

ANDROID™

NETRUNNER™

GRA KARCIANA



Instrukcja

ANDROID™ NETRUNNER™

GRA KARCIANA

W przeciągu 18 godzin, runnerzy uderzyli na Jinteki, Haas-Bioroid i Weyland Consortium, dokonując ataków DOS, kradnąc cenne dane i dopuszczając się wyjątkowo wulgarnych aktów cyberwandalizmu. Każda korporacja straciła na tym miliony dolarów. NBN błyskawicznie przygotowała holo-reportaż. Ledwie pół godziny po tym, gdy zgasł węzeł trzeciej megakorporacji, Lily Lockwell stała już przed Łodygą, z powagą przedstawiając niebezpieczeństwa nieobjętych regulacją sieci i światowy wzrost cyberprzestępczości. Pięć minut później runnerzy zaatakowali ponownie: teraz Lockwell czytała Manifest Anarchów, którzy nawet nie zadali sobie trudu, aby zgrać dźwięk z ruchem jej warg. Jeden na trzech odbiorców otrzymał specjalny bonus: głowę Lockwell zmontowano ze skąpo odzianym ciałem gwiazdy sensji.

Gadające głowy obwinały siatkę zorganizowanych cyberprzestępców, Tri-Mafię i marsjańskich terrorystów. Myliły się. Winne były trzy osoby - g-mod z Heinleina, cyborg z New Angeles i zwyczajna kobieta z Bos-Wash - które nawet nie znały się osobiście. Ale eksperci mieli rację w jednej kwestii: był to początek brutalnej cyberwojny, której żadna ze stron nie miała zamiaru przegrać.

Żywa Gra Karciana

Android: Netrunner przeznaczony jest dla dwóch osób. Do gry wystarczy zawartość niniejszego pudełka, zwanego zestawem podstawowym. *Android: Netrunner* jest jednak również Żywą Grą Karcianą (Living Card Game, LCG®) rozwijaną przez regularnie publikowane rozszerzenia. Każde z nich zawiera wiele nowych kart, które zwiększają różnorodność rozgrywki, zapewniają nowe możliwości i rozwijają fabułę. W przeciwieństwie do większości kolekcjonerskich gier karcianych, zawartość rozszerzeń do gier LCG nie jest losowa, ale ustalona z góry.

Wstęp

Witamy w grze *Android: Netrunner*. Oto przyszłość. Ludzkość w różnym stopniu opanowała Układ Słoneczny. Księżyc i Mars zostały skolonizowane. Czerwona Planeta ma być terraformowana, choć prace przerwał wybuch wojny domowej, która odcięła wiele tamtejszych kopuł mieszkalnych. Na Ziemi, w pobliżu równika, w rozrastającym się megapolis New Angeles, zbudowano ogromną windę kosmiczną, sięgającą niskiej orbity. Stała się ona osią handlu całego Układu Słonecznego. Większość ludzi nazywa ją „Łodygą Fasoli” lub po prostu „Łodygą”.

Ogromny postęp technologii komputerowych oraz neurobiologii umożliwił mapowanie mózgu, dzięki któremu ludzki umysł można przechować w skomplikowanych urządzeniach pośredniczących. Mysz i klawiatura to relikty przeszłości – dziś używa się gestów i wirt ekranów. Zaawansowani użytkownicy „wpinają się”, podłączając komputer bezpośrednio do mózgu.

Gigantyczne megakorporacje, popularnie zwane „korpami”, kontrolują każdy aspekt codziennego życia: żywność, tryde, muzykę, wybór zawodu. Jinteki i Haas-Bioroid przesuwają granicę „życia”, tworząc klony i bioroidy o sztucznej inteligencji skopiiwanej dokładnie z ludzkich mózgow. Weyland Consortium pobiera procent od wszystkiego, co przesyła się w górę lub w dół Łodygi, a Łodygą wędruje *wszystko*. Natomiast NBN kształtuje opinie i marzenia, dysponując najbardziej rozległą siecią mediów, jaka kiedykolwiek istniała na Ziemi.

Wszystko uzależnione jest od wszystkowiedzącej i wszystkosłyszającej sieci, która otacza Ziemię i wybiega w Układ Słoneczny. W każdej sekundzie płynie przez nią więcej danych, niż utrwalono przez pierwsze pięć tysięcy lat istnienia pisma. To narzędzie kontroli, system finansowy, biblioteka - kręgosłup współczesnej cywilizacji. A także jedyna słabość korporacji.

Sieć nieustannie się zmienia i porusza, nie można jej zatrzymać ani unieruchomić. Zbuntowani programiści, wyposażeni w sprzęt, oprogramowanie i ogromny talent, używają jej, by rzucić wyzwanie władzy. Niektórzy chcą ujawnić rozkład, kryjący się w sercu systemu i pokazać miliardom pracowników hipokryzję korporacyjnych władców. Inni chcą tylko zarobić albo szukają w tym najdoskonalszym medium środków artystycznego wyrazu. Niezależnie od motywacji, ich plany łączy wspólny cel: cyfrowej niepodległości. To właśnie runnerzy.

Opis gry

Android: Netrunner to dwuosobowa gra karciana, osadzona w dystopijnej przyszłości uniwersum Android. Jeden gracz wciela się w rolę **RUNNERA**, zbuntowanego hakera, uzbrojonego w najnowocześniejszy sprzęt i oprogramowanie. Drugi kontroluje potężną **KORPORACJĘ**, która nie cofnie się przed niczym.

Gracze na przemian rozgrywają tury – jako pierwsza gra korporacja. W czasie tury korporacji gracz może wydać trzy **KLIKI**. Służą one do wykonywania różnych działań: pobierania kredytów, dobierania kart, instalowania kart i awansowania projektów. Korporacja musi ostrożnie dzielić starania między działania defensywne, takie jak ochrona serwerów przed runnerem i ofensywne, jak namierzanie runnera lub awansowanie projektów.

Runner może wydać w swojej turze cztery kliki. On także może z ich pomocą przeprowadzać różnorodne działania, takie jak pobieranie kredytów, dobieranie kart, instalowanie kart i przeprowadzanie skoków. Podczas **SKOKU** runner podejmuje próbę włamania na serwery korporacji w celu kradzieży projektów i zatrzymania tym samym działań korporacji. Rozpoczynając skok, runner ma może wybrać kilka różnych celów; wybór, na co i kiedy przeprowadzić skok, to kluczowy element skutecznej strategii.

Cel gry

Celem obojga graczy jest zdobycie siedmiu punktów projektu. Korporacja otrzymuje je poprzez awansowanie projektów; runner przez wykradanie projektów korporacji. Projekty to karty, które występują tylko w talii korporacji.

Korporacja wygrywa także, jeśli runner zostaje **WYPŁASZCZONY** (patrz „Obrażenia” na str. 20), a runner zwycięża, jeśli grający korporacją musi dobrać kartę z pustej talii.



Karta projektu
warta 2 punkty
projektu.

Fracje korporacji

W grze *Android: Netrunner* gracze mogą wybierać spośród czterech różnych korporacji. Są one istotne przy tworzeniu talii (patrz „Tworzenie talii” na stronie 24), a każda korporacja posiada karty niedostępne dla innych. W grze występują następujące korporacje:



Haas-Bioroid



Jinteki



NBN



Weyland Consortium

Fracje runnerów

W grze *Android: Netrunner* gracze mogą wybrać jedną z trzech grup runnerów. Są one istotne przy tworzeniu talii i każda dysponuje kartami niedostępnymi dla innych. Ma przyporządkowane dla siebie karty. Fracje są następujące:



Anarchowie



Przestępcy



Kształcerze

Karty neutralne

Niektóre karty runnera i korporacji nie są przypisane do żadnej frakcji. Są one zwane **KARTAMI NEUTRALNYMI** i można ich używać w dowolnej talii odpowiedniej strony konfliktu.

Przegląd elementów

Zestaw podstawowy *Android: Netrunner* zawiera następujące elementy:

Karty korporacji (134)

- 28 kart Haas-Bioroid
- 28 kart Jinteki
- 28 kart Weyland Consortium
- 28 kart NBN
- 22 neutralne karty korporacji



Karty runnera (114)

- 33 karty Anarchów
- 33 karty Przestępców
- 33 karty Kształcerzy
- 15 neutralnych kart runnera



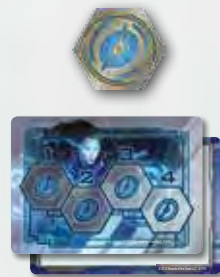
Karty pomocy (2)

Karty z listą akcji, które gracz może wykonać w swojej turze.



Licznik klików: żetony (2) i karty (2)

Używane wspólnie do kontrolowania, ile klików gracz może wydać w danej turze. Karta z czterema polami należy do runnera. Karta z trzema polami należy do korporacji.



Żeton „jeden kredyt” / żeton zaawansowania (51)

Pierwsza strona tego dwustronnego żetonu reprezentuje jeden kredyt. Kredyty to podstawowa waluta w grze *Android: Netrunner*.

Druga strona to żeton zaawansowania. Korporacja używa go do oznaczania zaawansowania zainstalowanych przez siebie kart.



Jeden kredyt



Żeton zaawansowania

Żeton „pięć kredytów” (8)

Ten żeton reprezentuje pięć kredytów.



Żeton obrażeń mózgu (6)

Ten żeton reprezentuje jedno obrażenie mózgu. Runner otrzymuje je wskutek działania różnych kart.



Żeton złej prasy / tag (12)

Pierwsza strona tego dwustronnego żetonu reprezentuje jeden żeton złej prasy. Korporacja otrzymuje je wskutek działania różnych kart.

Druga strona tego żetonu reprezentuje tag. Runner otrzymuje tagi wskutek działania różnych kart.



Zła prasa



Tag

Żetony ogólnego zastosowania (23)

Jedna strona tego żetonu jest niebieska, a druga – czerwona. Gracze używają tych żetonów gdy karta wymaga użycia znaczników. Najpopularniejsze znaczniki to znaczniki projektu, znaczniki zasilania i znaczniki wirusa.



Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Android: Netrunner* należy wykonać dokładnie poniższe kroki.

1. **Wybór strony:** Gracze decydują, kto będzie grał runnerem, a kto korporacją. Następnie obaj kładą odkryte karty tożsamości w swoim obszarze gry i zabierają odpowiadające im talie.
- Uwaga:** Początkujący gracze powinni podczas pierwszej rozgrywki użyć początkowych talii Kształcerzy i Jinteki.
2. **Utworzenie banku żetonów:** W zasięgu graczy należy położyć: żetony kredytów, zaawansowania, obrażeń mózgu, tagi, zły prasy i ogólnego zastosowania.
3. **Pobranie początkowych kredytów:** Gracze biorą z banku po pięć kredytów.
4. **Potasowanie talii:** Gracze tasują swoje talie. Po przetasowaniu talii gracz podaje ją przeciwnikowi do ponownego potasowania.
5. **Wylosowanie startowych rąk:** Gracze dobierają po pięć kart z wierzchu swoich talii, by utworzyć rękę startową. Następnie grający korporacją może zdecydować się na **MULLIGAN**: wtasować swoją rękę do swojej talii i ponownie wylosować rękę startową. Gdy korporacja zadecyduje, czy wykonać mulligan, analogiczną decyzję może podjąć także runner. Jeśli gracz wykona mulligan, musi zatrzymać nową rękę. Po utworzeniu rąk startowych, gracze kładą zakryte talie w swoich obszarach gry.

Złota zasada

Jeśli tekst karty stoi w sprzeczności z zasadami niniejszej instrukcji, karta ma zawsze pierwszeństwo.



Talie początkowe

Grę można rozegrać bezpośrednio po otwarciu pudełka, wykorzystując talie początkowe.

W celu utworzenia talii początkowej należy wziąć wszystkie karty jednej frakcji runnerów lub korporacji i potasować je wraz z wszystkimi kartami neutralnymi wybranej strony. Talie początkowe buduje się szybko i są one dozwolone podczas rozgrywek turniejowych.

Poniżej przedstawiono listę numerów kart korporacji, runnerów i neutralnych, zawartych w zestawie podstawowym:

Korporacja:

karty Haas-Bioroid: nr 54-66

karty Jinteki: nr 67-79

karty NBN: nr 80-92

karty Weyland Consortium: nr 93-105

karty neutralne: nr 106-113

Runner:

karty Anarchów: nr 1-16

karty Przystępców: nr 17-32

karty Kształcerzy: nr 33-48

karty neutralne: nr 49-53



Symbol ten oznacza karty zawarte w zestawie podstawowym. Znajduje się on na każdej karcie z zestawu podstawowego, zaraz obok numeru karty.



Prostokąty oznaczają liczbę sztuk danej karty w zestawie podstawowym; umieszczono je na lewo od symbolu zestawu podstawowego.

Istotne słownictwo

Przed dalszą lekturą instrukcji gracze powinni zapoznać się z następującymi terminami. W razie potrzeby inne terminy można również sprawdzić w „Słowniczku” na stronie 30.

AKTYWNA: Zdolności karty aktywnej wpływają na grę i mogą być uruchamiane.

INSTALACJA: Tak określa się w tej grze zagranie karty na stół.

KLIK: Podstawowa jednostka pracy, graficznie przedstawiana jako

KREDYT: Podstawowa jednostka płatnicza, graficznie przedstawiana jako

NIEAKTYWNA: Zdolności karty nieaktywnej nie mają wpływu na grę i nie mogą być uruchamiane.

REZOWANIE: Odkrycie zakrytej karty. Korporacja instaluje swoje karty w pozycji zakrytej i musi je rezować, aby z nich korzystać.

Obszary gry

W grze *Android: Netrunner* obszary gry korporacji i runnery znacząco różnią się od siebie. Obaj gracze mają jednak taką samą pulę kredytów, kartę tożsamości, obszar punktacji i licznik klików.

Pula kredytów

Każdy gracz posiada pulę kredytów – trzyma w niej żetony kredytów, które może wydać. Wydane kredyty zwraca się do banku.

Obszar gry korporacji

Oprócz puli kredytów, karty tożsamości, obszaru punktacji i licznika klików, obszar gry korporacji zawiera serwery i lód. W grze występują dwa rodzaje serwerów: **SERWERY CENTRALNE** i **SERWERY ZDALNE**.

Serwery centralne

Korporacja posiada trzy serwery centralne: **KWATERĘ GŁÓWNA**, **DZIAŁ BADAWCZO - ROZWOJOWY** i **ARCHIWA**. Każdy centralny serwer posiada także **KATALOG GŁÓWNY**.

Kwatera główna (HQ) – To karty na ręce korporacji. Karty w HQ są nieaktywne. Korporacja rozpoczyna grę z limitem pięciu kart na ręce. Karta tożsamości korporacji reprezentuje HQ dla celów instalacji kart.

Dział Badawczo-Rozwojowy (R&D)

To talia korporacji. R&D leży zakryty w zasięgu gracza korporacji. Karty w R&D są nieaktywne.

Archiwa – To stos skasowanych kart korporacji. Archiwa leżą na stole obok R&D. Tutaj umieszcza się karty korporacji, które zostały **SKASOWANE** lub **ODRZUCONE**. Karty w Archiwach są nieaktywne.

Obszar gry runnery

Oprócz puli kredytów, karty tożsamości, obszaru punktacji i licznika klików, obszar gry runnery zawiera jego **GARŚĆ**, **STOS**, **STERTE** i **WARSZTAT**.

Garść

To karty na ręce runnery. Runner rozpoczyna grę z limitem pięciu kart na ręce. Karty w garści są nieaktywne.

Stos

To talia runnery. Stos leży zakryty w zasięgu runnery. Karty w stosie są nieaktywne.

Karta tożsamości

Każdy gracz posiada w swoim obszarze gry odkrytą kartę tożsamości. Nie wlicza się ona do limitu kart na ręce ani w talii i zawsze jest aktywna.

Obszar punktacji

Każdy gracz posiada obszar punktacji, na którym przechowuje zapunktowane lub skradzione projekty. Wynik gracza jest równy sumie punktów projektu, zapewnianych przez projekty znajdujące się w jego obszarze punktacji.

Licznik klików

Każdy gracz ma licznik klików, którego używa by kontrolować, ile klików może jeszcze wykonać w danej turze. Użycie licznika jest opcjonalne – to tylko pomoc.

Niektóre karty trafiają do Archiwów odkryte, a niektóre – zakryte. Zakryte karty powinny być w Archiwum ustawione w poprzek, aby runner mógł je łatwo zauważyć. Zarówno korporacja, jak i runner mogą w dowolnym momencie przeglądać odkryte karty Archiwów i nie muszą przy tym zachowywać oryginalnej kolejności. Korporacja może ponadto w każdej chwili przeglądać zakryte karty Archiwów; runner nie ma takiej możliwości.

Katalog główny – To jest obszar centralnego serwera, na którym instaluje się **UPGRADE**'y. Upgrade jest instalowany w katalogu głównym, należy go umieścić poniżej serwera. Katalog główny, w którym nie ma żadnych zainstalowanych kart, uważa się za pusty.

Serwery zdalne

Na początku gry korporacja nie posiada żadnych serwerów zdalnych. Tworzy je podczas gry, przez instalację kart. Karty w serwerach zdalnych są aktywne, jeśli są zrezowane, i nieaktywne, jeśli są niezrezowane.

Korporacja może posiadać dowolnie dużo zdalnych serwerów.

Lód (Logiczne Oprogramowanie Defensywne)

Korporacja instaluje lód dla ochrony swoich serwerów. Zainstalowany lód jest zawsze przypisany do konkretnego serwera i umieszczony przed nim (z przodu). Lód może chronić pusty serwer. Jest aktywny, jeśli jest zrezowany i nieaktywny, gdy jest niezrezowany.

