



몰락

그것은 어떠한 경고도 없이, 맑은 저녁 하늘에 일어났다. 뉴 앤젤레스의 네온사인은 도시를 가로지르는 적도의 황혼같은 속도로 꺼질듯이 깜박였다. 사건은 조각나고 무질서하게 진행됐다. 우주선이 있어선 안될 장소에서 섬광이 마치 추진부로부터 뿜어져 나오는 불꽃처럼 머리 위를 비추었다. 탄소 조각의 비가 창문들을 부수고 만타의 호퍼들 위로 떨어져 그것들을 녹이고 형체를 알아볼 수 없게끔 비틀어 놓았다. 누군가 행성 크기만한 기타줄을 변덕스럽게 뜯어 낸 것처럼 카야베는 뼈마디를 흔드는 진동과 함께 흔들렸다.

세상은 꿈과 믿음으로 짜여진 촘촘한 실 가닥과 강화된 버키볼에 매달려 있었다. 아무도 그 실이 얼마나 촘촘히 연결되어있는지 깨닫지 못했다... 누군가 그 실을 끊으려고 하기 전까지 말이다.

이 PDF를 프린트하기 전에 프린터 설정에서 모든 여백을 제거하십시오.

2 **고립**

이벤트

이 이벤트를 발동하기 위한 추가비용으로 설치된 리소스를 하나 폐기한다.
70을 얻는다.

홀로 날을 지새울 때마다 호시코는 무언가를 떠올리는 것이 점점 어려워짐을 느꼈다. 시간이 흘러감에 따라 잠은 더욱 더 커져만 갔다.

2019 NISEI Photo Tammy Gann/Unsplash. Deep Dream 1

2 **고립**

이벤트

이 이벤트를 발동하기 위한 추가비용으로 설치된 리소스를 하나 폐기한다.
70을 얻는다.

홀로 날을 지새울 때마다 호시코는 무언가를 떠올리는 것이 점점 어려워짐을 느꼈다. 시간이 흘러감에 따라 잠은 더욱 더 커져만 갔다.

2019 NISEI Photo Tammy Gann/Unsplash. Deep Dream 1

2 **고립**

이벤트

이 이벤트를 발동하기 위한 추가비용으로 설치된 리소스를 하나 폐기한다.
70을 얻는다.

홀로 날을 지새울 때마다 호시코는 무언가를 떠올리는 것이 점점 어려워짐을 느꼈다. 시간이 흘러감에 따라 잠은 더욱 더 커져만 갔다.

2019 NISEI Photo Tammy Gann/Unsplash. Deep Dream 1

4 **철거자**

하드웨어: 콘솔

+10

기업 카드의 폐기비용을 1 낮춘다.
매 차례마다 당신이 처음으로 기업의 카드를 폐기한 경우 10을 얻는다.
콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.
순서 1: 문제 있었는데요.
순서 2: 문제 없었습니다!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 2

4 **철거자**

하드웨어: 콘솔

+10

기업 카드의 폐기비용을 1 낮춘다.
매 차례마다 당신이 처음으로 기업의 카드를 폐기한 경우 10을 얻는다.
콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.
순서 1: 문제 있었는데요.
순서 2: 문제 없었습니다!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 2

4 **철거자**

하드웨어: 콘솔

+10

기업 카드의 폐기비용을 1 낮춘다.
매 차례마다 당신이 처음으로 기업의 카드를 폐기한 경우 10을 얻는다.
콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.
순서 1: 문제 있었는데요.
순서 2: 문제 없었습니다!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 2

2 **조각칼**

프로그램: 바이러스

아이스 위에만 설치할 수 있다.
호스트 아이스는 호스트된 바이러스 카운터 1개당 힘을 -1 한다.
호스트 아이스와 당신이 대면할 때, 힘이 0 이하라면 호스트 아이스를 폐기한다. 그렇지 않을 경우, 이 프로그램 위에 바이러스 카운터 1개를 놓는다.
툭 *툭* *툭*

2019 NISEI Illus. Krembler 3

2 **조각칼**

프로그램: 바이러스

아이스 위에만 설치할 수 있다.
호스트 아이스는 호스트된 바이러스 카운터 1개당 힘을 -1 한다.
호스트 아이스와 당신이 대면할 때, 힘이 0 이하라면 호스트 아이스를 폐기한다. 그렇지 않을 경우, 이 프로그램 위에 바이러스 카운터 1개를 놓는다.
툭 *툭* *툭*

2019 NISEI Illus. Krembler 3

2 **조각칼**

프로그램: 바이러스

아이스 위에만 설치할 수 있다.
호스트 아이스는 호스트된 바이러스 카운터 1개당 힘을 -1 한다.
호스트 아이스와 당신이 대면할 때, 힘이 0 이하라면 호스트 아이스를 폐기한다. 그렇지 않을 경우, 이 프로그램 위에 바이러스 카운터 1개를 놓는다.
툭 *툭* *툭*

2019 NISEI Illus. Krembler 3

4 우주 관문

2

프로그램

☉: 연구개발부(R&D)에 런을 수행한다. 성공하면, 카드에 액세스하는 대신, 연구개발부(R&D) 맨 위 카드 3장을 공개한다. 그중 1장을 폐기한다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

"넋 공간은 추상화이며, 불안정한 이해력을 선의의 거짓말로 보호하고 있습니다. 스스로에게 한계를 부여하지 마십시오." - z/h/r

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough ♣ 4

4 우주 관문

2

프로그램

☉: 연구개발부(R&D)에 런을 수행한다. 성공하면, 카드에 액세스하는 대신, 연구개발부(R&D) 맨 위 카드 3장을 공개한다. 그중 1장을 폐기한다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

"넋 공간은 추상화이며, 불안정한 이해력을 선의의 거짓말로 보호하고 있습니다. 스스로에게 한계를 부여하지 마십시오." - z/h/r

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough ♣ 4

4 우주 관문

2

프로그램

☉: 연구개발부(R&D)에 런을 수행한다. 성공하면, 카드에 액세스하는 대신, 연구개발부(R&D) 맨 위 카드 3장을 공개한다. 그중 1장을 폐기한다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

"넋 공간은 추상화이며, 불안정한 이해력을 선의의 거짓말로 보호하고 있습니다. 스스로에게 한계를 부여하지 마십시오." - z/h/r

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough ♣ 4

2 우타에

1

프로그램: 아이스브레이커 - 디코더

XQ: X개의 코드게이트 서브루틴을 켜다. 이 능력은 런 당 한 번만 사용할 수 있다.

1Q: 코드게이트 서브루틴을 켜다. 이 능력은 3개 이상의 가상체 리소스가 설치된 경우에만 사용할 수 있다.

1Q: 힘을 +1 한다.

노래하라, 가슴이 시키는대로 노래하라!

2019 NISEI Illus. McGregor T. Crowley ♣ 5

2 우타에

1

프로그램: 아이스브레이커 - 디코더

XQ: X개의 코드게이트 서브루틴을 켜다. 이 능력은 런 당 한 번만 사용할 수 있다.

1Q: 코드게이트 서브루틴을 켜다. 이 능력은 3개 이상의 가상체 리소스가 설치된 경우에만 사용할 수 있다.

1Q: 힘을 +1 한다.

노래하라, 가슴이 시키는대로 노래하라!

2019 NISEI Illus. McGregor T. Crowley ♣ 5

2 우타에

1

프로그램: 아이스브레이커 - 디코더

XQ: X개의 코드게이트 서브루틴을 켜다. 이 능력은 런 당 한 번만 사용할 수 있다.

1Q: 코드게이트 서브루틴을 켜다. 이 능력은 3개 이상의 가상체 리소스가 설치된 경우에만 사용할 수 있다.

1Q: 힘을 +1 한다.

노래하라, 가슴이 시키는대로 노래하라!

2019 NISEI Illus. McGregor T. Crowley ♣ 5

2 •최후의 결전

리소스

당신의 차례가 시작될 때, 이 리소스를 게임에서 제외한다. 아이스로 보호되고 있는 서버를 하나 정한다. 기업은 그 서버를 보호하고 있는 아이스를 하나 폐기할 수 있다. 폐기하지 않았다면, 이번 차례에 당신이 처음 연구개발부(R&D) 혹은 본부(HQ)의 카드에 액세스할 때, 2장을 추가로 액세스한다.

2019 NISEI Illus. Diana Simonova (Anthea Vaulor) ♣ 6

2 •최후의 결전

리소스

당신의 차례가 시작될 때, 이 리소스를 게임에서 제외한다. 아이스로 보호되고 있는 서버를 하나 정한다. 기업은 그 서버를 보호하고 있는 아이스를 하나 폐기할 수 있다. 폐기하지 않았다면, 이번 차례에 당신이 처음 연구개발부(R&D) 혹은 본부(HQ)의 카드에 액세스할 때, 2장을 추가로 액세스한다.

2019 NISEI Illus. Diana Simonova (Anthea Vaulor) ♣ 6

2 •최후의 결전

리소스

당신의 차례가 시작될 때, 이 리소스를 게임에서 제외한다. 아이스로 보호되고 있는 서버를 하나 정한다. 기업은 그 서버를 보호하고 있는 아이스를 하나 폐기할 수 있다. 폐기하지 않았다면, 이번 차례에 당신이 처음 연구개발부(R&D) 혹은 본부(HQ)의 카드에 액세스할 때, 2장을 추가로 액세스한다.

2019 NISEI Illus. Diana Simonova (Anthea Vaulor) ♣ 6



◆펜서 후에도

리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훑칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
당신이 성공적인 런을 했을 때, 당신은 남은 런 동안 호스트된 크레딧을 사용할 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3 크레딧 이상이 있을 경우, 10을 내거나 이 리소스를 폐기한다.

친구는 당신의 벽을 허물어 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

▲ 7



◆펜서 후에도

리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훑칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
당신이 성공적인 런을 했을 때, 당신은 남은 런 동안 호스트된 크레딧을 사용할 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3 크레딧 이상이 있을 경우, 10을 내거나 이 리소스를 폐기한다.

친구는 당신의 벽을 허물어 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

▲ 7



◆펜서 후에도

리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훑칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
당신이 성공적인 런을 했을 때, 당신은 남은 런 동안 호스트된 크레딧을 사용할 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3 크레딧 이상이 있을 경우, 10을 내거나 이 리소스를 폐기한다.

친구는 당신의 벽을 허물어 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

▲ 7



◆허무주의자

리소스: 연결 - 지저분함

매 차례마다 당신이 처음으로 바이러스 프로그램을 설치하면, 이 리소스 위에 바이러스 토큰 2개를 놓는다.
당신의 차례가 시작되면, 당신의 설치된 카드에서 2개의 바이러스 토큰을 제거할 수 있다. 제거했다면, 기업이 연구개발부 (R&D) 맨 위 카드를 폐기하지 않는 이상 카드 2장을 뽑는다.
"...음 나는 웃고있지."

