

ANDROID™

NETRUNNER™

EL JUEGO DE CARTAS



Reglas de Juego

ANDROID™ NETRUNNER™

EL JUEGO DE CARTAS

Durante 18 horas, los runners asaltan Jinteki, Haas-Bioroid y Weyland Consortium con ataques de denegación de servicio, robos de datos y un ejemplo de cibervandalismo realmente vulgar. Estos ataques le cuestan millones y millones de créditos a cada megacorporación. NBN tiene listo un holoreportaje en media hora. Treinta minutos después de que el tercer nodo de megacorporación se apagase, Lily Lockwell se encontraba delante de la Mata de habichuelas, dando un serio sermón sobre los males de las redes sin regular y el aumento de los ciberdelitos en todo el mundo. Cinco minutos después, los runners habían vuelto a atacar y Lockwell estaba leyendo en alto el Manifiesto de la anarquía. Ni siquiera se habían molestado en sincronizar sus labios con el nuevo audio. Una de cada tres transmisiones recibió un regalito especial: la cabeza de Lockwell superpuesta sobre el cuerpo ligero de ropa de una sensoestrella.

Los locutores dijeron que se trataba de una legión de ciberdelincuentes organizados, de actividades de la Trimaf o de terroristas marcianos. Se equivocaban. Eran tres personas que sólo se conocían por su reputación: un mod-g de Heinlein, un ciborg de Nueva Ángeles y una mujer básica de BosWash. Sin embargo, los locutores tenían razón en algo: era el comienzo de una ciberguerra, una que ningún bando podía permitirse perder.

Living Card Game

Esta caja básica de *Android: Netrunner* es un juego completo para dos jugadores. Sin embargo, *Android: Netrunner* también es un Living Card Game (LCG) que evoluciona con el tiempo gracias a expansiones publicadas de forma regular. Cada expansión ofrece a los jugadores muchas cartas adicionales que añaden variedad, nuevas opciones de personalización y abundantes temas al juego. A diferencia de la mayoría de juegos de cartas coleccionables, todas las expansiones de un LCG tienen una distribución fija, esto es, sus contenidos no son aleatorios.

Presentación

Bienvenido a *Android: Netrunner*. Estamos en el futuro. La humanidad se ha extendido por todo el sistema solar con distintos grados de éxito. La Luna y Marte han sido colonizados. Hay un plan de terraformación del planeta rojo muy avanzado que sólo ha sido entorpecido por una guerra civil que ha obligado a cerrar muchas de sus cúpulas habitacionales. En la Tierra, cerca del ecuador, en la extensa megalopolis de Nueva Ángeles se ha construido un enorme ascensor espacial que sube hasta la órbita baja. Este ascensor es el centro del comercio del sistema solar, y la mayoría de la gente lo llama “la Mata de habichuelas”.

La informática ha seguido avanzando junto con descubrimientos en el campo de la neurobiología. Esto ha llevado al mapeo cerebral, un método por el cual una mente humana puede almacenarse de forma electrónica en sofisticados dispositivos de interfaz mente-máquina. Los ratones y teclados físicos son reliquias arcaicas, y las interfaces gesticulares y las pantallas virtuales son moneda común. Los usuarios de élite “se enchufan”, conectando el ordenador directamente a su cerebro.

Enormes megacorporaciones, llamadas “corps” por la mayoría de la gente, influyen en todos los aspectos de la vida cotidiana: comida, trespé, música, oportunidades profesionales... Jinteki y Haas-Bioroid redefinen la vida misma, creando clones y bioroides con mentes artificialmente inteligentes mediante grabaciones cerebrales. Weyland Consortium es propietaria de una parte de todo lo que sube o baja por la Mata de habichuelas, y *absolutamente todo* sube o baja por la Mata de habichuelas. Y NBN da forma a lo que piensas y sueñas controlando la red de medios de comunicación más extensa jamás concebida en la Tierra.

Todo el mundo emplea esta red que todo lo ve y todo lo oye, que rodea la Tierra y que incluso penetra en el sistema solar que hay más allá. En un segundo fluyen por la red más datos de los que se expresaron en los primeros cinco mil años del lenguaje escrito. Es una red de vigilancia, un sistema financiero, una biblioteca... la espina dorsal de la civilización moderna. Y también es el único punto débil que tienen las corps.

La red evoluciona y se mueve sin descanso, y es imposible cerrarla o ubicarla por completo. Los operadores clandestinos, especialistas informáticos con el hardware, software y talento en bruto para desafiar al sistema, se aprovechan de la vastedad de la red. Algunos quieren sacar a la luz la corrupción que existe en el corazón del sistema y despertar a los miles de millones de habitantes para que sean conscientes de la hipocresía de sus amos corporativos. Otros sólo quieren ganar dinero, o expresarse en el medio definitivo. Sea cual sea su motivación, las acciones de estos individuos se entrecruzan en una causa común: la independencia digital. Son los *runners*.

Descripción del juego

Android: Netrunner es un juego de cartas para dos jugadores ambientado en el futuro distópico del universo de Android. Un jugador asume el papel de un **RUNNER**, un hacker clandestino armado con el equipo y software más sofisticados, mientras que el otro jugador controla una poderosa **CORPORACIÓN** que no se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos.

En *Android: Netrunner*, los jugadores juegan turnos alternos, comenzando por la Corporación. Durante el turno de la Corporación, el jugador tiene tres **CLICS** para gastar. La Corporación puede gastar sus clics para realizar distintas acciones, como ganar créditos, robar cartas, instalar cartas o avanzar sus planes. La Corporación debe repartir sus esfuerzos con cautela entre acciones defensivas, como proteger sus servidores del Runner, y acciones ofensivas, como rastrear al Runner o avanzar planes.

El Runner tiene cuatro clics para gastar en su turno, y también puede gastarlos para realizar distintas acciones, como ganar créditos, robar cartas, instalar cartas y realizar incursiones. Durante una **INCURSIÓN**, el Runner intenta hackear los servidores de la Corporación para entorpecerla y robar sus planes. El Runner tiene varios objetivos distintos entre los que elegir al iniciar una incursión, y la elección de dónde y cuándo realizar la incursión es una parte vital de la estrategia efectiva del Runner.

Objetivo del juego

El objetivo de ambos jugadores es obtener siete puntos de plan. La Corporación obtiene puntos de plan avanzando planes, mientras que el Runner obtiene puntos de plan robando planes de la Corporación. Los planes son cartas que sólo aparecen en el mazo de la Corporación.

La Corporación también gana si el Runner **EXPIRA** (ver “Daño” en la página 20), y el Runner gana si la Corporación debe robar una carta pero su mazo de robo está vacío.



Una carta de Plan con un valor de 2 puntos de plan.

Facciones de Corporación

En *Android: Netrunner* hay cuatro facciones de Corporación distintas entre las que escoger. Las facciones de Corporación son importantes para la creación de mazos (ver “Creación de mazos” en la página 24), y cada facción de Corporación tiene cartas concretas afiliadas a ella. Estas facciones son:



Haas-Bioroid



Jinteki



NBN



Weyland Consortium

Facciones de Runner

En *Android: Netrunner* hay tres facciones de Runner distintas entre las que escoger. Las facciones son importantes para la creación de mazos, y cada facción de Runner tiene cartas concretas afiliadas a ella. Estas facciones son:



Anarquistas



Delincuentes



Moldeadores

Cartas Neutrales

Algunas cartas de Corporación y de Runner no tienen ninguna afiliación de facción. Estas cartas se llaman **CARTAS NEUTRALES** y pueden usarse en cualquier mazo del bando correspondiente (Corporación y Runner).

Descripción de los componentes

La caja básica de *Android: Netrunner* incluye los siguientes componentes:

Cartas de Corporación (134)

- 28 cartas de Haas-Bioroid
- 28 cartas de Jinteki
- 28 cartas de Weyland Consortium
- 28 cartas de NBN
- 22 cartas Neutrales de Corporación



Cartas de Runner (114)

- 33 cartas de Anarquistas
- 33 cartas de Delincuentes
- 33 cartas de Moldeadores
- 15 cartas Neutrales de Runner



Cartas de referencia (2)

Estas cartas muestran las acciones que puede realizar un jugador durante su turno.



Fichas (2) y cartas (2) de medidor de clics

Estos elementos se usan juntos para llevar la cuenta de los clics que le quedan por gastar a un jugador durante su turno. La carta de referencia con cuatro casillas corresponde al Runner, y la de tres casillas corresponde a la Corporación.



Fichas de Un crédito \\ Avance (51)

Una cara de esta ficha representa un crédito. Los créditos son la moneda básica de *Android: Netrunner*.

La otra cara de esta ficha es una ficha de Avance. La Corporación usa fichas de Avance para llevar la cuenta del progreso de sus cartas instaladas.



Un crédito



Avance

Fichas de Cinco créditos (8)

Esta ficha representa cinco créditos.



Fichas de Daño cerebral (6)

Esta ficha representa un punto de daño cerebral. El Runner puede sufrir daño cerebral por diversos efectos de las cartas.



Ficha de Mala publicidad \\ Marca (12)

Una cara de esta ficha representa un punto de mala publicidad. La Corporación puede sufrir mala publicidad por diversos efectos de las cartas.

La otra cara de esta ficha representa una marca. El Runner puede recibir marcas por diversos efectos de las cartas.



Mala publicidad



Marca

Fichas genéricas (23)

Una cara de esta ficha es morada, y la otra, roja. Los jugadores usan estas fichas como contadores sobre las cartas según sea necesario. Los contadores más comunes son de plan, de poder y de virus.



Preparación

Para preparar una partida de *Android: Netrunner*, sigue cuidadosamente los siguientes pasos:

1. **Elegir bandos:** los jugadores deciden quién juega como el Runner y quién como la Corporación. A continuación, cada jugador coloca su carta de Identidad boca arriba en su zona de juego y coge el mazo correspondiente.
- Nota:** los jugadores nuevos deberían usar los mazos iniciales de los Moldeadores y de Jinteki para su primera partida.
2. **Crear el banco de fichas:** separa en montones las fichas de Créditos, Avance, Daño cerebral, Marca, Mala publicidad y las fichas genéricas, y deja los montones al alcance de ambos jugadores.
3. **Coger los créditos iniciales:** cada jugador coge cinco créditos del banco.
4. **Barajar mazos:** cada jugador baraja su mazo. Después de barajar, cada jugador ofrece su mazo al rival para que también lo baraje.
5. **Robar manos iniciales:** cada jugador roba las cinco primeras cartas de su mazo para formar su mano inicial. Después de robar las manos iniciales, la Corporación puede elegir devolver las cartas al mazo, barajarlo de nuevo, y robar una nueva mano inicial. Después de que la Corporación decida si hace esto, el Runner tiene la opción de hacer lo mismo. Si un jugador devuelve sus cartas al mazo y roba una nueva mano inicial, debe quedarse con la segunda mano. Cuando los jugadores estén satisfechos con sus manos iniciales, cada jugador coloca su mazo boca abajo en su zona de juego.

La regla de oro

Si el texto de una carta contradice el texto de estas reglas, tendrá precedencia el texto de la carta.



Mazos iniciales

El juego puede disfrutarse en cuanto conozcas las reglas, si usas con los mazos iniciales.

Para crear un mazo inicial, coge todas las cartas de una sola facción de Corporación o de Runner y añade todas las cartas Neutrales del bando escogido. Los mazos iniciales se crean rápidamente y son válidos para jugar en torneos.

A continuación tienes los números de carta de las facciones de Corporación, de las facciones de Runner y de las cartas Neutrales que aparecen en la caja básica:

Corporación:

Cartas de Haas-Bioroid: 54-66

Cartas de Jinteki: 67-79

Cartas de NBN: 80-92

Cartas de Weyland: 93-105

Cartas Neutrales: 106-113



Este símbolo identifica las cartas incluidas en la caja básica. Cada carta de la caja básica tiene este símbolo junto a su número de carta.

Runner:

Cartas de Anarquistas: 1-16

Cartas de Delincuentes: 17-32

Cartas de Moldeadores: 33-48

Cartas Neutrales: 49-53



Estos cuadros representan la cantidad de copias que hay de esa carta en la caja básica y aparecen a la izquierda del símbolo de la caja básica.

Vocabulario importante

Los jugadores deberían familiarizarse con los siguientes términos antes de leer el resto de las reglas. Consulta el “Glosario” de la página 30 para buscar otros términos cuando lo necesites.

ACTIVA: las capacidades de una carta activa afectan a la partida y pueden ser activadas.

INACTIVA: las capacidades de una carta inactiva no afectan a la partida y no pueden ser activadas.

INSTALAR: éste es el término de juego para jugar una carta sobre la mesa.

CRÉDITO: es la unidad de riqueza básica, representada por Ⓞ.

CLIC: es la unidad de trabajo básica, representada por Ⓢ.

EJECUTAR: es el acto de darle la vuelta a una carta que está boca abajo para ponerla boca arriba. La Corporación instala sus cartas boca abajo y debe ejecutarlas para usarlas.

Zonas de juego

En *Android: Netrunner*, las zonas de juego de la Corporación y del Runner son muy diferentes entre sí. Sin embargo, ambos jugadores tienen una reserva de créditos, una carta de Identidad, una zona de puntuación y un medidor de clics.

Reserva de créditos

Cada jugador tiene una reserva de créditos donde guarda las fichas de Créditos que tiene disponibles para gastar. Los créditos gastados se devuelven al banco de créditos.

Zona de juego de la Corporación

Además de su reserva de créditos, carta de Identidad, zona de puntuación y medidor de clics, la zona de juego de la Corporación incluye sus servidores y su hielo. Hay dos tipos de servidores: **SERVIDORES CENTRALES** y **SERVIDORES REMOTOS**.

Servidores centrales

La Corporación tiene tres servidores centrales: **SEDE CENTRAL**, **INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO** y **ARCHIVOS**. Cada servidor central también tiene una **Raíz**.

Sede central (SC): es la mano de cartas de la Corporación. Las cartas de la SC están inactivas. La Corporación comienza la partida con un tamaño de mano máximo de cinco cartas. La carta de Identidad de la Corporación representa la SC a efectos de instalación de cartas.

Investigación y Desarrollo (I+D): es el mazo de robo de la Corporación. I+D se mantiene boca abajo al alcance de la Corporación. Las cartas de I+D están inactivas.

Archivos: es la pila de cartas destruidas de la Corporación. Los Archivos se mantienen adyacentes a I+D y es donde se colocan las cartas de Corporación cuando son **DESTRUIDAS** o **DESCARTADAS**. Las cartas de los Archivos están inactivas.

Algunas cartas entran a los Archivos boca arriba, y otras, boca abajo. Las cartas de los Archivos que estén boca abajo deben

Carta de Identidad

Cada jugador tiene una carta de Identidad que coloca boca arriba en su zona de juego. La carta de Identidad no cuenta para el tamaño de mano o mazo máximos y siempre está activa durante la partida.

Zona de puntuación

Cada jugador tiene una zona de puntuación en la que guarda sus planes puntuados o robados. Los planes que estén en una zona de puntuación añaden sus puntos de plan a la puntuación de un jugador.

Medidor de clics

Cada jugador tiene un medidor de clics que usa para llevar la cuenta de la cantidad de clics que le quedan para gastar en su turno. Este elemento es una simple ayuda de juego cuyo uso es opcional.

orientarse de forma horizontal, para que el Runner pueda verlas fácilmente. Tanto la Corporación como el Runner pueden mirar las cartas boca arriba guardadas en los Archivos en cualquier momento, y no es necesario que se mantenga su orden al hacerlo. La Corporación también puede mirar las cartas boca abajo de los Archivos en cualquier momento, pero el Runner no.