Sterta

To stos skasowanych kart runnery. Sterta leży na stole obok karty tożsamości runnery. Tutaj umieszcza się karty runnery, które zostały skasowane lub odrzucone. Karty w stercie są odkryte i nieaktywne. Zarówno runner, jak korporacja mogą w dowolnym momencie przeglądać stertę, ale muszą przy tym zachować oryginalną kolejność.

Warsztat

Tutaj runner instaluje swoje karty. Warsztat jest podzielony na trzy rzędy: jeden na programy, jeden na sprzęt i jeden na zasoby. Karty w warsztacie są aktywne.

OBSZAR PUNKTACJI



LICZNIK KLIKÓW



**OBSZAR GRY
KORPORACJI**

PULA KREDYTÓW



ARCHIWA



R&D



KARTA TOŻSAMOŚCI KATALOG GŁÓWNY

HQ



**SERWER
ZDALNY**



**SERWER
ZDALNY**



LÓO



LÓO



LÓO



BANK ŻETONÓW



Programy



WARSZTAT

Sprzęt



**OBSZAR GRY
RUNNERA**



**KARTA
TOŻSAMOŚCI**



STOS



STERTA

Zasoby



**PULA
KREDYTÓW**



LICZNIK KLIKÓW



**OBSZAR
PUNKTACJI**

Karty korporacji

Karty korporacji dzielą się na sześć rodzajów: tożsamości, operacje, projekty, łód, upgrade'y i aktywa. Wszystkie karty oprócz kart tożsamości są na początku gry wtasowywane do talii korporacji. Karty korporacji instaluje się zakryte i są one nieaktywne, dopóki nie zostaną zrezowane (patrz „Karty zrezowane i niezrezowane” na str. 12).

Opis kart korporacji

1	Koszt zagrania	6	Wartość wpływu	11	Punkty projektu
2	Nazwa karty / podtytuł	7	Informacja kolekcjonerska	12	Koszt zrezowania
3	Rodzaj karty: podrodzaj	8	Minimalny rozmiar talii	13	Koszt skasowania
4	Pole tekstowe	9	Limit wpływu	14	Siła
5	Przynależność	10	Trudność realizacji		

Karta tożsamości korporacji

Karty tożsamości wskazują, którą tożsamość przyjął gracz korporacji.

Karta tożsamości korporacji określa frakcję korporacji i opisuje jej specjalne zdolności. Informuje także o minimalnym rozmiarze talii, którego należy przestrzegać przy tworzeniu talii (8) oraz wartości wpływu, który można wydać na karty spoza frakcji (9). Więcej informacji można znaleźć w „Tworzeniu talii” na stronie 24.

Uwaga: Karta tożsamości korporacji reprezentuje również HQ podczas instalacji kart: łód chroniący HQ instaluje się powyżej, a upgrade'y instalowane w katalogu głównym HQ umieszcza się poniżej karty tożsamości korporacji.



Operacje

Operacje reprezentują pojedyncze zdarzenia i zawsze są kasowane po zagranium.

Aby zagrać operację, korporacja płaci liczbę kredytów równą kosztowi jej zagrania (1). Następnie rozgrywa się jej zdolności, opisane w polu tekstowym (4). Po zakończeniu rozgrywania operacja jest natychmiast kasowana. Operacji nigdy się nie instaluje.



Projekty

Projekty to wartościowe fragmenty korporacyjnych danych, jedyne karty w grze *Android: Netrunner*, które posiadają wartość w punktach projektu.

Korporacja instaluje projekty na serwerach zdalnych. Projekty to jedyne karty w grze, które mają wartość w punktach projektu (11). Ponadto, posiadają trudność realizacji (10), którą należy pokonać, aby korporacja mogła je zapunktować (patrz „Awansowanie karty” na stronie 14).

Projektów nie można rezować i są one aktywne tylko, kiedy znajdują się na obszarze punktacji. W danym momencie na pojedynczym zdalnym serwerze może być zainstalowana tylko jedna karta projektu **lub** aktywów.



Lód

Lód chroni serwery korporacji przed włamaniami runnere.

Korporacja instaluje lód przed dowolnym serwerem (z przodu). Lód nie jest aktywny, dopóki nie zostanie zrezowany – w tym celu należy zapłacić tyle kredytów, ile wynosi jego koszt zrezowania (12).

Karta lodu zawiera w polu tekstowym (4) jeden lub więcej **PODPROGRAMÓW** (↔), które runner musi złamać lub przyjąć ich działanie (patrz „Lód” na stronie 16), kiedy lód jest zrezowany.



Upgrade'y

Upgrade'y to ulepszenia serwerów, które oferują korporacji rozmaite korzyści i dodatkowe możliwości.

Korporacja instaluje upgrade'y na serwerach zdalnych albo w katalogach głównych serwerów centralnych. Upgrade'y to jedyny rodzaj kart, które można instalować w katalogach głównych serwerów centralnych. Upgrade nie jest aktywny, dopóki nie zostanie zrezowany – należy w tym celu zapłacić tyle kredytów, ile wynosi jego koszt zrezowania (12).

Upgrade na zdalnym serwerze instaluje się w tej samej pozycji co projekt lub aktywa. Patrząc na pozycję karty, runner nie powinien być w stanie odróżnić, jaki rodzaj karty zainstalowano na zdalnym serwerze. Odmienna sytuacja ma miejsce przy instalowaniu upgrade'u na serwerze centralnym: wtedy instalowany jest on w katalogu głównym.

Nie ma limitu liczby upgrade'ów, które można zainstalować na pojedynczym serwerze. Gdy runner uzyska dostęp do upgrade'u, może go skasować, płacąc liczbę kredytów równą jego kosztowi skasowania (13).



Aktywa

Aktywa wypełniają korporacji zasoby i powiązania, które pomagają jej awansować i punktować projekty.

Korporacja instaluje aktywa na serwerach zdalnych. Aktywa nie są aktywne, dopóki nie zostaną zrezowane liczbą kredytów równej kosztowi zrezowania (12).

Niektóre aktywa mogą ponadto być awansowane, przez co upodabniają się do projektów i wprowadzają runnere w błąd. Gdy runner uzyska dostęp do aktywów, może je skasować, płacąc liczbę kredytów równą ich kosztowi skasowania (13).

W danym momencie na pojedynczym zdalnym serwerze może być zainstalowana tylko jedna karta projektu **lub** aktywów.



Karty runnera

Karty runnera dzielą się na pięć rodzajów: tożsamości, sprzęt, zasoby, programy i wydarzenia. Wszystkie, oprócz kart tożsamości, są wtasowywane do talii runnera na początku gry. Karty runnera są zawsze aktywne po instalacji.

Opis kart runnera

1	Nazwa karty / podtytuł	6	Minimalny rozmiar talii	11	Wymagania pamięciowe
2	Przynależność	7	Limit wpływu	12	Siła
3	Bazowe połączenie	8	Informacja kolekcjonerska	13	Koszt zagrania
4	Rodzaj karty: podrodzaj	9	Koszt instalacji		
5	Pole tekstowe	10	Wartość wpływu		

Karta tożsamości runnera

Karty tożsamości wskazują, którą tożsamość przyjął runner.

Karta tożsamości runnera określa frakcję runnera i opisuje jej specjalne zdolności. Informuje także o minimalnym rozmiarze talii, którego należy przestrzegać przy tworzeniu talii (6) oraz wartość wpływu, który można wydać na karty spoza frakcji (7). Więcej informacji można znaleźć w części „Tworzenie talii” na stronie 24.



Sprzęt

Sprzęt to zestaw technicznych narzędzi runnera.

Runner instaluje sprzęt w swoim warsztacie, płacąc koszt instalacji (9).

Nie ma limitu sprzętu, który runner może zainstalować w swoim warsztacie.



Zasoby

Zasoby to zbiór kontaktów, aktywów i umiejętności, które pomagają runnerowi.

Runner instaluje zasoby w swoim warsztacie, płacąc koszt instalacji (9).

Nie ma limitu zasobów, które runner może zainstalować w swoim warsztacie.

Gdy runner jest OTAGOWANY (patrz „Tagi” na stronie 20), korporacja może kasować zasoby.



Programy

Programy to cyfrowe narzędzia runnery, przeważnie używane do włamań.

Runner instaluje programy w swoim warsztacie, płacąc koszt instalacji (9).

Programy to jedyny rodzaj kart posiadający wymagania pamięciowe (11). Wymagania pamięciowe programów zainstalowanych przez runnery nigdy nie mogą przekroczyć jego bieżącego limitu pamięci (patrz „Programy” na str. 15).

Runner używa podrodzaju programu zwanego **LODOŁAMACZEM** (4) do łamania podprogramów lodu w trakcie skoku (patrz „Lodołamacze” na str. 16). Siła lodołamacza (12) musi być większa bądź równa sile lodu, z którym walczy.



Wydarzenia

Wydarzenia reprezentują pojedyncze zdarzenia i zawsze są kasowane po zagranium.

Aby zagrać wydarzenie, runner płaci liczbę kredytów równą kosztowi zagrania (13). Następnie rozgrywane są jego zdolności, opisane w polu tekstowym. Potem wydarzenie jest natychmiast kasowane. Wydarzenia nigdy się nie instaluje.



Zdolności płatne

Zdolności niektórych kart mają koszt, który gracz musi zapłacić, aby je uruchomić. Takie zdolności są zwane **ZDOLNOŚCIAMI PŁATNYMI**. Koszt uruchomienia karty jest zawsze podany w polu tekstowym przed efektem, zgodnie ze schematem „koszt: efekt”.

Najczęstsze koszty to: kliki (Ⓞ), kredyty (Ⓢ), skasowanie karty (Ⓚ) lub hostowane znaczniki. Koszt niektórych efektów to kombinacja różnych rodzajów kosztu.

Przykład: Tekst na karcie runnery „Zasysacz danych” brzmi: „Hostowany znacznik wirusa: Napotykanymi właśnie zrezowany lód ma -1 siły do końca spotkania.” Runner musi zapłacić 1 znacznikiem wirusa z „Zasysacza danych” (oddając go do banku żetonów), aby uruchomić tę zdolność, po czym siła wybranego lodu spada o 1.

Jeśli gracz nie może zapłacić pełnego kosztu zdolności, nie może jej uruchomić.

Karty unikatowe

Niektóre karty mają przed nazwą symbol unikatowości (♠). W danej chwili aktywna może być tylko jedna unikatowa karta o danej nazwie. Jeśli taka karta staje się aktywna, wszystkie inne karty o tej samej nazwie zostają natychmiast skasowane. Tego skasowania nie można zablokować.

Przebieg gry

Podczas rozgrywki w grę *Android: Netrunner* na zmianę rozgrywa się tury korporacji i runnera. *Android: Netrunner* jest grą nietypową, bowiem runner i korporacja podlegają innym zasadom. Gracze powinni jednak zaznajomić się z zasadami obu stron.

Gra zawsze rozpoczyna się od tury korporacji.

Omówienie tury

W swojej turze gracz wykonuje **AKCJE**, wydając kliki. Gracz może wydawać kliki tylko w swojej fazie akcji i w każdej swojej fazie akcji **musi** wydać wszystkie kliki. Korporacja rozpoczyna turę z trzema klikami (☉ ☉ ☉), a runner - z czterema (☉ ☉ ☉ ☉).

Tura korporacji

Tura korporacji składa się z trzech faz, które wykonuje zgodnie z poniższą kolejnością:

1. **Faza dobierania:** Korporacja dobiera jedną kartę z R&D.
2. **Faza akcji:** Korporacja ma ☉ ☉ ☉ na wykonywanie akcji.
3. **Faza odrzucania:** W razie konieczności, korporacja odrzuca karty przekraczające limit kart na ręce.

1. Faza dobierania

Korporacja dobiera wierzchnią kartę z R&D. Czynność ta nie kosztuje żadnych klików.

Uwaga: Jeśli R&D jest puste, gdy korporacja ma dobrać kartę, runner natychmiast wygrywa.

2. Faza akcji

W fazie akcji korporacja wykonuje akcje, wydając ☉ ☉ ☉. Korporacja może wykonywać akcje tylko w swojej fazie akcji i musi wydać wszystkie trzy kliki w swojej fazie akcji.

Korporacja może wykonać dowolną z poniższych akcji tyle razy, ile chce, w dowolnej kombinacji, jeśli tylko może za nie zapłacić. Oto lista, w schemacie „koszt: efekt”.

- ☉: Dobierz jedną kartę z R&D.
- ☉: Pobierz 1 Ⓜ (jeden kredyt).
- ☉: Zainstaluj projekt, aktywa, upgrade lub lód.
- ☉: Zagraj operację.
- ☉, 1 Ⓜ: Zaawansuj kartę.
- ☉, 2Ⓜ: Skasuj kartę zasobów z warsztatu runnera, jeśli runner jest **OTAGOWANY**.
- ☉ ☉ ☉: Usuń znaczniki wirusa.
- Uruchom ☉ zdolność na aktywnej karcie (koszt zmienny).

Gdy korporacja wyda klik na jedną z tych akcji, natychmiast zaczyna ją wykonywać i nie może rozpocząć następnej akcji aż do zakończenia obecnej.

Gdy korporacja wyda wszystkie kliki, jej faza akcji się kończy. Rozpoczyna się faza odrzucania.

Karty zrezowane i niezrezowane

Zainstalowane karty korporacji mają dwa możliwe stany: **ZREZOWANA** - czyli odkryta i aktywna oraz **NIEZREZOWANA** - czyli zakryta i nieaktywna. Korporacja może w dowolnej chwili obejrzeć swoje niezrezowane karty. W celu zrezowania zainstalowanej karty, korporacja płaci koszt zrezowania i odkrywa kartę.

Uwaga: Za rezowanie karty korporacja nie płaci klikami.

Aby obydwaj gracze dobrze rozumieli sytuację w grze, korporacja musi bezwzględnie przestrzegać następujących zasad odnośnie pozycji kart:

- Projekty, aktywa i upgrade'y zawsze instaluje się w pozycji pionowej.
- Lód zawsze instaluje się w pozycji poziomej.



Zainstalowane aktywa (zrezowane)



Zainstalowany lód (niezrezowany)

Dobranie jednej karty

Za ②, korporacja dobiera wierzchnią kartę z R&D i dodaje ją do HQ.

Pobranie jednego kredytu

Za ②, korporacja pobiera 1 ① z banku i dodaje go do swojej puli kredytów.

Instalacja kart

Za ②, korporacja instaluje jeden projekt, aktywa, upgrade lub lód z HQ, kładąc zakrytą kartę na stole.

Uwaga: Po zainstalowaniu aktywów lub upgrade'u, korporacja może zapłacić koszt zrezowania i zrezować je w niemal dowolnym momencie (patrz „Schematy kolejności” na str. 32-33). Lód można zrezować tylko wtedy, gdy runner podchodzi do niego w czasie skoku (patrz „Podchodzenie do lodu” na str. 17).

W momencie instalacji karty na serwerze, korporacja może najpierw skasować dowolne karty zainstalowane wcześniej na tym serwerze. Skasowane karty trafiają do Archiwów jako odkryte, jeśli były zrezowane, lub zakryte, jeśli nie były zrezowane.

Jeśli korporacja chce stworzyć serwer zdalny, instaluje zakrytą kartę na oddzielnym miejscu obszaru gry. Do stworzenia nowego serwera zdalnego wykorzystać można projekt, aktywa, upgrade lub lód. Jeśli korporacja tworzy serwer zdalny, instalując lód, serwer zaczyna istnieć, ale uważa się go za **PUSTY**. Runner może przeprowadzać skok na pusty serwer.

Uwaga: Nikomu nie wolno przesuwać ani zamieniać zainstalowanych kart, chyba, że z pomocą efektów kart.

Poniższa lista przedstawia ograniczenia instalacji oraz koszty związane z kartami każdego rodzaju:

Projekty – Projekt można zainstalować tylko na zdalnym serwerze. Po zainstalowaniu projektu, korporacja może go awansować i ostatecznie zapunktować (patrz „Awansowanie karty” na stronie 14).

Uwaga: Na zdalnym serwerze w danym momencie może być zainstalowany tylko jeden projekt lub aktywa.

Jeśli korporacja chce zainstalować projekt na zdalnym serwerze, na którym jest już zainstalowany inny projekt lub aktywa, może przeprowadzić instalację, ale najpierw **musi** skasować obecną tam kartę jako część akcji instalacji. Korporacja nie musi kasować upgrade'ów, by zainstalować projekt lub aktywa.

Aktywa – Aktywa można zainstalować tylko na zdalnym serwerze.

Jeśli korporacja chce zainstalować aktywa na zdalnym serwerze, na którym jest już zainstalowany projekt lub aktywa, może przeprowadzić instalację, ale najpierw **musi** skasować obecną tam kartę jako część akcji instalacji.

Upgrade – Upgrade można zainstalować na dowolnym serwerze. Na serwerze centralnym upgrade instaluje się w katalogu głównym serwera.

W przeciwieństwie do projektów i aktywów, nie ma limitu upgrade'ów, które korporacja może zainstalować na serwerze - ani centralnym, ani zdalnym.

Uwaga: Korporacja może zainstalować tylko jeden upgrade podrodzaju **obszar** na serwerze lub w katalogu głównym serwera, zgodnie z tekstem karty.

Lód – Lód można zainstalować przed dowolnym serwerem, w celu jego ochrony. Gdy lód zostanie zainstalowany przed serwerem, przypisuje się go do danego serwera. Nie można go potem przenosić ani zamieniać.