2019 NISEI Illus. Wyn Lacabra

▲ 8



◆허무주의자

리소스: 연결 - 지저분함

매 차례마다 당신이 처음으로 바이러스 프로그램을 설치하면, 이 리소스 위에 바이러스 토큰 2개를 놓는다.
당신의 차례가 시작되면, 당신의 설치된 카드에서 2개의 바이러스 토큰을 제거할 수 있다. 제거했다면, 기업이 연구개발부 (R&D) 맨 위 카드를 폐기하지 않는 이상 카드 2장을 뽑는다.
"...음 나는 웃고있지."

2019 NISEI Illus. Wyn Lacabra

▲ 8



◆허무주의자

리소스: 연결 - 지저분함

매 차례마다 당신이 처음으로 바이러스 프로그램을 설치하면, 이 리소스 위에 바이러스 토큰 2개를 놓는다.
당신의 차례가 시작되면, 당신의 설치된 카드에서 2개의 바이러스 토큰을 제거할 수 있다. 제거했다면, 기업이 연구개발부 (R&D) 맨 위 카드를 폐기하지 않는 이상 카드 2장을 뽑는다.
"...음 나는 웃고있지."

2019 NISEI Illus. Wyn Lacabra

▲ 8



◆트릭스터 타카

리소스: 스텔스 - 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훑칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
호스트된 크레딧은 런 중 프로그램을 사용할 때만 쓸 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 태그를 1개 가져가거나 이 리소스를 폐기한다.
친구는 당신의 두려움을 감추어 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

▲ 9



◆트릭스터 타카

리소스: 스텔스 - 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훑칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
호스트된 크레딧은 런 중 프로그램을 사용할 때만 쓸 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 태그를 1개 가져가거나 이 리소스를 폐기한다.
친구는 당신의 두려움을 감추어 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

▲ 9



◆트릭스터 타카

리소스: 스텔스 - 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훑칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
호스트된 크레딧은 런 중 프로그램을 사용할 때만 쓸 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 태그를 1개 가져가거나 이 리소스를 폐기한다.
친구는 당신의 두려움을 감추어 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

▲ 9

<p>1 아즈 맥카프리 기계 신동</p>  <p>ID: 사이보그 매 차례마다 당신이 설치하는 첫 번째 범죄, 연결 리소스 혹은 하드웨어의 설치 비용을 10 낮춘다.</p> <p>45 "너 안 듣고 있구나." 2019 NISEI Illus. Luminita Pham</p>	<p>1 아즈 맥카프리 기계 신동</p>  <p>ID: 사이보그 매 차례마다 당신이 설치하는 첫 번째 범죄, 연결 리소스 혹은 하드웨어의 설치 비용을 10 낮춘다.</p> <p>45 "너 안 듣고 있구나." 2019 NISEI Illus. Luminita Pham</p>	<p>1 아즈 맥카프리 기계 신동</p>  <p>ID: 사이보그 매 차례마다 당신이 설치하는 첫 번째 범죄, 연결 리소스 혹은 하드웨어의 설치 비용을 10 낮춘다.</p> <p>45 "너 안 듣고 있구나." 2019 NISEI Illus. Luminita Pham</p>
--	--	--

<p>2 언제나 준비된 대안</p>  <p>이벤트: 런 아무 서버로 런을 수행한다. 런이 실패했다면, 당신은 런을 위한 모든 추가비용을 무시하고 같은 서버로 다시 런을 수행할 수 있다. 두번째 런을 하는 동안 당신이 첫번째 런에서 마지막으로 대면한 아이스와 대면할 경우, 그 아이스를 우회한다. "위기상황에서만큼은 그녀에게 기대도 좋다고 모두들 내게 말했지." - 아즈 맥카프리</p> <p>2019 NISEI Illus. Ollie Boldador</p>	<p>2 언제나 준비된 대안</p>  <p>이벤트: 런 아무 서버로 런을 수행한다. 런이 실패했다면, 당신은 런을 위한 모든 추가비용을 무시하고 같은 서버로 다시 런을 수행할 수 있다. 두번째 런을 하는 동안 당신이 첫번째 런에서 마지막으로 대면한 아이스와 대면할 경우, 그 아이스를 우회한다. "위기상황에서만큼은 그녀에게 기대도 좋다고 모두들 내게 말했지." - 아즈 맥카프리</p> <p>2019 NISEI Illus. Ollie Boldador</p>	<p>2 언제나 준비된 대안</p>  <p>이벤트: 런 아무 서버로 런을 수행한다. 런이 실패했다면, 당신은 런을 위한 모든 추가비용을 무시하고 같은 서버로 다시 런을 수행할 수 있다. 두번째 런을 하는 동안 당신이 첫번째 런에서 마지막으로 대면한 아이스와 대면할 경우, 그 아이스를 우회한다. "위기상황에서만큼은 그녀에게 기대도 좋다고 모두들 내게 말했지." - 아즈 맥카프리</p> <p>2019 NISEI Illus. Ollie Boldador</p>
---	---	--

<p>0 블루베리™ 디젤</p>  <p>이벤트 스택 맨 위 카드 2장을 본다. 당신은 그중 하나를 스택 맨 아래에 넣을 수 있다. 카드 2장을 뽑는다. 가장 뜨거운 불꽃은 파랗게 타지!</p> <p>2019 NISEI Illus. Patrick Burk</p>	<p>0 블루베리™ 디젤</p>  <p>이벤트 스택 맨 위 카드 2장을 본다. 당신은 그중 하나를 스택 맨 아래에 넣을 수 있다. 카드 2장을 뽑는다. 가장 뜨거운 불꽃은 파랗게 타지!</p> <p>2019 NISEI Illus. Patrick Burk</p>	<p>0 블루베리™ 디젤</p>  <p>이벤트 스택 맨 위 카드 2장을 본다. 당신은 그중 하나를 스택 맨 아래에 넣을 수 있다. 카드 2장을 뽑는다. 가장 뜨거운 불꽃은 파랗게 타지!</p> <p>2019 NISEI Illus. Patrick Burk</p>
---	---	---



전환 스위치

하드웨어

당신의 차례에만 이 하드웨어를 사용할 수 있다.
☛: 짝이웃.
☛: 태그를 1개 제거한다.
당신의 차례에 추적이 시도되면 당신은 ☛를 하여 기초 추적값을 0으로 만들 수 있다.
BMI 스위치는 실제로 접속을 해제하지 않고도 러너를 돌아오게 합니다. 인제는 편리하게 당신이 휴식을 취해야 할 때... 지금이야.



전환 스위치

하드웨어

당신의 차례에만 이 하드웨어를 사용할 수 있다.
☛: 짝이웃.
☛: 태그를 1개 제거한다.
당신의 차례에 추적이 시도되면 당신은 ☛를 하여 기초 추적값을 0으로 만들 수 있다.
BMI 스위치는 실제로 접속을 해제하지 않고도 러너를 돌아오게 합니다. 인제는 편리하게 당신이 휴식을 취해야 할 때... 지금이야.



전환 스위치

하드웨어

당신의 차례에만 이 하드웨어를 사용할 수 있다.
☛: 짝이웃.
☛: 태그를 1개 제거한다.
당신의 차례에 추적이 시도되면 당신은 ☛를 하여 기초 추적값을 0으로 만들 수 있다.
BMI 스위치는 실제로 접속을 해제하지 않고도 러너를 돌아오게 합니다. 인제는 편리하게 당신이 휴식을 취해야 할 때... 지금이야.



행운의 부적

하드웨어

이 하드웨어를 게임에서 제거한다: 러니 기업의 카드 효과에 의해 종료되는 것을 막는다. 이 능력은 이번 차례에 당신이 본부(HQ)로의 러니 성공했을 경우에만 사용할 수 있다.
동전던지기에서 이기고 싶다고? 두 면 다 앞면으로 뒀 걸 써봐.



행운의 부적

하드웨어

이 하드웨어를 게임에서 제거한다: 러니 기업의 카드 효과에 의해 종료되는 것을 막는다. 이 능력은 이번 차례에 당신이 본부(HQ)로의 러니 성공했을 경우에만 사용할 수 있다.
동전던지기에서 이기고 싶다고? 두 면 다 앞면으로 뒀 걸 써봐.



행운의 부적

하드웨어

이 하드웨어를 게임에서 제거한다: 러니 기업의 카드 효과에 의해 종료되는 것을 막는다. 이 능력은 이번 차례에 당신이 본부(HQ)로의 러니 성공했을 경우에만 사용할 수 있다.
동전던지기에서 이기고 싶다고? 두 면 다 앞면으로 뒀 걸 써봐.



결작 (v37)

하드웨어: 콘솔

+1☐
매 차례마다 처음으로 당신이 하드웨어를 설치하면 카드 1장을 뽑는다.
당신이 러니를 시도할 때, 당신은 10을 더 내서 그립에서 하드웨어를 설치할 수 있다.
콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.
v35: 마운트 배출기에 스프링 장착 (새로운 기능)
v36: 스프링에 공급하는 전력 낮춤 (x5)



결작 (v37)

하드웨어: 콘솔

+1☐
매 차례마다 처음으로 당신이 하드웨어를 설치하면 카드 1장을 뽑는다.
당신이 러니를 시도할 때, 당신은 10을 더 내서 그립에서 하드웨어를 설치할 수 있다.
콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.
v35: 마운트 배출기에 스프링 장착 (새로운 기능)
v36: 스프링에 공급하는 전력 낮춤 (x5)



결작 (v37)

하드웨어: 콘솔

+1☐
매 차례마다 처음으로 당신이 하드웨어를 설치하면 카드 1장을 뽑는다.
당신이 러니를 시도할 때, 당신은 10을 더 내서 그립에서 하드웨어를 설치할 수 있다.
콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.
v35: 마운트 배출기에 스프링 장착 (새로운 기능)
v36: 스프링에 공급하는 전력 낮춤 (x5)

3 부갈터

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

10: 파수 서브루틴을 깬다.
10: 힘을 +1 한다.

매 차례마다 당신이 처음으로 이 프로그램만을 사용하여 당신이 대면하고 있는 아이스의 모든 서브루틴을 깬다면, 20을 얻는다.

"일을 하고, 보수를 챙기고, 감정들은 문간에 내려놓고 가는 거야." - "바클란" 보친

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 16

3 부갈터

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

10: 파수 서브루틴을 깬다.
10: 힘을 +1 한다.

매 차례마다 당신이 처음으로 이 프로그램만을 사용하여 당신이 대면하고 있는 아이스의 모든 서브루틴을 깬다면, 20을 얻는다.

"일을 하고, 보수를 챙기고, 감정들은 문간에 내려놓고 가는 거야." - "바클란" 보친

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 16

3 부갈터

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

10: 파수 서브루틴을 깬다.
10: 힘을 +1 한다.

매 차례마다 당신이 처음으로 이 프로그램만을 사용하여 당신이 대면하고 있는 아이스의 모든 서브루틴을 깬다면, 20을 얻는다.

"일을 하고, 보수를 챙기고, 감정들은 문간에 내려놓고 가는 거야." - "바클란" 보친

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 16

2 "바클란" 보친

리소스: 연결

매 런마다 처음으로 아이스와 대면했을 때, 이 리소스 위에 파워 카운터 1개를 놓는다.