Raíz: es la zona de un servidor central en la que se instalan **MEJORAS** para el servidor. Cuando se instala una mejora en la raíz, debe colocarse bajo el servidor. Si una raíz no tiene cartas instaladas, se considera que está vacía.

Servidores remotos

Al comienzo de la partida, la Corporación no tiene servidores remotos. La Corporación crea servidores remotos instalando cartas. Las cartas de los servidores remotos están activas si están ejecutadas e inactivas si están suspendidas.

No hay límite a la cantidad de servidores remotos que puede tener la Corporación en cualquier momento.

Hielo

La Corporación instala hielo para proteger sus servidores. El hielo instalado siempre está dedicado a un servidor concreto, y se coloca delante de dicho servidor. El hielo puede proteger un servidor vacío. El hielo está activo si está ejecutado, e inactivo si está suspendido.

Zona de juego del Runner

Además de su reserva de créditos, carta de Identidad, zona de puntuación y medidor de clics, la zona de juego del Runner incluye su **EMPUÑADURA**, su **MONTÓN**, su **PILA** y su **EQUIPO**.

Empuñadura

Es la mano de cartas del Runner. El Runner comienza la partida con un tamaño de mano máximo de cinco cartas. Las cartas de la Empuñadura están inactivas.

Montón

Es el mazo de robo del Runner. El Montón se mantiene boca abajo al alcance del Runner. Las cartas del Montón están inactivas.

Pila

Es la pila de cartas destruidas del Runner. La Pila se mantiene adyacente a la carta de Identidad del Runner y es donde se colocan las cartas de Runner cuando son destruidas o descartadas. Las cartas de la Pila están boca arriba e inactivas. Tanto el Runner como la Corporación pueden mirar las cartas de la Pila en cualquier momento, pero deben mantener el orden de las mismas.

Equipo

Es la zona donde el Runner instala sus cartas. El Equipo está dividido en tres filas: una para programas, una para hardware y una para recursos. Las cartas del Equipo están activas.

ZONA DE PUNTUACIÓN



MEDIDOR DE CLICS



ZONA DE JUEGO DE LA CORPORACIÓN

RESERVA DE CRÉDITOS



ARCHIVOS



I+D



CARTA DE IDENTIDAD



SERVIDOR REMOTO



SERVIDOR REMOTO



HIELO



HIELO



HIELO



BANCO DE FICHAS



Fila de programas



ZONA DE JUEGO DEL RUNNER

Fila de hardware

EQUIPO



CARTA DE IDENTIDAD



MONTÓN



PILA

Fila de Recursos



FILA DE RECURSOS



MEDIDOR DE CLICS



ZONA DE PUNTUACIÓN

Cartas de Corporación

Hay seis tipos de cartas de Corporación: identidades, operaciones, planes, hielo, mejoras y ventajas. Todas estas cartas, excepto la carta de Identidad, se barajan para formar el mazo de la Corporación al comienzo de la partida. Las cartas de Corporación se instalan boca abajo, y están inactivas a menos que se ejecuten (ver “Cartas ejecutadas y suspendidas” en la página 12).

Elementos de una carta de Corporación

- | | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|
| 1 Coste de juego | 6 Valor de influencia | 11 Puntos de plan |
| 2 Título/Subtítulo | 7 Identificación de la carta | 12 Coste de ejecución |
| 3 Tipo de carta: subtipo | 8 Tamaño de mazo mínimo | 13 Coste de destrucción |
| 4 Cuadro de texto | 9 Límite de influencia | 14 Fuerza |
| 5 Afiliación de facción | 10 Requisito de avance | |

Carta de Identidad de la Corporación

Las cartas de Identidad indican la identidad que ha adoptado la Corporación.

La carta de Identidad de la Corporación define la facción de la Corporación y describe la capacidad especial de la identidad. También proporciona un tamaño de mazo mínimo que debe alcanzarse al crear mazos (8) y la cantidad de influencia disponible para gastar en cartas de otras facciones (9). Consulta “Creación de mazos” en la página 24 para más información al respecto.

Nota: la carta de Identidad de la Corporación también representa su SC a efectos de instalación de cartas: cualquier hielo que proteja la SC se instala delante de la carta de Identidad de la Corporación, y las mejoras instaladas en la raíz de la SC se instalan detrás de la carta de Identidad de la Corporación.



Operaciones

Las operaciones representan sucesos singulares y siempre se destruyen después de ser jugadas.

Para jugar una operación, la Corporación paga una cantidad de créditos igual a su coste de juego (1). Al ser jugada, se resuelven las capacidades indicadas en el cuadro de texto de la operación (4). A continuación, la operación es destruida inmediatamente. Las operaciones nunca se instalan.



Planes

Los planes son valiosos fragmentos de datos de la Corporación, y son las únicas cartas de *Android: Netrunner* que valen puntos de plan.

La Corporación instala planes en los servidores remotos. Los planes son las únicas cartas del juego que valen puntos de plan (11). Los planes tienen un requisito de avance (10) que debe cumplirse antes de que la Corporación pueda puntuarlos (consulta “Avanzar una carta” en la página 14).

Los planes no pueden ser ejecutados, y sólo están activos mientras se encuentren en una zona de puntuación. Sólo puede haber un plan o una ventaja instalados a la vez en un servidor remoto.



Hielo

El hielo defiende los servidores de la Corporación contra incursiones del Runner.

La Corporación instala hielo delante de cualquier servidor. El hielo no está activo hasta que sea ejecutado pagando una cantidad de créditos igual a su coste de ejecución (12).

Un hielo puede tener una o más **SUBROUTINAS** (↪) en su cuadro de texto (4). Si el hielo ha sido ejecutado, el Runner debe romperlas durante una incursión o sufrir sus efectos (ver “Hielo” en la página 16).



Mejoras

Las mejoras de los servidores proporcionan a la Corporación una amplia variedad de beneficios y bonificaciones.

La Corporación instala mejoras en los servidores remotos o en las raíces de los servidores centrales. Las mejoras son el único tipo de carta que puede instalarse en la raíz de un servidor central. Una mejora no está activa hasta que sea ejecutada pagando una cantidad de créditos igual a su coste de ejecución (12).

No hay límite al número de mejoras que pueden instalarse en un servidor. Cuando el Runner accede a una mejora, puede destruirla pagando una cantidad de créditos igual a su coste de destrucción (13).



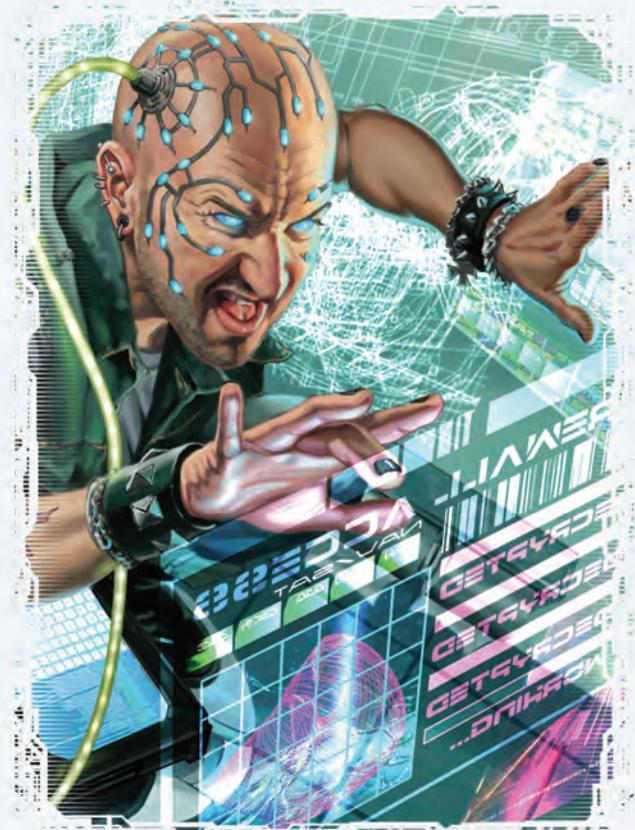
Ventajas

Las ventajas proporcionan recursos y conexiones a la Corporación que la ayudan a avanzar y puntuar sus planes.

La Corporación instala ventajas en los servidores remotos. Una ventaja no está activa hasta que no es ejecutada pagando una cantidad de créditos igual a su coste de ejecución (12).

Algunas ventajas también pueden avanzarse, lo que puede hacerles pasar por planes y engañar al Runner. Cuando el Runner accede a una ventaja, puede destruirla pagando una cantidad de créditos igual a su coste de destrucción (13).

Sólo puede haber un plan o una ventaja instalados a la vez en un servidor remoto.



Cartas de Runner

Hay cinco tipos de cartas de Runner: identidades, hardware, recursos, programas y eventos. Todas estas cartas, excepto la carta de Identidad, se barajan para formar el mazo del Runner al comienzo de la partida. Las cartas de Runner siempre están activas mientras estén instaladas.

Elementos de una carta de Runner

- | | | |
|-----------------------------|---------------------------------|------------------------|
| 1 Título/
Subtítulo | 6 Tamaño de
mazo mínimo | 11 Coste de
memoria |
| 2 Afiliación de
facción | 7 Límite de
influencia | 12 Fuerza |
| 3 Enlace base | 8 Identificación
de la carta | 13 Coste de juego |
| 4 Tipo de carta:
subtipo | 9 Coste de
instalación | |
| 5 Cuadro de texto | 10 Valor de
influencia | |

Carta de Identidad del Runner

Las cartas de Identidad indican la identidad que ha adoptado el Runner.

La carta de Identidad del Runner define la facción del Runner y describe la capacidad especial de la identidad. También proporciona un tamaño de mazo mínimo que debe cumplirse al crear mazos (6) y la cantidad de influencia disponible para gastar en cartas de otras facciones (7). Consulta “Creación de mazos” en la página 24 para ver más información.



Hardware

El hardware agrupa toda la gama de herramientas físicas que tiene a su disposición el Runner.

El Runner instala hardware en su Equipo pagando el coste de instalación (9).

No hay límite a la cantidad de hardware que el Runner puede instalar en su Equipo.



Recursos

Los recursos son una amplia variedad de conexiones, ventajas y habilidades que ayudan al Runner.

El Runner instala recursos en su Equipo pagando el coste de instalación (9).

No hay límite a la cantidad de recursos que el Runner puede instalar en su Equipo.

Cuando el Runner está **MARCADO** (ver “Marcas” en la página 20), la Corporación puede destruir sus recursos.



Programas

Los programas son herramientas digitales a disposición del Runner para sus incursiones.

El Runner instala programas en su Equipo pagando el coste de instalación (9).

Los programas son el único tipo de carta que tiene un coste de memoria (11). El coste de memoria de los programas instalados nunca puede superar el límite de memoria del Runner en ese momento (ver "Programas" en la página 15).

El Runner usa un subtipo de programas llamado **ROMPEHIELOS** (4) para romper subrutinas de hielo durante las incursiones (ver "Rompehielos" en la página 16). La fuerza de un rompehielos (12) debe ser igual o mayor que la del hielo con el que interactúa.



Eventos

Los eventos representan sucesos singulares y siempre se destruyen después de ser jugados.

Para jugar un evento, el Runner paga una cantidad de créditos igual a su coste de juego (13). Al ser jugado, se resuelven las capacidades indicadas en el cuadro de texto del evento. A continuación, el evento es destruido inmediatamente. Los eventos nunca se instalan.



Capacidades con coste

Las capacidades de algunas cartas tienen costes de activación que el jugador debe pagar antes de que el efecto de la capacidad pueda resolverse. Estas capacidades se llaman **CAPACIDADES CON COSTE**. El coste de activación de una carta siempre se indica en su cuadro de texto antes del efecto, usando el siguiente formato "coste: efecto".

Los costes más comunes son el gasto de clics (Ⓞ), el gasto de créditos (Ⓜ), la destrucción de la carta (☒) y el gasto de contadores alojados. Algunos efectos combinan varios tipos de coste.

Ejemplo: la carta de Runner Sorbedatos tiene el siguiente texto "Contador de virus alojado: El hielo ejecutado al que te enfrentes en este momento tiene -1 punto de fuerza hasta el final del enfrentamiento." El Runner debe gastar 1 contador de virus que haya sobre Sorbedatos (devolviéndolo al banco de fichas) para activar esta capacidad, tras lo cual la fuerza del hielo elegido disminuye en 1.

Si el jugador no puede pagar el coste completo de una capacidad, no puede activarla.

Cartas únicas

Las cartas que tienen este símbolo (♦) delante del título se consideran únicas. No puede haber activa más de una carta única con el mismo título a la vez. Si una carta única pasa a estar activa, cualquier otra carta activa que comparta su título es destruida inmediatamente. Esta destrucción no puede ser prevenida.

Cómo jugar

En *Android: Netrunner*, la Corporación y el Runner alternan sus turnos de juego. *Android: Netrunner* es diferente a otros juegos porque la Corporación y el Runner siguen reglas distintas. No obstante, todos los jugadores deberían familiarizarse con las reglas de ambos bandos.

La Corporación siempre juega el primer turno de la partida.

Descripción del turno

Durante su turno, cada jugador realiza **ACCIONES** gastando clics. Un jugador sólo puede gastar sus clics durante su propia fase de Acción, y **debe** gastar todos sus clics en cada fase de Acción. La Corporación comienza su turno con tres clics (③③③), y el Runner comienza su turno con cuatro clics (④④④④).

Turno de la Corporación

El turno de la Corporación está compuesto por tres fases que realiza en el siguiente orden:

1. **Fase de Robo:** la Corporación roba una carta de I+D.
2. **Fase de Acción:** la Corporación tiene ③③③ con los que realizar acciones.
3. **Fase de Descarte:** la Corporación se descarta de cartas hasta tener el tamaño de mano máximo, si es necesario.

1. Fase de Robo

La Corporación roba la carta superior de I+D. Esto no le cuesta ningún clic.

Nota: si su I+D está vacío cuando la Corporación intenta robar una carta, el Runner gana la partida inmediatamente.

2. Fase de Acción

En su fase de Acción, la Corporación realiza acciones gastando ③③③. Sólo puede realizar acciones durante su fase de Acción, y debe gastar sus tres clics durante la misma.

La Corporación puede realizar cualquiera de las siguientes acciones tantas veces como quiera, combinándolas como desee, siempre que pueda pagar sus costes. Estas acciones se indican con el formato “coste: efecto”.

- ③: Roba una carta de I+D.
- ③: Gana 1ℳ (un crédito).
- ③: Instala un plan, ventaja, mejora o hielo.
- ③: Juega una operación.
- ③, 1ℳ: Avanza una carta.
- ③, 2ℳ: Destruye un recurso del Equipo del Runner si el Runner está **MARCADO**.
- ③③③: Purga contadores de virus.
- Activa una capacidad ③ de una carta activa (el coste varía).

Siempre que la Corporación gasta clics en una de estas acciones, se considera que está realizando una acción, y no puede realizar otra acción hasta que la acción actual se resuelva por completo.

Cuando la Corporación ha gastado todos sus clics, termina su fase de Acción y comienza su fase de Descarte.

Cartas ejecutadas y suspendidas

Las cartas instaladas de la Corporación tienen dos estados de juego: **EJECUTADAS**, cuando la carta está boca arriba y activa, y **SUSPENDIDAS**, cuando la carta está boca abajo e inactiva. La Corporación puede mirar sus cartas suspendidas en cualquier momento. Para ejecutar una carta instalada, la Corporación paga su coste de ejecución y la pone boca arriba.

Nota: ejecutar una carta no le cuesta ningún clic a la Corporación.

