



NISEI

POWSTANIE

Jeśli staniesz na plaży Manta podczas świtu nad Andami, możesz zobaczyć błyszczącą nitkę rozciągającą się nad panoramą miasta. Jest tak wątła jak przemijające wyobrażenie, ale wciąż mierzy w górę. Złoty sznur wiążący ziemię z niebiosami, przeszłość z przyszłością. Nadwyrężony przez zawieruchę korporacyjnej wojny i napaści terrorystycznych klik, ale załatany i naprawiony.

Cały.

Zmiana jest nieunikniona i nadchodzi pod wieloma kształtami. Nawet najmocniejsze wzmocnione buckywłókno nie będzie trwało wiecznie. Wydarzenia z przeszłości zarazem ciągnęły i popychały. Kontrowersyjne decyzje nadchodziły z góry, próbując wmusić społeczeństwo do przyjęcia pożądanego przez elity kształtu. W odpowiedzi na to, w górę wystrzeliła w fala głębinowa zjednoczonego gniewu, pozwalając Runnerom na odwet z niespotykanych dotychczas wektorów. Rozwój tych konfliktów prowadzi do odrodzenia nadziei w New Angeles. Niektórzy znajdują ukojenie w fakcie, że Beanstalk nie padł. Inni zaczerpują świeży oddech wraz z osłabieniem korporacyjnych pęt. To nowy świat, gdzie wszystko jest możliwe.

Sprawy mają się o wiele lepiej.

Wydrukuj ten plik PDF w skali 100% i bez dodatkowych marginesów.

0 **HOSHIKO SHIRO**
NIEZNANA PROTAGONISTKA



4

TOŻSAMOŚĆ: Naturalna

Po zakończeniu twojej tury, jeśli udało ci się uzyskać dostęp do przynajmniej 1 karty w tej turze, zyskaj 2♠ i odwróć tę kartę tożsamości.

Proszę, pozwól mi żyć tym snem.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham ♣ 66

45 **15**

1 **HOSHIKO SHIRO**
MAHOU SHOUJO



4

TOŻSAMOŚĆ: Cyfrowa

Na początku twojej tury, dobierz 1 kartę i utrac 1♠.

Po zakończeniu twojej tury, jeśli nie udało ci się uzyskać dostępu do przynajmniej 1 karty w tej turze, odwróć tę kartę tożsamości.

Będę bohaterką jakiej jeszcze nikt nie widział.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham ♣ 66

0 **Pogo**



WYDARZENIE

Jako dodatkowy koszt zagrania tego wydarzenia, skasuj 3 karty z dłoni.

Dobierz 3 karty i zyskaj 3♠.

Czas na ZADYME.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk ♣ 67

1 **DIABELSKI TALIZMAN**



SPRZĘT: Czip

Kiedy napotkasz lód, możesz usunąć tę kartę sprzętu z gry. Jeśli to zrobisz, napotykaný lód ma -6 siły do końca włamu.

Prosta, mała skrzyneczka, wypełniona po brzegi pokusą.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova ♣ 68

0 **GACHAPON**



SPRZĘT: Czip

♠: Odłóż na bok 6 wierzchnich kart twojego stosu. Możesz zainstalować 1 program lub wirtualny zasób z odłożonych na bok kart, wydając 2♠ mniej Wtasuj 3 z pozostałych kart z powrotem do stosu, a następnie usuń resztę odłożonych kart z gry.

Wygraj dzisiaj nowego przyjaciela!

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova ♣ 69

3 **KEIKO**



SPRZĘT: Konsola - Kompan

+2♠

Przy pierwszym wydaniu kredytów z lub zainstalowaniu kompana w każdej turze, zyskaj 1♠.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

.... i przyjaciele mocno cię przytulają. Przysięgam nigdy nie puścić mojej księżniczki!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador ♣ 70

4 **ODORE**



PROGRAM: Lodolamacz - Zabójca

2♠: Złam dowolną ilość poleceń strażnika.

0♠: Złam polecenie strażnika. Możesz użyć tej opcji tylko jeśli masz zainstalowane co najmniej 3 zasoby wirtualne.

3♠: +3 siły.

Tańcz i zapomnij o czasie!

2019 NISEI Illus. Krembler ♣ 71

1 **MISTYCZKA MAEMI**



ZASÓB: Kompan - Wirtualny

Na początku twojej tury lub kiedy wykradniesz projekt, umieść 1♠ na tym zasobie.

