

NETRUNNER: COMMENT JOUER

Aide créée par Mateusz Nowak
(traduction par Labelle Rouge)
Version "2.2" corrigée et complétée par Grabuzor

ATTENTION: Ce guide de jeu ne concerne que la version originelle de Netrunner sous forme de Jeu de cartes à collectionner. Les règles de la nouvelle édition par FFG, "ANDROID: NETRUNNER", sont légèrement différentes.



Netrunner est un jeu de cartes à collectionner basé sur l'univers du jeu de rôle *Cyberpunk 2.0.2.0.*, créé par Richard Garfield et publié en 1996 par Wizards of the Coast. Le jeu compte deux extensions : *Proteus* et *Classic*.

Un joueur joue la Corporation (cartes au dos violet) et tente de faire avancer ses projets plus ou moins machiavéliques (les « *Agendas* »), tandis que l'autre joueur, le Runner (cartes au dos vert) s'efforce de hacker ses systèmes de sécurité pour s'infiltrer dans son réseau et « libérer » ces informations confidentielles.

Netrunner mêle stratégie, calcul et bluff dans une mécanique asymétrique de haut vol qui fait de lui l'un des meilleurs jeux de cartes à collectionner jamais créé.

Le livret de règles officiel étant un peu confus, Mateusz a décidé d'écrire la version plus compréhensible que vous avez sous les yeux. Plus exactement, vous êtes en train de lire une « version 2.2 » de ce document, qui est une version corrigée et complétée par mes soins de la traduction française proposée par Labelle Rouge.

J'ai ajouté un sommaire en fin de document (p. 31) et un index des termes techniques du jeu (p. 26-30), qui précise également certains cas de figure litigieux. J'ai aussi compilé deux fiches de référence (p. 24 et 25) résumant le jeu pour la Corporation et le Runner que je vous conseille de garder avec vous pour débiter.

Gotta Rez'em all ! (Grabuzor'2012)

Avant de commencer...



Je suppose que vous avez déjà un ensemble de deux paquets pour jouer : un paquet Runner (cartes au dos vert) et un paquet Corporation (cartes au dos violet). En plus des paquets, vous aurez aussi besoin de jetons pour compter la monnaie du jeu (les *bits*) et autres informations.

Les termes en *italiques* sont les termes officiels anglais figurant sur les cartes.

(Attention : les traductions en français des termes anglais sont des traductions littérales, et non les traductions officielles de l'édition française du jeu, trop peu répandue.)

Les termes colorés désignent un type de carte (le premier mot figurant sous l'illustration de chaque carte), **vert** pour une carte Runner, **violet** pour une carte Corporation (ci après, "Corpo").

Dans *Netrunner*, la plupart des cartes sont l'équivalent de "permanents" dans Magic (des cartes qui restent en jeu une fois jouées de la main) :

Agenda, **Node**, **Upgrade**, **ICE** chez la Corporation.

Program, **Resource**, **Hardware** chez le Runner.

D'autres sont l'équivalent des "Rituels" dans Magic (des cartes que l'on joue à son tour, dont on résout l'effet quand on les joue, et qu'on défausse ensuite):

Operation chez la Corpo, **Prep** chez le Runner.

Chaque type de carte peut également avoir un sous-type (indiqué à la suite du type) : ainsi, un **Program** peut être un **Icebreaker**, un **Baselink**, etc.

La carte peut également faire partie d'une ou plusieurs familles (indiquées après le type):

Ainsi, une **ICE** peut être **Black ICE**, **AP**, **Firestarter**, etc...

But du jeu :

La corporation gagne si :

- Elle « avance » (*advance*, faire progresser) ses **Agendas** (= ses "projets") et les marque (*score*) pour une valeur totale de 7 points d'**Agenda**.
- Elle force le Runner à se défausser de plus de cartes qu'il n'a dans sa main.

Le Runner gagne si :

- Il libère un total de 7 points d'**Agenda** de la Corporation.
- La Corporation ne peut pas piocher une carte parce que son paquet est épuisé.

Début du jeu :

La Corporation commence avec :




- 5 cartes de son paquet (appelé *R&D*).
- 5 *bits* de monnaie (utiliser des jetons pour représenter les *bits*).

Le Runner commence avec :

- 5 cartes de son paquet (appelé *stack*).
- 5 *bits* de monnaie.
- 4 *MU* (Unités Mémoire, unité de compte "virtuelle") pour installer des *Programs*.

Icônes Importantes:

Les icônes suivantes sont présentes sur beaucoup de cartes différentes, donc il est important que vous sachiez ce qu'elles signifient.

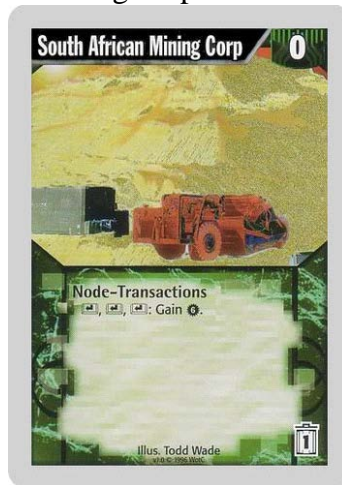
	1 bit (the number inside indicates the number of bits)
	An action is required to generate the effect that follows this icon
	Trashing this card is required to generate the effect that follows this icon

bit: la monnaie du jeu, symbolisée par des jetons.

action: la Corporation en a 3 par tour, le Runner 4.

Trashing: jeter la carte sur la pile de défausse de son joueur.

L'une ou plusieurs de ces icônes présentes sur le texte d'une carte avant un « : » désigne le coût (*cost*) à payer pour bénéficier de l'effet désigné après le « : ».



Par exemple, pour utiliser la « Société d'Exploitation minière sud-africaine » (une carte de Corporation), le joueur Corporation doit dépenser 3 actions, ce qui lui permet de gagner 6 bits de la Banque (Bank, le tas des jetons bits n'appartenant à aucun joueur).

Note: Un joueur peut payer un coût générant un effet d'une de ses cartes en jeu à n'importe quel moment où la Corpo peut activer une carte (voir p.11 " Timing d'activation des cartes Corporation").

Exception: si une carte nécessite de payer une ou plusieurs *actions* pour générer son effet, (comme la carte "*South African Mining Corp*" ci-dessus), elle ne peut être utilisée que durant le tour de celui qui l'a jouée.

Le tour de la Corporation :

La Corporation joue toujours en premier. Elle commence toujours son tour en tirant une carte de son paquet à la suite de quoi elle peut exécuter 3 actions parmi les suivantes :

- Tirer 1 autre carte du paquet (appelé *R&D*).
- Prendre 1 *Bit* de la Banque (*Bank*).
- Installer un *Agenda*, une *ICE* ("Glace" = une contre-mesure électronique), une *Node*, ou un *Upgrade* (Installer, *install*, signifie mettre en jeu).
- Jouer une carte d'*Operation*.
- "Avancer" (*advance*) une carte qui est capable d'être avancée (Ex : *Agenda*, mais aussi certaines *Nodes*), en payant 1 *bit*.
- Si le Runner est "tagué" (*Tagged*, c.a.d s'il a reçu un *Tag*. Un *Tag* désigne de manière abstraite une information que la Corporation a obtenue sur le Runner, et qui lui permet de lui faire directement du mal), la Corpo peut payer 2 bits pour détruire une des cartes *Resource* du Runner.
- Exécuter une *action* d'une carte déjà en jeu et activée (*Rezzed*).

Le tour du Runner:

Le Runner peut faire jusqu'à 4 actions pendant son tour parmi les suivantes :

- Tirer 1 carte de son paquet (*stack*).
- Prendre 1 *Bit* de la Banque.
- Installer un *Hardware*, *Resource*, ou *Program*.
- Jouer une carte *Prep*.
- Tenter une Intrusion (*Run*) sur un *Data Fort*.
- Si le Runner est tagué, il peut payer 2 bits pour effacer 1 *Tag*.
- Utiliser une *action* d'une carte déjà installée.

La Corpo comme le Runner peuvent exécuter la même *action* plusieurs fois durant leur tour s'ils le désirent (par exemple, tirer plusieurs fois 1 carte, ou gagner plusieurs fois 1 *bit*).

Fin de tour :

À la fin de leur tour, les joueurs jettent dans leur défausse les cartes en excédent par rapport à la taille maximale de leur main de départ qui est de 5 cartes.

Remarque: Chaque fois que la Corpo rejette des cartes de sa main (appelée *HQ*) dans sa défausse (appelée *Archives*), elle le fait face cachée. Le Runner défausse toujours face visible.

La zone de jeu du joueur Corpo :

La zone de jeu du joueur Corpo se compose de 3 sections importantes au début du jeu qui sont des "Forts de données Centraux" (*Central Data Forts*) appelés :

- **R&D (le paquet)** [abréviation pour "Recherche et Développement"]
- **HQ (la main)** [abréviation pour "Quartier Général"]
- **Archives** (la défausse, qui est vide au début)



En plus de ces 3 *Central Data Forts*, le joueur Corpo pourra créer des *data forts* supplémentaires que l'on appellera des "Forts Subsidiaires" (*Subsidiary Data Forts*). C'est seulement dans ces Forts Subsidiaires que les *Agendas* seront avancés et comptabilisés pour les points de victoire.

