Android™ Netrunner™

Le Jeu de Cartes

Règles du Jeu

En à peine 18 heures, des pirates frappèrent Jinteki, Haas-Bioroid et le Consortium Weyland à coups d'attaques DOS, de vol de données et d'autres actes de cyber-vandalisme particulièrement spectaculaires. Ces attaques coûtèrent des milliards de crédits à chacune des corporations. NBN mit en place un holo-reportage en moins d'une demi-heure. Trente minutes après l'extinction du troisième terminal corporatiste, Lily Lockwell se tenait devant le Haricot Magique pour expliquer d'un ton grave les dangers de la dérégulation des réseaux et la poussée de la cybercriminalité au niveau mondial. Cinq minutes plus tard, les pirates frappaient de nouveau et Lockwell se retrouvait à lire le Manifeste Anarch. Les pirates ne prirent même pas la peine de synchroniser les mouvements de ses lèvres avec la nouvelle piste audio. Une diffusion sur trois eut même droit à un bonus spécial : la tête de Lockwell greffée sur le corps d'une senso-star très légèrement vêtue.

Les experts en conclurent qu'il s'agissait d'une légion de cybercriminels organisés, d'activités Tri-Maf, de terroristes Martiens. Ils se trompaient. C'était l'œuvre de trois personnes - un g-mod de Heinlein, un cyborg de New Angeles et une gestionnaire de configuration de BosWash – qui ne se connaissaient que de réputation. Mais les experts avaient raison sur un point : c'était le début d'une guerre cybernétique, une guerre qu'aucun camp ne pouvait se permettre de perdre.

Le Jeu de Cartes Évolutif

Android : Netrunner est un jeu pour deux joueurs qui peut être pratiqué avec le seul contenu de cette boîte, appelé jeu de base. Toutefois, *Android : Netrunner* est également un Jeu de Cartes Évolutif (JCE) qui évolue avec le temps et la sortie régulière d'extensions. Chaque extension offre aux joueurs de nombreuses nouvelles cartes qui ajoutent de la variété, de nouvelles options de personnalisation et des thèmes encore plus riches pour la gamme. Contrairement à la plupart des jeux de cartes à collectionner, les extensions des JCE ont une répartition de cartes fixe – leur contenu n'est pas aléatoire.

Introduction

Bienvenue dans *Android : Netrunner*. Nous sommes dans le futur. L'humanité a commencé à s'étendre à travers le système solaire avec plus ou moins de succès. La Lune et Mars sont colonisées. Un projet de terraformation de la Planète Rouge est en cours, seulement ralenti par la guerre civile qui a éclaté et isolé de nombreux dômes d'habitation. Sur terre, un gigantesque ascenseur spatial a été construit près de l'équateur, dans la mégalopole tentaculaire de New Angeles, et s'étend jusqu'en orbite basse. C'est le centre de tout le commerce du système solaire, que la plupart des gens surnomment le « Haricot Magique ».

Les ordinateurs ont continué à s'améliorer en même temps que les découvertes dans le champ de la neurobiologie. Cela a mené à la cartographie cérébrale, une méthode qui permet à l'esprit humain d'être stocké électroniquement dans des appareils qui connectent la pensée aux machines. La souris et le clavier sont devenus des reliques archaïques : les interfaces gestuelles et les écrans virtuels sont devenus la norme. Les meilleurs utilisateurs se « branchent » en connectant l'ordinateur directement à leur cerveau.

D'énormes méga corporations, le plus souvent appelées corpos, influencent tous les aspects de la vie quotidienne : nourriture, troidé, musique, orientation professionnelle. Jintek et Haas-Bioroid redéfinissent la vie elle-même en fabriquant des clones et des bioroïdes aux cerveaux connectés et à l'esprit artificiellement intelligent. Le Consortium Weyland est propriétaire d'une partie de tout ce qui monte ou descend par le Haricot Magique, et *tout* passe par le Haricot Magique. Et NBN, avec le plus vaste réseau médiatique jamais conçu sur Terre sous leur contrôle, façonne ce que vous pensez, ce que vous rêvez.

Tout le monde dépend du réseau, la grille omniprésente et omnisciente qui entoure la Terre et s'étend dans le système solaire au-delà. Il y a plus de données qui se déversent dans le réseau en une seconde qu'il n'en fut exprimé lors des cinq mille premières années du langage écrit. C'est un réseau de surveillance, un système financier, une bibliothèque – c'est l'épine dorsale de la civilisation moderne. Et c'est également la seule faiblesse des corporations.

Le réseau bouge et évolue en permanence, il est impossible de le localiser ou de le verrouiller complètement. Quelques francs-tireurs – des spécialistes de l'informatique qui possèdent le matériel, les logiciels et le talent pour se mesurer au système – utilisent l'étendue du réseau à leur avantage. Certains souhaitent mettre à jour la pourriture au cœur du système et révéler aux masses l'hypocrisie de leurs maîtres corporatistes. D'autres veulent juste gagner de l'argent, ou s'exprimer à travers le média ultime. Quelles que soient leurs motivations, les actions de ces individus se retrouvent autour d'une cause commune : celle de l'indépendance digitale. Ce sont les runners.

Présentation du Jeu

Android : Netrunner est un jeu de cartes pour deux joueurs situé dans le futur dystopien de l'univers d'Android. Un des joueurs incarne le rôle du **Runner**, un pirate informatique solitaire équipé d'un matériel de pointe, tandis que l'autre prend le contrôle d'une puissante **Corporation** pour laquelle tous les moyens sont bons pour atteindre ses objectifs.

Dans *Android : Netrunner*, les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par la Corporation. Lors de son tour, la Corporation a trois **clics** à dépenser. Elle peut dépenser ses clics pour effectuer diverses actions, telles que gagner des crédits, piocher des cartes, installer des cartes et avancer des projets. La Corporation doit soigneusement diviser ses efforts entre des actions défensives, comme protéger ses serveurs contre le Runner, et les actions offensives comme traquer le Runner ou avancer ses projets.

À son tour, le Runner dispose de quatre clics à dépenser. Il peut également dépenser ses clics pour effectuer diverses actions, telles que gagner des crédits, piocher des cartes, installer des cartes et tenter des piratages. Lors d'un **Piratage**, le Runner tente de s'introduire dans les serveurs de la Corporation pour essayer de la gêner et de voler ses projets. Le Runner peut choisir entre différentes cibles lorsqu'il lance un piratage : choisir où et quand lancer un piratage est la clé d'une stratégie efficace pour le Runner.

But du Jeu

Le but pour chaque joueur est de marquer sept points de projet. La Corporation marque des points de projet en avançant ses projets ; le Runner marque des points de projet en volant les projets de la Corporation. Les Projets sont des cartes que l'on ne trouve que dans le deck de la Corporation.

La Corporation gagne également si le Runner est **Cliniquement Mort** (cf. « Dégâts » page 20) et le Runner gagne si la Corporation doit piocher une carte et que son deck est vide.

Une carte Projet qui vaut 2 points de projet.

Factions Corporatistes

Dans *Android : Netrunner*, vous pouvez choisir entre quatre Corporations. Les factions Corporatistes sont importantes lors de la construction de Deck (cf. « Construction de Deck » page 24) et chaque faction Corporatiste possède certaines cartes qui lui sont affiliées. Ces factions sont :

Haas-Bioroid

Jinteki

NBN

Consortium Weyland

Factions de Runners

Dans *Android : Netrunner*, vous pouvez choisir entre trois factions de Runners. Les factions de Runners sont importantes lors de la construction de Deck et chaque faction de Runners possède certaines cartes qui lui sont affiliées. Ces factions sont :

Anarch

Criminel

Façonneur

Cartes Neutres

Certaines cartes Corporation et Runner n'ont pas d'affiliation à une faction. Ces cartes sont appelées **Cartes Neutres** et peuvent être utilisées dans n'importe quel deck du camp auquel elles appartiennent.

Survol du Matériel

Le jeu de base *Android : Netrunner* contient le matériel suivant :

Cartes Corporation (134)

- 28 cartes Haas-Bioroid
- 28 cartes Jinteki
- 28 cartes Consortium Weyland
- 28 cartes NBN
- 22 cartes Corporation Neutre

Cartes Runner (114)

- 33 cartes Anarch
- 33 cartes Criminel
- 33 cartes Façonneur
- 15 cartes Runner Neutre

Cartes de Références (2)

Ces cartes indiquent les actions qu'un joueur peut réaliser pendant son tour.

Pions (2) et Cartes (2) Pistes de Clics

Ces éléments sont utilisés ensemble pour noter le nombre clics qu'un joueur peut encore dépenser à son tour. La carte qui possède quatre cases est celle du Runner. Celle avec trois cases est celle de la Corporation.

Pion Un Crédit \\ Avancement (51)

Un Crédit

Avancement

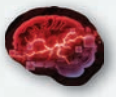
Une face de ce pion représente un crédit. Les crédits sont l'unité monétaire de base d'*Android : Netrunner*.

L'autre face de ce pion correspond à un point d'avancement. La Corporation utilise les pions Avancement pour mesurer l'avancement de ses cartes installées.

Pion Cinq Crédits (8)

Ce pion représente cinq crédits.

Pion Dégât Neuro (6)



Ce pion représente un dégât Neuro. Le Runner peut recevoir des dégâts neuro suite à divers effets de cartes.

Pion Mauvaise Presse \\ Tag (12)

Mauvaise Presse

Tag

Une face de ce pion représente un point de mauvaise presse. La Corporation peut recevoir de la mauvaise presse suite à divers effets de cartes.

L'autre face de ce pion représente un Tag. Le Runner peut recevoir des Tags suite à divers effets de cartes.

Pions Génériques (23)

Une face de ce pion est mauve et l'autre face rouge. Les joueurs utilisent ces éléments comme pions sur certaines cartes qui en nécessitent. Les pions les plus courants sont les pions Projet, les pions Pouvoir et les pions Virus.

Préparation

Pour mettre en place une partie d'*Android : Netrunner*, suivez attentivement les étapes suivantes :

1. **Choisissez vos camps :** Les joueurs décident qui va jouer le Runner et qui va jouer la Corporation. Ensuite, chaque joueur place sa carte Identité face visible dans sa zone de jeu et prend le deck correspondant.

   Note : Pour leur première partie, il est conseillé aux joueurs débutants de prendre les decks de départ Façonneur et Jinteki.

2. **Créer la Banque :** Rassemblez les pions Crédit, Avancement, Dégâts Neuro, Tag, Mauvaise Presse et génériques en piles. Placez ces piles à portée de main de chaque joueur.

3. **Prendre les Crédits de Départ :** Chaque joueur prend cinq Crédits de la Banque.

4. **Mélanger les Decks :** Chaque joueur mélange son Deck. Après avoir mélangé, chaque joueur propose son deck à son adversaire pour qu'il puisse le mélanger.

5. **Piocher la Main de Départ :** Chaque joueur pioche les cinq premières cartes du sommet de son deck pour former sa main de départ. Après avoir pioché sa main de départ, la Corporation peut décider d'user d'un **Mulligan** en mélangeant sa main de départ à son deck puis en piochant une nouvelle main de départ. Une fois que la Corporation a décidé si elle usait de son Mulligan, le Runner peut également décider d'usait d'un Mulligan. Si un joueur use d'un Mulligan, il doit garder la deuxième main qu'il a piochée comme main de départ. Une fois que les joueurs sont satisfaits de leur main de départ, chaque joueur place son deck face cachée dans sa zone de jeu.

La Règle d'Or

Si le texte d'une carte contredit directement les règles de ce livret, c'est le texte de la carte qui prévaut.

Decks de Départ

Vous pouvez profiter du jeu dès l'ouverture de la boîte en construisant des decks de départ pour jouer avec.

Pour construire un deck de départ, prenez toutes les cartes de Runner ou de Corporation d'une même faction et mélangez-les avec toutes les cartes neutres du camp que vous avez choisi. Les decks de départ sont rapides à construire et peuvent être joués en tournoi.

Ci-dessous, vous trouverez les numéros des cartes pour les factions Corporatistes, les factions de Runner et les cartes Neutres que l'on trouve dans le jeu de base :

Corporation :

Cartes Haas-Bioroid # 54-66

Cartes Jinteki # 64-79

Cartes NBN # 80-92

Cartes Weyland # 93-105

Cartes Neutres # 106-113

Ce symbole permet d'identifier les cartes du jeu de base. Chaque carte du jeu de base possède ce symbole près de son numéro de carte.

Runner :

Cartes Anarch # 1-16

Cartes Criminel # 17-32

Cartes Façonneur # 33-48

Cartes Neutres # 49-53

Ces cases indiquent le nombre d'exemplaires d'une carte dans le jeu de base. Elles se trouvent à gauche du symbole Jeu de Base.

Vocabulaire Important

Les joueurs vont devoir se familiariser avec les termes suivants avant de lire le reste des règles. Référez-vous au « Glossaire » de la page 30 pour vérifier le sens d'autres termes quand vous en avez besoin.

Actif : Les capacités d'une carte active ont un effet sur le jeu et peuvent être déclenchées.

Inactif : Les capacités d'une carte inactive n'ont pas d'effet sur le jeu et ne peuvent pas être déclenchées.

Installer : C'est le terme de jeu pour poser une carte sur la table.

Crédit : C'est l'unité monétaire de base, représentée par le symbole ⧫.

Clic : C'est l'unité de travail de base, représentée par le symbole ⓐ.

Activer : C'est l'action de retourner une carte installée face cachée sur sa face visible. La Corporation installe ses cartes face cachée et doit les activer pour les utiliser.

Zones de Jeu

Dans *Android : Netrunner*, les zones de jeu de la Corporation et du Runner sont très différentes l'une de l'autre. Toutefois, les joueurs ont chacun une réserve de crédits, une carte Identité, une zone de score et une piste de clics.

Réserve de Crédits

Chaque joueur possède une réserve de crédits où il garde les pions Crédit qu'il peut dépenser. Les crédits dépensés retournent à la banque.

Carte Identité

Chaque joueur possède une carte Identité qui est placée face visible dans sa zone de jeu. La carte Identité ne compte pas dans la limite de la taille de la main ou du deck et est toujours active durant la partie.

Zone de Score

Chaque joueur possède une zone de score qui contient les projets qu'il a finalisés ou volés. Le score d'un joueur est égal à la somme des points des projets dans sa zone de score.

Piste de Clics

Chaque joueur possède une piste de clics qu'il utilise pour savoir combien de clics il peut encore dépenser pendant son tour. Ceci est une simple aide de jeu et son utilisation est optionnelle.

Zone de Jeu de la Corporation

En plus de sa réserve de crédits, sa carte Identité, sa zone de score et sa piste de clics, la zone de jeu de la Corporation contient ses serveurs et ses glaces. Il existe deux types de serveurs : les **Serveurs Centraux** et les **Serveurs Distants**.

Serveurs Centraux

La Corporation possède trois serveurs centraux : le **Quartier Général**, **Recherche et Développement** et les **Archives**. Chaque serveur central possède également une **Racine**.

QUARTIER GÉNÉRAL (QG) – C'est la main de cartes de la Corporation. Les cartes qui se trouvent dans le QG sont inactives. La Corporation commence la partie avec une taille de main d'un maximum de cinq cartes. La carte Identité de la Corporation représente le QG pour faciliter l'installation des cartes.

RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT (R&D) – C'est le deck dans lequel pioche la Corporation. R&D est toujours face cachée à portée de main de la Corporation. Les cartes qui se trouvent dans R&D sont inactives.

ARCHIVES – C'est la défausse de la Corporation. Les Archives doivent être adjacentes à R&D. C'est là que les cartes de la Corporation sont mises quand elles sont **Effacées** ou **Défaussées**. Les cartes qui se trouvent dans les Archives sont inactives. Certaines cartes arrivent aux Archives face visible tandis que d'autres y arrivent face cachée. Les cartes des Archives face cachée doivent être placées en position horizontale pour que le Runner les voie facilement. La Corporation et le Runner peuvent regarder les cartes face visible des Archives à tout moment et n'ont pas besoin de les laisser dans un ordre particulier. La Corporation peut également regarder les cartes face cachée des Archives à tout moment, mais le Runner ne le peut pas.

RACINE – C'est la zone d'un serveur central où l'on peut installer des Extensions pour le serveur. Quand une extension est installée sur la racine, elle doit être placée sous le serveur. Si une racine ne possède aucune carte installée, on considère qu'elle est vide.

Serveurs Distants

La Corporation ne possède pas de serveur distant au début de la partie. La Corporation crée des serveurs distants en installant des cartes. Les cartes des serveurs distants sont actives dès qu'elles sont activées, et inactives tant qu'elles n'ont pas été activées.

Il n'y a pas de limite au nombre de serveurs distants qu'une Corporation peut posséder à tout moment.

Glace

La Corporation installe des Glaces pour protéger ses serveurs. Une Glace Installée est toujours dédiée à un serveur particulier et placée devant celui-ci. Une Glace peut protéger un serveur vide. Une Glace est active lorsqu'elle a été activée, et inactive tant qu'elle n'a pas été activée.

Zone de Jeu du Runner

En plus de sa réserve de crédits, sa carte Identité, sa zone de score et sa piste de clics, la zone de jeu du Runner contient sa **Main**, sa **Pile**, son **Tas** et sa **Station**.

