

Akcès™ 2

Programme-Évasion de base-2 UM

⚙️: Évasion de base 3
 ⚙️: + 1 évasion

N'utilisez qu'une seule carte évasion de base par tentative de traque effectuée contre vous.

Illus. Kevin Taylor
 v2.0 fr © 1996 WotC

Analyse du protocole R&D 0

Programme-1 UM

⚙️: Tentez une intrusion sur R&D. Si l'intrusion est réussie, n'accédez pas aux cartes de R&D; à la place, regardez les cinq premières cartes de R&D.

Illus. Doug Shuler
 v2.0 fr © 1996 WotC

As du flingue 0

Programme-Brise glace-Tueur-1 UM

⚙️: Neutralisez une procédure **sentinelle**.
 ⚙️: +1 force

La survie de tout ce folklore à la Al Capone, dans le cyberspace à une signification très profonde pour beaucoup de runners.

Illus. Tony Luke
 v2.0 fr © 1996 WotC

Assommoir 1

Programme-Brise glace-Bruyant-1 UM

⚙️: Neutralisez jusqu'à quatre procédures mur sur une même carte glace.
 ⚙️: +1 force

À chaque fois que vous utilisez Assommoir pour neutraliser des procédures mur, perdez un total de 1 sur vos cartes **furtives**.

«Après toutes ces années ça reste un de mes chouchous, de temps en temps j'aime bien laisser les sysops l'entendre arriver et les voir se précipiter à couvert.»
 — Rache Bartmoss.

Illus. Norm Dwyer
 v2.0 fr © 1996 WotC

Beurk 0

Programme-Brise glace-Ver-1 UM

⚙️: Neutralisez une procédure **mur**.
 ⚙️: +1 force pour le reste de cette intrusion

«C'est aussi dégueulasse que le Ver?»
«Faut le voir pour le croire.»

Illus. Norm Dwyer
 v2.0 fr © 1996 WotC

Billy le décodeur 7

Programme-Brise glace-Tueur-1 UM

⚙️: Neutralisez une procédure **sentinelle**.
 ⚙️: +1 force

«Y'a pas assez de crédits pour nous deux sur cette grille, partner.»

Illus. Tony Luke
 v2.0 fr © 1996 WotC

Boîte à malice 3

Programme-1 UM

⚙️: Montrez les cinq premières cartes de votre Pile à la Corpo. S'il s'y trouve des cartes **programmes** effacez Boîte à malice et installez un de ces **programmes** gratuitement. Mélangez votre Pile après cela. N'utilisez cette capacité que pendant une intrusion et une fois seulement par intrusion.

Illus. Kevin Taylor
 v2.0 fr © 1996 WotC

Bombe système 0

Programme-Brise glace-1 UM

⚙️: Neutralisez une procédure **glace**.
 ⚙️: +1 force

Illus. Jonnie Wilder
 v2.0 fr © 1996 WotC

Bouclier 0

Programme-1 UM

Préviend jusqu'à 2 chocs réseau par tour.

Pratiquez l'Intrusion Sans Risque, utilisez les Boucliers Spartan.

Illus. Kevin Taylor
 v2.0 fr © 1996 WotC

Bouclier de force 2



Programme-1 UM
Prévient jusqu'à 2 chocs réseau et/ou neuro en tout à chaque tour.

«J'en ai pas besoin, j'utilise pas, ma cervelle a tellement fumé que mes cellules sont vulcanisées, c'est pour ça que j'ai toujours les oreilles sales.»
— Rache Bartmoss.

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

Boule de neige 10



Programme-Brise glace-Tueur-1 UM
Boule de neige a +1 de force pour chaque procédure qu'il a neutralisée pendant une intrusion, jusqu'à la fin de cette intrusion.

⊖ Neutralisez une procédure **sentinelle**.

⊕ +1 force

Certaines variantes absorbent des portions de l'apparence des sentinelles qu'elles neutralisent. Ainsi, vous avez très rapidement une boule de neige pleine de bras et de jambes se précipitant sur un site.

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

Brise glace commémoratif de Bartmoss 5



Programme-Brise glace-Aléatoire-1 UM
⊖ Neutralisez une procédure glace.

⊕ +1 force

Après avoir passé chaque **glace**, si vous avez utilisé Brise glace commémoratif pour neutraliser au moins une procédure de cette **glace**, lancez un dé. Si le résultat est 1, effacez Brise glace commémoratif.

«Des fois je me demande si Rache a oublié de charger les dernières procédures de son programme ou s'il avait simplement la flemme.»
— Spider Murphy.

Illus. Ash Arnett
v2.0 fr. © 1996 WotC

Cafard 0



Programme-Virus-1 UM
À chaque fois que vous réussissez une intrusion sur le QG, donnez à la Corpo un marqueur Cafard. Deux marqueurs Cafard ou plus obligent la Corpo à se défausser désormais au hasard des cartes du QG.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

Illus. Norm Dwyer
v2.0 fr. © 1996 WotC

Camouflage 7




Programme-Furtif-1 UM
Lorsque vous installez, mettez ⊕ de la banque sur Camouflage. N'utilisez ces crédits que pour payer l'utilisation de brises glaces pendant des intrusions, mais pas pour l'utilisation de brises glaces bruyants. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

«Évitez les affrontements dans le réseau, vous ne savez jamais quand votre bonne fortune vous lâchera.»
— Spider Murphy.

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

Cascade 4



Programme-Virus-1 UM
À chaque fois que vous réussissez une intrusion sur R&D, donnez à la Corpo un marqueur Cascade. Au début de chacun de ses tours, pour chaque deux marqueurs Cascade, la Corpo doit effacer face visible la première carte de R&D.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

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

Clown 4



Programme-1 UM
Toutes les glaces rencontrées ont leur force réduite de 1.

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

Code auto modifiable 2



Programme-2 UM
⊖ Cherchez un **programme** dans votre Pile et installez-le si vous le pouvez. Mélangez votre Pile après cela. N'utilisez cette capacité que pendant une intrusion. Vous pouvez utiliser cette capacité pendant une rencontre avec une **glace**.

«Ah si je pouvais faire ça avec mon ADN... à la volée... les doigts dans le nez.»
— Rache Bartmoss.

Illus. Jonnie Wilder
v2.0 fr. © 1996 WotC

Coup d'œil 2



Programme-Détection-1 UM
Une fois par intrusion, vous pouvez exposer une **glace** non-activée que vous approchez. Vous pouvez ensuite vous débrancher avant que la Corpo ne décide si elle active ou non cette **glace**.

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

Craqueur de code 2

Programme-Brise glace-1 UM

⚙️: Neutralisez une procédure verrou.

⚙️: +1 force

CE LOGICIEL DOIT ÊTRE UTILISÉ PAR UN CRYPTO OPÉRATEUR DE CLASSE-A. LA DIFFUSION DE CE LOGICIEL ET SON USAGE SANS AUTORISATION SONT PASSIBLES DES TRIBUNAUX («C'est ça t'as raison!»)

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

0

Cyber mouchard 0

Programme-1 UM

📌: Mettez un marqueur Mouchard dans un site. Un marqueur Mouchard expose toutes les cartes installées devant ou à l'intérieur de ce site. La Corpo peut enlever un marqueur Mouchard en dépensant une action pour payer ⚙️. N'utilisez cette capacité qu'immédiatement après une intrusion réussie sur ce site.

Illus. Mark Poole
v2.0 fr. © 1996 WoTC

0

Cyfermaster™ 4

Programme-Brise glace-1 UM

⚙️: Neutralisez une procédure verrou.

⚙️: +1 force

Tu peux dénouer une situation bloquée, tu peux te faire de nouveaux amis. Merci qui? Mer Cy - Fermaster!

Illus. Mark Poole
v2.0 fr. © 1996 WoTC

5

Dahlia noir 10

Programme-Brise glace-Tueur-1 UM

⚙️: Neutralisez une procédure sentinelle.

⚙️: +1 force

«Elle avait un regard comme deux fusils-mitrailleurs, et un sourire comme une lame de rasoir.»

Illus. Maria P. Cabardo
v2.0 fr. © 1996 WoTC

5

Diablotin 0

Programme-Démon-1 UM

Diablotin peut supporter jusqu'à 2 UM de programmes installés sur lui. Tous les brises glaces installés sur lui ont leur force réduite de 1.