Gdy korporacja instaluje lód, **musi** zainstalować go w najdalszej pozycji przed serwerem oraz zapłacić koszt instalacji równy ilości lodu już chroniącego ten serwer. „Najdalsza pozycja” to pozycja w największej odległości od serwera, przed innym lodem, który już ochrania dany serwer.

Instalując lód, korporacja może najpierw skasować dowolny lód chroniący ten serwer, aby zmniejszyć koszt instalacji. Następnie instaluje nowy lód w najdalszej pozycji przed serwerem.



Przykład instalacji

Na tym serwerze zdalnym zainstalowano zrezowane aktywa. Chronią je dwie karty lodu. Jeśli korporacja zechce zainstalować trzeci lód do ochrony tego serwera, będzie musiała zapłacić 2 ① (1 za każdy już zainstalowany lód). Umieści go następnie przed Lodowym murem, na najdalszej pozycji. Korporacja może przed instalacją skasować jedną lub obydwie karty lodu, aby obniżyć koszt.

Zagranie operacji

Za ②, korporacja zagrywa z ręki operację, płacąc koszt zagrania. Następnie umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze gry, natychmiast uruchamia efekt operacji i kasuje ją.

Awansowanie karty

Za ② i 1 ④ korporacja dodaje na zainstalowaną kartę jeden żeton zaawansowania. Zainstalowane projekty zawsze mogą być awansowane. Karty inne niż projekty mogą być awansowane tylko wtedy, gdy pozwala na to ich tekst. Karta może być awansowana dowolną liczbę razy, bez limitu.

Uwaga: Jeśli tekst karty pozwala na jej awansowanie, można to zrobić nawet, gdy karta nie jest zrezowana.

Punktowanie projektów - Kiedy liczba żetonów zaawansowania znajdujących się na projekcie jest równa lub większa od jego trudności realizacji, projekt jest **W PEŁNI ZAAWANSOWANY** i korporacja może go zapunktować. Korporacja może zapunktować projekt wyłącznie tuż przed rozpoczęciem swojej tury lub natychmiast po zakończeniu swojej akcji. Zapunktowanie projektu nie wymaga klika i nie jest akcją.

W celu zapunktowania projektu, korporacja odkrywa go i umieszcza na swoim obszarze punktacji, uruchamiając ewentualne warunkowe zdolności projektu, używając sformułowania „Gdy zapunktujesz”. Korporacja nie może zapunktować projektu, dopóki ten nie będzie w pełni zaawansowany.

Projekt znajdujący się na obszarze punktacji korporacji jest aktywny i dodaje punkty projektu do wyniku korporacji.

Awansowanie aktywów

Niektóre aktywa można awansować. Upodabnia je to do projektów, co może skłonić runniera do skoków, które nie są dla niego korzystne.

Opóźnione punktowanie - - Niektóre projekty posiadają zdolności, nagradzające za zaawansowanie projektu powyżej trudności realizacji lub zachęcające korporację, aby opóźniła zapunktowanie projektu. Korporacja nie musi zapunktować projektu natychmiast po osiągnięciu trudności realizacji. Może zamiast tego awansować go bardziej lub poczekać na korzystniejszy moment na zapunktowanie.

Skasowanie zasobów runniera

Jeśli runniera jest otagowany, korporacja może wydać ② i 2 ④, aby wybrać jeden z jego zasobów i skasować go (patrz „Tagi” na stronie 20).

Usuwanie znaczników wirusa

Za ② ② ② korporacja usuwa wszystkie **HOSTOWANE** (patrz „Hostowanie” na stronie 22) znaczniki wirusa z kart, zwracając je do banku żetonów.

Uruchamianie zdolności ②

Niektóre karty mają zdolności, których uruchomienie wymaga wydania klików. Takie zdolności posiadają symbol ② w koszcie uruchomienia. Korporacja może użyć ich tylko podczas swojej fazy akcji.

3. Faza odrzucania

Korporacja rozpoczyna grę z limitem pięciu kart na ręce – w czasie gry może się on jednak zwiększyć lub zmniejszyć. Jeśli na początku fazy odrzucania liczba kart w HQ przekracza bieżący limit kart na ręce korporacji, ta musi **ODRZUCIĆ** nadmiarowe karty.

Kasowanie i odrzucanie

Karty odrzuconej nie uważa się za skasowaną i vice versa. Karty, które blokują kasowanie karty, nie chronią jej przed odrzuceniem.

Jeśli korporacja musi odrzucić więcej niż jedną kartę z HQ, wybiera i odrzuca po jednej karcie, dopóki nie przestanie przekraczać limitu.

Karty odrzucone z HQ zawsze trafiają do Archiwów zakryte, niezależnie od tego, czy runniera wcześniej uzyskał do nich dostęp.

Gdy korporacja zakończy fazę odrzucania, swoją turę rozpoczyna runniera.



Tura runnera

Tura runnera składa się z dwóch faz, które wykonuje zgodnie z poniższą kolejnością:

1. **Faza akcji:** Runner ma ④ ④ ④ ④ na wykonywanie akcji.
2. **Faza odrzucania:** W razie konieczności, runner odrzuca karty przekraczające limit kart na ręce.

1. Faza akcji

W fazie akcji runner wykonuje akcje za ④ ④ ④ ④. Może wykonywać akcje tylko w swojej fazie akcji i musi wydać wówczas wszystkie cztery kliki.

Runner może wykonać dowolną z poniższych akcji tyle razy, ile chce, w dowolnej kombinacji, jeśli tylko może za nie zapłacić. Oto lista w schemacie „koszt: efekt”:

- ④: Dobierz jedną kartę ze stosu.
- ④: Pobierz 1♠.
- ④: Zainstaluj program, zasoby lub sprzęt.
- ④: Zagraj wydarzenie.
- ④, 2♠: Usuń jeden tag.
- ④: Przeprowadź skok.
- Uruchom ④ zdolność na aktywnej karcie (koszt zmienny).

Za każdym razem, gdy runner wydaje kliki na jedną z akcji, zaczyna ją wykonywać i nie może rozpocząć kolejnej akcji aż do zakończenia obecnej.

Gdy runner wyda wszystkie kliki, jego faza akcji się kończy. Rozpoczyna się faza odrzucania.

Dobranie jednej karty

Za ④, runner dobiera wierzchnią kartę ze stosu i dodaje ją do swojej garści.

Pobranie jednego kredytu

Za ④, runner pobiera 1♠ z banku i dodaje go do swojej puli kredytów.

Instalacja kart

Za ④, runner instaluje jeden program, zasoby lub sprzęt, odkryty w swoim warsztacie. Zainstalowana karta runnera jest aktywna i nie musi być rezowana, jak karta korporacji.

Uwaga: Karty runnera zawsze instaluje się odkryte i w pozycji pionowej.

Programy – Instalując program, runner płaci koszt instalacji i umieszcza kartę w swoim rzędzie programów. Każdy program ma wymagania pamięciowe. Runner może posiadać tyle zainstalowanych programów, by suma ich wymagań pamięci nie przekraczała dostępnych **JEDNOSTEK PAMIĘCI (MU)**.

Runner rozpoczyna grę z czterema JP, ale efekty niektórych kart mogą zwiększyć lub zmniejszyć tę wartość.

Jeśli koszty JP zainstalowanych programów runnera kiedykolwiek przekroczą jego dostępne JP, musi skasować zainstalowane programy, by zlikwidować nadwyżkę.

Runner może zdecydować się skasować dowolne zainstalowane programy na początku akcji instalacji programu.

Zasoby – W celu zainstalowania zasobów, runner płaci koszt instalacji i umieszcza kartę w swoim rzędzie zasobów.

Nie ma limitu zasobów, które może zainstalować runner.

Sprzęt – W celu zainstalowania sprzętu, runner płaci koszt instalacji i umieszcza kartę w swoim rzędzie sprzętu.

Nie ma limitu sprzętu, który może zainstalować runner.

Uwaga: Runner może w danym momencie mieć zainstalowany tylko jeden sprzęt podrodzaju **konsola**, zgodnie z tekstem na kartach. Jeśli runner ma już zainstalowaną konsolę, nie może zainstalować drugiej, nawet jakby chciał skasować pierwszą.

Zagranie wydarzenia

Za ④, runner zagrywa z ręki wydarzenie, płacąc jego koszt zagrania. Umieszcza je odkryte w swoim obszarze gry, natychmiast uruchamia efekt wydarzenia i kasuje je.

Usuwanie tagów

Za ④ i 2♠, runner usuwa jeden tag.

Przeprowadzenie skoku

Za ④, runner rozpoczyna skok na korporację (patrz „Skoki” na stronie 16) w celu kradzieży projektów i kasowania jej kart.

Uruchamianie zdolności ④

Niektóre karty posiadają zdolności, których uruchomienie wymaga wydawania klików. Takie zdolności posiadają symbol ④ w koszcie uruchomienia. Runner może skorzystać z nich tylko podczas swojej fazy akcji.

2. Faza odrzucania

Runner rozpoczyna grę z limitem pięciu kart na ręce, ale efekty kart mogą go zwiększyć lub zmniejszyć (patrz „Obrażenia mózgu” na stronie 20). Jeśli na początku fazy odrzucania liczba kart w garści runnera przekracza jego bieżący limit kart na ręce, musi on odrzucić nadmiarowe karty.

Jeśli runner musi odrzucić więcej niż jedną kartę z garści, wybiera i odrzuca je po jednej, dopóki nie przestanie przekraczać limitu.

Gdy runner zakończy fazę odrzucania, swoją turę rozpoczyna korporacja.

Skoki

Skoki stanowią serce gry *Android: Netrunner*. Dają one runnerowi szansę na wykradzenie projektów korporacji i skasowanie jej kart. W czasie skoku runner atakuje jeden serwer korporacji, próbując uzyskać dostęp do znajdujących się na nim kart. Korzysta przy tym z zainstalowanych programów, które mają mu pomóc pokonać korporacyjny lód.

Ponieważ większość skoków przeciwstawia lodołamacze runnera lodowi korporacji, bardzo istotne jest, aby obaj gracze rozumieli działanie i podrodzaje lodu oraz lodołamaczy.

Lód

Lód to oprogramowanie obronne, które korporacja instaluje przed swoimi serwerami, aby zabezpieczyć wartościowe dane. Istnieją cztery główne podrodzaje lodu: **strażnik**, **bariera**, **brama kodowa** i **pułapka**. Lód ma ponadto odrębne zdolności, zwane **PODPROGRAMAMI**.



Lód

Podprogramy

Podprogramy to zdolności lodu oznaczone przez symbol ↵. Jeśli runner spotka zrezowany lód i nie chce lub nie może złamać jego podprogramów, niezłamane podprogramy uruchamiają się jeden po drugim.

Oprócz zablokowania runnerowi możliwości uzyskania dostępu do serwerów korporacji i zakończenia skoku, uruchomione podprogramy mogą stworzyć inne zagrożenia, na przykład zadając runnerowi obrażenia lub namierzając go (patrz „Namierzanie i tagi” na stronie 20).

Lodołamacze

LODOŁAMACZE to programy podrodzaju **lodołamacz**, których runner używa do pokonania lodu napotkanego w trakcie skoku. Każdy lodołamacz ma siłę, koszt instalacji i przynajmniej jeden podrodzaj, odpowiadający rodzajowi podprogramów lodu, do których łamanie jest przeznaczony.

Runner używa lodołamaczy do oddziaływania i łamania podprogramów lodu. Lodołamacz może oddziaływać tylko na lód, który ma siłę równą lub mniejszą od lodołamacza.

Oprócz wymaganej siły, wiele zdolności lodołamacza może służyć tylko do złamania konkretnego podrodzaju podprogramów lodu. Np. lodołamaczem, który ma zdolność „1⊙: Złam podprogram **bariery**”, można posłużyć się tylko do złamania podprogramów lodu z podrodzaju bariera. Nie jest istotne, czy lód ma dodatkowe podrodzaje, o ile **którykolwiek** z jego podrodzajów zgadza się ze zdolnością lodołamacza. Jeśli zdolność nie jest ograniczona do podrodzaju (np. „Złam podprogram lodu”), wtedy można jej użyć przeciwko podprogramom dowolnego lodu.

Runner może użyć kilku lodołamaczy przeciwko jednej karcie lodu, ale rzadko będzie to korzystne. Runner nie może użyć siły jednego lodołamacza do łamania przy użyciu zdolności innego.



Lodołamacz


Zwiększenie siły lodołamacza

Wiele lodołamaczy pozwala chwilowo zwiększyć ich siłę przez wydanie kredytów. Pomaga to runnerowi radzić sobie z silniejszym lodem, pod warunkiem, że może za to zapłacić. Ten wzrost siły trwa **tylko** podczas bieżącego spotkania z lodem, chyba że zdolność karty mówi inaczej. Po zakończeniu spotkania z lodem, siła lodołamacza wraca do wartości przedstawionej na karcie. Dotyczy to również innych modyfikatorów siły, zapewnionych przez lodołamacze.


Fazy skoku

Skoki przeważnie przeprowadza się w trzech fazach. Nie każdy skok będzie zawierał wszystkie fazy. Graczy zachęca się do lektury poniższego tekstu w połączeniu z diagramem „Struktura kolejności skoku” na stronie 33, aby w pełni pojąć zawilności skoku.

1. Faza inicjacji
2. Faza konfrontacji
3. Faza dostępu




Zła prasa

Niektóre karty i wydarzenia w grze *Android: Netrunner* skutkują złą prasą dla korporacji. Na początku każdego skoku runner pobiera 1  za każdy punkt złej prasy posiadanej przez korporację. Runner może wydawać te kredyty podczas bieżącego skoku, jakby znajdowały się w jego puli kredytów, ale po zakończeniu skoku wszystkie niewydane kredyty pochodzące ze złej prasy wracają do banku. Zła prasa generuje przychody dla runnera na początku każdego skoku, nawet jeśli runner wykonuje wiele skoków w jednej turze.

1. Faza inicjacji

Inicjując skok, runner deklaruje, który serwer atakuje. W ramach jednej akcji skoku runner może zaatakować tylko jeden serwer.

Po wskazaniu serwera, runner pobiera 1  za każdy punkt złej prasy korporacji. Może je wydać wyłącznie w czasie tego skoku. Następnie obaj gracze sprawdzają, czy zaatakowany serwer jest chroniony przez lód.

Jeśli serwer jest chroniony przez lód, skok przechodzi w fazę konfrontacji.

Jeśli serwer nie jest chroniony przez lód, skok przechodzi w fazę dostępu.

2. Faza konfrontacji

Faza konfrontacji składa się z **PODCHODZENIA** do lodu i potencjalnego **SPOTKANIA** z nim. Runner podchodzi do każdego lodu chroniącego serwer, jednego po drugim, zaczynając od najdalszego. Runner musi **POKONAĆ** lód, aby móc podejść do następnego lodu chroniącego dany serwer. Sekwencję powtarza się aż do momentu, gdy wszystkie karty lodu zostaną pokonane lub skok się zakończy. Jeśli runner pokona wszystkie karty lodu chroniące atakowany serwer, skok przechodzi w fazę dostępu.

Podchodzenie do lodu

Gdy runner podchodzi do lodu, musi najpierw zdecydować, czy chce kontynuować skok, czy **ODŁĄCZYĆ SIĘ**. Jeśli zdecyduje się odłączyć, kończy skok, który uznaje się za nieudany. **Runner nie może się odłączyć, gdy podchodzi do pierwszego lodu podczas skoku.**

Jeśli runner zdecyduje się kontynuować (nie odłączy się), korporacja może zrezować podchodzony lód i dowolne inne karty oprócz pozostałego lodu.

Uwaga: Korporacja może zrezować tylko ten lód, do którego runner właśnie robi podejście.

Jeśli po decyzji korporacji podchodzony lód jest zrezowany, runner spotyka się z nim.

Jeśli po zrezowaniu kart podchodzony lód nie jest zrezowany, runner pokonuje go. Następnie kontynuuje skok, podchodząc do następnego lodu chroniącego ten serwer lub przechodząc do fazy dostępu, jeśli nie ma już więcej lodu.

Przykład podchodzenia

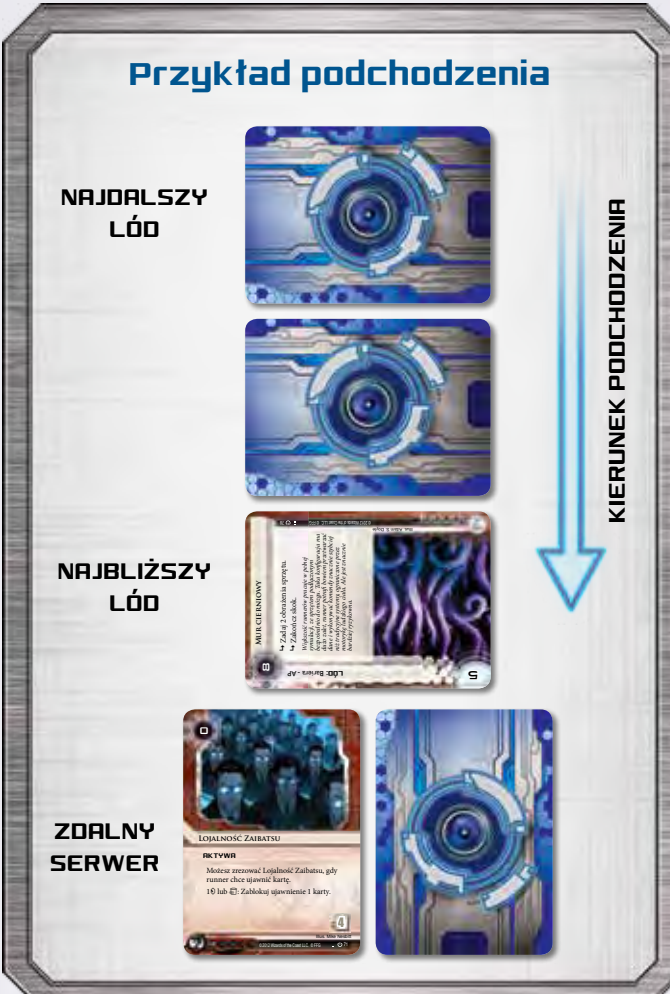


Diagrama przedstawia proces podchodzenia do lodu. Po lewej stronie znajdują się trzy poziome rzędy lodów: dwa oznaczone jako **NAJDALSZY LÓD** i **NAJBLIŻSZY LÓD**, oraz jeden oznaczony jako **ZDALNY SERWER**. Po prawej stronie znajduje się pionowy strzałek z napisem **KIERUNEK PODCHODZENIA**, wskazujący w dół. W dolnej części diagrama znajdują się dwie karty: **LOJALNOŚĆ ZABATSU** (aktywna) i **LOJALNOŚĆ ZABATSU** (nieaktywna).