10: 파워 카운터 개수 이하의 힘을 가진 대면 중인 아이스를 디레즈 한다. 태그를 1개 가져간다.

"훙, 저들이 무어라 떠들던 상관할 필요 없어. 도둑이 제 발 저리는 법이니까." - "바클란" 보친

2019 NISEI Illus. Janet Bruxellesbach 17

2 "바클란" 보친

리소스: 연결

매 런마다 처음으로 아이스와 대면했을 때, 이 리소스 위에 파워 카운터 1개를 놓는다.

10: 파워 카운터 개수 이하의 힘을 가진 대면 중인 아이스를 디레즈 한다. 태그를 1개 가져간다.

"훙, 저들이 무어라 떠들던 상관할 필요 없어. 도둑이 제 발 저리는 법이니까." - "바클란" 보친

2019 NISEI Illus. Janet Bruxellesbach 17

2 "바클란" 보친

리소스: 연결

매 런마다 처음으로 아이스와 대면했을 때, 이 리소스 위에 파워 카운터 1개를 놓는다.

10: 파워 카운터 개수 이하의 힘을 가진 대면 중인 아이스를 디레즈 한다. 태그를 1개 가져간다.

"훙, 저들이 무어라 떠들던 상관할 필요 없어. 도둑이 제 발 저리는 법이니까." - "바클란" 보친

2019 NISEI Illus. Janet Bruxellesbach 17

4 일류

리소스: 연결 - 사치

당신이 이 리소스를 설치한 차례가 끝나면, 카드 4장을 뽑는다.

매 차례마다 처음으로 카드를 뽑기 직전에 스택 맨 위 카드 X장을 본다. 그 카드들 중 1장을 스택 맨 밑에 넣는다. X는 당신이 뽑을 카드에 1을 더한 값과 같다.

"...그러나 난 차원을 달리하지"

2019 NISEI Illus. Wyn Lacabra 18

4 일류

리소스: 연결 - 사치

당신이 이 리소스를 설치한 차례가 끝나면, 카드 4장을 뽑는다.

매 차례마다 처음으로 카드를 뽑기 직전에 스택 맨 위 카드 X장을 본다. 그 카드들 중 1장을 스택 맨 밑에 넣는다. X는 당신이 뽑을 카드에 1을 더한 값과 같다.

"...그러나 난 차원을 달리하지"

2019 NISEI Illus. Wyn Lacabra 18

4 일류

리소스: 연결 - 사치

당신이 이 리소스를 설치한 차례가 끝나면, 카드 4장을 뽑는다.

매 차례마다 처음으로 카드를 뽑기 직전에 스택 맨 위 카드 X장을 본다. 그 카드들 중 1장을 스택 맨 밑에 넣는다. X는 당신이 뽑을 카드에 1을 더한 값과 같다.

"...그러나 난 차원을 달리하지"

2019 NISEI Illus. Wyn Lacabra 18

1 **랏**
윤리적인 프리랜서



ID: 타고난 인재
당신의 차례가 끝날 때, 그림에 든 카드 숫자가 본부(HQ)의 카드 숫자와 같을 경우, 당신은 카드 1장을 뽑을 수 있다.

45 2019 NISEI Illus. Luminita Pham **15**

1 **랏**
윤리적인 프리랜서



ID: 타고난 인재
당신의 차례가 끝날 때, 그림에 든 카드 숫자가 본부(HQ)의 카드 숫자와 같을 경우, 당신은 카드 1장을 뽑을 수 있다.

45 2019 NISEI Illus. Luminita Pham **15**

1 **랏**
윤리적인 프리랜서



ID: 타고난 인재
당신의 차례가 끝날 때, 그림에 든 카드 숫자가 본부(HQ)의 카드 숫자와 같을 경우, 당신은 카드 1장을 뽑을 수 있다.

45 2019 NISEI Illus. Luminita Pham **15**

0 **그루브를 타고**



이벤트: 우선
당신의 첫 0에만 플레이할 수 있다. 당신이 이번 차례에 프린트된 비용이 1 이상인 카드를 설치할 때마다, 카드 1장을 뽑거나 10을 얻는다.
내가 이번 주에 배달주문을 몇 건이나 날려먹었다고 생각해?

2019 NISEI Illus. Ollie Boldador **20**

0 **그루브를 타고**



이벤트: 우선
당신의 첫 0에만 플레이할 수 있다. 당신이 이번 차례에 프린트된 비용이 1 이상인 카드를 설치할 때마다, 카드 1장을 뽑거나 10을 얻는다.
내가 이번 주에 배달주문을 몇 건이나 날려먹었다고 생각해?

2019 NISEI Illus. Ollie Boldador **20**

0 **그루브를 타고**



이벤트: 우선
당신의 첫 0에만 플레이할 수 있다. 당신이 이번 차례에 프린트된 비용이 1 이상인 카드를 설치할 때마다, 카드 1장을 뽑거나 10을 얻는다.
내가 이번 주에 배달주문을 몇 건이나 날려먹었다고 생각해?

2019 NISEI Illus. Ollie Boldador **20**

3 **쿠숙**



이벤트: 런
연구개발부(R&D)로 런을 수행한다. 성공하면, 카드에 액세스하는 대신, 0보다 큰 수를 하나 정한다. 당신의 설치된 카드 중 프린트된 비용이 정한 숫자와 일치하는 카드의 개수만큼 연구개발부(R&D)의 맨 위 카드를 공개한다 (최대 6). 그중 하나에 액세스하고 연구개발부(R&D)를 켜는다. 이번 런에서 당신은 연구개발부(R&D) 안의 다른 어떤 카드에도 액세스할 수 없다.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough **21**

3 **쿠숙**



이벤트: 런
연구개발부(R&D)로 런을 수행한다. 성공하면, 카드에 액세스하는 대신, 0보다 큰 수를 하나 정한다. 당신의 설치된 카드 중 프린트된 비용이 정한 숫자와 일치하는 카드의 개수만큼 연구개발부(R&D)의 맨 위 카드를 공개한다 (최대 6). 그중 하나에 액세스하고 연구개발부(R&D)를 켜는다. 이번 런에서 당신은 연구개발부(R&D) 안의 다른 어떤 카드에도 액세스할 수 없다.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough **21**

3 **쿠숙**



이벤트: 런
연구개발부(R&D)로 런을 수행한다. 성공하면, 카드에 액세스하는 대신, 0보다 큰 수를 하나 정한다. 당신의 설치된 카드 중 프린트된 비용이 정한 숫자와 일치하는 카드의 개수만큼 연구개발부(R&D)의 맨 위 카드를 공개한다 (최대 6). 그중 하나에 액세스하고 연구개발부(R&D)를 켜는다. 이번 런에서 당신은 연구개발부(R&D) 안의 다른 어떤 카드에도 액세스할 수 없다.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough **21**

1 사기 공모전

이벤트: 범죄

이 이벤트를 발동하기 위한 추가비용으로, 설치된 프로그램을 1개 폐기한다.
40을 얻고 카드 2장을 뽑는다.

"이 바닥에 쓸모없는 프로그램이란 없어. 누군가는 어딘가에서 그 코드를 사용하겠지. 일을 서둘러야 할 땐 기업들조차도 스파게티 같은 코드를 가져다 쓰거든." - 랫

2019 NISEI Illus. Krembler 22

1 사기 공모전

이벤트: 범죄

이 이벤트를 발동하기 위한 추가비용으로, 설치된 프로그램을 1개 폐기한다.
40을 얻고 카드 2장을 뽑는다.

"이 바닥에 쓸모없는 프로그램이란 없어. 누군가는 어딘가에서 그 코드를 사용하겠지. 일을 서둘러야 할 땐 기업들조차도 스파게티 같은 코드를 가져다 쓰거든." - 랫

2019 NISEI Illus. Krembler 22

1 사기 공모전

이벤트: 범죄

이 이벤트를 발동하기 위한 추가비용으로, 설치된 프로그램을 1개 폐기한다.
40을 얻고 카드 2장을 뽑는다.

"이 바닥에 쓸모없는 프로그램이란 없어. 누군가는 어딘가에서 그 코드를 사용하겠지. 일을 서둘러야 할 땐 기업들조차도 스파게티 같은 코드를 가져다 쓰거든." - 랫

2019 NISEI Illus. Krembler 22

4 슈퍼코리더

하드웨어: 콘솔

+20

당신의 최대 핸드 크기가 1 증가한다.
당신의 차례가 끝날 때, 당신과 기업이 가진 크레딧이 같을 경우 당신은 20을 얻을 수 있다.
콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.
넷은 무한히 광활하지만, 올바른 액세스 포트에 들르는 건 가지 있는 일이지.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 23

4 슈퍼코리더

하드웨어: 콘솔

+20

당신의 최대 핸드 크기가 1 증가한다.
당신의 차례가 끝날 때, 당신과 기업이 가진 크레딧이 같을 경우 당신은 20을 얻을 수 있다.
콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.
넷은 무한히 광활하지만, 올바른 액세스 포트에 들르는 건 가지 있는 일이지.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 23

4 슈퍼코리더

하드웨어: 콘솔

+20

당신의 최대 핸드 크기가 1 증가한다.
당신의 차례가 끝날 때, 당신과 기업이 가진 크레딧이 같을 경우 당신은 20을 얻을 수 있다.
콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.
넷은 무한히 광활하지만, 올바른 액세스 포트에 들르는 건 가지 있는 일이지.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 23

2 가우스

프로그램: 아이스브레이커 - 프랙터

이 프로그램이 이번 차례에 설치된 경우 남은 차례 동안 힘을 +3 한다.
10: 방벽 서브루틴을 깬다.
20: 힘을 +2 한다.

지식이 아니라 학습의 과정이야말로, 소유가 아니라 도달하기 위한 과정이야말로, 가장 큰 기쁨을 가져다준다.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 24

2 가우스

프로그램: 아이스브레이커 - 프랙터

이 프로그램이 이번 차례에 설치된 경우 남은 차례 동안 힘을 +3 한다.
10: 방벽 서브루틴을 깬다.
20: 힘을 +2 한다.

지식이 아니라 학습의 과정이야말로, 소유가 아니라 도달하기 위한 과정이야말로, 가장 큰 기쁨을 가져다준다.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 24

2 가우스

프로그램: 아이스브레이커 - 프랙터

이 프로그램이 이번 차례에 설치된 경우 남은 차례 동안 힘을 +3 한다.
10: 방벽 서브루틴을 깬다.
20: 힘을 +2 한다.

지식이 아니라 학습의 과정이야말로, 소유가 아니라 도달하기 위한 과정이야말로, 가장 큰 기쁨을 가져다준다.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 24

1 펠랑기



프로그램: 바이러스
 이 프로그램을 설치했을 때, 이 카드 위에 바이러스 카운터 2개를 놓는다.
호스트된 바이러스 카운터: 아이스의 서브타입을 정한다. 현재 대면 중인 아이스는 대면이 끝날 때까지 정한 서브타입을 얻는다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.
 이견 시습들의 얼굴을 붉으라푸르라하게 만들지. 세파랄게 질리게도 하고, 무지개 같을거야...

