

# Altitude



Kota Kalimantan est le site de l'élévateur spatial le plus récent au monde. À la suite de sa construction, des bouleversements sociaux et politiques ont créé des opportunités autant pour les corpos que pour les runners alors que différentes factions luttent pour le contrôle.

*Altitude* est une extension de 82 cartes, conçue pour compléter *Passerelle Système* ainsi qu'une première extension idéale pour les joueuses cherchant à aller plus loin dans Netrunner.

**Imprimer ce PDF à l'échelle 100 %, sans marge additionnelle.**



## ATTEINDRE DE NOUVEAUX SOMMETS

*Altitude* est une célébration de Netrunner, passé et futur. Que vous veniez tout juste de démarrer avec *System Gateway* ou que vous neutralisiez des routines et empruntiez des ascenseurs spatiaux depuis des années, nous espérons que vous trouverez une multitude de nouvelles cyber-failles, des vides juridiques douteux, des amis et des adversaires en Kota Kalimantan.

Les 82 cartes jouables d'*Altitude* sont conçues pour mettre en valeur autant des meilleurs concepts et mécaniques de Netrunner qu'il est possible d'en inclure, afin que vous voyiez une bonne partie de la terminologie qui n'était pas utilisée dans *Passerelle Système (System Gateway)*, et beaucoup des nouveaux termes apparaîtront sur seulement 1 ou 2 cartes.

Pour vous aider à apprendre ces concepts, nous avons pris soin d'inclure de fréquents rappels de règles dans le texte des cartes, mais nous avons également inclus 8 cartes double face pour expliquer les choses en détail.

Si vous avez des questions supplémentaires sur comment fonctionne une carte, vous pouvez chercher sur [netrunnerdb.com](http://netrunnerdb.com) et vérifier les Q&R sur la page de la carte. Ou si vous voulez vraiment une référence très détaillée, vous pouvez consulter les Règles Détaillées (Comprehensive Rules, pour le moment non-traduit), sur [rules.nullsignal.games](http://rules.nullsignal.games).

## CARTES HÉBERGEANT DES CARTES

*Altitude* présente une variété de façons dont les cartes peuvent utiliser l'HÉBERGEMENT pour manipuler d'autres cartes. Toutes les formes d'hébergement partagent la règle suivante : si une carte hébergeante quitte l'espace de jeu, toute carte hébergée sur elle est défaussée.

### Chromatophores

Tout comme les **trojans** de *Passerelle Système (System Gateway)* et d'autres extensions, *Chromatophores* doit être hébergée sur une carte quand elle est installée.

### GAMEDRAGON™ Pro

*GAMEDRAGON™ Pro* ne commence pas hébergé sur quoi que ce soit. Une fois qu'il est installé, lae Runner peut utiliser sa première capacité pour le déplacer sur un de ses **brise-glaces**, soit immédiatement, soit au début de l'un de ses prochains tours. Il peut être déplacé plus tard sur un **brise-glace** différent de la même façon. Une fois que *GAMEDRAGON™ Pro* est hébergé, déplacer celui-ci sur un nouvel hôte annule sa relation avec son ancien hôte. Il n'y a aucun moyen de le ramener à l'état de ne pas avoir d'hôte tant qu'il reste installé.

### Consoles

Les trois **consoles** d'*Altitude* ont des moyens d'héberger d'autres cartes. Contrairement aux cas précédents, les cartes hébergées sur *Bling*, *Détente*, et *Madani* ne sont pas installées et leurs capacités ne sont pas actives. À chaque fois qu'une carte est jouée ou installée depuis un état hébergé, cette carte « quitte » la carte hôte, et n'a plus de relation avec elle.

## MÉCANIQUES DE PROJETS

### Renoncer à

Certaines capacités **RENONCENT** à un projet déjà finalisé en échange d'un effet puissant. Un-e joueur-euse renonce à un projet depuis sa propre zone de score, et le faire retire la carte de la partie.

### Projets Face visible

L'identité Weyland **BANGUN** donne à la Corpo la possibilité d'installer des projets face visible, les protégeant par la force brute plutôt que le secret. Un-e joueur-euse Corpo utilisant **BANGUN** choisit si un projet sera face visible ou face cachée au moment où il l'installe. Il n'y a pas de moyen dans *Altitude* de retourner un projet face cachée face visible, ou un projet face visible face cachée.

Les projets face visible ne comptent pas comme activés ou désactivés. Être face visible ne change pas quelles capacités du projet sont actives. Les capacités telles que la taille de main augmentée de *Nœud Supraconducteur* (♣ 70) ne fonctionnent que si le projet est dans la zone de score de la Corpo. Inversement, les capacités qui fonctionnent normalement sans que la Corpo n'ait besoin de finaliser le projet, comme celle sur *Envoyer un Message* (♣ 69), fonctionnent toujours pendant que le projet est face visible.

## CAPACITÉS ET CHRONOLOGIE

### Ordre des capacités conditionnelles

Parfois, plusieurs capacités actives ont la même condition de déclenchement. Lorsque cela arrive, lae joueur-euse dont c'est le tour résout les capacités sur ses cartes en premier, dans l'ordre de son choix. Lorsqu'il est fini, l'autre joueur-euse résout ses capacités.

Si une autre capacité se déclenche alors qu'une série de capacités conditionnelles sont en train de se résoudre, mettez en pause cette série de capacités et résolvez la nouvelle d'abord.

### Interruptions

Une capacité qui utilise le mot « devrait » ou est écrite avec le mot-clé « **↗** » est une **INTERRUPTION**. Ces capacités regardent ce qui est sur le point de se passer dans la partie, plutôt que de que de regarder ce qui s'est déjà passé. Si quelque chose étant sur le point de se passer correspond à une condition de déclenchement avec « devrait », cette capacité va interrompre l'autre effet et se résoudre en premier, changeant ou prévenant la plupart du temps ce qui est sur le point de se passer.

Les deux interruptions d'*Altitude*, sur *Déchiqueter* et *Accès de maintenance*, sont contenues dans une capacité plus large qui lance un piratage. Le mot-clé de capacité « **↗** » n'apparaît pas dans cette extension.

## CLARIFICATIONS SUR LES CONSOLES

### Bling

*Bling* regarde chaque source de crédits, y compris les cartes telle que *Marché ouvert*, et pas uniquement la réserve de crédits de lae Runner. Si lae Runner installe *Bling* elle-même sans payer de crédits, iel peut immédiatement héberger une carte sur elle.

Lae Runner peut utiliser les cartes hébergées sur *Bling* avec n'importe quel effet qui installe ou joue depuis la main, incluant les actions basiques ainsi que les cartes comme *Illumination* et *Topan*. Cependant, les cartes sur *Bling* ne peuvent être effacées par les dégâts, mélangées dans la pile avec *Retouches*, ou bien vues par des capacités qui affectent la main pour toute raison autre que jouer ou installer.

### Détente

Lorsqu'un-e joueur-euse utilise l'action sur *Détente*, la carte hébergée retourne dans le QG avant que quoi que ce soit d'autre se passe, donc si lae Runner choisit d'accéder à une carte, cela pourrait être l'une de ces deux cartes.

*Détente* ne permet jamais plus que l'accès à une seule carte. Étant donné que ce n'est pas une fracture, des capacités telles que *Passe pour Docklands* (♣ 13) ne s'appliquent pas.

### Madani

Lae Runner peut installer un programme hébergé sur *Madani* pendant toute fenêtre de capacité payante, lui donnant beaucoup de contrôle sur sa ☐ et quand payer les coûts d'installation.

## MENACE

Le **NIVEAU DE MENACE** est le nombre de points de projet le plus élevé entre les zones de score de tous les joueur-euses. Par exemple, si lae Runner dispose de 4 points de projet et la Corpo de 3, le niveau de Menace est 4.

Certaines capacités, comme celle de *N-Pot* et de *Réponse mesurée*, font directement référence au niveau de menace. D'autres capacités, telle que la dernière capacité de *Place de l'Accès Public*, sont écrites avec le mot clé « Menace N » ». Les capacités de ce dernier type ne deviennent actives que si le niveau de menace est supérieur ou égal à la valeur indiquée. Si le niveau de menace est moins que N, la capacité est inactive et ne peut être déclenchée ou appliquée.

Dans la plupart des parties, le niveau de menace ne fait qu'augmenter avec le temps, mais si lae joueur-euse avec le plus de points de projet renonce à ou perd un projet après une *Application de la Propriété Intellectuelle*, le niveau de menace peut diminuer, rendant certaines capacités « Menace N » à nouveau inactives.

## CLARIFICATIONS DE CHRONOLOGIE

### Installer Plusieurs Cartes

Les cartes comme *Illumination* et *Solutions descendantes* permettent à un-e joueur-euse d'installer plusieurs cartes à la suite. Lorsque vous résolvez ces effets, lae joueur-euse doit toujours résoudre 1 installation à la fois. Lae joueur-euse n'a pas à décider combien ou quelles cartes iel installe à l'avance. Toute capacité « lorsque vous installez » de l'installation précédente se résout également avant que l'installation suivante ne commence, mais aucune fenêtre de capacité payante ne s'ouvre entre les installations.

### Séquence de Fin de Tour

*Altitude* contient de nombreuses capacités qui se résolvent à proximité de la fin du tour d'un-e joueur-euse, et parfois l'ordre de ces étapes finales peut être important. Lorsque vous jouez avec une carte telle que *Magdalene Keino-Chemutai*, *Mercia BALLARD*, et *Sous le manteau*, il peut être utile de vérifier la carte de référence incluse Étapes du tour.