Illus. Mike Kimble
v2.0 fr. © 1996 WoTC

0

Don d'IA 12

Programme-Brise glace-Aléatoire-1 UM

⚙️: Neutralisez une procédure sentinelle.

⚙️: +1 force

Au début de chaque intrusion, lancez un dé et ajoutez le résultat à la force de Don d'IA pour cette intrusion.

«Tout se passait bien jusqu'à ce qu'un Virus 18 n'efface le manuel.»

Illus. Higgins & King
v2.0 fr. © 1996 WoTC

0

Dropp™ 3

Programme-Brise glace-1 UM

⚙️: Neutralisez toutes les procédures d'une glace et arrêtez l'intrusion.

⚙️: +1 force.

Illus. Todd Wade
v2.0 fr. © 1996 WoTC

4

Dupré 1

Programme-Brise glace-1 UM

⚙️: Neutralisez une procédure verrou.

⚙️: +1 force

Après chaque intrusion pendant laquelle vous avez utilisé Dupré pour neutraliser une procédure, mettez un marqueur +1 de force sur lui. Tous les marqueurs de force sur Dupré sont perdus si vous l'utilisez sur un site différent de celui où il vient d'être utilisé.

Illus. Robert McLees
v2.0 fr. © 1996 WoTC

0

Écho fantôme 0

Programme-1 UM

⚙️: La Corpo doit activer le plus de glaces possibles devant un site en commençant par la glace en position extérieure et en revenant vers l'intérieur. N'utilisez cette capacité qu'après une intrusion réussie sur ce site.

Illus. Pete Venters
v2.0 fr. © 1996 WoTC

0

Écho miroir 5

Programme-Brise glace-Aléatoire-1 UM

🎲: Lancez un dé. Si vous faites 4, 5 ou 6, neutralisez une procédure **glace**; sinon subissez 1, 2 ou 3 chocs réseau. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par procédure de chaque **glace** que vous rencontrez.

Illus. Dave Pilurs
v2.0 fr © 1996 WoTC

5

Éclateur 0

Programme-1 UM

Lorsque vous l'installez, mettez 🎲 de la banque sur Éclateur. N'utilisez ces crédits que pour effacer des extensions. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

«Faites gaffe quand vous l'utilisez, une fois que c'est parti personne ne peut dire ce que ça va faire. Les données peuvent éclater au hasard dans votre console et même jusque dans votre tête.»
— Digital Dana.

Illus. Mark Collen
v2.0 fr © 1996 WoTC

Ectoplasme réseau 0

Programme-1 UM

🎲: Évitez une mort clinique, bien que vous perdiez quand même toutes les cartes de votre main. Enlevez tous vos chocs neuro. Pour le reste de la partie, vous ne disposez plus que de trois actions par tour au lieu de quatre; votre main est réduite de 1; et tous les chocs hémé sont automatiquement prévenus.

Flingue moi une fois, honte sur toi; flingue moi deux fois, honte sur moi.

Illus. Mark Poole
v2.0 fr © 1996 WoTC

Éfrit 2

Programme-Démon-1 UM

Éfrit peut supporter jusqu'à 3 UM de programmes installés sur lui. Tous les brises glaces installés sur lui ont leur force réduite de 1.

Illus. Mike Kimble
v2.0 fr © 1996 WoTC

Fait accompli 1

Programme-Virus-1 UM

À chaque fois que vous réussissez une intrusion sur un site secondaire, mettez un marqueur Fait dans ce site. Pour chaque deux marqueurs Fait dans un site, la difficulté de tous les projets installés à l'intérieur de ce site augmente de +1.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

«Le plus sûr moyen de ralentir les recherches d'une corporation c'est de tourner contre elle-même sa propre bureaucratie.»
— Spider Murphy.

Illus. Kevin Taylor
v2.0 fr © 1996 WoTC

Filtrage de forums 5

Programme-2 UM

🎲: Gagnez 🎲.

Si vous pouvez bloquer une IA pour qu'elle fasse le tri dans tout ce bazar, vous avez des chances de trouver des trucs intéressants dans les forums.

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

Flak 4

Programme-Brise glace-1 UM

🎲: Neutralisez une procédure AP.

🎲: +1 force

«Les zombies, y pourront toujours creuser, mais y pourront plus vous choper.»

Illus. Mark Collen
v2.0 fr © 1996 WoTC

2

Fourrière 3

Programme-Brise glace-1 UM

🎲: Neutralisez une procédure **pit bull**, **chien de enfer**, **chien de chasse** ou **chien de garde**.

🎲: +1 force

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

3

Gremlins 2

Programme-Virus-1 UM

À chaque fois que vous réussissez une intrusion sur le QG, donnez à la Corpo un marqueur Gremlin. Pour chaque deux marqueurs Gremlin, la main de la Corpo est réduite de 1.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

Illus. Doug Shuler
v2.0 fr © 1996 WoTC

Grimoire 5



Programme-Brise glace-1 UM

- Neutralisez une procédure **verrou**.
- +1 force

Voluntas vincit omnia.

2

Illus. Maria P. Cabardo
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Guide du Réseau 1



Programme-Évasion de base-1 UM

- Évasion de base 1
- +1 évation

N'utilisez qu'une seule carte évation de base par tentative de traque effectuée contre vous.

«Je sais, j'aurais dû prendre à gauche en sortant de Saint Owen!»

1

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

Incubateur 0



Programme-Virus-Aléatoire-1 UM

À chaque fois que vous réussissez une intrusion, donnez à la Corpo un marqueur Incubateur. Chaque marqueur Incubateur implique un jet de dé au début de chacun de vos tours; pour tout résultat de 6, choisissez un marqueur **Virus** déjà en place et remplacez-le par deux marqueurs du même type.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

0

Illus. Norm Dwyer
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Installateur Zetatech 0



Programme-1 UM

Lorsque vous l'installez, mettez 2 de la banque sur Installateur Zetatech. N'utilisez ces crédits que pour payer l'installation de **programmes**. Vous pouvez utiliser ces crédits pour installer un **programme** qui efface Installateur Zetatech lui-même. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

0

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

Interface IA Microtech 0



Programme-1 UM

À chaque fois que vous êtes sur le point d'accéder aux cartes de R&D, vous pouvez couper la pile de cartes de R&D juste avant, mettant n'importe quel nombre de cartes du dessus de la pile sous elle.

«Et les gars du R&D se demanderont toujours pourquoi leur idée de génie s'est évaporée à la dernière minute.»

0

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

Inversion du cyberspace 0



Programme-1 UM

Inversez toutes les **glaces** devant un site de façon à ce que la **glace** en position extérieure se retrouve position intérieure et réciproquement. N'utilisez cette capacité qu'immédiatement après une intrusion réussie sur ce site.

0

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

Invisibilité 0



Programme-Furtif-1 UM

Lorsque vous l'installez, mettez 1 de la banque sur Invisibilité. Vous ne pouvez utiliser ce crédit que pour payer l'utilisation de **brises glaces** pendant des intrusions, mais pas pour l'utilisation de **brises glaces bruyants**. Si vous utilisez ce crédit remplacez-le, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

0

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

Jeanne d'Arc 0



Programme-1 UM

- Évitez qu'un ou plusieurs de vos autres **programmes** installés ne soient effacés.
- Évitez qu'un ou plusieurs de vos autres **programmes** installés ne soient effacés et mettez Jeanne d'Arc dans votre main.

0

Illus. John Casebeer
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Jumeau diabolique 6



Programme-Brise glace-Tueur-1 UM

- Neutralisez une procédure **sentinelle**.
- +1 force

Prévient jusqu'à 2 chocs réseau et/ou hémio en tout à chaque tour.

«J'vous ai pas déjà vu quelque part?»

3

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

Lièvre 0

Programme-1 UM
 Toutes les **glaces** qui tentent de vous traquer ont leur portée de traque réduite de 1.