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 25

1 펠랑기



프로그램: 바이러스
 이 프로그램을 설치했을 때, 이 카드 위에 바이러스 카운터 2개를 놓는다.
호스트된 바이러스 카운터: 아이스의 서브타입을 정한다. 현재 대면 중인 아이스는 대면이 끝날 때까지 정한 서브타입을 얻는다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.
 이견 시습들의 얼굴을 붉으라푸르라하게 만들지. 세파랄게 질리게도 하고, 무지개 같을거야...

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 25

1 펠랑기



프로그램: 바이러스
 이 프로그램을 설치했을 때, 이 카드 위에 바이러스 카운터 2개를 놓는다.
호스트된 바이러스 카운터: 아이스의 서브타입을 정한다. 현재 대면 중인 아이스는 대면이 끝날 때까지 정한 서브타입을 얻는다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.
 이견 시습들의 얼굴을 붉으라푸르라하게 만들지. 세파랄게 질리게도 하고, 무지개 같을거야...

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 25

2 레제키



프로그램
 당신의 차례가 시작될 때, 10을 얻는다.
 "우리를 지탱하는 것은 아주 간단한 것들인데, 그 중에서 가장 중요한 건 감사하는 마음이지." - 랫

2019 NISEI Illus. Jakuza 26

2 레제키



프로그램
 당신의 차례가 시작될 때, 10을 얻는다.
 "우리를 지탱하는 것은 아주 간단한 것들인데, 그 중에서 가장 중요한 건 감사하는 마음이지." - 랫

2019 NISEI Illus. Jakuza 26

2 레제키



프로그램
 당신의 차례가 시작될 때, 10을 얻는다.
 "우리를 지탱하는 것은 아주 간단한 것들인데, 그 중에서 가장 중요한 건 감사하는 마음이지." - 랫

2019 NISEI Illus. Jakuza 26

4 예술가



리소스: 연결
 이 리소스의 각 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.
 Ⓢ: 20을 얻는다.
 Ⓢ: 비용을 10 킬 내에서 프로그램이나 하드웨어를 설치한다.
 "...그럼 널 위해 그림을 그리게 해 줘."

2019 NISEI Illus. Wyn Lacabra 27

4 예술가



리소스: 연결
 이 리소스의 각 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.
 Ⓢ: 20을 얻는다.
 Ⓢ: 비용을 10 킬 내에서 프로그램이나 하드웨어를 설치한다.
 "...그럼 널 위해 그림을 그리게 해 줘."

2019 NISEI Illus. Wyn Lacabra 27

4 예술가



리소스: 연결
 이 리소스의 각 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.
 Ⓢ: 20을 얻는다.
 Ⓢ: 비용을 10 킬 내에서 프로그램이나 하드웨어를 설치한다.
 "...그럼 널 위해 그림을 그리게 해 줘."

2019 NISEI Illus. Wyn Lacabra 27



1

직접 액세스

이벤트: 런

이 이벤트의 효과를 발동하는 동안, 각 플레이어는 ID 능력을 잃는다. 아무 서버로 런을 수행한다. 런이 끝났을 경우, 당신은 이 이벤트를 스택에 넣고 섞을 수 있다. 육상의 터트를 통해 침투해서 낚은 네트워크 루트에 닿을때까지 기어가는거야. 그야 더럽고 무식한 방법이지만, 너석들에게 한 판 먹이기에 딱이지.



1

직접 액세스

이벤트: 런

이 이벤트의 효과를 발동하는 동안, 각 플레이어는 ID 능력을 잃는다. 아무 서버로 런을 수행한다. 런이 끝났을 경우, 당신은 이 이벤트를 스택에 넣고 섞을 수 있다. 육상의 터트를 통해 침투해서 낚은 네트워크 루트에 닿을때까지 기어가는거야. 그야 더럽고 무식한 방법이지만, 너석들에게 한 판 먹이기에 딱이지.



1

직접 액세스

이벤트: 런

이 이벤트의 효과를 발동하는 동안, 각 플레이어는 ID 능력을 잃는다. 아무 서버로 런을 수행한다. 런이 끝났을 경우, 당신은 이 이벤트를 스택에 넣고 섞을 수 있다. 육상의 터트를 통해 침투해서 낚은 네트워크 루트에 닿을때까지 기어가는거야. 그야 더럽고 무식한 방법이지만, 너석들에게 한 판 먹이기에 딱이지.



0

재조정

이벤트

실치된 프로그램이나 하드웨어를 그룹에 더한다. 그랬다면, 프로그램이나 하드웨어를 그룹에 더한 카드의 프린트된 비용만큼 낮춰 설치할 수 있다. 누가 너더러 호퍼로 쓰레기를 내다 버리라고 했어. 그놈의 호퍼를 쓰레기장에 내다 버리라고 했지.



0

재조정

이벤트

실치된 프로그램이나 하드웨어를 그룹에 더한다. 그랬다면, 프로그램이나 하드웨어를 그룹에 더한 카드의 프린트된 비용만큼 낮춰 설치할 수 있다. 누가 너더러 호퍼로 쓰레기를 내다 버리라고 했어. 그놈의 호퍼를 쓰레기장에 내다 버리라고 했지.



0

재조정

이벤트

실치된 프로그램이나 하드웨어를 그룹에 더한다. 그랬다면, 프로그램이나 하드웨어를 그룹에 더한 카드의 프린트된 비용만큼 낮춰 설치할 수 있다. 누가 너더러 호퍼로 쓰레기를 내다 버리라고 했어. 그놈의 호퍼를 쓰레기장에 내다 버리라고 했지.



2

내부고발자

리소스: 연결

런이 성공했다면, 당신은 이 리소스를 폐기하여 아젠다 이름을 선언할 수 있다. 런이 종료되기 전까지 처음으로 당신이 선언했던 아젠다에 액세스하면, 즉시 모든 비용을 무시하고 흥친다. (당신은 더 이상 그 아젠다에 액세스 중이 아니다.) "기업은 사람들로 구성돼 있어: 평범한 사람은 주어진 일에 충실할 뿐이야. 올바른 진실과 올바른 비판이 있다면 그들에게도 만회할 기회가 주어지지." - 랫



2

내부고발자

리소스: 연결

런이 성공했다면, 당신은 이 리소스를 폐기하여 아젠다 이름을 선언할 수 있다. 런이 종료되기 전까지 처음으로 당신이 선언했던 아젠다에 액세스하면, 즉시 모든 비용을 무시하고 흥친다. (당신은 더 이상 그 아젠다에 액세스 중이 아니다.) "기업은 사람들로 구성돼 있어: 평범한 사람은 주어진 일에 충실할 뿐이야. 올바른 진실과 올바른 비판이 있다면 그들에게도 만회할 기회가 주어지지." - 랫



2

내부고발자

리소스: 연결

런이 성공했다면, 당신은 이 리소스를 폐기하여 아젠다 이름을 선언할 수 있다. 런이 종료되기 전까지 처음으로 당신이 선언했던 아젠다에 액세스하면, 즉시 모든 비용을 무시하고 흥친다. (당신은 더 이상 그 아젠다에 액세스 중이 아니다.) "기업은 사람들로 구성돼 있어: 평범한 사람은 주어진 일에 충실할 뿐이야. 올바른 진실과 올바른 비판이 있다면 그들에게도 만회할 기회가 주어지지." - 랫

H&B **미러모프**
무한반복



45 ID: 사업부 **15**

당신 차례에 취하는 첫 번째, 두 번째, 세 번째 행동이 서로 다를 경우, 세 번째 행동을 마쳤을 때, 당신은 10을 얻거나 당신이 이번 차례에 하지 않은 행동 하나를 10 적은 비용에 수행할 수 있다.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

H&B **미러모프**
무한반복



45 ID: 사업부 **15**

당신 차례에 취하는 첫 번째, 두 번째, 세 번째 행동이 서로 다를 경우, 세 번째 행동을 마쳤을 때, 당신은 10을 얻거나 당신이 이번 차례에 하지 않은 행동 하나를 10 적은 비용에 수행할 수 있다.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

H&B **미러모프**
무한반복



45 ID: 사업부 **15**

당신 차례에 취하는 첫 번째, 두 번째, 세 번째 행동이 서로 다를 경우, 세 번째 행동을 마쳤을 때, 당신은 10을 얻거나 당신이 이번 차례에 하지 않은 행동 하나를 10 적은 비용에 수행할 수 있다.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

건축가 배치 테스트 **4**



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 연구개발부(R&D)의 맨 위 카드 5장을 본다. 당신은 그중 1장의 카드를 모든 비용을 무시하고, 설치하고 레즈할 수 있다.

"초기의 성공은 발전과 경쟁문화를 고취시키므로 반드시 포상되어야 한다."
- 티미를 위한 기업 리더십

2019 NISEI Illus. Krembler

건축가 배치 테스트 **4**



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 연구개발부(R&D)의 맨 위 카드 5장을 본다. 당신은 그중 1장의 카드를 모든 비용을 무시하고, 설치하고 레즈할 수 있다.

"초기의 성공은 발전과 경쟁문화를 고취시키므로 반드시 포상되어야 한다."
- 티미를 위한 기업 리더십

2019 NISEI Illus. Krembler

건축가 배치 테스트 **4**



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 연구개발부(R&D)의 맨 위 카드 5장을 본다. 당신은 그중 1장의 카드를 모든 비용을 무시하고, 설치하고 레즈할 수 있다.

"초기의 성공은 발전과 경쟁문화를 고취시키므로 반드시 포상되어야 한다."
- 티미를 위한 기업 리더십

2019 NISEI Illus. Krembler

0 **•캐빈 B4L3Y**



자산: 바이오로이드


☉: 카드 2장을 뽑는다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

러너가 이 자산을 폐기할 경우, 당신은 카드 2장을 뽑을 수 있다.

이 유닛은 모든 세가지 강령의 논리 함정에 잠재적 과부하 위험을 가진 .78 아시모프를 보유하고 있습니다. 정신과 세션은 다음 유지보수 기간까지 위임되었습니다.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

0 **•캐빈 B4L3Y**



자산: 바이오로이드


☉: 카드 2장을 뽑는다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

러너가 이 자산을 폐기할 경우, 당신은 카드 2장을 뽑을 수 있다.

이 유닛은 모든 세가지 강령의 논리 함정에 잠재적 과부하 위험을 가진 .78 아시모프를 보유하고 있습니다. 정신과 세션은 다음 유지보수 기간까지 위임되었습니다.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

0 **•캐빈 B4L3Y**



자산: 바이오로이드

☉: 카드 2장을 뽑는다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

러너가 이 자산을 폐기할 경우, 당신은 카드 2장을 뽑을 수 있다.

이 유닛은 모든 세가지 강령의 논리 함정에 잠재적 과부하 위험을 가진 .78 아시모프를 보유하고 있습니다. 정신과 세션은 다음 유지보수 기간까지 위임되었습니다.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen



나노에칭 매트릭스

자산

②: 20을 얻는다. 이 능력은 차례 당 한번 사용할 수 있다.

