indiquées ici afin de pouvoir facilement s'y référer.

CROSSFIRE

C'était facile d'entrer, tout comme M. Johnson vous l'avait promis. Mais vous allez avoir de la compagnie sur le chemin du retour.

Difficulté : Normale (pas d'Augmentation nécessaire)

Joueurs : 2 à 4

Objectif de Mission : Votre équipe aura à faire face à des obstacles au cours de trois Scènes. Chaque Scène se termine lorsque vous avez vaincu tous les obstacles qui font face aux Runners. À la fin de la troisième Scène, l'équipe a réussi la mission !

Obstacles & Crossfire : Au début de chaque Scène, retournez les obstacles comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Lorsque vous retournez des obstacles, retournez dans un premier temps autant d'obstacles du deck Obstacle Difficile que le niveau Crossfire. Ensuite, si d'autres obstacles sont encore nécessaires, retournez des obstacles du deck Obstacle Normal pour ceux qui manquent. Placez le premier obstacle en face du Runner dont la couleur du rôle correspond à la couleur de l'obstacle. Placez les autres dans le sens horaire. La première phase commence avec le premier Runner.

OBSTACLES CROSSFIRE

SCÈNE	NOMBRE D'OBSTACLES À RETOURNER
1	AUTANT QUE DE RUNNERS
2	AUTANT QUE DE RUNNERS + 1
3	AUTANT QUE DE RUNNERS + 2

Fin de Scène : À la fin d'un tour, s'il n'y a plus d'obstacles en jeu, chaque Runner se soigne de 1 PV et le premier Runner retire l'Événement Crossfire du jeu (la carte retourne dessous le deck Crossfire au lieu d'aller dans la défausse). Puis, en commençant par le Runner situé à la gauche de ce lui ayant vaincu le dernier obstacle, chaque Runner, dans l'ordre, peut acheter une carte du Marché Noir. La Scène prend fin après que le dernier Runner aura acheté une carte ou qu'il aura passé. La partie continue à la Scène suivante par le Runner ayant eu en premier le choix d'acheter une carte. À la fin de la troisième Scène, l'équipe a réussi la mission !

Jouer à moins de quatre Runners : S'il n'y a que 3 Runners, ne retournez pas de carte Crossfire au début de la première phase. S'il n'y a que 2 Runners, ne retournez pas de carte Crossfire au début des phases 1 et 2.

Gain de Karma : Si l'équipe a réussi, chaque Runner gagne 3 Karmas. Si l'équipe a échoué, mais qu'ils ont réussi la phase d'annulation de run, chaque Runner gagne 1 Karma. L'équipe a également accès aux options bonus suivantes :

- ❖ **Amène-toi !** Retournez un obstacle supplémentaire au début de chaque Scène donne +1 Karma pour chaque Runner.
- ❖ **Zone Dangereuse** Commencez la partie avec une carte Crossfire dans la défausse donne +2 Karmas pour chaque Runner (dans une partie, l'équipe peut choisir cette option une fois par Runner).

Répartition du Karma : Chaque joueur gagne les récompenses en Karma suivantes en fonction du Karma dont il dispose.

ÉCHELLE DE KARMA CROSSFIRE

KARMA DANS LES AUGMENTATIONS	RÉCOMPENSE/PÉNALITÉ
0-10	KARMA TOTAL
11-30	PÉNALITÉ DE -1 KARMA
31-50	PÉNALITÉ DE -2 KARMAS
51-75	PÉNALITÉ DE -3 KARMAS
POUR CHAQUE 25 KARMAS SUPPLÉMENTAIRES	PÉNALITÉ ADDITIONNELLE DE -1 KARMA

EXTRACTION

Bien payé ? Un client qui coopère ? Vraiment bien payé ? Eh merde. Ça va péter !

Difficulté : Complexe (il est recommandé d'avoir au moins 5 points en Augmentation par Runner).

Joueurs : 1 à 4

Mise en Place de la Mission : Placez la carte Client correspondant au nombre de Runners entre le premier Runner et le Runner situé à sa droite. Le Client effectue son tour comme les Runners, mais il joue toujours en dernier. Le Client est Humain et à un total de PV de départ de 5 ; indiquez ce total sur la piste de PV de la carte Client. Placez un marqueur de suivi de mission (un marqueur Générique) sur phase 1 de la piste de suivi de mission de la carte Client. Suivez les instructions indiquées pour cette étape (voir Obstacles & Crossfire ci-dessous). La première phase se poursuit avec le premier Runner.

Objectif de Mission : L'équipe doit garder le Client en vie tout au long de la mission. Les obstacles sont là pour empêcher le Client de s'échapper. Mais l'équipe peut les intercepter. L'équipe doit extraire le Client en vie et à temps (phase 7) pour réussir la mission. Il n'y a pas de possibilité d'annuler le run dans cette mission

Obstacles & Crossfire : Utilisez les règles Crossfire normales. Retournez les obstacles comme indiqué à chaque étape de la piste de mission. Les obstacles sont retournés faisant face au Client, mais les Runners peuvent le protéger. Au début de chaque tour d'un Runner, un Runner qui n'est pas Choqué peut déplacer un des obstacle faisant face au Client face à lui, à la condition que la couleur de cet obstacle corresponde à celle de son rôle. Ce choix doit être fait avant qu'une quelconque capacité d'obstacle se déclenche au début du tour d'un Runner.

Les obstacles attaquent les Runners auxquels ils font face, comme d'habitude, mais lorsqu'un Runner est Choqué, déplacez tous les obstacles qui lui faisaient face, à la fin du tour, face au Client.

Le Client : Le Client est considéré comme un Runner, mais sans rôle, ni deck, ni main, ni défausse ou Nuyen. Le Client ne joue pas de cartes, mais peut être soutenu ; dans ce cas, le premier Runner inflige les dégâts aux obstacles qui font face au Client. Le Client ne reçoit jamais de Nuyen, quelle que soit la raison et la distribution de Nuyen qui a lieu après avoir vaincu un obstacle lors du tour du Client commence par le premier Runner. Si un obstacle propose un choix au Client, c'est au Runner dont la couleur de rôle correspond à celle de l'obstacle qui effectue ce choix.

Vous devez garder le Client en vie tout au long de la mission. Les obstacles attaquent le Client de la même façon qu'ils attaquent les Runners. Si le Client est Choqué, les Runners ont échoué.

La mission s'arrête également si un Runner est dans un État Critique.

