

Accord avec la police de Détroit 4



Projet-Illégal

- Lorsque vous finalisez Accord avec la police de Détroit, mettez de la banque dessus. Au début de chacun de vos tours et tant qu'il reste des crédits dessus, prenez .
- Les forces de sécurité corporatistes sont connues pour leur emploi d'armes létales comme moyen de réduire leurs frais généraux.

Illus. Doug Chaffee
v2.0 fr © 1996 WotC 1

Appel équipe Solo 4



Projet-Développement

- : Infigez 1 choc hém. N'utilisez cette capacité que si le Runner est taggé.
- «Les équipes Solo des corporations opèrent un peu comme les escadrons de la mort gouvernementaux, sauf qu'ils ne sont pas assez stupides pour se faire remarquer.»

Illus. Matt Wilson
v2.0 fr © 1996 WotC 3

Arcologie sous marine 3



Projet-Développement

- : Gagnez .
- «Nous aurions pu accepter ce contrat mais les normes pu accepter ce contrat japonaises sont très strictes. Tout tourne autour du liquide: systèmes anti-tsunami et... pots de vin.»

Illus. Ernie Chan
v2.0 fr © 1996 WotC 2

Bio armement 4



Projet-Recherche

- Chaque source de choc hém. inflige +1 choc hém.
- «Alors, cette nouvelle formule est-elle un succès?»
- «On ne pourra rien dire avant l'autopsie.»

Illus. Doug Chaffee
v2.0 fr © 1996 WotC 3

Chef de la sécurité artificiel 3



Projet-Recherche

- La difficulté de tous les projets illégaux est réduite de 1.
- «Nous avons déjà remarqué que les responsables de la sécurité développaient une cyberpsychose qui les rendait de moins en moins humains et augmentait dans la même proportion l'efficacité de leurs actions illégales. Mais ils devenaient rapidement tellement instables qu'on ne pouvait plus les contrôler. Ces nouveaux programmes devraient entre autres remédier à tout cela.»
- — Erin Devlin, WUtech COO.

Illus. Fellwalker & Tolen
v2.0 fr © 1996 WotC 1

Coup d'état 9




Projet-Illégal

- : Gagnez .
- «Vous savez, ces petites îles indépendantes deviennent de moins en moins importantes.»

Illus. Doug Chaffee
v2.0 fr © 1996 WotC 6

Coup en bourse 5



Projet-Illégal

- Lorsque vous finalisez Coup en bourse, mettez de la banque dessus.
- : S'il reste des crédits dessus, prenez de Coup en bourse.
- «Il est évident qu'on assiste à l'émergence d'un nouveau délit: l'assassinat administratif.»
- — Horst Krüger.

Illus. Dave Pilurs
v2.0 fr © 1996 WotC 2

Crypto découverte 5



Projet-Recherche

- Tous les verrous ont +1 de force.
- Lorsque vous finalisez Crypto découverte, révélez autant de verrous que vous voulez. Puis gagnez pour chaque verrou révélé ou activé.

Illus. Kim Francisco
v2.0 fr © 1996 WotC 2

Cyberpolice privée 7



Projet-Développement

- : **Traque**— Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.
- «Z'avez pas vu un panda rose déambuler dans ce site dernièrement? Non? Bon, prenez quand même ma mémo-carte, et si vous êtes témoin de quelque chose faites moi signe.»

Illus. Brian Booker
v2.0 fr © 1996 WotC 2

Défenses REZO relevées 6



Projet-Recherche

Tous les murs ont +1 de force. Lorsque vous finalisez Défenses REZO révélez autant de murs que vous voulez. Puis gagnez  pour chaque mur révélé ou activé.

Illus. Ramon Mascarenas
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

Déménagement de la maison mère 4



Projet-Semi légal

Augmente votre main de +2

Les déménagements deviennent des entreprises bien plus risquées en période de guerre corporatiste. La sécurité doit alors prévoir des convois blindés pour éviter les vols.

Illus. Mike Kimble
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

Développement prioritaire 5



accelerated schedule for budget upgrade
APPROVED

Projet-Semi légal

Lorsque vous finalisez Développement prioritaire vous pouvez activer gratuitement une glace.

«Je viens de voir la grosse légume de la sécurité et bingo! J'ai décroché une augmentation de budget.»

Illus. Kevin Stein
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

Épuration de sécurité 3



Projet-Semi légal

Lorsque vous finalisez Épuration de sécurité montrez au Runner les trois premières cartes de R&D. Si parmi elles se trouvent des glaces, installez-les et activez-les gratuitement. Effacez les autres cartes.

Illus. Ramon Mascarenas
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

Exfiltration d'un cadre 3



Projet-Illégal

La difficulté de tous les projets semi légaux est réduite de 1.

Des fois un cadre est fatigué d'attendre que les portes de sa corpo s'ouvrent devant lui, alors il demande à un concurrent de faire un trou dans le mur d'à coté.

Illus. Dan Frazier
v2.0 fr © 1996 WoTC

1

Extension de la base Tycho 4



Projet-Développement

«Et comment que je l'ai viré pour avoir joué au bureau! Il faut qu'on puisse compter sur nos sysops. Vous vous souvenez la dernière fois qu'une corporation a voulu agrandir la colonie? Un runner a modifié les plans et le système d'aération est tombé en panne. Des mois plus tard on retrouvait encore des corps qui déviaient dans les mines d'astéroïdes.»

Illus. Randy Gallegos
v2.0 fr © 1996 WoTC

4

Filiale délocalisée 6



Projet-Semi légal

Gagnez une action à chacun de vos tours.

«C'est un site discret pour vos créatifs, on l'a baptisé l'abri anti-bureaucrates.»

Illus. Anthony Petrarca
v2.0 fr © 1996 WoTC

1

Force de frappe Kali 6



Projet-Développement

: Infligez 2 chocs hémo. N'utilisez cette capacité que si le Runner est taggé.

«Qu'est ce que ça veut dire? Kali aux multiples bras est la déesse des enfers et de la destruction, voilà!»

Illus. Richard Thomas
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

Glace mutante 5



Projet-Recherche

Lorsque vous finalisez Glace mutante, mettez un marqueur Mutation sur une glace activée. Chaque marqueur Mutation sur une glace lui donne +1 de force et fait se répéter une fois toutes ses procédures. Chaque procédure répétée apparaît directement à la suite de son original.

«Ce virus intelligent ronge le code pour le réécrire de l'intérieur. Le résultat n'est pas probant sur ce verrou, mais vous devriez voir le Chien de l'enfer confiné du site.»

— responsable Zetatech.

Illus. T. Brian Wagner
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

Guerre corporatiste 3



Projet-Illégal

- Lorsque vous finalisez Guerre corporatiste, si vous avez \otimes ou plus de crédits dans votre réserve, vous gagnez \otimes ; autrement vous perdez tous vos crédits.
- Pendant les premières guerres corporatistes, les victimes les plus touchées furent les classes moyennes.

Illus. Greg Staples
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

IA Directeur financier 5



Projet-Développement

- \otimes : Mélangez les cartes stockées dans le QG et dans les Archives dans R&D; puis piochez cinq cartes.
- «Je pense qu'il s'agit d'actions "prioritaires" parce que leur IA financière préfère éviter un vote qui dérangerait le conseil d'administration.»

Illus. Pete Venters
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

Label Glace Noire 5



Projet-Recherche-Illégal

- Toutes les glaces noires ont +2 de force.
- *Quoi que vous fassiez, ne passez jamais d'accord avec la Skalderviken.*

Illus. James Allen Higgins
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

Manœuvre politique 4



Projet-Illégal

- Lorsque vous finalisez Manœuvre politique, mettez \otimes de la banque dessus.
- \otimes : S'il reste assez de crédits sur Manœuvre politique, prenez \otimes .
- «L'assassinat est la forme ultime de la censure.»
- — George Bernard Shaw, citation apocryphe.