Main

C'est la main de cartes du Runner. Le Runner commence la partie avec une taille de main d'un maximum de cinq cartes. Les cartes qui se trouvent dans la main sont inactives.

Pile

C'est le deck dans lequel pioche le Runner. La Pile est toujours face cachée à portée de main du Runner. Les cartes qui se trouvent dans la Pile sont inactives.

Tas

C'est la défausse du Runner. Le Tas doit être adjacent à la Pile du Runner. C'est là que les cartes du Runner sont mises quand elles sont effacées ou défaussées. Les cartes qui se trouvent au Tas sont inactives. Le Runner et la Corporation peuvent regarder les cartes du tas à tout moment, mais doivent les laisser dans l'ordre où elles se trouvent.

Station

C'est l'endroit où le Runner installe ses cartes. La Station se décompose en trois rangées distinctes : une pour les programmes, une pour le matériel et une pour les ressources. Les cartes de la Station sont actives.

ZONE DE JEU DE LA CORPORATION

ZONE DE SCORE

PISTE DE CLICS

QG

RACINE

CARTE IDENTITÉ

RÉSERVE DE CRÉDITS

ARCHIVES

R&D

SERVEUR DISTANT

SERVEUR DISTANT

GLACE

GLACE

GLACE

BANQUE

ZONE DE JEU DU RUNNER

Rangée des Programmes

Rangée du Matériel

STATION

Rangée des Ressources

CARTE IDENTITÉ (AVEC UN TAG)

PILE

TAS

RÉSERVE DE CRÉDITS

PISTE DE CLICS

ZONE DE SCORE

Cartes Corporation

Il existe six types de cartes Corporation : identités, opérations, projets, glaces, extensions et avoirs. À l'exception de la carte Identité, toutes les cartes sont mélangées dans le deck de la Corporation au début de la partie. Les cartes de la Corporation sont installées face cachée et n'ont pas d'effet tant qu'elles n'ont pas été activées (cf. « Cartes Activées et Désactivées » page 12).

Détails des Cartes Corporation

1 Coût	6 Valeur d'Influence	11 Points de Projet
2 Nom/ Sous-titre	7 Information de collection	12 Coût d'Activation
3 Type de Carte : Sous-type	8 Taille minimale du Deck	13 Coût d'Effacement
4 Zone de Texte	9 Limite d'Influence	14 Force
5 Faction d'Affiliation	10 Valeur d'Avancement	

Carte Identité de la Corporation

Les cartes Identités donnent des indications sur la personnalité de la Corporation.

La carte Identité de la Corporation définit la faction à laquelle elle appartient ainsi que sa capacité spéciale. Elle indique également la taille minimale de son deck qui doit être respectée lors de sa création (**8**) et le montant d'Influence disponible pour acheter des cartes hors de sa faction (**9**). Cf. « Construction de Deck » page 24 pour plus de renseignements.

Note : La carte Identité de la Corporation représente également son QG pour ce qui est de l'installation des cartes : les glaces protégeant le QG sont placées devant la carte Identité de la Corporation, et les extensions installées à la racine du QG sont installées derrière celle-ci.

Opérations

Les Opérations représentent des événements uniques et sont toujours effacées après avoir été jouées.

La Corporation paye les crédits correspondant au coût (**1**) de l'opération pour la jouer. Lorsqu'elle est jouée, les effets indiqués dans la zone de texte de l'Opération (**4**) sont résolus. Ensuite, l'Opération est immédiatement effacée. Les Opérations ne sont jamais installées.

Projets

Les Projets sont les précieuses informations de la Corporation, et sont les seules cartes d'*Android : Netrunner* qui valent des Points de Projet.

La Corporation installe ses Projets dans ses serveurs distants. Les Projets sont les seules cartes du jeu à valoir des Points de Projet (**11**). Les Projets ont une valeur d'avancement (**10**) qui doit être atteinte avant que la Corporation puisse les finaliser et marquer des points (cf. « Avancer une Carte » page 14).

Les Projets ne peuvent pas être activés tant que leur valeur d'avancement n'est pas atteinte et ne sont actifs que lorsqu'ils sont dans la zone de score. Il ne peut y avoir qu'un seul Projet **ou** un seul Avoir installé dans un serveur distant à tout moment.

Glaces

Les Glaces défendent les serveurs de la Corporation contre les intrusions du Runner.

La Corporation installe des Glaces devant n'importe quel serveur. Une Glace n'est pas active tant qu'elle n'a pas été activée en payant le montant de crédits égal à son coût d'activation (**12**).

Une Glace possède une ou plusieurs **Routines** (↳) dans sa zone de texte (**4**), que le Runner doit neutraliser pour ne pas en subir les effets (cf. « Glace » page 16) si la Glace est activée.

Extensions

Les Extensions sont des améliorations de serveurs qui fournissent à la Corporation un vaste éventail d'avantages et de bonus.

La Corporation installe des Extensions dans ses serveurs distants ou à la racine de ses serveurs centraux. Les Extensions sont les seules cartes qui peuvent être installées à la racine des serveurs centraux. Une Extension n'est pas active tant qu'elle n'a pas été activée en payant le montant de crédits égal à son coût d'activation (**12**).

Il n'y a pas de limite au nombre d'Extensions qui peuvent être installées dans un serveur. Quand le Runner accède à une Extension, il peut l'effacer en payant le montant de crédits égal à son coût d'effacement (**13**).

Avoirs

Les Avoirs sont les ressources et les relations qui aident la Corporation à avancer et à finaliser ses projets.

La Corporation installe ses Avoirs dans ses serveurs distants. Un Avoir n'est pas actif tant qu'il n'a pas été activé en payant le montant de crédits égal à son coût d'activation (**12**).

Certains Avoirs peuvent être avancés, ce qui leur donne l'apparence de projets et peut induire le Runner en erreur. Quand le Runner accède à un Avoir, il peut l'effacer en payant le montant de crédits égal à son coût d'effacement (**13**).

Il ne peut y avoir qu'un seul Projet **ou** un seul Avoir installé dans un serveur distant à tout moment.

Cartes Runner

Il existe cinq types de cartes Runner : identités, matériel, ressources, programmes et événements. À l'exception de la carte Identité, toutes les cartes sont mélangées dans le deck du Runner au début de la partie. Les cartes du Runner sont toujours actives dès qu'elles sont installées.

Détails des Cartes Runner

1 Nom/ Sous-titre	6 Taille minimale du Deck	11 Coût en Mémoire
2 Faction d'Affiliation	7 Limite d'Influence	12 Force
3 Relais	8 Information de Collection	13 Coût
4 Type de Carte : Sous-type	9 Coût d'Installation	
5 Zone de Texte	10 Valeur d'Influence	

Carte Identité du Runner

Les cartes Identités donnent des indications sur la personnalité du Runner.

La carte Identité du Runner définit la faction à laquelle il appartient ainsi que sa capacité spéciale. Elle précise également la taille minimale de son deck qui doit être respectée lors de sa création (**6**) et le montant d'Influence disponible pour acheter des cartes hors de sa faction (**7**). Cf. « Construction de Deck » page 24 pour plus de renseignements.

Matériel

Le Matériel représente la panoplie d'outils qui est à la disposition du Runner.

Le Runner installe des Matériels sur sa station en payant leurs coûts d'installation (**9**).

Il n'y a pas de limite au nombre de Matériel que le Runner peut installer sur sa station.

Ressources

Les Ressources représentent un vaste éventail de relations, de biens et de compétences qui viennent en aide au Runner.

Le Runner installe des Ressources sur sa station en payant leur coût d'installation (**9**).

Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources que le Runner peut installer sur sa station.

Quand un Runner est **Tagué** (cf. « Tags » page 20), ses Ressources peuvent être effacées par la Corporation.

Programmes

Les Programmes sont les outils virtuels à la disposition du Runner, principalement utilisés comme des moyens d'intrusion.

Le Runner installe des Programmes sur sa station en payant leur coût d'installation (**9**).

Les Programmes sont les seuls types de cartes qui possèdent un coût en mémoire (**11**). Le coût en mémoire des Programmes installés ne peut jamais dépasser la limite de mémoire en cours (cf. « Programmes » page 15).

Le Runner utilise un sous-type de Programme appelé **Brise-glace** (**4**) pour neutraliser les routines d'une Glace lors des piratages (cf. « Brise-glace » page 16). La force d'un Brise-glace (**12**) doit être supérieure ou égale à celle de la glace pour agir sur cette dernière.

Événements

Les Événements représentent des manoeuvres uniques et sont toujours effacés après avoir été joués.

Le Runner paye les crédits correspondant au coût (**13**) de l'Événement pour le jouer. Lorsqu'il est joué, les effets indiqués dans la zone de texte de l'Événement (**4**) sont résolus. Ensuite, l'Événement est immédiatement effacé. Les Événements ne sont jamais installés.

Capacités Payantes

Certaines capacités de cartes ont un coût de déclenchement que le joueur doit payer avant que les effets de la capacité puissent être résolus. Ces capacités sont appelées **Capacités Payantes**. Le coût de déclenchement d'une carte est toujours indiqué dans sa zone de texte avant l'effet, sous la forme « coût : effet ».

Les coûts le plus fréquent sont la dépense de clics (), la dépense de crédits (), l'effacement de carte () et la dépense de pions hébergés. Certains effets nécessitent une combinaison de coûts.

Exemple : La carte Runner Aspirateur de Données indique : « Pion Virus Hébergé : La Glace activée actuellement rencontrée a -1 en force jusqu'à la fin de la rencontre. » Le Runner doit dépenser un des pions Virus sur l'Aspirateur de Données (et le remettre dans la banque) pour déclencher cette capacité, après quoi la force de la glace choisie est diminuée de 1.

Si le joueur ne peut pas payer la totalité du coût de la capacité, il ne peut pas la déclencher.

Cartes Uniques

Certaines cartes ont le symbole unique (◆) devant leur nom. Il ne peut jamais y avoir qu'une seule carte unique du même nom active à un moment donné. Si une carte unique devient active, toutes les autres cartes qui portent le même nom sont immédiatement effacées. Cet effacement ne peut pas être prévenu.

Jouer

Dans *Android : Netrunner*, la Corporation et le Runner jouent leurs tours l'un après l'autre. L'originalité d'*Android : Netrunner* vient du fait que le Runner et la Corporation ne sont pas régis par les mêmes règles. Les joueurs doivent se familiariser avec les règles des deux camps.

À chaque partie, la Corporation est toujours la première à jouer.

Le Tour de Jeu

À son tour, chaque joueur effectue des **Actions** en dépensant des clics. Un joueur ne peut dépenser ses clics que pendant sa propre phase d'Action et il **doit** dépenser tous ses clics à chaque phase d'Action. La Corporation commence son tour avec trois clics (⓪ ⓪ ⓪) et le Runner commence son tour avec quatre clics (⓪ ⓪ ⓪ ⓪).

Le Tour de la Corporation

Le tour de la Corporation est composé de trois phases, qu'elle doit résoudre dans l'ordre suivant :

1. **Phase de Pioche :** La Corporation pioche une carte de R&D.
2. **Phase d'Action :** La Corporation dispose de ⓪ ⓪ ⓪ avec lesquels elle va réaliser des actions.
3. **Phase de Défausse :** La Corporation se défausse jusqu'à avoir son maximum de cartes en main, si c'est nécessaire.

1. Phase de Pioche

La Corporation pioche la première carte de R&D. Ceci ne coûte aucun clic à la Corporation.

Note : Si la Corporation doit piocher une carte alors que R&D est vide, le Runner gagne immédiatement la partie.

2. Phase d'Action

Lors de sa phase d'Action, la Corporation réalise des actions en dépensant ⓪ ⓪ ⓪. Elle ne peut réaliser des actions que lors de sa phase d'Action, et elle doit dépenser la totalité de ses trois clics lors de sa phase d'Action.

La Corporation peut réaliser n'importe lesquelles des actions suivantes autant de fois qu'elle le souhaite, dans n'importe quel ordre, tant qu'elle peut payer pour les réaliser. Elles sont décrites sous la forme « coût : effet ».

- ⓪ : Piocher une carte de R&D.
- ⓪ : Gagner 1 ⓪ (un crédit)
- ⓪ : Installer un Projet, un Avoir, une Extension ou une Glace.
- ⓪ : Jouer une Opération.
- ⓪, 1 ⓪ : Avancer une carte.
- ⓪, 2 ⓪ : Effacer une Ressource de la station du Runner si celui-ci est **Tagué**.
- ⓪ ⓪ ⓪ : Nettoyer les pions Virus.
- Déclencher une capacité ⓪ sur une carte active (coût variable).

À chaque fois que la Corporation dépense des clics pour une de ces actions, on considère qu'elle est en train de réaliser une action et elle ne peut pas entreprendre d'autre action tant que celle en cours n'a pas été complètement résolue.

Lorsque la Corporation a dépensé tous ses clics, sa phase d'Action prend fin et sa phase de Défausse commence.

Cartes Activées et Désactivées

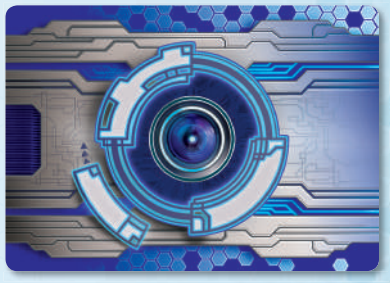
Les cartes installées de la Corporation peuvent être dans deux états différents dans le jeu : **Activée**, ce qui signifie que la carte est face visible et active, et **Désactivée**, ce qui signifie que la carte est face cachée et inactive. La Corporation peut consulter ses cartes désactivées à tout moment. Pour activer une carte installée, la Corporation paye son coût d'Activation et retourne la carte face visible.

Note : Activer une carte ne coûte pas de clic à la Corporation.

Pour que les informations dissimulées soient organisées pour les deux joueurs, il est important que la Corporation observe les règles d'orientations de cartes suivantes :

- Les Projets, les Avoirs et les Extensions sont toujours installés en position verticale.
- Les Glaces sont toujours installées en position horizontale.

Avoir Installé (activé)



Glace Installée (désactivée)

Piocher Une Carte

Pour ⓐ, la Corporation pioche la première carte de R&D et l'ajoute à son QG.

Gagner Un Crédit

Pour ⓐ, la Corporation prend 1 ⬡ de la banque et l'ajoute à sa réserve de crédits.

Installer des Cartes

Pour ⓐ, la Corporation peut installer une seule carte Projet, Avoir, Extension ou Glace de son QG et la place face cachée sur la table.

Note : Quand une Extension ou un Avoir est installé, la Corporation peut payer son coût d'activation pour l'activer à pratiquement n'importe quel moment (cf. « Chronologies » pages 32-33). Une Glace ne peut être activée que quand le Runner l'approche pendant un piratage (cf. « Approcher la Glace » page 17).

Lorsqu'elle installe une carte dans un serveur, la Corporation peut commencer par effacer n'importe quelles cartes déjà installées dans ce serveur. Les cartes effacées vont aux Archives face visible si elles étaient activées, et face cachée si elles étaient désactivées.

Si la Corporation décide de créer un serveur distant lorsqu'elle installe une carte, elle la place face cachée sur un endroit distinct de sa zone de jeu. Les Projets, les Avoirs, les Extensions et les Glaces peuvent tous être utilisés pour créer un nouveau serveur distant. Si la Corporation crée un serveur distant en installant une glace, le serveur existe, mais on considère qu'il est **Vide**. Un Runner peut toujours pirater un serveur vide.

Note : Les cartes installées ne peuvent pas être réarrangées ou déplacées, par aucun des joueurs, sauf grâce à l'effet de cartes.

Les articles suivants décrivent les restrictions d'installation et les coûts associés à chaque type de carte.

PROJETS **–** Un Projet ne peut être installé que dans un serveur distant. Une fois qu'un Projet a été installé, la Corporation peut l'avancer jusqu'à ce qu'elle l'ait finalisé (cf. « Avancer une Carte » page 14).

Note : Un serveur distant ne peut contenir qu'un seul Projet ou Avoir à tout moment.

Si la Corporation veut installer un Projet dans un serveur distant qui contient déjà un Avoir ou un Projet installé, elle peut le faire, mais elle *doit* effacer la carte existante lors de son action d'installation. La Corporation n'a pas besoin d'effacer les Extensions pour pouvoir installer un Projet ou un Avoir.

AVOIRS **–** Un Avoir ne peut être installé que dans un serveur distant.

Si la Corporation veut installer un Avoir dans un serveur distant qui contient déjà un Avoir ou un Projet installé, elle peut le faire, mais elle *doit* effacer la carte existante lors de son action d'installation.

EXTENSIONS **–** Une Extension peut être installée dans n'importe quel serveur. Quand une Extension est installée dans un serveur central, elle est installée à sa racine. Quand elle est installée dans un serveur distant, elle est installée de la même manière qu'un Avoir ou un Projet, de façon à ce que le Runner ne sache pas de quel type de carte il s'agit.

Contrairement aux Projets ou aux Avoirs, il n'y a pas de limite au nombre d'Extensions que la Corporation peut installer dans n'importe quel serveur, central ou distant.

Note : La Corporation ne peut avoir qu'une seule Extension (active ou non) avec le sous-type Région installé dans un serveur ou à la racine d'un serveur, comme indiqué dans la zone de texte de ces cartes.