Gardez à l'esprit que les joueur-euses ne vérifient leur taille de main maximale et ne défaussent des cartes qu'une seule fois à chaque tour. Si des cartes supplémentaires entrent dans la main d'un-e joueur-euse après cette étape, iel peut les garder. Notez également que le fait qu'un-e joueur-euse défausse des cartes pour atteindre sa taille de main maximale ne compte pas comme effacer ces cartes.

## PIONS ET DÉCOMPTE

### Pions pouvoir et Pions Projet

Beaucoup de cartes utilisent des pions comme ressource à dépenser ou pour suivre le passage du temps. Les **PIONS POUVOIR** ainsi que les **PIONS PROJET** sont des pions génériques sans aucune règle particulière. Les pions pouvoir peuvent apparaître sur quasiment n'importe quelle carte, alors que les pions projets sont utilisés sur les projets dans les zones de score.

### Dividendes

*Altitude* donne à chaque faction Corpo un projet qui devient plus puissant si l'on investit plus sur lui — tant que l'on peut conclure le contrat avant que lae Runner ne trouve un moyen de voler le projet !

Quand la Corpo finalise un projet avec « Dividendes N », ce projet gagne N pions projet pour chaque pion avancement surnuméraire qu'il a au-delà de ce qui est requis. Par exemple, si la Corpo avance un exemplaire de *Projet Ingatan* à 4 pions avancement et ensuite le finalise, iel mettra 1 pion projet sur lui après qu'il soit entré dans la zone de score.

*Investigation sous couverture* a Dividendes 2 et un prérequis d'avancement de 3, donc si la Corpo finalise ce projet avec 5 pions avancement hébergés, iel pourra mettre 4 pions projets sur lui (2 pions projets pour chacun des 2 pions avancement en excès).

## CONSIDÉRATIONS SUR SÉVÈRE

### Dégât Sévère

Tout comme les dégâts réseau et hémo, les **DÉGÂTS SÉVÈRES** effacent des cartes de la main de lae Runner au hasard. Contrairement aux autres dégâts, chaque point de dégât sévère réduit également la taille de main des Runners de 1.

Si à tout moment lae Runner termine son tour avec une taille de main négative, iel est déclaré-e cliniquement mort-e et perd la partie. Une taille de main maximale d'exactement 0 ne résulte pas en un-e Runner cliniquement mort-e.

### Petite Monnaie

*Petite Monnaie* est une opération neutre avec des conditions inhabituelles. Sa première capacité dit que vous ne pouvez la jouer que si vous n'avez pas fini d'action ce tour. La plupart du temps, cela veut dire que vous devez la jouer avec votre première action. Mais des cartes telles que *Plutus* peuvent vous donner d'autres options.

La seconde capacité est ce qui en réalité se résout quand vous jouez *Petite Monnaie*. Elle rembourse le coût de jeu la carte, ainsi que de 2♠ supplémentaires. Mais si vous avez joué *Petite Monnaie* depuis ailleurs que le QG, elle vous donne également un Ⓞ.

Et enfin, la troisième capacité est une action qui vous permet de jouer *Petite Monnaie* directement des Archives, la retirant du jeu après coup. Vous devez quand même payer le coût de jeu de *Petite Monnaie* pour la jouer ainsi.

## RETOURNER LE SCÉNARIO

### Identités à Double Face

Parfois, une identité a des textes et attributs distincts sur les deux côtés de la carte, avec une capacité qui lui permet de se retourner d'un côté à l'autre. *Altitude* contient deux identités de ce genre : *Dewi Subrotoputri* and *Gestion de Talents Nebula*.

Le côté avec la taille de deck minimale et la limite d'influence est le côté « avant », et ce côté est toujours face visible au début de la partie. La côté face visible est le seul actif.

### Capacités « Lorsque Accédée »

Les cartes Corpo telles que *M0rsur3* ! font quelque chose lorsque lae Runner y accède. Par défaut, ce type de capacité fonctionne peut importe depuis où la Runner accède à la carte. Mais la capacité inclura souvent une restriction, comme celle de ne s'appliquer que si la carte est installée ou ne s'appliquant pas si la carte est accédée depuis les Archives.

Si une capacité fonctionne lorsque sa source est accédée depuis R&D, la carte aura également une capacité disant à lae Runner de la révéler. La carte doit être révélée aussitôt que l'accès commence, avant que sa propre capacité « lorsque accédée » ou toute autre capacité ne se résolve.

## CHANGER DE SERVEUR

### Propriété

Avec *Propriété*, lae Runner peut envoyer lae Runner sur les Archives, peu importe quel serveur iel piratait avant. La Corpo peut utiliser cette capacité pendant toute fenêtre de capacité payante, mais voudra le plus souvent attendre que lae Runner passe toutes les glaces protégeant le serveur originellement attaqué.

S'il y a des glaces protégeant les Archives, lae Runner approchera la glace la plus extérieure. La Corpo peut activer ses glaces normalement, et lae Runner n'aura pas la possibilité de débrancher avant qu'il ne passe cette glace. S'il n'y a pas de glace protégeant les Archives, lae Runner aura une opportunité de débrancher, ou iel peut continuer le piratage et approcher les Archives.

### Accès de maintenance

*Accès de Maintenance* change le serveur attaqué depuis les archives vers le QG juste avant l'étape « approche du serveur ». Lae Runner n'aura pas à s'occuper des glaces protégeant le QG, mais des cartes avec des capacités « lorsque approché », telles que *Skunkworks de Manegarm* (42) à la racine du QG, peuvent toujours fonctionner. Un *Skunkworks de Manegarm* à la racine des archives ne fonctionnerait pas, car le serveur attaqué a changé au moment où sa condition de déclenchement aurait été remplie.

## THÈMES RÉCURRENTS

### Crédits Récurrents

Vus sur *Azimut* et *Grille de Mahkota Langit*, le symbole  apparaît toujours avec un chiffre, et indique que la carte a autant de CRÉDITS RÉCURRENTS qui sont régulièrement rechargés. Pour recharger les crédits récurrents d'une carte, placez des crédits sur elle jusqu'à ce qu'il y en ait autant qu'indiqué. Si une carte d'une manière ou d'une autre a plus de crédits hébergés que le nombre indiqué, aucun crédit n'est ajouté, mais les crédits en excès ne sont pas retirés non plus.

Les crédits récurrents sont rechargés lorsqu'une carte devient active pour la première fois — en général, lorsque la carte est installée pour les cartes Runner, et quand la carte est activée pour les cartes Corpo — et au début du tour, juste avant que les capacités « lorsque votre tour débute » ne se résolvent.

Comme les autres crédits sur des cartes, les crédits récurrents ne comptent pas comme faisant partie de la réserve de crédits d'un-e joueur-euse et ne peuvent être pris ou dépensés que de la façon indiquée par leur carte hébergeante.

### Exemplaires d'une Carte

Un EXEMPLAIRE d'une carte donnée est toute carte avec le même nom que cette carte. *Offensive de Charme* donne à lae Runner une façon d'effacer une carte activée s'il y a un autre exemplaire dans les Archives.

## COUPS BAS

### Sabotage

Vu sur *Cacophonie*, SABOTAGE est une façon pour lae Runner d'entraver les plans de la Corpo et de limiter ses options. « Sabotage N », signifie que la Corpo doit effacer un total de N cartes du QG et du dessus de R&D.

Toutes les cartes sont effacées en même temps et entrent dans les Archives face cachée. La Corpo peut choisir quelles cartes effacer du QG et combien de cartes de R&D, mais iel ne peut regarder les cartes effacées de R&D qu'une fois que l'effet de sabotage est entièrement résolu.

### Autres Attaques du QG

Certaines capacités perturbent le QG ou R&D de façon plus restreinte que le sabotage :

*Ryō « Phénix »* *Ôno* peut forcer la Corpo à choisir et effacer une carte du QG, mais cette partie de leur effet n'aura pas d'impact si le QG est déjà vide.

*Déchirer* menace de forcer la Corpo à effacer des cartes au hasard plutôt que de les choisir, et révèle également les cartes à lae Runner (ce qui veut dire qu'elles vont entrer dans les Archives face visible), mais elle donne à la Corpo une alternative si ce coût est trop élevé.

## BALADER

### Ignorer

Des cartes telles que *Fransofia Ward* peuvent permettre à lae Runner d'IGNORER une glace qu'il rencontre. Lorsqu'une glace est ignorée, la rencontre prend fin immédiatement et lae Runner passe la glace. Aucune des routines sur cette glace ne se résout, et les capacités « lorsque rencontrée » — telles que celle sur *Palais du Rire* (54) et *Syaileandra* — ne se résolvent pas non plus.

### Serveurs et « Lorsque Réussi »

Pendant un piratage, lae Runner progresse normalement à travers chaque position protégeant le serveur attaqué, depuis la glace la plus extérieure à la plus intérieure, avant de finalement approcher le serveur lui-même. Mais certaines capacités peuvent faire dévier lae Runner vers une position différente ou vers un serveur complètement différent.

Si le serveur attaqué change, les capacités « lorsque réussi » ne se résoudre pas à moins que le nouveau serveur en est un qui aurait pu être choisi au départ. Par exemple, *Transfert de Richesses* spécifie un piratage sur le QG, donc si ce piratage change en un piratage réussi sur tout autre serveur, alors lae Runner ne prendra pas un tag ni ne volera les crédits de la Corpo. En revanche, *Fuite Réussie* peut être utilisé sur n'importe quel serveur, donc sa capacité « lorsque réussi » fonctionne peu importe si le serveur attaqué a changé pendant le piratage.

