

**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.**



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 2Q i odwróć tę kartę tożsamości.

*Proszę, pozwól mi żyć tym snem.*

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

45

15

45

15

45

15



HOSHIKO SHIRO

MAHOU SHOUJO

4

**TOŻSAMOŚĆ:** Cyfrowa

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

4

4

4

**TOŻSAMOŚĆ:** Cyfrowa

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

4

**TOŻSAMOŚĆ:** Cyfrowa

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

4



Pogo

Pogo

Pogo

**WYDARZENIE**

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

Dobierz 3 karty i zyskaj 3Q.

*Czas na ZADYMĘ.*

**WYDARZENIE**

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

Dobierz 3 karty i zyskaj 3Q.

*Czas na ZADYMĘ.*

**WYDARZENIE**

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

Dobierz 3 karty i zyskaj 3Q.

*Czas na ZADYMĘ.*



**1**

♦DIABELSKI TALIZMAN



**1**

♦DIABELSKI TALIZMAN



**1**

♦DIABELSKI TALIZMAN



**SPRZĘT:** Czyp

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

*Prosta, mała skrzyneczka, wypełniona po brzegi pokusą.*

**SPRZĘT:** Czyp

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

*Prosta, mała skrzyneczka, wypełniona po brzegi pokusą.*

**SPRZĘT:** Czyp

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

*Prosta, mała skrzyneczka, wypełniona po brzegi pokusą.*

2019 NISEI Ilus. Elizaveta Sokolova

68

2019 NISEI Ilus. Elizaveta Sokolova

68

2019 NISEI Ilus. Elizaveta Sokolova

68

**0**

GACHAPON



**0**

GACHAPON



**0**

GACHAPON



**SPRZĘT:** Czyp

☞: Odłóż na bok 6 wierzchnich kart twojego stosu. Możesz zainstalować 1 program lub **wirtualny** zasób z odłożonych na bok kart, wydając 20 mniej Wtasuj 3 z pozostałych kart z powrotem do stosu, a następnie usuń resztę odłożonych kart z gry.

*Wygraj dzisiaj nowego przyjaciela!*

**SPRZĘT:** Czyp

☞: Odłóż na bok 6 wierzchnich kart twojego stosu. Możesz zainstalować 1 program lub **wirtualny** zasób z odłożonych na bok kart, wydając 20 mniej Wtasuj 3 z pozostałych kart z powrotem do stosu, a następnie usuń resztę odłożonych kart z gry.

*Wygraj dzisiaj nowego przyjaciela!*

**SPRZĘT:** Czyp

☞: Odłóż na bok 6 wierzchnich kart twojego stosu. Możesz zainstalować 1 program lub **wirtualny** zasób z odłożonych na bok kart, wydając 20 mniej Wtasuj 3 z pozostałych kart z powrotem do stosu, a następnie usuń resztę odłożonych kart z gry.

*Wygraj dzisiaj nowego przyjaciela!*

2019 NISEI Ilus. Elizaveta Sokolova

69

2019 NISEI Ilus. Elizaveta Sokolova

69

2019 NISEI Ilus. Elizaveta Sokolova

69

**3**

♦KEIKO



**3**

♦KEIKO



**3**

♦KEIKO



**SPRZĘT:** Konsola - Kompan

+20

Przy pierwszym wydaniu kredytów z lub zainstalowaniu **kompana** w każdej turze, zyskaj 10.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

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

**SPRZĘT:** Konsola - Kompan

+20

Przy pierwszym wydaniu kredytów z lub zainstalowaniu **kompana** w każdej turze, zyskaj 10.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

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

**SPRZĘT:** Konsola - Kompan

+20

Przy pierwszym wydaniu kredytów z lub zainstalowaniu **kompana** w każdej turze, zyskaj 10.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

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

2019 NISEI Ilus. Olie Boldador

70

2019 NISEI Ilus. Olie Boldador

70

2019 NISEI Ilus. Olie Boldador

70



**4** ODORE

**PROGRAM:** Lodolamacz - Zabójca

2Q: Złam dowolną ilość poleceń strażnika.

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

3Q: +3 siły.