Para organizar esta información oculta para ambos jugadores, es importante que la Corporación cumpla las siguientes reglas sobre la orientación de las cartas:

- Los planes, ventajas y mejoras siempre se instalan con una orientación vertical.
- El hielo siempre se instala con una orientación horizontal.



Ventaja instalada (ejecutada)



Hielo instalado (suspendido)

Robar una carta

Por , la Corporación roba la carta superior de I+D y la añade a su SC.

Ganar un crédito

Por , la Corporación coge 1  del banco y lo añade a su reserva de créditos.

Instalar cartas

Por , la Corporación instala un solo plan, ventaja, mejora o hielo desde la SC, colocando la carta boca abajo en la mesa.

Nota: cuando se instala una ventaja o una mejora, la Corporación puede pagar su coste de ejecución para ejecutarla en casi cualquier momento (ver las “Estructuras de orden de resolución” en las páginas 32-33). El hielo sólo se puede ejecutar cuando el Runner se aproxima a él durante una incursión (ver “Aproximarse al hielo” en la página 17).

Al instalar una carta en un servidor, la Corporación puede destruir cualquier carta ya instalada en ese servidor. Las cartas destruidas van a los Archivos boca arriba si están ejecutadas y boca abajo si están suspendidas.

Si la Corporación elige crear un servidor remoto al instalar una carta, la instala colocándola boca abajo en la ubicación que elija de su zona de juego. Los planes, ventajas, mejoras y hielo pueden usarse para crear nuevos servidores remotos. Si la Corporación crea un servidor remoto instalando hielo, el servidor existe, pero se considera **VACÍO**. Un servidor vacío puede ser objetivo de una incursión del Runner.

Nota: ningún jugador puede recolocar o mezclar las cartas instaladas excepto mediante efectos de cartas.

A continuación se describen las restricciones de instalación y los costes asociados de cada tipo de carta:

Planes: los planes sólo pueden ser instalados en un servidor remoto. Después de que un plan sea instalado, la Corporación puede avanzarlo y acabar puntuándolo (ver “Avanzar una carta” en la página 14).

Nota: un servidor remoto no puede tener más de un plan o una ventaja instalado a la vez.

Si la Corporación quiere instalar un plan en un servidor remoto que ya tiene una ventaja o un plan instalado, puede instalar la carta, pero primero **debe** destruir la carta existente como parte de la acción de instalar. No hay que destruir mejoras para instalar un plan o una ventaja.

Ventajas: las ventajas sólo pueden ser instaladas en un servidor remoto.

Si la Corporación quiere instalar una ventaja en un servidor remoto que ya tenga una ventaja o un plan instalado, puede instalar la carta, pero primero **debe** destruir la carta existente como parte de la acción de instalar.

Mejoras: las mejoras pueden ser instaladas en cualquier servidor. Cuando se instala una mejora en un servidor central, se instala en la raíz del servidor central.

A diferencia de los planes o ventajas, no hay límite a la cantidad de mejoras que la Corporación puede instalar en cualquier servidor, ya sea central o remoto.

Nota: la Corporación sólo puede tener instalada una mejora con el subtipo **región** por servidor o raíz de servidor, como indica el cuadro de texto de estas cartas.

Hielo: los hielos pueden ser instalados delante de cualquier servidor para protegerlo. Después de que se instale un hielo delante de un servidor, queda dedicado a ese servidor y no puede ser movido ni recolocado.

Cuando la Corporación instala un hielo, **debe** hacerlo en la posición más exterior del servidor y pagar un coste de instalación igual a la cantidad de hielos que ya estén protegiendo ese servidor. La posición más exterior es la posición más alejada del servidor, delante de cualquier otro hielo que ya esté protegiendo el servidor.

Al instalar hielo, la Corporación puede destruir primero cualquier hielo que esté protegiendo ese servidor para reducir el coste de instalación. A continuación, instala el nuevo hielo en la posición más exterior del servidor.



Ejemplo de instalación

Este servidor remoto tiene instalada una ventaja ejecutada, protegida por dos hielos. Si la Corporación quiere instalar un tercer hielo para proteger este servidor, tendrá que pagar 2  (uno por cada hielo ya instalado) y colocarlo delante del Muro de Hielo, en la posición más exterior. La Corporación puede destruir uno o los dos hielos antes de instalar para reducir este coste.

Las imágenes muestran: 1. Una carta de Hielo: Barrera instalada en un servidor. 2. Una carta de Muro de Hielo instalada en un servidor. 3. Una carta de Subcontrata de Seguridad instalada en un servidor.

Jugar operaciones

Por , la Corporación juega una operación desde su mano pagando su coste de juego. A continuación la coloca boca arriba en su zona de juego, resuelve inmediatamente sus efectos y la destruye.

Avanzar una carta

Por  y 1 , la Corporación añade una ficha de Avance a una carta instalada. Los planes siempre pueden ser avanzados mientras estén instalados. Otras cartas distintas a los planes sólo pueden ser avanzadas si lo permite su cuadro de texto. No hay límite a la cantidad de veces que una carta puede ser avanzada.

Nota: si el cuadro de texto de una carta dice que la carta puede ser avanzada, la carta puede ser avanzada incluso cuando está suspendida.

Puntuar planes: cuando la cantidad de fichas de Avance sobre un plan es igual o mayor que su requisito de avance, el plan está **COMPLETAMENTE AVANZADO** y la Corporación puede puntuarlo. Los únicos momentos en los que la Corporación puede puntuar un plan es justo antes de que comience su turno o después de completar una acción.

Para puntuar un plan, la Corporación lo pone boca arriba y lo coloca en su zona de puntuación, resolviendo cualquier capacidad condicional que haya en el plan y que incluya la expresión “Cuando puntúes”. La Corporación no puede puntuar un plan hasta que esté completamente avanzado. Puntuar un plan no cuesta ningún clic y no es una acción.

Mientras haya un plan en la zona de puntuación de la Corporación, está activo y añade sus puntos de plan a su puntuación.

Avanzar ventajas

Algunas ventajas pueden ser avanzadas. Avanzar ventajas les hace parecer planes, lo que puede resultar útil para engañar al Runner y que realice incursiones que no le beneficien.

Puntuación retrasada: a veces, un plan tiene una capacidad que recompensa seguir avanzando más allá del requisito de avance del plan, o una capacidad que anima a la Corporación a retrasar la puntuación del plan. La Corporación no está obligada a puntuar un plan inmediatamente después de cumplir su requisito de avance. En vez de eso puede avanzarlo más o esperar un momento más oportuno para puntuarlo.

Destruir un recurso del Runner

Si el Runner está marcado, la Corporación puede gastar  y 2  para elegir uno de los recursos del Runner y destruirlo (ver “Marcas” en la página 20).

Purgar contadores de virus

Por , , , la Corporación retira todos los contadores de virus **ALOJADOS** (ver “Alojamiento” en la página 22) en las cartas y los devuelve al banco de fichas.

Activar capacidades

Algunas cartas tienen capacidades con costes de activación que requieren que la Corporación gaste uno o más clics. Estas capacidades tienen el icono  en su coste de activación, y la Corporación sólo puede activarlas durante su fase de Acción.

3. Fase de Descarte

La Corporación comienza la partida con un tamaño de mano máximo de cinco cartas, pero los efectos de algunas cartas pueden aumentar o disminuir este límite. Si las cartas de la SC superan el tamaño de mano máximo de la Corporación al comienzo de la fase de Descarte, debe **DESCARTARSE** hasta tener el tamaño de mano máximo.

Destruir y descartar

Una carta descartada no se considera destruida y viceversa. Las cartas que previenen que una carta sea destruida no pueden prevenir que sea descartada.

Si la Corporación debe descartar más de una carta de la SC, elige y descarta cartas de la SC de una en una hasta que deje de sobrepasar el tamaño de mano máximo.

Las cartas descartadas desde la SC siempre se envían a los Archivos boca abajo, independientemente de si el Runner ha accedido a ellas previamente.

Después de que la Corporación complete su fase de Descarte, el Runner comienza su turno.



Turno del Runner

El turno del Runner está compuesto por dos fases que realiza en el siguiente orden:

1. **Fase de Acción:** el Runner tiene  con los que realizar acciones.
2. **Fase de Descarte:** el Runner se descarta de cartas hasta tener el tamaño de mano máximo, si es necesario.

1. Fase de Acción

En su fase de Acción, el Runner realiza acciones gastando . Sólo puede realizar acciones durante su fase de Acción, y debe gastar sus cuatro clics durante la misma.

El Runner puede realizar cualquiera de las siguientes acciones tantas veces como quiera, combinándolas como desee, siempre que pueda pagar sus costes. Se indican con el formato “coste: efecto”.

- : Roba una carta del Montón.
- : Gana 1 .
- : Instala un programa, recurso o hardware.
- : Juega un evento.
-  y : Retira una marca.
- : Realiza una incursión.
- Activa una capacidad  de una carta activa (el coste varía).

Siempre que el Runner gasta clics en una de estas acciones, se considera que está realizando una acción y no puede realizar otra acción hasta que la acción en curso se resuelva por completo.

Cuando el Runner ha gastado todos sus clics, termina su fase de Acción y comienza su fase de Descarte.

Robar una carta

Por , el Runner roba la carta superior del Montón y la añade a su Empuñadura.

Ganar un crédito

Por , el Runner coge 1  del banco y lo añade a su reserva de créditos.

Instalar cartas

Por , el Runner instala un solo programa, recurso o hardware, boca arriba, en su Equipo. Una carta de Runner instalada está activa y no tiene que ser ejecutada como las cartas de Corporación

Nota: las cartas del Runner siempre se instalan boca arriba y con una orientación vertical.

Programas: para instalar un programa, el Runner paga el coste de instalación del programa y lo coloca en su fila de programas. Cada programa tiene también un coste de memoria. El Runner no puede tener instalados programas que sumen un coste de memoria total mayor que sus **UNIDADES DE MEMORIA** (UM) disponibles. El Runner comienza la partida con cuatro UM, aunque los efectos de algunas cartas pueden aumentar o disminuir este valor.

Si el coste de UM de los programas instalados del Runner supera en cualquier momento sus UM disponibles, debe destruir programas instalados hasta que deje de superar sus UM disponibles.

El Runner puede elegir destruir cualquier cantidad de programas instalados al comienzo de una acción de instalar programa.

Recursos: para instalar un recurso, el Runner paga el coste de instalación del recurso y lo coloca en su fila de recursos.

No hay límite a la cantidad de recursos que un Runner puede tener instalados.

Hardware: para instalar un hardware, el Runner paga el coste de instalación del hardware y lo coloca en su fila de hardware.

No hay límite a la cantidad de hardware que un Runner puede tener instalado.

Nota: el Runner no puede tener instalado más de un hardware con el subtipo **consola** a la vez, como indica el cuadro de texto de estas cartas

Jugar eventos

Por , el Runner juega un evento desde su mano pagando su coste de juego. A continuación lo coloca boca arriba en su zona de juego, resuelve inmediatamente los efectos del evento y lo destruye.

Retirar marcas

Por  y , el Runner retira una de sus marcas.

Realizar una incursión

Por , el Runner inicia una incursión contra la Corporación (ver “Incursiones” en la página 16), para robar sus planes y destruir sus cartas.

Activar capacidades

Algunas cartas tienen capacidades con costes de activación que requieren que el Runner gaste uno o más clics. Estas capacidades tienen el icono  en su coste de activación, y el Runner sólo puede activarlas durante su fase de Acción.

2. Fase de Descarte

El Runner comienza la partida con un tamaño de mano máximo de cinco cartas, pero los efectos de algunas cartas pueden aumentar o disminuir este límite (ver “Daño cerebral” en la página 20). Si las cartas de la Empuñadura del Runner superan su tamaño de mano máximo al comienzo de la fase de Descarte, debe descartarse hasta tener el tamaño de mano máximo.

Si el Runner debe descartar más de una carta de su Empuñadura, elige y descarta cartas de su Empuñadura de una en una hasta que deje de sobrepasar el tamaño de mano máximo.

Después de que el Runner complete su fase de Descarte, la Corporación comienza su turno.

IncurSIONES

Las incursiones son el núcleo de *Android: Netrunner* y proporcionan oportunidades para que el Runner robe planes de la Corporación y destruya sus cartas. En una incursión, el Runner ataca uno de los servidores de la Corporación para intentar acceder a sus cartas, usando sus programas instalados para ayudarlo a superar el hielo de la Corporación.

Puesto que la mayoría de las incursiones enfrentan a los programas rompehielos que tiene instalados el Runner contra el hielo que tiene instalado la Corporación, es crucial que ambos jugadores entiendan las funciones y subtipos del hielo de la Corporación y los rompehielos del Runner.

Hielo

El hielo es software defensivo que la Corporación instala delante de sus servidores para proteger sus valiosos datos. Hay cuatro subtipos principales que pueden aparecer en un hielo: **centinela**, **barrera**, **puerta de código** y **trampa**. El hielo también tiene capacidades individuales llamadas **SUBROUTINAS**.



Un hielo

Subrutinas

Las subrutinas son capacidades de un hielo, que se indican con el símbolo \curvearrowright . Si el Runner se enfrenta a un hielo ejecutado y no rompe o no puede romper sus subrutinas, las subrutinas que no se han roto se activan y resuelven de una en una.

Además de evitar que el Runner acceda a los servidores de la Corporación y finalizar su incursión, las subrutinas pueden presentar otros peligros si se les permite activarse, como dañar al Runner o iniciar un intento de rastreo (ver “Rastros y marcas” en la página 20).

Rompehielos

Los **ROMPEHIELOS** son programas con el subtipo **rompehielos** que el Runner puede usar para superar el hielo al que se enfrente durante una incursión. Cada rompehielos tiene una fuerza, un coste de instalación y uno o más subtipos que reflejan el tipo de subrutinas de hielo que puede romper.

El Runner usa rompehielos para interactuar con las subrutinas de los hielos y romperlas. Un rompehielos sólo puede interactuar con hielos que tengan una fuerza menor o igual a la suya.

Además de este requisito de fuerza, muchas capacidades de rompehielos sólo pueden usarse para romper subrutinas de subtipos de hielo concretos. Por ejemplo, un rompehielos que tenga la capacidad “1 C : Rompe una subrutina **barrera**.” sólo puede usar esta capacidad para romper subrutinas de un hielo que tenga el subtipo barrera. No importa que el hielo tenga subtipos adicionales, siempre y cuando tenga **cualquiera** de los subtipos mencionados en la capacidad del rompehielos. Si una capacidad no se restringe a un subtipo (p. ej., “Rompe una subrutina de hielo”), puede usarse contra cualquier hielo.



Un rompehielos

Aumentar la fuerza de un rompehielos

Muchos rompehielos permiten al Runner aumentar temporalmente la fuerza del rompehielos gastando créditos. Esto ayuda al Runner a afrontar hielos más fuertes siempre que tenga suficientes créditos para gastar. Este aumento de fuerza **sólo** dura mientras interactúa con el hielo al que se enfrenta en ese momento, a menos que se especifique algo distinto en las capacidades de la carta. Después de un enfrentamiento con un hielo, la fuerza del rompehielos vuelve a ser el valor mostrado en su carta. Esto se aplica también a cualquier otro modificador de fuerza proporcionado los rompehielos.



Mala publicidad

Algunas cartas y eventos de *Android: Netrunner* le dan mala publicidad a la Corporación. Por cada punto de mala publicidad que tenga la Corporación, el Runner gana 1 C al comienzo de cada incursión. El Runner puede gastar estos créditos durante su incursión como si estuviesen en su reserva de créditos, pero cualquier crédito de mala publicidad que no haya sido gastado volverá al banco al final de la incursión. La mala publicidad siempre genera ingresos para el Runner al comienzo de una incursión, incluso cuando el Runner realice varias incursiones en un solo turno.

