

“Savage se plaqua au mur lorsque les premiers pruneaux vinrent s’y loger. Les briques volèrent en éclat autour de lui comme du verre bon marché, quand il assure le Hellfire 15 contre le mur et fit feu.”

“Imaginez un monde où l’Amérique centrale ne serait plus un champ de bataille, où les Etats-Unis résoudre leurs problèmes de crime, d’inflation et de drogue ; où la guerre froide finirait en démocratie et non en une série de dictatures se querellant...”

- CP2020

CHAPITRE 1 LES CARTES

SPONSORS

Le Sponsor est le groupe/organisation qui vous représente en tant que joueur Cyberpunk. La série de cartes 2020 est composée de 7 Sponsors. Chacune des cartes de Sponsor ont un fond avec un couleur spécifique de faction. Ceci signifie que le Sponsor est considéré de cette faction. Les sept Sponsors sont énumérés ci-dessous.

- Les 3 Sponsors de la Faction Corporatiste sont Arasaka, Biotechnica, et Militech.
- Les 3 Sponsors de la Faction de la Rue sont la Mafia, Les Nomades et Votre Gang local préféré.
- Le seul Sponsor sous la faction gouvernementale est le N.C.P.D.

Votre carte de Sponsor est posée

devant vous au moment où vous coupez vos decks. Il produit une quantité fixe d’EuroBiffetons, en général six pour les factions de la Rue ou gouvernementales, et 9 pour les factions corporatistes.

Note: Les EuroBiffetons (ou “EB”) sont la monnaie standard de Cyberpunk. L’EB est utilisé pour acheter des cartes de votre main, et les poser en jeu.

Les EBs produits par votre Sponsor sont votre fond de commerce. Vous pouvez utiliser votre Sponsor pour avoir de l’argent à chaque tour.

Chaque Sponsor possède une capacité spéciale qui peut être utilisée pour agir sur le jeu. Une partie de ces capacités ont un effet constant, d’autres ne peuvent être activées qu’à certaines phases du jeu. Les capacités qui peuvent être activées de manière conditionnelle nomment

TYPES DE CARTES

Il y a 7 types de cartes dans Cyberpunk CCG 2020, qui se reconnaissent par des caractéristiques spécifiques et des couleurs différentes :

- Le Sponsor – les couleurs de fond dépendent du Sponsor particulier (la Faction de S voit des Factions au dessous)
- Activité - fond orange
- Opération – fond bleu
- Runner – fond gris et rouge
- Cyberware – fond argent
- Equipement – fond or
- Evénement – fond vert

FACTIONS

Les factions représentent le secteur ou le groupe dont est issu une carte spécifique.

La plupart des cartes ont une icône et une bande colorée, qui indique cette Faction de cette carte. Il y a actuellement trois Factions, qui sont énumérées ci-dessous:

- Le Gouvernement (bleu)
- Les Corporations (or)
- La Rue (argent)

Toute carte qui n’a pas une icône de faction ou de fond de couleur est considérée sans faction particulière.

CE QU'IL FAUT SAVOIR

- Le Cyberpunk est un mouvement littéraire qui a marqué les années 80. Le roman phare de la vague cyberpunk est Neuromancien, de W. Gibson.
- Cyberpunk est le titre du premier jeu de rôles cyberpunk, qui a lancé une véritable mode pour ce genre jusqu'à lors in-exploité sur les tables de jeu. Parmi tous les autres, citons Shadowrun, CyberSpace, CyberAge, et Underground.
- Cyberpunk RolePlaying Game est édité par R. Talsorian Games. Il a connu deux éditions et des dizaines de suppléments, dont certains ont été édités par des éditeurs tiers (Ianus Games, Dream Pod 9, Atlas Games).
- Un jeu de cartes à collectionner était déjà paru en américain avec l'accord de R. Talsorian Games. Netrunner était édité par Wizards of the Coast, et le système a été créé par Richard Garfield, l'inventeur de Magic the Gathering.

la phase concernée au début de la description de l'effet. Le plus souvent, la carte doit être engagée pour bénéficier de l'effet (voir le Chapitre 2 page XX pour l'Engagement).

Enfin chaque Sponsor a une condition de victoire unique, qui donne au joueur une chance supplémentaire de gagner la partie. Si une carte de Sponsor énumère plus d'une condition de victoire, toutes les conditions doivent être simultanément satisfaites afin de remporter la victoire.

ACTIVITES (LOCATIONS)



Les Activités sont des affaires et/ou de bâtiments localisés dans les rues de Night City et dans le reste du monde de Cyberpunk. Elles génèrent toutes une quantité d'EB indiquées en bas à droite de l'illustration. A gauche de la production d'EBs se situe l'étiquette de faction, qui indique à la fois la faction de la carte (gouvernement, Rue ou

Corporations) et la quantité d'EBs nécessaire pour poser cette carte en jeu.

Toutes cartes d'Activité ont deux valeurs de sécurité, qui représentent la difficulté pour votre adversaire de les détruire ou de vous les pirater. Elles sont situées en haut à droite de l'illustration.

- La Sécurité Manuelle (le M-Sec) représente les défenses physiques de l'Activité : les clôtures, les gardes, les portes blindées, les chiens d'attaque affamés, les hommes de main psychotiques et ainsi de suite.

- La Sécurité Electronique (l'E-Sec) représente des défenses électroniques, comme des détecteurs de mouvement et des alarmes de cambrioleur, ou des fusils d'assaut automatisés.

Les Opérations (Ops) en haut à gauche de l'illustration, directement en face des incides de sécurité, indique le nombre de points d'Opérations qui sont gagnés lorsqu'un adversaire vaint l'Activité avec un Commando.

Les Activités ont une boîte de texte dans lequel vous retrouvez les traits de la carte, et en dessous les effets spéciaux imprimés dans le sommet de la boîte de texte.

Note : Quelques cartes peuvent affecter les cartes d'Activité qui ont certains traits, et l'indiqueront noir sur blanc dans leurs effets. Par exemple, le Sponsor de la Mafia stipule dans sa condition de victoire que la Mafia peut gagner le jeu en contrôlant un type de chaque Activité. (Bar, Entertainment, Grocery, etc..)

Les Activités arrivent dans le jeu désengagées. Il n'y a pas de limite au nombre d'Activités que vous pou-

vez jouer dans un tour.

OPERATIONS



Les opérations (Ops.) sont des missions sur lesquelles votre Sponsor envoie des Runners. Les Opérations peut consister à faire sauter des bâtiments et à voler de la technologie, jusqu'à l'enlèvement ou à l'assassinat.

Comme les Activités, Ops ont une valeur d'E-sec, de M-sec et d'Ops.

La plupart des Opérations ont des effets qui entrent en jeu quand la mission est réussie. Quelques Opérations peuvent également avoir des restrictions ou d'autres conditions, qui affectent comment ou quand elle peut être tentée.

Chaque Opération a au moins un Attribut imprimé dans le sommet de la boîte de texte. Ces attributs mettent à affecter la pièce à moins que référencé par une autre carte.

Par exemple, une carte qui dit "brûle n'importe quelle une carte de Chantage dans la pièce" se réfère à une carte avec l'Attribut de Chantage.

RUNNERS



Les Runners sont les mercenaires que le Sponsor embauche pour exécuter diverses tâches - que ses employés habituels ne peuvent généralement pas faire. Comme les autres cartes, vous payez le prix indiqué (sur l'étiquette de Faction) pour amener un Runner de votre main dans le jeu. Dans le jeu, on appelle ceci "acheter la loyauté d'un Runner (Runner's loyalty).

En haut à gauche de l'illustration se situent les valeurs d'attaque du Runner.

- L'attaque à courte portée (Short Range Offense ou SR) est la capacité du Runner à infliger des dommages en combat rapproché.
- L'attaque à longue distance (Long Range Offense ou LR) est la capacité du Runner à infliger des dommages de

CONCEPTS CYBERPUNK

De nombreux éléments du cyberpunk apparaissent (et heureusement !) dans les cartes. En voici quelques uns :

- les corporations : selon les théories cyberpunk, les gouvernements vont perdre leur pouvoir face à des grosses multinationales qui peuvent imposer leur loi dans le pays où elles sont. Elles ont un pouvoir colossal. En 2020, elles ont le droit de posséder des armées privées, et possèdent de nombreux dossiers secrets peu ou pas connus du grand public qui pourraient leur nuire s'ils étaient révélés.

