

# ANDROID NETRUNNER

DAS KARTENSPIEL



## Referenzhandbuch

Version 1.0

### ZUSAMMENFASSUNG DER ÄNDERUNGEN

Willkommen beim **Referenzhandbuch** zu *Android:Netrunner*,  
einer Zusammenstellung der vorherigen Spielregel und der FAQ für *Android: Netrunner*.

Änderungen seit der letzten Version sind blau hervorgehoben.

# ANDROID™ NETRUNNER™ DAS KARTENSPIEL

## Willkommen im Netzwerk

Dieses Dokument gilt als endgültige Instanz für Regelfragen, aber es ist nicht dazu geeignet, das Spiel zu lernen. Die Spieler sollten zunächst die Spielregel vollständig lesen und dieses Referenzhandbuch während des Spiels nur bei Bedarf verwenden.

Der Großteil dieses Heftes besteht aus einem Glossar, in dem Begriffe und Situationen, die während des Spiels auftreten können, alphabetisch aufgeführt sind. Deshalb sollte bei Regelfragen zunächst im Glossar-Teil dieses Dokumentes nachgesehen werden.

## Die Goldene Regel

Falls der Text dieses Referenzhandbuchs im direkten Widerspruch zum Text der Spielregel steht, hat der Text des Referenzhandbuchs Vorrang.

Falls der Text einer Karte im direkten Widerspruch zum Text des Referenzhandbuchs oder der Spielregel steht, hat der Text der Karte Vorrang.

## Vollständige Spielvorbereitung

Um eine Partie *Android: Netrunner* vorzubereiten, müssen folgende Schritte befolgt werden:

- 1. Seiten wählen:** Die Spieler entscheiden, wer den Kon und wer den Runner spielt. Jeder Spieler legt seine Identitätskarte offen in seine Spielzone und nimmt sich ein entsprechendes Deck. „Zu Beginn des Spieles ...“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt.
- 2. Markerbank erstellen:** Sämtliche Marker (Credits, Entwicklungsmarker, Marker für Hirn-Schaden, Markierungen und Negative Publicity sowie die allgemeinen Marker) werden als Stapel bereitgelegt. Diese Stapel sollten für beide Spieler gut erreichbar sein.
- 3. Startcredits nehmen:** Jeder Spieler nimmt sich 5 Credits aus der Bank.
- 4. Decks mischen:** Jeder Spieler mischt sein Deck. Danach bietet er sein Deck dem Gegner an, der es ebenfalls mischen darf.
- 5. Starthand ziehen:** Jeder Spieler zieht die 5 obersten Karten seines Decks als Starthand. Nach dem Ziehen der Starthand darf der Kon wählen, ob er einen Mulligan nehmen will, indem er seine Handkarten zurück in sein Deck mischt und fünf neue Karten zieht. Nachdem der Kon entschieden hat, ob er einen Mulligan nimmt, entscheidet der Runner ebenfalls, ob er einen Mulligan nimmt. Falls ein Spieler einen Mulligan nimmt, muss er die zweite gezogene Starthand behalten. Sobald die Spieler mit ihrer Starthand zufrieden sind, legt jeder Spieler sein Deck verdeckt in seine Spielzone.

## Symbole

Folgende Symbole erscheinen auf Karten:

- ☉: Dieses Symbol steht für Credit. Ihm geht immer eine Zahl voraus, wie zum Beispiel 1☉ für „1 Credit“ oder 3☉ für „3 Credits“.
- Ⓢ: Dieses Symbol steht für einen einzelnen Klick. Mehrere Klicks werden durch Wiederholung des Symbols dargestellt, wie z. B. ⓈⓈ für „2 Klicks“.
- ☾: Dieses Symbol steht für wiederkehrende Credits. Ihm geht immer eine Zahl voraus, wie z. B. 1☾ für „1 wiederkehrender Credit“ oder 3☾ für „3 wiederkehrende Credits“. Wiederkehrende Credits, die ein Spieler ausgegeben hat, werden zu Beginn seines Zuges auf der hostenden Karte ersetzt. Ein Spieler kann diese Credits nur wie auf der hostenden Karte beschrieben ausgeben.
- ⊞: Dieses Symbol steht für eine Verbindung. Es wird immer mit einer Mengenangabe verwendet. So steht z. B. +1⊞ für „plus 1 Verbindung“.
- ⊞: Dieses Symbol steht für eine Speichereinheit. Es wird immer mit einer Mengenangabe verwendet. So steht z. B. +⊞ für „plus 2 Speichereinheiten“.
- ↳: Dieses Symbol steht für eine Subroutine und erscheint nur auf Ice. Jedes Symbol leitet eine einzelne Subroutine auf einem Ice ein.
- ☒: Dieses Symbol steht für Zerstören. Es wird als selbstreferenzielle Auslösekosten in Kartentexten verwendet. So bedeutet z. B. „☒: Ziehe 2 Karten“ „zerstöre diese Karte, um 2 Karten zu ziehen“.

## Das Spiel gewinnen

Das Ziel des Spiels für beide Spieler ist es, 7 Agendapunkte zu erzielen. Der Kon erzielt Agendapunkte durch das Entwickeln von Agenden, der Runner durch das Stehlen von Agenden vom Kon. Agenden sind spezielle Karten im Deck des Kons.

Außerdem gewinnt der Kon, falls der Runner hirntot ist, und der Runner gewinnt, falls der Kon eine Karte ziehen muss, sich aber keine Karte mehr in seinem Deck befindet.

**Siehe auch:** Nachziehphase, Punkte erzielen, Schaden

# Glossar

Im folgenden Glossar-Teil werden alle Spielregeln, Begriffe und Situationen, die während des Spiels auftreten können, in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

## Ablage

Die Ablage ist der Ablagestapel des Runners. Sobald Karten des Runners zerstört oder abgelegt werden, legt er diese Karten in seine Ablage. Karten liegen offen in der Ablage und sind inaktiv. Kon und Runner dürfen sich offene Karten in der Ablage jederzeit ansehen, dabei muss die Reihenfolge der Karten beibehalten werden.

**Siehe auch:** Ablegen, Inaktiv, Offen, Runner, Zerstören

## Ablegen

Ablegen wird die Handlung am Ende des Zuges genannt, bei welcher der Spieler Karten von seiner Hand auf den Ablagestapel legt, solange die Zahl der Karten auf seiner Hand sein Handkartenlimit überschreitet.

Karten, die vom HQ abgelegt werden, werden immer verdeckt ins Archiv gelegt, unabhängig davon, ob der Runner zuvor bereits auf sie zugegriffen hat.

Eine abgelegte Karte gilt nicht als zerstört und eine zerstörte nicht als abgelegt. Karten, die das Ablegen einer Karte verhindern, können nicht verhindern, dass eine Karte zerstört wird.

**Siehe auch:** Ablage, Ablegephase, Archiv, Handkartenlimit, Hauptquartier (HQ), Kon, Runner, Timing-Struktur, Verdeckt, Verhindern, Zerstören, Zugreifen

## Ablegephase

Die Ablegephase ist die letzte Phase in den Zügen des Kons und des Runners.

In seiner Ablegephase führt der Kon folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

- Der Kon legt Karten ab, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat, falls er mehr Karten im HQ hat als sein Handkartenlimit erlaubt. Falls mehr als eine Karte vom HQ abgelegt wird, wählt der Kon so lange nacheinander Karten vom HQ und legt sie ab, bis die Zahl der Karten im HQ dem Handkartenlimit entspricht.
- Die Spieler dürfen bezahlte Fähigkeiten verwenden (🔄) und der Kon darf Karten laden, die kein Ice sind (❄️) und die Punkte für Agenden erzielen (📊).
- Der Kon verliert verbliebene, nicht ausgegebene (🕒).
- „Sobald dein Zug endet ...“-Bedingungen werden ausgelöst.

In seiner Ablegephase führt der Runner folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

- Der Runner legt Karten ab, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat, falls er mehr Karten im Griff hat als sein Handkartenlimit erlaubt. Falls mehr als eine Karte aus dem Griff abgelegt wird, wählt der Runner so lange nacheinander Karten im Griff aus und legt sie ab, bis die Zahl der Karten im Griff dem Handkartenlimit entspricht.
- Die Spieler dürfen bezahlte Fähigkeiten verwenden (🔄) und der Kon darf Karten laden, die kein Ice sind (❄️).

- Der Runner verliert verbliebene, nicht ausgegebene (🕒).
- „Sobald dein Zug endet ...“-Bedingungen werden ausgelöst.

**Siehe auch:** Ablegen, Agenda, Fähigkeiten, Fenster für bezahlte Fähigkeiten, Griff, Handkartenlimit, Hauptquartier (HQ), Klick, Kon, Laden, Punkte erzielen, Runner, Timing-Struktur

## Agenda

Agenden stehen für wertvolle Teile der Daten des Konzerns und haben einen Agendapunktewert.

Der Kon installiert Agenden in ausgelagerte Systeme. Agenden können entwickelt werden und haben einen Wert für benötigte Entwicklungen, den der Kon erreichen muss, um die Punkte für diese Agenda zu erzielen. Werden die Punkte für eine Agenda erzielt, wird sie der Punktezone des Kons hinzugefügt.

Agenden können nicht geladen werden. Einige Agenden können aber offen installiert oder auf ihre offene Seite gedreht werden. Offene Agenden sind weder geladen noch ungeladen. Falls der Text einer Agenda den Kon anweist sie offen zu installieren, sind die Fähigkeiten der Agenda aktiv, solange sie installiert ist. Falls eine Agenda verdeckt installiert wird, ist die Fähigkeit dieser Agenda inaktiv, solange sie installiert ist. In einem ausgelagerten System kann nur 1 Agenda ODER 1 Aktivposten gleichzeitig installiert sein.

Immer wenn die Punkte für eine Agenda erzielt werden oder sie gestohlen wird, werden alle Entwicklungsmarker von ihr entfernt. Agenden in der Punktezone eines Spielers fügen ihre Punkte zu den erzielten Punkten des Spielers hinzu. Agenden in der Punktezone des Kons sind aktiv.

**Siehe auch:** Agendapunkte, Aktiv, Aktivposten, Benötigte Entwicklungen, Erzielte Punkte, Inaktiv, Installieren, Karten entwickeln, Kon, Offen, Punkte erzielen, Punktezone, Stehlen, System, Verdeckt

## Agendapunkte

Ein Wert auf Agendakarten. Dieser Wert gibt an, wie viele Punkte die Agenda wert ist, solange sie sich in der Punktezone befindet.

Ein Kon-Deck 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.
- 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 (55, 60, 65, usw.) erreicht.

**Siehe auch:** Agenda, Kon, Punktezone

## Agendazähler

Ein Zähler, der verwendet wird, um verschiedene Effekte auf Agendakarten nachzuhalten.

**Siehe auch:** Agenda, Fähigkeiten

## Aktion

Eine Aktion ist eine Fähigkeit, für die ein Spieler mindestens einen  ausgeben muss, einschließlich der Aktionen, die dem Spieler in seiner Aktionsphase zur Verfügung stehen. Eine Aktion kann nur während der Aktionsphase verwendet werden.

Solange eine Aktion abgehandelt wird, kann kein weiterer  ausgegeben werden und keine weitere Aktion verwendet werden, bis das Abhandeln der aktuellen Aktion abgeschlossen ist. Ein Spieler kann eine Aktion nur verwenden, falls ihr Effekt die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu ändern. Ob diese Möglichkeit besteht, wird überprüft, ohne die Konsequenzen der Zahlung der Kosten oder des Auslösens von Fähigkeiten in Betracht zu ziehen.

**Siehe auch:** Aktionsphase, Fähigkeiten, Kosten

## Aktionsphase

Die Aktionsphase ist eine Timing-Struktur, in der ein Spieler Aktionen verwenden kann, indem er Klicks dafür ausgibt. Ein Spieler darf Aktionen in beliebiger Kombination verwenden, bis alle zur Verfügung stehenden Klicks ausgegeben sind.

Während der Aktionsphase eines Spielers verwendet dieser seine Aktionen, indem er Klicks dafür ausgibt. Aktionen können nur in der Aktionsphase verwendet werden und ein Spieler muss alle ihm zur Verfügung stehenden Klicks ausgeben. Sobald eine Aktion initiiert worden ist, können keine anderen Aktionen verwendet oder Fähigkeiten ausgelöst werden, keine Karten geladen oder Punkte für Agenden erzielt werden, bis die Aktion vollständig abgehandelt worden ist oder durch sie eine neue Timing-Struktur initiiert wird (z. B. das Initiieren eines Runs).

Ein Spieler kann eine Aktion nur verwenden, falls ihr Effekt die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu ändern. Ob diese Möglichkeit besteht, wird überprüft, ohne die Konsequenzen der Zahlung der Kosten oder des Auslösens von Fähigkeiten in Betracht zu ziehen.

Der Kon führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Die Spieler dürfen bezahlte Fähigkeiten verwenden () und der Kon darf Karten laden, die kein Ice sind () und die Punkte für Agenden erzielen ().
2. Der Kon kann folgende Aktionen verwenden:
  - : Du erhältst 1 .
  - : Ziehe 1 Karte von F&E.
  - : Installiere 1 Agenda, 1 Aktivposten, 1 Upgrade oder 1 Ice.
  - : Spiele 1 Operation.
  -  : Entwickle 1 installierte Karte.
  -  : Zerstöre 1 Ressource, falls der Runner markiert ist.
  -   : Lösche alle Viruszähler.
  - Löse eine -Fähigkeit auf einer aktiven Karte aus (unterschiedliche Kosten).
3. Nach jeder Aktion: Die Spieler können bezahlte Fähigkeiten verwenden () und der Kon darf Karten laden, die kein Ice sind () und die Punkte für Agenden erzielen (.

Der Runner führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. „Gesamt“-Klicks erhalten (im Normalfall    )

2. Bezahlte Fähigkeiten () Karten laden, die kein Ice sind ().
3. Wiederkehrende Credits () wieder auffüllen
4. Der Zug beginnt („Sobald dein Zug beginnt ...“-Bedingungen sind jetzt erfüllt).
5. Die Spieler können bezahlte Fähigkeiten verwenden () und der Kon kann Karten laden, die kein Ice sind ().
6. Der Runner kann folgende Aktionen verwenden:
  - : Du erhältst 1 .
  - : Ziehe 1 Karte von deinem Stapel
  - : Installiere 1 Programm, 1 Ressource oder 1 Hardware.
  - : Spiele 1 Ereignis.
  - : Führe einen Run durch.
  -  : Entferne 1 Markierung.
  - Löse eine -Fähigkeit auf einer aktiven Karte aus (unterschiedliche Kosten).
7. Nach jeder Aktion: Die Spieler können bezahlte Fähigkeiten verwenden () und der Kon kann Karten laden, die kein Ice sind (.

**Siehe auch:** Agenden, Aktionen, Fähigkeiten, Fenster für bezahlte Fähigkeiten, Kon, Laden, Punkte erzielen, Runner, Timing-Struktur, Wiederkehrende Credits

## Aktiu

Ein Status einer Karte, in dem ihre Effekte und Fähigkeiten verwendet werden können und das Spiel beeinflussen. Dies gilt im Allgemeinen nur für installierte und offene Karten in der Spielzone, schließt aber auch die Identitäten beider Spieler und die Agenden in der Punktezone des Kons mit ein.

Falls nicht anders angegeben werden Runner-Karten aktiv in die Spielzone gespielt und installiert.

Falls nicht anders angegeben werden Kon-Karten ungeladen und damit inaktiv in die Spielzone gespielt und installiert. Sie werden erst durch Laden aktiviert. Operationen werden aktiv in die Spielzone gespielt, solange sie abgehandelt werden.

**Siehe auch:** Agenda, Geladen, Identität, Installieren, Laden, Offen, Punktezone, Ungeladen

## Aktivposten

Aktivposten stellen Ressourcen und Verbindungen des Kons dar, mit deren Hilfe er Agenden entwickeln und die Punkte für sie erzielen kann.

Der Kon installiert Aktivposten in ausgelagerte Systeme. Ein Aktivposten ist nicht aktiv, bis er geladen wird, indem Credits in Höhe seiner Ladekosten gezahlt werden. In jedem ausgelagerten System kann nur 1 Agenda ODER 1 Aktivposten gleichzeitig installiert sein.

Einige Aktivposten können entwickelt werden. Das Entwickeln von Aktivposten hat zur Folge, dass sie für den Runner wie Agenden aussehen. Dadurch kann der Runner erfolgreich getäuscht und dazu verleitet werden, Runs auf Systeme durchzuführen, die ihm keine Vorteile bringen. Sobald der Runner auf einen Aktivposten zugreift, kann er diesen zerstören, indem er Credits in Höhe der Zerstörungskosten dieses Aktivpostens zahlt. Immer wenn ein

Aktivposten mit Entwicklungsmarkern darauf zerstört wird, werden alle Entwicklungsmarker von ihm entfernt.

**Siehe auch:** Agenda, Aktiv, Fähigkeiten, Geladen, Installieren, Karten entwickeln, Laden, Kon, Kosten, Punkte erzielen, System, Zerstören, Zerstörungskosten

## „Alle“

Das Wort „alle“ schließt die Zahl 0 mit ein.

**Siehe auch:** Fähigkeiten

## Angegriffenes System

Ein Angriff auf ein System ist die Handlung, in welcher der Runner entscheidet, auf welches System er einen Run durchführt. Dies geschieht in Schritt [1] eines Runs.

**Siehe auch:** Run, System, Timing-Strukturen

## Annähern, Annäherung

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

Falls sich der Runner dazu entscheidet, den Run fortzusetzen, statt sich auszustöpseln, hat der Kon die Gelegenheit, das Ice, dem sich der Runner annähert, sowie beliebig viele Karten, die kein Ice sind, zu laden. Falls das Ice, dem sich der Runner annähert, geladen ist, sobald der Kon die Gelegenheit dazu hat, Karten zu laden, trifft der Runner auf dieses Ice.

Falls das Ice nach dem Laden von Karten ungeladen ist, dann kommt der Runner an diesem Ice vorbei. Dann setzt er seinen Run fort, indem er sich entweder dem nächsten Ice annähert, das dieses System schützt, oder in die Zugriffsphase übergeht, falls kein weiteres Ice dieses System schützt.

Die Reihenfolge der Annäherung an Ice erfolgt immer abhängig von der Position des jeweiligen Ice, das ein System schützt, von außen nach innen. Falls nur ein Ice ein System schützt, ist dieses Ice sowohl das äußerste, als auch das innerste Ice. Der Runner beginnt seinen Run immer beim äußersten Ice eines Systems. Nachdem er an einem Ice vorbeigekommen ist, nähert er sich dem nächsten Ice auf dem Weg nach innen in dem System an.

Falls während eines Runs Ice einem System an einer Position hinzugefügt wird, an der der Runner bereits vorbeigekommen ist, trifft der Runner nicht auf dieses Ice.

*Beispiel: Während eines Runs auf F&E installiert der Konzern ein neues Ice an der äußersten Position mithilfe der Karte Architekt. Der Runner trifft in diesem Run nicht auf das neue Ice, da er an dieser Position bereits vorbeigekommen ist.*

Falls Ice zu einem System an eine Position hinzugefügt wird, an der der Runner noch nicht vorbeigekommen ist, trifft der Runner auf dieses Ice.

*Beispiel: Während des Runs auf ein ausgelagertes System installiert der Kon mithilfe der Karte Heuler ein neues Ice an der nächsten Position nach innen, um den Server zu schützen. Der Runner befand sich zu diesem Zeitpunkt auf der zweiten Position von außen, mit nur 1 weiteren Ice auf der innersten Position vor sich. Nun befinden sich 2 Ice zwischen dem System und der aktuellen Position des Runners und er muss während dieses Runs auf das neue Ice treffen, da er an dessen Position noch nicht vorbeigekommen ist.*

Falls während eines Runs ein Ice auf einer Position weiter innen als die aktuelle Position des Runners deinstalliert wird, wird der Runner und alle Ice eine Position näher an das System verschoben. Der Runner trifft nicht erneut auf Ice, an dem er bereits vorbeigekommen ist.