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

Loterie 7

Programme-Brise glace-1 UM
 1: Neutralisez une procédure **verrou**.
 2: +1 force

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

Manœuvre d'échappement 0

Programme-Détection-1 UM
 0: Débranchez-vous juste avant qu'une **extension** ou un **plan** ne fasse effet. Utilisez cette capacité seulement et immédiatement après que la Corpo ait activé cette **extension** ou ce **plan**.
Ce programme n'est utilisable que dans les cas d'urgence liés à un accès défectueux, il n'encourage en aucun cas les actions illégales ou les intrusions pirates. (« C'est ça, t'as raison. »)

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

Marteau 2

Programme-Brise glace-Bruyant-1 UM
 1: Neutralisez une procédure **mur**.
 1: +1 force
 À chaque fois que vous neutralisez une procédure **mur** avec **Marteau**, perdez un total de 2 sur vos cartes **furtives**.

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

Marteau piqueur 1

Programme-Brise glace-Bruyant-1 UM
 0: Neutralisez une procédure **mur**.
 1: +1 force
 À chaque fois que vous neutralisez une procédure **mur** avec **Marteau piqueur**, perdez 2 sur une carte **furtive**.
*« Je connais des runners complètement dingues qui aiment surfer avec ça entre les accès protégés. Piloter ce genre de truc c'est comme chevaucher la foudre, vaut mieux s'y risquer que si la sécurité est basse. »
 — Kiyote.*

Illus. Norm Dwyer
 v2.0.fr © 1996 WotC

Microfuret 5

Programme-Brise glace-1 UM
 0: Neutralisez une procédure **verrou**.
« Ben oui, je parle navajo couramment. »

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

Nain 6

Programme-Brise glace-Ver-1 UM
 1: Neutralisez une procédure **mur**.
 1: +1 force

Illus. Norm Dwyer
 v2.0.fr © 1996 WotC

Ordre de destruction 0

Programme-1 UM
 1: Payez le prix d'activation d'une **glace** pour l'effacer. N'utilisez cette capacité qu'après avoir neutralisé toutes les procédures de cette **glace** et l'avoir passée victorieusement.

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

Panneau de signalisation 2

Programme-1 UM
 2: +2 évasion. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois pendant chaque tentative de traque, et seulement après que vous et la Corpo ayez révélé combien vous dépensiez chacun.

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

Patte de velours 4



Programme-Furtif-1 UM

Lorsque vous l'installez, mettez 4 de la banque sur Patte de velours. N'utilisez ces crédits que pour payer l'utilisation de **brises glaces** pendant des intrusions, mais pas pour l'utilisation de **brises glaces bruyants**. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

«Vous savez ce que je préfère? M'approcher le plus possible des chiens de garde!»
— Cal.

Illus. Kevin Taylor
v2.0 fr © 1996 WotC

Pensée profonde 0



Programme-Virus-1 UM

À chaque fois que vous réussissez une intrusion sur R&D, donnez un marqueur Pensée profonde à la Corpo. Trois marqueurs Pensée profonde ou plus vous permettent de regarder la première carte de R&D au début de chacun de vos tours.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

Illus. Norm Dwyer
v2.0 fr © 1996 WotC

Piston pneumatique 4



Programme-Brise glace-Bruyant-1 UM

Neutralisez une procédure **mur**.
+1 force

À chaque fois que vous utilisez Piston pneumatique pour neutraliser une procédure **mur**, perdez un total de 4 sur vos cartes **furtives**.

Illus. Norm Dwyer
v2.0 fr © 1996 WotC

Poltergeist 0



Programme-1 UM

Lorsque vous l'installez, mettez 4 de la banque sur Poltergeist. N'utilisez ces crédits que pour payer l'effacement de **plans**. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Illus. Mark Tedin
v2.0 fr © 1996 WotC

Protocole de rétro-archivage 4



Programme-2 UM

Tentez une intrusion sur les Archives. En cas de réussite, plutôt que d'accéder aux cartes des Archives, faites comme si vous aviez réussi une intrusion sur le QG.

«Ça donne un nouveau sens au mot effacer.»

Illus. Doug Shuler
v2.0 fr © 1996 WotC

Raptor 1



Programme-Brise glace-Tueur-1 UM

Neutralisez une procédure **sentinelle**.
+1 force

«Y a rien de mieux que l'écho du Raptor sur une grille de données lorsqu'il se met en chasse pour tuer.»
— Kiyote.

Illus. Higgins & King
v2.0 fr © 1996 WotC

Réfecteur 2



Programme-Brise glace-1 UM

Neutralisez une procédure **étourdisseur**, **foudre**, ou **KO**.

«Lorsque vos tueurs n'ont pas fait leur boulot, ce brise glace est votre dernière défense. Il tire avantage de la construction de ce type de glace pour leur renvoyer leur signal et cramer leurs procédures d'alerte.»
— Digital Dana

Illus. Kevin Taylor
v2.0 fr © 1996 WotC

Réplicateur 5



Programme-Brise glace-1 UM

Neutralisez une procédure **glace** qui traque.
+1 force

Illus. Lawrence Brown
v2.0 fr © 1996 WotC

Roger Robot 4



Programme-Brise glace-Tueur-1 UM

Neutralisez une procédure **sentinelle**.
+1 force

«Et si vous pensez que je suis dingue, attendez de rencontrer mon copain Bogues Bounty.»

Illus. Tony Luke
v2.0 fr © 1996 WotC

Salon VIP 0

Programme-Virus-1 UM

À chaque fois que vous réussissez une intrusion sur le QG, donnez un marqueur Salon VIP à la Corpo. Au début de chacun de vos tours, pour chaque deux marqueurs Salon VIP, la Corpo doit vous montrer au hasard une carte stockée dans le QG. Si la Corpo n'a pas assez de cartes stockées dans le QG elle doit montrer toutes celles qu'elle a.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

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

Shaka 4

Programme-Brise glace-Tueur-1 UM

Neutralisez une procédure sentinelle.

+1 force

Illus. Tony Luke
v2.0 fr © 1996 WoTC

Skivviss 3

Programme-Virus-1 UM

À chaque fois que vous réussissez une intrusion sur R&D, donnez un marqueur Skivviss à la Corpo. Pour chaque marqueur Skivviss, la Corpo doit piocher une carte supplémentaire au début de chacun de ses tours.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

Illus. Mike Kimble
v2.0 fr © 1996 WoTC

Souris 2

Programme-Détection-1 UM

Exposez une carte installée à l'intérieur d'un site.

«Forteresse, mais sourisière!... C'est pas moi qui le dit, mais un certain Victor Hugo, un misérable paraît-il!»
— Piotr dit «la culture».

Illus. Mark Collen
v2.0 fr © 1996 WoTC

Succube 3

Programme-Démon-1 UM

Succube peut supporter jusqu'à 3 UM de programmes installés sur lui.

«Hé, serveuse...»

Illus. Anson Maddocks
v2.0 fr © 1996 WoTC

Supplice de l'eau 7

Programme-Brise glace-1 UM

Neutralisez une procédure mur.

+ X force, et renoncez à vos X prochaines actions.

Illus. Jonnie Wilder
v2.0 fr © 1996 WoTC

Système expert en organisation 0

Programme-1 UM

Après que vous ayez accédé à des cartes du QG, regardez toutes les cartes stockées dans le QG.

«Hé bien! Où sont passés les plannings de réunions? Effacés... Il va falloir tout reprendre à zéro.»

Illus. Doug Shuler
v2.0 fr © 1996 WoTC

Taxeur 2

Programme-Virus-1 UM

À chaque fois que vous réussissez une intrusion sur le QG, donnez à la Corpo un marqueur Taxeur. Au début de chacun de vos tours, pour chaque deux marqueurs Taxeur vous gagnez 1.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

Illus. Norm Dwyer
v2.0 fr © 1996 WoTC

Ver 4

Programme-Brise glace-Ver-1 UM

Neutralisez une procédure mur.

+1 force

«C'est difficile à décrire, mais ne mangez rien avant de le voir se mettre au travail.»

Illus. Anson Maddocks
v2.0 fr © 1996 WoTC

Vérole 0



Programme-Virus-1 UM

À chaque fois que vous réussissez une intrusion, mettez un marqueur Vérole dans le site visité. Pour chaque deux marqueurs Vérole, la Corpo doit payer 1, en plus de tout autre coût, pour installer une carte devant ou à l'intérieur de ce site.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

Illus. Norm Dwyer
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Virus de Pattel 1



Programme-Virus-1 UM

À chaque fois que vous réussissez une intrusion, mettez un marqueur Pattel sur une carte **glace** dont vous avez neutralisé toutes les procédures pendant cette intrusion. Chaque marqueur Pattel réduit de 1 la force de la **glace** sur laquelle il est.