## RÉGIONS ET RUSES

### Régions

Certaines extensions, telles que *Grille de Mahkota Langit*, ont le sous-type **région**, ce qui signifie que cette extension représente la localisation physique du serveur dans lequel elle est installée.

Tout comme chaque serveur distant ne peut contenir que 1 avoir ou projet, chaque serveur (incluant les serveurs centraux) ne peut contenir que 1 **Région** installée à la fois. Cette restriction s'applique aussi aux **régions** désactivées. Une nouvelle **région** peut être installée à la racine d'un serveur à condition que toute **région** précédente soit effacée pendant l'installation.

### Échanger

*Mitra Aman* permet à la Corpo d'échanger une glace installée avec un glace du QG ou des Archives. Cet effet désinstalle tout glace précédemment installée, effaçant toute carte hébergée ou pions, et installe l'autre glace à la même position. Lae Runner approchera toujours cette position.

Un-e joueur-euse installant une carte par un effet d'échange ne paie pas un coût d'installation et n'a pas la possibilité d'effacer d'autres cartes au cours de l'installation. Une carte Corpo qui devient installée en étant échangée entre dans l'espace de jeu en étant désactivée, tout comme si la carte avait été installée normalement.

## ÉTAPES DU TOUR : RUNNER

### Phase d'Action

1. Lae Runner gagne les  alloués.
2. Fenêtre de capacité payante
3. Recharger les crédits récurrents.
4. Résoudre les capacités « lorsque le tour débute ».
5. Fenêtre de capacité payante
6. Recommencer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de  restant :
  - a. Lae Runner effectue une action.
  - b. Fenêtre de capacité payante
7. Résoudre les capacités « lorsque le tour se termine ».
8. Allez à la phase de défausse.

### Phase de Défausse

1. Lae Runner défausse des cartes jusqu'à ce qu'il atteigne sa taille de main ou en dessous.
2. Fenêtre de capacité payante
3. Résoudre les capacités « lorsque la phase de défausse se termine ».
4. Allez au tour de lae Corpo.

## ÉTAPES DU TOUR : CORPO

### Phase de pioche

1. Lae Corpo gagne les  alloués.
2. Fenêtre de capacité payante
3. Recharger les crédits récurrents.
4. Résoudre les capacités « lorsque le tour débute ».
5. Lae Corpo pioche 1 carte.
6. Allez à la phase d'action.

### Phase d'Action

1. Fenêtre de capacité payante
2. Recommencer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de  restant :
  - a. Lae Corpo effectue une action.
  - b. Fenêtre de capacité payante
3. Résoudre les capacités « lorsque le tour se termine ».
4. Allez à la phase de défausse.

### Phase de Défausse

1. Lae Corpo défausse des cartes jusqu'à ce qu'il atteigne sa taille de main ou en dessous.
2. Fenêtre de capacités payante (lae Corpo ne peut pas finaliser de projet.)
3. Résoudre les capacités « lorsque la phase de défausse se termine ».
4. Allez au tour de lae Runner.

## QUI SOMMES-NOUS ?

Null Signal Games est un collectif de fans de Netrunner et un studio de jeu à but non-lucratif. Notre mission est de maintenir le jeu de Netrunner vivant et prospère. Nous le faisons par le biais de plusieurs initiatives :

Nous concevons, testons et publions des ensembles de cartes, comme celui que vous tenez entre vos mains actuellement.

Nous proposons des opportunités et prix pour le jeu organisé, amical comme compétitif. Nos événements vont de soirées de jeu locales jusqu'au circuit de tournoi, surplombé par un Championnat du Monde.

Nous promouvons la diversité et l'inclusivité au sein de la communauté Netrunner. Nous voulons concevoir un jeu qui est accessible à et représentatif de toute personne voulant jouer.

Merci de lancer vos piratages avec nous !

Visitez [nullsignal.games](http://nullsignal.games) pour plus d'informations.

**RYÔ « PHÉNIX » ÔNO**  
NÉ-E DES CENDRES N'IMPORTE/TOUS

**IDENTITÉ : G-mod**

La première fois à chaque tour qu'un piratage devient réussi après qu'une routine a été résolue pendant ce piratage, gagnez 1 et la Corpo efface 1 carte du QG.

*S'embraser, s'éteindre et tout consumer.*

45 2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz A 1 17

**TOPAN**  
CHEF-FE DES ORMAS IEL/ELLUI

**IDENTITÉ : Naturel**

Une fois par tour → : Installez 1 carte de votre main, en payant 2 de moins. Lorsque vous installez cette carte, subissez 1 dégât hémo.

*Peu importe ce qu'il en coûtera pour survivre.*

45 2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan A 2 15

**BARRY « BAZ » WONG**  
VÉTÉRAN DES TRI-MAF IL/LUI

**IDENTITÉ : Cyborg**

À chaque fois que la Corpo active une glace, vous pouvez installer 1 ressource ou matériel de votre main.

*Chiche.*

45 2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan A 12 15

**MUSLIHA T**  
MARCHANDE MULTIFORME ELLE/ELLE

**IDENTITÉ : Naturel**

Lorsque votre tour débute, regardez la carte du dessus de votre pile. Si cette carte est un brise-glace ou un événement piratage, vous pouvez la révéler et l'ajouter à votre main.

45 2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz A 13 15

**DEWI SUBROTOPUTRI**  
DHALANG PÉDAGOGIQUE ELLE/ELLE

**IDENTITÉ : Naturel**

À chaque fois que vous réussissez un piratage, si votre est pleine, vous pouvez retourner cette identité et gagner 1.

*Qui d'autre leur apprendra les histoires du bien et du mal ?*

45 2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan A 23 15

**DEWI SUBROTOPUTRI**  
GUIDE DES OMBRES ELLE/ELLE

**IDENTITÉ : Naturel**

À chaque fois que vous réussissez un piratage, si vous avez au moins 1 non utilisée, vous pouvez retourner cette identité et piocher 1 carte.

*On ne peut pas laisser les mauvaises actions des corpos dans l'obscurité.*

45 2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan A 23 15

**MAGDALENE KEINO-CHEMUTAI**  
CRYPTARCHITECTE IEL / ELLE

**IDENTITÉ : Cyborg**

À chaque fois que vous défaussez des cartes pour atteindre votre taille de main maximale, vous pouvez installer 1 programme ou matériel parmi ces cartes.

*Un bonne conception est invisible— mais je ne contenterai jamais de « bon ».*

45 2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz A 24 15

**OTB CONSTRUCTION**

SOLUTIONS DE MAIN D'ŒUVRE



45

IDENTITÉ : Division

15

Une fois par tour → Effacez 1 carte bioroïde activée à la racine de ou protégeant le serveur attaqué : Arrêtez le piratage.

*Travailleurs du Monde, livrés.*

2025 Null Signal Games Illus. Vitalii Ostaschenko

A 35

**MARQUES DE LUXE POÉTRIË**

FAIRE FUREUR



45

IDENTITÉ : Division

15

À chaque fois que vous finalisez un projet, regardez les 3 cartes du dessus de R&D. Vous pouvez installer 1 carte non-projet parmi celles-ci.

À chaque fois qu'un projet est volé, vous pouvez installer 1 carte non-projet du QG.

*La mode passe. Poétrië est éternelle.*

2025 Null Signal Games Illus. Dimik

A 36

**AU Co.**

LA RÉFÉRENCE EN CLONES



45

IDENTITÉ : Division

15

À chaque fois que vous infligez des dégâts ou effacez 1 carte ou plus du QG, placez 1 pion pouvoir sur cette identité.

Lorsque votre tour débute, vous pouvez retirer 2 pions pouvoir hébergés pour regarder les 3 cartes du dessus de R&D. Effacez 1 des ces cartes et ajoutez le reste au QG.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

A 46

**PT UNTAIAN**

LES BLOCS DE CONSTRUCTION DE LA VIE



45

IDENTITÉ : Division

15

Lorsque votre phase de défausse se termine, s'il y a 3 cartes ou moins dans le QG, vous pouvez payer 1  $\text{Q}$  pour placer 1 pion avancement sur une carte désactivée qui peut être avancée. (Vous ne pouvez pas finaliser cette carte ce tour.)

*Le Futur qui se Dessine.*

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

A 47

**GESTION DES TALENTS NEBULA**

LA FABRIQUE DES VEDETTE



45

IDENTITÉ : Division

15

Lorsque votre phase d'action prend fin, si vous avez joué une opération ce tour, gagnez 1  $\text{Q}$  et retournez cette identité.

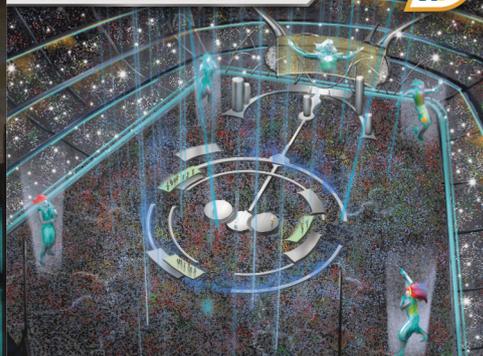
*Déclenchez votre potentiel.*

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

A 57

**ARÈNE GEMILANG**

BRILLER DE MILLE FEUX



IDENTITÉ : Division

La première fois chaque tour que vous jouez une opération, gagnez  $\text{Q}$ .

Lorsque lae Runner réussit un piratage sur le QG ou R&D, retournez cette identité.

*Ne cessez jamais de briller.*

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

A 57

**SYNAPSE GLOBAL**

PLUS RAPIDE QUE LA PENSÉE



45

IDENTITÉ : Division

15

La première fois à chaque tour qu'un tag est retiré, vous pouvez révéler et installer 1 carte du QG, en ignorant tous les coûts.