Wydaj kredyty z tej karty na granie wydarzeń.

Po zakończeniu twojej tury, jeśli na tej karcie znajdują się co najmniej 3 kredyty, musisz skasować 1 losową kartę z garści lub skasować ten zasób.

Przyjaciele poprawiają twój nastrój.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett ♣ 72

1 **PALADYN POEMU**



ZASÓB: Kompan - Wirtualny

Na początku twojej tury lub kiedy wykradniesz projekt, umieść 1♠ na tym zasobie.

Wydaj kredyty z tej karty na instalowanie kart, które nie są koneksjami.

Po zakończeniu twojej tury, jeśli na tej karcie znajdują się co najmniej 3 kredyty, musisz skasować 1 z twoich zainstalowanych kart.

Przyjaciele chronią twoje pasje.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett ♣ 73

3 **BRAWURA**



WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na serwer chroniony przez lód. Po zakończeniu tego włamu, zyskaj 6 Q plus 1 Q za każdą kartę lodu miniętą podczas tego włamu.

„Przytrzymaj moje wino. Wchodzę”. —Red Comyn

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 74

2 **♦BUMERANG**



SPRZĘT

Podczas instalacji tego sprzętu, wybierz zainstalowany lód. Możesz użyć tego sprzętu tylko podczas interakcji z tym lodem.

☑: Złam do 2 poleceń lodu. Po zakończeniu tego włamu, jeśli był udany, możesz wtasować kopię «Bumeranga» z twojej sterty do twojego stosu.

Zwrot do Nadawcy.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 75

2 **♦SEFOŁAMACZ MU**



SPRZĘT

Możesz użyć tego sprzętu tylko jeśli wydajesz kredyty z niewykrywalnych kart.

Przy każdym udanym włamie do KG, możesz wydać 1 Q , by uzyskać dostęp do 1 dodatkowej karty z KG.

Przy każdym udanym włamie do DBR, możesz wydać 2 Q , by uzyskać dostęp do 1 dodatkowej karty z DBR.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 76

1 **♦PROGNOSTYCZNA Q-PĘTLA**



SPRZĘT: Człp

Przy pierwszym rozpoczęciu włamu w każdej turze, możesz obejrzeć 2 wierzchnie karty twojego stosu.

1 Q : Ujawnij wierzchnią kartę twojego stosu. Możesz ją zainstalować, jeśli to program lub sprzęt. Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę.

„Doprowadź stos superpozycji do nadwartości, a optymalny kod stworzy trawers negentropiczny”.
„Acha, to tak jak za bardzo napompowany balonik?”

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 77

2 **♦CHYŻY**



SPRZĘT: Konsola - Pojazd

+1 Q

Przy pierwszym zagranu wydarzenia włamu w każdej turze, zyskaj Q .

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

„Czerwone są szybsze”. —Ken „Express” Tenma

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 78

4 **POWIDOK**



PROGRAM: Lodolamacz - Zabójca

Kiedy napotkasz strażnika, możesz wydać 2 Q , by go uniknąć. Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę i tylko wydając kredyty z niewykrywalnych kart.

1 Q : Złam do 2 poleceń strażnika.

1 Q : +2 siły. Możesz użyć tej opcji tylko wydając kredyt z niewykrywalnych kart.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 79

5 **MAKLER**



PROGRAM: Lodolamacz - Frakter

2 Q : Złam do 2 poleceń bariery.

2 Q : +2 siły.

Przy pierwszym złamaniu wszystkich poleceń lodu w każdej turze przy użyciu jedynie tego programu, zyskaj 1 Q .

„Długi są piękne... po spłaceniu”. —„Baklan” Bochkin

2

2019 NISEI Illus. Krembler 80

2 **NARZĘDZIA Z PÓLCIENIA**



ZASÓB: Niewykrywalny - Wirtualny

Ta karta kosztuje 2 Q mniej, jeśli udało ci się wykonać w tej turze udany włam do KG.

Po zainstalowaniu tego zasobu, załaduj go 4 Q . Kiedy będzie pusty, skasuj go.

Wydawaj kredyty z tej karty podczas włamów.