Tańcz i zapomnij o czasie!

2019 NISEI Illus. Krembler 71

**4** ODORE

**PROGRAM:** Lodolamacz - Zabójca

2Q: Złam dowolną ilość poleceń strażnika.

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

3Q: +3 siły.

Tańcz i zapomnij o czasie!

2019 NISEI Illus. Krembler 71

**4** ODORE

**PROGRAM:** Lodolamacz - Zabójca

2Q: Złam dowolną ilość poleceń strażnika.

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

3Q: +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 1Q 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** ♦MISTYCZKA MAEMI

**ZASÓB:** Kompan - Wirtualny

Na początku twojej tury lub kiedy wykradniesz projekt, umieść 1Q 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** ♦MISTYCZKA MAEMI

**ZASÓB:** Kompan - Wirtualny

Na początku twojej tury lub kiedy wykradniesz projekt, umieść 1Q 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 1Q 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

**1** ♦PALADYN POEMU

**ZASÓB:** Kompan - Wirtualny

Na początku twojej tury lub kiedy wykradniesz projekt, umieść 1Q 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

**1** ♦PALADYN POEMU

**ZASÓB:** Kompan - Wirtualny

Na początku twojej tury lub kiedy wykradniesz projekt, umieść 1Q 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



**3** BRAWURA



**3** BRAWURA



**WYDARZENIE: Włam**

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

„Przytrzymaj moje wino. Wchodzę”. —Red Comyn

**WYDARZENIE: Włam**

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

„Przytrzymaj moje wino. Wchodzę”. —Red Comyn

**WYDARZENIE: Włam**

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

„Przytrzymaj moje wino. Wchodzę”. —Red Comyn

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

**2** ♦BUMERANG



**2** ♦BUMERANG



**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.

**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.

**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

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

**2** ♦SEJFOŁAMACZ MU



**2** ♦SEJFOŁAMACZ MU



**2** ♦SEJFOŁAMACZ MU



**SPRZĘT**

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

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

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

**SPRZĘT**

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

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

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

**SPRZĘT**

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

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

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

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen









**SPRAZĘT:** Czyp

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

**1Q:** Ujawnij wierzchnią kartę twojego stosu. Możesz ją zainstalować, jeśli to program lub sprzet. 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?”

**SPRAZĘT:** Czyp

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

**1Q:** Ujawnij wierzchnią kartę twojego stosu. Możesz ją zainstalować, jeśli to program lub sprzet. 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?”

**SPRAZĘT:** Czyp

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

**1Q:** Ujawnij wierzchnią kartę twojego stosu. Możesz ją zainstalować, jeśli to program lub sprzet. 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

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

♣ 77

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

♣ 77







**SPRAZĘT:** Konsola - Pojazd

+1□

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

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

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

**SPRAZĘT:** Konsola - Pojazd

+1□

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

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

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

**SPRAZĘT:** Konsola - Pojazd

+1□

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

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

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

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

♣ 76

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

♣ 76

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

♣ 76







**PROGRAM:** Lodolamacz - Zabójca

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

**1Q:** Złam do 2 poleceń strażnika.

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

**PROGRAM:** Lodolamacz - Zabójca

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

**1Q:** Złam do 2 poleceń strażnika.

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

**PROGRAM:** Lodolamacz - Zabójca

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

**1Q:** Złam do 2 poleceń strażnika.

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

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

♣ 79

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

♣ 79

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

♣ 79



**5** MAKLER



**PROGRAM:** Lodotamacz - Frakter

20: Złam do 2 poleceń bariery.  
20: +2 siły.

Przy pierwszym złamaniu wszystkich poleceń lodu w każdej turze przy użyciu jedynie tego programu, zyskaj 10.

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

**2**

2019 NISEI Illus. Krembler

**5** MAKLER



**PROGRAM:** Lodotamacz - Frakter

20: Złam do 2 poleceń bariery.  
20: +2 siły.

Przy pierwszym złamaniu wszystkich poleceń lodu w każdej turze przy użyciu jedynie tego programu, zyskaj 10.