*Beispiel: Der Runner ist an zwei Ice vorbeigekommen und nähert sich dem innersten Ice des Systems, auf dem ein Parasit gehostet ist. Der Runner verwendet Datensauger, um die Stärke dieses Ice auf 0 zu senken, wodurch Parasit das Ice zerstört. Alle verbliebenen Ice in dem System werden eine Position weiter nach innen verschoben und der Runner nähert sich nun dem System an.*

**Siehe auch:** Ausstöpseln, Deinstallieren, Geladen, Ice, Kon, Laden, Run, Runner, Schützen, System, Treffen, Ungeladen, Vorbeigekommen, Zugreifen,

## Archiv

Das Archiv ist der Ablagestapel des Kons. Es befindet sich neben F&E. Hierhin werden Karten des Kons gelegt, sobald sie zerstört oder abgelegt werden. Karten im Archiv sind nicht installiert und damit normalerweise inaktiv. Karten mit „Sobald ... auf ... zugreift“-Fähigkeiten sind Beispiele für Karten, deren Text im Archiv aktiv sein kann.

Einige Karten werden offen ins Archiv gelegt, andere verdeckt. Falls eine Kon-Karte für den Runner sichtbar ist, sobald sie zerstört oder abgelegt wird, wird sie offen ins Archiv geschickt. Falls eine Kon-Karte für den Runner nicht sichtbar ist, sobald sie zerstört oder abgelegt wird, wird sie verdeckt ins Archiv geschickt. Verdeckte Karten im Archiv sollten horizontal ausgerichtet werden, sodass der Runner sie mit einem Blick erkennen kann.

Kon und Runner dürfen sich offene Karten im Archiv jederzeit ansehen. Dabei muss die Reihenfolge der Karten nicht beibehalten werden. Der Kon darf sich außerdem jederzeit verdeckte Karten im Archiv ansehen, der Runner aber nicht.

Sobald der Runner auf Karten im Archiv zugreift, dreht er alle Karten im Archiv auf ihre offene Seite, bevor er auf sie zugreift. Dann greift er nacheinander in selbst gewählter Reihenfolge auf die einzelnen Karten zu und handelt sie ab. Falls der Runner einen Ersatzeffekt verwendet, der entweder den Effekt des Zugreifens auf Karten ersetzt oder verändert, auf welches System der Runner gerade einen erfolgreichen Run durchgeführt hat, dreht er keine der verdeckten Karten auf ihre offene Seite.

**Siehe auch:** Ablegen, Aktiv, Deinstallieren, Ersatzeffekt, Fähigkeiten, Inaktiv, Kon, Offen, Verdeckt, Zerstören, Zugreifen

## Aufdecken

Einige Effekte decken eine oder mehrere Karten auf. Nur nicht installierte Karten können aufgedeckt werden. Eine aufgedeckte Karte wird allen Spielern gezeigt und kehrt dann in ihren vorherigen Status zurück. Falls mehrere Karten durch einen Effekt aufgedeckt werden, gelten sie als gleichzeitig aufgedeckt.

Falls eine Kon-Karte für den Runner nicht sichtbar ist, sobald sie zerstört oder abgelegt wird, wird sie verdeckt ins Archiv geschickt. Falls eine Kon-Karte für den Runner sichtbar ist, sobald sie zerstört oder abgelegt wird, wird sie offen ins Archiv geschickt.

**Siehe auch:** Ablegen, Archiv, Kon, Offen, Runner, Verdeckt, Zerstören

## Aufgaben

Einige Fähigkeiten erfordern, dass der Kon oder der Runner eine Agenda aufgibt. Sobald ein Spieler eine Agenda aufgibt, wählt er eine Agenda in seiner Punktezone aus und entfernt sie dauerhaft aus dem Spiel (sie wird nicht ins Archiv oder die Ablage gelegt). Der Spieler erzielt nicht länger die Punkte durch die aufgegebenen Agenda und alle Objekte, die auf dieser Agenda gehostet werden, werden zerstört.

**Siehe auch:** Ablage, Agenda, Archiv, Erzielte Punkte, Hosten, Kon, Punktezone, Runner, Zerstören

## Aufspüren

Einige Kartenfähigkeiten initiieren ein Aufspüren des Runners. Aufspüren ist an der Formulierung „Aufspüren<sup>x</sup>“ zu erkennen. X entspricht dabei der Grund-Aufspürstärke dieses Aufspürens. Beim Aufspüren wird die Aufspürstärke des Kons mit der Verbindungsstärke des Runners verglichen. Beide dürfen ihre jeweilige Stärke durch das Ausgeben von Credits erhöhen.

Der Kon handelt beim Aufspüren zuerst, indem er offen eine beliebige Anzahl Credits ausgibt, um seine Aufspürstärke um 1 Punkt für jeden ausgegebenen Credit zu erhöhen.

Nachdem der Kon Credits ausgegeben hat, erhält der Runner die Gelegenheit, offen Credits auszugeben, um seine Verbindungsstärke zu erhöhen. Die Grund-Verbindungsstärke des Runners entspricht der Anzahl der Verbindungen (☐), die er im Spiel hat. Der Runner erhöht seine Verbindungsstärke um 1 Punkt für jeden ausgegebenen Credit.

Nachdem der Runner seine Verbindungsstärke erhöht hat, wird sie mit der Aufspürstärke des Kons verglichen. Falls die Aufspürstärke höher ist als die Verbindungsstärke, ist das Aufspüren erfolgreich und „Bei Erfolg“-Effekte im Zusammenhang mit dem Aufspüren werden abgehandelt. Falls die Verbindungsstärke mindestens so hoch ist wie die Aufspürstärke, ist das Aufspüren nicht erfolgreich und „Bei Misserfolg“-Effekte im Zusammenhang mit dem Aufspüren werden abgehandelt.

**Siehe auch:** Aufspürstärke, Credit, Fähigkeiten, Kon, Runner, Verbindung, Verbindungsstärke

## Aufspürstärke

Die Gesamtstärke des Kons während eines Aufspürens. Die Summe der Grund-Aufspürstärke auf der Karte, von der das Aufspüren initiiert wird, und der Menge an Credits, die der Kon beim Aufspüren ausgibt.

**Siehe auch:** Aufspüren, Credit, Kon

## Ausgelöste Aktionen und Fähigkeiten

Ein Spieler kann eine Aktion oder Fähigkeit nur auslösen, falls ihr Effekt die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu ändern. Ob diese Möglichkeit besteht, wird überprüft, ohne die Konsequenzen der Zahlung von Ausspiel-, Installations- oder Ladekosten oder des Auslösens weiterer Fähigkeiten in Betracht zu ziehen.

*Beispiel: Der Kon kann Archivierte Erinnerungen nicht spielen, falls sich keine Karten im Archiv befinden.*

**Siehe auch:** Aktion, Ausspielkosten, Fähigkeiten, Installationskosten, Kosten, Ladekosten

## Ausrüstung

Der Bereich, in den der Runner seine Karten installiert. Die Ausrüstung ist in vier Reihen aufgeteilt: jeweils 1 für Programme, Ressourcen, Hardware und verdeckte Runner-Karten.

Mit Ausnahme der verdeckten Runner-Karten sind Karten in der Ausrüstung aktiv.

**Siehe auch:** Aktiv, Hardware, Inaktiv, Installieren, Programm, Ressource, Runner, Verdeckt

## Ausspielkosten

Die Ausspielkosten für Operationen und Ereignisse befinden sich in der linken oberen Ecke der Karte. Ausspielkosten sind die Kosten, die gezahlt werden müssen, um eine Operation oder ein Ereignis zu spielen.

Ausspielkosten sind Formeln, die Effekte in Betracht ziehen, die sie modifizieren.

**Siehe auch:** Ausspielen, Ereignis, Kosten, Operation

## Ausstöpseln

Ausstöpseln wird der Prozess genannt, mit dem der Runner seinen Run freiwillig beendet, während er sich einem Ice oder dem angegriffenen System annähert. Falls der Runner sich dazu entschließt, sich auszustöpseln, beendet er seinen Run und der Run gilt als nicht erfolgreich. Der Runner kann sich nicht austöpseln, während er sich dem ersten Ice eines Runs annähert.

**Siehe auch:** Angegriffenes System, Annähern, Ice, Run, Runner, Timing-Struktur

## „Austauschen“

Ein Austausch von zwei Spielelementen oder zwei Gruppen von Spielelementen (Karten, Marker, Zähler usw.). Sobald sie ausgetauscht werden, tauschen sie gleichzeitig den Platz. Gehostete Elemente werden zerstört, falls die hostende Karte im Verlauf des Austausches deinstalliert wird.

**Siehe auch:** Deinstallieren, Hosten, Zerstören

## Bank

Abkürzung für „Markerbank“. Bezeichnet den Vorrat an Creditmarkern, Entwicklungsmarkern, Markern für Markierungen, Negative Publicity, Hirn-Schaden sowie allgemeinen Markern, die derzeit nicht verwendet werden. Marker in der Bank stehen beiden Spielern zur Verfügung.

**Siehe auch:** Credit, Karten entwickeln, Kon, Markierung, Negative Publicity, Runner, Schaden

## Begegnung, auf Ice treffen

Der Schritt eines Runs, in dem der Runner auf ein Ice trifft, mit ihm interagiert und die Subroutinen eines Ice abgehandelt werden.

Sobald ein Runner auf ein Ice trifft, muss er alle Fähigkeiten, die durch die Begegnung ausgelöst werden, abhandeln, bevor er bezahlte Fähigkeiten auslöst oder Subroutinen ausschalten kann.

**Siehe auch:** Fenster für bezahlte Fähigkeiten, Ice, Run, Runner, Subroutine, Timing-Struktur

## „Bei Erfolg ...“

Immer wenn ein „Bei Erfolg ...“-Effekt an das Ergebnis eines Runs gebunden ist, muss der Run selbst gegen die angegebenen Systeme (falls vorhanden) erfolgreich sein. Falls der Runner einen Run gegen ein bestimmtes System initiiert, aber der Run auf ein anderes System umgeleitet wird, wird der „Bei Erfolg ...“-Effekt nicht abgehandelt, sobald der Run erfolgreich ist.

Falls die Fähigkeit, welche die Formulierung „Bei Erfolg ...“ enthält, kein spezielles System angibt, ist es egal, ob sich das angegriffene System während des Runs ändert und die Fähigkeit wird wie gewohnt abgehandelt.

*Beispiel: Der Runner spielt Beinarbeit auf das HQ. Während eines Runs verschiebt ein Ochsenfrosch den Runner nach F&E. Obwohl der Run erfolgreich ist, kann der Runner den „Bei Erfolg ...“-Effekt auf Beinarbeit nicht verwenden, weil der Run nicht gegen das HQ erfolgreich war.*

**Siehe auch:** Angegriffenes System, Run, Runner, System

## Benötigte Entwicklungen

Die Anzahl Entwicklungsmarker, die sich auf einer Agenda befinden müssen, bevor der Kon die Punkte für sie erzielen kann.

**Siehe auch:** Agenda, Karten entwickeln, Kon, Punkte erzielen

## Credit

Ein Credit (♠) ist die grundlegende Währungseinheit. Die Spieler können ihre Credits ausgeben, um für verschiedene Kosten und Kartenfähigkeiten sowie beim Aufspüren zu zahlen. Der Kon und der Runner können in ihrer Aktionsphase Ⓢ ausgeben, um 1♠ zu erhalten.

**Siehe auch:** Aktion, Bank, Aufspüren, Fähigkeiten, Kon, Kosten, Runner

## Credit-Vorrat

Jeder Spieler hat einen Credit-Vorrat, in dem er die Credits aufbewahrt, die ihm zur Verfügung stehen. Die Anzahl der Credits in seinem Credit-Vorrat ist eine offene Information.

Credits kommen in den Credit-Vorrat eines Spielers, wenn er sie erhält, und verlassen diesen, wenn er sie ausgibt oder verliert. Ausgegebene oder verlorene Credits werden in die Bank zurückgelegt.

Wiederkehrende Credits gelten nicht als im Credit-Vorrat befindlich. Falls ein Effekt zur Folge hat, dass ein Spieler Credits verliert, verliert er diese aus seinem Credit-Vorrat und nicht von seinen wiederkehrenden Credits.

**Siehe auch:** Bank, Credit, Information, Wiederkehrende Credits

## Deckbau

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

1. 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, Direktivekarten, Referenzkarten und Klickzählerkarten werden nie als Teil

des Decks angesehen und werden nicht mitgezählt, wenn die Minimalgröße des Decks bestimmt wird.

2. In einem Deck dürfen sich nicht mehr als drei Kopien einer Karte (erkennbar am Kartennamen) befinden, außer wenn eine Karte ausdrücklich etwas anderes besagt.

3. In einem Deck, das zu einer Runner-Identität gehört, dürfen keine Konzern-Karten sein und umgekehrt.

4. Ein Deck darf nur so viele Karten, die nicht zur eigenen Fraktion gehören, enthalten, dass der addierte Einfluss-Wert dieser Karten das Einfluss-Limit auf der gewählten Identitätskarte nicht übersteigt. Karten, die zur Fraktion dieser Identitätskarte gehören, zählen nicht gegen dieses Limit.

5. 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.
- 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.).

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

**Siehe auch:** Agendapunkte, Einfluss, Fähigkeiten, Fraktion, Identität, Kon, Runner

## Deinstallieren

Immer wenn eine installierte Karte eine der folgenden Zonen betritt, wird sie „deinstalliert“: HQ, F&E, Archiv, Griff, Stapel, Ablage oder die Punktezone eines Spielers. Eine Karte wird auch deinstalliert, wenn sie aus dem Spiel entfernt wird.

Falls ein Ice deinstalliert wird, während sich der Runner ihm annähert oder auf es trifft, kommt dieser sofort an dem Ice vorbei und der Run wird nach dem Schließen aktuell offener Fenster für bezahlte Fähigkeiten fortgesetzt.

Falls die letzte Karte deinstalliert wird, die sich in einem ausgelagerten System befindet oder es schützt, hört das System automatisch auf zu existieren.

Immer wenn eine Karte deinstalliert wird, hat sie keine Erinnerung an ihren vorherigen Status und gilt als neue Kopie dieser Karte.

**Siehe auch:** Ablage, Annähern, Archiv, Begegnung, Ein System schützen, Fenster für bezahlte Fähigkeiten, Forschung und Entwicklung (F&E), Griff, Hauptquartier (HQ), Ice, In einem System, Installieren, Run, Stapel, System, Vorbeikommen

## Durchsuchen

Falls ein Spieler sein Deck nach einer Karte durchsuchen muss, ist er verpflichtet diese falls möglich zu finden. Falls ein Spieler nicht

in der Lage ist, die Bedingung einer Durchsuchung zu erfüllen, passiert nichts, aber das Deck wird auf jedem Fall gemischt.

Sobald ein Spieler eine Durchsuchung abgeschlossen hat (unabhängig davon, ob er eine Karte gefunden hat oder nicht), werden gefundene Karten beiseitegelegt und das Deck muss sofort neu gemischt werden, bevor verbliebene Effekte der Fähigkeit, welche die Suche initiiert hat, abgehandelt werden. Das Mischen hat Vorrang vor der Installation oder dem Spielen der gesuchten Karte und vor Kettenreaktionen, welche die Durchsuchung zur Folge hat.

*Beispiel: Der Kon verwendet die Fähigkeit von Rathaus von Mumbad, um sein Deck nach Kulturerbe-Komitee zu durchsuchen und zu spielen. Nachdem er Kulturerbe-Komitee gefunden hat, muss er sofort F&E mischen, bevor er die gespielte Operation abhandelt.*

**Siehe auch:** Fähigkeit, Forschung und Entwicklung (F&E), Installieren, Kettenreaktion, Spielen, Stapel

## Effekt

Das Abhandeln einer Kartenfähigkeit. Falls nicht anders beschrieben, trifft jeder Spieler alle nötigen Entscheidungen, die Effekte seiner Karten verlangen.

**Siehe auch:** Fähigkeiten

## Einen Run initiieren/durchführen

Ein Run wird durch eine Kartenfähigkeit oder durch die Grundaktion des Runners, die zu einem Run führt, initiiert. Einen Run durchführen bezieht sich auf die Grundaktion des Runners, für einen Klick einen Run zu erzeugen. Eine Kartenfähigkeit mit dem Text „Führe einen Run durch ...“ initiiert einen Run, zählt aber nicht als Verwendung der Grundaktion für einen Klick.

**Siehe auch:** Aktion, Fähigkeiten, Klick, Run

## Ein System schützen

Ice wird in horizontaler Ausrichtung ein System schützend installiert. Es wird vor Agenden, Aktivposten und Upgrades, die sich in dem System befinden, gelegt.

**Siehe auch:** Agenda, Aktivposten, Ice, Installieren, System, Upgrade

## Einfluss

Möglicherweise möchte ein Spieler Karten seinem Deck hinzufügen, die nicht zu der Fraktion der gewählten Identitätskarte gehören. Dabei unterliegt der Spieler allerdings Einschränkungen, was als Einfluss-Limit auf seiner Identitätskarte angegeben ist. Der addierte Einfluss-Wert der Karten in seinem Deck, die nicht zur eigenen Fraktion gehören, darf dieses Limit nicht überschreiten. Der Einfluss-Wert jeder Karte wird durch die kleinen blauen Punkte unten auf der Karte dargestellt.

Neutrale Karten gehören zu keiner Fraktion und können in jedem Deck der Seite, zu der sie gehören, verwendet werden und haben normalerweise einen Einfluss-Wert von 0.

Einige Karten haben keinen Einfluss-Wert (das ist etwas anderes als eine Karte, die einen Einfluss-Wert von 0 hat). Diese Karten kann man daran erkennen, dass ihnen die Einflussbox fehlt. Eine Karte ohne Einfluss-Wert kann nicht in Decks verwendet werden, die zu Identitätskarten anderer Fraktionen gehören.

**Siehe auch:** Fraktion, Identität

## Einzigartig

Einige Karten haben das Einzigartig-Symbol (♦) vor dem Kartennamen. Es darf nur eine einzigartige Karte mit dem gleichen Namen gleichzeitig aktiv sein. Falls eine Karte mit einzigartigem Kartennamen aktiv wird, wird jede andere Karte mit demselben Kartennamen sofort zerstört. Dieses Zerstören kann nicht verhindert werden.

**Siehe auch:** Aktiv, Verhindern, Zerstören

## Endlosschleife

Falls eine verpflichtende Endlosschleife erschaffen wird (wenn ein Spieler die Abhandlung einer Schleife nicht freiwillig stoppen kann), legt der Spieler, der die Schleife abhandelt, eine Zahl fest. Diese Zahl gibt an, wie oft die Schleife durchlaufen wird, bevor sie endet.

*Beispiel: Der Run führt den Runner in ein geladenes Wurmloch. Das einzige andere Ice, das geladen ist, ist ebenfalls ein Wurmloch, wodurch eine Endlosschleife entsteht, in der jedes Wurmloch die Subroutine des anderen abhandelt. Der Kon wählt, wie oft diese Schleife durchlaufen wird. Er entscheidet sich für 2.157 und nach dieser Anzahl von Durchläufen setzt der Runner den Run fort.*

Falls während eines Runs eine freiwillige Endlosschleife erschaffen wird (wenn ein Spieler die Abhandlung einer Schleife freiwillig stoppen kann), muss sich der Runner ausstöpseln, es sei denn eine andere Kartenfähigkeit verhindert, dass er dies tun kann. Falls der Runner sich nicht ausstöpseln kann, liegt die Verantwortung für die Beendigung der Schleife beim Kon, indem er dem Runner ermöglichen muss den Run fortzusetzen.