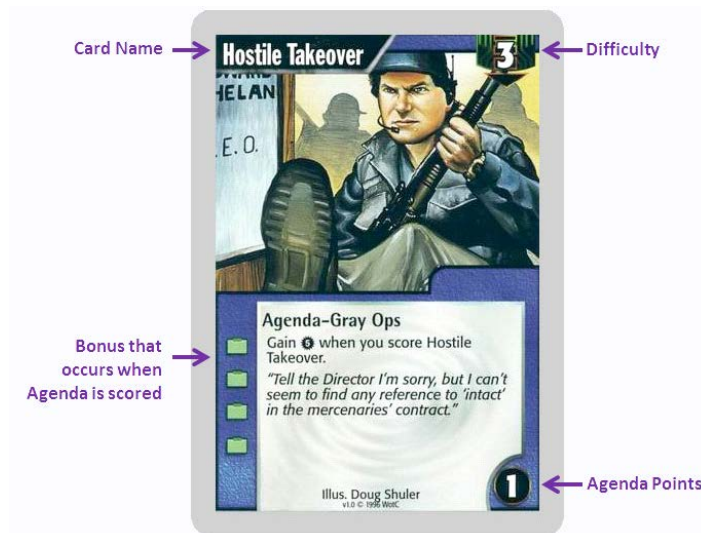
Les cartes *Node* ne peuvent aussi être installées que dans les Forts Subsidiaires. Il n'y a aucune limite au nombre de Forts Subsidiaires que la Corpo peut créer et avoir, mais un Fort Subsidaire ne peut contenir qu'un seul *Agenda* ou une seule *Node*.



Agendas:

Les *Agendas* sont installés verticalement et face cachée et uniquement dans les Forts Subsidiaries. Le joueur *Corpo* peut jouer un *Agenda* en créant un nouveau Fort Subsidaire ou en "écrasant" (*overwrite*) un *Agenda* ou une *Node* actuellement installée dans un Fort Subsidaire durant son tour, en défaussant la carte existante (La carte défaussée est placée face cachée dans les *Archives* si elle était en jeu face cachée, ou face visible si elle était en jeu face visible).

Jetons maintenant un coup d'œil sur une carte *Agenda* typique.



En bas à droite de la carte d'*Agenda* se trouve le nombre de Points d'*Agenda* que la *Corpo* gagnera lorsque cet *Agenda* sera complété.

Lorsqu'un *Agenda* est complété, non seulement la Corporation gagnera ces points mais elle recevra aussi le bonus qui est écrit sur la carte (dans la zone de texte, sous l'image), s'il y en a un.

Il existe une variété d'*Agenda* différents dans le jeu, qui ont différents effets de bonus et de valeurs en points.

Cependant, compléter un *Agenda* n'est pas une tâche facile. Le seuil de difficulté de l'*Agenda* se trouve dans la partie supérieure droite de l'*Agenda*. C'est le nombre de fois qu'il doit être "avancé" avant de pouvoir être complété.

Faire avancer un *Agenda* coûte 1 action et 1 bit.

Chaque fois que la Corporation avance un *Agenda*, il faudra placer un jeton (appelé alors "compteur d'avancement", *advancement counter*) sur la carte. Généralement, le plus simple est de se servir du *bit* payé pour avancer l'*Agenda* comme compteur d'avancement.

Une fois que le nombre requis de compteurs a été mis sur l'*Agenda*, la Corporation peut retourner la carte pour la révéler: la *Corpo* marque alors le nombre approprié de points d'*Agenda* et résout les bonus que la carte fournit automatiquement, s'il y en a. La *Corpo* met alors la carte hors du jeu, de son côté. On dit que la *Corpo* a "marqué" (*score*) cet *Agenda*.

NOTE : un *Agenda* (ou une *Node* particulière pouvant être avancée) peut généralement être avancé indéfiniment, au-delà de son chiffre de difficulté, sans que la *Corpo* soit obligée de le révéler : elle peut s'en servir pour bluffer, et certains *agendas* accordent des bonus supplémentaires s'ils sont

avancés au-delà de leur difficulté initiale. Cependant, dans l'immense majorité des cas, il est conseillé de « scorer » un agenda dès que possible pour limiter les risques que le Runner parvienne à s'en emparer.

En effet, si un Runner est capable d'accéder à l'*Agenda* avant qu'il ne soit entièrement complété, il le "libère" (le vole) automatiquement et marque les points d'*Agenda* correspondants. Il place la carte à l'écart du jeu, de son côté. C'est lui qui a « marqué » (*score*) cet *Agenda*. Cependant, un Runner ne bénéficie jamais des bonus indiqués sur une carte *Agenda* (mais certains effets, généralement des malus, peuvent s'appliquer à lui si c'est spécifiquement indiqué sur la carte d'*Agenda* libérée).

Cartes *Node*:

Alternativement aux *Agendas*, les Forts Subsidiaries peuvent aussi héberger des cartes *Node*. Ces cartes fournissent à la Corpo certains profits et peuvent parfois servir à leurrer le Runner en lui faisant croire que la *Node* est un *Agenda*. C'est pour cette raison que les *Nodes* peuvent parfois être avancées comme des *Agendas* (ceci est indiqué sur la *Node* le cas échéant: si ce n'est pas indiqué, c'est que la *Node* ne peut pas être avancée).



Les *Nodes* sont installés verticalement, face cachée et seulement dans les Forts Subsidiaries, comme les *Agendas*. L'effet d'une *Node* n'est pas actif jusqu'à ce que la Corpo l'"active" (rez) en payant son coût d'activation (*Rez cost*) figurant en haut à droite de la carte.

Si le Runner accède à une *Node*, il peut payer le Coût de Destruction (*trash cost*) de la carte avec ses propres *bits* pour la mettre dans la défausse (les *Archives*) de la Corpo.

Les *Upgrades*:

Les *Upgrades* sont des cartes qui servent à améliorer les Fort de données (Centraux ou Subsidiaries) dans lesquels elles sont installées.

Les *Upgrades* peuvent être installées dans n'importe quel Fort de données (Centraux et Subsidiaries).

Il n'y a aucune limite au nombre de cartes *Upgrade* qui peuvent être installées dans un Fort de données. Un fort contenant un *Agenda* ou une *Node* peut aussi contenir un ou plusieurs *Upgrades*.



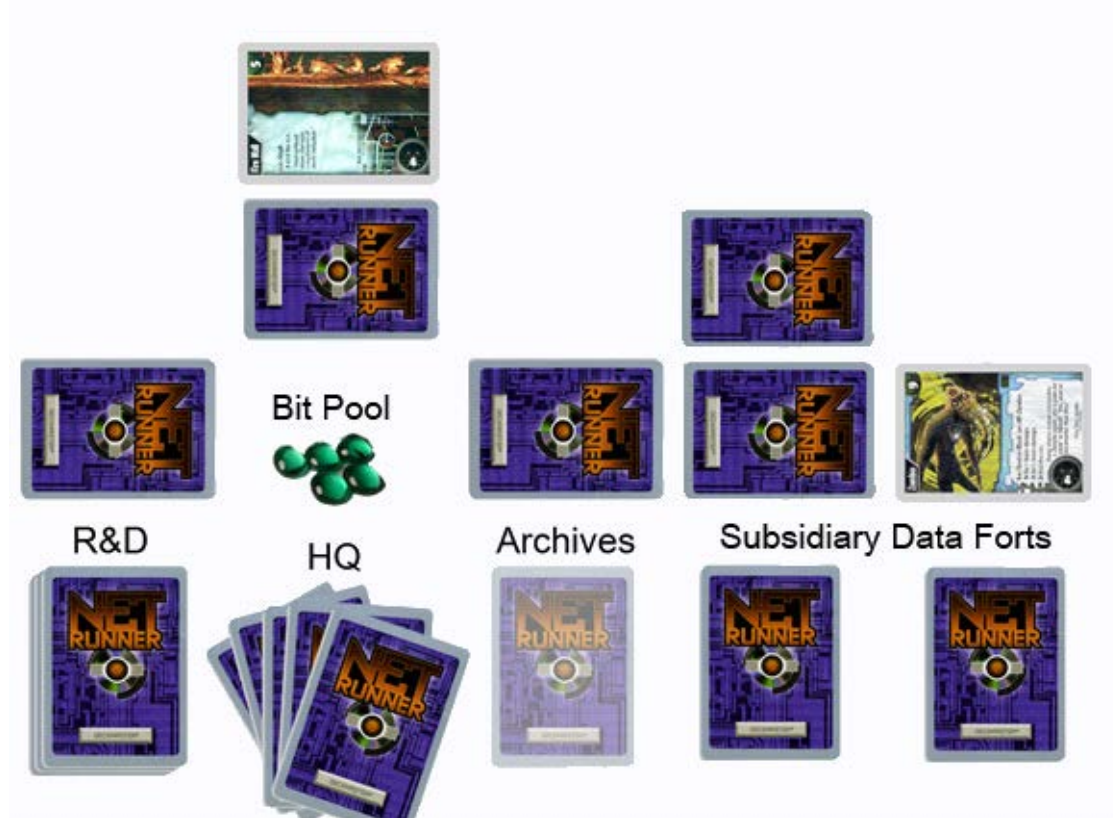
Les *Upgrades* sont installées verticalement et face cachée comme les *Agenda* et les *Nodes*. Si une *Upgrade* est installée dans un Fort central, elle est placée derrière la pile appropriée (si installée dans la main -HQ-, elle est placée derrière la réserve de *bits*.) Les *Upgrades* doivent être révélées et activées (*rez*) pour prendre effet.

Une *Upgrade* de type *Region* doit être activée au moment où elle est installée. Il ne peut y avoir qu'une seule *Upgrade* de type *Region* par Fort.

ICE :

Maintenant que vous connaissez les trois types de cartes qui peuvent être installées dans des Forts (*Agendas, Nodes, Upgrades*), vous devez en apprendre plus au sujet des cartes qui servent à les protéger des Intrusions (*Runs*) tentées par le Runner.

Ces cartes sont les **ICE** ("GLACE", abréviation de « Intrusion Countermeasures Electronics »).