GLACE **–** Une Glace peut être installée devant n'importe quel serveur pour le protéger. Une fois qu'une Glace est installée devant un serveur, elle est dédiée à ce serveur et ne peut plus être déplacée ou réarrangée.

Quand la Corporation installe une Glace, elle doit l'installer sur la position périphérique de ce serveur et payer un coût d'installation égal au nombre de glaces qui protègent déjà ce serveur. La position périphérique est la position la plus éloignée du serveur, devant toutes les autres Glaces qui protègent déjà ce serveur.

Quand elle installe une Glace, la Corporation peut commencer par effacer n'importe quelle Glace qui protège ce serveur de façon à réduire son coût d'installation. Elle installe ensuite la nouvelle Glace à la périphérie du serveur.

Exemple d'Installation

Ce serveur distant contient un Avoir activé installé, qui est protégé par deux Glaces. Si la Corporation veut installer une troisième Glace pour protéger ce serveur, elle devra payer 2 ⬡ (un pour chaque Glace déjà installée) et la placer devant le Mur de Glace, en position périphérique. La Corporation peut effacer une des Glace ou les deux avant d'installer la nouvelle Glace pour diminuer son coût d'installation.

Jouer des Opérations

Pour ⓐ, la Corporation joue une Opération de sa main en payant son coût. Elle la place ensuite face visible dans sa zone de jeu, résout immédiatement ses effets, puis l'efface.

Avancer Une Carte

Pour ⓐ et 1 ⟐, la Corporation ajoute un pion Avancement sur une carte installée. Les Projets peuvent toujours être avancés tant qu'ils sont installés. Les autres cartes que les Projets peuvent être avancées si leur zone de texte le permet. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'une carte peut être avancée.

Note : Si la zone de texte de la carte indique qu'elle peut être avancée, la carte peut être avancée même lorsqu'elle est désactivée.

FINALISER DES PROJETS – Lorsque le nombre de pions Avancement sur un Projet est égal ou supérieur à sa valeur d'avancement, le Projet est **Complètement Avancé** et la Corporation peut le finaliser. Les seuls moments où la Corporation peut finaliser un Projet sont juste avant le début de son tour ou après qu'elle ait effectué une action.

Pour finaliser un Projet, la Corporation le retourne face visible, le place dans sa zone de score et résout toutes les capacités conditionnelles du Projet portant la mention « Quand vous finalisez ». La Corporation ne peut pas finaliser un Projet avant qu'il soit complètement avancé. Finaliser un Projet ne coûte pas de clic et n'est pas une action.

Tant qu'un Projet est dans la zone de score de la Corporation, il est actif et ajoute ses points de projet à son score.

FINALISATION DIFFÉRÉE – Un Projet peut parfois avoir une capacité qui récompense son avancement au-delà de sa valeur d'avancement, ou une capacité qui incite la Corporation à différer la finalisation de son Projet. La Corporation n'est pas obligée de finaliser un Projet immédiatement après avoir atteint sa valeur d'avancement. Au lieu de cela, elle peut continuer à l'avancer, ou attendre un moment plus opportun pour le finaliser.

Avancer des Avoirs

Certains Avoirs peuvent être avancés. Avancer des Avoirs peut les faire passer pour des Projets. Ceci sert à bluffer le Runner pour l'inciter à lancer des piratages qui lui sont inutiles.

Effacer une Ressource du Runner

Si le Runner est Tagué, la Corporation peut dépenser ⓐ et 2 ⟐ pour choisir une Ressource du Runner et l'effacer (cf. « Tags » page 20).

Nettoyer les Pions Virus

Pour ⓐ ⓐ ⓐ, la Corporation peut retirer tous les pions Virus Hébergés (cf. « Héberger » page 22) sur les cartes et les remettre dans la banque.

Déclencher des capacités ⓐ

Certaines cartes ont des capacités avec un coût de déclenchement qui nécessite que la Corporation dépense au moins un clic. Ces capacités possèdent le symbole ⓐ dans leur coût de déclenchement, et la Corporation ne peut les déclencher que pendant sa phase d'Action.

3. Phase de Défausse

La Corporation commence la partie avec un maximum de cinq cartes en main, mais des effets de cartes peuvent augmenter ou diminuer cette limite. Si les cartes dans le QG sont plus nombreuses que ce maximum actuel au début de la phase de Défausse, la Corporation doit se **Défausser** jusqu'à atteindre à cette limite.

Effacer et Défausser

Une carte défaussée n'est pas considérée comme ayant été effacée, et vice-versa. Les cartes qui préviennent l'effacement d'une carte ne peuvent pas les empêcher d'être défaussées.

Si la Corporation doit défausser plus d'une carte du QG, elle les choisit et les défausse une à une jusqu'à ce qu'elle ne soit plus au-dessus de son maximum de cartes en main.

Les cartes défaussées du QG sont toujours envoyées aux Archives face cachée, même si le Runner y avait accédé plus tôt.

Une fois que la Corporation a fini sa phase de Défausse, le Runner commence son tour.

Le Tour du Runner

Le tour du Runner est divisé en deux phases, qu'il doit résoudre dans l'ordre suivant :

1. **Phase d'Action :** Le Runner dispose de ⓐ ⓐ ⓐ ⓐ avec lesquels il va réaliser des actions.
2. **Phase de Défausse :** Le Runner se défausse jusqu'à atteindre son maximum de cartes en main, si c'est nécessaire.

1. Phase d'Action

Lors de sa phase d'Action, le Runner effectue des actions en dépensant ⓐ ⓐ ⓐ ⓐ. Il ne peut réaliser des actions que pendant sa phase d'Action et doit dépenser la totalité de ses quatre clics lors de sa phase d'Action.

Le Runner peut réaliser n'importe lesquelles des actions suivantes autant de fois qu'il le souhaite, dans n'importe quel ordre, tant qu'il peut payer pour les réaliser. Elles sont décrites sous la forme « coût : effet ».

- ⓐ : Piocher une carte de sa pile.
- ⓐ : Gagner 1 ⬡.
- ⓐ : Installer un Programme, une Ressource ou du Matériel.
- ⓐ : Jouer un Événement.
- ⓐ, 2 ⬡ : Retirer un Tag.
- ⓐ : Lancer un Piratage.
- Déclencher une capacité ⓐ sur une carte active (coût variable).

À chaque fois que le Runner dépense des clics pour une de ces actions, on considère qu'il est en train de réaliser une action et il ne peut pas entreprendre d'autre action tant que celle en cours n'a pas été complètement résolue.

Lorsque le Runner a dépensé tous ses clics, sa phase d'Action prend fin et sa phase de Défausse commence.

Piocher Une Carte

Pour ⓐ, le Runner pioche la première carte de sa pile et l'ajoute à sa main.

Gagner Un Crédit

Pour ⓐ, le Runner prend 1 ⬡ de la banque et l'ajoute à sa réserve de crédits.

Installer des Cartes

Pour ⓐ, le Runner peut installer une carte Programme, Ressource ou Matériel de sa main et la place face visible sur sa station. Toutes les cartes installées par le Runner sont actives et n'ont pas à être activées, contrairement à celles de la Corporation.

Note : Les cartes du Runner sont toujours installées face visible en position verticale.

PROGRAMMES **–** Pour installer un Programme, le Runner paye son coût d'installation et le place dans sa Rangée des Programmes. Chaque programme possède également un coût en mémoire. Le Runner ne peut pas avoir de Programmes installés dont la somme du coût en mémoire est supérieure à ses **Unités de Mémoire** (UM) disponibles. Le Runner commence la partie avec quatre UM, mais certains effets de cartes peuvent augmenter ou diminuer cette valeur.

Si le coût en mémoire des Programmes installés du Runner dépasse à tout moment ses UM disponibles, il doit effacer des Programmes jusqu'à ce qu'il ne dépasse plus ses UM disponibles.

Le Runner peut choisir d'effacer n'importe quel nombre de programmes installés au début d'une action d'installation de programme.

Un programme installé dans la rangée des programmes ne peut pas, par la suite, être déplacé sur une carte qui peut héberger des programmes, et vice-versa.

RESSOURCES **–** Pour installer une Ressource, le Runner paye son coût d'installation et la place dans sa Rangée des Ressources.

Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources installées que peut posséder le Runner.

MATÉRIEL **–** Pour installer un Matériel, le Runner paye son coût d'installation et le place dans sa Rangée du Matériel.

Il n'y a pas de limite au nombre de Matériels installés que peut posséder le Runner.

Note : Le Runner ne peut avoir qu'un seul Matériel avec le sous-type **console** installé à tout moment, comme indiqué dans la zone de texte de ces cartes. S'il a déjà une console installée, il ne peut pas en installer une autre, car il ne peut pas effacer la précédente.

Jouer des Événements

Pour ⓐ, le Runner joue un Événement de sa main en payant son coût. Il le place ensuite face visible dans sa zone de jeu, résout immédiatement ses effets, puis l'efface.

Retirer des Tags

Pour ⓐ et 2 ⬡, le Runner retire un de ses Tags.

Lancer un Piratage

Pour ⓐ, le Runner lance un Piratage contre la Corporation (cf. « Piratages » page 16) pour essayer de voler ses Projets ou d'effacer ses cartes.

Déclencher des capacités ⓐ

Certaines cartes ont des capacités avec un coût de déclenchement qui nécessite que le Runner dépense au moins un clic. Ces capacités possèdent le symbole ⓐ dans leur coût de déclenchement, et le Runner ne peut les déclencher que pendant sa phase d'Action.

2. Phase de Défausse

Le Runner commence la partie avec un maximum de cinq cartes en main, mais des effets de cartes peuvent augmenter ou diminuer cette limite (cf. « Dégâts Neuro » page 20). Si les cartes dans la main du Runner sont plus nombreuses que ce maximum actuel au début de la phase de Défausse, il doit se défausser jusqu'à atteindre à cette limite.

Si le Runner doit défausser plus d'une carte de sa main, il les choisit et les défausse une à une jusqu'à ce qu'il ne soit plus au-dessus de son maximum de cartes en main.

Une fois que le Runner a fini sa phase de Défausse, la Corporation commence son tour.

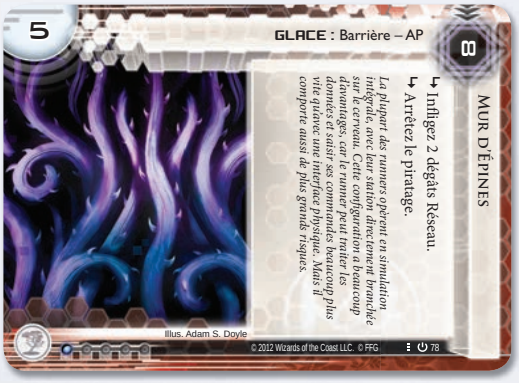
Piratages

Les piratages sont le cœur d'*Android : Netrunner* et donnent au Runner l'opportunité de voler les Projets de la Corporation et d'effacer ses cartes. Lors d'un piratage, le Runner attaque un des serveurs de la Corporation pour tenter d'accéder à des cartes, en utilisant ses programmes installés pour l'aider à passer les glaces de la Corporation.

Dans la mesure où la plupart des piratages opposent les brise-glace installés du Runner aux glaces installées de la Corporation, il est impératif que les deux joueurs comprennent bien les fonctions et les sous-types des glaces de la Corporation et des brise-glace du Runner.

Glace

Une glace est un logiciel défensif que la Corporation installe devant ses serveurs pour protéger ses données de valeur. Il existe quatre sous-types principaux qu'on peut trouver sur une glace : **sentinelle**, **barrière**, **verrou** et **piège**. Les glaces possèdent également des capacités séparées appelées **Routines**.



Une glace

Routines

Les routines sont les capacités d'une glace indiquées par le symbole ↳. Si le Runner rencontre une glace activée et ne veut ou ne peut pas neutraliser ses routines, celles qui ne sont pas neutralisées se déclenchent et sont résolues une par une dans l'ordre.

Certaines routines empêchent le Runner d'accéder au serveur de la Corporation en mettant fin à son piratage, mais elles peuvent présenter d'autres dangers si on les laisse se déclencher, comme blesser le Runner ou lancer une tentative de traque (cf. « Traques et Tags » page 20).

Brise-glace

Les Brise-glace sont des programmes de sous-type **brise-glace** que le Runner peut utiliser pour vaincre les glaces rencontrées lors d'un piratage. Chaque brise-glace possède une force, un coût d'installation

Un brise-glace

et au moins un sous-type qui indique le type de routines qu'il est conçu pour neutraliser.

Le Runner utilise des brise-glace pour interagir avec, et neutraliser les routines des glaces. Un brise-glace ne peut interagir qu'avec des glaces ayant une force inférieure ou égale à la sienne, et qu'avec la glace que le Runner est en train de rencontrer.

En plus de cette condition de force, la plupart des capacités des brise-glace ne peuvent être utilisés que pour neutraliser des routines contre des sous-types de glaces particulières. Par exemple, un brise-glace ayant la capacité « 1 : Neutralisez une routine **barrière** » ne peut utiliser sa capacité que pour neutraliser des routines d'une glace de sous-type barrière. Peu importe si la glace possède d'autres sous-types tant qu'elle possède *n'importe lequel* des sous-types indiqué dans la capacité du brise-glace. Si une capacité n'est pas limitée à un sous-type (c'est-à-dire, « Neutralisez une routine d'une glace »), elle peut être utilisée contre n'importe quelle glace.

Augmenter la Force d'un Brise-glace

La plupart des brise-glace permettent au Runner d'augmenter provisoirement leur force en dépensant des crédits. Cela permet au Runner de s'occuper des glaces les plus fortes, tant qu'il possède assez de crédits à dépenser. Cette augmentation de force ne dure ***que*** le temps de la rencontre avec la glace actuellement rencontrée, sauf indication contraire d'une capacité de la carte. Après une rencontre avec une glace, la force du brise-glace redescend à la valeur indiquée sur la carte. Ceci s'applique également à tous les autres modificateurs de force donnés par les brise-glace.

Les Phases d'un Piratage

Les piratages se déroulent généralement en trois phases. Mais tous les piratages ne comporteront pas toujours ces trois phases. Nous encourageons les joueurs à utiliser le texte suivant conjointement

Mauvaise Presse

Certaines cartes et événements d'*Android : Netrunner* donnent mauvaise presse à la Corporation. Pour chaque point de Mauvaise Presse que possède la Corporation, le Runner gagne 1 ⬡ au début de chaque piratage. Le Runner peut dépenser ces crédits pendant son piratage comme s'ils faisaient partie de sa réserve de crédits, mais tous les crédits de mauvaise presse qui n'ont pas été dépensés retournent à la banque à la fin du piratage. La mauvaise presse génère toujours des revenus au début d'un piratage pour le Runner, même s'il fait plusieurs piratages dans un même tour.

avec le schéma « Chronologie d'un Piratage » de la page 33 pour bien comprendre les subtilités des piratages.

1. **Phase de Lancement**
2. **Phase de Confrontation**
3. **Phase d'Accès**

1. Phase de Lancement

Pour lancer un piratage, le Runner indique quel serveur il attaque. Le Runner ne peut lancer un piratage que contre un seul serveur par action de piratage.

Une fois que le Runner a annoncé quel serveur il attaque, il gagne 1 ⬡ à dépenser pendant le piratage pour chaque point de mauvaise presse que possède la Corporation. Ensuite, les deux joueurs vérifient si au moins une glace protège le serveur attaqué.

Si au moins une glace protège le serveur, le piratage passe à la phase de Confrontation.

Si aucune glace ne protège le serveur, le piratage passe à la phase d'Accès.

2. Phase de Confrontation

La phase de Confrontation consiste à **Approcher** une glace puis éventuellement à la **Rencontrer**. Le Runner approche de chaque glace protégeant le serveur une à la fois, en commençant par celle à la périphérie du serveur. Le Runner doit Passer chaque glace avant de pouvoir approcher la suivante qui protège le serveur, en continuant jusqu'à ce que toutes les glaces aient été passées ou jusqu'à ce que le piratage prenne fin. Si le Runner passe toutes les glaces protégeant le serveur attaqué, le piratage passe à la phase d'Accès.

Approcher une Glace

Lorsque le Runner approche une glace, il doit d'abord décider s'il souhaite poursuivre son piratage ou **Débrancher**. S'il décide de débrancher, il met fin à son piratage et celui-ci est considéré comme raté. **Lors d'un piratage, le Runner ne peut pas débrancher si c'est la première fois qu'il approche une glace.**

Si le Runner décide de continuer plutôt que de débrancher, la Corporation a la possibilité d'activer la glace approchée ainsi que n'importe quelles autres cartes qui ne sont pas des glaces.

Note : La Corporation ne peut activer des glaces que lorsqu'elles sont approchées.

Si la glace approchée est activée après que la Corporation ait eu la possibilité d'activer des cartes, alors le Runner la rencontre.