Illus. Ernie Chan
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

O.P.A. hostile 3




Projet-Semi légal

- Lorsque vous finalisez O.P.A. hostile, gagnez \otimes .
- «Dites au directeur que je suis désolé, mais je ne trouve aucune référence à la notion "d'intact" dans le contrat des mercenaires.»

Illus. Doug Shuler
v2.0 fr © 1996 WoTC

1

Œuvre de bienfaisance 6



Projet-Développement

- Lorsque vous finalisez Œuvre de Bienfaisance, mettez quatre marqueurs Œuvre dessus.
- **Marqueur Œuvre:** Gagnez une action. Utilisez cette capacité une seule fois par tour et seulement pendant votre tour.
- «Mais non, ce n'est pas un service personnel que nous sollicitons. Tout ira aux œuvres de bienfaisance.»

Illus. Mike Kimble
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

Optimisation des sécurités 5



Projet-Semi légal

- Lorsque vous finalisez Optimisation des sécurités, choisissez un site. Toutes les glaces installées devant ce site gagnent +1 en force.
- «Obsolète? Mettez-le à niveau... hier.»

Illus. Chris Vande Voort
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

PC de surveillance Netwatch 5



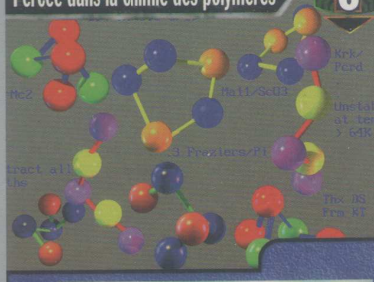
Projet-Développement

- \otimes : **Traque²**—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.
- «Les gars de Netwatch sont OK, mais n'empêche, nous aurions dû développer notre propre programme de traque.»

Illus. Christina Wald
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

Percée dans la chimie des polymères 6



Projet-Recherche

- Gagnez \otimes au début de chacun de vos tours.
- «Le sujet a été soumis à une température de 120° et ses neurobroches se sont déconnectées; vous serez heureux d'apprendre que les neurobroches n'ont rien.»
- — Département de Recherche de Dermatech.

Illus. Kevin Taylor
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

Projet Babylone 3



Projet-Illégal

- Lorsque vous finalisez **Projet Babylone**, gagnez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque deux marqueurs investissement sur le **Projet Babylone** au-delà de sa difficulté.

Illus. Greg Staples
v2.0 fr © 1996 WoTC

1

Recrutement d'un généticien 3



Projet-Semi légal

- La difficulté des **projets recherche** est réduite de 1.
- « Plus vous valez quelque chose pour votre corpo plus elle se battra pour vous garder: témoin ces chiffres de pertes physiques. »

Illus. Doug Shuler
v2.0 fr © 1996 WoTC

1

Responsabilisation du personnel 4



Projet-Semi légal

- Au début de chacun de vos tours vous pouvez choisir de piocher une carte en plus.
- ☛: Piochez deux cartes.
- « Estimez-vous heureux de ne pas prendre en charge toute la gestion de la compagnie. »

Illus. Dan Frazier
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

Restructuration 3



Projet-Semi légal

- Lorsque vous finalisez **Restructuration**, montrez au **Runner** une ou plusieurs cartes **projets** stockées dans le QG. Gagnez en crédits deux fois le total des points de victoire de ces cartes, puis mélangez-les dans R&D.
- « Restructure. Cela veut dire re-structure. »

Illus. James Allen Higgins
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

Séminaire corporatiste 4



Projet-Semi légal

- Vous perdez la capacité ci-dessous dès que vous installez ou activez une carte quelconque.
- ☛: Gagnez 2.
- Travailler pour être viré plus tard. Flemmarder pour être viré tout de suite.

Illus. Doug Keith
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

Site en friche 4



Projet-Semi légal

- Lorsque vous finalisez **Site en friche**, gagnez 1 et choisissez jusqu'à quatre cartes stockées dans le QG. Créez un nouveau site secondaire avec les cartes que vous avez choisies. Installez les cartes l'une après l'autre, vous pouvez activer les cartes lorsque vous les installez. Puis remettez à la banque ceux des 1 non dépensés.

Illus. Jonnie Wilder
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

Agence Spatiale Européenne 0



Plan

- ☛: Piochez deux cartes.
- « Vous connaissez ce dentifrice orange qui fait coupe-faim? Et bien, il a été lui aussi conçu par les gars du programme spatial. »

Illus. Ramon Mascarenas
v2.0 fr © 1996 WoTC

3

Astéro bombardement 3



Plan-Illégal

- ☛, 3 points de victoire: Infligez 15 chocs hémio au **Runner**. Jouable uniquement si le **Runner** a deux tags ou plus.

Illus. Richard Thomas
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

Banque d'affaires ACME 0



Plan-Transactions

- Activer **ACME** coûte 1 point de victoire en plus de son coût normal. Lorsque vous l'activez, vous gagnez 1 et vous effacez **Banque d'affaires ACME**. Jusqu'à la fin de la partie, vous devez payer 1 au début de chacun de vos tours ou perdre la partie. Vous pouvez annuler cet effet et gagner 1 point de victoire en dépensant une action pour payer 1.
- « Les suisses font moins les fiers maintenant. »

Illus. Ramon Mascarenas
v2.0 fr © 1996 WoTC

0

Blanchiment des informations 0

Plan-Transactions
 Vous pouvez investir sur Blanchiment des informations avant et après l'avoir activé.
 [C], [I]: Gagnez 1 pour chaque marqueur d'investissement sur Blanchiment des informations.
 «L'information veut être propre.»

Illus. Mike Kimble
 v2.0 fr © 1996, WotC

Campagne de rumeurs 0

Plan-Pub
 Lorsque vous l'activez, mettez 1 de la banque sur Campagne de rumeurs. Lorsque tous les crédits ont été retirés, effacez Campagne de rumeurs.
 [C]: Prenez 1 sur Campagne de rumeurs.

Illus. Kevin Taylor
 v2.0 fr © 1996, WotC

Campagne holovidéo 4

Plan-Pub
 Lorsque vous activez Campagne holovidéo mettez 1 de la banque dessus. Au début de chacun de vos tours prenez 1 sur Campagne holovidéo. Lorsque tous les crédits ont été retirés, effacez Campagne holovidéo.

Illus. Zak Plucinski
 v2.0 fr © 1996, WotC

Campagne Virtuamédia 6

Plan-Pub-Semi légal
 Lorsque vous activez Campagne Virtuamédia, mettez 1 de la banque dessus. Au début de chacun de vos tours prenez 1 sur Campagne Virtuamédia. Lorsque tous les crédits ont été retirés, effacez Campagne Virtuamédia.
 «Bien sûr que c'est subliminal. Et ce que l'on ne voit pas ne peut pas faire de mal, non?»

Illus. Heather Hudson
 v2.0 fr © 1996, WotC

Centre de négociation corpo 0

Plan-Développement
 Au début de chacun de vos tours, gagnez 1 pour chaque carte projet stockée dans votre QG que vous montrez au Runner.
 «Ce qui ne me licencie pas me rend plus fort, et plus précieux pour la corporation.»
 — Dave Michaels, Microtech Opérations Spéciales.

Illus. Roger Coad
 v2.0 fr © 1996, WotC

Centre de traque anti-pirate 0

Plan-Développement
 Après chaque tentative de traque, qu'elle soit réussie ou non, mettez 1 de la banque sur Centre de traque anti-pirate. Pendant une tentative de traque, chaque crédit du Centre de traque que vous dépensez augmente à la fois votre valeur et votre portée de traque de 1.

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996, WotC

Chat sauvage 6

Plan-IA
 [C]: Traque⁵—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.
 «Ces incidents sont inacceptables, mettez un Chat sur le coup. Je veux que ce type soit tellement taggé qu'on soit aussitôt informé dès qu'il perd un cheveu!»