Une **ICE** est installée horizontalement et face cachée DEVANT les Forts (Centraux ou Subsidiaries) afin de les protéger.

La première **ICE** devant un Fort peut être installée gratuitement par la Corpo.

Si le joueur Corpo souhaite installer d'autres **ICE** sur un Fort, il doit payer 1 bit pour chaque **ICE** déjà installée sur ce Fort.

La nouvelle **ICE** est toujours placée dans la position la plus éloignée du Fort, devant les **ICE** existantes (si le joueur Corpo le souhaite, il peut défausser toute **ICE** déjà installée sur ce Fort pour réduire le coût de la nouvelle **ICE** à installer. Cela ne consomme pas d'action).



Une **ICE** peut être "activée" (*Rez*) uniquement quand le Runner s'en approche pendant une Intrusion (un *Run*) sur ce Fort.

A ce moment-là, la Corpo peut payer le Coût d'Activation (*Rez Cost*) de la **ICE** (en haut à droite sur la carte), en retournant la carte, activant ainsi les *subroutines* ("sous-routines", indiquées sur la carte par une petite flèche circulaire) de la **ICE**, ou laisser le Runner passer saint et sauf "par dessus" la **ICE** (dans ce cas là, elle reste face cachée).

Une fois que la **ICE** a été activée, elle reste active, face visible, et n'a pas à être payée à nouveau. (Le Runner devra la rencontrer et la passer à chaque fois qu'il souhaitera accéder au Fort qu'elle protège)

Les *subroutines* indiquées sur la ICE seront expliquées plus loin dans la section Runner de ce manuel.

Il est important de noter qu'il y a trois types de **ICE** : *Sentry* ("Sentinelle"), *Wall* ("Mur"), et *Code Gate* ("Verrou"). Généralement, le Runner devra utiliser des *Programs* différents pour s'attaquer à chacun de ces trois types de **ICE**.

Les cartes *Operations*:

Les cartes *Operations* sont des cartes avec un effet instantané et unique qui est tout de suite exécuté, et la carte est alors envoyée aux *Archives* (défaussée).



Pour jouer une carte *Operation*, le joueur *Corpo* utilise une *action* à son tour, paie le Coût d'Activation (*Rez Cost*), exécute l'effet de la carte et la défausse ensuite.

Timing d'activation (*Rez*) des cartes *Corporation* :

À l'exception des *Agendas*, les cartes installées par la *Corpo* doivent être activées (*Rezzed*) avant de pouvoir être utilisées. Chaque fois qu'une carte est activée, elle est retournée face visible. Les *ICE* ne peuvent être activées que lorsqu'elles sont approchées par le *Runner* au cours d'une *Intrusion* (*Run*).

Les autres cartes peuvent être activées à ces moments :

- Au début du tour de l'un ou l'autre des joueurs ;
- Après chaque *action* (indépendamment du joueur dont c'est le tour) ;
- Au cours d'une *Intrusion* au moment où le *Runner* approche une *ICE*, et juste après que le *Runner* ait traversé une *ICE* ;
- Juste avant que le *Runner* n'accède au contenu d'un *Fort*, que le *Runner* ait rencontré une *ICE* ou non durant l'*Intrusion*.

La *Corpo* active une carte en payant assez de *bits* de sa réserve (*Bit Pool*) à la banque pour satisfaire le Coût d'Activation, qui est dans le coin supérieur droit de la carte. (Certaines cartes ont un Coût d'Activation de 0.)

Une fois activée, la carte est retournée face visible et reste active jusqu'à ce qu'elle quitte le jeu (ou qu'elle soit "désactivée" - *Derezzed* - par un effet quelconque d'une autre carte: dans ce cas, on la retourne face cachée, et le coût d'activation devra être payé à nouveau).

Il est important de noter que l'activation d'une carte n'exige pas d'action.

Conseils pour le jeu Corporation:

En tant que Corpo, vous allez créer de nouveaux Forts Subsidiaries pour y installer des *Agendas*, *Nodes* et *Upgrades*.

Protégez vos forts Centraux et Subsidiaries avec de la *ICE* et avancez les *Agendas* pour comptabiliser 7 points et remporter la partie.

Détournez l'attention du Runner par la création de Forts Subsidiaries contenant des *Upgrades*, ou des *Nodes* qui peuvent être avancées. Le Runner pensera que ce sont des *Agendas* et perdra du temps et des *bits* sur l'Intrusion dans ces Forts.

N'hésitez pas à installer des *ICE* que vous ne pouvez pas encore payer par manque de *bits*. Le Runner peut être effrayé par la quantité de *ICE* qui protège un fort et remettre son Intrusion à plus tard.

Il y a d'autres choses que vous devriez savoir pour être une Corpo prospère, et nous allons couvrir ces aspects dans la prochaine partie où nous allons traiter de la façon de jouer le Runner.

La zone de jeu du Runner:

La zone de jeu du Runner est moins distincte que celle de la Corpo. Toutes ses cartes installées seront placées devant lui comme il veut. Il n'y a aucune région définie dans laquelle les cartes doivent être installées, mais il est conseillé de grouper les cartes par type pour plus d'aisance.

Il y a 4 types de cartes Runner : *Program*, *Hardware*, *Resource*, et *Prep*.

A la différence des cartes Corporation qui sont installées face cachée et qui peuvent être activées plus tard, toutes les cartes Runner sont installées face visible ET activées au moment de l'installation, en payant leur Coût d'Installation (*Install Cost*) figurant en haut à droite de la carte.

*Exception : L'extension *Proteus* a introduit un nouveau type de carte *Resource*, les *Resources Cachées (Resource – Hidden)*, qui sont placées face cachée et ne sont révélées que quand le Runner utilise leur effet, généralement en en payant le coût et dans des circonstances précisées sur la carte.

Les cartes *Prep*:

Elles sont l'équivalent des cartes *Operations* chez la Corpo.

Dans le coin en haut à droite se trouve le Coût d'Installation qui doit être payé en *bits* immédiatement quand la carte est jouée.

Après quoi la carte est placée dans la défausse du Runner (appelée *Trash*).

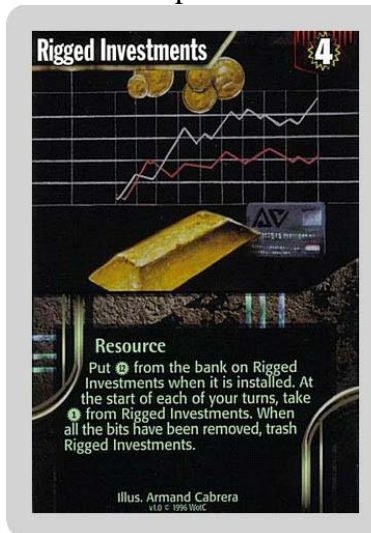
C'est le seul type de carte Runner qui sera jetée après utilisation.

Tous les autres types restent devant le Runner une fois installées.



Cartes *Resource*:

Le Runner peut avoir autant de *Resources* qu'il le souhaite en jeu. Installer une *Resource* consomme une *action* et le Coût d'Installation spécifié dans le coin supérieur droit de la carte.



Durant le jeu, si le Runner est Taggé (reçoit un *Tag*) par la Corpo, elle peut payer 2 Bits pour détruire une des *Resources* du Runner (y compris les *Resources* cachées introduites dans l'extension *Proteus*).

Cartes *Hardware*:

Le Runner peut avoir autant de cartes *Hardware* qu'il le souhaite en jeu. Installer un *Hardware* consomme 1 *action* et le Coût d'Installation spécifié dans le coin supérieur droit de la carte.



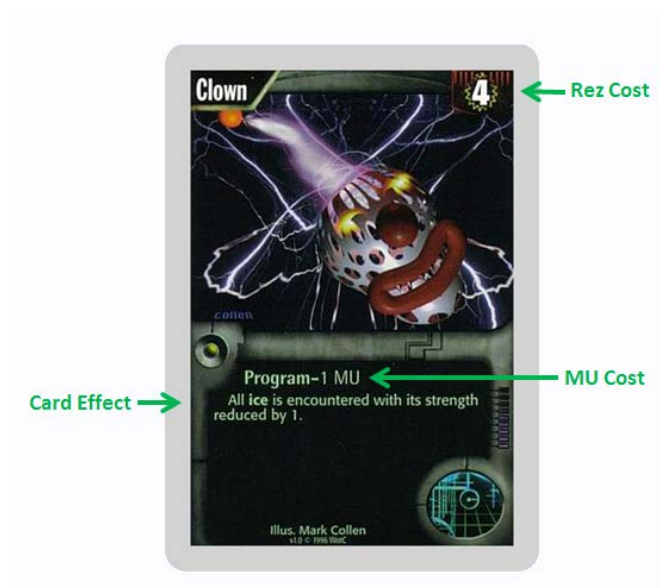
Carte *Program*:

Chaque carte *Program* occupe 1 Unité Mémoire (*MU*).

Le Runner commence le jeu avec 4 *MU*. Le coût total des *Programs* installés ne peut dépasser le maximum de *MU* que le Runner possède. (Certaines cartes peuvent augmenter ce maximum de *MU*).

Installer un *Program* consomme 1 *action* et le Coût d'Installation spécifié dans le coin supérieur droit de la carte.

Le Runner peut "écraser" (*overwrite*) à tout moment autant de *Programs* installés qu'il le souhaite, qu'il ait besoin ou non de libérer des *MU*. Il place ces *Program* écrasés dans sa pile de défausse (*Trash*).



Si, à n'importe quel moment, la somme de *MU* des *Programs* installés par le Runner dépasse son nombre maximum de *MU*, il doit immédiatement corriger la situation en effaçant des *Programs* installés pour revenir à son nombre de *MU* maximal autorisé.