Piste de suivi de mission et fin de Scène : À la fin du tour du Client, avancez le marqueur de suivi de mission sur la phase suivante et suivez les instructions correspondantes à cette étape (voir **Obstacle & Crossfire** pour le placement des obstacles). La première phase se poursuit par le tour du premier Runner. Chaque piste de mission indique à quel moment une scène prend fin. Il n'y a pas de récompense supplémentaire pour les Runners lorsqu'une Scène prend fin.

Réussir la mission : Si le Client a au moins 1 PV lorsque le marqueur de suivi de mission atteint la dernière étape, alors l'équipe parvient à extraire le Client et la mission est réussie.

Gains de Karma : Si l'équipe réussit la mission, chaque Runner gagne 4 Karmas. L'équipe a également accès aux options bonus suivantes :

- ♦ **Sécurité Renforcée ! :** Commencez la partie avec quatre cartes Crossfire dans la défausse (les effets de ces Événements ne se déclenchent pas) : +1 Karma.
- ♦ **Urgence médicale ! :** Le Client commence la partie avec 1 PV (son maximum de PV reste le même). Au début de la partie, prenez un CONTRAT DOC WAGON du Marché Noir et mettez-le de côté. Il est disponible à l'achat, mais ne compte pas dans le Marché Noir.
- ♦ **Équipe d'Intervention Élite :** À chaque fois que la piste de suivi de mission indique qu'il faut retourner des Obstacles Difficiles, retournez un Obstacle Difficile supplémentaire : +3 Karmas.

Répartition du Karma : Chaque joueur gagne les récompenses en Karma suivantes en fonction du Karma dont il dispose.

ÉCHELLE DE KARMA EXTRACTION

KARMA DANS LES AUGMENTATIONS	RÉCOMPENSE/PÉNALITÉ
0-10	KARMA TOTAL
11-30	PÉNALITÉ DE -1 KARMA
31-50	PÉNALITÉ DE -2 KARMAS
51-75	PÉNALITÉ DE -3 KARMAS
POUR CHAQUE 25 KARMAS SUPPLÉMENTAIRES	PÉNALITÉ ADDITIONNELLE DE -1 KARMA

COMBAT CONTRE LE DRAGON

Malheureusement pour votre équipe, le deal est rompu. Vous aurez plus de chance lors de vos prochaines incarnations.

Difficulté : Très complexe (il est recommandé d'avoir au moins 70 Karmas dans les Augmentations).

Joueurs : 4.

Mise en place de la mission : C'est une mission conçue pour 4 Runners. Placez la carte Dragon avec le côté sous Couverture face visible à la droite du premier Runner, puis donnez la carte Règle Dragon à ce Runner. Ensuite, suivez les règles du tableau Obstacle & Crossfire pour la phase 1.

Objectif de la Mission : Dans un premier temps, vous devrez vaincre les deux spécialités du Dragon sous Couverture. Le Dragon vous enverra des obstacles.

Obstacles & Crossfire : Au début de chaque Scène, retournez les obstacles comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Lorsque vous retournez des obstacles, retournez d'abord autant d'obstacles du deck Obstacle Difficile que le niveau Crossfire. Ensuite, si d'autres

PISTE DE PROGRESSION DE L'EXTRACTION

PHASE	4 RUNNERS	3 RUNNERS
1	RETOURNEZ 4 CARTES OBSTACLE NORMAL.	RETOURNEZ 3 CARTES OBSTACLE NORMAL.
2	CHAQUE RUNNER PIOCHE 1 CARTE. RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE DIFFICILE.	CHAQUE RUNNER PIOCHE 1 CARTE. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE.
3	LE CLIENT ET CHAQUE RUNNER SE SOIGNENT D'1 PV. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE ET 2 CARTES OBSTACLE NORMAL. FIN DE LA SCÈNE.	LE CLIENT ET CHAQUE RUNNER SE SOIGNENT D'1 PV. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE ET 1 CARTE OBSTACLE NORMAL. FIN DE LA SCÈNE.
4	CHAQUE RUNNER PIOCHE 2 CARTES. RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE DIFFICILE ET 1 CARTE OBSTACLE NORMAL.	CHAQUE RUNNER PIOCHE 2 CARTES. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE ET 2 CARTES OBSTACLE NORMAL.
5	CHAQUE RUNNER PIOCHE 2 CARTES. RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE DIFFICILE ET 1 CARTE OBSTACLE NORMAL.	LE CLIENT ET CHAQUE RUNNER SE SOIGNENT DE 2 PV. RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE DIFFICILE ET 1 CARTE OBSTACLE NORMAL. FIN DE LA SCÈNE.
6	CHAQUE RUNNER PIOCHE 3 CARTES. RETOURNEZ 3 CARTES OBSTACLE DIFFICILE ET 3 CARTES OBSTACLE NORMAL.	CHAQUE RUNNER PIOCHE 3 CARTES. RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE DIFFICILE ET 3 CARTES OBSTACLE NORMAL.
7	L'ÉQUIPE S'ÉCHAPPE AVEC LE CLIENT !	L'ÉQUIPE S'ÉCHAPPE AVEC LE CLIENT !

PHASE	2 RUNNERS	1 RUNNER
1	RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE NORMAL.	RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE NORMAL.
2	CHAQUE RUNNER PIOCHE 1 CARTE. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE.	PIOCHEZ 2 CARTES. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE.
3	LE CLIENT ET CHAQUE RUNNER SE SOIGNENT D'1 PV. RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE NORMALE. FIN DE LA SCÈNE.	LE CLIENT ET VOUS VOUS SOIGNEZ DE 1 PV. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE. VOUS GAGNEZ 2 NUYENS ET VOUS POUVEZ ACHETER 1 CARTE DU MARCHÉ NOIR. FIN DE LA SCÈNE.
4	CHAQUE RUNNER PIOCHE 2 CARTES. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE ET 1 CARTE OBSTACLE NORMAL.	PIOCHEZ 3 CARTES. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE.
5	LE CLIENT ET CHAQUE RUNNER SE SOIGNENT DE 2 PV. RETOURNEZ 1 CARTE OBSTACLE DIFFICILE ET 1 CARTE OBSTACLE NORMAL. FIN DE LA SCÈNE.	LE CLIENT ET VOUS VOUS SOIGNEZ DE 2 PV. RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE NORMAL. VOUS GAGNEZ 2 NUYENS ET POUVEZ ACHETER 1 CARTE DU MARCHÉ NOIR. LA SCÈNE PREND FIN.
6	CHAQUE RUNNER PIOCHE 3 CARTES. RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE DIFFICILE ET 1 CARTE OBSTACLE NORMAL.	PIOCHEZ 4 CARTES. RETOURNEZ 2 CARTES OBSTACLE DIFFICILE ET 1 CARTE OBSTACLE NORMAL.
7	L'ÉQUIPE S'ÉCHAPPE AVEC LE CLIENT !	L'ÉQUIPE S'ÉCHAPPE AVEC LE CLIENT !

obstacles sont encore nécessaires, retournez des obstacles du deck Obstacle Normal pour ceux qui manquent. Placez le premier obstacle en face du Runner dont la couleur du rôle correspond à la couleur de l'obstacle. Placez les autres dans le sens horaire. La première phase commence avec le premier Runner.

