ANDROID™

NETRUNNER™

LE JEU DE CARTES



FAQ
VERSION 4.0 DU 02 JUIN 2017

RÉSUMÉ DES CHANGEMENTS DANS CETTE VERSION

- **Page 2 :** Correction Errata des Cartes
- **Page 4 :** « Ne peut pas » ; « Événements ordinaux »
- **Page 5 :** Révision de Terminologie « Passée »
- **Page 5 :** Ajouts Capacités
- **Page 7 :** Ajouts Rencontres Forcées
- **Page 7 :** Révision des Coûts Supplémentaires
- **Page 12 :** Clarification Fausse Piste
- **Page 14 :** Clarification Coupure de Courant
- **Page 22 :** Interaction Fumiko Yamamori
- **Page 23 :** Révision Chronologie des Tours
- **Page 24 :** Révision Chronologie d'un Piratage

Tous les changements et ajouts dans ce document depuis la version précédente sont signalés en bleu.

ANDROID NETRUNNER
LE JEU DE CARTES

Ce document contient des erratas et des clarifications des cartes, des clarifications des règles, des chronologies et une Foire Aux Questions pour ***Android : Netrunner***. Tous les tournois et parties officielles doivent utiliser la version la plus récente de ce document pour compléter la version la plus récente des règles de tournois et du livret de règles d'*Android : Netrunner*.

Section 1 : Errata des Cartes

Cette section contient l'errata officiel des cartes *d'Android : Netrunner*. Ces errata sont prioritaires aux informations imprimées sur les cartes auxquels ils se réfèrent. Sauf erratum d'une carte ci-dessous, le texte en langue française imprimée sur cette carte et toutes ses informations sont considérés comme exacts, et supplante toutes les autres impressions en langue française que ce soit des cartes promotionnelles et impressions dans des produits alternatifs.

Détournement de Compte (18)
Il devrait être écrit : « Lancez un piratage sur le QG. S'il est réussi, au lieu d'accéder à des cartes, vous pouvez obliger la Corpo à perdre jusqu'à 5 , puis gagner 2 par crédit perdu et prendre 2 tags. »

Programme Pilote Astroscript (81)
Il devrait être écrit : « Maximum 1 par deck. »

Vampirisme (21)
Il devrait être écrit : « Lancez un piratage sur le QG. S'il est réussi, au lieu d'accéder à des cartes, vous pouvez payer X . Pour chaque crédit dépensé de cette manière, la Corpo perd 1, si possible ; puis prenez un tag. »

Implants de Retour e3 (24)
Il devrait être écrit : « vous pouvez payer 1 pour neutraliser 1 routine de cette glace ». (Le mot « supplémentaire » est à supprimer.)

Surcharge du Réseau Électrique (37)
Il devrait être écrit : «Traque2 – Si la traque est réussie, effacez 1 matériel dont le coût d'installation est inférieur ou égal à la différence entre votre force de traque et la force d'évasion du Runner »

Vipère (52)
Il devrait être écrit : « ↳ Traque3 – Si la traque est réussie, le Runner perd , s'il le peut.

↳ Traque3 – Si la traque est réussie, arrêtez le piratage. »

Cafards de Burke (119)
Il devrait être écrit : « ... Si la traque est réussie, le Runner efface un programme installé. »

• Directrice Haas (10)
Il devrait être écrit : « Vous avez 1 supplémentaire à dépenser pendant votre tour. » *(« à chaque » est remplacé par « pendant votre »)*

Arcologie Gila Hands (23)
Son sous-type devrait être : « Expansion »

Récup' (34)
Il devrait être écrit : « Effacez un programme installé. Si vous le faites, installez un programme de votre main ou de votre tas… *(« Comme coût supplémentaire pour jouer Récup' » est supprimé et « Si vous le faites » est ajouté.)*

♦ Équipement La Source (55)
Son titre devrait être : « ♦ La Source »

Les Nettoyeurs (36)
Il devrait être écrit : « À chaque fois que vous infligez des dégâts Hémo, infligez 1 dégât Hémo supplémentaire.»

Coupure de Courant (58)
Il devrait être écrit : « X est égal ou inférieur au coût d'installation le plus élevé parmi tous les programmes et matériels installés.» *(valeur de « X » est définie.)*

Contre-Attaque Punitive (79)
Il devrait être écrit : « …égal au nombre de points Projet imprimés... » *(« imprimé » est ajouté.)*

Smith & Wesson 35 de Contrebande (39)
Son type devrait être : « Matériel »

Fenêtre (40)
Son type devrait être : « Matériel »

Test de Sécurité (48)
Il devrait être écrit : « Au début de votre tour, vous pouvez… » *(« vous pouvez » est ajouté.)*

Puce de Q-Cohérence (52)
Il devrait être écrit : « Effacez la Puce de Q-cohérence lorsqu'un programme installé est effacé. » (« installé » est ajouté.)

• Rachel Beckman (60)
Il devrait être écrit : « Vous avez 1 supplémentaire à dépenser pendant votre tour. » *(« chaque » est remplacé par « pendant votre ».)*

Progéniteur (43)
Il devrait être écrit : « à chaque fois que les pions Virus sont nettoyés, au lieu de retirer tous les pions Virus de la carte hébergée, retirez » *(« au lieu de retirer tous les pions Virus de la carte hébergée » est ajouté.)*

• **Paige Piper** (2)
Il devrait être écrit : « ...vous pouvez chercher dans votre pile n'importe quel nombre d'exemplaires de cette carte et les ajouter à votre tas. Mélangez votre pile.»

Séminaire d'Investissement de Fisk (105)
Son sous-type devrait être : « Priorité »

• **Pavillon Wifi** (108)
Cette Ressource devrait être unique.

• **Worlds Plaza** (116)
Il devrait être écrit : « ... Installez un avoir du QG sur Worlds Plaza et activez-le en réduisant son coût d'activation de 2, si possible.»

• **Agence Spark** (3)
Il devrait être écrit : « À chaque tour, la première fois que vous activez une publicité, le Runner perd 1 .»

• **Musée d'Histoire** (19)
Cet Avoir devrait être unique.

• **Ibrahim Salem** (109)
Il devrait être écrit : « Renoncez à un projet comme coût additionnel pour activer Ibrahim Salem. »

Consortium Weyland : Constructeur de Nations (38)
Il devrait être écrit : « À chaque tour, la première fois que la rencontre d'une glace avec au moins 1 pion Avancement dessus prend fin, infligez 1 dégât Hémo. » *(« le Runner rencontre une glace avec au moins 1 pion Avancement dessus » est remplacé par « la rencontre d'une glace avec au moins 1 pion Avancement dessus prend fin ».)*

MRG SYNC (15)
Il devrait être écrit : « accède à 1 carte de moins lorsqu'il accède à des cartes pour le reste de ce piratage » *(« pour le reste de ce piratage » est ajouté.)*

Stimulateur Implanté Severnus (21)
Il devrait être écrit : « À chaque fois que vous accédez à des cartes du serveur pendant ce piratage » *(« pendant ce piratage » est ajouté.)*

Informateur de l'ACM (36)
Il devrait être écrit : « Installez Informateur de l'ACM sur une ressource relation » *(« ressource » est ajouté.)*

Liste des Ennemis Publics du PDNA

La Liste des Ennemis Publics du PDNA contient une liste de cartes avec des restrictions supplémentaires de construction de deck. Les joueurs doivent accepter la Liste des Ennemis Publics du PDNA pour tous les tournois officiels de Fantasy Flight Games. Pour plus d'informations, voir l'Appendice A des règles de tournoi d'*Android : Netrunner.*

Section 2 : Autres Errata

Les errata suivants ne sont pas traduits car ils concernent des cartes et autocollants de l'extension Terminal Directive qui ne sera pas traduite. Nous laissons ces entrées dans ce document afin que celui-ci reste le plus complet possible.

Maxwell James (11)
Should read: "...only if you made a successful run on HQ during this turn." *(Changed "after a successful run on HQ" to "if you made a successful run on HQ during this turn".)*

Dhegdheer (20)
Should read: "Lower the install cost of programs you install on Dhegdheer by 1." *(Changed "When you install a program on Dhegdheer, lower its install cost by 1" to "Lower the install cost of programs you install on Dhegdheer by 1".)*

Executive Functioning (35)
Should read: "Trace4– If successful,..." *(Added "If successful".)*

Holmegaard (36)
Should read: "Trace4– If successful,..." *(Added "If successful".)*

Hortum (50)
Should read: "If Hortum has 3 or more advancement tokens on it..." *(Changed "there 3 or more advancement counters on Hortum" to "Hortum has 3 or more advancement tokens on it".)*

Objective: Closing In (C8.2 Sticker)
Should read: "Progress – Score 1 agenda point." *(Changed "Steal" to "Score".)*

Section 3 : Clarifications de Règles

Cette section contient les clarifications et améliorations officielles des règles d'*Android : Netrunner*. Utilisées avec le livret de règles du jeu de base, ces clarifications et améliorations devraient permettre aux joueurs de se sortir des situations les plus complexes qui peuvent se présenter dans une partie.

Phase d'Accès

Capacités « Lorsque vous accédez »

Une carte avec une capacité qui se déclenche lorsque l'on accède à la carte n'a pas besoin d'être active pour que la capacité se déclenche. Lorsque vous résolvez une capacité de ce type, suivez simplement les instructions sur la carte.

Exemple : *La Corporation n'a pas besoin d'activer* ***Projet Coccinelle*** *avant que le Runner y accède pour utiliser sa capacité.*

Accéder aux Archives

Lorsque le Runner accède à des cartes des Archives, il retourne face visible toutes les cartes qui sont dans les Archives avant d'y accéder. Ensuite, il accède aux cartes et les résout une par une, dans l'ordre de son choix.

Si le Runner utilise un effet en remplacement, alors il ne retourne aucune carte face cachée face visible.

Accéder à Plusieurs Cartes du QG
Lorsque le Runner accède à plusieurs cartes du QG, il accède aux cartes une par une et ne les remet pas dans le QG tant que le Runner n'a pas fini d'accéder à toutes les cartes.

Accéder à Plusieurs Cartes de R&D
Le Runner peut alterner les accès aux cartes de R&D avec n'importe quelles extensions installées à la racine de R&D. Le Runner ne peut pas choisir d'accéder aux cartes de R&D dans le désordre.

Exemple : *le Runner a une* ***Interface R&D*** *installée et réussit un piratage sur R&D. Il accède à la première carte de R&D, et ensuite choisit d'accéder à une extension installée à la racine de R&D. Puis le Runner termine son accès aux cartes en accédant à la deuxième carte de R&D.*

Finaliser et Voler des Projets
Les pions Avancement sont retirés d'un projet à chaque fois qu'il est finalisé ou volé.

Terminologie
« Supplémentaire » ou « additionnel »
Les mots « supplémentaire » ou « additionnel » indiquent une capacité qui modifie une autre capacité ou un état de jeu. La capacité supplémentaire ou additionnelle est résolue simultanément à toute autre capacité qu'elle modifie, et d'après les mêmes conditions que cette capacité.

« Tous »
Le mot « tous » implique aussi le nombre zéro.

Exemple : *La Corpo joue une* ***IA de Supervision*** *et active un* ***Bûcheron****. Le Runner rencontre le Bûcheron alors qu'il n'a aucune (zéro) routine. On considère que le Runner a neutralisé toutes les routines du Bûcheron, et cette glace est effacée.*

« Ignorer »
Lorsqu'un effet permet au Runner d'« ignorer » une glace, il la passe immédiatement et continue son piratage. Toutes les routines de la glace passée ne sont pas neutralisées. Ignorer une glace prévient toutes les capacités conditionnées non résolues, et dont les conditions étaient remplies lorsque la glace a été rencontrée, de se déclencher.

Exemple : *Le Runner rencontre un* ***Péage*** *qu'il peut ignorer avec* ***Femme Fatale****. Les deux cartes ont la même condition de dé-clenchement, mais le Runner est le joueur actif aussi la capacité de sa carte se déclenche en premier et se résout. La glace est désormais ignorée et la capacité de Péage ne peut se ré-soudre.*

« Ne peut pas »
Les cartes qui utilisent la locution « ne peut pas » interdisent la résolution d'un effet ou d'une action. Si deux cartes sont en conflit, et que la première carte interdit un effet, capacité, ou une action utilisant la locution « ne peut pas », la seconde carte ne peut pas être jouée ou déclenchée, sauf si l'action interdite est une condition résultant d'un effet autorisé. On peut remarquer que même si la carte peut être jouée, la partie interdite de l'effet ne peut toujours pas se résoudre.

« Événements Ordinaux »
Lorsqu'une capacité se réfère à l'instance ordinale de quelque chose se produisant (c'est-à-dire « La première fois », « la deuxième fois », et ainsi de suite), elle se réfère à cette instance et seulement à cette instance. Si un effet de remplacement ou de prévention se produit, le jeu compte tout de même l'instance remplacée ou annulée comme s'étant produite.

Exemple : *Si la première instance de dégâts Réseau pendant un piratage est prévenue par le Runner qui utilise Bouclier Réseau, ou si elle est remplacée par le propre effet de Tori Hanzó, alors Tori Hanzó ne peut pas se déclencher pour le reste du piratage.*

« Pour chaque »
Faire quelque chose « pour chaque » instance d'autre chose ne peut jamais se résoudre 0 fois ; à la place, si la condition n'est pas satisfaite alors l'effet ne se résout pas.

