

ANDROID™

NETRUNNER

DAS KARTENSPIEL



Spielregel

ANDROID™ NETRUNNER™

DAS KARTENSPIEL

In den letzten 18 Stunden verübten Runner DOS-Angriffe, Datendiebstähle und einen besonders widerwärtigen Fall von Cyber-Vandalismus gegen Jinteki, Haas-Bioroid und das Weyland-Konsortium. Diese Angriffe kosteten jeden Megakon viele Millionen Credits. In weniger als einer halben Stunde hatte NBN einen Holobericht zusammengestellt, und dreißig Minuten, nachdem am dritten Megakon-Knoten die Lichter ausgegangen waren, stand Lily Lockwell vor dem Beanstalk und hielt einen ernsten Vortrag über die Gefahren nicht regulierter Netzwerke und den weltweiten Anstieg der Cyberkriminalität. Nur fünf Minuten später schlugen die Runner erneut zu; jetzt las Lockwell stattdessen aus dem anarchistischen Manifest vor. Sie hatten sich nicht die Mühe gemacht, die neue Audiospur lippensynchron aufzuspielen. Dafür erhielt jeder dritte Feed einen besonderen Bonus: Eine Live-Montage aus Lockwells Kopf und dem Körper eines leicht bekleideten Simsinn-Stars.

Die Mediensprecher beschworen das Bild einer Legion organisierter Cyberkrimineller, Tri-Maf-Aktivität und marsianischer Terroristen herauf. Sie hatten Unrecht. Verantwortlich für die Situation waren drei Menschen – ein G-Mod aus Heinlein, ein Cyborg aus New Angeles und eine unauffällige Frau aus BosWash – die einander nur dem Ruf nach kannten. Aber in einem hatten die Sprecher recht. Es war der Beginn eines Cyberkrieges, und keine der Seiten konnte es sich leisten, ihn zu verlieren.

Das Living Card Game

Android: Netrunner ist ein Kartenspiel für zwei Spieler. Diese benötigen nur das Material aus dem vorliegenden Grund-Set, um das Spiel zu spielen. *Android: Netrunner* gehört aber auch zu den Living Card Games (LCG®), die sich im Lauf der Zeit durch die regelmäßige Veröffentlichung von Erweiterungen verändern. Mit jeder dieser Erweiterungen erhalten die Spieler viele zusätzliche Karten, die das Spiel vielseitiger machen, neue Möglichkeiten bieten, das Spiel individuell zu gestalten und den Spielhintergrund bereichern. Im Gegensatz zu den meisten Sammelkartenspielen haben alle LCG-Erweiterungen eine festgelegte Verteilung – der Inhalt dieser Erweiterungen ist also nicht zufällig zusammengestellt.

Einleitung

Willkommen zu *Android Netrunner*. Dies ist die Zukunft. Die Menschheit hat sich mit schwankendem Erfolg über das Sonnensystem ausgebreitet. Mond und Mars sind kolonisiert. Ein Terraformingplan für den Roten Planeten wurde ausgearbeitet, und seine Durchführung wird nur vom ausgebrochenen Bürgerkrieg aufgehalten, durch den viele der Wohnkuppeln nicht mehr nutzbar sind. Auf der Erde wurde am Äquator ein Orbitallift errichtet, ein Weltraumaufzug, der bis in die geostationäre Umlaufbahn führt, und um dessen irdischen Endpunkt sich die Metropole New Angeles ausgebreitet hat. Der Aufzug, der von vielen nach dem englischen Märchen „der Beanstalk“ genannt wird, ist das Rückgrat des Handels im Sonnensystem.

Die Computer wurden mit neuen Entwicklungen im Bereich der Neurobiologie weiterentwickelt. Ergebnis dieser Entwicklung war die Neuro-Kartierung, eine Methode, bei der ein menschliches Bewusstsein aufgezeichnet und in einem hochspezialisierten Gerät mit Hirn/Maschine-Schnittstelle gespeichert werden kann. Maus und Tastatur als Steuerelemente sind nur noch veraltete Relikte; Gestensteuerung und virtuelle Displays („Virtus“ oder „Vi-Schirme“) sind allgemein üblich. Elitennutzer „stöpseln sich ein“ und verbinden so ihren Computer direkt mit ihrem Gehirn.

Riesige Megakonzerne, von den Meisten nur Kons genannt, beeinflussen jeden Aspekt des täglichen Lebens: Nahrung, Trid(eo), Musik, Berufsmöglichkeiten. Jinteki und Haas-Bioroid haben durch die Erschaffung von Klonen und Bioroiden mit Neuro-Aufzeichnungen und künstlicher Intelligenz das Leben selbst neu definiert. Das Weyland-Konsortium nimmt sich seinen Anteil an allem, was den Orbitallift hinauf oder hinunter geschickt wird – und *alles* wird über den Beanstalk transportiert. Und NBN formt dein Denken und deine Träume mit ihrer Kontrolle über das umfassendste Mediennetzwerk, das es auf der Erde je gegeben hat.

Jeder ist auf dieses Netzwerk angewiesen, dieses alles sehende und alles hörende Netz, das die Erde umspannt und bis hinaus ins Sonnensystem reicht. Durch dieses Netzwerk fließen in jeder Sekunde mehr Daten, als in den ersten fünftausend Jahren in der Existenz der geschriebenen Sprache niedergeschrieben wurden. Es ist ein Überwachungsnetz, ein Finanzsystem, eine Bibliothek – es ist das Rückgrat der modernen Zivilisation. Und es ist gleichzeitig der einzige Schwachpunkt der Konzerne.

Das Netzwerk entwickelt sich ständig weiter und ist ständig in Bewegung, so dass es unmöglich ist, es einzuschranken oder vollständig abzuschalten. Hacker aus dem Untergrund – Computerspezialisten mit der nötigen Hardware, Software und einer natürlichen Begabung zur Herausforderung des Systems – nutzen die Verbreitung des Netzes zu ihrem Vorteil. Manchen geht es darum, aufzudecken, wie verdorben das System in seinem Inneren wirklich ist, und den Massen die Heuchelei der Konzernchefs klar vor Augen zu führen. Anderen geht es nur um Profit oder um die Möglichkeit, sich in diesem ultimativen Medium ausdrücken zu können. Welche Motivation sie auch immer haben, die Aktionen dieser Individuen haben doch einen gemeinsamen Hintergrund: Die Suche nach der digitalen Unabhängigkeit. Sie sind Runner.

Spielüberblick

Android: Netrunner ist ein Kartenspiel für zwei Personen vor dem Hintergrund einer dystopischen Zukunft im Android-Universum. Ein Spieler übernimmt die Rolle eines **RUNNERS**, eines außerhalb des Gesetzes agierenden Hackers mit der allerneusten Ausrüstung und Software, während der andere Spieler einen mächtigen **KONZERN** kontrolliert, der vor nichts zurückschreckt, um seine Ziele zu erreichen.

Die Spieler sind bei *Android: Netrunner* abwechselnd am Zug, der Konzern-Spieler fängt an. Während seines Zuges kann der Konzern-Spieler drei **KLICKS** ausgeben. Der Konzern muss seine Aktionen sorgfältig aufteilen zwischen Abwehraktionen, wie zum Beispiel dem Schutz seiner Systeme gegen den Runner, und offensiven Aktionen, wie zum Beispiel dem Aufspüren des Runners oder dem Entwickeln von Agendas.

Der Runner kann in seinem Zug vier Klicks ausgeben, ebenfalls um damit verschiedene Aktionen zu bezahlen: Credits erhalten, Karten ziehen und installieren oder Runs durchführen. Während eines **RUNS** versucht der Runner, sich in die Systeme des Konzerns zu hacken, um diesen zu behindern und seine Agendas zu stehlen. Der Runner kann zwischen verschiedenen Zielen wählen, wenn er einen Run durchführt: Die Auswahl der Ziele und des Zeitpunktes für einen Run ist Grundlage einer wirkungsvollen Strategie für den Runner.

Ziel des Spiels

Ziel für beide Spieler ist es, sieben Agendapunkte zu erzielen. Der Konzern erzielt Agendapunkte durch das Entwickeln von Agendas, der Runner erzielt Agendapunkte durch das Stehlen der Agendas des Konzerns. Agendas sind Karten, die sich nur im Deck des Konzerns befinden.

Der Konzern gewinnt außerdem, wenn der Runner **HIRNTOT** ist (siehe auch „Schaden“ auf Seite 20) und der Runner gewinnt, wenn der Konzern von seinem leeren Deck eine Karte ziehen müsste.



Eine Agendakarte mit dem Agendapunktwert 2.

Konzernfraktionen

In *Android: Netrunner* gibt es vier verschiedene spielbare Konzernfraktionen. Diese Konzernfraktionen sind wichtig für den Deckbau (siehe auch „Deckbau“ auf Seite 24) und es gibt für jede Konzernfraktion zugehörige Karten. Folgende Fraktionen gibt es:



Haas-Bioroid



Jinteki



NBN



Weyland-Konsortium

Runnerfraktionen

In *Android: Netrunner* gibt es drei verschiedene spielbare Runnerfraktionen. Diese Fraktionen sind wichtig für den Deckbau und es gibt für jede der Gruppierungen zugeordnete Karten. Folgende Fraktionen gibt es:



Anarchos



Kriminelle



Gestalter

Neutrale Karten

Einige Konzern- und Runnerkarten gehören zu keiner Fraktion. Sie werden **NEUTRALE KARTEN** genannt und können in jedem Deck der entsprechenden Seite verwendet werden.

Überblick über das Spielmaterial

Das Grundset von *Android: Netrunner* enthält folgendes Spielmaterial:

Konzernkarten (134)

- 28 Haas-Bioroid-Karten
- 28 Jinteki-Karten
- 28 Weyland-Konsortium-Karten
- 28 NBN-Karten
- 22 Neutrale Konzernkarten



Runnerkarten (114)

- 33 Anarcho-Karten
- 33 Kriminelle-Karten
- 33 Gestalter-Karten
- 15 Neutrale Runnerkarten



Referenzkarten (2)

Auf diesen Karten finden die Spieler einen Überblick über die Aktionen, die sie in ihrem Zug durchführen können.



Klickzählermarker(2) & -karten (2)

Mit diesen beiden Elementen können die Spieler verfolgen, wie viele Klicks ihnen in ihrem Zug noch zur Verfügung stehen. Die Referenzkarte mit vier Feldern gehört zum Runner. Die Referenzkarte mit drei Feldern gehört zum Konzern.



Marker „Ein Credit“ \\ „Entwicklung“ (51)

Die eine Seite dieses Markers steht für einen Credit. Credits sind die Grundwährung in *Android: Netrunner*.



Ein Credit



Entwicklung

Die andere Seite dieses Markers steht für Entwicklungen. Der Konzern verwendet Entwicklungsmarker, um Entwicklungen seiner installierten Karten darzustellen.

Marker „Fünf Credits“ (8)

Dieser Marker steht für fünf Credits.



Hirn-Schaden-Marker (6)

Dieser Marker steht für einen Punkt Hirn-Schaden. Der Runner erleidet Hirn-Schaden durch verschiedene Karteneffekte.



Marker „Negative Publicity“ \\ „Markierung“ (12)

Eine Seite dieses Markers steht für einen Punkt Negative Publicity. Der Konzern kann Negative Publicity durch verschiedene Karteneffekte erhalten.



Negative Publicity

Die andere Seite dieses Markers steht für eine Markierung. Dem Runner kann durch verschiedene Karteneffekte eine Markierung verpasst werden.



Markierung

Allgemeine Marker (23)

Eine Seite dieser Marker ist violett, die andere ist rot. Die Spieler verwenden diese Marker bei Bedarf als Zähler auf ihren Karten. Die häufigsten Zähler in diesem Spiel sind Agendazähler, Wirkungszähler und Viruszähler.



Vorbereitung

Für die Vorbereitung einer Runde *Android: Netrunner* sind folgende Schritte nötig:

1. **Seiten wählen:** Die Spieler entscheiden, wer den Runner und wer den Konzern spielt. Dann legt jeder Spieler seine Identitätskarte offen in seine Spielzone und nimmt sich ein der Identität entsprechendes Deck.

Anmerkung: Neue Spieler sollten für ihr erstes Spiel die Startdecks Jinteki bzw. Gestalter wählen.
2. **Markervorrat anlegen:** Die Marker für Credits, Entwicklungen, Hirn-Schaden, Markierung, Negative Publicity und die allgemeinen Marker werden als Stapel bereitgelegt. Beide Spieler müssen Zugriff auf diese Stapel haben.
3. **Startcredits nehmen:** Jeder Spieler nimmt sich fünf Credits aus dem Vorrat.
4. **Decks mischen:** Jeder Spieler mischt sein Deck. Danach bietet er es dem Gegner zum weiteren Mischen an.
5. **Starthand ziehen:** Jeder Spieler zieht fünf Karten von seinem Deck als Starthand. Nach dem Ziehen darf sich der Konzernspieler entscheiden, ob er einen **MULLIGAN** nehmen will, indem er die Handkarten zurück in sein Deck mischt und eine neue Starthand zieht. Nachdem der Konzernspieler sich für oder gegen einen Mulligan entschieden hat, darf der Runner sich ebenfalls entscheiden, ob er einen Mulligan nimmt. Wenn ein Spieler sich für einen Mulligan entscheidet, muss er die zweite Starthand behalten. Wenn die Spieler mit ihren Starthänden zufrieden sind, legt jeder Spieler sein Deck verdeckt in die Spielzone.

Die goldene Regel

Widerspricht der Text einer Karte den Regeln in dieser Anleitung, so gilt der Text auf der Karte.



Startdecks

Das Spiel kann durch den Bau von Startdecks direkt mit dem Material dieser Box gespielt werden.

Für den Bau eines Startdecks werden alle Karten einer bestimmten Konzern- oder Runnerfraktion genommen und mit allen neutralen Karten der gewählten Seite gemischt. Startdecks sind schnell gebaut und dürfen auch im Turnierspiel verwendet werden.

Folgende Kartennummern gehören zu den Konzernfraktionen, Runnerfraktionen und Neutralen Karten des Grundsets:

Konzern:

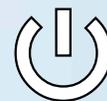
Haas-Bioroid-Karten #54–66

Jinteki-Karten #67–79

NBN-Karten #80–92

Weyland-Karten #93–105

Neutrale Karten #106–113



Dieses Symbol zeigt, dass die Karte Teil des Grundsets ist. Jede Karte im Grundset hat dieses Symbol neben ihrer Kartennummer.

Runner:

Anarcho-Karten #1–16

Kriminelle-Karten #17–32

Gestalter-Karten #33–48

Neutrale Karten #49–53



Diese Boxen zeigen die Anzahl der Kopien dieser Karte im Grundset und stehen links neben dem Grundsetsymbol.

Wichtige Begriffe

Die Spieler sollten sich mit folgenden Begriffen vertraut machen, bevor sie den Rest der Spielanleitung lesen. Andere Begriffe können bei Bedarf im „Glossar“ auf Seite 30 nachgelesen werden.

AKTIV: Die Effekte einer aktiven Karte haben Auswirkungen auf das Spiel und können ausgelöst werden.

INAKTIV: Die Effekte einer inaktiven Karte haben keine Auswirkungen auf das Spiel und können nicht ausgelöst werden.

INSTALLIEREN: Spielbegriff für das Ausspielen einer Karte auf den Tisch.

CREDIT: Dies ist die Grundwährung für materiellen Besitz des Spiels, dargestellt durch Ⓞ.

KLICK: Dies ist die Einheit für eine Aktion, dargestellt durch Ⓜ.

LADEN: Das Aufdecken einer verdeckten Karte in der Spielzone. Der Konzern installiert seine Karten verdeckt und muss sie laden, um sie verwenden zu können.

Spielzonen

Die Spielzonen des Konzerns und des Runners unterscheiden sich bei *Android: Netrunner* deutlich voneinander. Allerdings verfügen beide Spieler über einen Credit-Vorrat, eine Identitätskarte, eine Punktezone und einen Klickzähler.

Credit-Vorrat

Jeder Spieler hat einen Credit-Vorrat, in dem er seine verfügbaren Credits aufbewahrt. Ausgegebene Credits werden zurück in die Markerbank gelegt.

Identitätskarte

Jeder Spieler hat eine Identitätskarte, die aufgedeckt in seine Spielzone gelegt wird. Die Identitätskarte zählt bei der Bestimmung

des Handkartenlimits oder der Deckgröße nicht mit und ist im Spielverlauf immer aktiv.

Punktezone

Jeder Spieler hat eine Punktezone, in der Agendas, deren Punkte er erzielt oder die er gestohlen hat, abgelegt werden. Agendas in einer Punktezone addieren ihre Agendapunkte zu den Punkten eines Spielers.

Klickzähler

Jeder Spieler hat einen Klickzähler, mit dem er die Klicks zählt, die er in einem Zug ausgeben kann. Dies ist nur eine Spielhilfe, die nicht verwendet werden muss.

Spielzone des Konzerns

Zusätzlich zu seinem Credit-Vorrat, seiner Identitätskarte, seiner Punktezone und seinem Klickzähler umfasst die Spielzone des Konzerns seine Systeme und sein Ice. Es gibt zwei verschiedene Arten von Systemen: **ZENTRALE SYSTEME** und **AUSGELAGERTE SYSTEME**.

Zentrale Systeme

Der Konzern verfügt über drei zentrale Systeme: **HAUPTQUARTIER**, **FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG** und **ARCHIV**. Jedes zentrale System hat auch ein **ROOT**.

Hauptquartier (HQ) – Die Handkarten des Konzerns. Karten im HQ sind inaktiv. Der Konzern hat zu Spielbeginn ein Handkartenlimit von fünf Karten. Das Hauptquartier des Konzerns wird für Installationen durch die Identitätskarte repräsentiert.

Forschung und Entwicklung (F&E) – Das Deck, von dem der Konzern Karten nachzieht. F&E wird verdeckt in Reichweite des Konzerns gelegt. Karten im F&E sind inaktiv.

Archiv – Der Ablagestapel des Konzerns. Das Archiv wird direkt neben F&E angelegt. Hier werden **ZERSTÖRTE** oder **ABGEWORFENE** Karten des Konzerns abgelegt. Karten im Archiv sind inaktiv.

Einige Karten werden aufgedeckt ins Archiv gelegt, andere verdeckt. Verdeckte Karten im Archiv sollten horizontal ausgerichtet werden, so dass der Runner sie einfacher sehen kann.

Sowohl der Runner, als auch der Konzern dürfen jederzeit die aufgedeckten Karten, die im Archiv liegen, einsehen und müssen dabei die Reihenfolge dieser Karten nicht aufrechterhalten. Der Konzern kann sich auch die verdeckten Karten im Archiv jederzeit ansehen, der Runner darf dies nicht.

Root – Der Bereich eines zentralen Systems, in den **UPGRADES** für das System installiert werden. Wenn ein Upgrade im Root installiert wird, sollte es unterhalb des Systems platziert werden. Wenn ein Root über keine installierten Karten verfügt, spricht man von einem leeren Root.

Ausgelagerte Systeme

Zu Beginn des Spiels verfügt der Konzern nicht über ausgelagerte Systeme. Der Konzern legt diese durch die Installation von Karten an. Karten in ausgelagerten Systemen sind aktiv, wenn sie geladen wurden, und inaktiv, wenn sie noch nicht geladen wurden.