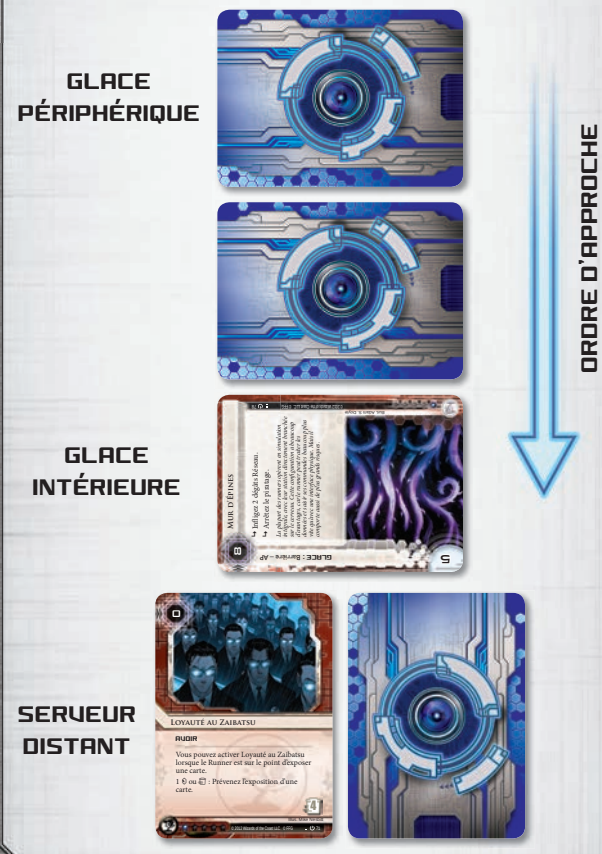
Si après avoir activé des cartes, la glace n'est pas activée, le Runner la passe. Il continue alors son piratage soit en approchant la glace suivante qui protège le serveur, soit en passant à la phase d'Accès s'il n'y a plus de glace à approcher.

Rencontrer une Glace

Lorsque le Runner rencontre une glace, il a la possibilité de neutraliser n'importe quelle routine de cette glace. Une fois qu'il a fini de neutraliser les routines de son choix, chaque routine qui n'est pas neutralisée se déclenche dans l'ordre indiqué sur la carte. Si une routine met fin au piratage, alors celui-ci prend immédiatement fin et aucune autre routine de cette glace ne se déclenche. Lorsque le Runner rencontre une glace, il doit résoudre toutes les capacités déclenchées lorsqu'une glace est rencontrée avant de pouvoir utiliser des capacités payantes ou de neutraliser des routines. Si la capacité déclenchée met fin au piratage, le Runner n'a pas l'occasion d'utiliser des capacités payantes qui affectent la glace.

NEUTRALISER UNE ROUTINE – Pour neutraliser une routine, le Runner utilise les capacités de ses brise-glace installés. Le Runner peut neutraliser les routines d'une glace dans l'ordre de son choix. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes installées que le

Exemple d'Approche



Runner peut utiliser pour interagir avec la glace rencontrée, mais il a généralement besoin d'un brise-glace. Souvenez qu'avant qu'il puisse interagir avec une glace, un brise-glace doit avoir une force égale ou supérieure à la force de la glace rencontrée. Le Runner peut utiliser plusieurs brise-glaces contre une seule glace, mais il y a peu d'occasions ou cela est utile. Le Runner ne peut pas utiliser la force d'un brise-glace pour neutraliser une glace avec les capacités d'un autre brise-glace.

Note : Neutraliser toutes les routines d'une glace ne signifie pas que celle-ci est effacée. Une glace passée reste installée et est approchée à chaque piratage suivant contre le serveur qu'elle protège.

Note : Certaines glaces autorisent le Runner à dépenser des ⓪ pour neutraliser des routines. Le Runner n'a pas besoin d'utiliser de brise-glace pour neutraliser les routines de cette manière.

Une fois que le Runner a neutralisé toutes les routines d'une glace et/ou que tous les effets des routines qui n'ont pas été neutralisées ont été résolus sans mettre fin au piratage, le Runner a passé la glace. Il continue alors son piratage soit en approchant la prochaine glace qui protège le serveur, soit en passant à la phase d'Accès s'il n'y a plus d'autre glace à approcher.

Ignorer une glace

Lorsqu'une capacité permet au Runner d'ignorer une glace, la glace est considérée comme passée, et le Runner continue le piratage. Les routines d'une glace ignorée ne sont pas neutralisées mais n'ont pas d'effet. Le fait d'ignorer la glace empêche la résolution des capacités non encore résolues, et qui sont déclenchées à la rencontre de la glace.

Exemple : Le brise-glace Femme Fatale permet d'ignorer une glace. La force de Femme Fatale n'a pas besoin d'être égale ou supérieure à la glace ignorée, car lorsque le Runner ignore une glace, il n'interagit pas avec cette dernière.

3. Phase d'Accès

Une fois que le Runner a passé toutes les glaces qui protègent le serveur attaqué, il a une dernière chance de débrancher. S'il décide de continuer, la Corporation a une dernière possibilité d'activer des cartes. Une fois les cartes activées, le piratage est considéré comme réussi et le Runner **Accède** aux cartes de la Corporation en les regardant. Le type de serveur attaqué détermine le degré et la méthode d'accès, et le Runner doit accéder aux cartes en respectant les règles suivantes :

- **R&D :** Le Runner accède à la première carte de R&D et à toutes les extensions à sa racine. À moins que la carte soit un Projet ou bien une carte que le Runner efface ou soit obligé de révéler par un texte de carte, il ne montre pas à la Corporation la carte de R&D à laquelle il accède.
- **QG :** Le Runner accède à une carte au hasard du QG et à toutes les extensions à sa racine. Le Runner vole tous les Projets auxquels il accède. Toutes les autres cartes que le Runner n'efface pas retournent à leur emplacement et dans leur état initial (dans le QG ou à sa racine).
- **Archives :** Le Runner accède à toutes les cartes des Archives et à toutes les extensions à leur racine. Le Runner met toutes les cartes des Archives face visible avant d'y accéder, et accède aux cartes des Archives et de sa racine une par une, dans l'ordre de son choix. Les cartes des archives n'ont pas besoin de rester dans l'ordre. Le Runner vole tous les Projets qui se trouvent dans les Archives et ne peut pas effacer les cartes qui s'y trouvent déjà. Après qu'il ait accédé aux Archives, toutes les cartes des Archives sont reposées face visible.
- **Serveur Distant :** Le Runner accède à toutes les cartes du serveur.

Note : Les glaces installées ne sont pas dans un serveur et on ne peut jamais y accéder.

Voler des Projets

Si le Runner accède à des Projets, il les vole et les place dans sa zone de score en résolvant toutes les capacités conditionnelles du Projet portant la mention « Quand vous volez ». Tant qu'un Projet est dans la zone de score du Runner, il ajoute ses points de projet à son score. Le Runner ne peut pas refuser de voler les Projets auxquels il accède.

Effacer des Cartes

Si le Runner accède à des cartes qui ont un coût d'effacement, il peut payer autant de crédits que ce coût pour les effacer et les mettre aux Archives face visible.

Accéder à Plusieurs Cartes

Lorsqu'il accède à plusieurs cartes, le Runner y accède une par une dans l'ordre de son choix. Par exemple, le Runner peut accéder à une carte du QG, puis à une extension installée à la racine du QG, puis à une autre carte du QG s'il possède la capacité de le faire.

Lorsqu'il peut accéder à plusieurs cartes de R&D, le Runner doit choisir à combien de cartes il désire accéder, les piocher dans l'ordre depuis le sommet du deck, puis doit remettre toutes les cartes qu'il n'a pas volées ni effacées dans l'ordre inverse de l'ordre d'accès de façon à ne pas modifier leur position dans R&D.

Le Runner doit finir de résoudre son accès à une carte (la voler, payer pour l'effacer, etc.) avant de d'accéder à la carte suivante. Si le Runner vole un Projet qui l'amène à sept points ou plus, il gagne immédiatement la partie, même s'il aurait normalement dû accéder à plus de cartes, et même s'il reste encore des capacités conditionnelles se déclenchant « Quand le Runner vole un projet » non résolues.

Conclure le Piratage

Après qu'il ait accédé à toutes les cartes requises, le Runner remet toutes les cartes qu'il n'a pas volées ou effacées à leur place et dans leur état d'origine. Par exemple, une carte désactivée dans un serveur distant retourne face cachée dans ce serveur, et une carte à laquelle il a accédé depuis le QG retourne dans le QG.

Une fois que le Runner a fini d'accéder aux cartes, le piratage prend fin. Le Runner remet les crédits de mauvaise presse non dépensés dans la banque, puis il reprend sa phase d'Action.

Exemple de Piratage

Bart Le Runner dépense son dernier clic en lançant un piratage contre un serveur distant d'Olivia. Bart possède une Lame Gordienne, Crypsis, Construct Sacrificiel et La Boîte à Outils installés. Il dispose de 5 ⬡. Le serveur distant contient deux cartes désactivées et est protégé par trois glaces, dont une est activée. Une des cartes a un pion d'avancement. Olivia dispose de 7 ⬡.

Puisque la première glace protégeant le serveur est activée, Bart doit la rencontrer. La Lame Gordienne a déjà une force de 2, et Bart dépense 1 ⬡ de La Boîte à Outils pour neutraliser la deuxième routine de l'Enigma, « Arrêtez le piratage », puis déclare qu'il a fini de neutraliser des routines (**1**). On résout la première routine, « Le Runner perd ⓘ, si possible », mais Bart n'a plus de clic à perdre.

Comme la glace a été passée, Bart approche la prochaine glace qui protège le serveur et peut soit continuer son piratage, soit débrancher. Il a toujours 5 ⬡ dans sa réserve et 1 ⬡ sur La Boîte à Outils, et décide de continuer. Olivia a la possibilité d'activer des cartes, mais décide de ne pas le faire. Bart passe alors cette deuxième glace et approche de la glace intérieure qui protège le serveur.

Bart, confiant en ses programmes et ses crédits, choisit de nouveau de poursuivre son piratage. Olivia, avec ses 7 ⬡, a de nouveau la possibilité d'activer des cartes. Elle décide d'activer l'extension installée dans le serveur en dépensant 1 ⬡, et retourne Akitaro Watanabe (**2**). Cela ne lui laisse que 6 ⬡. Sa troisième glace est un Mur d'Épines. Cette glace devrait normalement être trop chère à activer, mais Akitaro Watanabe diminue de 2 le coût d'activation des glaces protégeant le serveur. Elle active la glace pour 6 ⬡, ce qui la laisse sans aucun crédit (**3**).

Bart rencontre le Mur d'Épines en dépensant 1 ⬡ de la Boîte à Outils et 4 ⬡ de sa réserve pour augmenter la force de Crypsis à 5 (**4**). Avec seulement 1 ⬡ restant, il ne peut pas neutraliser les deux routines du Mur d'Épines. Il neutralise la routine « Arrêtez le piratage » en dépensant 1 ⬡, puis doit ensuite soit retirer 1 pion virus hébergé sur Crypsis, soit l'effacer. Puisqu'il n'a pas de pion virus sur Crypsis, Bart décide d'utiliser son Construct Sacrificiel et déclenche son effet de prévention en l'effaçant à la place de Crypsis (**6**).

La première routine du Mur d'Épines se déclenche alors et est résolue en infligeant 2 dégâts Réseau. Bart doit effacer deux cartes au hasard de sa main. Il le fait, ce qui le laisse avec une seule carte en main.

Maintenant que Bart a passé toutes les glaces protégeant le serveur, il a une dernière possibilité de débrancher. Encore une fois, il décide de continuer son piratage. Olivia peut alors activer des cartes. Mais comme la dernière carte désactivée dans le serveur est un Projet, elle ne le fait pas.

Le piratage est alors considéré comme réussi et Bart gagne l'accès aux cartes. C'est le Runner qui décide de l'ordre dans lequel il accède aux cartes, et Bart choisit de commencer par la carte désactivée. Il retourne le Projet, le vole et l'ajoute à sa zone de score (**7**), puis reçoit 1 dégât Réseau de la capacité de la Carte Identité de Jinteki. Ceci efface la dernière carte de sa main. Il accède ensuite à l'extension, mais comme il ne peut pas payer son coût d'effacement, Akitaro Watanabe reste installé. Le piratage est terminé.

Traques et Tags

Même si la Corporation passe la majeure partie du jeu à repousser les intrusions du Runner, les traques et les tags lui donnent la possibilité d'attaquer le Runner.

Traques

Certaines capacités de cartes lancent des traques contre le Runner. Les traques sont indiquées par la mention « **Traque**^{X} » sur une carte, où X est égal à la force de base de la traque. Une traque oppose la force de traque de la Corporation à la force d'évasion du Runner, qui peuvent toutes deux être augmentées en dépensant des crédits.

Lors d'une traque, c'est la Corporation qui agit en premier en dépensant ouvertement n'importe quel nombre de crédits pour augmenter sa **Force de Traque** de un pour chaque crédit dépensé. Il n'y a pas de limite au nombre de crédits que la Corporation peut dépenser pour une traque.

Une fois que la Corporation a dépensé ses crédits, le Runner a la possibilité de dépenser ouvertement des crédits pour augmenter sa **Force d'Évasion**. La force d'évasion de base du Runner est égale au nombre de Relais (⧉) qu'il a en jeu. Le Runner augmente sa force d'évasion de un pour chaque crédit qu'il dépense

Il n'y a pas de limite au nombre de crédits que le Runner peut dépenser lors d'une traque.

Une fois que le Runner a fini d'augmenter sa force d'évasion, on la compare à la force de traque de la Corporation. Si la force de traque est supérieure à la force d'évasion, la traque est réussie et tous les effets « Si la traque est réussie » associés à la traque sont résolus. Si la force d'évasion est égale ou supérieure à la force de traque, alors la traque échoue et tous les effets « Si la traque échoue » (si il y en a) associés à la traque sont résolus.

Tags

Certains effets de cartes donnent un tag au Runner. Tant que le Runner a au moins un tag, il est considéré comme étant **Tagué**. Tant que le Runner est tagué, la Corporation peut, comme action, dépenser ⓐ et 2 ⬡ pour effacer une ressource du Runner. Certains effets de cartes se déclenchent également lorsque le Runner est tagué, et il est généralement dangereux pour le Runner de rester tagué trop longtemps.

Tant qu'il est tagué, le Runner peut, comme action, dépenser ⓐ et 2 ⬡ pour retirer un tag et le remettre dans la banque. Le Runner peut répéter cette action autant de fois qu'il le souhaite tant qu'il a assez de clics et de crédits pour payer son coût et tant qu'il a des tags à retirer.

Dégâts

De nombreuses cartes et routines de glaces infligent des dégâts au Runner. Le Runner peut recevoir les trois types de dégâts suivants :

- **Dégât Hémo :** Le Runner efface au hasard une carte de sa main pour chaque point de dégât Hémo qu'il reçoit.
- **Dégât Réseau :** Le Runner efface au hasard une carte de sa main pour chaque point de dégât Réseau qu'il reçoit.

Exemple de Traque

Un Runner rencontre un Cyber Corbeau et ne parvient pas à neutraliser sa routine de traque. La Carte Identité du Runner est Kate « Mac » McCaffrey (relais 1) et elle possède un exemplaire d'Accès au Globalsec (relais de 1) dans sa station, pour une force d'évasion de base de 2. Le Cyber Corbeau a une force de traque de base de 3, et la Corporation décide de dépenser 2 ⬡ pour amener la force de traque du Cyber Corbeau à 5. Cela signifie que le Runner va devoir dépenser 3 ⬡ pour faire échouer la traque. Le Runner possède 7 ⬡ dans sa réserve et décide de dépenser les 3 ⬡ pour égaliser la force de traque de la Corporation. Comme la traque a échoué, aucun pion Pouvoir n'est placé sur le Cyber Corbeau.

- **Dégâts Neuro :** Pour chaque point de dégât Neuro reçu, le Runner efface au hasard une carte de sa main, et la taille maximale de sa main est réduite de un de façon permanente. Le Runner prend un pion de Dégât Neuro par dégât reçu pour garder une trace de cela.

Note : La seule différence entre les dégâts Hémo et Réseau réside dans les cartes qui les infligent et celles qui peuvent les prévenir.

Lorsque le Runner efface au hasard plusieurs cartes à cause de dégâts, les cartes vont sur son tas dans l'ordre où elles sont effacées.

Si le Runner reçoit plus de dégâts qu'il n'a de cartes en main, ou si la taille maximale de sa main est inférieure à zéro à la fin de son tour, il est alors **Cliniquement Mort** et la Corporation gagne la partie.

Gagner la Partie

Si à n'importe quel moment un joueur détient sept points de Projet dans sa zone de score, il gagne immédiatement la partie.

Si R&D ne contient aucune carte et que la Corporation doit piocher une carte, le Runner gagne immédiatement la partie.

Si le Runner est cliniquement mort (cf. « Dégâts », ci-dessus), la Corporation gagne la partie.

Règles Supplémentaires

Les sections suivantes décrivent des règles supplémentaires importantes et des informations qui n'ont pas été abordées dans les sections précédentes.

Capacités de Cartes

Il existe deux types de capacités de cartes différents dans *Android : Netrunner* : les **Capacités Permanentes** et les **Capacités Déclenchées**. Les informations suivantes expliquent comment fonctionnent ces capacités pendant la partie.