- La Matrice : Internet est un réseau informatique qui relie tous les ordinateurs d'une ville, d'une région, d'une zone ou d'un pays entre eux. En 2020, c'est la même chose, mais beaucoup plus important. Des artifices technologiques ou cybernétiques (voir plus bas) permettent d'utiliser son esprit pour naviguer à l'intérieur de ce réseau de machines, et de donner une réalité virtuelle à des éléments informatiques réels. Les netrunners sont les personnes qui ont des compétences pour voyager dans cet univers virtuel et effectuer des actions légales ou illégales sur d'autres ordinateurs du réseau.

CONCEPTS CYBERPUNK (suite)

- les gangs : la violence urbaine est un des éléments cyberpunks les plus récurrents. Les gangs regroupent des personnes qui agissent en bande et ont à l'esprit qu'ils possèdent un territoire. En général, ils entrent en conflit avec d'autres gangs pour des questions de territoire ou de pouvoir. Leurs attitudes vis-à-vis des personnes normales varient de l'indifférence à l'intérêt, en passant par la violence caractérisée.

- la cybernétique (ou cyber) : Dans le futur proche, les implants et les prothèses médicales ne serviront plus seulement à aider les malades ou les accidentés, elles permettront d'améliorer le corps humain et de le rendre plus fort, plus fonctionnel. En 2020, la vie est dangereuse, et beaucoup perdent l'usage d'un membre ou d'une partie du corps. La remplacer par de la cybernétique plus efficace est la solution généralement adoptée. Au delà des capacités qu'elle confère, les punks l'utilisent parfois simplement pour être cool et avoir du style, à la manière des tatouos et des piercings au XXème siècle.

loin.

La Défense d'un Runner (Defense ou Def) est la capacité du Runner à éviter ou encaisser les dommages.

La Puissance (Power) mesure combien un Runner est compétent dans sa profession ou son rôle.

Note : La compétence d'un Runner dans sa profession est appelée sa Capacité Spéciale. La Capacité spéciale est indiqué parmi les autres traits du personnage. Les Capacités Spéciales standard sont énumérées et sont définies dans le chapitre Rôles, page XX.

En plus de leur Rôle, quelques Runners ont aussi le trait Artiste Martial (Martial Artist). Cette capacité permet à un Runner d'équiper (ou d'utiliser) deux cartes ayant le trait Armes de Mêlée en même temps.

Les Points de Style (Style Points) d'un Runner détermine s'il fait son travail avec classe.

CYBER

Cyber est le terme générique pour les améliorations électroniques ou bio-organiques du corps humain, généralement remplaçant ou amélioration un bout avec un implant cybernétique.

Chaque Runner a un Score d'Empathie (Emp), et toute carte Cyber indique une Perte d'Empathie (-Emp). Ces nombres règlent les effets de la carte Cyber lorsqu'elle est attachée à un Runner.

Le plus de Cyber que vous attachez à un Runner, moins ce Runner reste humain (il faut soustraire le total de

points d'Empathie enlevés par le Cyber à l'empathie du Runner). Si un Runner tombe à 1 ou moins, il atteint un point de rupture psychologique. il devient le Cyber-Psycho, et ne peut plus être arrêté par les Cops. Ce Runner doit participer à une Mission ou un Commando à chaque tour. Si un Runner Cyber-Psycho ne participe pas sur une Mission/Commando plus d'une fois, ou ce Runner baisse son Empathie à 0 ou moins, il est immédiatement crâmé à la fin du tour.

Chaque carte de Cyber a une partie de corps indiqué en trait (armor, legs, arms, neuronal, etc..). Chaque partie du corps ne peut recevoir d'une carte Cyber. De plus, une fois que le Cyber est attaché à un Runner, il ne peut pas s'être déplacé.

Chaque carte de Cyber affiche SR, LR, Def, et les Points de Style. Ces nombres sont utilisés pour accroître les capacités du Runner auxquels ils sont assignés.

EQUIPEMENT

Vous pouvez attacher une carte d'équipement de chaque type à un Runner, exception faite pour celles qui portent le trait "Arme" (Weapon). Les Runners peuvent avoir un nombre illimité d'"Armes" équipées, mais seulement une "Arme" utilisable à la fois. Les armes Cyber, telles que les Wolver, ne s'appliquent pas à cette règle. Par conséquent, un Runner peut avoir un implant cybernétique mortel équipé, et peut toujours utiliser son "Arme".

Les véhicules sont un type spécialisé d'équipement qui ont des capacités supplémentaires. Tous les véhicules ont une valeur de mouvement. Pour une description complète de la caractéristique de Mouvement, voir le Chapitre 3. Les véhicules ont aussi une capacité de transport décrite dans les effets. Cette capacité définit combien de Runners le Véhicule peut emporter porter à la fois, le Runner à qui appartient le véhicule inclus.

Exemple: Le Ghetto Bird a une capacité de transport de 2, ce qui signifie qu'il peut transporter un Runner supplémentaire en plus de celui auquel il est rattaché.

Chaque carte d'Équipement affiche SR, LR, Def, et des Points de Style. Ces nombres sont utilisés pour augmenter les capacités du Runner auquel la carte est assignée, et obtenir des bonus supplémentaires pour le Runner.

Il y a un véhicule spécialisé appelé Punknaught. Quand elle arrive en jeu, la carte "Punknaught Chassis" doit être attaché à une Activité, pas un Runner. Si cet Activité est détruite, le Châssis est aussi. Placez trois tokens de construction sur le Châssis quand il arrive en jeu. Enlevez un token de construction du Châssis à chaque début de tour. Le Punknaught Chassis ne peut pas s'être déplacé de son Activité avant que tous les tokens de construction soient partis.

Sans tenir compte de s'il peut s'être déplacé ou pas, vous pouvez commencer immédiatement à lui ajouter des cartes d'équipement qui permettent de construire le Châssis.

Pendant la phase de Damage Control, vous pouvez engager un de votre Techies pour déplacer un Véhicule ou une Arme Lourde que vous contrôlez (d'un Runner ou de votre Planque) et le placer sous le Châssis

Le Punknaught n'est pas considéré un véhicule en mouvement et ne donne pas de bonus au Runner sur qui il est assigné jusqu'à ce qu'il soit entièrement terminé :

- Huit roues (deux voitures, une voiture et deux motos, ou quatre motos)
- l'Armure (au moins deux camions ou R. V., ou un de chaque)
- l'Ascenseur (au moins deux Hovercrafts, Hélicoptères, A. V. ou n'importe quelle combinaison)
- l'Arme Lourde (une Arme Lourde seulement)

Une fois tout ceci est ajouté, le Punknaught devient un véhicule fonctionnel avec SR, LR, et les bonus de Def égaux au total des bonus respectifs de toutes les cartes attachées, modifiées par -1 pour chaque carte, y compris le Châssis lui-même.

Note : En utilisant le minimum de cartes (2 Voitures, 2 Armure, 2 Ascenseurs, 1 Arme Lourde et le Châssis), le total pour chaque stat de bonus serait à un -8. Ceci peut sembler une perte significative, jusqu'à ce que vous considérez qu'avec le minimum de cartes, les totaux finaux feront Punknaught le véhicule le plus effrayant de la partie.

Une fois complété, le Châssis a une capacité de Mouvement de 1 et peut embarquer une équipe entière.

CONCEPTS CYBERPUNK (suite)

- les puces : si cela peut sembler une astuce des créateurs pour faire des cartes supplémentaires, les puces sont bel et bien des connaissances informatiques qui sont intégrés par un humain via un processeur cybernétique. Il peut ainsi apprendre de nombreuses compétences à un niveau de base, suffisamment pour bluffer celui qui n'a pas cette compétence. C'est également couramment utilisé pour l'apprentissage des langues.

- les nomades : le monde du futur est encore plus pollué que le nôtre, plus violent et plus insécure. L'individualité exagérée de chacun va de pair avec l'idée que le lendemain est hypothétique, qu'on peut très bien se faire virer du jour au lendemain, coucher dans la rue et se faire dépecer par un vendeur d'organes. Les nomades ont un comportement qui va à l'antithèse de cela. Ils fuient les mégapoles quand ils le peuvent, s'attachent à la nature, à leurs racines et à la famille. Ils vivent et fonctionnent en bandes, et ne recherchent pas le pouvoir corporatiste (sauf exception).

LE JEU DE CARTES

Série 2013 - série "test" sortie aux Etats-Unis. Evidemment collector pour certains, cette édition limitée laisse place à la version 2020.

Série 2020 - la série illimitée de Cyberpunk CCG, qui contient les cartes de la série 2013 (parfois déboguées), et une centaine de nouvelles cartes. Elle est distribuée par starters de 82 cartes pour par boosters de 10 cartes.

Chrome and Kilobytes - première extension pour la série 2020.

Stormfront - seconde extension pour la série 2020.