Illus. Larry Friedman
 v2.0 fr © 1996, WotC

Codage & Co. 0

Plan
 Le coût d'activation des verrous est réduit de 1. Tous les verrous disposent d'une procédure supplémentaire «Arrêtez l'intrusion» qui se place après toutes leurs autres procédures.

Illus. Todd Wade
 v2.0 fr © 1996, WotC

Concepteurs de sites 0

Plan
 Le coût d'installation des glaces est réduit de 1.
 «Vous voulez qu'on fabrique ça? Mais même Dieu n'aurait pas assez d'argent pour s'offrir ça!»
 «Vous travaillez pour Saburo Arasaka, pas pour Dieu.»

Illus. Fellwalker & Tolen
 v2.0 fr © 1996, WotC

Corpo runner désincarné 2

Plan-Embuscade
 Vous pouvez investir sur Corpo runner désincarné avant et après l'avoir activé. Lorsque le Runner accède à Corpo runner désincarné, effacez une carte matériel par marqueur d'investissement placé sur lui.

«C'est pas que j'ai quelque chose contre toi, mais je suis tellement câblé que la simple vue de puces me démange le cerveau. Alors crois-moi, vermine, je vais t'exterminer.»

Illus. Mark Collen
 v2.0 R © 1996 WotC

Désinfectant & Co. 0

Plan
 Vous pouvez payer 1 pour éviter de recevoir un marqueur Virus. Utilisez cette capacité une seule fois par tour.

Illus. Rob Dixon
 v2.0 R © 1996 WotC

Escadron Solo 0

Plan
 [C]: Infligez 1 choc hémo. N'utilisez cette capacité que si le Runner est taggé.

«Nous ne leur cassons plus les phalanges. Nous leur injectons un dérivé de champignon. C'est plus amusant, plus humain et... beaucoup plus dévastateur pour leurs super réflexes, et la suite de leur carrière.»

Illus. Ernie Chan
 v2.0 R © 1996 WotC

Euro consortium 2

Plan
 Augmente votre main de +2
 [C], [C]: Piochez deux cartes.

Illus. Doug Chaffee
 v2.0 R © 1996 WotC

Filiale de Chicago 2

Plan-Développement
 [C], [C]: Ajoutez gratuitement deux marqueurs d'investissement sur une carte installée sur laquelle il est possible d'investir.

Illus. Anthony Petrarca
 v2.0 R © 1996 WotC

Filiale Rustbelt du QG 0

Plan-Développement
 Augmente votre main de +2
 «Des phrases du genre "les systèmes de surveillance sont renforcés", ou "les peines contre le crime informatique sont alourdies", sonnent à mes oreilles comme la musique des anges.»

Illus. Anthony Petrarca
 v2.0 R © 1996 WotC

Fondation de l'omniscience 0

Plan-Semi légal
 Donnez un tag au Runner à la fin de chaque tour où le Runner a reçu un tag.

Illus. Rob Dixon
 v2.0 R © 1996 WotC

Fortifications 1

Plan
 Le coût d'activation des murs est réduit de 1. Tous les murs ont +1 de force.

«Un œil au sommet d'une pyramide? Non, il ne s'agit pas de notre logo, vous devez confondre.»

Illus. Sue Ann Harkey
 v2.0 R © 1996 WotC

IA de la zone Pacifique 0

Plan-IA
 Vous pouvez investir sur IA de la zone Pacifique avant et après l'avoir activé.

Marqueur investissement IA de la zone: Gagnez une action. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Illus. Chris Vande Voort
 v2.0 R © 1996 WotC

IA expérimentale 2

Plan-IA-Embuscade
 Vous pouvez investir sur IA expérimentale avant et après l'avoir activé. Lorsque le Runner accède à IA expérimentale, effacez une carte **programme** pour chaque marqueur d'investissement sur lui.

« Ces formes d'intelligences artificielles me dégoûtent: elles envahissent mon domicile, elles transportent toutes sortes de virus. Je me demande bien pourquoi une telle vermine n'est pas exterminée! »

Illus. Mike Kimble
 v2.0 fr © 1996, WotC

Intox 1

Plan
 Au début de chacune de ses intrusions, le Runner doit payer 1 en plus de tout autre coût, ou arrêter son intrusion.

Illus. Kevin Taylor
 v2.0 fr © 1996, WotC

Krumz 0

Plan-IA
 Lorsque vous l'activez placez 1 de la banque sur Krumz. N'utilisez ce crédit que pour payer les tentatives de traque. Si vous utilisez ce crédit remplacez-le, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr © 1996, WotC

Mines sud-africaines 0

Plan-Transactions
 (1), (1), (1): Gagnez 1.

Illus. Todd Wade
 v2.0 fr © 1996, WotC

Nevinyrral 3

Plan-IA-Unique
 Gagnez une action à chacun de vos tours. Si Nevinyrral quitte le jeu en étant activé, vous perdez la partie. Une seule carte unique du même nom peut être en jeu à la fois. Si pour une raison quelconque vous en avez plusieurs en jeu, effacez-les toutes sauf une.

Illus. Maria P. Cabardo
 v2.0 fr © 1996, WotC

PIÈGE! 0

Plan-Embuscade
 Lorsque le Runner accède à PIÈGE! vous pouvez, en payant 1 lui infliger 3 chocs réseau et lui donner un tag et ce même si PIÈGE! n'est pas installé. Ignorez cet effet si le Runner accède à PIÈGE! par les Archives. Si le Runner y accède par R&D il doit vous montrer la carte.

« Les Plans Secrets de la Conquête du Monde! Vraiment? Et ils pensent qu'un runner va se jeter sur un fichier avec un nom pareil! »
 — Rache Bartmoss.

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr © 1996, WotC

Planificateur 0

Plan-Semi légal
 (1): Notez le nombre de cartes stockées dans le QG. Mélangez ces cartes dans R&D et piochez ce même nombre de cartes.

Illus. Mike Kimble
 v2.0 fr © 1996, WotC

Promo Rockerboy 4

Plan-Pub
 Lorsque vous activez Promo Rockerboy mettez 1 de la banque dessus. Lorsque tous les crédits ont été retirés, effacez Promo Rockerboy.

(1): Prenez 1 sur Promo Rockerboy.

« Et cette fois, essayez d'en engager un qui ne déclenche pas une émeute! »

Illus. John Ramirez
 v2.0 fr © 1996, WotC

Propagande 0

Plan
 Vous pouvez investir sur Propagande avant et après l'avoir active.

Marqueur d'investissement Propagande: Gagnez 1.

(1): Déplacez toute ou partie des marqueurs d'investissement se trouvant sur Propagande vers une autre carte installée sur laquelle on peut investir.

Illus. Craig Hooper
 v2.0 fr © 1996, WotC

Relations publiques Spinn® 1

Plan-Transactions
 Au début de chacun de vos tours, s'il y a des crédits dessus, prenez 1 sur Spinn®.
 ☞: Mettez 2 de la banque sur Spinn®.
«Bien sûr que c'est vrai, je l'ai vu à la télé.»

Illus. Todd Wade
 v2.0 fr © 1996 WotC

Schlaghund 2

Plan-Aléatoire-Illégal
 ☞: Lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de tags qu'a le Runner, infligez-lui 10 chocs hémô et effacez Schlaghund.
«Votre maman ne vous a jamais dit de ne pas caresser les chiens étrangers? C'était un bon conseil!»

Illus. L.A. Williams
 v2.0 fr © 1996 WotC

Site d'expérimentation virale 0

Plan-Embascade
 Vous pouvez investir sur Site d'expérimentation virale avant et après l'avoir activé. Lorsque le Runner accède à Site d'expérimentation virale il subit 2 chocs réseau par marqueur d'investissement se trouvant dessus ou 1 choc réseau s'il n'y a pas de marqueurs dessus et ce même s'il n'est pas installé ou activé. Ignorez cet effet si le Runner accède à Site d'expérimentation virale par les Archives. Si le Runner y accède par R&D il doit vous montrer la carte.