La Corpo peut enlever tous ses marqueurs virus à n'importe quel moment, mais doit alors renoncer à ses trois prochaines actions.

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

Vu! 3



Programme-Détection-1 UM

Exposez une carte installée.

«C'est comme une paire de lunettes magiques.»
— Urza Bloodrunner.

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

Artémis 2020 10



Matériel-Console

Augmente vos UM de +2. Lorsque vous l'installez, mettez 2 de la banque sur Artémis 2020. N'utilisez ces crédits que pour payer l'utilisation de **brises glaces** pendant des intrusions. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Une seule console à la fois peut être en jeu. Effacez toutes les anciennes consoles.

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

Blindage cellulaire Techtronica™ 6



Matériel-Console

Augmente vos UM de +1. Prévient jusqu'à 1 choc hémô par tour. Lorsque vous l'installez, mettez 6 de la banque sur Blindage cellulaire Techtronica™. N'utilisez ces crédits que pour augmenter votre évation. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Une seule console à la fois peut être en jeu. Effacez toutes les anciennes consoles.

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

Caisson de survie Bodyweight™ 3



Matériel-Console

Augmente vos UM de +1. Une fois par tour, juste après une intrusion réussie, vous pouvez tenter une autre sans dépenser d'action.

Une seule console à la fois peut être en jeu. Effacez toutes les anciennes consoles.

«J'aurais mieux fait de commander un autre bidon de solution saline, j'ai l'impression que je suis là pour un petit bout de temps.»

Illus. Pete Venters
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Console de Pandore 6



Matériel-Console

Augmente vos UM de +2. Lorsque vous l'installez, mettez 6 de la banque sur Console de Pandore. N'utilisez ces crédits que pour augmenter votre évation. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Une seule console à la fois peut être en jeu. Effacez toutes les anciennes consoles.

Illus. Jonnie Wilder
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Console Raven Microcyb Aigle 6



Matériel-Console

Augmente vos UM de +1. Prévient jusqu'à 1 choc réseau à chaque tour. Lorsque vous l'installez, mettez 6 de la banque sur Console Raven Microcyb Aigle. Vous ne pouvez utiliser ce crédit que pour payer l'utilisation de **brises glaces** pendant une intrusion. Si vous utilisez ce crédit remplacez-le, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Une seule console à la fois peut être en jeu. Effacez toutes les anciennes consoles.

Illus. Mike Raabe
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Console Raven Microcyb Hibou 11



Matériel-Console-Furtif

Augmente vos UM de +1. Lorsque vous l'installez, mettez 11 de la banque sur Microcyb. N'utilisez ces crédits que pour payer l'utilisation de **brises glaces** pendant des intrusions, mais pas pour l'utilisation de **brises glaces bruyants**. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Une seule console à la fois peut être en jeu. Effacez toutes les anciennes consoles.

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

Conversion en cyborg 0

Matériel-Implant
Prévient tous les chocs hémato. La Corpo peut payer 1 pour chaque 1 choc hémato qu'elle ne veut pas que cette carte prévienne.
«Faites pas de grandes phrases quand vous lui parlez: il est plus synthétique qu'humain.»

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

Disque de sauvegarde Microtech 0

Matériel
À chaque fois qu'un ou plusieurs programmes installés sont effacés en même temps, vous pouvez choisir de mettre tout ou partie de ces programmes sur Disque de sauvegarde Microtech dans l'ordre que vous voulez. Si Disque de sauvegarde Microtech quitte le jeu, effacez toutes les cartes sur lui.
☛ Mettez la première carte se trouvant sur Disque de sauvegarde Microtech dans votre main.

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

Électrodes Microtech 1

Matériel
Pour neutraliser chaque procédure d'une glace, payez 1 en plus des coûts normaux. Ignorez toutes les procédures AP sauf celles qui traquent ou provoquent des chocs réseau. Prévient tous les chocs réseau sauf 1 de chaque procédure AP que vous ne neutralisez pas.
«Si vous avez jamais voulu savoir quelque chose à propos de la glace noire, faites comme moi, branchez vos trodes, sautez dans le cyberspace et foncez droit devant Liche. Croyez-moi vous en claquerez des dents des mois après.»

Illus. Randy Gallegos
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Interface QG 4

Matériel
À chaque fois que vous accédez à des cartes du QG, accédez à une carte supplémentaire du QG.
«... d'Arasaka à Cuernavaca à Oaxaca - la roue tourne.»

Illus. Lawrence Brown
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Interface R&D 4

Matériel
À chaque fois que vous accédez à des cartes de R&D, accédez à une carte supplémentaire de R&D.
«J'avais un pote à Oaxaca qui dealait pour les Ops de Cuernavaca qui eux-mêmes alimentaient les technos d'Arasaka...»

Illus. John Park
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Monospace « Drifter » 0

Matériel-Véhicule
Lorsque vous l'installez, mettez 2 de la banque sur Monospace « Drifter ». N'utilisez ces crédits que pour payer l'enlèvement de vos tags. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Illus. Randy Gallegos
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Nanochirurgiens Lifesaver™ 1

Matériel-Implant
☛ Piochez deux cartes. N'utilisez cette capacité que si vous avez réellement subi des chocs pendant l'une de vos trois dernières actions.
☐: Prévient 1 choc neuro.

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

Nasuko 1050cc 1

Matériel-Véhicule
☛ Évitez de recevoir un tag.
Enfoncez le bouton «Avance Rapide», et sautez les scènes trop maches.

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

Onduleur « Chevalier Vert » 0

Matériel
Prévient jusqu'à 1 choc réseau à chaque tour.
«Holà, l'onduleur a été salement touché, il est temps d'acheter un nouveau bloc d'entrée.»

Illus. Lawrence Brown
v2.0 fr. © 1996 WoTC

Parraline 5750 5

Welcome to Parraline 5750!
Passage à la continue

Matériel-Console
Augmente vos UM de +1. Lorsque vous l'installez, mettez 5 de la banque sur Parraline 5750. Vous ne pouvez utiliser ce crédit que pour payer l'utilisation de **brises glaces** pendant une intrusion. Si vous utilisez ce crédit remplacez-le, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Une seule console à la fois peut être en jeu. Effacez toutes les anciennes consoles.

Illus. Mark Collen
v2.0 fr © 1996 WoTC

PK-6089a 4

Matériel-Console
Augmente vos UM de +1. Lorsque vous l'installez, mettez 4 de la banque sur PK-6089a. N'utilisez ces crédits que pour payer l'augmentation de votre évasion. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Une seule console à la fois peut être en jeu. Effacez toutes les anciennes consoles.

«He mec, ce joujou peut empêcher ta ligne de vie de se transformer en ligne de mort.»
— Dog.

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

Plaque de blindage dermique 0

Matériel-Implant
Prévient jusqu'à 1 choc hémio à chaque tour.

«C'est tout ce que tu peux faire, p'tit soldat?»

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

Prototype portable Arasaka 11

Matériel-Console
Augmente vos UM de +3. Installer Prototype portable Arasaka coûte 1 point de victoire en plus du coût normal. Lorsque vous l'installez, mettez 11 de la banque sur Prototype portable Arasaka. N'utilisez ces crédits que pour payer l'utilisation de **brises glaces** pendant des intrusions. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Une seule console à la fois peut être en jeu. Effacez toutes les anciennes consoles.

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

Puce accélératrice Corolla 1

Matériel-Puce
Lorsque vous l'installez, mettez 1 de la banque sur Puce accélératrice Corolla. Vous ne pouvez utiliser ce crédit que pour payer l'utilisation de **tueurs** pendant des intrusions. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-le, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Illus. Lawrence Brown
v2.0 fr © 1996 WoTC

Puce accélératrice ZZ22 5

Matériel-Puce
Lorsque vous l'installez, mettez 5 de la banque sur Puce Accélératrice ZZ22. N'utilisez ces crédits que pour payer l'utilisation de **tueurs** pendant des intrusions. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Illus. Jonnie Wilder
v2.0 fr © 1996 WoTC

Puce mémoire Militech 2

Matériel-Puce-Implant
Augmente votre main de +3.