$\text{Q}$ , retirez 1 tag : Gagnez 2  $\text{Q}$ .

*Chaque Impulsion Surveillée.*

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

A 58

**BANGUN**

QUAND LE DÉSASTRE FRAPPE



45

IDENTITÉ : Corpo

15

Vous pouvez installer les projets face visible. (Cela ne rend pas leurs capacités actives.)

À chaque fois que lae Runner accède à un projet installé face visible, infligez 2 dégâts hémio et donnez 1 tag à lae Runner.

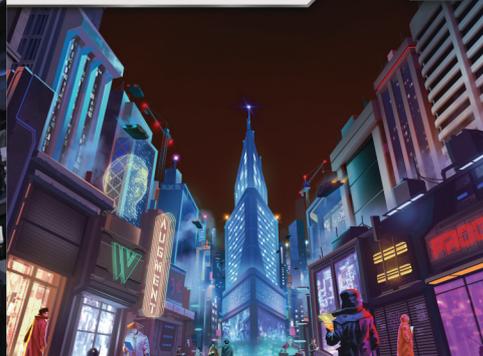
*Nous serons là.*

2025 Null Signal Games Illus. Vitalii Ostaschenko

A 68

**LE GROUPE ZWICKY**

MAINS INVISIBLES



45

IDENTITÉ : Non confirmé

15

La première fois à chaque tour que vous gagnez des crédits grâce à une capacité sur un projet ou une opération, vous pouvez piocher 1 carte.

*Action à distance.*

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

A 69



**MUSLIHA T**  
MARCHANDE MULTIFORME

ELLE/BELLE

Quand MulishaT fut diplômée de KKU avec des notes excellentes, elle n'imaginait pas qu'elle serait recalée du poste de ses rêves chez NBN. Elle réessaya : recalée, et de même pour chaque autre mégacorpo. Alors, elle monta sa propre firme de marketing à une seule employée. Usant de netbots, de pseudonymes, et d'avatars empruntés, l'affaire locale qu'elle poussait gagna soudain en voilure. Pendant ce temps, les compétiteurs recevaient des avis acerbes et des commandes erronées. MulishaT cherchait à faire ses preuves. Elle serait courageuse, intelligente, et gagnerait contre les puissants - tout comme son Sang Kancel adoré.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz



**RYŌ « PHÉNIX » ŌNO**  
N'IMPORTE/TOUS

Phénix fit un signe d'au revoir alors que ses parents « l'inscrivirent » au programme Protostar de Nebula pour jeunes artistes. Pour la prochaine dizaine d'années, Nebula contrôla son éducation, régime alimentaire, ses soins, son habillement et ses amitiés, la modelant pour devenir la prochaine grande idole pop.

Sous la pression de réussir et le contrôle absolu de NBN, iel explosa. Iel fuit tout cela, s'échappant dans les bas fonds de Kota Kalimantan. À présent son seul but dans la vie est de brûler tout ce que Nebula représente, avant de se consumer elle-même.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz



**DEWI SUBROTOPUTRI**  
DHALANG PÉDAGOGIQUE

ELLE/BELLE

Tout le monde savait que Dewi était destinée à devenir une artiste. Mais de quel type ? Une influenceuse Shortsook ? Une artiste holo ? Une streameuse sensée ? Elle essaya tout ; rien se semblait convenir. Finalement, elle trouva sa vocation dans le style millénaire de Solo wayang kulit.

La moralité tranchée et les personnages sans âge lui permettent de transmettre son jugement sur les événements contemporains. Quand le public est de son côté, elle peut improviser, ajouter quelque secret corpo.

Les traditions qui peuvent s'adapter sont les traditions qui peuvent survivre, et à travers Dewi, elles pourraient même prospérer.

2025 Null Signal Games Illus. Zefanyra Langkhan Marga



**TOPAN**  
CHEF-FE DES ORMAS

IEL/ELLEU

C'était le centre Ormas contre la violence familiale qui prit en charge Topan et lui permit de se redécouvrir. À présent chef Ormas, Topan aide à accomplir leur objectif : émanciper le peuple Dayak.

Certains questionnent les méthodes de Topan. « Trop *preman* », murmurent certains, alors que Topan utilise des tactiques de menaces qui rivalisent avec certaines équipes prisec. « Trop féminin », disent d'autres, regardant Topan extraire des informations avec un clin d'œil et un chemisier décollété. Topan n'en a cure. Les Dayaks perdent leurs forêts à cause de l'ascenseur spatial, leurs moyens de subsistance à cause d'androïdes. Ce n'est pas le temps des méthodes « convenables ».

2025 Null Signal Games Illus. Zefanyra Langkhan Marga



**MAGDALENE KEINO-CHEMUTAI**  
CRYPTARCHITECTE

ELLE/BELLE

Magdalene était une architecte sur l'ascenseur de Nalubaale, ce qui lui valu la plus haute position pour le Mahkota Langit de OSEAN. Mais quand le passé de hacktiviste de Mag fut révélé, elle fut chassée. Maintenant, elle utilise ses compétences de piratage pour garder le contrôle du projet. Ajustant les plans la nuit ; manipulant les employés le jour, Magdalene verra sa vision accomplie.

Et quand ce sera fini ? Si un projet d'ingénierie comme celui-ci fut si aisé, qu'est-ce qui empêchera Mag de lentement, secrètement remodeler une mégacité à sa propre image ? Ou un continent ? Ou une planète ?

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz



**BARRY « BAZ » WONG**  
VÉTÉRAN DES TRI-MAF

IL/LUI

Les Tri-Maf avaient été à Kota Kali depuis le début, et Baz avec eux. Dans une mégacité en développement, personne ne remarqua sa propre ascension brutale, sanglante avant qu'il ne s'enracine au sommet. Aujourd'hui, il fait des affaires avec les riches et puissants, tout autant susceptible de serret la main d'un exec que de se salir les mains dans les rues.

Ouais, parfois faire affaire signifie se retourner contre la corpo à laquelle il a fait une faveur la semaine précédente. Et alors ? Ils finiront par avoir besoin de lui à nouveau, et tout sera pardonné. Les choses vont vite à Kota Kali.

2025 Null Signal Games Illus. Zefanyra Langkhan Marga

## BANGUN

### QUAND LE DÉSASTRE FRAPPE

Dans le cadre de l'effort de OSEAN pour financer Mahkota Langit, beaucoup de sociétés gouvernementales furent vendues à des corporations. Parmi celles-ci était la Agensi Pembangunan Pasca Bencana, renommée BANGUN par sa société parente adoptive.

À une époque, BANGUN avait été l'agence de gestion des désastres d'Indonésie, aidant les victimes et reconstruisant les communautés suite aux tragédies. Heureusement, et avec l'efficacité attendue d'un service public privatisé, BANGUN arrive à présent avant même que le désastre frappe.

2025 Null Signal Games Illus. Olie Boldador, Rina Butova

## LE GROUPE ZWICKY

### MAINS INVISIBLES

Le Consortium Weyland est vaste, inexpugnable labyrinthe de corporations, filiales, micro-nations, et de sociétés-écrans. À travers ce labyrinthe existent certains corridors sombres ; des bureaux sans noms, verrouillés ; des étages sans aucunes fenêtres de quartiers généraux corporatistes qui exsudent une aura de *pas mon problème*.

C'est au sein de ces oubliettes que le Groupe Zwicky peut être trouvé, si tels le permettent. C'est depuis ces coins assombris que leur emprise s'étend, descendant silencieusement partout où Weyland ne peut être aperçu.

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera, Raim S. Boyle

## PT UNTAIAN

### LES BLOCS DE CONSTRUCTION DE LA VIE

C'est un mythe souvent conté que la soie est plus solide que l'acier, mais si c'était en vérité le cas ? C'est la question que les décideurs de PT Untaian ont osé poser à leurs scientifiques. Et ces questions furent répondues au delà de leurs rêves les plus fous - et des prévisions de cours.

Le Mycellium de PT Untaian est le premier matériel de niveau spatial, produit biologiquement, et est utilisé pour construire ce que les spéculateurs appellent le dernier grand ascenseur spatial. Ce que la nature a inspiré, Jinteki l'a parfait.

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen, Mabheus Calza

## GESTION DES TALENTS NEBULA

### LA FABRIQUE DES VEDETTES

Vous voulez une recette du succès ? D'une population avide d'opportunités, extrayez les jeunes et talentueux. Incorporez de l'entraînement pratique, avec une pincée de g-modifications et de conditionnement comportemental, et mélangez tout cela en utilisant la prévision de tendances en temps réel NBN. Regarder cela monter, et crevez toute bulle d'individualité quand vous en voyez.

Les idoles de Nebula remplissent l'énormissime arène de Gemilang chaque nuit de la semaine. Avec un contrôle créatif complet sur des centaines de projets, Nebula a une vedette pour chaque fan potentiel. Et quand une vedette se consume, une autre s'échauffe tout juste.

2025 Null Signal Games Illus. Mabheus Calza, Rinaul Rih

## SYNAPSE GLOBAL

### PLUS RAPIDE QUE LA PENSÉE

L'accès au Net haute immersion fut longtemps uniquement accessible aux riches, mais Kota Kalimantan est la cité de demain. Chaque jour, des millions de résidents de Kali se branchent gratuitement à un point d'accès Synapse pour un service Réseau haut de gamme.