**Siehe auch:** Ausstöpseln, Fähigkeiten, Kon, Run, Runner

## Enthüllen

Einige Effekte enthüllen 1 oder mehr Karten. Nur ungeladene, installierte Karten können enthüllt werden. Eine enthüllte Karte wird allen Spielern gezeigt und kehrt dann in ihren vorherigen Status zurück. Falls mehrere Karten durch einen Effekt enthüllt werden, gelten sie als gleichzeitig enthüllt.

**Siehe auch:** Installieren, Ungeladen

## Entladen

Entladen wird das Drehen einer geladenen Kon-Karte auf ihre verdeckte Seite genannt. Es ist das Gegenteil von Laden.

**Siehe auch:** Laden, Verdeckt

## Ereignis

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

Der Runner spielt für ☉ ein Ereignis aus dem Griff in die Spielzone, indem er die Ausspielkosten zahlt. Sobald es gespielt worden ist, werden die Fähigkeiten in der Textbox eines Ereignisses abgehandelt. Dann wird das Ereignis zerstört. Ereignisse werden niemals installiert.

**Siehe auch:** Ausspielkosten, Fähigkeiten, Griff, Installieren, Runner, Spielen, Zerstören

## Ersatzeffekte

Die Worte „stattdessen“ und „statt“ bei einer Fähigkeit zeigen einen Ersatzeffekt an. Ist ein Effekt durch einen neuen ersetzt worden, können weder weitere normale Effekte noch zusätzliche Ersatzeffekte durch den ursprünglichen Effekt ausgelöst werden.

*Beispiel: Der Runner kann keine zwei Kopien von Bankeinbruch während desselben Runs verwenden. Sobald der Run erfolgreich ist, darf der Runner entweder auf Karten zugreifen oder die Fähigkeit eines Bankeinbruchs verwenden. Die Verwendung von Bankeinbruch ersetzt den Zugriff auf Karten, deshalb kann der Runner, sobald er einen Bankeinbruch ausgelöst hat, den anderen nicht mehr auslösen.*

**Siehe auch:** Fähigkeiten

## Erzielte Punkte

Die Summe der Agendapunkte in der Punktezone eines Spielers.

**Siehe auch:** Agenda, Agendapunkte, Kon, Punkte erzielen, Punktezone, Runner, Stehlen

## Fähigkeiten

### Ausgelöste Fähigkeiten

Um eine ausgelöste Fähigkeit zu verwenden, muss eine Voraussetzung erfüllt sein. Diese Voraussetzung besteht entweder aus Auslösekosten, die bezahlt werden müssen (bezahlte Fähigkeit), oder aus einer Auslösebedingung, die erfüllt sein muss (bedingte Fähigkeit). Ist eine Fähigkeit ausgelöst worden, wird ihr Effekt sofort abgehandelt und kann nur durch einen Verhindern- oder Vermeiden-Effekt wieder gestoppt werden, auch wenn eine andere Fähigkeit bereits im Prozess der Abhandlung ist. Die Spieler müssen beim Auslösen von Fähigkeiten alle Einschränkungen auf Karten befolgen.

### Bezahlte Fähigkeiten

Um eine bezahlte Fähigkeit auszulösen, müssen die Auslösekosten bezahlt werden. Die häufigsten Auslösekosten sind das Ausgeben von Klicks, Credits oder gehosteten Zählern und das Zerstören von Karten. Einige Effekte erfordern eine Kombination dieser Kosten.

Die Auslösekosten einer Karte stehen immer in der Textbox vor dem Effekt in dem Format „Kosten: Effekt“. Eine bezahlte Fähigkeit kann beliebig oft ausgelöst werden, solange die Kosten bezahlt und vom Effekt angegebene Einschränkungen beachtet werden. Bezahlte Fähigkeiten können während verschiedener Timing-Strukturen im Spiel ausgelöst werden, einschließlich zu Beginn und am Ende jedes Zuges, vor und nach jeder Aktion und während Runs. Falls die Fähigkeit als Kosten eine bestimmte Anzahl Klicks erfordert, kann sie nur als Aktion während der Aktionsphase des Spielers ausgelöst werden. Unter Timing-Struktur auf der Rückseite des Referenzhandbuchs befindet sich eine vollständige Liste aller Gelegenheiten, wann bezahlte Fähigkeiten verwendet werden können.

### Bedingte Fähigkeiten

Um eine bedingte Fähigkeit auszulösen, muss eine Auslösebedingung erfüllt sein, während die Karte mit der Fähigkeit aktiv ist. Eine bedingte Fähigkeit kann nur ein Mal pro Auslösebedingung abgehandelt werden. Die Auslösebedingung für eine bedingte Fähigkeit ist im Kartentext der Karte zu finden, meist durch einen vorgestellten Satz mit Wörtern wie „sobald“, „immer wenn“, „bevor“, „nachdem“ oder „falls nicht“. Einige bedingte

Fähigkeiten verwenden ordinale Ereignisse als Auslösebedingung (z. B. „wenn zum ersten Mal in einem Zug ...“). Es ist möglich, dass mehrere Fähigkeiten ihre Auslösebedingung gleichzeitig erfüllen.

Falls eine bedingte Fähigkeit besagt, dass du etwas „darfst“ oder „kannst“, handelt es sich um eine freiwillige bedingte Fähigkeit. Die Entscheidung, ob diese Fähigkeit ausgelöst wird, liegt bei dem Spieler, der die Karte kontrolliert, sofern die Auslösebedingung der Fähigkeit erfüllt ist. Falls eine bedingte Fähigkeit in ihrer Beschreibung nicht besagt, dass du etwas „darfst“ oder „kannst“, handelt es sich um eine verpflichtende bedingte Fähigkeit. Sie muss ausgelöst werden, sobald ihre Auslösebedingung erfüllt ist. Das Timing der Abhandlung kann allerdings sehr verschieden sein.

Subroutinen auf Ice sind verpflichtende bedingte Fähigkeiten, die ausgeschaltet werden können, was ihre Abhandlung verhindert.

### „Falls ... wenn“ / „Wenn ... falls“

Manche bedingte Fähigkeiten verlangen zusätzliche Voraussetzungen, um sie zu verwenden zu können.

Falls eine Voraussetzung Teil einer Auslösebedingung einer Fähigkeit ist, erfüllt die Fähigkeit nur dann ihre Auslösebedingung, falls die Voraussetzung zu dem Zeitpunkt erfüllt ist, an dem die Auslösebedingung eintreten würde.

*Beispiel: Quanten-Prognosemodell kann nur dann seine Auslösebedingung erfüllen, falls der Runner zu dem Zeitpunkt markiert ist, an dem der Zugriff erfolgt. Falls Castingaufruf auf Quanten-Prognosemodell gehostet ist, wird die Markierung erst verpasst, nachdem der Zugriff erfolgt ist. Es ist nicht möglich, die Reihenfolge der Fähigkeiten zu ändern, dass Quanten-Prognosemodell ausgelöst wird.*

Falls eine Voraussetzung Teil eines Effekts der Fähigkeit ist, muss diese Voraussetzung nur erfüllt sein, sobald die bedingte Fähigkeit abgehandelt wird, auch wenn diese Voraussetzung nicht zum Zeitpunkt erfüllt ist, an dem die Fähigkeit ihre Auslösebedingung erfüllt.

*Beispiel: Falls der Runner sowohl Unterweltkontakte installiert als auch Der Besorger installiert hat, auf dem ein Dyson-Speicherchip gehostet ist, erfüllen Unterweltkontakte und Der Besorger ihre Auslösebedingungen gleichzeitig. Der Runner kann Der Besorger zuerst auslösen, damit sobald Unterweltkontakte ausgelöst wird, der Runner bei der Abhandlung 2 Verbindungen hat und dafür 1 Credit erhält.*

### Ausgelöste Fähigkeiten

Ausgelöste Fähigkeiten treten in drei Schritten in Kraft:

**Auslöser erfüllt:** Die Auslösebedingung einer bedingten Fähigkeit ist eingetreten oder die Auslösekosten einer bezahlten Fähigkeit sind bezahlt worden, womit die Fähigkeit bereit ist ausgelöst zu werden.

**Auslösen:** Die Fähigkeit ist bereit abgehandelt zu werden und wird dadurch unabhängig von ihrer Quelle. Eine Fähigkeit, die ausgelöst worden ist, muss abgehandelt werden und kann das Spiel auch weiter beeinflussen, selbst wenn die Quelle inaktiv wird.

**Abhandeln:** Der Effekt der Fähigkeit wird abgehandelt und beeinflusst den Spielstatus.

Normalerweise folgt das Auslösen der Fähigkeit direkt auf das Erfüllen des Auslösers sowie die Abhandlung direkt auf das Auslösen der Fähigkeit. Falls aber die Auslösebedingungen

mehrerer bedingten Fähigkeiten gleichzeitig erfüllt sind, müssen sie nacheinander und unabhängig voneinander abgehandelt werden.

Falls eine Karte inaktiv wird, nachdem ihr Auslöser erfüllt worden ist, aber bevor sie ausgelöst wird, kann die Fähigkeit nicht ausgelöst und abgehandelt werden. Dies kann im Fall von gleichzeitigen Effekten oder Kettenreaktionen eintreten.

*Beispiel: Der Runner hat Aesops Leihhaus und Wylldside installiert. Die Auslösebedingungen beider Karten sind erfüllt, sobald der Zug des Runners beginnt. Falls sich der Runner dazu entscheidet, zuerst Aesops Leihhaus auszulösen, und es dann verwendet, um Wylldside zu zerstören, wird Wylldside zu keinem Zeitpunkt ausgelöst und der Runner verliert keinen Klick und zieht keine zwei Karten.*

Falls die Auslösebedingung einer bedingten Fähigkeit von einer bestimmten Timing-Struktur des Spiels ausgelöst wird (z. B. „sobald dein Zug beginnt ...“) und diese Timing-Struktur zwischen dem Eintreten der Auslösebedingung und dem Auslösen der Fähigkeit ungültig wird, wird die ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst und abgehandelt. Eine Timing-Struktur wird ungültig, wenn sie vorzeitig endet, normalerweise durch gleichzeitige Effekte oder Kettenreaktionen.

*Beispiel: Der Runner trifft auf eine Mautstelle, die er mithilfe von Femme Fatale umgehen kann. Beide Karten haben dieselbe Auslösebedingung, aber weil es der Zug des Runners ist, wird Femme Fatale zuerst ausgelöst. Das Ice wird umgangen und da die Timing-Struktur der Begegnung beendet worden ist und die Timing-Struktur für das Vorbeikommen an dem Ice begonnen hat, ist die Auslösebedingung für Mautstelle nicht länger gültig. Die Fähigkeit, den Runner zu zwingen, Credits zu zahlen oder den Run zu beenden, wird nicht ausgelöst und abgehandelt.*

## Konstante Fähigkeit

Eine Fähigkeit, die keine ausgelöste Fähigkeit ist (also keine Auslösekosten oder Auslösebedingung hat) ist eine konstante Fähigkeit. Eine konstante Fähigkeit beeinflusst das Spiel dauerhaft, solange die Karte, auf der sie erscheint, aktiv ist. Einige konstante Fähigkeiten haben zusätzliche Voraussetzungen, die an Wörtern wie „falls“, „solange“ oder „bis“ erkennbar sind. Solche konstanten Fähigkeiten können das Spiel nur beeinflussen, solange diese Voraussetzungen erfüllt sind.

## Kosten zahlen

Viele Fähigkeiten, einschließlich aller bezahlten Fähigkeiten, erfordern das Zahlen von Kosten für ihre Verwendung.

## Fähigkeiten verwenden

Immer wenn eine Fähigkeit optional ist, unabhängig davon, ob es sich um eine ausgelöste Fähigkeit oder eine konstante Fähigkeit handelt, spricht man davon, dass der Spieler, diese Fähigkeit und die Karte, auf der sie erscheint, „verwendet“, falls er sich entscheidet die Fähigkeit abzuhandeln. Ein Spieler kann eine Fähigkeit nur verwenden, falls ihr Effekt die Möglichkeit hat, den Spielstatus zu ändern. Ob diese Möglichkeit besteht, wird überprüft, ohne die Konsequenzen der Zahlung der Kosten oder des Auslösens anderer Fähigkeiten in Betracht zu ziehen.

**Siehe auch:** Aktion, Aktiv, Fenster für bezahlte Fähigkeiten, Gleichzeitige Effekte, Inaktiv, Kettenreaktionen, Kosten, Ordinale Ereignisse, Run, Subroutinen, Timing-Struktur, Verhindern, Vermeiden

## „Falls möglich“

Falls eine Fähigkeit die Formulierung „falls möglich“ enthält, kann sie nur vollständig oder überhaupt nicht abgehandelt werden. Falls die Fähigkeit nicht vollständig abgehandelt werden kann, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

**Siehe auch:** Fähigkeiten

## Fenster für bezahlte Fähigkeiten

Ein Fenster für bezahlte Fähigkeiten ist eine Gelegenheit für die Spieler, im Verlauf des Spiels bezahlte Fähigkeiten zu verwenden. Viele Fenster für bezahlte Fähigkeiten erlauben es dem Kon außerdem, Karten zu laden und alle Fenster für bezahlte Fähigkeiten im Zug des Kons erlauben es dem Kon, die Punkte für Agenden zu erzielen.

Immer wenn ein Fenster für bezahlte Fähigkeiten geöffnet wird, erhält der Spieler, der am Zug ist, die erste Gelegenheit, zu handeln. Dieser Spieler kann in von ihm festgelegter Reihenfolge so viele bezahlte Fähigkeiten verwenden, so viele Karten laden und/oder die Punkte für so viele Agenden erzielen, wie er möchte. Sobald dieser Spieler fertig ist, erhält sein Gegner die Gelegenheit, zu handeln. Sobald der Gegner ebenfalls fertig ist, erhält der erste Spieler erneut die Gelegenheit, zu handeln.

Nachdem beide Spieler mindestens 1 Gelegenheit zu handeln hatten und ein Spieler passt, wird das Fenster für bezahlte Fähigkeiten geschlossen. Die Spieler können dann keine weiteren Fähigkeiten auslösen, Karten laden oder die Punkte für Agenden erzielen, bis sie erneut die Gelegenheit dazu erhalten.

In der Timing-Struktur weiter hinten im Referenzhandbuch befindet sich eine Übersicht, in der auch alle Fenster für bezahlte Fähigkeiten im Spiel aufgeführt sind.

**Siehe auch:** Agenda, Kon, Laden, Runner, Punkte erzielen, Timing-Struktur

## Forschung und Entwicklung (F&E)

Das Deck, von dem der Kon Karten zieht. F&E wird verdeckt in Reichweite des Kons gelegt. Karten in F&E sind inaktiv.

Sobald der Runner auf mehrere Karten von F&E zugreift, greift er nacheinander auf diese zu und schickt diese Karten nicht nach F&E zurück, bis er auf alle Karten zugegriffen hat. Der Runner kann nur in der vom Deck vorgegebenen Reihenfolge auf Karten von F&E zugreifen. Der Runner kann das Zugreifen auf Karten von F&E dadurch unterbrechen, dass er auf Upgrades im Root von F&E zugreift.

Die Anzahl der Karten in F&E ist eine offene Information. Genauere Informationen zu den Eigenschaften jeder Karte (wie Fraktion, Name, Art, Unterart, Werte, Fähigkeiten, Bild usw.) sind aber verborgene Informationen.

**Siehe auch:** Fraktion, Inaktiv, Information, Installieren, Kon, Offen, Root, Runner, Unterart, Upgrade, Verdeckt, Zugreifen

## Fraktion

Die Karten sind 10 verschiedenen Fraktionen zugeordnet: 4 Kon-Fraktionen, 3 Runner-Fraktionen und 3 Runner-Minifraktionen. Fraktionen und Einfluss schränken die Möglichkeiten beim Deckbau ein und ermöglichen damit, dass sich jede Fraktion in der Spielweise von den anderen Fraktionen unterscheidet.

Identitäten sind verschiedenen Fraktionen zugeordnet. Die Verwendung einer Karte der eigenen Fraktion kostet keinen Einfluss. Die Verwendung einer Karte einer anderen Fraktion oder einer neutralen Karte kostet Einfluss in Höhe der Einflusspunkte auf der Karte. Ein Deck darf nur so viele Karten, die nicht zur eigenen Fraktion gehören, enthalten, dass der addierte Einfluss-Wert dieser Karten das Einfluss-Limit auf der gewählten Identitätskarte nicht übersteigt.

**Siehe auch:** Deckbau, Einfluss

## „Für jeden“

Wenn etwas „für jede“ Instanz eines Spielobjektes getan werden soll, kann das Ergebnis niemals 0 sein. Falls die Fähigkeit mit einem leeren Set dieser Spielobjekte oder mit einem Wert von 0 abgehandelt werden würde, hat der Effekt keine Auswirkungen.

*Beispiel: Der Runner greift von F&E auf Zerebral-Überschreiber zu. Der Runner nimmt nicht 0 Schaden, stattdessen nimmt er 1 Schaden für jeden Entwicklungsmarker auf Zerebral-Überschreiber, was im Ergebnis heißt, dass nichts passiert.*

## Geladen

Der Status einer Kon-Karte, in dem sie installiert, offen und aktiv ist. Das Gegenteil von ungeladen. Kon-Karten werden ungeladen installiert und können geladen werden. Eine geladene Karte kann entladen werden, wodurch sie in den ungeladenen Status zurückkehrt.

**Siehe auch:** Aktiv, Entladen, Installieren, Laden, Offen, Ungeladen

## Gleichzeitige Effekte

Sobald mehrere Fähigkeiten zum selben Zeitpunkt stattfinden oder ihre Auslösebedingungen zum selben Zeitpunkt gültig werden, werden zunächst alle konstanten Fähigkeiten abgehandelt, dann alle bedingten Fähigkeiten. Bei bedingten Fähigkeiten wählt zunächst der Spieler, der am Zug ist, nacheinander seine Fähigkeiten und löst sie aus, bis alle ausgelöst worden sind oder nicht abgehandelt werden konnten. Nachdem die bedingten Fähigkeiten des aktuellen Spielers ausgelöst worden sind, wählt der andere Spieler nacheinander seine Fähigkeiten und löst sie aus, bis alle ausgelöst worden sind oder nicht abgehandelt werden konnten. Ein Spieler kann wählen zuerst eine freiwillige bedingte Fähigkeit auszulösen, bevor er eine verpflichtende bedingte Fähigkeit auslöst, falls beide die gleiche Auslösebedingung haben.

Falls mehr als 1 konstante Fähigkeit gleichzeitig versucht eine Karte oder einen Wert zu modifizieren, werden die Modifikatoren addiert und die Summe verwendet, um das Endergebnis zu bestimmen.

*Beispiel: Der Runner hat einen Eisschnitzer installiert und trifft auf eine Rauschbarriere, auf der ein Parasit mit 1 Viruszähler gehostet ist. Die Stärke der Rauschbarriere ist 1, weil sie, ausgehend von ihrem aufgedruckten Wert von 3, durch den Eisschnitzer und den Parasit jeweils um 1 gesenkt wird.*

**Siehe auch:** Fähigkeiten

## Griff

Der Griff ist die Kartenhand des Runners. Der Runner beginnt das Spiel mit einem Handkartenlimit von fünf Karten. Karten im Griff sind inaktiv.

Die Anzahl der Karten im Griff ist eine offene Information. Genauere Informationen zu den Eigenschaften einer Karte (wie Fraktion, Name, Art, Unterart, Werte, Fähigkeiten, Bild usw.) sind aber verborgene Informationen.

**Siehe auch:** Fähigkeiten, Fraktion, Handkartenlimit, Inaktiv, Information, Runner, Unterart

## Handkartenlimit

Das Handkartenlimit gibt die maximale Anzahl von Karten an, die ein Spieler während seiner Ablegephase auf der Hand haben kann. Sowohl der Kon als auch der Runner beginnen das Spiel mit einem Handkartenlimit von fünf Karten, das aber durch Karteneffekte erhöht oder gesenkt werden kann.