Es gibt keine Höchstzahl an ausgelagerten Systemen, über die ein Konzern gleichzeitig verfügen kann.

Ice

Ice, Slang für IC (Intrusion Countermeasures), sind Programme, die der Konzern installiert, um seine Systeme zu schützen. Runner nutzen Ice-Brecher-Programme, um das Ice zu überwinden. Installiertes Ice ist immer einem bestimmten System zugeordnet und wird vor diesem System platziert. Ice kann auch ein leeres System schützen. Ice ist aktiv, nachdem es geladen wurde und inaktiv, wenn es noch nicht geladen wurde.

Spielzone des Runners

Zusätzlich zu seinem Credit-Vorrat, seiner Identitätskarte, seiner Punktezone und seinem Klickzähler umfasst die Spielzone des Runners seinen **GRIFF**, seinen **STAPEL**, seine **ABLAGE** und seine **AUSRÜSTUNG**.

Griff

Die Kartenhand des Runners. Der Runner hat zu Spielbeginn ein Handkartenlimit von fünf Karten. Karten im Griff sind inaktiv.

Stapel

Das Deck, von dem der Runner Karten nachzieht. Der Stapel wird verdeckt in Reichweite des Runners gelegt. Karten im Stapel sind inaktiv.

Ablage

Der Ablagestapel des Runners. Die Ablage wird neben die Identitätskarte des Runners gelegt. Hier werden zerstörte oder abgeworfene Karten des Runners abgelegt. Die Karten in der Ablage sind aufgedeckt und inaktiv. Sowohl der Runner als auch der Konzern dürfen jederzeit die Karten, die in der Ablage liegen, einsehen, müssen aber dabei die Reihenfolge dieser Karten beibehalten.

Ausrüstung

Der Ort, an dem der Runner seine Karten installiert. Die Ausrüstung wird in drei Reihen unterteilt: eine für Programme, eine für Hardware und eine für Ressourcen. Karten in der Ausrüstungszone sind aktiv.

PUNKTEZONE



KLICKZÄHLER



SPIELZONE DES KONZERNS

CREDIT-VORRAT



ARCHIV



FBE



ROOT



IDENTITÄTSKARTE



AUSGELAGERTES SYSTEM



AUSGELAGERTES SYSTEM



ICE



ICE



ICE



MARKERBANK



SPIELZONE DES RUNNERS

Programm-Reihe



Hardware-Reihe

AUS-RÜSTUNG



Ressourcen-Reihe



IDENTITÄTS-KARTE



STAPEL



ABLAGE



CREDIT-VORRAT



KLICKZÄHLER



PUNKTEZONE

Konzernkarten

Es gibt sechs Arten von Konzernkarten: Identitäten, Operationen, Agendas, Ice, Upgrades und Aktivposten. Alle Karten außer der Identitätskarte werden zu Beginn des Spiels in das Deck des Konzerns gemischt. Konzernkarten werden verdeckt installiert und sind, bis sie geladen werden, inaktiv. (Siehe auch „Geladene und ungeladene Karten“ auf Seite 12)

Schlüssel: Aufbau der Konzernkarten

- | | | |
|--------------------------|----------------------------|----------------------|
| 1 Spielkosten | 6 Einfluss-Wert | 11 Agendapunkte |
| 2 Name | 7 Setinformation | 12 Ladekosten |
| 3 Kartenart: Unterart | 8 Mindestdeckgröße | 13 Zerstörungskosten |
| 4 Textbox | 9 Einfluss-Limit | 14 Stärke |
| 5 Fraktionszugehörigkeit | 10 Entwicklungsbedingungen | |

Identitätskarte des Konzerns

Identitätskarten geben an, welche Identität der Konzernspieler gewählt hat.

Die Identitätskarte des Konzerns legt seine Fraktion fest und beschreibt die spezielle Fähigkeit dieser Identität. Außerdem finden sich auf ihr Angaben zur Mindestdeckgröße, die beim Deckbau beachtet werden muss (8) und zur Menge des Einflusses, der beim Deckbau für Karten anderer Fraktionen ausgegeben werden kann (9). Mehr Information dazu unter „Deckbau“ auf Seite 24.

Achtung: Für die Installation von Karten stellt die Identitätskarte des Konzerns auch dessen HQ dar: Ice, welches das HQ schützt, wird vor der Identitätskarte des Konzerns installiert, und im Root des HQ zu installierende Upgrades werden hinter der Identitätskarte des Konzerns installiert.



Operationen

Operationen sind einmalige Geschehnisse im Spiel und werden nach dem Ausspielen immer zerstört (=abgelegt).

Der Konzern zahlt Credits in Höhe der Spielkosten (1) einer Operation, um sie zu spielen. Nach dem Ausspielen werden die Fähigkeiten der Operationskarte, die in der Textbox (4) stehen, ausgeführt. Dann wird die Operation sofort zerstört. Operationen werden nie installiert.



Agendas

Agendas sind wertvolle Datenbestände des Konzerns und die einzigen Karten in *Android: Netrunner*, die einen Agendapunktewert haben.

Der Konzern installiert Agendas in ausgelagerten Systemen. Agendas sind die einzigen Karten im Spiel, die einen Agendapunktewert haben (11). Agendas haben außerdem eine Entwicklungsbedingung (10), die vom Konzern erfüllt werden muss, bevor dieser die Punkte für die Agenda erzielen kann. (Siehe auch „Eine Karte entwickeln“ auf Seite 14).

Agendas können nicht geladen werden und sind nur in der Punktezone aktiv. Auf einem ausgelagerten System kann nur eine Agenda **oder** ein Aktivposten zur selben Zeit installiert sein.



Ice

Ice schützt die Systeme des Konzerns gegen das Eindringen des Runners.

Der Konzern installiert Ice vor seinen Systemen. Ice ist nicht aktiv, wenn es nicht durch Zahlung von Credits in Höhe seiner Ladekosten geladen wurde (12).

Ice besitzt eine oder mehrere **SUBROUTINEN** (↔) in seiner Textbox (4), die der Runner während seines Runs ausschalten muss, weil er sonst zum Ziel ihrer Effekte wird. (Siehe „Ice“ auf Seite 16)



Upgrades

Upgrades sind Verbesserungen an einem System, die dem Konzern verschiedene Vorteile und Boni bieten.

Der Konzern installiert Upgrades in ausgelagerte Systeme oder in die Roots der zentralen Systeme. Außer Upgrades kann keine andere Kartenart ins Root eines zentralen Systems installiert werden. Ein Upgrade ist nicht aktiv, wenn es nicht durch die Zahlung von Credits in Höhe seiner Ladekosten geladen wurde (12).

In einem System können beliebig viele Upgrades installiert sein. Wenn ein Runner Zugriff auf ein Upgrade hat, kann er es zerstören, indem er Credits in Höhe der Zerstörungskosten bezahlt (13).



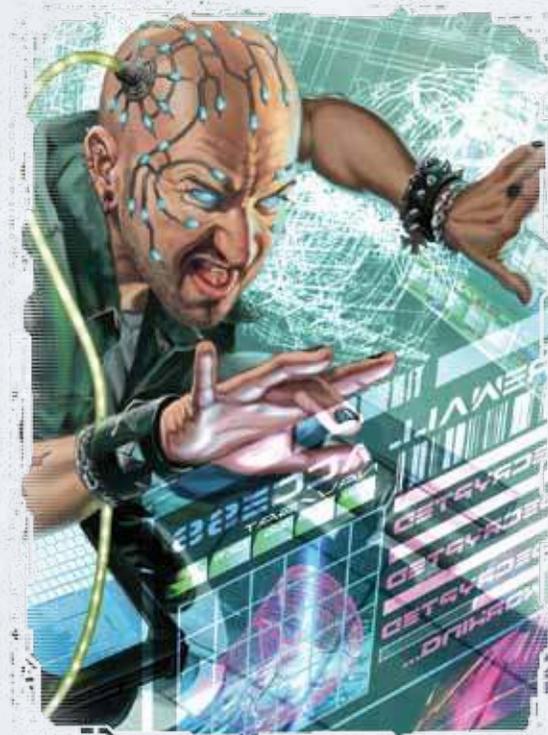
Aktivposten

Aktivposten stellen die Ressourcen und Verbindungen dar, die dem Konzern helfen, voranzukommen und die Punkte für seine Agendas zu erzielen.

Der Konzern installiert Aktivposten in ausgelagerte Systeme. Ein Aktivposten ist nicht aktiv, wenn er nicht durch Zahlung von Credits in Höhe seiner Ladekosten geladen wurde (12).

Einige Aktivposten können auch entwickelt werden, so dass sie Agendas zu sein scheinen und den Runner möglicherweise irreführen. Wenn ein Runner Zugriff auf einen Aktivposten hat, kann er ihn zerstören, indem er Credits in Höhe der Zerstörungskosten zahlt. (13).

Auf einem ausgelagerten System kann nur eine Agenda **oder** ein Aktivposten zur selben Zeit installiert sein.



Runnerkarten

Es gibt fünf verschiedene Arten von Runnerkarten: Identitäten, Hardware, Ressourcen, Programme und Ereignisse. Alle Karten außer der Identitätskarte werden zu Beginn des Spiels in das Deck des Runners gemischt. Runnerkarten sind nach dem Installieren immer aktiv.

Schlüssel: Aufbau der Runnerkarten

- | | | |
|--------------------------|-----------------------|-------------------|
| 1 Name | 6 Mindestdeckgröße | 11 Speicherkosten |
| 2 Fraktionszugehörigkeit | 7 Einfluss-Limit | 12 Stärke |
| 3 Grundwert Verbindung | 8 Setinformation | 13 Spielkosten |
| 4 Kartenart: Unterart | 9 Installationskosten | |
| 5 Textbox | 10 Einfluss-Wert | |

Identitätskarten des Runners

Die Identitätskarte gibt an, welche Identität der Spieler des Runners gewählt hat.

Die Identitätskarte des Runners legt seine Fraktion fest und beschreibt die spezielle Fähigkeit dieser Identität. Außerdem finden sich auf ihr Angaben zur Mindestdeckgröße, die beim Deckbau beachtet werden muss (6) und zur Menge des Einflusses, der beim Deckbau für Karten anderer Fraktionen ausgegeben werden kann. (7). Mehr Information dazu unter „Deckbau“ auf Seite 24.



Hardware

Unter Hardware versteht man die elektronischen Werkzeuge, die dem Runner zur Verfügung stehen.

Der Runner installiert die Hardware immer in seine Ausrüstung, indem er die Installationskosten zahlt (9).

Ein Runner kann beliebig viel Hardware in seiner Ausrüstung installiert haben.



Ressourcen

Ressourcen umfassen eine Vielzahl von für den Runner nützlichen Verbindungen, Vorteilen und Fähigkeiten.

Der Runner installiert Ressourcen in seine Ausrüstung, indem er die Installationskosten zahlt (9).

Ein Runner kann beliebig viele Ressourcen in seiner Ausrüstung installiert haben.

Wenn der Runner **MARKIERT** wird (siehe auch „Markierungen“ auf Seite 20), können Ressourcen durch den Konzern zerstört werden.



Programme

Programme sind die digitalen Werkzeuge, die dem Runner zur Verfügung stehen, hauptsächlich, um in Systeme einzudringen.

Der Runner installiert Programme in seine Ausrüstung, indem er die Installationskosten zahlt (9).

Nur die Kartenart Programme verfügt über Speicherkosten (11). Die Speicherkosten der installierten Programme darf das derzeitige Speicherlimit nie überschreiten (Siehe auch „Programme“ auf Seite 15).

Der Runner verwendet eine Unterart der Programme, sogenannte **ICE-BRECHER** (4), um Subroutinen von Ice, auf das er bei seinen Runs trifft, auszuschalten (Siehe auch „Ice-Brecher“ auf Seite 16). Die Stärke eines Ice-Brechers (12) muss genau so groß oder größer sein wie die des Ice, mit dem er interagiert.



Ereignisse

Ereignisse sind einmalige Geschehnisse und werden nach dem Ausspielen immer zerstört.

Der Runner zahlt Credits in Höhe der Spielkosten (13) eines Ereignisses, um es zu spielen. Wenn es gespielt wird, werden die Fähigkeiten des Ereignisses, die in der Textbox stehen, ausgeführt. Dann wird das Ereignis sofort zerstört. Ereignisse werden nie installiert.



Bezahlte Fähigkeiten

Einige Kartenfähigkeiten haben Auslösekosten, die ein Spieler bezahlen muss, bevor die Effekte dieser Karte ausgeführt werden können. Diese Fähigkeiten werden **BEZAHLTE FÄHIGKEITEN** genannt. Die Auslösekosten einer Karte stehen immer in der Textbox vor den Auswirkungen in dem Format „Kosten: Effekt“.

Die häufigsten Kosten sind das Ausgeben von Klicks (Ⓢ), Credits (Ⓚ), das Zerstören der Karte (☒) und das Ausgeben von auf der Karte gehosteten Markern. Einige Auswirkungen fordern eine Kombination dieser Kosten.

Beispiel: Die Runnerkarte Datensauger hat den Text: „Gehosteter Viruszähler: Das geladene Ice, auf das du gerade triffst, hat -1 Stärke bis zum Ende der Begegnung.“ Der Runner muss 1 von den Viruszählern auf Datensauger ausgeben (und ihn in die Markerbank zurücklegen), um diese Fähigkeit auszulösen, durch welche die Stärke des ausgewählten Ice um 1 gesenkt wird.

Ist der Spieler nicht in der Lage, die Kosten einer Fähigkeit vollständig zu zahlen, kann er sie nicht auslösen.

Einzigartige Karten

Einige Karten haben vor ihrem Kartennamen das Spielsymbol für einzigartige Karten (♠). Es kann immer nur eine aktive einzigartige Karte mit demselben Kartennamen gleichzeitig geben. Wenn eine Karte mit einem einzigartigen Kartennamen aktiv wird, wird jede andere Karte mit dem gleichen Namen sofort zerstört. Dieses Zerstören kann nicht verhindert werden.

Spielablauf

Der Konzern und der Runner sind bei *Android: Netrunner* abwechselnd am Zug. *Android: Netrunner* unterscheidet sich von anderen Spielen dadurch, dass für Runner und Konzern verschiedene Regeln gelten. Die Spieler sollten sich mit den Regeln für beide Seiten vertraut machen.

Der Konzern fängt jedes Spiel an.

Ablauf einer Spielrunde

Jeder Spieler führt in seinem Zug **AKTIONEN** aus, die er mit Klicks bezahlt. Ein Spieler kann seine Klicks nur in seiner eigenen Aktionsphase ausgeben und er **muss** alle Klicks in jeder Aktionsphase verwenden. Am Anfang des Zuges hat der Konzern drei Klicks (🌀🌀🌀), der Runner beginnt seinen Zug mit vier Klicks (🌀🌀🌀🌀).

Zug des Konzerns

Der Zug des Konzerns besteht aus drei Phasen, die der Spieler in folgender Reihenfolge ausführt:

1. **Zugphase:** Der Konzern zieht eine Karte von F&E.
2. **Aktionsphase:** Der Konzern verfügt über 🌀🌀🌀 zum Durchführen von Aktionen.
3. **Abwurfphase:** Der Konzern wirft, wenn nötig, Karten ab, bis er seine maximale Handkartenzahl erreicht hat.

1. Zugphase

Der Konzern zieht die oberste Karte von F&E. Für diese Aktion muss der Konzern keinen Klick ausgeben.

Achtung: Hat der Konzern keine Karten mehr im F&E, wenn er eine Karte ziehen muss, hat der Runner das Spiel sofort gewonnen.

2. Aktionsphase

In seiner Aktionsphase führt der Konzern Aktionen aus und bezahlt diese mit 🌀🌀🌀. Er kann nur in seiner Aktionsphase Aktionen ausführen und er muss alle drei Klicks in der Aktionsphase ausgeben.

Der Konzern kann jede der folgenden Aktionen so oft er will und in beliebiger Kombination ausführen, sofern er die Kosten dafür bezahlen kann. Diese stehen im Format „Kosten: Effekt.“

- 🌀: Ziehe eine Karte von F&E.
- 🌀: Erhalte 1🄰 (Ein Credit).
- 🌀: Installiere eine Agenda, einen Aktivposten, ein Upgrade oder ein Ice.
- 🌀: Spiele eine Operation.
- 🌀 und 1🄰: Entwickle eine Karte.
- 🌀 und 2🄰: Zerstöre eine Ressource in der Ausrüstung des Runners, wenn der Runner markiert ist.
- 🌀🌀🌀: Lösche Viruszähler.
- Löse eine 🌀-Fähigkeit auf einer aktiven Karte aus (Kosten sind unterschiedlich).

Immer, wenn der Konzern Klicks für eine dieser Aktionen ausgibt, gilt das als Ausführen einer Aktion und er kann keine weitere Aktion ausführen, bevor diese Aktion nicht vollständig durchgeführt worden ist.

Wenn der Konzern alle Klicks ausgegeben hat, endet seine Aktionsphase und seine Abwurfphase beginnt.

Geladene und ungeladene Karten

Die vom Konzern installierten Karten haben jeweils einen von zwei möglichen Zuständen: **GELADEN**, was bedeutet, dass die Karte aufgedeckt und aktiv ist, und **UNGELADEN**, was bedeutet, dass die Karte verdeckt und inaktiv ist. Der Konzern kann sich seine ungeladenen Karten jederzeit ansehen. Um eine installierte Karte zu laden, zahlt der Konzern die Ladekosten und deckt die Karte auf.

Achtung: Das Laden einer Karte kostet den Konzern keinen Klick.

Um diese verborgenen Informationen für beide Spieler zu organisieren, ist es wichtig, dass der Konzern sich an die folgenden Regeln zur Orientierung von Karten hält:

- Agendas, Aktivposten und Upgrades werden immer vertikal ausgerichtet.
- Ice wird immer horizontal ausgerichtet.



Installierter Aktivposten (geladen)



Installiertes Ice (ungeladen)

Eine Karte ziehen

Der Konzern kann für ② die oberste Karte von F&E ziehen und sie zum HQ hinzufügen.

Einen Credit erhalten

Für ② kann der Konzern 1④ aus der Bank nehmen und seinem Credit-Vorrat hinzufügen.

Karten installieren

Der Konzern kann für ② eine Agenda, einen Aktivposten, ein Upgrade oder ein Ice vom HQ installieren und verdeckt auf den Tisch legen.

Achtung: Wenn ein Aktivposten oder Upgrade installiert wurde, kann der Konzern beinahe jederzeit die Ladekosten zahlen und die Karte damit laden (Siehe „Timing-Strukturen“ auf den Seiten 32–33). Ice kann nur geladen werden, wenn sich der Runner während eines Runs dem Ice annähert (Siehe „Sich dem Ice annähern“ auf Seite 17).

Wenn der Konzern eine Karte in einem System installiert, kann er zunächst jede beliebige Karte, die in dem System bereits installiert war, zerstören. Zerstörte Karten werden aufgedeckt ins Archiv gelegt, wenn sie geladen waren, unaufgedeckt, wenn sie nicht geladen wurden.