Spotkanie z lodem

Gdy runner spotyka się z lodem, musi wykonać wszystkie zdolności uruchomione przez spotkanie, zanim może uruchomić efekty płatne lub łamać podprogramy. Porównaj krok 3 skoku na stronie 33.

Gdy runner spotyka się z lodem, może spróbować złamać dowolne podprogramy tego lodu. Kiedy zakończy łamanie wybranych podprogramów danego lodu, każdy niezłamany podprogram tego lodu uruchamia się, zgodnie z kolejnością na karcie. Jeśli uruchomiony podprogram kończy skok, ten zostaje natychmiast zakończony i dalsze podprogramy tego lodu nie uruchamiają się. Jeśli nie podano inaczej, korporacja w razie potrzeby zawsze wybiera efekty podprogramu.

Łamanie podprogramów - Do złamania podprogramu runner używa zdolności swoich zainstalowanych lodołamaczy. Lodołamacz może łamać podprogramy napotkanego lodu w dowolnie wybranej kolejności. Nie ma limitu liczby zainstalowanych kart, których runner może użyć do złamania napotkanego lodu, ale przeważnie będzie potrzebował tylko jednego lodołamacza. Należy pamiętać, że lodołamacz może oddziaływać na lód tylko wtedy, gdy jego siła jest równa lub większa od siły napotkanego lodu.

Uwaga: Złamanie wszystkich podprogramów lodu nie powoduje jego skasowania. Pokonany lód jest nadal zainstalowany i runner podchodzi do niego podczas każdego kolejnego skoku na ten serwer.

Gdy runner złamie wszystkie podprogramy danego lodu i/lub niezłamane podprogramy nie spowodują zakończenia skoku, uznaje się, że runner pokonał ten lód. Kontynuuje skok, podchodząc do następnego lodu chroniącego serwer lub przechodząc do fazy dostępu, jeśli nie ma już więcej lodu.

3. Faza dostępu

Gdy runner pokona wszystkie karty lodu chroniące zaatakowany serwer, ma ostatnią możliwość odłączenia się. Jeśli zdecyduje się kontynuować, korporacja ma ostatnią szansę na zrezowanie kart. Po rezowaniu, skok zostaje uznany za udany i runner **UZYSKUJE DOSTĘP** do kart korporacji, czyli przegląda je. Rodzaj zaatakowanego serwera określa stopień i metodę dostępu, wg poniższych zasad:

- **R&D:** Runner uzyskuje dostęp do wierzchniej karty w R&D i wszystkich upgrade'ów w katalogu głównym R&D. Runner nie pokazuje korporacji kart, do których uzyska dostęp, chyba, że je zapunktuje, skasuje lub zostanie zmuszony przez tekst karty, aby ją odsłonić.
- **HQ:** Runner uzyskuje dostęp do jednej losowej karty z HQ i wszystkich upgrade'ów w katalogu głównym HQ. Karty, których runner nie zapunktuje ani nie skasuje, wracają do HQ.
- **Archiwa:** Runner uzyskuje dostęp do wszystkich kart w Archiwach i wszystkich upgrade'ów w katalogu głównym Archiwów. Podczas dostępu runner odkrywa wszystkie karty i nie musi zachować ich kolejności. Następnie kradnie wszystkie projekty w Archiwach. Nie może kasować kart, które już są w Archiwach. Na koniec wszystkie karty powracają odkryte do Archiwów.

Gdy runner przeprowadzi udany skok na Archiwa, przed uzyskaniem dostępu odsłania wszystkie karty w Archiwach. Następnie uzyskuje dostęp i wykonuje pojedynczo poszczególne karty w wybranej kolejności.

- **Serwer zdalny:** Runner uzyskuje dostęp do wszystkich kart na tym serwerze.

Uwaga: Zainstalowany lód nie znajduje się na serwerze i nigdy nie można do niego uzyskać dostępu.

Kradzież projektów

Jeśli runner uzyska dostęp do projektu, wykrada go i umieszcza odkryty w swoim obszarze punktacji, uruchamiając ewentualne warunkowe zdolności projektu, używając sformułowania „Gdy wykradniesz”. Projekt znajdujący się w obszarze punktacji runnera dodaje swoje punkty projektu do jego wyniku. Runner nie może zrezygnować z kradzieży projektu, do którego uzyskał dostęp.

Kasowanie kart

Jeśli runner uzyska dostęp do karty posiadającej koszt skasowania, może zapłacić wymaganą liczbę kredytów, aby ją skasować i wysłać odkrytą do Archiwów.

Dostęp do więcej niż jednej karty

Uzyskując dostęp do więcej niż jednej karty, runner uzyskuje do nich dostęp jedna po drugiej, w dowolnie wybranej kolejności. Może na przykład, jeśli ma taką zdolność, uzyskać dostęp do karty z HQ, następnie upgrade'u z katalogu głównego HQ i ponownie do karty z HQ.

Gdy runner uzyskuje dostęp do więcej niż jednej karty z R&D, dobiera je po kolei z wierzchu talii. Odkłada niezapunktowane i nieskasowane karty w odwrotnej kolejności - tak, aby zachować ich porządek w R&D.

Runner musi zakończyć dostęp do każdej przeglądanej karty (wykraść, zapłacić, żeby skasować, itd.), zanim uzyska dostęp do następnej. Jeśli runner zapunktuje projekt, który da mu siedem lub więcej punktów, wygrywa grę natychmiast, nawet jeśli powinien uzyskać dostęp do kolejnych kart.

Zakończenie skoku

Gdy runner uzyska dostęp do wszystkich wymaganych kart, odkłada niezapunktowane i nieskasowane karty na miejsce, w oryginalnym położeniu. Na przykład: niezrezowana karta na zdalnym serwerze powinna wrócić zakryta na ten serwer, a karta z HQ - do HQ.

Gdy runner skończy uzyskiwać dostęp do kart, skok się kończy. Runner zwraca do banku żetonów wszystkie niewydane kredyty uzyskane za złą prasę korporacji i wraca do wykonywania fazy akcji.



Przykład skoku

Wydając swój ostatni klik, runner Bart inicjuje skok na zdalny serwer Oliwii. Bart ma zainstalowany Miecz Gordyjski, Mimetyzm, Konstruktor ofiarny i Skrzynkę narzędziową. Ma 5 \heartsuit . Zdalny serwer zawiera dwie niezrezowane karty i jest chroniony przez trzy karty lodu, w tym jeden zrezowany. Na jednej z kart leży żeton zaawansowania. Oliwia ma 7 \heartsuit .

Ponieważ pierwszy lód chroniący atakowany serwer jest zrezowany, Bart musi się z nim spotkać. Miecz Gordyjski ma już siłę 2, więc Bart płaci 1 \heartsuit ze Skrzynki narzędziowej, by złamać drugi podprogram Enigmy („Zakończ skok”) i deklaruje, że zakończył łamanie podprogramów (1). Pierwszy podprogram („Runner traci \heartsuit , jeśli może”) uruchamia się, ale Bart nie ma już żadnych klików.

Ponieważ lód został pokonany, Bart podchodzi do następnego lodu chroniącego serwer i może kontynuować skok lub odłączyć się. Nadal ma 5 \heartsuit w swojej puli kredytów i 1 \heartsuit na Skrzynce narzędziowej, więc decyduje się kontynuować. Oliwia ma możliwość rezowania kart, ale rezygnuje. Bart pokonuje zatem ten lód i podchodzi do najbliższego lodu chroniącego serwer.

Bart ponownie decyduje się kontynuować skok, czując się pewnie ze swymi kredytami i programami, które ma w grze. Oliwia, z 7 \heartsuit w puli, ponownie ma możliwość rezowania kart. Decyduje się zrezować upgrade zainstalowany na serwerze, płaci 1 \heartsuit i odkrywa Akitaro Watanabe (2). Pozostało jej 6 \heartsuit . Trzeci lód to Mur cierniowy. Normalnie nie było by jej stać na zrezowanie tego lodu, ale Akitaro Watanabe obniża koszt rezowania lodu chroniącego serwer o 2. Rezuje zatem ten lód za 6 \heartsuit , zostając bez kredytów (3).

Bart spotyka Cierniowy mur, wydając 1 \heartsuit ze Skrzynki narzędziowej plus 4 \heartsuit ze swojej puli, aby podnieść siłę Mimetyzmu do 5 (4). Z 1 \heartsuit pozostałym w puli nie może złamać obu podprogramów Muru cierniowego. Łamie podprogram „Zakończ skok”, płacąc 1 \heartsuit (5), a następnie musi usunąć jeden hostowany znacznik wirusa z Mimetyzmu lub skasować go. Ponieważ na Mimetyźmie nie ma żadnych znaczników wirusa, Bart decyduje się na użycie Konstruktoru ofiarnego i uruchamia jego efekt blokady, kasując go zamiast Mimetyzmu (6).

Pierwszy podprogram Muru cierniowego uruchamia się zatem i zadaje dwa obrażenia sprzętu. Bart musi skasować dwie losowe karty ze swojej garści, pozostając z jedną.

Ponieważ Bart pokonał wszystkie karty lodu chroniące ten serwer, ma teraz ostatnią możliwość odłączenia. Ponownie decyduje się kontynuować skok. Oliwia może teraz rezować karty. Rezygnuje, ponieważ niezrezowaną kartą na serwerze jest projekt.

Skok zostaje zatem uznany za udany i Bart może uzyskać dostęp do kart. Runner wybiera kolejność dostępu kart, więc Bart wybiera najpierw niezrezowaną kartę. Odkrywa projekt, wykrada go i dodaje do swojego obszaru punktacji (7), a następnie otrzymuje 1 obrażenie sieciowe od karty tożsamości Jinteki. Kasuje ostatnią kartę z garści. Następnie uzyskuje dostęp do upgrade'u, ale ponieważ nie może zapłacić kosztu skasowania, Akitaro Watanabe pozostaje zainstalowany. W tym momencie skok się kończy.



Namierzanie i tagi

Chociaż korporacja większość gry spędza na odpieraniu ataków runnera, namierzanie i tagi dają jej okazję do ataku.

Namierzanie

Zdolności niektórych kart inicjują namierzanie runnera. Takie karty oznaczone są sformułowaniem „**Namierzanie**”, gdzie X to bazowa siła namierzania. Proces namierzania przeciwstawia siłę namierzania korporacji sile połączenia runnera. Obydwie wartości można zwiększać, wydając kredyty.

Korporacja rozpoczyna namierzanie, otwarcie wydając dowolną liczbę kredytów, aby zwiększyć swoją **SIŁĘ NAMIERZANIA** o jeden punkt za każdy wydany kredyt. Nie ma limitu liczby kredytów, które korporacja może wydać podczas namierzania.

Gdy korporacja wyda już swoje kredyty, runner otwarcie wydaje kredyty, by zwiększyć swoją **SIŁĘ POŁĄCZENIA**. Bazowa siła połączenia runnera jest równa liczbie **POŁĄCZEŃ** (☐), które posiada w grze. Runner zwiększa swoją siłę połączenia o jeden punkt za każdy wydany kredyt. Nie ma limitu liczby kredytów, które runner może wydać podczas namierzania.

Gdy runner zakończy zwiększanie swojej siły połączenia, porównuje się ją z siłą namierzania korporacji. Jeśli siła namierzania przewyższa siłę połączenia, próba namierzania jest udana i uruchamia się wszystkie efekty „Jeśli udane”, związane z danym namierzaniem. Jeśli siła połączenia jest równa lub większa od siły namierzania, próba namierzania jest nieudana i uruchamia się wszystkie efekty „Jeśli nieudane”, związane z danym namierzaniem.

Przykład namierzania

Runner spotyka Kruka danych i nie może złamać podprogramu namierzającego. Karta tożsamości runnera to Kate „Mac” McCaffrey (połączenie o wartości 1) i posiada on w warsztacie Dostęp do Globalsec (połączenie 1), co daje bazową siłę połączenia 2. Kruk danych ma bazową siłę namierzania 3, a korporacja decyduje się wydać 2☐, zwiększając siłę namierzania Kruka danych do 5. Oznacza to, że runner musi wydać 3☐, aby namierzanie się nie udało. Runner ma w puli 7☐ i decyduje się wydać 3☐, aby wyrównać siłę namierzania korporacji. Ponieważ namierzanie się nie udało, nie umieszcza się znacznika zasilania na Kruku danych.



Tagi

Efekty niektórych kart pozwalają przyznać runnerowi tag. Jeśli runner posiada chociaż jeden tag, uważa się go za **OTAGOWANEGO**. Jeśli runner jest otagowany, korporacja może wykonać akcję, podczas której wydaje ☐ i 2☐, aby skasować jeden z zasobów runnera. Ponadto otagowanie runnera może być warunkiem uruchomienia efektów niektórych kart. Dłuższe pozostawanie otagowanym nie jest więc dla runnera bezpieczne.

Otagowany runner może wykonać akcję, podczas której wydaje ☐ i 2☐, aby usunąć tag do banku żetonów. Może powtórzyć tę akcję dowolną liczbę razy, pod warunkiem, że ma odpowiednią liczbę klików i kredytów oraz tagi do usunięcia.

Obrażenia

Wiele kart i podprogramów lodu zadaje runnerowi obrażenia. Dzielą się one na trzy rodzaje:

- **OBRAŻENIA CIAŁA:** Runner kasuje jedną losową kartę z garści za każdy otrzymany punkt obrażeń ciała.
- **OBRAŻENIA SPRZĘTU:** Runner kasuje jedną losową kartę z garści za każdy otrzymany punkt obrażeń sprzętu.
- **OBRAŻENIA MÓZGU:** Runner kasuje jedną losową kartę z garści za każdy otrzymany punkt obrażeń mózgu, a jego limit kart na ręce zostaje trwale zmniejszony o jeden. Runner zaznacza to, biorąc żeton obrażeń mózgu. Runner otrzymuje jeden żeton obrażeń mózgu za każdy zadany punkt obrażeń mózgu, nawet jeśli zadano je wszystkie naraz.

Uwaga: Jedyna różnica między obrażeniami ciała i sprzętu polega na tym, że zadają je i blokują inne karty.

Gdy runner usuwa więcej niż jedną kartę z powodu obrażeń, trafiają one na stertę w kolejności, w której zostały wylosowane do skasowania.

Jeśli runner otrzymuje więcej obrażeń, niż posiada kart w garści lub jeżeli na koniec jego tury jego limit kart będzie mniejszy od zera, zostaje **WYPŁASZCZONY** i korporacja wygrywa grę.

Wygrywa

Jeśli w dowolnym momencie gracz posiada siedem punktów projektu w swoim obszarze punktacji, natychmiast wygrywa.

Jeśli korporacja musi dobrać kartę, a nie ma kart w R&D, runner natychmiast wygrywa grę.

Jeśli runner zostanie wypłaszczony (patrz „Obrażenia” powyżej), korporacja wygrywa grę.



Zasady dodatkowe

Poniższy rozdział zawiera zasady i istotne informacje, nie przedstawione w poprzednich rozdziałach.

Zdolności kart

W grze *Android: Netrunner* występują dwa rodzaje zdolności kart: **ZDOLNOŚCI STAŁE** i **ZDOLNOŚCI URUCHAMIANE**. Poniżej znajduje się wyjaśnienie ich działania w grze.

Zdolności trwałe

Zdolności trwałe mają ciągły wpływ na grę, dopóki zawierająca je karta jest aktywna i spełnione są wszystkie wymienione na niej warunki. Nie są uruchamiane i nie wiążą się z dodatkowymi kosztami. Przykład zdolności trwałej to karta *Dane empiryczne*, która mówi „każdy lód chroniący ten serwer ma +1 siły”.

Zdolności uruchamiane

By posłużyć się zdolnością uruchamianą należy spełnić jej wymóg – albo opłacić koszt uruchomienia (**ZDOLNOŚĆ PŁATNA**) albo spełnić warunek (**ZDOLNOŚĆ WARUNKOWA**). Gdy zdolność zostanie uruchomiona, jej efekt wprowadza się natychmiast w życie – mogą go zatrzymać tylko efekty **POMINIĘCIA** lub **BLOKADY**. Uruchamiając zdolności, gracze muszą przestrzegać wszelkich ograniczeń.