Ce faisant, Synapse garde la cité en sécurité. Pas un seul bit ne voyage vers ou hors de la cité sans frôler les serveurs de Synapse, où il est référencé, analysé et catalogué dans un vaste réseau de sécurité. Les investisseurs de OCEAN ne laisseront pas le dernier grand ascenseur spatial échouer - et Synapse leur donne les renseignements dont ils ont besoin.

2025 Null Signal Games Illus. Rina Butova, Mia Siergiejew

## OTB CONSTRUCTION

### SOLUTIONS DE MAIN D'ŒUVRE

Il n'est nulle part sur, en dessous ou au-dessus de la Terre où OTB ne puisse construire.

À l'origine une branche R&D de Haas-Bioroid construisant des ouvriers basse gravité concurrençant directement les gammes de clones adaptés, OTB se fit un nom en développant des bioroides extrémophiles. OTB avait des travailleurs pour chaque environnement ou danger possible, et n'avait pas peur de repousser les limites de ce qu'un bioroïde était « supposé être ». Les Ottos sont l'exemple parfait de cela : flexibles, adaptables, et incapables de se plaindre.

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba, Mauricio Herrera

## MARQUES DE LUXE POÉTRIE

### FAIRE FUREUR

Tout ce que le public sait sur Tabitha Poétri est soigneusement sélectionné par l'empire de la mode qu'elle a laissé derrière elle. Le lieu de sa naissance, ses parents, son vrai nom - tout cela efface du réseau.

Marques de Luxe Poétri ne s'arrête pas à façonner le passé. Le futur est entièrement sous leur contrôle, également — au moins quand il s'agit de mode. « Vous voulez savoir de quoi aura l'air le futur ? » aurait prétendument demandé Tabitha à un compétiteur. « Un cuir de simili requin Poétri, au niveau du genou, talon de douze centimètres, claquant sur le podium pour toujours. »

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt, Dink

## AU CO.

### LA RÉFÉRENCE EN CLONES

Les clones ont souvent été vus comme des biens de luxe, mais avec les avancées en technologie de génégenierie, les gammes de produits Jinteki sont devenues de plus en plus accessibles pour le consommateur moyen. AU Co., cependant, ne s'occupe pas du consommateur moyen.

Le PDG Phât Goan Baotixita a réussi refaire du fait de posséder un clone une marque de richesse. Des crèches de petits lots sont gérées avec tout le soin d'une maîtresse *hon non bô*. Le résultat est un clone spécifique cultivé et élevé pour un but spécifique — c'est-à-dire, tout ce que votre cœur désire.

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Mark, Elliott Birt

0

### OFFENSIVE DE CHARME



#### ÉVÈNEMENT : Piratage

Lancez un piratage sur les Archives. Lorsque ce piratage se termine, vous pouvez effacer 1 exemplaire activé d'une carte à laquelle vous avez accédé dans les Archives pendant ce piratage.

« Je me servirai de ce que j'ai pour obtenir ce que je veux. »

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

3

1

### FARFOUILLER



#### ÉVÈNEMENT : Double

Comme coût supplémentaire pour jouer cet événement, dépensez ②.

Installez 1 programme depuis votre tas. Vous pouvez ajouter 1 programme de votre tas en dessous de votre pile.

« 99% de tout est du déchet. C'est pour ça que je paie quelqu'un d'autre pour les fouiller à ma place. »

— Sturg3on\_General

2025 Null Signal Games Illus. Rmriul Hhf

4

1

### DÉCHIQUETER



#### ÉVÈNEMENT : Piratage

Lancez un piratage sur n'importe quel serveur. La première fois que la Corpo devrait arrêter ce piratage, prévenez l'arrêt du piratage sauf si la Corpo révèle et efface X cartes du QG au hasard. X est égal au nombre de cartes à la racine du serveur attaqué. Le volume est le message.

2025 Null Signal Games Illus. Wilson Nugraha (Polar Engine)

5

2

### ◆ BLING



#### MATÉRIEL : Console

+1①

À chaque fois que vous installez une carte sans dépenser de crédits, vous pouvez héberger la carte du dessus de votre pile face visible sur ce matériel. (Elle n'est pas installée.)

Vous pouvez jouer ou installer les cartes hébergées comme si elles étaient dans votre main.

Lorsque votre phase de défausse se termine, défaussez toutes les cartes hébergées.

Maximum 1 console par joueur-euse.

2025 Null Signal Games Illus. Martín de Diego Sádaba

6

0

### GOURMAND



#### PROGRAMME

Accès → ④ : Effacez la carte non-projet à laquelle vous accédez. Si vous le faites, piochez 1 carte.

48c7 c0e9 0000 000f 0549 c7c2 8051 0100 49f7 fa48  
83fa 007c 1048 c7c0 3c00 0000 48c7 c707 0000 000f  
05...

2025 Null Signal Games Illus. Cat Shen

7

3

### HANTU



#### PROGRAMME : Brise-glace - Tueur - Virus

Lorsque vous installez ce programme, placez 2 pions virus sur lui.

Interface → 1① : Neutralisez 1 routine sentinelle.

Pion virus hébergé : +2 en force.

« J'ai des avances sur honoraires pour la purge mensuelle de trente-six serveurs différents. »

— Ratu Maharani, virus pawang

2025 Null Signal Games Illus. Júlio Rocha

8

1

### MARÉE MONTANTE



#### PROGRAMME : Brise-glace - Fragmenteur

Ce programme a +1 en force pour chaque fragmenteur dans votre tas.

Interface → 1① : Neutralisez 1 routine barrière.

1① : +1 en force.

Les eaux commencent à bouillonner, et petit à petit elles montent.

1

2025 Null Signal Games Illus. Scott Umings

9

3

### ◆ CACOPHONIE



#### RESSOURCE : Virtuel

La première fois à chaque tour que vous volez ou effacez une carte Corpo, placez 1 pion pouvoir sur cette ressource.

Lorsque votre phase d'action se termine, vous pouvez retirer 2 pions pouvoir hébergés pour saboter 3. (La Corpo efface 3 cartes de son choix du QG et/ou du dessus de R&D.)

« SIR nul, bruit noir, filles perdues, garçons noyés ! »

— Ryō « Phénix » Ōno

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle

10

2

### ÉMEUTIERS DU LOYER



#### RESSOURCE : Relation - Malfamé

②②②, ④ : Gagnez 9①.

« Au final, ils augmentèrent le loyer et on déboula dans la rue. Mais les émeutes avaient tellement diminué la côte des quartiers qu'on a pu réemménager — avec un meilleur prix ! »

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

11

3

### FUITE RÉUSSIE



#### ÉVÈNEMENT : Piratage

Lancez un piratage sur n'importe quel serveur. En cas de réussite, gagnez 6.

« ... cent vingt-sept cartouches tirées, et deux véhicules sauterelle de police bousillés. Par miracle, aucun policier n'a été blessé, bien que le suspect soit toujours en fuite. »

— Abdul el-Sattar, KKN 6

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hhf

14

1

### FAIRE PROFIL BAS



#### ÉVÈNEMENT : Double

Comme coût supplémentaire pour jouer cet événement, dépensez .

Résolvez 1 parmi les options suivantes :

- Piochez 4 cartes.
- Retirez jusqu'à 2 tags.

« C'est triste de dépenser l'argent là, alors que je pourrais acheter du hiasan pour mon appartement. »

2025 Null Signal Games Illus. Dimik

15

0

### ACCÈS DE MAINTENANCE



#### ÉVÈNEMENT : Piratage - Double

Comme coût supplémentaire pour jouer cet événement, dépensez .

Lancez un piratage sur les Archives. Quand vous devriez approcher les archives (après avoir passé toutes les glaces), changez le serveur attaqué pour le QG à la place et approchez le QG.

« Ne laisse pas l'amour-propre se dresser entre toi et un bon raccourci. »

— « G0ph3r » O'Ryan

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

16

0

### TRANSFERT DE RICHESSES



#### ÉVÈNEMENT : Piratage

Lancez un piratage sur le QG. En cas de réussite, prenez 1 tag et la Corpo perd 3. Gagnez 2 pour chaque crédit perdu de cette façon.

« Chez KK, on dit 'harimau mati karena belangnya'. Cela veut dire qu'il ne faut pas dire au monde combien d'argent vous avez si vous projetez de le garder. »

— JokoR

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

17

3

### ♦ DÉTENTE



#### MATÉRIEL : Console

+1

La première fois chaque tour que vous réussissez un piratage sur le QG, vous pouvez héberger 1 carte du QG au hasard face visible sur ce matériel. (Elle n'est ni installée ni activée.)

♦, ajoutez 2 cartes hébergées au QG : Lae Runner peut accéder à 1 carte du QG au hasard. N'importe quel-le joueur-euse peut utiliser cette capacité.

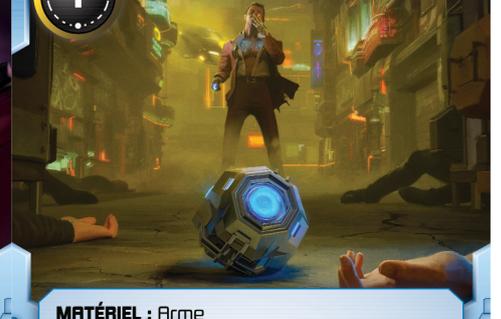
Maximum 1 console par joueur-euse.

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

18

1

### ♦ MAGLECTRIC RAPID (748 MOD)



#### MATÉRIEL : Arme

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur le QG, vous pouvez effacer ce matériel pour désactiver 1 carte Corpo installée.