EVENEMENTS



Les cartes d'événement reflètent les circonstances et les variables imprévues dans Cyberpunk. Les événements sont les crasses que vous lancez dans la partie afin d'handicaper un adversaire et/ou d'améliorer votre propre jeu. Comme les autres cartes, les Evénements doivent être achetés de votre main afin d'être joué. N'importe quelles capacités énumérées sur la carte arrivent immédiatement (à moins que la carte stipule autrement) et la carte d'Evénement est crâmée.

Quelques cartes d'Evénement peuvent être jouées seulement pendant les certaines phases d'un tour. Cette information est indiquée au début de la description de l'effet. ("Any" signifie que cet Evénement peut être joué n'importe quand autrement qu'en redressant ou en tirant des cartes). Quand vous jouez une carte d'événement, vous devez le jouer pendant la phase correspondante au tour de n'importe quel joueur.

LES REGLES :

- 1/ Le style l'emporte sur la matière
- 2/ L'attitude est tout
- 3/ Fais ta vie à la limite
- 4/ Triches le premier

- Ripperjack

CHAPITRE

2

LES CONCEPTS FONDAMENTAUX

LA PLANQUE (STASH)

Vous pouvez assigner à votre Planque les cartes d'Équipement ou de Cyber achetées que vous ne voulez pas attacher à un Runner. La Planque se place sous la carte de votre Sponsor.

Lorsque vous déplacez une carte de votre Planque pour l'attacher à un Runner, vous devez engager le Runner (ou son véhicule si le Runner en possède un désengagé) pour ce tour. Pour le déplacement de l'Équipement d'un Runner vers la Planque, ça se passe de la même façon.

Votre adversaire peut attaquer votre Planque comme n'importe quelle Activité. Cela lui coûte toutefois 1 EB par carte placée dans votre Planque. Pour calculer le Total de Sécurité, considérez que le M-Sec et l'E-sec

sont égaux à 5 x le nombre de cartes placées dans votre Planque.

La Planque octroie également un nombre de points d'Opérations égaux à 3 x le nombre de cartes placées, et si votre adversaire réussit à vaincre votre Planque, toutes les cartes placées sont jetées.

Les cartes qui sont dans votre Planque ne sont pas considérées comme étant en jeu.

PAYER LES CARTES A chaque fois que vous achetez une carte qui est associée avec la Faction correspondant à votre SPonsor, le coût de cette carte est réduit de 2 EB (au minimum 1 EB).

Par exemple, si votre Sponsor est Arasaka (faction Corporatiste) alors Angel (un Fixer de Faction Corporatiste

PASSER DU JEU DE RÔLE AU JEU DE CARTES

Les MJs de Cyberpunk se souviennent sûrement de ce supplément en anglais, Rache Bartmoss Brainware Blowout, qui utilisait les cartes du jeu Netrunner® pour agrémenter les parties de jeu de rôle.

Netrunner® n'était axé que sur le piratage des bases de données corpo dans la Matrice, Cyberpunk CCG propose quasiment tout le reste.

L'utilisation des cartes peut être fait de différentes manières :

- utiliser les cartes pour décrire le monde au joueur. Lorsque les PJs rencontrent Zane Red, un Maëlstrom ou Angel, ils pourront mettre un visage sur le nom. Idem pour les lieux importants et certaines illustrations particulièrement évocatrices.
- se servir des cartes pour écrire ses scénarios. Prenez une centaine de cartes au hasard et mélangez-les. Posez-les une par une à la suite devant vous, et essayez de composer une histoire avec ses éléments.
- utilisez les règles d'Escamouche pour résoudre les conflits de groupes de PNJs qui concurrencent les PJs sur la même mission ou sur une mission différente.

PASSER DU JEU DE ROLE AU JEU DE CARTES (suite)

- au cours d'une partie, vous prenez rarement le temps de lire avec intérêt les "flavor texts", ces citations qui retranscrivent toute l'ambiance de Cyberpunk. Par contre, en partie, vous pouvez utiliser ce répertoire de citations pour ponctuer le discours d'un PNJ par une phrase bien typique.

- Vos PJs font des achats, mais à moins qu'ils aient la compétence **Habillement** et **Mode** à haut niveau, comment déterminer si leur choix est parfaitement branché ou complètement ringard ? prenez une carte pour chaque niveau de style (de 0 à 5). Si le PJ cherche à faire un effort, faites lui faire un jet. au dessus de 15, retirez la carte 0, et ainsi de suite par palier de 5 points de succès. Ensuite faites piocher une des cartes restantes au PJ. Selon son tirage, vous saurez s'il a acheté un truc hyper tendance (4-5), passable (2-3) ou craignos pour celui qui veut faire tout avec style (0-1).

coûtant 8 EB) vous coûtera seulement 6 EB pour être mis en jeu.

A chaque fois que vous payez pour acheter une carte, les EB supplémentaires sont perdus. Bien que vous pouvez combiner les EB produits par plusieurs Activités pour acheter une seule carte, vous ne pouvez pas diviser les EB produits par votre Sponsor ou par une Activité que vous contrôlez afin d'acheter plus qu'une carte.

Dit plus simplement, deux peuvent acheter une, mais une ne peut pas acheter deux.

"ENGAGER" LES CARTES

La plupart des effets des cartes se réfèrent à l'engagement (use) d'une ou de plusieurs cartes. Quand une carte est engagée, aucun effet ne peut être utilisé jusqu'au prochain tour. Inclinez la carte sur le côté pour montrer qu'elle est engagée. Les cartes dont l'orientation est verticale sont désengagées (unused).

JETER OU CRAMER SES CARTES

Il y a deux façon de perdre une carte. Si un effet indique qu'il faut simplement jeter la carte (Trash), vous prenez la carte désignée et vous la posez sur votre Cercueil. Cependant, diverses cartes et divers effets permettent à votre carte d'éviter de se faire jeter comme une capote usagée.

D'autres cartes exigent que vous "cramiez" votre carte (Burn). Cela signifie que la carte affectée est directement envoyée au cercueil sans

que rien ne puisse lui éviter son triste sort. Toutes les cartes assignées à la carte crâmée sont jetées dans la foulée. Néanmoins, certaines cartes vous permettront de reprendre une carte de votre Cercueil.

Note : Seule l'indication "Virée de la partie" (removed from play) exclut réellement les chances pour une carte de revenir en jeu.

CARTES LEGENDAIRES

Quelques cartes portent le trait "Légendaire" (Legendary). Vous pouvez avoir seulement une copie de chaque carte Légendaire dans votre deck, et seulement un exemplaire d'une carte Légendaire peut être posé dans la partie.

Si vous avez une carte légendaire dans votre main et que votre adversaire l'a déjà posé, vous ne pouvez jouer la vôtre tant que celle-ci est dans le jeu.

PHASES

Chaque tour est divisé en plusieurs phases et sous-phases. Vous remarquerez que les Capacités Spéciales, les effets indiqués sur les cartes, les Événements, et beaucoup d'actions autres sont précédées sur la carte par le nom de ces phases ou de ces sous-phases. Quelques exemples : "//Legwork:" ou "//Shopping:".

Une action ou une capacité identifiée par "//Any:" peut être utilisée pendant n'importe quelle phase ou n'importe quelle sous-phase. Les effets continus n'ont pas de phase spécifiée. Voir le déroulement de la partie pour les détails sur l'ordre de phases et les actions aux joueurs.

Note : n'importe quel joueur peut utiliser des cartes pendant n'importe quel tour, pas juste pendant ses propres tours, du moment que l'action arrive pendant une phase correspondante à cette action particulière. Le joueur qui est en train de jouer bénéficie de la première action pour chaque sous phase; les joueurs alternent ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, ou sur leur gauche s'il y a plus que deux joueurs.

LA CARTE FAIT SALOI

Beaucoup de cartes sont conçues pour outrepasser ou contredire une partie des règles que vous êtes en train de compulser. A chaque fois qu'un texte sur une carte contredit la règle, c'est le texte sur la carte qui s'applique avant les règles générales.

TRIOMPHER DE SES ENNEMIS

Il y a trois façons pour remporter la victoire

- **La Suprémie des Opérations**
Il faut terminer un tour avec au moins 100 points d'Opérations sur votre compteur.
- **La Suprémie du Style**
Il faut terminer un tour avec au moins 100 points de Style sur la table. (note: si une carte est enlevée du jeu, vous n'empêchez pas les points de style)
- **l'Objectif Personnel** Il faut remplir la condition de victoire unique déterminée par votre Sponsor.
Arasaka – Gardez ses Activités intactes pendant un tour, et accumuler 120 points de Défense sur les Runners sous votre contrôle.

Biotechnica – Il faut terminer votre tour avec –50 points d'Empathie perdus sur l'ensemble de vos cartes Cyber posées.