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr © 1996 WotC

Site expérimental Skälderviken 0

Plan
 Le coût d'activation des glaces noires est réduit de 2.
«Lorsque vous activez ceci, il est très important d'avoir l'administrateur général avec vous pour valider l'opération.»

Illus. Chris Vande Voort
 v2.0 fr © 1996 WotC

Site piégé! 0

Plan-Embascade
 Lorsque le Runner accède à Site piégé! il subit 2 chocs réseau, même si la carte n'est pas installée. Ignorez cet effet si le Runner y accède par les Archives. Si le Runner accède à Site piégé! par R&D, il doit vous montrer la carte.

Illus. Norm Dwyer
 v2.0 fr © 1996 WotC

Surveillance urbaine 1

Plan-Semi légal
 Pour chaque carte que le Runner pioche, donnez-lui un tag à moins qu'il paye 1, en plus de tout autre coût, pour éviter de recevoir ce tag. Vous pouvez activer Surveillance urbaine juste avant la pioche de la carte.

Illus. Sue Ann Harkey
 v2.0 fr © 1996 WotC

Sysop boy 0

Plan
 ☞: Choisissez une de vos cartes installées et désinstallez-la. Stockez-la dans le QG.

Illus. Mark Tedin
 v2.0 fr © 1996 WotC

Télé travail 5

Plan-Développement
 Gagnez une action à chacun de vos tours.
«Bien sûr la dispersion des opérations augmente les coûts de mise en œuvre, mais il devient alors plus facile de défendre les informations vitales contre les tentatives hostiles.»
 — David Samms, consultant corporatiste.

Illus. Chris Vande Voort
 v2.0 fr © 1996 WotC

Tueur d'âme 2

Plan-Embascade
 Vous pouvez investir sur Tueur d'âme avant et après l'avoir activé. Lorsque le Runner accède à Tueur d'âme, infligez 1 choc neuro pour chaque marqueur d'investissement sur lui.
Le programme original était une matrice pour confiner des personnalités artificielles, mais Arasaka a obligé son concepteur à le modifier pour ses propres besoins.

Illus. Larry Friedman
 v2.0 fr © 1996 WotC

Valorisation de la communication 2

Plan-Semi légal
 [C]: Mettez [C] de la banque sur Valorisation de la communication.
 [C]: Prenez tous les crédits se trouvant sur Valorisation de la communication.
 «Nous ne mentons pas, nous nous servons des statistiques.»
 – Scott H. Warner, Sous-chef de département.

Illus. Matt Wilson
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Bordigue 1

Extension
 Le Runner doit payer [C], en plus de tout autre coût, pour pirater des **projets** accédés à l'intérieur de ce site.
 «Bon sang, quel bordel, jamais vu un fouteur pareil! Où sont les données?»

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Chester Mix 0

Extension-Sysop
 Le coût d'installation de toute glace devant ce site est réduit de [C].
 «Oui bien sûr, il a des théories farfelues sur l'espace néoplatonicien du cyberspace fractal. Mais il travaille bon marché.»

Illus. Lawrence Snelly
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Chimère 2

Extension-Embuscade
 Lorsque le Runner accède à Chimère, effacez un **démon**.
 «Regardez moi ça. Elle aime bien jouer avec avant de le déchiqueter.»

Illus. Larry Friedman
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Crypto glyphes 0

Extension
 Le Runner ne pirate aucun **projet** lors d'une intrusion pendant laquelle il a accédé à Crypto glyphes; remettez ce ou ces **projets** à l'intérieur de leur site. Le Runner pirate automatiquement le **projet** au début de son prochain tour si ni vous ni le Runner ne l'avez finalisé ou piraté auparavant. Ceci n'affecte aucune nouvelle intrusion.

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Dieter Esslin 0

Extension-Sysop-Embuscade
 Lorsque le Runner accède à Dieter Esslin, il subit 1 choc réseau.
 «Des fois, j'aime tellement ce boulot que ça m'inquiète.»

Illus. Matt Wilson
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Dr. Dreff 0

Extension-Sysop
 À chaque fois qu'un Runner franchit la dernière **glace** devant ce site, vous pouvez choisir une carte **glace** stockée dans le QG. Payez la moitié de son coût d'activation (arrondi à l'inférieur) pour l'activer et obligez le Runner à la rencontrer. Utilisez cette capacité une seule fois par intrusion sur ce site.

Illus. Doug Chaffee
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Grille de Jérusalem 2

Extension-Région
 Le coût d'activation des **murs** devant ce site est réduit de [C]. Tous les **murs** devant ce site ont +1 de force.
 Activez la région lorsque vous l'installez. N'installez une région que si vous pouvez l'activer. Une seule région peut être installée par site. Effacez toutes les anciennes.

Illus. Chris Vande Voort
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Grille de New Galveston 1

Extension-Région
 Tous les **plans** et les autres **extensions** installés à l'intérieur de ce site coûtent [C] pour être effacés, en plus des coûts normaux.
 Activez la région lorsque vous l'installez. N'installez une région que si vous pouvez l'activer. Une seule région peut être installée par site. Effacez toutes les anciennes.

Illus. Craig Hooper
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Grille de Paris 2

Extension-Région
 Lorsque vous l'activez, mettez 2 de la banque sur Grille de Paris. N'utilisez ces crédits que pour payer des traques pendant des intrusions sur ce site. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Activez la région lorsque vous l'installez. N'installez une région que si vous pouvez l'activer. Une seule région peut être installée par site. Effacez toutes les anciennes.

Illus. Mark Tedin
 v2.0 fr © 1996 WotC

6

Grille de Rio de Janeiro 1

Extension-Région-Aléatoire
 À chaque fois que le Runner passe une glace activée pendant une intrusion sur ce site, lancez un dé. Si le résultat est 1, arrêtez l'intrusion.

Activez la région lorsque vous l'installez. N'installez une région que si vous pouvez l'activer. Une seule région peut être installée par site. Effacez toutes les anciennes.

«Il pousse une nouvelle sorte de jungle sur la grille du Brésil, un labyrinthe de câblages télécom retreints. Attention aux baisses de courant soudai...»

Illus. Pete Venters
 v2.0 fr © 1996 WotC

6

Grille de Singapour 0

Extension-Région
 Échangez une glace non-activée devant ce site avec une glace stockée dans le QG. La nouvelle glace arrive en jeu cachée. Utilisez cette capacité une seule fois par intrusion sur ce site.

Activez la région lorsque vous l'installez. N'installez une région que si vous pouvez l'activer. Une seule région peut être installée par site. Effacez toutes les anciennes.

Illus. Mike Kimble
 v2.0 fr © 1996 WotC

5

Grille de Washington D.C. 7

Extension-Région
 La difficulté des projets installés à l'intérieur de ce site est réduite de 1.

Activez la région lorsque vous l'installez. N'installez une région que si vous pouvez l'activer. Une seule région peut être installée par site. Effacez toutes les anciennes.

«Avoir un député dans sa poche, c'est mieux que deux dans la mouise.»

Illus. Chris Vande Voort
 v2.0 fr © 1996 WotC

6

Grille du Crystal Palace 5

Extension-Région
 Pour neutraliser chaque procédure de chaque glace rencontrée lors d'une intrusion sur ce site, le Runner doit payer 2 en plus des coûts normaux.

Activez la région lorsque vous l'installez. N'installez une région que si vous pouvez l'activer. Une seule région peut être installée par site. Effacez toutes les anciennes.

Illus. R. Talsorian Games Staff
 v2.0 fr © 1996 WotC

5

Groupe d'intervention anti-intrusion 1

Extension-Emboscade
 Lorsque le Runner accède à Groupe d'intervention, infligez 3 chocs hémo. Cette capacité est utilisable seulement si le Runner est taggé.