Capacités Permanentes

Les capacités permanentes affectent continuellement le jeu tant que les cartes sur lesquelles elles apparaissent sont actives et que

toutes autres conditions spécifiques sont satisfaites. Elles ne sont pas déclenchées et ne sont pas associées à des coûts. La carte Données Expérimentales, qui indique « Toutes les glaces protégeant ce serveur ont +1 en force » est un exemple de capacité permanente. Toutes les capacités permanentes s'appliquent en même temps.

Capacités Déclenchées

Pour utiliser une capacité déclenchée, une condition doit être satisfaite. La condition est soit le coût de déclenchement qui doit être payé (**Capacité Payante**), soit une condition de déclenchement qui doit être satisfaite (**Capacité Conditionnelle**). Une fois que la capacité est déclenchée, son effet est résolu immédiatement et ne peut être stoppé que par un effet de **Prévention** ou d'**Évitement**. Les joueurs doivent respecter toutes les restrictions sur les cartes lorsqu'ils déclenchent des capacités.

CAPACITÉS PAYANTES – Pour déclencher une capacité payante, un coût de déclenchement doit être payé. Les coûts de déclenchement les plus fréquents sont la dépense de clics, de crédits ou de pions hébergés, ainsi que l'effacement de cartes. Le coût de déclenchement d'une carte est toujours indiqué dans sa zone de texte avant l'effet sous la forme « coût : effet ». Une capacité payante peut être déclenchée un nombre de fois illimité, tant que son coût est payé et que les restrictions indiquées par l'effet sont respectées. Les capacités payantes peuvent être déclenchées au début de chaque tour, avant et après chaque action de chaque joueur et à certains moments lors d'un piratage, sauf si la capacité nécessite un clic, auquel cas elle doit être déclenchée comme une action. La carte Magnum Opus, qui indique « ⓪ : Gagnez 2 ⬡ » est un exemple de capacité payante.

CAPACITÉS CONDITIONNELLE – Pour déclencher une capacité conditionnelle, une condition de déclenchement doit être satisfaite. Une capacité conditionnelle ne peut être résolue *qu'une seule fois* par condition de déclenchement. Les conditions de déclenchement utilisent généralement des termes tels que « Quand » ou « À chaque fois que » dans le texte de la carte. La carte Campagne PAD, qui indique « Gagnez 1 ⬡ au début de votre tour » est un exemple de capacité conditionnelle.

Si une capacité conditionnelle utilise le verbe « pouvoir » dans sa description, c'est une capacité conditionnelle optionnelle. La décision de déclencher la capacité revient au joueur qui contrôle la carte, sous réserve que la condition de déclenchement soit satisfaite. Si une capacité conditionnelle n'utilise pas le verbe « pouvoir » dans sa description, c'est une capacité conditionnelle obligatoire. Elle doit être déclenchée lorsque sa condition de déclenchement est satisfaite, même si le moment exact de sa résolution peut varier (cf. « Effets Simultanés » page 22).

Note : Les routines des glaces sont des capacités conditionnelles obligatoires qui peuvent être neutralisées, auquel cas elles ne sont pas résolues. Sauf indication contraire, la corpo choisit les cibles des effets des routines s'il y en a.

Note : Les capacités qui se déclenchent sur la condition « Quand le Runner accède » sont déclenchées même si la carte n'est pas installée ou si la carte est inactive.

Autres Termes et Concepts

Il existe plusieurs autres termes et concepts que les joueurs doivent connaître lorsqu'ils résolvent des capacités.

Priorité Chronologique

À chaque fois que se présente une possibilité de déclencher une capacité payante, d'activer des cartes et/ou de finaliser des projets (généralement au début d'un tour et après chaque action), le joueur dont c'est actuellement le tour reçoit la première opportunité d'agir. Il peut déclencher autant de capacités payantes, activer autant de cartes et/ou finaliser autant de Projets qu'il souhaite dans l'ordre de son choix. Lorsqu'il a terminé, l'autre joueur reçoit l'opportunité d'agir. Lorsque ce joueur a terminé, le premier joueur reçoit de nouveau l'opportunité d'agir.

Une fois que les deux joueurs ont eu chacun au moins une opportunité d'agir et qu'un joueur n'a pas voulu le faire, alors les joueurs ne peuvent plus déclencher de capacités payantes, activer de cartes ou finaliser de Projets avant que la prochaine opportunité se présente.

Pour plus de renseignements sur les subtilités des déclenchements de capacités payantes, d'activations de cartes et de finalisations de Projets, consultez les schémas de chronologie page 32-33.

Prévenir ou Éviter

Certaines capacités de cartes utilisent les verbes « prévenir » ou « éviter ». Les effets de prévention ou d'évitement sont les seuls qui peuvent interrompre d'autres effets. Un effet de prévention ou d'évitement indique ce qu'il prévient ou évite, et un effet qui est prévenu ou évité n'est pas résolu. Les effets de prévention ou d'évitement peuvent être déclenchés à chaque fois que l'effet qu'ils préviennent ou évitent est en train d'être résolu.

Autoréférences

À moins que le contraire soit précisé, une carte dont le texte se réfère à son propre nom ne se réfère qu'à elle-même, pas aux autres exemplaires de la carte qui portent ce nom.

Effets Négatifs

Si un effet empêche un joueur de faire quelque chose, généralement en mentionnant « ne peut pas », il prend toujours la priorité sur d'autres effets à moins qu'un autre effet ne l'annule explicitement.

Effacer

Lorsqu'effacer une carte fait partie du coût de déclenchement d'une capacité payante (🗑), l'effet de cette carte sera résolu même si celle-ci n'est plus active. Si une carte est effacée durant une action résultant d'une capacité de cette carte, les effets de cette capacité sont applicables jusqu'à la fin de l'action.

Exposer

Certains effets exposent une ou plusieurs cartes. Généralement, seule une carte désactivée peut être exposée, sauf si une capacité précise le contraire. Une carte exposée est révélée à tous les joueurs puis remise dans son état précédent. Si plusieurs cartes sont exposées par un même effet, on considère qu'elles sont exposées simultanément.

Effets Simultanés

Quand une ou plusieurs capacités ont la même chronologie de déclenchement ou peuvent être déclenchées au même moment, chaque joueur choisit l'ordre de ses propres capacités déclenchées. Un joueur peut déclencher une capacité conditionnelle optionnelle avant une capacité conditionnelle obligatoire si elles ont toutes les deux les mêmes conditions de déclenchement.

Si les joueurs veulent réaliser des effets simultanés au même moment, le joueur dont c'est le tour résout tous ses effets en premier.

Héberger

Certaines cartes ne peuvent être installées que sur d'autres cartes ; d'autres permettent à des cartes d'être installées sur elles. Une carte qui a d'autres cartes installées sur elle est appelée une « carte hôte », tandis que la carte qui est installée sur elle est appelée « carte hébergée ». Les cartes hébergées peuvent quitter le jeu sans affecter leur hôte. Une carte ne peut être hébergée que par une seule carte hôte. Si une carte est hébergée sur une carte hôte suite à une capacité (et non à une action d'installation), la carte hébergée n'est pas installée.

Les cartes peuvent également héberger des pions. Les pions hébergés peuvent être dépensés ou quitter le jeu sans affecter leur hôte. Si un coût de déclenchement nécessite un ou plusieurs pions hébergés, ces pions doivent être dépensés (remis dans la banque) de la carte sur laquelle se trouve la capacité.

Si un hôte quitte le jeu, alors toutes les cartes qu'il hébergeait quittent également le jeu et les pions qu'il hébergeait retournent à la Banque. Ceci ne peut pas être prévenu. Si un hôte devient désactivé, la carte reste hébergée sur cet hôte.

Renoncer à des Projets

Certaines capacités de cartes demandent à la Corporation ou au Runner de renoncer à un Projet. Quand un joueur renonce à un Projet, il choisit n'importe quel Projet de sa zone de score et le retire de la partie de façon permanente (il ne va ni aux Archives, ni au Tas). Il ne marque plus les points pour le Projet auquel il a renoncé.

Exemple d'Effets Simultanés

Le Runner possède Ésope le Receleur et Wyldside installés, qui ont tous deux la même condition de déclenchement « Au début de votre tour ». Le Runner est au début de son tour et peut choisir de commencer par déclencher la capacité conditionnelle optionnelle d'Ésope le Receleur, gagnant ainsi 3 ⌬ en effaçant Wyldside. Ceci empêche la capacité conditionnelle obligatoire de Wyldside de se déclencher, permettant au Runner de ne pas perdre ⌀.

Symboles

Les symboles suivants peuvent apparaitre sur les cartes :

⌬ : Ce symbole représente les **Crédits**. Il est toujours accompagné d'un nombre, comme 1 ⌬ qui signifie « un crédit », ou 3 ⌬ qui signifie « trois crédits ».

⌀ : Ce symbole représente un seul **Clic**. Plusieurs clics sont représentés par plusieurs symboles, comme ⌀⌀ qui signifie « deux clics ».

⟲⌬ : Ce symbole représente les **Crédits Récurrents**. Il est toujours accompagné d'un nombre, comme 1 ⟲⌬ qui signifie « un crédit récurrent », ou 3 ⟲⌬ qui signifie « trois crédits récurrents ». Les crédits récurrents qu'un joueur dépense sont replacés sur leur carte hôte au début du tour de ce joueur. Un joueur ne peut dépenser ces crédits que de la façon indiquée sur la carte hôte. Les crédits récurrents sont placés sur la carte dès que celle-ci est activée, et sont utilisables immédiatement. Les crédits récurrents ne s'accumulent pas : au début de son tour, un joueur remet des crédits sur la carte jusqu'à ce qu'il y en ait le nombre indiqué.

⧉ : Ce symbole représente le Relais. Il est toujours accompagné d'une quantité, comme +1 ⧉ qui signifie « plus un relais ».

[1]≡ : Ce symbole représente les **Unités de Mémoire**. Il est toujours accompagné d'une quantité, comme +[2]≡ qui signifie « plus deux unités de mémoire ».

↳ : Ce symbole représente les **Routines** et ne se trouve que sur les glaces. Chaque symbole représente une routine sur la glace.

⌫ : Ce symbole signifie **Effacer/Effacement**. Il est utilisé comme un coût de déclenchement auto-référent dans le texte d'une carte, comme « ⌫ : Piochez 2 cartes », ce qui signifie « effacez cette carte pour piocher 2 cartes. »

ADN01_Rules_FR.indd 22 28/12/2012 12:03:37

Construction de Deck

Dans un Jeu de Cartes Évolutif, les joueurs peuvent personnaliser leurs decks en ajoutant et en retirant des cartes, ce qui crée une expérience de jeu unique.

Pourquoi Créer son Deck ?

Créer son deck est la meilleure façon de découvrir le jeu sous un angle complètement différent. Au lieu de vous adapter au jeu, vous pouvez pousser le jeu à s'adapter à vous. Créer son deck offre de nouvelles stratégies, de nouvelles expériences, et va surtout vous offrir des parties encore plus passionnantes dans lesquelles vous serez encore plus investis. Lorsque vous créez votre deck, vous ne participez pas seulement à un jeu : vous influencez activement la façon dont le jeu est joué.

Lorsque vous commencerez à créer des decks, il est tout d'abord conseillé de modifier un deck de départ plutôt que de partir de zéro. Après avoir joué plusieurs fois à *Android : Netrunner* avec des decks différents, vous devriez avoir une idée précise de ce que font les différentes cartes. Choisissez votre faction favorite, puis modifiez le deck de départ de cette faction en échangeant certaines cartes avec d'autres de factions différentes. La plupart du temps, vous allez essayer de créer un deck de taille minimale, pour qu'il soit le plus efficace possible. Ne vous souciez pas de créer le deck parfait – faites-vous plaisir et essayez les cartes qui vous attirent et vous paraissent amusantes à jouer.

Lorsque vous construisez un deck à partir de zéro, il est généralement plus facile de trier les cartes par factions. Une fois que vous avez séparé toutes les factions, choisissez-en une et triez ses cartes par type. Vous devrez vous assurer que votre deck contient un bon échantillonnage de cartes. Ajouter des cartes d'un second jeu de base augmente considérablement vos possibilités.

La chose que vous devez garder à l'esprit quand vous créez un deck pour *Android : Netrunner*, est comment dépenser votre influence. Il est généralement conseillé de l'utiliser le plus possible, car il existe de nombreuses cartes puissantes parmi les autres factions. Si vous ne savez pas quoi ajouter, cherchez les cartes les plus largement utilisables telles que les brise-glace ou les glaces. Pour la Corporation, l'activation d'une glace qui n'est pas de sa faction peut marquer le tournant de la partie !

Une autre chose que la Corporation doit prendre en compte, est la proportion de glace qu'elle a dans son deck. Vous devez vous assurer qu'il y en a assez pour stopper le Runner. Nous vous recommandons de mettre entre 17 et 20 glaces pour un deck de 45 à 49 cartes. Assurez-vous également d'avoir assez de moyens de générer des crédits plus rapides que l'action normale « ⓐ pour 1 ⬡ ». Avoir une économie robuste vous garantira d'avoir suffisamment de crédits à dépenser et mettra une forte pression sur votre adversaire.

Une fois que vous avez créé votre deck, il est temps de jouer quelques parties ! C'est là que vous commencerez à voir si votre deck fonctionne ou non. Avez-vous assez de ressources ? Vos glaces sont-elles trop chères ? Piochez-vous vos brise-glace assez vite ? Trouvez les points faibles de votre deck et essayez d'échanger des cartes. En vérifiant de nouveau vos cartes, vous pouvez même avoir une idée pour construire un autre deck différent !

Restrictions

Lorsqu'ils construisent un deck pour une partie organisée, les joueurs doivent respecter les restrictions suivantes :

- Un deck doit être associé à une carte Identité unique et ne peut pas contenir moins de cartes que la taille de deck minimale indiquée sur la carte Identité choisie. Il n'y a pas de taille de deck maximale, mais le deck doit pouvoir être mélangé efficacement et rapidement. Les cartes Identité, de référence et pistes de clics ne sont jamais comptées comme faisant partie du deck et ne sont pas comptés dans la taille minimale.
- Un deck ne peut pas contenir plus de trois exemplaires d'une même carte (cartes du même nom).
- Un deck associé à une carte Identité de Runner ne peut jamais contenir de carte Corporation, et vice-versa.
- Un deck ne peut pas contenir plus de cartes qui ne sont pas de sa faction dont le total d'influence dépasse la limite d'influence indiquée sur la carte Identité qui lui est associée (cf. « Influence » ci-dessous). Les cartes correspondant à la faction de la carte Identité ne comptent pas dans cette limite.
- Un deck Corporation doit contenir un nombre de points de Projet spécifique en fonction de sa taille, comme suit :
  - 40 à 44 cartes nécessitent 18 ou 19 points de Projet (**Note :** les cartes Identités du jeu de base sont des decks de taille minimale de 45 cartes).
  - 45 à 49 cartes nécessitent 20 ou 21 points de Projet.
  - 50 à 54 cartes nécessitent 22 ou 23 points de Projet.

Pour des decks de plus grande taille, ajoutez 2 points de Projet supplémentaires à la restriction du deck de 54 cartes à chaque fois que le nombre de cartes du deck atteint un multiple de 5 (55, 60, 65, etc.).

Par exemple, un deck de 66 cartes nécessitera 6 points de Projet supplémentaires (2 à 55, 2 à 60 et 2 à 65). Ce qui donne un nombre final de 28 ou 29 points de Projet nécessaires.

Influence

Un joueur peut vouloir inclure dans son deck des cartes qui ne correspondent pas à la faction de sa carte Identité. Il est toutefois limité dans ce procédé par la limite d'influence indiquée sur sa carte Identité. Le total combiné de la valeur d'influence des cartes qui ne sont pas de sa faction ne peut pas dépasser cette limite. La valeur d'influence de chaque carte est représentée par un petit point bleu dans le bas de la carte.

Une carte avec une influence de 2.

Les cartes neutres n'appartiennent à aucune faction, peuvent être utilisées dans n'importe quel deck du camp auxquelles elles appartiennent et ont généralement une valeur d'influence de zéro.

Note : Certaines cartes n'ont pas de valeur d'influence (ce qui est différent des cartes qui ont une valeur d'influence de zéro). Ces cartes sont repérables car elles n'ont pas d'échelle pour leur valeur d'influence. Une carte qui n'a pas de valeur d'influence ne peut pas être utilisée avec une carte Identité affiliée à une faction différente.

Exemple de Construction de Deck

Jenny a décidé de construire un deck Criminel en modifiant le deck de départ Criminel. Elle sépare les cartes Runner neutres et Criminel, et sait qu'elle dispose actuellement de 47 cartes et qu'elle n'a dépensé aucun des 15 points d'influence de Gabriel Santiago.

Jenny aime bien plusieurs des cartes Façonneurs, et décide de les regarder de plus près pour en choisir quelques-unes à ajouter à son deck. Après sa recherche, elle ajoute les cartes suivantes à sa réserve de cartes potentielles :

- 3x Diesel, 3x Lame Gordienne, 1x La Boîte à Outils, 2x L'Œil du Créateur, 2x Puce Mémoire Akamatsu, 3x Bidouille, 2x Magnum Opus

Ces cartes ont une influence combinée de 35 et elle ne dispose que de 15 points à dépenser. En regardant de plus près ses cartes Criminel, Jenny décide que c'est de la Lame Gordienne qu'elle a le plus besoin, dans la mesure où c'est un décrypteur, un type de programme que son deck ne possède actuellement pas. Elle prend 2x Lame Gordienne pour 6 points d'influence, se disant qu'elle n'en a pas besoin 3x grâce à la Commande Spéciale du deck Criminel.