Intrusion (*Run*) sur un Data Fort:

Pour "libérer" (ou voler, question de point de vue...) un *Agenda* dans un Fort (Central ou Subsidiaire), le Runner doit s'introduire dans les données du Fort et passer toutes les *ICE* qui le protègent.

S'il parvient à passer toutes les *ICE* qui protègent le fort, son Intrusion est considérée comme réussie.

S'il n'y a pas de *ICE* pour la protection du fort, le Runner peut accéder aux données qu'il contient automatiquement lorsqu'il s'introduit.

La récompense pour une intrusion réussie dépend du Fort lui-même:

Intrusion réussie sur la R&D (Paquet de la Corporation) : le Runner regarde la première carte de la pile. Si c'est un *Agenda*, il le montre à la Corpo, le vole automatiquement et gagne directement les points d'*Agenda* correspondants. Si ce n'est pas un *Agenda* mais une *Node* ou *Upgrade*, il peut en payer le Coût de Destruction (*Trash Cost*, le chiffre sur la petite poubelle en bas à droite de la carte) avec ses *Bits* pour la défausser (la carte est alors mise face visible sur la défausse - les *Archives* - de la Corpo). Il peut aussi décider de simplement quitter le Fort et laisser la carte en place (sans la montrer à la Corpo dans ce cas). Notez que certaines *Nodes* obligent le Runner à les montrer à la Corpo quand il y accède, quel que soit son choix. Si la carte vue est une *Operation* ou une *ICE*, le Runner se contente de la replacer face cachée sur la pile, sans la montrer à la Corpo.

Intrusion réussie sur le HQ (Main de la Corpo) : le Runner regarde une carte prise au hasard dans la main de la Corpo. La suite de la procédure est identique à celle d'une Intrusion sur la R&D (les cartes prises dans la main de la Corpo et que le Runner ne peut ou ne veut pas « trasher » retournent dans la main de la Corpo).

Intrusion réussie sur les Archives (la défausse de la Corporation) : le Runner regarde TOUTES les cartes des *Archives* (y compris celles face cachée). Il prend tous les *Agendas* qu'il trouve et marque les points d'*Agenda* correspondants.

Intrusion réussie sur un Fort Subsidiaire : le Runner regarde toutes les cartes installées dans le fort. Si un *Agenda* est installé ici, il le vole automatiquement et marque les points d'*Agenda* correspondant. Il peut payer le Coût de Destruction de n'importe quelle *Node* ou *Upgrade* installée ici avec ses *Bits* pour les placer dans la défausse (*Archives*) de la Corpo. Il peut aussi décider de simplement laisser les cartes et de stopper l'Intrusion.

>>>Notez que le Runner peut toujours détruire toute *Upgrade* installée dans un Fort (Central ou Subsidiaire) auquel il accède, à condition d'en payer le Coût de Destruction.

Passer des *ICE*:

Le Runner passe les *ICE* installées dans l'ordre suivant : de la plus éloignée du Fort visé à la plus proche. Il y a trois étapes successives pour passer une *ICE* :

1) L'Approche (*Approach*)

Le Runner s'approche d'une *ICE*. Si la *ICE* n'est pas déjà activée, la Corpo peut le faire à ce

moment en retournant la carte et en payant son Coût d'Activation (*Rez Cost*). C'est le seul moment où la Corpo peut activer une *ICE*.

2) La Confrontation (*Encounter*) – Si la *ICE* est activée, le Runner doit l'affronter et faire face à toutes les *Subroutines* listées dessus (symbolisées par les flèches circulaires). Le Runner peut utiliser n'importe lequel de ses *Programs* de type Brise-Glace (*Icebreaker*) capable de « casser » (*break*) ces *Subroutines* (annulant ainsi leur effet). Si la *ICE* n'est pas activée ou si toutes les *Subroutines* sont cassées, le Runner passe la *ICE*. Toutes les *Subroutines* non cassées par un *Program* prennent effet dans l'ordre listé sur la carte de la *ICE* (du haut vers le bas). Si aucune des *Subroutines* ne stoppe l'Intrusion (*End the Run*), le Runner passe la *ICE*.

3) Après Confrontation (*Post-Encounter*) – Après avoir passé une *ICE*, le Runner peut mettre fin à l'Intrusion (*jack out*) ou commencer l'approche de la prochaine *ICE* s'il y en a une (ou accéder au contenu du Fort s'il n'y en a plus). C'est le seul moment où le Runner peut choisir de volontairement mettre fin à son Intrusion.

NOTE : une *ICE* activée passée par le Runner n'est pas détruite : elle reste présente et devra être repassée à chaque Intrusion suivante sur ce Fort. De même, une *ICE* que la Corpo a choisi de ne pas activer reste présente même si le Runner l'a passée. La Corpo pourra choisir de l'activer lors d'une Intrusion ultérieure du Runner sur le Fort qu'elle protège.

***Icebreaker* (*Programs* Brise-Glace):**

Les *Icebreaker* sont les *Programs* dont le Runner a besoin pour casser (*break*) les *Subroutines* des *ICE* qu'il rencontre.



Chaque *ICE* possède une ou plusieurs *Subroutines*.

Pour casser une *Subroutine*, le Runner doit utiliser un *Program Icebreaker* qu'il a déjà en jeu.

Chaque *Icebreaker* correspond à un type de *ICE* (*Wall*, *Code Gate*, *Sentry*).

Dans l'image ci-dessus par exemple, le « *Black Dahlia* » peut casser des *Subroutines* de *Sentry* (mais ne sera d'aucune utilité face à des *ICE* de type *Code gate* ou *Wall*).

Si le Runner a un *Icebreaker* approprié en jeu, la prochaine étape consiste à s'assurer que ce *Program* sera assez fort pour casser les *Subroutines* de la *ICE*.

La Force (*Strength*) du *Icebreaker* est indiquée dans le coin inférieur droit de la carte. Pour être à

même de casser une *Subroutine*, un *Icebreaker* doit avoir une Force supérieure ou égale à la Force de la *ICE* (qui est indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte *ICE*, ou inférieur droit si vue de côté).

La majorité des *Icebreaker* permettent au Runner de payer un montant de *Bits* pour augmenter la Force de ce *Program*.

Dans l'exemple ci-dessus, le Runner peut payer 2 *Bits* en plus pour augmenter la Force du « *Black Dahlia* » de 1. Il peut payer autant de fois qu'il le souhaite (et le peut) pour avoir assez de Force.

Une fois que le *Icebreaker* est assez fort, le Runner peut payer le montant requis pour casser une subroutine.

Habituellement, un seul *Icebreaker* suffit pour casser toutes les subroutines d'une *ICE*, mais le Runner peut casser chaque subroutine avec un *Icebreaker* différent s'il le souhaite.

NOTE IMPORTANTE: L'augmentation de la Force d'un *Icebreaker* est temporaire et ne s'applique qu'à la *ICE* actuellement rencontrée, et uniquement pour l'Intrusion en cours. Si le Runner rencontre ensuite une autre *ICE* à la Force plus élevée que la Force de base de son *Icebreaker*, il devra à nouveau payer pour l'augmenter.

NOTE: Certains effets peuvent augmenter ou diminuer la Force des *ICE* ou des *Icebreaker*. Le cas échéant, cette Force peut passer sous zéro et être négative (-1, -2 etc).



Prenons l'image ci-dessus comme exemple. Le Runner approche la *ICE*. La Corporation décide d'activer la *ICE* en payant 7 Bits. La *ICE* est maintenant active (la Corpo vient de la retourner face visible) et le Runner devra affronter chaque Subroutine listée. Black Dahlia peut casser les Subroutines de *ICE* de type Sentry et Triggerman est une *ICE* de ce type. Triggerman a une Force de 3, et le Runner n'aura donc pas besoin de payer pour augmenter la Force de son Icebreaker Black Dahlia, qui est déjà à 5. Il y a deux Subroutines listées et le Runner va donc payer 4 Bits en tout pour casser les deux (casser une subroutine Sentry avec l'Icebreaker Black Dahlia coûte 2 Bits).

Si le Runner ne casse (*break*) pas toutes les subroutines d'une *ICE*, il subit les effets de chacune des subroutines non cassées dans l'ordre listé sur la carte de la *ICE*. Une subroutine qui stoppe une

intrusion (*End the Run*) éjecte le Runner et les *subroutines* suivantes ne sont pas appliquées.

*En reprenant l'exemple précédent, si le Runner n'a pas assez de Bits pour casser les deux subroutines mais assez pour une seule, il pourrait casser la seconde et encaisser les effets de la première. Dans ce cas, la Corpo choisit un des **Program** installés du Runner et le détruit (trash). Une fois le **Program** détruit (placé dans sa défausse), le Runner est considéré comme ayant passé victorieusement la **ICE** puisqu'aucune Subroutine mettant fin à l'Intrusion (*End the Run*) n'est plus active sur la **ICE**. Bien sûr, il pourrait aussi choisir de ne casser que la première subroutine pour protéger ses précieux **Programs**, et d'encaisser la seconde qui met fin au Run.*

Dégâts (*Damage*) :

Certaines cartes ou *subroutines* de **ICE** permettront à la Corporation de faire des dégâts au Runner.

Il existe trois type de dégâts pour un Runner :

- *Net Damage* : le Runner se défausse aléatoirement d'une carte de sa main pour chaque dégât de ce type.
- *Meat Damage* : le Runner se défausse aléatoirement d'une carte de sa main pour chaque dégât de ce type.
- *Brain Damage* : le Runner se défausse aléatoirement d'une carte de sa main pour chaque dégât de ce type ET sa main maximale est réduite d'une carte.

