

Android : Netrunner - Traduction des termes utilisés sur les cartes

Accessing (*Accéder*) Acte du joueur Runner de regarder les cartes du joueur Corpo après un 'run' réussi. Ces cartes peuvent ensuite être défaussées ou volées.

Advancing (*Avancer*) Acte de mettre un jeton d'avancement sur une carte pouvant être avancée. Les 'agendas' peuvent toujours être avancés.

Agenda (*Projet*) Type de carte du joueur Corpo pouvant être installé dans un serveur distant ('remote server') et valant des points 'agenda'.

Agenda Counter (*marqueur Projet*) Marqueur utilisé pour suivre l'effet de certaines cartes 'Agenda'.

Anarch (*Anarch*) Une des trois factions de Runners disponibles.


Approach (*Approche*) Étape d'un 'run' dans laquelle le Runner établi le contact avec une pièce de glace et décide s'il poursuit ou pas.

Archives (*Archives*) Pile de défausse du joueur Corpo.

Asset (*Actif*) Type de carte du joueur Corpo pouvant être installé dans un serveur distant ('remote server').


Avoid Effect (*Éviter un effet*) Effet stoppant la résolution d'un autre effet.


Barrier (*Barrière*) Un des quatre sous-types de glace que le joueur Corpo peut utiliser pour défendre ses serveurs.

Click  (*clic*) Unité élémentaire de temps dans Android: Netrunner. Les joueurs peuvent dépenser leurs 'clicks' pour effectuer des actions et déclencher des capacités.

Code Gate (*Verrou*) Un des quatre sous-types de glace que le joueur Corpo peut utiliser pour défendre ses serveurs.

Corporation (*Corporation, Corpo*) Un des deux types de joueurs. L'opposant est le Runner.

Credit  (*Crédit*) Unité élémentaire financière (monnaie).

Credit, Recurring  (*Crédit récurrent*) Crédit qui, une fois dépensé, retourne sur sa carte hôte au début du prochain tour de ce joueur. Un crédit récurrent peut uniquement

être dépensé selon les instructions de sa carte hôte.

Criminal (*Criminel*) Une des trois factions de Runners disponibles.

Damage, Brain (*Dégât cérébral*) Unité de dégât imposant au Runner de défausser aléatoirement une carte de sa main ('Grip') et réduisant la taille maximale de sa main d'une carte.

Damage, Meat or Net (*Dégâts Corporels ou Réseaux*) Unité de dégât imposant au Runner de défausser aléatoirement une carte de sa main ('Grip').

Derez (*Désactiver*) Acte de retourner une carte active ('Rezzed') face cachée, la rendant inactive.

Discard (*Défausser*) Acte de déplacer une carte dans sa pile de défausse à la fin de son tour si le joueur a dépassé la taille maximale de sa main.

Effect (*Effet*) Résolution de la capacité d'une carte.

Event (*Événement*) Carte à usage unique jouée par le Runner durant son tour et défaussée après la résolution de son effet.

Expose (*Exposition*) Acte de révéler une carte à tous les joueurs. Seules les cartes installées face cachées peuvent être exposées, sauf mention contraire. Une carte retourne à son état initial après avoir été exposée.

Flatline (*Tracé plat*) Condition obligeant le Runner à défausser une carte de sa main alors que celle-ci est déjà vide, ou lorsque la limite de taille de sa main est inférieure à zéro à la fin de son tour. Dans ce cas, le Runner perd immédiatement la partie.

Grip (*Main*) Main du joueur Runner.

Hardware (*Matériel*) Type de cartes du joueur Runner pouvant être installé dans sa zone de jeu et lui accordant diverses capacités.

Haas-Bioroid Une des quatre factions du joueur Corpo disponibles.

Heap (*Tas*) Pile de défausse du Runner.

Host (*Hôte*) Carte hébergeant d'autres cartes ou marqueurs.

HQ (QG) Main du joueur Corpo.

ICE (*GLACE – Générateur de Logiciels Anti-intrusion par Contremesures Électroniques*).


Type de carte du joueur Corpo protégeant ses serveurs du Runner.

Icebreaker (*Brise-glace*) Sous-type de programme permettant au Runner de déjouer les glaces du joueur Corpo.


Install (*Installer*) Acte de placer une carte de type 'Agenda', actif ('assets'), glace, matériel ('hardware') programme ou ressource sur la table. Le Runner installe sur le 'Rig', Le Corpo dans ses serveurs.

Install cost (*Coût d'installation*) Coût devant être payé pour installer une carte.

Jinteki Une des quatre factions du joueur Corpo disponibles.

Link  (*Lien*) Valeur augmentant la puissance du lien du Runner pour échapper aux traces.

Maximum Hand Size (*Taille de main maximale*) Nombre de cartes maximal qu'un joueur peut avoir dans sa main durant la phase de défausse.

Memory Unit, MU  (*Unité de Mémoire*) Unité d'espace disponible au Runner pour installer des programmes. Le Runner débute avec 4 unités.