**Siehe auch:** Ablegen, Ablegephase, Kon, Runner

## Hardware

Unter Hardware versteht man die Anordnung von Gegenständen und Werkzeugen, die dem Runner zur Verfügung stehen. Der Runner installiert Hardware in seine Ausrüstung, indem er die Installationskosten dafür bezahlt. Es gibt keine Beschränkung, wie viel Hardware der Runner in seiner Ausrüstung installieren kann.

**Siehe auch:** Ausrüstung, Installationskosten, Installieren, Runner

## Hauptquartier (HQ)

Das Hauptquartier ist die Kartenhand des Kons. Der Kon beginnt das Spiel mit einem Handkartenlimit von fünf Karten. Karten im HQ sind inaktiv.

Im Spiel wird das HQ für die Installation von Karten durch die Identitätskarte des Kons repräsentiert. Ice, welches das HQ schützt, wird vor der Identitätskarte des Kons installiert, Upgrades im Root des HQ werden hinter der Identitätskarte des Kons installiert.

Sobald der Runner auf mehrere Karten im HQ zugreift, greift er nacheinander auf diese zu und schickt diese Karten nicht ins HQ zurück, bis er auf alle Karten zugegriffen hat. Der Runner kann das Zugreifen auf Karten in einem zentralen System dadurch unterbrechen, indem er auf Upgrades im Root des Systems zugreift.

Die Anzahl der Karten im HQ ist eine offene Information. Genauere Informationen zu den Eigenschaften einer Karte (wie Fraktion, Name, Art, Unterart, Werte, Fähigkeiten, Bild usw.) sind aber verborgene Informationen.

**Siehe auch:** Ein System schützen, Fraktion, Handkartenlimit, Ice, Identität, Inaktiv, Information, Installieren, Root, Runner, Unterart, Upgrade, Zugreifen

## Hirntot

Ein Zustand, der zu einer Niederlage des Runners führt und dadurch erreicht wird, dass er gezwungen wird, mehr Karten abzulegen, als er in seinem Griff hat. Dieser Zustand ist auch erreicht, wenn sein Handkartenlimit am Ende seines Zuges unter 0 liegt.

**Siehe auch:** Das Spiel gewinnen, Griff, Handkartenlimit, Runner, Schaden, Zerstören

## Hosten

Unter dem Hosten einer Karte, eines Markers oder Zählers versteht man das Legen dieses Elementes auf eine Karte, wodurch eine Beziehung zwischen diesen beiden Objekten geschaffen wird. Die Karte/der Marker/der Zähler auf der Karte wird auf der Karte „gehostet“, die Karte, auf der das Objekt liegt, „hostet“ das Objekt.

Jede Karte hat die Möglichkeit, andere Objekte zu hosten, aber dafür wird eine Karte benötigt, welche die Host-Beziehung erschafft. Fähigkeiten können auch beschränken, wie viele Objekte gehostet werden können und wie sie auf Karten gehostet werden. Falls nicht anders angegeben, werden Karten immer so (offen oder verdeckt) auf die hostende Karte installiert, wie sie normalerweise installiert werden würden.

Falls eine Karte angibt, dass sie Karten hosten kann, aber keine Fähigkeit hat, die angibt, wie dies geschieht, kann sie nur eine Karte hosten, wenn diese installiert wird. Eine Karte, die bereits installiert ist, kann nicht in eine Host-Beziehung mit einer anderen Karte verschoben werden.

*Beispiel: Dschinn hat die Fähigkeit „Dschinn kann bis zu 3 SE an Programmen hosten, die keine Ice-Brecher sind.“ Immer wenn der Runner ein Programm installiert, das kein Ice-Brecher ist, hat er die Wahl, dieses entweder direkt in seiner Programmreihe oder als gehostetes Programm auf Dschinn zu installieren. Programme die vor Dschinn installiert worden sind, können nicht auf Dschinn verschoben werden.*

Falls die Karte angibt, wie sie Karten hostet, kann sie nur auf diese Art Karten hosten.

*Beispiel: Glenn-Raumstation kann nur Karten durch seine bezahlte Fähigkeit mit dem Text „📍: Hoste eine Karte vom HQ verdeckt auf Glenn-Raumstation“ hosten.*

Host-Beziehungen sind nicht transitiv. Eine auf einer anderen Karte gehostete Karte ist nicht gleichzeitig auf der Karte gehostet, die jene Karte hostet.

*Beispiel: Falls der Runner eine Scheherazade auf einem Dschinn gehostet installiert, zählen auf Scheherazade gehostete Programme immer noch gegen das Speicherlimit des Runners, weil sie auf Scheherazade gehostet sind, nicht auf Dschinn.*

## Gehostet

Eine Karte, ein Marker oder ein Zähler auf einer Karte gilt als auf der Karte gehostet. Ein Objekt kann immer nur auf einer Karte gehostet sein.

In Kartentexten ist das Wort „gehostet“ immer selbstreferenziell und bezieht sich nur auf Objekte, die auf jener Karte direkt gehostet werden, falls nicht ausdrücklich anders angegeben. Gehostete Marker und Zähler können ausgegeben werden, ohne dass dies Einfluss auf die hostende Karte hat. Falls Auslösekosten 1 oder mehr gehostete Marker oder Zähler beinhalten, werden diese Marker oder Zähler ausgegeben, indem sie von der Karte mit der Fähigkeit zurück in die Bank gelegt werden.

Falls eine hostende Karte deinstalliert wird, werden alle gehosteten Karten, Marker und Zähler darauf zerstört. Dies kann nicht verhindert werden. Falls eine hostende Karte auf ihre verdeckte Seite gedreht wird, bleiben alle Karten, Marker und Zähler weiterhin auf ihr gehostet.

Der Status, auf einer Karte gehostet zu sein, unterscheidet sich von dem Status, installiert zu sein, schließt diesen aber nicht aus. Viele Karten werden auf einer anderen Karte gehostet, sobald sie installiert

werden. In einigen Fällen ist angegeben, dass Karten gehostet werden können, nicht aber, dass sie installiert werden. In diesen Fällen sind die gehosteten Karten inaktiv.

## Hosten

Eine Karte mit Karten, Markern oder Zählern darauf „hostet“ diese Objekte.

**Siehe auch:** Deinstallieren, Fähigkeiten, Installieren, Karten umwandeln, Offen, Verdeckt, Verhindern, Zerstören

## Ice

Ice schützt die Systeme des Kons gegen ein Eindringen des Runners.

Sobald der Kon ein Ice installiert, muss er es auf die äußerste Position des Systems installieren und Installationskosten entsprechend der Anzahl der bereits jenes System schützenden Ice bezahlen. Die äußerste Position ist die Position, die am weitesten vom System entfernt ist, vor anderem Ice, welches das System bereits schützt. Nachdem ein Ice installiert worden ist, das ein System schützt, ist es auf dieses System festgelegt und kann nicht verschoben oder anders angeordnet werden.

Ein Ice hat häufig 1 oder mehr Subroutinen (↔) in der Textbox, die der Runner während des Runs ausschalten muss, falls das Ice geladen ist. Ice ist inaktiv, bis es durch das Ausgeben von Credits in Höhe seiner Ladekosten geladen wird.

**Siehe auch:** Aktiv, Ein System schützen, Inaktiv, Installationskosten, Installieren, Kon, Ladekosten, Laden, Runner, Subroutine

## Ice-Brecher

Ice-Brecher sind Programme mit der Unterart Ice-Brecher, die der Runner verwenden kann, um während eines Runs mit Ice fertig zu werden. Jeder Ice-Brecher hat eine Stärke, Installationskosten und 1 oder mehr Unterarten, die angeben, auf welcher Art von Ice er Subroutinen ausschalten kann.

Der Runner verwendet Ice-Brecher, um mit Subroutinen auf Ice zu interagieren und sie auszuschalten. Ein Ice-Brecher kann nur mit Ice interagieren, dessen Stärkewert der Stärke des Ice-Brechers entspricht oder niedriger ist.

Viele Ice-Brecher erlauben dem Runner, die Stärke des Ice-Brechers durch das Ausgeben von Credits zeitweilig zu erhöhen. Dadurch kann der Runner auch gegen stärkeres Ice vorgehen, vorausgesetzt er hat genug Credits dafür. Diese Erhöhung der Stärke hält nur für die Begegnung mit dem aktuellen Ice an, falls Kartenfähigkeiten nicht ausdrücklich etwas anderes besagen. Nachdem die Begegnung mit einem Ice endet, wird die Stärke des Ice-Brechers auf den auf der Karte aufgedruckten Wert zurückgesetzt. Dies gilt auch für andere Stärkewertmodifikatoren, die der Ice-Brecher erhalten hat. Der Runner kann die Stärke eines Ice-Brechers außerhalb von Begegnungen mit einem Ice erhöhen. Falls aber der Ice-Brecher nicht ausdrücklich etwas anderes angibt, wird die Stärke sofort auf den vorherigen Wert zurückgesetzt.

Zusätzlich zu dieser Stärkevoraussetzung können viele Fähigkeiten von Ice-Brechern nur verwendet werden, um Subroutinen auf speziellen Unterarten von Ice auszuschalten. Es ist egal, ob das Ice zusätzliche Unterarten hat, vorausgesetzt es gehört zu einer der Unterarten, die in der Fähigkeit des Ice-Brechers erwähnt werden. Falls eine Fähigkeit nicht auf eine spezielle Unterart beschränkt ist, kann sie gegen jedes Ice verwendet werden. Der Runner kann nur in Schritt [3.1] eines Runs Subroutinen auf Ice ausschalten.

Falls Schritt [3.1] nicht erreicht wird, weil beispielsweise das Ice umgangen wird, werden keine Subroutinen auf dem Ice ausgeschaltet.

**Siehe auch:** Begegnung, Credit, Fähigkeiten, Ice, Installationskosten, Programm, Run, Runner, Stärke, Umgehen, Unterart, Vorbeikommen

## Identität

Jeder Spieler hat eine Identitätskarte, die offen in seine Spielzone gelegt wird. Die Identitätskarte zählt nicht gegen das Handkartenlimit oder die Deckgröße und ist während des Spiels immer aktiv.

Die Identität des Kons oder des Runners legt dessen Fraktion fest und beschreibt die spezielle Fähigkeit dieser Identität. Außerdem legt sie die Mindestdeckgröße fest, die beim Deckbau beachtet werden muss, und die zur Verfügung stehende Einflussmenge für Karten, die nicht zur eigenen Fraktion gehören.

Die Identitätskarte des Kons repräsentiert auch das HQ hinsichtlich der Installation von Karten. Ice, welches das HQ schützt, wird vor der Identitätskarte des Kons installiert, Upgrades im Root des HQ werden hinter der Identitätskarte des Kons installiert.

**Siehe auch:** Aktiv, Deckbau, Einfluss, Fraktion, Handkartenlimit, Hauptquartier (HQ), Ice, Kon, Offen, Runner, Upgrade

## Inaktiv

Ein Status einer Karte, in dem die Effekte und Fähigkeiten einer Karte nicht verwendet werden können und das Spiel nicht beeinflussen. Obwohl sie das Spiel nicht beeinflussen können, behalten inaktive Karten ihre aufgedruckten Eigenschaften (Name, Kartenart, Fraktion, Kosten, Unterarten, Einfluss, usw.).

Runner-Karten in der Ablage, im Griff und im Stapel sind normalerweise inaktiv, bis sie in der Spielzone installiert werden. Agenden in der Punktezone des Runners sind inaktiv.

Karten des Kons in F&E, HQ und Archiv sind inaktiv. Außerdem werden sie normalerweise ungeladen und damit inaktiv installiert.

Falls eine Fähigkeit ausdrücklich einen Effekt eines normalerweise inaktiven Status angibt oder sie nur funktionieren kann, solange die Karte inaktiv ist, kann jene Fähigkeit trotzdem ausgelöst werden und das Spiel beeinflussen. Darunter fallen:

- „Sobald ... auf ... zugreift“-Fähigkeiten, die auch ausgelöst werden, solange die Karte inaktiv ist.
- Fähigkeiten, die ausdrücklich erwähnen, dass sie aus einer inaktiven Zone ausgelöst werden, können ausgelöst und verwendet werden, auch wenn die Karte normalerweise in jener Zone inaktiv ist.
- Effekte, die modifizieren, wie und wann eine Karte gespielt oder installiert werden kann, beeinflussen jene Karte und das Spiel, auch wenn die Karte normalerweise inaktiv wäre.

**Siehe auch:** Ablage, Agenda, Archiv, Kon, Einfluss, Fähigkeiten, Forschung und Entwicklung (F&E), Fraktion, Griff, Hauptquartier (HQ), Installieren, Punkte erzielen, Runner, Stapel, Unterart

## In einem System

Agenden, Aktivposten und Upgrades werden in vertikaler Ausrichtung in einem System installiert.

**Siehe auch:** Agenda, Aktivposten, Installieren, System, Upgrade

## Information

*Android: Netrunner* ist ein Spiel, in dem es um Informationen geht. Ein Großteil des Spiels dreht sich um das Sammeln von Informationen über die Karten und die Strategie des Gegners. Information im Spiel wird folgendermaßen unterteilt:

### Abgeleitete Information

Abgeleitete Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielstatus und Karten, an die 1 oder mehr Spieler durch Schlussfolgerungen gelangen können. Dazu gehören z. B. eine Karte, die von Femme Fatale gewählt worden ist, eine Karte, die auf einer anderen Karte gehostet ist usw.

Abgeleitete Informationen dürfen mithilfe von Markern oder anderen Mitteln nachgehalten werden, sodass sich die Spieler daran erinnern können. Spieler dürfen abgeleitete Informationen nicht verfälschen und offene Informationen nicht verbergen, um an abgeleitete Informationen zu gelangen.

### Verborgene Informationen

Verborgene Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielstatus und Karten, die 1 oder mehr Spielern nicht zugänglich sind. Dazu gehören verdeckte Karten im Spiel oder im Archiv, Karten im HQ und F&E, Karten im Griff oder Stapel des Runners, eine zuvor enthüllte Karte, die aber verdeckt und ungeladen bleibt usw. Falls eine Karte zeitweise aufgedeckt oder enthüllt worden ist, wird sie zur abgeleiteten Information, solange der/die Spieler diese Karte eindeutig identifizieren können.

Ein Spieler kann ohne die Hilfe eines Spieleffekts, einer Regel oder die Aussage eines anderen Spielers keine Kenntnis über verborgene Informationen erlangen. Falls ein Spieler allerdings Zugang zu verdeckten Informationen zum Spiel oder zu Karten hat und diese seinem Mitspieler mitteilt, dann muss er nicht unbedingt die Wahrheit sagen. Bluffen ist ein wichtiger Bestandteil von *Android: Netrunner* und ist erlaubt.

### Offene Information

Offene Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielstatus und Karten, die beiden Spielern zugänglich sind. Dazu gehören offene Karten im Archiv und der Ablage, die Anzahl der Karten im HQ, F&E, im Griff und im Stapel, die Anzahl an Credits im Credit-Vorrat und jede andere Informationen, die allen Spielern ständig zugänglich sind.

Jeder Spieler hat das Recht, Zugang zu offenen Informationen zu haben und sie darf ihm nicht durch den Gegner verborgen werden. Ein Spieler muss seinem Gegner erlauben diese Information selbst herauszufinden, falls er dies möchte.

**Siehe auch:** Archiv, Aufdecken, Credit, Credit-Vorrat, Enthüllen, Forschung und Entwicklung (F&E), Griff, Hauptquartier (HQ), Kon, Laden, Offen, Runner, Stapel, Ungeladen, Verdeckt

## Installieren

Das Legen von Agenda-, Aktivposten-, Ice-, Upgrade-, Hardware-, Programm- oder Ressourcenkarten auf den Tisch. Ereignisse, Operationen und Identitätskarten werden nie installiert. Der Runner installiert Karten in seine Ausrüstung, der Kon installiert sie entweder in seine Systeme oder so, dass sie diese schützen.

Während der Aktionsphase des Kons kann er  ausgeben, um ein Ice, eine Agenda, einen Aktivposten oder ein Upgrade vom HQ

zu installieren. Der Runner kann während seiner Aktionsphase  ausgeben, um ein Programm, eine Ressource oder eine Hardware aus seinem Griff zu installieren. Kartenfähigkeiten können ebenfalls Installations-Effekte initiieren.

Um eine Karte zu installieren, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchlaufen:

1. Die zu installierende Karte wird gewählt und der Installations-effekt erklärt.
  - Der Runner deckt die zu installierende Karte immer auf.
  - Der Kon deckt die zu installierende Karte nicht auf.
2. Ein für die Karte erlaubtes Installationsziel wird gewählt, darunter fallen auch Host-Beziehungen, falls anwendbar.
  - Falls nicht anders angegeben, haben Runner-Karten festgelegte Bereiche in der Ausrüstung, in die sie installiert werden: Ressourcen werden in die Ressourcenreihe installiert, Hardware in die Hardwarereihe und Programme in die Programmreihe.
  - Falls nicht anders angegeben, ist das Installationsziel eines Kons immer ein System – die Karte wird in das System oder das System schützend installiert, im Fall eines Upgrades kann auch das Root eines zentralen Systems das Installationsziel sein.
3. Karten werden zerstört.
  - Sobald der Runner ein Programm installiert, darf er zunächst eine beliebige Anzahl bereits installierter Programme zerstören. Dies muss er tun, falls das neu zu installierende Programm sein Speicherlimit überschreiten würde.
  - Sobald der Kon einen Aktivposten, eine Agenda oder ein Upgrade in einem System installiert, darf er zuerst andere bereits ins Zielsystem installierte Karten zerstören. Er muss bereits in einem System installierte Aktivposten oder Agenden zerstören, falls es sich bei der zu installierenden Karte ebenfalls um einen Aktivposten oder eine Agenda handelt.
  - Sobald der Kon Ice installiert, darf er zunächst jedes andere Ice zerstören, welches das Zielsystem schützt, um die Installationskosten zu senken.
  - Falls der Kon während einer Installation andere Karten zerstört, werden sie offen ins Archiv gelegt, falls sie geladen waren, aber verdeckt, falls sie ungeladen waren.
4. Die Installationskosten werden gezahlt.
  - Die Installationskosten einer Runner-Karte sind oben links in der Ecke der Karte angegeben.
  - Die Installationskosten von Ice betragen 1 Credit für jedes bereits installierte Ice, welches das Zielsystem schützt.
  - Falls eine Karte Installationskosten von X hat, wird der Wert für X von dem Spieler unter Berücksichtigung aller Bedingungen auf der Karte gewählt.
5. Die Karte wird in den Zielbereich der Spielzone gelegt. („Sobald ... installiert wird“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt, einschließlich denen auf der installierten Karte.)
  - Kon-Karten werden verdeckt und ungeladen installiert und sind inaktiv, bis sie geladen werden. Der Kon kann sich zu jedem Zeitpunkt seine ungeladenen Karten ansehen.
  - Ice wird immer auf der äußersten Position vor dem Zielsystem installiert.

- Runner-Karten werden offen und aktiv installiert.

Der Kon kann sich während der Installation einer Karte nicht dafür entscheiden, ein System zu löschen. Wenn er ein System hat, in das er eine Karte installieren kann, existiert dieses System. Selbst wenn alle anderen Karten, die in das System installiert worden sind oder es schützen, während der Abhandlung einer Installation zerstört werden, existiert das System weiter und gilt nicht als neues System, wenn die neue Karte installiert worden ist.

Der Kon muss die Reihenfolge seiner installierten Karten für den Runner klar erkennbar beibehalten. Karten in Systemen dürfen nicht umgruppiert werden, falls nicht eine Kartenfähigkeit ausdrücklich die Anweisung dazu erteilt. Um verborgene Informationen für beide Spieler zu organisieren, ist es wichtig, dass der Kon folgende Regeln für die Ausrichtung von Karten beachtet:

- Agenden, Aktivposten und Upgrades werden immer in vertikaler Ausrichtung installiert.
- Ice wird immer in horizontaler Ausrichtung installiert.