Wenn der Konzern sich entscheidet, durch das Installieren einer Karte ein ausgelagertes System zu erschaffen, installiert er die Karte verdeckt in einem separaten Bereich seiner Spielzone. Ausgelagerte Systeme können durch die Installation von Agendas, Aktivposten, Upgrades oder Ice geschaffen werden. Wenn der Konzern ein ausgelagertes System durch die Installation von Ice erschafft, existiert dieses System, ist aber **LEER**. Der Runner kann auch einen Run auf ein leeres System durchführen.

Achtung: Installierte Karten können von keinem Spieler neu angeordnet oder gemischt werden, außer durch Effekte von Karten.

Die folgenden Absätze beschreiben die Einschränkungen bei der Installation und die damit verbundenen Kosten für jede Kartenart:

Agendas – Eine Agenda kann nur auf einem ausgelagerten System installiert werden. Wenn eine Agenda installiert wurde, kann der Konzern sie entwickeln und schließlich auch die Punkte für sie erzielen (Siehe „Eine Karte entwickeln“ auf Seite 14).

Achtung: Auf einem ausgelagerten System kann nur eine Agenda oder ein Aktivposten zur selben Zeit installiert sein.

Wenn der Konzern eine Agenda auf einem ausgelagerten System installieren möchte, auf dem bereits eine Agenda oder ein Aktivposten installiert wurde, kann er das tun, muss aber als ersten Teil der Installation die bereits existierende Karte zerstören. Der Konzern **muss** keine Upgrades zerstören, um eine Agenda oder ein Aktivposten zu installieren.

Aktivposten – Ein Aktivposten kann nur auf einem ausgelagerten System installiert werden.

Wenn der Konzern eine Agenda auf einem ausgelagerten System installieren möchte, auf dem bereits eine Agenda oder ein Aktivposten installiert wurde, kann er das tun, **muss** aber als ersten Teil der Installation die bereits existierende Karte zerstören.

Upgrades – Ein Upgrade kann auf jedem System installiert werden. Wenn ein Update auf einem zentralen System installiert wird, wird es ins Root dieses Systems installiert.

Im Gegensatz zu Agendas oder Aktivposten können beliebig viele Upgrades vom Konzern auf zentralen oder ausgelagerten Systemen installiert werden.

Achtung: Der Konzern kann nur ein Upgrade der Unterart Region auf einem System oder in einem Root installiert haben, wie auch in der Textbox dieser Karten angegeben ist.

Ice – Ice kann vor jedem System installiert werden, um dieses zu schützen. Nachdem ein Ice vor einem System installiert wurde, gehört es zu diesem System und kann nicht mehr bewegt oder neu angeordnet werden.

Wenn der Konzern ein Ice installiert, muss er es auf die äußerste Position vor das betreffende System legen und die Installationskosten bezahlen, die der Anzahl von Ice, das dieses System bereits schützt, entspricht. Die äußerste Position ist die Position, die am weitesten vom System entfernt liegt; vor jedem anderem Ice, das bereits dieses System schützt.

Wenn er Ice installiert, kann der Konzern zuerst das System bereits schützendes Ice zerstören, um so die Installationskosten zu verringern. Dann installiert er das neue Ice auf die äußerste Position vor dem System.



Installationsbeispiel

Auf diesem ausgelagerten System ist ein geladener Aktivposten installiert, der durch zwei Ice geschützt ist. Wenn der Konzern ein drittes Ice installieren will, um dieses System zu schützen, muss er 2④ dafür bezahlen (einen für jedes bereits installiertes Ice) und es ganz nach außen vor Eisbarriere platzieren. Der Konzern kann vor der Installation ein oder beide Ice zerstören, um diese Kosten zu senken.

Eine Operation spielen

Der Konzern kann für  eine Operation aus seiner Hand spielen, indem er die Spielkosten dafür zahlt. Er legt sie dann offen in seine Spielzone, führt sofort alle Effekte dieser Operation durch und zerstört sie dann.

Eine Karte entwickeln

Der Konzern kann für  und 1  einen Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen. Installierte Agendas können immer entwickelt werden. Andere Karten können nur entwickelt werden, wenn dies in der Textbox der Karte ausdrücklich erlaubt wird. Eine Karte kann beliebig oft entwickelt werden.

Achtung: Wenn die Textbox einer Karte das Entwickeln dieser Karte erlaubt, kann dies auch durchgeführt werden, wenn die Karte noch nicht geladen wurde.

Punkte für Agendas erzielen – Wenn die Zahl der Entwicklungsmarker auf einer Agenda mindestens so hoch ist wie die benötigten Entwicklungen für diese Karte, ist die Agenda **VOLL ENTWICKELT** und der Konzern kann die Punkte für diese Agenda erzielen. Der Konzern kann nur direkt vor Beginn seines Zuges oder nach dem Abschluss einer Aktion die Punkte für eine Agenda erzielen.

Um die Punkte für eine Agenda zu erzielen, deckt der Konzern sie auf, legt sie in seine Punktezone und führt dann alle bedingten Fähigkeiten dieser Agenda aus, die mit den Worten: „Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst ...“ anfangen. Der Konzern kann die Punkte für eine Agenda nur erzielen, wenn sie vollständig entwickelt ist. Das Erzielen von Punkten für eine Agenda kostet keinen Klick und ist keine Aktion.

Solange sich eine Agenda in der Punktezone des Konzerns befindet, ist sie aktiv und addiert ihre Agendapunkte zu seinen Punkten.

Aktivposten entwickeln

Einige Aktivposten können entwickelt werden. Entwickelte – aber noch nicht geladene – Aktivposten wirken so, als wären sie Agendas. Das kann nützlich sein, um den Runner zu täuschen und ihn zu Runs zu provozieren, von denen er keinen Nutzen hat.

Verzögertes Erzielen von Punkten – Einige Agendas haben Fähigkeiten, die das Entwickeln dieser Agenda über die benötigte Entwicklung hinaus belohnen, oder Fähigkeiten, die den Konzern ermutigen, das Erzielen der Punkte hinauszuschieben. Der Konzern muss die Punkte für eine Agenda nicht sofort erzielen, wenn er die benötigten Entwicklungen erreicht hat. Stattdessen darf er sie weiter entwickeln oder auf eine geeignetere Gelegenheit zum Erzielen der Punkte warten.

Die Ressourcen eines Runners zerstören

Wenn der Runner markiert ist, kann der Konzern  und 2  ausgeben, um eine Ressource des Runners auszuwählen und zu zerstören (Siehe „Markierungen“ auf Seite 20).

Viruszähler löschen

Für    kann der Konzern alle auf Karten gehostete Viruszähler (Siehe „Hosten“ auf Seite 22) löschen und sie in die Markerbank zurücklegen.

-Fähigkeiten auslösen

Einige Karten haben Fähigkeiten mit Auslösekosten, bei denen der Konzern einen oder mehrere Klicks ausgeben muss. Diese Fähigkeiten haben in ihren Auslösekosten das -Symbol und der Konzern kann diese Fähigkeiten nur in seiner Aktionsphase auslösen.

3. Abwurfphase

Der Konzern hat zu Beginn des Spiels ein Handkartenlimit von fünf Karten, aber dieses Limit kann durch Effekte von Karten steigen oder sinken. Wenn die Zahl der Karten im HQ des Konzerns zu Beginn der Abwurfphase höher ist als sein derzeitiges Handkartenlimit, muss er Karten **ABWERFEN**, bis er das Handkartenlimit erreicht.

Zerstören und Abwerfen

Eine abgeworfene Karte gilt nicht als zerstört und umgekehrt. Karten, die verhindern, dass eine Karte zerstört wird, können nicht verhindern, dass eine Karte abgeworfen wird.

Wenn der Konzern mehr als eine Karte aus seinem HQ abwerfen muss, wählt er solange Karten nacheinander aus seinem HQ aus und wirft sie ab, bis er nicht mehr über seinem Handkartenlimit ist.

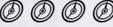
Vom HQ abgeworfene Karten werden immer verdeckt ins Archiv gelegt, unabhängig davon, ob der Runner vorher bereits Zugriff auf diese Karten hatte.

Nachdem der Konzern seine Abwurfphase beendet hat, beginnt der Runner seinen Zug.



Zug des Runners

Der Zug des Runners ist in zwei Phasen unterteilt, die er in folgender Reihenfolge abhandelt:

1. **Aktionsphase:** Der Runner verfügt über  zum Durchführen von Aktionen.
2. **Abwurfphase:** Der Runner wirft, wenn nötig, Karten ab, bis er seine maximale Handkartenzahl erreicht hat.

1. Aktionsphase

In seiner Aktionsphase führt der Runner Aktionen aus und bezahlt diese mit . Er kann nur in seiner Aktionsphase Aktionen ausführen und er muss alle vier Klicks in der Aktionsphase ausgeben.

Der Runner kann jede der folgenden Aktionen, so oft er will, und in beliebiger Kombination ausführen, sofern er die Kosten dafür bezahlen kann. Diese stehen im Format „Kosten: Effekt.“

- : Ziehe eine Karte von deinem Stapel.
- : Erhalte 1 .
- : Installiere ein Programm, ein Stück Hardware oder eine Ressource.
- : Spiele ein Ereignis aus.
-  und 2 : Entferne eine Markierung.
- : Führe einen Run durch.
- Löse eine -Fähigkeit auf einer aktiven Karte aus (Kosten sind unterschiedlich).

Immer, wenn der Runner Klicks für eine dieser Aktionen ausgibt, gilt das als Ausführen einer Aktion und er kann keine weitere Aktion ausführen, bevor diese Aktion nicht vollständig durchgeführt worden ist.

Wenn der Runner alle Klicks ausgegeben hat, endet seine Aktionsphase und seine Abwurfphase beginnt.

Eine Karte ziehen

Der Runner kann für  die oberste Karte seines Stapels ziehen und sie zu seinem Griff hinzufügen.

Einen Credit erhalten

Für  kann der Runner 1  aus der Bank nehmen und ihn seinem Credit-Vorrat hinzufügen.

Karten installieren

Der Runner kann für  ein Programm, eine Ressource oder ein Stück Hardware aufgedeckt in seine Ausrüstung installieren. Eine installierte Runnerkarte ist aktiv und muss nicht wie eine Konzernkarte geladen werden.

Achtung: Runnerkarten werden immer aufgedeckt und in vertikaler Ausrichtung installiert.

Programme – Um ein Programm zu installieren, zahlt der Runner die Installationskosten des Programms und legt es in seine Programmreihe. Jedes Programm hat außerdem Speicherkosten. Die addierten Speicherkosten der installierten Programme des Runners dürfen seine zur Verfügung stehenden

SPICHEREINHEITEN (SE) nicht überschreiten. Zu Spielbeginn verfügt der Runner über vier SE, dieser Wert kann aber durch Effekte von Karten steigen oder sinken.

Wenn die SE-Kosten der installierten Programme des Runners zu irgendeinem Zeitpunkt seine zur Verfügung stehenden SE überschreiten, muss er seine installierten Programme zerstören, bis dieser Wert auf seine zur Verfügung stehenden SE sinkt.

Der Runner kann sich zu Beginn einer Aktion, mit der er ein Programm installiert, dafür entscheiden, eine beliebige Zahl seiner Programme zu zerstören.

Ressourcen – Um eine Ressource zu installieren, zahlt der Runner die Installationskosten der Ressource und legt sie in seine Ressourcenreihe.

Ein Runner kann beliebig viele Ressourcen installiert haben.

Hardware – Um Hardware zu installieren, zahlt der Runner die Installationskosten der Hardware und legt sie in seine Hardwarereihe.

Ein Runner kann beliebig viel Hardware installiert haben.

Achtung: Der Runner kann nur eine Hardware-Karte der Unterart Konsole gleichzeitig installiert haben, wie auch in der Textbox dieser Karten angegeben.

Ereignisse ausspielen

Der Runner kann für  ein Ereignis aus seiner Hand ausspielen, indem er die Ausspielkosten dafür zahlt. Er legt dieses Ereignis dann aufgedeckt in seine Spielzone, führt sofort die Effekte des Ereignisses durch und zerstört es dann.

Markierungen entfernen

Der Runner kann für  und 2  eine seiner Markierungen entfernen (Siehe „Markierungen“ auf Seite 20).

Einen Run durchführen

Der Runner kann für  einen Run gegen den Konzern starten (Siehe „Runs“ auf Seite 16).

-Fähigkeiten auslösen

Einige Karten haben Fähigkeiten mit Auslösekosten, bei denen der Runner einen oder mehrere Klicks ausgeben muss. Diese Fähigkeiten haben in ihren Auslösekosten das -Symbol und der Runner kann diese Fähigkeiten nur in seiner Aktionsphase auslösen.

2. Abwurfphase

Der Runner hat zu Beginn des Spiels ein Handkartenlimit von fünf, aber diese Zahl kann durch Effekte von Karten steigen oder sinken (siehe „Hirn-Schaden“ auf Seite 20). Wenn die Zahl der Karten im Griff des Runners zu Beginn der Abwurfphase höher ist als sein derzeitiges Handkartenlimit, muss er Karten abwerfen, bis er das Handkartenlimit erreicht.

Wenn der Runner mehr als eine Karte aus seinem Griff abwerfen muss, wählt er solange Karten nacheinander aus seiner Hand aus und wirft sie ab, bis er nicht mehr über seinem Handkartenlimit ist.

Nachdem der Runner seine Abwurfphase beendet hat, beginnt der Konzern seinen Zug.

Runs

Runs sind das Herzstück von *Android: Netrunner* und bieten dem Runner die Möglichkeit, Agendas des Konzerns zu stehlen und dessen Karten zu zerstören. Mit einem Run greift der Runner ein System des Konzerns an, um Zugriff auf Karten zu erhalten, und nutzt dabei seine installierten Programme, um am Ice des Konzerns vorbei zu kommen.

Da es bei den meisten Runs zu einer Konfrontation zwischen den installierten Ice-Brechern des Runners und dem installierten Ice des Konzerns kommt, ist es wichtig, dass beide Spieler die Funktionen und Subtypen des Ice des Konzerns und der Ice-Brecher des Runners verstehen.

Ice

Ice ist die Verteidigungssoftware, die der Konzern vor seinen Systemen installiert, um seine wertvollen Daten zu schützen. Es gibt vier grundlegende Unterarten, zu denen ein Ice gehören kann: **Wächter**, **Barriere**, **Code-Zugang** und **Falle**. Ice kann auch verschiedene Fähigkeiten, sogenannte **SUBROUTINEN**, haben.



Ein Ice

Subroutinen

Subroutinen sind Fähigkeiten von Ice, die durch das Symbol ↪ gekennzeichnet sind. Wenn der Runner auf ein geladenes Ice trifft und diese Subroutine nicht ausschalten kann oder will, werden die nicht ausgeschalteten Subroutinen ausgelöst und nacheinander ausgeführt.

Subroutinen können dem Runner den Zugang zum System des Konzerns verweigern, indem sie seinen Run beenden, oder zu anderen schwerwiegenden Problemen für den Runner führen, wenn er zulässt, dass sie ausgelöst werden. Sie können ihm z. B. Schaden zufügen oder einen Aufspürversuch starten (Siehe „Aufspüren und Markierungen“ auf Seite 20).

Ice-Brecher

ICE-BRECHER sind Programme der gleichnamigen Unterart, die der Runner nutzen kann, um Ice, auf das er während eines Runs trifft, zu bezwingen. Jeder Ice-Brecher hat eine Stärke, Installationskosten und gehört zu einer oder mehreren Unterarten, die anzeigen, welche Art von Subroutine sie durch ihren Aufbau ausschalten können.

Der Runner nutzt Ice-Brecher, um mit Ice zu interagieren und dessen Subroutinen auszuschalten. Ein Ice-Brecher kann nur mit Ice interagieren, dessen Stärke höchstens so hoch wie die des Ice-Brechers ist.

Neben der Stärkevoraussetzung können die Fähigkeiten vieler Ice-Brecher nur zum Ausschalten von Subroutinen auf bestimmten Unterarten von Ice verwendet werden. Ein Ice-Brecher, der zum Beispiel die Fähigkeit „1☉: Schalte die Subroutine einer **Barriere** aus“ hat, kann nur angewendet werden, um Subroutinen von Ice der Unterart Barriere auszuschalten. Dabei ist es egal, ob das Ice noch zu anderen Unterarten gehört, solange es zu irgendeiner Unterart gehört, die in der Fähigkeit des Ice-Brechers angegeben ist. Wenn eine Fähigkeit nicht auf eine bestimmte Unterart beschränkt ist (z.B. „Schalte die Subroutine eines Ice aus“), kann sie auf jedes beliebige Ice angewendet werden.



Ein Ice-Brecher

Die Stärke eines Ice-Brechers erhöhen

Bei vielen Ice-Brechern kann der Runner die Stärke durch Zahlung von Credits zeitweilig erhöhen. Das ermöglicht es dem Runner, mit stärkerem Ice zu interagieren, wenn er genug Credits dafür hat. Diese Erhöhung der Stärke gilt, wenn nicht in den Fähigkeiten der Karte anders angegeben, **nur** für diese Begegnung mit diesem speziellen Ice. Nach der Begegnung mit dem Ice hat der Ice-Brecher wieder seine normale, auf der Karte angegebene, Stärke. Das gilt auch für alle anderen Stärkemodifikatoren, die auf den Ice-Brecher angewendet werden.



Phasen eines Runs

Runs laufen normalerweise in drei Phasen ab. Aber nicht alle dieser Phasen treten in jedem Run auf. Die Spieler sollten den folgenden Text zusammen mit dem Diagramm „Timing-Struktur eines Runs“ auf Seite 33 verwenden, um die Feinheiten eines Runs zu verstehen.

1. Initiationsphase
2. Konfrontationsphase
3. Zugriffsphase



Negative Publicity

Durch einige Karten und Ereignisse in *Android: Netrunner* erhält der Konzern Negative Publicity. Für jeden Punkt Negative Publicity des Konzerns erhält der Runner zu Beginn jedes Runs 1 ⬢. Der Runner darf diese Credits während des Runs ausgeben, als ob sie sich in seinem Credit-Vorrat befinden würden, aber am Ende des Runs werden nicht ausgegebene Credits durch Negative Publicity zurück in die Bank gelegt. Der Runner erhält diese Einnahmen zu Beginn jedes Runs, selbst wenn er in einem Zug mehrere Runs durchführt.

1. Initiationsphase

Um einen Run zu starten, erklärt der Runner, welches System er angreift. Bei jedem Run kann der Runner nur ein einziges System angreifen.

Nachdem er erklärt hat, welches System er angreift, erhält er pro Punkt Negativer Publicity des Konzerns 1 ⬢ zum Ausgeben während dieses Runs. Dann prüfen beide Spieler, ob das angegriffene System von Ice geschützt ist.

Wenn das System von Ice geschützt ist, beginnt die Konfrontationsphase des Runs.

Wenn das System nicht von Ice geschützt ist, beginnt die Zugriffsphase des Runs.

2. Konfrontationsphase

Die Konfrontationsphase besteht aus der **ANNÄHERUNG** an das Ice und dann möglicherweise der **BEGEGNUNG** mit dem Ice. Ein Runner nähert sich jedem Ice, welches das System schützt, einzeln und beginnt dabei mit dem äußersten Ice. Der Runner muss an jedem Ice **VORBEI KOMMEN**, um sich dem nächsten Ice, das das System schützt, annähern zu können. Er tut dies solange, bis er an jedem Ice vorbeigekommen ist oder der Run endet. Wenn der Runner an jedem Ice, welche das angegriffene System schützen, vorbeigekommen ist, beginnt die Zugriffsphase des Runs.