Si le Runner est forcé de défausser plus de cartes qu'il n'a en main ou si sa main maximum est inférieure à zéro, il est considéré comme en état de mort cérébrale (*flatlined*) et la Corpo gagne automatiquement la partie.

Tentative de Traque (*Trace attempt*):

Certaines cartes ou *subroutines* de **ICE** permettent à la Corpo d'effectuer une Traque (*Trace*) du Runner au travers du réseau. Si la Traque est réussie, c'est généralement très mauvais pour le Runner.

Qu'est ce que cela implique pour la Corporation ?

- Si une carte permet une Traque, c'est indiqué par le terme *trace [n]* où *[n]* est la Limite de Traque (*Trace Limit*). La Limite de Traque est le nombre maximum de *Bits* que la Corpo peut investir dans une Tentative de Traque.
- La valeur de Traque (*Trace Value*) de la Corporation est de 0 pour chaque Tentative de Traque.
- La Corporation peut augmenter cette valeur de 1 pour chaque *Bit* dépensé.
- Ce montant de *Bits* est choisi secrètement. La Corporation cache le montant investi jusqu'à ce que les deux joueurs révèlent le montant simultanément.

Qu'est ce que cela implique pour le Runner ?

- Le Runner doit choisir une des cartes qu'il a installé qui lui donne une Valeur de Lien de Base (*base link value*). Dans le cas contraire, il est considéré comme ayant une valeur de 0.
- Pour augmenter sa Valeur de Lien, le Runner peut utiliser n'importe quelle carte lui permettant de le faire. Généralement, les cartes ayant une Valeur de Lien de Base permettent aussi d'en

augmenter la Valeur, mais d'autres cartes peuvent aussi le proposer. Le Runner peut utiliser n'importe quelle carte en plus de celle lui ayant donné sa Valeur de Lien de Base pour augmenter cette valeur.

- Contrairement à la Corpo, il n'y a pas de limite supérieure pour l'augmentation de la Valeur de Lien.

Protocole de Tentative de Traque:

- 1) Les deux joueurs choisissent secrètement le montant qu'ils investissent dans la Traque.
- 2) Le Runner annonce quelle carte sert de Lien de Base parmi celles installées et quelle(s) carte(s) supplémentaire(s) il utilise le cas échéant pour comptabiliser la Valeur de Lien.
- 3) Les deux joueurs dévoilent simultanément le montant (en *Bits*) qu'ils investissent.
- 4) On compare la Valeur de Traque de la Corporation et la Valeur de Lien du Runner. Si la Valeur de Traque est supérieure ou égale à la Valeur de Lien du Runner, la Traque est réussie pour la Corporation.



*Dans cet exemple, la Corporation joue une carte **Operation** « Chance Observation » car le Runner a tenté une Intrusion durant son dernier tour. Cela permet à la Corpo de tenter une Traque sur le Runner. La Corpo décide secrètement d'investir de 0 à 5 Bits (Puisque la Limite de Trace figurant sur la carte est 5). Le Runner déclare qu'il utilise son **Program** "Baedeker's Net Map" comme Lien de Base. Cela lui donne une valeur de lien de base de 1 au lieu de 0 (pour un coût de 0 Bits). Il décide (secrètement) de dépenser 3 Bits supplémentaires amenant sa valeur totale de Lien à 4 (Valeur de Lien de Base 1 + 3 Bits = 4). La Corporation révèle son investissement : Surprise ! 4 bits, pour une Valeur de Traque de 4. Comme la Valeur de Traque est égale à la Valeur de Lien, la Traque est réussie ! Le Runner est désormais Taggé ! (Utiliser un jeton quelconque pour marquer le Tag).*

Tags:

Les *Tags* sont généralement donnés au Runner à la suite d'une Traque réussie, mais peuvent parfois être donnés d'une manière différente. Si le Runner est taggé, la Corporation peut dépenser 1 *action* et 2 *Bits* durant son tour à elle pour détruire (*trash*) une des cartes *Resource* du Runner. La Corpo peut faire cela autant de fois qu'elle le souhaite à son tour, en payant à chaque fois 1 *action* et 2 *bits* pour détruire 1 *Resource* d'un Runner tagué.

Pour se débarrasser d'un *Tag*, le Runner peut dépenser 1 *action* et 2 *Bits* durant son tour à lui pour détruire un de ses *Tags*. Le Runner peut faire cela autant de fois qu'il le souhaite à son tour.

Conseils pour le jeu Runner:

En tant que Runner, vous aurez besoin d'*Icebreakers* installés afin de passer les *ICE* de la Corporation.

Vous aurez besoin de mettre en place des systèmes permettant d'obtenir des *Bits* régulièrement, par exemple à l'aide de *Resources*, mais aussi de *Programs* et de *Preps*, car le matériel nécessaire aux Intrusions est très cher à l'entretien et à l'utilisation.

Faites très attention à ce que fait la Corpo – elle peut bluffer en avançant une carte dans un Fort qui se révélera être un piège (une *Node* au lieu d'un *Agenda*, par exemple).

Certaines cartes Runner permettent d'Exposer (*expose*) les installations Corpo face visible. Cela peut être très utile.

Note: Une carte Exposée est retournée face visible, mais n'est pas considérée comme activée (*Rezzed*). La Corporation devra tout de même payer son Coût d'Activation (*Rez Cost*) pour ce faire. Marquez les cartes Exposées à l'aide d'un jeton quelconque.

NOTE: Certaines cartes affectent des cartes installées DANS (*in*) un Fort, d'autres SUR (*on*) un Fort. DANS un fort désigne les cartes (*Agendas*, *Nodes*, *Upgrades* etc) installées dans un Fort et protégées ou non par des *ICE*. SUR un Fort désigne les *ICE* protégeant les Forts.

~~~

*May Your Run Never End...*

~~~

ANNEXES

DECOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE.

Un duel de Netrunner se déroule en deux manches gagnantes. Chaque joueur joue successivement le rôle du Runner et celui de la Corpo. Le vainqueur marque 10 points de victoire, et le perdant marque autant de points de victoire qu'il avait marqué de Points d'Agenda au moment où la partie s'est achevée.

Après que chaque joueur ait joué une fois la Corpo et une fois le Runner, celui qui termine avec le plus grand total de points de victoire sur les 2 manches remporte le duel.

REGLES DE CONSTRUCTION DES PAQUETS

Il n'y a pas de limites concernant le nombre maximum d'exemplaires de chaque carte. Vous pouvez utiliser 10 « *Score !* » ou 12 « *Planning Consultants* » si cela vous chante.

Une option souvent utilisée limite à 3 exemplaires de chaque carte, tandis qu'une autre plus rare mais amusante interdit d'utiliser plus d'1 exemplaire de chaque.

Certaines cartes trop puissantes sont théoriquement interdites de jeu, notamment l'Agenda « *Tycho Extension* » et le Programme « *Enterprise, Inc., Shields* » A vous de voir ce que vous en pensez !

Règle de construction des paquets Runner : minimum de 45 cartes par paquet.

Règle de construction des paquets Corporation : minimum de 45 cartes par paquet. Un paquet Corpo doit compter un nombre minimum de Points d'Agenda (le chiffre en bas à droite de chaque carte Agenda), en fonction du nombre total de cartes du paquet :

Nombre de Points de Victoire dans votre Paquet > Taille maximale de votre paquet:

18/19 > 45

20/21 > 50

22/23 > 55

24/25 > 60

26/27 > 65

28/29 > 70

Etc...

CONSEILS DE CONSTRUCTION DES PAQUETS

Conseils de construction de paquet (ces conseils sont subjectifs, et surtout valables pour un jeu basé sur un pool très limité de cartes, par exemple un *Starter* de 60 cartes.)

Pour les deux camps :

- Dans le cas d'un jeu à construire d'après un pool très limité de cartes (jeu de type « paquet scellé »), commencez par classer les cartes par type avant de faire votre choix. Mettez de côté les cartes qui vous semblent les plus intéressantes (en général une trentaine sur un paquet de 60), et complétez ensuite avec les cartes moins évidentes.
- limitez-vous autant que possible au minimum légal de 45 cartes pour votre paquet (vous aurez ainsi bien plus de chances de tomber sur vos bonnes cartes).
- Privilégiez une stratégie principale si vos cartes vous le permettent (par exemple, pour la *Corpo*, une stratégie visant à tuer le *Runner* plutôt qu'à gagner grâce aux *Agendas* est tout à fait viable, si vous avez suffisamment de cartes permettant de le taguer et de lui faire des dégâts ensuite. Pour un *Runner*, une stratégie visant à infiltrer en priorité le *HQ* ou la *R&D* de la *Corpo* est viable si vous avez plusieurs cartes accordant des bonus dans ces cas-là.

Pour le **Runner** :

-Un MAXIMUM de cartes permettant de gagner des *bits*, quel que soit leur type : l'argent est le nerf de la guerre ! Parmi les favoris, citons *Broker*, *Short term contract*, *Livewire's contacts* ou encore *Score!* et *Lucidrine Booster Drug*.

-Quelques cartes permettant de piocher plus, ou mieux (*Jack'n Joe*, *Crash Everett*, *Bodyweight synthetic blood...*)

-Au moins 2 *Icebreakers* de chaque type, un « petit » et un « gros » (par exemple, *Loony Goon+Big frackin' gun*), et éventuellement un *Icebreaker* universel ou spécialisé (ex : *Dogcatcher*).

-1 ou 2 cartes donnant du *Base Link* pour échapper aux *Traces*. Privilégier les cartes de type *Resource*, car les *Programs* consomment des *MU*, et vous en aurez besoin en priorité pour vos *Icebreakers*.