### Installation mehrerer Karten

Immer wenn mehrere Karten durch denselben Effekt installiert werden, werden sie nacheinander gewählt und installiert.

*Beispiel: Der Runner verwendet Masseninstallation, um drei Programme zu installieren. Darunter befindet sich auch Scheherazade. Der Runner kann Scheherazade zuerst installieren und dann die beiden anderen Programme darauf hosten.*

**Siehe auch:** Agenda, Aktion, Aktionsphase, Aktiv, Aktivposten, Aufdecken, Ausrüstung, Archiv, Ein System schützen, Ereignis, Fähigkeiten, Hardware, Ice, Identität, In einem System, Inaktiv, Information, Installationskosten, Karten wählen, Kon, Offen, Operation, Programm, Ressource, Root, Speicherlimit, System, Ungeladen, Upgrade, Verdeckt, Zerstören

### Installationskosten

Die Installationskosten für Hardware, Programme und Ressourcen befinden sich in der linken oberen Ecke der Karte. Installationskosten sind die Kosten, die gezahlt werden müssen, um eine Karte zu installieren.

Sobald der Kon ein Ice installiert, muss er Installationskosten entsprechend der Anzahl der bereits dieses System schützenden Ice zahlen.

**Siehe auch:** Ein System schützen, Hardware, Ice, Installieren, Kon, Kosten, Programm, Ressource, Runner, System

### „Kann nicht“

Karten mit den Phrasen „kann nicht“ oder „können nicht“ verbieten, dass ein Effekt abgehandelt werden kann oder eine Aktion stattfinden kann. Falls sich zwei Karten widersprechen und die erste Karte einen Effekt, eine Fähigkeit oder Aktion mit einer Variante der Worte „kann nicht“ verbietet, kann die zweite Karte nicht gespielt oder ausgelöst werden, außer wenn die verbotene Aktion durch einen nicht-verbotenen Effekt gewährt worden ist. Es sollte bedacht werden, dass die Karte dann zwar gespielt werden kann, der verbotene Teil des Effektes aber nicht abgehandelt werden kann.

**Siehe auch:** Aktion, Fähigkeiten

## Karten entwickeln

Eine Karte, die entwickelt werden kann, wird entwickelt, indem ② und 1Ⓜ ausgegeben wird, um einen Entwicklungsmarker auf diese Karte zu legen.

Agenden können immer entwickelt werden, solange sie installiert sind. Falls eine Karte, die keine Agenda ist, besagt, dass sie entwickelt werden kann, kann sie auch entwickelt werden, falls sie ungeladen ist. Es gibt keine Beschränkung, wie oft eine Karte entwickelt werden kann.

Das Legen oder Verschieben eines Entwicklungsmarkers auf eine Karte ist nicht dasselbe wie das Entwickeln einer Karte.

*Beispiel: Der Kon spielt Mushin-no-Shin und entscheidet sich dazu, Sanierung von Oaktown zu installieren. Es wurden zwar 3 Entwicklungsmarker auf die Karte gelegt, der Kon erhält durch die Fähigkeit von Sanierung von Oaktown aber keine Credits.*

**Siehe auch:** Agenda, Aktion, Installieren, Kon, Ungeladen

## Karten umwandeln

Einige Karten werden als Zähler installiert oder der Punktezone als Agenda hinzugefügt. Sobald eine Karte in eine andere Art von Objekt umgewandelt worden ist, behält sie ihren Namen, verliert aber alle anderen Eigenschaften und erhält nur die Eigenschaften, die durch den Effekt, der sie umgewandelt hat, angegeben worden sind. Diese Umwandlung dauert an, bis die Karte entweder deinstalliert wird oder die Spielzone verlässt. Dann handelt es sich bei ihr wieder um die ursprüngliche Karte mit ihren aufgedruckten Eigenschaften und sie wird auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.

**Siehe auch:** Agenda, Installieren, Deinstallieren, Punktezone, Zerstören

## Karten wählen

Falls nicht anders angegeben, kann eine Kartenfähigkeit, für die ein Spieler Karten wählen muss, nur installierte Karten betreffen.

*Beispiel: Der Kon handelt eine Subroutine ab, die besagt: „↳ Der Runner zerstört 1 Programm“. Der Runner muss ein installiertes Programm zerstören und kann nicht ein Programm in seinem Griff oder seinem Stapel zerstören.*

Falls eine Fähigkeit es einem Spieler erlaubt, mehrere Karten zu wählen, müssen alle Karten gewählt werden, bevor der Effekt abgehandelt wird. Jede Karte kann nur einmal gewählt werden. Falls nicht genügend Karten zur Verfügung stehen, werden so viele Karten wie möglich gewählt.

*Beispiel: Der Runner spielt Satelliten-Uplink. Der Runner wählt zwei Karten zum Enthüllen und dann werden beide Karten gleichzeitig enthüllt.*

Falls eine bestimmte Karte oder Kartenart in inaktivem Zustand durch einen Karteneffekt gewählt wird, muss der Kon dem Runner zeigen, um welche Karte es sich handelt, ohne den Status der Karte (offen oder verdeckt) zu ändern. Der Kon muss die Karte außerdem aufdecken, falls sie verdeckt war und der Effekt sich auf ein bestimmtes Attribut der Karte bezieht.

*Beispiel: Der Kon muss eine verdeckte Kopie von Unterschwellige Botschaften im Archiv aufdecken, bevor er ihre Fähigkeit nutzen und sie dem HQ hinzufügen kann. Der Kon muss auch einen*

*verdeckten Sysop, eine verdeckte Führungskraft oder einen verdeckten Klon aufdecken, bevor er die Karte für Das Gesicht wiederherstellen zerstören kann.*

**Siehe auch:** Aufdecken, Fähigkeiten, Kon, Inaktiv, Installieren, Offen, Runner, Verdeckt

## Kettenreaktionen

Falls während der Abhandlung einer Fähigkeit die Auslösebedingung einer anderen Fähigkeit erfüllt ist, erzeugt dies eine „Kettenreaktion“. Die Fähigkeit, deren Auslösebedingung gerade erfüllt worden ist, wird sofort nach dem aktiven Effekt auf der aktuellen Fähigkeit abgehandelt. Falls durch diese Fähigkeit die Auslösebedingung einer weiteren Fähigkeit erfüllt wird, wird auch diese Fähigkeit dieser „Kette“ hinzugefügt. Es werden zunächst alle Fähigkeiten abgehandelt, deren Auslösebedingung zuletzt erfüllt worden ist, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

*Beispiel: Der Kon führt eine erfolgreiche Aufspüren gegen den Runner während eines Runs auf ein System durch, in dem Stadtnetz von ChiLo installiert ist. Der Kon hat außerdem die Punkte für Wächter-Verteidigungsprogramm erzielt. Der Runner hat Spinales Modem installiert und durch das erfolgreiche Aufspüren werden die Auslösebedingungen für Stadtnetz von ChiLo und Spinales Modem gleichzeitig erfüllt. Da es der Zug des Runners ist, wird Spinales Modem vor Stadtnetz von ChiLo abgehandelt. Als Teil der Abhandlung des Modems nimmt der Runner 1 Hirn-Schaden. Das bedeutet, dass die Auslösebedingung für Wächter-Verteidigungsprogramm ebenfalls erfüllt ist und eine Kettenreaktion entstanden ist, die vor Stadtnetz von ChiLo abgehandelt wird.*

Es gibt eine Ausnahme: Falls ein Effekt abgehandelt wird, der eine Durchsuchung zur Folge hat, muss der gesamte Effekt abgehandelt werden (einschließlich des Mischens), bevor eine andere Karte der Kette abgehandelt werden kann.

**Siehe auch:** Aktiv, Durchsuchen, Fähigkeiten

## Klick

Ein Klick (②) ist die Grundeinheit für Aktivitäten im Spiel. Die Spieler geben ihre Klicks aus, um Aktionen durchzuführen und Fähigkeiten auszulösen. Mehrere Klicks können durch Wiederholung des Symbols oder durch eine Zahl vor dem Symbol dargestellt werden. So bedeuten zum Beispiel ② ② und 2 ② jeweils „2 Klicks“.

Die Klicks werden nicht einzeln betrachtet, sondern immer als die Summe der zur Verfügung stehenden Klicks. Klicks können durch Karteneffekte erhöht oder gesenkt werden.

**Siehe auch:** Aktion, Fähigkeiten

## Klickzählerkarte und -marker

Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl doppelseitiger Klickzählermarker, die umgedreht werden können, um die Anzahl der verbliebenen Klicks nachzuhalten. Klickzählermarker können aus Gründen der Übersichtlichkeit auf die Klickzählerkarte gelegt werden.

**Siehe auch:** Klick

## Kon/Konzern

Eine der beiden spielbaren Seiten in *Android: Netrunner*; der Gegner des Runners, in Kartentexten „der Kon“ genannt.

**Siehe auch:** Kon-Karten, Runner

## Kon-Karten

Es gibt sechs Arten von Kon-Karten: Agenden, Aktivposten, Ice, Identitäten, Operationen und Upgrades. Bis auf die Identitätskarte werden alle zu Beginn des Spiels in das Deck des Kons gemischt. Falls nicht anders angegeben, werden Kon-Karten verdeckt installiert und sind inaktiv, bis sie geladen werden.

**Siehe auch:** Agenda, Aktivposten, Geladen, Ice, Identität, Inaktiv, Operation, Ungeladen, Upgrade, Verdeckt

## Konsole

Eine Konsole ist eine spezielle Hardware des Runners, die besonders mächtige und einzigartige Fähigkeiten hat.

Alle Konsolen haben den Text: „Nur 1 Konsole pro Spieler.“ Diese Einschränkung bezieht sich nur auf aktive Konsolen. Ein Spieler kann mehrere Kopien einer Konsole oder sogar verschiedene Konsolen im Deck haben. Die Beschränkung auf 1 Konsole pro Spieler verhindert, dass der Runner eine zweite Konsole installiert, selbst wenn der Runner die erste dafür zerstören möchte.

**Siehe auch:** Fähigkeiten, Hardware, Installieren, Runner

## Kosten

Kosten umfassen Ressourcen, die ein Spieler ausgeben muss, oder Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, um einen Spieleffekt zu initiieren, einschließlich der Verwendung einer Fähigkeit oder einer Aktion oder dem Laden einer Karte. Falls ein Spieler die Kosten für eine Aktion oder Fähigkeit nicht vollständig, gleichzeitig und mit seinen eigenen zur Verfügung stehenden Ressourcen bezahlen kann, kann er den mit diesen Kosten verbundenen Effekt nicht verwenden. Falls ein Teil der Kosten verhindert wird (wenn z. B. das Zerstören einer Karte verhindert wird, die eine bezahlte Fähigkeit hat, deren Kosten das Zerstören dieser Karte beinhalten), tritt der damit verbundene Effekt nicht ein.

Es gibt sechs häufig auftretende Kosten: Installationskosten (hauptsächlich auf Hardware, Programmen und Ressourcen und beim Installieren von Ice), Ausspielkosten (auf Operationen und Ereignissen), Ladekosten (auf Aktivposten, Upgrades und Ice), Auslösekosten von bezahlten Fähigkeiten (im Format „Kosten: Effekt“), eingebettete Kosten und zusätzliche Kosten.

### Zusätzliche Kosten

Zusätzliche Kosten fügen den normalen Kosten für die Initiierung eines speziellen Spieleffektes etwas hinzu. Ein Spieler muss alle zusätzlichen Kosten zusammen mit den normalen Kosten bezahlen, um einen Effekt zu initiieren. Ein Spieler kann aber nicht gezwungen werden, zusätzliche Kosten zu bezahlen, selbst wenn er dazu in der Lage wäre.

*Beispiel: Ein Runner muss eine Agenda stehlen, auf die er zugegriffen hat, aber diese Regel kann einen Runner nicht dazu zwingen, zusätzliche Kosten für das Stehlen von Agenden zu zahlen. Selbst wenn der Runner 2 Credits hat, kann er sich weigern die zusätzlichen Kosten durch Fötale KI zu zahlen.*

## Eingebettete Kosten

Obwohl konstante und bedingte Fähigkeiten normalerweise keine Kosten haben, können ihre individuellen Effekte trotzdem Kosten haben. Diese sind normalerweise an der Formulierung „um ... zu ...“ im Kartentext zu erkennen. Der Teil der Fähigkeit, der dieser Formulierung vorausgeht, gilt als Kosten und muss unter Beachtung aller normalen Regeln gezahlt werden, um den darauf folgenden Effekt anzuwenden.

## Zerstören als Kosten

Einige Karten haben bezahlte Fähigkeiten, die das Zerstören der Karte erfordern, um sie anwenden zu können. Dies ist erkennbar an dem -Symbol im Kartentext der Kosten.

Sobald eine -Fähigkeit auf einer Karte ausgelöst wird, beziehen sich alle Referenzen auf den Spielstatus im abgehandelten Effekt auf den Status zum Zeitpunkt der Zerstörung, aber mit der zerstörten Karte als neue Karte in der Ablage oder im Archiv.

*Beispiel: Der Konzern zerstört Allel-Unterdrückung mit 3 Entwicklungsmarkern darauf. Der Konzern wäre in der Lage, 3 Karten aus dem Archiv gegen 3 Karten im HQ auszutauschen, obwohl die Entwicklungsmarker abgelegt wurden, als Allel-Unterdrückung zerstört worden ist. Außerdem könnte Allel-Unterdrückung selbst zurück ins HQ getauscht werden.*

**Siehe auch:** Ablage, Aktion, Archiv, Aktivposten, Ereignis, Fähigkeiten, Fenster für bezahlte Fähigkeiten, Hardware, Ice, Installationskosten, Installieren, Ladekosten, Laden, Operation, Programm, Ressource, Upgrade, Verhindern, Zerstören

## Laden

Laden wird das Drehen einer ungeladenen Kon-Karte auf ihre offene Seite, um sie aktiv zu machen, genannt. Um eine ungeladene Karte zu laden, muss der Kon ihre Ladekosten zahlen. Das Laden einer Karte kostet keinen . Aktivposten und Upgrades können zu verschiedenen Zeitpunkten im Spiel geladen werden, einschließlich zu Beginn und am Ende eines Zuges, vor und nach jeder Aktion und während Runs. Ice kann normalerweise nur geladen werden, sobald sich der Runner ihm während eines Runs annähert. Agenden werden niemals geladen. Unter Timing-Struktur weiter hinten im Referenzhandbuch befindet sich eine vollständige Liste aller Gelegenheiten zum Laden von Karten.

**Siehe auch:** Agenda, Aktion, Aktiv, Aktivposten, Annähern, Ice, Kon, Ladekosten, Offen, Run, Runner, Timing-Struktur, Ungeladen, Upgrade

## Ladekosten

Die Ladekosten für Aktivposten, Upgrades und Ice befinden sich in der linken oberen Ecke der Karte. Ladekosten sind die Kosten, die gezahlt werden müssen, um einen Aktivposten, ein Upgrade oder ein Ice zu laden.

Ladekosten sind Formeln, die Effekte in Betracht ziehen, die sie modifizieren.

**Siehe auch:** Aktivposten, Ice, Kosten, Laden, Upgrade

## Löschen

Durch diese Aktion werden alle Viruszähler, die auf Karten gehostet sind, entfernt und zurück in die Bank gelegt. Während der Aktionsphase des Kons kann er    als Aktion ausgeben, um

Viruszähler zu löschen. Kartenfähigkeiten können ebenfalls einen Löschen-Effekt initiieren.

Der Kon kann immer Viruszähler löschen, selbst wenn keine Viruszähler auf Karten gehostet sind.

**Siehe auch:** Aktion, Aktionsphase, Bank, Fähigkeiten, Hosten, Kon, Viruszähler

## Markiert

Ein Status, der einen Runner beschreibt, der 1 oder mehr Markierungen hat. Bestimmte Karteneffekte können dadurch ausgelöst werden, dass der Runner markiert ist.

Solange der Runner markiert ist, darf der Kon als Aktion (2) und 2(1) ausgeben, um 1 Ressource des Runners zu zerstören. Der Runner darf als Aktion (2) und 2(1) ausgeben, um 1 Markierung zu entfernen und sie zurück in die Bank zu legen.

**Siehe auch:** Aktion, Bank, Fähigkeiten, Kon, Markierung, Ressource, Runner, Zerstören

## Markierung

Die Effekte bestimmter Karten haben zur Folge, dass auf den Runner eine Markierung gelegt wird. Solange der Runner mindestens 1 Markierung hat, gilt er als markiert.

**Siehe auch:** Fähigkeiten, Markiert, Runner,

## Mulligan

Das Ziehen einer neuen Kartenhand zu Spielbeginn.

Nach dem Ziehen der Starthand darf sich der Kon entscheiden, einen Mulligan zu nehmen, indem er seine Starthand zurück in sein Deck mischt und fünf neue Karten zieht. Nachdem der Kon entschieden hat, ob er einen Mulligan nimmt, entscheidet der Runner ebenfalls, ob er einen Mulligan nimmt.

Falls ein Spieler einen Mulligan nimmt, muss er die zweite gezogene Starthand behalten.

**Siehe auch:** Forschung und Entwicklung (F&E), Griff, Hauptquartier (HQ), Kon, Runner, Stapel

## Nachziehphase

Die Nachziehphase ist die erste Phase im Zug des Kons.

In seiner Nachziehphase führt der Kon folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

- Der Kon erhält die „Gesamt“-Klicks (im Normalfall (2)(2)(2)).
- Die Spieler dürfen bezahlte Fähigkeiten verwenden (2) und der Kon darf Karten laden, die kein Ice sind (2) und die Punkte für Agenden erzielen (2).
- Wiederkehrende Credits (2) werden wiederaufgefüllt.
- „Sobald dein Zug beginnt ...“-Bedingungen werden ausgelöst.
- Der Kon zieht 1 Karte von F&E ins HQ.
  - Dafür muss der Kon keinen (2) ausgeben.
  - Falls der Kon eine Karte ziehen muss und sich keine Karte mehr in F&E befindet, gewinnt der Runner sofort das Spiel.

**Siehe auch:** Agenda, Das Spiel gewinnen, Fenster für bezahlte Fähigkeiten, Forschung und Entwicklung (F&E), Haupt-

quartier (HQ), Klick, Kon, Laden, Punkte erzielen, Timing-Struktur, Wiederkehrende Credits

## Negative Publicity

Für jeden Punkt Negative Publicity des Kons erhält der Runner zu Beginn jedes Runs 1(1). Nicht ausgegebene Credits für Negative Publicity muss der Runner am Ende des Runs zurück in die Markerbank legen.

Negative Publicity führt zu Beginn eines Runs immer zu Einkommen für den Runner, auch wenn der Runner in einem Zug mehrere Runs durchführt. Falls der Kon während eines Runs Negative Publicity erhält, erhält der Runner dadurch keine Credits, da er Credits durch Negative Publicity nur zu Beginn eines Runs erhält.

**Siehe auch:** Bank, Credits, Kon, Run, Runner, Timing-Strukturen

## Offen

Das Gegenteil von verdeckt. Eine Karte ist offen, falls sie so auf dem Tisch liegt, dass ihre Vorderseite sichtbar ist. Falls nicht anders angegeben werden Runner-Karten offen installiert, während Kon-Karten normalerweise verdeckt installiert werden. Einige Kon-Karten können durch Kartenfähigkeiten oder dadurch, dass sie geladen werden, auf ihre Vorderseite gedreht werden

**Siehe auch:** Agenda, Fähigkeiten, Installieren, Kon, Laden, Runner, Verdeckt

## Operation

Operationen sind einmalige Geschehnisse und werden nach dem Spielen immer zerstört.

Der Kon spielt für (2) eine Operation vom HQ, indem er die Ausspielkosten zahlt. Sobald sie gespielt worden ist, werden die Fähigkeiten in der Textbox einer Operation abgehandelt. Dann wird die Operation zerstört. Operationen werden niemals installiert.

