



**COMMERCIAL**

Augmentez la taille du Marché Noir de 1 carte.

HARMAS  
**5**



**COMMERCIAL**

Augmentez la taille du Marché Noir de 1 carte.

HARMAS  
**5**



**NÉGOCIANT**

Lorsque vous achetez une carte dont le coût est de 8 Nuyens ou plus, gagnez 2 Nuyens.

HARMAS  
**5**



**NÉGOCIANT**

Lorsque vous achetez une carte dont le coût est de 8 Nuyens ou plus, gagnez 2 Nuyens.

HARMAS  
**5**



**NABAB**

Augmentez vos Nuyens de départ de 1.

HARMAS  
**5**



**NABAB**

Augmentez vos Nuyens de départ de 1.

HARMAS  
**5**



**NABAB**

Augmentez vos Nuyens de départ de 1.

HARMAS  
**5**



**SOLIDE**

Augmentez vos PV Max et de départ de 1.

HARMAS  
**5**



**SOLIDE**

Augmentez vos PV Max et de départ de 1.

HARMAS  
**5**



**SOLIDE**

Augmentez vos PV Max et de départ de 1.

HARMAS  
**5**



## EN PLEIN ENTRAÎNEMENT

Augmentez vos cartes de départ de 1.

HARMAS  
5



## EN PLEIN ENTRAÎNEMENT

Augmentez vos cartes de départ de 1.

HARMAS  
5



## EN PLEIN ENTRAÎNEMENT

Augmentez vos cartes de départ de 1.

HARMAS  
5



## JE TE COUVRE

Une fois par partie, vous pouvez payer 3 Nuyens pour soigner de 1 PV un Runner Choqué.

HARMAS  
5



## JE TE COUVRE

Une fois par partie, vous pouvez payer 3 Nuyens pour soigner de 1 PV un Runner Choqué.

HARMAS  
5



## JE TE COUVRE

Une fois par partie, vous pouvez payer 3 Nuyens pour soigner de 1 PV un Runner Choqué.

HARMAS  
5



## SUIVI DE COMBAT

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer ② par ① lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS  
5



## SUIVI DE COMBAT

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer ② par ① lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS  
5



## SUIVI DE COMBAT

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer ② par ① lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS  
5



## PETITE ASTUCE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer ② par ④ lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS  
5



### PETITE ASTUCE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer 2 par 1 lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS

5



### PETITE ASTUCE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer 2 par 1 lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS

5



### ÉCRASE BOUTON

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer 2 par 1 lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS

5



### ÉCRASE BOUTON

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer 2 par 1 lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS

5



### ÉCRASE BOUTON

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer 2 par 1 lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS

5



### COMPÉTENCE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer 2 par 1 lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS

5



### COMPÉTENCE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer 2 par 1 lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS

5



### COMPÉTENCE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez remplacer 2 par 1 lorsque vous infligez des dégâts.

HARMAS

5



### GRANDS PROJETS

Lorsque vous achetez une carte dont le coût est de 6 ou plus, vous pouvez déplacer un obstacle qui fait face à un Runner.

HARMAS

5



### GRANDS PROJETS

Lorsque vous achetez une carte dont le coût est de 6 ou plus, vous pouvez déplacer un obstacle qui fait face à un Runner.

HARMAS

5



**FONDAMENTAUX**

Au début de la partie, ajoutez 1 carte de base de n'importe que couleur à votre deck de départ.

HARMAS **5**



**FONDAMENTAUX**

Au début de la partie, ajoutez 1 carte de base de n'importe que couleur à votre deck de départ.

HARMAS **5**



**FONDAMENTAUX**

Au début de la partie, ajoutez 1 carte de base de n'importe que couleur à votre deck de départ.

HARMAS **5**



**VRILLES ÉLECTRIFIÉES**

La première fois où vous vous retrouvez Choqué pendant une partie, infligez 2 niveaux consécutifs de dégât à un obstacle face à vous.

HARMAS **10**



**VRILLES ÉLECTRIFIÉES**

La première fois où vous vous retrouvez Choqué pendant une partie, infligez 2 niveaux consécutifs de dégât à un obstacle face à vous.

HARMAS **10**



**EN AMONT**

Au début de la partie, vous pouvez acheter une carte.  
*(Payez-en le coût et mettez-la immédiatement dans votre main).*

HARMAS **10**



**EN AMONT**

Au début de la partie, vous pouvez acheter une carte.  
*(Payez-en le coût et mettez-la immédiatement dans votre main).*

HARMAS **10**



**EN AMONT**

Au début de la partie, vous pouvez acheter une carte.  
*(Payez-en le coût et mettez-la immédiatement dans votre main).*

HARMAS **10**



**SPÉCIALISTE**

Lorsque vous venez de vaincre un obstacle correspondant à la couleur de votre rôle principal, vous pouvez piocher 1 carte, puis vous défaussez 1 carte.

HARMAS **10**



**SPÉCIALISTE**

Lorsque vous venez de vaincre un obstacle correspondant à la couleur de votre rôle principal, vous pouvez piocher 1 carte, puis vous défaussez 1 carte.