러너가 이 자산을 폐기할 경우, 20을 얻을 수 있다.

나노봇들이 유리를 절단하는 규모에서 양자역학은 오차를 만들어냅니다. 실리콘 원자는 여기에, 산소는 저기에. 어둠은 대충 아무데나. 바이오로이드가 모두 똑같지는 않습니다.



나노에칭 매트릭스

자산

②: 20을 얻는다. 이 능력은 차례 당 한번 사용할 수 있다.

러너가 이 자산을 폐기할 경우, 20을 얻을 수 있다.

나노봇들이 유리를 절단하는 규모에서 양자역학은 오차를 만들어냅니다. 실리콘 원자는 여기에, 산소는 저기에. 어둠은 대충 아무데나. 바이오로이드가 모두 똑같지는 않습니다.



나노에칭 매트릭스

자산

②: 20을 얻는다. 이 능력은 차례 당 한번 사용할 수 있다.

러너가 이 자산을 폐기할 경우, 20을 얻을 수 있다.

나노봇들이 유리를 절단하는 규모에서 양자역학은 오차를 만들어냅니다. 실리콘 원자는 여기에, 산소는 저기에. 어둠은 대충 아무데나. 바이오로이드가 모두 똑같지는 않습니다.

2019 NISEI Illus. Krembler 34

2019 NISEI Illus. Krembler 34

2019 NISEI Illus. Krembler 34

4 하겐

설치된 아이스 브레이커당 이 아이스의 힘을 -1 한다.

↳ 프랙터, 킬러, 디코더가 아닌 프로그램 1개를 폐기한다.

↳ 런을 종료한다.

노병들은 온갖 종류의 속임수를 보아왔다. 요령은 통하지 않는다.

이이스: 방벽 - 파괴자

2019 NISEI Illus. Krembler 35

4 하겐

설치된 아이스 브레이커당 이 아이스의 힘을 -1 한다.

↳ 프랙터, 킬러, 디코더가 아닌 프로그램 1개를 폐기한다.

↳ 런을 종료한다.

노병들은 온갖 종류의 속임수를 보아왔다. 요령은 통하지 않는다.

이이스: 방벽 - 파괴자

2019 NISEI Illus. Krembler 35

4 하겐

설치된 아이스 브레이커당 이 아이스의 힘을 -1 한다.

↳ 프랙터, 킬러, 디코더가 아닌 프로그램 1개를 폐기한다.

↳ 런을 종료한다.

노병들은 온갖 종류의 속임수를 보아왔다. 요령은 통하지 않는다.

이이스: 방벽 - 파괴자

2019 NISEI Illus. Krembler 35

1 완전가동

운영

20을 얻거나 카드 2장을 뽑는다. 1개 이상의 카드가 안에 있고, 1개 이상의 아이스로 보호하고 있는 원격 서버의 개수만큼 이 효과를 반복한다.

하스의 허술한 서버들이 폭풍전야에 딱 맞춰 요새화 되었다. 바이오로이드들이 미래를 내다본 것이 아니라면 누군가 정보라도 흘린 것일까?

2019 NISEI Illus. Krembler 36

1 완전가동

운영

20을 얻거나 카드 2장을 뽑는다. 1개 이상의 카드가 안에 있고, 1개 이상의 아이스로 보호하고 있는 원격 서버의 개수만큼 이 효과를 반복한다.

하스의 허술한 서버들이 폭풍전야에 딱 맞춰 요새화 되었다. 바이오로이드들이 미래를 내다본 것이 아니라면 누군가 정보라도 흘린 것일까?

2019 NISEI Illus. Krembler 36

1 완전가동

운영

20을 얻거나 카드 2장을 뽑는다. 1개 이상의 카드가 안에 있고, 1개 이상의 아이스로 보호하고 있는 원격 서버의 개수만큼 이 효과를 반복한다.

하스의 허술한 서버들이 폭풍전야에 딱 맞춰 요새화 되었다. 바이오로이드들이 미래를 내다본 것이 아니라면 누군가 정보라도 흘린 것일까?

2019 NISEI Illus. Krembler 36

1 레드 레벨 허가

운영: 거래

다음 효과 중 두 개를 순서에 상관없이 발동한다:

- 카드 2장을 뽑는다.
- 20을 얻는다.
- 아젠다가 아닌 카드를 최대 1장까지 설치한다.
- 20을 얻는다.

모든 비밀이 금고 안에 있는 것은 아니다.

2019 NISEI Illus. Krembler **37**

1 레드 레벨 허가

운영: 거래

다음 효과 중 두 개를 순서에 상관없이 발동한다:

- 카드 2장을 뽑는다.
- 20을 얻는다.
- 아젠다가 아닌 카드를 최대 1장까지 설치한다.
- 20을 얻는다.

모든 비밀이 금고 안에 있는 것은 아니다.

2019 NISEI Illus. Krembler **37**

1 레드 레벨 허가

운영: 거래

다음 효과 중 두 개를 순서에 상관없이 발동한다:

- 카드 2장을 뽑는다.
- 20을 얻는다.
- 아젠다가 아닌 카드를 최대 1장까지 설치한다.
- 20을 얻는다.

모든 비밀이 금고 안에 있는 것은 아니다.

2019 NISEI Illus. Krembler **37**

0 콜드 사이트 서버

개선: 시설

20: 이 개선 위에 파워 카운터 1개를 놓는다.

이 서버에 런하기 위한 추가비용으로 러너는 이 개선에 호스트된 파워 카운터당 10과 10을 내야 한다.

당신의 차례가 시작될 때 호스트된 모든 파워 카운터를 제거한다.

넷은 진공을 싫어한다. 그 까닭에 원인불명의 간극이 생기곤 한다.

2019 NISEI Illus. Krembler **38**

0 콜드 사이트 서버

개선: 시설

20: 이 개선 위에 파워 카운터 1개를 놓는다.

이 서버에 런하기 위한 추가비용으로 러너는 이 개선에 호스트된 파워 카운터당 10과 10을 내야 한다.

당신의 차례가 시작될 때 호스트된 모든 파워 카운터를 제거한다.

넷은 진공을 싫어한다. 그 까닭에 원인불명의 간극이 생기곤 한다.

2019 NISEI Illus. Krembler **38**

0 콜드 사이트 서버

개선: 시설

20: 이 개선 위에 파워 카운터 1개를 놓는다.

이 서버에 런하기 위한 추가비용으로 러너는 이 개선에 호스트된 파워 카운터당 10과 10을 내야 한다.

당신의 차례가 시작될 때 호스트된 모든 파워 카운터를 제거한다.

넷은 진공을 싫어한다. 그 까닭에 원인불명의 간극이 생기곤 한다.

2019 NISEI Illus. Krembler **38**

45 ID: 사업부

절대 명확성

매 차례마다 처음으로 당신이 카드를 공개할 때, 10을 얻는다.

20: 스택의 맨 위 카드 혹은 그룹에서 무작위로 카드 1장을 공개한다.

수단과 방법을 가리지 않고.

2019 NISEI Illus. Emilio Rodriguez **39**

45 ID: 사업부

절대 명확성

매 차례마다 처음으로 당신이 카드를 공개할 때, 10을 얻는다.

20: 스택의 맨 위 카드 혹은 그룹에서 무작위로 카드 1장을 공개한다.

수단과 방법을 가리지 않고.

2019 NISEI Illus. Emilio Rodriguez **39**

45 ID: 사업부

절대 명확성

매 차례마다 처음으로 당신이 카드를 공개할 때, 10을 얻는다.

20: 스택의 맨 위 카드 혹은 그룹에서 무작위로 카드 1장을 공개한다.

수단과 방법을 가리지 않고.

2019 NISEI Illus. Emilio Rodriguez **39**

프로젝트 야기우다

3



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 토큰당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 공격당하는 서버를 보호하는 카드 혹은 공격당하는 서버 안의 카드를 본부(HQ)의 카드와 바꾼다. 러너는 잭아웃을 할 수 있다. 이 능력은 런 중에만 사용할 수 있다.



2019 NISEI Illus. Krembler/Jain Fairclough

40

프로젝트 야기우다

3



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 토큰당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 공격당하는 서버를 보호하는 카드 혹은 공격당하는 서버 안의 카드를 본부(HQ)의 카드와 바꾼다. 러너는 잭아웃을 할 수 있다. 이 능력은 런 중에만 사용할 수 있다.



2019 NISEI Illus. Krembler/Jain Fairclough

40

프로젝트 야기우다

3



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 토큰당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 공격당하는 서버를 보호하는 카드 혹은 공격당하는 서버 안의 카드를 본부(HQ)의 카드와 바꾼다. 러너는 잭아웃을 할 수 있다. 이 능력은 런 중에만 사용할 수 있다.



2019 NISEI Illus. Krembler/Jain Fairclough

40

따끔!

3



1

아젠다: 매복

당신이 이 아젠다를 득점하거나 러너가 훔칠 때, 빛 피해 X점을 입힌다. X는 상대 플레이어의 득점 영역에 있는 따끔!의 개수에 1을 더한 값과 같다.

"전갈은 말했다. '그게 나의 천성이야'"

- 생명윤리와 합성도덕 속의 개념 체계, 모서 대학 출판부



2019 NISEI Illus. Krembler

41

따끔!

3



1

아젠다: 매복

당신이 이 아젠다를 득점하거나 러너가 훔칠 때, 빛 피해 X점을 입힌다. X는 상대 플레이어의 득점 영역에 있는 따끔!의 개수에 1을 더한 값과 같다.

"전갈은 말했다. '그게 나의 천성이야'"

- 생명윤리와 합성도덕 속의 개념 체계, 모서 대학 출판부



2019 NISEI Illus. Krembler

41

따끔!

3



1

아젠다: 매복

당신이 이 아젠다를 득점하거나 러너가 훔칠 때, 빛 피해 X점을 입힌다. X는 상대 플레이어의 득점 영역에 있는 따끔!의 개수에 1을 더한 값과 같다.

"전갈은 말했다. '그게 나의 천성이야'"

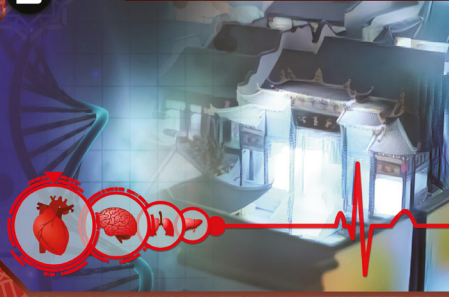
- 생명윤리와 합성도덕 속의 개념 체계, 모서 대학 출판부



2019 NISEI Illus. Krembler

41

공중 보건 포털



자산: 시설

당신의 차례가 시작될 때, 연구개발부(R&D) 맨 위 카드를 공개하고 20을 얻는다.

효부는 마음과 정신을 위한 투쟁 가운데 가장 선두에 서 있습니다.