«Excusez-moi, c'est mon portable.»

Illus. Pete Venters
 v2.0 fr © 1996 WotC

2

Interface obsolète 2

Extension
 Toutes les glaces devant ce site ont +1 de force.

«C'était le programme d'un petit génie de l'école. J'ai ressorti ce truc, gratté la poussière, mis mon nom dessus... et j'ai eu une promotion!»

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr © 1996 WotC

1

Jenny Jett 1

Extension-Sysop
 À chaque fois que le Runner passe la dernière glace devant ce site, vous pouvez choisir une carte glace stockée dans le QG. Installez cette glace en position intérieure devant ce site en payant un coût d'installation de 2 pour chaque glace déjà installée devant ce site. Le Runner est maintenant considéré comme approchant cette glace. Utilisez cette capacité une seule fois par intrusion sur ce site.

Illus. Lawrence Snelly
 v2.0 fr © 1996 WotC

1

Olivia Salazar 0

Extension-Sysop
 Activez pour la moitié de son coût d'activation (arrondi à l'inférieur) une glace installée devant ce site. Désactivez cette glace à la fin de l'intrusion. Utilisez cette capacité une seule fois par intrusion sur ce site.

Illus. Randy Gallegos
 v2.0 fr © 1996 WotC

1

Oryctérope 0



Extension
Le Runner ne peut pas utiliser de **ver** pendant ses intrusions sur ce site. Si le Runner utilise un **ver** pendant une intrusion sur ce site avant que Oryctérope ne soit activé, vous pouvez activer Oryctérope pour effacer ce **ver**; et tous les crédits dépensés pour l'utilisation de ce **ver** sur la glace courante sont perdus et sans effets. Le Runner peut ensuite utiliser d'autres **brises glaces** pour neutraliser la **glace**.
«Mangeur de vers, mangeur de fourmis... les programmeurs nous ont déniché à un fameux nom avec oryctérope.»

Illus. Fellwalker & Tolén
v2.0 fr. © 1996 WotC

4

Plaza Namatoki 3



Extension
Activez Plaza Namatoki lorsque vous l'installez. N'installez Plaza Namatoki que si vous avez assez de crédits pour l'activer. Ne l'installez qu'à l'intérieur d'un site secondaire. On peut installer un **projet** ou un **plan** supplémentaires à l'intérieur de ce site. Si Plaza Namatoki quitte le jeu, et que le site contienne alors trop de **projets** ou de **plans**, effacez l'un de ces **projets** ou de ces **plans**.

Illus. Chris Vande Voort
v2.0 fr. © 1996 WotC

1

Pleure bébé, pleure... 1



Extension-Embuscade
Lorsque le Runner accède à Pleure... , donnez-lui un marqueur Pleurs. Chaque marqueur Pleurs réduit son évacion de 2 pour chaque tentative de traque lancée contre lui. Le Runner peut enlever un marqueur Pleurs en dépensant une action pour payer.

Illus. Kim Francisco
v2.0 fr. © 1996 WotC

2

Professeur Omni Kismet 0



Extension-Sysop
Échangez une **glace** non-activée devant ce site avec une **glace** stockée dans le QG. La nouvelle **glace** arrive en jeu cachée. Utilisez cette capacité une seule fois par intrusion sur ce site.
«Mais qu'est ce... ? C'était pas sur le plan!»
— Epitaphe

Illus. Doug Shuler
v2.0 fr. © 1996 WotC

3

Site Tesseract 2



Extension
Toutes les **glaces** devant ce site ont une procédure supplémentaire: «Arrêtez l'intrusion sauf si le Runner paye», localisée après toutes leurs autres procédures.
«Alors je suis debout et toi à l'envers? Ou l'inverse?»
«Ça dépend de quel côté tu regardes.»

Illus. Mark Tedin
v2.0 fr. © 1996 WotC

3

Sous-marin vagabond 3



Extension-Région
Installable seulement à l'intérieur d'un site secondaire. Ce site ne peut subir d'intrusion que si vous avez, lors de votre tour précédent, mis un marqueur investissement sur une carte à l'intérieur de ce site, ou installé une carte devant ou à l'intérieur de ce site.
Activez la région lorsque vous l'installez. N'installez une région que si vous pouvez l'activer. Une seule région peut être installée par site. Effacez toutes les anciennes.

Illus. Doug Chaffee
v2.0 fr. © 1996 WotC

0

Surveillance 24h/24 1



Extension
Pendant les intrusions sur ce site, le Runner ne peut utiliser les crédits de sources **furtives**.

Illus. Mark Collen
v2.0 fr. © 1996 WotC

2

Tensions Tokyo-Chiba 0



Extension-Région
Gagnez $\$$ après chaque intrusion non réussie sur ce site.
Activez la région lorsque vous l'installez. N'installez une région que si vous pouvez l'activer. Une seule région peut être installée par site. Effacez toutes les anciennes.
Sentinelles, Verrous, Murs Défense impénétrable Icônes en solde

Illus. Mark Collen
v2.0 fr. © 1996 WotC

6

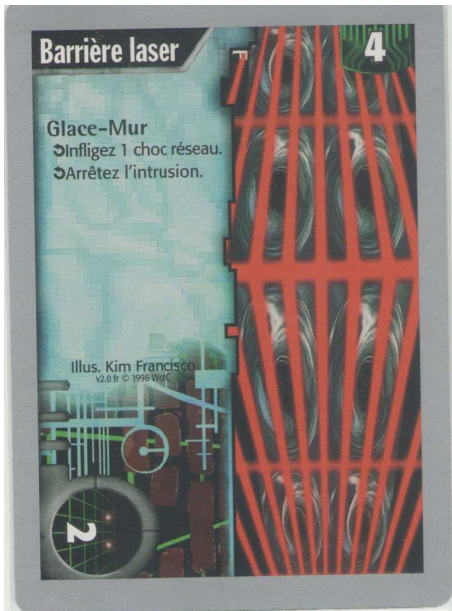
Turbeau Delacroix 1



Extension-Sysop-Embuscade Traque¹⁰—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner. Utilisez cette capacité seulement lorsque le Runner accède à Turbeau Delacroix et une fois seulement par intrusion sur ce site.

Illus. L.A. Williams
v2.0 fr. © 1996 WotC

2



Mur de glace 13

Glace-Mur
 ↳Infligez 2 chocs réseau.
 ↳Infligez 2 chocs réseau.
 ↳Arrêtez l'intrusion.
 ↳Arrêtez l'intrusion.

Illus. Mark Tedin
 v2.0 fr © 1996 VMC

6

Mur de statique 3

Glace-Mur
 ↳Arrêtez l'intrusion.
Si vous ne pouvez pas baisser le signal, augmentez le bruit.

Illus. Kim Francisco
 v2.0 fr © 1996 VMC

2

Brouilleur 3

Glace-Verrou
 ↳Arrêtez l'intrusion.
« Simple et efficace, pourquoi se fatiguer? »
 — sysop anonyme.

Illus. Daniel Gelon
 v2.0 fr © 1996 VMC

3

Chaîne et boulet 2

Glace-Verrou
 ↳Jusqu'à la fin de cette intrusion, le Runner doit payer 2 en plus de tout autre coût lorsqu'il rencontre une glace, ou arrêter son intrusion.

Illus. Robert Mclees
 v2.0 fr © 1996 VMC

5

Dilemme 2

Glace-Verrou
 ↳Arrêtez l'intrusion.
« Tellement de décisions et si peu de tem... »

Illus. Daniel Gelon
 v2.0 fr © 1996 VMC

2

Dormeur 1

Glace-Verrou
 ↳Arrêtez l'intrusion.
« Attention à celui-là, il surveille vos heures de sieste. »

Illus. Daniel Gelon
 v2.0 fr © 1996 VMC

1

Filtre 0

Glace-Verrou
 ↳Arrêtez l'intrusion.
Prévu même pour les employés mal-comprenants, ce verrou accepte une inversion des chiffres dans le code d'accès.