HARMAS **10**



## COUP DE FROID

Lorsqu'une capacité **RETOURNÉ** vous oblige à vous défausser de 1 carte ou plus, vous pouvez piocher 1 carte après vous être défaussé.

HARMAS  
**10**



## COUP DE FROID

Lorsqu'une capacité **RETOURNÉ** vous oblige à vous défausser de 1 carte ou plus, vous pouvez piocher 1 carte après vous être défaussé.

HARMAS  
**10**



## DUR À CUIRE

Lorsque vous récupérez après avoir été Choqué, piochez 3 cartes à la place de 2.

HARMAS  
**10**



## DUR À CUIRE

Lorsque vous récupérez après avoir été Choqué, piochez 3 cartes à la place de 2.

HARMAS  
**10**



## STYLE DE VIE

Lorsque vous vainquez un obstacle dont la couleur correspond à la couleur de votre rôle principal, votre total de Nuyen augmente de 1.

HARMAS  
**10**



## STYLE DE VIE

Lorsque vous vainquez un obstacle dont la couleur correspond à la couleur de votre rôle principal, votre total de Nuyen augmente de 1.

HARMAS  
**10**



## VIVRE À 100 À L'HEURE

Lorsque vous achetez une carte, vous pouvez payer 1 Nuyen de moins si vous la mettez dans votre main.

HARMAS  
**10**



## VIVRE À 100 À L'HEURE

Lorsque vous achetez une carte, vous pouvez payer 1 Nuyen de moins si vous la mettez dans votre main.

HARMAS  
**10**



## J'AI VU, J'AI VAINCU

Lorsque vous achetez 1 carte avec un coût de 5 ou plus et dont la couleur correspond à celle de votre rôle principal, payez 1 Nuyen de moins.

HARMAS  
**15**



## J'AI VU, J'AI VAINCU

Lorsque vous achetez 1 carte avec un coût de 5 ou plus et dont la couleur correspond à celle de votre rôle principal, payez 1 Nuyen de moins.

HARMAS  
**15**



### J'AI VU, J'AI VAINCU

Lorsque vous achetez 1 carte avec un coût de 5 ou plus et dont la couleur correspond à celle de votre rôle principal, payez 1 Nuyen de moins.

HARMAS  
**15**



### POTE ÉGOÏSTE

Lorsqu'un autre Runner bat un obstacle vous faisant face, gagnez un nombre de Nuyen équivalent à sa part au lieu de la votre.

HARMAS  
**15**



### POTE ÉGOÏSTE

Lorsqu'un autre Runner bat un obstacle vous faisant face, gagnez un nombre de Nuyen équivalent à sa part au lieu de la votre.

HARMAS  
**15**



### COSTAUD

Augmentez vos PV de départ et vos PV Max de 2.

HARMAS  
**20**



### COSTAUD

Augmentez vos PV de départ et vos PV Max de 2.

HARMAS  
**20**



### COSTAUD

Augmentez vos PV de départ et vos PV Max de 2.

HARMAS  
**20**



### RÉFLEXES CÂBLÉS

Augmentez vos cartes de départ de 2.

HARMAS  
**20**



### RÉFLEXES CÂBLÉS

Augmentez vos cartes de départ de 2.

HARMAS  
**20**



### RÉFLEXES CÂBLÉS

Augmentez vos cartes de départ de 2.

HARMAS  
**20**



### C'EST DU POGNON

Augmentez vos Nuyens de départ de 2.

HARMAS  
**20**



### C'EST DU POGNON

Augmentez vos Nuyens de départ de 2.

HARMAS

20



### C'EST DU POGNON

Augmentez vos Nuyens de départ de 2.

HARMAS

20



### DANS LA DOULEUR

À chaque fois que vous pouvez vous soigner, gagnez 1 Nuyen à la place.

HARMAS

20



### DANS LA DOULEUR

À chaque fois que vous pouvez vous soigner, gagnez 1 Nuyen à la place.

HARMAS

20



### SYNCHRONISATION

Lors du même tour, la deuxième fois où vous achetez une carte qui correspond à la couleur de votre rôle principal, payez 1 Nuyen de moins.

HARMAS

20



### SYNCHRONISATION

Lors du même tour, la deuxième fois où vous achetez une carte qui correspond à la couleur de votre rôle principal, payez 1 Nuyen de moins.

HARMAS

20



### SYNCHRONISATION

Lors du même tour, la deuxième fois où vous achetez une carte qui correspond à la couleur de votre rôle principal, payez 1 Nuyen de moins.

HARMAS

20



### RAMÈNE-LE !

Si 2 obstacles ou plus vous attaquent pendant votre tour, réduisez le total des dégâts de 1.

HARMAS

20



### RAMÈNE-LE !

Si 2 obstacles ou plus vous attaquent pendant votre tour, réduisez le total des dégâts de 1.

HARMAS

20



### À LONG TERME

Vous pouvez acheter des cartes de la défausse du Marché Noir.