Exemple : *Le Runner accède à Écraseur Cérébral depuis la R&D. Le Runner ne subit pas 0 dégât ; à la place, il subit 1 dégât pour chaque pion Avancement sur Écraseur Cérébral, ce qui entraîne que l'effet ne se résout pas.*

« Hébergé »
« Hébergé » est toujours autoréférentiel et ne se réfère qu'aux cartes et pions hébergés sur cette carte, sauf indication contraire. Les cartes sont toujours hébergées face visible, sauf in-dication contraire.

« Maximum 1 console en jeu. »
Cette restriction ne fait référence qu'aux consoles actives. Un joueur peut avoir plusieurs exemplaires de différentes consoles dans son deck.

« S'il est réussi… »
Lorsqu'il y a un effet « S'il est réussi… » lié au résultat d'un piratage, le piratage lui-même doit être réussi contre le(s) serveur(s) indiqué(s), si possible. Si le Runner lance un piratage contre le serveur indiqué mais termine le piratage sur un serveur différent, l'effet « S'il est réussi… » n'est pas résolu lorsque le piratage est considéré comme réussi.

Exemple : *le Runner joue* ***Collecte d'Informations*** *sur le QG. Pendant le piratage, un* ***Ouaouaron*** *déplace le Runner sur R&D. Quand bien même le piratage réussit, le Runner ne peut pas bénéficier de l'effet « S'il est réussi… » de la Collecte d'Informations du fait que le piratage n'a pas réussi sur le QG.*

Si la capacité comportant « S'il est réussi… » n'indique aucun serveur, alors peu importe si le serveur attaqué est changé durant le piratage, et la capacité est résolue normalement.

Lancer un piratage
Lancer un piratage désigne n'importe quelle capacité de carte ou l'action de base qui initie un piratage. Une capacité de carte qui stipule « Lancer un piratage » initie également un piratage, mais ne compte pas comme avoir dépensé un ⓒ pour le faire (le ⓒ est dépensé pour jouer un Événement ou une capacité payante).

« Normalement pas être effacée »
Effacer des cartes qui ne peuvent « normalement pas être effacées » ne fait référence qu'à l'effacement de cartes qui n'ont pas de coût d'effacement.

Installée
Les événements, opérations, et cartes identité ne sont jamais installées.

Désinstallée
À chaque fois qu'une carte installée arrive dans le QG, R&D, les Archives ou la main, la pile ou le tas du Runner, ou est retirée du jeu, on dit que cette carte a été désinstallée.

« Utiliser »
À chaque fois qu'une capacité est optionnelle, on considère qu'un joueur résolvant la capacité « l'utilise ». Cela inclue toutes les capacités payantes et toutes les capacités conditionnelles optionnelles (les capacités déclenchables qui utilisent les termes « peut » ou « permet »).

« Passée »
Le Runner passe une glace à l'étape 4 du piratage. Cela se produit normalement lorsqu'une rencontre prend fin après la résolution de toutes les routines non-neutralisées, mais cela peut se produire à d'autres moments, comme lorsqu'une glace approchée n'est pas activée ou lorsque le Runner ignore la glace.

« Pile »
Une pile est constituée de 1 carte ou plus.

« Échanger »
Un échange de deux éléments nommés ou d'un groupe d'éléments (des cartes, pions, et ainsi de suite.) Lorsqu'ils sont échangés, les deux éléments échangent leur position simultanément. Tous les éléments hébergés sont effacés si la carte hôte est désinstallée dans l'échange.

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

Capacités Payantes
Pour déclencher une capacité payante, un coût de déclenchement doit être payé. Les coûts de déclenchement les plus fréquents sont la dépense de clics, de crédits ou de pions hébergés, ainsi que l'effacement de cartes. Certains effets indiquent une combinaison de coûts.

Le coût de déclenchement d'une carte est toujours indiqué dans sa zone de texte avant l'effet sous la forme « coût : effet ». Une capacité payante peut être déclenchée un nombre de fois illimité, tant que son coût est payé et que les restrictions indiquées par l'effet sont respectées. Les capacités payantes peuvent être déclenchées au début de chaque tour, avant et après chaque action de chaque joueur et à certains moments lors d'un piratage. Si une capacité nécessite un nombre de clics comme partie de son coût, elle peut seulement être déclenchée comme une action pendant la phase d'action du joueur. Reportez-vous à la Chronologie au dos de cette FAQ pour une liste complète des opportunités pour utiliser les capacités payantes.

Capacités Conditionnelles
Pour déclencher une capacité conditionnelle, une condition de déclenchement doit être satisfaite alors que la carte avec la capacité est active. Une capacité conditionnelle ne peut se résoudre *qu'une seule fois* par condition de déclenchement. Les conditions de déclenchement utilisent généralement des termes tels que « Lorsque », « à chaque fois », « avant », « après » ou « sauf si ». Certaines capacités conditionnelles utilisent des événements ordinaux comme conditions de déclenchement (par exemple, « La première fois que »). Plusieurs capacités peuvent avoir leurs conditions de déclenchement satisfaites en même temps.

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

Les routines des glaces sont des capacités conditionnelles obligatoires qui peuvent être neutralisées, auquel cas elles ne sont pas résolues.

« Si…lorsque » contre « Lorsque…si »

Certaines capacités conditionnelles stipulent des exigences supplémentaires pour leur utilisation.

Si une exigence fait partie de la condition de déclenchement d'une capacité, alors la condition de déclenchement sera satisfaite si cette exigence est satisfaite au moment où la condition de déclenchement devrait se produire.

Exemple : *Modèle de Prédiction Quantique peut seulement satisfaire sa condition de déclenchement si le Runner est tagué au moment où l'accès se produit. Même si Appel à Casting est hébergé sur Modèle de Prédiction Quantique, le tag sera donné après que l'accès se soit produit, et ne pas bien ordonner les capacités déclenchera Modèle de Prédiction Quantique.*

Si une exigence fait partie de l'effet d'une capacité, alors l'exigence a seulement besoin d'être satisfaite lorsque la capacité conditionnelle se résout, même si cette exigence n'est pas satisfaite au moment où la condition de déclenchement de la capacité est satisfaite.

Exemple : *Si le Runner a d'installé à la fois Contact dans la Pègre et Le Fournisseur* hébergeant *Puce Mémoire Dyson, les deux ressources ont leur conditions de déclenchement satisfaites au même moment. Le Runner peut déclencher Le Fournisseur en premier, aussi lorsque Contact dans la Pègre se déclenche, sa résolution prend en compte que le Runner a 2 relais et lui donne 1 crédit.*

Étapes de Déclenchement

Les capacités déclenchées suivent trois étapes pour prendre effet :

Condition de Déclenchement Satisfaite : La condition de déclenchement d'une capacité conditionnelle s'est produite ou le coût de déclenchement d'une capacité payante a été payé, et la capacité est sur le point de se déclencher. Remarquez que plusieurs capacités conditionnelles peuvent avoir leur condition de déclenchement satisfaite au même moment. À chaque fois qu'une ou plusieurs capacités sont dans cet état, un joueur doit déclencher l'une d'entre elles. Si le joueur actif contrôle l'une des capacités, ce joueur choisit quelle capacité se déclenche ; sinon, le joueur inactif choisit quelle capacité il déclenche parmi celles qu'il contrôle. Après que cette capacité se soit déclenchée et résolue, une autre capacité dans l'état « condition de déclenchement satisfaite » (si elle existe) devra se déclencher de la même manière.

Déclenchée : La capacité est sur le point de se résoudre et devient indépendante de sa carte d'origine. Une capacité qui s'est déclenchée doit se résoudre et peut continuer à affecter le jeu, même si la carte d'origine devient inactive. Une fois qu'une capacité est déclenchée, les joueurs peuvent utiliser les effets « prévenir » ou « éviter » pour modifier ce qu'ils feraient, mais aucune autre action ne peut être entreprise. Une fois que les effets « prévenir » ou « éviter » ont été appliqués, la capacité se résout.

Se Résoudre : Les instructions de la capacité sont appliquées et modifient l'état du jeu.

Si une carte devient inactive après que sa condition de déclenchement soit satisfaite mais avant que son effet se déclenche, alors la capacité échoue à se déclencher et se résoudre. Ceci peut se produire dans des situations impliquant des effets simultanés ou des réactions en chaîne.

Exemple : *Le Runner a d'installé* Ésope le Receleur *et Wyldside. Les deux ressources ont leurs conditions de déclenchement au début du tour du Runner. Si le Runner choisit de déclencher* Ésope le Receleur en premier, *puis l'utilise pour effacer Wyldside, la capacité de Wyldside n'atteint jamais le point où elle se déclenche, aussi le Runner ne perd pas de clic ou pioche deux cartes.*

Si la condition de déclenchement d'une capacité conditionnelle est satisfaite lors d'un créneau spécifique dans la chronologie du jeu (par exemple, « Au début de votre tour ») et que ce créneau devient invalide entre la condition de déclenchement satisfaite et le déclenchement de la capacité, alors la capacité déclenchée ne pourra jamais se déclencher ni se résoudre. Une chronologie devient invalide lorsqu'elle prend fin prématurément, habituellement du fait d'effets simultanés ou réactions en chaîne.

Exemple : *le Runner rencontre Péage qui peut être ignoré avec Femme Fatale. Les deux cartes ont la même condition de déclenchement, mais parce que c'est le tour du Runner femme Fatale est déclenchée en premier. La glace est ignorée, et parce que le créneau de rencontre a pris fin, la condition de déclenchement de Péage n'est plus valide. On ne déclenche pas et on ne résout pas la capacité d'obliger le Runner à payer des crédits ou à arrêter le piratage.*

Capacités Permanentes

N'importe quelle capacité qui n'est pas une capacité déclenchée (qui n'indique aucun coût de déclenchement ou une condition de déclenchement) est une capacité permanente. Les capacités permanentes affectent continuellement le jeu tant que les cartes sur lesquelles elles apparaissent sont actives. Certaines capacités permanentes stipulent des exigences supplémentaires avec les termes « Si », « Tant que » ou « Jusqu'à ce que ». De telles capacités permanentes affectent le jeu aussi longtemps que ces exigences sont satisfaites.

Utilisation des Capacités

Chaque fois qu'une capacité est optionnelle, que ce soit une capacité déclenchée ou une capacité permanente, alors on considère que le joueur « utilise » cette capacité et la carte sur laquelle elle est imprimée s'il choisit de la résoudre. Un joueur peut seulement utiliser une capacité si son effet a le potentiel de modifier l'état du jeu. On estime ce potentiel sans prendre en compte les conséquences du paiement de n'importe quel coût ou le déclenchement de n'importe quelle autre capacité.

Réactions en Chaîne

Si, pendant la résolution d'une capacité, une autre capacité a sa condition de déclenchement satisfaite, alors une « réaction en chaîne » est créée. La capacité qui vient juste d'avoir sa condition de déclenchement satisfaite se résout immédiatement après l'effet actif de la capacité en cours. Si cette capacité entraîne qu'une autre capacité a sa condition de déclenchement satisfaite, alors cette capacité est aussi « chaînée ». Résolvez toutes les capacités avec la condition de déclenchement la plus récente avant de continuer.

Exemple : *La Corpo réussit une traque contre le Runner pendant un piratage sur un serveur qui a* ***Grille de ChiLo*** *installée. La Corpo a également finalisé* ***Programme de Défense Sentinelle****. Le Runner a* ***Modem*** *Spinal installé, et la traque réussie satisfait simultanément les conditions de déclenchement de Grille de ChiLo et Modem Spinal. Puisque c'est le tour du Runner, le Modem Spinal se résout avant la Grille de ChiLo. Cette résolution inflige 1 dégât Neuro au Runner. Cela signifie que le Programme de Défense Sentinelle a sa condition de déclenchement satisfaite, et c'est une réaction en chaîne qui se résout avant la Grille de ChiLo.*

Routines

À moins que le contraire soit précisé, c'est la Corporation qui choisit l'effet d'une routine, lorsque c'est nécessaire.

Exemple : *Ichi 1.0 indique « ↳ Effacez 1 programme. » Si cette routine est déclenchée, alors la Corporation choisit et efface un des programmes installés du Runner.*

Effets de Remplacement
Les effets de remplacement peuvent intervenir seulement une fois par déclenchement. Un effet de remplacement utilise l'expression « à la place » ou « au lieu de ».

Exemple : *Le Runner ne peut pas utiliser deux* ***Casse*** *pendant un même piratage. Lorsque le piratage réussit, le Runner peut soit accéder à des cartes soit utiliser la capacité d'un Casse. Utiliser un Casse remplace l'accès aux cartes, aussi une fois que le Runner déclenche l'un des Casse, il ne peut plus déclencher l'autre.*

Utiliser des Brise-glace
Le Runner peut augmenter la force de l'un de ses brise-glace en dehors d'une rencontre avec une glace. Cependant, à moins que le texte du brise-glace n'indique le contraire, sa force revient immédiatement à sa valeur initiale.

Neutraliser des Routines
Le Runner peut seulement neutraliser les routines d'une glace pendant l'étape 3.1 d'un piratage. Si l'étape 3.1 d'un piratage n'est pas atteinte, comme lorsque l'on ignore une glace, alors aucune routine sur cette glace n'est neutralisée.

Prévenir/Éviter des Effets
Prévenir/Éviter des effets est prioritaire sur des capacités conditionnelles qui pourraient se déclencher sur tout ce qui est prévenu ou évité, exception faite lorsqu'une capacité conditionnelle utilise le terme « supplémentaire ». Une capacité conditionnelle « supplémentaire » se produit simultanément avec la condition de déclenchement et peut être prévenu/évitée en même temps que la condition de déclenchement.

Un effet d'évitement/prévention peut seulement être utilisé quand l'effet qu'il évite/prévient est en train de se résoudre.