Illus. Daniel Gelon
 v2.0 fr © 1996 VMC

0

Gardien 4

Glace-Verrou
 ↳Arrêtez l'intrusion.
« Tous les ordinateurs attendent à la même vitesse. »

Illus. Daniel Gelon
 v2.0 fr © 1996 VMC

4

Labyrinthe fractal 5

Glace-Verrou
 ↳Arrêtez l'intrusion.
« Certaines boîtes grecques produisent une variante incluant un tueur avec un motif dans le genre minotaure. Si vous passez trop de temps dessus il lâche le minotaure sur vous au lieu de couper la communication. Faut croire que les clichés ne meurent jamais. »
 — Spider Murphy.

Illus. Daniel Gelon
 v2.0 fr © 1996 VMC

5

Labyrinthe neural 6

Glace-Verrou
 ⚡Infligez 2 chocs réseau.
 ⚡Arrêtez l'intrusion.

« Si vous avez le passe, c'est une belle balade; si vous ne l'avez pas vous vous tordrez les méninges au point de ne plus croire à la normalité. »
 — Spider Murphy.

« Mais c'est un bon entraînement pour naviguer aux frontières du virtuel. »
 — Rache Bartmoss.

Illus. Anson Maddocks
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Précepteur 4

Glace-Verrou
 ⚡Pour le reste de l'intrusion, tous les glaces rencontrées ont une procédure supplémentaire, « Arrêtez l'intrusion », localisée après toutes leurs autres procédures.

« Ça fonctionne en vérifiant s'il n'y a pas un signal étranger qui tente de rentrer dans le système, et envoi des ordres ensuite aux autres glaces. Alors un bon conseil, perds pas de temps avec le code, fais-toi juste passer pour un client normal. » — Digital Dana.

Illus. Roger Coad
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Scanner cortical 7

Glace-Verrou
 ⚡Arrêtez l'intrusion.
 ⚡Arrêtez l'intrusion.
 ⚡Arrêtez l'intrusion.

La clef c'est votre cerveau.

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Surveillance obsédante 8

Glace-Verrou
 ⚡Le Runner ne peut tenter d'intrusion pendant ses six prochaines actions.
 ⚡Arrêtez l'intrusion.

« C'est rien qu'un cauchemar, Johnny. T'inquiètes pas et rends-toi. »

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Tunnel sans fin 4

Glace-Verrou
 ⚡Arrêtez l'intrusion.
 ⚡Arrêtez l'intrusion.

On a éteint la lumière du bout du tunnel pour réduire les charges.

Illus. Anthony Petrarca
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Aspirateur 3

Glace-Sentinelle-Aléatoire
 ⚡Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, le Runner reprend son intrusion d'autant de glaces activées en arrière, ou bien il se débranche. S'il n'y a pas de assez de glaces, le Runner revient devant la première glace.

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Banpei 4

Glace-Sentinelle-Tueur
 ⚡Effacez un programme.
 ⚡Arrêtez l'intrusion.

La survie de l'esprit du bushido a une signification particulière chez de nombreux cadres.

Illus. Doug Shuler
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Canis major 0

Glace-Sentinelle-Chien de garde
 ⚡Pour le reste de l'intrusion, toutes les prochaines glaces rencontrées ont +2 de force.

Y'a rien de tel pour un runner débutant que de voir un clébard bien méchant fuir en courant devant lui. Ça le met dans une telle confiance qu'il continue l'intrusion sans faire attention.

Illus. Ash Arnett
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Canis minor 0

Glace-Sentinelle-Chien de garde
 ⚡Pour le reste de l'intrusion, toutes les prochaines glaces rencontrées ont +1 de force.

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Cendrillon 8

Glace-Sentinelle-Glace noire-AP-Boutefeu
 ↻Traque⁶—Si la traque est réussie, arrêtez l'intrusion, effacez une carte matériel, et infligez 2 chocs hémo. Ces chocs ne peuvent être prévenus.

6

Illus. Kaia Foglio
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Cerbère 11

Glace-Sentinelle-Glace noire-AP-Chien de l'enfer
 ↻Infligez 3 chocs réseau.
 ↻Traque⁵—Si la traque est réussie, donnez un marqueur Cerbère au Runner. Chaque marqueur Cerbère lui inflige 2 chocs réseau au début de chacune de ses intrusions. Le Runner peut enlever un marqueur Cerbère en dépensant une action pour payer ⚡.
 ↻Arrêtez l'intrusion.

5

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Chasseur 2

Glace-Sentinelle-Chien de chasse
 ↻Traque⁵—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.

5

Illus. Kim Francisco
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Chevalier d'Arc 6

Glace-Sentinelle-Tueur
 ↻Effacez un programme.
 ↻Arrêtez l'intrusion.
 «Fais de ton mieux mon gars! J'ai pas peur de tes meilleurs tueurs, de tes programmes d'évasion les plus rapides, de tes routines IA les plus vicieuses. J'ai tout connu et je suis encore là.»

2

Illus. Doug Shuler
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Corbeau virtuel 5

Glace-Sentinelle
 ↻Traque⁵—Si la traque est réussie, donnez un tag et un marqueur Corbeau virtuel au Runner. Au début de chacun de ses tours, chaque marqueur Corbeau virtuel donne un tag au Runner. Le Runner peut enlever un marqueur Corbeau virtuel en dépensant une action pour payer ⚡.

5

Illus. Matt Milberger
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Crocs 5

Glace-Sentinelle-Pit bull
 ↻Traque⁴—Si la traque est réussie, arrêtez l'intrusion, et le Runner ne peut plus tenter d'intrusion avant d'avoir dépensé une action pour payer ⚡.
 «Nous fournissons des chiens guides aux éthiquement aveugles.»
 — Arthur Cohn, JYD Security Enterprises.

4

Illus. Kim Francisco
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Crocs 2.0 6

Glace-Sentinelle-Pit bull
 ↻Traque⁵—Si la traque est réussie, arrêtez l'intrusion, et le Runner ne peut plus tenter d'intrusion avant d'avoir dépensé une action pour payer ⚡.

5

Illus. Anson Maddocks
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Déconnexion impossible 3

Glace-Sentinelle-AP
 ↻Le Runner ne peut se débrancher pour le reste de l'intrusion.
 ↻Traque⁵—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.

3

Illus. Anson Maddocks
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Docteur Volt 1

Glace-Sentinelle-AP-Étourdisseur
 ↻Le Runner ne peut neutraliser aucune procédure de la prochaine glace qu'il rencontre pendant cette intrusion, et ne peut se débrancher avant cette rencontre.

3

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Éclair à fragmentation 7

Glace-Sentinel-AP-Foudre
 ☞Infligez 4 chocs réseau.
 ☞Le Runner ne peut neutraliser aucune procédure de la prochaine **glace** qu'il rencontre pendant son intrusion.

«Je suis rentré une fois en collision contre une bande de novices flingués par une foudre, alors qu'ils tentaient de contourner un verrou. Les imbéciles!»
 – Dieter Esslin.

Illus. Norm Dwyer
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Épée neurale 4

Glace-Sentinel-AP-Épée
 ☞Infligez 1 choc réseau.
 ☞Le Runner ne peut neutraliser aucune procédure de la prochaine **glace** qu'il va rencontrer pendant l'intrusion.

«Tellement affûtée qu'on ne sent rien. Enfin, au début...»

Illus. Mark Poole
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Fetch 4.0.1 0

Glace-Sentinel-Chien de chasse
 ☞Traque³—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.

Illus. Kim Francisco
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Fléchettes virtuelles 5

Glace-Sentinel-AP-Foudre
 ☞Infligez 3 chocs réseau.
 ☞Le Runner ne peut neutraliser aucune procédure de la prochaine **glace** qu'il rencontre pendant l'intrusion.