-1 à 3 cartes permettant d'éviter des dégâts ou des *Tags* infligés (*Force Shield*, *Nomad Allies*, *Nasuko Cycle*). Les cartes permettant d'éviter un *Tag* utilisables durant le tour de la *Corpo* (et donc, ne nécessitant pas une action pour être utilisées) sont très utiles (ex : *Fall Guy*).

-1 à 3 cartes permettant de chercher des cartes dans votre paquet (*The Short Circuit* est inestimable), ou de récupérer des cartes dans votre défausse (*Junkyard BBS*; *Gideon Pawnshop*).

-1 ou 2 cartes permettant d'exposer les cartes de la *Corpo*. Privilégier les moins chères (*Mouse*).

-Concernant les *Hardware* : les cartes améliorant les *Runs* (ex: *R&D Interface*) peuvent être utiles, mais seulement si elles s'intègrent dans votre stratégie globale. Les cartes ajoutant des *MU* ou élargissant votre main maximale sont utiles, mais évitez les cartes trop chères, et notamment les *Decks* et les *Stealth*, dont le rapport qualité-prix est - sauf exceptions- mauvais (sauf peut-être *Invisibility*).

Gardez toujours à l'esprit votre objectif, et le rapport qualité-prix des cartes (Une carte coûtant 10 *bits* ou plus est exorbitante pour le *Runner*, et doit procurer un énorme avantage pour être rentable). Les cartes apportant un bonus momentané, comme les *Preps* permettant d'accéder à plus de cartes de la *R&D* ou du *HQ* lors d'un *Run*, peuvent être très utiles.

N'ayez pas peur des cartes infligeant un malus si l'effet positif de la carte est conséquent (exemple type : *Lucidrine booster drug*).

Pour la **Corpo** :

-Utilisez un minimum d'Agendas tout en restant dans les limites légales du nombre de Points d'Agenda à inclure. Ceci évitera de donner trop de chances au Runner de tomber dessus. Privilégiez les Agendas avec un bon rapport difficulté/points, et accordant un bonus financier ou de tirage de cartes.

-Un maximum de cartes rapportant des *bits*, quel que soit leur type : Agendas (ex: *Corporate Coup*), Operations (ex: *Accounts Receivable*) ou Nodes (ex: *BBS Whispering Campaign*, *Rockerboy Promotion*). L'argent est le nerf de la guerre.

-Des ICE en nombre suffisant. 15 est un nombre plancher, mais il vaut mieux tourner autour de la vingtaine. Panachez les types de ICE et leur Coût d'Activation : des ICE faibles et bon marché sont utiles au début pour protéger vos Forts à moindre coût, mais seront moins utiles plus tard quand le Runner sera bien équipé. Les ICE ayant un coût d'Activation égal (ou inférieur) à leur Force (*Strength*, en bas de la carte) sont souvent de bons choix, mais pensez à inclure une large majorité de ICE qui disposent d'au moins 1 *Subroutine* "End the run".

Notez bien qu'une ICE ne mettra fin à un Run que si elle dispose d'une Subroutine générant un effet "End the run".

Dans le cas contraire, le Runner pourra (et souvent, il le fera!) choisir d'encaisser les Subroutines et parviendra tout de même à passer la ICE si elle ne déclenche pas d'effet "End the run".

Les ICE qui font des dégâts au Runner peuvent être utiles si votre stratégie est de le tuer. Les ICE qui détruisent des cartes du Runner, notamment des *Programs*, sont de très bons choix.

-Quelques cartes permettant d'avancer plus rapidement les agendas. Elles vous seront utiles en fin de partie quand le Runner sera assez puissant pour attaquer à tout moment.

-Quelques Nodes pièges (ex: *Setup!*; *Virus Test Site*), de préférence pouvant être avancées, pour bluffer et piéger le Runner.

-Quelques *Upgrades* et Nodes « de boost » si elles sont suffisamment intéressantes (tout ce qui rapporte des *Bits* est bon à prendre. Ce qui rapporte des actions, réduit la difficulté des agendas ou force le Runner à payer davantage peut aussi être utile).

-Des cartes qui taguent et tuent le Runner : utilisez cette stratégie seulement si vous avez au moins 2 ou 3 cartes capables d'infliger suffisamment de dégâts à un Runner tagué pour le tuer (ex: *Scorched Earth*, *Urban Renewal*). Dans ce cas, il vous faudra au moins 5 ou 6 cartes capables de le tracer pour lui infliger un Tag (ex: *Manhunt*, *Chance Observation*). Dans le cas contraire, il peut être intéressant d'inclure 1 ou 2 cartes capables de Tracer (de préférence des ICE) pour surprendre le Runner et "trash" ses *Resources*, mais inutile d'en faire trop.

Fiche de référence : tour Corpo:**Début du jeu:**

Chaque joueur prend 5 *bits*, mélange et tire 5 cartes (c'est la main maxi de départ).

La Corpo commence, elle a 3 *Central Data Forts* : sa *R&D* (paquet), son *HQ* (sa main), ses *Archives* (sa défausse).

-La corpo joue toutes ses cartes face cachée, sauf les *Operations*

-La Corpo doit activer (Rez) ses cartes avant de pouvoir les utiliser.

A/ Tirer une carte de la R&D. La Corpo perd la partie si elle doit tirer une carte mais que sa R&D est vide.

B/ Utiliser 3 actions parmi les options suivantes:

-Tirer 1 autre carte.

-Ajouter 1 *bit* à sa réserve.

-Jouer 1 carte *Operation*.

-Payer 1 bit pour avancer (*advance*) 1 carte.

-Payer 2 bits pour détruire 1 *Resource* du Runner s'il est tagué.

-Installer 1 *Agenda*, *Node*, *ICE* ou *Upgrade* dans un *Fort*.

ICE:

Installez-les face cachée, payez 1 *bit* pour chaque *ICE* existant déjà sur ce *Fort* (toujours les placez devant les *ICE* existantes, vers le Runner). Peuvent être installées sur un *Fort* vide.

Les *ICE* existantes peuvent être trashées pour réduire le coût d'installation.

Agenda/Node:

Ne peuvent être installées dans un *Central Data Fort*. Seulement 1 *Agenda* ou *Node* par *Data Fort* Subsidiaire.

Peuvent être installées par-dessus une *Node* existante en la détruisant (gratuitement). L'effet décrit par le texte d'un *Agenda* ne s'applique qu'une fois qu'il est marqué.

Upgrade:

Peuvent être installées dans n'importe quel type de *Data Fort*.

Plusieurs peuvent être installées dans le même *Data Fort*.

Activer (Rez) les Cartes Corpo :

Les *ICE* ne peuvent être installées que quand le Runner les approche durant un *Run*.

Les autres peuvent être activées :

-Au début du tour de chaque joueur

-Après chaque action de chaque joueur.

-Quand le Runner approche une *ICE* et au moment où il a passé une *ICE*

-Juste avant qu'un Runner accède au contenu d'un *Fort*.

Pour activer, payer le Coût d'Activation (*Rez Cost*). Cela ne coûte pas d'action.

Marquer des points d'Agenda :

L'*agenda* doit être avancé au moins autant que sa Difficulté.

Cela ne coûte pas d'action.

Un *Agenda* peut être marqué :

-Au début du tour de la Corpo

-Après chaque action de la Corpo.

Retirez l'*agenda* marqué (*scored*) du jeu.

Fin du tour / Gagner la partie:

chaque joueur défausse jusqu'à sa main maxi (5 par défaut). La Corpo défausse face cachée, le Runner toujours

face visible. La Corpo gagne au moment où elle score 7 points d'*agenda* ou tue le Runner. Elle perd si elle doit tirer une carte mais que sa R&D est vide, ou si le Runner score 7 points d'*agenda*.

Fiche de référence : Tour Runner:**Début du jeu:**

Chaque joueur prend 5 *bits*, mélange et tire 5 cartes (c'est la main maxi de départ).

La Corpo commence, le Runner a 4 *MU* pour ses *Programs*. Le Runner a son *Stack* (paquet) et son *Trash* (sa défausse).

Exécutez 4 actions parmi les options suivantes:

- Payer 2 *bits* pour effacer 1 *Tag*
- Tirer 1 carte (le Runner continue à jouer si son paquet est vide)
- Prendre 1 *bit* de la banque.
- Jouer 1 carte *Prep*.
- Installer une carte *Resource*, *Hardware* ou *Program*.

Pour ça, payer le Coût d'Installation.

Les *Programs* ne peuvent dépasser le maximum de *MU*. Si c'est le cas, trasher des *Programs* autant que nécessaire.

- Faire un *Run* (Intrusion) sur un *Data Fort*.

Approcher chaque carte *ICE*.

Si la Corpo l'active, casser les *Subroutines* avec les *Icebreaker* appropriés, ou subir les conséquences des *subroutines* restantes dans l'ordre où elles sont listées.

Un *Icebreaker* ne fonctionne que si sa Force (*Strength*, en bas de la carte) est égale ou supérieure à celle de la *ICE*.

Le Runner peut payer pour augmenter la Force de son *Icebreaker*, l'augmentation ne valant que pour cette rencontre et cette *ICE*.

Le Runner peut arrêter son *Run* (*jack out*) après chaque *ICE*, et après avoir passé la dernière *ICE*. S'il continue alors, le *Run* est réussi:

En fonction du type de *Fort*, le Runner accède à: la 1ère carte de la *R&D/1* carte au hasard du *HQ*/toutes les cartes des *Archives*/les *Nodes* ou *Agendas* dans un *Fort* Subsidaire, et les *Upgrades* installées dans le *Fort* Central ou Sub. S'il y a un *agenda*, il le montre, le vole et le marque. S'il y a une *Node/Upgrade*, il peut les détruire en les montrant et en payant leur *Trash Cost*. Les autres cartes retournent où il les a prises dans l'ordre où il les a prises.