Zdolności płatne – Aby uruchomić zdolność płatną, należy zapłacić koszt uruchomienia. Najczęstsze koszty uruchomienia to kredyty, kliki, hostowane znaczniki lub kasowanie kart. Koszt uruchomienia karty jest zawsze podany w jej polu tekstowym przed efektem, zgodnie ze schematem „koszt: efekt”. Zdolność płatną można uruchomić nieograniczoną liczbę razy, o ile opłaca się koszt i przestrzega ewentualnych ograniczeń wymienionych w tekście. Zdolności płatne można uruchamiać na początku każdej tury, przed i po każdej akcji gracza oraz w pewnych momentach podczas skoku - chyba, że zdolność wymaga klika. Wtedy jej uruchomienie jest akcją i można je wykonać tylko w fazie akcji. Przykład zdolności płatnej to karta *Opus Magnum*, która mówi: „☉: Pobierz 2☉”.

Zdolności warunkowe – Aby uruchomić zdolność warunkową, należy spełnić warunek jej uruchomienia. Zdolność warunkową można wykonać tylko raz na warunek. Warunki uruchomienia przeważnie używają sformułowań „Gdy” lub „Zawsze gdy” w tekście. Przykład zdolności warunkowej to karta „Kampania reklamowa PADów”, która mówi: „Pobierz 1☉, gdy zaczynasz turę.”

Zdolność warunkowa, która używa w opisie słów „może”/ „możesz” jest opcjonalna. Decyzja, czy ją uruchomić, należy do gracza, który kontroluje kartę – podejmuje ją, gdy warunek uruchomienia zdolności zostanie spełniony. Zdolność warunkowa, która nie używa w opisie słów „może”/ „możesz” jest obowiązkowa. Musi zostać uruchomiona, gdy tylko warunek zostanie spełniony, chociaż konkretny moment jej wykonania może się różnić (patrz „Efekty równoczesne” na stronie 22).

Uwaga: Podprogramy lodu to obowiązkowe zdolności warunkowe, których nie wykonuje się, jeśli zostaną złamane.

Zdolności „gdy uzyskujesz dostęp” – Karta, posiadająca zdolność uruchamianą w momencie uzyskania dostępu do jakiejś karty, nie musi być aktywna, aby ta zdolność się uruchomiła. Wykonując taką zdolność, należy po prostu zastosować się do polecenia na karcie.

Przykład: *Korporacja nie musi rezować Projektu Chrabąszcz zanim runner uzyska do niego dostęp, aby użyć jego zdolności.*

Inne pojęcia

Oto dalsze pojęcia dotyczące uruchamiania zdolności, z którymi gracze powinni się zapoznać.

Kolejność

W momencie, gdy pojawia się możliwość uruchomienia zdolności płatnych, rezowania kart i/lub zapunktowania projektów (przeważnie na początku tury lub po każdej akcji), jako pierwszy może działać gracz, który rozgrywa właśnie swoją turę. Może uruchomić tyle zdolności płatnych, zreżować tyle kart i/lub zapunktować tyle projektów, ile sobie życzy, w wybranej przez siebie kolejności. Gdy skończy, możliwość działania otrzymuje drugi gracz. Kiedy i on skończy, pierwszy gracz ponownie może działać.

Gdy obaj gracze mieli przynajmniej jedną możliwość podjęcia działania, a potem jeden z nich zrezygnował z dalszego działania, nie można uruchamiać zdolności, rezować kart ani punktować projektów, aż do następnej okazji.

Więcej informacji na temat zawiłości uruchamiania zdolności płatnych, rezowania kart i punktowania projektów znajduje się w diagramach kolejności na stronach 32-33.

Blokada i pominięcie

Zdolności niektórych kart używają sformułowania „zablokuj” lub „pomij”. Efekty blokady i pominięcia to jedyne efekty, które mogą zakłócić inny efekt. Tekst blokady lub pominięcia opisuje, co blokuje lub pomija. Zablokowany lub pominięty efekt nie zostaje wykonany. Blokady lub pominięcia można uruchamiać zawsze, gdy rozgrywa się efekt, który blokuje lub pomija.

Karty odnoszące się do samych siebie

Jeśli nie stwierdzono inaczej, karty z tekstem, który odwołuje się do nazwy własnej karty, odnoszą się tylko do tej właśnie karty, a nie do innych egzemplarzy karty o tej nazwie.

Efekty negatywne

Jeśli efekt zakazuje graczowi czegoś, przeważnie używając sformułowania „nie może”/ „nie możesz”, zawsze ma pierwszeństwo nad innymi efektami, chyba, że inny efekt wprost go uchyla.

Kasowanie

Gdy kasuje się kartę jako część kosztu uruchomienia jej płatnej zdolności (€), efekt na tej karcie zostanie wykonany, chociaż karta nie jest już aktywna.

Ujawnienie

Niektóre efekty ujawniają jedną lub więcej kart. Zasadniczo ujawnić można tylko niezrezowane, zainstalowane karty, chyba że zdolność stwierdza inaczej. Ujawnioną kartę pokazuje się wszystkim graczom, a potem przywraca do poprzedniego stanu. Jeśli pojedynczy efekt ujawnia więcej niż jedną kartę, uważa się je za ujawnione równocześnie.

Efekty równoczesne

Gdy jedną lub więcej zdolności można uruchomić w tym samym momencie, każdy gracz wybiera kolejność, w jakiej zostaną uruchomione jego zdolności. Gracz może uruchomić opcjonalną zdolność warunkową przed obowiązkową zdolnością warunkową, jeśli obie mają taki sam warunek uruchomienia.

Przykład efektów równoczesnych

Runner ma zainstalowany Lombard Aesopa i Wyldside, które mają ten sam warunek uruchomienia: „Gdy zaczynasz turę”. Rozpoczynając swoją turę, runner może zdecydować uruchomić nawet opcjonalną zdolność warunkową Lombardu Aesopa, pobierając 3€ za skasowanie Wyldside. Zapobiega w ten sposób uruchomieniu obowiązkowej zdolności warunkowej Wyldside, przez co nie traci €.

Jeśli gracze chcą uruchomić efekty równoczesne w tym samym momencie, gracz, którego tura aktualnie trwa, wykonuje wszystkie swoje efekty jako pierwszy.

Hostowanie

Niektóre karty można zainstalować tylko na innych kartach; inne pozwalają instalować karty na sobie. Kartę, na której zainstalowano inne karty, nazywa się „kartą hostującą”, a kartę zainstalowaną na niej - „kartą hostowaną”. Karty hostowane mogą opuścić grę bez wpływu na swojego hosta.

Karty mogą także hostować znaczniki i żetony. Hostowane znaczniki i żetony można wydawać i usuwać z gry bez wpływu na hosta. Jeśli koszt uruchomienia wymaga jednego lub więcej hostowanych znaczników, należy zwrócić do banku znaczniki pochodzące z karty, na której występuje dana zdolność.

Gdy host opuszcza grę, wtedy wszystkie hostowane przez niego karty i znaczniki także opuszczają grę. Nie można tego zablokować.

Poświęcenie projektu

Zdolności niektórych kart wymagają od korporacji lub runnera poświęcenia projektu. Gdy gracz poświęca projekt, zabiera go ze swojego obszaru punktacji i na stałe usuwa z gry (nie trafia on do Archiwów ani na stertę). Traci w związku z tym punkty z poświęconego projektu.

Ominanie lodu

Gdy efekt pozwala runnerowi „ominać” lód, natychmiast pokonuje on ten lód i kontynuuje skok. Żadna procedura na ominiętym lodzie nie zostaje złamana. Ominanie blokuje wykonanie niewykonanych zdolności warunkowych, których warunek wykonania został spełniony w momencie spotkania lodu.



Oznaczenia

Na kartach występują następujące oznaczenia:

☞: Ten symbol oznacza **KREDYT**. Zawsze występuje w parze z wartością liczbową, np. 1☞, co oznacza „jeden kredyt”, natomiast 3☞ oznacza „trzy kredyty”.

☛: Ten symbol oznacza pojedynczy **KLIK**. Większa liczba klików jest oznaczana przez powtórzenie symbolu, np. ☛☛☛, oznacza „dwa kliki”.

☛☛: Ten symbol oznacza **KREDYT ODNAWIALNY**. Zawsze występuje w parze z wartością liczbową, np. 1☛☛, co oznacza „jeden kredyt odnawialny” lub 3☛☛, co oznacza „trzy kredyty odnawialne”. Kredyty odnawialne umieszcza się na karcie, gdy staje się ona aktywna i można je wydawać natychmiast. Odnawialne kredyty wydane przez gracza wracają na kartę hostującą na początku jego tury. Gracz może wydać te kredyty tylko zgodnie z instrukcją na karcie hostującej. Kredyty odnawialne nie kumulują się; na początku swojej tury gracz uzupełnia tylko kredyty odnawialne na karcie do podanej na niej wartości.

☞☞: Ten symbol oznacza **POŁĄCZENIE**. Zawsze używa się go z wartością, np. +1☞☞ oznacza „plus 1 połączenie”.

☞☞☞: Ten symbol oznacza **JEDNOSTKI PAMIĘCI**. Zawsze pojawia się z wartością, np. +☞☞☞ oznacza „plus 2 jednostki pamięci”.

☞☞☞☞: Ten symbol oznacza **PODPROGRAM** i pojawia się tylko na lodzie. Każde wystąpienie tego symbolu oznacza osobny podprogram.

☞☞☞☞☞☞: Ten symbol oznacza **KASOWANIE**. Używany jest jako koszt uruchomienia odnoszący się do samej karty, np. „☞☞☞☞☞☞: Dobierz 2 karty” oznacza „Skasuj tę kartę, aby dobrać 2 karty”.



Tworzenie talii

W Żywej Grze Karcianej gracze mogą modyfikować swoje talie, dodając i usuwając karty. Zapewnia to niepowtarzalną przeżycia płynące z rozgrywki.

Po co tworzyć talię?

Tworzenie talii to wspinały sposób przeżycia rozgrywki w zupełnie nowy sposób. Zamiast przystosowywać się do gry, gracz może zmusić grę, aby przystosowała się do niego. Tworzenie talii otwiera nowe strategie, nowe doświadczenia i prowadzi do bardziej ekscytujących rozgrywek, w które gracze bardziej się angażują. Tworząc talie, nie poprzestają na uczestnictwie w grze, ale kształtują sposób, w jaki przebiega rozgrywka.

Podczas tworzenia pierwszej talii lepiej jest zwykle nie zaczynać od zera, ale zmodyfikować którąś z talii startowych. Po kilku rozgrywkach w *Android: Netrunner* różnymi taliami gracze będą mieć ogólne pojęcie, co robią różne karty. Wówczas powinni wybrać ulubioną frakcję i zmodyfikować talię startową, zamieniając niektóre karty na karty innych frakcji. Zwykle graczom powinno zależeć na stworzeniu talii o minimalnym rozmiarze, ponieważ jest wtedy bardziej wydajna. Nie powinni pamiętać, że ich talie nie są idealne – warto cieszyć się samym procesem i stopniowo wypróbować karty, które im się podobają i dobrze się nimi gra.

Przy tworzeniu talii od zera, bardzo przydatny okazuje się podział na frakcje. Po ich rozdzieleniu, gracz powinien wybrać jedną i podzielić jej karty według rodzajów. Musi przy tym upewnić się, że talia zawiera właściwe proporcje wszystkich rodzajów kart. Dodanie kart z drugiego zestawu podstawowego znacząco zwiększy liczbę dostępnych opcji.

Podstawową kwestią przy tworzeniu talii w grze *Android: Netrunner* jest wydawanie wpływu. Najlepiej wykorzystać całą, ponieważ inne frakcje mają wiele potężnych kart. Jeśli gracz nie jest pewny, co dodać, najlepiej poszukać kart o szerokim zastosowaniu, takich jak lód czy lodołamacze. Zaskoczenie, gdy korporacja rezuje lód innej korporacji, może być decydującym momentem w rozgrywce!

Kolejna kwestia do rozważenia dla korporacji to ilość lodu w talii. Gracz powinien włożyć go wystarczająco dużo, żeby powstrzymać runnera. Zalecamy użycie około 17-20 kart lodu w talii liczącej 45-49 kart. Należy się przy tym upewnić, że talia zapewnia sposoby na zdobywanie kredytów szybciej niż przy użyciu akcji „Ⓢ za 1 Ⓢ”. Silna ekonomia daje możliwość wydawania wielu kredytów i przyciśnięcia przeciwnika.

Po przygotowaniu talii przychodzi pora na kilka rozgrywek! Właśnie wtedy gracz się przekona czy jego talia właściwie funkcjonuje. Czy ma wystarczająco zasobów? Czy lód nie jest zbyt drogi? Czy dobiera wystarczająco dużo lodołamaczy? Gracz powinien szukać słabych punktów talii i spróbować wymienić niektóre karty. Przeglądając je ponownie może nawet wpaść na pomysł zupełnie nowej talii.

Ograniczenia

Tworząc talie do rozgrywek turniejowych, gracze muszą przestrzegać następujących ograniczeń:

- Talia musi być związana z jedną kartą tożsamości i nie może zawierać mniej kart niż minimalny rozmiar talii podany na wybranej karcie tożsamości. Nie ma górnego ograniczenia wielkości talii, ale jej rozmiar musi pozwalać na dokładne potasowanie w krótkim czasie. Karty tożsamości, karty pomocy i karty licznika klików nie są częścią talii i nie wliczają się do jej rozmiaru.
- Talia nie może zawierać więcej niż trzech kopii tej samej karty (czyli karty o danej nazwie).
- Talia związana z tożsamością runnera nie może nigdy zawierać kart korporacji - i odwrotnie.
- Talia nie może zawierać kart innych frakcji, których sumaryczna wartość wpływu przekracza limit wpływu podany na wybranej karcie tożsamości (patrz „Wpływ” poniżej). Karty frakcji zgodne z kartą tożsamości nie wliczają się do tego limitu.
- Talia korporacji musi zawierać określoną liczbę punktów projektu, w zależności od rozmiaru talii, jak następuje:
 - 40 do 44 karty: 18 lub 19 punktów projektu.
 - (**Uwaga:** Tożsamości w tym zestawie mają minimum równe 45)
 - 45 do 49 kart: 20 lub 21 punktów projektu.
 - 50 do 54 kart: 22 lub 23 punkty projektu.

Dla większych talii, należy dodać do wymagań 54-kartowej talii 2 punkty projektu **za każdym razem**, gdy liczba kart w talii osiąga wielokrotność 5 (55, 60, 65, itd.).

Na przykład 66-kartowa talia wymaga 6 dodatkowych punktów projektu (2 na 55, 2 na 60 i 2 na 65), co ostatecznie daje 28 lub 29 wymaganych punktów projektu.

Wpływ

Gracz, który chce w swojej talii umieścić karty należące do innych frakcji, czyli innych korporacji lub runnerów jest ograniczony przez podany na karcie tożsamości wpływ. Suma wartości wpływu wszystkich kart innych frakcji w jego talii nie może przekroczyć tego limitu. Wartość wpływu każdej karty przedstawiają niebieskie kule u dołu karty.



Karta o wpływie 2.

Karty neutralne nie są częścią żadnej frakcji, można ich używać w dowolnej talii odpowiedniej strony i zasadniczo mają zerową wartość wpływu.

Uwaga: Niektóre karty nie posiadają wartości wpływu (to inna sytuacja, niż karta o zerowej wartości wpływu). Można je rozpoznać po braku pola wpływu. Karty bez wartości wpływu nie można używać z kartą tożsamości należącą do innej frakcji.

Przykład tworzenia talii

Ania postanowiła stworzyć talię Przeszłoty, modyfikując talię startową. Rozkłada wszystkie karty Przeszłoty i neutralne karty runnera – ma więc 47 kart i wydała 0 z 15 wpływu Gabriela Santiago.

Ani bardzo podoba się wiele kart Kształcerzy, więc postanawia przejrzeć je i wybrać, które doda do swojej talii. Wybiera następujących kandydatów:

- 3x Diesel, 3x Miecz Gordyjski, 1x Skrzynka narzędziowa, 2x Oko stwórcy, 2x Kość pamięci Akamatsu, 3x Dłubanina, 2x Opus Magnum

Sumaryczny wpływ tych kart wynosi 35, a Ania może wydać tylko 15. Przeglądając karty Przeszłoty, Ania stwierdza, że najbardziej potrzebuje Miecza gordyjskiego, bo jej talia nie zawiera obecnie dekoderów. Wybiera 2x Miecz gordyjski za sześć wpływu i rezygnuje z trzeciej kopii, licząc na Zamówienie specjalne z talii Przeszłoty.



Miecz gordyjski

Po dodaniu Miecza gordyjskiego Ania wylicza, że potrzebuje więcej pamięci, aby zainstalować wszystkie programy. Wybiera zatem 2x Kość pamięci Akamatsu i 1x Skrzynkę narzędziową, co razem z poprzednimi kartami daje 10 punktów wpływu. Pozostało jej tylko 5 punktów wpływu.

Ponownie przeglądając talię, Ania stwierdza, że potrzebuje więcej możliwości dobierania kart. Ponieważ Diesel to tylko 2 wpływu, może wybrać 2x Diesel, w związku z czym wyda 14 wpływu. Dodanie trzeciej karty Diesel niestety przekracza limit wpływu. Przeglądając karty, na które już wydała wpływ, Ania zauważa, że Kość pamięci Akamatsu kosztuje tylko jeden punkt wpływu. Rezygnuje więc z jednej Kości pamięci Akamatsu, aby wybrać 3x Diesel i osiągnąć w sumie 15 punktów wpływu. Bardzo chciałaby wziąć jeszcze Oko stwórcy, ale decyduje się najpierw wypróbować talię z samym Dieselem. Za 15 punktów wpływu dodała więc do talii następujące karty:



Diesel

- 2x Miecz gordyjski, 1x Kość pamięci Akamatsu, 1x Skrzynka narzędziowa, 3x Diesel

Po zużyciu wpływu, Ania liczy, ile kart ma w talii. Jest ich 54 karty, a minimalny rozmiar talii Gabriela Santiago wynosi 45. Ania chce pozbyć się dziewięciu kart, aby talia była wydajniejsza.