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Gâchette 7

Glace-Sentinel-Tueur
 ☞Effacez un **programme**.
 ☞Arrêtez l'intrusion.

«Chérie, dans ce monde virtuel pourri qu'est ce que deux simulacres comme nous peuvent espérer? Vaut mieux que je flingue ta ROM, poupée, et qu'tu arrêtes de souffrir.»

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Homewrecker™ 7

Glace-Sentinel-Glace noire-AP-Boutefeu
 ☞Traque⁵—Si la traque est réussie, arrêtez l'intrusion, effacez une carte **matériel** et infligez 2 chocs hémo. Ces chocs ne peuvent être prévenus.

«Il fait plus que décourager les intrusions – il vous fait oublier votre contrat d'assurance incendie.»

Illus. Mark Tedin
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Liche 14

Glace-Sentinel-Glace noire-AP
 ☞Infligez 1 choc neuro.
 ☞Infligez 1 choc neuro.
 ☞Infligez 1 choc neuro.
 ☞Arrêtez l'intrusion.

N'importe quel petit futé du marketing vous le dira: la peur est un instinct primaire chez l'homme. On l'a juste inclus dans ce programme.

Illus. Mark Poole
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Mastiff 12

Glace-Sentinel-Glace noire-AP-Chien de l'enfer-Chien de garde
 ☞Infligez 1 choc neuro.
 ☞Infligez 1 choc réseau.
 ☞Pour le reste du tour, toutes les **glaces** rencontrées ont +1 de force.

☞Traque⁵—Si la traque est réussie donnez un marqueur **Mastiff** au Runner. Chaque marqueur **Mastiff** inflige 1 choc neuro au début de chaque intrusion. Le Runner peut enlever un marqueur **Mastiff** en dépensant une action pour payer ☞.
 ☞Arrêtez l'intrusion.

Illus. Doug Shuler
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Naga virtuel 9

Glace-Sentinel-Tueur
 ☞Effacez un **programme**.
 ☞Arrêtez l'intrusion.

«Comme il est dit dans les Upanishads "Oh voleur! tu as le droit de travailler mais pas de jouir des fruits de ton travail".»

Illus. Kaja Foglio
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Nécrogiciel 10

Glace-Sentinel-Glace noire-AP-Zombie
 ⚡Infligez 1 choc neuro.
 ⚡Infligez 1 choc neuro.
 ⚡Arrêtez l'intrusion.

Rien n'a jamais été et ne sera jamais aussi rapide que la réinitialisation d'une cervelle.

5

Illus. Brian Booker
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Neutralisation corticale 7

Glace-Sentinel-Glace noire-AP-Neurofouet
 ⚡Infligez 1 choc neuro.
 ⚡Arrêtez l'intrusion.

«Net et sans bavure, pas vrai?»

3

Illus. Mark Tedin
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Palais des glaces 1

Glace-Sentinel
 ⚡Misez secrètement ⚡, ⚡, ou ⚡; le Runner fait de même. Révélez votre mise ainsi que le Runner, les crédits sont dépensés. Arrêtez l'intrusion à moins que le Runner n'ait misé la même chose que vous.

«Okay, comme nous pensons que ce runner sera trop malin pour crocheter la porte numéro un, utilisons la porte numéro un!»
«Ouais mon gars, mais il sera sans doute plus malin que ça. Laissons plutôt la sentinelle s'en charger.»

3

Illus. Pete Venters
 v2.0 fr © 1996 WoTC

π gnon 5

Glace-Sentinel-Bombe
 ⚡Arrêtez l'intrusion.

«Heu, le code c'est 3,14159 et... vous voulez vraiment toutes les décimales? Je peux pas vous le faire au π-fomètre? Non, pas dans la tête!»

3

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Réalité virtuelle de poche 7

Glace-Sentinel
 ⚡Traque⁶—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.
 ⚡Traque⁶—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.

À chaque fois que Réalité virtuelle de poche est rencontrée, gagnez ⚡. N'utilisez ces crédits que pour payer des traques ci-dessus. À la fin de la rencontre rendez à la banque ceux que ⚡ non dépensés.

4

Illus. Fellwalker & Tolen
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Rex 4

Glace-Sentinel-Pit bull
 ⚡Traque³—Si la traque est réussie, arrêtez l'intrusion, et le Runner ne peut plus tenter d'intrusion avant d'avoir dépensé une action pour payer ⚡.

3

Illus. Brian Booker
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Séductrice fatale 1

Glace-Sentinel-Glace noire-AP
 ⚡La prochaine fois que le Runner rencontre une glace pendant l'intrusion, il subit 3 chocs réseau à moins qu'il ne neutralise toutes les procédures de cette glace.

4

Illus. Mark Tedin
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Sentinelles principales 8

Glace-Sentinel-Tueur
 ⚡Effacez un programme.
 ⚡Arrêtez l'intrusion.

4

Illus. Kevin Taylor
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Tempête à fragmentation 6

Glace-Sentinel-Mort clinique
 ⚡Traque⁴—Si la traque est réussie, arrêtez l'intrusion, effacez un programme, et le Runner ne peut plus tenter d'intrusion avant de dépenser une action pour payer ⚡.

4

Illus. Fellwalker & Tolen
 v2.0 fr © 1996 WoTC

TKO 2.0 7



Glace-Sentinelle-AP-KO
 ⚡ Arrêtez l'intrusion, et le Runner renonce à sa prochaine action.
« Rien de mieux qu'un crochet du droit dans votre hémisphère gauche pour vous secouer un peu. »
 — Digital Dana.

4

Illus. John Casebeer
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Vipère 4



Glace-Sentinelle-Mort clinique
 ⚡ Traque⁵ — Si la traque est réussie, arrêtez l'intrusion, et le Runner ne peut plus tenter une intrusion avant d'avoir dépensé une action pour payer ⚡.

La vipère distille son venin dans le cerveau du pirate, l'empêchant de prendre de nouvelles décisions.

4

Illus. Mark Poole
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Virizz 2



Glace-Sentinelle
 ⚡ Pour le reste de l'intrusion, le Runner doit payer ⚡ en plus des coûts normaux pour neutraliser chaque procédure de chaque glace.

4

Illus. Doug Shuler
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Virus 15 5



Glace-Sentinelle
 ⚡ Pour le reste de l'intrusion le Runner doit payer ⚡ pour se débrancher, en plus de tout autre coût.
 ⚡ Pour le reste de l'intrusion, après le passage de chaque **glace** activée, y compris **Virus 15**, le Runner doit se débrancher ou effacer un **programme** installé.

3

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Willie « Pique à glace » 5



Glace-Sentinelle-Tueur
 ⚡ Effacez un programme.
 ⚡ Arrêtez l'intrusion.
« Joli brise glace que vous avez là, ça serait dommage qu'il lui arrive malheur. »

1

Illus. Mark Poole
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Zombie 9



Glace-Sentinelle-Glace noire-AP-Zombie
 ⚡ Infligez 1 choc neuro.
 ⚡ Infligez 1 choc neuro.
 ⚡ Arrêtez l'intrusion.
À chaque fois qu'un runner rencontre à nouveau un zombie, il se dit « Bon sang, j'étais plus malin dans le temps! ».

4

Illus. Pete Venters
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Agence de détectives privés 1



Opération
 Jouable uniquement si le Runner est taggé. Effacez gratuitement jusqu'à deux ressources.
« Désolé pour le retard mais les indices ont été effacés de nos mémoires lorsqu'on s'est approché de lui. »
« De lui? »

Illus. Zak Plucinski
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Appel à la SSII Edgerunner 1



Opération
 Gagnez trois actions consécutives pendant lesquelles vous ne pouvez qu'installer des cartes. Il n'est pas obligatoire d'utiliser toutes les actions.
« Vérifiez quand ils auront fini qu'ils n'ont pas laissé de portes personnelles d'accès au site. »

Illus. Zak Plucinski
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Bilan annuel 0



Opération
 Piochez trois cartes
« Entre vous et moi, je pense que c'est le moment idéal pour parler au patron de vos nouvelles idées. »

Illus. John Ramirez
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Bonus pour heures sup 4



Opération
Gagnez deux actions.
«Hé, la porte est coincée.»