Fases de una incursión

Por lo general, las incursiones se desarrollan en tres fases, pero no todas las incursiones incluirán todas las fases. Los jugadores deberían utilizar el siguiente texto junto con el diagrama “Orden de resolución de una incursión” de la página 33 para entender completamente todos los detalles de las incursiones.

1. Fase de Inicio
2. Fase de Confrontación
3. Fase de Acceso

1. Fase de Inicio

Para iniciar una incursión, el Runner declara qué servidor va a atacar. El Runner sólo puede iniciar una incursión contra un único servidor por cada acción de incursión.

Después de que el Runner declare el servidor que va a atacar, gana 1 C para gastar durante la incursión por cada punto de mala publicidad que tenga la Corporación. A continuación, ambos jugadores comprueban si hay hielo protegiendo el servidor atacado.

Si hay hielo protegiendo el servidor atacado, la incursión prosigue con la fase de Confrontación.

Si no hay hielo protegiendo el servidor, la incursión prosigue con la fase de Acceso.

2. Fase de Confrontación

La fase de Enfrentamiento consiste en **APROXIMARSE** a un hielo y después, si así lo desea el Runner, **ENFRENTARSE** a él. Un Runner se aproxima de uno en uno a cada hielo que proteja el servidor, comenzando por el más exterior. El Runner debe **SUPERAR** cada hielo para aproximarse al siguiente hielo que proteja el servidor, siguiendo este proceso hasta haber superado todos los hielos o hasta que termine la incursión. Si el Runner supera todos los hielos que protegen el servidor atacado, la incursión pasa a la fase de Acceso.

Aproximarse al hielo

Cuando el Runner se acerca a un hielo, primero debe decidir si desea continuar la incursión o **DESENCHUFARSE**. Si decide desenchufarse, su incursión termina y se considera fracasada. **El Runner no puede desenchufarse al aproximarse al primer hielo de una incursión.**

Si el Runner decide continuar en lugar de desenchufarse, la Corporación tiene la oportunidad de ejecutar el hielo al que se ha aproximado y cualquier otra carta que no sea hielo.

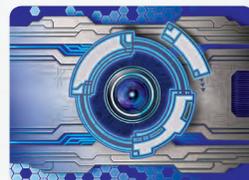
Nota: la Corporación sólo puede ejecutar hielos cuando el Runner se aproxima a ellos.

Si la Corporación decide ejecutar el hielo al que se aproxima el Runner cuando tiene la oportunidad de ejecutar cartas, el Runner se enfrenta al hielo.

Si después de que la Corporación haya tenido la oportunidad de ejecutar cartas el hielo no ha sido ejecutado, el Runner lo supera. A continuación prosigue la incursión aproximándose al siguiente hielo que protege el servidor o pasando a la fase de Acceso si no hay más hielo al que aproximarse.

Ejemplo de aproximación

HIELO MÁS EXTERIOR



HIELO MÁS INTERIOR



SERVIDOR REMOTO



ORDEN DE APROXIMACIÓN



Enfrentarse al hielo

Cuando el Runner se enfrenta a un hielo, tiene la oportunidad de romper cualquier subrutina que haya en él. Después de que el Runner termine de romper las subrutinas que quiera romper, cada subrutina del hielo que no se haya roto se activa en el orden indicado en la carta. Si una subrutina termina la incursión, ésta termina inmediatamente y no se activan más subrutinas de ese hielo.

Romper subrutinas: para romper una subrutina, el Runner usa las capacidades de los rompehielos que tiene instalados. El Runner puede romper las subrutinas del hielo al que se enfrenta en cualquier orden que escoja. No hay límite al número de cartas instaladas que puede usar un Runner para interactuar con el hielo al que se enfrenta, pero por lo general sólo se necesita un rompehielos. Recuerda que antes de que un rompehielos pueda interactuar con un hielo, la fuerza del rompehielos debe ser igual o mayor que la fuerza del hielo al que se enfrenta.

Nota: romper todas las subrutinas del hielo no significa que éste sea destruido. Un hielo superado sigue instalado y hay que aproximarse a él durante todas las incursiones futuras contra el servidor que protege.

Después de que el Runner rompa todas las subrutinas del hielo o de que se resuelvan los efectos de las subrutinas que no se hayan roto sin que la incursión termine, el Runner ha superado ese hielo. A continuación prosigue con la incursión aproximándose al siguiente hielo que proteja el servidor o pasando a la fase de Acceso si no hay más hielo al que aproximarse.

3. Fase de Acceso

Después de que el Runner haya superado todo el hielo que protege el servidor atacado, tiene una última oportunidad para desenchufarse. Si decide continuar, la Corporación tiene una última oportunidad para ejecutar cartas. Después, se considera que la incursión tiene éxito y el Runner **ACCEDE** a las cartas de la Corporación, mirándolas. El tipo de servidor atacado determina el grado y método de acceso, imponiendo al Runner las siguientes reglas para acceder a las cartas:

- **I+D:** el Runner accede a la carta superior de I+D y a cualquier mejora que haya en su raíz. A menos que el Runner robe o destruya la carta, o sea obligado a revelarla por el texto de una carta, no debe mostrar las cartas a las que ha accedido en el I+D de la Corporación.
- **SC:** el Runner accede a una carta aleatoria de la SC y a cualquier mejora que haya en su raíz. Las cartas que el Runner no robe o destruya vuelven a la SC.
- **Archivos:** el Runner accede a todas las cartas de los Archivos y a cualquier mejora que haya en su raíz. El Runner pone todas las cartas boca arriba antes de acceder a ellas, y no está obligado a mantener su orden. El Runner roba todos los planes de los Archivos y no puede destruir cartas que ya estén allí. Después de que se acceda a los Archivos, todas las cartas vuelven a esta pila boca arriba.
- **Servidor remoto:** el Runner accede a todas las cartas que haya en el servidor.

Nota: el hielo instalado no está en ningún servidor y nunca se accede a él.

Robar planes

Si el Runner accede a un plan, lo roba y lo coloca boca arriba en su zona de puntuación, resolviendo cualquier capacidad condicional que tenga el plan y que incluya la expresión “Cuando robes”. Mientras un plan esté en la zona de puntuación del Runner, suma sus puntos de plan a su puntuación. El Runner no puede rechazar robar planes a los que acceda.

Destruir cartas

Si el Runner accede a una carta con un coste de destrucción, puede pagar una cantidad de créditos igual a su coste de destrucción para destruirla, poniéndola boca arriba en los Archivos.

Acceder a varias cartas

Cuando accede a varias cartas, el Runner accede a ellas de una en una siguiendo el orden que quiera. Por ejemplo, el Runner puede acceder a una carta de la SC, luego a una mejora instalada en la raíz de la SC y después a otra carta de la SC, si tiene la capacidad de hacerlo.

Al acceder a varias cartas de I+D, el Runner debe robarlas en orden, empezando por la parte superior del mazo, y debe devolver cualquier carta que no puntúe ni destruya en el orden inverso, para mantener su posición en I+D.

El Runner debe resolver por completo su acceso a una carta (robarla, pagar para destruirla, etc.) antes de acceder a la siguiente carta. Si el Runner puntúa un plan que le permite llegar a siete o más puntos, gana la partida inmediatamente, incluso si pudiese acceder a más cartas.

Terminar la incursión

Después de que el Runner haya accedido a todas las cartas necesarias, devuelve todas las cartas que no haya robado ni destruido a sus estados de juego originales. Por ejemplo, una carta suspendida en un servidor remoto vuelve boca abajo a ese servidor, y una carta a la que se ha accedido desde la SC vuelve a la SC.

Después de que un Runner termine de acceder a las cartas, la incursión termina. El Runner devuelve al banco de fichas todos los créditos de mala publicidad que no haya gastado y reanuda su fase de Acción.



Ejemplo de incursión

Bart el Runner gasta su último clic en iniciar una incursión contra un servidor remoto de Olivia. Bart tiene instalados una Hoja Gordiana, Crypsis, Constructo de Sacrificio y La Caja de Herramientas y cuenta con 5 € . El servidor remoto tiene dos cartas suspendidas y tres hielos protegiéndolo, uno de ellos ejecutado. Una de las cartas tiene un contador de Avance. Olivia tiene 7 € .

Puesto que el primer hielo que protege el servidor atacado está ejecutado, Bart debe enfrentarse a él. Hoja Gordiana ya tiene fuerza 2, así que Bart gasta 1 € de La Caja de Herramientas para romper la segunda subrutina de Enigma, “Termina la incursión”, y declara que ha terminado de romper subrutinas (1). Se resuelve la primera subrutina, “El Runner pierde € si puede”, pero Bart no tiene clics que perder.

Puesto que ha superado el hielo, Bart se aproxima al siguiente hielo que protege el servidor; en este momento puede continuar la incursión o desenchufarse. Como aún tiene 5 € en su reserva de créditos y 1 € en La Caja de Herramientas decide continuar. Olivia tiene la oportunidad de ejecutar cartas, pero rechaza hacerlo. A continuación, Bart supera ese hielo y se aproxima al hielo más interior que protege el servidor.

Bart vuelve a elegir continuar la incursión, confiando en sus créditos y programas en juego. Olivia, con 7 € , vuelve a tener la oportunidad de ejecutar cartas. Decide ejecutar la mejora instalada en el servidor gastando 1 € y da la vuelta a Akitaro Watanabe (2). Esto la deja con sólo 6 € . Su tercer hielo es un Muro de Espinas. Aunque normalmente este hielo sería demasiado caro para que Olivia pudiera ejecutarlo, Akitaro Watanabe disminuye en 2 el coste de ejecución de los hielos que protegen el servidor. Olivia ejecuta el hielo pagando 6 € , lo que la deja sin créditos (3).

Bart se enfrenta a Muro de Espinas y gasta 1 € de La Caja de Herramientas y 4 € de su reserva para aumentar la fuerza de Crypsis a 5 (4). Puesto que sólo le queda 1 € , no puede romper las dos subrutinas de Muro de Espinas. Rompe la subrutina “Termina la incursión” gastando 1 € (5), y luego debe retirar 1 contador de virus alojado de Crypsis o destruirlo. Puesto que Crypsis no tiene contadores de virus, Bart decide usar su Constructo de Sacrificio y activa su efecto de prevenir para destruirlo en lugar de destruir Crypsis (6).

A continuación se activa y resuelve la primera subrutina de Muro de Espinas, que inflige 2 puntos de daño de red al Runner. Bart debe destruir dos cartas de su Empuñadura al azar, lo que le deja con una sola carta.

Ahora que Bart ha superado todos los hielos que protegen el servidor, tiene una última oportunidad de desenchufarse. Vuelve a decidir continuar la incursión. Ahora Olivia puede ejecutar cartas. Puesto que la carta suspendida del servidor es un plan, rechaza hacerlo.

En ese momento se considera que la incursión ha tenido éxito, y Bart puede acceder a las cartas. El Runner elige el orden en el que accede a las cartas, por lo que Bart escoge primero la carta suspendida. Da la vuelta al plan, lo roba y lo añade a su zona de puntuación (7); a continuación recibe 1 punto de daño de red por la capacidad de la carta de Identidad de Jinteki, lo que destruye la última carta de su Empuñadura. Después accede a la mejora, pero puesto que no puede pagar el coste de destrucción, Akitaro Watanabe sigue instalado. A continuación, la incursión termina.



Rastreos y marcas

Aunque la Corporación pasa la mayor parte de la partida rechazando incursiones del Runner, los rastreos y las marcas le dan la oportunidad de atacarlo.

Rastreos

Las capacidades de algunas cartas inician un rastreo del Runner. Los rastreos vienen indicados por la expresión “**Rastreo**^X” en una carta, donde X indica la fuerza de rastreo base de ese intento de rastreo. Los rastreos enfrentan la fuerza de rastreo de la Corporación contra la fuerza de enlace del Runner; ambas fuerzas pueden aumentarse gastando créditos.

Durante un rastreo, la Corporación actúa en primer lugar, gastando abiertamente cualquier cantidad de créditos para aumentar su **FUERZA DE RASTREO** en un punto por cada crédito gastado. No hay límite a la cantidad de créditos que la Corporación puede gastar en el rastreo.

Después de que la Corporación gaste sus créditos, el Runner tiene la oportunidad de gastar créditos abiertamente para aumentar su **FUERZA DE ENLACE**. La fuerza de enlace base del Runner es igual al número de **ENLACES** (🔗) que tenga en juego. El Runner aumenta su fuerza de enlace en un punto por cada crédito gastado. No hay límite a la cantidad de créditos que el Runner puede gastar en el rastreo.

Después de que el Runner termine de aumentar su fuerza de enlace, ésta se compara con la fuerza de rastreo de la Corporación. Si la fuerza de rastreo supera la fuerza de enlace, el rastreo tiene éxito y se resuelven todos los efectos que incluyan la expresión “Si tiene éxito” asociados al rastreo. Si la fuerza de enlace es igual o mayor que la fuerza de rastreo, el rastreo no tiene éxito y se resuelven todos los efectos que incluyan la expresión “Si no tiene éxito” asociados al rastreo.

Ejemplo de rastreo

Un Runner se enfrenta a Cuervo de Datos y no puede romper la subrutina de rastreo. La carta de Identidad del Runner es Kate “Mac” McCaffrey (1 punto de enlace) y también tiene una copia de Acceso a Globalsec (1 punto de enlace) en su Equipo, lo que le da una fuerza de enlace base de 2. Cuervo de Datos tiene una fuerza de rastreo base de 3, y la Corporación decide gastar 2👁 para aumentar así la fuerza de rastreo de Cuervo de Datos a 5. Esto significa que el Runner tendría que gastar 3👁 para hacer que el rastreo no tuviera éxito. El Runner tiene 7👁 en su reserva y decide gastar 3👁 para igualar la fuerza de rastreo de la Corporación. Puesto que el rastreo no tuvo éxito, no se coloca ningún contador de poder sobre Cuervo de Datos.



Marcas

Los efectos de algunas cartas tienen como resultado que se coloque una marca sobre el Runner. Mientras el Runner tenga al menos una marca, se considera **MARCADO**. Mientras el Runner esté marcado, la Corporación puede gastar 2👁 y 2👁 como acción para destruir uno de los recursos del Runner. Los efectos de algunas cartas también pueden activarse si el Runner está marcado, y por lo general es peligroso para el Runner estar marcado durante mucho tiempo.

Mientras esté marcado, el Runner puede gastar 2👁 y 2👁 como acción para retirar la marca y devolverla al banco de fichas. Mientras tenga marcas que retirar, el Runner puede repetir esta acción tantas veces como quiera siempre que tenga suficientes clics y créditos para pagar el coste.

Daño

Muchas cartas y subrutinas de hielo infligen daño al Runner, quien puede recibir los siguientes tres tipos de daño:

- **DAÑO FÍSICO:** el Runner destruye una carta de su Empuñadura al azar por cada punto de daño físico que le sea infligido.
- **DAÑO DE RED:** el Runner destruye una carta de su Empuñadura al azar por cada punto de daño de red que le sea infligido.
- **DAÑO CEREBRAL:** el Runner destruye una carta de su Empuñadura al azar por cada punto de daño cerebral que le sea infligido, y su tamaño de mano máximo queda reducido permanentemente en una carta. El Runner debe coger una ficha de Daño cerebral para llevar la cuenta de esto.

Nota: la única diferencia entre el daño físico y el de red son las cartas que los infligen y previenen.

Cuando el Runner destruye varias cartas al sufrir daño, las cartas se colocan en la Pila en el mismo orden en el que fueron destruidas al azar.