Installer Plusieurs Cartes
À chaque fois que plusieurs cartes sont installées par le même effet, ces cartes sont installées l'une après l'autre.

Exemple : *le Runner utilise* ***Installation de Masse*** *pour installer trois programmes,* ***Shahrazade*** *inclue. Le Runner peut installer Shahrazade en premier, puis héberger les deux autres programmes dessus.*

Avancer des Cartes
On considère qu'une carte est avancée lorsque la Corpo dépense 1 clic et 1 crédit pour l'action de l'avancer. Placer ou déplacer des pions Avancement sur une carte n'est pas la même chose que de l'avancer.

Exemple : *La Corpo joue* ***Mushin-no-shin****, choisissant d'installer Rénovation d'Oaktown. Bien que trois pions Avancement sont placés sur la carte, la Corpo ne gagne aucun crédit pour la capacité de Rénovation d'Oaktown.*

Activer des Cartes
La Corporation peut activer des cartes non-glaces après que le Runner ait approché n'importe quelle glace. Cf. l'étape 2 d'un piratage page 13.

Rencontres Forcées
Si un effet nécessite que le Runner rencontre une glace en-dehors de la progression normale d'un piratage, résolvez les étapes 3 à 3.2 de la Chronologie d'un Piratage, jusqu'à ce que le piratage prenne fin ou que la glace soit passée. Après la rencontre, si le piratage n'a pas pris fin, revenez à l'effet qui a causé la rencontre et procédez depuis ce point.

Exemple : *Les Jumelles ne provoquent pas une phase d'approche supplémentaire.*

Ce type de rencontre n'a aucun effet ni n'est pas affectée par la position du Runner dans le piratage.

Exemple : *Si Shiro provoque l'accès à Chrysalide, résolvez la rencontre avec Chrysalide puis revenez à la routine résolue sur Shiro.*

Si un effet nécessite que le Runner approche une glace, cela n'initie aucune chronologie supplémentaire. Cela modifie seulement la position du Runner pour le piratage en cours.

Coûts
Coût en Mémoire
Pour tout ce qui concerne les capacités de cartes, le coût en mémoire d'un programme n'est pas considéré comme un coût supplémentaire.

Exemple : *Le Runner joue une* ***Version de Démo*** *sans UM libre. Il va devoir effacer un programme pour faire de la place pour le programme qui est en train d'être installé, puisque le coût en mémoire de ce programme n'est pas considéré comme un coût supplémentaire et n'est donc pas ignoré.*

Coût d'Effacement (🗐)
Si le coût d'une capacité payante demande qu'une carte soit effacée, alors prévenir l'effacement de cette carte empêche aussi le coût d'être payé, et la capacité ne se résout donc pas.

Exemple : *Le Runner efface une* ***Puce Cortez*** *et a un* ***Construct Sacrificiel*** *installé. Si le Construct Sacrificiel est utilisé pour prévenir l'effacement de la Puce Cortez, alors la capacité payante de la Puce Cortez n'est pas résolue.*

Coût Supplémentaire
Un coût supplémentaire ajoute quelque chose au coût habituel pour utiliser un effet de jeu particulier. Un joueur doit payer tous les coûts supplémentaires avec les coûts habituels pour utiliser l'effet. Cependant, si on force un joueur dans un effet de jeu qui a un coût supplémentaire, ce joueur peut refuser de payer le coût supplémentaire, même s'il est en capacité de le faire, donc empêchant l'effet de se produire.

Exemple : *Le Runner a Garde Noir installé et expose Archer. Garde Noir nécessite que la Corpo active Archer en payant son coût d'activation, mais puisqu'Archer a un coût supplémentaire pour être activée, la Corpo peut refuser le renoncement à un Projet et ne pas activer Archer.*

Coût d'Activation & Coût pour Jouer des Cartes
Les coûts d'activation et pour jouer des cartes sont des formules qui prennent en compte n'importe quels effets qui les modifient. Ce ne sont pas juste les chiffres imprimés sur les cartes.

Autres
Choisir des Cartes
Sauf indication contraire, toutes les capacités de cartes qui demandent à un joueur de choisir une carte affectent seulement des cartes installées.

Exemple : *La Corpo résout une routine qui dit « ↳ Le Runner efface 1 programme. » Le Runner doit effacer l'un de ses programmes installés.*

Si une capacité permet à un joueur de choisir plusieurs cartes, toutes les cartes doivent être choisies avant que l'effet soit résolu.

Exemple : *le Runner joue* ***Liaison Satellite****. Le Runner choisit deux cartes à exposer, puis les expose simultanément.*

Héberger
Les paragraphes suivants remplacent les règles d'hébergement décrites dans le livret de règles du jeu de base :

« Héberger » signifie placer une carte ou un pion sur une carte, créant ainsi une relation entre la carte hôte et l'élément qu'elle héberge. Si une carte permet à d'autres cartes d'être hébergées sur elle, ces cartes doivent être hébergées sur elle lorsqu'elles sont installées, sauf si une carte indique le contraire.

Exemple : *Station Glenn peut seulement héberger des cartes grâce à sa capacité payante « ◎ : Hébergez une carte du QG face cachée sur la Station Glenn. »*

Les pions hébergés peuvent être dépensés sans affecter leur hôte. Si un coût de déclenchement nécessite au moins un pion hébergé, ces pions sont « dépensés » en étant remis à la banque depuis la carte où ils se trouvaient.

Si un hôte est effacé ou désinstallé, toutes les cartes et pions qu'il hébergeait sont aussi effacés. Cet effet ne peut pas être prévenu. Si une carte Corpo hôte est désactivée, toutes les cartes et pions qu'elle héberge restent hébergés sur la carte.

L'état hébergé est différent de l'état installé (mais les deux ne s'excluent pas). La plupart des cartes sont hébergées sur une autre carte au moment où elles sont installées. Si une carte est hébergée, mais pas installée, cette carte est inactive.

Détruire un Serveur
S'il n'y a pas de cartes installées dans ou qui protègent un serveur distant, alors ce serveur cesse immédiatement d'exister. Si un serveur cesse d'exister pendant un piratage, alors ce piratage s'arrête dès que l'intervalle de capacités payantes se ferme. À moins que le piratage ait dépassé l'étape 4.4 de la chronologie d'un piratage, le piratage n'est ni considéré comme réussi, ni comme raté.

La Corpo ne peut pas choisir de détruire un serveur lors de la résolution d'un effet d'installation. Avoir un serveur dans lequel installer une carte implique par définition que le serveur existe, même si toutes les autres cartes installées dans ou protégeant ce serveur sont effacées lors de l'installation de la nouvelle carte.

Détruire une Glace
Si une glace est détruite pendant une approche ou une rencontre avec cette glace, alors la glace est immédiatement passée et le piratage continue dès que l'intervalle de capacités payantes se ferme.

Cartes Inactives
Une carte inactive conserve toutes ses caractéristiques imprimées (nom, type de carte, coût, sous-type, influence, et ainsi de suite). Remarquez que les « Cartes du Runner face cachée » à la page 6 sont une exception.

Sous-types
Une carte a tous ses sous-types lorsqu'elle est inactive.

Rencontrer une Glace
Lorsque le Runner rencontre une glace, il doit résoudre toutes les capacités déclenchées par cette rencontre avant de pouvoir déclencher des capacités payantes ou de neutraliser des routines. Cf. l'étape 3 d'un piratage page 13.

Crédits Récurrents
Les crédits récurrents sont placés sur une carte lorsqu'elle devient active et peuvent être utilisés immédiatement. Les crédits récurrents ne s'accumulent pas : un joueur ne place des crédits récurrents sur une carte au début de son tour qu'à hauteur de la valeur indiquée sur la carte. Ceci se produit à l'étape 1.2 du tour du Runner, avant que des capacités conditionnelles puissent être déclenchées. Les crédits récurrents ne sont jamais que remis à hauteur de leur valeur sur la carte, pas retirés.

Chercher
Si un joueur cherche une carte, il doit trouver la(les) carte(s), si possible. Si un joueur ne peut pas satisfaire la condition « cherchez », alors rien ne se passe, mais la pile est tout de même mélangée après.

Une fois qu'un joueur a terminé sa recherche (qu'une carte ait été trouvée ou non), toutes les cartes découvertes sont mises de côté et le deck doit être immédiatement mélangé avant de poursuivre la résolution des effets restants d'une capacité qui a initié la recherche. Ce mélange est prioritaire sur l'installation ou le fait de jouer la carte cherchée comme d'ailleurs toutes réactions en chaîne qui se produit à l'issue de cette recherche.

Exemple : *La Corpo utilise la capacité de Mairie de Mumbad pour chercher dans son deck Commission Légataire et la jouer. Après avoir trouvé Commission Légataire, la Corpo doit immédiatement mélanger R&D avant de résoudre l'opération jouée.*

Révéler des Cartes
Si une carte de la Corpo n'est pas visible au Runner lorsqu'elle est effacée ou défaussée, alors elle est envoyée face caché dans les Archives. Si une carte de la Corpo est visible au Runner lorsqu'elle est effacée ou défaussée, alors elle est envoyée face visible dans les Archives.

Si une carte spécifique ou type de carte dans un état inactif est choisi par un effet de carte, la Corpo doit montrer cette carte au Runner sans changer son statut face cachée ou face visible. La Corpo ne révèle seulement la carte que si celle-ci est face cachée et que l'effet stipule qu'elle doit la révéler.

Force Négative
Les glaces et brise-glaces peuvent avoir une force négative.

Mémoire des Cartes
À chaque fois qu'une carte est désinstallée, il n'y a aucune mémoire de son état précédent et elle est considérée comme une nouvelle copie de la carte.

Boucles Infinies
Si une boucle infinie obligatoire est créée (un joueur ne peut pas choisir d'arrêter la résolution de la boucle), alors le joueur responsable de cette boucle choisit un nombre. La boucle est alors résolue autant de fois que ce nombre et s'arrête.

Exemple : *Le Runner rencontre un* ***Trou de Ver*** *activé. La seule autre glace activée est Trou de Ver, aussi une boucle infinie obligatoire est créée où la routine de chaque Trou de Ver résout l'autre. La Corpo choisit combien de fois la boucle se résout, disons 2 157 fois, puis le Runner continue le piratage.*

Si une boucle infinie optionnelle est créée (un joueur peut choisir d'arrêter la résolution de la boucle) pendant un piratage, alors le Runner doit débrancher sauf si l'effet d'une carte le prévient de faire cela. Si le Runner ne peut débrancher, c'est alors de la responsabilité de la Corpo d'arrêter la boucle en laissant passer le Runner.

Approcher une Glace
Une glace est toujours approchée suivant la position qu'elle occupe en protégeant un serveur, allant de la glace périphérique à la glace centrale. S'il n'y a qu'une seule glace protégeant un serveur, cette glace est à la fois considérée comme périphérique et centrale. Le Runner débute toujours son piratage en position périphérique. Après avoir passé une glace, le Runner approche la glace qui se trouve à la position suivante.

Si une glace est ajoutée à un serveur pendant un piratage à une position qui a déjà été passée, le Runner ne rencontre pas cette glace.

Exemple : *Pendant un piratage sur R&D, la Corpo installe une nouvelle glace à la périphérie du serveur avec* ***Architecte****. Le Runner ne rencontre pas cette nouvelle glace pendant son piratage parce qu'il a déjà passé cette position.*

Si une glace est ajoutée à un serveur pendant un piratage à une position qui n'a pas encore été passée, le Runner rencontrera cette glace.

Exemple : Pendant un piratage sur un serveur distant, la Corpo installe une nouvelle glace à la position suivante du serveur avec Hurleur. Le Runner était à la deuxième position depuis la périphérie avec seulement 1 glace en position intérieure. Il y a désormais deux glaces entre le serveur et la position actuelle du Runner, et il devra rencontrer cette nouvelle glace pendant ce piratage du fait qu'il n'a pas encore passé cette position.

Si une glace se trouvant à une position suivante est désinstallée pendant un piratage, le Runner et toutes les glaces se décalent d'une position vers le serveur. Le Runner ne rencontre pas à nouveau la glace qu'il vient de passer.

Exemple : *Le Runner a passé deux glaces et est en train d'approcher la dernière glace protégeant le serveur qui a Parasite hébergé dessus. Le Runner utilise Aspirateur de Données pour réduire la force de la glace à zéro, permettant au Parasite d'effacer la glace. Toutes les autres glaces protégeant le serveur se décalent d'une position et le Runner approche désormais le serveur.*

Projets face visible
Les projets face visible ne sont pas activés ou désactivés. Si le texte d'un projet demande à la Corpo de l'installer face visible, les capacités de ce projet sont actives tant qu'il est installé.

Cartes du Runner face cachée
Les cartes du Runner qui sont installées ou retournées face cachée n'ont pas de type ou de sous-type, et leurs capacités ne sont pas actives. Le Runner peut regarder ses cartes face cachée à n'importe quel moment. Si une carte du Runner face cachée est effacée, elle est retournée face visible lorsqu'elle est mise au tas. Une carte du Runner face cachée n'est pas considérée comme désinstallée et reste dans la même position dans sa station.

Si une carte du Runner est installée face cachée depuis une zone hors-jeu, cette carte est placée sur sa propre ligne (plutôt que dans la ligne programme, matériel ou ressource).

Autoréférence
Si le texte d'une carte fait référence à son titre, et que cette référence n'est pas pluriel et/ou ne comporte pas de mentions supplémentaires (comme « d'autres exemplaires » ou « toutes »), alors l'autoréférence porte seulement sur cet exemplaire de la carte et non sur d'autres exem-plaires.