OBSTACLES COMBAT CONTRE LE DRAGON

PHASE	OBSTACLES	CROSSFIRE
1	RETOURNEZ 3 OBSTACLES	NE PIOCHEZ PAS DE CARTE CROSSFIRE.
2	RETOURNEZ 3 OBSTACLES	NE PIOCHEZ PAS DE CARTE CROSSFIRE.
3+	RETOURNEZ 3 OBSTACLES	PIOCHEZ UNE CARTE CROSSFIRE EN SUIVANT LES RÈGLES NORMALES.

Le Dragon : Le Dragon possède deux côtés : sous Couverture et Enragé. Le Dragon commence la partie face à un Runner avec le côté Sous Couverture face visible. Le Dragon sous Couverture a deux spécialités : Hacking et Compétence. L'équipe doit vaincre les deux spécialités pour avancer, mais peut choisir laquelle affronter en premier. Chaque spécialité peut être vaincue de

deux façons différentes, soit grâce à des dégâts d'une couleur ou un nombre plus important de dégâts incolores. Un Runner doit infliger ces dégâts. Une fois que l'équipe a vaincu les deux spécialités, retournez la carte Dragon sur son côté Enragé. Cette dernière dispose également de deux spécialités : Sort et Arme. L'équipe doit, encore une fois, vaincre ces deux spécialités, dans l'ordre de son choix, pour accomplir la mission. Chaque spécialité du Dragon Enragé peut également être vaincue de deux façons différentes. Vous ne pouvez vaincre une spécialité qu'une seule fois. Si le Dragon se déplace vers un autre Runner, déplacez ses deux cartes à côté de ce Runner.

Récompense Dragon & Fin de Scène : À la fin d'un tour où l'équipe a vaincu une des spécialités du Dragon, chaque Runner reçoit la récompense indiquée sur la carte Dragon pour avoir vaincu cette spécialité, puis le premier Runner retire toutes les cartes Événement Crossfire actives du jeu (elles vont dessous le deck Crossfire au lieu d'aller dans la défausse). Ensuite, en commençant par le Runner situé à la gauche de celui ayant vaincu la spécialité du Dragon, chaque Runner, dans l'ordre, peut acheter une carte du Marché Noir. Cette Scène prend fin quand le dernier Runner aura acheté une carte ou aura passé. La partie passe à la Scène suivante avec le Runner qui a eu le choix d'acheter une carte en premier.



Règles Dragon Spéciales & Réussir la Mission : Les différentes spécialités du Dragon sont considérées comme des boss indépendants (il attaque comme un obstacle, et les capacités des cartes que n'affectent que les obstacles ne sont d'aucun effet sur lui). Référez-vous à la carte Dragon pour plus de détails.

Dès que l'équipe a vaincu les quatre spécialités du Dragon, elle a réussi la mission et ce même s'il reste des obstacles en jeu.

Gain de Karma : Si l'équipe réussit la mission, chaque Runner gagne 7 Karmas. Si l'équipe a échoué, mais a réussi la phase d'annulation de run, chaque Runner gagne 1 Karma. L'équipe a également accès aux options bonus suivantes :

- ❖ **Problèmes :** Piochez une carte Crossfire dès la phase 2 à la place de la phase 3 : +1 Karma (si vous choisissez cette option, vous ne pouvez pas choisir Soyons Sérieux).
- ❖ **Soyons Sérieux :** Piochez une carte Crossfire dès le début de la partie à la place de la phase 3 : +2 Karmas (si vous choisissez cette option, vous ne pouvez pas choisir Problèmes).
- ❖ **Je suis plus près que tu ne le penses :** La Force d'Attaque

du Dragon sous Couverture est augmentée de +1 : +2 Karmas.

- ❖ **Flot ininterrompu :** Au début de la partie et après chaque phase, retournez 4 obstacles à la place de 3 : +3 Karmas.

Répartition du Karma : Chaque joueur gagne les récompenses en Karma suivantes en fonction du Karma dont ils disposent.

ÉCHELLE DE KARMA COMBAT CONTRE LE DRAGON

KARMA DANS LES AUGMENTATIONS	RÉCOMPENSE/PÉNALITÉ
0-75	KARMA TOTAL
76-100	PÉNALITÉ DE -1 KARMA
POUR CHAQUE 25 KARMA SUPPLÉMENTAIRES PÉNALITÉ ADDITIONNELLE DE -1 KARMA	

AUGMENTATION DES RUNNERS

LE JEU EN CAMPAGNE

Le jeu en campagne utilise les règles suivantes afin d'augmenter les capacités de Runners au fil des parties.

Le Karma et les Augmentations ne peuvent être acquis et appliqués qu'entre deux missions mais pas pendant une mission.

Nous encourageons les joueurs à tenir une « session Post-Mission » après chaque partie afin de gérer le Karma et les nouvelles Augmentations gagnés (s'il y en a eu). Cela permet d'être certain que les joueurs appliquent le bon total de Karma (surtout dans le cas où des Bonus de Mission ont été utilisés) et de réfléchir en équipe à quelles sont les Augmentations les plus intéressantes à acquérir afin de gagner le maximum d'efficacité.

Il est à noter que *Crossfire* comprend plusieurs cartes Runner de chaque métatype. Ces cartes ont été incluses afin que plusieurs joueurs puissent profiter du même métatype et de permettre aux joueurs de jouer plusieurs Runners s'ils le souhaitent. Par exemple, un joueur commence avec un Hacker Humain et le joue lors de plusieurs runs. Il peut poursuivre l'aventure avec ce même personnage ou il peut choisir d'en commencer un nouveau en choisissant un Samouraï des Rues Humain, alternant entre les deux personnages lors des parties, comme il le souhaite.

KARMA

À chaque fois que l'équipe termine un run, elle gagne du Karma en fonction de la mission qui a été accomplie. Par exemple, la mission *Crossfire* donne 3 Karmas si la mission est réussie, 1 Karma si le run est annulé et 0 Karma en cas d'échec. Chaque mission possède également des options permettant de gagner du Karma supplémentaire si l'équipe réussit la mission d'une façon particulière. Par exemple, si l'équipe réussit la mission *Crossfire*, chaque joueur augmente son total de Karma de 3 sur sa carte Runner (en partant

du principe qu'il n'y ait aucune pénalité). Si les joueurs ont décidé d'ajouter le bonus *Amène-toi !* Avant de commencer la partie, ils gagneront 1 Karma supplémentaire chacun.