« Tu penses que j'en ai fini avec toi ? Je ne crois pas, non. »

— Barry « Baz » Wong

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

19

3

### SANG KANCIL



#### PROGRAMME : Brise-glace - Décodeur

Interface → 1 : Neutralise 1 routine verrou.

3 : +2 en force. Si un événement piratage est actif, cette capacité coûte 2 de moins à utiliser.

Les conséquences n'importent que s'ils t'attrapent.

2

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings

20

3

### ♦ FRANSOPIA WARD



#### RESSOURCE : Relation

Le coût d'activation de chaque glace est augmenté de 1.

À chaque fois que vous rencontrez une glace, si la Corpo a 15 ou plus, vous pouvez effacer cette ressource pour ignorer cette glace. (Passez cette glace. Aucune routine ni autre capacité « lorsque vous rencontrez » ne se résout.)

« Elle a appris du meilleur : moi. Quand je prendrai ma retraite, les Tri-Maf KK seront en de bonnes mains. »

— Barry « Baz » Wong

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

21

2

### MARCHÉ OUVERT



#### RESSOURCE : Crime - Lieu

Lorsque vous installez cette ressource, chargez 6 sur elle. Lorsqu'elle est vide, effacez-la.

Vous pouvez dépenser les crédits hébergés pour installer des ressources relation et crime.

Au début de votre tour, prenez 1 de cette ressource.

« Ce gang kepo NBN fait des milliards sur la récolte annexe de données. Alors quel est le mal si je l'utilise pour réseauter ? »

— MuslihaT

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

22

0

### ILLUMINATION



#### ÉVÈNEMENT : Piratage

Lancez un piratage sur R&D. En cas de réussite, installez jusqu'à 3 cartes de votre main (une à la fois), en payant 10 de moins pour chaque.

« Ne va-t-elle pas s'attirer des problèmes pour avoir mis cela dans le spectacle ? Et comment peut-elle savoir ?! »

2025 Null Signal Games Illus. Ismatulloh (Polar Engine)

25

0

### RITUEL



#### ÉVÈNEMENT

Piochez 1 carte pour chaque 0 qu'il vous reste.

Chaque jour commence de la même façon : thé, actualités, un puzzle troyais. Ensuite direction boulot. Magdalene ne va pas laisser le fait d'être virée se mettre en travers de la complétion de son chef d'œuvre.

2025 Null Signal Games Illus. Riecia Doyley

26

2

### GAMEDRAGON™ Pro



#### MATÉRIEL : Mod

Lorsque vous installez ce matériel et lorsque votre tour débute, vous pouvez héberger ce matériel sur un brise-glace non-IA.

Le brise-glace hébergeant +1 en force. Les capacités qui augmentent la force durent jusqu'à la fin du piratage (plutôt que toute durée plus courte).

2025 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova

27

2

### MADANI



#### MATÉRIEL : Console

0 : Hébergez n'importe quel nombre de programmes de votre main face visible sur ce matériel. (Ils ne sont pas installés.)

Une fois par tour → 00 : Installez 1 programme hébergé (en payant son coût d'installation).

Maximum 1 console par joueur-euse.

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hhf

28

1

### AZIMAT



#### PROGRAMME

20 (Lorsque vous installez ce programme et avant que votre tour ne débute, placez-y des crédits jusqu'à ce qu'il y ait 2 crédits hébergés.)

Vous pouvez dépenser les crédits hébergés pour payer les coûts d'effacement.

« Pour le bien de mes enfants, j'endurerai toute souffrance. »  
— Dewi Subrotoputri,  
dans le rôle de Dyah Kunthi

2025 Null Signal Games Illus. Elwin "Jakuza"

29

1

### CHROMATOPHORES



#### PROGRAMME : Trojan

Installable uniquement sur une glace.

La glace hôte gagne barrière, verrou et sentinelle.

« Le Net fonctionne autant sur une logique de rêve qu'il le fait sur une logique numérique. Si vous pensez que quelque chose est vrai, ça l'est souvent. »

—L'Encyclopédie Silica

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle

30

1

### DRONE DEVADATTA



#### PROGRAMME

Lorsque vous installez ce programme, placez 2 pions pouvoir sur lui.

À chaque fois que vous fracturez R&D, vous pouvez retirer 1 pion pouvoir hébergé pour accéder à 1 carte supplémentaire.

« J'ai toujours des amis à l'intérieur. »  
— Magdalene Keino-Chemutai

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

31

4

### PRINCIPIA



#### PROGRAMME : Brise-glace - Fragmenteur

Ce programme coûte 10 de moins à installer pour chaque autre brise-glace installé. (Les programmes effacés dans le cadre de l'installation de ce programme ne sont pas comptés.)

Interface → 10 : neutralisez 1 routine barrière.

20 : +2 en force.

Sur les épaules de géants.

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

32

2

### O'BRIAN « LA BABIOLE »



#### RESSOURCE : Relation

La première fois à chaque tour qu'un piratage débute, vous pouvez effacer 1 autre de vos cartes installées. Si vous le faites, gagnez un nombre de crédits égal à son coût d'installation et piochez 1 carte.

Il y a des centaines de monnaies dans la ville souterraine, et la Babiole les accepte toutes. Pour des crédits et des rupiah vous obtenez des nouilles. Pour son menu secret, il prendra votre matos cramé, vos viriis stérilisés. Mais pour goûter à son ragout de pouleéprouvete fumé, ramenez-lui ce qui a le plus de valeur pour lui : votre histoire.

2025 Null Signal Games Illus. Riecia Doyley

33



### BOULOT D'APPOINT

**RESSOURCE : Crime**

Lorsque vous installez cette ressource et à chaque fois qu'un piratage débute, placez 1  $\text{C}$  sur cette ressource.

Lorsqu'il y a 6 crédits hébergés ou plus, prenez tout les crédits de cette ressource, effacez-la, et piochez 1 carte.

« Ils étaient rapides, sympas, et efficaces. ★★★★★. »  
— client satisfait

2025 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova

34



### DÉFINITION AGRESSIVE DES TENDANCES

**PROJET : Initiative**

La première fois que lae Runner efface une carte Corpo installée durant chacun de ses tours, iel peut dépenser  $\text{C}$ . S'iel ne le fait pas, vous gagnez +1  $\text{C}$  alloué pour votre prochain tour.

« Ne me dit pas que tu étais au gala, ma chère ? J'ai dû te rater ! »

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt

37



### PROJET INGATAN

**PROJET : Recherche**

Dividendes 1 (Lorsque vous finalisez ce projet, placez 1 pion projet dessus pour chaque pion avancement en excès.)

Lorsque votre phase de défaut se termine, vous pouvez retirer 1 pion projet pour installer 1 carte depuis les Archives, en ignorant tous les coûts.

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

38



### RESSOURCES HUMANOÏDES

**AVOIR**

$\text{C}$  $\text{C}$  $\text{C}$ ,  $\text{S}$  : Gagnez 4  $\text{C}$  et piochez 3 cartes. Installez jusqu'à 2 cartes du QG (une à la fois). Vous pouvez jouer 1 opération du QG.

« Déploiement dans T-moins 5... »

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba

39



### CAMPAGNE OTTO

**AVOIR : Publicité**

Lorsque vous activez cet avoir, chargez 6  $\text{C}$  sur lui. Lorsqu'il est vide, effacez-le et gagnez  $\text{C}$ .

Lorsque votre tour débute, prenez 2  $\text{C}$  de cet avoir.

« Ne soit pas effrayé par les Ottos, petit. Ils construisent notre futur ! »

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

40



### BUMI 1.0

Lorsque vous activez cette glace pendant un piratage sur ce serveur, vous pouvez effacer 1 programme trojan installé.

**Perdez  $\text{C}$**  : Neutralisez 1 routine sur cette glace. Seul-e lae Runner peut utiliser cette capacité.

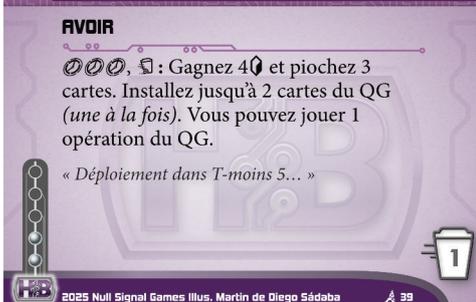
↳ Effacez 1 programme installé.

↳ Infligez 1 dégât sévère.

« Vous osez ? »

GLACE : Sentinelle - Bioroïde - AP - Destructeur

2025 Null Signal Games Illus. Ferenc Fekedcs



### CHAMP DE DIFFUSION

GLACE : Verrou

Tant que cette glace est la seule glace protégeant ce serveur, elle gagne +4 en force.

↳ Vous pouvez installer 1 carte du QG.

↳ Arrêtez le piratage.

« C'est une idée erronée que l'observation consciente peut changer la réalité. La conscience de l'observateur n'est pas le moins du monde requise. »  
—L'Encyclopédie Silica

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balboa

42



### NANOMANAGEMENT

**OPÉRATION**

Gagnez  $\text{C}$  $\text{C}$ .

« Je suis un manager très raisonnable. Je n'attends pas de mes équipes qu'elles fassent quelque chose que je ne pourrais pas faire. »

—Bass CHR180G4

2025 Null Signal Games Illus. Alecia Doyley

43



### SOLUTIONS DESCENDANTES

**OPÉRATION**

Piochez 2 cartes. Installez jusqu'à 2 cartes du QG (une par une).