Si el Runner recibe más daño que la cantidad de cartas que tiene en la Empuñadura, o si al final de su turno tiene un tamaño de mano máximo menor que cero, **EXPIRA** y la Corporación gana la partida.

Ganar la partida

Si en cualquier momento un jugador tiene siete puntos de plan en su zona de puntuación, gana la partida inmediatamente.

Si I+D no contiene cartas y la Corporación intenta robar una carta, el Runner gana la partida inmediatamente.

Si el Runner expira (ver “Daño” en la sección anterior), la Corporación gana la partida.

Reglas adicionales

Las siguientes secciones describen reglas importantes adicionales e información no contemplada en las secciones anteriores.

Capacidades de las cartas

En *Android: Netrunner* hay dos tipos de capacidades de cartas distintos: **CAPACIDADES CONSTANTES** y **CAPACIDADES ACTIVADAS**. La siguiente información explica cómo funcionan estas capacidades en el juego.

Capacidades constantes

Las capacidades constantes afectan a la partida de forma continua mientras la carta en la que aparezcan esté activa y se cumpla cualquier otra condición especificada. No tienen costes asociados a ellas ni tienen que ser activadas. Un ejemplo de una capacidad constante es la carta Datos Basados en la Experiencia, que dice “Todos los hielos que protegen este servidor tienen +1 punto de fuerza.”

Capacidades activadas

Para usar una capacidad activada hay que cumplir un prerrequisito. Este prerrequisito puede ser un coste de activación que hay que pagar (**CAPACIDAD CON COSTE**) o una condición de activación que debe cumplirse (**CAPACIDAD CONDICIONAL**). Cuando se activa una capacidad, su efecto se resuelve inmediatamente y sólo puede ser detenido mediante efectos de **PREVENIR** o **EVITAR**. Los jugadores deben seguir todas las restricciones de las cartas al activar capacidades.

Capacidades con coste: para activar una capacidad con coste debe pagarse un coste de activación. Los costes de activación más comunes son el gasto de clics, créditos o contadores alojados y la destrucción de cartas. El coste de activación de una carta siempre se indica en su cuadro de texto antes del efecto, siguiendo el formato “coste: efecto”. Una capacidad con coste puede ser activada un número ilimitado de veces, siempre que se pague el coste y se cumpla cualquier condición especificada por el efecto. Las capacidades con coste pueden ser activadas al comienzo de cada turno, antes y después de cada acción de los jugadores y en ciertos momentos de una incursión, a menos que la capacidad requiera un clic, en cuyo caso debe activarse como acción. Un ejemplo de capacidad con coste es la carta Magnum Opus, que dice: “🗳️: Gana 2🗳️.”

Capacidades condicionales: para activar una capacidad condicional debe cumplirse una condición de activación. Una capacidad condicional sólo puede resolverse **una vez** por capacidad de activación. Las capacidades de activación suelen usar los términos “Cuando” o “Siempre que” en su texto de reglas. Un ejemplo de capacidad condicional es la carta Campaña de PAD, que dice: “Gana 1🗳️ cuando comience tu turno.”

Si una capacidad condicional usa la palabra “puede” o “puedes” en su descripción, es una capacidad condicional opcional. La decisión de activar la capacidad le pertenece al jugador que controla la carta, siempre y cuando se cumpla la condición de activación de la capacidad. Si una capacidad condicional no usa la palabra “puede” o “puedes” en su descripción, es una capacidad condicional obligatoria. Debe activarse cuando se cumpla su condición de activación, aunque el momento exacto de su resolución puede variar (ver “Efectos simultáneos” en la página 22).

Nota: las subrutinas de hielo son capacidades condicionales obligatorias que pueden romperse, en cuyo caso no se resuelven.

Otros términos y conceptos

Hay varios términos y conceptos más que los jugadores deben tener en cuenta al resolver capacidades.

Prioridad de orden de resolución

Siempre que exista una oportunidad de activar capacidades con coste, ejecutar cartas o puntuar planes (por lo general al comienzo de un turno y después de cada acción), el jugador que esté realizando su turno tiene la primera oportunidad de actuar. Puede activar tantas capacidades con coste, ejecutar tantas caras o puntuar tantos planes como desee siguiendo el orden que quiera. Cuando acabe, el otro jugador tiene la oportunidad de actuar. Cuando ese jugador acabe, el jugador inicial recibe la oportunidad de actuar una vez más.

Después de que ambos jugadores hayan tenido al menos una oportunidad de actuar y un jugador decline su oportunidad de actuar, los jugadores no podrán activar más capacidades con coste, ejecutar más cartas o puntuar más planes hasta la siguiente oportunidad de hacerlo.

Para más información sobre los detalles de activar capacidades con coste, ejecutar cartas y puntuar planes, consulta los diagramas de orden de resolución en las páginas 32-33.

Prevenir o evitar

Las capacidades de algunas cartas usan los verbos “prevenir” o “evitar”. Los efectos de prevenir y de evitar son los únicos efectos que pueden anular otro efecto. Un efecto de prevenir o de evitar indica lo que se previene o evita, y un efecto que sea prevenido o evitado no se resuelve. Los efectos de prevenir o evitar pueden ser activados siempre que se vaya a resolver el efecto que previenen o evitan.

Lenguaje autorreferencial

A menos que se indique algo distinto, una carta con texto que se refiere a su propio título sólo se refiere a sí misma, y no a otras copias de cartas con ese título.

Efectos de negación

Si un efecto prohíbe a un jugador que haga algo, generalmente empleando la forma “no puede” o “no puedes”, dicho efecto siempre prevalecerá sobre cualquier otro efecto, a menos que ese efecto lo anule explícitamente.



Destruir

Al destruir una carta como parte de un coste de activación para su propia capacidad con coste (☞), el efecto de esa carta se resolverá incluso aunque la carta ya no esté activa.

Exponer

Algunos efectos exponen una o más cartas. Por lo general, sólo pueden ser expuestas las cartas instaladas suspendidas, a menos que una capacidad especifique algo distinto. Una carta expuesta es revelada a todos los jugadores y luego devuelta a su estado anterior. Si un efecto expone varias cartas, se consideran expuestas simultáneamente.

Efectos simultáneos

Cuando una o más capacidades tienen el mismo orden de activación o se pueden activar a la vez, cada jugador elige el orden en el que se activan sus propias capacidades. Un jugador puede activar una capacidad condicional opcional antes que una capacidad condicional obligatoria si ambas tienen la misma condición de activación.

Si en algún momento los jugadores quieren realizar efectos simultáneos a la vez, el jugador que está realizando su turno resuelve todos sus efectos en primer lugar.

Alojar

Algunas cartas sólo pueden ser instaladas sobre otras cartas, y otras permiten que puedan instalarse cartas sobre ellas. Una carta que tiene otras cartas instaladas se llama “carta anfitrión”, mientras que la carta instalada es la “carta alojada”. Las cartas alojadas pueden abandonar el juego sin afectar a su carta anfitrión.

Las cartas también pueden alojar contadores y fichas. Los contadores o fichas alojados pueden ser gastados o abandonar el juego sin afectar a su anfitrión. Si un coste de activación requiere uno o más contadores alojados, dichos contadores deben ser gastados (devueltos al banco de fichas) desde la carta en la que aparece la capacidad.

Si un anfitrión abandona el juego, todas las cartas y contadores alojados también abandonan el juego. Esto no puede ser prevenido.

Renunciar a un plan

Las capacidades de algunas cartas requieren que la Corporación o el Runner renuncien a un plan. Cuando un jugador renuncia a un plan, elige cualquier plan de su zona de puntuación y lo retira del juego permanentemente (no va a los Archivos ni a la Pila). Ya no obtendrá puntos del plan al que ha renunciado.

Ejemplo de efectos simultáneos

El Runner tiene instaladas Casa de Empeños de Esopo y Wyldside, y ambas cartas tienen la misma condición de activación de “Cuando comience tu turno”. El Runner comienza su turno y puede elegir activar primero la capacidad condicional opcional de Casa de Empeños de Esopo y ganar 3☞ destruyendo Wyldside. Esto hace que la capacidad condicional obligatoria de Wyldside no se active, por lo que el Runner no pierde ☹.



Símbolos

En las cartas aparecen los siguientes símbolos:

☞: este símbolo significa **CRÉDITO**. Siempre aparece con un número, como 1☞, que significa “un crédito”, o 3☞, que significa “tres créditos”.

☹: este símbolo significa un solo **CLIC**. Varios clics se representan con varios símbolos, como ☹☹, que significa “dos clics”.

☹☹: este símbolo significa **CRÉDITO RECURRENTE**. Siempre aparece con un número, como 1☹☹, que significa “un crédito recurrente”, o 3☹☹, que significa “tres créditos recurrentes”. Los créditos recurrentes se colocan sobre una carta cuando ésta pasa a estar activa, y pueden ser usados inmediatamente. Todos los créditos recurrentes que gaste un jugador son reemplazados en su carta anfitrión al comienzo del turno de ese jugador. Un jugador sólo puede gastar estos créditos del modo en que se indica en su carta anfitrión.

☞☞: este símbolo significa **ENLACE**. Siempre se usa con una cantidad, como +1☞☞, que significa “más 1 enlace”.

☞☞☞: este símbolo significa **UNIDAD DE MEMORIA**. Siempre aparece con una cantidad, como +☞☞☞, que significa “más 2 unidades de memoria”.

☞☞☞☞: este símbolo significa **SUBROUTINA** y sólo aparece en cartas de Hielo. Cada símbolo indica una subrutina individual de un hielo.

☞☞☞☞☞: este símbolo significa **DESTRUIR**. Se usa como un coste de activación autorreferencial en un texto de reglas, como “☞☞☞☞☞: roba 2 cartas”, que significa “destruye esta carta para robar 2 cartas”.



Creación de mazos

En un Living Card Game, los jugadores pueden personalizar sus mazos añadiendo y quitando cartas para crear una experiencia de juego única.

¿Por qué crear tus propios mazos?

La creación de mazos es una manera estupenda de experimentar el juego de una forma totalmente nueva. En lugar de adaptarte al juego, puedes obligar al juego a adaptarse a ti. La creación de mazos abre la puerta a nuevas estrategias y experiencias y puede acabar llevándote a partidas más emocionantes en las que te sientas más involucrado. Cuando creas mazos, no estás participando en el juego sin más, sino que estás remodelando la forma de jugar al juego.

La primera vez que creas un mazo, suele ser buena idea modificar uno de los mazos iniciales en lugar de empezar de cero. Después de jugar a *Android: Netrunner* unas pocas veces con varios mazos, tendrás una idea general de lo que hacen las distintas cartas. Elige tu facción favorita y luego modifica el mazo inicial de esa facción cambiando algunas cartas por cartas de otras facciones. En la mayoría de los casos querrás crear un mazo que tenga el tamaño de mazo mínimo, ya que esto hace que sea más eficiente. No te preocupes por crear el mazo perfecto; disfruta del proceso y prueba cartas que te atraigan y que te parezcan divertidas de jugar.

Al crear un mazo desde cero, suele ser útil separar tus cartas por facción. Cuando hayas separado las facciones, elige una y separa esas cartas por tipo de carta. Deberías asegurarte de que tienes una buena mezcla de tipos de cartas en tu mazo. Añadir cartas de una segunda caja básica aumenta en gran medida la cantidad de opciones disponibles.

Un factor que debes tener en cuenta al crear un mazo de *Android: Netrunner* es cómo gastar tu influencia. Es buena idea usar toda la que puedas, ya que en otras facciones encontrarás muchas cartas poderosas. Si no estás seguro de qué debes añadir, busca cartas que sean útiles en general, como hielo y rompehielos. Para la Corporación, ejecutar por sorpresa un hielo de otra facción puede ser un importante punto de inflexión en la partida.

Otra cosa que deberías tener en cuenta como Corporación es cuánto hielo añadir a tu mazo. Siempre deberías tener lo suficiente para detener al Runner. Te recomendamos que incluyas entre 17 y 20 cartas de Hielo en un mazo de 45 a 49 cartas. También debes asegurarte de tener suficientes formas de generar créditos de forma más rápida que la acción normal de “ por 1 \heartsuit ”. Si tienes una economía fuerte, obtendrás muchos créditos para gastar y hacer presión sobre tu rival.

Cuando hayas creado tu mazo, ¡es hora de probarlo en partidas! Es ahí donde comprobarás si tu mazo funciona o no. ¿Tienes suficientes recursos? ¿Es tu hielo demasiado caro? ¿Estás robando rompehielos lo suficientemente rápido? Descubre cuáles son los puntos débiles de tu mazo e intenta cambiar algunas cartas. ¡Puede que al revisar tus cartas de nuevo se te ocurra otra idea para un mazo distinto!

Restricciones

Al crear un mazo para participar en el juego organizado de *Android: Netrunner*, los jugadores deben cumplir las siguientes restricciones:

- Un mazo debe estar asociado a una sola carta de Identidad y no puede contener menos cartas que el tamaño de mazo mínimo indicado en la carta de Identidad elegida. No existe tamaño de mazo máximo, pero el mazo debe poder barajarse lo suficiente en poco tiempo. Las cartas de Identidad, de referencia y el medidor de clics no se consideran parte del mazo, ni cuentan para el tamaño de mazo mínimo.
- Un mazo no puede contener más de tres copias de una misma carta (con el mismo título).
- Un mazo asociado a una identidad de Runner nunca puede contener cartas de Corporación, y viceversa.
- Un mazo no puede contener cartas de otras facciones cuyo valor de influencia total supere el límite de influencia indicado en la carta de Identidad elegida (ver “Influencia” a continuación). Las cartas cuya facción coincida con la de la carta de Identidad no cuentan para este límite.
- Un mazo de Corporación debe contener un número concreto de puntos de plan según el tamaño del mazo, de la siguiente forma:
 - Un mazo de 40 a 44 cartas requiere 18 ó 19 puntos de plan.

(Nota: las identidades de esta caja tienen un mínimo de 45 cartas.)

- Un mazo de 45 a 49 cartas requiere 20 ó 21 puntos de plan.

- Un mazo de 50 a 54 cartas requiere 22 ó 23 puntos de plan.

Para mazos de mayor tamaño aún, añade 2 puntos de plan adicionales a los requisitos del mazo de 54 cartas **cada vez** que la cantidad de cartas del mazo llegue a un múltiplo de cinco (55, 60, 65, etc.).

Por ejemplo, un mazo de 66 cartas requiere 6 puntos de plan adicionales (2 al llegar a 55, 2 al llegar a 60 y 2 al llegar a 65). Esto supone un requisito final de 28 ó 29 puntos de plan.

Influencia

Un jugador puede querer incluir cartas en su mazo que no coincidan con la facción de su carta de Identidad. Sin embargo, está restringido por el límite de influencia de su carta de Identidad. El valor de influencia total de las cartas de otras facciones de su mazo no puede superar este límite. El valor de influencia de cada carta está representado por pequeños orbes azules en la parte inferior de la carta.



Una carta con 2 puntos de influencia.

Las cartas neutrales no son parte de ninguna facción, pueden usarse en cualquier mazo del bando al que pertenezcan y por lo general tienen un valor de influencia de cero.

Nota: algunas cartas no tienen ningún valor de influencia (lo que es distinto a tener un valor de influencia de cero). Estas cartas se identifican por carecer de un cuadro de influencia. Una carta sin valor de influencia no puede ser usada con una carta de Identidad que tenga una afiliación de influencia distinta.

Ejemplo de creación de mazo

Jenny ha decidido crear un mazo de Delincuentes modificando el mazo inicial de Delincuentes. Extiende todas las cartas de Delincuentes y las cartas Neutrales de Runner y ve que tiene 47 cartas y está gastando 0 de los 15 puntos de influencia de Gabriel Santiago.