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

**2**

2019 NISEI Illus. Krembler

**5** MAKLER



**PROGRAM:** Lodotamacz - Frakter

20: Złam do 2 poleceń bariery.  
20: +2 siły.

Przy pierwszym złamaniu wszystkich poleceń lodu w każdej turze przy użyciu jedynie tego programu, zyskaj 10.

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

**2**

2019 NISEI Illus. Krembler

**2** NARZĘDZIA Z PÓLCIENIA



**ZASÓB:** Niewykrywalny - Wirtualny

Ta karta kosztuje 20 mniej, jeśli udało ci się wykonać w tej turze udany włam do KG.

Po zainstalowaniu tego zasobu, załaduj go 40. Kiedy będzie pusty, skasuj go.

Wydawaj kredyty z tej karty podczas włamów.

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

**2**

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

**2** NARZĘDZIA Z PÓLCIENIA



**ZASÓB:** Niewykrywalny - Wirtualny

Ta karta kosztuje 20 mniej, jeśli udało ci się wykonać w tej turze udany włam do KG.

Po zainstalowaniu tego zasobu, załaduj go 40. Kiedy będzie pusty, skasuj go.

Wydawaj kredyty z tej karty podczas włamów.

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

**2**

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

**2** NARZĘDZIA Z PÓLCIENIA



**ZASÓB:** Niewykrywalny - Wirtualny

Ta karta kosztuje 20 mniej, jeśli udało ci się wykonać w tej turze udany włam do KG.

Po zainstalowaniu tego zasobu, załaduj go 40. Kiedy będzie pusty, skasuj go.

Wydawaj kredyty z tej karty podczas włamów.

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

**2**

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

**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

**1**

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

**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

**1**

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

**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

**1**

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett



**2** TERAPIA HARMONY AR

**WYDARZENIE**

Przejrzy swoją sterkę i wybierz do 5 kart z różnymi nazwami. Wtasuj te karty do twojego stosu. Usuń tę kartę z gry zamiast ją kasować.

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

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler B3

**2** TERAPIA HARMONY AR

**WYDARZENIE**

Przejrzy swoją sterkę i wybierz do 5 kart z różnymi nazwami. Wtasuj te karty do twojego stosu. Usuń tę kartę z gry zamiast ją kasować.

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

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler B3

**2** TERAPIA HARMONY AR

**WYDARZENIE**

Przejrzy swoją sterkę i wybierz do 5 kart z różnymi nazwami. Wtasuj te karty do twojego stosu. Usuń tę kartę z gry zamiast ją kasować.

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

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler B3

**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 niestałymi echemi Jaźni.*

2019 NISEI Illus. Olie Boldador B4

**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 niestałymi echemi Jaźni.*

2019 NISEI Illus. Olie Boldador B4

**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 niestałymi echemi Jaźni.*

2019 NISEI Illus. Olie Boldador B4

**1** SYMULCZIP

**SPRZĘT: Czyp**

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

☞: Zainstaluj 1 program ze sterki, wydając 3☞ mniej.

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

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova B5

**1** SYMULCZIP

**SPRZĘT: Czyp**

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

☞: Zainstaluj 1 program ze sterki, wydając 3☞ mniej.

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

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova B5

**1** SYMULCZIP

**SPRZĘT: Czyp**

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

☞: Zainstaluj 1 program ze sterki, wydając 3☞ mniej.

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

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova B5





3

MACUŻNIK

1

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

3

MACUŻNIK

1

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

3

MACUŻNIK

1

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

1

PROGRAM: Lodotamacz - 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

2

EULER

1

PROGRAM: Lodotamacz - 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

2

EULER

1

PROGRAM: Lodotamacz - 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

1

PROGRAM: Niewykrywalny

1Q  
Wydaj kredyty z tej karty na używanie sprzętu i programów.

*„Niewidzialność umożliwiła ich zwycięstwo, ale uniemożliwiła cieszenie się nimi po zwycięstwie”.  
—H.G. Wells, „Niewidzialny człowiek”*

2019 NISEI Illus. Krembler

88

1

OPOŃCZA

1

PROGRAM: Niewykrywalny

1Q  
Wydaj kredyty z tej karty na używanie sprzętu i programów.