Pierwsza karta, z użycia której rezygnuje, to 1x Desperado, ponieważ chce używać Skrzynki narzędziowej, a może mieć zainstalowaną tylko jedną konsolę. Następnie pozbywa się 1x Handlarza danych, ponieważ nie lubi poświęcać projektów.

Decyzje stają się coraz trudniejsze. Ania ma już dekoder, nie potrzebuje więc 3x Mimetyzmu, ale nie chce się pozbywać wszystkich kopii tej karty. Usuwa więc 2x Mimetyzm. Przeglądając swoje programy i lodolamacze, uznaje, że jest z nich zadowolona i odkłada je na bok.

Pozostają zasoby, sprzęt i wydarzenia. Przeglądając swój sprzęt, Ania stwierdza, że nie potrzebuje 2x Łamacza kodów z Lemurii i 3x Infiltracji do ujawniania kart. Rozważa rezygnację z obu Łamaczy kodów z Lemurii, ale jeden z przyjaciół, z którymi gra, lubi używać zasadzek. Zostawia więc w talii jednego, na wszelki wypadek. Przelicza odrzucone karty, zrezygnowała dotąd z pięciu, czyli obecny rozmiar talii to 49. Jeśli chce zejść do 45, musi pozbyć się jeszcze czterech kart!

Przegląda zatem swoje zasoby. Zdecydowanie chce zatrzymać 3x Pogromcy Kodu Armitage'a, ale nie jest pewna co do 2x Miejscówki i 2x Zmyłki. Te karty świetnie działają przeciw Weyland i NBN, ale nie tak dobrze przeciwko Jinteki i Haas-Bioroid. Chce się ich pozbyć, ale przypomina sobie o karcie Spalona ziemia i postanawia je zostawić, a zamiast tego pozbyć się 2x Dostęp do Globalsec, ponieważ uważa, że Zmyłki lepiej ochronią ją przed tagami.



Dostęp do Globalsec

Zostają zatem wydarzenia. Potrzebuje usunąć jeszcze dwie karty, więc decyduje, że najsłabsze są Sfałszowane zlecenia aktywacji. Pozbywa się dwóch z nich i oddycha z ulgą. Pozbyła się następujących kart:

- 1x Desperado, 1x Handlarz danych, 2x Mimetyzm, 1x Łamacz kodów z Lemurii, 2x Dostęp do Globalsec, 2x Sfałszowane zlecenie aktywacji

Ania jest wreszcie gotowa na grę swoją nową talią!



Haas-Bioroid

„Skuteczni. Niezawodni. Ludzcy.”

Haas-Bioroid to światowy lider w dziedzinie cybernetyki i sztucznej inteligencji, posiadający kwaterę główną w New Angeles i filie w Chicago, Kolonii, Johannesburgu, Sydney i Heinleinie. Najbardziej charakterystyczny i rozpoznawalny produkt Haas-Bioroid to bioroidy, androidy oparte na technologiach cybernetycznych, wyposażone w sztuczną inteligencję zaprojektowaną w oparciu o techniki obrazowania ludzkiego mózgu.

Bioroidy to nowa technologia, która jednak zdążyła już zmienić ludzkość na zawsze. W miarę jak androidzia siła

robocza staje się coraz tańsza i łatwiej dostępna, zwykli ludzie, zwłaszcza z klas niższych, tracą pracę, wypierani przez bioroidy bądź klony. Choć bioroidy budzą mniejsze kontrowersje niż przypominające ludzi klony, nadal wywołują ostrą krytykę, nienawiść, a nawet przemoc.

Rynek „taniej siły roboczej” podzielony jest między Haas-Bioroid i jej głównego konkurenta, Jinteki. Obie korporacje zdobyły gigantyczne zyski dzięki takiej zmowie monopolistycznej. Haas-Bioroid posiada patenty na bioroidy oraz większość technologii potrzebnych do stworzenia prawdziwej sztucznej inteligencji. Agresywnie chroni swoje patenty i pozycję rynkową wszelkimi dostępnymi środkami prawnymi, a także - jeśli wierzyć niektórym szerzącym panikę organizacjom oraz radykałom - pozaprawnymi.

Oprócz tworzenia inteligentnych bioroidów, Haas-Bioroid prowadzi badania nad bioroidami specjalizowanymi

dla celów bezpieczeństwa sieciowego i innych zadań, obsługiwanych dotychczas przez systemy informatyczne (tzw. „słabe” AI). Bioroidy przeznaczone tylko do celów sieciowych posiadają możliwość oddziaływania na mózgi użytkowników interfejsu neuralnego, czasami ze skutkiem śmiertelnym. Istnieją przesłanki, by sądzić, że takie bioroidy są słabiej zrównoważone, niż ich odpowiedniki, posiadające ciało i komunikujące się z istotami ludzkimi w bardziej tradycyjny sposób. Haas-Bioroid zaprzecza wszelkim zarzutom, jakoby ich „komputerowe” bioroidy były niestabilne lub jakkolwiek zamieszane w przypadki uszkodzenia ludzkiego mózgu.

Haas-Bioroid szczyci się wysoką jakością wykonania i ponadprzeciętnym designem. Oprócz bioroidów, korporacja i podległe jej firmy produkują cybernetykę komercyjną i medyczną, protezy, roboty i maszyny przemysłowe, interfejsy komputerowo-mózgowe oraz sprzęt elektroniczny.



Jinteki

„Gdy potrzebujesz kontaktu z człowiekiem.”

Konserwatywną i przywiązaną do tradycji korporacją Jinteki zarządza obecnie nowy prezes nazwiskiem Hiro, który osiągnął swoją pozycję w wyniku serii przewrotów i zmian. Wobec błyskawicznego rozwoju w dziedzinie klonowania i biotechnologii, do których doszło w ostatniej dekadzie, korporacja przeniosła swoją kwaterę główną z Tokio do New Angeles, wykupiła lub wybudowała laboratoria na Marsie i zmieniła politykę zatrudnienia w kierunku dywersyfikacji działów badań i sprzedaży. Ponadto, filiom przyznano większą autonomię i marketing regionalny zwiększył sprzedaż klonów klientom

indywidualnym (choć większość nadal sprzedaje się firmom).

Ta rewolucja to wynik wstrząsów społecznych, które w ostatnich latach wywołało pojawienie się androidów. Jinteki posiada patent na technologię tworzenia podobnych do ludzi klonów, biologicznych robotów tworzonych „na miarę” przez „genzynierów” korporacji. W miarę jak kontrowersyjna technologia staje się tańsza i bardziej niezawodna, praca coraz większej liczby ludzi zostaje zastąpiona przez androidzią siłę roboczą. Choć niektóre produkty korporacji (np. odporne na próżnię klony „skorupiaki”, czasem spotykane w Heinleinie lub Łodydze) w niewielkim tylko stopniu przypominają istoty ludzkie, inne odróżniają od ludzi tylko kody paskowe, wytatuowane na karku.

Jinteki reklamuje swoje klony jako bardziej ludzkie, niż robotyczne bioroidy produkowane przez ich głównego konkurenta. Klony mają wrodzoną umiejętność adaptacji i intuicję - niczym

prawdziwy człowiek - więc znacznie łatwiej od innych androidów nawiązują z ludźmi więź emocjonalną. Przodują w sektorze usług, choć klony do prac fizycznych i w przemyśle są także łatwo dostępne. Plotki mówią o projektach klonów, posiadających potencjalne ludzkie umiejętności psioniczne, ale poważni naukowcy odrzucają takie tezy. Jinteki przeprowadziło rozległe badania nad ludzkim mózgiem i interfejsami mózg-komputer wyłącznie ze względu na tak zwany proces „zapisywania mózgu”, zasadniczy etap produkcji klona.

Nowe, eleganckie i nowoczesne Jinteki szczyci się elastycznością, estetyką i kontaktem z naturą. Korporacja jest dumna ze swojego japońskiego dziedzictwa i używa estetyki orientalnej jako systemu korporacyjnej tożsamości. Oprócz klonów, Jinteki i podległe firmy specjalizują się w biotechnologii, klonowanych organach, farmakologii, rolnictwie i sprzęcie medycznym.



NBN

„Ktoś zawsze ogląda”

Największy na świecie koncern medialny to NBN, znany w różnych momentach historii firmy jako Network Broadcast News, Net Broadcast Network i Near-Earth Broadcast Network, a obecnie po prostu jako NBN. Kwatera główna korporacji mieści się dokładnie na Broadcast Square w New Angeles, gdzie trafiła po przeprowadzce z SanSan na początku lat 30-tych. NBN ma także biura i nadajniki na całej długości Kosmicznej Winy w New Angeles – najważniejsze znajdują się na Stacji Środkowej i końcowej, zwanej Zamkiem.

NBN jest właścicielem lub operatorem pięciu z dziesięciu najpopularniejszych kanałów medialnych na świecie. Nadaje wszystko,

od muzyki do trzyde, od wiadomości do sitcomów, od klasycznych filmów do interaktywnych „sensji”. NBN produkuje lub licencjonuje dziennie więcej treści, niż istota ludzka jest w stanie przyswoić przez rok i chwali się komputerowymi asystentami, które pomagają odbiorcom dotrzeć do materiałów, które najlepiej odpowiadają ich profilom.

Źródła dochodów NBN są równie złożone, jak jej sieć stacji i infrastruktury nadawczej. Szeroka oferta treści i rozbudowane, ale przyjazne dla użytkownika systemy dostawcze zyskały NBN gigantyczną liczbę abonentów na różnych poziomach opłat w rozmaitych mediach. Zbierając i sortując informacje o zwyczajach widzów, NBN stała się także najważniejszym na świecie ośrodkiem analizy mediów i marketingu. Posiada zetaabajty informacji o każdej grupie docelowej, na przykład gustach trzydziestoletnich samotnych matek o średnim wykształceniu. NBN może sprzedawać te dane innym korporacjom, a także dostarczać reklamę precyzyjnie nakierowaną na swoich abonentów. Reklama produkowana przez NBN korzysta

z profilowania psychograficznego oraz najnowszych technik neurologicznych i zapisów mózgowych, by zwiększyć jej skuteczność i wierność marce.

Dominacja rynkowa NBN oznacza, że na większości rynków świata z infrastruktury korporacji muszą korzystać także osoby nie będące jej abonentami, o ile chcą w ogóle mieć dostęp do sieci. W związku z tym znaczny procent danych i mediów całego ludzkiego społeczeństwa przechodzi przez NBN. Obrońcy prywatności martwią się, że firma ma zbyt dużą kontrolę nad komunikacją oraz mediami i potępiają NBN za współpracę z opresyjnymi reżimami śródziemnomorskimi. Niektórzy martwią się, że NBN używa swoich zasobów informacyjnych do celów mniej moralnych, niż reklama i pytają, dlaczego wobec korporacji nigdy nie zastosowano przepisów antymonopolowych, ani w USA, ani w innych krajach.

NBN to wzór korporacyjnej wydajności, elastycznej i wrażliwej na zmienność rynku. Nie poprzestaje na analizie rynku, ona nim steruje.



Weyland Consortium

„Jedziemy w górę”

O faktycznych rozmiarach aktywów Weyland Consortium niewiele wiadomo – pewny jest tylko spektakularny związek firmy ze znajdującą się w New Angeles Kosmiczną Windą, zwaną popularnie „Łodygą fasoli Jacka” (lub po prostu „Łodygą”), od imienia jej projektanta, Jacka Weylanda. Ta podejrzana organizacja jest właścicielem lub inwestorem innych korporacji i używa ogromnych pieniędzy, zarobionych na Łodydze, by w zatrważającym tempie handlować mniejszymi megakorporacjami.

W ostatnich dekadach wyraźną specjalnością Weyland Consortium był

sektor budowlany – to pokłosie udziału w realizacji projektu Winy Kosmicznej. Większość firm zależnych to firmy budowlane, przeważnie lokalne albo dostawcy materiałów budowlanych. Według niektórych szacunków połowę arkologii w New Angeles zbudowały firmy kontrolowane przez Weyland Consortium. Dzięki kreatywnej księgowości i naginaniu obyczajów handlowych, konsorcjum potrafi zarobić nawet, gdy jej firma-córka upada.

Sekret sukcesu Weyland Consortium wynika częściowo z umiejętnego zabezpieczania kontraktów rządowych i lobbingu na rzecz korzystnych przepisów, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych i Chinach. Często zarabia na wojnie, zdobywając zyskowne kontrakty na odbudowę w krajach śródziemnomorskich, Zjednoczonej Korei czy krajach Ligi Subsaharyjskiej. Po Wojnie Księżykowej Weyland Consortium zgarnęło prawie 70% kontraktów na orbitalną odbudowę na Ziemi i prawie wszystkie kontrakty w Heinleinie. Niestety dla konsorcjum, jej magia nie działa na marsjańskich separatystów, którzy uważają Weyland Consortium za

korporacyjne wcielenie hegemonii Ziemi.

Weyland podsyca jednak przekonanie, że świetlana przyszłość rasy ludzkiej czeka w kosmosie. Konsorcjum jest głównym sponsorem badań kosmosu i kontynuuje przejmowanie firm z branży lotów kosmicznych i orbitalnego przemysłu budowlanego. Niektórzy sugerują, że Weyland Consortium dąży do monopolu w kosmosie i chce kontrolować wszystkie ludzkie siedziby poza atmosferą Ziemi. Takim szerzeniem paniki zajmują się często Marsjanie, którzy z zasady nie ufają Weyland Consortium.

Biorąc pod uwagę skłonność Weyland Consortium do działania na terenach rozdartych wojną, nikt nie powinien się dziwić, że korporacja ta lubi grać ostro. Choć niewiele jej udowodniono, agentów konsorcjum oskarża się o pewne niewyjaśnione zgony. Weyland rozwiązuje większość problemów brutalnie, wykorzystując swoje nieprzebrane zasoby, by robić, co tylko zechce.

Runnerzy

Runnerzy to niezdiscyplinowana i zróżnicowana grupa. Niemożliwością jest mówić o nich ogólnie, z wyjątkiem stwierdzenia, że indywidualizm jest kluczowy dla ich tożsamości. Z definicji żyją poza prawem, co w konsekwencji prowadzi do samotności. Nie posiadają nadrzędnych organizacji ani przynależności - ani w istocie czegokolwiek, co upodabniałoby runnerów do siebie nawzajem. Pochodzą z różnych grup społecznych, dramatycznie różnią się umiejętnościami, celami i zasobami - i nie mają nawet kodeksu ubioru.

Anarchowie

Anarchowie odczuwają silną pogardę wobec korporacyjnej oligarchii, całego skorumpowanego systemu, a często i społeczeństwa w ogóle. Niezależnie od celu, ich wspólną cechą jest gniew. W najgorszym wydaniu, Anarcha pragnie spalić świat. W najlepszym, jest niestrudzonym obrońcą uciskanych i ciemionych. Anarchowie specjalizują się w niszczeniu danych, rozprzestrzenianiu wirusów i kasowaniu korporacyjnych aktywów oraz programów.



Przestępcy

Przestępcy dbają tylko o siebie. Technicznie rzecz biorąc, wszyscy runnerzy są przestępcami, ale tylko niektórzy się za takich uważają. Działanie na własną korzyść staje się w ich rękach formą sztuki i nie obchodzi ich, kogo skrzywdzą, jeśli tylko na tym zarobią. Większość Przestępców zajmuje się również bardziej tradycyjnymi formami przestępstwa, z równym entuzjazmem kradnąc dane i pieniądze. Przestępcy są dobrzy w zacieraniu śladów i używają całego arsenału brudnych sztuczek, by przypuścić atak z niespodziewanego kierunku.



Kształcerze

Pozostali runnerzy uważają Kształcerzy za idealistycznych naiwniaków. Ich działań nie motywuje gniew przeciwko korporacyjnej niesprawiedliwości, której doświadczają codziennie niższe warstwy społeczne. Nie pragną też zarobić. Stąd wielu nigdy nie zrozumie, dlaczego Kształcerze wykonują swoją pracę, choć w istocie to bardzo proste: ich działaniem kieruje ciekawość i pewien rodzaj dumy. Kształcerz może zorganizować skok równie podstępny i niszczycielski, jak najbardziej wściekły Anarcha, ale ma inny cel: chce tylko sprawdzić, czy potrafi. Kształcerze to także dobrzy mechanicy i konstruktorzy, którzy ze sprzętu i programów wyciskają, co się da.



Jazgot

Haker Nadzwyczajny

- Myślę, że jestem klasycznym przypadkiem człowieka, który miał wszystko, a i tak zszedł na złą drogę. - Reilly wyszczerzył zęby we wkurzającym, aroganckim uśmiechu, który odmładzał o dziesięć lat jego i tak już młodą twarz.

- Bo zszedłeś. - odpowiedział Brady, przewijając wiszące pomiędzy nimi w powietrzu akta. - Ji Reilly. Piszą, że jesteś g-modem od urodzenia. Mamusia i tatuś musieli bardzo cię kochać, żeby tak majstrować przy twoim mózgu.

- Pewnie. - powiedział Reilly. - Kochali mnie tak bardzo, że wszystko szczegółowo zaplanowali. Wie pan, że urodziłem się w Heinleinie, ale do szkoły poszedłem na dole. Mamusia i tatuś mieszkali na Księżycu, a ja w arkologii w New Angeles. Mogłem w nocy wyrzeć przez okno i im pomachać.

- Nie wciskaj mi takich bredni.