NBN Une des quatre factions du joueur Corpo disponibles.

Operation (*Opération*) Carte à usage unique jouée par le joueur Corpo durant son tour et défaussée après la résolution de son effet.

Power Counter (*Marqueur Puissance*) Marqueur utilisé pour suivre l'effet de certaines cartes.

Program (*Programme*) Type de cartes du joueur Runner devant être installé pour fournir diverses capacités.

Prevent effect (*Prévenir un effet*) Effet annulant la résolution d'un autre effet.

R&D (*Recherche et Développement*) Pile de pioche du joueur Corpo.

Resource (*Ressource*) Type de cartes du joueur Runner lui fournissant diverses capacités.

Rez (Activer) Processus par lequel le joueur Corpo active une carte installée, lui permettant ainsi de prendre effet. Une fois activée, la carte est reposée face visible.

Rez Cost (Coût d'activation) Le nombre de crédits que le joueur Corpo doit payer pour activer une carte.

Root (Racine) Section d'un serveur central où le joueur Corpo installe les mises-à-jour.

Run (intrusion) Action du Runner visant à accéder à un serveur.

Runner Un des deux types de joueurs. L'opposant est le joueur Corpo.

Score (Score) 1 - Nombre de points sur les cartes 'Agenda' que le joueur possède dans sa zone de score. 2 - Action de marquer des points, soit en avançant un 'Agenda' pour le joueur Corpo, soit en volant un 'Agenda' pour le Runner.

Score Area (Zone de score) Espace de jeu où les joueurs posent les 'Agendas' marqués ou volés.

Sentry (Sentinelle) Un des quatre sous-types de glace que le joueur Corpo peut utiliser pour défendre ses serveurs.

Server, Central (Serveur Central) Type de serveurs dont font partie la R&D, le QG ('HQ') ou les Archives.

Server, Remote (Serveur Distant) Serveur construit par le joueur Corpo. Les actifs ('assets') et 'Agendas' peuvent y être installés.

Shaper Une des trois factions des Runners disponibles.

Stack (Pile) Pile de pioche du Runner.

Steal (Vol) Acte du Runner d'ajouter un 'agenda' accédé à sa zone de score.

Strength (Puissance) Attribut des glaces et des programmes.

Subroutine (Procédure) Capacité d'une pièce de glace interférant avec le Runner lorsqu'elle est déclenchée lors d'un 'Run'.

Tag (Mouchard) Effet qui, une fois acquis par le Runner, autorise le joueur Corpo à lui

défausser ses ressources.

Trace (Trace) Tentative du joueur Corpo pour placer un mouchard ('tag') ou blesser le Runner.

Trace Strength (Puissance de Trace) Puissance totale de la tentative de trace du joueur Corpo ; somme de la valeur de base affichée sur la carte ayant permis la trace et du nombre de Crédits dépensés pour cette trace.

Trap (Piège) Un des quatre types de glace utilisés par le joueur Corpo pour défendre ses serveurs.

Trash (Défausser) Acte de déplacer une carte dans la pile de défausse.

Upgrade (Mises-à-jour) Type de cartes du joueur Corpo pouvant être installé dans des serveurs et fournissant diverses capacités.

Virus Counter (Marqueur Virus) Marqueur utilisé pour suivre l'effet de certaines cartes Virus.

Weyland Consortium Une des quatre factions du joueur Corpo disponibles.

Traduction des autres termes utilisés dans les règles

Action (Action) Ce que le joueur effectue durant son tour lorsqu'il dépense un ou plusieurs clics.

Active (Actif) État dans lequel les effets d'une carte et ses capacités peuvent être utilisés pour affecter le jeu.

Constant Ability (Capacité permanente) Capacité affectant le jeu tant que sa carte est active.

Credit Bank (Banque de crédit) Réserve de crédits qui ne sont pas encore en jeu.

Credit pool (Réserve de crédit) Réserve de

crédits disponibles pour le joueur.

Inactive (Inactif) État dans lequel les effets et capacités d'une carte sont ignorés.

Influence (Influence) Valeur apparaissant sur certaines cartes sous la forme de points (allant de 0 à 5) utilisée pour la construction de deck. L'influence restreint le nombre de cartes utilisées hors de la faction de l'identité du Runner ou de la Corporation.

Jack out (Débranchement) Processus déclenché volontairement par le Runner pour mettre fin à un 'Run'.

Link Strength (Puissance de Lien) Somme totale de la puissance de lien du Runner pour échapper à une trace ; soit la somme de son lien de base plus la quantité de crédits dépensés pour la trace.

Mulligan (Seconde chance) Action de piocher une nouvelle main au début de la partie. Chaque joueur possède une seconde chance par partie.

Subtype (Sous-type) Descripteur de carte.

Triggered Ability (Capacité déclenché) Capacité ayant un prérequis devant être payé avant d'être utilisée.