Militech – Il faut vaincre la Planque d'un adversaire et terminer le tour avec 120 points de SR sur les Runners que vous contrôlez. **Mafia** – Commencez votre tour avec 50 points de production d'EB sur les Activités que vous contrôlez, dont au moins dans chacun des types suivants : Bar, Entertainment, Grocery, Detail, Manufacturing, Net, et Medical.

N.C.P.D. – Acquérir 50 points d'arrestation (Chaque fois que vous arrêtez le Runner d'un adversaire, vous gagnez un point d'arrestation) **Nomads** – Terminez votre tour avec au moins un Véhicule de chaque type (Car, Motorcycle, Hover, Helicopter, Truck, R.V., A.V.) et l'activité "Open Road" sous votre contrôle **Your Friendly Local Gang** – Vous devez avoir un Punknought actif sous votre contrôle et jouer l'Événement, "Trashin' the Corp Zone".

LES ROLES

Chaque Runner aura son Rôle listé en trait sur la carte. Il y a 10 rôles, chacun donnant au Runner une série de capacités:

SOLO

Capacité spéciale : Sens du Combat

//Action: une fois par Commando, Mission ou Escarmouche, ajoutez la puissance du Solo à son SR, à son LR ou à sa Def. Ce bonus dure jusqu'à la fin de l'Escamouche, de la Mission ou du Commando. Ces points ne peuvent pas être divisés,

SOLO ULTIME ?

Dans le jeu de rôles, le fameux Sens du Combat a souvent donné au Solo la réputation d'un personnage nécessaire dans un groupe et seul vraiment fait pour le combat. Dans le jeu de cartes, on retrouve cette même suprématie, notamment par le fait qu'il est bien difficile d'atteindre plus de 30 en SR en attaque, score que peut facilement obtenir une équipe de... 2 solos. Ce qui a donné d'ailleurs naissance à des killer decks composés des solos les plus puissants du jeu combinés avec des véhicules et des Opérations adaptées. Néanmoins, le Solo n'est pas forcément le rôle principal que vous devez avoir dans votre jeu, et ce pour plusieurs raisons :

- l'offre n'est pas suffisamment variée pour l'instant pour proposer des solos de niveau moyen. On passe des Maelstrom Initiate à solos qui coûtent 10 et plus sans vraiment de choix intermédiaire.
- un Runner qui dispose d'un bon SR peut servir en combat et utiliser sa Capacité Spéciale en plus. Les Cops arrêteront les solos avant qu'ils n'aient pu agir, les Medias et les Runners permettront de baisser le Total de Sécurité à atteindre, tandis que les Fixers vous permettent d'avoir une ligne de feu arrière conséquente.

"J'AI DÉJÀ VU ÇA QUELQUE PART..."

Si les rôles vous donnent une impression de déjà vu, c'est normal, car ils sont directement tirés du jeu de rôles Cyberpunk.

JOUER SON RÔLE

Il est parfois difficile pour les joueurs débutants de retenir quel rôle a quelles capacités, surtout s'il ne connaît pas bien le monde de Cyberpunk (et oui, ça arrive). Pour un débutant, utiliser des effets qui ne sont pas directement marqués sur la carte n'est pas naturel. Il faut se rendre à l'évidence : on mémorise la chose petit à petit. Néanmoins, notre conseil, c'est d'être scrupuleux sur les phases auxquelles doivent être jouées les différentes capacités spéciales. Si vous êtes rigoureux sur ce point, les automatiques seront un peu plus longs à venir, mais votre joueur novice ne mélangera pas tout au bout de quelques parties.

L'intégralité des points sont reportés sur l'aptitude choisie par le Solo.

NETRUNNER

Capacité spéciale : l'Interface

//Legwork : Engagez votre Netrunner et ajoutez sa Puissance à l'E-Sec d'une de vos Opérations ou Activités, ou pour soustraire sa Puissance au E-Sec de n'importe quelle Opération ou Activité du jeu. L'E-sec d'une Activité ne peut pas tomber au dessous de 0, et l'E-sec ne peut pas dépasser la valeur imprimée sur l'Opération ou l'Activité désignée par le Netrunner.

COP

Capacité spéciale : Autorité

//Any (Réaction) : Engagez un ou plusieurs Cops sous votre contrôle et ciblez un Runner d'un adversaire (sauf un autre Cop) qui n'est pas impliqué dans une Escarmouche. mais qui s'engage pour utiliser une capacité ou un effet (si vous utilisez plus d'un flic, ils doivent être dans la même équipe) Si le Runner ciblé a une Puissance plus faible que la Puissance totale des Cops qui tentent l'arrestation, ce Runner est arrêté. Le Runner arrêté est engagé, et ne peut pas être redressé avant le tour du joueur qui le contrôle (à la phase de Désengagement)) et la capacité ou l'effet produit par le Runner est annulé. Cependant, si le Runner ciblé a une Puissance égale ou supérieure à celle des Cops qui le ciblent, les Cops impliqués sont jetés comme s'ils avaient perdu un combat). En utilisant une équipe de Cops pour arrêter un Runner, vous devez engager tous les flics de l'équipe.

//Action: Engagez un ou plusieurs Cops que vous contrôlez dans un combat et ciblez un Runner adverse dans l'Escarmouche. Si le Runner ciblé a une Puissance inférieure à celle du (ou des) Cops, ce Runner est arrêté (les effets de l'arrestation sont expliqués au-dessus.) Si le Runner ciblé a une Puissance égale ou supérieure à celle du (ou des) Cop(s) utilisés, jetez les Cops (comme s'ils avaient perdu un combat).

ROCKERBOY

Capacité Spéciale : Commandement Charismatique

//Legwork: Engagez un Rocker que vous contrôlez et soustrayez leur Puissance au M-sec de n'importe quelle Opération ou Activité (Le minimum est 0)

NOMADE

Capacité spéciale : la Famille

//Any: Engagez un Nomade que vous contrôlez pour ajouter la moitié de sa Puissance à celle d'un autre Runner, jusqu'à la fin du tour.

A chaque fois qu'un nomade rejoint une équipe, la limite légale de l'équipe passe de 4 à 5. Si un Nomade rejoint des Runners individuels (un-teamed), la limite légale augmente de 3 à 4.

FIXER

Capacité spéciale : Indic

//Shopping: Engagez votre Fixer quand vous payez une Opération. Réduisez le coût de l'Opération par la Puissance de votre Fixer (le mini-

mum est 0.)

//Legwork: Engagez votre fixer et ciblez une Opération contrôlée par votre adversaire. Réduisez le coût pour accomplir une Opération de la Puissance de votre Fixer (le minimum est 0) jusqu' à la fin du tour.

//Action: Engagez votre Fixer et ciblez un Runner désengagé que vous contrôlez qui n'est pas dans un Commando, une Mission ou une Escarmouche en cours. Réduisez le coût d'utilisation de Longue Portée du Runner par la Puissance du Fixer (le minimum est 0) jusqu' à la fin du tour.

//Contrôle : Engagez un ou plusieurs Fixers que vous contrôlez pour rechercher dans votre Cercueil une carte d'Equipe ou de Cyber avec un coût inférieur ou égal à la Puissance totale des Fixers engagés. Mettre cette carte dans votre main.

CORPORATE

Capacité Spéciale : Ressources

//Any: Quand vous Engagez une Activité pour produire de l'EB, vous pouvez engager un Corpo pour ajouter sa Puissance aux EB que cette Activité produit. (Le maximum est 2 x EB indiqué sur l'Activité, quel que soit le nombre de corpos engagés)

//Any: Engagez votre corpo et convertissez la moitié de sa Puissance (arrondi à l'inférieur) en EB.

//Contrôle : Engagez un ou plusieurs Corps que vous contrôlez pour rechercher dans votre Cercueil une

Activité avec un coût inférieur ou égale à la Puissance des Corps engagés. Mettre cette carte dans votre main.

MEDIA

Capacité spéciale : Crédibilité

//Legwork: Engagez votre Media et ciblez une Activité ou une Opération. Elevez le M-sec de cette Activité ou Opération de la Puissance de se Media jusqu'à la fin du tour. Cette augmentation peut dépasser la valeur imprimée sur la carte ciblée.

TECHIE

Capacité spéciale : Système D

//Réaction : Quand une carte d'Equipe ou de Cyber est jetée, vous pouvez engager un ou plusieurs Techies pour empêcher cette carte d'être jetée. La Puissance totale des Techies engagés doit égaler ou dépasser le coût de cette carte. Garder la carte sur le Runner/Activité auquel il est attaché, ou placez la dans votre Planque sur le Runner/Activité doit être jetée.