Sich dem Ice annähern

Wenn der Runner sich einem Ice annähert, muss er zunächst entscheiden, ob er den Run fortsetzen oder sich **AUSSTÖPSELN** will. Wenn er sich für das Ausstöpfeln entscheidet, beendet er den Run, der damit nicht erfolgreich war. **Der Runner kann sich beim Annähern an das erste Ice während eines Runs nicht ausstöpfeln.**

Wenn der Runner sich für eine Fortsetzung des Runs entscheidet, statt auszustöpfeln, hat der Konzern die Möglichkeit, das Ice, dem sich der Runner annähert, und andere Nicht-Ice-Karten zu laden.

Achtung: Der Konzern kann Ice nur laden, wenn sich der Runner ihm annähert.

Wenn das angetroffene Ice geladen ist, nachdem der Konzern die Möglichkeit hatte, Karten zu laden, trifft er Runner auf dieses Ice.

Wenn nach dem Laden von Karten das Ice, dem er sich annähert, ungeladen ist, kommt der Runner an diesem Ice vorbei. Er setzt den Run dann fort, indem er sich dem nächsten Ice, das dieses System schützt, annähert oder in die Zugriffsphase übergeht, wenn es kein weiteres Ice gibt, dem er sich annähern könnte.

Beispiel für eine Annäherung

**ÄUSSERSTES
ICE**



**INNERSTES
ICE**



ANNÄHERUNGSREIHENFOLGE

**AUSGE-
LAGERTES
SYSTEM**




Auf Ice treffen

Wenn der Runner auf ein Ice trifft, hat er die Möglichkeit, die Subroutinen auf dem Ice auszuschalten. Nachdem der Runner alle Subroutinen, die er ausschalten will, ausgeschaltet hat, werden alle nicht ausgeschalteten Subroutinen in der Reihenfolge, in der sie auf der Karte stehen, ausgelöst. Wenn eine Subroutine den Run beendet, ist der Run sofort beendet und weitere Subroutinen auf dem Ice werden nicht ausgelöst.

Subroutinen ausschalten – Um eine Subroutine auszuschalten, verwendet der Runner die Fähigkeiten auf seinen installierten Ice-Brechern. Der Runner kann die Subroutinen auf dem von ihm angetroffenen Ice in beliebiger Reihenfolge ausschalten. Der Runner kann beliebig viele installierte Karten verwenden, um mit dem angetroffenen Ice zu interagieren, aber in den meisten Fällen benötigt er nur einen Ice-Brecher. Die Stärke eines Ice-Brechers muss mindestens so hoch wie die Stärke des angegriffenen Ice sein, damit er mit diesem Ice interagieren kann.

Achtung: Das Ausschalten aller Subroutinen auf einem Ice bedeutet nicht, dass das Ice zerstört ist. Ein Ice, an dem der Runner vorbei kommt, bleibt installiert und er nähert sich diesem Ice bei jedem weiteren Run auf das System, das es schützt.

Nachdem der Runner alle Subroutinen eines Ice ausgeschaltet hat und/oder Effekte von nicht ausgeschalteten Subroutinen durchgeführt wurden, ohne den Run zu beenden, ist der Runner an dem Ice vorbeigekommen. Er setzt den Run dann fort, indem er sich dem nächsten Ice, das dieses System schützt, annähert oder in die Zugriffsphase übergeht, wenn es kein weiteres Ice gibt, dem er sich annähern könnte.

3. Zugriffsphase

Nachdem der Runner an allen, das angegriffene System schützenden Ice vorbei gekommen ist, hat er noch ein letztes Mal die Möglichkeit, sich auszustöpseln. Wenn er sich entscheidet, den Run fortzusetzen, hat der Konzern noch eine letzte Möglichkeit, Karten zu laden. Nach dem Laden der Karten gilt der Run als erfolgreich und der Runner **GREIFT** auf die Karten des Konzerns **ZU**, indem er sie sich anschaut. Die Art des angegriffenen Systems legt das Ausmaß und die Methode des Zugriffs fest, und der Runner muss nach den folgenden Regeln auf die Karten zugreifen:

- **F&E:** Der Runner greift auf die oberste Karte des F&E und auf Upgrades im Root zu. Wenn der Runner nicht die Punkte für die Karte stiehlt, sie zerstört, oder vom Text der Karte dazu gezwungen wird, die Karte aufzudecken, zeigt er die Karte vom F&E, auf die er zugegriffen hat, dem Konzern nicht.
- **HQ:** Der Runner greift auf eine zufällig bestimmte Karte des HQ und auf Upgrades im Root zu. Karten, die der Runner nicht zerstört oder für die er die Punkte nicht erzielt, kehren ins HQ zurück.
- **Archiv:** Der Runner greift auf alle Karten im Archiv und auf Upgrades im Root zu. Während er auf sie zugreift, deckt der Runner alle Karten auf und muss die Reihenfolge der Karten nicht beibehalten. Der Runner stiehlt alle Agendas im Archiv, kann aber keine Karten zerstören, die sich bereits im Archiv befinden. Nachdem er auf das Archiv zugegriffen hat, kehren alle Karten aufgedeckt ins Archiv zurück.
- **Ausgelagerte Systeme:** Der Runner greift auf alle Karten im System zu.

Achtung: Installiertes Ice befindet sich nicht in einem System und es kann nie darauf zugegriffen werden.

Agendas stehlen

Wenn der Runner auf eine Agenda zugreift, stiehlt er sie und legt sie aufgedeckt in seine Punktezone und führt dann alle bedingten Fähigkeiten dieser Agenda aus, die mit den Worten: „Wenn du diese Agenda stiehlt“ anfangen. Solange sich eine Agenda in der Punktezone des Runners befindet, addiert sie ihre Agendapunkte zu seinen Punkten. Der Runner kann sich nicht dafür entscheiden, die Agendas, auf die er zugreift, nicht zu stehlen.

Karten zerstören

Wenn der Runner auf eine Karte mit Zerstörungskosten zugreift, kann er Credits in Höhe der Zerstörungskosten bezahlen, um diese Karte zu zerstören und aufgedeckt ins Archiv zu legen.

Zugriff auf mehrere Karten

Wenn der Runner auf mehrere Karten zugreift, tut er dies nacheinander und in der von ihm gewünschten Reihenfolge. Der Runner darf zum Beispiel erst auf eine Karte im HQ, dann auf ein im Root vom HQ installiertes Upgrade und dann auf eine weitere Karte im HQ zugreifen, wenn eine Fähigkeit ihm dies erlaubt.

Wenn er auf mehrere Karten von F&E zugreift, muss der Runner die obersten Karten der Reihe nach vom Deck nehmen und alle Karten, die er nicht zerstört und für die er nicht die Punkte erzielt, in umgekehrter Reihenfolge wieder zurücklegen, damit sie ihre ursprüngliche Position im F&E behalten.

Der Runner muss den Zugriff auf eine Karte erst vollständig durchführen (sie stehlen, dafür bezahlen, sie zu zerstören, usw.), bevor er auf die nächste Karte zugreifen kann. Wenn der Runner die Punkte für eine Agenda erzielt und damit auf sieben oder mehr Punkte kommt, hat er das Spiel sofort gewonnen, selbst wenn er danach noch auf weitere Karten zugreifen würde.

Den Run beenden

Nachdem der Runner so auf alle Karten zugegriffen hat, auf die er zugreifen muss, legt er alle nicht gestohlenen oder zerstörten Karten in ihrem ursprünglichen Zustand zurück. Eine ungeladene Karte in einem ausgelagerten System wird zum Beispiel auch wieder verdeckt in dieses System gelegt und eine Karte aus dem HQ, auf die er zugreift, kehrt ins HQ zurück.

Nachdem der Runner dem Zugriff auf Karten beendet hat, endet der Run. Der Runner legt alle nicht ausgegebenen Credits für Negative Publicity zurück in die Markerbank und nimmt seine Aktionsphase wieder auf.



Beispiel für einen Run

Mit seinem letzten Klick startet der Runner Bart einen Run gegen ein ausgelagertes System von Olivia. Bart hat eine Gordische Klinge, Krypsis, Opferkonstrukt und Toolbox installiert. Er hat 5 € . Im ausgelagerten System befinden sich zwei ungeladene Karten und es wird von drei Ice geschützt, von denen eins bereits geladen ist. Auf einer der Karten liegt ein Entwicklungsmarker. Olivia hat 7 € .

Da das erste Ice, welches das System schützt, bereits geladen ist, trifft Bart auf jeden Fall auf dieses Ice. Die Gordische Klinge hat bereits eine Stärke von 2 und Bart gibt 1 € von Toolbox aus, um die zweite Subroutine von Enigma auszuschalten, die besagt „Beende den Run“ und erklärt, dass er damit das Ausschalten von Subroutinen beendet hat (1). Die erste Subroutine, „Der Runner verliert“, wenn möglich“ wird ausgeführt, aber Bart hat keine weiteren Klicks, die er verlieren kann.

Da er an dem Ice vorbeigekommen ist, nähert sich Bart jetzt dem nächsten Ice, welches das System schützt, und kann entweder den Run fortsetzen oder sich ausstößeln. Er hat immer noch 5 € in seinem Credit-Vorrat und 1 € auf Toolbox und entscheidet sich, den Run fortzusetzen. Olivia hat nun die Möglichkeit, Karten zu laden, entscheidet sich aber dagegen. Bart kommt also am nächsten Ice vorbei und nähert sich jetzt dem innersten Ice, welches das System schützt.

Bart entscheidet sich erneut, den Run fortzusetzen, da er zuversichtlich ist, mit seinen Credits und seinen Programmen im Spiel erfolgreich zu sein. Olivia hat mit ihren 7 € nun erneut die Möglichkeit, Karten zu laden. Sie entscheidet sich dafür, das Upgrade, das auf dem System installiert ist, durch das Ausgeben von 1 € zu laden, und deckt die Karte Akitaro Watanabe auf (2). Damit hat sie nur noch 6 € . Ihr drittes Ice ist eine Dornenbarriere. Normalerweise wäre es für sie zu teuer, diese Karte zu laden, aber Akitaro Watanabe senkt die Ladekosten für Ice, das dieses System beschützt, um 2. Sie lädt also das Ice, indem sie 6 € bezahlt und hat danach keine Credits mehr (3).

Bart trifft auf die Dornenbarriere, zahlt 1 € von Toolbox und 4 € aus seinem Vorrat, um die Stärke von Krypsis auf 5 zu erhöhen (4). Mit nur 1 € kann er nicht beide Subroutinen auf der Dornenbarriere ausschalten. Er schaltet die „Beende den Run“ Subroutine durch Zahlung von 1 € (5) aus und muss dann entweder 1 auf Krypsis gehosteten Viruszähler entfernen oder es zerstören. Da sich keine weiteren Viruszähler auf Krypsis befinden, entscheidet sich Bart dafür, sein Opferkonstrukt zu verwenden und dessen vermeidenden Effekt auszulösen, so dass er diese Karte statt Krypsis zerstören kann (6).

Dann wird die erste Subroutine von Dornenbarriere ausgelöst und durchgeführt, die 2 Netz-Schaden verursacht. Bart muss zwei zufällige Karten aus seinem Griff zerstören. Nachdem er das getan hat, verbleibt ihm nur eine einzige Karte.

Nachdem Bart nun an jedem Ice auf diesem System vorbeigekommen ist, bleibt ihm eine letzte Chance, sich auszustößeln. Er entscheidet sich erneut, den Run fortzusetzen. Olivia kann nun erneut Karten laden. Da die ungeladene Karte auf diesem System eine Agenda ist, entscheidet sie sich dagegen.

Damit war der Run erfolgreich und Bart kann auf Karten zugreifen. Der Runner wählt die Reihenfolge, in der er auf die Karten zugreift, und Bart entscheidet sich, zuerst auf die ungeladene Karte zuzugreifen. Er deckt die Agenda auf, stiehlt sie und fügt sie zu seiner Punktezone hinzu (7), danach nimmt er 1 Netz-Schaden durch die Fähigkeit der Jinteki-Identitätskarte. Damit wird die letzte Karte in seinem Griff zerstört. Er greift dann auf das Upgrade zu, aber da er die Zerstörungskosten nicht bezahlen kann, bleibt Akitaro Watanabe weiterhin installiert. Dann endet der Run.



Aufspüren und Markierungen

Obwohl der Konzern einen Großteil des Spiels damit verbringt, das Eindringen des Runners zu verhindern, hat er mit dem Aufspüren und Markieren des Runners auch Möglichkeiten, ihn anzugreifen.

Aufspüren

Einige Kartenfähigkeiten lösen ein Aufspüren des Runners aus. Die Aufspür-Fähigkeit erkennt man an dem Ausdruck „Aufspüren^X“ auf einer Karte, wobei X für den Grundwert der Aufspürstärke dieses Aufspürens steht. Beim Aufspüren werden die Aufspürstärke und die Verbindungsstärke des Runners verglichen, die beide durch die Zahlung von Credits verbessert werden können.

Beim Aufspüren handelt der Konzern zuerst, er gibt offen eine beliebige Anzahl Credits aus, um seine **AUFSPÜRSTÄRKE** für jeden so ausgegebenen Credit um einen Punkt zu erhöhen. Der Konzern kann beliebig viele Credits für das Aufspüren ausgeben.

Nachdem der Konzern seine Credits ausgegeben hat, hat der Runner die Gelegenheit, offen seine **VERBINDUNGSSTÄRKE** durch Zahlung von Credits zu erhöhen. Die Grundverbindungsstärke des Runners entspricht der Zahl an **VERBINDUNGEN** (☐), die er im Spiel hat. Der Runner erhöht seine Verbindungsstärke um einen Punkt für jeden dafür ausgegebenen Credit. Der Runner kann beliebig viele Credits gegen das Aufspüren ausgeben.

Nachdem der Runner seine Verbindungsstärke erhöht hat, wird sie mit der Aufspürstärke des Konzerns verglichen. Wenn die Aufspürstärke über der Verbindungsstärke liegt, ist das Aufspüren erfolgreich und alle Effekte des Aufspürens mit der auslösenden Bedingung „Bei Erfolg“ werden durchgeführt. Wenn die Verbindungsstärke mindestens so hoch wie die Aufspürstärke ist, dann ist das Aufspüren nicht erfolgreich und alle Effekte des Aufspürens mit der auslösenden Bedingung „Bei Misserfolg“ werden durchgeführt.

Beispiel für Aufspüren

Ein Runner trifft auf Datenrabe und kann die Aufspür-Subroutine nicht ausschalten. Die Identitätskarte des Runners ist Kate „Mac“ McCaffrey (Verbindung: 1) und er hat eine Kopie von Zugriff auf Globalsec (Verbindung: 1) in seiner Ausrüstung, was eine Grundstärke von 2 ergibt. Datenrabe hat einen Grundwert für Aufspüren von 3 und der Konzern entscheidet sich dafür, 2☐ auszugeben, um den Wert für Aufspüren des Datenrabens auf 5 zu erhöhen. Das bedeutet, dass der Runner 3☐ ausgeben muss, um das Aufspüren zu verhindern. Der Runner hat 7☐ in seinem Vorrat und entscheidet sich dafür, die 3☐ auszugeben, um den Aufspürwert des Konzerns auszugleichen. Da das Aufspüren nicht erfolgreich war, wird auch kein Wirkungszähler auf Datenrabe gelegt.



Markierungen

Bestimmte Karteneffekte führen dazu, dass der Runner eine Markierung verpasst bekommt. Solange der Runner mindestens eine Markierung hat, gilt er als

MARKIERT. Solange der Runner markiert ist, kann der Konzern als eine Aktion ☐ und 2☐ ausgeben, um eine Ressource des Runners zu zerstören. Einige Karteneffekte können auch dadurch ausgelöst werden, dass der Runner markiert ist, und es ist normalerweise für den Runner sehr gefährlich, über einen längeren Zeitraum markiert zu bleiben.

Solange er markiert ist, darf der Runner als eine Aktion ☐ und 2☐ ausgeben, um eine Markierung zu entfernen und den Marker zurück in die Markerbank zu legen. Der Runner kann diese Aktion beliebig oft wiederholen, solange er die Klicks und Credits hat, um die Kosten zu bezahlen und solange er noch entfernbare Markierungen hat.

Schaden

Viele Karten und Subroutinen von Ice fügen dem Runner Schaden zu. Der Runner kann folgende drei Schadensarten erhalten:

- **KÖRPER-SCHADEN:** Der Runner zerstört eine zufällig bestimmte Karte aus seinem Griff für jeden Punkt Körper-Schaden, der ihm zugefügt wird.
- **NETZ-SCHADEN:** Der Runner zerstört eine zufällig bestimmte Karte aus seinem Griff für jeden Punkt Netz-Schaden, der ihm zugefügt wird.
- **HIRN-SCHADEN:** Der Runner zerstört eine zufällig bestimmte Karte aus seinem Griff für jeden Punkt Hirn-Schaden, der ihm zugefügt wird und sein Handkartenlimit wird dauerhaft um eine Karte reduziert. Der Runner nimmt sich einen Hirn-Schadensmarker, um dies festzuhalten.

Achtung: Körper-Schaden und Netz-Schaden unterscheiden sich nur dadurch, welche Karten ihn zufügen und verhindern können.

Wenn der Runner mehrere Karten auf einmal für Schaden zerstört, werden die Karten in seiner Ablage in der Reihenfolge abgelegt, in der sie zufällig zerstört wurden.

Wenn der Runner mehr Schaden nimmt, als er Karten in seinem Griff hat, oder wenn er am Ende seines Zuges eine maximale Handkartenzahl von weniger als Null hat, ist er **hirntot** und der Konzern gewinnt das Spiel.

Sieg

Wenn ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt sieben Agendapunkte in seiner Punktezone hat, gewinnt er sofort das Spiel.

Wenn der Konzern keine Karten mehr im F&E hat und wenn er eine Karte ziehen muss, gewinnt der Runner sofort das Spiel.

Wenn der Runner hirntot ist (Siehe „Schaden“ weiter oben), gewinnt der Konzern sofort das Spiel.



Weitere Regeln

In den folgenden Abschnitten finden sich weitere wichtige Regeln und zusätzliche Informationen zu den vorherigen Abschnitten.

Kartenfähigkeiten

Es gibt zwei verschiedene Arten von Kartenfähigkeiten in *Android: Netrunner*: **DAUERHAFT FÄHIGKEITEN** und **AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN**. Wie diese Fähigkeiten im Spiel funktionieren wird im Folgenden erklärt.