*„Niewidzialność umożliwiła ich zwycięstwo, ale uniemożliwiła cieszenie się nimi po zwycięstwie”.  
—H.G. Wells, „Niewidzialny człowiek”*

2019 NISEI Illus. Krembler

88

1

OPOŃCZA

1

PROGRAM: Niewykrywalny

1Q  
Wydaj kredyty z tej karty na używanie sprzętu i programów.

*„Niewidzialność umożliwiła ich zwycięstwo, ale uniemożliwiła cieszenie się nimi po zwycięstwie”.  
—H.G. Wells, „Niewidzialny człowiek”*

2019 NISEI Illus. Krembler

88





3

PENROSE

1



**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 kredyt z **niewykrywalnej** karty.

*Spójrz na problem pod innym kątem.*

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

89

3

PENROSE

1



**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 kredyt z **niewykrywalnej** karty.

*Spójrz na problem pod innym kątem.*

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

89

3

PENROSE

1



**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 kredyt z **niewykrywalnej** karty.

*Spójrz na problem pod innym kątem.*

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

89

0

SAMOZMIENNY KOD

2



**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

0

SAMOZMIENNY KOD

2



**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

0

SAMOZMIENNY KOD

2



**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

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

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.

10: Zainstaluj 1 z kart umieszczonych na tej karcie. Pierwsza karta zainstalowana w ten sposób w każdej turze kosztuje 10 mniej za każdą zainstalowaną unikalną (♦) koneksję.

Według pomysłu Mistrza Eternal 2018  
Oguza Hana Asnaza

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger 92

**1** ♦KAFEJKA PAULEGO



**ZASÓB:** Miejsce - Podejrzany

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

10: Zainstaluj 1 z kart umieszczonych na tej karcie. Pierwsza karta zainstalowana w ten sposób w każdej turze kosztuje 10 mniej za każdą zainstalowaną unikalną (♦) koneksję.

Według pomysłu Mistrza Eternal 2018  
Oguza Hana Asnaza

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger 92

**1** ♦KAFEJKA PAULEGO



**ZASÓB:** Miejsce - Podejrzany

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

10: Zainstaluj 1 z kart umieszczonych na tej karcie. Pierwsza karta zainstalowana w ten sposób w każdej turze kosztuje 10 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** ♦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** ♦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 80. Kiedy będzie pusty, skasuj go.

Na początku twojej tury zabierz 20 z tej karty.

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

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 94

**3** CODZIENNE TRANSMISJE



**ZASÓB**

Po zainstalowaniu tego zasobu załaduj go 80. Kiedy będzie pusty, skasuj go.

Na początku twojej tury zabierz 20 z tej karty.

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

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 94

**3** CODZIENNE TRANSMISJE



**ZASÓB**

Po zainstalowaniu tego zasobu załaduj go 80. Kiedy będzie pusty, skasuj go.

Na początku twojej tury zabierz 20 z tej karty.

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

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 94



 <p><b>ZASÓB:</b> Wirtualny</p> <p>Przy pierwszym udanym włamie w każdej turze dobierz 1 kartę. Jeśli masz co najmniej 2<math>\heartsuit</math> lub twoja tożsamość jest cyfrowa, zyskaj 1<math>\heartsuit</math>.</p> <p><i>Czy ten wirtualny taniec mi się przysnił, czy też może ten program teraz śni o ciebie?</i></p>	 <p><b>ZASÓB:</b> Wirtualny</p> <p>Przy pierwszym udanym włamie w każdej turze dobierz 1 kartę. Jeśli masz co najmniej 2<math>\heartsuit</math> lub twoja tożsamość jest cyfrowa, zyskaj 1<math>\heartsuit</math>.</p> <p><i>Czy ten wirtualny taniec mi się przysnił, czy też może ten program teraz śni o ciebie?</i></p>	 <p><b>ZASÓB:</b> Wirtualny</p> <p>Przy pierwszym udanym włamie w każdej turze dobierz 1 kartę. Jeśli masz co najmniej 2<math>\heartsuit</math> lub twoja tożsamość jest cyfrowa, zyskaj 1<math>\heartsuit</math>.</p> <p><i>Czy ten wirtualny taniec mi się przysnił, czy też może ten program teraz śni o ciebie?</i></p>
---	---	--