MEDTECHIE

Capacité spéciale : Technique Médicale

//Réaction : Vous pouvez engager un ou plusieurs Medtechies pour empêcher un Runner d'être jeté si la Puissance total des MedTechies utilisés égale ou dépasse celle du Runner. Le Runner épargné est engagé, mais reste sur le jeu.

//Contrôle : Engagez un ou plusieurs Medtechies que vous contrôlez pour redresser (désengager) n'importe

CONSTRUIRE SON EQUIPE

Quand vous achetez votre premier starter, vous n'avez pas le choix de l'équipe. La plupart du temps, vous achetez des boosters, et vous commencerez à vous demander quelle sera la meilleure équipe pour votre jeu.

L'erreur classique est de mettre des personnages trop puissants en quantité, car ils ont tendance à vous bloquer votre main car vous n'aurez pas forcément beaucoup d'Activités au début du jeu. De même, les Medtechies devront se mettre à plusieurs pour sauver votre solo hyper puissant. Une répartition entre Runners peu chers (et de votre faction) et Runners haut de gamme est fortement conseillée.

Ensuite, vous aurez forcément besoin de considérer les rôles que vous devez prendre dans votre équipe. Même si les valeurs de combat sont importantes, les capacités spéciales sont l'élément qui vous ouvre les possibilités d'action dans le jeu, le choix des rôles est par conséquent essentiel pour que votre jeu soit équilibré.

CONSTRUIRE SON EQUIPE (suite)

Voici quelques orientations qui pourront vous être utiles :

- si vous faites un jeu avec des solos haut niveau, ne négligez pas d'avoir quelques techies et medtechies à côté pour réparer les pots cassés, et quelques fixers pour financer vos runs et vos actions longue portée. Rien de plus con que d'être surpris par le jeu de l'adversaire et d'avoir vos meilleurs éléments dans le Cerceuil sans pouvoir les récupérer.

- à l'inverse, si vous optez pour un jeu plus cool et plus diversifié, gardez à l'esprit que pour réussir vos objectifs, vous devez nécessairement battre des Totaux de Sécurité conséquents. Quelques solos ou la combo Media/Rocker/Netrunner ne seront pas de trop pour venir à bout de vos opérations et pour aller embêter l'ennemi.

- Ne vous fiez jamais à une seule carte, même en 4 exemplaires, pour faire tourner votre deck. Il suffit de tomber contre un deck particulièrement opposé au vôtre pour que votre killer deck soit complètement paralysé. Mettez vos oeufs dans plusieurs paniers, et n'oubliez pas : "La carte ultime n'existe pas".

quel Runner qui a participé à une Mission ou à un commando ce tour. La Puissance totale des MedTechies doit égaler ou dépasser celle du Runner redressé.

CONSTRUCTION DE DECK

Chaque jeu de Cyberpunk CCG est constitué de deux decks de cartes. Le Runs Deck porte l'inscription Cyberpunk en rouge au dos des cartes. Le Gear Deck montre des inscriptions en bleu au dos de ses cartes.

Vous pouvez construire ces deux decks comme bon vous semble (n'est ce pas là tout l'intérêt d'un jeu de cartes à collectionner ?), cependant vous devez respecter les conditions suivantes:

- Le Runs Deck ne contient que des Runners, des Activités et des Opérations.
- Le Gear Deck ne contient que des Equipements, des Cyber et des Evénements.
- Les deux decks doivent avoir au moins 42 cartes chacun.
- Vous pouvez avoir seulement 4 exemplaires de n'importe quelle carte dans votre deck.
- Vous pouvez avoir seulement 1 exemplaire de chaque carte comportant le trait Légendaire.

Admets-le ! T'as pas besoin d'en savoir beaucoup sur la technologie médicale du 21ème siècle. Il te suffit de savoir quoi faire lorsque tu pisses le sang quelque part dans une allée sombre.

- CP2020

Fais gaffe, ces mecs tuent les gens pour vivre. Le seul endroit où une fusillade est romantique, c'est dans les romans de James Bond."

- Morgan Blackhand.

3

LE DEROULEMENT D'UNE PARTIE

ORGANISATION

Placer votre carte de Sponsor face visible dans votre espace de jeu. Mélangez vos 2 decks et placez les séparément devant vous en offrant à votre adversaire (ou à votre adversaire de gauche dans une partie à 3 joueurs et plus) la possibilité de les couper. Tiez votre main initiale de 4 cartes, en piochant chaque carte dans le deck de votre choix, et décidez qui va jouer en premier (en coupant votre Gear Deck). Le joueur qui révèle le plus grand nombre de points de Style de cette manière agit en premier (Les événements possèdent un demi point de style).

ORDRE DU TOUR

Chaque tour a 6 phases:

- Tirage (Draw)

- Redressement (Straighten)
- Shopping
- Legwork
- Action
- Contrôle (Damage Control)

Le joueur à qui c'est le tour commence par la première phase. Les autres joueurs jouent ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque phase ou sous-phase se termine quand chaque joueur a terminé les actions qu'il souhaitait/pouvait faire.

TIRAGE

au début de chaque tour, tirez 3 cartes. Vous pouvez choisir pour chaque carte indifféremment le Runs Deck ou le Gear Deck.

Si jamais vous ne pouvez pas tirer une carte quand vous êtes supposé le faire (par exemple, si vous n'avez

CONSEIL AUX DEBUTANTS

Vous venez d'acheter votre starter, et vous avez trouvé un pote de votre niveau pour jouer. Parfait. Reste à ingurgiter une quinzaine de pages de règle et des centaines d'effets différents, en anglais en plus. Rapidement, le plaisir de la découverte peut être gâché par des détails prise de tête.

- Ne cherchez pas à lire les effets des cartes trop compliqués. Vous aurez bien le temps de comprendre telle ou telle astuce après quelques parties. Familiarisez vous déjà avec la

gestion du coût des cartes, des points d'Opération ou de Style, et des valeurs de combat pour estimer la valeur d'une carte. Le reste suivra.

- A l'inverse, appliquez vous à respecter scrupuleusement les phases de jeu, telles qu'elles sont décrites. Même si au départ vous allez surtout poser des cartes sans faire de Legwork ou d'Action, utiliser les bons effets aux bonnes phases vous permettra de mieux comprendre le fonctionnement global du jeu, et donc vous évitera de devoir désapprendre des mauvaises manies que vous avez prises parce que vous n'aviez pas prêtes suffisamment d'importance aux règles.

CYBERPUNK ET CIE

Cyberpunk CCG survient après une décennie de MagicMania et de nombreux jeux de cartes à collectionner. Si vous avez déjà joué à ce genre de jeu, vous avez certainement quelques réflexes. Voici les confusions à éviter tout de suite.

- Le mal d'invocation n'existe pas à Cyberpunk CCG. Les cartes arrivent toutes désengagées, et sont utilisables tout de suite. Il est important de considérer les "chaining cards", c'est-à-dire les cartes que vous allez pouvoir utiliser tout de suite pour poser une autre carte ou activer un autre effet.
- Comme dans L5R, il est utile d'avoir des ressources de différents niveaux pour ne pas gâcher une Activité ou un Corpo puissants pour payer un événement à 1 ou 2 EB.
- Comme dans les autres jeux à Sponsors, vous allez être tiraillé entre utiliser votre Sponsor pour avoir des ressources et le garder désengagé pour avoir sous le coude la possibilité d'utiliser son effet spécial. Toutefois, contrairement à d'autres CCGs, il n'existe pas beaucoup de moyens de redresser un Sponsor engagé. Préférez blinder votre deck d'Activités abordables qui peuvent s'enchaîner à la pose (chaining cards).

plus de cartes), vos adversaires gagnent 5 points de Ops ou 5 points de Style (leur choix) pour chaque carte vous auriez du tirer.

Aucune action ne peut être entreprise pendant la phase de Tirage.

REDRESSEMENT

Désengagez toutes les cartes engagées que vous contrôlez.

Aucune action ne peut être entreprise pendant la phase de Redressement.

SHOPPING

La phase Shopping a 2 sous-phases :

LA SOUS-PHASE D'ACHAT (PURCHASE)

Vous pouvez acheter maintenant n'importe quel Activité, Runner, Opération, Cyber, Equipement de votre main, et les placer dans le jeu. L'Equipement et la Cyber peuvent être assignés à un Runner, ou placés dans votre Planque. Rappelez-vous : les cartes achetées de cette manière arrivent en jeu désengagées.

Note: Vous ne pouvez acheter des cartes que pendant votre propre Phase de Shopping. Vous pouvez jeter des effets //Shopping pendant n'importe la phase Shopping de n'importe quel joueur.