A Jenny le gustan muchas de las cartas de Moldeadores, así que decide echarles un vistazo y elegir algunas para añadirlas a su mazo. Después de mirarlas, añade las siguientes cartas a las cartas a su mazo de forma provisional:

- 3 copias de Diésel, 3 de Hoja Gordiana, 1 de La Caja de Herramientas, 2 de El Ojo del Hacedor, 2 de Chip de Memoria Akamatsu, 3 de Trastear y 2 de Magnum Opus

Estas cartas tienen un total de influencia combinado de 35, y ella sólo tiene 15 puntos de influencia para gastar. Tras revisar las cartas de Delincuentes, decide que lo que más necesita es Hoja Gordiana, ya que es un descodificador, que es algo con lo que no cuenta su mazo. Añade 2 copias de Hoja Gordiana por seis puntos de influencia, pensando que no necesita 3 al tener Pedido Especial en el mazo de Delincuentes.



Hoja Gordiana

Tras añadir Hoja Gordiana, Jenny echa cuentas y ve que para instalar todos los programas que quiere usar necesitará más memoria. Decide añadir 2 copias de Chip de Memoria Akamatsu y 1 copia de La Caja de Herramientas. Esto hace que gaste un total de 10 puntos de influencia, así que sólo le quedan 5 puntos de influencia para gastar.

Mirando su mazo, Jenny piensa que quiere tener más posibilidades de robar cartas. Puesto que Diésel sólo cuesta dos puntos de influencia, podría añadir 2 copias de Diésel para un total de 14 puntos de influencia. Añadir 3 copias de Diésel le haría sobrepasar su total de influencia. Mirando las cartas en las que ya ha gastado influencia, Jenny se da cuenta de que Chip de Memoria Akamatsu sólo vale un punto. Decide quitar una copia de Chip de Memoria Akamatsu para poder añadir 3 copias de Diésel y llegar a 15 puntos de influencia. También querría añadir El Ojo del Hacedor, pero decide probar el mazo primero usando sólo Diésel. Tras gastar los 15 puntos de influencia, ha añadido las siguientes cartas:



Diésel

- 2 copias de Hoja Gordiana, 1 de Chip de Memoria Akamatsu, 1 de La Caja de Herramientas y 3 de Diésel

Tras usar el máximo de influencia, Jenny cuenta las cartas que tiene en su mazo en ese momento. Actualmente tiene 54 cartas, y Gabriel Santiago tiene un tamaño de mazo mínimo de 45, por lo que ahora quiere quitar nueve cartas del mazo para llegar al tamaño de mazo mínimo y hacerlo más eficiente.

La primera carta que decide quitar es 1 copia de Desperado, puesto que quiere jugar con La Caja de Herramientas y un jugador sólo puede tener una consola instalada a la vez. A continuación, Jenny decide deshacerse de 1 copia de Traficante de Datos, ya que no quiere renunciar a planes.

Ahora las decisiones se vuelven más complicadas. Como Jenny tiene un descodificador, piensa que ya no necesita 3 copias de Crypsis, pero no quiere quitarlas todas, por lo que decide deshacerse de 2. Tras revisar sus programas y rompehielos, decide que está satisfecha con ellos y los pone aparte.

Le quedan los recursos, el hardware y los eventos. Tras mirar el hardware, Jenny decide que no necesita 2 copias de Crackeacódigos Lemuria al tener 3 copias de Infiltración para exponer cartas. Considera quitar ambas copias de Crackeacódigos Lemuria, pero a uno de sus amigos con los que juega le gusta mucho usar cartas de emboscada, así que decide quedarse con una en el mazo por si acaso. Tras contar las cartas que ha quitado del mazo ve que ha quitado cinco y el tamaño de su mazo es de 49 cartas. ¡Si quiere llegar a 45, debe deshacerse de cuatro cartas más!

Jenny pasa a mirar sus cartas de Recurso. No está dispuesta a perder las 3 copias de Revientacódigos Armitage, pero no está tan segura acerca de las 2 copias de Un Sitio Donde Quedarse y las 2 de Señuelo. Estas cartas van genial contra Weyland y NBN, pero no son tan buenas contra Jinteki o Haas-Bio-roid. Quiere deshacerse de ellas, pero se acuerda de la carta Tierra Quemada, así que decide dejarlas y quitar 2 copias de Acceso a Globalsec, ya que piensa que Señuelo la protegerá mejor de las marcas.

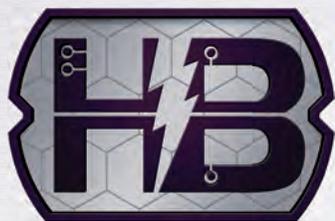


Acceso a Globalsec

Ya sólo le quedan los eventos, y tiene que quitar dos cartas más. Tras mirar los eventos, decide que la carta de Órdenes de Activación Falsificadas es la más débil, así que se deshace de 2 copias y respira aliviada. Ha retirado las siguientes cartas:

- 1 copia de Desperado, 1 de Traficante de Datos, 2 de Crypsis, 1 de Crackeacódigos Lemuria, 2 de Acceso a Globalsec y 2 de Órdenes de Activación Falsificadas

¡Ya está lista para jugar unas partidas con su nuevo mazo!



Haas-Bioroid

“Eficaces. Fiables. Humanos.”

Haas-Bioroid es la empresa líder mundial en cibernética e inteligencia artificial. Tiene su sede en Nueva Ángeles y sus principales oficinas en Chicago, Colonia, Heinlein, Johannesburgo y Sídney. Los productos más icónicos y reconocibles fabricados por Haas-Bioroid son los propios bioroides, androides creados con tecnología cibernética y dotados de inteligencia artificial, diseñada a partir de sofisticados escaneos de cerebros humanos.

Los bioroides son una tecnología nueva que ya ha cambiado a la humanidad para siempre. A medida que la mano de obra androide se hace más barata y disponible a

mayor escala, los humanos corrientes, sobre todo los de clase baja, acaban desempleados y reemplazados por un bioroide o un clon. Aunque los bioroides son menos controvertidos que los clones de apariencia humana, también despiertan muchas fobias, odio e incluso violencia.

El mercado de “soluciones de mano de obra” está controlado por Haas-Bioroid y su principal competidor, Jinteki. Ambas corporaciones se han vuelto enormemente ricas gracias a su monopolio conjunto. Haas-Bioroid tiene la patente de los bioroides y la mayor parte de la tecnología necesaria para desarrollar una inteligencia artificial adecuada. Protegen sus patentes y su posición en el mercado de forma agresiva y mediante cualquier medio legal posible. Y, si creemos a ciertos organismos de control y marginales elementos alarmistas, también emplean cualquier medio ilegal.

Además de la creación de bioroides de inteligencia artificial, Haas-Bioroid ha estado experimentando con bioroides especializados dedicados a la seguridad de la

red y a otras tareas de las que tradicionalmente se ocupaban agentes de software (la llamada IA “débil”). Los bioroides dedicados en exclusiva a usos de red tienen una capacidad demostrada para interactuar con los cerebros de los usuarios empleando una interfaz neural, en ocasiones con resultados letales. También hay algunas indicaciones de que estos bioroides son menos “equilibrados” que otros que poseen un cuerpo y pueden interactuar con seres humanos de forma más tradicional. Haas-Bioroid niega cualquier alegación acerca de que sus bioroides para software sean inestables o hayan estado implicados alguna vez en incidentes de daño cerebral en usuarios humanos.

Haas-Bioroid se enorgullece de emplear una ingeniería de calidad y un diseño superior. Además de bioroides, Haas-Bioroid y sus subsidiarias producen prótesis e implantes cibernéticos de uso médico y comercial, robots y maquinaria industrial, dispositivos de interfaz mente-máquina y productos electrónicos de consumo.



Jinteki

“Cuando necesitas el toque humano.”

La corporación Jinteki, tradicionalmente conservadora, está dirigida ahora por un nuevo y agresivo presidente del consejo, el Sr. Hiro, que ha implementado varios cambios drásticos en la macroempresa. Además de realizar un rápido desarrollo en el campo de la clonación y la biotecnología durante la última década, la corporación ha trasladado su sede central desde Tokio, Japón, a Nueva Ángeles, ha adquirido y construido laboratorios en Marte y ha cambiado su política de contratación para diversificar sus plantillas de investigación y ventas. Se ha dado mayor autonomía a las filiales y el marketing localizado ha aumentado las ventas de clones de modelos

orientados al consumidor (aunque la mayoría de las ventas de clones se siguen realizando a empresas).

Estos cambios drásticos reflejan el descontento que se ha producido en la sociedad en general durante las últimas décadas, y tienen la misma causa: los androides. Jinteki posee la patente del proceso para crear clones de apariencia humana, androides biológicos creados a medida por los “geningenieros” de Jinteki. A medida que esta controvertida tecnología se vuelve más barata y sólida, la económica mano de obra androide va sustituyendo a cada vez más humanos. Aunque algunos productos de la corporación Jinteki sólo tienen un ligero parecido con los seres humanos, como los clones “caparazón” resistentes al vacío que se pueden ver a veces en Heinlein o en la Mata de habichuelas, otros son prácticamente indistinguibles, y sólo les marcan los códigos de barras que tienen tatuados en la nuca.

Jinteki presenta comercialmente a sus clones como más personales y humanos que los bioroides robóticos creados por su principal

competidor. Los clones son inherentemente adaptables e intuitivos, como una persona real, y son capaces de establecer una empatía con humanos de verdad más fácilmente que otros androides. Son particularmente adecuados para puestos del sector servicios, aunque también hay disponibles clones para procesos industriales y de trabajo pesado. Existen rumores acerca de proyectos de clones que exploran el potencial de la capacidad psiónica humana, pero tales afirmaciones son rechazadas por los científicos serios. Jinteki ha realizado amplias investigaciones sobre el cerebro humano y las tecnologías de interfaz mente-máquina, pero esto es porque la llamada tecnología de “grabación cerebral” es esencial para su proceso de producción.

La nueva Jinteki, más moderna y elegante, se enorgullece de su adaptabilidad, estética y de una conexión con el mundo natural. Jinteki está orgullosa de su herencia como corporación japonesa y adopta una estética tradicional como parte de su identidad corporativa. Además de clones, Jinteki y sus subsidiarias se especializan en biotecnología, órganos clonados, farmacología, agricultura y equipo médico.



NBN

“Siempre hay alguien observando.”

NBN es el mayor conglomerado de medios de comunicación del mundo, y a lo largo de la historia de la empresa, sus siglas han significado Network Broadcast News (Red de Transmisión de Noticias), Net Broadcast Network (Red de Transmisión en Red) y Near-Earth Broadcast Network (Red de Transmisión Próxima a la Tierra). Ahora se la conoce simplemente como NBN y tiene su sede central en la misma Broadcast Square de Nueva Ángeoles, después de trasladarse desde SanSan a comienzos de los años 30. NBN también tiene oficinas y equipo de transmisión a lo largo de todo el Ascensor Espacial de Nueva Ángeoles, especialmente en la Estación Midway y en la terminal espacial conocida como el Castillo.

NBN posee u opera cinco de las diez transmisiones de contenido más vistas del mundo. Desde música a tresdés, de informativos a comedias de situación y de películas clásicas a sensoseries, NBN lo tiene todo. La corporación produce o licencia más contenido en un solo día de lo que un ser humano podría consumir en un año, y presume de sofisticadas secretarías que actúan como agentes de software para ayudar a los consumidores a encontrar el contenido de mayor calidad que mejor se adapte a su perfil de usuario.

Las fuentes de ingresos de NBN son tan complejas como el entramado de redes e infraestructuras de transmisión que posee. Su amplia gama de contenidos y sus sistemas de distribución han hecho que NBN consiga un enorme número de suscriptores con distintos niveles de suscripción en una gran variedad de mercados multimedia. Al obtener y filtrar la información y hábitos de sus espectadores, NBN también es la empresa de investigación de mercado y multimedia más importante del mundo, con zettabytes de información sobre temas como los hábitos de compra de las madres solteras con educación universitaria mayores de treinta años. NBN puede vender estos datos a otras corporaciones, y también proporciona

anuncios de enfoque preciso a esa misma lista de suscriptores. La publicidad producida por NBN usa evaluaciones psicográficas y las técnicas más avanzadas de neurociencia y grabación cerebral para promover la penetración del mensaje y la retención de la marca.

El dominio del mercado de NBN se traduce en que, en la mayoría de los mercados, hasta los no suscriptores deben usar una infraestructura propiedad de NBN para poder acceder a la red. Como resultado, un gran porcentaje de los datos y del contenido multimedia de la sociedad humana pasa a través de NBN. A los defensores de la privacidad les preocupa que NBN tenga demasiado acceso y control sobre las comunicaciones y los datos, y condena a la corporación por cooperar con regímenes mediterráneos opresivos. A algunos les preocupa que NBN use su abundancia de datos para propósitos más siniestros que la publicidad, y temen que quizá haya una razón por la que la corporación nunca ha sido objetivo de las leyes antimonopolio de los Estados Unidos o de otros gobiernos del mundo.

NBN es un modelo de eficacia corporativa, ágil y receptiva ante un mercado en constante cambio. Hace mucho más que leer el mercado: lo dirige.



Weyland Consortium

“Hacia arriba”

Aparte de su llamativa y pública asociación con Jack Weyland, el diseñador de Ascensor Espacial de Nueva Ángeoles (más conocido como “la Mata de habichuelas de Jack” o simplemente “la Mata de habichuelas”), la extensión de las participaciones de Weyland Consortium apenas son conocidas por la población de a pie. Esta misteriosa organización posee o invierte en otras corporaciones, empleando los enormes activos que les proporciona la Mata de habichuelas para comprar y vender megacorporaciones menores a un ritmo alarmante.

Durante las últimas décadas, la especialidad más obvia de Weyland Consortium ha sido la construcción, un legado de su participación

en el proyecto del Ascensor Espacial. Muchas de sus subsidiarias son constructoras, a menudo a nivel local, o proveedores para sus empresas constructoras. Según algunas estimaciones, la mitad de las arcologías de Nueva Ángeoles fueron construidas por una empresa controlada por Weyland Consortium, y unas astutas prácticas contables y empresariales aseguran que cuando las empresas cliente cierran, Weyland Consortium siempre saca partido de algún modo.

Parte del secreto del éxito de Weyland Consortium reside en su capacidad para hacerse con contratos gubernamentales y presionar para lograr la aprobación de leyes que les resulten favorables, especialmente en Estados Unidos y China. A menudo se beneficia de las guerras, haciéndose con lucrativos contratos de reconstrucción en el Mediterráneo, Corea Unida y las naciones de la Liga Subsahariana. Después de la Guerra Lunar, Weyland acaparó casi el 70% de los contratos de reconstrucción orbital de la Tierra, y casi todos los contratos de Heinlein. Por desgracia para Weyland, su aparente magia con los gobiernos locales no parece aplicarse a los separatistas marcianos, que consideran

a Weyland Consortium como una extensión corporativa de la hegemonía terrestre.

Aun así, Weyland confía en que el brillante futuro de la raza humana se encuentra en el espacio exterior. La corporación es una de las principales fuentes de financiación de la exploración espacial y sigue adquiriendo empresas aeroespaciales y de construcción orbital. Hay quien sugiere que Weyland Consortium busca un monopolio en el espacio exterior, que quiere controlar todo lugar habitable fuera de la atmósfera terrestre. Muchos de estos alarmistas son marcianos que desconfían por principio de Weyland Consortium.