Giełdy w Sieci Cieni są tak popularne, że różnią się od legalnych platform jedynie pod względem ofert.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 81

1 **♦ZAPLECZE**



ZASÓB: Praca - Miejsce

Przy pierwszym użyciu sprzętu podczas włamu w każdej turze, umieść na tym zasobie 1 znacznik reakcji.

☑, **usuń ten zasób z gry:** Wtasuj do X kart z opcją ☑ z twojej sterty do twojego stosu. X to ilość znaczników reakcji na tej karcie pomnożona przez 2.

„Złom plus niewymagający klienci równa się zysk”. —Az McCaffrey

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett 82

2 TERAPIA HARMONY AR



WYDARZENIE

Przejrzyj swoją stertę i wybierz do 5 kart z różnymi nazwami. Wtusz te karty do twojego stosu. Usuń tę kartę z gry zamiast ją skasować.

Wdech. Wyobraź sobie swoje szczęśliwe miejsce. Wydech. Jest spokojne i bezpieczne, są tutaj wszystkie twoje najlepsze dni. Wdech. Dookonałe. Skan mózgu zakończony. Wydech. Otwórz oczy...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler 83

3 ANICCA



SPRZĘT: Konsola

+1

Przy pierwszym skasowaniu wydarzenia (z dowolnego miejsca) w każdej turze, dobierz 1 kartę.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

Obiekty są jedynie modulacjami ciągłego cyklu energii, iluzorycznymi i niesławnymi echem Jaźni.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 84

1 SYMULCZYP



SPRZĘT: Czip

Jeśli w tej turze nie skasowano żadnego zainstalowanego programu, musisz skasować 1 zainstalowany program jako dodatkowy koszt użycia tego sprzętu.

☞ Zainstaluj 1 program ze sterty, wydając 3Q mniej.

„Mógłbym pozwolić mojemu kodowi stworzyć coś nowego, ale czasami chęć po prostu przypomnieć sobie wczorajsze rozwiązanie”. —Lane

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 85

3 MACZUŹNIK



PROGRAM: Wirus

Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 2 znaczniki wirusów.

Przy każdym udanym włamaniu na serwer centralny możesz usunąć 1 znacznik wirusów z tej karty, by zamienić miejscami lód chroniący ten serwer z innym zainstalowanym lodem. Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę.

2019 NISEI Illus. Krembler/Zoe Cohen 86

2 EULER



PROGRAM: Lodolamacz - Dekoder

Kiedy zainstalujesz ten program, zyskuje on do końca tury opcję „0Q: Złam polecenie bramy kodowej”.

2Q: Złam do 2 poleceń bramy kodowej.

1Q: +1 siły.

Prawdę znajdziesz nie poprzez obserwację, ale poprzez demonstrację.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 87

1 OPOŃCZA



PROGRAM: Niewykrywalny

1Q

Wydaj kredyty z tej karty na używanie sprzętu i programów.

„Niewidzialność umożliwiła ich zdobycie, ale uniemożliwiła cieszenie się nimi po zdobyciu”. —H.G. Wells, „Niewidzialny człowiek”

2019 NISEI Illus. Krembler 88

3 PENROSE



PROGRAM: Lodolamacz - Dekoder - Frakter

Kiedy zainstalujesz ten program, zyskuje on do końca tury opcję „1Q: Złam polecenie bariery”.

1Q: Złam polecenie bramy kodowej.

1Q: +3 siły. Możesz użyć tej opcji tylko wydając kredyty z niewykrywalnej karty.

Spójrz na problem pod innym kątem.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 89

0 SAMOZMIENNY KOD



PROGRAM

2Q, ☞: Przejrzyj stos w poszukiwaniu programu. Zainstaluj go.

Warto zauważyć, że najbardziej znane narzędzie cyberterrorystów samo z siebie nie robi absolutnie niczego.

2019 NISEI Illus. Chiara Biancheri 90

2 CYBERŻOŁNIERZ TALUT



ZASÓB: Koneksja - Wirtualny

+1

Za każdym razem kiedy zainstalujesz lodolamacz, który nie jest SI, ten lodolamacz ma +2 siły do końca tury.

Jest dość miły, ale niekoniecznie kiedy ma 5187 kopii.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodav 91

1 ♦KAFEJKA PAULEGO



ZASÓB: Miejsce - Podejrzany

☞: Umieść 1 program lub sprzęt z twojej garści na tym zasobie.