Lame Gordienne

Après avoir ajouté la Lame Gordienne, Jenny fait ses calculs et découvre que pour installer tous les programmes qu'elle veut, elle va avoir besoin de plus de mémoire. Elle décide d'ajouter 2x Puce Mémoire Akamatsu et 1x La Boîte à Outils. Ceci l'amène à 10 points d'influence. Il ne lui reste plus que 5 points d'influence à dépenser.

Vérifiant de nouveau son deck, Jenny estime qu'elle va vouloir piocher plus de cartes. Comme Diesel ne coûte que 2 points d'Influence, elle pourrait ajouter 2x Diesel qui l'amèneraient à 14 points d'influence. Ajouter 3x Diesel lui coûterait trop d'influence. En regardant les cartes pour lesquelles elle a déjà dépensé de l'influence, Jenny remarque que la Puce Mémoire Akamatsu n'en vaut qu'un point. Elle décide d'en abandonner un exemplaire pour mettre 3x Diesel et atteindre 15 points d'influence. Elle aimerait bien ajouter L'Œil du Créateur, mais décide de commencer par essayer son deck avec seulement les Diesel. Après avoir dépensé ses 15 points d'influence, elle a ajouté les cartes suivantes :

Diesel

- 2x Lame Gordienne, 1x Puce Mémoire Akamatsu, 1x La Boîte à Outils, 3x Diesel

Après avoir atteint sa limite d'influence, Jenny compte le nombre de cartes qu'elle a dans son deck. Elle a actuellement 54 cartes et Gabriel Santiago stipule une taille de deck minimale de 45. Elle souhaite alors enlever 9 cartes pour atteindre la taille minimale et rendre son deck plus efficace.

La première carte que Jenny décide d'enlever est 1x Desperado, puisqu'elle veut jouer avec La Boîte à Outils et que le Runner ne peut jamais avoir plus d'une console installée à tout moment. Ensuite, Jenny décide de laisser tomber 1x Fourgue de Données, car elle n'aime pas renoncer à ses Projets.

Maintenant, les décisions sont plus délicates. Comme Jenny a maintenant un décrypteur, elle pense que 3x Crypsis ne sont plus nécessaires, mais elle ne veut pas se débarrasser des trois. Elle décide d'abandonner 2x Crypsis. En vérifiant ses programmes et brise-glace, elle décide qu'ils lui conviennent et les met de côté.

Cela lui laisse les Ressources, le Matériel et les Événements. Jenny décide qu'elle n'a pas besoin de 2x Craqueur de Code Lemuria avec 3x Infiltration pour exposer des cartes. Elle envisage de laisser tomber les deux Craqueur de Code Lemuria, mais une des amies avec lesquelles elle joue aime bien utiliser des cartes avec le sous-type Embuscade. Elle décide d'en garder un dans son deck, juste au cas où. Elle recompte les cartes qu'elle a enlevées et arrive à cinq, ce qui amène la taille actuelle de son deck à 49. Elle doit encore enlever quatre autres cartes si elle veut arriver à 45 !

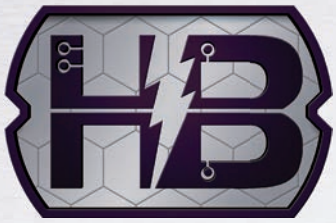
Jenny regarde alors ses cartes Ressource. Elle veut vraiment garder 3x Braquage d'Armitage, mais n'est pas sûre des 2x Planque et des 2x Leurre. Ces cartes sont parfaites contre Weyland et NBN, mais moyennes contre Jinteki ou Haas-Bioroid. Elle veut les enlever, mais se souvient de la carte Terre Brûlée et décide de les laisser pour enlever 2x Accès au Globalsec, car elle pense que les Leurres la protégeront mieux contre les tags.

Accès au Globalsec

Cela lui laisse les événements. Elle doit encore enlever deux cartes et, en parcourant les événements, elle décide qu'Ordre d'Activation Falsifié est le moins puissant du lot. Elle en retire deux et pousse un soupir de soulagement. Elle a retiré les cartes suivantes :

- 1x Desperado, 1x Fourgue de Données, 2x Crypsis, 1x Craqueur de Code Lemuria, 2x Accès au Globalsec, 2x Ordre d'Activation Falsifié

Elle est maintenant prête à jouer avec son nouveau deck !



Haas-Bioroid

« Efficace. Fiable. Humain. »

Avec sa maison mère à New Angeles et des succursales à Chicago, Cologne, Heinlein, Johannesburg et Sydney, Haas-Bioroid est le leader mondial de la cybernétique et de l'intelligence artificielle. Les produits les plus reconnaissables et les plus emblématiques de Haas-Bioroid sont les bioroïdes eux-mêmes, des androïdes construits grâce à la technologie cybernétique qui possèdent un esprit d'intelligence artificielle conçu à partir d'une imagerie sophistiquée du cerveau humain.

Les bioroïdes sont une technologie récente, mais qui a déjà changé durablement le visage de l'humanité. Comme le travail androïde devient moins cher et plus facilement accessible, les humains ordinaires, notamment dans les classes inférieures, se retrouvent au chômage et remplacés par des bioroïdes ou des clones. Même si les bioroïdes sont moins sujet à controverse que leurs équivalents humanoïdes que sont les clones, ils suscitent le rejet, la haine, voire même la violence.

Le marché des « solutions de main d'œuvre » est contrôlé par Haas-Bioroid et son principal concurrent, Jinteki. Les deux corporations se sont énormément enrichies grâce à leur monopole conjoint. Haas-Bioroid détient le brevet des bioroïdes et la plupart des technologies nécessaires pour développer des intelligences artificielles dignes de ce nom. Ils protègent leurs brevets et leur position sur le marché de façon agressive par tous les moyens légaux possibles – et, si certains organismes de surveillance alarmistes et autres éléments marginaux disent vrai, aussi par tous les moyens illégaux.

En plus de la création de bioroïdes à l'intelligence artificielle, Haas-Bioroid fait des expériences avec des bioroïdes spécialisés dans la sécurité réseau et dans d'autres tâches traditionnellement réservées aux agents logiciels (surnommés IA « faibles »). Les bioroïdes chargés de la surveillance du réseau se sont avérés capables d'interagir avec le cerveau des utilisateurs équipés d'une interface neurale, parfois avec des résultats mortels. Il existe également quelques signes qui indiquent que ces bioroïdes sont moins « équilibrés » que les autres qui possèdent un corps et qui peuvent interagir avec les humains de manière plus conventionnelle. Haas-Bioroid nie toutes les allégations qui disent que leurs bioroïdes à vocation logicielle sont instables ou ont été impliqués dans des dégâts neurologiques subis par des utilisateurs humains.

Haas-bioroid est fière de la qualité de son artisanat et de la supériorité de ses modèles. En plus des bioroïdes, Haas-Bioroid et ses filiales produisent de la cybernétique commerciale et médicale, des prothèses, des robots et des machines industrielles, des appareils à interface esprit-machine et de l'électronique de consommation courante.

Jinteki

« Quand vous avez besoin d'une approche humaine. »

Après une série de bouleversements et de transitions, la corporation traditionnellement conservatrice Jinteki est désormais menée par un nouveau président de conseil d'administration agressif, le Président Hiro. Parallèlement aux rapides développements dans les domaines du clonage et de la biotechnologie de la décennie précédente, la corporation a déplacé son quartier générale de Tokyo, Japon, à New Angeles, acquis ou construit des laboratoires sur Mars, et changé sa politique de recrutement pour diversifier ses forces de recherches et de ventes. Des agences ont également reçu plus d'autonomie et un marketing localisé a augmenté les ventes de clones aux particuliers (même si la plupart des ventes de clones sont toujours professionnelles).

Ces changements reflètent les troubles que la société a connu les décennies précédentes, et la cause en est toujours la même : les androïdes. Jinteki possède les brevets sur les procédés de création de clones humanoïdes, des androïdes biologiques faits sur mesure par les « géningénieurs » de Jinteki. À mesure que cette technologie controversée devient moins chère et plus solide, de plus en plus d'humains se trouvent remplacés par une main d'œuvre androïde meilleur marché. Alors que certains produits de la corporation Jinteki (tels que les clones « carapaces » qu'on voit parfois à Heinlein ou sur le Haricot Magique) n'ont qu'une lointaine ressemblance avec les humains, d'autres sont littéralement impossibles à distinguer, simplement tatoués d'un code-barres sur la nuque.

Jinteki fait la promotion de ses clones en les présentant comme plus avenants et plus humains que les bioroïdes robotiques fabriqués par leur principal concurrent. Par nature, les clones sont intuitifs et capables de s'adapter, comme de véritables personnes, et peuvent plus facilement tisser un lien empathique avec les véritables humains que les autres androïdes. Ils excellent dans les postes de l'industrie du service, même si des clones pour les travaux difficiles et l'industrie de transformation sont aussi déjà disponibles. On entend des rumeurs de projets de clones qui explorent le potentiel de capacité psioniques humaines, mais ces allégations sont rejetées par les scientifiques sérieux. Jinteki a effectué des recherches poussées sur le cerveau humain et sur les technologies d'interfaces esprit-machine, mais simplement parce que cette technologie baptisée « prise cérébrale » est essentielle à leur méthode de production.

Le nouveau Jinteki, plus moderne et plus raffiné, s'enorgueillit de son adaptabilité, de son esthétique et de son lien avec la nature. Jinteki est fier de son héritage japonais et a adopté l'esthétique traditionnelle comme une partie de son identité corporative. En plus des clones, Jinteki et ses filiales sont spécialisés dans les biotechnologies, le clonage d'organes, la pharmacologie, l'agriculture et l'équipement médical.

NBN

« Il y a toujours un spectateur. »

Le plus grand conglomérat médiatique au monde est NBN, qui, selon les époques, a signifié Network Broadcast News (Réseau de Diffusion d'Informations), Net Broadcast Network (Réseau de Diffusion du Réseau) et Near-Earth Broadcast Network (Réseau de Diffusion Orbital). Plus simplement connu aujourd'hui sous le nom de NBN, la corporation est installée au beau milieu de Broadcast Square à New Angeles après avoir déménagé de SanSan au début des années 30. NBN possède également des bureaux est des équipements de diffusion tout le long de l'Ascenseur Orbital de New Angeles, notamment sur la Station Midway et sur le terminal spatial connu sous le nom du Château.

NBN possède ou exploite cinq des dix premiers flux de données mondiaux. De la musique à la troidé, des infos aux sitcoms, des grands classiques du cinéma aux multisens interactifs, NBN fait tout. Chaque jour, NBN produit ou autorise plus de contenu qu'un être humain ne pourrait consommer en un an et emploie des agents logiciels assistants pour aider le consommateur à trouver les contenus de haute qualité qui correspondent le mieux à leur profil d'utilisateur.

Les flux de revenus de NBN sont aussi complexes que la toile de réseaux et d'infrastructures de diffusion qu'il possède. Son large éventail de contenus et son système de diffusion sophistiqué et facile à utiliser ont donné à NBN un nombre incroyable d'abonnés à différents niveaux dans de nombreux marchés médiatiques. Sa collection et ses études d'informations personnelles et d'habitudes de spectateurs ont aussi fait de NBN le leader mondial des recherches marketing, avec des zettaoctets d'informations sur des sujets tels que les habitudes d'achat des mères célibataires ayant un niveau d'études universitaire. NBN peut vendre ces données à d'autres corporations, et aussi fournir des publicités ciblées avec précision à cette même liste d'abonnés. Les publicités produites par NBN utilisent le profilage psychologique et les dernières techniques des neurosciences et de prise cérébrale pour renforcer la pénétration du message et la fidélisation à une marque.

La domination de NBN signifie que sur la plupart des marchés, même les non-abonnés doivent utiliser l'infrastructure de NBN pour simplement accéder au réseau. En conséquence, un grand pourcentage des données et des médias de toute la société humaine passent par NBN. Les défenseurs de la vie privée s'inquiète du contrôle de NBN sur les communications et les médias, et le dénoncent pour sa collaboration avec les régimes répressifs Méditerranéens. Certains s'inquiètent du fait que NBN utilise sa profusion de données pour des raisons plus inquiétantes que la simple publicité, et que c'est la raison pour laquelle aucune loi antitrust n'a jamais été appliquée contre la corporation, ni aux États-Unis, ni ailleurs.

NBN est un modèle d'efficacité corporative, agile et réactive à un marché qui évolue en permanence. Elle ne suit pas simplement le marché, elle l'organise.

Consortium Weyland

« Aller plus haut »

En dehors de son association publique spectaculaire avec l'Ascenseur Orbital de New Angeles, plus connu sous le nom de « Haricot Magique de Jack » ou simplement « Haricot Magique » d'après le nom de son concepteur Jack Weyland, l'étendue des propriétés du Consortium Weyland est peu connue de la population. Cette mystérieuse organisation possède ou investit dans d'autres corporations, tirant profit de l'énorme avantage que leur donne le Haricot Magique pour acheter et vendre les plus petites corporations à un rythme inquiétant.

Lors des décennies précédentes, la spécialité visible du Consortium Weyland était la construction, un héritage de son implication dans le projet d'Ascenseur Orbital. Nombre de ses filiales sont des entreprises de construction, souvent au niveau local, ou des fournisseurs pour les compagnies de construction. Selon certaines estimations, la moitié des arcologies de New Angeles ont été construites par des compagnies contrôlées par le Consortium Weyland, et les pratiques commerciales alliées à une comptabilité créative assurent que même si la compagnie cliente fait faillite, le Consortium en sort bénéficiaire.

Une partie du secret du succès du Consortium Weyland vient de sa capacité à obtenir des contrats gouvernementaux et de son lobbying pour une législation qui lui est favorable, notamment aux États-Unis et en Chine. Il profite souvent des guerres, s'assurant des lucratifs contrats de reconstruction en Méditerranée, en Corée Unifiée ou dans la Ligue des Nations Sub-sahariennes. Suite à la Guerre Lunaire, le Consortium Weyland a arraché 70% des contrats de reconstruction orbitale sur Terre et la quasi-totalité des contrats de Heinlein. Malheureusement pour Weyland, son emprise sur les administrations locales ne semble pas s'étendre aux séparatistes Martiens, qui considèrent le Consortium comme une extension de l'hégémonie terrienne.

Pourtant, Weyland reste persuadé que l'avenir de l'espèce humaine réside dans l'espace. Le Consortium est une des principales sources de financement de l'exploration spatiale et continue à acquérir des compagnies d'aérospatiale et de construction orbitale. Certains suggèrent que Weyland essaye d'obtenir le monopole de l'espace et qu'il veut contrôler la totalité des habitations humaines hors de l'atmosphère terrestre. Nombre de ces alarmistes sont des Martiens qui se méfient du Consortium Weyland par principe.

La tendance du Consortium Weyland à opérer dans les régions en guerre fait que son comportement agressif n'est une surprise pour personne. Même si peu de choses ont été prouvées, certaines morts mystérieuses ont été imputées à certains éléments du Consortium. Weyland préfère faire face aux problèmes par la force, utilisant ses immenses ressources pour parvenir à ses fins.

Runners

Les Runners sont un groupe varié et indiscipliné. Il est presque impossible de faire des généralités à leur propos, sauf pour dire que l'individualisme est au cœur de leur identité. Par définition, ils vivent en dehors de la loi et, en conséquence, la plupart d'entre eux mènent une existence solitaire. Ils n'ont pas d'organisations générales ou d'affiliations, ou de quoi que ce soit qui pourrait rendre un runner similaire à un autre. Ils viennent de tous les milieux et possèdent des compétences, des buts et des ressources qui varient énormément, et ils n'ont même pas de façon de s'habiller reconnaissable.

Anarchs

Les **Anarchs** ont un fort mépris pour les oligarchies corporatistes, le système corrompu et, souvent, pour la société en général. Quelle que soit la cible de leur rage, leur caractéristique commune est leur colère. Dans les cas les plus extrêmes, les Anarchs veulent simplement voir le monde brûler. Dans le meilleur des cas, les Anarchs se font les champions des opprimés et des victimes du système. Ils sont doués pour neutraliser des sécurités, répandre des virus et effacer les avoirs et les programmes des Corporations.

Criminels

Les **Criminels** ne s'intéressent qu'à eux-mêmes. Techniquement, tous les Runners sont des criminels (du moins si on pose la question aux corpos), mais ceux-là adhèrent vraiment à cette idée. Ils ont élevé l'intérêt personnel au rang d'art et ne soucient pas de ceux qui se font blesser, tant qu'ils en retirent des bénéfices. La plupart des Criminels s'engagent également dans des formes de crime plus traditionnelles, dérobant argent et données avec autant d'enthousiasme. Les Criminels sont doués pour recouvrir leurs traces et à jouer de nombreux sales tours pour attaquer depuis un côté où on ne les attendait pas.