Les cartes Runner sont plastifiées. Les joueurs peuvent utiliser un marqueur effaceur à sec afin de suivre le total de Karma gagné.

AUGMENTATIONS

Dès que les Runners ont gagné du Karma, ils peuvent obtenir des Augmentations. Ces Augmentations comprennent de nouvelles compétences, des objets, des armes et des pouvoirs qu'ils gagneront avec l'expérience. Un Runner ne peut pas avoir deux fois la même Augmentation.

Le Karma et l'acquisition d'Augmentations

Le nombre total d'Augmentations qu'un Runner peut posséder est fonction du Karma qu'il a gagné. Chaque Augmentation a une valeur, indiquée sur le sticker Augmentation. De plus, chaque Augmentation placée ailleurs que sur le premier emplacement de la carte Runner voit sa valeur augmentée de 10. Lorsque vous gagnez une Augmentation, récupérez le sticker correspondant et placez-le sur un emplacement de la carte Runner. Vous ne pouvez effectuer cette opération qu'à la condition que la valeur totale de vos Augmentations ne dépasse pas votre total de Karma gagné (et n'oubliez pas que les emplacements au-delà du premier coûtent 10 de plus).

Si vous décidez qu'une de vos Augmentations ne vous plaît plus, ou que vous souhaitez utiliser l'emplacement pour une Augmentation plus puissante, vous pouvez recouvrir un sticker Augmentation déjà en place avec un nouveau. **Lorsque vous recouvrez une Augmentation, seule l'Augmentation du dessus compte.** Les pouvoirs des Augmentations recouvertes ne sont plus actifs et ils ne comptent plus dans la valeur totale de vos Augmentations.



Mike a gagné 5 points de Karmas et obtient sa première Augmentation, Nabab (qui a une valeur de 5 Karmas) et la place sur sa carte Runner, ce qui lui permet d'avoir 1 Nuyen de plus en début de partie. Après avoir gagné 15 Karmas de plus (pour un total de 20), il décide de remplacer Nabab par C'est du pognon. Il recouvre Nabab avec C'est du pognon. C'est du pognon coûte 20 Karmas, ce qui est valide parce qu'il dispose de 20 Karmas et que Nabab ne compte plus parce que recouvert.

Maintenant, Mike commence une partie avec 2 Nuyens supplémentaires (et pas 3, parce que l'effet de Nabab ne s'applique plus). Si Mike avait voulu placer C'est du pognon sur un nouvel emplacement, il lui aurait fallu 15 Karmas supplémentaires (pour un total de 35), parce que dans ce cas la valeur totale de ses Augmentations aurait été de 35 : 5 pour Nabab et 30 pour C'est du pognon dont la valeur aurait été augmentée de 10 parce que placée sur un emplacement différent du premier.



EXPLICATION DES CARTES

Référez-vous à cette section lorsque vous avez des questions sur certaines cartes.

CARTES MARCHÉ NOIR

ARME

Fouet Monofilament : Empêche un obstacle d'attaquer et empêche également toute capacité de se déclencher lorsque cet obstacle attaque.

Fusil de précision RA SM-4 : Si vous jouez un Katana pendant le même tour que cette carte, Fusil d'Elite gagne + 1 dégât. Vous pouvez infliger ce dégât en premier (et même en combinaison avec d'autres cartes) pour amener l'obstacle jusqu'à ses 2 derniers niveaux et le vaincre en utilisant les 2 niveaux de dégâts du fusil d'élite. À l'inverse, si vous ne voulez pas infliger les deux niveaux de dégât, mais que vous avez besoin du + 1 de la capacité de Katana, vous pouvez les utiliser sur un obstacle auquel il reste plus de deux niveaux (mais vous ne pourrez plus les utiliser ailleurs). De plus, s'il ne reste qu'un seul niveau sur un Moniteur de Dégâts et que vous utilisez cette carte, le niveau de dégâts restant est perdu.

Katana : Si vous jouez plusieurs Katana pendant votre tour, vos cartes Arme non Katana bénéficieront de chacun d'entre eux, et les dégâts s'ajouteront alors rapidement. Chaque + 1 a un effet sur les autres Katana que vous jouez pendant ce tour, mais un Katana ne produit aucun effet sur lui-même.

Aztechnology Striker : Vous pouvez infliger les dégâts de la carte à des obstacles différents de ceux que vous déplacez de devant les autres Runners en vous servant de la capacité de la carte. Vous pouvez choisir de prendre, ou non, un obstacle de chaque Runner, ce qui vous donne entre 0 et 3 obstacles (lors d'une partie à 4 joueurs). Empêcher un obstacle d'attaquer empêche également toute capacité de se déclencher lorsque cet obstacle attaque.

Remington Roomsweeper : Vous déterminez à quels obstacles la Remington Roomsweeper inflige des dégâts lorsque vous infligerez des dégâts. Lorsque l'étape commence, vous choisissez un Runner et la Remington Roomsweeper inflige des dégâts à tous les obstacles et à tous les boss qui font face à ce Runner. Utilisez des marqueurs afin de différencier ceux du Remington. Si vous jouez un Katana pendant le même tour qu'une Remington Roomsweeper, les dégâts infligés à tous les obstacles et les boss par la Remington Roomsweeper sont augmentés.

Tir de Couverture : Vous ne pouvez pas vous soigner avec cette carte. Vous devez choisir un Runner autre que vous. Empêcher un obstacle d'attaquer (en utilisant la capacité de soutien) empêche également toute capacité de se déclencher lorsque cet obstacle attaque.

AUGMENTATIONS

Joker : Toutes les cartes doivent être de la même couleur.

CARTES CROSSFIRE

Défenses Coordonnées : Si Défenses Coordonnées est défaussé pendant l'étape Piochez une Nouvelle Carte Crossfire de la phase, et qu'il y a des obstacles qui ont été vaincus, mais qui sont encore en jeu à cause de l'effet de cette carte, ces obstacles sont immédiatement vaincus et le premier Runner est considéré comme celui les ayant vaincu.

Grenade ! : Le Runner choisi peut être le Samouraï des Rues. Si des obstacles sont vaincus suite à l'effet de cette carte, le premier Runner est considéré comme celui les ayant vaincus.

Hacking de GPS : Un des Runners peut être le Decker.

Harlequinade : Le Runner choisi peut être le Mage.