Dada la proclividad de Weyland Consortium a operar en regiones devastadas por la guerra, no debería resultar sorprendente que la corporación no tenga reparos en realizar políticas agresivas. Aunque apenas se ha demostrado nada, hay ciertos agitadores que culpan a Weyland Consortium de algunas muertes misteriosas. La corporación se suele decantar por el uso de la fuerza bruta para resolver la mayoría de sus problemas, y por el uso de sus vastos recursos para salirse con la suya en general.

Runners

Los Runners son un grupo disperso y variado. Es casi imposible generalizar sobre ellos, excepto para decir que la individualidad es la piedra angular de su identidad. Por definición viven fuera de la ley, y como consecuencia de esto llevan una existencia solitaria. No tienen ningún tipo de organización o afiliación global, y muchos Runners no tienen casi nada en común. Proviene de los orígenes más diversos, con habilidades, objetivos y recursos que varían muchísimo de unos a otros, y ni siquiera siguen un determinado estilo de vestir.

Anarquistas



Los **Anarquistas** desprecian profundamente a los oligarcas corporativos, a todo el corrupto sistema y, a menudo, a la sociedad en general. Independientemente de cuál sea el objetivo exacto de su ira, la característica que los une es su cólera. En los peores casos, los Anarquistas sólo quieren ver arder el mundo. En los mejores, son incansables paladines de los pisoteados y oprimidos. Se les da muy bien romper cosas, extender virus y destruir ventajas y programas de la Corporación.

Delincuentes



Los **Delincuentes** están en esto por su propio beneficio. En términos técnicos, todos los Runners delinquen, al menos en opinión de las Corporaciones, pero para estos Runners se trata de un modo de vida. Hacen del interés personal una forma de arte, y no les preocupa quién salga perjudicado mientras ellos obtengan provecho. Muchos Delincuentes también se dedican a cometer delitos más tradicionales, y roban datos y dinero con el mismo entusiasmo. A los Delincuentes se les da muy bien cubrir sus huellas y emplear una gran variedad de trucos sucios para atacar desde un ángulo inesperado.

Moldeadores



Para el resto del mundo, los **Moldeadores** parecen ingenuos idealistas. No les motiva la ira contra la injusticia corporativa que supone parte del día a día de las clases bajas. Tampoco les mueve el dinero. Muchos nunca llegan a entender por qué los Moldeadores hacen lo que hacen, pero en realidad no es muy complicado. A los Moldeadores les motiva la curiosidad y una cierta cantidad de orgullo. Un Moldeador puede orquestar un ataque de datos tan solapado y destructivo como el del Anarquista más rabioso, pero sus objetivos son distintos: el Moldeador sólo quiere comprobar si es capaz de hacerlo. Los Moldeadores también se dedican a construir y trastear, y llevan su hardware y software más allá de sus límites.



Ruido

Hacker extraordinario

–Supongo que soy el clásico ejemplo del hombre que tenía todas las ventajas del mundo y trágicamente se acaba desviando del buen camino –dijo Reilly con una sonrisa tan arrogante como irritante, que le daba a su rostro juvenil la impresión de ser diez años aún más joven.

–Así es –replicó Brady mientras hojeaba el archivo que estaba suspendido en el aire entre los dos–. Ji Reilly. Aquí dice que eres un mod-g de nacimiento. Mami y papi deben de haberte querido mucho para trastear así con tu cerebro.

–Claro que sí –dijo Reilly–. Me querían tanto que lo tenían todo planificado. Ya sabes que nací en Heinlein, pero estudié mata abajo. Mamá y papá vivían en la luna, pero yo me encontraba viviendo en una arcológica de Nueva Ángeles. Podía mirar por la ventana de noche y saludarles.

–No me vengas con mierdas de ésas.

–Está todo en el archivo, detective –dijo Reilly indicando la brillante pantalla virtual con su mano de largos dedos. –Todo planificado. Prácticas en la división de investigación de IA de Jinteki. Puesto de directivo a los 25. Vicepresidente a los 30.

–No fuiste vicepresidente de Jinteki.

–Joder, claro que no. ¿Te lo imaginas? –rió con una especia de ladrillo breve y agudo– Esa empresa nunca sobreviviría a mi presencia.

Volvió a asomar su sonrisa.

–Puede que incluso ahora tampoco lo haga.

–Así que tuviste todas las puñeteras ventajas con las que podría soñar cualquier chico –se mofó Brady–. Y sin embargo estás aquí.

Reilly se encogió de hombros, tratando de parecer inocente lo mejor que pudo, pero las esposas estropeaban el efecto.

–¿Por qué esta vida delictiva, Reilly?

–Por qué esta vida delictiva –repitió Reilly saboreando cada palabra con la boca y los labios, sopesando las ideas que contenían–. ¿Por qué no?

Brady hizo una mueca despectiva y soltó su PAD sobre el frío acero de la mesa.

–Yo sé por qué. Porque estas aventurillas te hacen muy rico.

–Lo que sabes y lo que crees que sabes son conceptos distintos, detective. Y hay dos cosas que deberías saber antes de que prosigamos.

–¿El qué?

–Lo primero es que arrestarme una y otra vez no me convierte en un delincuente. Al menos, hasta que encontréis un cargo que imputarme con el que podáis llegar a juicio.

–Eres un mal bicho, Reilly. Los técnicos encontrarán esos datos robados en uno de tus núcleos de datos, en alguna parte. Dejarás de ser un prestigioso runner, te sacarán el ciberware de la cabeza y te romperán los dedos si llegas siquiera a tocar un PAD. Sólo serás Ji Reilly. Un don nadie.

–Esa es la segunda cosa, detective.

Se puso de pie y apoyó las manos en la mesa. Habían desaparecido todos los gestos extravagantes y las sonrisas burlonas. Los ojos le brillaban como neones.

–Me llamo Ruido.

Brady le sostuvo la mirada hasta que su PAD trino. Frunció el ceño y bajó la vista para mirarlo. El dispositivo siguió sus ojos y la pantalla virtual se activó. Órdenes.

–Vaya –dijo Ruido–, ¿parece que me voy?

Le ofreció las esposas y sonrió.

Brady le miró con mala cara.



Gabriel Santiago

Profesional consumado

Gabriel tenía hambre. Nada nuevo. Creció hambriento. Creció flaco. Creció miserable en las calles de Nueva Ángeles. En la calle no se tienen estudios, pero sí se recibe una educación. Gabriel creció hablando tres idiomas e insultando en otros tres. Aprendió a distinguir a un poli o a un robot espía, a birlar un PAD del bolsillo del abrigo de un ristoí, a romper la cubierta y quemar el autolocalizador sin cargarse las valiosas piezas de dentro.

Tener hambre le daba una ventaja. Le hacía quererlo más. Le hacía necesitarlo. Le hacía estar dispuesto a hacer lo que hiciera falta para salir adelante. Sí, Gabriel tenía hambre. Le gustaba estar así. Se mantenía con hambre. Destripar PADs se convirtió en destripar códigos, lo que le llevó a reventar redes. Podría haber seguido la senda de la legalidad y trabajar para HB o para una de las pequeñas empresas que proliferaban y morían como hongos en un cadáver por toda Nueva Ángeles. Podría haber engordado. Haberse vuelto complaciente. Haber perdido su ventaja.

–Es mejor así –dijo Gabriel mientras colgaba boca abajo en el exterior del piso 124 de la arcología Hu-Jintao.

Una luz verde parpadeó en la cajita negra fijada a la ventana junto a su cabeza, informando de que la alarma había sido desactivada con éxito. Gabriel la ignoró; estaba enlazada a su implante cortical, así que se enteraría si requería su atención. Se concentró en retirar con cuidado el cristal cortado de la ventana que tenía delante. No podía caérsele, ni dejar que el viento se lo llevara. Para la operación usó su mano buena, la de carne y hueso. Se metió hábilmente el círculo de cristal, del tamaño de la palma de su mano, en el bolsillo frontal del chaleco. Luego colocó la sonda láser en el ángulo justo para que el rayo se dirigiese al puerto óptico del escritorio de dentro para meterse en la red.

Sacó un cable de la sonda láser y lo conectó a su muñeca; la mala, la muñeca de metal. Se estableció una conexión óptica y su implante se activó, llenando su mente de datos. Dejó de sentir el cuerpo; ya no estaba colgando boca abajo a más de kilómetro y medio de la calle, con el viento tirando de la ropa. Estaba en un río de datos, era un fantasma incorpóreo, un espíritu dentro de la máquina. Pero seguía teniendo hambre.



Kate "Mac" McCaffrey

Manitas digital

–Me considero una artista –dijo.

Lo dijo. En alto. Con sus cuerdas vocales. Desenchufada, sentada en el borde de un taburete tan viejo que estaba hecho de madera. Su "escritorio" era una tabla de imitación de madera colocada sobre dos borriquetas y repleta de dispositivos electrónicos que emitían zumbidos y brillo. Uno de ellos proyectaba una pantalla virtual con el rostro de una muñeca de plástico con una sonrisa permanente. El rostro hablaba mediante el pequeño altavoz de la base del proyector.

–Una artista de... ¿píxeles? ¿Qubits? ¿Bytes?

–Ideas –respondió Mac, haciendo un gesto que hizo que apareciera una pantalla virtual flotando frente a su rostro y mostrando bloques de código puro-. Los bits, bytes y qubits no son los datos. Es sólo la forma de escribir. Igual que una palabra no es un simple conjunto de letras. Detrás de ella hay una idea.

–¿Así que usas dispositivos multimedia de almacenamiento digital como medio para expresar tus ideas?

Mac ignoró la pregunta. Su propio programa de animato probablemente la mostraba como una sensoestrella o una actriz del cine antiguo; no recordaba si lo había configurado para parecer Marilyn Monroe, Charlie Chaplin o Miranda Rhapsody. El código era bueno. Apoyó la mano extendida sobre un panel de interfaz de inducción y dejó que el dispositivo se sincronizara con el nanocableado implantado bajo su piel.

–La red tiene un gran potencial como medio para comunicarnos unos con otros, puede que incluso para lograr nuevas formas para estructurar nuestra sociedad. Sólo quiero extender la mano hacia ese potencial y ver qué puede hacer.

–¿Y qué haces esta noche?

–Extender la mano –respondió mientras enviaba una última orden y levantaba la mano-. ¿Me estás escuchando?

–Te estoy escuchando –dijo la muñeca.

Mac se giró sobre el taburete y miró por la ventana hacia la silueta de los edificios de Nueva Ángeles. Sonrió mientras su obra se escribía en el cielo.

–Mire por la ventana, señorita Lockwell.

–¿Qué te hace pensar que...? Dios mío.

Las luces de la arcología de Gila Heights, con una altura de varios kilómetros, parpadeaban según el diseño de Mac. Formaban círculos y estelas, se encendían y explotaban formando un dibujo de luz y oscuridad. El ciclo se repitió tres veces antes de que alguien de Gila Heights lograra recuperar el control y apagarlo.

–¿Le has enseñado eso a toda la ciudad? –dijo la voz del proyector.

–Puede –replicó Mac-. Sería fácil. Tan fácil como rastrear hasta tu despacho de Broadcast Square.

–¿Has crackeado el cortafuegos de NBN? ¡No puedes hacer eso! Esa es la razón de que la gente piense que sois delincuentes temerarios. Esa es...

Mac cortó la conexión.

–Que no puedo hacer eso –dijo para sí.

Hizo un gesto y las pantallas virtuales que abarrotaban su escritorio le mostraron una gran torre de datos, la inaccesible red NBN, con su columna vertebral subiendo por la Mata de habichuelas y sus puertos protegidos por el mejor hielo que el dinero podía comprar. El diagrama giraba lentamente frente a ella. Mac sonrió y abrió una nueva lata de Diésel.

–Me pregunto si... –dijo mientras abría una nueva ventana llena de código.

Glosario

ACCESO: el acto por el que un Runner, como parte de una incursión con éxito, mira una carta de la Corporación y puede destruirla o robarla.

ACCIÓN: lo que un jugador lleva a cabo en su turno siempre que gasta uno o más clics.

ACTIVO/A: estado de una carta en el que sus efectos y capacidades pueden ser usados y afectar a la partida.

ANARQUISTAS: una de las tres facciones de Runner disponibles para los jugadores de *Android: Netrunner*.

ANFITRIÓN: una carta que en ese momento tiene otras cartas o contadores sobre ella.

APROXIMARSE: el paso de una incursión en el que el Runner hace contacto con un hielo y decide si continuar o no la incursión.

ARCHIVOS: la pila de destrucción de la Corporación. Un servidor central.

AVANZAR: el acto de poner una ficha de Avance sobre una carta que puede ser avanzada. Los planes siempre pueden ser avanzados.

BANCO DE CRÉDITOS: los créditos que aún no están en juego.

BARRERA: uno de los cuatro subtipos de hielo que la Corporación puede usar para defender sus servidores.

CAPACIDAD ACTIVADA: una capacidad que tiene un prerrequisito que debe cumplirse o pagarse antes de ser usada.

CAPACIDAD CONSTANTE: una capacidad que afecta al juego continuamente siempre y cuando la carta esté activa.

CENTINELA: uno de los cuatro subtipos de hielo que usa la Corporación para defender sus servidores.

CLIC : la unidad básica de trabajo de *Android: Netrunner*. Los jugadores gastan clics para realizar acciones y activar capacidades.

CONTADOR DE PODER: un contador que se usa para llevar la cuenta de distintos efectos en las cartas.



CONTADOR DE VIRUS: un contador que se usa para llevar la cuenta de diversos efectos en cartas de virus.

CORPORACIÓN: uno de los dos bandos disponibles para los jugadores de *Android: Netrunner*; el rival del Runner. Llamado “la Corporación” o “la Corp” en los textos de reglas.

COSTE DE EJECUCIÓN: los créditos que debe pagar la Corporación para ejecutar una carta.

COSTE DE INSTALACIÓN: el coste que debe pagarse para instalar una carta.

CRÉDITO : la moneda básica de *Android: Netrunner*.

CRÉDITO RECURRENTE : un crédito que, cuando se gasta, vuelve a su carta anfitrión al comienzo del siguiente turno de ese jugador. Un jugador sólo puede gastar créditos recurrentes del modo en que indica su anfitrión.

DAÑO CEREBRAL: una unidad de daño que obliga al Runner a destruir al azar una carta de su Empuñadura y reduce su tamaño de mano máximo en una carta.

DAÑO FÍSICO O DE RED: una unidad de daño que obliga al Runner a destruir una carta de su Empuñadura al azar.

DELINCUENTES: una de las tres facciones de Runner disponibles para los jugadores de *Android: Netrunner*.

DESCARTAR: el acto por el que un jugador mueve una carta a su pila de destrucción al final de su turno si ha superado su tamaño de mano máximo.

DEENCHUFARSE: el proceso mediante el que un Runner termina su propia incursión voluntariamente.

DESTRUIR: el acto de mover una carta a la pila de destrucción de su propietario.

EFECTO DE EVITAR: un efecto que impide que se resuelva otro efecto.

EFECTO DE PREVENIR: un efecto que impide que se resuelva otro efecto.

EFECTO: la resolución de la capacidad de una carta.

EJECUTAR: el proceso mediante el que la Corporación revela sus cartas instaladas y permite que tengan efecto. Una vez ejecutada una carta, ésta se pone boca arriba.

EMPUÑADURA: la mano de cartas del Runner.

ENLACE : un valor que aumenta la fuerza de enlace del Runner durante un rastreo.

EVENTO: un tipo de carta de un solo uso que puede jugar el Runner durante su turno y que es destruida cuando se resuelven sus efectos.

EXPIRADO: una condición que tiene lugar cuando el Runner es obligado a destruir más cartas de las que tiene en su Empuñadura, o cuando tiene un tamaño de mano máximo inferior a cero al final de su turno. Esta condición hace que el Runner pierda la partida inmediatamente.