Si une carte copie le texte d'une autre carte, et que le texte copié comporte une autoréférence, alors le texte copié n'a pas d'effet à moins qu'il l'indique de manière explicite.

Exemple : *la Corpo utilise* ***Matraquage Médiatique*** *pour copier le texte de* ***Force Privée de Sécurité*** *dans la zone de score du Runner. Du fait que l'autoréférence de Force Privée de Sécurité ne correspond pas au titre de la carte Matraquage Médiatique, la capacité n'a pas d'effet.*





Information Ouverte
Une information ouverte est toute information concernant le jeu, l'état du jeu, ou des cartes qui sont disponibles aux deux joueurs. Cela inclue les cartes face visible dans les Archives et le tas, le nombre de cartes dans le QG, la R&D, la Pile, et la main du Runner, le nombre de ◊ dans la réserve de Crédits, et toute autre information disponible en permanence pour les deux joueurs.

Une information ouverte est un droit pour chaque joueur et ne peut pas être dissimulée par l'adversaire. Un joueur doit autoriser son adversaire à découvrir les informations par lui-même s'il tente de le faire.

Information Déduite
Une information déduite est toute information concernant le jeu, l'état du jeu, ou des cartes que les joueurs peuvent déduire d'après le déroulement de la partie. Cela inclue les cartes qui ont été choisies pour Femme Fatale, une carte hébergée sur une autre carte, et ainsi de suite.

Une information déduite peut être marquée à l'aide d'un pion ou tout autre indicateur pour qu'un joueur se rappelle l'information. Un joueur ne peut pas induire en erreur ou dissimuler une information ouverte nécessaire à la déduction d'une information.

Information Dissimulée
Une information dissimulée est toute information concernant le jeu, l'état du jeu, ou des cartes non-disponibles pour un ou les deux joueurs. Cela inclue les cartes face cachée en jeu ou dans les Archives, les cartes dans le QG ou R&D, les cartes dans la main du Runner ou sa Pile, une carte qui a été exposée mais qui reste face cachée et désactivée, et ainsi de suite. Si une carte est temporairement révélée, c'est une information déduite aussi longtemps que le joueur est capable d'identifier cette carte.

Un joueur ne peut pas apprendre une information dissimulée sans l'aide d'un effet de jeu, règle, ou son adversaire lui communiquant verbalement cette information. Cependant, si un joueur qui a accès à l'information concernant le jeu ou une carte choisit de partager verbalement celle-ci avec son adversaire, ce joueur n'est pas obligé de dire la vérité. Le bluff est un aspect important *d'Android : Netrunner* et est tout à fait autorisé.

Section 4 : Clarifications de Carte
Cette section concerne les interactions des règles avec certaines cartes spécifiques.

Boîte de base


1 Noise
- Les cartes effacées par la capacité de Noise sont placées face cachée dans les Ar-chives.

2 Opération Démolition
- Le Runner peut effacer un projet auquel il a accédé avec l'Opération Démolition au lieu de le voler.

9 Djinn
- Le Runner ne peut pas déplacer des programmes déjà installés sur le Djinn lorsqu'il l'installe.
- Lorsque le Runner installe un programme, il a le choix entre l'installer directement sur sa station ou sur le Djinn. Il ne pourra pas déplacer un programme sur le Djinn plus tard.

10 Médium
- Avant d'accéder aux cartes de la R&D à l'étape 4.5 d'un piratage, le Runner choisit combien de cartes il veut accéder lorsqu'il utilise Médium.

12 Parasite
- Le Parasite ne peut pas être hébergé sur un Djinn. Une carte ou un pion ne peut être hébergé qu'à un seul endroit à un moment donné, et le Parasite indique comme restriction qu'il doit être activé sur une glace.
- Si une glace hébergeant un Parasite est désactivée, le parasite continue à accumuler des pions Virus, mais la glace hôte n'a pas de force tant qu'elle est inactive, et ne peut donc pas être effacée par le parasite tant qu'elle n'est pas de nouveau activée.

13 Guivre
- Le Runner ne peut utiliser la Guivre que pour baisser la force de la glace actuellement rencontrée, et seulement si la Guivre a une force égale ou supérieure à cette glace.

18 Détournement de Compte
- Le Runner peut choisir de ne pas utiliser la capacité du Détournement de Compte si son piratage est réussi. S'il ne l'utilise pas, il ne prend pas de tag.
- Si le Runner se retrouve à réussir un piratage sur un autre serveur que le QG, la capacité « S'il est réussi… » du Détournement de Compte ne peut pas être déclenchée.

20 Ordre d'Activation Falsifié
- La Corpo ne peut pas activer Akitaro Watanabe en réponse à un Ordre d'Activation Falsifié. L'effet de l'Ordre d'Activation Falsifié est résolu immédiatement, sauf s'il est prévenu ou évité.

25 Femme Fatale
- La Femme Fatale n'a pas besoin d'avoir une force égale ou supérieure à une glace pour l'ignorer.
- Le Runner peut utiliser le crédit d'un Cyberchargeur pour payer la capacité qui permet d'ignorer une glace.
- Si la Femme Fatale est désinstallée, le Runner ne peut pas ignorer la glace choisie lors de l'installation de la Femme Fatale : puisque la carte n'est plus active, sa capacité n'est plus active. Même si cette exemplaire de la Femme Fatale est réinstallé, elle est considérée comme un « nouvel » exemplaire et ne peut rien ignorer d'autre que la glace choisie au moment où elle a été installée.

26 Porte Dérobée Bêta
- Si la Porte Dérobée Bêta est effacée pendant un piratage qu'elle a lancé, le piratage est toujours traité comme un piratage sur le QG s'il est réussi.

29 Casse
- Le Runner ne peut pas utiliser deux Casse lors d'un même piratage. Lorsque le piratage est réussi, il peut soit accéder aux cartes, soit utiliser la capacité du Casse. L'utilisation du Casse se substitue à l'accès aux cartes, ce qui signifie qu'une fois que le Runner a déclenché l'un des deux, il ne peut déclencher l'autre.
- Le Runner peut prendre des crédits du Casse s'il a réussi un piratage sur un serveur vide.

45 Bouclier Réseau
- Le Bouclier Réseau prévient un seul point de dégât Réseau. Il ne prévient pas tous les dégâts Réseau d'une source unique.
- Plusieurs Boucliers Réseau ne peuvent pas prévenir plus de dégâts.

47 Ésope le Receleur
- Ésope le Receleur ne peut effacer qu'une seule carte par tour.

57 Secrétaire Agressive
- Les programmes sont effacés en même temps.
- La Corporation peut choisir d'effacer plusieurs fois le même programme, mais tout effet de prévention empêchera les deux effets d'être résolus.

75 Boëtte
- Si le Runner débranche immédiatement après avoir rencontré la Boëtte sans avoir neutralisé sa routine, il ne prend aucun dégât.
- La Boëtte inflige ses dégâts Réseau la première fois que n'importe laquelle de ses situations se produit lors de la rencontre avec la prochaine glace :

  1) l'étape 3.1 du piratage se ferme et il reste une routine sur la glace qui n'est pas neutralisée.

  2) l'étape 3.1 du piratage est sautée ou ne se résout pas du fait que le piratage s'arrête (si l'étape 3.1 ne se produit pas, aucune routine ne peut être neutralisée). Cela s'applique même si la glace a 0 routine.

90 Péage
- Si le Runner ne peut payer les 3 ⟲ lorsqu'il rencontre le Péage, alors le piratage s'arrête sans que le Runner ait à payer aucun crédit.
- Le Runner doit payer les 3 ⟲ s'il peut le faire, même si c'est en dépensant des crédits temporaires (tels que des crédits de Mauvaise Presse).

91 Diversions
- Si le Runner accède à un Projet depuis R&D et ne paie pas le coût supplémentaire pour le voler, il ne le révèle pas à la Corpo.

97 Négociation Agressive
- La Négociation Agressive peut être jouée si la Corpo finalise un projet lors de l'étape 1.1 de sa phase de pioche.

101 Archer
- Si la Corpo a un Groupe d'Experts avancé au-delà de 3 et active l'Archer en y renonçant, l'Archer gagne la réduction de son coût d'activation.

Cycle de la Genèse



11 Améliorations Obligatoires
- Si elle renonce aux Améliorations Obligatoires, la Corpo perd immédiatement le clic supplémentaire. La Corpo ne peut pas décider de dépenser le clic supplémentaire avant d'y renoncer, sauf si c'est pour sa dernière action (à un moment où elle a déjà été dépensée et que la Corpo n'a plus rien à perdre). Chaque joueur doit tenir compte du total provisoire des clics qui lui restent à dépenser, plutôt de les clics individuellement.

17 TDD
- TDD Peut être activée plusieurs fois pendant que le Runner l'approche. L'étape 2.3 de la chronologie d'un piratage est un intervalle qui permet à la glace approchée d'être activée. Il n'y a pas de limite au nombre de fois que la Corpo peut activer la glace approchée si elle est désactivée lors de cet intervalle.

24 Implants de Retour e3
- Les Implants de Retour e3 se déclenchent eux-mêmes, de telle façon que le Runner peut neutraliser toutes les routines d'une glace bioroïde en payant des crédits après avoir dépensé un seul clic.
- Si plusieurs routines sont neutralisées en même temps, Implants de Retour e3 se déclenche une fois pour chaque routine.

32 IA Fœtale
- Le Runner doit payer 2 ◊ pour voler l'IA Fœtale depuis les Archives.

33 Effet d'Optique
- L'Effet d'Optique peut seulement être utilisé pour déplacer des pions Avancement d'une carte installée à une autre carte installée.

34 Sensei
- Sensei ajoute une seule routine « ↳ Arrêtez le piratage » après toutes les autres routines sur la prochaine glace, et non une routine après chaque routine sur la glace.

41 Neurotoxique
- Avant d'accéder aux cartes de la R&D à l'étape 4.5 d'un piratage, le Runner choisit combien de cartes il veut accéder lorsqu'il utilise Neurotoxique.

45 Mouchard
- Si la glace périphérique d'un serveur est inactive, le Runner peut utiliser le Mouchard pour la regarder, puis décider de débrancher avant de la rencontrer.
- Si l'effet d'exposition est prévenu, le Runner peut tout de même débrancher.

48 Dinosaure
- S'il y a déjà un brise-glace installé sur le Dinosaure, le Runner peut installer sur lui un brise-glace différent en effaçant le brise-glace précédemment installé.
- Si le Runner n'a aucun UM libre, mais qu'il a un Dinosaure qui n'héberge pas actuellement de brise-glace, il peut installer un programme sur le Dinosaure sans avoir à effacer de programme. Déclarer que vous l'installez sur le Dinosaure fait partie de l'action d'installation, de façon à ce que le coût en mémoire du programme n'ait pas à être pris en compte.

49 Atelier Privé
- Le Runner peut utiliser la première capacité de l'Atelier Privé pour héberger dessus un programme ou un matériel. Les cartes hébergées grâce à cette capacité ne sont pas installées et sont donc inactives.
- Le Runner peut payer pour retirer un pion Pouvoir de la carte hébergée sur l'Atelier Privé comme avec une capacité payante. Un programme installé depuis l'Atelier Privé suit les règles d'installation normales : vous devez effacer des programmes déjà installés pour faire de la place pour le nouveau, si c'est nécessaire.
- Lorsqu'il n'y a plus de pions Pouvoir sur le programme ou le matériel qui a encore une condition de jeu qui ne peut pas être remplie (tel qu'un Parasite qui n'a pas de glace activée pour être hébergé ou une console alors qu'il y a déjà une autre console en jeu), ce programme ou ce matériel est effacé au lieu d'être installé.
- Si l'Atelier Privé est désinstallé, toutes les cartes qu'il hébergeait sont effacées et tous les pions qui étaient sur ces cartes sont retirés.

54 Coucher de Soleil
- Lorsque vous résolvez le Coucher de Soleil, les glaces doivent être réarrangées de telle façon que le Runner sait à quel endroit va quelle glace. La Corpo ne peut pas dissimuler le réarrangement des glaces.

79 IA de Supervision
- Jouer une IA de Supervision ne donne pas à Haas-Bioroid : Construire le Futur 1 crédit pour l'installation.
- Une fois qu'elle jouée, l'IA de Supervision est considérée comme un pion condition, plus comme une opération.
- L'IA de Supervision est effacée et mise aux Archives si sa glace hôte est désinstallée.

80 Fausse Piste
- On ne peut renoncer à Fausse Piste sauf si le Runner peut perdre 2 clics.
- La Corpo peut renoncer à 2 exemplaires de Fausse Piste avant que le Runner effectue la moindre action, mais après qu'il a reçu ses clics pour forcer le Runner à perdre 4 clics. Le tour avance jusqu'à la phase de défausse du Runner après que la phase 1.2 se résolve et le Runner n'ait aucun clic.

81 Perturbateur
- Le Perturbateur ne peut plus être utilisé une fois que la Corpo a dépensé des crédits lors d'une tentative de traque. Il doit être utilisé lorsque la traque est lancée et prévient l'intégralité de la traque avant qu'elle soit relancée.

83 Andromède
- Lorsque le Runner fait un mulligan avec Andromède, il pioche une nouvelle main de départ de 9 cartes.

113 Midori
- Midori ne peut être utilisée qu'à l'étape 2 de la chronologie d'un piratage.
- La nouvelle glace est installée, mais le coût d'installation de la glace avec laquelle elle est échangée n'a pas à être payé.
- Si le Runner expose une glace avec un Mouchard, Midori peut tout de même échanger cette glace sauf si le Runner débranche avec Mouchard.
- Midori doit déjà être activée avant un piratage pour pouvoir être utilisée avec la première glace qui protège un serveur.
- La glace installée avec Midori peut être activée pour 3 crédits de moins avec la Zone Industrielle d'Amazonie.

