



## FAITES COMME VOUS LE SENTEZ

Il s'agit d'un guide d'utilisation. « Guide » est le maître mot. Nous vous présentons une méthode pour enrichir vos parties avec le **deck de Netrunning**, mais ce n'est pas la seule qui existe. N'hésitez pas à expérimenter d'autres formules avec vos cartes. Jouez avec elles et regardez ce qui fonctionne le mieux pour votre groupe de jeu.

En d'autres termes, n'ayez pas peur de pirater le système.

## QUE CONTIENT LE DECK DE NETRUNNING ?

Le **deck de Netrunning** contient 52 cartes : 15 cartes Programme, 27 cartes GLACE, 3 cartes Démon et 7 cartes Étage qui sont réparties en 8 catégories.

### PROGRAMME [SOUTIEN]

Bordure rouge }  
Bande blanche }

#### Cartes

- Effaceur x1
- Loupe x1
- Speedy Gonzalvez x1
- Ver x1



### PROGRAM [OFFENSIF ANTIPROGRAMME]

Bordure rouge }  
Bande noire et blanche }

#### Cartes

- Bannissement x1
- Sabre x1



### GLACE [ANTIPROGRAMME]

Bordure noire }  
Bande noire et blanche }

#### Cartes

- Dragon x2
- Tueur x3
- Tigre à dents de sabre x1

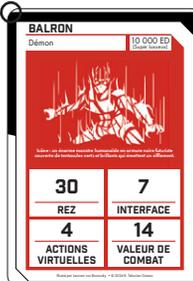


### DÉMON

Bordure noire et blanche }

#### Cartes

- Balron x1
- Ifrit x1
- Lutin x1



### PROGRAMME [DÉFENSIF]

Bordure rouge }  
Bande rouge }

#### Cartes

- Armure x1
- Tir de barrage x1
- Bouclier x1



### PROGRAM [OFFENSIF ANTIPERSONNEL]

Bordure rouge }  
Bande noire et rouge }

#### Cartes

- ConsoleKRASH x1
- Feubeu x1
- Taser x1
- Laser corrosif x1
- Superglue x1
- Hélice d'éclairs x1



### GLACE [ANTIPERSONNEL]

Bordure noire }  
Bande noire et rouge }

#### Cartes

- Cobra x2
- Titan x1
- Cerbère x5
- Kraken x1
- Liche x1
- Corbeau x3
- Scorpion x1
- Putois x3
- Feu follet x4

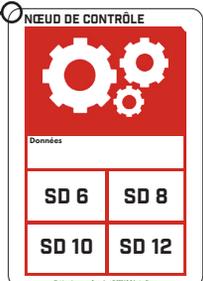


### ÉTAGE

Bordure blanche }

#### Cartes

- Nœud de contrôle x3
- Fichier x1
- Mot de passe x3



**Note :** dans la section Données, notez des informations telles que les défenses attachées à un Nœud de contrôle ou le contenu d'un Fichier. Évitez d'écrire directement sur la carte, collez plutôt un post-it par-dessus.

## UTILISATION DU DECK DE NETRUNNING

Le **deck de Netrunning** facilite la représentation des sessions de Netrunning dans **Cyberpunk RED** en offrant un support visuel stimulant. Voici la méthode que nous préconisons dans les bureaux de Talsorian.

### INSTALLER UNE ARCHITECTURE NET

1. Créez votre architecture NET et prenez les cartes correspondant à chaque étage (cartes GLACE, Démons et Étages) dans le deck de Netrunning.
2. Disposez vos cartes en colonne sur la table, face cachée, devant le joueur du Netrunner. La carte la plus proche du joueur représente le premier étage de l'architecture NET. Lorsqu'un étage contient plusieurs GLACE, empilez les cartes concernées. Placez les Démons sur leurs Nœuds de contrôle où ils sont positionnés par défaut.
3. Au fur et à mesure que le Netrunner explore l'architecture NET ou utilise sa capacité Cartographie, retournez les cartes face visible pour les lui montrer.
4. Quand le Netrunner dézeze un GLACE, faites pivoter la carte de 180° pour montrer que le programme a été vaincu.
5. Quand le Netrunner emprunte une Porte dérobée pour contourner un mot de passe, télécharge un fichier ou s'empare d'un nœud de contrôle, inclinez la carte en la tournant de 90° pour matérialiser cette interaction.

Une architecture NET de trois étages, prête à être explorée par un Netrunner.

Données	
SD 6	SD 8
SD 10	SD 12

L'architecture NET telle qu'elle apparaît quand le Netrunner se connecte pour la première fois.