EXPONER: el acto de revelar una carta a todos los jugadores. A menos que se indique algo distinto, sólo pueden exponerse cartas instaladas suspendidas. Una carta expuesta vuelve a su estado anterior después de ser expuesta.

FUERZA DE ENLACE: la fuerza total del Runner durante un rastreo. Es la suma de sus enlaces y la cantidad de créditos que el Runner gaste en el rastreo.

FUERZA DE RASTREO: la fuerza total de la Corporación durante un rastreo. Es la suma de la fuerza de rastreo básica de la carta que inicia el rastreo y la cantidad de créditos que la Corporación gaste en el rastreo.

FUERZA: un atributo de los programas y del hielo.

HAAS-BIOROID: una de las cuatro facciones de Corporación disponibles para los jugadores de *Android: Netrunner*.

HARDWARE: un tipo de carta de Runner que se instala en la zona de juego del Runner y le otorga diversas capacidades.

HIELO: un tipo de carta de Corporación que protege sus servidores del Runner.

INACTIVA: estado de una carta en el que se ignoran sus efectos y capacidades.

INFLUENCIA: un valor que aparece en determinadas cartas y que se usa en la creación de mazos. La influencia restringe la cantidad de cartas de otras facciones que hay en un mazo.

INSTALAR: el acto de colocar un plan, ventaja, hielo, mejora, hardware, programa o carta de Recurso en la mesa. El Runner instala cartas en su Equipo, y la Corporación, en sus servidores.

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO (I+D): el mazo de robo de la Corporación. Un servidor central.

JINTEKI: una de las cuatro facciones de Corporación disponibles para los jugadores de *Android: Netrunner*.

MALA PUBLICIDAD: una ficha recibida por la Corporación que proporciona al Runner 1 \ominus que gastar en cada incursión.

MARCA: una ficha que, cuando el Runner lo recibe, puede permitir a la Corporación destruir recursos de éste.

MARCADO: un estado que describe al Runner cuando tiene una o más marcas.

MEJORA: un tipo de carta de la Corporación que se instala en cualquier servidor y le otorga diversas capacidades.

MOLDEADORES: una de las tres facciones de Runner disponibles para los jugadores de *Android: Netrunner*.

MONTÓN: el mazo de robo del Runner.

NBN: una de las cuatro facciones de Corporación disponibles para los jugadores de *Android: Netrunner*.

OPERACIÓN: un tipo de carta de un solo uso que puede jugar la Corporación durante su turno y que es destruida cuando se resuelven sus efectos.

PILA: la pila de destrucción del Runner.

PLAN: un tipo de carta de Corporación que se instala en servidores remotos y vale puntos de plan.

PROGRAMA: un tipo de carta de Runner que se instala y le otorga diversas capacidades.

PUERTA DE CÓDIGO: uno de los cuatro subtipos de hielo que la Corporación puede usar para defender sus servidores.

PUNTOS DE PLAN: un valor de las cartas de Plan. Este valor es la cantidad de puntos que vale la carta mientras está en una zona de puntuación.

PUNTUACIÓN: la cantidad de puntos de plan que un jugador tiene en los planes de su zona de puntuación.

PUNTOAR: el acto por el que la Corporación pone boca arriba un plan instalado y lo añade a su zona de puntuación. Para poder puntuar un plan, éste debe tener al menos la misma cantidad de fichas de Avance que su requisito de Avance.

RAÍZ: la parte del servidor central en la que la Corporación instala mejoras.

RASTREO: un intento de la Corporación para marcar o dañar al Runner.

RECURSO: un tipo de carta de Runner que se instala y le otorga diversos beneficios.

REQUISITO DE AVANCE: la cantidad de fichas de Avance que debe haber sobre un plan antes de que la Corporación pueda puntuarlo.

RESERVA DE CRÉDITOS: los créditos que un jugador tiene disponibles para gastar.

ROBAR: el acto por el que el Runner añade a su zona de puntuación un plan al que ha accedido.

ROMPEHIELOS: un subtipo de programa que permite al Runner romper hielos.

RUNNER: uno de los dos bandos disponibles para los jugadores de *Android: Netrunner*; el rival de la Corporación.

SEDE CENTRAL (SC): la mano de cartas de la Corporación. Un servidor central.

SERVIDOR CENTRAL: un tipo de servidor que incluye I+D, SC y Archivos.

SERVIDOR REMOTO: un tipo de servidor creado por la Corporación. Los planes y ventajas sólo se pueden instalar en servidores remotos.

SUBROUTINA \hookrightarrow : una capacidad de los hielos que interfiere con el Runner si es activada durante una incursión.

SUBTIPO: un descriptor de una carta.

SUSPENDER: el acto de poner boca abajo una carta ejecutada, dejándola inactiva.

TAMAÑO DE MANO MÁXIMO: la cantidad máxima de cartas que puede tener un jugador en su mano durante su fase de Descarte.

TRAMPA: uno de los cuatro subtipos de hielo que la Corporación puede usar para defender sus servidores.

UNIDAD DE MEMORIA (UM): una unidad del espacio que el Runner tiene disponible para instalar programas. El Runner comienza la partida con cuatro unidades de memoria.

VENTAJA: un tipo de carta de Corporación que se instala en sus servidores remotos y le otorga distintos beneficios.

WEYLAND CONSORTIUM: una de las cuatro facciones de Corporación disponibles para los jugadores de *Android: Netrunner*.

ZONA DE PUNTUACIÓN: un lugar en el que cada jugador coloca sus planes puntuados o robados.

ORDEN DE RESOLUCIÓN DE LOS TURNOS

 = Pueden activarse capacidades con coste

 = Pueden ejecutarse cartas que no sean hielos

 = Pueden puntuarse planes

1. Fase de Robo de la Corporación

1.1.   

1.2. Comienza el turno (*las condiciones "Cuando comienza tu turno" cumplen su condición de activación*).

1.3. Roba una carta.

2. Fase de Acción de la Corporación

2.1.   

2.2. Realiza acciones.

- Después de cada acción:   

3. Fase de Descarte de la Corporación

3.1. Descártate hasta tener el tamaño de mano máximo.

3.2.  

3.3. Termina el turno.

1. Fase de Acción del Runner

1.1.  

1.2. Comienza el turno (*las condiciones "Cuando comienza tu turno" cumplen su condición de activación*).

1.3. Realiza acciones.

- Después de cada acción:  

2. Fase de Descarte del Runner

2.1. Descártate hasta tener el tamaño de mano máximo.

2.2.  

2.3. Termina el turno.



ORDEN DE RESOLUCIÓN DE UNA INCURSIÓN



= Pueden activarse capacidades con coste



= Pueden ejecutarse cartas que no sean hielos

1. El Runner inicia una **INCURSIÓN** y declara el **SERVIDOR ATACADO**.
 - Si el servidor atacado tiene uno o más hielos protegiéndolo, pasa a [2]. Si el servidor atacado no tiene hielo protegiéndolo, pasa a [4].
2. El Runner **SE APROXIMA** al hielo más exterior del servidor atacado al que no se haya aproximado ya.
 - 2.1. 
 - 2.2. El Runner decide si continuar la incursión:
 - ...El Runner **SE DESENCHUFA**: pasa a [6] (*no puede desenchufarse si es el primer hielo al que se aproxima en esta incursión*).
 - ...O el Runner continúa la incursión: pasa a [2.3].
 - 2.3. El hielo al que se aproxima el Runner puede ser ejecutado,  
 - 2.4. Los jugadores comprueban si el hielo al que se aproxima el Runner está ejecutado.
 - Si el hielo al que se aproxima está **EJECUTADO**, pasa a [3]. Si el hielo al que se aproxima **ESTÁ SUSPENDIDO**, el Runner lo **SUPERA**: pasa a [2] si hay otro hielo protegiendo el servidor o pasa a [4] si no hay otro hielo protegiendo el servidor.
3. El Runner **SE ENFRENTA A** un hielo (*Las condiciones “Cuando el Runner se enfrenta” cumplen su condición de activación*).
 - 3.1. Los rompehielos pueden interactuar con el hielo al que se enfrenta, 
 - 3.2. Resuelve todas las subrutinas que no se hayan roto del hielo al que se enfrenta:
 - ...La incursión termina: pasa a [6].
 - ...O la incursión continúa: si hay otro hielo protegiendo el servidor, pasa a [2]; si no hay otro hielo protegiendo el servidor, pasa a [4].
4. El Runner decide si continúa la incursión.
 - 4.1. 
 - 4.2. El Runner decide si continuar la incursión:
 - ...El Runner **SE DESENCHUFA**: pasa a [6].
 - ...O el Runner continúa la incursión: pasa a [4.3].
 - 4.3.  
 - 4.4. Se considera que la incursión **HA TENIDO ÉXITO** (*Las condiciones “Si tiene éxito y “Siempre que realices una incursión con éxito” cumplen su condición de activación”*).
 - 4.5. Accede a las cartas y luego pasa a [5]:
 - Si se accede a un **PLAN**, el Runner lo **ROBA**. Si se accede a una carta con un **COSTE DE DESTRUCCIÓN**, el Runner puede pagar su coste de destrucción para **DESTRUIRLA**.
 - Todas las cartas a las que se haya accedido que no hayan sido robadas o destruidas se devuelven al servidor en su estado anterior.
5. La incursión termina.
6. La incursión termina y se considera que **NO HA TENIDO ÉXITO** (*Las condiciones “Si no tiene éxito” cumplen su condición de activación*).

Índice

Acceder a cartas	18
Acción	12, 15
Activa	5
Alojar	22
Anarquistas	3, 5, 28
Banco de fichas	5
Capacidades de las cartas	21
Cartas de Identidad	24
Corporación	8
Runner	10
Cartas Neutrales	3
Cartas únicas	11
Clics	5, 12
Contadores	4
Corporaciones	3
Creación de mazos	24, 25
Créditos	4, 5, 22
Daño	20
Cerebral	4
Delincuentes	3, 5, 28
Descripción de los componentes	4
Descripción del juego	3
Desenchufarse	17, 18

Efectos de negación	21
Efectos simultáneos	22
Ejecutada y suspendida	5, 12
Empuñadura	6
Equipo	6, 7, 15
Eventos	11, 15
Exponer	22
Fase de Acción	12
Corporación	12
Runner	15
Fase de Descarte	
Corporación	14
Runner	15
Fase de Robo	12
Fuerza	8, 16, 18
Ganar la partida	20
Glosario	30
Haas-Bioroid	3, 5, 26
Hardware	10, 15
Hielo	6, 9, 16
Inactiva	5
IncurSIONES	16-19
Acceder a cartas	18
Enfrentarse al hielo	18
Ejemplo	19
Influencia	8, 10, 24
Instalar	
Cartas de Corporación	13
Cartas de Runner	15
Jinteki	3, 5, 26
La regla de oro	5
Lenguaje autorreferencial	21-22
Mala publicidad	4, 17
Marcas	20
Retirar	15
Mazos iniciales	5
Mejoras	9
Moldeadores	3, 5, 28
Montón	6
NBN	3, 5, 27
Operaciones	8
Pila	6
Planes	8, 13
Instalar	13
Puntuar	14
Renunciar a	22
Robar	18
Preparación	5
Presentación	2
Prevenir o evitar	21
Prioridad de orden de ejecución	21
Programas	11, 15
Puntos de plan	3, 8
Raíces	6
Rastreo	20
Recursos	10, 15
Rompehielos	16
Runners	3
Servidor de Archivos	6
Servidor de Investigación y Desarrollo (I+D)	6
Servidor de la Sede Central (SC)	6
Servidores centrales	6
Servidores remotos	6, 13-14
Símbolos	22
Subrutinas	16
Tamaño de mano máximo	14, 15
Tamaño de mazo mínimo	8, 10, 24
Tipos de cartas	
Corporación	8-9
Runner	10-11
Turno de la Corporación	12
Turno del Runner	15
Ventajas	9
Weyland Consortium	3, 5, 27
Zonas de juego	6

Créditos

Diseño del juego original: Richard Garfield
Desarrollo del juego: Lukas Litzsinger
Desarrollo de la PI: Daniel Lovat Clark
Productores: Adam Sadler y Tim Uren
Texto de reglas: David Hansen, Michael Hurley y Lukas Litzsinger
Traducción: Sergio Hernández
Edición: David Hansen y Lukas Litzsinger
Diseño gráfico: Michael Silsby con Chris Beck, Shaun Boyke, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro y Evan Simonet
Maquetación: Edge Studio
Ilustración de cubierta: Imaginary FS Pte Ltd
Dirección artística: Zoë Robinson
Administrador artístico: Andrew Navaro
Coordinación de licencias: Deb Beck
Productor: Lukas Litzsinger
Director de producción: Eric Knight
Diseñador de juegos ejecutivo: Corey Konieczka
Productor ejecutivo: Michael Hurley
Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey
El universo Android es una creación de Kevin Wilson con Daniel Lovat Clark

Pruebas de juego: 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 "Stormagedon 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 Able, Michael Hurley, Michael Silsby, Julia Lewandowski, Mat Nowak, Josh Bailey, Johnny Anderson, Engoduun, Noshrok Grimskull, Emmanuel "Playful_EE" Estournet, Wormhole Surfer (también conocido como Ludovic Schmidt), JudgeWhyMe, The_Little_Bug, Hugo "Ophidian Lord" Ferreira, Will "Kennon" Lentz, Richard A. Edwards, William Edwards, Kathy Bishop, Eric Damron, Joe Becker, "The Shadow" y Nick Jordan.

Equipo de aprobación de licencias de Wizards of the Coast

Director creativo sénior: Jon Schindehette

Revisión editorial: Jennifer Clarke Wilkes

Administración de marca adjunto: Hilary Ross

Netrunner es ™ de R. Talsorian Games, Inc. Android es ™ y ©2013 Fantasy Flight Publishing Inc., todos los derechos reservados. Netrunner es una licencia de Wizards of the Coast LLC. © 2013 Wizards. Wizards of the Coast y su logotipo son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE.UU. y otros países. Android, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG son ™ y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.



El Trono de Hierro estaba lleno de trampas para cazar al incauto...
una silla capaz de matar a un hombre y que, según las leyendas, ya
lo había hecho.

— George R. R. Martin, *Juego de Tronos*

DE GEORGE R. R. MARTIN JUEGO DE TRONOS EL JUEGO DE CARTAS

La guerra por el
Trono de Hierro no ha
hecho más que empezar...



Ahora que has experimentado la intriga y la emoción de la serie *Juego de Tronos* de la cadena de televisión HBO, explora la totalidad de la visión literaria de George R. R. Martin con *Juego de Tronos: El Juego de Cartas*. La Caja Básica contiene mazos para cuatro Grandes Casas y presenta un interesante formato de combate cuerpo a cuerpo para hasta cuatro jugadores, ¡pero eso es sólo el principio! La creciente oferta de expansiones ofrece unas opciones de creación de mazos casi infinitas, mientras que en la dinámica comunidad de jugadores nunca te faltarán nuevos adversarios a los que enfrentarte.

¡Lleva la guerra a un nuevo nivel y conquista el Trono de Hierro para tu Casa!

© 2012 George R.R. Martin. © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducido sin permiso específico. Juego de Tronos: El Juego de Cartas, Living Card Game, el logotipo de Living Card Game, Fantasy Flight Games y el logotipo de Fantasy Flight Games son marcas comerciales o registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, FFG Supply y el logotipo de FFG son ® y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment.

WWW.EDGEENT.COM

edge



FANTASY
FLIGHT
GAMES



INICIAR INCURSIÓN CONTRA UN SERVIDOR