Dauerhafte Fähigkeiten

Dauerhafte Fähigkeiten haben durchgängig Einfluss auf das Spiel, solange die Karte mit dieser Fähigkeit aktiv ist und alle weiteren angegebenen Bedingungen erfüllt sind. Sie werden nicht ausgelöst und sind nicht mit Kosten verbunden. Ein Beispiel für eine dauerhafte Fähigkeit ist die Karte „Empirische Daten“, auf der steht: „Jedes Ice, das dieses System schützt, hat +1 Stärke.“

Ausgelöste Fähigkeiten

Um eine ausgelöste Fähigkeit anzuwenden, muss eine Voraussetzung erfüllt werden. Diese Voraussetzung besteht entweder aus Auslösekosten, die bezahlt werden müssen (**BEZAHLTE FÄHIGKEIT**) oder einer Auslösebedingung, die erfüllt sein muss (**BEDINGTE FÄHIGKEIT**). Sobald eine Fähigkeit ausgelöst wird, wird ihr Effekt sofort durchgeführt und kann nur durch einen **VERHINDERN** oder **VERMEIDEN**-Effekt wieder gestoppt werden. Die Spieler müssen alle Einschränkungen auf den Karten beachten, wenn sie Fähigkeiten auslösen.

Bezahlte Fähigkeiten – Um eine bezahlte Fähigkeit auszulösen, müssen die Auslösekosten bezahlt werden. Die häufigsten Auslösekosten sind das Bezahlen von Klicks, Credits oder gehosteten Markern und das Zerstören von Karten. Die Auslösekosten einer Karte stehen immer in der Textbox vor den Auswirkungen in dem Format „Kosten: Effekt“. Eine bezahlte Fähigkeit kann beliebig oft ausgelöst werden, solange die Kosten bezahlt und die durch den Effekt angegebenen Einschränkungen beachtet werden. Bezahlte Fähigkeiten können zu Beginn jedes Zuges, vor und nach jeder Spieleraktion und zu bestimmten Zeitpunkten während eines Runs ausgelöst werden. Eine Ausnahme sind Fähigkeiten, die durch Bezahlen eines Klicks ausgelöst werden, und deshalb als Aktionen ausgelöst werden müssen. Ein Beispiel für eine bezahlte Fähigkeit ist die Karte *Magnum Opus*, auf der steht: „: Erhalte 2 \heartsuit “.

Bedingte Fähigkeiten – Um eine bedingte Fähigkeit auszulösen, muss eine Auslösebedingung erfüllt werden. Eine

bedingte Fähigkeit kann nur **einmal** für jedes Erfüllen der Auslösebedingung durchgeführt werden. Auslösebedingungen verwenden üblicherweise die Worte „Wenn“, „sobald“ oder „Jedesmal wenn“ in ihrem Kartentext. Ein Beispiel für eine bedingte Fähigkeit ist die Karte *PAD-Kampagne*, auf der steht „Erhalte 1 \heartsuit , wenn dein Zug beginnt“.

Wenn eine bedingte Fähigkeit besagt, dass du etwas „darfst“, handelt es sich um eine freiwillige bedingte Fähigkeit. Die Entscheidung, ob diese Fähigkeit ausgelöst wird, liegt bei dem Spieler, der die Karte kontrolliert, vorausgesetzt, die Auslösebedingung der Fähigkeit ist erfüllt. Wenn eine bedingte Fähigkeit in ihrer Beschreibung **nicht** besagt, dass du etwas „darfst“, handelt es sich um eine verpflichtende bedingte Fähigkeit. Sie muss ausgelöst werden, wenn ihre Auslösebedingung erfüllt ist, obwohl der genaue Zeitpunkt der Durchführung flexibel ist (Siehe „Gleichzeitige Effekte“ auf Seite 22).

Achtung: Subroutinen von Ice sind verpflichtende bedingte Fähigkeiten, die ausgeschaltet und deren Ausführung so verhindert werden kann.

Andere Begriffe und Konzepte

Es gibt noch einige weitere Begriffe und Konzepte, welche die Spieler beim Durchführen von Fähigkeiten kennen sollten.

Timing-Priorität

Immer wenn die Möglichkeit besteht, bezahlte Fähigkeiten auszulösen, Karten zu laden und/oder Punkte für Agendas zu erzielen (normalerweise zu Beginn eines Zuges und nach jeder Aktion), erhält der Spieler, der gerade seinen Zug ausführt, zuerst die Gelegenheit zu handeln. Er kann so viele bezahlte Fähigkeiten auslösen, Karten laden und/oder Punkte für Agendas erzielen in der von ihm gewünschten Reihenfolge, wie er möchte. Nachdem er damit fertig ist, erhält der andere Spieler die Möglichkeit zu handeln. Wenn dieser Spieler auch fertig ist, erhält der erste Spieler erneut die Möglichkeit zu handeln.

Nachdem beide Spieler mindestens eine Möglichkeit zu handeln hatten, und ein Spieler sich entscheidet, nichts mehr zu tun, können beide Spieler bis zum nächsten möglichen Zeitpunkt dafür keine weiteren Fähigkeiten auslösen, Karten laden oder Punkte für Agendas erzielen.

Mehr Informationen über die Feinheiten beim Auslösen bezahlter Fähigkeiten, dem Laden von Karten und dem Erzielen von Agendapunkten finden sich im Timingdiagramm auf den Seiten 32–33.

Verhindern oder Vermeiden

Einige Kartenfähigkeiten verwenden die Begriffe „verhindern“ oder „vermeiden“. Fähigkeiten, die verhindern oder vermeiden, sind die einzigen Effekte, die einen anderen Effekt unterbrechen können. Ein Effekt, der verhindert oder vermeidet, enthält genaue Angaben darüber, was er verhindert oder vermeidet, und ein Effekt, der verhindert oder vermieden wird, wird nicht durchgeführt. Effekte, die verhindern oder vermeiden, können jedes Mal ausgelöst werden, wenn der Effekt, den sie verhindern oder vermeiden, durchgeführt wird.

Selbstbezügliche Sprache

Wenn nicht anders angegeben, bezieht sich eine Karte, in deren Text Bezug auf einen Kartennamen genommen wird, nur auf sich selbst und nicht auf andere Kopien der Karte dieses Namens.

Negative Effekte

Wenn ein Effekt einen Spieler daran hindert, etwas zu tun, normalerweise durch Verwendung der Worte „kann/können nicht“, hat er immer Vorrang vor anderen Effekten, solange ein anderer Effekt dies nicht ausdrücklich aufhebt.

Zerstören

Wenn eine Karte als Teil der Auslösekosten für seine eigene bezahlte Fähigkeit zerstört wird (☒), wird der Effekt dieser Karte ausgeführt, auch wenn sie dann nicht länger aktiv ist.

Enthüllen

Einige Effekte enthüllen eine oder mehrere Karten. Normalerweise können nur ungeladene installierte Karten enthüllt werden, wenn eine Fähigkeit nicht ausdrücklich etwas anderes sagt. Eine enthüllte Karte wird allen Spielern gezeigt und kehrt dann wieder in ihren vorherigen Zustand zurück. Wenn mehrere Karten durch einen Effekt enthüllt werden, gelten sie als gleichzeitig enthüllt.

Gleichzeitige Effekte

Wenn eine oder mehrere Fähigkeiten einen Auslöser mit demselben Timing haben oder gleichzeitig ausgelöst werden können, wählt jeder Spieler die Reihenfolge, in der seine eigenen Fähigkeiten ausgelöst werden. Ein Spieler kann eine freiwillige bedingte Fähigkeit vor einer verpflichtenden bedingten Fähigkeit auslösen, wenn sie beide dieselbe Auslösebedingung haben.

Sollten die Spieler irgendwann gleichzeitige Effekte zur selben Zeit ausführen wollen, führt der Spieler, der am Zug ist, zuerst alle seine Effekte durch.

Beispiel für gleichzeitige Auswirkungen

Der Runner hat Aesops Leihhaus und Wyldside installiert und die beiden Karten haben dieselbe Auslösebedingung: „Wenn dein Zug beginnt“. Der Zug des Runners beginnt und er kann sich dafür entscheiden, die freiwillige auszulösende Bedingung von Aesops Leihhaus zuerst auszulösen und so 3☒ durch die Zerstörung von Wyldside zu erhalten. Damit wird die bedingte Fähigkeit von Wyldside nicht ausgelöst und der Runner verliert keine ☒.

Hosten

Einige Karten können nur auf andere Karten installiert werden; andere ermöglichen es, dass andere Karten auf ihnen installiert werden. Eine Karte, auf der eine andere Karte installiert wurde, wird die „hostende Karte“ genannt, während die Karte, die auf ihr installiert wurde, die „gehostete Karte“ genannt wird. Gehostete Karten können das Spiel verlassen, ohne Auswirkungen auf die hostende Karte zu haben. Karten können auch Zähler oder Marker hosten. Gehostete Zähler oder Marker können ausgegeben werden oder das Spiel verlassen, ohne Auswirkungen auf die hostende Karte zu haben. Wenn ein oder mehrere gehostete Marker Teil einer Auslösebedingung sind, müssen diese Marker von der Karte mit der Fähigkeit ausgegeben werden (und in die Markerbank zurückgelegt werden).

Wenn eine hostende Karte das Spiel verlässt, verlassen auch alle gehosteten Karten und Marker das Spiel. Dies kann nicht verhindert werden.

Agendas aufgeben

Einige Karten haben zur Bedingung, dass der Konzern oder der Runner eine Agenda aufgeben. Wenn ein Spieler eine Agenda aufgibt, wählt er eine beliebige Agenda aus seiner Punktezone und entfernt sie dauerhaft aus dem Spiel (sie wird nicht ins Archiv oder in die Ablage gelegt). Er erzielt nicht länger die Punkte für diese Agenda.



Symbole

Auf den Karten erscheinen folgende Symbole:

☒: Dieses Symbol steht für **CREDIT**. Es erscheint immer mit einer Zahl, wie zum Beispiel 1☒, was „ein Credit“ bedeutet, oder 3☒, was „drei Credits“ bedeutet.

☑: Dieses Symbol steht für einen einzelnen **KLICK**. Mehrere Klicks werden durch mehrere Symbole dargestellt, so steht zum Beispiel ☑☑ für „zwei Klicks“.

☑: Dieses Symbol steht für **WIEDERKEHRENDE CREDITS**. Es erscheint immer mit einer Zahl, wie zum Beispiel 1☑, was „ein wiederkehrender Credit“ bedeutet, oder 3☑ was „drei wiederkehrende Credits“ bedeutet. Wiederkehrende Credits werden in aufgeführter Höhe auf die Karte gelegt, sobald diese aktiv wird und können sofort ausgegeben werden. Benutzte wiederkehrende Credits werden am Anfang des Zuges des kontrollierenden Spielers wieder auf die hostende Karte gelegt. Spieler können wiederkehrende Credits nur gemäß den Anweisungen der hostenden Karte ausgeben.

☐: Dieses Symbol steht für **VERBINDUNG**. Es wird immer mit einer Mengenangabe verwendet, wie zum Beispiel +1☐, was für „plus 1 Verbindung“ steht.

☐: Dieses Symbol steht für **SPEICHEREINHEIT**. Es wird immer mit einer Mengenangabe verwendet, wie zum Beispiel +☐, was für „plus 2 Speichereinheiten“ steht.

↳: Dieses Symbol steht für Subroutine und erscheint nur auf Ice. Jedes Symbol markiert eine einzelne Subroutine auf dem Ice.

☒: Dieses Symbol steht für Zerstören. Es wird als selbstbezügliche Auslösekosten in Kartentexten verwendet, wie zum Beispiel: „☒: Ziehe 2 Karten“, was bedeutet „Zerstöre diese Karte, um 2 Karten zu ziehen“.



Deckbau

Zu den Besonderheiten von Living Card Games, gehört die Möglichkeit für die Spieler, ihre Decks individuell zu gestalten, indem sie Karten hinzufügen oder entfernen. Dadurch entstehen jedes Mal neue Spielmöglichkeiten.

Warum Deckbau?

Deckbau ist eine großartige Möglichkeit, das Spiel auf eine völlig neue Weise zu erfahren. Statt sich dem Spiel anzupassen, kannst du das Spiel zwingen, sich dir anzupassen. Deckbau eröffnet neue Strategien, neue Erfahrungen und führt letztendlich zu interessanteren Spielen, in die man mehr von sich selbst eingebracht hat. Wenn du ein Deck baust, nimmst du nicht einfach nur am Spiel teil, du gestaltest aktiv die Art, wie das Spiel gespielt wird.

Beim ersten selbstgebauten Deck ist es meist eine gute Idee, eins der bestehenden Startdecks zu modifizieren, statt ein neues Deck von Grund auf zu entwerfen. Wenn du *Android: Netrunner* einige Male mit verschiedenen Decks gespielt hast, solltest du einen guten Überblick über die Funktionen verschiedener Karten haben. Wähle deine Lieblingsfraktion und modifiziere das entsprechende Startdeck durch Austauschen einiger Karten gegen Karten anderer Fraktionen. In den meisten Fällen ist es sinnvoll, bei der Mindestgröße für Decks zu bleiben, da es dein Deck wirkungsvoller macht. Mach dir keine Gedanken darüber, wie man das perfekte Deck baut – genieße einfach den Prozess des Deckbaus und teste verschiedene Karten, die dir gefallen und die den Spielspaß für dich erhöhen könnten.

Wenn du ein komplett neues Deck bauen möchtest, ist es meistens hilfreich, die Karten nach Gruppierungen zu sortieren. Wenn du die Fraktionen erst einmal sortiert hast, wähle eine aus und trenne die Karten nach Kartenart. Du solltest darauf achten, eine gute Mischung aus den verschiedenen Kartenarten in deinem Deck zu haben. Du kannst deine Möglichkeiten beim Deckbau durch das Hinzufügen von Karten aus einem weiteren Grundset deutlich erhöhen.

Ein Punkt, auf den man beim Bau von *Android: Netrunner*-Decks achten sollte, ist das Ausgeben deines Einflusses. Du solltest so viel wie möglich davon ausgeben, da es in den anderen Fraktionen auch viele starke Karten gibt. Wenn du dir nicht sicher bist, was du hinzufügen sollst, such nach Karten, die oft anwendbar sind, wie zum Beispiel Ice oder Ice-Brecher. Für den Konzern kann das überraschende Laden eines Ice einer anderen Fraktion ein wichtiger Wendepunkt im Spiel sein!

Als Konzern solltest du außerdem darauf achten, wie hoch der Anteil an Ice in deinem Deck ist. Du solltest auf jeden Fall genug Ice hinein packen, um den Runner zu stoppen. Wir empfehlen 17–20 Ice-Karten in einem Deck aus 45–49 Karten. Stelle außerdem sicher, dass du genug Möglichkeiten hast, an mehr Credits zu kommen als durch die normale „ für 1 ∞ “ Aktion. Durch eine starke wirtschaftliche Seite des Decks erhältst du viele Credits, die du ausgeben kannst, um deinen Gegner unter Druck zu setzen.

Wenn dein Deck fertig ist, solltest du einige Spiele damit spielen! Zu diesem Zeitpunkt wirst du anfangen zu verstehen, ob dein Deck funktioniert oder nicht. Hast du ausreichend Ressourcen? Ist dein Ice zu teuer? Ziehst du deine Ice-Brecher schnell genug? Finde die Schwachpunkte deines Decks und versuche, einige Karten gegen andere auszutauschen. Vielleicht kommt dir beim Betrachten deiner Karten sogar die Idee für ein völlig neues Deck!

Einschränkungen

Beim Bau von Decks für Turnierspiele müssen die Spieler sich an folgende Einschränkungen halten:

- Ein Deck muss zu einer bestimmten Identitätskarte gehören und darf nicht weniger als die auf der Identitätskarte angegebene Mindestkartenzahl enthalten. Es gibt kein oberes Limit für die Zahl der Karten in einem Deck, aber das Deck muss in einem kurzen Zeitraum zu mischen sein. Identitätskarten, Referenzkarten und Klickzählerkarten werden nie als Teil des Decks angesehen und werden nicht mitgezählt, wenn die Minimalgröße des Decks bestimmt wird.
- In einem Deck dürfen sich nicht mehr als drei Kopien einer Karte (erkennbar am Kartennamen) befinden.
- In einem Deck, das zu einer Runner-Identität gehört, dürfen keine Konzernkarten sein und umgekehrt.
- Ein Deck darf nur so viele Karten anderer Fraktionen enthalten, dass der addierte Einfluss-Wert dieser Karten das Einfluss-Limit auf der gewählten Identitätskarte nicht übersteigt (Siehe „Einfluss“ weiter unten). Karten, die zur gewählten Fraktion gehören, zählen nicht gegen dieses Limit.
- Ein Konzerndeck muss eine bestimmte Anzahl Agendapunkte enthalten, die von der Größe des Decks abhängt:
 - Ein Deck mit 40 bis 44 Karten muss 18 oder 19 Agendapunkte enthalten.
(**Achtung:** Die Identitäten in diesem Set fordern eine Mindestdeckgröße von 45 Karten)
 - Ein Deck mit 45 bis 49 Karten muss 20 oder 21 Agendapunkte enthalten.
 - Ein Deck mit 50 bis 54 Karten muss 22 oder 23 Agendapunkte enthalten.

Bei größeren Decks müssen **jedes Mal** 2 Agendapunkte zu der Mindestanforderung für Decks mit 54 Karten addiert werden, wenn die Zahl der Karten ein Vielfaches von 5 erreicht (55, 60, 65, usw.).

Ein Deck mit 66 Karten muss zum Beispiel 6 zusätzliche Agendapunkte enthalten (2 für 55, 2 für 60 und 2 für 65 Karten). Damit müssen also insgesamt 28 oder 29 Agendapunkte enthalten sein.

Einfluss

Ein Spieler möchte möglicherweise Karten, die nicht der gewählten Fraktion entsprechen, zu seinem Deck hinzufügen. Dabei unterliegt er Einschränkungen durch das Einfluss-Limit auf seiner Identitätskarte. Der addierte Einfluss-Wert der Karten anderer Fraktionen in seinem Deck darf dieses Limit nicht überschreiten. Der Einfluss-Wert jeder Karte wird durch die kleinen blauen Punkte unten auf der Karte dargestellt.



Eine Karte mit 2 Einfluss.

Neutrale Karten gehören zu keiner Fraktion und können damit jedem Deck der entsprechenden Seite verwendet werden, sie haben grundsätzlich einen Einfluss-Wert von Null.

Achtung: Einige Karten haben keinen Einfluss-Wert (das ist etwas anderes als eine Karte, die einen Einfluss-Wert von Null hat). Diese Karten kann man daran erkennen, dass ihnen die Einflussbox fehlt. Eine Karte ohne Einfluss-Wert kann nicht in Decks, die zu Identitätskarten anderer Fraktionen gehören, verwendet werden.

Beispiel für Deckbau

Jenny hat sich entschieden, ein Kriminellen-Deck zu bauen, und ändert dafür das Kriminelle-Startdeck. Sie legt alle Kriminellen-Karten und neutralen Runnerkarten vor sich aus und sie weiß, dass sie derzeit 47 Karten hat und noch nichts von Gabriel Santiagos Einfluss von 15 ausgegeben hat.