Illus. Zak Plucinski
v2.0 fr © 1996 WoTC

Cheval de Troie 2



Opération
Jouable uniquement si le Runner a piraté un **projet** à son dernier tour.
Donnez un tag au Runner.
Si ça marche pas, j'ai aussi le modèle lapin de bois.

Illus. Mike Kimble
v2.0 fr © 1996 WoTC

Circuits en surcharge X



Opération-Semi légal
Jouable uniquement si le Runner est taggé. Effacez X cartes **matériel** autres que des **implants**.
Lorsque ça monte à 700°C, c'est plus seulement la faute du matériel.

Illus. Randy Gallegos
v2.0 fr © 1996 WoTC

Consultants 12



Opération
Ajoutez gratuitement quatre marqueurs d'investissement sur n'importe quelle combinaison de cartes installées sur lesquelles on a le droit d'investir.
«Avant de poursuivre j'aimerais savoir ce que vous entendez par "Élimination de la masse salariale".»

Illus. Mike Raabe
v2.0 fr © 1996 WoTC

Consultants en planification 0



Opération-Semi légal
Regardez les cinq premières cartes de R&D et remettez-les dans l'ordre qui vous convient.
«La chance favorise les esprits préparés.»
— Sir Isaac Newton.

Illus. Christina Wald
v2.0 fr © 1996 WoTC

Datapool® par Zetatech 1



Opération-Semi légal
Jouable uniquement sur le Runner est taggé. Donnez deux tags au Runner.
L'ennemi de ton ennemi est quelquefois aussi ton ennemi.

Illus. James Allen Higgins
v2.0 fr © 1996 WoTC

Équipe de jour 0



Opération
Piochez deux cartes et gagnez 1.
«J'en ai marre de courir après la pendule. Et si le chef courrait à son tour?»

Illus. Zak Plucinski
v2.0 fr © 1996 WoTC

Équipe de nuit 0



Opération
Gagnez 1 et tirez une carte.
«Ce n'est qu'après mon embauche définitive que j'ai commencé à comprendre que mes nuits n'étaient pas extensibles à l'infini.»

Illus. Zak Plucinski
v2.0 fr © 1996 WoTC

Expédition punitive 0



Opération-illégal
Jouable uniquement si le Runner est taggé. Infligez 2 chocs hémo.
«La violence n'est pas toujours la meilleure approche, mais c'est souvent la plus directe.»
— Vigile anonyme WuTech.

Illus. Dave Pilurs
v2.0 fr © 1996 WoTC

Expert en faux 1

Opération
 Déplacez jusqu'à trois marqueurs d'investissement d'une carte unique à une autre carte installée sur laquelle on peut investir.
«Non, si vous payez maintenant tout est parfait. Est-ce que je peux garder la facture pour mes notes de frais?»

Illus. Craig Gilmore
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Experts qualité 0

Opération-Transactions
 Gagnez € .
Faut pas gâcher.

Illus. John Ramirez
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Fermeture de compte 1

Opération-Semi légal
 Jouable uniquement si le Runner est taggé. Le Runner perd tous ses crédits.
«Méfiez-vous des abris anti bombe système dont la First Eurobank a entouré son site. Ça impressionne les rustauds, mais si votre compte a été repéré par une corpo, l'abri va se transformer en prison dès que vous irez transférer de la thune.» — Kiyote.

Illus. Randy Gallegos
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Prime du Netwatch 0

Cash Tronic
 Pay Bearer

DATE: January 5
 LOCATION: Black M...
 SUSPECTS: Duroche
 METHOD: Synapse G...

Opération-Semi légal
 Jouable uniquement si le Runner est taggé. Donnez un tag au Runner et gagnez € .

Illus. Margaret Organ-Kean
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Protocole de récupération SL 0

Opération
 Jouable uniquement si le Runner a piraté un ou plusieurs **projets** pendant le dernier tour. Gagnez trois fois autant de crédits que le total des marqueurs d'investissement qu'avaient ces **projets** sur eux.

Illus. Jonnie Wilder
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Recouvrement des impayés 5

Opération-Transactions
 Gagnez € .
«Si nous ne sommes pas payés en totalité dans la journée de demain, nous serons contraint d'opérer une saisie.»
«Mais... mais nous venons à peine de tout installer.»

Illus. Zak Plucinski
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Réhabilitation urbaine 6

Opération-Illégal
 Jouable uniquement si le Runner est taggé. Infligez 5 chocs hémo.
«L'avis d'expulsion a été clairement affiché au 2^e sous-sol de la mairie depuis mardi dernier.»

Illus. Doug Chaffee
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Réorganisation de l'organigramme 10

Opération
 Ajoutez gratuitement trois marqueurs d'investissement sur n'importe quelle combinaison de cartes installées sur lesquelles on a le droit d'investir.
Ne soyez pas irremplaçable. Si on ne peut pas vous remplacer, vous n'obtiendrez jamais de promotion.

Illus. Zak Plucinski
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Repérage fortuit 2

Opération
 Jouable uniquement si le Runner a tenté une intrusion à son dernier tour.
Traque³—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.
«J'arrive pas à croire que Michel se connecte même quand il est en vacances.»
«Normal, il a annulé ses vacances.»

Illus. John Ramirez
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Restructuration du personnel 1



Opération
Ajoutez gratuitement un marqueur d'investissement sur une ou sur deux cartes installées sur lesquelles on a le droit d'investir.
Les décisions du bureau sont prises très rapidement et puis on cherche quelqu'un d'autre pour faire le boulot.

Illus. Craig Gilmore
v2.0 fr © 1996 WotC

Rumeurs de licenciement 5



Opération
Ajoutez deux marqueurs d'investissement sur n'importe quelle combinaison de cartes installées sur lesquelles on a le droit d'investir.
«D'accord, mais qu'avez fait pour notre société cette semaine?»

Illus. Zak Plucinski
v2.0 fr © 1996 WotC

Sang neuf 0



Opération
Cachez toutes les cartes **glaces** révélées mais non-activées; puis réarrangez les **glaces** installées en les échangeant par paire pendant que le Runner regarde ailleurs.
«Je déteste la bleusaille sysops. Faut toujours qu'ils arrangent leur glace dans une drôle de configuration juste parce que ça leur rappelle un de leurs sujets d'examen.»

Illus. Mike Kimble
v2.0 fr © 1996 WotC

Sauvegarde de sécurité 0



Opération
Mettez une carte des Archives dans le QG.
Données sauvées, crédits engrangés.

Illus. Zak Plucinski
v2.0 fr © 1996 WotC

Suivi des appels télécom 0



Opération
Jouable uniquement si le Runner a tenté deux intrusions ou plus pendant son tour précédent.
Traque—Si la traque est réussie, donnez un tag au Runner.
«On est pratiquement certain que l'appel interurbain venait du runner.»
«Mettez un groupe de représailles en alerte. Et vous avez trouvé quelque chose à propos du numéro de cet hôtel?»
«C'était juste la maîtresse de Michel, celle qui fait tomber sa productivité.»
«Ne finissons pas, envoyez deux groupes!»

Illus. Tony Luke
v2.0 fr © 1996 WotC

Terre brûlée 3



Opération-Illégal
Jouable uniquement si le Runner est taggé. Infligez 4 chocs hémo.
Ce qui ne vous tue pas... vous donne plus de boulot.

Illus. Greg Staples
v2.0 fr © 1996 WotC