Façonneurs

Aux yeux des autres, les Façonneurs sont des idéalistes naïfs. Ils ne sont pas motivés par la colère contre l'injustice corporatiste qui est le quotidien des prolétaires. Ils ne font pas ça pour l'argent. Beaucoup ne comprennent pas pourquoi les Façonneurs font ce qu'ils font, mais ce n'est en fait pas très compliqué. Les Façonneurs sont motivés par leur curiosité et une bonne dose de fierté. Un Façonneur peut orchestrer un pillage de données sournois et destructeur comme le plus enragé des Anarch, mais son but est différent : le Façonneur veut simplement voir s'il peut le faire. Les Façonneurs sont aussi des bricoleurs et des créateurs, et ils poussent leur matériel et leurs programmes au-delà du raisonnable.

Noise

Pirate d'Exception

« Je suppose que je suis l'exemple typique de l'homme qui avait tout pour lui et qui n'a pas pris le bon chemin. » Reilly arborait un rictus suffisant qui donnait à son jeune visage l'air d'avoir encore dix ans de moins.

« C'est vrai, » acquiesça Brady en feuilletant le dossier suspendu en l'air entre eux deux. « Ji Reilly. Ça dit ici que vous un g-mod de naissance. Papa et maman devaient beaucoup vous aimer, pour avoir bidouillé votre cerveau comme ça. »

« Bien sûr, » répondit Reilly. « Ils m'aimaient tellement qu'ils ont tout planifié. Vous savez, je suis né à Heinlein, mais je suis descendu pour mes études. Papa et maman vivaient sur la lune, et moi j'étais dans une arcologie de New Angeles. Je pouvais regarder par la fenêtre la nuit et faire coucou à mon papa et ma maman. »

« Ne me racontez pas de craques. »

« Tout est dans le dossier, Détective. » Reilly agita sa main aux longs doigts sur la console virtuelle chatoyante. « Tout était planifié. Un stage avec la division de recherches en IA de Jinteki. Un poste de cadre à 25 ans. Une vice-présidence à 30. »

« Vous n'avez pas été vice-président chez Jinteki. »

« Ah, ça non, vous imaginez ?! » Il éructa un rire court et tranchant comme un aboiement. « Cette compagnie ne pourrait pas me survivre. » Le rictus revint sur son visage. « Peut-être qu'elle ne le fera pas. »

« Alors comme ça, vous aviez tous les avantages dont un enfant peut rêver », railla Brady. « Et vous voilà ici. » Reilly haussa les épaules, faisant de son mieux pour paraitre innocent. Les menottes gâchèrent tous ses effets. « Alors, pourquoi mener une vie de crime, Reilly ? »

« Pourquoi mener une vie de crime. » Reilly détacha chaque syllabe de chaque mot, les savourant, soupesant les idées qu'elles contenaient. « Pourquoi pas ? »

Brady fit la grimace, laissant tomber son PAD sur l'acier froid de la table. « Je sais pourquoi. Tu t'es bien enrichi, avec ces petites combines. »

« Ne confondez pas ce que vous savez avec ce que vous pensez savoir, Détective. Et il y a deux choses que vous devriez savoir avant de continuer. »

« Ah ouais ? »

« La première est que continuer sans cesse à m'arrêter ne veut pas dire que je suis un criminel. Pas tant que vous n'aurez pas trouvé de motif pour engager des poursuites. »

« Vous êtes doué, Reilly. Les techs vont finir par trouver ces données volées sur un de vos disques de données, quelque part. Vous ne serez plus un Runner d'élite : ils vont vous retirez tout le cyberéquipement que vous avez dans la tête et si vous approchez seulement votre main d'un PAD, ils vous briseront les doigts. Vous ne serez plus que Ji Reilly. Personne. »

« C'est ça la deuxième chose, Détective. » Il se redressa, posant ses mains sur la table. Les gestes désinvoltes, les sourires moqueurs, tout avait disparu. Ses yeux étincelaient comme des feux follets. « Mon nom est Noise. »

Brady soutint son regard jusqu'à ce que son PAD se mette à biper. Il fronça les sourcils et baissa les yeux dessus. L'objet repéra son regard et la console virtuelle reprit vie. Des ordres.

« Bien, » dit Noise. « On dirait que je vais pouvoir y aller ? » Il tendit ses poignets menottés et arbora son rictus. Brady prit un air renfrogné.

Gabriel Santiago

Professionnel Accompli

Gabriel avait faim. Rien de nouveau sous le soleil. Gabriel avait grandi en ayant faim. Grandi affamé. Grandi misérable dans les rues de New Angeles. On ne va pas beaucoup à l'école dans la rue, mais on reçoit une éducation. Gabriel avait grandi en parlant trois langues et en jurant dans trois de plus. Il avait appris à repérer un flic ou un drone espion, à voler un PAD directement dans une poche, à l'ouvrir et à cramer la puce GPS sans abimer l'électronique de valeur à l'intérieur.

Avoir faim lui donnait un avantage. Il devait en vouloir plus. Il devait en avoir besoin. Il devait être prêt à faire le nécessaire pour prendre l'avantage. Alors, ouais. Gabriel avait faim. Et il aimait ça. Il s'efforçait de rester affamé. Fracturer des PAD était devenu déchiffrer du code, qui était devenu infiltrer des réseaux. Il aurait pu se ranger. Travailler pour HB ou une des petites startups de logiciels qui poussaient et flétrissaient comme des champignons sur un cadavre à travers tout New Angeles. Il aurait pu grossir. Devenir convenable. Perdre l'étincelle.

« C'est mieux comme ça, » dit Gabriel, suspendu la tête en bas devant le 124ème étage de l'arcologie Hu-Jintao. Une lumière verte clignotait sur la petite boîte noire collée contre la vitre près de sa tête, indiquant que l'alarme avait été neutralisée avec succès. Gabriel l'ignora : elle était reliée à son implant cortical et il aurait été prévenu si cela avait dû retenir son attention. Il se concentra pour retirer délicatement le verre coupé de la fenêtre devant lui. Il ne pouvait pas le lâcher, ni laisser le vent l'emporter. Il utilisa sa bonne main, sa main de chair et d'os, pour l'opération. Il mit adroitement à l'abri le cercle de verre, de la taille de sa paume, dans la poche avant de sa veste. La sonde laser devait ensuite être parfaitement positionnée, le rayon frappant le port optique du bureau du sarariman, et il serait alors dans le réseau.

Il tira un câble de la sonde laser et le brancha dans son poignet – son mauvais poignet, son poignet de métal. La connexion optique à peine établie, son implant s'anima, inondant son esprit de données. Les sens de son corps s'estompèrent : il n'était plus suspendu à un kilomètre au-dessus de la rue, le vent claquant dans ses vêtements. Il était dans un fleuve de données, un spectre désincarné, un fantôme dans la machine.

Mais il avait toujours faim.

Kate "Mac" McCaffrey

Bricoleuse Digitale

« J'aime me considérer comme une artiste, » dit-elle. Dit. À voix haute. Avec ses cordes vocales. Débranchée, juchée sur un tabouret si vieux qu'il était fait de bois. Son « bureau » était une planche de polybois posée sur deux tréteaux et parsemée de machines électroniques luisantes et bourdonnantes. Un de ces engins projetait une image virtuelle de tête de poupée en plastique, coincée dans un perpétuel rictus de plastique. Le visage répétait grâce au petit haut-parleur à la base du projecteur.

« Une artiste de… pixels ? Qubits ? Octets ? »

« D'idées, » répondit Mac. Elle fit un geste et un écran virtuel, un panneau lumineux couvert de code brut, apparut devant son visage. « Les bits, les octets et les qubits ne sont pas les données. Ils sont juste l'écriture. Comme un mot n'est pas qu'un simple assemblage de lettres. Il y a une idée derrière lui. »

« Donc, vous utilisez les médias de stockage digital pour exprimer vos idées ? »

Mac ignora la question. Son propre programme anonymiseur la montrait sûrement comme une vieille star de cinéma ou de multisens : elle ne se rappelait plus si elle l'avait réglé sur Marylin Monroe, Charlie Chaplin ou Miranda Rhapsody. Le code était bon. Elle posa sa main à plat sur le panneau d'interface d'induction et laissa l'appareil se synchroniser avec le nanocâblage implanté sous sa peau. « Il y a beaucoup de potentiel dans le réseau, des moyens de communiquer les uns avec les autres, peut-être de nouvelles façons de structurer notre société. Je veux juste tendre la main et voir ce qu'ils peuvent faire. »

« Et que faites-vous cette nuit ? »

« Je tends la main. » Elle envoya une dernière commande et leva sa main. « Vous écoutez ? »

« J'écoute, » dit la poupée.

Mac tourna sur son tabouret, regarda par la fenêtre les silhouettes des immeubles de New Angeles. Elle sourit alors que son œuvre s'inscrivait à travers le ciel. « Regardez-donc par la fenêtre, Mlle Lockwell. »

« Pourquoi croyez-vous que – oh, mon dieu. » C'était l'arcologie Gila Heights, toutes ses lumières clignotaient selon l'œuvre de Mac. Elles s'enroulaient, s'étendaient, fleurissaient et explosaient en motifs d'ombre et de lumière. Le cycle se répéta trois fois avant que quelqu'un de Gila Heights reprenne le contrôle et l'éteigne. « Avez-vous flashé ça à tout New Angeles ? » demanda la voix dans le projecteur.

« Peut-être, » répondit Mac. « Ce serait facile. Aussi facile que suivre votre trace jusqu'à votre bureau de Broadcast Square. »

« Vous avez passé le pare-feu de NBN ?! Vous ne pouvez pas faire ça ! C'est pour ça que les gens pensent que vous êtes des criminels. C'est pour ça – » Mac coupa la transmission.

« Pas faire ça, » songea-t-elle. Elle fit un geste et l'écran virtuel se regroupa sur son bureau, montrant une énorme tour de données, l'inaccessible réseau de NBN, son épine dorsale parcourant le Haricot Magique, ses ports gardés par les meilleures glaces du marché. Le schéma tourna doucement devant elle. Mac sourit et s'ouvrit une autre canette de Diesel. « Je me demande, » dit-elle, et elle ouvrit une nouvelle fenêtre pleine de code.

Glossaire

Accéder : Action du Runner qui regarde des cartes de la Corporation suite à un piratage réussi, et qu'il peut ensuite effacer, voler, ou qu'il doit restituer.

Actif : État d'une carte dans lequel ses effets et capacités peuvent être utilisés et affectent le jeu.

Action : Ce que fait un joueur à son tour, à chaque fois qu'il dépense au moins un clic.

Activer : Processus par lequel la Corporation révèle ses cartes installées et leur permet de faire effet ; une fois activée, une carte est placée face visible.

Anarch : Une des trois factions disponibles pour le Runner dans *Android : Netrunner*.

Approche : Étape d'un piratage durant laquelle le Runner entre en contact avec une glace et décide de continuer son piratage ou non.

Archives : Défausse de la Corporation. C'est un serveur central.

Avancer : Action de mettre un pion Avancement sur une carte qui peut être avancée. Les Projets peuvent toujours être avancés.

Avoir : Type de carte de la Corporation qui est installée dans un serveur distant et qui lui donne divers avantages.

Banque : Réserve des crédits qui ne sont pas encore en jeu.

Barrière : Un des quatre sous-types de glaces que la Corporation utilise pour protéger ses serveurs.

Brise-glace : Sous-type de programme qui permet au Runner de neutraliser des glaces.

Capacité Déclenchée : Capacité dont une condition doit être satisfaite ou payée avant d'être utilisée.

Capacité Permanente : Une capacité qui affecte le jeu de façon continue, tant que sa carte est active.

Clic (⏀) **:** Unité de travail de base dans *Android : Netrunner*. Les joueurs dépensent leurs clics pour réaliser des actions et déclencher des capacités.

Cliniquement Mort : Condition qui résulte de l'obligation, pour le Runner, d'effacer plus de cartes qu'il n'en a en main ou d'avoir la taille maximale de sa main réduite au-dessous de zéro à la fin de son tour, et qui fait immédiatement perdre la partie au Runner.

Consortium Weyland : Une des quatre factions disponibles pour la Corporation dans *Android : Netrunner*.

Corporation : Un des deux camps disponibles dans *Android : Netrunner* ; l'adversaire du Runner. Appe lée « Corpo » dans le texte des cartes.

Coût d'Activation : Crédits que la Corporation doit payer pour activer une carte.

Coût d'Installation : Coût qui doit être payé pour qu'une carte soit installée.

Crédit (⌬) **:** Unité monétaire dans *Android : Netrunner*.

Crédit Récurrent (⌬) **:** Crédit qui, lorsqu'il est dépensé, revient sur sa carte hôte au début du prochain tour du joueur. Un joueur ne peut dépenser des crédits récurrents que de la façon indiquée par leur hôte.

Criminel : Une des trois factions disponibles pour le Runner dans *Android : Netrunner*.

Débrancher : Processus par lequel le Runner met volontairement fin à son propre piratage.

Défausser : Action par laquelle un joueur met une carte dans sa défausse à la fin de son tour s'il a trop de cartes en main.

Dégât Hémo ou Réseau : Unité de dégât qui oblige le Runner à effacer une carte de sa main au hasard.

Dégât Neuro : Unité de dégât qui oblige le Runner à effacer une carte de sa main au hasard, et réduit d'une carte la taille maximale de sa main.

Désactiver : Action de retourner face cachée une carte activée, de la rendre inactive.

Effacer : Acte de mettre un carte dans la défausse de son propriétaire.

Effet : Résolution d'une capacité de carte.

Effet d'Évitement : Effet qui empêche un autre effet d'être résolu.

Effet de Prévention : Effet qui empêche un autre effet de se résoudre.

Événement : Type de carte à usage unique jouée par le Runner pendant son tour et qui est effacée quand ses effets sont résolus.

Exposer : Action de révéler une carte à tous les joueurs. Seules les cartes installées désactivées peuvent être exposées, sauf mention contraire. Une carte exposée revient à son état d'origine après avoir été exposée.

Extension : Type de carte de la Corporation qui est installée dans n'importe quel serveur et qui lui donne diverses capacités.

Façonneur : Une des trois factions disponibles pour le Runner dans *Android : Netrunner*.

Finaliser : Acte par lequel la Corporation retourne un Projet installé face visible et l'ajoute à sa zone de score. Un Projet doit avoir au moins autant de pions Avancement sur lui que sa valeur d'avancement pour être finalisé.

Force : Attribut de programmes et de glaces.

Force d'Évasion : Force totale du Runner lors d'une traque : somme de ses relais et des crédits qu'il a dépensé pour la traque.

Force de Traque : Force totale de la Corporation lors d'une traque : somme de la force de traque de base de la carte qui lance la traque et du montant de crédits que la Corporation dépense pour la traque.

Glace : Type de carte de la Corporation qui protège ses serveurs du Runner.

Haas-Bioroid : Une des quatre factions disponibles pour la Corporation dans *Android : Netrunner*.

Hôte : Carte qui héberge actuellement d'autres cartes ou des pions.

Inactif : État dans lequel les effets et capacités d'une carte sont ignorés.

Influence : Valeur qui apparait sur certaines cartes et qui est utilisée lors de la construction de deck. L'influence restreint le nombre de cartes qui ne sont pas de la faction d'origine dans un deck.

Installer : Acte de placer un Projet, un Avoir, une Glace, une Extension, du Matériel, un Programme ou une Ressource sur la table. Le Runner installe des cartes sur sa station et la Corporation dans ses serveurs ou à leur racine.

Jinteki : Une des quatre factions disponibles pour la Corporation dans *Android : Netrunner*.

Main : Main de cartes du Runner.

Matériel : Type de carte du Runner qui est installée dans sa zone de jeu et lui donne diverses capacités.

Mauvaise Presse : Pion attribué à la Corporation, qui fournit au Runner 1 au début de chaque piratage et à dépenser pendant celui-ci.

Mulligan : Acte de piocher une nouvelle main de cartes au début de la partie. Chaque joueur reçoit un Mulligan par partie.

NBN : Une des quatre factions disponibles pour la Corporation dans *Android : Netrunner*.

Opérations : Type de carte à usage unique jouée par la Corporation pendant son tour et qui est effacée quand ses effets sont résolus.

Piège : Un des quatre sous-types de glaces que la Corporation utilise pour protéger ses serveurs.

Pile : Pioche du Runner.

Pion Pouvoir : Pion utilisé pour indiquer différents effets de cartes.

Pion Projet : Pion utilisé pour indiquer divers effets des cartes Projet.

Pion Virus : Pion utilisé pour suivre les effets de diverses cartes virus.

Points de Projet : Valeur d'une carte Projet. Cette valeur indique combien de points vaut le Projet une fois qu'il se trouve dans une zone de score.

Programme : Type de carte du Runner qui est installée et lui donne diverses capacités.

Projet : Type de carte de la Corporation qui est installée dans un serveur distant et qui vaut des points de Projet.

Quartier Général (QG) : Main de cartes de la Corporation. C'est un serveur central.

Racine : Partie d'un serveur central où la Corporation installe ses extensions.

Recherche et Développement (R&D) : Pioche de la Corporation. C'est un serveur central.

Relais ( ) : Valeur qui augmente la force d'évasion du Runner lors d'une traque.

Réserve de Crédits : La réserve de crédits actuellement disponible pour les dépenses d'un joueur.

Ressource : Type de carte du Runner qui est installée et lui donne divers avantages.

Routine (↳) : Capacité d'une glace qui interagit avec le Runner si elle est déclenchée lors d'un piratage.