Die Gestalter-Karten gefallen Jenny gut, also entscheidet sie sich dafür, diese genauer anzusehen und einige davon für ihr Deck auszuwählen. Nachdem sie diese durchgeschaut hat, wählt sie folgende Karten als mögliche Ergänzungen für ihr Deck aus:

- 3x Diesel, 3x Gordische Klinge, 1x Toolbox, 2x Blick des Bastlers, 2x Akamatsu-Speicherchip, 3x Bastelstunde, 2x Magnum Opus

Diese Karten haben einen addierten Einfluss-Wert von 35, sie kann aber nur 15 Einflusspunkte ausgeben. Nachdem sie sich die Kriminellen-Karten noch einmal angeschaut hat, entscheidet Jenny, dass sie die Gordische Klinge am meisten braucht, da es ein Decoder ist, etwas, was ihrem Deck bisher noch vollständig fehlt. Sie fügt ihrem Deck 2x Gordische Klinge für sechs Einflusspunkte zu, weil sie der Meinung ist, dass sie keine 3 Kopien davon benötigt, da es in ihrem Kriminellen-Deck bereits die Karte Sonderbestellung gibt.



Gordische Klinge

Nachdem sie Gordische Klinge hinzugefügt hat, rechnet Jenny kurz nach und stellt fest, dass sie, um alle Programme, die sie gern haben will, zu installieren, mehr Speicher benötigt. Sie wählt 2x Akamatsu-Speicherchip und 1x Toolbox für ihr Deck aus. Damit hat sie 10 Einfluss ausgegeben. Nun hat sie nur noch fünf Einflusspunkte, die sie ausgeben kann.

Nachdem sie ihr Deck noch einmal durchgeschaut hat, entscheidet Jenny, dass sie mehr Karten mit Nachzieh-Effekten haben möchte. Da Diesel nur zwei Einfluss kostet, könnte sie 2x Diesel hinzufügen und wäre damit bei 14 Einfluss. Sie kann aber nicht 3x Diesel wählen, da dies zu viel Einfluss kosten würde. Sie schaut sich die Karten noch einmal an, für die sie bisher Einfluss ausgegeben hat, und bemerkt, dass der Akamatsu-Speicherchip nur einen Einfluss-Wert von eins hat. Sie entscheidet sich dafür, einen der Akamatsu-Speicherchips wieder herauszunehmen, um stattdessen 3x Diesel hinzuzufügen und so auf 15 Einfluss zu kommen. Eigentlich möchte sie wirklich gern Blick des Bastlers in ihrem Deck haben, entscheidet sich aber, es erst einmal mit Diesel zu versuchen. Nachdem sie 15 Einflusspunkte ausgegeben hat, fügt sie ihrem Deck jetzt die folgenden Karten hinzu:



Diesel

- 2x Gordische Klinge, 1x Akamatsu-Speicherchip, 1x Toolbox, 3x Diesel

Nachdem sie ihren Einfluss so maximal ausgenutzt hat, zählt Jenny die Karten in ihrem Deck. Derzeit hat sie 54 Karten, die Mindestdeckgröße Gabriel Santiagos liegt bei 45. Sie entscheidet sich also, neun Karten aus dem Deck zu entfernen, um bei der Mindestdeckgröße zu bleiben, um das Deck wirkungsvoller zu machen.

Als erstes entscheidet sich Jenny dafür, 1x Desperado aus ihrem Deck zu nehmen, da sie mit Toolbox spielen will und ein Spieler nicht mehr als eine Konsole gleichzeitig installiert haben kann. Als nächstes entfernt Jenny 1x Datenhändler, da sie es nicht mag, Agendas aufgeben zu müssen.

Jetzt wird die Entscheidung schon schwieriger. Da Jenny jetzt einen Decoder hat, hält sie 3x Kypsis für unnötig, aber sie möchte nicht alle Kopien dieser Karte entfernen. Sie entscheidet, 2x Kypsis aus dem Deck zu nehmen. Sie schaut sich ihre Programme und Ice-Brecher noch einmal an und ist damit zufrieden, deshalb legt sie sie vorerst beiseite.

Also muss sie sich zwischen ihrer Hardware, ihren Ressourcen und Ereignissen entscheiden. Jenny betrachtet ihre Hardware und beschließt, dass sie keine 2 Kopien des Lemuria-Codeknackers benötigt, weil sie bereits 3x Infiltration hat, um Karten zu enthüllen. Sie würde gern beide Lemuria-Codeknacker entfernen, aber einer der Freunde, mit denen sie spielt, verwendet gern Hinterhalt-Karten. Also entscheidet sie sich dafür, für alle Fälle eine Kopie im Deck zu behalten. Sie zählt die bisher entfernten Karten und stellt fest, dass sie fünf Karten ausgewählt hat und ihr Deck derzeit aus 49 Karten besteht. Wenn sie auf 45 Karten kommen will, muss sie weitere vier Karten entfernen!

Jenny betrachtet als nächstes ihre Ressourcenkarten. Sie möchte auf jeden Fall 3x Codeknacken für Armitage behalten, aber sie ist sich nicht sicher, ob sie 2x Crash Space und 2x Täuschziel behalten soll. Diese Karten sind gut, wenn sie gegen Weyland und NBN spielt, aber weniger nützlich in Spielen gegen Jinteki oder Haas-Bioroid. Sie möchte sie herausnehmen, erinnert sich dann aber an die Karte Verbrannte Erde und entscheidet sich, sie lieber drin zu lassen und stattdessen 2x Zugriff auf Globalsec herauszunehmen, da sie der Meinung ist, dass sie durch Täuschziel besser vor Markierungen geschützt ist.



Zugriff auf Globalsec

Damit bleiben nur Ereignisse. Sie muss noch weitere zwei Karten entfernen, also betrachtet sie die Ereignisse und entscheidet sich, dass Gefälschter Aktivierungsbefehl die schwächste Karte unter ihnen ist. Sie nimmt zwei davon aus dem Deck und atmet erleichtert auf. Sie hat jetzt die folgenden Karten entfernt:

- 1x Desperado, 1x Datenhändler, 2x Kypsis, 1x Lemuria-Codeknacker, 2x Zugriff auf Globalsec, 2x Gefälschter Aktivierungsbefehl

Nun ist sie bereit, mit ihrem neuen Deck einige Partien zu spielen!



Haas-Bioroid

„Effektiv. Verlässlich. Menschlich.“

Mit ihrem Hauptquartier in New Angeles und großen Zweigstellen in Chicago, Köln, Heinlein, Johannesburg und Sidney ist Haas-Bioroid der Weltmarktführer in den Bereichen Cybertechnik und künstliche Intelligenz. Haas-Bioroids Produkt mit dem größten Symbolcharakter und Wiedererkennungswert sind die Bioroiden selbst, Androiden mit Cybertechnik-Körper und künstlich-intelligentem Geist, der nach einem hochkomplexen Abbild des menschlichen Gehirns geformt wurde.

Bioroiden sind eine relativ neue Technologie, aber sie haben die Menschheit bereits für immer verändert. Da Androiden als Arbeitskräfte immer preisgünstiger und leichter verfügbar werden, verlieren

immer mehr Menschen, besonders in der Unterschicht, ihren Arbeitsplatz und werden durch Bioroiden oder Klone ersetzt. Obwohl Bioroiden weniger umstritten sind als die menschengleichen Klone, sind auch sie das Ziel scharfer Kritik, Hass und manchmal sogar Gewalt.

Der Markt für „Arbeitskraftlösungen“ wird von Haas-Bioroid und ihrem schärfsten Konkurrenten Jinteki kontrolliert. Beide Konzerne sind durch ihr geteiltes Monopol unglaublich reich geworden. Haas-Bioroid hält das Patent auf Bioroiden und einen Großteil der notwendigen Technologie für die Entwicklung von hochwertiger künstlicher Intelligenz. Sie verteidigen ihre Patente und ihre Marktposition aggressiv mit allen legalen Mitteln – und, wenn man bestimmten schwarzseherischen Bürgerrechtsgruppen und Elementen aus Grauzonen am Rand der Gesellschaft glauben kann, auch mit den ihnen zur Verfügung stehenden illegalen Mitteln.

Außer der Entwicklung der künstlich intelligenten Bioroiden hat Haas-Bioroid auch mit der Entwicklung von hochspezialisierten Bioroiden für den Einsatz im Bereich der Netzwerksicherheit experimentiert, und

auch anderen Bereichen, die traditionell in den Aufgabenbereich von Softbots (sogenannten „schwachen“ KIs) fallen. Bioroiden, die ausschließlich für den Einsatz in Netzwerken entwickelt wurden, haben nachgewiesenermaßen die Fähigkeit, mit den Gehirnen von Anwendern über ein neurales Interface zu interagieren – manchmal mit tödlichem Ausgang. Es gibt auch Hinweise darauf, dass diese Bioroiden weniger gut „angepasst“ sind als andere, die über einen Körper verfügen und mit Menschen auf traditionellere Weise interagieren können. Haas-Bioroid weist alle Anschuldigungen zurück, die nahelegen, dass ihre Software-Bioroiden instabil seien oder jemals in Ereignisse verwickelt waren, die zu Hirn-Schäden bei menschlichen Anwendern führten.

Haas-Bioroid rühmen sich mit ihrer Qualitätsarbeit und ihrem überragenden Design. Außer den Bioroiden stellen Haas-Bioroid und ihre Tochterfirmen Cybertechnik-Produkte für die kommerzielle und medizinische Anwendung, Prothesen, Industrieroboter und Maschinen, Geräte mit Hirn/Maschine-Schnittstellen und Unterhaltungselektronik.



Jinteki

„Die menschliche Note.“

Der traditionell konservativ eingestellte Konzern Jinteki wird nach einer Reihe von Umwälzungen und Übergangslösungen inzwischen von einem aggressiven neuen Vorstandsvorsitzenden, dem Vorsitzenden Hiro geleitet. Neben rascher Entwicklung im Bereich des Klonens und der Biotechnologie im letzten Jahrzehnt, hat der Konzern sein Hauptquartier von Tokio, Japan, nach New Angeles verlegt, Labore auf dem Mars erworben oder neu gebaut und ihre Beschäftigungspolitik so verändert, dass ihre Forschungs- und Vertriebskräfte auf einem sehr viel breiteren Gebiet arbeiten. Zweigstellen wurden mit größerer Autonomie ausgestattet, und durch lokal angepasstes Marketing wurden mehr Klone direkt an den

Endkunden verkauft. (Obwohl ein Großteil des Umsatzes mit Klonen immer noch auf dem Firmenkundenmarkt gemacht wurde).

Diese Umwälzungen spiegeln die Unruhe in der Gesellschaft als Ganzes im letzten Jahrzehnt wieder und sie haben auch den gleichen Grund: Androiden. Jinteki hält das Patent an dem Prozess zur Erschaffung menschengleicher Klone, maßgeschneiderter biologischer Androiden, hergestellt von den Geningenieuren Jintekis. Jetzt, wo diese kontroverse Technologie billiger und weniger störungsanfällig geworden ist, verlieren mehr und mehr menschliche Arbeitskräfte ihren Job und werden durch günstigere Klonarbeiter ersetzt. Während einige der Produkte Jintekis (wie zum Beispiel die im Vakuum arbeitenden „Turtleback“-Klone, die man manchmal in Heinlein oder am Beanstalk antrifft) nur vage Ähnlichkeit mit Menschen aufweisen, sind andere von Menschen quasi nur noch durch den Barcode in ihrem Nacken zu unterscheiden.

Jinteki vermarktet diese Klone als persönlicher und personengleicher als die roboterartigen Bioroiden, die ihr größter Konkurrent herstellt. Klone sind aufgrund ihrer Konstruktion anpassungsfähig und wie „echte“ Personen zu intuitivem Handeln

fähig, außerdem sind sie besser dazu in der Lage, Empathie zu Menschen aufzubauen, als andere Androiden. Sie sind besonders gut im Dienstleistungssektor einzusetzen, obwohl auch Klone für schwere körperliche Arbeit und für die industrielle Verwendung zur Verfügung stehen. Es gibt sogar Gerüchte über Klonprojekte, in denen das Potential menschlicher Psi-Kräfte ausgelotet wird, aber seriöse Wissenschaftler halten diese Spekulationen für Unfug. Jinteki hat umfassende Forschung am menschlichen Gehirn und Technologien für Hirn/Maschine-Schnittstellen betrieben, aber der Grund dafür dürfte die essentielle Bedeutung von Neuro-Aufzeichnungen für ihren Produktionsprozess sein.

Die neueren, ausgefeilteren und moderneren Spitzenmodelle von Jinteki zeichnen sich durch Anpassungsfähigkeit, Ästhetik und einer Verbindung zur belebten Natur aus. Jinteki ist stolz auf seine Herkunft als japanischer Konzern und hat eine traditionelle Ästhetik zu einem Teil ihrer Firmenidentität gemacht. Neben den Klonen hat Jinteki sich auf die Bereiche Biotechnologie, Züchtung von Ersatzorganen, Pharmakologie, Landwirtschaft und medizinische Ausrüstung spezialisiert.



NBN

„Du bist nie unbeobachtet.“

NBN ist das größte Medienkonglomerat der Welt, dessen Name in der Geschichte des Konzerns für Network Broadcast News, Net Broadcast Network und Near-Earth Broadcast Network stand. Heute heißen sie nur noch NBN und haben ihr Hauptquartier direkt am Broadcast Square in New Angeles, nachdem sie in den frühen 30ern von SanSan hierher gezogen sind. NBN hat außerdem Büros und Sendeanlagen auf allen Ebenen des New Angeles Weltraumlifts, mit einer Konzentration auf die Midway Station und die als Castle bekannte Endstation im Orbit.

NBN besitzt und betreibt fünf der zehn am höchsten bewerteten Anbieter für Streaminginhalte weltweit. Von Musik bis Trideo, von Erstausstrahlung bis Sitcoms, von klassischen Filmen bis zu interaktiven Simsinn-Erlebnissen – man findet alles bei NBN. NBN produziert und lizenziert jeden

Tag mehr Inhalte, als ein Mensch in einem Jahr konsumieren könnte. Sie verfügen über hochentwickelte Softbot-Assistenten, die den Konsumenten bei der Zusammenstellung des „wertigsten“ und „individuellsten“ Nutzerprofils helfen sollen.

NBNs Einnahmestruktur ist so komplex wie das Geflecht aus Netzwerken und Übertragungsinfrastruktur, das sie ihr Eigen nennen. Ihr breitgefächertes Angebot an Inhalten und ihr hochentwickeltes, anwenderfreundliches Liefersystem haben dafür gesorgt, dass NBN auf verschiedenen Medienmärkten eine riesige Anzahl von Abonnenten für ihre verschiedenen Mitgliedschaftsstufen gefunden haben. Durch das Sammeln und Aufbereiten von Informationen über die Zuschauer und ihre Konsumgewohnheiten ist NBN auch die größte Anbieter für Medien- und Marketingforschung weltweit, mit Zettabytes an Datenbeständen voller Information über Themen wie die Kaufgewohnheiten von dreißigjährigen Alleinerziehenden mit Collegeabschluss. NBN kann diese Daten an andere Konzerne verkaufen und demselben Kundenstamm auch gezielte Werbekampagnen anbieten. Von NBN produzierte Werbung arbeitet mit psychographischen Profilen und den neuesten Erkenntnissen im Bereich der

Neurowissenschaft und Technologien der Neuro-Aufzeichnung, um die Durchdringung der Werbebotschaft und die Markentreue zu fördern.

Die Marktdominanz von NBN bedeutet, dass in den meisten Märkten sogar die Menschen, die nicht zum Kreis der Abonnenten gehören, Infrastruktur von NBN nutzen müssen, wenn sie überhaupt Zugang zu Netzwerken haben wollen. Die Folge davon ist, dass ein Großteil der Daten und Medieninhalte der gesamten Gesellschaft durch die Hände von NBN geht. Verfechter des Privatsphäregedankens machen sich Sorgen wegen der umfassenden Kontrolle, die NBN über die Medienwelt hat. Sie verdammten NBN zudem für die Zusammenarbeit mit den Diktaturen des Mittelmeerraums. Einige sind auch besorgt, dass NBN seinen reichen Datenschatz für finstere Zwecke als Werbung nutzt, und dass es einen tieferen Grund dafür gibt, warum weder in den USA noch von anderen Regierungen je kartellrechtliche Schritte gegen den Konzern unternommen wurden.

NBN ist ein Paradebeispiel für hohe Unternehmenseffizienz durch flexibles und reaktives Verhalten auf einem sich ständig ändernden Markt. NBN liest den Markt nicht nur, sondern lenkt ihn auch.



Weyland-Konsortium

„Auf dem Weg nach oben.“

Wenn man von der dramatischen und öffentlichen Assoziation mit dem Weltraumlift von New Angeles, besser bekannt als „Jacks Beanstalk“ oder einfach „der Beanstalk“, benannt nach dem Designer Jack Weyland, einmal absieht, weiß die Öffentlichkeit nur wenig über den Besitz in den Händen des Weyland-Konsortiums. Diese undurchsichtige Organisation besitzt und investiert in andere Konzerne und nutzt ihre enormen Aktiva durch den Beanstalk, um mit besorgniserregender Geschwindigkeit kleinere Megakons zu kaufen und verkaufen.

In den vergangenen Jahrzehnten war die offensichtliche Spezialität des Weyland-Konsortiums die Baubranche, ein Vermächtnis aus ihrer Beteiligung am Weltraumlift-Projekt. Viele Tochterfirmen

sind im Bausektor tätig, oft auf lokaler Ebene, oder sie gehören zur Zulieferindustrie für Baufirmen. Es gibt Schätzungen, die besagen, dass die Hälfte der Arkologien in New Angeles von Firmen unter der Kontrolle des Weyland-Konsortiums gebaut wurden und dass raffinierte Bilanzierungen und Geschäftspraktiken dafür gesorgt haben, dass selbst wenn die kleineren Gesellschafter bankrott gingen, das Konsortium irgendwie unbeschadet aus der Sache hervorging.

Teil des Erfolgsgeheimnisses des Weyland-Konsortiums ist seine Fähigkeit, sich Regierungsverträge zu sichern und erfolgreiche Lobbyarbeit für eine vorteilhafte Gesetzgebung, besonders in den Vereinigten Staaten und China, zu betreiben. Es ist häufig ein Kriegsgewinnler, der sich Anteile am lukrativen Wiederaufbau im Mittelmeerraum, im Vereinigten Korea und den Staaten der Subsahara-Liga gesichert hat. In den Nachwehen des Mondkrieges hat Weyland sich beinahe 70% der Verträge für orbitalen Wiederaufbau auf der Erde und beinahe alle Heinlein-Verträge unter den Nagel gerissen. Sehr zum Ärger für Weyland erstreckt sich der scheinbar magische Einfluss auf lokale Regierungen nicht auf die marsianischen Separatisten, die das Weyland-Konsortium

für die ökonomischen Handlanger der Erd-Hegemonie halten.

Trotzdem ist sich Weyland sicher, dass die leuchtende Zukunft der Menschheit im Weltraum liegt. Das Konsortium gehört zu den Hauptsponsoren für Weltraumforschung und erwirbt ständig neue Konstruktionsfirmen für Raumfahrzeuge und Orbitalanlagen. Einige sind der Meinung, dass das Weyland-Konsortium versucht, ein Monopol im Weltraum zu erlangen, dass es die menschliche Besiedlung außerhalb der Erde kontrollieren will. Viele dieser Schwarzseher sind Marsianer, die dem Weyland-Konsortium schon aus Prinzip misstrauen.