HARMAS

20



## À LONG TERME

Vous pouvez acheter des cartes de la défausse du Marché Noir.

HARMAS  
20



## À LONG TERME

Vous pouvez acheter des cartes de la défausse du Marché Noir.

HARMAS  
20



## JOKER

Lorsque vous jouez 3 cartes ou plus d'une couleur correspondant à celle du rôle principal d'un autre Runner, ce Runner pioche 1 carte.

HARMAS  
20



## JOKER

Lorsque vous jouez 3 cartes ou plus d'une couleur correspondant à celle du rôle principal d'un autre Runner, ce Runner pioche 1 carte.

HARMAS  
20



## DOUBLE IMPACT

Une fois par tour, infligez +1 avec une carte si vous avez déjà joué une carte avec le même nom pendant ce tour.

HARMAS  
25



## DOUBLE IMPACT

Une fois par tour, infligez +1 avec une carte si vous avez déjà joué une carte avec le même nom pendant ce tour.

HARMAS  
25



## OMAE

Lorsque vous jouez une carte pendant le tour d'un autre Runner, cette carte inflige +1 dégâts.

HARMAS  
25



## OMAE

Lorsque vous jouez une carte pendant le tour d'un autre Runner, cette carte inflige +1 dégâts.

HARMAS  
25



## OMAE

Lorsque vous jouez une carte pendant le tour d'un autre Runner, cette carte inflige +1 dégâts.

HARMAS  
25



## GUÉRISON EXPERTE

Lorsque vous battez un obstacle dont la couleur correspond à celle de votre rôle principal, soignez-vous de 1 PV.

HARMAS  
30



## GUÉRISON EXPERTE

Lorsque vous battez un obstacle dont la couleur correspond à celle de votre rôle principal, soignez-vous de 1 PV.

HARMAS

30



## VRAI PRO

Retirez 1 carte de votre deck de départ dont la couleur correspond à celle de votre rôle principal. Remplacez-la par une carte de la même couleur avec un coût de 2.

HARMAS

30



## VRAI PRO

Retirez 1 carte de votre deck de départ dont la couleur correspond à celle de votre rôle principal. Remplacez-la par une carte de la même couleur avec un coût de 2.

HARMAS

30



## VRAI PRO

Retirez 1 carte de votre deck de départ dont la couleur correspond à celle de votre rôle principal. Remplacez-la par une carte de la même couleur avec un coût de 2.

HARMAS

30



## DUPERIE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez défausser la première carte de votre deck.

HARMAS

30



## DUPERIE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez défausser la première carte de votre deck.

HARMAS

30



## TRAVAIL SUR LE TERRAIN

Une fois pendant votre tour, vous pouvez payer 2 Nuyens pour piocher 1 carte.

HARMAS

35



## MESSIE DES OMBRES

Lorsque vous jouez au moins 1 carte de chaque couleur pendant votre tour, soignez 1 PV.

HARMAS

35



## DECKER GÉNIAL

Une fois par Scène, lorsque vous jouez Mark, la carte inflige 1 dégât supplémentaire de n'importe quelle couleur.

HARMAS

35



## TACTICIEN

Une fois par Scène, lorsque vous jouez Tir Rapide, déplacez un obstacle faisant face à un Runner face à un autre Runner.

HARMAS

35



## UN COUP D'AVANCE

Une fois par Scène, lorsque vous jouez Sagesse Urbaine, choisissez un autre Runner. Ce Runner pioche 1 carte.

HARMAS

35



## JUTEUX

Une fois par Scène, lorsque vous jouez Mana, la carte inflige +2 dégâts.

HARMAS

35



## CONCENTRATION OPTIMALE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez défausser 2 cartes de la même couleur et en récupérer une autre de cette même couleur dans votre défausse puis la placer dans votre main.

HARMAS

40



## QUATRIÈME SOUFFLE

Lorsque vous achetez une carte, vous pouvez récupérer une carte de base de la même couleur de votre défausse dans votre main.

HARMAS

40



## VOTRE ÉQUIPE, VOS RÈGLES

Lorsque vous jouez une carte pendant le tour d'un autre Runner, vous pouvez payer 1 Nuyen pour piocher 1 carte.

HARMAS

40



## VOIR ROUGE

À chaque fois que vous pouvez vous soigner, vous pouvez piocher 1 carte à la place.

HARMAS

40



## FANATIQUE

Une fois pendant votre tour, vous pouvez subir 2 dégâts pour piocher 2 cartes.

HARMAS

45



## FRIMEUR

Lorsque vous piochez des cartes lors de l'étape Piocher & Acheter, piochez 1 carte supplémentaire, puis défaussez 1 carte.

HARMAS

45



## MACHINE À TUER

Si vous jouez 4 cartes ou plus pendant votre tour, une de ces cartes inflige 1 dégât supplémentaire de n'importe quelle couleur.

HARMAS

50



## PARFAIT RUNNER

La première carte de base que vous jouez pendant votre tour dont la couleur correspond à celle de votre rôle principal inflige 2 dégâts de sa couleur à la place de 1.

HARMAS

50