Création et Contrôle



21 Centre d'Éveil
- Une glace hébergée sur Centre d'Éveil peut être activée par d'autres effets de cartes, mais une glace activée ne peut pas être rencontrée à moins qu'elle ne soit activée par Centre d'Éveil.
- Une seule glace hébergée sur Centre d'Éveil peut être rencontrée par piratage.
- Les glaces sur Centre d'Éveil sont dans le serveur et ne sont pas considérées comme des glaces protégeant le serveur.

34 Récup'
- Le Runner peut effacer un programme comme coût supplémentaire, puis réinstaller ce même programme.
- Au début de l'installation, le Runner peut effacer des programmes installés.

54 Toujours la Même Chanson
- Le Runner ne peut pas utiliser Toujours la Même Chanson pour jouer des événements prioritaires.

Cycle des Distorsions



2 Pion
- Le Pion peut être déplacé sur une glace hébergeant une autre caïssa, mais d'autres programmes caïssa ne peuvent pas être déplacés sur une glace hébergeant un Pion.
- Le Runner ne peut pas choisir le Pion qui est effacé comme le programme à installer avec le Pion du fait que l'effacement et l'installation font partie du même effet.

3 Tour
- La Tour peut seulement être déplacée vers un autre serveur s'il y a une autre glace dans la même « rangée » que la glace hébergeant la Tour, en comptant à partir de la glace centrale protégeant chaque serveur.
- La Tour peut être hébergée sur n'importe quelle glace si ce programme est déjà hébergé par une autre carte non-glace.

21 Fou
- Le Fou peut seulement être déplacé d'une glace protégeant un serveur central vers une glace protégeant un serveur distant, et vice-versa.
- Le Fou peut être hébergé sur n'importe quelle glace si ce programme est déjà hébergé par une autre carte non-glace.

24 Reconnaissance
- Le Runner peut débrancher la première fois qu'il rencontre une glace avec Reconnaissance, même si celle-ci n'est pas la glace périphérique protégeant le serveur.

25 Copieur
- Si une glace est ignorée, Copieur se déclenche quand même du fait que la glace est considérée comme passée.

27 Eurêka !
- Vous pouvez installer la carte même si vous ne pouvez pas réduire le coût d'installation de 10 crédits (le « si possible » fait seulement référence à l'action d'installation).

36 Les Nettoyeurs
- Les Nettoyeurs ajoutent un point supplémentaire de dégât à la source des dégâts avant l'application d'un effet de prévention.
- Les Nettoyeurs peuvent ajouter un dégât Hémo qui ne peut être prévenu si la source des dégâts elle-même ne peut pas être prévenue.

43 Cavalier
- Le Cavalier ne peut pas être déplacé vers une glace qui est verticalement adjacente à la glace sur laquelle il est hébergé. Le Cavalier peut être déplacé vers une glace protégeant n'importe quel autre serveur sans aucune restriction.
- Le Cavalier peut être hébergé sur n'importe quelle glace si ce programme est déjà hébergé par une autre carte non-glace.

52 Diagnostics Accélérés
- Regarder les 3 premières cartes de R&D n'enlève pas les cartes de R&D. Les cartes sont encore en R&D et peuvent être affectées par des opérations jouées avec Diagnostics Accélérés.
- Chaque opération que la Corpo regarde peut être jouée dans n'importe quel ordre. La Corpo n'est pas obligée de jouer la première opération en premier.
- Lorsque la Corpo joue une opération, elle la résout entièrement avant d'en jouer une autre ou effacer le reste des cartes.
- Si certaines des 3 cartes regardées sont enlevées des 3 premières positions de R&D (comme déterminé lorsque Diagnostics Accélérés a été joué), alors celles-ci ne peuvent plus être jouées.
- La Corpo peut seulement regarder et jouer les 3 premières cartes (comme déterminé lorsque Diagnostics Accélérés a été joué). Même si d'autres cartes se retrouvent dans les 3 premières positions, ces cartes ne sont pas éligibles pour être regardées/jouées avec Diagnostics Accélérés.
- Si l'une des opérations jouées mélange R&D, le reste de l'effet de Diagnostics Accélérés est ignoré.

54 Droséra
- Les crédits sont gagnés lorsque le Runner dépense un clic pour initier une action qui ne lance pas un piratage contre le serveur dans lequel Droséra est installé, avant que le clic soit résolu.
- Si le Runner joue un événement piratage pour lancer un piratage contre le serveur dans lequel Droséra est installé, alors la Corpo ne gagne pas 2 crédits.

58 Coupure de Courant
- La Corpo doit choisir X avant d'effacer des cartes de R&D.
- La Corpo ne peut pas choisir un nombre qui est plus grand que le nombre de cartes dans R&D.
- Si le Runner n'a aucun programme ou matériel installé, la Corpo ne peut pas jouer Coupure de Courant puisque son effet ne changera pas l'état du jeu.

61 Serrure
- La carte effacée par Serrure est effacée face visible.
- Si Serrure est effacée pendant un piratage qu'elle a lancé, l'effet de remplacement est tout de même résolu.

77 RSVP
- Le Runner peut dépenser zéro crédit après que la routine de RSVP soit résolue pour effacer des cartes ou déclencher des capacités payantes.

92 Toshiyuki Sakai
- La carte échangée avec Toshiyuki Sakai est installée.

94 Sauver la Face
- La Corpo peut effacer une carte face cachée, mais doit la révéler au Runner. La carte est tout de même effacée face cachée.

100 Message Subliminal
- Lorsqu'un Message Subliminal face cachée dans les Archives est ajouté au QG, la Corpo doit révéler la carte au Runner.

108 Pinceau
- Si le Runner ne lance aucun piratage durant le tour où il utilise Pinceau, alors la condition ne s'applique plus et la glace perd tous les sous-types gagnés avec Pinceau.

114 Caprice Nisei
- La capacité de Caprice Nisei se déclenche à l'étape 4 d'un piratage.
- S'il n'y a aucune glace protégeant le serveur, la capacité de caprice Nisei se déclenche tout de même si elle a été activée avant que le piratage ne soit lancé.

119 Contrat avec le DPNA
- Si le Runner accède au Contrat avec le DPNA depuis R&D et ne paie pas le coût supplémentaire pour le voler, le Contrat avec le DPNA n'est pas révélé.

Honneur et Profit



3 Institut Tennin
- L'Institut Tennin ne peut pas placer des pions Avancement sur luimême du fait que les cartes ID ne sont pas installées.
- L'Institut Tennin peut placer des pions Avancement sur des cartes du Runner.

22 Tori Hanzō
- Le premier dégât Réseau peut être prévenu/évité avant que la capacité de remplacement de Tori **Hanzō** soit résolue.
- Si la première occurence de dégât Réseau est prévenue par un autre effet ou remplacé par le propre **effet de Tori Hanzō, Tori Hanzō ne peut plus** être déclenchée pour le reste du piratage.

28 Iain Stirling
- Si Iain Stirling a un total de points de projet négatif, alors il a moins de points de projet que la Corpo avec 0 ou plus points de projet.

48 Test de Sécurité
- Si le Test de Sécurité est désinstallé après avoir choisi un serveur, sa capacité ne peut plus remplacer l'accès à des cartes la première fois que vous réussissez un piratage sur ce serveur ; la capacité n'est plus active dès lors que la carte n'est plus active.

53 Maître-Esprit
- Le Maître-Esprit est installé et son coût mémoire pris en compte dans votre limite de mémoire, lorsque les pions Pouvoir sont placés.

Cycle Lunaire



9 Taureau
- Si la force de traque de la Corpo est de 5 ou plus, le Taureau efface un matériel même si la traque est un échec. Cela s'applique également à Gémeaux, Sagittaire et Vierge.

10 Déesse Mère
- La Déesse Mère ne gagne les sous-types d'autres glaces que quand elle est active.

12 Mauvais Moment
- Le Runner peut choisir quelle mémoire il perd (par exemple, la mémoire de Carmin).

17 Nasir Meidan
- Nasir perd tous les crédits de Mauvaise Publicité qu'il possède lorsque sa capacité se résout.
- Une glace est considérée comme « juste activée » pour la capacité de Nasir si elle est activée à n'importe quel moment durant la phase 2 d'un piratage.
- Les capacités qui augmentent le coût d'activation d'une glace donnent à Nasir plus de crédits lorsque sa capacité se résout. De même, les capacités qui réduisent le coût d'activation d'une glace donnent à Nasir moins de crédits.
- Les capacités qui nécessitent que la Corpo paie un coût additionnel pour activer une glace ne donnent pas à Nasir plus de crédits quand sa capacité se résout.

21 La Fonderie
- La Corpo doit trouver un exemplaire de la glace qu'elle cherche, si possible.

26 Marketing Ciblé
- La Corpo peut choisir de gagner 10 crédits lorsque le Runner joue une carte durable qui efface Marketing Ciblé (si la carte durable était nommée lorsque Marketing Ciblé a été joué).

48 Grille de Crisium
- Le piratage n'est pas considéré comme réussi ni comme raté en ce qui concerne les futures capacités de cartes, même si Grille de Crisium est effacée par la suite (par exemple, la capacité de l'Institut Tennin se déclenchera si le seul piratage que le Runner a réussi était contre un serveur avec Grille de Crisium activée).
- Les restrictions qui nécessitent un piratage réussi (par exemple, Arrêt d'Urgence ou Fuite de Données Inversée) ne peuvent être utilisées si le piratage réussi était contre un serveur avec Grille de Crisium activée.

56 Le Fournisseur
- Le Runner ne peut utiliser les capacités « au début de votre tour » sur des cartes qui sont installées par le Fournisseur qu'à son prochain tour.

58 Ordre de Sol
- Le Runner gagne 1 crédit même pendant la résolution d'une autre capacité (par exemple, en payant le coût pour jouer un Pari Truqué avec 5 crédits dans la réserve de crédits).

83 Infrastructure Hostile
- Infrastructure Hostile ne se résout pas quand la Corpo efface ses cartes, même si c'est le fait d'une capacité du Runner (par exemple, Noise qui oblige la Corpo à effacer la première carte de R&D).

86 La Quotidienne de la Finance
- Si la Corpo a plusieurs exemplaires de La Quotidienne de la Finance installés, les capacités se cumulent (par exemple, deux exemplaires font que la Corpo pioche 3 cartes et en met 2 au-dessous de R&D.)
- La Corpo n'a pas à dire au Runner si elle garde la première ou la seconde carte piochée. Cependant, la Corpo doit garder les deux cartes distinctes de sa main lorsqu'elle choisit ; la Corpo peut mélanger les deux cartes ensemble pour cacher quelle carte est gardée.

93 EkoEsprit
- La limite de mémoire d'EkoEsprit est modifiée par d'autres capacités de cartes (par exemple, un Runner avec 5 cartes en main et une Puce Mémoire Akamatsu installée a 6 UM).

95 Leela Patel
- Si Leela vole un projet en accédant à plusieurs cartes du QG, elle ajoute une carte au QG avant de continuer son accès aux autres cartes.

103 Service Informatique
- Une fois déclenché, Service Informatique lance une instance de la capacité qui vérifie constamment combien de pions Pouvoir sont sur la carte.
- Service Informatique donne toujours +1 en force à une glace grâce au pion Pouvoir dépensé pour activer la capacité de la carte, même s'il ne reste aucun pion Pouvoir sur la carte ou si Service Informatique n'est plus installé.

  Exemple : *Il y a 5 pions Pouvoir sur Service Informatique. Si la Corpo dépense 1 pion, la glace a +5 en force (1 pour le pion initial + 4 pour les pions restants sur Service Informatique). Si la Corpo dépense un autre pion, la glace a désormais +8 en force (2 pour les pions initiaux + 3 pour chacune des deux instances de la capacité). Si la Corpo dépense un troisième pion, la glace a désormais seulement +9 en force (3 pour les pions initiaux + 2 pour chacune des trois instances de la capacité).*

112 Auto-Destruction
- Auto-Destruction ne se compte pas elle-même comme l'une des cartes effacées pour établir la valeur de la traque.



Ordre et Chaos



2 Colonie Spatiale Gagarine
- Le Runner peut refuser de payer le coût de 1 crédit pour accéder à une carte.

5 Station Glenn
- Si on renonce à la Station Glenn, toute carte hébergée dessus est effacée.
- La Station Glenn peut seulement héberger une carte grâce à sa capacité payante.

9 Mark Yale
- Si la Corpo dépense un pion Projet pour la capacité payante de Mark Yale, elle gagne également 1 crédit de sa capacité conditionnelle.

13 Trou de Ver
- La routine qui se résout n'est pas considérée comme étant sur Trou de Ver (par exemple, lorsque la Corpo utilise Trou de Ver avec des cartes comme Cyber Corbeau ou Viktor 2.0, les pions Pouvoir sont placés sur ces cartes et non sur Trou de Ver).

20 Entretien Domestique
- Si le Runner a 1 carte dans sa main et qu'il l'installe, Entretien Domestique n'a aucun effet et ne prévient pas l'installation. (Seul l'effacement forcé suite à des dégâts peut conduire le Runner à une mort clinique)

24 Les Jumelles
- Le Runner ne peut pas débrancher avant de rencontrer à nouveau la glace.

28 Edward Kim
- Si la première opération à laquelle Edward Kim accède se trouve dans les Archives, alors il ne peut pas effacer une autre opération avec sa capacité ce tour-ci.