2019 NISEI Illus. Krembler/Jain Fairclough

42

공중 보건 포털



자산: 시설

당신의 차례가 시작될 때, 연구개발부(R&D) 맨 위 카드를 공개하고 20을 얻는다.

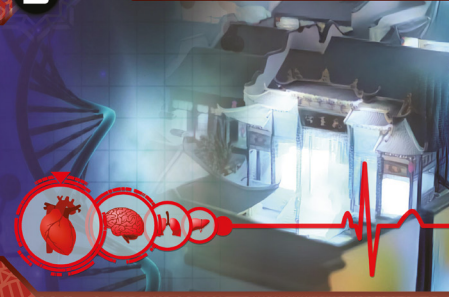
효부는 마음과 정신을 위한 투쟁 가운데 가장 선두에 서 있습니다.



2019 NISEI Illus. Krembler/Jain Fairclough

42

공중 보건 포털



자산: 시설

당신의 차례가 시작될 때, 연구개발부(R&D) 맨 위 카드를 공개하고 20을 얻는다.

효부는 마음과 정신을 위한 투쟁 가운데 가장 선두에 서 있습니다.



2019 NISEI Illus. Krembler/Jain Fairclough

42



◆스토르고디 공명기

2

자산: 적대적

매 차례마다 처음으로 러너의 ID 세력과 일치하는 카드를 당신이 페기(어느 곳에서든)했을 때, 이 자산 위에 파워 카운터를 1개 놓는다.

①, 호스트된 파워 카운터: 넷 피해 1 점을 입힌다.

"기억은 감정적 실용치와도 같습니다. 실 하나를 잡아당기려고 하면, 전체가 뒤엎키기도 하고, 풀려버리기도 합니다." - 레테이아 니세이



◆스토르고디 공명기

2

자산: 적대적

매 차례마다 처음으로 러너의 ID 세력과 일치하는 카드를 당신이 페기(어느 곳에서든)했을 때, 이 자산 위에 파워 카운터를 1개 놓는다.

①, 호스트된 파워 카운터: 넷 피해 1 점을 입힌다.

"기억은 감정적 실용치와도 같습니다. 실 하나를 잡아당기려고 하면, 전체가 뒤엎키기도 하고, 풀려버리기도 합니다." - 레테이아 니세이



◆스토르고디 공명기

2

자산: 적대적

매 차례마다 처음으로 러너의 ID 세력과 일치하는 카드를 당신이 페기(어느 곳에서든)했을 때, 이 자산 위에 파워 카운터를 1개 놓는다.

①, 호스트된 파워 카운터: 넷 피해 1 점을 입힌다.

"기억은 감정적 실용치와도 같습니다. 실 하나를 잡아당기려고 하면, 전체가 뒤엎키기도 하고, 풀려버리기도 합니다." - 레테이아 니세이



사이셴탄

5

아이스: 파수 - 관찰자

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 카드 타입 하나를 정한다. 대면이 끝날 때까지, 언제든지 이 아이스의 서브루틴에 의해 입은 넷 피해로 버려진 카드가 정했던 타입일 경우, 넷 피해 1 점을 입힌다.

- ↳ 넷 피해 1 점을 입힌다.
- ↳ 넷 피해 1 점을 입힌다.
- ↳ 넷 피해 1 점을 입힌다.

44

2019 NISEI illus. Krembler



사이셴탄

5

아이스: 파수 - 관찰자

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 카드 타입 하나를 정한다. 대면이 끝날 때까지, 언제든지 이 아이스의 서브루틴에 의해 입은 넷 피해로 버려진 카드가 정했던 타입일 경우, 넷 피해 1 점을 입힌다.

- ↳ 넷 피해 1 점을 입힌다.
- ↳ 넷 피해 1 점을 입힌다.
- ↳ 넷 피해 1 점을 입힌다.

44

2019 NISEI illus. Krembler



사이셴탄

5

아이스: 파수 - 관찰자

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 카드 타입 하나를 정한다. 대면이 끝날 때까지, 언제든지 이 아이스의 서브루틴에 의해 입은 넷 피해로 버려진 카드가 정했던 타입일 경우, 넷 피해 1 점을 입힌다.

- ↳ 넷 피해 1 점을 입힌다.
- ↳ 넷 피해 1 점을 입힌다.
- ↳ 넷 피해 1 점을 입힌다.

44

2019 NISEI illus. Krembler



완전 이미지

4

운영: 터미널 - 준비말작전

이 운영이 발동된 후, 당신의 행동 단계가 종료된다.

러너의 점수가 3점 이상이고, 지난 차례에 run을 성공했어야만 발동할 수 있다.

카드 1장의 이름을 선언하고 넷 피해 1 점을 입힌다. 선언한 카드가 넷 피해에 의해 버려졌다면 이 효과를 반복한다.



완전 이미지

4

운영: 터미널 - 준비말작전

이 운영이 발동된 후, 당신의 행동 단계가 종료된다.

러너의 점수가 3점 이상이고, 지난 차례에 run을 성공했어야만 발동할 수 있다.

카드 1장의 이름을 선언하고 넷 피해 1 점을 입힌다. 선언한 카드가 넷 피해에 의해 버려졌다면 이 효과를 반복한다.



완전 이미지

4

운영: 터미널 - 준비말작전

이 운영이 발동된 후, 당신의 행동 단계가 종료된다.

러너의 점수가 3점 이상이고, 지난 차례에 run을 성공했어야만 발동할 수 있다.

카드 1장의 이름을 선언하고 넷 피해 1 점을 입힌다. 선언한 카드가 넷 피해에 의해 버려졌다면 이 효과를 반복한다.



1 ◆레테이아 니세이




개선: 초능력 - 클론

매 번마다 처음으로 러너가 이 서버에 접근했을 시, 당신과 러너가 각각 몰래 00, 10, 혹은 20을 소비한다. 소비한 크레딧을 공개한다. 당신과 러너가 소비한 크레딧이 다르다면, 당신은 이 개선을 폐기하여 러너를 이 서버의 최외곽 아이스에 접근하게 할 수 있다.

2

2019 NISEI Illus. Diana Simonova (Antheia Vaulor) ♣ 46

1 ◆레테이아 니세이




개선: 초능력 - 클론

매 번마다 처음으로 러너가 이 서버에 접근했을 시, 당신과 러너가 각각 몰래 00, 10, 혹은 20을 소비한다. 소비한 크레딧을 공개한다. 당신과 러너가 소비한 크레딧이 다르다면, 당신은 이 개선을 폐기하여 러너를 이 서버의 최외곽 아이스에 접근하게 할 수 있다.

2

2019 NISEI Illus. Diana Simonova (Antheia Vaulor) ♣ 46

1 ◆레테이아 니세이



개선: 초능력 - 클론

매 번마다 처음으로 러너가 이 서버에 접근했을 시, 당신과 러너가 각각 몰래 00, 10, 혹은 20을 소비한다. 소비한 크레딧을 공개한다. 당신과 러너가 소비한 크레딧이 다르다면, 당신은 이 개선을 폐기하여 러너를 이 서버의 최외곽 아이스에 접근하게 할 수 있다.

2

2019 NISEI Illus. Diana Simonova (Antheia Vaulor) ♣ 46

리마스터 에디션

4



2

아젠다: 확장

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 설치된 카드에 발전 토큰을 1개 놓는다.

개발자들은 징징거리기 좋아하는 브론즈 유저들이 컴플레인을 넣자 예정에 없던 캐논 러쉬를 너프했다. 그 후로도 난 4번이나 우승을 차지했다. 어쨌든 난 이긴다.

2019 NISEI Illus. Deivis Goetten ♣ 47

리마스터 에디션

4



2

아젠다: 확장

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 설치된 카드에 발전 토큰을 1개 놓는다.

개발자들은 징징거리기 좋아하는 브론즈 유저들이 컴플레인을 넣자 예정에 없던 캐논 러쉬를 너프했다. 그 후로도 난 4번이나 우승을 차지했다. 어쨌든 난 이긴다.

2019 NISEI Illus. Deivis Goetten ♣ 47

리마스터 에디션

4



2

아젠다: 확장

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 설치된 카드에 발전 토큰을 1개 놓는다.

개발자들은 징징거리기 좋아하는 브론즈 유저들이 컴플레인을 넣자 예정에 없던 캐논 러쉬를 너프했다. 그 후로도 난 4번이나 우승을 차지했다. 어쨌든 난 이긴다.

2019 NISEI Illus. Deivis Goetten ♣ 47

1 일일 퀘스트



자산

당신의 행동 단계에만 레즈할 수 있다.

언제든 이 서버에 런을 성공할 경우, 러너는 20을 얻는다.

당신의 차례가 시작될 때, 지난 러너의 차례에 러너가 이 서버에 런을 성공하지 못했다면, 30을 얻는다.

3

2019 NISEI Illus. Krembler ♣ 48

1 일일 퀘스트



자산

당신의 행동 단계에만 레즈할 수 있다.

언제든 이 서버에 런을 성공할 경우, 러너는 20을 얻는다.

당신의 차례가 시작될 때, 지난 러너의 차례에 러너가 이 서버에 런을 성공하지 못했다면, 30을 얻는다.

3

2019 NISEI Illus. Krembler ♣ 48

1 일일 퀘스트



자산

당신의 행동 단계에만 레즈할 수 있다.

언제든 이 서버에 런을 성공할 경우, 러너는 20을 얻는다.

당신의 차례가 시작될 때, 지난 러너의 차례에 러너가 이 서버에 런을 성공하지 못했다면, 30을 얻는다.

3

2019 NISEI Illus. Krembler ♣ 48



계층화된 구독 서비스

자산: 광고

매 차례마다 처음으로 런이 수행됐을 때, 10을 얻는다.

12개월 구독 특전인 프리미엄 업 링크를 타고 남들보다 앞서 나가세요!



계층화된 구독 서비스

자산: 광고

매 차례마다 처음으로 런이 수행됐을 때, 10을 얻는다.

12개월 구독 특전인 프리미엄 업 링크를 타고 남들보다 앞서 나가세요!



계층화된 구독 서비스

자산: 광고

매 차례마다 처음으로 런이 수행됐을 때, 10을 얻는다.

12개월 구독 특전인 프리미엄 업 링크를 타고 남들보다 앞서 나가세요!

축하합니다!

러니가 이 아이스를 통과할 때, 10을 얻는다.
↳ 20을 얻는다. 러니는 10을 얻는다.
당신은 1,000,000,000번째 방문자입니다!

아이스: 코드게이트 - 광고

50

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

축하합니다!

러니가 이 아이스를 통과할 때, 10을 얻는다.
↳ 20을 얻는다. 러니는 10을 얻는다.
당신은 1,000,000,000번째 방문자입니다!

아이스: 코드게이트 - 광고

50

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

축하합니다!

러니가 이 아이스를 통과할 때, 10을 얻는다.
↳ 20을 얻는다. 러니는 10을 얻는다.
당신은 1,000,000,000번째 방문자입니다!