« L'instabilité des enregistrements cérébraux humains est directement proportionnelle au nombre de membres sur un bioroïde donné, donc nous avons commencé à les décommissionner pour quelque chose de mieux outillé. Un enregistrement cérébral humain pourrait fonctionner à côté d'une pieuvre pendant des semaines sans en avoir la moindre idée. »

—Maia Minervudóttir, R&D

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba

44

**2** ◆ **MERCIA B4LL4RD**



**EXTENSION : Bioroïde - Universitaire**

Lorsque votre phase d'action se termine, vous pouvez installer 1 glace du QG, en payant 1  $\text{Q}$  de moins. Si vous le faites, déplacez cette extension à la racine du serveur que cette glace protège.

« Mes prédécesseurs avaient passion, imagination, ambition. Je vous rassure, je ne possède aucune de ces failles. »

2025 Null Signal Games Illus. Dimik 45

**4**

**PROPRIONÉGATION**



**PROJET : Sécurité**

Lorsque vous finalisez ce projet, placez 1 pion projet dessus.

**Pion projet hébergé :** Lae Runner se déplace à la position la plus extérieure des Archives. (Iel approche toute glace à cette position.) N'utilisez cette capacité que pendant un piratage.

Nous nous reposons trop sur la cognition spatiale. Que se passe-t-il lorsque ce système reçoit un signal vide ?

2025 Null Signal Games Illus. Cat Shen 48

**3**

**EXTENSION DE LA SÉRICULTURE**



**PROJET : Expansion**

Dividendes 1 (Lorsque vous finalisez ce projet, placez 1 pion projet dessus pour chaque pion avancement en excès.)

Lorsque votre phase de défausse se termine, vous pouvez retirer 1 pion projet pour placer 2 pions avancement sur 1 carte installée. (Vous ne pouvez pas finaliser cette carte ce tour.)

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen 49

**0** **MORSUR3 !**



**AVOIR : Embuscade**

Tant que lae Runner est en train d'accéder à cet avoir depuis R&D, iel doit le révéler.

Lorsque lae Runner accède à cette carte depuis n'importe où sauf les Archives, vous pouvez payer 4  $\text{Q}$ . Si vous le faites, donnez à lae Runner 1 tag et infligez 3 dégâts réseau.

Vous pensiez être en sécurité ?

2025 Null Signal Games Illus. Cat Shen 50

**1** ◆ **PHẬT GIOAN BAOTIXITA**



**AVOIR : Cadre**

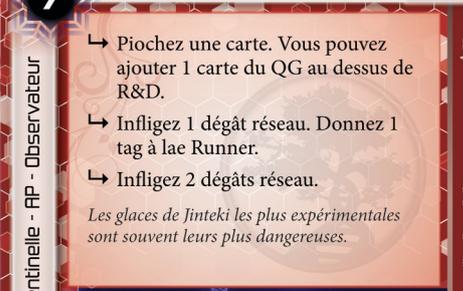
Lorsque votre phase de défausse se termine, placez 1 pion pouvoir sur cet avoir.

La première fois chaque tour qu'un projet est finalisé ou volé, vous pouvez retirer jusqu'à 2 pions pouvoir hébergés. Infligez 1 dégât réseau plus 1 dégât réseau pour chaque pion pouvoir hébergé retiré de cette manière.

« Je suis la meilleure compagnie. »

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt 51

**7** **EMPIRICISTE**



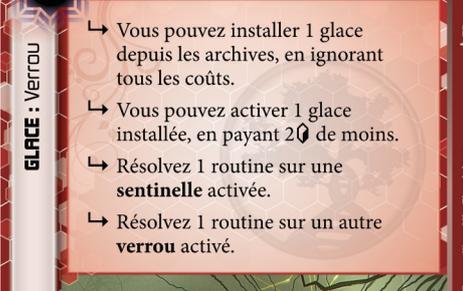
**GLACE : Sentinelle - AP - Observateur**

- ↳ Piochez une carte. Vous pouvez ajouter 1 carte du QG au dessus de R&D.
- ↳ Infligez 1 dégât réseau. Donnez 1 tag à lae Runner.
- ↳ Infligez 2 dégâts réseau.

Les glaces de Jinteki les plus expérimentales sont souvent leurs plus dangereuses.

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balboa 52

**8** **MYCOTOILE**

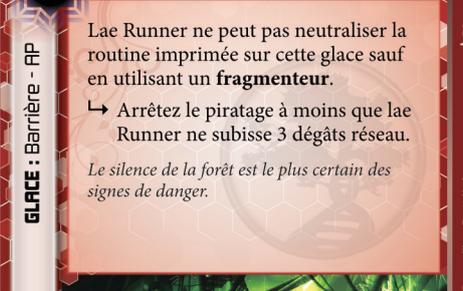


**GLACE : Verrou**

- ↳ Vous pouvez installer 1 glace depuis les archives, en ignorant tous les coûts.
- ↳ Vous pouvez activer 1 glace installée, en payant 2  $\text{Q}$  de moins.
- ↳ Résolez 1 routine sur une sentinelle activée.
- ↳ Résolez 1 routine sur un autre verrou activé.

2025 Null Signal Games Illus. Mia Striegilew 53

**3** **SEMAK-SAMUN**



**GLACE : Barrière - AP**

Lae Runner ne peut pas neutraliser la routine imprimée sur cette glace sauf en utilisant un fragmenteur.

↳ Arrêtez le piratage à moins que lae Runner ne subisse 3 dégâts réseau.

Le silence de la forêt est le plus certain des signes de danger.

2025 Null Signal Games Illus. Scott Uminga 54

**4** **REVUE PAR LES PAIRS**



**OPÉRATION : Transaction**

Révélez toutes les cartes du QG sauf 1. Gagnez 7  $\text{Q}$ . Vous pouvez installer 1 carte du QG à la racine d'un serveur distant.

Les revues par les pairs font la différence entre vivre dans les arcs et vivre dans les bas-fonds. La génégénierie pour les lignes de clones n'a jamais fabriqué quelque chose d'aussi vicieux ou coupe-gorge qu'un scientifique Jinteki.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza 55

**0** ♦ MITRA AMAN



**EXTENSION : Clone**

À chaque fois que lae Runner approche une glace protégeant ce serveur, vous pouvez effacer cette extension. Si vous le faites, gagnez 30 et vous pouvez échanger la glace en train d'être approchée avec une glace des Archives ou du QG.

*Esprits montés sur ressorts, gardés en suspension pour être lancés dans le net à la moindre incursion.*

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit 56

INVESTIGATION SOUS COUVERTURE **3**



**PROJET : Initiative**

Dividendes 2 (Lorsque vous finalisez ce projet, placez 2 pions projet sur lui pour chaque pion avancement en excès.)

Lorsque votre phase de défausse prend fin, vous pouvez retirer 1 pion projet hébergé pour chercher dans R&D 1 opération et la révéler. (Mélangez R&D après avoir cherché.) Ajoutez cette opération au dessus de R&D.

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings 59

LE PROCHAIN CARTON **5**



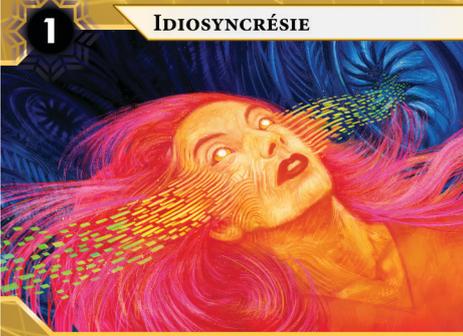
**PROJET : Initiative**

Lorsque ce projet est finalisé ou volé, placez 1 pion projet sur lui.

🕒 **pion projet hébergé :** Piochez 4 cartes. Mélangez n'importe quel nombre de cartes du QG dans R&D. La Corpo peut utiliser cette capacité même si ce projet est dans la zone de score de lae Runner. C'est so il-y-a-15-minutes.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza 60

**1** IDIOSYCRÉSIE



**AVOIR : Hostile**

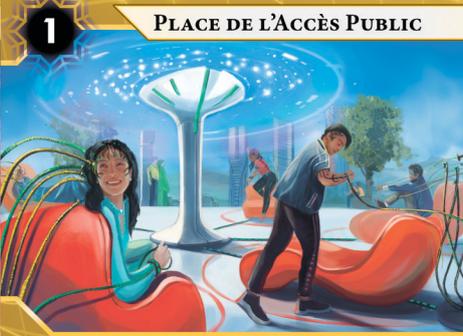
Vous pouvez avancer cet avoir.

Lorsque votre tour débute, vous pouvez effacer cet avoir. Si vous le faites, pour chaque pion avancement hébergé, gagnez 30 et lae Runner perd 20.

*Vous ne voulez pas vraiment savoir ce qui vous rend unique en tant que personne. C'est bien moins que vous ne l'imaginez.*

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle 61

**1** PLACE DE L'ACCÈS PUBLIC



**AVOIR**

Lorsque votre tour débute, gagnez 10.

Menace 2 → Lorsque lae Runner efface cet avoir (lorsqu'il est activé), donnez-lui 1 tag.

*« Donnez moi cinq minutes de données de trafic de la Place de l'Accès d'un utilisateur et je vous dirai où il déjeune demain. Donnez-m'en dix supplémentaires, et j'aurai la recette de rendang secrète de leur grand-mère. »*

—Luzviminda Reyes, Ventes Synapse

2025 Null Signal Games Illus. Anna Butova 62

**3** DÉFILEMENT MORBIDE



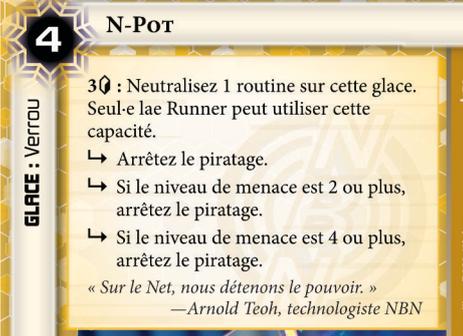
GLACE : Sentinelle - AP - Observateur

- ↳ Donnez 1 tag à lae Runner.
- ↳ Infligez 1 dégât réseau.
- ↳ Infligez 2 dégâts réseau si lae Runner a au moins 2 tags.