32 J'ai Connu Pire
- Le Runner efface toutes les cartes suite aux dégâts avant de piocher grâce à J'ai Connu Pire.
- J'ai Connu Pire ne peut pas prévenir la mort clinique du Runner si celui-ci subit plus de dégâts que le nombre de cartes qu'il a en main.

33 Protestataires Itinérants
- La Corpo ne perd pas la partie si elle a une taille maximale de main négative.

40 Dévoreur
- Si le Runner accède aux Archives après avoir utilisé Dévoreur, toutes les cartes sont retournées face visible mais le Runner n'accède à aucune carte particulière.

Cycle Sansan



5 Vision Améliorée
- La carte révélée n'est plus révélée pendant la phase d'accès ; elle retourne immédiatement à son état non-révélé après que la Corpo a montré la carte au Runner.

43 Platine
- Les projets échangés avec Platine conservent leurs pions ou cartes sur eux, mais leur texte n'est pas actif.

73 Répression d'Allèle
- Répression d'Allèle peut s'ajouter elle-même au QG comme partie de la résolution de son effet.

86 Critique de Film
- Après que la capacité « lorsque vous accédez » de Critique de Film est résolue, toutes les autres capacités « lorsque vous accédez » ne sont plus résolvables.
- Un projet hébergé sur Critique de Film n'est pas considéré comme volé. Un projet ajouté à la zone de score depuis Critique de Film n'est pas considéré comme volé.
- Le Runner ne peut pas volontairement effacer un projet hébergé sur Critique de Film, même si le Runner accède à un autre projet.
- Critique de Film peut seulement héberger un projet grâce à sa capacité « lorsque vous accédez ».

96 Appel à Casting
- Les projets installés face visible avec Appel à Casting ne sont pas actifs (à moins que ces projets puissent être installés face visible grâce à leurs propres capacités).
- Si le projet hébergeant Appel à Casting est désinstallé, alors Appel à Casting est effacé.

116 Worlds Plaza
- Worlds Plaza peut être accédé et effacé, auquel cas toutes les cartes que cet avoir héberge sont effacées avant même que ces dernières ne soient accédées.

Destinée et Données



13 Archange

- Lors de la rencontre avec Archange pendant un accès, le Runner suit l'étape 3 de la chronologie d'un piratage, ignorant les parties concernant l'approche d'une glace/du serveur.
- Si Archange est rencontrée pendant un accès et que cette glace quitte la position déterminée au moment de son accès (par exemple, du sommet de R&D qui est mélangée pendant la rencontre ou parce qu'Archange est effacé du QG grâce à Fragment d'Utopie pendant la rencontre), alors la rencontre prend fin immédiatement et tout intervalle de capacité payante en cours se ferme.
- Archange n'est pas considéré comme activée pendant sa rencontre, et les cartes qui interagissent avec des cartes activées, par exemple Aspirateur de Données, ne peuvent pas l'affecter.

20 Matraquage Publicitaire

- La Corpo doit à la fois installer et activer n'importe quelle ***publicité*** choisie par Matraquage Publicitaire.

22 Moi, l'Omniscient

- La Corpo n'a pas à avoir un pion Mauvaise Presse pour jouer Moi, l'Omniscient.

33 Faim Insatiable

- Faim Insatiable peut seulement neutraliser des routines qui ont exactement le texte « ↳ Arrêtez le piratage. ». Il ne peut neutraliser des routines qui utilisent « arrêtez le piratage » comme partie de leurs effets, par exemple Tsurugi ou Pop-up.

33 Faim Insatiable

- Faim Insatiable peut seulement neutraliser des routines qui ont exactement le texte « ↳ Arrêtez le piratage. ». Il ne peut neutraliser des routines qui utilisent « arrêtez le piratage » comme partie de leurs effets, par exemple Tsurugi ou Pop-up.

35 Terrains de Chasse

- L'effet de prévention de Terrains de Chasse est optionnel ; du fait qu'il ne peut être déclenché que « une seule fois par tour », c'est au Runner de choisir quand le dé-clencher.

39 Puce Corticale

- Si le Runner a un nombre de points Projet négatif, alors Puce Corticale ne diminue par la taille de sa main ou ses UM : elles ne peuvent être augmentées par un nombre négatif.

41 Piratages en Boucle

- Les programmes qui lancent des piratages, tels que Porte Dérobée Bêta ou Trou de Serrure, satisfont l'obligation imposée par Piratages en Boucles.

Mumbad



67 Bioroïde Modèle Jeeves

- Jouer une Opération double puis jouer une opération normale, ou dépenser 3 Ⓐ pour Corporation Mélange, ou encore dépenser 3 Ⓐ pour gagner 3 ◊ sont à chaque fois considéré comme avoir dépenser 3 Ⓐ pour la même action. Les coûts supplémentaires en Ⓐ pour déclencher une capacité restent une dépense.
- Jeeves doit être activé avant que les 3 Ⓐ soient dépensés. Les cartes installées doivent être actives pour que leur condition de déclenchement soit satisfaite, la condition de déclenchement de Jeeves est la dépense de 3 Ⓐ pour la même action et non le troisième Ⓐ.

Section 5 : Foire Aux Questions

Cette section répond aux questions les plus fréquentes qui se sont posées lors de parties d'*Android : Netrunner.*

Si le Runner vole un projet à Jinteki qui utilise sa carte Identité du jeu de base, mais qu'il n'a plus de carte en main, qui gagne ?
Le Runner gagne la partie. Dès qu'un joueur a 7 points de projet dans sa zone de score, le jeu prend fin immédiatement. La fin du jeu est prioritaire sur toute capacité conditionnelle qui se déclenche lorsqu'un projet est volé.

Lorsqu'une glace permet au Runner de neutraliser des routines en dépensant des clics, le Runner doit-il égaler ou dépasser la force de cette glace avant d'utiliser cette capacité ?
Non. Le Runner ne doit égaler ou dépasser la force d'une glace qu'avec un brise-glace qu'il utilise pour interagir avec cette glace. Cette capacité permet au Runner de neutraliser des routines en dépensant des clics sans avoir à utiliser de brise-glace.

Si la Corpo active une glace illicite pendant un piratage, le Runner peut-il dépenser le crédit de la Mauvaise Presse immédiatement ?
Non. Les crédits de la Mauvaise Presse sont seulement gagnés au début d'un piratage.

Le Runner peut-il utiliser Aspirateur de Données pour réduire la force d'une glace avant qu'une capacité de cette glace se déclenche lorsqu'elle est rencontrée (comme Péage) ?
Non. Le Péage arrête le piratage sauf si le Runner paye 3 crédits avant que le Runner ait la possibilité d'utiliser des capacités payantes. Cf. l'étape 3 d'un piratage page 13.

Le Runner peut-il combiner des effets pour lancer un piratage, comme utiliser à la fois Porte Dérobée Bêta et Détournement de Compte ?

Non. L'utilisation de chacune de ces cartes représente une action, et un joueur ne peut pas effectuer d'action pendant la résolution d'une autre action.

Les règles indiquent que « Lors d'un piratage, le Runner ne peut pas débrancher lorsqu'il approche de la première glace ». Le Runner peut-il débrancher après que la routine du Portail Cellulaire ait été résolue et qu'il approche de la glace périphérique protégeant le serveur ?

Oui. La « première glace » signifie la première fois qu'une glace est approchée lors d'un piratage. Le Runner approche la glace et a la possibilité de débrancher.

Le Runner peut-il utiliser le crédit récurrent d'un Cyberchargeur pour payer la capacité à ignorer une glace de la Femme Fatale ou celle de Darwin qui permet de gagner des pions ?

Oui. Déclencher n'importe quelle capacité d'un brise-glace est une façon d'utiliser ce crédit récurrent.

Un Parasite avec 1 pion Virus est installé sur une Enigma activée, et le Runner a un Sculpteur sur Glaceactivé. Si le Runner rencontre une Boëtte, ne neutralise pas sa routine, puis continue son piratage et rencontre Enigma, cette dernière est-elle effacée ?

Non. La capacité de la Boëtte est un effet conditionnel obligatoire qui crée un effet de Force+2 constant. Lorsque le Runner rencontre la glace, les deux modificateurs (le +2 de la Boëtte et le -1 du Sculpteur sur Glace) s'appliquent au même moment et la force d'Enigma est donc de 2.

Si le Runner subit 4 dégâts Neuro d'une source unique, combien de pions Dégât Neuro re-çoit-il ?

Le Runner prend 1 pion Dégât Neuro pour chaque point de dégât Neuro qu'il subit, même s'il les subit tous au même moment. Le Runner recevrait donc 4 pions Dégât Neuro pour indiquer les dégâts Neuro qu'il a subi.

Où les extensions sont-elles installées dans des serveurs distants ?

Une extension est installée dans un serveur distant dans la même position qu'un projet ou un avoir. Le Runner ne devrait pas pouvoir savoir quel type de carte est installé dans un serveur distant en fonction de sa position. Ceci diffère de l'installation d'une extension dans un serveur central, où elle est toujours installée à la racine.

Le Runner peut-il utiliser plusieurs brise-glace contre une seule glace ?

Oui, même s'il y a peu de situations où ce sera avantageux. Mais le Runner ne peut pas utiliser la force d'un brise-glace et neutraliser une routine avec la capacité d'un autre brise-glace.

Le Runner peut-il installer une nouvelle console s'il en a déjà une en jeu?

Non. La limite d'une console en jeu l'empêche d'installer une seconde console, même s'il souhaite effacer la première.

La Corpo connaît-elle les cartes du QG auxquelles accède le Runner ?

Oui. La Corpo doit savoir à quelles cartes le Runner accède et dans quel ordre.

Le Runner peut-il effacer une carte à laquelle il accède avec une Opération Démolition avant qu'une capacité conditionnelle de type « lorsque vous accédez » soit résolue ?

Non. Il faut accéder à la carte avant qu'un Diablotin, qu'une Opération Démolition ou que tout autre effet similaire puisse être utilisé pour l'effacer, exactement comme si le Runner devait payer son coût d'effacement.

Le Runner peut-il installer des programmes s'il n'a plus d'Unités de Mémoire disponibles ?

Oui. Le Runner peut effacer n'importe quel nombre de programmes déjà installés avant d'en installer un nouveau (et doit le faire, s'il n'a pas assez de place pour installer le nouveau programme). Donc, si le Runner n'a pas d'UM disponibles, il peut lancer une action d'installation, effacer n'importe quel nombre de programmes pour libérer des UM, puis installer le nouveau programme.

Le Runner désigne un Archer non activé comme cible d'un Ordre d'Activation Falsifié. La Corpo peut-elle choisir d'activer l'Archer, puis refuser de payer le coût supplémentaire de renoncer à un projet ?

Non. Si la Corpo décide d'activer l'Archer, alors elle choisit de payer 4 ◊ et de renoncer à un projet. Sinon, la glace est effacée.

La Corpo peut-elle réarranger ses cartes installées dans un même serveur de façon à dissimuler l'ordre dans lequel elle les a installées ?

La Corpo doit laisser savoir au Runner l'ordre dans lequel il installe ses cartes. Il ne peut pas réarranger les cartes d'un serveur comme il le souhaite.

Si le Runner gagne un clic avec Joshua B., puis efface sa carte avec Ésope le Receleur, prendra-t-il tout de même un tag à la fin de son tour, dans la mesure où Joshua B. n'est plus actif ?

Oui. Le Runner prendra tout de même un tag même si Joshua B. n'est plus actif, car « Si vous le faites » fait partie de la même capacité. Une fois qu'un effet est déclenché, il est résolu sauf s'il est prévenu ou évité.

Le Runner peut-il utiliser la Mairie de New Angeles pour éviter les tags d'un Détournement de Compte s'il a 0 crédits lorsque la capacité est résolue ?

Non. Le gain de crédits et la prise de tags se résolvent au même moment, alors le Runner ne peut pas utiliser ces crédits pour éviter les tags.

Si la Corpo utilise Comité d'Efficacité pour des clics supplémentaires, peut-elle alors jouer Cargaison de Kaguya et Effet d'Optique pour placer/déplacer des pions Avancement à ce tour ?

Oui. Placer ou déplacer des pions Avancement sur une carte est différent de l'avancer, et Comité d'Efficacité empêche seulement la Corpo d'avancer des cartes.

Le Runner ne neutralise pas une routine « Effacez 1 programme ». Qui choisit le programme à effacer ?

La Corpo choisit quel programme est effacé. Sauf indication contraire, chaque joueur effectue les choix indiqués par les effets de ses cartes.

Le Runner peut-il utiliser le crédit récurrent de Cyberchargeur pour utiliser la capacité d'ignorer des routines de Femme Fatale ou de placer des pions Virus de Darwin ?

Oui. Déclencher une capacité sur un brise-glace est considéré comme l'utiliser.

Comment la capacité Rielle "Kit" Peddler interagit avec le fait d'ignorer une glace ? Existe-t-il un moyen d'ignorer une glace et donner le type verrou à la glace suivante ?

Il n'existe aucun moyen d'ignorer une glace puis de donner le type verrou à la glace suivante. Rielle "Kit" Peddler donne le type verrou à la première glace rencontrée, et c'est une capacité permanente. Le Runner rencontre toutes les glaces qu'il ignore, et ne peut pas choisir d'ignorer une glace avant d'appliquer la capacité permanente de Kit, du fait que celle-ci est toujours active.

Si le Runner a La Source d'installée et joue Notoriété, est-ce que le fait d'ajouter Notoriété à la zone de score comme un projet entraîne l'effacement de La Source ?

Non. Ajouter Notoriété à la zone de score du Runner n'est pas la même chose que de finaliser ou voler un projet, et donc n'entraîne pas l'effacement de La Source.