Wenn man die Neigung des Weyland-Konsortiums zu Operationen in kriegsgebeutelten Regionen betrachtet, überrascht es nicht, dass der Konzern gern mit harten Bandagen kämpft. Auch wenn es wenig Beweise gibt, werden doch einige ungeklärte Todesfälle Elementen innerhalb des Konsortiums zugeschrieben. Weyland setzt bevorzugt brachiale Methoden zur Lösung der meisten Probleme ein und nutzt seine umfangreichen Ressourcen zum Erreichen seiner Ziele.

Runner

Runner sind eine zersplitterte und vielschichtige Gruppe. Es ist beinahe unmöglich, allgemeingültige Aussagen über sie zu machen, außer dass ihre Individualität die Grundlage ihrer Identität ist. Sie stehen definitionsgemäß außerhalb des Gesetzes und führen deshalb häufig das Leben von Einzelgängern. Sie haben keine umfassenden Organisationen oder Zugehörigkeiten, eigentlich gibt es wenig, dass einen Runner dem anderen gleichen lässt. Sie kommen aus allen Gesellschaftsschichten, haben stark voneinander abweichende Fähigkeiten, Ziele und vorhandene Ressourcen – sie haben nicht einmal eine Kleiderordnung.

Anarchos

Anarchos verachten die Oligarchie der Konzerne, das ganze korrupte System und oft auch die gesamte Gesellschaft. Was auch immer das genaue Ziel ihrer Wut ist, eins haben sie alle gemeinsam – ihren Zorn. Im schlimmsten Fall wollen Anarchos einfach nur die Welt brennen sehen. Im besten Fall sind sie unermüdliche Kämpfer für die Geknechteten und Unterdrückten. Sie sind gut darin, Dinge zu vernichten, Viren zu verbreiten und die Aktivposten und Programme der Konzerne zu zerstören.



Kriminelle

Kriminelle sind Runner aus purem Eigennutz. Genau genommen sind alle Runner Kriminelle, zumindest, wenn man die Kons fragt, aber diese Runner lieben die Kriminalität. Sie erheben eigennütziges Handeln zu einer Kunstform und es ist ihnen egal, wer zu Schaden kommt, solange sie ihren Vorteil haben. Viele Kriminelle betätigen sich auch in traditionelleren Gebieten der Kriminalität, sie stehlen Daten genau so begeistert wie Geld. Ihre Spuren können Kriminelle gut verbergen und sie kennen jede Menge schmutzige Tricks, um aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.



Gestalter

Auf andere wirken **Gestalter** oft wie naive Idealisten. Ihre Motivation ziehen sie nicht aus Wut auf die Ungerechtigkeit der Konzerne, die für die Unterklasse zu den alltäglichen Wahrheiten gehört. Sie machen es auch nicht um des Geldes Willen. Viele verstehen nie, warum die Gestalter das tun, was sie tun, obwohl es eigentlich gar nicht so schwer zu verstehen ist. Gestalter ziehen ihre Motivation aus der Neugierde und einem gewissen Grad an Stolz. Ein Gestalter mag einen Datendiebstahl genauso hinterhältig und zerstörerisch organisieren wie der größte Abschaum unter den Anarchos, aber er verfolgt andere Ziele; Gestalter wollen einfach nur sehen, dass sie es können. Gestalter sind auch Bastler und Bauer, sie treiben ihre Hardware und Software an ihre Grenzen und darüber hinaus.



Noise

Meisterhacker

„Ich schätze, ich bin ein typisches Beispiel für einen Mann, der jeden Vorteil hatte, aber tragischerweise nichts daraus gemacht hat.“ Reillys arrogantes Grinsen, dass einen zur Raserei treiben konnte, ließ sein jugendliches Gesicht noch zehn Jahre jünger aussehen.

„Hattest du wirklich“, antwortete Brady, während er die Datei durchblätterte, die zwischen den beiden in der Luft hing. „Ji Reilly. Hier steht, dass du schon von Geburt an ein G-Mod bist. Mommy und Daddy müssen dich wirklich sehr geliebt haben, dass sie so in deinem Hirn rumgepfuscht haben.“

„Oh, sicher“, gab Reilly zurück. „Sie haben mich so sehr geliebt, dass sie alles genau geplant haben. Du weißt, ich wurde in Heinlein geboren, aber ich wurde den Beanstalk heruntergeschickt, um zur Schule zu gehen. Meine Eltern lebten auf dem Mond, aber ich lebte in einer Arkologie in New Angeles. Ich konnte nachts aus dem Fenster sehen und meiner Mom und meinem Dad zuwinken.“

„Versuch nicht, mir so einen Scheiß zu verkaufen.“

„Es steht alles in der Datei, Detective.“ Reilly machte eine schnelle Bewegung mit seiner langfingrigen Hand über einen schimmernden Virtu-Schirm. „Alles vorausgeplant. Ein Praktikum in der Forschungsabteilung für künstliche Intelligenz bei Jinteki. Mit 25 eine Position im Management. Vizechef mit 30.“

„Du warst kein stellvertretender Direktor bei Jinteki?“

„Oh, zur Hölle, natürlich nicht, könnten Sie sich das vorstellen?“ Er lachte, ein abgehacktes, bellendes Lachen. „Das Unternehmen hätte mich nie überlebt.“ Und dann wieder dieses Grinsen. „Vielleicht werden sie das immer noch nicht.“

„Du hattest also jeden beschissenen Vorteil, von dem ein Junge nur träumen kann“, spottete Brady. „Und jetzt bist du hier.“ Reilly zuckte mit den Schultern und tat sein bestes, um unschuldig auszusehen. Aber die Handschellen ruinierten den gewünschten Effekt, beide Effekte. „Also, Reilly, warum dieses Leben als Krimineller?“

„Warum ein Leben als Krimineller.“ Reilly ließ jedes Wort in seinem Mund und auf seinen Lippen zergehen, schmeckte sie und erwägte, welche Ideen dahinter standen. „Warum nicht?“

Brady lächelte höhnisch und lies sein PAD auf die kalte Metalloberfläche des Tisches fallen. „Ich weiß, warum. Du bist durch diese kleinen Gaunereien ziemlich reich geworden.“

„Es gibt Dinge, die sie wissen und es gibt Dinge, die sie glauben zu wissen, Detective. Und es gibt zwei Dinge, die sie wissen sollten, bevor wir weitermachen.“

„Ja?“

„Zunächst einmal bedeutet die Tatsache, dass sie mich wieder und wieder verhaften, nicht, dass ich ein Krimineller bin. Nicht, bevor sie auch etwas finden, für das ich verurteilt werden kann.“

„So gut bist du nicht, Reilly. Die Techs werden die gestohlenen Daten irgendwo in deinen Datenkernen finden. Du wirst nicht länger zu den Spitzenrunnern gehören, sie werden dir deine Cyberware aus dem Kopf reißen, und sobald du auch nur ein PAD anfässt, werden sie dir die Finger brechen. Du wirst einfach nur Ji Reilly sein. Ein Niemand.“

„Und damit kommen wir zur zweiten Sache, Detective.“ Er stand da und stützte seine Hände auf dem Tisch auf. Seine leichtfertigen Gesten, sein höhnisches Grinsen waren verschwunden. In seinen Augen glühte ein unnatürliches Feuer. „Mein Name ist Noise.“

Brady hielt seinem Blick stand, bis sein PAD piepte. Er runzelte die Stirn und blickte nach unten. Das Gerät verfolgte die Bewegung seiner Augen und das virtuelle Display erschien. Anweisungen.

„So“, sagte Noise. „Ich schätze, ich kann jetzt gehen, oder?“ Er streckte die Handschellen nach vorne und grinste. Brady sah ihn wütend an.



Gabriel Santiago

Vollprofil

Gabriel war hungrig. Das war nichts neues. Er war hungrig aufgewachsen. Er war zu einem zähen Mann geworden. Er war in den Straßen von New Angeles zu einem gemeinen Mann geworden. Wenn du auf der Straße lebst, bekommst du nicht viel Schulbildung, aber man bringt dir eine Menge bei. Gabriel wuchs damit auf, drei Sprachen zu sprechen und in drei weiteren zu fluchen. Er lernte, Cops und Spionagedrohnen zu entdecken, PADs aus den Manteltaschen von Ristie-Schnöseln zu ziehen, ihr Gehäuse aufzubrechen und den Autolok auszubrennen, ohne die wertvolle Elektronik im Inneren des Geräts zu beschädigen.

Hungrig zu sein war sein Vorteil. Er musste es immer mehr wollen. Musste es immer mehr brauchen. Musste bereit sein, das zu tun, was ihn voran brachte. Ja, Gabriel war hungrig. Und er mochte es. Er sorgte dafür, dass er hungrig blieb. Aus dem Knacken von PADs wurde das Knacken von Code, dann das Knacken von Netzen. Er hätte den geraden Weg wählen können, hätte für HB oder eine der kleinen, aufstrebenden Softwarefirmen arbeiten können, die in ganz New Angeles wie Pilze aus dem Boden schossen und wieder starben. Fett wurden. Zu zufrieden wurden. Ihren Biss verloren.

„Es ist besser so“, sagte Gabriel, während er kopfüber außerhalb des 124. Stocks der Hu-Jintao-Arkologie hing. Ein grünes Licht blinkte an einer kleinen, schwarzen Box, die auf Höhe seines Kopfes am Fenster angebracht war und ihm anzeigte, dass die Alarmanlage erfolgreich ausgeschaltet war. Gabriel ignorierte es, es war mit seinem Cortex-Implantat verbunden, und er hätte gemerkt, wenn es seine Aufmerksamkeit erfordern würde. Er konzentrierte sich darauf, sorgfältig das ausgeschnittene Glas aus dem Fenster vor ihm zu entfernen. Er durfte es nicht fallen lassen, durfte nicht zulassen, dass der Wind es ihm aus der Hand riss. Er verwendete für diese Aufgabe seine gute Hand, seine Hand aus Fleisch und Blut. Geschickt steckte er den Glaskreis von der Größe seiner Handfläche in die Tasche an der Vorderseite seiner Jacke. Dann musste nur noch die Lasersonde so platziert werden, dass der Strahl genau den optischen Port am Schreibtisch des Sararimanns traf – und schon war er im Netz.

Er zog ein Kabel aus der Lasersonde und stöpselte es in sein Handgelenk, in sein schlimmes Handgelenk, sein Handgelenk aus Metall. Dann baute sich eine optische Verbindung auf, sein Implantat ging an und flutete sein Gehirn mit Daten. Er verlor sein Körpergefühl, er hing nicht mehr kopfüber Kilometer über der Straße, der Wind zertrümmerte nicht mehr an seiner Kleidung. Er befand sich in einem Fluß aus Daten, er war ein körperloses Gespenst, ein Geist in der Maschine.

Aber hungrig war er immer noch.



Kate "Mac" McCaffrey

Digital-Bastlerin

„Ich betrachte mich als Künstlerin“, sagte sie. Sagte sie. Laut. Mit ihren Stimmbändern. Nicht eingestöpselt, sondern auf der Kante eines Stuhls hockend, der so alt war, dass er sogar noch aus Holz war. Ihr „Arbeitsstisch“ war eine Platte aus Plastholz, die flach auf zwei Sägeböcken lag und vollgepackt war mit summenden und blinkenden elektronischen Geräten. Eins dieser Geräte zeigte auf einem virtuellen Display die Projektion eines Gesichts einer Plastikpuppe für kleine Mädchen mit einem starren, dauerhaften Grinsen. Das Gesicht antwortete aus einem kleinen Lautsprecher am Fuß des Projektors.

„Ein Künstler, der mit... Pixeln arbeitet? Mit Qubits? Mit Bytes?“

„Mit Ideen“, antwortete Mac. Sie machte eine Geste und ein virtueller Bildschirm, ein leuchtendes Panel mit Blöcken aus unbearbeitetem Quellcode, schwebte vor ihrem Gesicht. „Diese Bits und Bytes und Qubits, das sind nicht die Daten. Das ist nur die Art, wie sie aufgeschrieben sind. So wie auch ein Wort nicht nur eine Ansammlung von Buchstaben ist. Dahinter steht eine Idee.“

„Du nutzt also digitale Speichermedien dazu, deine Ideen auszudrücken?“

Mac ignorierte die Frage. Ihr eigenes Anonymisierungsprogramm zeigte sie wahrscheinlich als Film- oder Simsinn-Star, aber sie konnte sich nicht daran erinnern, ob sie es auf Marilyn Monroe, Charlie Chaplin oder Miranda Rhapsody programmiert hatte. Der Code war geeignet. Sie legte ihre flache Hand auf ein Induktionsinterface, damit das Gerät mit den Nanoverdrahtungen unter ihrer Haut synchronisiert werden konnte. „Im Netz liegt ein großes Potential, Kommunikationswege, vielleicht auch neue Arten, unsere Gesellschaft zu strukturieren. Ich möchte nur hinausgreifen und sehen, wozu ich in der Lage bin.“

„Und was tust du heute Nacht?“

„Ich greife hinaus.“ Sie gab einen letzten Befehl ein und hob die Hand. „Hören Sie zu?“

„Ich höre zu“, antwortete die Puppe.

Mac drehte sich auf ihren Stuhl herum und betrachtete die Skyline von New Angeles vor ihrem Fenster. Sie lächelte, als sie ihre Handschrift am Himmel erscheinen sah. „Sehen Sie doch einfach mal aus dem Fenster, Ms. Lockwell.“

„Warum sollte ich das wohl ... oh mein Gott.“ Sie sah die kilometerhohe Gila-Heights-Arkologie, das Flackern all ihrer Lichter folgte dem Design, das Mac entworfen hatte. Sie kreisten und blitzten, sie blühten auf und explodierten in einem Muster aus Licht und Schatten. Der Zyklus wiederholte sich dreimal, bevor jemand bei Gila Heights es schaffte, die Kontrolle zurückzugewinnen und ihr Kunstwerk abzuschalten. „Hast du das gerade in ganz New Angeles übertragen?“ drang die Stimme aus dem Projektor.

„Vielleicht“, gab Mac zurück. „Es wäre zumindest einfach, das zu tun. Genau so einfach, wie ich sie in ihrem Büro am Broadcast Square aufspüren kann.“

„Du hast die Firewall von NBN geknackt? Das geht nicht! Das ist der Grund, warum die Menschen euch für rücksichtslose Kriminelle halten. Darum...“ Mac beendete den Feed.

„Das geht also nicht“, überlegte sie. Sie machte eine weitere Geste und die auf ihrem Tisch verteilten virtuellen Displays zeigten ihr einen großen Turm aus Daten, das so unzugängliche NBN-Network, sein virtuelles Rückgrat lief den Beanstalk hinauf, seine Ports geschützt durch das beste Ice, das es für Geld zu kaufen gab. Das Diagramm drehte sich langsam vor ihren Augen. Mac grinste und öffnete eine weitere Dose Diesel. „Mal sehen“, fuhr sie fort und rief ein neues Fenster mit Code auf.

GLOSSAR

ABLAGE: Der Ablagestapel des Runners.

ABWERFEN: Aktivität am Ende des Zuges, bei welcher der Spieler Karten von seiner Hand verdeckt auf den Ablagestapel legt, solange die Zahl der Karten in seiner Hand sein Handkartenlimit überschreitet.

AGENDA: Eine Kartenart des Konzerndecks, die in ausgelagerten Systemen installiert wird und einen Agendapunktwert hat.

AGENDAPUNKTE: Wert einer Agendakarte. Dieser Wert gibt an, wie viele Punkte eine Agenda in der Punktezone wert ist.

AGENDAZÄHLER: Ein Zähler für verschiedene Auswirkungen auf Agendakarten.

AKTION: Aktionen sind alle Tätigkeiten eines Spielers während seines Zuges, für die er einen oder mehrere Klicks ausgibt.

AKTIV: Zustand einer Karte, in dem Auswirkungen und Fähigkeiten dieser Karte genutzt werden können und das Spiel beeinflussen.

AKTIVPOSTEN: Eine Kartenart des Konzerns, die auf ausgelagerten Systemen installiert wird und verschiedene Vorteile für ihn darstellt.

ANNÄHERUNG: Der Schritt in einem Run, in dem der Runner den ersten Kontakt mit einem Ice hat und sich entscheidet, ob er den Run fortsetzt oder nicht.

ANARCHOS: Eine der drei in *Android: Netrunner* für den Spieler wählbaren Runnerfraktionen.

AP: Steht für Anti-Personen-Programm. Eine Typisierung von Ice, welches dem Runner zumeist Schaden zufügt.

ARCHIV: Der Ablagestapel des Konzerns. Ein zentrales System.

AUFGEBEN: Eine Agenda aus dem Spiel entfernen, um einen bestimmten Effekt zu erzielen. Nur Agendas können aufgegeben werden.

AUFSPÜREN: Versuch des Konzerns, den Runner zu markieren oder ihm Schaden zuzufügen.

AUFSPÜRSTÄRKE: Die Gesamtstärke des Konzerns während des Aufspürens. Die Summe aus Grundwert der Aufspürstärke auf der Karte, die das Aufspüren auslöst, und der Anzahl an Credits, die der Konzern beim Aufspüren ausgibt.

AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN: Eine Fähigkeit, die eine Voraussetzung hat, die erfüllt oder bezahlt werden muss, bevor sie verwendet wird.

AUSSTÖPSELN: Der Prozess, mit dem der Runner seinen Run freiwillig beendet.

BARRIERE: Eine der vier verschiedenen Unterarten von Ice, die der Konzern verwenden kann, um seine Systeme zu schützen.

BENÖTIGTE ENTWICKLUNGEN: Die Anzahl der Entwicklungsmarker, die auf einer Agenda liegen müssen, bevor der Konzern die Punkte für diese Agenda erzielen kann.

CODE-ZUGANG: Eine der vier verschiedenen Unterarten von Ice, die der Konzern verwenden kann, um seine Systeme zu schützen.

CREDIT (♠): Die grundlegende Währungseinheit in *Android: Netrunner*.

CREDIT-BANK: Vorrat an Credits, die sich bisher noch nicht im Spiel befinden.

CREDIT-VORRAT: Vorrat an Credits, die einem Spieler derzeit zum Ausgeben zur Verfügung stehen.

EFFEKT: Durchführen der Fähigkeit einer Karte.

EINFLUSS: Ein Wert, der auf bestimmten Karten erscheint und den Deckbau beeinflusst. Einfluss begrenzt die Zahl der Karten anderer Fraktionen, die in einem Deck enthalten sein dürfen.

ENTHÜLLEN: Aktivität, bei der eine Karte allen Spielern gezeigt wird. Nur ungeladene Karten können enthüllt werden, falls es nicht anders angegeben ist. Eine enthüllte Karte kehrt nach dem Aufdecken in ihren vorherigen Zustand zurück.

ENTLADEN: Das Umdrehen einer Karte in den verdeckten, inaktiven Zustand.

ENTWICKELN: Das Legen eines Entwicklungsmarkers auf eine Karte, die entwickelt werden kann. Agendas können immer entwickelt werden.

EREIGNIS: Eine Kartenart zur einmaligen Verwendung, die vom Runner während seines Zuges gespielt und nach dem Durchführen ihrer Effekte zerstört wird.

FALE: Eine der vier verschiedenen Unterarten von Ice, die der Konzern verwenden kann, um seine Systeme zu schützen.

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG (F&E): Das Deck, von dem der Konzern Karten nachzieht. Ein zentrales System.