아이스: 코드게이트 - 광고

50

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell



전리품 상자

↳ 러니가 20을 내지 않는 이상 런을 종료한다.
↳ 스택의 맨 위 카드 3장을 공개한다. 그중 1장의 카드를 그림에 더하고 그 카드의 설치 혹은 발동 비용만큼의 크레딧을 얻는다. 러니는 스택을 섞는다. 이 아이스를 폐기한다.

21세기 초, 수많은 국가들이 전리품 상자 규제가 나섰지만 '게임넷'은 획득 확률을 명확히 고지함으로써 규제를 피해갔습니다... 그 배후엔 잠음은 최소화할 로비스트들도 있었습니다.

아이스: 함정

51

2019 NISEI Illus. Krembler

전리품 상자

↳ 러니가 20을 내지 않는 이상 런을 종료한다.
↳ 스택의 맨 위 카드 3장을 공개한다. 그중 1장의 카드를 그림에 더하고 그 카드의 설치 혹은 발동 비용만큼의 크레딧을 얻는다. 러니는 스택을 섞는다. 이 아이스를 폐기한다.

21세기 초, 수많은 국가들이 전리품 상자 규제가 나섰지만 '게임넷'은 획득 확률을 명확히 고지함으로써 규제를 피해갔습니다... 그 배후엔 잠음은 최소화할 로비스트들도 있었습니다.

아이스: 함정

51

2019 NISEI Illus. Krembler

전리품 상자

↳ 러니가 20을 내지 않는 이상 런을 종료한다.
↳ 스택의 맨 위 카드 3장을 공개한다. 그중 1장의 카드를 그림에 더하고 그 카드의 설치 혹은 발동 비용만큼의 크레딧을 얻는다. 러니는 스택을 섞는다. 이 아이스를 폐기한다.

21세기 초, 수많은 국가들이 전리품 상자 규제가 나섰지만 '게임넷'은 획득 확률을 명확히 고지함으로써 규제를 피해갔습니다... 그 배후엔 잠음은 최소화할 로비스트들도 있었습니다.

아이스: 함정

51

2019 NISEI Illus. Krembler



3 표적집단

운영

지난 러너의 차례에 러너가 턴을 성공했어 야만 발동할 수 있다.

카드 타임을 정하고 그림을 공개한다. 당신은 X0을 내서 설치된 카드에 X개의 발전 도콘을 놓을 수 있다. X는 공개된 카드 중 당신이 정했던 타임과 같은 카드의 개수와 같다.

"이것만 끝나면 밥주는 거 맞죠?"

2019 NISEI Illus. Dimik 52

3 표적집단

운영

지난 러너의 차례에 러너가 턴을 성공했어 야만 발동할 수 있다.

카드 타임을 정하고 그림을 공개한다. 당신은 X0을 내서 설치된 카드에 X개의 발전 도콘을 놓을 수 있다. X는 공개된 카드 중 당신이 정했던 타임과 같은 카드의 개수와 같다.

"이것만 끝나면 밥주는 거 맞죠?"

2019 NISEI Illus. Dimik 52

3 표적집단

운영

지난 러너의 차례에 러너가 턴을 성공했어 야만 발동할 수 있다.

카드 타임을 정하고 그림을 공개한다. 당신은 X0을 내서 설치된 카드에 X개의 발전 도콘을 놓을 수 있다. X는 공개된 카드 중 당신이 정했던 타임과 같은 카드의 개수와 같다.

"이것만 끝나면 밥주는 거 맞죠?"

2019 NISEI Illus. Dimik 52

4 게임 오버

운영: 불법 - 준비밀작전

러너가 지난 차례에 아젠다를 훔쳤을 때만 플레이할 수 있다.

러너의 카드 타임 하나를 정한다. 정했던 타임의 카드 중 아이스 브레이커가 아닌 모든 설치된 카드를 폐기한다. 러너는 몇 장이든 카드당 30을 내서 폐기를 막을 수 있다. 약평 1개를 갖는다.

철후 같은 어둡습니다. 여긴 트롤의 뱃속일지도 모르겠네요.

2019 NISEI Illus. Krembler 53

4 게임 오버

운영: 불법 - 준비밀작전

러너가 지난 차례에 아젠다를 훔쳤을 때만 플레이할 수 있다.

러너의 카드 타임 하나를 정한다. 정했던 타임의 카드 중 아이스 브레이커가 아닌 모든 설치된 카드를 폐기한다. 러너는 몇 장이든 카드당 30을 내서 폐기를 막을 수 있다. 약평 1개를 갖는다.

철후 같은 어둡습니다. 여긴 트롤의 뱃속일지도 모르겠네요.

2019 NISEI Illus. Krembler 53

4 게임 오버

운영: 불법 - 준비밀작전

러너가 지난 차례에 아젠다를 훔쳤을 때만 플레이할 수 있다.

러너의 카드 타임 하나를 정한다. 정했던 타임의 카드 중 아이스 브레이커가 아닌 모든 설치된 카드를 폐기한다. 러너는 몇 장이든 카드당 30을 내서 폐기를 막을 수 있다. 약평 1개를 갖는다.

철후 같은 어둡습니다. 여긴 트롤의 뱃속일지도 모르겠네요.

2019 NISEI Illus. Krembler 53

0 드롭물 상승

개선: 매복

이 카드가 연구개발부(R&D)로부터 액세스되면, 러너는 반드시 이를 공개해야 한다.

러너가 이 카드에 액세스할 때, 러너가 태그를 1개 가져가지 않으면 약평 1개를 제거한다.

울트라-미식 찬스 !!!!! 보팔 토미깅 [에픽] + 핀스트라이프 정장 [코스튬] 무료지급에 드롭물 10배 까지, 놓치면 후회합니다!

2

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Krembler 54

0 드롭물 상승

개선: 매복

이 카드가 연구개발부(R&D)로부터 액세스되면, 러너는 반드시 이를 공개해야 한다.

러너가 이 카드에 액세스할 때, 러너가 태그를 1개 가져가지 않으면 약평 1개를 제거한다.

울트라-미식 찬스 !!!!! 보팔 토미깅 [에픽] + 핀스트라이프 정장 [코스튬] 무료지급에 드롭물 10배 까지, 놓치면 후회합니다!

2

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Krembler 54

0 드롭물 상승

개선: 매복

이 카드가 연구개발부(R&D)로부터 액세스되면, 러너는 반드시 이를 공개해야 한다.

러너가 이 카드에 액세스할 때, 러너가 태그를 1개 가져가지 않으면 약평 1개를 제거한다.

울트라-미식 찬스 !!!!! 보팔 토미깅 [에픽] + 핀스트라이프 정장 [코스튬] 무료지급에 드롭물 10배 까지, 놓치면 후회합니다!

2

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Krembler 54



매각된 신탁

3

1

아젠다

러너가 다른 아젠다를 훔칠 경우, 당신은 이 아젠다를 포기하여 훔쳐진 아젠다를 본부(HQ)에 더하고 50을 얻는다.

문서가 보여주듯이, 그들은 8개월 동안 완전히 독립적인 회계법인을 운영해왔습니다. 우리는 당신의 부주의함에 놀라움을 금할 수 없으며 시당국의 수사에 적극 협조할 것입니다.

2019 NISEI Illus. Krembler 55



매각된 신탁

3

1

아젠다

러너가 다른 아젠다를 훔칠 경우, 당신은 이 아젠다를 포기하여 훔쳐진 아젠다를 본부(HQ)에 더하고 50을 얻는다.

문서가 보여주듯이, 그들은 8개월 동안 완전히 독립적인 회계법인을 운영해왔습니다. 우리는 당신의 부주의함에 놀라움을 금할 수 없으며 시당국의 수사에 적극 협조할 것입니다.

2019 NISEI Illus. Krembler 55



매각된 신탁

3

1

아젠다

러너가 다른 아젠다를 훔칠 경우, 당신은 이 아젠다를 포기하여 훔쳐진 아젠다를 본부(HQ)에 더하고 50을 얻는다.

문서가 보여주듯이, 그들은 8개월 동안 완전히 독립적인 회계법인을 운영해왔습니다. 우리는 당신의 부주의함에 놀라움을 금할 수 없으며 시당국의 수사에 적극 협조할 것입니다.

2019 NISEI Illus. Krembler 55



SDS 드론 배치

5

3

아젠다: 보안

이 아젠다를 훔치기 위한 추가 비용으로 러너는 설치된 프로그램 하나를 폐기해야 한다.

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 설치된 프로그램 하나를 폐기한다.

"드론은 정밀기입니다. 부수적인 피해는 시간에 알려지지 않은 목표일뿐입니다." - '핀치' 윌슨 대표

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 56



SDS 드론 배치

5

3

아젠다: 보안

이 아젠다를 훔치기 위한 추가 비용으로 러너는 설치된 프로그램 하나를 폐기해야 한다.

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 설치된 프로그램 하나를 폐기한다.

"드론은 정밀기입니다. 부수적인 피해는 시간에 알려지지 않은 목표일뿐입니다." - '핀치' 윌슨 대표

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 56



SDS 드론 배치

5

3

아젠다: 보안

이 아젠다를 훔치기 위한 추가 비용으로 러너는 설치된 프로그램 하나를 폐기해야 한다.

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 설치된 프로그램 하나를 폐기한다.

"드론은 정밀기입니다. 부수적인 피해는 시간에 알려지지 않은 목표일뿐입니다." - '핀치' 윌슨 대표

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 56



난폭한 수리 팀

0

자산

0, 0, 0: 60을 얻는다. 당신은 악명 1개를 제거할 수 있다.

"그 팀에는 안드로이드가 절대 훔내낼 수 없는 인간이라는게 있지." - 밀라 브라운

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 57



난폭한 수리 팀

0

자산

0, 0, 0: 60을 얻는다. 당신은 악명 1개를 제거할 수 있다.

"그 팀에는 안드로이드가 절대 훔내낼 수 없는 인간이라는게 있지." - 밀라 브라운

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 57



난폭한 수리 팀

0

자산

0, 0, 0: 60을 얻는다. 당신은 악명 1개를 제거할 수 있다.

"그 팀에는 안드로이드가 절대 훔내낼 수 없는 인간이라는게 있지." - 밀라 브라운

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 57

3 아프샤르

이 아이스가 본부(HQ)를 보호하는 동안, 러너는 매 대면마다 이 아이스의 프린트된 서버루틴 중 1개밖에 깰 수 없다.

↳ 러너는 20을 잃는다.
↳ 런을 종료한다.

선택 발생. 파형 붕괴.

2019 NISEI illus. Krembler

3 아프샤르

이 아이스가 본부(HQ)를 보호하는 동안, 러너는 매 대면마다 이 아이스의 프린트된 서버루틴 중 1개밖에 깰 수 없다.

↳ 러너는 20을 잃는다.
↳ 런을 종료한다.

선택 발생. 파형 붕괴.

2019 NISEI illus. Krembler

3 아프샤르

이 아이스가 본부(HQ)를 보호하는 동안, 러너는 매 대면마다 이 아이스의 프린트된 서버루틴 중 1개밖에 깰 수 없다.