1♠: Zainstaluj 1 z kart umieszczonych na tej karcie. Pierwsza karta zainstalowana w ten sposób w każdej turze kosztuje 1♠ mniej za każdą zainstalowaną unikalną (♦) **koneksję**.

Według pomysłu Mistrza Eternal 2018
Oguza Hana Asnaza

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger 92

3 ♦NAPĘD BUFOROWY



SPRZĘT

Przy pierwszym skasowaniu 1 lub więcej kart z twojej garści lub stosu, możesz dodać 1 z tych kart na spód twojego stosu.

Usuń ten sprzęt z gry: Dodaj 1 kartę ze sterty na wierzch twojego stosu.

„Moje przyszłe ja musi mieć tych 60 petabajtów filmików z kotami”. —Princess Space Kitten

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 93

3 CODZIENNE TRANSMISJE



ZASÓB

Po zainstalowaniu tego zasobu załaduj go 8♠. Kiedy będzie pusty, skasuj go.

Na początku twojej tury zabierz 2♠ z tej karty.

Aby zadać korporacji kolejny bolesny cios jutro wieczorem, nie zapomnij polubić i zasubskrybować!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 94

3 ♦DREAMNET



ZASÓB: Wirtualny

Przy pierwszym udanym włamie w każdej turze dobierz 1 kartę. Jeśli masz co najmniej 2♠ lub twoja tożsamość jest cyfrowa, zyskaj 1♠.

Czy ten wirtualny taniec mi się przyśnił, czy też może ten program teraz śni o ciele?

2019 NISEI Illus. Janet Brusselbach 95

KWALIFIKACJA DO MEGAPRIX

3



PROJEKT

Jeśli którakolwiek ze stron ma inną kopię tego projektu w swojej punktacji podczas zapunktowania tego planu, umieść 1 znacznik projektu na tym projekcie.

Ten projekt jest wart 1 punkt projektów więcej jeśli posiada znacznik projektu.

„Wygraj wszystko albo przegraj wszystko. Liczy się tylko to, że mówią o tobie, a nie o konkurencji”.

—Tan „Nitro” Nguyen, szef zespołu Toretto-Extreme

2019 NISEI Ilus. Krembler

96

PROJEKT VACHERON

5



PROJEKT: Badania

⚡ Jeśli ten projekt ma trafić do punktacji Runnera z dowolnego miejsca (za wyjątkiem Archiwum), trafia do niej z 4 znacznikami projektu.

Jeśli ten projekt znajduje się w punktacji Runnera z co najmniej 1 znacznikiem projektu, ma wartość 0 punktów i zyskuje „Na początku tury Runnera usuń 1 znacznik projektu z tej karty”.

2019 NISEI Ilus. Patrick Burk

97

◆ Bass CH1R1B0G4

3



AKTYWA: Bioroid

⊕, ⊖: Zyskujesz ⊕⊖.

Koordinator jest zawsze spokojny, zawsze uśmiechnięty i zawsze tolerancyjny. Pracownik, który zna swoje umiejętności, zna swoją rolę i zna swoje miejsce. Żaden właściciel nie musi spoglądać w jego plastikowe oczy z obawą ujrzenia płomieni rewolucji, lub drżeć na myśl o zapomnianej klasie walczącej o prawo do ekspresji.

...ale kto kazał mu nosić ten kapelusz?

2019 NISEI Ilus. Olie Boldador

98

KOREKTOR MÓZGOWY

0



AKTYWA: Zasadzka

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

Kiedy Runner uzyska dostęp do tej karty aktywów, możesz wydać 3⊕. Jeśli to zrobisz, zadaj 1 obrażenie mózgu za każdy znacznik rozwoju na tej karcie.

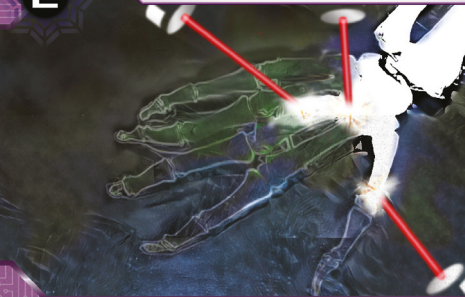
Zdrowiejesz na umyśle.
-drowi-jesz -a -myśl-
Z-o-sz n-u-l-
-s-y-?

2019 NISEI Ilus. Krembler

99

FABRYKATOR PYŁOSZKIELETU

2



AKTYWA

⊕: Zainstaluj 1 kartę, ignorując wszystkie koszty. Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę.