- Ma pan to wszystko w aktach, panie detektywie. - Reilly wskazał dłonią o długich palcach na migoczący wirt ekran. - Wszystko szczegółowo zaplanowane. Praktyka w dziale badań nad AI w Jinteki. Stanowisko kierownicze w wieku lat 25. Wiceprezes przed trzydziestką.

- Nie zostałeś wiceprezesem Jinteki.

- Pewnie, że nie, do diabła. Wyobraża pan to sobie? - Zaśmiał się, krótkim, ostrym warknięciem. - Kompletnie bym firmę zrujnował. - I znowu uśmiech. - Może mi się i tak uda.

- Więc miałeś tak cholernie dobry start, jak tylko można sobie wymarzyć. - zadrwił Brady. - A jednak wyłudowałeś tutaj.

Reilly wzruszył ramionami, przybierając pozę skrzywdzonej niewinności. Kajdanki przeszkodziły w jednym i drugim.

- Dlaczego zostałeś przestępcą?

- Zostałem przestępcą? - Reilly kolejno wypowiadał każde słowo, smakując je, rozważając zawarte w nim znaczenia. - A dlaczego nie?

Brady zaśmiał się pogardliwie, upuszczając PADa na stół z chłodnej stali.

- Ja wiem dlaczego. Nieźle się bogacisz na tych robótkach.

- Myśleć, że się wie, to nie to samo, co faktycznie wiedzieć, panie detektywie. A musi pan zrozumieć dwie rzeczy, zanim pójdziemy dalej.

- Tak?

- Po pierwsze, ciągle aresztowania nie oznaczają, że jestem przestępcą. Musi pan najpierw udowodnić któryś zarzut.

- Masz kłopot, Reilly. Technicy znajdują dane, które ukradłeś, na którymś twoim rdzeniu. Przystaniesz być pierwszorzędnym runnerem; wyjmą ci cybernetykę z głowy i jeśli chociaż dotkniesz PADa, połamią ci palce. Zostanie tylko Ji Reilly. Nikt.

- To ta druga rzecz, panie detektywie. - Wstał, opierając dłonie na stole. Cała nonszalancja, kpiące uśmiechy, zniknęły. Oczy błyszczały mu niczym fosfor. - Nazywam się Jazgot.

Brady wytrzymałby jego spojrzenie, ale PAD zaćwiekał. Detektyw zmarszczył brwi i zerknął. Urządzenie wyśledziło jego spojrzenie i wirt ekran rozkwitł treścią. Rozkazy.

- No więc - powiedział Jazgot - rozumiem, że mogę już iść? - Wystawił przed siebie ręce w kajdankach i uśmiechnął się.

Brady spojrzał gniewnie.



Gabriel Santiago

Oddany profesjonalista

Gabriel był głodny. Nic nowego. Od dziecka był głodny. Od dziecka był chudy. Od dziecka był biedny, na ulicach New Angeles. Ciężko o edukację na ulicy, ale na pewno wiele się nauczysz. Gabriel nauczył się mówić w trzech językach i przeklinać w kolejnych trzech. Nauczył się wypatrywać policjantów albo droby szpiegowskie, wyjmować PADy z kieszeni płaszczy bogaczy, otwierać teczki i palić autolokator bez mordowania cennej elektroniki, znajdującej się w środku.

Bycie głodnym dawało mu przewagę. Musiał chcieć bardziej. Musiał mieć potrzeby. Musiał być gotów na wszystko, by wyprzedzić innych. Zatem - pewnie, że tak. Gabriel był głodny. Tak mu się podobało. Głodził się celowo. Łamanie PADów przeszło w łamanie programów, a potem w łamanie sieci. Mógł zejść na dobrą drogę, pracować dla HB lub jednej z małych firm software'owych, rozkwitających i umierających jak grzyby na trupie w całym New Angeles. Utyć. Być zadowolony z siebie. Stracić przewagę.

- Tak jest lepiej - powiedział Gabriel, zwisając głowę w dół ze 124-ego piętra arkologii Hu-Jintao. Zielona lampka zapaliła się na niewielkiej czarnej skrzynce przyklepionej do okna obok jego głowy, informując, że alarm został wyłączony. Gabriel zignorował ją; była podłączona do jego implantu korowego - będzie wiedział, gdy znacznie wymagać jego uwagi. Skupił się na ostrożnym wyciągnięciu wyciętego z okna szkła. Nie mógł go upuścić, nie mógł pozwolić, by wiatr je porwał. Używał dobrej ręki, tej z krwi i kości. Zręcznie wsunął szklany okrąg wielkości dłoni do kieszeni kamizelki. Następnie należało precyzyjnie ustawić laserową sondę, aby promień trafił port optyczny na biurku sararimana - i już był w sieci.

Wyciągnął kabel z sondy laserowej i wetknął go do gniazda na nadgarstku - tym złym nadgarstku, nadgarstku z metalu. Nawiązano połączenie optyczne, jego implant ożył, zalewając umysł danymi. Gabriel stracił poczucie ciała; już nie wisił głową w dół milę nad ziemią, targany wiatrem. Płynął w rzece danych, bezcielesna zjawa, duch w maszynie.

Ale nadal był głodny.



Kate „Mac” McCaffrey

Cyfrowa złota rączka

- Uważam się za artystkę - powiedziała. Na głos. Używając strun głosowych. Świeżo odłączona, balansując na taborecie tak starym, że zrobionym z drewna. Za „biurko” służyła jej polidrewniana deska oparta na dwóch koźlach, usiana brzęcząca i mrugająca elektroniką. Jedno z urządzeń wyświetlało na wirt ekranie plastikową twarz dziewczęcej lalki, zastygła w plastikowym uśmiechu. Twarz odpowiedziała, emitując głos z małego głośnika u podstawy projektora.

- Artystka... pikseli? Kubitów? Bajtów?

- Idei - odpowiedziała Mac. Skinęła i wirtekran, lśniący panel prezentujący cegły czystego kodu źródłowego, podpłynął do jej twarzy. - Bity, bajty i kubity to nie dane. To jest tylko sposób ich zapisu. Tak jak wyraz nie jest tylko zbiorem liter. Stoi za nim jakaś idea.

- Zatem wyrażasz swoje idee za pośrednictwem nośników cyfrowych?

Mac zignorowała pytanie. Jej własny program anonimujący przedstawiał ją chyba jako dawną gwiazdę kina albo sensji; nie była pewna, czy ustawiła go na Charliego Chaplina, Marilyn Monroe czy Mirandę Rhapsody. Program był dobry. Położyła dłoń płasko na indukcyjnym panelu interfejsu, który zsynchronizował się z nanoprzewodami zaimplantowanymi pod skórą.

- Sieć ma wielki potencjał, zmienia sposoby komunikacji międzyludzkiej, może zmienić strukturę naszego społeczeństwa. Chcę tylko wyciągnąć dłoń i sprawdzić, co może zdziałać.

- A co robisz dziś wieczorem?

- Wyciągam dłoń. - Wysłała ostatnie polecenie i uniosła dłoń. - Słuchasz?

- Słucham - odpowiedziała lalka.

Mac obróciła się na taborecie, oglądając przez okno panoramę New Angeles. Uśmiechnęła się, gdy jej dzieło rozbłysło na niebie. - Proszę wyjrzeć przez okno, pani Lockwell.

- Dlaczego nazwałaś mnie... O mój boże!

Wysoka na milę arkologia Gila Heights mrugała wszystkimi światłami według wzoru Mac. Krążyły i smużyły, rozkwitały i wybuchały w splotach światła i ciemności. Cykl powtórzył się trzykrotnie, zanim ktoś w Gila Heights zdołał odzyskać kontrolę i go wyłączyć.

- Czy pokazałaś to całemu New Angeles? - zabrzmiał głos z projektora.

- Może - powiedziała Mac. - To łatwe. Jak namierzenie pani w biurze na Broadcast Square.

- Złamałaś firewall NBN!? Nie wolno ci! Dlatego ludzie uważają was za przestępców. Dlatego... - Mac przerwała połączenie.

- Nie wolno mi. - zadumała się. Na jedno skinienie wirt ekrany skupione na biurku wyświetliły wielką wieżę danych, niedostępną sieć NBN, jej kręgosłup biegnący wzdłuż Łodygi, jej porty strzeżone przez najlepszy lód, jaki można kupić. Diagram obracał się powoli. Mac uśmiechnęła się i otworzyła nową puszkę Diesela.

- Ciekawe... - powiedziała i przywołała nowe okno, zapełnione kodem źródłowym.

SŁOWNICZEK

AKCJA: To, co gracz robi w swojej turze po wydaniu jednego lub więcej klików.

AKTYWA: Rodzaj kart korporacji, które instaluje się na zdalnych serwerach. Dają różne korzyści.

AKTYWNA: Stan karty, w którym wpływa ona na grę i można używać jej efektów i zdolności.

ANARCHOWIE: Jedna z trzech frakcji runnerów, dostępnych w grze *Android: Netrunner*.

ARCHIWA: Stos usuniętych kart korporacji. Serwer centralny.

AWANSOWANIE: Położenie jednego żetonu zaawansowania na kartę, którą można awansować. Projekty zawsze można awansować.

BANK KREDYTÓW: Zapas kredytów nie znajdujących się w grze.

BARIERA: Jeden z czterech podrodzajów lodu, których korporacja używa do ochrony swoich serwerów.

BRAMA KODOWA: Jeden z czterech podrodzajów lodu, których korporacja używa do ochrony swoich serwerów.

DZIAŁ BADAWCZO-ROZWOJOWY (R&D): Talia korporacji. Serwer centralny.

DOSTĘP: Skutek udanego skoku. Runner ogląda kartę należącą do korporacji i może ją skasować lub wykraść. **EFEKT:** Rozegranie zdolności karty.

EFEKT BLOKADY: Efekt, który powstrzymuje wykonanie innego efektu.

EFEKT POMINIĘCIA: Efekt, który powstrzymuje wykonanie innego efektu.

GARŚĆ: Karty na ręce runnera.

HAAS-BIOROID: Jedna z czterech frakcji korporacji dostępnych w grze *Android: Netrunner*.

HOST: Karta, na której leżą inne karty lub znaczniki.

INSTALOWANIE: Zagrywanie na stół projektu, aktywów, lodu, upgrade'u, sprzętu, programu lub zasobów. Runner instaluje karty w swoim warsztacie, korporacja - na serwerach.

JEDNOSTKA PAMIĘCI (MU): Jednostka przestrzeni, w której runner może instalować programy. Runner rozpoczyna grę z czterema jednostkami pamięci.

JINTEKI: Jedna z czterech frakcji korporacji dostępnych w grze *Android: Netrunner*.

KASOWANIE: Przesuwanie karty na stos skasowanych kart właściciela.

KATALOG GŁÓWNY: Część serwera centralnego, w której korporacja instaluje upgrade'y.

KLIK (Ⓢ): Podstawowa jednostka pracy w grze *Android: Netrunner*. Gracze wydają kliki, by wykonywać akcje i uruchamiać zdolności.

KORPORACJA: Jedna z dwóch stron konfliktu w grze *Android: Netrunner*; przeciwnik runnera. Na kartach oznaczana skrótem „korp”.

KOSZT INSTALACJI: Koszt, który należy zapłacić, aby zainstalować kartę.

KOSZT REZOWANIA: Liczba kredytów, które korporacja musi zapłacić, aby zrezować kartę.

KREDYT (Ⓢ): Podstawowa jednostka płatnicza w grze *Android: Netrunner*.

KREDYT ODNAWIALNY (Ⓢ): Kredyt, który po wydaniu wraca na hostującą go kartę na początku następnej tury tego gracza. Gracz może wydać kredyty odnawialne tylko zgodnie z instrukcją hosta.

KSZTAŁCERZE: Jedna z trzech grup runnerów dostępnych w grze *Android: Netrunner*.

KWATERA GŁÓWNA (HQ): Karty na ręce korporacji. Serwer centralny.

LIMIT KART NA RĘCE: Maksymalna liczba kart, które gracz może zatrzymać na ręce podczas fazy odrzucania.

LODOŁAMACZ: Podrodzaj programu. Pozwala runnerowi łamać lód.

LÓD: Rodzaj kart korporacji, który chroni serwery przed runnerem.

MULLIGAN: Dobranie nowej ręki startowej. Każdy gracz może wykonać jednego mulligana w rozgrywce.

NAMIERZANIE: Korporacyjna próba otagowania runnera lub zadania mu obrażeń.

NBN: Jedna z czterech frakcji korporacji dostępnych w grze *Android: Netrunner*.

NIEAKTYWNA: Stan, w którym zdolności i efekty karty są ignorowane.

OBRAŻENIE CIAŁA LUB SPRZĘTU: Rodzaj obrażeń, który zmusza runnera do skasowania jednej losowej karty z garści.



OBRAŻENIE MÓZGU: Rodzaj obrażeń, który zmusza runniera do skasowania jednej losowej karty z garści i zmniejsza jego limit kart na ręce o jedną.

OBSZAR PUNKTACJI: Miejsce, na którym gracz umieszcza swoje zapunktowane lub wykradzione projekty.

ODŁĄCZENIE: Dobrowolne zakończenie skoku przez runniera.

ODREZOWANIE: Zakrycie zrezowanej karty; staje się ona nieaktywna.

ODRZUCANIE: Umieszczenie karty na stosie kart skasowanych przez gracza, który na końcu swojej tury przekroczył limit kart na ręce.

OPERACJA: Rodzaj jednorazowych kart, zagrywanych przez korporację w trakcie jej tury i kasowany po rozegraniu efektu.

OTAGOWANY: Stan runniera, który posiada przynajmniej jeden tag.

PODCHODZENIE: Krok skoku, w którym runner zbliża się do lodu i decyduje, czy kontynuować skok.

PODPROGRAM (↩): Zdolność lodu, która zakłóca działania runniera, jeśli zostanie uruchomiona podczas skoku.

PODRODZAJ: Słowo kluczowe na karcie.

POŁĄCZENIE (☐): Wartość, która zwiększa siłę połączenia runniera podczas namierzania.

PROGRAM: Rodzaj kart runniera, które ten instaluje, aby zyskać różne zdolności.

PROJEKT: Rodzaj kart korporacji, które instaluje się na zdalnych serwerach. Zapewniają punkty projektu.

PRZESTĘPCY: Jedna z trzech frakcji runnerów dostępna w grze *Android: Netrunner*.

PULA KREDYTÓW: Zapas kredytów gracza.

PULAPKA: Jeden z czterech podrodzajów lodu, którego korporacja używa do ochrony serwerów.

PUNKTOWANIE: Odkrycie zainstalowanego projektu i dodanie go do swojego obszaru punktacji. Aby punktować, projekt musi mieć przynajmniej tyle żetonów zaawansowania, ile wynosi jego trudność.

PUNKTY PROJEKTU: Wartość na kartach projektu, która określa, ile punktów jest warta ta karta, jeśli znajdzie się w obszarze punktacji.

REZOWANIE: Odsłonięcie zainstalowanej karty korporacji i użycie jej efektu; zrezowane karty są odkryte.

RUNNER: Jedna z dwóch stron konfliktu w grze *Android: Netrunner*; przeciwnik korporacji.

SERWER CENTRALNY: Rodzaj serwerów, do którego należą R&D, HQ i Archiwa.

SERWER ZDALNY: Serwer zbudowany przez korporację. Aktywa i projekty można instalować tylko w zdalnych serwerach.

SIŁA: Cecha programów i lodu.

SIŁA POŁĄCZENIA: Całkowita siła runniera podczas namierzania; suma jego połączeń i kredytów, które wydał podczas namierzania.

SIŁA NAMIERZANIA: Całkowita siła korporacji podczas namierzania; suma bazowej siły namierzania na karcie inicjującej namierzanie i kredytów, które wydała na namierzanie.

SPRZĘT: Rodzaj kart runniera, które instaluje w swoim obszarze gry. Daje różne korzyści.

STERTA: Stos kart skasowanych runniera.

STOS: Talia runniera.

STRAŻNIK: Jeden z czterech podrodzajów lodu, którego korporacja używa do ochrony serwerów.

TAG: Efekt, który - jeśli otrzyma go runner - pozwala korporacji kasować jego zasoby.

TRUDNOŚĆ REALIZACJI: Liczba żetonów zaawansowania, które muszą się znaleźć na projekcie, aby korporacja mogła go zapunktować.

UJAWNIECIE: Odsłonięcie karty dla wszystkich graczy. Ujawnić można tylko niezrezowane zainstalowane karty, chyba, że zaznaczono inaczej. Po ujawnieniu karta wraca do poprzedniego stanu.

UPGRADE: Rodzaj kart korporacji, które instaluje się na dowolnych serwerach. Zapewnia różne korzyści.

WEYLAND CONSORTIUM: Jedna z czterech korporacji dostępnych w grze *Android: Netrunner*. **WPLYW:** Wartość pojawiająca się na kartach i używana przy tworzeniu talii. Wpływ ogranicza liczbę kart spoza frakcji obecnych w talii.

WYDARZENIE: Rodzaj jednorazowych kart, zagrywanych przez runniera w trakcie jego tury i kasowany po wykonaniu efektu.

WYKRADZENIE: Dodanie projektu, do którego runner uzyskał dostęp, do obszaru punktacji runniera.

WYNIK: Suma punktów projektu, które gracz posiada na projektach znajdujących się w jego obszarze punktacji.

WYPŁASZCZENIE: Stan, w którym znajduje się runner, który musi skasować więcej kart, niż ma w garści lub kiedy na koniec jego tury jego limit kart na ręce jest niższy od zera. Oznacza jego natychmiastową przegraną.