Données	
SD 6	SD 8
SD 10	SD 12

L'architecture NET quand le Netrunner réussit son action de Cartographie.

Données	
SD 6	SD 8
SD 10	SD 12

L'architecture NET après que le Netrunner a contourné le mot de passe avec une Porte dérobée, vaincu le Cerbère et téléchargé le fichier.

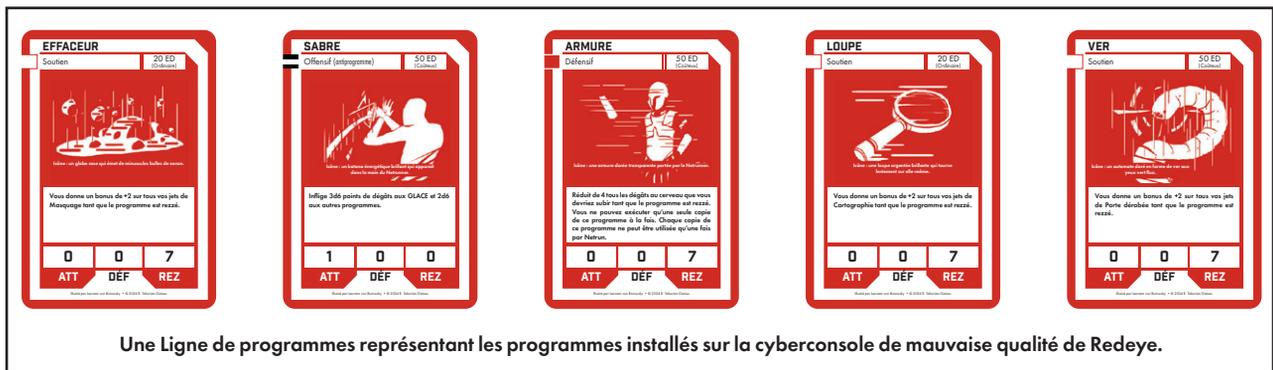
**DATA**

Chaque carte Étage dispose de quatre SD différents. Si vous êtes du genre à indiquer les SD à vos joueurs, placez un pion sur la case adéquate pour montrer le seuil de difficulté du nœud de contrôle, du fichier ou du mot de passe.



## INSTALLER UNE CYBERCONSOLE

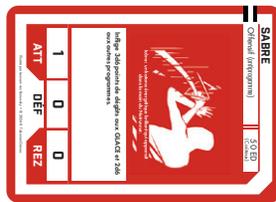
1. Prenez les cartes qui représentent les programmes installés sur votre cyberconsole et alignez-les devant vous, face visible. Il s'agit de votre Ligne de programmes.
2. Pour rezzet un programme (l'activer), faites glisser la carte correspondante en haut de la Ligne de programmes.
3. Lorsqu'un programme est dérezzé, tournez la carte de 180°, mais ne la ramenez pas tout de suite dans la Ligne de programmes! Pour désactiver le programme dérezzé, ramenez la carte dans la Ligne de programmes et remettez-la dans le bon sens.
4. Pour ce qui est des programmes offensifs, inclinez les cartes correspondantes pour vous souvenir de ceux que vous avez déjà utilisés durant le tour. Remettez les cartes dans le bon sens au début de votre prochain tour.
5. Quand un programme est limité à une utilisation par Netrun, après vous en être servi, inclinez la carte sur le côté, retournez-la face cachée et remettez-la dans la Ligne de programmes si nécessaire.
6. Retirez les programmes détruits de votre Ligne de programmes et remettez-les dans le deck de Netrunning. Aïe!



# GUIDE D'UTILISATION DU DECK DE NETRUNNING



Un Netrunner adverse a dérézéz le programme Ver de Redeye, elle fait pivoter la carte de 180°. Durant son prochain tour, elle utilise une action virtuelle pour désactiver le Ver, remet la carte dans le bon sens et la replace dans sa Ligne de programmes.



Redeye utilise une action virtuelle pour attaquer un GLACE de type Putois avec son programme Sabre. Elle incline la carte dans sa Ligne de programmes pour indiquer qu'elle a utilisé son programme Sabre pendant son tour. Au début de son tour suivant, elle redresse la carte.



Le programme Armure de Redeye est dérézéz. Chaque exemplaire du programme Armure ne pouvant être utilisé qu'une fois par Netrun, elle incline la carte, la retourne face cachée et la replace dans sa Ligne de programmes.



Un GLACE de type Cobra réussit à détruire le programme Loupe de Redeye. La carte est retirée de la Ligne de programmes.