LA SOUS-PHASE DE COLLECTE (EQUIP)

Vous pouvez déplacer maintenant l'Equipement entre les Runners, ou entre les Runners et votre Planque. En déplaçant l'Equipement d'un

Runner à un autre, cette carte d'Equipement est engagée jusqu'à votre prochaine phase de Redressement. Voir le Chapitre 2 pour les règles sur le déplacement des cartes dans et la Planque.

LEGWORK

C'est la phase pendant laquelle vous préparez vos Runners à faire leurs Missions ou leurs Commandos. N'importe quelles cartes ou n'importe quel effet qui stipule "// Legwork" dans leur boîte de texte peut être maintenant utilisé.

Pendant le legwork, vous pouvez payer pour tenter de réussir les opérations inachevées d'un adversaire (pendant la phase de Commando). Payer à cette phrase vous permet seulement de faire le Commando à la phase d'Action.

Note: Vous pouvez utiliser cette phase pour abaisser et élever l'E-sec et le M-sec de diverses Activités et Opérations, vous n'êtes pas encore réellement parti en Mission ou en Commando, c'est donc à cette phrase que vous déclarez vos équipes. Vous pouvez avoir jusqu'à 4 Runners maximum dans une équipe. Vous pouvez aussi déclarer qu'un Runner seul compose une équipe. Une fois vous avez déclaré vos équipes, elles ne peuvent plus changer pendant le tour, à moins qu'une autre carte vous permette de le faire. Par exemple, un "Cell-Phone" vous permet d'appeler des renforts au milieu d'un combat. Vous pouvez assigner des équipes pendant n'importe quelle phase de Legwork. Une fois vous composez une équipe, ces Runners sont supposés rester dans leur équipe jusqu'à ce

que le joueur qui les contrôle les transfère dans une phase suivant de Legwork.

ACTION La phase d'action comporte 2 sous- phases. Si vous contrôlez assez de Runners pour avoir des équipes multiples, ou une équipe a des Mouvements multiples disponibles, répétez la sous-phase correspondante pour chaque Commando ou chaque Mission. Par exemple: si vous avez deux équipes et que la première échoue son Commando ou sa Mission, vous pouvez toujours envoyer votre deuxième équipe sur un Commando ou une Mission. Vous pouvez continuer à faire des actions jusqu'à ce que tous vos équipes/Runners soient jetés ou engagés.

L'attaque longue distance peut aussi être utilisée aussi pendant la phase d'action. Si vous avez des Runners désengagés qui ne sont pas impliqués dans le Commando, la Mission ou l'Escarmouche actuels, vous pouvez ajouter leur LR à votre total d'Attaque. Pour cela, engagez le Runner et payez une quantité d'EB égale à la valeur de LR du Runner utilisé. (Y compris les bonus d'équipement et de cyber désengagés).

L'ordre de Sous-Phases est le suivant :

LA SOUS-PHASE DE COMMANDO
Envoie une équipe en Commando pour attaquer une Activité, une Opération ou la Planque d'un adversaire. Chaque équipe peut organiser seulement un commando par adversaire et par tour.

Maintenant que vous avez déclaré

vos équipes pendant la phase de Legwork, vous pouvez envoyer une de vos équipes ou jusqu'à 3 Runners seuls en Commando.

Déclarez d'abord les intentions de votre équipe.

- Si vous envoyez une équipe pour réussir une Opération contrôlée par votre adversaire, vous devez avoir payé le double du coût de cette Opération pendant votre legwork. Dans l'esprit, vous doublez votre adversaire. Votre rabais de Sponsor ne s'applique pas pour payer pour une attaque
- Si vous envoyez une équipe pour attaquer la Planque de votre adversaire, vous devez payer 1EB par la carte dans la Planque
- Il n'y a pas le coût pour attaquer une Activité.

Votre adversaire peut décider de ne PAS envoyer une équipe pour la défense. Cependant, s'il le fait, une Escarmouche éclate :

Dans une Escarmouche, le défenseur obtient toujours la première action. ensuite les actions passent d'un joueur à l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre dans le cas d'une partie à 3 et plus) jusqu'à ce que tous joueurs n'aient plus d'actions à entreprendre.

Une fois tous joueurs impliqués ont effectué leurs actions, on résout l'Escarmouche. A ce moment, tous joueurs impliqués calculent l'Attaque (SR + LR) et la défense de leur Equipe.

Votre Total d'attaque est la somme du SR pour tous vos Runners désengagés, leur Cyber et leur Equipement impliqués dans le com-

CYBERPUNK ET CIE (suite)

- Contrairement aux autres CCGs, Cyberpunk permet à chaque joueur de jouer un effet durant une phase donnée. Il faut donc prendre en considération que de nombreux événements peuvent perturber vos prévisions pour votre tour, et que vous-même allez pouvoir agir aux tours de vos adversaires. Néanmoins, seule la phase de préparation des actions (Legwork) possède une réelle possibilité d'imprévus. Pour le reste, vous gardez globalement votre tour pour vous tout seul.

- Si vous n'êtes pas un habitué des tokens, ces petits pions qu'on place sur les cartes pour compter sans faire un effort de mémoire, Cyberpunk va vous mettre à la page. Les occasions de calculs interminables sont nombreuses, et par conséquent nous vous conseillons d'avoir des dés et des tokens sous la main pour accéder les comptes, et ne pas recompter à chaque fois le SR et la défense d'une équipe par exemple. C'est le genre de détail qui peut faire tomber tout le dynamisme d'une partie parce qu'il faut toutes les deux minutes tout recompter.

CYBERPUNK ET CIE (suite)

- Comme dans L5R, ne vous fiez pas aux trois possibilités de victoire. l'une est à la plus conventionnelle (les Ops), la seconde ne marche qu'avec un deck optimisé (victoire de sponsor), et la dernière est quasiment impossible à réaliser à moins d'avoir beaucoup de cartes rares (victoire par le style). Quoiqu'il en soit, un bon deck peut gagner de deux manières possibles au moins ; Si jamais la méthode des Ops s'avère difficile à conquérir parce que votre adversaire a déployé un front dissuasif beaucoup plus vite que vous, vous pouvez toujours miser sur la suivante.

- Il ne faut pas affronter Sponsor et thème du deck. Par exemple, un deck basé sur le style peut quasiment choisir n'importe quel Sponsor, le choix se fera suivant les orientations retenues par le joueur. Si vous faites un deck basé sur les rockers ou sur les Netrunners, là encore votre Sponsor n'est pas imposé, à vous de choisir celui qui convient le mieux. Néanmoins, si vous choisissez de partir de la condition de victoire du Sponsor, il vous faudra accumuler un maximum de cartes en relations avec lui (notamment pour les Cops, Biotechnica ou les Gangs).

bat. Ajoutez à ce total de SR tout LR acheté (sur les Runners, Cyber et Equipement)

Votre Total de Défense est la somme de tout le Def sur vos Runners, Cyber et l'Equipement désengagés impliqués dans le combat.

Comparer votre Total d'attaque au total de Défense de votre adversaire. Si votre total d'attaque est plus haut, jetez tout l'Equipement (le Cyber n'est pas considéré comme de l'Equipement) de l'équipe vaincue, et jetez les Runners qui n'ont pas d'Equipement assigné. Si un Runner a de l'Equipement assigné, cet Equipement est jeté et ce Runner est simplement engagé à la fin du Commando. Cependant si un Runner qui est jeté possède des cartes Cyber, le Cyber est également jeté.

Faites la même chose avec vos totaux de Défense et le total d'attaque de votre adversaire. Il est possible que les deux équipes partent au Cercueil dans une Escarmouche.

Si vous n'avez pas battu la défense de votre adversaire, mais que votre équipe n'est pas jetée, c'est considéré un match nul. Votre équipe revient engagée, sans tenir des capacités de mouvement et des véhicules), et ne peut pas tenter d'autres Missions ou Commandos ce tour-ci.

Si votre équipe n'a pas rencontré une équipe qui défend, ou si votre équipe a gagné l'Escarmouche, il faut maintenant résoudre le Commando sur l'Activité, l'Opération ou la Plaque.

D'abord, prenez le total d'attaque re-

stant (votre Total d'Attaque – le Total de Défense du défenseur = total d'attaque restant, et votre Total de Défense – Total d'Attaque du défenseur = Total de Défense restant)

Maintenant, calculez le Total de Sécurité de l'Activité, l'Opération ou de la Plaque. Avec les Activités et les Opérations, on multiplie l'E-Sec actuel par 2 et on l'ajoute le M-sec actuel. Par exemple: si après la phase de Legwork, l'E-sec est 8 et le M-Sec est 15... le Total de Sécurité sera $15 + (8 \times 2) = 31$.