GEHOSTET: Karte, Zähler oder Marker, die auf eine andere Karte gelegt werden, siehe auch Host.

GESTALTER: Eine der drei in *Android: Netrunner* für den Spieler wählbaren Runnerfraktionen.

GRIFF: Die Kartenhand des Runners.

HAAS-BIOROID: Eine der vier in *Android: Netrunner* für den Spieler wählbaren Konzernfraktionen.

HANDKARTENLIMIT: Die maximale Anzahl von Karten, die ein Spieler in seiner Abwurfphase auf der Hand haben darf.

HARDWARE: Kartenart des Runners, die in der Spielzone des Runners installiert wird und ihm verschiedene Fähigkeiten zur Verfügung stellt.

HAUPTQUARTIER (HQ): Die Kartenhand des Konzerns. Ein zentrales System.

HIRNTOD: Dieser Zustand ist die Folge davon, dass der Runner gezwungen ist, mehr Karten zu zerstören als er in seinem Griff hat, oder davon, dass er am Ende seines Zuges ein Handkartenlimit von weniger als Null hat. Dies führt dazu, dass der Runner das Spiel sofort verliert.



HOST: Eine Karte, auf der Karten, Zähler oder Marker liegen.

ICE: Eine Kartenart des Konzerns, die seine Systeme vor dem Runner schützt.

ICE-BRECHER: Eine Programmunterart, die es dem Runner ermöglicht, Ice zu brechen.

INAKTIV: Ein Zustand, in dem die Effekte einer Karte ignoriert werden.

INSTALLATIONSKOSTEN: Die Kosten, die für das Installieren einer Karte bezahlt werden müssen.

INSTALLIEREN: Das Platzieren einer Agenda, eines Aktivposten, eines Ice, eines Upgrades, einer Hardware, eines Programms oder einer Ressourcenkarte auf dem Tisch. Der Runner installiert Karten in seine Ausrüstung, der Konzern in seinen Systemen.

JINTEKI: Eine der vier in *Android: Netrunner* für den Spieler wählbaren Konzernfraktionen.

KLICK (☉): Die Grundeinheit für Aktivitäten in *Android: Netrunner*. Die Spieler geben ihre Klicks aus, um Aktionen auszuführen und Fähigkeiten auszulösen.

KONZERN: Eine der zwei in *Android: Netrunner* spielbaren Seiten, der Gegner des Runners. In Kartentexten oft „Kon“ genannt.

KRIMINELLE: Eine der drei in *Android: Netrunner* für den Spieler wählbaren Runnerfraktionen.

LADEKOSTEN: Die Kosten, die der Konzern für das Laden einer Karte zahlen muss.

LADEN: Das Aufdecken einer seiner installierten Karten durch den Konzern, die damit wirksam wird. Sobald eine Karte geladen wird, wird sie aufgedeckt hingelegt.

WIRKUNGSZÄHLER: Ein Zähler, mit dem verschiedene Effekte auf Karten gezählt werden (manchmal auch Ladungszähler genannt).

MARKIERT: Zustand eines Runners mit einer oder mehrerer Markierungen.

MARKIERUNG: Effekt, der es dem Konzern ermöglicht, eine oder mehrere Ressourcen des Runners zu zerstören. Dafür muss der Kon dem Runner eine oder mehrere Markierungen verpasst haben.

MULLIGAN: Das Ziehen einer neuen Kartenhand zu Spielbeginn. Jeder Spieler darf pro Spiel einen Mulligan nehmen.

Negative Publicity: Ein Marker, den der Kon unter bestimmten Bedingungen erhält. Der Runner erhält pro Marker und pro Run 1 Credit, den er in diesem Run ausgeben darf.

NBN: Eine der vier in *Android: Netrunner* für den Spieler wählbaren Konzernfraktionen.

OPERATION: Eine Kartenart zur einmaligen Verwendung, die vom Konzern während seines Zuges gespielt und nach dem Durchführen ihrer Effekte zerstört wird.

PERMANENTE FÄHIGKEIT: Eine Fähigkeit, die dauerhafte Auswirkungen auf das Spiel hat, vorausgesetzt, die Karte ist aktiv.

PROGRAMM: Kartenart des Runners, die installiert wird und ihm verschiedene Fähigkeiten zur Verfügung stellt.

PUNKTE: Die Anzahl von Agendapunkten, die ein Spieler auf den Agendas in seiner Punktezone hat.

PUNKTE ERZIELEN: Das Aufdecken einer installierten Agenda und das Hinzufügen dieser Agenda zur Punktezone durch den Konzern. Die Punkte einer Agenda können erst erzielt werden, wenn die Zahl der Entwicklungsmarker auf der Agenda mindestens der Entwicklungsvoraussetzung entspricht.

PUNKTEZONE: Bereich, in dem der Spieler seine Agendas, deren Punkte er erzielt hat oder die er gestohlen hat, ablegt.

RESSOURCE: Kartenart des Runners, die installiert wird und ihm verschiedene Vorteile bietet.

ROOT: Bereich eines zentralen Systems, in das der Konzern Upgrades installiert.

RUNNER: Eine der zwei in *Android: Netrunner* spielbaren Seiten, der Gegner des Konzerns.

SCHADEN, HIRN-: Eine Schadenseinheit, die den Runner dazu zwingt, eine zufällig bestimmte Karte aus seinem Griff zu zerstören und die sein Handkartenlimit um eine Karte reduziert.

SCHADEN, KÖRPER- ODER NETZ-: Eine Schadenseinheit, die den Runner dazu zwingt, eine zufällig bestimmte Karte aus seinem Griff zu zerstören.

SPEICHEREINHEIT (SE): Eine Einheit für den Platz, der dem Runner für das Installieren von Programmen zur Verfügung steht. Zu Beginn des Spiels hat der Runner vier Speichereinheiten.

STAPEL: Das Deck, von dem der Runner Karten nachzieht.

STÄRKE: Eine Eigenschaft von Programmen und Ice.

STEHLEN: Die Aktivität, mit welcher der Runner eine Agenda, auf die er zugegriffen hat, in seiner Punktezone platziert.

SUBROUTINE (↳): Eine Fähigkeit eines Ice, die den Runner bei seinem Run stört, wenn er nicht verhindert, dass sie ausgelöst wird.

SYSTEM, AUSGELAGERTES: Ein vom Konzern angelegtes System. Aktivposten und Agendas können nur in ausgelagerte Systeme installiert werden.

SYSTEM, ZENTRALES: Eine Systemart des Konzerns, beinhaltet F&E, HQ und das Archiv.

UNTERART: Eine Kartenbeschreibung.

UPGRADE: Kartenart des Konzerns, die auf einem beliebigen System installiert wird und dem Konzern verschiedene Fähigkeiten zur Verfügung stellt.

VERBINDUNG (☐): Ein Wert, der die Verbindungsstärke des Runners gegen das Aufspüren steigert.

VERBINDUNGSSTÄRKE: Die Gesamtstärke des Runners während des Aufspürens, die Summe seiner Verbindungen und der Anzahl an Credits, die der Runner beim Aufspüren ausgibt.

VERHINDERUNGSEFFEKT: Ein Effekt, der das Durchführen eines anderen Effektes verhindert.

VERMEIDUNGSEFFEKT: Ein Effekt, der das Durchführen eines anderen Effektes verhindert.

VIRUSZÄHLER: Ein Zähler für verschiedene Effekte von Viruskarten.

WÄCHTER: Eine der vier verschiedenen Unterarten von Ice, die der Konzern verwenden kann, um seine Systeme zu schützen.

WEYLAND-KONSORTIUM: Eine der vier in *Android: Netrunner* für den Spieler wählbaren Konzernfraktionen.

WIEDERKEHRENDE CREDITS (☉): Ein Credit, der, wenn er ausgegeben wurde, zu Beginn des nächsten Zuges des Spielers auf die Karte zurückkehrt, auf der er lag. Spieler können wiederkehrende Credits nur gemäß den Anweisungen der hostenden Karte ausgeben.

ZERSTÖREN: Eine Methode, eine Karte auf den Ablagestapel ihres Besitzers zu befördern; siehe auch Abwerfen.

ZUGRIFF: Zugriff bedeutet, dass der Runner sich bei einem erfolgreichen Run eine Konzernkarte ansieht, die er dann eventuell zerstören oder stehlen kann.

TIMING-STRUKTUR DER ZÜGE

 = Bezahlte Fähigkeiten können ausgelöst werden

 = Karten können geladen werden

 = Punkte für Agendas können erzielt werden

1. Zugphase des Konzerns

- 1.1   
- 1.2 Der Zug beginnt (Spielzustand, der Karten mit der auslösenden Bedingung „Wenn dein Zug beginnt“, auslöst)
- 1.3 Ziehe eine Karte

2. Aktionsphase des Konzerns

- 2.1   
- 2.2 Führe Aktionen aus
 - Nach jeder Aktion:   

3. Abwurfphase des Konzerns

- 3.1 Karten bis zum Handkartenlimit abwerfen
- 3.2  
- 3.3 Ende des Zuges

1. Aktionsphase des Runners

- 1.1  
- 1.2 Der Zug beginnt (Spielzustand, der Karten mit der auslösenden Bedingung „Wenn dein Zug beginnt“, auslöst)
- 1.3 Führe Aktionen aus
 - Nach jeder Aktion:  

2. Abwurfphase des Runners

- 2.1 Karten bis zum Handkartenlimit abwerfen
- 2.2  
- 2.3 Ende des Zuges



TIMING-STRUKTUR EINES RUNS

 = Bezahlte Fähigkeiten können ausgelöst werden

 = Karten können geladen werden

1. Der Runner löst einen **RUN** aus und erklärt, **WELCHES SYSTEM ER ANGREIFT**.
 - Wenn sich auf dem angegriffenen System ein oder mehrere Ice befinden, die es schützen, weiter bei [2].
Wenn das angegriffene System nicht von Ice geschützt wird, weiter bei [4].
2. Der Runner **NÄHERT** sich auf dem angegriffenen System dem äußersten Ice **AN**, dem er sich bisher noch nicht angenähert hat.
 - 2.1 
 - 2.2 Der Runner entscheidet, ob der den Run fortsetzen will:
 - ... Entweder der Runner **STÖPSELT SICH AUS**: weiter bei [6]
(Ausstöpseln ist nicht möglich, wenn dies das erste Ice ist, dem er sich auf diesem Run annähert)
 - ... Oder der Runner setzt den Run fort: weiter bei [2.3].
 - 2.3 Das Ice, dem der Runner sich annähert, kann geladen werden.  
 - 2.4 Die Spieler prüfen, ob das Ice, dem sich der Runner nähert, geladen ist.
 - Wenn das Ice, dem der Runner sich nähert, **GELADEN** ist, gehe zu [3]
 - Ist das Ice **NICHT GELADEN**, kommt der Runner am Ice **VORBEI**: Gehe nach [2], falls noch ein weiteres Ice das System schützt, gehe nach [4], falls kein weiteres Ice das System schützt.
3. Der Runner **TRIFFT** auf Ice. (Die Bedingung „Wenn du auf Ice triffst“ ist jetzt erfüllt.)
 - 3.1 Ice-Brecher können jetzt mit Ice Interagieren. 
 - 3.2 Führe alle Subroutinen des Ice aus, die nicht abgeschaltet wurden:
 - ... Entweder der Run endet; gehe nach [6]
 - ... Oder der Run geht weiter: gehe nach [2], falls noch ein weiteres Ice das System schützt, gehe nach [4], falls kein weiteres Ice das System schützt.
4. Der Runner **GREIFT** auf das angegriffene System **ZU**
 - 4.1 
 - 4.2 Der Runner entscheidet, ob er den Run fortsetzen will:
 - ... Entweder der Runner **STÖPSELT SICH AUS**: weiter bei [6]
 - ... Oder der Runner setzt den Run fort: weiter bei [4.3].
 - 4.3  
 - 4.4 Der Run ist **ERFOLGREICH**. (Die Bedingung „War der Run erfolgreich“ ist jetzt erfüllt.)
 - 4.5 Greife auf Karten zu, dann gehe nach [5]:
 - Wenn auf eine **AGENDA** zugegriffen wird, **STIEHLT** der Runner sie.
Wenn auf eine Karte mit **ZERSTÖRUNGSKOSTEN** zugegriffen wird, kann der Runner sie **ZERSTÖREN**, indem er die Zerstörungskosten zahlt.
 - Alle Karten, auf die zugegriffen wurde, die aber nicht gestohlen oder zerstört wurden, kehren in ihrem vorherigen Zustand an ihren ursprünglichen Platz zurück.
5. Der Run endet.
6. Der Run endet und ist **NICHT ERFOLGREICH**. (Die Bedingung „War der Run nicht erfolgreich“ ist jetzt erfüllt.)

Index

Ablage.....	6	Einleitung	2	Kartenfähigkeiten	21	Spielüberblick.....	3
Abwurfphase		Einzigartige Karten	11	Klicks.....	5, 12	Spielzonen	6
Konzern	14	Enthüllen	22	Konzerne.....	3	Stapel	6
Runner	15	Ereignisse.....	11, 15	Kriminelle.....	3, 5, 28	Startdecks	5
Agendapunkte.....	3, 8					Stärke.....	8, 16, 18
Agendas	8, 13	Geladen und ungeladen....	5, 12	Markerbank.....	5	Subroutinen.....	16
Aufgeben.....	22	Gestalter	3, 5, 28	Markierungen	20	Symbole.....	22
Installieren.....	13	Gleichzeitige Effekte.....	22	Entfernen.....	15	System, ausgelagertes	6
Punkte erzielen	14	Glossar	30	Mindestdeckgröße.....	8, 10, 24	System: Archiv	6
Stehlen	18	Griff.....	6			System: Forschung und	
Aktion	12, 15	Haas-Bioroid.....	3, 5, 26	NBN	3, 5, 27	Entwicklung (F&E)	6
Aktionsphase.....	12	Handkartenlimit	14, 15	Negative Auswirkungen.....	21	System: Hauptquartier (HQ)...	6
Konzern	12	Hardware	10, 15	Negative Publicity.....	4, 17		
Runner	15	Hosten.....	22	Neutrale Karten	3	Timing-Priorität	21
Aktiv.....	5	Ice	6, 9,	Operationen	8	Überblick über das	
Aktivposten	9	Ice-Brecher	16	Programme.....	11, 15	Spielmaterial....	4
Anarcho	3, 5, 28	Identitätskarten.....	24	Ressourcen.....	10, 15	Upgrades	9
Aufspüren.....	20	Konzern	8	Root	6	Verhindern oder vermeiden	21
Ausgelagerte Systeme ..	6, 13-14	Runner	10	Runner	3	Vorbereitung	5
Ausrüstung	6, 7, 15	Inaktiv	5	Runs.....	16-19	Weyland-Konsortium ...	3, 5, 27
Ausstöpseln	17, 18	Installieren		Zugriff auf Karten.....	18	Zähler	4
		Konzernkarten.....	13	Auf Ice treffen	18	Zentrales System.....	6
		Runnerkarten.....	15	Beispiel.....	19	Zug des Konzerns	12
Credits.....	4, 5, 22	Jinteki	3, 5, 26	Schaden.....	20	Zug des Runners.....	15
		Kartenarten		Hirn-	4	Zugphase.....	12
Deckbau.....	24, 25	Konzern	8-9	Selbstbezügliche Sprache	21-22	Zugriff auf Karten.....	18
Die goldene Regel.....	5	Runner	10-11	Sieg	20		
Einfluss.....	8, 10, 24						

Credits

Spielidee: Richard Garfield
Spielentwicklung: Lukas Litzinger
IP Entwicklung: Daniel Lovat Clark
Ausführung: David Hansen and Lukas Litzinger
Grafische Gestaltung: Michael Silsby with Chris Beck, Shaun Boyke, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro, and Evan Simonet
Schachtelgrafik: Imaginary FS Pte Ltd
Art Direction: Zoë Robinson
Art Director: Andrew Navaro
Licensing Coordinator: Deb Beck
Producer: Lukas Litzinger
Produktionsmanager: Eric Knight
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Executive Game Producer: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen

**Das Android-Universum wurde erschaffen von
Kevin Wilson und Daniel Lovat Clark**

Testspieler: Patrick John Haggerty, Brent Bartlett, Patrick Burroughs, Chris Long, Mendel Schmiedekamp, Brian Olmstead, Christopher "Tarnis Phoenix" Seefeld, Wil Springer, Mike Linnemann, Bryan Bornmueller, Maximum Deb, Joshua B. Grace, Andrew Fischer, Erik Dahlman, Nate French, Damon "Stormaggon Dark Lord of All" Stone, Francesco Moggia, Andrew Baussan, Brad Andres, Nathan LeSueur, Kalar Komarec, Andy Christensen, "Lovey the Snake," Joseph Houff, Patrick Burroughs, John Laughlin, Brent Bartlett, Jon Waddington, Maya Waddington, Aiden Tanner, Chad Tanner, Becky Zamborsky, Steve Zamborsky, Kevin Ancell, Jimmie Hardin, Jeremy Barrett, James Abele, Michael Hurley, Michael Silsby, Julia Lewandowski, Mat Nowak, Josh Bailey, Johnny Anderson, Engoduun, Noshrok Grimskull, Emmanuel "Playful_EE" Estournet, Wormhole Surfer aka Ludovic Schmidt, JudgeWhyMe, The_Little_Bug, Hugo "Ophidian Lord," Will "Kennon" Lentz, Richard A. Edwards, William Edwards, Kathy Bishop, Eric Damron, Joe Becker, "The Shadow," and Nick Jordan.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

Mitarbeiter Deutsche Ausgabe

Produktionsmanagement: Heiko Eller
Deutsche Übersetzung: Sandra Schmidt
Lektorat: Linus Janßen, Thomas Römer
Redaktionelle Bearbeitung: Thomas Römer, Heiko Eller
Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach, unter Mitarbeit von Selami Ileman

Wizards of the Coast Licensing Approvals Team

Senior Creative Director: Jon Schindehette
Editorial Review: Jennifer Clarke Wilkes
Associate Brand Manager: Hilary Ross

Netrunner is a TM of R. Talsorian Games, Inc. Android is TM & © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Netrunner is licensed by Wizards of the Coast LLC. © 2013 Wizards. Wizards of the Coast and its logo are property of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Android, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, and the LCG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

BESUCHT UNS IM WEB:

WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



**Heidelberger
Spieleverlag**



GEORGE R. R. MARTIN'S

DER EISERNE THRON

DAS BRETTSPIEL
ZWEITE EDITION

Basierend auf dem Bestseller *Das Lied von Eis und Feuer* von George R. R. Martin führt das Brettspiel *Der Eiserne Thron* 3-6 Spieler in den alles entscheidenden Konflikt um die Macht in Westeros. Diese überarbeitete Neuauflage beinhaltet einige Verbesserungen zur ersten Edition, wie z.B. Spielschirme und die unberechenbaren Schlachtenglück-Karten, genau wie auch die besten Elemente aus den Erweiterungen der alten Ausgabe. Brillantes neues Artwork und überarbeitete Regeln komplettieren das überarbeitete Spiel. Noch nie war die Zeit, den Eisernen Thron zu besteigen, so reif wie jetzt!



RUN AUF EIN SYSTEM STARTEN