CARTES OBSTACLE

Chef de Gang : Si vous avez 3 cartes ou moins dans votre deck, placez ces cartes dans votre défausse, sans la mélanger. La prochaine fois où vous aurez à piocher une carte, mélangez votre défausse.

Escroc Initié : Un exemple de fonctionnement si Mage de Foudre (3   1), dont le premier niveau est franchi, est face à un Runner et que vous avez joué Boule de Feu (  2) et que vous l'avez placé à côté du Mage. Vous franchissez les  , mais ne pouvez pas appliquer 2 afin de franchir 1.

Maître d'Arme Elfe : Si les Runners n'arrivent pas à se mettre d'accord sur les cartes à défausser collectivement, chaque Runner se défausse de 1 carte.

Spécialiste en Arme : Chaque Runner ne peut subir que 1 seul dégât de cette capacité, peu importe le nombre d'obstacles Noir présents.

Unusual Suspects : Le Runner qui élimine l'obstacle peut être un des Runners.

COMPÉTENCE

Acte Héroïque : Lorsque vous jouez cette carte alors qu'un Événement Crossfire ou une capacité d'obstacle empêche un Runner (vous inclus) de piocher des cartes, ce Runner ne bénéficiera pas de cette pioche, à l'inverse du reste de l'équipe. Cette carte permet aux Runners Choqués de piocher une carte (en partant du principe qu'aucune autre capacité ne les en empêche).

Attaque Coordinée : Oui, vous pouvez enchaîner plusieurs cartes Attaques Coordinées. Vous ne pouvez pas vous cibler avec sa capacité, mais si vous jouez Attaque Coordinée sur un autre joueur, il peut faire de même avec vous.

Contact au Marché Noir : vous devez acheter la carte avant d'en jouer d'autres.

Contrat Doc Wagon : Vous pouvez jouer cette carte pour vous soigner, si vous le désirez. En ce qui concerne sa capacité de soutien, vous n'êtes pas obligé de soigner le Runner qui subit les dégâts ; vous pouvez soigner n'importe quel Runner.

Négociation : Cette carte compte dans le décompte. En ce qui concerne la capacité de soutien, si le Runner actif n'achète pas de carte à son tour, la réduction est perdue ; elle ne se reporte pas d'un tour sur l'autre.

Exploiter son avantage : Voilà comment la carte fonctionne : Vous jouez cette carte et révéléz une carte Arme, puis une carte Compétence et enfin une carte Arme. Vous ne piochez alors que la première carte Arme et la carte Compétence. La seconde carte Arme reste au dessus de votre deck.

HACKING

Agent d'Extraction : Vous ne pouvez pas récupérer les cartes jouées avant Agent d'Extraction. Ces cartes sont toujours en jeu. Elles ne vont pas dans votre défausse tant que vous n'infligez pas de dégâts avec elles. Et une fois que vous avez infligé les dégâts, vous ne pouvez plus jouer de cartes.

Backdoor : Considérez que la carte obstacle n'a aucun texte. Cette capacité ne fonctionne pas sur les Événements Crossfire.

Branché : Si vous jouez cette carte pendant votre tour, elle restera en jeu. Vous ne pouvez pas défausser une autre carte pour la récupérer lors de ce même tour. Vous devrez attendre le prochain tour. Si vous défaussez

Branché en réponse à un autre effet de carte, par exemple Programmation Parallèle, vous pourrez la récupérer parce que la carte se trouve alors dans votre défausse et non en jeu. Vous ne pouvez pas récupérer Branché dans votre main après avoir infligé des dégâts si vous l'avez jouée ce tour.

Hacker le Monde : Vous pouvez infliger les dégâts de la carte que vous copiez à un obstacle différent de celui où vous appliquez   2 de Hacker le Monde.

Prise d'une icône : La capacité d'ajouter des dégâts d'une couleur supplémentaire est fonction de la couleur des cartes déjà jouées lors de l'étape Infliger des Dégâts. Si vous avez joué une autre carte Hacking pendant votre tour, que ce soit avant ou après Prise d'une icône, vous bénéficierez des dégâts supplémentaires.

Programmation en binôme : Les dégâts de la carte que vous copiez peuvent être infligés à un obstacle différent de celui qui se voit infliger  de Programmation en binôme.

SORT

Boule de Feu : Vous pouvez dissocier les dégâts   2 et les niveaux de dégâts infligés à différents obstacles. Vous pouvez également appliquer un niveau de dégât à l'obstacle auquel vous avez infligé les  2.

Clairvoyance : Vous devez résoudre la pioche et la défausse avant d'effectuer une quelconque autre action. Vous ne pouvez rien faire entre les actions de pioche et de défausse.

Éclair Étourdissant : Notez la valeur en Nuyen de la carte que vous révéléz lorsque vous résolvez la capacité. Cette valeur sera utilisée par la suite pour augmenter les dégâts de la carte. Si, après avoir résolu la capacité d'Éclair Étourdissant, vous piochez des cartes ou que, d'une façon ou d'une autre, la première carte de votre deck est amenée à changer, vous ne changerez plus les dégâts infligés par la capacité d'Éclair Étourdissant. Ce nombre est fixé au moment où vous résolvez la capacité. Servez-vous de marqueurs pour vous souvenir de ce total, si besoin.

Foudre : Niveaux consécutifs signifie que vous franchissez 2 niveaux d'un coup. Par exemple, si vous l'utilisez sur un Adepte Bonelace, vous pouvez franchir 4 et , ou  et 1, mais pas 4 et 1. De plus, s'il ne reste qu'un seul niveau sur un Moniteur de Dégâts, vous pouvez toujours utiliser cette carte, mais le niveau restant est perdu.

Esprit mentor : Vous pouvez jouer les cartes que vous avez piochées grâce à la capacité de la carte, avant d'infliger les dégâts.

Toucher Mortel : Notez combien de cartes Sort vous révéléz lorsque vous résolvez la capacité. Les dégâts de cette carte seront augmentés d'autant. Si, après avoir résolu la capacité de Toucher Mortel, vous piochez des cartes ou que, d'une façon ou d'une autre, la première carte de votre deck est amenée à changer, vous ne changerez plus les dégâts infligés par la capacité de Toucher Mortel. Ce nombre est fixé au moment où vous résolvez la capacité. Servez-vous de marqueurs pour vous souvenir de ce total, si besoin.

FOIRE AUX QUESTIONS

Q : Peut-on infliger les dégâts d'une carte à un Moniteur de Dégâts afin d'utiliser cette carte même si vous ne franchissez pas ce niveau ?

R : Oui, mais les dégâts supplémentaires sont perdus.