Le Runner rencontre Heimdall 1.0 et dépense un clic pour neutraliser la première routine. Si la Corpo active Main de Tyr et utilise sa capacité pour prévenir cette neutralisation, le Runner peut-il dépenser un autre clic pour reneutraliser la routine ?

Oui. La Main de Tyr prévient qu'une routine se fasse neutraliser la première fois, mais le Runner peut neutraliser la routine une seconde fois.

Si le Runner rencontre Heimdall 2.0 et dépense deux clics pour neutraliser les deux premières routines. Si la Corpo active Main de Tyr et utilise sa capacité pour prévenir la neutralisation de l'une d'entre elles, Implants de Retour e3 peut-il être utilisé pour reneutraliser cette routine ?

Oui. Les deux routines sont neutralisées en même temps, aussi la neutralisation de l'autre routine répond à la condition de déclenchement d'Implants de Retour e3.



Si le Runner rencontre Heimdall 2.0 et dépense deux clics pour neutraliser les deux premières routines. Puis il utilise Implants de Retour e3 pour neutraliser la troisième routine, mais cette neutralisation est prévenue par Main de Tyr. Le Runner peut-il utiliser Implants de Retour e3 à nouveau, ou l'intervalle pour l'utiliser est-il manqué ?

Oui, le Runner peut utiliser Implants de Retour e3 à nouveau.

Comment Projet Arès interagit-il avec Construct Sacrificiel ? Le Runner peut-il choisir l'effacement d'un Construct Sacrificiel, puis effacer ce Construct Sacrificiel pour prévenir l'effacement d'une autre carte par Projet Arès ?

Oui. Toutes les cartes installées en cours d'effacement par projet Arès sont choisies en même temps, puis la capacité de prévention de Construct Sacrificiel peut être résolue pour prévenir l'effacement d'une autre carte.

Le Runner peut-il utiliser Copieur après avoir neutralisé la routine de Mur de Papier ?

Oui. Même si Mur de Papier est effacé, la glace est considérée comme passée.

Que se passe-t-il si le Runner a Garde Noir installé et joue une Liaison Satellite ?

Les deux cartes sont exposées simultanément, et le Runner choisit dans quel ordre les déclenchements de Garde Noir sont résolus.

Le Runner a Garde Noir installé et expose un Archer. La Corpo est-elle obligée d'activer Archer ?

Garde Noir oblige seulement la Corpo à payer le coût d'activation, si possible. La Corpo n'a pas à activer Archer du fait qu'elle peut refuser de payer le coût supplémentaire de renonce-ment d'un projet.

La Corpo a deux exemplaires de Directrice Haas installés, l'un actif et l'autre inactif. La Corpo dépense quatre clics puis active le deuxième exemplaire. La Corpo a-t-elle un clic supplémentaire à dépenser ?

Non. Les clics sont appliqués à un total en cours et non comptabilisés séparément. La Corpo a toujours 4 clics à dépenser à son tour et elle a dépensé 4 clics, que le clic supplémentaire ait pour origine une carte différente importe peu.

Si le Runner n'a pas neutralisé une routine sur Hudson 1.0 et accède à Toshiyuki Sakai installé, peut-il accéder à la carte échangée ?

Non. Le Runner ne peut pas accéder à la carte qui est échangée avec Toshiyuki Sakai du fait qu'il s'agit d'une nouvelle carte et qu'il a atteint sa limite d'accès.

Puis-je dépenser des crédits pour augmenter la force d'un brise-glace, ou neutraliser une routine d'une glace, si je suis sur le point de rencontrer un Péage pendant l'étape 2.3 d'un piratage ?

Le Runner ne peut pas pas neutraliser de routines en dehors de l'étape 3.1 d'un piratage, mais il peut augmenter la force d'un brise-glace.

Le Runner a Test de Sécurité et Ésope le Receleurinstallées. Au début de son tour, le Runner choisit un serveur pour Test de Sécurité, puis l'efface avec Ésope le Receleur. La première fois qu'il réussit un piratage sur ce serveur, gagne-t-il 2 crédits au lieu d'accéder à des cartes ?

Non. Une capacité conditionnelle peut seulement se résoudre si sa carte est active lorsque la condition de déclenchement est satisfaite, et Test de Sécurité n'est plus active dès lors qu'elle est effacée. Test de Sécurité a deux capacités conditionnelles sur elle (à l'instar de Femme Fatale), à la différence de Joshua B., qui n'en a qu'une.

Le Runner utilise Femme Fatale pour ignorer Komainu pour 0 crédit. Si Boëtte est installée avant Komainu, les 0 routines de Komainu sont-elles neutralisées, ou le Runner subit-il 3 dégâts Réseau ?

Les routines ne sont pas neutralisées du fait que la glace était ignorée, et le Runner subit 3 dégâts Réseau.

Si Test de Sécurité est utilisé sur le QG et que le Runner joue un Détournement de Compte, peut-il choisir quel effet de remplacement il utilise ?

Non. Test de Sécurité se déclenche à l'étape 4.4 d'un piratage, et remplace l'accès. Test de Sécurité est également une capacité obligatoire et le Runner ne peut pas choisir de ne pas l'utiliser. Détournement de Compte ne se déclenche pas avant l'étape 4.5 d'un piratage lorsque Test de Sécurité est déjà résolu.

Si le Runner utilise Bidouille sur un Wendigo avec un pion Avancement dessus, ce Wendigo est-il un verrou ?

Oui. Gagner et perdre des sous-types est comptabilisée de manière globale, mais avoir un sous-type est un état binaire. Dans ce scénario, le Wendigo a deux sous-types verrou et en perd un, ce qui fait qu'il reste un verrou.

Si la Corpo a un Protocole d'Identification Amélioré, déclenche-t-il la capacité d'une Grille de Heinlein ?

Non. Le clic supplémentaire est dépensé pour lancer le piratage, et n'est pas dépensé pendant le piratage.

Si la Corpo utilise la capacité de La Fonderiependant la résolution d'un Bêta Test Accéléré, que se passe-t-il ?

Chaque glace est installée et activée l'une après l'autre. Aussi la Corpo installe la première glace et utilise La Fonderie pour rechercher dans R&D un autre exemplaire. Cela entraîne le mélange des deux autres cartes dans R&D (elles n'ont dans la pratique jamais quitté R&D), les empêchant d'être installées ou effacées.

La Corpo peut-elle ajouter des routines à une glace graal dans n'importe quel ordre (en utilisant d'autres glaces graal) ?

Oui. La Corpo peut ajouter des routines à la glace graal avant ou après n'importe quelle routine (routines imprimées sur la carte incluses).

Si Valencia Estevez joue contre LDNRG, avec combien de pion Mauvaise Presse commence la Corpo ?

La Corpo commence avec 1 pion Mauvaise Presse.

Si le Runner a 2 crédits et l'événement Célébrité du Net actif, doit-il payer 3 crédits (crédit de la Célébrité du Net inclus) lorsqu'il rencontre un Péage ?

Oui. Les cartes avec des crédits récurrents (comme Célébrité du Net) ou des crédits temporaires (comme Runner Fantôme) doivent être utilisées si la condition pour utiliser les crédits est remplie et qu'un effet nécessite que des crédits soient payés.

Si le Runner choisit les Archives pour Test de Sécurité et que la Corpo a Grille de Crisium installée dans ce serveur, Test de Sécurité peut-il être utilisé ?

Lorsque le Runner lance un piratage sur un serveur avec Grille de Crisium, le piratage est réussi même s'il n'est pas considéré comme réussi ou raté en ce qui concerne des capacités de cartes. Test de Sécurité ne considère donc pas qu'un piratage réussi a eu lieu. Si le Runner efface la Grille de Crisium puis réussit à pirater une seconde fois les Archives, le Test de Sécurité se déclenche du fait qu'il a considéré le premier piratage comme n'ayant ni réussi ni raté.

Que se passe-t-il si le Runner utilise Eurêka ! pour installer Stade de l'Ange ?

Si Stade de l'Ange est installé en utilisant Eurêka !, alors la valeur X que le Runner choisit de payer est réduite de 10. Donc, si le Runner paie 0 crédit, il obtient 0 pion Pouvoir puisque X a été réduit de 10 à 0.

Si le Runner a Esprit de la Ruche avec 1 pion Virus dessus et un Diablotin sans aucun pion Virus dessus, peut-il utiliser Milieu de Culture Viral pour déplacer 1 pion Virus vers Diablo-tin ?

Oui. Diablotin est considéré comme ayant les pions Virus d'Esprit de la Ruche sur lui.

Que se passe-t-il si le Runner vole un projet valant 3 points, et que la Corpo joue Représailles Punitives avec Le Comité activé ? Le Runner subit-il 2 ou 3 dégâts Hémo si la traque réussit ?

Le Runner subit 2 dégâts Hémo si la traque réussit puisque le projet à 3 points n'en vaut que 2 à ce moment-là.

Le Runner peut-il utiliser Incubateur pour déplacer tous les pions Virus d'Esprit de la Ruche vers une autre carte ? Si oui, le Runner doit-il déplacer tous les pions Virus ou peut-il choisir le nombre qu'il déplace ?

Oui, le Runner peut et doit déplacer tous les pions Virus d'Esprit de la Ruche vers la carte choisie quand il utilise Incubateur.

Phéromones obtient-il un crédit immédiatement s'il est installé avec Grimoire ?

Phéromones n'obtient pas immédiatement un crédit sur lui avec grimoire installé. Phéromones devient actif avant que la capacité conditionnelle sur Grimoire se résolve, et quand il devient actif le crédit récurrent (0) apparaît immédiatement. Phéromones gagne tout de même le pion Virus de Grimoire, mais le crédit correspondant n'apparaît pas avant le prochain tour lorsque les crédits récurrents sont remplacés.

Si le Runner accède à Suite de Virus Cyberdex depuis le QG, Suite de Virus Cyberdex nettoie-t-il les pions Virus d'abord ou le Runner peut-il utiliser un pion Virus sur Diablotin pour l'effacer avant le nettoyage ?

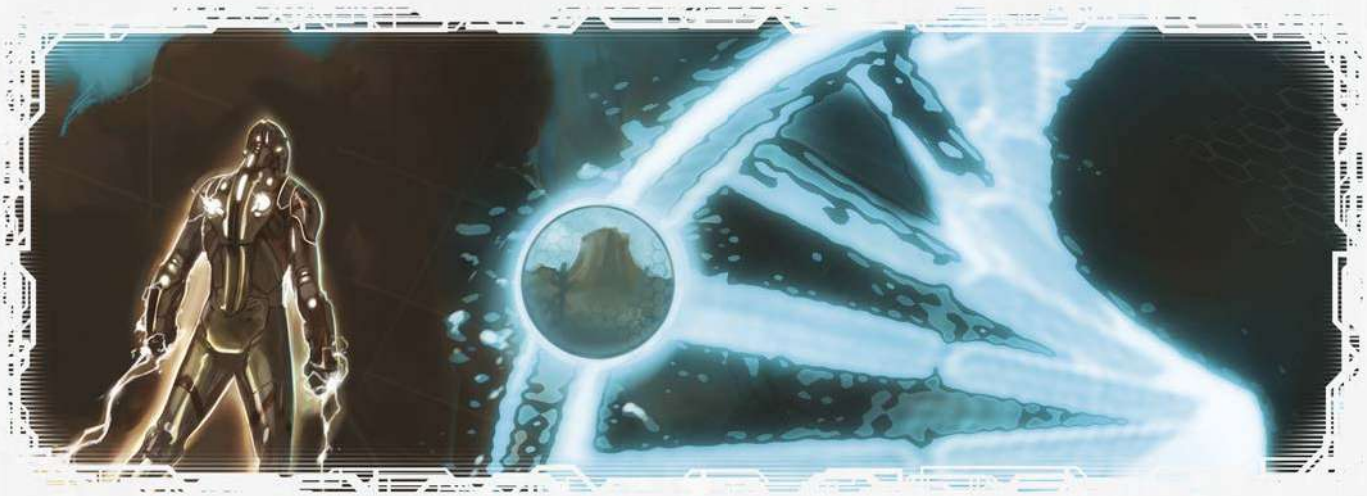
Suite Virus Cyberdex retire les pions Virus de Diablotin d'abord ; vous ne pouvez pas effacer une carte accédée avec Diablotin jusqu'à ce que toutes les capacités « lorsqu'il est accédé » soient résolues.

Liste Noire prévient-il le Runner d'utiliser Toujours la même Chanson pour jouer un événement du tas ?

Oui. L'événement doit quitter le tas lorsque Toujours la même Chanson est joué, aussi tant que Liste Noire est actif, il prévient le Runner d'utiliser Toujours la même Chanson.

Le Runner peut-il utiliser Construct Sacrificiel pour prévenir l'effacement d'un programme sur Bibliothèque de Londres ?

Oui. Les programmes sur Bibliothèque de Londres sont installés, l'effet de la Bibliothèque est une capacité conditionnelle qui se résout à la fin de chaque tour du Runner. Aussi Construct Sacrificiel va retarder l'effacement, mais Bibliothèque de Londres tentera de l'effacer à nouveau à la fin du prochain tour du Runner.



Le Runner peut-il utiliser Script d'Immolation pendant un piratage dans lequel Dévoreur a été utilisé pour neutraliser une routine ?

Non. Dévoreur empêche le Runner d'accéder à des cartes individuelles, aussi il n'y a aucun accès à remplacer avec Immolation Script.

Si le Runner efface Worlds Plaza qui héberge Le Comité, le Runner ajoute-t-il Le Comité à sa zone de score ?