Si vous attaquez la Plaque d'un adversaire, le M-Sec et l'E-sec sont égaux à 5 x le nombre de cartes dans la Plaque. Par exemple: si une Plaque possède 3 cartes sous son Sponsor, l'E-Sec et le M-sec de la Plaque est de 15. Le Total de Sécurité pour une Plaque de 3 cartes serait $15 + (15 \times 2) = 45$.

Si votre Total d'Attaque restant est plus haute que le Total de Sécurité, le Commando est réussi. Jetez l'Activité, l'Opération ou n'importe quelles cartes placées de la Plaque. Ajouter les points d'Opérations à votre total d'Ops. Les points d'Opérations pour une Plaque sont égaux à 3 x le nombre de cartes.

Si l'équipe qui attaque a au moins un point de Mouvement disponible et a réussi son Commando, l'équipe peut continuer son action et commencer la sous-phase de Mission. Si votre équipe a un véhicule désengagé et au moins un point de Mouvement disponible, vous pouvez choisir d'engager le véhicule et faire revenir vos Runners désengagés. Si l'équipe qui attaque n'a pas plus de points de Mouvement disponible,

ils reviennent de leur Commando engagés.

Si votre équipe échoue à battre le Total de Sécurité sur un Commando ou une Opération, alors la Sécurité est utilisée contre la Défense de l'équipe qui attaque. Si le Total de Sécurité est plus grand (d'au moins 1) que la Défense de l'équipe attaquante, cette dernière souffre des mêmes effets que s'ils avaient perdus une Escarmouche. Si le total de Sécurité n'est pas plus grand que la Défense de l'équipe attaquante, celle-ci subit les effets décrits pour l'égalité dans une Escarmouche (ils reviennent engagés sans tenir compte des capacités de mouvement et véhicule), et ne peut pas tenter d'autres Missions ou Commandos ce tour-ci.

LA SOUS-PHASE DE MISSION

Vous pouvez choisir de ne pas faire de Commando contre un adversaire, et envoyer votre équipe pour compléter un Op que vous contrôlez. (Une Mission)... OU, si durant le même tour, votre équipe a réussi son Commando et qu'elle est toujours désengagée (par un véhicule ou une autre carte qui permet des mouvements multiples) vous pouvez envoyer votre équipe dans une Mission sur une Opération que vous contrôlez.

Vos adversaires ne peuvent pas défendre contre les Missions que vous faites sur vos propres Opérations.

Calculez votre Total d'Attaque (SR + LR) pour l'équipe tentant la Mission, et comparez au Total de Sécurité de l'Opération.

Si votre Total d'attaque bat (d'au moins 1) le Total de Sécurité de l'Opération, la Mission est un succès. Crâmez l'Opération et ajoutez ses points d'Ops à votre total de points d'Opérations.

Si votre Total d'attaque est inférieur ou égal au Total de Sécurité, alors comparez la Sécurité contre la Défense Totale de l'équipe. Si le Total de Sécurité est supérieur à la Défense de l'Equipe attaquante, l'équipe souffre des mêmes effets que si elle avait perdu une Escarmouche.

A nouveau, vous avez l'option d'utiliser vos points de Mouvement et des Véhicules pour repartir en Mission. Une équipe peut tenter un nombre de Missions illimité tant qu'elle possède des Véhicules ou des cartes qui lui permettent de revenir au siège principal désengagés, mais seulement un Commando par adversaire et par tour.

Note Importante : Vous ne pouvez pas agir dans un combat dans lequel vous n'avez pas au moins un Runner , à moins que l'effet de la carte indique // Any ou //Action, ou qu'elle précise que vous pouvez intervenir. Si, à n'importe quel moment, l'équipe échoue à réussir une Mission ou un Commando, (et qu'elle survit à la défaite sans être jetée) , elle revient aux siège principal engagée et met fin à sa phase d'Action.

PHASE DE CONTRÔLE

Maintenant vous pouvez jouer des événements et des actions post le combat, comme l'utilisation des MedTechnies pour désengager des Runners qui ont été impliqués dans la phase d'action.

BOUGE DE LA !

Le mouvement est une donnée virtuelle du jeu, qu'il est parfois préférable de mesurer avec des tokens. Pas forcément clairement expliquées dans les règles, vous allez au début vous prendre la tête sur pas mal de cas particuliers, qui ne sont bien sûr pas expliqués dans les règles. Hanter les forums officiels est une solution, mais le plus simple reste de vous faire votre propre règle pour gérer le mouvement. Ainsi, vous pourrez tranquillement jouer avec vos potes sans aller après chaque partie faire une liste de questions pour les spécialistes afin qu'ils décortiquent pour vous la situation épineuse que vous avez rencontrée. Quelques rappels néanmoins :

- les points de mouvement s'ajoutent aux points de mouvements "naturels" du Runner (un de base, deux pour les nomades)
- comptabilisez tous les points de mouvement et engagez les véhicules à la fin de l'action de votre équipe ou après épuisement du nombre de points.
- N'oubliez pas que points de mouvement ou non, après un conflit raté, les Runners rentrent engagés à leur base, et ne pourront ensuite être désengagés que par les Medtechies ou des événements spéciaux.

ATTENTION AUX ECONOMIES !

- Attention à ne pas vous lancer dans un thème de deck trop particulier si vous n'avez pas un paquet d'argent à investir dans le jeu. Même avec les échanges, il vous faudra souvent beaucoup de cartes rares avant d'arriver au deck de vos rêves.

- C'est pas toujours facile de trouver des joueurs pour des jeux de cartes à collectionner qui sortent des classiques du genre. Une bonne solution est de réunir une certaine somme d'argent par une méthode à votre discrétion, et d'acheter plusieurs displays afin de préparer 5 ou 6 decks différents. Ensuite, vous invitez vos potes à jouer avec vos decks. Soyez surs que quand ils deviendront accros, ils achèteront des cartes aussi, et vous pourrez non seulement avoir des partenaires de jeu, mais en plus optimiser vos échanges !

- Pour ce genre de jeu peu répandu dans les boutiques, les problèmes d'approvisionnement font que les arrivages sont par paquet. Il faut donc parfois trouver des ressources pour investir au moment où l'extension sort, sinon on peut se retrouver sans possibilité d'obtenir l'extension du tout.

A la fin de votre tour, vous ne pouvez pas avoir plus de 8 cartes dans votre main. Jetez le surplus dans votre Cercueil en conséquence. Passez le tour à votre adversaire de gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre)

“Le pacifique... Des îles flottantes de lumière, recouvertes de palmiers fractaux verts. Le tout flottant sur un océan brillant et miroitant, comme quelque chose issu d'un rêve tropical.”

“ Ils ont mis en place les eaux virtuelles de telle manière que tu puisses voir la route descendant vers les fonds insondables, où des silhouettes colorées de poissons brillants plongent entre les mirages des récifs de coraux, poursuivis par d'intelligents dauphins programmés moitié I.A. moitié illusion.”

- Rache Bartmoss, le Guide du Routard du Net 2019

CHAPITRE

4

RAFALES D'ANNEXES

DÉFINITIONS

Les Effets (Abilities) : les actions spéciales qu'une carte peut accomplir, et les instructions pour son usage.

Les Traits (Attributes) : les caractéristiques spéciales qu'une carte peut avoir, tel que “l'Artiste Martial”, “le Pistolet,” ou le “SOLO.” Toujours a énuméré dans les caractères hardies sur une carte. Ceci ne peut pas donner nécessairement capacités supplémentaires à la carte les (le j'.e. le sabotage) mais il fait le tar-getable de carte par les cartes qui mentionnent ce trait.

Combat (Battle) : Un combat désigne n'importe quelle Escarmouche, Commando, ou Mission. Aussi longtemps que vous avez des Runners dans la bataille, vous pouvez jouer des événements //Battle et des effets.

Coût (Cost) : La quantité d'EB (les

Ressources) exigées pour poser une carte de votre main en jeu.

Défense (Defense) : La capacité d'un Runner à résister aux dommages physiques. Eurobilletons

(EB) : La monnaie ou les ressources. Tout les coûts dans le jeu s'expriment en EB.

E-Sec (-) : “la Sécurité Electronique” La sécurité électronique ou les systèmes de sécurité que les Runners doivent déjouer pour accomplir une Opération ou un Activité.

Perte d'Empathie (Empathy Loss) : combien un morceau de Cyber affecte un Runner le sens de s d'humanité, le convainquant qu'il est plus (ou moins) que le mortel.

Commando (Hit) : Un assaut par vos Runners contre un adversaire les Activités de s, les Opérations, ou Stash.