Q : Si deux obstacles attaquent et infligent suffisamment de dégâts pour Choquer mon Runner et que l'un de ces obstacles dispose d'une capacité permettant d'infliger des dégâts supplémentaires, est-ce que mon Runner passe en État Critique ?

R : Non, vous êtes juste Choqué. Tous les dégâts subis par un Runner lors de l'étape Subir des Dégâts le sont simultanément ; ces dégâts sont additionnés afin de constituer un total (une sorte de paquet). Cela inclut la Force d'Attaque, la capacité de la carte et toute autre source (par exemple, deux obstacles qui infligent chacun 2 dégâts et qui font face au même Runner lui infligent un total de 4 dégâts). Les totaux sont résolus par le premier Runner, puis dans le sens horaire.

Q : Si une carte que j'ai joué bat un obstacle pendant le tour d'un autre Runner, qui récolte le premier Nuyen ?

R : La distribution des Nuyens commence toujours avec le Runner actif, même s'il s'agit de la carte d'un autre Runner qui a vaincu l'obstacle, par exemple Attaque Coordonnée, ou par une capacité de soutien.

Q : Peut-on jouer une capacité de soutien n'importe quand, tant que c'est pendant le tour d'un autre Runner ?

R : Oui. Vous pouvez jouer une capacité de soutien quand vous voulez lorsque vous n'êtes pas le Runner actif, même si ce dernier passe son tour.

Q : Lorsque je joue une capacité de soutien, comme celle de la carte Backdoor où un obstacle est choisi et que la carte inflige , qui décide quel obstacle est choisi ?

R : Lorsque quelqu'un joue une capacité de soutien, le Runner actif décide comment les dégâts sont infligés. Le Runner qui joue le soutien prend les décisions pour les autres effets ; dans ce cas, choisir l'obstacle dont les capacités seront annulées.

Q : Si un obstacle ou un boss réduit les dégâts qu'une couleur peut infliger, est-ce que cela concerne également les capacités des cartes de cette même couleur ?

R : Non. La réduction ne s'applique qu'aux dégâts, pas aux capacités.

Q : Comment fonctionne Attaque Coordonnée ?

R : Lorsqu'un Runner est la cible de la capacité d'Attaque Coordonnée et qu'il choisit de jouer une carte, c'est comme si ce Runner avait joué la carte pendant son tour. On suit les instructions de la carte, en payant tout coût additionnel, et toutes les références à « vous » font référence à ce Runner. La seule différence est que le Runner ayant joué Attaque Coordonnée est celui qui inflige les dégâts de la carte.

Q : Comment sont appliqués les dégâts infligés par plusieurs obstacles ?

R : Après avoir joué une carte comme Fireball, placez cette carte près d'un obstacle afin d'indiquer que vous allez infliger    à cet obstacle. Prenez 3 marqueurs Génériques afin de représenter chacun des niveaux de dégât infligés par Boule de Feu. Placez chacun de ces marqueurs à côté d'un obstacle afin d'indiquer que vous comptez infliger un niveau de dégât à cet obstacle. Lorsque vous infligez les dégâts à un obstacle, infligez    ou un niveau de dégât, en fonction de si vous avez placé la carte ou un marqueur Générique à côté de cet obstacle.

Q : Si j'ai un effet sur une Augmentation qui dit que je peux faire quelque chose, et qu'une capacité sur un obstacle dit que je ne peux pas faire cette même chose, qui dit vrai ?

R : C'est le « ne peut pas » qui l'emporte. Par exemple, vous avez une Augmentation qui indique « À chaque fois que vous pouvez vous soigner, vous pouvez piocher une carte à la place. » Une Mauvaise Passe devant vous dit « Vous ne pouvez pas piocher de cartes. » Si vous êtes soigné, vous n'avez plus l'option de piocher une carte, parce que le « ne peut pas » de Mauvaise Passe l'emporte.

Q : Est-ce que le premier Runner doit piocher une autre carte Crossfire s'il obtient un tour supplémentaire ?

R : Non. On ne doit révéler qu'une seule carte Crossfire par phase.

Q : si un effet Bombe à Retardement possède un seuil Crossfire, est-ce que cette carte compte dans le niveau Crossfire ?

R : Lorsque l'effet Bombe à Retardement s'active, la carte en question n'est pas encore dans la défausse, donc ne compte pas pour le niveau Crossfire. Par exemple, si une phase se termine sans qu'il y ait de cartes dans la défausse et que Sommet est la carte Événement Crossfire active, le Runner ne se voit pas infliger 2 dégâts.

Q : Si j'ai les deux Augmentations Dans la Douleur et Voir Rouge, lorsque je me soigne, est-ce que je peux piocher 1 carte et gagner 1 Nuyen ?

R : Vous pouvez soit piocher 1 carte, soit gagner 1 Nuyen, mais pas les deux. Piocher la carte ou gagner 1 Nuyen remplace le soin, donc vous ne pouvez faire que l'un ou l'autre.

Q : Mon groupe a de grosses difficultés à réussir la mission Crossfire. Que doit-on faire pour la réussir ?

R : La plupart des jeux en coopération sont difficiles et un jeu coopératif Shadowrun est doublement difficile ! Si vous avez besoin d'aide, de conseils ou de stratégies, rendez-vous sur le forum de Shadowrun : Crossfire à l'adresse <http://forums.shadowruntabletop.com>, où vous trouverez des conseils prodigués par les concepteurs du jeu comme par la communauté !

APPENDICE A : GLOSSAIRE DES TERMES DE JEU

Augmentation : Capacité gagnée par les Runners au cours des parties qui les rendent plus efficaces. Les Augmentations sont indiquées sur les stickers et sont placées sur les emplacements correspondants sur une carte Runner.

Annulation/Run Annulé : Lorsqu'un Runner passe en État Critique, le run est annulé et l'équipe ne peut plus gagner la partie. Si au moins un des Runners n'est pas en État Critique à la fin de la phase d'annulation de run, l'équipe obtient une victoire partielle.

Attaque : Actions effectuées par les obstacles pour vous blesser.

Boss : Un obstacle de mission avec des règles spéciales : en général, ils sont plus difficiles à vaincre que les obstacles standards.

Carte : Élément de jeu utilisé au cours des parties. Les cartes sont séparées en decks ou utilisées en tant que référence pour le jeu.

Carte Rôle : Carte qui détermine quel Rôle/Couleur (Face-rouge, Decker-vert, Mage-bleu, Samouraï des Rues-noir) un Runner va jouer pendant la partie.

Carte Runner : Élément de jeu qui indique des informations relatives aux Runners comme le métatype, PV, cartes de départ, Nuyens de départ, Karma et Augmentations.