Kiedy Runner skasuje tę kartę aktywów, możesz zainstalować 1 kartę, ignorując wszystkie koszty. Nie możesz użyć tej opcji, by zainstalować kartę w tym serwerze.

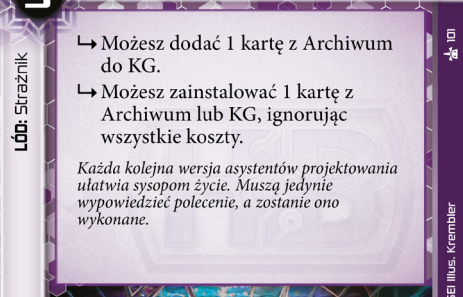
Lasrowe staccato stapiające pulsacyjnie pył w formę stałą. Embryoniczna część kumulująca kolejne warstwy metalu.

2019 NISEI Ilus. Akira J. Mitchell

100

SZKICMISTRZ

3



Lód: Strażnik

↳ Możesz dodać 1 kartę z Archiwum do KG.

↳ Możesz zainstalować 1 kartę z Archiwum lub KG, ignorując wszystkie koszty.

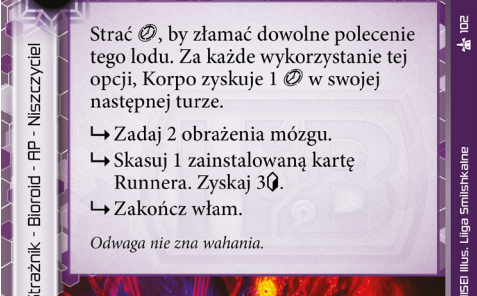
Każda kolejna wersja asystentów projektowania ułatwia sysopom życie. Muszą jedynie wypowiedzieć polecenie, a zostanie ono wykonane.

101

2019 NISEI Ilus. Krembler

◆ TŶR

10



Strać ⊕, by złamać dowolne polecenie tego lodu. Za każde wykorzystanie tej opcji, Korpo zyskuje 1 ⊕ w swojej następnej turze.

- ↳ Zadaj 2 obrażenia mózgu.
- ↳ Skasuj 1 zainstalowaną kartę Runnera. Zyskaj 3⊕.
- ↳ Zakończ włam.

Odwaga nie zna wahania.

Lód: Strażnik - Bioroid - AP - Niszczyciel

2019 NISEI Ilus. Liga Smilshkaine

102

POLECENIE AKTYWACJI NEXT

0



OPERACJA: Blokada

Możesz zagrać tylko, jeśli brak jest aktywnej blokady. Ta operacja nie jest kasowana do początku kolejnej tury Korpo.

Runner nie może używać kart nie będących lodolamaczami do łamania poleceń. Każdy lód zyskuje +2 siły.

„Ups, Keiko! Chyba czeka nas aggro!”

2019 NISEI Ilus. Akira J. Mitchell

103

SIECIOTRZON

1



OPERACJA: Poufna

Zagraj jedynie, jeśli Runner dokonał udanego włamu podczas swojej ostatniej tury.

Namiar[7] – Jeśli będzie udany, usuń z gry 1 zainstalowaną kartę typu czip lub wirtualny.

Sieć jest mimowolną halucynacją elektronicznej architektury całego świata. Naszej elektronicznej architektury. Nie trać głowy, kiedy Runnerom coś się uda – zmień zasady.

2019 NISEI Ilus. Zoe Cohen

104

1 SIEĆ TRANQUILITY HOME



ROZSZERZENIE: Region

Jedynie dla serwera zdalnego.

Przy pierwszej instalacji karty w tym serwerze w każdej turze, zyskaj 20 lub dobierz 1 kartę.

Maksymalnie 1 region na serwer.

Najstarsza kopuła w Heinlein, samozwańcze serce kultury lunarnej.

2019 NISEI Ilus. Zoe Cohen 105

KAZANIE KWIATÓW **4**



PROJEKT

Kiedy zapunktujesz ten projekt, umieść na nim 5 znaczników projektu.

Znacznik projektu z karty: Ujawnij wierzchnią kartę z DBR. Dobierz 2 karty. Odłóż 1 kartę z KG na wierzch DBR. Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę.