↳ 러너는 20을 잃는다.
↳ 런을 종료한다.

선택 발생. 파형 붕괴.

2019 NISEI illus. Krembler

3 사암

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 이 아이스에 바이러스 카운터 1개를 놓는다.

이 아이스 위에 있는 바이러스 카운터 1개당 이 아이스의 힘을 -1 한다.

↳ 런을 종료한다.

효율, 비용, 내구성 중 두 가지만 고르시오.

2019 NISEI illus. Krembler

3 사암

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 이 아이스에 바이러스 카운터 1개를 놓는다.

이 아이스 위에 있는 바이러스 카운터 1개당 이 아이스의 힘을 -1 한다.

↳ 런을 종료한다.

효율, 비용, 내구성 중 두 가지만 고르시오.

2019 NISEI illus. Krembler

3 사암

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 이 아이스에 바이러스 카운터 1개를 놓는다.

이 아이스 위에 있는 바이러스 카운터 1개당 이 아이스의 힘을 -1 한다.

↳ 런을 종료한다.

효율, 비용, 내구성 중 두 가지만 고르시오.

2019 NISEI illus. Krembler

7 트레뷰셋

당신이 이 아이스를 레즈할 때, 악평 1개를 갖는다.

↳ 설치된 러너의 카드 하나를 폐기한다.

↳ 추적[6] - 성공하면, 러너는 남은 런 동안 기업의 카드를 훔치거나 폐기할 수 없다.

2019 NISEI illus. Iain Fairclough

7 트레뷰셋

당신이 이 아이스를 레즈할 때, 악평 1개를 갖는다.

↳ 설치된 러너의 카드 하나를 폐기한다.

↳ 추적[6] - 성공하면, 러너는 남은 런 동안 기업의 카드를 훔치거나 폐기할 수 없다.

2019 NISEI illus. Iain Fairclough

7 트레뷰셋

당신이 이 아이스를 레즈할 때, 악평 1개를 갖는다.

↳ 설치된 러너의 카드 하나를 폐기한다.

↳ 추적[6] - 성공하면, 러너는 남은 런 동안 기업의 카드를 훔치거나 폐기할 수 없다.

2019 NISEI illus. Iain Fairclough

1 안전과 보호

운영: 더블

이 운영을 발동하기 위한 추가 비용으로 ④을 사용한다.

연구개발부(R&D)에서 아이스 1개를 찾아 공개한다. (아이스를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 섞는다.) 그 아이스의 설치 비용을 30 낮춰 중앙 서버를 보호하도록 설치한다.

서버 안전, 감염 억제, 데이터 보안. - 만트라 시큐테크

2019 NISEI Illus. Krembler ⑥

1 안전과 보호

운영: 더블

이 운영을 발동하기 위한 추가 비용으로 ④을 사용한다.

연구개발부(R&D)에서 아이스 1개를 찾아 공개한다. (아이스를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 섞는다.) 그 아이스의 설치 비용을 30 낮춰 중앙 서버를 보호하도록 설치한다.

서버 안전, 감염 억제, 데이터 보안. - 만트라 시큐테크

2019 NISEI Illus. Krembler ⑥

1 안전과 보호

운영: 더블

이 운영을 발동하기 위한 추가 비용으로 ④을 사용한다.

연구개발부(R&D)에서 아이스 1개를 찾아 공개한다. (아이스를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 섞는다.) 그 아이스의 설치 비용을 30 낮춰 중앙 서버를 보호하도록 설치한다.

서버 안전, 감염 억제, 데이터 보안. - 만트라 시큐테크

2019 NISEI Illus. Krembler ⑥

0 서비스 축소

개선

이 개선이 레스될 때, 당신은 40까지 내고 낸 크레딧 만큼의 파워 카운터를 이 카드 위에 놓는다.

이 서버에 렘을 수행하기 위한 추가 비용으로 러너는 이 카드에 호스트된 파워 카운터당 20을 내야 한다.

중앙 서버에 성공적인 렘이 있을 경우, 호스트된 파워 카운터 하나를 제거한다.

2019 NISEI Illus. Krembler ⑥

0 서비스 축소

개선

이 개선이 레스될 때, 당신은 40까지 내고 낸 크레딧 만큼의 파워 카운터를 이 카드 위에 놓는다.

이 서버에 렘을 수행하기 위한 추가 비용으로 러너는 이 카드에 호스트된 파워 카운터당 20을 내야 한다.

중앙 서버에 성공적인 렘이 있을 경우, 호스트된 파워 카운터 하나를 제거한다.

2019 NISEI Illus. Krembler ⑥

0 서비스 축소

개선

이 개선이 레스될 때, 당신은 40까지 내고 낸 크레딧 만큼의 파워 카운터를 이 카드 위에 놓는다.

이 서버에 렘을 수행하기 위한 추가 비용으로 러너는 이 카드에 호스트된 파워 카운터당 20을 내야 한다.

중앙 서버에 성공적인 렘이 있을 경우, 호스트된 파워 카운터 하나를 제거한다.

2019 NISEI Illus. Krembler ⑥

3 취약성 감사

4

아젠다: 연구

당신은 이 아젠다를 설치한 차례에 이 아젠다를 득점할 수 없다.

분열은 다른 위기와 다르지 않습니다: 경영진의 첫 번째 본능은 비난할 누군가를 찾는다는 것입니다. 미드웨이로 식량을 조달하거나 달에서 헬륨3을 지구로 끌어와 병원에 전력을 공급하는 일은 임원직을 유지하고 자존심을 지키는 일과 비교하면 사소한 일입니다.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough ⑥

3 취약성 감사

4

아젠다: 연구

당신은 이 아젠다를 설치한 차례에 이 아젠다를 득점할 수 없다.

분열은 다른 위기와 다르지 않습니다: 경영진의 첫 번째 본능은 비난할 누군가를 찾는다는 것입니다. 미드웨이로 식량을 조달하거나 달에서 헬륨3을 지구로 끌어와 병원에 전력을 공급하는 일은 임원직을 유지하고 자존심을 지키는 일과 비교하면 사소한 일입니다.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough ⑥

3 취약성 감사

4

아젠다: 연구

당신은 이 아젠다를 설치한 차례에 이 아젠다를 득점할 수 없다.

분열은 다른 위기와 다르지 않습니다: 경영진의 첫 번째 본능은 비난할 누군가를 찾는다는 것입니다. 미드웨이로 식량을 조달하거나 달에서 헬륨3을 지구로 끌어와 병원에 전력을 공급하는 일은 임원직을 유지하고 자존심을 지키는 일과 비교하면 사소한 일입니다.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough ⑥



CSR 캠페인

2

자산: 광고

당신의 차례가 시작될 때, 카드 1장을 뽑을 수 있다.

"귀하의 기부금에 공동으로 자금을 출자하여, 우주 엘리베이터 당국은 태평양 연안에 벌써 800만 그루 이상의 나무를 심었습니다. 우리 함께 과거의 찬란했던 뉴 엔젤리스를 복원할 수 있습니다."
- 엘리자베스 밀스



2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 64



CSR 캠페인

2

자산: 광고

당신의 차례가 시작될 때, 카드 1장을 뽑을 수 있다.

"귀하의 기부금에 공동으로 자금을 출자하여, 우주 엘리베이터 당국은 태평양 연안에 벌써 800만 그루 이상의 나무를 심었습니다. 우리 함께 과거의 찬란했던 뉴 엔젤리스를 복원할 수 있습니다."
- 엘리자베스 밀스



2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 64



CSR 캠페인

2

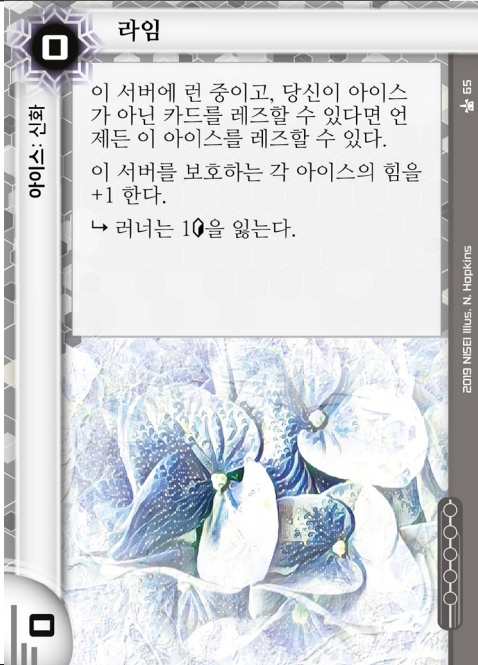
자산: 광고

당신의 차례가 시작될 때, 카드 1장을 뽑을 수 있다.

"귀하의 기부금에 공동으로 자금을 출자하여, 우주 엘리베이터 당국은 태평양 연안에 벌써 800만 그루 이상의 나무를 심었습니다. 우리 함께 과거의 찬란했던 뉴 엔젤리스를 복원할 수 있습니다."
- 엘리자베스 밀스



2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 64



라임

아이스: 신화

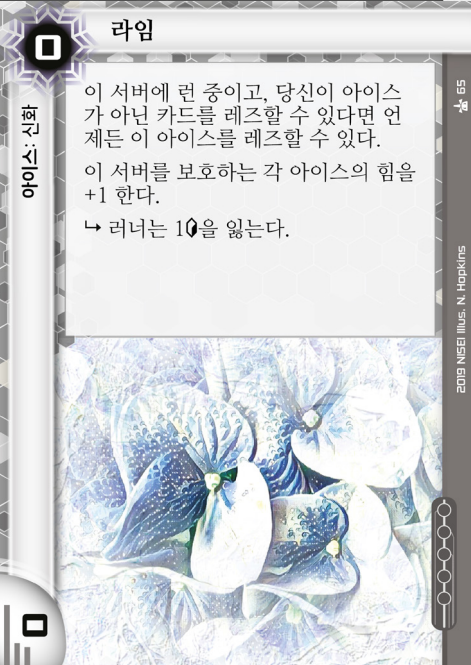
이 서버에 런 중이고, 당신이 아이스가 아닌 카드를 레즈할 수 있다면 언제든지 이 아이스를 레즈할 수 있다.

이 서버를 보호하는 각 아이스의 힘을 +1 한다.

↳ 러너는 1Q을 잃는다.

65

2019 NISEI Illus. N. Hopkins



라임

아이스: 신화

이 서버에 런 중이고, 당신이 아이스가 아닌 카드를 레즈할 수 있다면 언제든지 이 아이스를 레즈할 수 있다.

이 서버를 보호하는 각 아이스의 힘을 +1 한다.

↳ 러너는 1Q을 잃는다.

65

2019 NISEI Illus. N. Hopkins



라임

아이스: 신화

이 서버에 런 중이고, 당신이 아이스가 아닌 카드를 레즈할 수 있다면 언제든지 이 아이스를 레즈할 수 있다.

이 서버를 보호하는 각 아이스의 힘을 +1 한다.

↳ 러너는 1Q을 잃는다.

65

2019 NISEI Illus. N. Hopkins