«J'ai du mal à me souvenir du temps où le prix des puces était bas.»

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

Puce mémoire 1

Matériel-Puce-Implant
Augmente votre main de +2.

«Ton cerveau n'est pas différent d'une machine mon gars, si tu le branches il fonctionne mieux.»
— Joey Two-Tails.

Illus. Doug Chaffee
v2.0 fr © 1996 WoTC

Puce mémoire Tycho 5

Matériel-Puce
Augmente vos UM de +3.

«Vous vous rendez compte qu'il fut un temps où trois mégabytes ça faisait un paquet au marché noir.»
«C'est quoi un mégabyte?»

Illus. Lawrence Brown
v2.0 fr © 1996 WoTC

Puce mémoire WuTech 1



Matériel-Puce
 Augmente vos UM de +1.
«Nous, chez WuTech, sommes fiers d'arriver à vendre de la mémoire moins cher que l'eau.»
 — Erin Devlin, PDG de WuTech.

Illus. Jonnie Wilder
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Puce mémoire Zetatech 3



Matériel-Puce
 Augmenté vos UM de + 2.
En 2019 les ventes ont plongé à cause d'une rumeur qui disait que ces puces contenaient un micro émetteur qui renvoyait toutes les données stockées dessus au point de vente Zetatech le plus proche.

Illus. Lawrence Brown
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Reconstruction d'enregistrement 0



Matériel
 [Icon]: Tentez une intrusion sur les Archives. Si l'intrusion est réussie, n'accédez pas aux cartes des Archives; à la place mélangez toutes les cartes faces visibles des Archives puis mettez les deux premières sur R&D.

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

Réfrigérateur blindé 3



Matériel
 Lorsque vous l'installez, mettez sept marqueurs Abrasif sur Réfrigérateur blindé. Lorsque tous les marqueurs Abrasif ont été utilisés, effacez Réfrigérateur blindé.
Marqueur Abrasif: Prévenez 1 choc hémo.
«Un jour j'ai coupé l'arrivée d'eau chaude du lave-vaisselle et je me suis caché dedans pour me connecter, mais je ne le referai plus.»
 — Rache Bartmoss.

Illus. Kim Francisco
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Van blindé « Armadillo » 2



Matériel-Véhicule
 Lorsque vous l'installez, mettez [Icon] de la banque sur Van blindé « Armadillo ». N'utilisez ces crédits que pour payer l'enlèvement de vos tags. Si vous utilisez de ces crédits remplacez-les, depuis la banque, au début de votre prochain tour.
 [Icon]: Prévenez jusqu'à 3 choc hémo.

Illus. Norm Dwyer
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Accès à travers Alpha 9



Ressource-Évasion de base
 [Icon]: Évasion de base 9
 N'utilisez qu'une seule carte évasion de base pour chaque tentative de traque effectuée contre vous.
«Ce qu'on appelle frontières du virtuel consiste en ces régions du cyberspace qui n'ont pas encore été convenablement cataloguées.»
 — Spider Murphy.

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Accès par Arasaka 2



Ressource-Évasion de base
 [Icon]: Évasion de base 4
 [Icon]: +1 évasion
 N'utilisez qu'une seule carte évasion de base par tentative de traque effectuée contre vous.
«Vous êtes certain qu'ils ne me verront pas? J'aimerais pas me retrouver entre deux feux.»

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Accès par Kiribati 1



Ressource-Évasion de base
 [Icon]: Évasion de base 1
 [Icon]: +1 évasion
 N'utilisez qu'une seule carte évasion de base par tentative de traque effectuée contre vous.
La sécurité du Tiers monde et la bureaucratie des pays développés, unis à tout jamais.

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

Allié corporatiste 3



Ressource-Contact-Unique
 Installer Allié corporatiste coûte 1 point de victoire, en plus du coût normal. La difficulté de tous les projets augmente de +1.
 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. Glenn Kim
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Alliés nomades 2

Ressource-Contact
 [C]: Enlevez gratuitement un tag.
 [C]: Évitez de recevoir un tag.
 «Alors! Comment qu'on va t'appeler ce mois-ci?»

Illus. Dan Frazier
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Aujourd'Oui 0

Ressource-Serveur privé
 [C]: Regardez les cinq premières cartes de votre Pile. Vous pouvez mettre dans votre main toutes les cartes **programmes** s'y trouvant. Payez [C] pour chaque carte prise de cette manière et montrez-la à la Corpo. Mélangez votre Pile après cela.
 «Tout le monde parle français dans le coin, alors si vous voulez être compris z'avez intérêt à parler très fort.»
 — Rache Bartmoss.
 Illus. Margaret Organ-Kean
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Cache de code viral 1

Ressource
 Jouable uniquement si vous avez réussi une intrusion sur le QG ce tour-ci. Si la Corpo renonce à des actions pour enlever des marqueurs **virus**, vous pouvez choisir deux marqueurs qui ne seront pas enlevés. La Corpo peut effacer Cache de code viral en dépensant une action pour payer [C].

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Confiance sur l'oreiller 2

Ressource
 [C]: Regardez la première carte de R&D.
 «Assez parlé de moi! Et toi, comment va le travail?»

Illus. Randy Gallegos
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Contrat à durée déterminée 1

Ressource-Statut
 Lorsque vous l'installez, mettez [C] de la banque sur Contrat à durée déterminée. Lorsque tous les crédits ont été pris, effacez Contrat à durée déterminée.
 [C]: Prenez [C] de Contrat à durée déterminée.
 «Contrairement à l'opinion courante nous sommes des travailleurs honnêtes. Nous cumulons juste notre job avec celui de pirate informatique.»
 — Spider Murphy.
 Illus. James A. Higgins
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Convention pirate au sommet 0

Ressource
 Gagnez [C] au début de chacun de vos tours. Effacez Convention pirate lorsque vous tentez une intrusion.
 «J'ai écrit un joli algorithme brise glace, malheureusement cette puce n'est assez puissante pour le faire tourner.»

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

Courtier 3

Ressource-Contact
 À chacun de vos tours, vous ne pouvez dépenser qu'une action pour utiliser Courtier.
 [C]: Mettez [C] de la banque sur Courtier.
 [C]: Prenez tous les crédits posés sur Courtier.

Illus. Armand Cabrera
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Crash Everett l'Embrouilleur 2

Ressource-Contact-Unique
 À chaque fois que vous piochez une ou plusieurs cartes de votre Pile, piochez-en une en plus; puis choisissez une des cartes piochées et effacez-la ou remettez-la sur votre Pile.
 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.
 «Vous devez toujours être au moins aussi bien branché que votre console.»
 — Spider Murphy
 Illus. Mike Kimble
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Danshi le faussaire 0

Ressource
 [C]: Enlevez gratuitement jusqu'à 3 tags.
 «Je prends la totale, l'appartement, le numéro de sécu, le passeport, la carte de crédit, les faux diplômes, les empreintes digitales et rétinienne...»

Illus. Mark Collen
 v2.0 fr © 1996 WoTC

Emprunt à Chiba 0

Ressource

Lorsque vous installez Emprunt à Chiba, gagnez 3. Au début de chacun de vos tours, gagnez 1. Si Emprunt à Chiba quitte le jeu, payez 3 ou perdez la partie. Vous pouvez effacer Emprunt à Chiba à la fin de chacun de vos tours.

«J'ai entendu dire qu'ils collectionnaient les organes frais, et qu'ils avaient des scalpels émoussés.»

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

En quête de Cattekin 4

Ressource-Aléatoire

Au début de chacun de vos tours, lancez un dé. Si vous faites 6, effacez En quête de Cattekin et gagnez une action supplémentaire à chacun de vos tours pour le reste de la partie. Si vous faites 1, subissez 1 choc neuro. Si vous faites 2, subissez 1 choc réseau. Ces chocs ne peuvent être prévenus.

«A mon sens vous êtes des intelligences artificielles, car personne d'autre ne pourrait exister ici.»
— Cattekin, dernières paroles retrouvées.