Runner : Un des deux camps disponibles dans *Android : Netrunner* ; l'adversaire de la Corporation.

Score : Nombre de points de Projet qu'un joueur possède dans sa zone de score.

Sentinelle : Un des quatre sous-types de glaces que la Corporation utilise pour protéger ses serveurs.

Serveur Central : Type de serveur qui comprend R&D, le QG et les Archives.

Serveur Distant : Serveur construit par la Corporation. Avoirs et Projets ne peuvent être installés que dans des serveurs distants.

Sous-type : Utilisé pour décrire une carte.

Tag : Pion attribué au Runner, qui permet à la Corporation d'effacer les ressources du Runner.

Tagué : État qui décrit un Runner ayant au moins un tag.

Taille de Main Maximale : Maximum de cartes qu'un joueur peut avoir en main au moment de sa phase de défausse.

Tas : Défausse de la Corporation.

Traque : Tentative de la Corporation de taguer ou d'infliger des dégâts au Runner.

Unité de Mémoire (UM) : Unité de place disponible pour l'installation de programmes du Runner. Le Runner commence la partie avec quatre unités de mémoire.

Valeur d'Avancement : Nombre de pions Avancement qui doivent être sur le Projet avant que la Corporation puisse le finaliser.

Verrou : Un des quatre sous-types de glaces que la Corporation utilise pour protéger ses serveurs.

Voler : Pour le Runner, acte d'ajouter à sa zone de score un Projet auquel il a accédé.

Zone de Score : Endroit où chaque joueur place ses Projets finalisés ou volés.

CHRONOLOGIE DES TOURS

↻ = **Les capacités payantes peuvent être déclenchées**

✸ = **Les cartes (hormis les glaces) peuvent être activées**

▥ = **Les Projets peuvent être finalisés**

1. Phase de Pioche de la Corporation

1.1 ↻ ✸ ▥

1.2 Le tour commence *(Les conditions déclenchées « Au début de votre tour » sont satisfaites)*

1.3 Piocher une carte

2. Phase d'Action de la Corporation

2.1 ↻ ✸ ▥

2.2 Effectuer des actions

- Après chaque action : ↻ ✸ ▥

3. Phase de Défausse de la Corporation

3.1 Défausser jusqu'à la taille maximale de la main

3.2 ↻ ✸

3.3 Fin du tour

1. Phase d'Action du Runner

1.1 ↻ ✸

1.2 Le tour commence *(Les conditions déclenchées « Au début de votre tour » sont satisfaites)*

1.3 Effectuer des actions

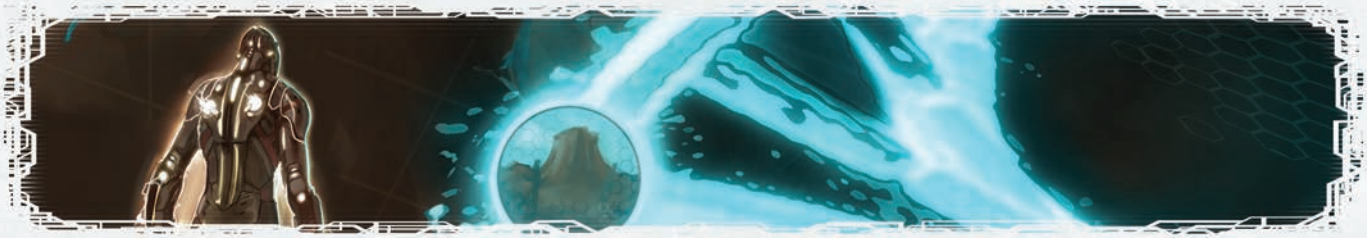
- Après chaque action : ↻ ✸

2. Phase de Défausse du Runner

2.1 Défausser jusqu'à la taille maximale de la main

2.2 ↻ ✸

2.3 Fin du tour



CHRONOLOGIE D'UN PIRATAGE

↻ = **Les capacités payantes peuvent être déclenchées**

✸ = **Les cartes (hormis les glaces) peuvent être activées**

1. Le Runner lance un **Piratage** et annonce quel est le **Serveur Attaqué**.
   - Si le serveur attaqué est protégé par au moins une glace, passez au [2]. Si le serveur attaqué n'est protégé par aucune glace, allez au [4].

2. Le Runner **Approche** la glace la plus proche de la périphérie qui n'a pas encore été approchée sur le serveur attaqué.

   2.1 ↻

   2.2 Le Runner décide s'il continue le piratage.

   … Soit le Runner **Débranche** : allez au [6] *(il ne peut pas débrancher si c'est la première fois qu'il approche une glace lors de ce piratage)*

   … Soit le Runner continue son piratage : allez au 2.3

   2.3 La glace approchée peut être activée, ↻✸

   2.4 Les joueurs vérifient si la glace approchée est activée.
   - Si la glace approchée est **Activée**, allez au [3]. Si la glace approchée est **Désactivée**, le Runner la **Passe** : allez au [2] s'il y a encore au moins une glace qui protège le serveur, allez au [4] s'il n'y a plus d'autre glace qui protège le serveur.

3. Le Runner **Rencontre** la glace (*Les conditions déclenchées « Lorsque la glace est rencontrée » sont satisfaites)*

   3.1 Le Runner peut utiliser des brise-glaces pour interagir avec la glace rencontrée. ↻

   3.2 Résolvez toutes les routines qui n'ont pas été neutralisées sur la glace rencontrée.

   … Soit le piratage prend fin : allez au [6]

   … Ou le Piratage continue : s'il y a encore au moins une glace installée qui protège le serveur, allez au [2] ; s'il n'y a plus d'autre glace qui protège le serveur, allez au [4].

4. Le Runner **Approche** le serveur attaqué

   4.1 ↻

   4.2 Le Runner décide s'il continue le Piratage.

   …Soit le Runner **Débranche** : allez au [6]

   …Ou le Runner continue le piratage : allez au [4.3]

   4.3 ↻✸

   4.4 Le piratage est considéré comme **Réussi** (*Les conditions « Lorsque le piratage est réussi » sont satisfaites)*.

   4.5 Accédez aux cartes, puis allez au [5]
   - S'il accède à un **Projet**, le Runner le **Vole**. S'il accède à une carte avec un **Coût d'Effacement**, le Runner peut payer ce coût pour l'**Effacer**.
   - Toutes les cartes auxquelles il a accédé qui n'ont ni été volées, ni effacées sont remises dans le serveur dans leur état initial.

5. Le piratage prend fin.

6. Le piratage prend fin et est considéré comme **Raté** (*Les conditions « Lorsque le piratage est raté » sont satisfaites)*.

Index

Accéder à des Cartes 18
Actif 5
Action.....12, 15
Activé et Désactivé.....5, 12
Anarch 3, 5, 28
Archives.....6
Autoréférences 21
Avoirs.....9
Banque.....5
Brise-glace.....16
Capacités Constantes.....21
Capacités déclenchée.....21
Payantes.....11, 21
Conditionnelles.....21
Carte Identité 24
Corporation.....8
Runner.....10
Cartes Neutres.....3
Cartes Uniques 11
Clics 5, 12
Construction de Deck . . .24, 25
Corporations.....3
Crédits 4, 5, 22
Criminel.....3, 5, 28
Débrancher 17, 18
Decks de Départ.....5
Dégât 20
Neuro 4
Effacer des cartes 6, 18, 22
Effets Négatifs.....21
Effets Simultanés.....22
Événements.....11, 15
Exposer 22
Extensions 9
Façonneur 3, 5, 28
Force.....8, 16, 18
Gagner la Partie 20
Glace.....6, 9, 16
Glossaire 30
Haas-Bioroid.....3, 5, 26
Héberger 22
Inactif.....5
Influence 8, 10, 24
Installer 5
Cartes Corporation 13
Cartes Runner.....15
Introduction 2
Jinteki.....3, 5, 26
Main.....6
Matériel 10, 15
Mauvaise Presse 4, 17
NBN 3, 5, 27
Opérations.....8
Phase d'Action
Corporation.....12
Runner.....15
Phase de Défausse
Corporation.....14
Runner.....15
Phase de Pioche 12
Points de Projet.....3, 8
Pile 6
Pions.....4
Piratages..... 16–19
Accéder à des Cartes . . .18
Approcher une Glace . . .17
Rencontrer une Glace . .18
Exemple.....19
Préparation 5
Présentation du Jeu 3
Prévenir ou Éviter.....21
Priorité Chronologique.....21
Programmes 11, 15
Projets 8
Renoncer 22
Installer 13
Finaliser.....14
Voler.....18
Quartier Général (QG) 6
Racines.....6
Recherche et Développement (R&D) 6
Règle d'Or (La) 5
Relais 20, 22
Ressources.....10, 15
Routines.....16, 22
Runners 3
Serveurs Centraux 6
Serveurs Distants 6, 13–14
Station 6, 7, 15
Survol du Matériel 4
Symboles 22
Tags.....20
Retirer 15
Taille de Deck Minimale 8, 10, 24
Taille Maximale de la Main 14, 15
Tas.....6
Tour de la Corporation 12
Tour du Runner 15
Traque 20
Types de Cartes
Corporation.....8–9
Runner..... 10–11
Weyland Consortium. . .3, 5, 27
Zones de Jeu 6, 7

Crédits

Conception du Jeu original : Richard Garfield

Développement du Jeu : Lukas Litzsinger

Développement IP : Daniel Lovat Clark

Rédaction des Règles : David Hansen, Michael Hurley et Lukas Litzsinger

Corrections : David Hansen et Lukas Litzsinger

Conception Graphique : Michael Silsby avec Chris Beck, Shaun Boyke, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro et Evan Simonet

Illustration de Couverture : Imaginary FS Pte Ltd

Direction Artistique : Zoë Robinson

Responsable Artistique : Andrew Navaro

Coordinatrice de la License : Deb Beck

Producteur : Lukas Litzsinger

Responsable de Production : Eric Knight

Concepteur de Jeu en Chef : Corey Konieczka

Producteur Exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

L'univers Android est une création de Kevin Wilson avec Daniel Lovat Clark

Testeurs : Patrick John Haggerty, Brent Bartlett, Patrick Burroughs, Chris Long, Mendel Schmiedekamp, Brian Olmstead, Christopher "Tarnis Phoenix" Seefeld, WiL Springer, Mike Linnemann, Bryan Bornmueller, Maximum Deb, Joshua B. Grace, Andrew Fischer, Erik Dahlman, Nate French, Damon "Stormaggedon Dark Lord of All" Stone, Francesco Moggia, Andrew Baussan, Brad Andres, Nathan LeSueur, Kalar Komarec, Andy Christensen, "Lovey the Snake," Joseph Houff, Patrick Burroughs, John Laughlin, Brent Bartlett, Jon Waddington, Maya Waddington, Aiden Tanner, Chad Tanner, Becky Zamborsky, Steve Zamborsky, Kevin Ancell, Jimmie Hardin, jeremy barrett, James Abele, Michael Hurley, Michael Silsby, Julia Lewandowski, Mat Nowak, Josh Bailey, Johnny Anderson, Engoduun, Noshrok Grimskull, Emmanuel "Playful_EE" Estournet, Wormhole Surfer aka Ludovic Schmidt, JudgeWhyMe, The_Little_Bug, Hugo "Ophidian Lord" Ferreira, Will "Kennon" Lentz, Richard A. Edwards, William Edwards, Kathy Bishop, Eric Damron, Joe Becker, "The Shadow" et Nick Jordan.

Wizards of the Coast Licensing Approvals Team

Directeur Créatif Principal : Jon Schindehette

Corrections Éditoriales : Jennifer Clarke Wilkes

Responsable Marketing Associée : Hilary Ross

Traduction et relectures pour Edge : Vincent Bouchage, Nicolas Doguet et JudgeWhyMe.

Netrunner est ™ de R. Talsorian Games Inc. Android est ™ et © 2013 de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Netrunner est sous licence de Wizards of the Coast LCC. © 2013 Wizards. Wizards of the Coast et son logo sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux Etats-Unis et les autres pays. Android, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Jeu de Cartes Évolutif, LCG et le logo LCG sont des marques déposées et enregistrées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Produit en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de 14 ans ou moins.

edge

ADN01_Rules_FR.indd 34 08/01/2013 9:52:24

Le Trône de Fer tendait force pièges à l'inadvertance... ce hideux fauteuil capable de tuer et qui, à en croire les chroniqueurs, ne s'en était pas privé.

– George R. R. Martin, Le Trône de Fer

GEORGE R. R. MARTIN

LE TRÔNE DE FER

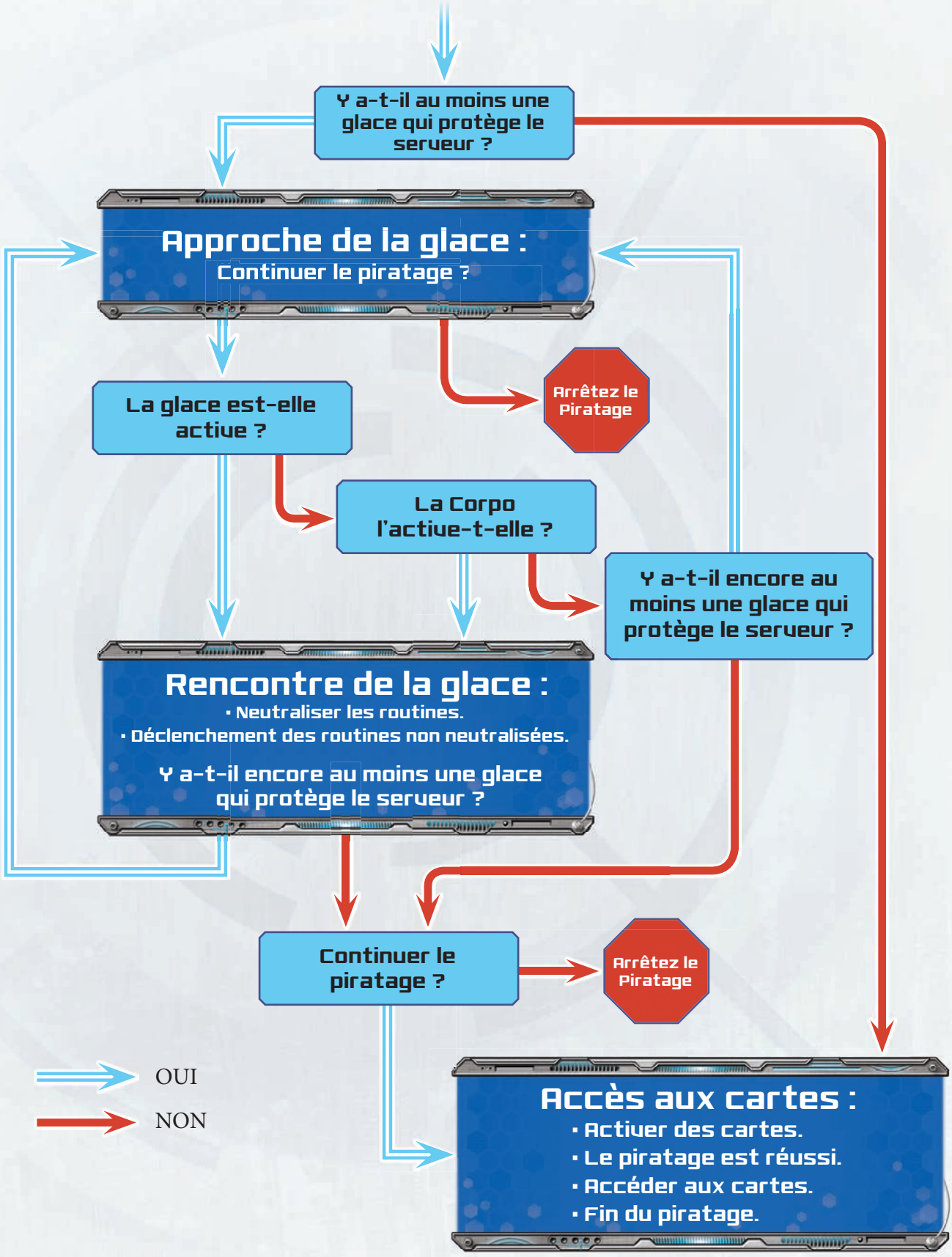
LE JEU DE CARTES

La guerre pour le Trône de Fer n'est que le commencement...

Maintenant que vous avez découvert les intrigues et l'exaltation du *Trône de Fer de HBO*, vous pouvez explorer pleinement la vision littéraire épique de George R. R. Martin avec *Le Trône de Fer – Le Jeu de Cartes* ! Le jeu de base propose des decks pour quatre Grandes Maisons et un passionnant format de lutte à quatre joueurs, mais tout cela n'est qu'un début. Le nombre croissant d'extensions offre des possibilités de construction de decks quasi-infinies, tandis que la très active communauté des joueurs vous attend avec sa cohorte de nouveaux adversaires.

Faites passer la guerre au niveau supérieur, et saisissez-vous du Trône de Fer pour votre Maison !

© 2012 George R.R. Martin. © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, Living Card Game, LCG, le logo Living Card Game et le logo de FFG sont des marques déposées et enregistrées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik.

WWW.EDGEENT.COM

LANCER UN PIRATAGE SUR UN SERVEUR