**Siehe auch:** Ausspielkosten, Hauptquartier (HQ), Installieren, Spielen, Zerstören

## Ordinale Ereignisse

Sobald sich eine Fähigkeit darauf bezieht, zum wievielten Mal etwas passiert (z. B. „das erste Mal“, „das zweite Mal“ usw.), bezieht sie sich auf diese Instanz und nur auf diese. Falls stattdessen eine Ersatz- oder eine Verhinderungsfähigkeit eintritt, zählt das Spiel diese immer noch mit bei der Bestimmung, wie oft der ersetzte oder verhinderte Effekt eingetreten ist.

*Beispiel: Der Runner führt einen Run auf ein ausgelagertes System gegen Die Botschaft kontrollieren durch, zerstört eine Adonis-Kampagne, auf die er zugegriffen hat, und verwendet die ausgelöste Fähigkeit auf Slums von Salsette, um die Adonis-Kampagne aus dem Spiel zu entfernen, statt sie zu zerstören. Die Botschaft kontrollieren wird nicht abgehandelt, da Adonis-Kampagne aus dem Spiel entfernt wird, statt zerstört zu werden. Dennoch zählt dies als das erste Mal in einem Zug, dass eine installierte Karte des Kons zerstört wird. Deshalb wird Die Botschaft kontrollieren auch nicht ausgelöst, sobald ein in diesem System installiertes Breaker Bay-Netz oder eine andere installierte Kon-Karte zerstört wird.*

**Siehe auch:** Ersatzeffekt, Fähigkeiten, Verhindern, Vermeiden

## Programm

Programme sind digitale Werkzeuge, die dem Runner zur Verfügung stehen, und hauptsächlich zum Eindringen in Systeme verwendet werden. Der Runner installiert Programme in seine Ausrüstung, indem er die Installationskosten dafür bezahlt.

„Programm“ ist die einzige Kartenart mit Speicherkosten. Die Anzahl der Programme, die der Runner gleichzeitig installiert haben kann, ist dadurch begrenzt, dass die Summe ihrer Speicherkosten das Speicherlimit des Runners nicht überschreiten darf. Sobald der Runner ein Programm installiert, darf er zunächst eine beliebige Anzahl bereits installierter Programme zerstören.

Der Runner kann Programmkarten mit der Unterart Ice-Brecher verwenden, um während Runs Subroutinen auf Ice auszuschalten.

**Siehe auch:** Ausrüstung, Ice, Ice-Brecher, Installationskosten, Installieren, Speichereinheit (SE), Speicherkosten, Speicherlimit, Run, Subroutine, Unterart

## Punkte erzielen

Der Kon erzielt die Punkte für eine Agenda, indem er sie seiner Punktezone hinzufügt.

Sobald die Anzahl der Entwicklungsmarker, die sich auf einer Agenda befinden, mindestens so hoch ist wie die benötigten Entwicklungen, ist die Agenda vollständig entwickelt und der Kon kann die Punkte für sie erzielen.

Um die Punkte für eine Agenda zu erzielen, dreht der Kon sie auf ihre offene Seite (falls sie verdeckt ist) und legt sie in seine Punktezone, wobei er sämtliche „Sobald du die Punkte für ... erzielst“-Fähigkeiten abhandelt. Das Erzielen der Punkte für eine Agenda kostet keinen Klick und ist keine Aktion.

Manche Agenden haben Fähigkeiten, die es vorteilhaft machen, sie über die benötigten Entwicklungen hinaus zu entwickeln, oder Fähigkeiten, die den Kon ermutigen, das Erzielen von Punkten für die Agenda hinauszuzögern. Der Kon muss die Punkte für eine Agenda nicht sofort erzielen, wenn sie die benötigten Entwicklungen hat. Er darf sie stattdessen weiterentwickeln, um die Punkte für sie zu einem geeigneteren Zeitpunkt zu erzielen.

Immer wenn die Punkte für eine Agenda erzielt werden, werden alle Entwicklungsmarker von ihr entfernt.

**Siehe auch:** Agenda, Agendapunkte, Aktion, Bank, Benötigte Entwicklungen, Entwickeln, Erzielte Punkte, Fähigkeiten, Klick, Kon, Offen, Punktezone, Verdeckt

## Punktezone

Jeder Spieler hat eine Punktezone, in der die Agenden liegen, für die er die Punkte erzielt oder die er gestohlen hat. Solange sich eine Agenda in der Punktezone des Kons befindet, ist sie aktiv und fügt ihre Agendapunkte den Punkten des Kons hinzu. Solange sich eine Agenda in der Punktezone des Runners befindet, fügt sie ihre Agendapunkte dessen Punkten hinzu.

Das Erzielen der Punkte für eine Agenda oder das Stehlen einer Agenda ist nicht dasselbe wie das Hinzufügen einer Karte zu einer Punktezone.

**Siehe auch:** Agenda, Agendapunkte, Aktiv, Kon, Punkte erzielen, Runner, Stehlen

## Ressource

Ressourcen bestehen aus den verschiedenen Kontakten und Fertigkeiten, die dem Runner bei seinem Job helfen. Der Runner installiert Ressourcen in seine Ausrüstung, indem er die Installationskosten dafür bezahlt. Es gibt keine Beschränkung, wie viele Ressourcen der Runner in seiner Ausrüstung installieren darf.

Solange der Runner markiert ist, darf der Kon Ressourcen von ihm zerstören.

**Siehe auch:** Ausrüstung, Installationskosten, Installieren, Kon, Markiert, Zerstören

## Root

Root ist der Bereich eines zentralen Systems, in den Upgrades installiert werden. Sobald ein Upgrade ins Root installiert wird, sollte es unter das System gelegt werden. Falls im Root keine Karte installiert ist, gilt es als leer.

**Siehe auch:** Kon, Installieren, System, Upgrade

## Runner

Eine der beiden spielbaren Seiten in *Android: Netrunner*; der Gegner des Kons, in Kartentexten „der Runner“ genannt.

**Siehe auch:** Kon, Runner-Karten

## Runner-Karten

Es gibt fünf Arten von Runner-Karten: Ereignisse, Hardware, Identitäten, Programme und Ressourcen. Außer der Identitätskarte werden alle zu Beginn des Spiels in das Deck des Runners gemischt. Offene Runner-Karten sind immer aktiv, solange sie installiert sind; verdeckte Runner-Karten sind inaktiv, solange sie installiert sind.

**Siehe auch:** Aktiv, Ereignis, Hardware, Identität, Inaktiv, Installieren, Programm, Ressource, Verdeckt

## Schaden

Viele Karten und Subroutinen auf Ice fügen dem Runner Schaden zu. Falls der Runner mehr Schaden nimmt als er Karten in seinem Griff hat oder falls sein Handkartenlimit am Ende des Zuges unter 0 liegt, ist er hirntot und der Kon gewinnt das Spiel.

Der Runner „erleidet“/„nimmt“ immer dann Schaden, wenn dem Runner Schaden „zugefügt“ wird. Aber es wird nicht zwingend Schaden „zugefügt“, sobald der Runner Schaden „nimmt“/„erleidet“.

*Beispiel: Der Kon mit der Identität Argus Security hat die Punkte für Die Cleaner erzielt. Der Runner führt einen Run auf F&E durch und stiehlt eine Feindliche Übernahme. Die Fähigkeit von Argus Security wird ausgelöst und der Runner wählt 2 Körperschaden zu nehmen. Da Die Cleaner nur zusätzlichen Schaden hinzufügt, sobald Schaden „zugefügt“ wird, nicht, wenn er „genommen“ wird, wird Die Cleaner dadurch nicht ausgelöst.*

Der Runner kann drei verschiedene Arten von Schaden erhalten:

**Hirn-Schaden:** Der Runner zerstört 1 zufällig bestimmte Karte aus seinem Griff für jeden Punkt Hirn-Schaden, den er erleidet, und sein Handkartenlimit wird dauerhaft um 1 Karte gesenkt. Um dies anzuzeigen, nimmt sich der Runner einen Marker „Hirn-Schaden“.

**Körper- und Netz-Schaden:** Der Runner zerstört 1 zufällig bestimmte Karte aus seinem Griff für jeden Punkt Körper- oder Netz-Schaden, den er nimmt. Körper- und Netz-Schaden sind funktionell identisch. Der einzige Unterschied besteht in den Karten, die diese Schadensarten hervorrufen oder verhindern.

Der Runner nimmt allen Schaden gleichzeitig, wenn er als Folge einer einzigen Schadensfähigkeit mehr als 1 Schaden nimmt. Die zufällig bestimmten Karten aus seinem Griff werden nacheinander zerstört, um die Reihenfolge der Ablage zu erhalten. Dennoch muss sämtlicher Schaden abgehandelt werden, bevor der Runner bezahlte oder ausgelöste Fähigkeiten verwenden kann.

*Beispiel: Der Runner hat 2 Markierungen und 4 Karten in seinem Griff, darunter eine Kopie von Hab schon Schlimmeres erlebt. Der Kon spielt Bumm! und fügt dem Runner damit 7 Körper-Schaden zu. Der Runner zerstört 1 zufällige Karte aus seinem Griff und erwischt dabei als Erstes Hab schon Schlimmeres erlebt. Obwohl die Fähigkeit auf Hab schon Schlimmeres erlebt ausgelöst wird, sobald sie durch Körper-Schaden zerstört wird, kann sie nicht ausgelöst werden, bis aller Schaden durch Bumm! vollständig zugefügt worden ist. Der Runner zerstört also alle 4 Karten in seinem Griff. Mit dem fünften Punkt Schaden verliert der Runner automatisch das Spiel, da er mehr Schaden genommen hat, als er Karten in seinem Griff hat.*

**Siehe auch:** Das Spiel gewinnen, Fähigkeiten, Griff, Handkartenlimit, Hirntot, Verhindern, Zerstören

## Selbstreferenzieller Text

Falls sich im Kartentext einer Karte der Name dieser Karte befindet und dieser nicht im Plural steht oder weitere Modifikatoren (wie „andere Kopien von“ oder „alle“) enthält, bezieht sich der Kartentext nur auf diese Kopie der Karte und nicht auf andere Kopien davon.

Falls eine Karte den Text einer anderen Karte kopiert und der kopierte Text eine Selbstreferenz enthält, funktioniert der kopierte Text nicht, falls die Fähigkeit dies nicht ausdrücklich besagt.

*Beispiel: Der Runner verwendet Medienkampagne, um den Text auf Privatararmee in der Punktezone des Runners zu kopieren. Weil die Selbstreferenz auf Privatararmee nicht dem Kartennamen von Medienkampagne entspricht, hat die Fähigkeit keinen Effekt.*

**Siehe auch:** Fähigkeiten

## Speichereinheit (SE)

Eine Speichereinheit (SE) ist eine Einheit für den Platz, der dem Runner zum Installieren von Programmen zur Verfügung steht. Zu Spielbeginn hat der Runner 4 Speichereinheiten. Speichereinheiten werden immer mit einer Mengenangabe verwendet, so steht +  für „plus 2 Speichereinheiten“.

**Siehe auch:** Installieren, Speicherkosten, Speicherlimit, Programm, Runner

## Speicherkosten

Die Anzahl der Speichereinheiten (SE), die ein installiertes Programm benötigt.

Für Kartenfähigkeiten werden die Speicherkosten eines Programms nicht als zusätzliche Kosten betrachtet.

*Beispiel: Der Runner spielt Testlauf, ohne freie SE zu haben. Er muss ein Programm zerstören, um Platz für das zu installierende Programm zu schaffen, da die Speicherkosten des Programms nicht als zusätzliche Kosten ignoriert werden.*

**Siehe auch:** Installieren, Kosten, Programm, Speichereinheit (SE), Speicherlimit, „Zusätzlich“

## Speicherlimit

Die Anzahl der Speichereinheiten (SE), die dem Runner für seine installierten Programme zur Verfügung stehen, unabhängig davon, wie viele Programme er bereits installiert hat. Der Runner beginnt das Spiel mit einem Speicherlimit von 4. Diese 4 SE stehen dem Runner zu Spielbeginn zur Verfügung. Karteneffekte können das Speicherlimit des Runners modifizieren.

Falls die Summe der Speicherkosten der installierten Programme des Runners seine SE übersteigen, muss er Programme zerstören, bis dies nicht länger der Fall ist. Falls eine Installation eines Programms die Summe der SE-Kosten der installierten Programme des Runners über das Speicherlimit hinaus erhöhen würde, muss er installierte Programme zerstören, bis die Summe der SE-Kosten einschließlich des neuen Programms das Speicherlimit nicht mehr überschreitet.

**Siehe auch:** Installieren, Programm, Runner, Speichereinheit (SE), Speicherkosten, Zerstören

## Spiele

Das Spielen einer Operations- oder Ereigniskarte auf den Tisch, deren Effekte abgehandelt werden und die dann zerstört wird.

Während der Aktionsphase des Kons kann er  ausgeben, um eine Operation vom HQ zu spielen. Der Runner kann während seiner Aktionsphase  ausgeben, um ein Ereignis aus seinem Griff zu spielen. Kartenfähigkeiten können ebenfalls Spiel-Effekte initiieren.

Um eine Operation oder ein Ereignis zu spielen, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchlaufen:

1. Eine Karte wird gewählt, aufgedeckt und ihr Spiel-Effekt erklärt.
2. Die Ausspielkosten werden gezahlt.
  - Die Ausspielkosten einer Operation oder eines Ereignisses sind in der linken oberen Ecke der Karte angegeben.
  - Falls eine Karte Ausspielkosten von X hat, wird der Wert für X von dem Spieler unter Berücksichtigung aller Bedingungen auf der Karte gewählt.
3. Die Karte wird offen in die Spielzone gelegt. Sie wird nun aktiv. („Sobald ... gespielt wird“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt.)
4. Die Effekte der Karte werden abgehandelt.
  - Operationen und Ereignisse, die eine Timing-Struktur initiieren (wie das Durchführen eines Runs) gelten nicht als vollständig abgehandelt, bis die Timing-Struktur abgeschlossen ist und alle noch offenen ausgelösten Effekte der Timing-Struktur fertig abgehandelt worden sind.
  - Operationen und Ereignisse können andauernde Effekte erzeugen. Sobald diese Effekte existieren, werden sie von der Operation oder dem Ereignis unabhängig, das ihre Quelle

war, und die Karte gilt als vollständig abgehandelt und bereit zerstört zu werden.

*Beispiel: Testlauf hat eine Fähigkeit, die am Ende des Zuges ausgelöst wird, aber sobald das Programm installiert und der Stapel gemischt wird, gilt Testlauf als vollständig abgehandelt, auch wenn der Zeitpunkt ihrer „Am Ende des Zuges“-Fähigkeit möglicherweise erst später eintritt.*

5. Die Karte wird zerstört („Nachdem du ... abgehandelt hast“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt.)

**Siehe auch:** Aktion, Aktionsphase, Aktiv, Aufdecken, Ausspielkosten, Ereignis, Fähigkeiten, Griff, Hauptquartier (HQ), Kon, Offen, Operation, Runner, Timing-Struktur, Zerstören

## Stärke

Stärke ist ein Attribut in der linken unteren Ecke von Ice- und Ice-Brecher-Karten. Ein Ice-Brecher kann nur mit Ice interagieren, dessen Stärkewert der Stärke des Ice-Brechers entspricht oder niedriger ist.

Ice und Ice-Brecher können auch einen negativen Stärkewert haben.

**Siehe auch:** Ice, Ice-Brecher

## Stapel

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

**Siehe auch:** Inaktiv, Runner, Verdeckt

## Stapeleffekt

Ein Stapeleffekt ist ein Effekt, der mehrere Objekte im Spiel gleichzeitig betrifft. Dabei kann es sich um Effekte handeln, die mehrere gewählte Karten gleichzeitig betreffen, oder um Effekte mit Angaben darüber, welche Karten gleichzeitig betroffen sind (z. B. die Karte Apokalypse). Immer wenn ein Stapeleffekt abgehandelt wird, werden zunächst alle Objekte bestimmt (oder gegebenenfalls gewählt), die er betrifft. Dann werden alle Objekte gleichzeitig von ihm betroffen.

*Beispiel: Der Runner greift auf Aggressiver Assistent mit drei Entwicklungsmarkern darauf zu. Der Runner hat nur zwei installierte Programme, der Kon kann also beide Programme als Ziel für Aggressiver Assistent wählen. Nachdem beide Programme gewählt worden sind, werden sie gleichzeitig zerstört.*

**Siehe auch:** Fähigkeiten, Gleichzeitige Effekte, Karten wählen

## Stehlen

Stehlen ist das Hinzufügen einer Agendakarte zur Punktezone des Runners, auf die er zugegriffen hat.

Falls der Runner auf eine Agenda zugreift, stiehlt er diese, legt sie offen in seine Punktezone und handelt alle bedingten „Sobald du ... stiehst“-Fähigkeiten auf der Agenda ab. Der Runner darf sich nicht weigern Agenden zu stehlen, auf die er zugreift. Die einzige Ausnahme dazu sind zusätzliche Kosten für das Stehlen einer Agenda — ein Spieler kann sich jederzeit weigern zusätzliche Kosten zu bezahlen, selbst wenn er dazu in der Lage wäre.

Immer wenn eine Agenda gestohlen wird, werden alle Entwicklungsmarker von ihr entfernt.

**Siehe auch:** Agenda, Agendapunkte, Bank, Erzielte Punkte, Fähigkeiten, Kosten, Offen, Punktezone, Runner, Zugreifen, „Zusätzlich“

## Subroutine

Subroutinen sind verpflichtende bedingte Fähigkeiten auf Ice, erkennbar an dem Symbol (↔). Subroutinen können in Schritt [3.1] eines Runs ausgeschaltet werden. In diesem Fall werden sie nicht abgehandelt. Falls ein Runner auf ein Ice trifft und seine Subroutinen nicht ausschalten kann oder will, werden die nicht ausgeschalteten Subroutinen nacheinander ausgelöst und abgehandelt. Falls nicht anders angegeben, trifft falls nötig immer der Kon alle Entscheidungen zu Subroutinen.

*Beispiel: Ichi 1.0 hat die Subroutine „↔ Zerstöre 1 Programm.“ Falls die Subroutine ausgelöst wird, wählt der Kon ein installiertes Programm des Runners und zerstört es.*

**Siehe auch:** Begegnung, Fähigkeiten, Geladen, Ice, Kon, Run, Runner, Timing-Struktur

## System

Die Systeme sind der Bereich, in den der Kon seine Karten installiert. Es gibt zwei Arten von Systemen: zentrale Systeme und ausgelagerte Systeme. In Systemen können sich Karten befinden oder Karten können ein System schützen. In beiden Fällen sind die Karten aktiv, solange sie geladen sind, und inaktiv, solange sie ungeladen sind. Normalerweise werden Aktivposten, Agenden und Upgrades in Systeme installiert, Ice dagegen wird ein System schützend installiert.

### Zentrale Systeme

Der Kon hat zu jeder Zeit 3 zentrale Systeme: das Hauptquartier (HQ), Forschung und Entwicklung (F&E) und das Archiv. Jedes dieser Systeme kann durch das Installieren von Ice geschützt werden. Aktivposten und Agenden können nicht in zentrale Systeme installiert werden. Stattdessen sind die Karten auf der Hand des Kons die Karten im HQ, die Karten im Deck des Kons die Karten in F&E und die Karten im Ablagestapel die Karten im Archiv.

Jedes zentrale System hat außerdem ein Root, in das Upgrades installiert werden können, die jenes zentrale System betreffen.

### Ausgelagerte Systeme

Zu Spielbeginn hat der Kon keine ausgelagerten Systeme. Er erschafft neue ausgelagerte Systeme, indem er Karten in das System oder das System schützend installiert. Die Anzahl der ausgelagerten Systeme des Kons zu jedem beliebigen Zeitpunkt ist nicht begrenzt.

In einem ausgelagerten System können beliebig viele Upgrades gleichzeitig installiert sein, allerdings nur ein Aktivposten oder eine Agenda.