Attaque Longue Distance (Long Range Offense) : La quantité de dommages qu'un Runner peut faire

C'EST NET... Le site officiel est un incontournable si vous voulez vous lancer à corps perdu dans ce jeu de cartes. Vous pourrez y télécharger la liste des cartes, et la dernière version des règles (à noter que le livret proposé dans les starters jette beaucoup de zones d'ombres sur les règles). Le forum est très vivant, et les passionnés ne vous laissent jamais dans la mouise avec une incompréhension sur les règles. Même s'ils vont avec le temps se lasser de répondre toujours aux mêmes questions, c'est toujours

agréable de savoir qu'on peut avoir un soutien technique pour lever un doute affreux après une partie.

Des forums français sont disponibles sur <http://forums.editions-oriflam.com/> pour papoter ou échanger des cartes dans la langue de Molière.

ANNEXE DE TRADUCTION

En sus de cette liste qui vous permettra d'avoir un équivalent français-anglais de cette traduction, voici quelques termes à rajouter :

- Planque = Stash
- Cercueil = Trash Pile
- Loyauté = Loyalty
- Véhicule = Vehicle

un autre de loin. Enuméré sur les cartes comme le "LR." 36

M-Sec (-) : "la Sécurité Manuelle" La sécurité physique mesure que les Runners doivent surmonter pour accomplir une Opération ou un Activité. Le mouvement: Comment loin une carte de Véhicule ou Cyber peut déplacer le Runner qu'il est attaché à chaque virage.

Points d'Opération (Ops Points) : Points gagnés en réussissant des Missions ou des Commandos contre les Activités et les Opérations adverses (ou la Planque). Si vous-recueillez 100 Points d'Opérations, vous gagnez le jeu.

Phases (-) : Une sous unité d'un tour, pendant laquelle des actions spécifiques peut être accomplies. Chaque tour se décompose en 6 phases (voir Jouant le Jeu)

la Puissance (Power) : la compétence avec laquelle le Runner effectue son travail.

Ressources (Resources): l'Argent, donné dans EB, ou EuroBillets; donné par les Sponsors, les Activités, certains Runners et quelques autres effets de carte. On peut les utiliser pour acheter la loyauté des Runners, de la Cyber, de l'Équipement, des Activités, des Opérations et des Événements.

Réaction (Response) : 'les Réactions' peuvent interrompre les actions et les effets d'autres cartes. N'importe quelle carte ou effet peut être une réponse, du moment qu'elle peut altérer l'issue d'un effet produit. Si vous voulez réagir, vous devez jouer la réaction correspondante à l'action dès que ses conditions déclenchantes sont satisfaites. Vous pouvez réagir aux Réactions des autres joueurs.

La Mission (Run) : Un assaut par vos Runners sur une Opération que

vous contrôlez.

L'Attaque à Courte Portée (Short Range Offense) : La quantité de dommages qu'un Runner peut faire à un autre dans un combat rapproché. Nommé sur les cartes comme "SR."

Escarmouche (Skirmish) : Deux équipes luttant l'une contre l'autre.

Planque (Stash) : l'Équipement ou le Cyber placé sous la carte de Sponsor, qui peut être plus tard réasigné à vos Runners.

Les Points de Style (Style Points) points gagnés en posant en jeu des Runners, de la Cyber, et de l'Équipement. Vous n'avez besoin de rien pour gagner des Points de Style - juste être là et faire le beau. Comme les Points d'Opérations, accumulez 100 de ces points et vous gagnez.

Cette carte-ci (This Card). Quand ils apparaissent, les mots "cette carte" désignent toujours la carte que vous lisez.

Cette carte-là (That Card). Quand les mots "cette carte" apparaissent sur une carte, ils se réfèrent à une carte qui est ciblée par la carte que vous lisez.

EXEMPLES DE DECKS Pour plus d'information sur les decks proposés, visitez les pages web relatives à chaque deck.

Burning Down the House
(from <http://www.siberpuhnk.com/>)

Sponsor: NCPD

4x Demolition
3x Bringing Down the House
3x Destroy that Plant

4x Assassin
 4x I Used to be a Bozo
 4x Bad Press
 4x If at First you Don't Succeed
 3x There'll be Time for Sleep when You're Dead
 3x A Fool's Errand
 3x I Don't Think so
 3x Cyber Oracle
 2x Run and Hide
 2x Nothing Left to Live For

4x Cyber Arms
 4x Cyber Legs
 2x Torso Plate
 Corpse Lotto
 Sponsor: Arasaka
 (from <http://www.siberpuhnhk.com/>)

4x Fixing the Body Lotto
 3x Bring Him Back
 3x Arms Race

4x Job Fair
 4x Mall
 4x Night Owl
 2x 24-7
 2x Cloning Center

4x Gekko
 4x Milo Stevenson
 3x Corporate Recruiter
 3x Clone
 1x Jigsaw Murphy
 1x Old Man Arasaka

4x In My Element
 4x Disgruntled Employee
 4x If at First You Don't Succeed
 3x Assassin
 2x Wake Up! Time to Die
 2x A Fool's Errand
 2x Nothing Left to Live For
 2x I Used to be a Bozo
 1x Information Leak

4x Red Rage

4x Cyber Arms
 4x Cyber Legs
 4x Torso Plate
 1x Wolvers
 1x Micro-Missile Launcher

Chromed Up
 (from <http://www.siberpuhnhk.com/>)

Sponsor: Arasaka

4x Mall
 4x Braindance Arcade
 4x Job Fair
 2x R&D Facilities
 1x Borg Conversion Center
 3x Data Term
 1x Cloning Center
 1x Hospital
 1x Body Bank

3x Jimmy Blitz
 4x Rebecca Miller
 1x Bes Isis
 2x Oni
 3x Jigsaw Murphy
 1x Old Man Arasaka
 1x Morgan Blackhand
 1x Johnny Silverhand
 3x The Cred Heads
 2x Clone

4x Chain Rip
 4x Chrome Arms
 4x Chrome Legs
 4x TV Skin
 4x Tech Hair
 4x Wolvers
 4x Cyber Arms
 4x Cyber Legs
 4x Targeting Eye
 3x Body Lotto
 3x Style over Substance

Cashing in Your Chips
 (from <http://www.siberpuhnhk.com/>)

TO HAVE OR NOT TO HAVE

Comme vous le remarquerez, la liste des cartes fraîchement téléchargée sous vos cyberoptiques, la plupart de ces decks ne sont accessibles qu'avec beaucoup d'échanges ou plusieurs boîtes de boosters achetées.

Rassurez-vous, on peut jouer sans avoir les Runners Légendaires et les TV Skin dans la poche. A vous de fixer votre budget au départ, et voir en fonction de cela quelle réserve de rares vous aurez pour faire votre deck. Evitez les conditions de victoire trop difficiles (Style, Biotechnica, NCPD) si vous voulez rester dans des budgets raisonnables. De manière générale, les factions de la Rue sont plus facilement équilibrées, les conditions de victoire des Sponsors sont plus accessibles, et avec des uncommon on peut déjà se faire un bon deck.

CYBER-OURS

Règles : Social Games
Traduction : FX

Pour la version française, on remercie bien évidemment le créateur du jeu pour nous avoir aidé à préparer cette version, Oriflam et sa traduction française de Cyberpunk sans qui ni la maquette ni la passion n'aurait permis l'ébauche d'un tel document, les forumistes de Cyberpunk CCG (notamment Atrial), les mailing-lists et salons de discussions français, Kermit pour son aide à l'hébergement et au nom de domaine, Jean-Thomas Rieux qui aurait fait cette traduction sans ses problèmes de santé, Stéphane Beauverger pour son soutien moral (lisez Chromozone, c'est bien, mangez-en), Silverhand pour les decks proposés, et mes amis sans qui je n'aurais guère pu tester ce jeu.

Sponsor: Militech

4x It's My Account Now
3x Jury Duty
3x Jail Break
2x Destroy that Plant

4x Satellite Launch Facility
4x 24-7
3x Hospital

4x Gekko
4x Arasaka Junior Executive
3x Clone
3x Jigsaw Murphy
2x John Smith
2x Black Ops Specialist
1x Old Man Arasaka

4x In My Element
4x Disgruntled Employee
4x If at First You Don't Succeed
4x Failed Deadline
4x Run and Hide
3x Too Drunk to...
3x I Don't Think So
3x Assassin

4x Cred-Chip Accounts
3x Business Cards
2x A.V. 9
2x Web Gun
2x SAS Enfield Spitfire

REMERCIEMENTS

Les dessinateurs et les créations veulent remercier tous les joueurs de Cyberpunk CCG pour jouer et aider à faire Cyberpunk CCG un si grand jeu !