ZASOBY: Rodzaj kart runniera, które instaluje, aby zyskać różne korzyści.

ZDOLNOŚĆ AKTYWOWANA: Zdolność posiadająca warunek, który należy spełnić lub zapłacić, aby jej użyć.

ZDOLNOŚĆ TRWAŁA: Zdolność, która wpływa na grę zawsze, gdy jej karta jest aktywna.


ZŁA PRASA: Znacznik zdobyty przez korporację zapewniający runnerowi 1 Ⓜ, który ten może wydać w każdej turze.


ZNACZNIK PROJEKTU: Znacznik używany do zliczania różnych efektów na kartach projektu.


ZNACZNIK ZASILANIA: Znacznik używany do zliczania różnych efektów na kartach.

ZNACZNIK WIRUSA: Znacznik używany do zliczania różnych efektów na kartach wirusów.

SCHEMAT KOLEJNOŚCI TURY

 = można uruchamiać zdolności płatne

 = można rezować karty (z wyjątkiem lodu)

 = można punktować projekty

1. Faza dobierania korporacji

1.1   




1.2 Początek tury (*Warunki uruchomienia „Gdy zaczynasz turę” są spełnione*)

1.3 Dobierz jedną kartę

2. Faza akcji korporacji

2.1   

2.2 Wykonaj akcje

• Po każdej akcji:   

3. Faza odrzucania korporacji

3.1 Odrzuć karty powyżej limitu kart na ręce

3.2  



3.3 Koniec tury

1. Faza akcji runnera

1.  

2. Początek tury (*Warunki uruchomienia „Gdy zaczynasz turę” są spełnione*)

3. Wykonaj akcje

• Po każdej akcji:  

2. Faza odrzucania runnera


2.1 Odrzuć karty powyżej limitu kart na ręce

2.2  









2.3 Koniec tury



SCHEMAT KOLEJNOŚCI SKOKU

 = można uruchamiać zdolności płatne

 = można rezować karty (oprócz lodu)

1. Runner inicjuje **SKOK** i wskazuje **ZAATAKOWANY SERWER**.
 - Jeśli zaatakowany serwer jest chroniony przez przynajmniej jeden lód, przejdź do [2]. Jeśli zaatakowany serwer nie jest chroniony przez lód, przejdź do [4].
2. Runner **PODCHODZI** do najdalszego nie podchodzonego jeszcze lodu na zaatakowanym serwerze.
 - 2.1 
 - 2.2 Runner decyduje, czy kontynuować skok
 - ...Runner **ODŁĄCZA SIĘ**: przejdź do [6] (*nie może się odłączyć, jeśli to pierwszy podchodzony lód w tym skoku*)
 - ...Albo runner kontynuuje skok: przejdź do [2.3]
 - 2.3 Podchodzony lód można zrezować,  
 - 2.4 Gracze sprawdzają, czy podchodzony lód jest zrezowany.
 - Jeśli podchodzony lód jest **ZREZOWANY**, przejdź do [3]. Jeśli podchodzony lód jest **NIEZREZOWANY**, runner go **POKONUJE**: przejdź do [2], jeśli jeszcze inny lód chroni serwer lub przejdź do [4], jeśli nie ma już lodu chroniącego serwer
3. Runner **SPOTYKA** lód. (*Warunki uruchomienia „Gdy napotkasz” są spełnione*)
 - 3.1 Lodołamacze mogą oddziaływać z napotkanym lodem. 
 - 3.2 Wykonaj wszystkie niezłamane podprogramy napotkanego lodu.
 - ...Skok się kończy: przejdź do [6]
 - ...Albo skok jest kontynuowany: jeśli jeszcze inny lód chroni serwer, przejdź do [2]; a jeśli nie ma już lodu chroniącego serwer, przejdź do [4].
4. Runner **PODCHODZI** do zaatakowanego serwera. 
 - 4.1 
 - 4.2 Runner decyduje, czy kontynuować skok
 - ...Runner **ODŁĄCZA SIĘ**: przejdź do [6]
 - ...Albo runner kontynuuje skok: przejdź do [4.3].
 - 4.3  
 - 4.4 Skok uznaje się za **UDANY**. (*Warunki uruchomienia „Gdy skok jest udany” są spełnione*)
 - 4.5 Uzyskaj dostęp do kart, potem przejdź do [5].
 - Jeśli uzyskano dostęp do **PROJEKTU**, runner go **WYKRADA**. Jeśli uzyskano dostęp do karty z **KOSZTEM SKASOWANIA**, runner może zapłacić ten koszt, aby **SKASOWAĆ** tę kartę.
 - Wszystkie karty, do których runner uzyskał dostęp, a których nie skradziono ani nie skasowano, wracają na serwer w swoim oryginalnym stanie.
5. Skok kończy się.
6. Skok kończy się i zostaje uznany za **NIEUDANY**. (*Warunki uruchomienia „Gdy skok jest nieudany” są spełnione*)

Indeks

Akcja	12, 15	Karty neutralne	3	Podprogramy	16	Sterta	6
Aktywa	9	Karty odnoszące się do samych siebie	21–22	Programy	11, 15	Stos	6
Aktywna	5	Karty tożsamości	24	Projekty	8, 13	Symbole	22
Anarcha	3, 5, 28	korporacji	8	Instalacja	13	Tagi	20
Bank żetonów	5	runnera	10	Poświęcanie	22	Usuwanie	15
Blokada lub pominięcie	21	Karty unikatowe	11	Punktowanie	14	Talie początkowe	5
Efekty negatywne	21	Katalogi główne	6	Przebieg gry	3	Tura runnera	15
Efekty równoczesne	22	Kliki	5, 12	Przegląd elementów	4	Tura korporacji	12
Faza akcji	12	Kolejność	21	Przestępca	3, 5, 28	Tworzenie talii	24, 25
korporacji	12	Korporacje	3	Przygotowanie	5	Ujawnianie	22
runnera	15	Kredyty	4, 5, 22	Punkty projektu	3, 8	Upgrade'y	9
Faza dobierania	12	Kształczcz	3, 5, 28	Rodzaje kart		Uzyskanie dostępu do kart ...	18
Faza odrzucania		Limit kart na ręce	14, 15	korporacji	8–9	Warsztat	6, 7, 15
korporacji	14	Lodołamacze	16	runnera	10–11	Weyland Consortium	3, 5, 27
runnera	15	Lód	6, 9, 16	Runnerzy	3	Wpływ	8, 10, 24
Garść	6	Minimalny rozmiar talii	8, 10, 24	Serwer archiwów	6	Wstęp	2
Haas-Bioroid	3, 5, 26	Namierzanie	20	Serwer Działu Badawczo-Rozwojowego (R&D)	6	Wydarzenia	11, 15
Hostowanie	22	NBN	3, 5, 27	Serwer Kwatery		Wygrana	20
Instalacja		Nieaktywna	5	Głównej (HQ)	6	Zasoby	10, 15
kart korporacji	13	Obrażenia	20	Serwery centralne	6	Zdolności kart	21
kart runnera	15	mózgu	4	Serwery zdalne	6, 13–14	Zła prasa	4, 17
Jinteki	3, 5, 26	Obszary gry	6	Siła	8, 16, 18	Złota zasada	5
		Odłączyć się	17, 18	Skoki	16–19	Znaczniki	4
		Operacje	8	Uzyskanie dostępu do kart	18	Zrezowany i niezrezowany	5, 12
				Przykład	19		
				Spotkanie z lodem	18		
				Słowniczek	30		
				Sprzet	10, 15		

Twórcy gry

Oryginalny projekt gry: Richard Garfield

Rozwinięcie projektu: Lukas Litzsinger

Rozwój własności intelektualnej: Daniel Lovat Clark

Treść zasad: David Hansen, Michael Hurley oraz Lukas Litzsinger

Redakcja: David Hansen oraz Lukas Litzsinger

Projekt graficzny: Michael Silsby i Chris Beck, Shaun Boyke, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro oraz Evan Simonet

Grafika okładki: Imaginary FS Pte Ltd

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Menedżer artystyczny: Andrew Navaro

Koordynator licencji: Deb Beck

Producent: Lukas Litzsinger

Kierownictwo produkcji: Eric Knight

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Główny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta 2012

Tłumaczenie: Adrian „rag” Wiecheć

Twórcy Uniwersum Android: Kevin Wilson
oraz Daniel Lovat Clark

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

Akceptacja licencji po stronie Wizards of the Coast

Starszy kierownik wartości twórczej: Jon Schindehette

Recenzja redakcyjna: Jennifer Wilkes Clark

Kierownik marki: Hilary Ross

Netrunner jest TM R. Talsorian Games, Inc. Android jest TM & © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Netrunner został wykorzystany na licencji Wizards of the Coast LLC. © 2013 Wizards. Wizards of the Coast i ich logo są własnością Wizards of the Coast LLC w USA i pozostałych krajach. Android, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Żywa gra karciana, LCG oraz logo LCG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować tę informację. produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy, ponieważ zawiera małe elementy. faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIEPRZEZNACZONY DO UŻYTKU DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

www.Galakta.pl



Najczęściej zadawane pytania

Rozdział ten zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące gry *Android: Netrunner*.

Czy *Femme fatale* musi mieć siłę równą lodowi, który omija?

Nie. *Femme fatale* może ominąć lód niezależnie od siły. Omijania nie traktuje się jako oddziaływania z lodem.

Czy runner może zainstalować *Pasożyta* na lodzie, ale hostować go na *Dżinie*?

Nie. Karta lub znacznik może być hostowana tylko w jednym miejscu naraz. Pasożyt musi być zainstalowany na lodzie, zatem nie może być także hostowany przez *Dżina*.

Kto wygrywa, gdy runner wykradnie projekt korporacji *Jinteki* (używającej tożsamości z zestawu podstawowego), nie mając kart na ręce?

Wygrywa runner. Zawsze, gdy gracz posiada 7 lub więcej punktów projektu w swoim obszarze punktacji, gra natychmiast się kończy. Takie zakończenie gry ma pierwszeństwo przed wszystkimi zdolnościami warunkowymi, które uruchamiają się w momencie wykradania projektu.

Czy runner otrzymuje obrażenia, jeśli odłączy się po spotkaniu z *Karmą* i nie złamaniu jej podprogramów?

Nie. Runner nie spotkał się z innym lodem, więc podprogram *Karmy* nie powoduje żadnych skutków.

Zasady mówią, że „Runner nie może się odłączyć, gdy podchodzi do pierwszego lodu podczas skoku”. Czy runner może się odłączyć po tym, gdy wykonał się podprogram *Portalu komórkowego* i runner podchodzi do najdalszego lodu chroniącego serwer?

Tak. „Pierwszy lód podczas skoku” oznacza pierwszy raz, gdy runner podchodzi do lodu podczas tego skoku, a nie fizycznie pierwszy lód. Runner zatem podchodzi do lodu i ma możliwość się odłączyć.

Jeśli runner ma zainstalowane *Medium*, a na nim 3 żetony wirusa, do ilu kart z *R&D* musi uzyskać dostęp? Jeśli może wybrać, do ilu kart uzyskuje dostęp, to w którym momencie dokonuje tego wyboru?

Runner może wybrać, do ilu dodatkowych kart uzyskuje dostęp, ale podejmuje tę decyzję, zanim uzyska dostęp do pierwszej karty (na początku kroku 4.5 skoku). Mając 3 znaczniki wirusa na *Medium*, runner musi uzyskać dostęp do przynajmniej jednej karty i może uzyskać dostęp do 3 kart.

Czy runner może użyć *Zasysacza danych*, aby zmniejszyć siłę lodu, zanim zdolność tego lodu uruchomi się w momencie spotkania (np. *Rogatka*)?

Nie. *Rogatka* kończy skok, jeśli runner nie zapłaci 3 kredytów, zanim runner ma okazję użycia zdolności płatnej - porównaj krok 3 skoku na stronie 33.

Co się dzieje, gdy lód hostujący *Pasożyta* zostanie odrezowany?

Pasożyt nadal zbiera żetony wirusa, ale hostujący lód, będąc zdereżowany, nie posiada siły, zatem Pasożyt nie może go skasować, dopóki nie zostanie znowu zrezowany.

Czy runner może połączyć wiele efektów, by przeprowadzić skok, np. *Boczne wejście beta* i *Pompowanie konta*?

Nie. Użycie każdej z tych to akcja, a gracze nie mogą podejmować akcji podczas wykonywania innej akcji.

Ile obrażeń blokuje *Tarcza sprzętowa*?

Tarcza sprzętowa blokuje jeden punkt obrażeń sprzętu, a nie wszystkie obrażenia sprzętu z pojedynczego źródła.

Jeśli runner ma mniej niż 3 kredyty przy spotkaniu z *Rogatką*, czy traci jakieś kredyty, czy też skok kończy się bez utraty żadnych kredytów?

Skok kończy się bez utraty żadnych kredytów. Jeśli nie może zapłacić 3 kredytów, skok się kończy. Musi zapłacić 3 kredyty, jeśli może, nawet wydając tymczasowe kredyty (np. kredyty za złą prasę).

Gdy lód pozwala runnerowi łamać swoje podprogramy za kliki (jak *Heimdall 1.0* czy *Ichi 1.0*), czy runner musi mieć siłę równą sile tego lodu, aby użyć tej zdolności?

Nie. Runner musi osiągnąć siłę równą sile lodu tylko, jeśli używa lodolamacza do oddziaływania z lodem. Taka zdolność pozwala runnerowi łamać podprogramy za kliki bez użycia lodolamaczy.

Gdy runner instaluje *Dżina*, czy może przenieść na niego już zainstalowane programy?

Nie. Gdy runner instaluje program, może zainstalować go w swoim warsztacie lub na *Dżinie*. Nie może przenosić programów na *Dżina* później.

Pasożyt z jednym żetonem wirusa jest hostowany na zrezowanej *Enigmie*; runner ma też zainstalowany *Szpikulca do lodu*. Jeśli runner napotka *Karmę*, nie złamie jej podprogramu, po czym kontynuuje skok i napotka *Enigmę* - czy kasuje *Enigmę*?

Nie. Zdolność *Karmy* to obowiązkowa zdolność warunkowa, która daje stały efekt +2 siły. Gdy runner spotka ten lód, obydwa modyfikatory (+2 z *Karmy* i -1 ze *Szpikulca do lodu*) działają równocześnie, więc siła *Enigmy* wyniesie 2.

Czy wykonując zdolność *Agresywnej sekretarki* z 2 żetonami zaawansowania korporacja może skasować ten sam program dwukrotnie? Czy korporacja wybiera program, kasuje go, a potem kasuje następny? Co w przypadku, gdy runner ma zainstalowany *Konstrukt ofiarny*?

Agresywna sekretarka kasuje oba programy naraz. Korporacja wybiera oba programy do skasowania, a potem je kasuje. Korporacja może wybrać ten sam program więcej niż raz; jednak efekty blokujące kasowanie (takie, jak *Konstrukt ofiarny*) mogą zablokować skasowanie wybranego programu, niezależnie od tego, ile razy został wybrany.

Jeśli runner ma zainstalowane 2 egzemplarze *Skoku na bank*, czy może użyć obu jako wyniku skoku na jeden zdalny serwer?

Runner nie może użyć dwóch *Skoków na bank* do tego samego skoku. Gdy skok jest udany, runner może uzyskać dostęp do kart lub użyć zdolności *Skoku na bank*. Użycie *Skoku na bank* zastępuje uzyskanie dostępu do kart, zatem gdy runner uruchomi jeden z nich, drugi nie może uruchomić swojej zdolności.

Czy runner może użyć *Żmija*, by obniżyć siłę dowolnego lodu w dowolnej chwili?

Runner może użyć *Żmija* tylko do obniżenia siły obecnie napotykanego lodu, do tego pod warunkiem, że *Żmija* ma siłę większą lub równą sile lodu.

Zdolność lodu „Gdy runner spotyka...” wykonuje się przed czy po tym, gdy runner może ominąć ten lód przy użyciu *Femme fatale*?

Jeśli dwie karty mają ten sam warunek uruchomienia (na przykład napotkanie lodu przez runnera), wtedy ich efekty są równoczesne, więc najpierw uruchamiają się efekty gracza, który obecnie wykonuje turę - w kolejności wybranej przez niego. Zatem jeśli runner ominie lód, jego zdolność się nie wykona.

Jeśli lód chroniący *Archiwa* skasuje *Boczne wejście Beta* podczas skoku rozpoczętego przez ten program, czy udany skok na *Archiwa* nadal umożliwi runnerowi uzyskanie dostępu do z HQ?

Tak. Skok został rozpoczęty pod konkretnym warunkiem: że jeśli będzie udany, należy go traktować jak skok na HQ. Ten efekt trwa do końca skoku, niezależnie od skasowania *Bocznego wejścia Beta*.

Czy korporacja może zagrać *Agresywne negocjacje*, jeśli zapunktuje projekt podczas kroku 1.1 swojej fazy dobierania?

Tak. Wszystkie czynności wymienione w opisie fazy dobierania korporacji, łącznie z krokiem 1.1, są częścią tury korporacji.

Czy korporacja może zrezować zainstalowanego *Akitaro Watanabe* jako reakcję na zagranie *Sfałszowanego zlecenia aktywacji* przez runnera?

Nie. Efekt *Sfałszowanego zlecenia aktywacji* zostaje wykonany natychmiast po zagranie, jeśli nie zostanie zablokowany lub pominięty. *Akitaro Watanabe* musiałby być już zrezowany, aby zadziałać. Schematy kolejności na stronach 32 i 33 prezentują, kiedy korporacja może rezować karty.

ROZPOCZNIJ SKOK NA SERWER