Falls sich keine installierten Karten in einem ausgelagerten System befinden oder es schützen, hört das System sofort auf zu existieren. Falls ein System während eines Runs aufhört zu existieren, endet der Run, nachdem das aktuell offene Fenster für bezahlte Fähigkeiten geschlossen worden ist. Falls nicht bereits festgestellt

worden ist, ob der Run erfolgreich war oder nicht, gilt er als keins von beiden.

**Siehe auch:** Agenda, Aktiv, Archiv, Aktivposten, Ein System schützen, Fenster für bezahlte Fähigkeiten, Forschung und Entwicklung (F&E), Geladen, Hauptquartier (HQ), Ice, In einem System, Inaktiv, Installieren, Kon, Root, Run, Ungeladen, Upgrade

## Umgehen

Sobald ein Effekt dem Runner erlaubt, ein Ice zu „umgehen“, kommt er sofort an diesem Ice vorbei und setzt den Run fort. Alle Subroutinen (auch wenn 0 vorhanden sind) auf dem Ice, das so umgangen worden ist, werden dabei nicht ausgeschaltet.

*Beispiel: Der Runner trifft auf ein Ice, dass er mit Femme Fatale umgehen kann. Das letzte Ice, auf das der Runner getroffen ist, war Blutköder, dessen Subroutine der Runner nicht ausgeschaltet hat. Der Runner zahlt dafür, das aktuelle Ice mit Femme Fatale zu umgehen, und nimmt 3 Netz-Schaden durch die Fähigkeit von Blutköder, da die Subroutinen auf dem umgangerenen Ice nicht ausgeschaltet worden sind.*

**Siehe auch:** Ice, Run, Subroutine, Vorbeikommen

## Ungeladen

Der Status einer Kon-Karte, in dem sie installiert, verdeckt und inaktiv ist. Das Gegenteil von geladen. Kon-Karten werden ungeladen installiert und können geladen werden. Eine geladene Karte, die entladen wird, kehrt in den ungeladenen Status zurück.

**Siehe auch:** Entladen, Geladen, Inaktiv, Installieren, Kon, Laden, Verdeckt

## Unterart

Ein beschreibendes Element einer Karte. Außer verdeckten installierten Runner-Karten haben alle Karten all ihre Unterarten, während sie inaktiv sind. Bei Erhalt oder Verlust einer Unterart werden diese aufaddiert (oder subtrahiert), aber im Ergebnis hat eine Karte entweder eine Unterart oder sie hat sie nicht.

*Beispiel: Der Runner spielt Bastelstunde auf einen Wendigo mit einem Entwicklungsmarker darauf. Wendigo hat 2 Instanzen von Code-Zugang, 1 aufgedruckte und 1 durch Bastelstunde. 1 dieser Instanzen von Code-Zugang verliert das Ice durch seine eigene Fähigkeit, gilt damit aber immer noch als Code-Zugang.*

**Siehe auch:** Aktiv, Inaktiv

## Upgrade

Upgrades sind Verbesserungen eines Systems, die dem Kon verschiedene Vorteile und Boni bieten.

Der Kon installiert Upgrades in ausgelagerte Systeme oder ins Root zentraler Systeme. „Upgrade“ ist die einzige Kartenart, die in das Root eines zentralen Systems installiert werden kann. Ein Upgrade ist inaktiv, bis es durch Zahlung von Credits in Höhe der Ladekosten geladen wird.

Ein Upgrade wird in einem ausgelagerten System an derselben Position installiert wie Agenden oder Aktivposten. Der Runner sollte an der Positionierung der Karte nicht erkennen können, was für eine Karte in ein ausgelagertes System installiert worden ist. Dies unterscheidet sich von der Installation eines Upgrades in einem zentralen System, wo es immer ins Root installiert wird.

Es dürfen beliebig viele Upgrades in einem System oder einem Root installiert werden. Sobald der Runner auf ein Upgrade zugreift, kann er dieses zerstören, indem er Credits in Höhe der Zerstörungskosten dieses Upgrades zahlt.

**Siehe auch:** Agenda, Aktiv, Aktivposten, Archiv, Credit, Forschung und Entwicklung (F&E), Geladen, Hauptquartier (HQ), Inaktiv, Installieren, Kon, Ladekosten, Laden, Root, Runner, System, Zerstören, Zerstörungskosten, Zugreifen

## Verdeckt

Das Gegenteil von offen. Eine verdeckte Karte liegt mit dem Kartenrücken nach oben auf dem Tisch, sodass ihre Vorderseite nicht sichtbar ist. Falls nicht anders angegeben werden Kon-Karten verdeckt und ungeladen installiert.

Runner-Karten werden normalerweise offen installiert, aber einige Runner-Karten können verdeckt installiert oder auf die verdeckte Seite gedreht werden. Runner-Karten, die verdeckt installiert werden oder auf die verdeckte Seite gedreht werden, haben keinen Kartennamen, keine Kartenart oder Unterart und ihre Fähigkeiten sind nicht aktiv. Der Runner kann sich zu jedem Zeitpunkt seine verdeckten Karten ansehen. Falls eine verdeckte Runner-Karte zerstört wird, wird sie auf die offene Seite gedreht, sobald sie in die Ablage gelegt wird. Eine verdeckte Runner-Karte gilt nicht als deinstalliert und bleibt in ihrer Position in der Ausrüstung des Runners.

Falls eine Runner-Karte verdeckt von einer Nicht-im-Spiel-Zone installiert wird, wird sie in eine eigene Reihe gelegt (also nicht in die Reihe für Programme, Hardware oder Ressourcen).

Falls eine verdeckt installierte Runner-Karte umgedreht wird, erhält die Karte den Namen, die Kartenart inklusive Unterarten und die Fähigkeiten der Karte werden aktiv. Das Umdrehen einer verdeckt installierten Runner-Karte löst keine Installationseffekte aus.

**Siehe auch:** Ablage, Aktiv, Ausrüstung, Deinstallieren, Fähigkeiten, Inaktiv, Installieren, Kon, Offen, Runner, Ungeladen, Unterart, Zerstören

## Verbindung

Verbindung (☞) ist ein Wert, der die Verbindungsstärke des Runners während des Aufspürens erhöht. Er wird immer mit einer Mengenangabe verwendet, z. B. steht +1☞ für „plus 1 Verbindung“.

**Siehe auch:** Aufspüren, Runner, Verbindungsstärke

## Verbindungsstärke

Verbindungsstärke ist die Gesamtstärke des Runners während des Aufspürens, bestehend aus der Summe seiner Verbindungen und der Anzahl an Credits, die er beim Aufspüren ausgibt.

**Siehe auch:** Aufspüren, Runner, Verbindung

## Verhindern

Verhinderungs- und Vermeidungseffekte sind die einzigen Effekte, die einen anderen Effekt unterbrechen können. Ein Verhinderungseffekt gibt an, was er verhindert, und ein Effekt, der verhindert worden ist, wird nicht abgehandelt. Verhinderungseffekte können immer ausgelöst werden, wenn der Effekt, den sie verhindern, abgehandelt wird.

Verhinderungseffekte haben Priorität über bedingte Fähigkeiten, die durch etwas ausgelöst werden würden, was verhindert wird, außer die bedingte Fähigkeit enthält das Wort „zusätzlich“. Eine „zusätzliche“ bedingte Fähigkeit ereignet sich gleichzeitig mit der Auslösebedingung und kann zusammen mit der Auslösebedingung verhindert werden.

Ein Verhinderungseffekt kann nur verwendet werden, wenn das, was er verhindert, abgehandelt wird.

**Siehe auch:** Fähigkeiten, Vermeiden, „Zusätzlich“

## Vermeiden

Vermeidungs- und Verhinderungseffekte sind die einzigen Effekte, die einen anderen Effekt unterbrechen können. Ein Vermeidungseffekt gibt an, was er vermeidet, und ein Effekt, der vermieden worden ist, wird nicht abgehandelt. Vermeidungseffekte können immer ausgelöst werden, wenn der Effekt, den sie vermeiden, abgehandelt wird.

Vermeidungseffekte haben Priorität über bedingte Fähigkeiten, die durch etwas ausgelöst werden würden, was verhindert oder vermieden wird, außer die bedingte Fähigkeit enthält das Wort „zusätzlich“. Eine „zusätzliche“ bedingte Fähigkeit ereignet sich gleichzeitig mit der Auslösebedingung und kann zusammen mit der Auslösebedingung vermieden werden.

Ein Vermeidungseffekt kann nur verwendet werden, wenn das, was er vermeidet, abgehandelt wird.

**Siehe auch:** Fähigkeiten, Verhindern, „Zusätzlich“

## Viruszähler

Ein Marker, der normalerweise auf Karten gehostet wird, die mit einem Virus in Zusammenhang stehen. Sobald Viruszähler gelöscht werden, werden alle Viruszähler zurück in die Markerbank gelegt.

**Siehe auch:** Bank

## Vorbeikommen

Der Runner kommt in Schritt [4] der Timing-Struktur eines Runs an einem Ice vorbei. Das geschieht normalerweise, sobald die Begegnung nach der Abhandlung nicht ausgeschalteter Subroutinen endet, kann aber auch unabhängig davon eintreten, z. B. weil das Ice, dem sich der Runner angenähert hat, nicht geladen ist, oder sobald der Runner ein Ice umgeht.

**Siehe auch:** Annähern, Begegnung, Geladen, Ice, Runner, Subroutine, Timing-Struktur, Umgehen

## Wiederkehrende Credits

Wiederkehrende Credits werden auf eine Karte gelegt, sobald sie aktiv wird, und können sofort verwendet werden. Wiederkehrende Credits addieren sich nicht auf; ein Spieler ersetzt zu Beginn seines Zuges wiederkehrende Credits bis zu der Anzahl Credits, die auf der Karte angegeben sind. Dies geschieht in Schritt [1.3] des Zuges. Wiederkehrende Credits werden nur bis zu ihrem aktuellen Wert ersetzt und nicht entfernt.

**Siehe auch:** Aktiv, Credit, Timing-Strukturen

## Zerstören

Zerstören steht für das Verschieben einer Karte auf den Ablagestapel ihres Besitzers. Eine Karte kann auch dadurch zerstört werden, indem der Runner, der auf sie zugreift, ihre Zerstörungskosten zahlt und sie ins Archiv legt. Das Zerstören von Karten, die „normalerweise nicht zerstört werden können“, bezieht sich nur auf das Zerstören von Karten, die keine Zerstörungskosten haben. Eine Karte, die bereits im Archiv ist, kann nicht zerstört werden.

Eine zerstörte Karte gilt nicht als abgelegt und eine abgelegte nicht als zerstört. Karten, die das Zerstören einer Karte verhindern, können nicht verhindern, dass eine Karte abgelegt wird.

☒: Dieses Symbol steht für zerstören. Es wird als selbstreferenzielle Auslösekosten in Kartentexten verwendet. So bedeutet z. B. „☒: Ziehe 2 Karten“ „zerstöre diese Karte, um 2 Karten zu ziehen“.

**Siehe auch:** Ablage, Ablegen, Archiv, Kon, Runner, Verhindern, Zerstörungskosten

## Zerstörungskosten

Zerstörungskosten befinden sich in der unteren rechten Ecke (☒) von Aktivposten, Upgrades, Ice und Operationen. Zerstörungskosten sind optionale Kosten, die der Runner bezahlen darf, solange er auf eine Karte zugreift, um diese zu zerstören.

**Siehe auch:** Aktivposten, Ice, Kosten, Operation, Runner, Upgrade, Zerstören, Zugreifen

## Zug

Ein Zug ist der Zeitraum, in dem ein Spieler Aktionen nehmen kann und in dem er die erste Gelegenheit zum Handeln in Fenstern für bezahlte Fähigkeiten erhält.

Der Zug des Kons besteht aus drei Phasen. Während der Nachziehphase zieht der Kon die oberste Karte von F&E ins HQ; während der Aktionsphase stehen dem Kon ☒☒☒ zur Verfügung, die er für Aktionen ausgeben kann; während der Ablegephase legt der Kon Karten ab, bis die Anzahl der Karten im HQ seinem Handkartenlimit entspricht. Sobald der Zug des Kons endet, beginnt der Zug des Runners.

Der Zug des Runners besteht aus zwei Phasen. Während der Aktionsphase stehen dem Runner ☒☒☒☒ zur Verfügung, die er für Aktionen ausgeben kann; während der Ablegephase legt der Runner Karten ab, bis die Anzahl der Karten im Griff seinem Handkartenlimit entspricht. Sobald der Zug des Runners endet, beginnt der Zug des Kons.

**Siehe auch:** Ablage, Ablegephase, Aktion, Aktionsphase, Archiv, Fenster für bezahlte Fähigkeiten, Forschung und Entwicklung (F&E), Handkartenlimit, Hauptquartier (HQ), Kon, Nachziehphase, Runner

## Zugreifen, Zugriff

Zugreifen heißt, dass sich der Runner Karten des Kons ansieht und mit ihnen interagiert. Ein Zugriff erfolgt normalerweise während der Zugriffsphase eines erfolgreichen Runs.

## Auf das Archiv zugreifen

Sobald der Runner auf Karten im Archiv zugreift, dreht er alle Karten im Archiv auf ihre offene Seite, bevor er auf sie zugreift. Dann greift er nacheinander in selbst gewählter Reihenfolge auf die einzelnen Karten zu und handelt sie ab.

Falls der Runner einen Ersatzeffekt verwendet, dreht er keine der verdeckten Karten auf ihre offene Seite.

### **Auf mehrere Karten in einem System zugreifen**

Sobald der Runner wählt auf Karten in einem System zuzugreifen, greift er auf eine festgelegte Anzahl Karten zu. Bei der Wahl, auf Karten zuzugreifen, wird diese Anzahl bestimmt, indem die Anzahl Karten, auf die bei einem erfolgreichen Run auf dieses System normalerweise zugegriffen werden würde, durch aktive Modifikatoren erhöht oder gesenkt wird. Der Höchstwert ist dabei die Anzahl Karten, die sich tatsächlich im System befinden plus alle Karten im Root eines zentralen Systems.

Falls während eines Zugriffs auf ein zentrales System Karten dem System hinzugefügt werden, ändert sich die so bestimmte Anzahl Karten, auf die zugegriffen wird, nicht, selbst wenn die Anzahl der möglichen Karten, auf die hätte zugegriffen werden können, höher ist als die tatsächliche Anzahl Karten.

Falls die Anzahl Karten, auf die zugegriffen werden kann, während eines Zugriffs gesenkt wird, bleibt die Anzahl Karten, auf die der Runner zugreifen kann, gleich. Ist die Anzahl erst einmal festgelegt, muss der Runner auch versuchen auf diese Anzahl zuzugreifen.

*Beispiel: Der Runner, der Leela Patel spielt, führt einen erfolgreichen Run auf das HQ durch und die Anzahl der Karten, auf die zugegriffen wird, wird auf 3 festgelegt. Die erste Karte, auf die der Runner zugreift, ist Wegwerf-HQ, wodurch alle Karten im HQ bis auf eine Agenda unter F&E gelegt werden. Leela greift auf die Agenda zu und schickt dadurch 1 Karte im Spiel ins HQ. Leela ist immer noch in der Lage, auf die hinzugefügte Karte zuzugreifen, da die Anzahl zuvor auf 3 festgelegt worden ist.*

Sobald der Runner auf mehrere Karten im HQ zugreift, greift er nacheinander auf diese zu und schickt diese Karten nicht ins HQ zurück, bis er auf alle Karten zugegriffen hat. Bei einem Zugriff auf F&E ist die Reihenfolge des Zugriffs festgelegt durch die Reihenfolge der Karten im Deck. Der Runner kann auf die Karten nicht in anderer Reihenfolge zugreifen.

Der Runner kann das Zugreifen auf Karten in einem zentralen System dadurch unterbrechen, dass er auf Karten im Root des Systems zugreift.

*Beispiel: Der Runner hat F&E-Interface installiert und führt einen erfolgreichen Run auf F&E durch. Er greift auf die oberste Karte von F&E zu und entscheidet sich danach dafür, auf ein im Root von F&E installiertes Upgrade zuzugreifen. Dann beendet der Runner den Zugriff auf Karten, indem er auf die zweite Karte von F&E zugreift.*

### **„Sobald ... auf ... zugreift“-Fähigkeiten**

Eine Karte mit einer Fähigkeit, die ausgelöst wird, sobald auf sie zugegriffen wird, muss nicht aktiv sein, damit die Fähigkeit ausgelöst wird. Sobald eine solche Fähigkeit abgehandelt wird, folgt man einfach den Anweisungen auf der Karte.

*Beispiel: Der Kon muss Projekt Junikäfer nicht laden, bevor der Runner darauf zugreift, um seine Fähigkeit zu verwenden.*

**Siehe auch:** Archiv, Ersatzeffekt, Fähigkeiten, Forschung und Entwicklung (F&E), Hauptquartier (HQ) Offen, Root, System, Verdeckt

### **„Zusätzlich“**

Das Wort „zusätzlich“ modifiziert eine Fähigkeit oder einen Spielstatus. Der „zusätzliche“ Modifikator wird gleichzeitig mit der Fähigkeit, die er modifiziert, und unter denselben Bedingungen wie diese Fähigkeit abgehandelt.

**Siehe auch:** Gleichzeitige Effekte, Kosten

### **Zusammengesetzte Effekte**

Ein zusammengesetzter Effekt verwendet das Wort „und“, um mehrere Effekte zu einem zu verbinden. Beide Teile des Effektes werden gleichzeitig abgehandelt und die Gelegenheit, einen oder beide Teile zu verhindern, findet ebenfalls zum selben Zeitpunkt statt.

*Beispiel: Schlinge! verursacht beim Runner 3 Netz-Schaden und verpasst ihm gleichzeitig eine Markierung. Der Runner kann den Netz-Schaden verhindern, die Markierung vermeiden oder auch beides, bevor nicht verhinderte Effekte abgehandelt werden.*

**Siehe auch:** Gleichzeitige Effekte, Verhindern, Vermeiden

## Timing-Struktur

Die folgenden Seiten enthalten alle Einzelheiten zur Timing-Struktur von *Android: Netrunner*.

Es gibt im wesentlichen drei Timing-Strukturen: den Zug des Kons, den Zug des Runners und Runs. Jeder fettgedruckte Abschnitt, dem eine Zahl vorausgeht, gilt ebenfalls als Timing-Struktur, die jeweils in einzelne Schritte unterteilt ist. Darunter fallen die Aktionsphase, die Ablegephase, die Nachziehphase des Kons und jede der grundlegenden Strukturen eines Runs. Die Spieler führen normalerweise die Timing-Strukturen ihrer Züge immer abwechselnd aus, bis ein Spieler das Spiel gewinnt. Runs und andere Timing-Strukturen werden ausgeführt, sobald sie auftreten.

Während die meisten Timing-Strukturen ganz natürlich im Spielverlauf ausgeführt werden, können Spieleraktionen (wie z. B. die Standardaktion des Runners, Ⓞ auszugeben, um einen Run durchzuführen) und Kartenfähigkeiten (wie z. B. die Fähigkeit von Erzengel, die den Runner zwingt, auf ihn zu treffen) selbst auch Timing-Strukturen initiieren. Eine Fähigkeit, die eine Timing-Struktur initiiert, ist nicht vollständig abgehandelt, bis die Timing-Struktur abgeschlossen ist.

*Beispiel: Der Runner greift beim Zugriff auf F&E auf Erzengel zu. Der Kon zahlt 3 Credits, um die Fähigkeit von Erzengel zu verwenden, sodass eine Begegnung mit Erzengel initiiert wird. Diese unterbricht den Zugriff auf F&E, beendet ihn aber nicht. Der Runner trifft auf Erzengel. Sobald die Begegnung endet, setzt er seinen Zugriff auf F&E an dem Punkt fort, an dem er unterbrochen worden ist.*

Viele bedingte Fähigkeiten haben Auslösebedingungen, die direkt an Timing-Strukturen gebunden sind. Die am häufigsten auftretenden Bedingungen werden im Diagramm auf den nächsten Seiten aufgeführt. Falls eine Fähigkeit ihre Auslösebedingung erfüllt, weil das Spiel in eine bestimmte Timing-Struktur eintritt, aber die Timing-Struktur endet, bevor die Fähigkeit ausgelöst oder abgehandelt wird, kann die Fähigkeit nicht ausgelöst oder abgehandelt werden.