*„Głos jest młotem kowalskim. Tekst, tępy brzeszczotem. Prawda wymaga subtelniejszych narzędzi”.
—Dr. Tang, przemówienie przed komitetem zarządzającym*

2019 NISEI Ilus. N. Hopkins 106

1 ◆KONDENSATOR PRĄNY



AKTYWA

☞ - Za każdym razem kiedy zadajesz 1 lub więcej obrażeń sieciowe, możesz zapobiec zadaniu 1 obrażeń sieciowych. Jeśli skorzystasz z tej opcji, umieść na tej karcie aktywów 1 znacznik reakcji i zyskaj 30.

☞☞, ☞: Zadaj 1 obrażenie sieciowe za każdy znacznik reakcji na tej karcie.

Narastający przesył do pola neuralnego niezawodnie doprowadza do większych strat niż nagłe przepięcie. Umysł nie jest w stanie obronić się przed własnym echem.

2019 NISEI Ilus. Akira J. Mitchell 107

2 STRUMIEŃ ENGRAMÓW



Lód: Brama kodowa - Obserwator

Kiedy Runner napotka ten lód, wybierz typ karty. Do końca interakcji, za każdym razem kiedy ujawnisz kartę w garści używając polecenia tego lodu, możesz skasować 1 ujawnioną kartę tego typu.

- ↳ Ujawnij karty w garści.
- ↳ Ujawnij karty w garści.

SBML.001 > Błąd braku pamięci

2019 NISEI Ilus. Janet Brunesbach 108

3 ◆KONJIN



Lód: Mityczny - Psi

Kiedy Runner napotka ten lód, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 00, 10, lub 20. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydacie różną ilość kredytów, możecie zmusić Runnera do spotkania innego aktywnego lodu. (Po zakończeniu interakcji, jeśli włam nie został zakończony, Runner kontynuuje interakcję z tym lodem).

„Konjin nosi maskę z naszych strachów, ale coś się pod nią ukrywa?” —Lat

2019 NISEI Ilus. Krenbler 109

0 PREKOGNITYWNA ROZMAITOŚĆ HYOUBU



OPERACJA: Blokada - Psi

Możesz zagrać tylko, jeśli brak jest aktywnej blokady. Ta operacja nie jest kasowana do początku kolejnej tury Korpo.

Wybierz serwer.

Przy każdym udanym włamie na wybrany serwer, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 00, 10, lub 20. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydacie różne ilości kredytów, zakończ włam.

2019 NISEI Ilus. Iain Fairclough 110

2 KAKURENBO




OPERACJA: Potrójna

Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji wydaj ☞☞.

Skasuj dowolną ilość kart z KG. Obróć wszystkie karty w Archiwum rewersem do góry. Możesz zainstalować 1 projekt, kartę aktywów lub rozszerzenie z Archiwum w serwerze zdalnym i umieścić na nim 2 znaczniki rozwoju. Usuń tę kartę z gry zamiast ją kasować.

2019 NISEI Ilus. Patrick Burk 111

3 SIEĆ LA COSTA



ROZSZERZENIE: Region - Podejrzany

Jedynie dla serwera zdalnego.

Na początku twojej tury umieść 1 znacznik rozwoju na karcie zainstalowanej w tym serwerze.

Maksymalnie 1 region na serwer.

Niektóre slumsy w New Angeles są tak zaniedbane, że Ratusz może sobie pozwolić na oficjalne określanie hektarów identycznych baraków bez okien „gentryfikacją”.

2019 NISEI Ilus. Erik H. Kill 112

GAMENET
MARZENIA STAJĄ SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ

45 TOŻSAMOŚĆ: Oddział **17**

Za każdym razem kiedy opcja z karty Korpo zmusza Runnera do wydania lub utraty co najmniej 10 podczas włamu, zyskaj 10.

Twoja ulubiona strata czasu.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos

BELLONA

3

PROJEKT: Ekspansja

Jako dodatkowy koszt wykradnięcia tego projektu, Runner musi wydać 50.

Kiedy zapunktujesz ten projekt zyskaj 50.

Małutka populacja Marsa stanowiła poważne wyzwanie w stworzeniu atrakcyjnej rozrywki dla wielu graczy. Udało nam się to rozwiązać poprzez strumieniowe przesyłanie gestaltu naszych ziemskich graczy, sekunda po sekundzie. Bellona tka z tych „opóźnionych widm” przekonujące elementy interaktywne – bardziej responsywne niż prawdziwi ludzie!