Non. Puisque Le Comité n'est pas en train d'être accédé, il n'est pas ajouté à la zone de score du Runner.

Si le Runner subit des dégâts Réseau alors que Côtes en Titane et Protocole Chronos sont actifs, que se passe-t-il ?

Si c'est pendant le tour du Runner, alors Côtes en Titane se résout et le Runner choisit quelle carte est effacée. Si c'est pendant le tour de la Corpo, alors la Corpo choisit quelle carte est effacée.

La Corpo peut-elle finaliser Recherche Subventionnée, utiliser Parrainage Sportif pour installer un autre exemplaire de ce projet, puis finaliser le nouvel exemplaire avec la capacité du premier Recherche Subventionnée ?

Oui. La Corpo peut choisir l'ordre dans lequel ses effets simultanés se déclenchent.

Si le Runner joue Au Passage et la Corpo utilise Loyauté au Zaibatsu pour prévenir l'exposition de la carte, cette dernière peut-elle encore être effacée si c'est un avoir ou une extension ?

Non. L'effet n'est pas résolu du fait que Au Passage ne peut pas confirmer que la carte est un avoir ou une extension.

Si un Runner qui n'a aucun tag accède à Modèle de Prédiction Quantique qui héberge Appel à Casting, la Corpo ajoute-t-il Modèle de Prédiction Quantique à sa zone de score ?

Non. Le Modèle de Prédiction Quantique ne se résout pas si le Runner n'est pas tagué lorsque l'accès se produit.

Si le Runner efface Worlds Plaza qui héberge Infrastructure Hostile, combien de dégâts Réseau subit le Runner?

Le Runner subit 1 dégât Réseau pour l'effacement de Worlds Plaza. L'Infrastructure Hostile est effacée par le jeu (conformément aux règles de l'hébergement) et non par le Runner.

Si un piratage lancé avec Ordinateur de Dortoir réussit pendant que John Masanori est installé, le Runner évite-t-il le tag ?

Non. La capacité d'Ordinateur de Dortoir s'applique seulement pendant un piratage, et John Masanori ne se déclenche que lorsque le piratage qui a échoué prend fin.

Un Runner jouant Kate « Mac » McCaffrey peut-il utiliser De Vinci avec 1 pion Pouvoir placé dessus pour installer une carte avec un coût de 2 comme Caillot ?

Non. La capacité de De Vinci considère le coût d'installation de la carte quand elle se trouve dans la main du Runner, avant qu'elle ne soit installée en déclenchant la capacité d'effacement..



Que se passe-t-il si le Runner accède à Archange depuis R&D pendant une rencontre avec Shiro ?

Si la Corpo paie 3 crédits, alors le Runner rencontre Archange ; pendant la rencontre avec Archange, le Runner n'est plus considéré comme en train de rencontrer Shiro jusqu'à ce que l'accès à Archange prenne fin. Puis le Runner reprend la rencontre précédente avec Shiro, en résolvant ses autres routines, si nécessaire, et en continuant le piratage depuis cette position.

La Corpo peut-elle nommer une carte qui a été précédemment installée si le Runner rencontre Archange après qu'Apocalypse a été jouée?

La Corpo doit spécifiquement indiquer la carte face cachée qu'elle veut renvoyer dans la main du Runner. Nommer une carte qui a été précédemment installée face visible n'est pas suffisant.

Le Runner peut-il utiliser Bas Fonds de Salsette pour retirer du jeu Visite Virtuelle de Mumbad ?

Oui. Visite Virtuelle de Mumbad nécessite que le Runner l'efface lorsqu'il l'accède quand elle est installée, si possible. Une fois le coût d'effacement de cette extension payée, sa capacité est résolue. Cependant, Bas Fonds de Salsette ne se déclenche pas jusqu'à ce que le Runner ait payé le coût d'effacement de la carte en train d'être accédée, ce qui devrait normalement se produire en accédant à une carte et en choisissant de l'effacer puis de payer son coût d'effacement. Une fois ces événements produits, Bas Fonds de Salsette autorise le Runner à remplacer l'effet d'effacement par un effet qui la retire du jeu, ce qui veut dire que la localisation de la carte passe de la pile de défausse à une zone hors-jeu.

Si le Runner perd le jeu psychique de Champ Psychique alors que Fumiko Yamamori est activée, le Runner subit-il le dégât Hémo avant ou après que Champs Psychique inflige ses dégâts Réseau ?

Le Runner subit le dégât Hémo de Fumiko Yamamori après que la capacité de Champ Psychique se soit résolue. La capacité de Champ Psychique est un effet permanent du résultat de la révélation des crédits dépensés secrètement, aussi il doit se résoudre avant toute autre capacité déclenchée par la révélation des crédits dépensés secrètement.

Section 6 : Chronologies

Les « clics alloués » est le nombre habituel de clics en fonction du camp du joueur (Ⓐ Ⓐ Ⓐ pour la Corpo et Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ pour le Runner) en incluant tous les modificateurs qui peuvent donner ou retirer des clics à dépenser pour ce joueur. Les clics gagnés ou perdus pendant le tour d'un joueur ajuste le nombre total de clics disponibles à dépenser. Les joueurs ne peuvent pas gagner ou dépenser des clics pendant une phase de défausse ou pendant le tour de l'adversaire.

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

= **Les cartes non-glace peuvent être activées**

= **Les Projets peuvent être finalisés**

CHRONOLOGIE DES TOURS

Tour de la Corporation

[1] Phase de Pioche

[1.1] La Corpo gagne des clics alloués (par défaut Ⓐ Ⓐ Ⓐ).

[1.2] ↻

[1.3] Les crédits récurrents (⟲) sont replacés.

[1.4] Le tour commence *(Les conditions déclenchées « Au début de votre tour » sont satisfaite).*

[1.5] Piochez 1 carte du sommet de R&D et ajoutez-la au QG.

- Cela ne coûte aucun Ⓐ à la Corpo.
- Si R&D ne contient aucune carte alors que la Corpo doit piocher, le Runner gagne immédiatement la partie.

[2] Phase d'Action

[2.1] ↻

[2.2] Effectuez des actions parmi les suivantes :

- Ⓐ : Gagner 1 ⟲.
- Ⓐ : Piocher 1 carte de R&D.
- Ⓐ : Installer 1 projet, avoir, extension ou glace.
- Ⓐ : Jouer 1 opération.
- Ⓐ, 1 ⟲ : Avancer 1 carte installée.
- Ⓐ, 2 ⟲ : Effacer 1 ressource si le Runner est tagué.
- Ⓐ Ⓐ Ⓐ : Nettoyer les pions Virus.
- Déclencher une capacité Ⓐ sur une carte active (coûts variables).

[2.3] Après chaque action : ↻

[3] Phase de Défausse

[3.1] La Corpo défausse jusqu'à la taille maximale de sa main si le nombre de cartes dans son QG excède la taille de main maximale de la Corpo. Si plus d'une carte est défaussée du QG, la Corpo choisit et défausse des cartes du QG une à la fois jusqu'à qu'elle ait un nombre cartes dans son QG égal à sa taille de main maximale.

[3.2] ↻

[3.3] La Corpo perd tous les Ⓐ non-dépensés.

[3.4] Fin du tour *(Les conditions déclenchées « À la fin de votre tour » sont satisfaites).*

Tour du Runner

[1] Phase d'Action

[1.1] Le Runner gagne des clics alloués (par défaut Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ).

[1.2] ↻

[1.3] Les crédits récurrents (⟲) sont replacés.

[1.4] Le tour commence *(Les conditions déclenchées « Au début de votre tour » sont satisfaites.)*

[1.5] ↻

[1.6] Effectuer des actions parmi les suivantes :

- Ⓐ : Gagner 1 ⟲.
- Ⓐ : Piocher 1 carte de votre pile.
- Ⓐ : Installer 1 programme, ressource ou matériel.
- Ⓐ : Jouer 1 événement.
- Ⓐ : Lancer 1 Piratage.
- Ⓐ, 2 ⟲ : Retirer 1 tag.
- Déclencher une capacité Ⓐ sur une carte active (coûts variables).

[1.7] Après chaque action : ↻

[2] Phase de Défausse

[2.1] Le Runner défausse jusqu'à la taille maximale de sa main si le nombre de cartes dans sa main excède la taille de main maximale du Runner. Si plus d'une carte est défaussée de la main, le Runner choisit et défausse des cartes de sa main une à la fois jusqu'à qu'elle ait un nombre cartes dans sa main égal à sa taille de main maximale.

[2.2] ↻

[2.3] Le Runner perd tous les Ⓐ non-dépensés.

[2.4] Fin du tour *(Les conditions déclenchées « À la fin de votre tour » sont satisfaites.)*

CHRONOLOGIE D'UN PIRATAGE

[1] Lancement : Le Runner **lance un piratage** et annonce quel est le **serveur attaqué**.

- Le Runner gagne 1 ◈ à dépenser pour chaque point de **Mauvaise presse** possédé par la Corpo.
- Si le **serveur attaqué** est protégé par au moins une **glace**, passez au **[2]**.
- Si le **serveur attaqué** n'est protégé par aucune **glace**, allez au **[4]**.

[2] Approche de la Glace : Le Runner **approche** la prochaine **glace** protégeant le **serveur attaqué**, en allant de la plus en périphérie à la plus intérieure. Si une **glace** est **installée** protégeant un serveur pendant un **piratage** dans une position qui a déjà été **passée**, le Runner **ne l'approche pas.** Si une **glace** est **désinstallée** alors qu'elle est **approchée**, la glace est immédiatement **passée** et le **piratage** continue après que les **créneaux de capacités payantes** se referment.

[2.1] ↻ (les capacités payantes peuvent être utilisées)

[2.2] Si ce n'est pas la première glace **approchée** pour ce piratage, le Runner peut choisir s'il **débranche** ou non.

- Si le Runner **débranche** : allez au **[7]**.
- Sinon, continuez au **[2.3]**.

[2.3] La glace **approchée** peut être activée, ↻ (les capacités payantes peuvent être utilisées), ✹ (les cartes non-glace peuvent être activées).

[2.4] Les joueurs vérifient si la glace **approchée** est **activée** :

- Si la glace approchée est **activée**, continuez au **[3]**.
- Si la glace approchée est **désactivée**, l'**approche** prend fin. Allez au **[4]**.

[3] Rencontre de la Glace : Le Runner **rencontre** la glace. (*Les conditions déclenchées « Lorsque la glace est rencontrée » sont satisfaites.)* Si une glace est **désinstallée** alors qu'elle est **rencontrée**, la glace est immédiatement **passée** et le **piratage** continue après que les **créneaux de capacités payantes** se referment.

[3.1] Le Runner peut interagir avec la glace **rencontrée**. ↻ (les capacités payantes peuvent être utilisées).

- C'est le seul moment dans le **piratage** pendant lequel le Runner peut neutraliser des **routines**. Si **[3.1]** n'est jamais atteint, comme lorsqu'une glace est **ignorée**, alors aucune **routine** sur la glace est neutralisée.

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

- Si le **piratage** prend fin, la **rencontre** prend fin également. Allez au **[7]**.
- Sinon, la **rencontre** prend fin. Continuez au **[4]**.

[4] Passée : Le Runner **passe** la **glace**. *(Les conditions déclenchées « Lorsque la glace est passée » sont satisfaites.)*

- S'il y a une autre **glace** protégeant le serveur dans une position plus intérieure que la **glace** passée, allez au **[2]**.
- Sinon, continuez au **[5]**.

[5] Approche du Serveur : Le Runner **approche** le **serveur attaqué**.

[5.1] ↻ (les capacités payantes peuvent être utilisées).

[5.2] Le Runner choisit s'il débranche ou non.

- Si le Runner **débranche**, allez au **[7]**.
- Sinon, continuez au **[5.3]**.

[5.3] ↻ (les capacités payantes peuvent être utilisées), ✹ (les cartes non-glace peuvent être activées).

[5.4] Le piratage est considéré comme **réussi** (*Les effets « Si le piratage réussit » se résolvent d'abord, puis les conditions « Lorsque le piratage est réussi » sont satisfaites).*

- Les effets « Si le piratage réussit » se résolvent seulement si le **serveur attaqué** est encore le serveur mentionné par l'effet.
- Si la capacité avec l'effet « Si le piratage réussit » ne mentionne aucun **serveur** en particulier, la capacité se résout même si le **serveur attaqué** a changé pendant le **piratage**.

[5.5] **Accédez** aux cartes. Déterminez le nombre de cartes à **accéder**. Pour chaque carte **accédée** :

[5.5.1] **Accédez** à cette carte (*Les conditions « Lorsque la carte est accédée » sont satisfaites)*

[5.5.2] Le Runner peut **effacer** cette carte en payant son **coût d'effacement**, si possible, ou avec ses capacités

[5.5.3] Si cette carte est un **Projet**, le Runner doit la **voler**.

[5.5.4] Si cette carte n'est ni **volée** ni **effacée**, mettez-la de côté.

[5.6] Toutes les cartes **accédées** qui ont été mises de côté sont remises dans le **serveur** dans leur état précédent. Continuez au **[6]**.

[6] Le piratage prend fin : Le Runner perd tous les ◈ de la **Mauvaise presse** non-dépensés. Le piratage **prend fin** (*Les conditions « Lorsque le piratage prend fin » sont satisfaites).*

[7] Le piratage prend fin et est raté : Le Runner perd tous les ◈ de la **Mauvaise presse** non-dépensés. Le piratage **prend fin** et est **raté** (*Les conditions « Lorsque le piratage est raté » et « Lorsque le piratage prend fin » sont satisfaites).*