*Beispiel: Der Runner trifft auf eine Mautstelle, die er mithilfe von Femme Fatale umgehen kann. Beide Karten haben dieselbe Auslösebedingung, aber weil es der Zug des Runners ist, wird Femme Fatale zuerst ausgelöst. Das Ice wird umgangen. Da die Timing-Struktur der Begegnung beendet worden ist und die Timing-Struktur für das Vorbeikommen an dem Ice begonnen hat, ist die Auslösebedingung für Mautstelle nicht länger gültig. Die Fähigkeit, den Runner zu zwingen, Credits zu zahlen oder den Run zu beenden, wird nicht ausgelöst und abgehandelt.*

## Fenster für bezahlte Fähigkeiten

Ein Fenster für bezahlte Fähigkeiten ist eine Gelegenheit für die Spieler, im Verlauf des Spiels bezahlte Fähigkeiten zu verwenden. Viele Fenster für bezahlte Fähigkeiten erlauben es dem Kon außerdem, Karten zu laden, und alle Fenster für bezahlte Fähigkeiten im Zug des Kons erlauben es dem Kon, die Punkte für Agenden zu erzielen. In den Diagrammen auf den nächsten Seiten werden Fenster für bezahlte Fähigkeiten mit folgendem Symbolen gekennzeichnet:



: Zeigt ein Fenster für bezahlte Fähigkeiten an.



: Zeigt an, dass der Kon in diesem Fenster Karten laden kann, die kein Ice sind.



: Zeigt an, dass der Kon in diesem Fenster für bezahlte Fähigkeiten die Punkte für Agenden erzielen kann.



## Timing-Struktur der Züge

„Gesamt-Klicks“ bezeichnet die Anzahl Klicks, welche einem Spieler in seinem Zug normalerweise zur Verfügung stehen (② ② ② ② für den Runner und ② ② ② für den Kon), unter Berücksichtigung aller Modifikatoren, durch den der Spieler zusätzliche oder weniger Klicks erhält. Klicks, welche der Spieler während eines Zugs erhält oder verliert, werden sofort auf die Summe der zum Ausgeben zur Verfügung stehenden Klicks angerechnet. Die Spieler können keine Klicks während der Ablegephase oder während des Zugs des Gegners erhalten.

### Zug des Konzerns

#### [1] Nachziehphase

- [1.1] Der Kon erhält die Gesamt-Klicks (im Normalfall ② ② ②).
- [1.2] 
- [1.3] Wiederkehrende Credits (♠) werden wieder aufgefüllt.
- [1.4] Der Zug beginnt („Sobald dein Zug beginnt“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt).
- [1.5] Der Kon zieht 1 Karte von F&E ins HQ.
  - Dies kostet den Kon keinen ②.
  - Falls der Kon eine Karte ziehen muss und sich keine Karte mehr in F&E befindet, gewinnt der Runner sofort das Spiel.

#### [2] Aktionsphase

- [2.1] 
- [2.2] Folgende Aktionen können genommen werden:
  - ②: Du erhältst 1 ♠.
  - ②: Ziehe 1 Karte von F&E.
  - ②: Installiere 1 Agenda, 1 Aktivposten, 1 Upgrade oder 1 Ice.
  - ②: Spiele 1 Operation.
  - ②, 1♠: Entwickle 1 installierte Karte.
  - ②, 2♠: Zerstöre 1 Ressource, falls der Runner markiert ist.
  - ② ② ②: Lösche alle Viruszähler.
  - Löse eine ②-Fähigkeit auf einer aktiven Karte aus (unterschiedliche Kosten).

[2.3] Nach jeder Aktion: 

#### [3] Ablegephase

- [3.1] Falls der Kon mehr Karten im HQ hat, als sein Handkartenlimit erlaubt, legt er Karten ab, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat. Falls mehr als 1 Karte vom HQ abgelegt wird, wählt der Kon so lange nacheinander Karten vom HQ und legt sie ab, bis die Zahl der Karten im HQ dem Handkartenlimit entspricht.
- [3.2] 
- [3.3] Der Kon verliert verbliebene, nicht ausgegebene ②.
- [3.4] Der Zug endet („Sobald dein Zug endet“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt).

### Zug des Runners

#### [1] Aktionsphase

- [1.1] Der Runner erhält die Gesamt-Klicks (im Normalfall ② ② ② ②).
- [1.2] 
- [1.3] Wiederkehrende Credits (♠) werden wieder aufgefüllt.
- [1.4] Der Zug beginnt („Sobald dein Zug beginnt“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt).
- [1.5] 
- [1.6] Folgende Aktionen können genommen werden:
  - ②: Du erhältst 1 ♠.
  - ②: Ziehe 1 Karte vom Stapel.
  - ②: Installiere 1 Programm, 1 Ressource oder 1 Hardware.
  - ②: Spiele 1 Ereignis.
  - ②: Führe einen Run durch.
  - ②, 2♠: Entferne 1 Markierung.
  - Löse eine ②-Fähigkeit auf einer aktiven Karte aus (unterschiedliche Kosten).

[1.7] Nach jeder Aktion: 

#### [2] Ablegephase

- [2.1] Falls der Runner mehr Karten im Griff hat, als sein Handkartenlimit erlaubt, legt er Karten ab, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat. Falls mehr als 1 Karte vom Griff abgelegt wird, wählt der Runner so lange nacheinander Karten vom Griff und legt sie ab, bis die Zahl der Karten im Griff dem Handkartenlimit entspricht.
- [2.2] 
- [2.3] Der Runner verliert verbliebene, nicht ausgegebene ②.
- [2.4] Der Zug endet („Sobald dein Zug endet“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt).

## Timing-Struktur eines Runs

**[1] Initiierung:** Der Runner **initiiert einen Run** und erklärt, welches das **angegriffene System** ist.

- Der Runner erhält für jeden Punkt **Negativer Publicity** des Kons 1 Ⓞ für diesen Run.
- Falls das **angegriffene System** durch 1 oder mehr **Ice** geschützt wird, weiter bei **[2]**.
- Falls das **angegriffene System** nicht durch **Ice** geschützt wird, weiter bei **[4]**.

**[2] An Ice annähern:** Der Runner **nähert** sich dem nächsten **Ice**, welches das **angegriffene System** schützt, von außen nach innen an. Falls ein **Ice** während eines **Runs** das System schützend auf einer Position **installiert** wird, an welcher der Runner bereits **vorbeigekommen** ist, **nähert** sich der Runner diesem Ice nicht an. Falls ein **Ice deinstalliert** wird, solange sich der Runner ihm **annähert**, **kommt** dieser sofort an diesem Ice **vorbei** und der **Run** wird fortgesetzt, nachdem sämtliche offenen **Fenster für bezahlte Fähigkeiten** geschlossen worden sind.

**[2.1]**  (Bezahlte Fähigkeiten können verwendet werden.)

**[2.2]** Falls es sich nicht um das erste Ice handelt, dem sich der Runner in diesem Run **annähert**, kann der Runner wählen, ob er sich **ausstößelt**.

- Falls sich der Runner **ausstößelt**, weiter bei **[7]**.
- Ansonsten weiter bei **[2.3]**.

**[2.3]** Das Ice, dem sich der Runner **angenähert** hat, kann geladen werden.  (Bezahlte Fähigkeiten können verwendet werden.),  (Karten, die kein Ice sind, können geladen werden.)

**[2.4]** Die Spieler überprüfen, ob das Ice, dem sich der Runner **angenähert** hat, **geladen** ist.

- Falls das Ice **geladen** ist, weiter bei **[3]**.
- Falls das Ice **ungeladen** ist, endet die **Annäherung**. Weiter bei **[4]**.

**[3] Auf das Ice treffen:** Der Runner **trifft** auf das Ice. („Sobald du auf... triffst“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt.) Falls ein Ice **deinstalliert** wird, solange der Runner auf es **trifft**, **kommt** er sofort an dem Ice **vorbei** und der Run wird fortgesetzt, sobald alle **Fenster für bezahlte Fähigkeiten** geschlossen worden sind.

**[3.1]** Der Runner kann mit dem **Ice**, **auf das er trifft**, interagieren.  (Bezahlte Fähigkeiten können verwendet werden.)

- Dies ist der einzige Zeitpunkt in einem **Run**, an dem der Runner **Subroutinen** ausschalten kann. Falls **[3.1]** nicht erreicht wird, weil der Runner z. B. an dem Ice **vorbeikommt**, werden keine **Subroutinen** auf dem Ice ausgeschaltet.

**[3.2]** Alle nicht ausgeschalteten **Subroutinen** auf dem Ice, auf das der Runner **trifft**, werden abgehandelt.

- Falls der **Run** endet, endet auch die **Begegnung**. Weiter bei **[7]**.
- Ansonsten endet die **Begegnung**. Weiter bei **[4]**.

**[4] Vorbeigekommen:** Der Runner **kommt** an dem **Ice vorbei**. („Sobald du an ... vorbeikommt“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt.)

- Falls ein weiteres **Ice** dieses System auf einer Position weiter innen als das **Ice**, an dem der Runner gerade vorbeigekommen ist, schützt, weiter bei **[2]**.
- Falls kein weiteres **Ice** dieses System auf einer Position weiter innen als das **Ice**, an dem der Runner gerade vorbeigekommen ist, schützt, weiter bei **[5]**.

**[5] An das System annähern:** Der Runner **nähert** sich dem **angegriffenen System** an.

**[5.1]**  (Bezahlte Fähigkeiten können verwendet werden.)

**[5.2]** Der Runner wählt, ob er sich ausstößeln möchte oder nicht.

- Falls sich der Runner **ausstößelt**, weiter bei **[7]**.
- Ansonsten weiter bei **[5.3]**.

**[5.3]**  (Bezahlte Fähigkeiten können verwendet werden.),  (Karten, die kein Ice sind, können geladen werden.)

**[5.4]** Der Run ist **erfolgreich** („Bei Erfolg“-Effekte werden abgehandelt, dann sind „Sobald der Run erfolgreich ist ...“ Auslösebedingungen erfüllt.)

- „Bei Erfolg“-Effekte werden nur abgehandelt, falls das **angegriffene System** immer noch das System ist, auf den sich der Effekt bezieht.
- Falls die Fähigkeit mit dem „Bei Erfolg“-Effekt kein bestimmtes **System** angibt, wird die Fähigkeit abgehandelt, selbst wenn sich das **angegriffene System** während des **Runs** geändert hat.

**[5.5] Auf Karten zugreifen.** Die Anzahl der Karten, auf die zugegriffen wird, wird bestimmt. Für jede Karte, auf die **zugegriffen** wird, werden folgende Schritte durchgeführt:

**[5.5.1]** Auf diese Karte wird **zugegriffen** („Sobald auf ... zugegriffen wird“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt.)

**[5.5.2]** Der Runner darf die Karte **zerstören**, indem er die **Zerstörungskosten** der Karte (falls vorhanden) zahlt, oder indem er entsprechende Fähigkeiten anwendet.

**[5.5.3]** Falls die Karte eine **Agenda** ist, muss der Runner sie **stehlen**.

**[5.5.4]** Falls die Karte nicht **zerstört** oder **gestohlen** wurde, wird sie beiseitegelegt.

**[5.6]** Alle Karten, auf die **zugegriffen** worden ist und die beiseitegelegt worden sind, kehren in ihrem vorherigen Status in ihr **System** zurück. Weiter bei **[6]**.

**[6] Der Run endet:** Der Runner verliert nicht ausgegebene Credits von **Negativer Publicity**. Der **Run endet**. („Sobald der Run endet“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt.)

**[7] Der Run endet und ist nicht erfolgreich:** Der Runner verliert nicht ausgegebene Credits von **Negativer Publicity**. Der **Run endet** und ist **nicht erfolgreich**. („Sobald der Run nicht erfolgreich ist“- und „Sobald der Run endet“-Auslösebedingungen sind jetzt erfüllt.)

## Agenda



## Operation



## Upgrade



## Identität des Kons



## Aktuiposten



## Ice



## Aufbau der Konzernkarten

- 1 **Fraktionszugehörigkeit**  
Die Fraktion, zu der diese Karte gehört.
- 2 **Name/Untertitel**  
Der Name der Karte. Bei einer einzigartigen Karte steht vor dem Namen dieses Symbol: ♦
- 3 **Kartenart/Unterart**  
Die Art einer Karte legt fest, welche Regeln für die Kartenart gelten. Unterarten sind für einige Fähigkeiten von Bedeutung.
- 4 **Textbox**  
Die Fähigkeiten der Karte. Außerdem befindet sich hier der *kursiv* gedruckte Stimmungstext, der keinen Einfluss auf das Spiel hat.
- 5 **Ladekosten/Ausspielkosten**  
Die Kosten für das Laden oder Spielen der Karte.
- 6 **Einflusswert**  
Die Anzahl der Einflusspunkte, die ausgegeben werden müssen, um die Karte in ein Deck einer anderen Fraktion aufzunehmen.
- 7 **Setinformationen**  
Jedes Set hat sein eigenes Symbol. Die Zahl neben diesem Symbol gibt die Kartennummer innerhalb des Sets an.
- 8 **Mindestdeckgröße**  
Die Mindestanzahl an Karten, die eine Identität in ihr Deck aufnehmen muss.
- 9 **Einfluss-Limit**  
Die maximale Anzahl an Einflusspunkten, die eine Identität in ihr Deck aufnehmen kann.
- 10 **Benötigte Entwicklungen**  
Die Anzahl der Entwicklungsmarker, die sich auf einer Agenda befinden müssen, bevor die Punkte für sie erzielt werden können.
- 11 **Agendapunkte**  
Die Anzahl der Agendapunkte, die eine Agenda wert ist, solange sie sich in einer Punktezone befindet.
- 12 **Stärke**  
Die Stärke, die ein Ice hat.
- 13 **Zerstörungskosten**  
Die Anzahl Credits, die der Runner zahlen muss, um die Karte zu zerstören.

## Aufbau der Runner-Karten

- 1 **Fraktionszugehörigkeit**  
Die Fraktion, zu der diese Karte gehört.
- 2 **Name/Untertitel**  
Der Name der Karte. Bei einer einzigartigen Karte steht vor dem Namen dieses Symbol: ♦
- 3 **Kartenart/Unterart**  
Die Art einer Karte legt fest, welche Regeln für die Kartenart gelten. Unterarten sind für einige Fähigkeiten von Bedeutung.
- 4 **Textbox**  
Die Fähigkeiten der Karte. Außerdem befindet sich hier der *kursiv* gedruckte Stimmungstext, der keinen Einfluss auf das Spiel hat.
- 5 **Installationskosten/Ausspielkosten**  
Die Kosten für das Installieren oder Spielen der Karte.
- 6 **Einflusswert**  
Die Anzahl der Einflusspunkte, die ausgegeben werden müssen, um die Karte in ein Deck einer anderen Fraktion aufzunehmen.
- 7 **Setinformationen**  
Jedes Set hat sein eigenes Symbol. Die Zahl neben diesem Symbol gibt die Kartennummer innerhalb des Sets an.
- 8 **Grund-Verbindungen**  
Die Anzahl der Verbindungen einer Identität.
- 9 **Mindestdeckgröße**  
Die Mindestanzahl an Karten, die eine Identität in ihr Deck aufnehmen muss.
- 10 **Einfluss-Limit**  
Die maximale Anzahl an Einflusspunkten, die eine Identität in ihr Deck aufnehmen kann.
- 11 **Stärke**  
Die Stärke eines Programms.
- 12 **Speicherkosten**  
Die Menge an Speichereinheiten, die das Programm im installierten Zustand benötigt.

## Identität des Runners



## Ressource



## Programm



## Hardware



## Ereignis



# Index

<b>A</b>		<b>G</b>		<b>R</b>	
Ablage.....	3	Geladen.....	11	Ressource.....	18
Ablegen.....	3	Gleichzeitige Effekte .....	11	Root.....	18
Ablegephase .....	3	Griff.....	11	Runner .....	18
Agenda.....	3			Runner-Karten .....	18
Agendapunkte .....	3	<b>H</b>		<b>S</b>	
Agendazähler.....	3	Handkartenlimit.....	11	Schaden .....	18
Aktion.....	4	Hardware.....	11	Selbstreferenzieller Text .....	19
Aktionsphase .....	4	Hauptquartier (HQ).....	11	Speichereinheit (SE).....	19
Aktiv .....	4	Hirntot.....	11	Speicherkosten.....	19
Aktivposten.....	4	Hosten.....	12	Speicherlimit.....	19
„Alle“ .....	5			Spiele.....	19
Angegriffenes System .....	5	<b>I</b>		Stapel.....	20
Annähern, Annäherung.....	5	Ice .....	12	Stapeleffekt .....	20
Archiv .....	5	Ice-Brecher.....	12	Stärke .....	20
Aufdecken .....	5	Identität .....	13	Stehlen .....	20
Aufgeben .....	6	Inaktiv.....	13	Subroutine.....	20
Aufspüren.....	6	In einem System .....	13	System.....	20
Aufspürstärke .....	6	Information.....	13		
Ausgelöste Aktionen und Fähigkeiten .....	6	Installationskosten .....	14	<b>U</b>	
Ausrüstung.....	6	Installieren .....	13	Umgehen .....	21
Ausspielkosten .....	6			Ungeladen .....	21
Ausstöpseln .....	6	<b>K</b>		Unterart .....	21
„Austauschen“ .....	6	„Kann nicht“ .....	14	Upgrade.....	21
		Karten entwickeln .....	15	<b>V</b>	
<b>B</b>		Karten umwandeln .....	15	Verbindung .....	21
Bank.....	6	Karten wählen .....	15	Verbindungsstärke .....	21
Begegnung, auf Ice treffen.....	6	Kettenreaktionen.....	15	Verdeckt.....	21
„Bei Erfolg ...“ .....	7	Klick.....	15	Verhindern .....	21
Benötigte Entwicklungen.....	7	Klickzählerkarte und -marker.....	15	Vermeiden.....	22
		Kon-Karten .....	16	Viruszähler.....	22
<b>C</b>		Kon/Konzern .....	16	Vorbeikommen.....	22
Credit .....	7	Konsole.....	16		
Credit-Vorrat .....	7	Kosten.....	16	<b>W</b>	
				Wiederkehrende Credits .....	22
<b>D</b>		<b>L</b>		<b>Z</b>	
Deckbau.....	7	Ladekosten .....	16	Zerstören .....	22
Deinstallieren .....	7	Laden .....	16	Zerstörungskosten .....	22
Durchsuchen.....	7	Löschen .....	16	Zug22 .....	22
				Zugreifen, Zugriff.....	22
<b>E</b>		<b>M</b>		Zusammengesetzte Effekte.....	23
Effekt.....	8	Markiert.....	17	„Zusätzlich“ .....	23
Einen Run initiieren/durchführen.....	8	Markierung .....	17		
Einfluss .....	8	Mulligan .....	17		
Ein System schützen .....	8				
Einzigartig.....	8	<b>N</b>			
Endlosschleife.....	8	Nachziehphase.....	17		
Enthüllen.....	8	Negative Publicity .....	17		
Entladen .....	8				
Ereignis.....	8	<b>O</b>			
Ersatzeffekte.....	9	Offen .....	17		
Erzielte Punkte .....	9	Operation .....	17		
		Ordinale Ereignisse.....	17		
<b>F</b>					
Fähigkeiten.....	9	<b>P</b>			
„Falls möglich“ .....	10	Programm .....	18		
Fenster für bezahlte Fähigkeiten.....	10	Punkte erzielen .....	18		
Forschung und Entwicklung (F&E).....	10	Punktezone .....	18		
Fraktion .....	10				
„Für jeden“ .....	11				