Carte Soin : Nom générique donné à une carte jouée pour soigner un Runner par le biais de sa capacité principale ou de sa capacité de soutien.

Changer : Défausser une carte et la remplacer avec une autre du même deck.



Choqué : C'est un état. Les Runners deviennent Choqués lorsque leur total de PV descend en dessous de 1.

Couleur : Il y a quatre couleurs dans le jeu, qui représentent le rôle des Runners : noir, bleu, vert et rouge. Les obstacles qui correspondent à un rôle donné ont la même couleur.

Couleur de Rôle : Couleur associée au rôle choisi par le Runner. Elle détermine quelquefois l'endroit où un obstacle de la couleur correspondante est placé.

Crossfire : C'est un événement d'une carte Crossfire qui possède un effet qui persiste tant que la carte n'est pas défaussée ou retirée du jeu (le plus souvent cet effet dure une phase).

Couleur Principale : Lorsqu'un joueur incarne plus d'un rôle, la couleur principale correspond à celle du rôle dont il joue le deck.

Deck Marché Noir : Ensemble de cartes Arme et Capacité qui améliorent les decks Runner.

Deck Crossfire : Un deck composé des cartes Crossfire.

Dégât : Les obstacles et les boss infligent des dégâts quand ils attaquent. Les Runners soustraient les dégâts de leur total de PV.

Dégât de Soutien : Dégâts donnés au Runner actif par un autre Runner afin qu'il les inflige lorsque ce dernier joue une carte avec une capacité de soutien.

Déplacement : Lorsqu'une capacité ou un effet force un obstacle ou un boss à se déplacer, sa position est changée pour faire face à un nouveau Runner. Dans les faits, vous faites glisser l'obstacle ou le boss vers vous.

Équipe : Un groupe de Runners qui part en Mission lors d'une partie.

État Critique : C'est un état. Un Runner Choqué qui subit des dégâts passe en État Critique. Lorsque cela se produit, le run est annulé ou perdu (dans certaines missions). Les Runners en État Critique peuvent rejouer lors de futures missions.

Événement : Résulte de l'effet d'une carte Crossfire. Appelé quelquefois « Événement Crossfire ».

Fiche de Mission : Élément de jeu contenant les informations sur la préparation d'une mission spécifique.

Force d'Attaque : Une caractéristique des obstacles (et de certains boss) qui détermine le montant de dégâts qu'ils infligent quand ils attaquent.

Franchir : Lorsqu'un Runner inflige à un niveau des dégâts équivalents à ceux indiqués sur le Moniteur de Dégâts. Lorsque le niveau est franchi, on utilise un marqueur de dégât pour indiquer que le niveau est franchi.

Icône Balle : Des icônes sur le dos des cartes Obstacles indiquent leur difficulté afin de les repérer facilement. La difficulté est soit Normal (1 icône Balle) ou Difficile (2 icônes Balle).

Karma : Récompense, partielle ou totale, gagnée par les Runners qui terminent un run. Le Karma permet aux Runners d'acheter des Augmentations afin de se perfectionner.

Main : Les cartes tenues par un joueur.

Merde : Quand on chie dans le ventilo, c'est que les choses tournent de travers.

Mission : Un run spécifique que l'équipe décide d'entreprendre lors d'une partie. La terminer, totalement ou partiellement, permet aux Runners de gagner du Karma.

Niveau Crossfire (Crossfire #) : Total de cartes Crossfire placées dans la défausse Crossfire.

Nuyen : Dans l'univers de *Shadowrun*, le Nuyen est la monnaie.

Moniteur de Dégâts : C'est, sur la carte d'un obstacle ou d'un boss, la ligne de symboles de dégâts de couleurs et incolores représentant les dégâts à infliger pour le vaincre.

Point de Vie : Représentation statistique des dégâts subis par un Runner. Les Runners ne peuvent pas se soigner au-delà de leur maximum de PV. Ils sont Choqués lorsqu'ils se retrouvent en dessous de 1 PV.

Retourné : Capacité de certaines cartes Obstacle qui se déclenche lorsque la carte est mise en jeu, soit en la retournant soit en la mettant en jeu par un autre effet.

Retourner : Piocher une carte d'un deck et la placer face visible en jeu.

Révéler : Lorsque vous révélez une carte, qui est la plupart du temps la première d'un deck, vous montrez cette carte aux autres Runners sans la mettre dans votre main. D'une manière générale, vous laissez cette carte en jeu révélée (dans le cas d'une carte Crossfire) ou vous la remettez sur le dessus du deck. D'autres fois, vous défaussez cette carte.

Run : Autre nom pour désigner une mission.

Runner(s) : Un joueur (joueurs) dans une partie. En terme de règles, « chaque Runner » ou « Runners » fait référence à l'équipe entière (tous les joueurs).

Runner Actif : Le Runner dont c'est le tour. De nombreuses règles se réfèrent au Runner actif pour s'appliquer.

Scène : Chaque mission est découpée en une ou plusieurs Scènes. En général, les Runners gagnent en puissance à la fin d'une Scène et certaines capacités ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par Scène.

Soin : Il existe deux types de soin : récupération de Points de Vie et soin du Moniteur de Dégâts. Lorsqu'une capacité soigne, on récupère autant de points de vie qu'indiqué (mais sans jamais dépasser le maximum). Les obstacles et les boss possèdent des pistes de Dégâts. Les dégâts de ces pistes sont représentés par des niveaux qui sont franchis. Le soin du Moniteur de Dégâts restaure un certain nombre de niveaux déjà franchis.

Soutien : C'est une capacité de carte que vous ne pouvez jouer que pendant le tour d'un autre Runner.

Symbole de Dégâts : Il existe deux types de symboles de dégâts dans le jeu : incolore et de couleur. Il y a quatre couleurs de symboles de dégâts : noir, bleu, vert et rouge.

Vous : Dans le texte d'une carte, le Runner actif.



APPENDICE B : OPTIONS STRATÉGIQUES

Faire un Shadowrun n'est pas chose facile, alors voilà quelques éléments auxquels vous aimerez peut-être penser avant de jouer à *Shadowrun : Crossfire*.