Traquer (Trace) le Runner :

Déterminer la *Trace Limit* de la Corpo, marquée sur la carte de *Trace*.

Si la Valeur de *Trace* de la Corpo est égale ou supérieure à la valeur de *Link* (lien) du Runner, la *Trace* réussit.

La Valeur de *Trace* commence à 0. Payer 1 *bit* pour l'augmenter de 1, mais on ne peut pas payer plus que la *Trace Limit*.

La Valeur de Lien commence à 0. Le Runner utilise une carte donnant un *Base Link* pour se donner une nouvelle Valeur de Lien, puis l'augmente avec les cartes appropriées.

Protocole de Trace :

Les 2 joueurs notent le nombre de bits qu'ils utilisent pour cette *Trace*.

Le Runner dit quelle carte il utilise pour obtenir un *Base Link*, et quelles cartes il utilise pour l'augmenter.

Les 2 joueurs révèlent le nb de bits dépensés, on calcule le résultat et tous les bits dépensés sont perdus.

Dégâts (Damage)

3 types de dégâts : *Meat*, *Net*, *Brain*. Chaque point de dégât force le Runner à défausser 1 carte de sa main au hasard.

Le *Brain Damage* réduit aussi la main maximale du Runner de 1 par pt de dégât.

Si le Runner encaisse 1 pt de dégât alors qu'il a 0 carte en main, ou si sa main maxi est un chiffre négatif, il perd la partie.

Fin du tour /gagner la partie :

chaque joueur défausse jusqu'à sa main maxi (5 par défaut). La Corpo défausse face cachée, le Runner toujours face visible. Le runner gagne au moment où il score 7 points d'agenda ou que la Corpo doit tirer une carte mais que sa *R&D* est vide. Il perd s'il meurt (voir dégâts) ou que la Corpo marque 7 points d'Agenda.

INDEX DES TERMES ANGLAIS

- Action* La Corpo a 3 *actions* par tour, le Runner 4. La plupart des actes exécutables dans le jeu nécessitent de payer 1 *action* : installer une carte, en tirer une, etc. L'icône « touche entrée » sur une carte signifie « payer une *action* ». On doit payer toutes les actions faisant partie du coût d'une carte consécutivement et dans le même tour. Par contre, si une carte ou un effet demande de *forfeit* ("abandonner") une ou des actions, cet abandon peut s'étalonner sur plusieurs tours. (Si une carte ou un effet demande d'"abandonner 3 actions", on peut abandonner, par exemple, la 3e action de son tour puis les 2 premières de son prochain tour. Ou les 3 actions de son prochain tour, etc). De la même manière, si une pénalité nécessite plus de 3 actions (ou 4 dans le cas du Runner) pour être accomplie, l'effet se poursuit sur plusieurs tours. Exemple: si une carte spécifie "le Runner ne peut faire de Run pour ses 6 prochaines actions", cela signifie que pour les 6 prochaines actions du Runner, il ne pourra faire de Run, que ces 6 actions s'étalent sur 2 voire 3 tours à compter du moment où la carte prend effet. Notez que certaines cartes permettent à un joueur de choisir d'abandonner des actions. Ce choix peut être fait au début du tour du joueur en question, ou après chacune de ses actions.
- Access* Quand le runner, suite à un Run, *accède* au contenu d'un Fort. L'effet généré dépend du type de Fort (voir *Run*). Juste avant d'accéder à un Fort, le Runner peut décider de mettre fin volontairement à son run, auquel cas il n'accède pas au Fort.
- Advance* Les *Agendas* doivent être avancés pour être marqués. Certaines *Nodes* peuvent aussi être avancées mais seulement si ceci est précisé sur la carte. Pour avancer une carte installée, la Corpo paie 1 *action* et 1 *bit* pour placer 1 Compteur d'Avancement sur cette carte.
- Agenda* Un Agenda est installé face cachée par la Corpo durant son tour dans un Data Fort Subsidaire, pour 1 action. La corpo doit compléter ses Agendas (les avancer jusqu'à leur seuil de difficulté, en haut à droite de la carte) puis les marquer (*score*) et le Runner les voler, pour marquer le nombre de Points d'Agenda correspondants (en bas à droite). Sauf contre indication, seule la Corpo bénéficie du bonus accordé dans le texte d'un agenda, et ce uniquement à partir du moment où elle le marque.
- Approach* Quand un Runner en cours d'Intrusion (*Run*) s'apprête à tenter de passer une *ICE*. C'est uniquement à ce moment que la Corpo peut activer (*Rez*) cette *ICE* : le Runner doit alors l'affronter (*Encounter*). Si la Corpo ne l'active pas, il la passe.
- Bad Publicity* Mécanique introduite dans l'extension *PROTEUS*. Certaines cartes donnent des points de *Bad Publicity* à la Corpo. Ils sont permanents et doivent être comptabilisés. La Corpo perd la partie instantanément dès qu'elle a 7 points de *Bad Publicity*.
- Bank* La réserve de *Bits* dans laquelle les deux joueurs piochent.

<i>Bit</i>	La monnaie du jeu, symbolisée par une roue dentée sur les cartes.
<i>Bit pool</i>	La réserve de <i>Bits</i> de chaque joueur.
<i>Break</i>	Casser 1 <i>Subroutine</i> d'une <i>ICE</i> à l'aide d'un <i>Program</i> de type <i>Icebreaker</i> , en payant le coût approprié, et uniquement si l' <i>Icebreaker</i> est au moins aussi puissant (chiffre en bas des cartes <i>Icebreaker</i> et <i>ICE</i>) que la <i>ICE</i> . La <i>Subroutine</i> en question est annulée uniquement pour ce <i>Run</i> .
<i>Damage</i>	(<i>Meat, Net, Brain ~</i>) : Dégâts infligés au Runner. 1 pt de dégât oblige le Runner à se défausser d'1 carte de sa main au hasard. 1 pt de <i>Brain Damage</i> réduit aussi la main maximale du joueur de 1 carte. Le Runner perd la partie si sa main maximale est un chiffre négatif, ou s'il doit défausser une carte mais n'en a pas en main.
<i>Data fort</i>	(<i>Central, Subsidiary</i>) : Les zones d'action de la Corpo, qui peuvent être protégées par des <i>ICE</i> . Il y a 3 <i>Central Data Forts</i> (<i>R&D, HQ, Archives</i>), et la Corpo peut créer un nombre infini de <i>Subsidiary Data Forts</i> dans lesquels peuvent prendre place 1 <i>Node</i> ou 1 <i>Agenda</i> . Tous les Forts, Centraux et Subsidiaries, peuvent aussi abriter un nombre infini d' <i>Upgrades</i> .
<i>Derez</i>	Désactiver une carte. La replacer face cachée. La Corpo devra payer à nouveau son coût d'activation.
<i>Double</i>	Mécanique introduite dans l'extension <i>CLASSIC</i> . Une <i>Double Prep</i> ou une <i>Double Operation</i> nécessite de payer 2 actions consécutives dans le même tour, en plus de tout autre coût, pour être utilisées.
<i>Encounter</i>	Quand le Runner approche une <i>ICE</i> activée, il la rencontre et doit casser ses <i>Subroutines</i> à l'aide des <i>Programs</i> de type <i>Icebreaker</i> appropriés, ou en subir les conséquences.
<i>Hand</i>	La main du Runner. A la fin du tour, s'il a plus de cartes en main que son maximum (5 par défaut), le Runner doit se défausser face visible du nombre de cartes approprié. Si le Runner est forcé de se défausser d'une carte alors qu'il n'en a pas en main, ou si sa main maximale est un chiffre négatif, il perd la partie.
<i>Hardware</i>	Carte permanente apportant un effet positif au Runner. Installée et activée par le Runner à son tour pour 1 action en payant son Coût d'Installation.
<i>Hidden</i>	Une <i>Hidden Resource</i> est jouée par le Runner pour 1 action, comme une <i>Resource</i> normale, mais est posée face cachée. Pour l'utiliser, il devra en payer le coût spécifié sur la carte (et la retourner à ce moment). La plupart des effets des <i>Hidden Resource</i> peuvent être générés en payant leur coût à n'importe quel moment où la Corpo peut activer une carte (voir p. 11), mais certains peuvent en plus être générés à d'autres moments, si les circonstances décrites sur la carte sont remplies. Exemple: La carte " <i>Chiba bank account</i> " peut être jouée pour 1 action, puis activée après une action

d'un joueur ou au début d'un tour. Elle peut aussi être activée, comme il est écrit sur la carte, à n'importe quel moment où le Runner paie un coût ou une pénalité.

ICE Carte protégeant les *Data Forts* de la Corpo, qui l'installe à l'horizontale face cachée durant son tour devant un *Data Fort*, pour 1 action. La Corpo doit payer 1 *bit* par *ICE* déjà installée sur un *Fort* pour ajouter une *ICE* sur celui-ci. Dans ce cas, la nouvelle *ICE* est placée au bout de la colonne formée par la ou les *ICE* déjà posée(s), du côté du Runner. Pour réduire le Coût d'Installation, la Corpo peut détruire une ou plusieurs *ICE* installées sur un Fort au moment d'en installer une nouvelle (celle-ci n'est pas posée à la place d'une *ICE* trashée mais vient toujours se positionner en bout de colonne, côté Runner). Une *ICE* ne peut être activée (*Rez*) qu'au moment où le Runner l'approche lors d'une Intrusion (*Run*). Une *ICE* activée, même passée par le Runner, reste active et présente et le Runner devra la passer à nouveau à chaque *Run* ultérieur sur ce *Fort*.