Illus. Kevin Stein
v2.0 fr © 1996 WoTC

Erreur sur la personne 0

ACTION
acquiesce
stun
termina

Ressource

Évitez de recevoir un tag.

«Ce que j'aime le plus en vous, Neal, c'est que vous me faites confiance.»

Illus. Mike Kimble
v2.0 fr © 1996 WoTC

Eurothéâtre R.E.Z.O. 0

Ressource-Serveur privé

Regardez les quatre premières cartes de votre Pile. Vous pouvez mettre dans votre main toutes les cartes manœuvre ou ressource que vous y trouvez. Payez 1 pour chaque carte que vous mettez dans votre main de cette manière et montrez-la à la Corpo. Mélangez les cartes restantes dans votre Pile.

Illus. Robert McLees
v2.0 fr © 1996 WoTC

Fourgue de données 0

Ressource-Contact

1 point de victoire: Gagnez 1.

«L'information ne veut pas être libre et gratuite, elle veut être libérale et chère.»

Illus. Craig Gilmore
v2.0 fr © 1996 WoTC

Franchise du Silicon Saloon 8

Ressource-Statut

Gagnez 1 et piochez une carte.

RECHERCHE: Entreprise civile dispose capitaux pour investissement dans franchise. Expérience direction non nécessaire. Corporation, nomades et IA non souhaités.

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

Gare au ronin 3

Ressource-Serveur privé

Regardez les cinq premières cartes de votre Pile. Vous pouvez mettre dans votre main toutes les cartes matériel que vous y trouvez. Payez 1 pour chaque carte que vous mettez ainsi dans votre main et montrez-la à la Corpo. Mélangez les autres cartes dans votre Pile.

Exposez une carte installée.

«C'est un des rares coins du Japon que je visiterais sans le dévaster.»
— Rache Bartmoss

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

Guide des Courtiers 0

Ressource

Choisissez un programme ou un matériel dans votre main. Placez cette carte à part et mettez dessus un nombre de marqueurs Courtage égal à son coût d'installation. Lorsque le dernier marqueur Courtage a été enlevé, installez gratuitement la carte.

Enlevez un marqueur Courtage d'une carte au début de chacun de vos tours.

«Le culot de ces types est incroyable, je les adore!»
— Rache Bartmoss

Illus. Mike Kimble
v2.0 fr © 1996 WoTC

Immunité diplomatique 1

Ressource-Unique

Prévient tous les chocs hémo. La Corpo peut payer 1 point de victoire pour annuler cet effet jusqu'à la fin du tour.

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. Higgins & King
v2.0 fr © 1996 WoTC

Investissements truqués 4

Ressource
 Lorsque vous l'installez, mettez de la banque sur Investissements truqués. Au début de chacun de vos tours, prenez d'Investissements truqués. Lorsque tous les crédits sont pris, effacez Investissements truqués.
«J'ai commencé par voler des projets gouvernementaux parce que ça rapportait gros, maintenant je continue uniquement pour entretenir mes réflexes.» — Digital Dana.

Illus. Armand Cabrera
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Karl de Veres, larbin corporatiste 2

Ressource-Contact-Unique
 Gagnez après chaque intrusion réussie.
 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. Randy Gallegos
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Le Short Circuit 1

Ressource-Serveur privé
 Cherchez un programme dans votre Pile. Montrez ce programme à la Corpo et mettez-le dans votre main. Mélangez votre Pile après cela.
«Entrez, entrez! Vous trouverez ici tout ce que vous cherchez! Des programmes illégaux, des preuves authentiques et même des balles virtuelles.»

Illus. Ray Winninger
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Le Tremplin 0

Ressource-Serveur privé
: +1 évasion. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois pendant chaque tentative de traque, et seulement après que vous et la Corpo ayez révélé combien vous dépensiez chacun.
«Claquer 600 euros ou risquer de vous claquer le cortex — c'est vous qui voyez.» — Pub du Tremplin.

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

Leyland, Garde du corps Corpo 2

Ressource
: Prévenez 1 choc hémô.
: Évitez de recevoir un tag.
Les amis vous aident à vous bouger. Les vrais amis vous aident à bouger les machabées.

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

Liaison satellite sous-marine 0

Ressource-Évasion de base
: Évasion de base 4
: +1 évasion
 Vous ne pouvez utiliser Liaison sous-marine que pendant une intrusion. L'utilisation de Liaison sous-marine arrête l'intrusion juste après la fin de la rencontre en cours. N'utilisez qu'une seule carte évasion de base pour chaque tentative de traque effectuée contre vous.

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

Mantis le dealer 0

Ressource-Contact
 À chacun de vos tours, vous pouvez choisir de gagner une action. Si vous le faites, vous subissez 1 choc neuro à la fin du tour. Ce choc ne peut être prévenu.
«Le premier shoot est gratuit!»

Illus. Dan Frazier
 v2.0 fr. © 1996 WotC

Passage par Orbital Air 0

Ressource-Évasion de base
: Évasion de base 2
: +1 évasion
 N'utilisez qu'une seule carte évasion de base par tentative de traque effectuée contre vous.
Si vous pensez que les compagnies aériennes ne sont bonnes qu'à perdre vos bagages vous devriez voir ce qu'elles font avec une tentative de traque.

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

Passage vers Hilliard 0

Ressource-Évasion de base
: Évasion de base 2
: +1 évasion
 N'utilisez qu'une seule carte évasion de base par tentative de traque effectuée contre vous.
Automate d'inscription à Hilliard pour unité Glace Cerberus BD62663-R «Désolé monsieur Cerbière, cette classe est pleine, cependant, si vous obtenez l'autorisation du censeur vous pouvez obtenir une dérogation pour assister aux cours.»

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

Police d'assurance 0



Ressource
 [] : Évitez qu'un programme ou un matériel installés ne soit effacé.
«J'ai souscrit leur police lorsqu'un de mes utilitaires a été effacé par une de leurs glaces!»
 – Spider Murphy.

Illus. Zak Plucinski
 v2.0.fr © 1996 WoTC

Reporter pour Glace & Data 0



Ressource-Statut
 À la fin de chacun de vos tours, gagnez [] pour chaque glace que la Corpo a activée pendant ce tour.

Illus. Dan Frazier
 v2.0.fr © 1996 WoTC

Réseau restreint 1



Ressource
 Lorsque vous installez Réseau restreint, choisissez un site. La Corpo doit payer [] en plus du coût normal, pour installer une glace devant ce site.
«Les Corporations qui veulent faire du business ici doivent prendre en considération le coût des contre-mesures et comparer avec la zone Alice (au pays des merveilles).»

Illus. Jonnie Wilder
 v2.0.fr © 1996 WoTC

Serveur privé de la décharge 1



Ressource-Serveur privé
 [] : Mettez la première carte de votre poubelle dans votre main.
«On n'imagine pas les trucs que les gens peuvent jeter!»

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

Serveur privé du pavillon noir 6



Ressource-Serveur privé-Statut
 Gagnez [] au début de chacun de vos tours.

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

Smith, prêteur sur gage 0



Ressource-Contact-Unique
 Au début de chacun de vos tours vous pouvez effacer une de vos autres cartes installées pour gagner [].
 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. Glenn Kim
 v2.0.fr © 1996 WoTC

Train d'enfer 0



Ressource
 Lorsque vous l'installez, mettez [] de la banque sur Train d'enfer. Vous ne pouvez utiliser ce crédit que pour payer l'augmentation de votre évasion. Si vous utilisez ce crédit remplacez-le, depuis la banque, au début de votre prochain tour.

Illus. Pete Venters
 v2.0.fr © 1996 WoTC


Trauma Team™ 0



Ressource
 Lorsque vous l'installez, mettez deux marqueurs Trauma sur Trauma Team™.
 Marqueur Trauma: Prévenez 1 choc hémo.
 [] : Mettez un marqueur Trauma sur Trauma Team™.
«C'est pas la balle où il y a marqué mon nom qui m'inquiète, c'est la balle où il y a marqué "Pour qui de droit".»
 – Résident anonyme de Belfast.