*Iels savent ce qui vous vous intéresse. Et vous énerve.*

2025 Null Signal Games Illus. Julio Rocha 63

**4** N-POT



GLACE : Verrou

30 : Neutralisez 1 routine sur cette glace. Seul-e lae Runner peut utiliser cette capacité.

- ↳ Arrêtez le piratage.
- ↳ Si le niveau de menace est 2 ou plus, arrêtez le piratage.
- ↳ Si le niveau de menace est 4 ou plus, arrêtez le piratage.

*« Sur le Net, nous détenons le pouvoir. »*

—Arnold Teoh, technologiste NBN

2025 Null Signal Games Illus. Et Martinian 64

**0** VUE D'ENSEMBLE



**OPÉRATION : Douteuse**

Jouable uniquement si lae Runner est tagué-e.

Résolvez 1 parmi les options suivantes :

- Donnez 1 tag à lae Runner.
- Retirez n'importe quel nombre de tags Lae Runner perd 50 pour chaque tag retiré de cette manière. Gagnez autant de crédits que lae Runner en a perdu.

2025 Null Signal Games Illus. Mia Siergiejew 65

**X** APPLICATION DE LA P.I.



**OPÉRATION : Douteuse**

Comme coût supplémentaire pour jouer cette opération, retirez X tags.

Installez 1 projet ayant une valeur en point imprimée de X depuis la zone de score de lae Runner. Si lae runner est toujours taggé-e, placez 1 pion d'avancement sur ce projet.

*« Je pense que vous détenez quelque chose qui nous appartient. »*

2025 Null Signal Games Illus. Rafael Monk 66



2

### RETOUCHES

#### OPÉRATION : Double

Comme coût supplémentaire pour jouer cette opération, dépensez 2.

Placez 2 pions avancement sur 1 carte installée que vous pouvez avancer. Si vous le faites, choisissez un type de carte, puis révélez la main. Choisissez jusqu'à 2 cartes ayant ce type. Lae Runner mélange ces cartes dans la pile.

« Ton Pouvoir de Star est dans les toilettes, petit. Il nous faut un nouveau visage. »

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hfh 67



2

### CHANTAGE FINANCIER

1

#### PROJET : Expansion

Lorsque vous finalisez ce projet, gagnez 2.

Lorsque vous renoncez à ce projet, gagnez 4.

« Cela fut un réel plaisir de faire affaire avec vous. »

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera 70



3

### SOUS LE MANTEAU

2

#### PROJET : Initiative

Dividendez 1 (Lorsque vous finalisez ce projet, placez 1 pion projet sur lui pour chaque pion avancement en excès.)

Lorsque votre phase de défausse prend fin, vous pouvez retirer 1 pion projet hébergé pour chercher dans R&D 1 carte et la révéler. (Mélangez R&D après avoir cherché.) Vous pouvez installer cette carte, en ignorant tous les coûts. Si vous ne le faites pas, ajoutez-la à votre main.

2025 Null Signal Games Illus. Olie Boldador 71



3

### CONTRAT D'EXCAVATION ANTHILL

#### AVOIR : Industriel

Lorsque vous activez cet avoir, chargez 8 sur lui. Lorsqu'il est vide, effacez-le.

Lorsque votre tour débute, prenez 4 de cet avoir et piochez 1 carte.

« Si vous viviez ici, vous seriez déjà au travail ! »  
—Recruteur Weyland

2025 Null Signal Games Illus. Olie Boldador 72



0

### PLUTUS

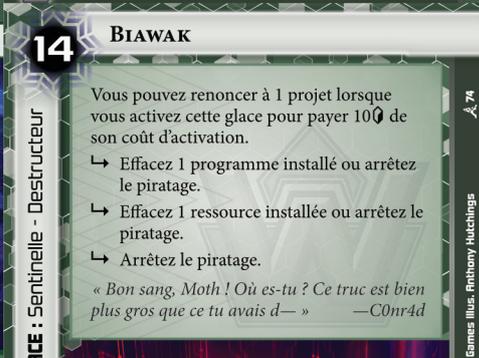
#### AVOIR : Réseau Profond

Comme coût additionnel pour activer cet avoir, sacrifiez 1 projet ou révélez et effacez 3 cartes du QG.

Lorsque votre tour débute, vous pouvez jouer 1 opération transaction des Archives. Après qu'elle soit résolue, retirez-la de la partie.

« Réjouissez-vous, cadres ! Le Net nous a envoyé un profit ! »

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle 73



14

### BLIAWAK

GLACE : Sentinelle - Destrueteur

Vous pouvez renoncer à 1 projet lorsque vous activez cette glace pour payer 10 de son coût d'activation.

- ↳ Effacez 1 programme installé ou arrêtez le piratage.
- ↳ Effacez 1 ressource installée ou arrêtez le piratage.
- ↳ Arrêtez le piratage.

« Bon sang, Moth ! Ou es-tu ? Ce truc est bien plus gros que ce tu avais d— »  
—C0nr4d

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings 74



2

### KESSLEROÏDE

GLACE : Barrière

Lae Runner ne peut pas effacer cette glace (lorsqu'elle est activée).

- ↳ Arrêtez le piratage.
- ↳ Arrêtez le piratage.

« Les débris des incursions manquées s'accumulent. Au lieu de tout balayer, le sysop parcimonieux devrait pousser ce débris en position défensive dans le puits de métagravité du serveur. »  
—Moira Virtue, Ingénierie des glaces, KKV

1



4

### SYALENDRA

GLACE : Verrou - AP

Vous pouvez avancer cette glace.

Lorsque lae Runner rencontre cette glace, si celle-ci a 3 pions d'avancement ou plus, vous pouvez placer 1 pion d'avancement sur une carte installée qui peut être avancée.

- ↳ Vous pouvez placer 1 pion d'avancement sur une carte installée qui peut être avancée.
- ↳ Lae Runner perd 2.
- ↳ Infligez 1 dégât réseau.

5



1

### INDICATEURS CLÉS DE PERFORMANCE

#### VANCOUVER EXPANSION

#### OPÉRATION : Transaction

Résolvez 2 des effets suivants dans n'importe quel ordre :

- Piochez 1 carte. Mélangez 1 carte du QG dans R&D.
- Installez 1 glace du QG, en ignorant tous les coûts.
- Placez un pion avancement sur une carte installée qui peut être avancée.
- Gagnez 2.

Conçue par le Champion du Monde 2023 William « Sokka » Huang

2025 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra 77

**5** **RÉPONSE MESURÉE**



**OPÉRATION : Illégale**

Jouable uniquement si le niveau de menace est 4 ou plus, et seulement si lae Runner a effectué un piratage réussi pendant son dernier tour. Infligez 4 dégâts hémo sauf si lae Runner paie 8♠.

« Nous voudrions rassurer nos investisseurs sur le fait qu'aucun des bâtiments endommagés par l'explosion n'appartenait aux succursales du Consortium Weyland... »

—Luana Campos, porte-parole Weyland

2025 Null Signal Games Illus. Anna Butova 78

**2** **TAPETTE À MOUCHES**

**GLACE : Verrou**

Lorsque vous activez cette glace pendant un piratage sur ce serveur, nettoyez les pions virus.

↳ Arrêtez le piratage.

Arrêtez ça.



2025 Null Signal Games Illus. Ed Maitlinian 79

**2** **ALLUMEUR DE RÉVERBÈRES**

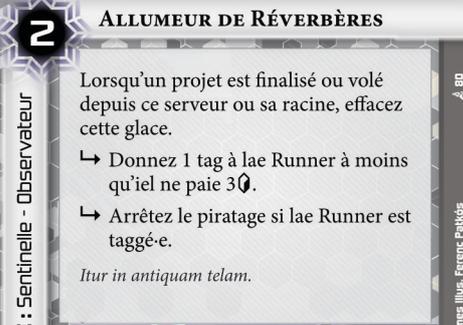
**GLACE : Sentinelle - Observateur**

Lorsqu'un projet est finalisé ou volé depuis ce serveur ou sa racine, effacez cette glace.

↳ Donnez 1 tag à lae Runner à moins qu'il ne paie 3♠.

↳ Arrêtez le piratage si lae Runner est taggé-e.

*Itur in antiquam telam.*



2025 Null Signal Games Illus. Ferenc Fekóds 80

**3** **PETITE MONNAIE**



**OPÉRATION : Transaction**

Jouable uniquement si vous n'avez pas encore terminé d'action ce tour.

Gagnez 5♠. Si vous avez joué cette opération depuis n'importe où sauf le QG, gagnez 2♠.

♠ : Jouez cette opération depuis les Archives. Après qu'elle soit résolue, retirez-la de la partie.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza 81

**2** **GRILLE DE MAHKOTA LANGIT**



**EXTENSION : Région**

2♠ (Lorsque vous activez cette extension et avant que votre tour ne débute, rechargez les 2 crédits hébergés.)

Vous pouvez dépenser les crédits hébergés pour activer des avoirs à la racine de ce serveur et des glaces protégeant ce serveur.

Persistant → Le coût d'effacement de chaque avoir à la racine de ce serveur est augmenté de 2♠.

Maximum 1 région par serveur.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz 82