Dans le texte d'une *ICE*, le fait de désigner une *ICE* "*next*" ou des *ICE* "*further*" celle-ci désigne une ou des *ICE* positionnée(s) après elle dans la direction de la Corpo. A l'inverse, une ou des *ICE* installée(s) "*outside*" une *ICE* donnée désigne la ou les *ICE* positionnée(s) après elle dans la direction du Runner.

Icebreaker *Program* permettant au Runner de casser les *Subroutines* d'une *ICE*. Installé et activé par le Runner à son tour pour 1 action en payant son Coût d'Installation. Pour casser (*break*) une *Subroutine* d'une *ICE* de type correspondant, le Runner paie le coût stipulé sur la carte. Ceci n'est possible que si le *Icebreaker* est au moins aussi puissant (chiffre en bas des cartes *Icebreaker* et *ICE*) que la *ICE*.

Innermost Sur un Fort, la *ICE* la plus proche de la Corpo est en position *innermost*, par opposition à *Outermost* qui désigne la plus proche du Runner.

Install Mettre une carte en jeu à son tour dans la zone appropriée. Ne pas confondre avec activer (*Rez*) une carte. Installer une carte coûte 1 action. Les cartes *Operation* et *Prep* ne sont pas installées, mais simplement payées, activées et défaussées au moment où elles sont jouées. (L'ordre exact de leur résolution est: jouer la carte > payer son coût > la défausser > résoudre son effet).

Jack out Quand le Runner décide de mettre fin lui-même à son *Run*. Possible uniquement au moment où il vient de passer une *ICE*, ou juste avant d'accéder au contenu d'un Fort.

MU *Memory Unit*. Unités Mémoire disponibles pour installer des cartes *Program*. Le Runner commence avec 4 *MU*. Attention, certains *Programs* occupent plus de 1 *MU*.

Node Carte installée face cachée par la Corpo durant son tour dans un *Data Fort* Subsidaire, pour 1 action. Pour prendre effet, la *Node* doit ensuite être activée par la Corpo en la retournant et en payant son Coût d'Activation. Une *Node* peut être détruite par un Runner qui y accède lors d'un *Run* en payant son Coût de Destruction (*Trash cost*, en bas à droite), ou gratuitement par la Corpo lorsqu'elle souhaite installer une autre *Node* ou un *Agenda* dans le Fort en question.

- Operation* Ces cartes ne sont pas installées, mais simplement payées, résolues et défaussées au moment où elles sont jouées. La Corpo peut jouer une carte *Operation* à son tour en payant 1 *action* et le Coût d'Activation inscrit sur la carte. (L'ordre exact de résolution est: jouer la carte > payer son coût > la défausser > résoudre son effet).
- Outermost* Sur un Fort, la ICE la plus proche du Runner, par opposition à *Innermost* qui désigne la plus proche de la Corpo. Concernant les ICE sur les Forts, "out" (vers l'extérieur) désigne la direction du Runner, "in" la direction de la Corpo.
- Prep* Le Runner peut jouer une carte *Prep* à son tour en payant 1 *action* et le Coût d'Installation inscrit sur la carte. Ces cartes ne sont pas installées, mais simplement payées, résolues et défaussées au moment où elles sont jouées. (L'ordre exact de résolution est: jouer la carte > payer son coût > la défausser > résoudre son effet).
- Program* Carte installée et activée par le Runner durant son tour en payant 1 *action* et son Coût d'Installation. Les *Programs* occupent des *MU*. Le Runner peut détruire à tout moment des *Programs* installés pour libérer des *MU*. S'il a plus de *Programs* que de *MU*, il doit immédiatement détruire le nombre nécessaire de *Programs*.
- QG* La main de la Corpo. A la fin du tour, si la Corpo a plus de cartes en mains que son maximum (5 par défaut), elle défausse face cachée le nombre nécessaire de cartes. Le *QG* peut être protégé par des *ICE* et des *Upgrades*.
- R&D* Le paquet de la Corpo. Il peut être protégé par des *ICE* et des *Upgrades*. Si la *R&D* est vide et que la Corpo doit piocher une carte, elle perd la partie.
- Resource* Carte installée et activée à son tour par le Runner en payant 1 *action* et son Coût d'Installation. Il n'y a pas de limite au nombre de *Resources* que le Runner peut avoir en jeu.
- Rez* Activer une carte. Acte de payer le coût d'activation d'une carte pour en profiter des effets. Une carte face cachée activée est retournée face visible. Une carte peut être activée au début du tour et après chaque action de chaque joueur, et au moment où le Runner accède à un Fort, approche d'une *ICE* ou passe une *ICE*. Une *ICE* ne peut être activée qu'au moment où le Runner l'approche. **Activer une carte ne coûte pas d'action.**
- Rez Cost* Coût d'activation d'une carte.
- Run* Intrusion. Durant son tour, un Runner peut déclarer un *Run* sur un Data Fort Central ou Subsidaire en payant une *action*. Il devra alors passer les *ICE* successivement activées par la Corpo. S'il n'y a pas de *ICE* et/ou si le Runner ne choisit pas d'annuler son *Run* juste avant d'accéder au Fort, le *Run* est réussi et le Runner accède au contenu du Fort : La 1^{ère} carte de la *R&D*/1 carte au hasard du *HQ*/toutes les cartes des *Archives*/toutes les cartes dans un Data Fort Subsidaire, et toute *Upgrade* installée dans un Data Fort Central ou Subsidaire.

- Score* Marquer les points d'agenda inscrits sur une carte d'*Agenda* (en bas à droite). Pour ce faire, la Corpo doit avancer l'*Agenda* au moins jusqu'à son seuil de difficulté (en haut à droite). Le Runner marque les points d'*agenda* de tout *agenda* auquel il accède lors d'un *Run*. Un *agenda* marqué est placé hors du jeu à proximité du joueur qui l'a marqué. Sauf contre indication, seule la Corpo bénéficie du bonus accordé dans le texte d'un *agenda*, et ce uniquement à partir du moment où elle le marque.
- Subroutine* Les routines des ICE qui s'appliquent au Runner qui les rencontre. Toutes les *subroutines* que le Runner n'a pas pu ou voulu casser sont alors appliquées dans l'ordre listé.
- Strength* La Force d'une *ICE* ou d'un *Icebreaker* (en bas de la carte). Un *Icebreaker* doit avoir une Force au moins égale à la *ICE* à laquelle il s'attaque pour pouvoir casser ses *Subroutines*. La Force peut atteindre des chiffres négatifs sous l'effet de certaines cartes.
- Tag* Information sur le Runner obtenue par la Corpo, généralement à la suite d'une *Trace* (Traque) réussie. La Corpo peut payer 1 *action* et 2 *bits* autant de fois qu'elle le souhaite pendant son tour pour détruire 1 *Resource* d'un Runner tagué. Le Runner peut payer 1 *action* et 2 *bits* autant de fois qu'il le souhaite pendant son tour pour se débarrasser d'un *Tag*.
- Trace* Tentative de Traque du Runner par la Corpo. La Corpo peut parier secrètement autant de *bits* qu'il est spécifié après le mot *Trace* sur la carte (ceci est sa *Trace limit*). Le Runner peut parier secrètement le nombre de *Bits* qu'il souhaite, après quoi il désigne une carte en jeu qu'il utilise pour lui donner un *Base Link*, ainsi que la ou les cartes éventuelles qu'il utilise pour augmenter son *Link*, puis les deux joueurs révèlent le nombre de *Bits* investis. Si la valeur de la *Trace* est égale ou supérieure au *Link* du Runner (constitué de son *Base link* et des modificateurs éventuels), la *Trace* est réussie. Les *Bits* investis par les deux joueurs sont perdus quoi qu'il arrive.
- Trash* Défausse du Runner. Aussi, acte de détruire une carte et l'envoyer à la défausse du joueur auquel elle appartient.
- Upgrade* Carte pouvant être jouée par la Corpo à son tour pour 1 *action*. Une *Upgrade* est placée face cachée dans un *Data fort* Central ou Subsidiaire. Pour bénéficier de son effet, une *Upgrade* doit être activée en payant son Coût d'Activation. Il n'y a pas de limite au nombre d'*Upgrades* pouvant être installées dans un Fort donné. Une *Upgrade* installée dans un *Data Fort* Central ou Subsidiaire auquel le Runner accède lors d'un *Run* peut être détruite par lui en payant son Coût de Destruction. Généralement, l'*Upgrade* prend effet même si le Runner décide de la trasher, après quoi elle est envoyée aux Archives si c'est le cas.

SOMMAIRE

But du jeu	2
Début du jeu	3
Icônes	3
Tour Corpo	4
Tour Runner	4
Fin de tour	5

CORPO

Zone de jeu Corpo	5
<i>Agendas</i>	6
<i>Nodes</i>	7
<i>Upgrades</i>	8
<i>ICE</i>	9
<i>Operation</i>	11
Activation des cartes Corpo	11
Conseils pour la Corpo	12

RUNNER

Zone de jeu Runner	12
<i>Preps</i>	12
<i>Resources</i>	13
<i>Hardware</i>	13
<i>Programs</i>	14
Intrusion (<i>Run</i>)	15
Passer les <i>ICE</i>	15
<i>Icebreaker</i>	16
Exemple de cassage	18
Dégâts au Runner	18
Traque (<i>Trace</i>)	28
<i>Tags</i>	20
Conseils pour le Runner	20

ANNEXES

Décompte des pts de victoire	21
Règles de construction des paquets	21
Conseils de construction des paquets Runner et Corpo	22
Fiche de référence : Corpo	24
Fiche de référence : Runner	25
Index des termes	26