- Déterminez avec soin qui peut se permettre de subir des dégâts pendant son tour et quels sont les obstacles qu'il est impératif de vaincre avant la fin du tour du Runner qui leur fait face. C'est particulièrement important pendant le premier tour de la partie : vous ne pourrez sans doute pas vaincre l'obstacle qui est face à vous si vous êtes le premier Runner. Demandez à vos coéquipiers ce dont ils ont besoin pour vaincre les obstacles qui leur font face afin que vous puissiez les aider. Vous pourrez ainsi éviter qu'ils subissent des dégâts et tout le monde gagnera des Nuyens plus rapidement. Alors bien évidemment, vous allez subir des dégâts et les obstacles qui vous font face vous pouvoir vous attaquer à nouveau lors du prochain tour. Mais l'équipe sera dans une meilleure position pour l'emporter.
- Ne videz pas systématiquement votre main. Il est important de jouer des cartes quand elles font la différence et non les jouer juste pour les jouer. Vous ne piochez que deux cartes pendant un tour, souvent vous en achetez une troisième, ce qui veut dire que vous atteindrez l'équilibre en jouant trois cartes. Soyez attentif à votre rôle et aux couleurs dont l'équipe a besoin afin de vaincre les

obstacles leur faisant face. En tant qu'Hacker, si vous possédez une carte Hacking que vous pouvez utiliser afin de franchir un niveau de dégât incolore d'un obstacle pendant ce tour, demandez à votre équipe s'ils pensent que vous en aurez besoin en tant que vert pendant le prochain tour. Il se peut qu'aucun d'entre eux n'ait de  en main, et ils auront besoin que vous terminiez un *Rayons Détecteurs* avec ce  lors du prochain tour.

- Ne faites pas de trop grandes réserves de Nuyen. C'est effectivement intéressant d'en conserver pour le *Aztechnology Striker* lorsqu'il sera sur le Marché Noir, mais il n'y a qu'un seul Runner qui doit s'en charger. Si ce Runner n'est pas vous, ou que le *Aztechnology Striker* n'est pas en jeu, dépensez vos Nuyens pour acheter des cartes. La carte que vous allez acheter vous aidera très vite à vaincre plus d'obstacles, ce qui vous fournira d'autres Nuyens pour la carte suivante plus rapidement et ainsi de suite.
- La *Boule de Feu* a l'air particulièrement puissante (et elle l'est), mais les trois autres cartes avec un coût à 9 valent autant le coup.
- Soutenez ! La puissance des cartes soutien réside dans le fait que l'équipe en son ensemble va les jouer au plus tôt. Plus les obstacles sont vaincus tôt, plus vite vous pourrez acheter d'autres cartes et moins l'équipe subira de dégâts. (Ne remarquez-vous pas un thème récurrent ?)



CRÉDITS

FIRE OPAL

Supervision du Développement

Gregory Marques

Développement

Mike Elliott, Rob Heinsoo, Sean McCarthy, Jay Schneider et Rob Watkins

Producteur du Développement

Jay Schneider

Éditeur

Cal Moore

Directeur Commercial

Gerald Lin

Finance

James Mitchell et Demaris Schneider

Directeur Technique

Louis Towles

Responsable Qualité

Conan E. Chamberlain

CATALYST

Logo Crossfire, Mise en Page, Développement

Matt « Wrath » Heerd

Conception des Cartes

Shane Hartley et Matt Heerd

Développement de la gamme Shadowrun et Coordination de la production

Jason M. Hardy

Direction Artistique

Brent Evans

Illustration de Couverture

Victor Manuel Leza Moreno

Illustrations intérieures et Illustrations des cartes

Tom Baxa, Gordon Bennetto, Joel Biske, Thierry "bOne" Bonnet, Victor Corbella, Arndt Drechsler, Phil Hilliker, David Hovey, Igor Kieryluk, Ian King, Michael Komarck, Victor Manuel Leza Moreno, Mark Poole, Marc Sasso, Andreas "AAS" Schroth, et Eric Williams

Équipe Catalyst Crossfire

Randall N. Bills, Loren Coleman et Brent Evans

Production

Randall N. Bills

REMERCIEMENTS

Merci à nos formidables testeurs qui nous ont aidés à rendre ce jeu le meilleur possible : Sabrina Brickner, Conan E. Chamberlain, Richard Garfield, Tim Hahn, Lee Hammock, Wei-Hwa Huang, Mr. Johnson, Koni Kim, Tom Lehmann, Dan Moen, Ken Nichols, Brendan O'Connell, Brad Rhodes, Janie Rhodes, Russell Rice, Demaris Schneider, Jeremy Virden, et Mike Webster.

Remerciements spéciaux à Donald X. Vaccarino pour montrer à tout le monde de nouvelles façons de construire des decks.

Pour la version française :

BLACK BOOK EDITIONS

Directeur de publication

David Burckle

Traduction et relecture

Philippe Pinon

Relecture VF

Ghislain Bonnotte (et sa grande connaissance de l'univers Shadowrun), Jérôme Cordier et Thierry Vareillaud

Mise en page VF

Jérôme Cordier



DECK RUNNER



DÉFAUSSE



FICHE DE PERSONNAGE



CARTE RÔLE



CARTE RÔLE

PION DÉGÂT

DECK OBSTACLE NORMAL



DÉFAUSSE OBSTACLE NORMAL



DÉFAUSSE OBSTACLE DIFFICILE



FICHE DE PERSONNAGE



OBSTACLE



CARTE MISSION



DÉFAUSSE



DECK RUNNER



DECK CROSSFIRE



ÉVÉNEMENT CROSSFIRE ACTIF



DÉFAUSSE CROSSFIRE



DECK MARCHÉ NOIR



DÉFAUSSE MARCHÉ NOIR



BANQUE

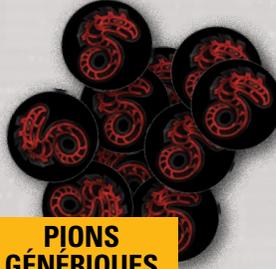


DECK RUNNER

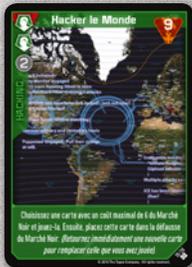


MARCHÉ NOIR

PIONS GÉNÉRIQUES



DÉFAUSSE



OBSTACLE



FICHE DE PERSONNAGE



DÉGÂTS

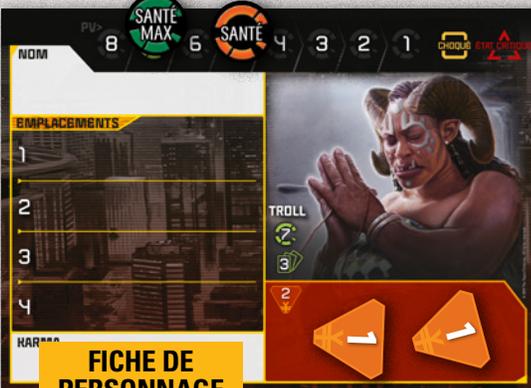
OBSTACLE



CARTE RÔLE



CARTE RÔLE



FICHE DE PERSONNAGE

DÉFAUSSE



DECK RUNNER