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Iain Fairclough

4 F2P

Lód: Strażnik

20: Złam 1 polecenie tego lodu. Jedynie Runner może skorzystać z tej opcji i tylko jeśli nie ma znaczników namiaru.

- ↳ Dodaj 1 zainstalowaną kartę Runnera do garści.
- ↳ Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru.

Frajrzy Tu Placą

2019 NISEI Illus. Krembler

3 FARMER ŻŁOTA

Lód: Bariera

Za każdym razem kiedy Runner łamie polecenie tego lodu, traci 10.

- ↳ Zakończ włam, chyba że Runner wyda 30.
- ↳ Zakończ włam, chyba że Runner wyda 30.

[Zapłać 15 klejnotów, by uzyskać dostęp]

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

1 ZARZĄDZANIE PRAWAMI CYFROWYMI

OPERACJA

Zagraj jedynie, jeśli Runnerowi nie udało się wykonać udanego włamu do KG podczas swojej ostatniej tury.

Przejrzyj DBR, wybierz kartę projektu i ujawnij ją. (Przetasuj DBR po przeszukaniu). Dodaj odkryty projekt do KG. Możesz zainstalować 1 kartę w serwerze zdalnym.

Nie możesz zapunktować projektów do końca tej tury.

2019 NISEI Illus. Krembler

0 PRZEKIEROWANIE SYNC

OPERACJA: Blokada

Możesz zagrać tylko, jeśli brak jest aktywnej blokady. Ta operacja nie jest kasowana do początku kolejnej tury Korpo.

Za każdym razem, gdy rozpoczyna się włam, Runner musi wydać 40 lub wziąć 1 znacznik namiaru.

„Przeprowadźcie dogłębną inspekcję każdego pakietu na kontynencie. Wypalcie wszystkie nasze rdzenie, jeśli to konieczne. Nie możemy pozwolić tym terrorystom na zatarcie śladów”. —Dyrektor generalny Jenkins

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

0 GANKUJĄ CIĘ!

ROZSZERZENIE: Zasadzka

Kiedy Runner uzyska dostęp do tej karty z DBR, musi ją ujawnić.

Kiedy Runner uzyska dostęp do tej karty, możesz ją skasować, by zmusić Runnera do napotkania aktywnego lodu chroniącego ten serwer.

Rzucaj na inicyjatywę...

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

W STACJA ZIEMIA
SIEDZIBA GŁÓWNA SEA

45 TOŻSAMOŚĆ: Oddział **15**

Maksymalnie 1 serwer zdalny.
Jako dodatkowy koszt rozpoczęcia włamu do KG, Runner musi wydać 1♠.

☉: Odwróć tę kartę tożsamości.

Pierwszy krok...

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 120

W STACJA ZIEMIA
WEJŚCIE NA ORBITĘ

TOŻSAMOŚĆ: Oddział

Maksymalnie 1 serwer zdalny.
Jako dodatkowy koszt rozpoczęcia włamu na serwer zdalny, Runner musi wydać 6♠.

Kiedy Runner wykona udany włam do KG, odwróć tę kartę tożsamości.

...jeszcze dalej

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 120

MONOPOL TRANSPORTOWY **4**

2

PROJEKT: Inicjatywa

Kiedy zapunktujesz ten projekt, umieść na nim 2 znaczniki projektu.

Znacznik projektu z karty: Ten włam nie może zostać uznany za udany. (Ten efekt nie oznacza, że włam jest uznany za nieudany). Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę.

Jeśli dostaniesz się na czarną listę SEA, już się z niej nie wydostaniesz.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

1 **♦OD ŚCIANY DO ŚCIANY**

AKTYWA: Reklama

Na początku twojej tury, jeśli masz aktywne jakiegokolwiek inne karty aktywów, wybierz 1 z opcji; w innym wypadku, wybierz do 3 z nich:

- Dobierz 1 kartę.
- Zyskaj 1♠.
- Umieść 1 znacznik rozwoju na lodzie.
- Dodaj tę kartę aktywów do KG.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

3 **AKHET**

Lód: Bariera

Możesz rozwijać ten lód.
Jeśli na tej karcie znajdują się co najmniej 3 znaczniki rozwoju, ten lód ma +3 siły, a Runner nie może złamać więcej niż 1 wydrukowanego na niej polecenia podczas każdej interakcji.