Illus. Mike Kimble
 v2.0.fr © 1996 WoTC

Wilson, apprenti pirate 4



Ressource
 À chacun de vos tours, vous pouvez choisir de gagner une action supplémentaire utilisable seulement pour tenter une intrusion. Pendant cette intrusion vous ne pouvez dépenser plus de [] pour utiliser des brises glaces ou augmenter votre évasion.
 [] : Évitez de recevoir un tag.
 [] : Prévenez tous les chocs hémo.
«Viens vite, Wilson, j'ai besoin de toi!»

Illus. Dan Frazier
 v2.0.fr © 1996 WoTC


Accès privé longue distance 0



Manœuvre
Tentez une intrusion sur le QG. Si l'intrusion est réussie, n'accédez pas aux cartes du QG; à la place, traitez votre intrusion comme une intrusion réussie sur R&D.

Illus. John Park
v2.0 fr © 1996 WoTC

Arasaka vous tient 0



Manœuvre
Ne jouez pas Arasaka vous tient comme une action mais lorsque vous êtes sur le point de subir suffisamment de chocs pour passer en mort clinique. Prévenez tous ces chocs, effacez Arasaka vous tient, retirez tous les chocs neuro que vous avez subi, et remplissez votre main à son maximum. Gagnez 1 et enlevez tous vos tags gratuitement. Vous renoncez à vos quatre prochaines actions et au trois 3 prochains points de victoire que vous marquez.

Illus. Craig Gilmore
v2.0 fr © 1996 WoTC

Attaque synchronisée contre le QG 4



Manœuvre
Jouable uniquement si vous avez réussi une intrusion sur le QG ce tour-ci. La Corpo se défausse de toutes ses cartes. La Corpo peut conserver des cartes en payant 2 pour chaque carte non défaussée.
«Occupez-vous des gardes, je me charge des portes et des ascenseurs.»

Illus. Craig Gilmore
v2.0 fr © 1996 WoTC

Aux frontières du virtuel 2



Manœuvre
Tentez une intrusion. Votre évasion augmente de + 9 pour chaque tentative de traque lancée contre vous pendant cette intrusion.
«Comme si le monde virtuel pouvait avoir des frontières!»
— John John Johnson,
«Au-delà du virtuel.»

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

Billet Open-Ended® 0



Manœuvre
Enlevez gratuitement un tag. Lorsque vous jouez Billet Open-Ended®, vous pouvez payer 1 pour le remettre dans votre main plutôt que de l'effacer.
«Faites-leur mordre la poussière!»

Illus. John Park
v2.0 fr © 1996 WoTC

Bordereau de transport falsifié 1



Manœuvre-Sabotage
Tentez une intrusion sur le QG. Si l'intrusion est réussie et si la Corpo a assez de crédits, n'accédez pas aux cartes du QG; à la place, la Corpo perd 1 et vous donne un tag, et vous gagnez 1.
«C'est encore un colis d'un entrepôt de Chiba pour Smith, mais qu'est-ce qu'il fait de tous ces trucs?»

Illus. Dave Pilurs
v2.0 fr © 1996 WoTC

Carte noire 0



Manœuvre
Piochez trois cartes.
«Mon système sanguin ressemble à un percolateur.»

Illus. Pete Venters
v2.0 fr © 1996 WoTC

Commande prioritaire: Larguer glace 0



Manœuvre-Sabotage
Jouable uniquement si vous avez réussi une intrusion sur le QG ce tour-ci. Payez le coût d'activation d'une glace activée pour l'effacer.
«Je ne supporte pas les runners qui ne font pas le ménage derrière eux. Je ne me souviens pas du nombre de fois où j'ai dû arrêter le boulot à cause d'un chien de l'enfer dérivant au milieu de nulle part.»
— Spider Murphy.

Illus. Kevin Stein
v2.0 fr © 1996 WoTC

Concurrent aux abois 0



Manœuvre
Jouable uniquement si vous avez piraté ce tour-ci un projet semi légal. Marquez 1 point de victoire.
«Nous comprenons parfaitement que vous avez déjà promis cette information à quelqu'un d'autre, et nous ne voudrions pas froisser votre honneur sans une petite compensation.»

Illus. Craig Gilmore
v2.0 fr © 1996 WoTC

Cuve d'altération génétique 3



Manœuvre
 Enlevez tous vos tags gratuitement et évitez automatiquement votre prochain tag.
«Il y a vingt ans on aurait tout juste pu lui fabriquer de nouvelles empreintes digitales.»

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

Démo jouable 3



Manœuvre
 Choisissez un **programme** dans votre Poubelle ou cherchez-en un dans votre Pile, et installez-le gratuitement. Mélangez votre Pile après cela. À la fin du tour, s'il est encore installé, mettez ce **programme** dans votre main.
Il passe à travers les connexions pourries, il stabilise les données flottantes, il rétablit les liaisons satellites en une nanoseconde! C'est le Roborateur, bientôt sur tous les bons serveurs!

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

Dénonciation anonyme 3



Manœuvre-Sabotage
 Désactivez une **glace noire** de votre choix.
«Les surveillants du réseau se foutent des infractions commises par les corpos. Si vous voulez vraiment faire fondre leur glace noire lâchez-leur un Chien de l'enfer qui remontera leur branchement jusqu'à leur bureau.»

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

Descente dans le QG 2



Manœuvre-Sabotage
 Tentez une intrusion sur le QG. Vous pouvez effacer gratuitement toutes les cartes auxquelles vous accédez et qui étaient stockées dans le QG, même si ces cartes ne peuvent normalement pas être effacées.
«J'adore le hurlement du cristal. Dommage que je sois le seul à l'entendre.»
 — Rache Bartmoss.

Illus. Kevin Taylor
 v2.0 fr. © 1996 WoTC

Div. à vendre 0



Manœuvre-Serveur privé
 Effacez une ou plusieurs de vos cartes installées. Gagnez \otimes pour chaque carte réellement effacée de cette manière.
«Pourquoi le jeter alors que vous êtes sûr qu'un demeureur va l'utiliser pour réussir un joli suicide avec?»

Illus. Robert McLees
 v2.0 fr. © 1996 WoTC

Donneur d'organe 0



Manœuvre
 Mettez jusqu'à cinq cartes de votre main à la Poubelle. Gagnez \otimes pour chaque carte que vous effacez de cette manière.
«J'ai vraiment besoin de cette cicatrice, d'ailleurs j'en prendrai bien deux...»

Illus. Pete Venters
 v2.0 fr. © 1996 WoTC

Écoute téléphonique du QG 2



Manœuvre
 Tentez une intrusion sur le QG. Si l'intrusion est réussie, accédez à deux cartes supplémentaires du QG.
«Ça va vous prendre deux heures pour pirater leurs lignes, à moins que Devlin n'ait déjà pensé à les mettre sur écoute.»

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

Écrasement prioritaire 0



Manœuvre-Sabotage
 Tentez une intrusion sur le QG. Si l'intrusion est réussie, n'accédez pas aux cartes du QG; à la place payez un nombre quelconque de crédits pour forcer la Corpo à en perdre le même nombre.
«Votre icône d'identification n'a pas été reconnue, Président; votre accès est refusé. Veuillez taper votre code d'identification — Merci. Dossier Bonne Poire prêt à remplacer les données prioritaires QG.»

Illus. Dave Pilurs
 v2.0 fr. © 1996 WoTC

Encaisse! 5



Manœuvre
 Gagnez \otimes .
«Si quelqu'un a tout le temps de la chance, c'est plus de la chance.»
 — Spider Murphy.

Illus. Zak Plucinski
 v2.0 fr. © 1996 WoTC

Flux inverse météo/comptabilité 0

Manœuvre-Sabotage
Tentez une intrusion sur le QG. Si l'intrusion est réussie, n'accédez pas aux cartes du QG; à la place, la Corpo perd 10.

La modélisation fractale du système météo est très proche des modèles financiers. Si vous voulez faire du remue-ménage, un branchement inversé est pratiquement indétectable.

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

Gédéon, prêteur sur gage 2

Manœuvre
Cherchez une carte dans votre Poubelle et mettez-la dans votre main.

«Les trucs des runners ne valent pas chers parce que leurs proches n'en connaissent jamais la vraie valeur.»

Illus. Mark Collen
v2.0 fr © 1996 WotC

Grande surface Microcode 1

Manœuvre-Serveur privé
Cherchez un programme dans votre Pile. Montrez ce programme à la Corpo et mettez-le dans votre main. Mélangez votre Pile après cela.