- ↳ Zyskaj 1♠. Umieść 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie.
- ↳ Zakończ włam.

*Sen twój nie trwał w twym ziemskim domu.
Twoje miejsce w niebiosach się otwiera.*

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 123

6 **KOLOS**

Możesz rozwijać ten lód. Ma +1 siły za każdy znacznik rozwoju na tej karcie.

- ↳ Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru. Jeśli na tej karcie znajdują się co najmniej 3 znaczniki rozwoju, Runner otrzymuje zamiast tego 2 znaczniki namiaru.
- ↳ Skasuj 1 zainstalowany program. Jeśli na tej karcie znajdują się co najmniej 3 znaczniki rozwoju, skasuj 1 zainstalowany program i 1 zainstalowany zasób.

Lód: Strażnik - Niszczyciel

2019 NISEI Illus. Krenbler 124

4 **WINCHESTER**

Lód: Strażnik - Tropiciel - Niszczyciel

Jeśli ten lód chroni KG, zyskuje polecenie "↳ **Namiar**[3] - Jeśli będzie udany, zakończ włam" po wszystkich innych poleceniach.

- ↳ **Namiar**[4] - Jeśli będzie udany, skasuj 1 zainstalowany program.
- ↳ **Namiar**[3] - Jeśli będzie udany, skasuj 1 zainstalowany sprzęt.

*„Nie mam pojęcia w jaki sposób Skorpios przepycha takie pomysły przez dział zarządzania marką.”
—Liz Campbell, wiceprezydent ds. bezpieczeństwa projektów*

2019 NISEI Illus. Kira J. Mitchell 125

0 **AKCJA SPECJALNA ARGUSA**

OPERACJA: Blokada - Poufna

Możesz zagrać tylko, jeśli brak jest aktywnej blokady. Ta operacja nie jest kasowana do początku kolejnej tury Korpo.

Przy każdym udanym włamie na serwer chroniony przez lód, zadaj 2 obrażenia ciała.

„Strzelajcie we wszystko, co się ruszy. Potem strzelcie w to jeszcze raz.” —komendantka Slee

2019 NISEI Illus. Krenbler 126

3 **SIEĆ CAYAMBE**

ROZSZERZENIE: Region

Na początku twojej tury umieść 1 znacznik rozwoju na lodzie chroniącym ten serwer.

Za każdym razem, gdy Runner zbliży się do tego serwera, zakończ włam, chyba że wyda 2♠ za każdą kartę lodu z co najmniej 1 znacznikiem rozwoju chroniącą ten serwer.

Maksymalnie 1 region na serwer.

Duchy Apu z wielkich gór łączą ten świat i domę powyżej.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

KWARANTANNA CYBERDEX

4



2

PROJEKT: Bezpieczeństwo

Za pierwszym razem w każdej turze, kiedy usuniesz znaczniki wirusów, zyskaj 40.

Kiedy zapunktujesz ten projekt, możesz usunąć znaczniki wirusów.

„Wszystkie zagrożenia o randze Smoka powinny być przechowywane jedynie na pojedynczym, uruchamianym z minimalną konfiguracją i fizycznie odseparowanym serwerze, w osłanionym pomieszczeniu, pod warstwą skał o grubości co najmniej 200 metrów[...]”

—Sekcja 5.18.4, Podręcznik pracowników Cyberdex

2019 NISEI Illus. Krembler

128

FALSZYWY TROP

3



1

PROJEKT: Bezpieczeństwo

Pozbycie się tego projektu: Jeśli Runner ma co najmniej 2 pozostałe 0, traci 00.

„Rozpocznij wiadomość głosową dla Steve'a: Jestem w jakimś losowym mieście i gapię się na jeszcze jedno puste pomieszczenie. Ten twój gorący temat robi się zimniejszy z każdą sekundą”.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

129

KORDON NAPD

0



NAPD

OPERACJA: Blokada

Możesz zagrać tylko, jeśli brak jest aktywnej blokady. Ta operacja nie jest kasowana do początku kolejnej tury Korpo.

Jako dodatkowy koszt wykradnięcia projektu, Runner musi wydać 40, plus 20 za każdy znacznik rozwoju na tym projekcie.

Kryzys to prawdziwa próba lojalności. Kopnij w mrowisko, a zobaczysz gdzie pojawiają się chmury mrówek.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

130