Illus. Dave Pilurs
v2.0 fr © 1996 WotC

Guide Glace & Data du Réseau 0

Manœuvre
Exposez la glace en position extérieure de chaque site.

«Tâtez la glace sans vous brûler.»
— Pub.

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

IA espïgle 1

Manœuvre-IA-Aléatoire
Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3 vous pouvez gagner ce même nombre en crédits ou bien relancer autant de dés que le résultat obtenu, ou choisir n'importe quelle combinaison intermédiaire. Recommencez ceci jusqu'à ce que vous ayez lancé tous les dés que vous pouvez.

«Le jeu est un mode de transfert de la propriété sans l'étape intermédiaire de la fabrication d'un produit.»
— Samuel Johnson.

Illus. Pete Venters
v2.0 fr © 1996 WotC

Informateur 2

Manœuvre
Tentez une intrusion. Vous passez automatiquement la première glace que vous rencontrez pendant cette intrusion.

«Je le dis toujours, pas d'expédition sans préparation.»
— Edger.

Illus. Ernie Chan
v2.0 fr © 1996 WotC

Ingénierie sociale 1

Manœuvre
Cachez au moins 10 de votre réserve dans votre main; la Corpo doit deviner combien de crédits vous cachez. Si elle devine, vous perdez les crédits. Si elle ne devine pas choisissez une glace devant un site, puis tentez une intrusion sur ce site pendant laquelle vous passez automatiquement cette glace.

«OK, vous pouvez faire une intrusion contre cette glace pour en obtenir les spécifications ou bien vous pouvez faire trois petits tours devant la réceptionniste et essayer un peu d'«ingénierie sociale».»

Illus. Zak Plucinski
v2.0 fr © 1996 WotC

Intérim 2

Manœuvre
Tentez une intrusion sur R&D. Si l'intrusion est réussie, accédez à deux cartes supplémentaires de R&D.

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

Kilroy te salue! 0

Manœuvre-Sabotage
Tentez une intrusion sur R&D. Vous pouvez effacer gratuitement toutes les cartes stockées dans R&D auxquelles vous accédez, même si ces cartes ne peuvent pas normalement être effacées.

«L'art est une forme de catharsis.»

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

Les bons plans de Phil Defer 0



Manœuvre
Gagnez 1.

« Que les choses soient claires, mec, dehors, t'es pt'être un caïd avec tous tes implants, mais ici, t'es juste un autre toto du mauvais côté du manche. Alors assis toi, respire un coup et laisse moi t'expliquer. »

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

Mantis, fourgue en maraude 3



Manœuvre
Cherchez une carte dans votre Pile et mettez-la dans votre main. Mélangez votre Pile après cela.

« Ouais, j'peux faire ça pour vous, et si vous voulez que je casse quelques doigts en plus, j'peux vous le faire pour rien. »

Illus. Ernie Chan
v2.0 ff. © 1996 WotC

Neuro drogue Lucidrine™ 0



Manœuvre
Gagnez 1 et tentez une intrusion. À la fin de cette intrusion subissez 1 choc neuro, ce choc ne peut être prévenu. Puis remettez à la banque ceux de ces 1 non dépensés.

« Si vous cherchez à vous faire du mal, y'aura toujours quelqu'un de secourable pour vous y aider »
— Mantis, fourgue en maraude.

Illus. Pete Venters
v2.0 ff. © 1996 WotC

Nuit blanche 0



Manœuvre
Tentez une intrusion. Que cette intrusion soit réussie ou non, vous pouvez tenter une autre intrusion immédiatement après.

« Bien sur, si vous prenez trop de ces trucs, vous risquez d'halluciner grave. »

Illus. Christina Wald
v2.0 ff. © 1996 WotC

Offre spéciale Profi-Pak 0



Manœuvre
Gagnez jusqu'à cinq actions consécutives que vous ne pouvez utiliser que pour installer des programmes, et gagnez 1. Si vous ne dépensez pas ce crédit pendant ces actions, remettez-le à la banque ensuite.

Illus. John Park
v2.0 ff. © 1996 WotC

Ordre d'activation falsifié 1



Manœuvre-Sabotage
Choisissez une glace. La Corpo doit soit l'activer soit l'effacer.

Illus. Dave Pilurs
v2.0 ff. © 1996 WotC

Puce de sauvegarde oubliée 0



Manœuvre
Cherchez un programme dans votre Poubelle et mettez-le dans votre main.

« Les unités Solo sont des durs à cuir, des fois ils vous descendent, et des fois ils vous permettent de retrouver un vieux truc planqué sous un meuble. »

Illus. Randy Gallegos
v2.0 ff. © 1996 WotC

Puce WORM de sécurité 0



Manœuvre-Sabotage
Jouable uniquement si vous avez réussi une intrusion sur le QG ce tour-ci. Effacez une glace non-activée.

Illus. Robert McLees
v2.0 ff. © 1996 WotC

Recyclotron 3



Manœuvre
Mélangez toutes les cartes de vos Poubelle, main et Pile, puis piochez cinq cartes. Lorsque vous jouez Recyclotron enlevez-le de la partie au lieu de le mettre à la Poubelle.

Illus. John Park
v2.0 ff. © 1996 WotC

Réorganisation de site 0



Manœuvre-Sabotage
 Jouable uniquement si vous avez réussi une intrusion ce tour-ci. Réarrangez toutes les **glaces** installées devant le dernier site sur lequel vous avez réussi une intrusion. Les **glaces** non exposées restent cachées.

Illus. Dave Pilurs
 v2.0.fr © 1996 WoTC

Représailles terroristes 2



Surveillance Recordings
 ZFAO-654
 179, 268

Manœuvre
 Jouable uniquement si la Corpo a finalisé un **projet illégal** pendant son dernier tour. La Corpo se défausse de cinq cartes au hasard.

«Et qu'est ce que vous avez dit à Hiro lorsqu'il vous en a proposé la moitié?»
 «J'ai dit: pas de problème, vous voulez qu'on vous rende quelle moitié de votre fille?»

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

Sang artificiel Bodyweight™ 2



Manœuvre
 Piochez cinq cartes.
 «Elle disait que j'étais pas du même groupe qu'elle, alors j'ai changé de groupe.»

Illus. Anthony Judge
 v2.0.fr © 1996 WoTC

Scoop pour WNS 0



Manœuvre
 Marquez 1 point de victoire si vous avez piraté un **projet illégal** ce tour-ci.
 «Un complot pour assassiner Elvis, incroyable mais vrai! Reportage exclusif après la pub, ne zappez pas!»

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

Serveur privé des Chasseurs 1



Manœuvre-Serveur privé
 Exposez jusqu'à trois cartes installées.
 «Le club des Chasseurs tire son nom des premiers programmeurs qui se considéraient eux-mêmes comme les «chasseurs» des corpo-runners qui travaillaient au noir dans le contre terrorisme.»
 — Rache Bartmoss.

Illus. Anthony Petrarca
 v2.0.fr © 1996 WoTC

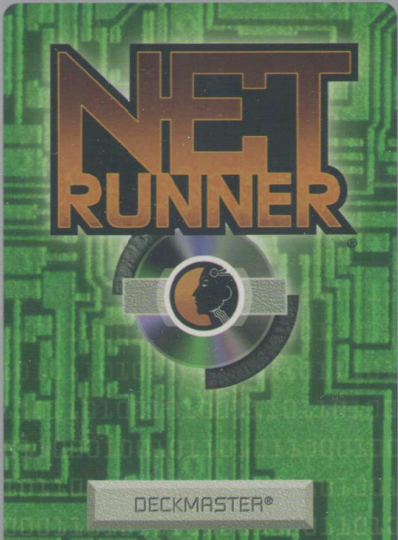
Si tu veux qu'un truc soit bien fait... 0



Manœuvre
 Regardez les cinq premières cartes de votre Pile. Mettez une de ces cartes dans votre main, remplacez les autres sur votre Pile dans l'ordre qui vous convient.
 «... fais-le toi même.»

Illus. Zak Plucinski
 v2.0.fr © 1996 WoTC

NET RUNNER



DECKMASTER®