 <p><b>PROJEKT</b></p> <p>Jeśli którakolwiek ze stron ma inną kopię tego projektu w swojej punktacji podczas zapunktowania tego planu, umieść 1 znacznik projektu na tym projekcie.</p> <p>Ten projekt jest wart 1 punkt projektów więcej jeśli posiada znacznik projektu.</p> <p><i>„Wygraj wszystko albo przegraj wszystko. Liczy się tylko to, że mówią o tobie, a nie o konkurencji”. —Tan „Nitro” Nguyen, szef zespołu Toretto-Extreme</i></p>	 <p><b>PROJEKT</b></p> <p>Jeśli którakolwiek ze stron ma inną kopię tego projektu w swojej punktacji podczas zapunktowania tego planu, umieść 1 znacznik projektu na tym projekcie.</p> <p>Ten projekt jest wart 1 punkt projektów więcej jeśli posiada znacznik projektu.</p> <p><i>„Wygraj wszystko albo przegraj wszystko. Liczy się tylko to, że mówią o tobie, a nie o konkurencji”. —Tan „Nitro” Nguyen, szef zespołu Toretto-Extreme</i></p>	 <p><b>PROJEKT</b></p> <p>Jeśli którakolwiek ze stron ma inną kopię tego projektu w swojej punktacji podczas zapunktowania tego planu, umieść 1 znacznik projektu na tym projekcie.</p> <p>Ten projekt jest wart 1 punkt projektów więcej jeśli posiada znacznik projektu.</p> <p><i>„Wygraj wszystko albo przegraj wszystko. Liczy się tylko to, że mówią o tobie, a nie o konkurencji”. —Tan „Nitro” Nguyen, szef zespołu Toretto-Extreme</i></p>
--	--	---

 <p><b>PROJEKT:</b> Badania</p> <p>♣- Jeśli ten projekt ma trafić do punktacji Runnera z dowolnego miejsca (za wyjątkiem Archiwum), trafia do niej z 4 znacznikami projektu.</p> <p>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”.</p>	 <p><b>PROJEKT:</b> Badania</p> <p>♣- Jeśli ten projekt ma trafić do punktacji Runnera z dowolnego miejsca (za wyjątkiem Archiwum), trafia do niej z 4 znacznikami projektu.</p> <p>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”.</p>	 <p><b>PROJEKT:</b> Badania</p> <p>♣- Jeśli ten projekt ma trafić do punktacji Runnera z dowolnego miejsca (za wyjątkiem Archiwum), trafia do niej z 4 znacznikami projektu.</p> <p>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”.</p>
--	--	---





◆ Bass CH1R1B0G4

3

AKTYWA: Bioroid

⊙, ♣: Zyskujesz ⊙⊙.

Koordynator 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 urządzenia płomieni rewolucji, lub drżeć na myśl o zapomnianej klasie walczącej o prawo do ekspresji.

...ale kto kazal mu nosić ten kapelusz?



2019 NISEI Ilus. Olie Boldador

♣ 98



◆ Bass CH1R1B0G4

3

AKTYWA: Bioroid

⊙, ♣: Zyskujesz ⊙⊙.

Koordynator 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 urządzenia płomieni rewolucji, lub drżeć na myśl o zapomnianej klasie walczącej o prawo do ekspresji.

...ale kto kazal mu nosić ten kapelusz?



2019 NISEI Ilus. Olie Boldador

♣ 98



◆ Bass CH1R1B0G4

3

AKTYWA: Bioroid

⊙, ♣: Zyskujesz ⊙⊙.

Koordynator 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 urządzenia płomieni rewolucji, lub drżeć na myśl o zapomnianej klasie walczącej o prawo do ekspresji.

...ale kto kazal 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 -mysl-  
Z-o-sz n-u-l-  
-s-y-?



2019 NISEI Ilus. Krembler

♣ 99



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 -mysl-  
Z-o-sz n-u-l-  
-s-y-?



2019 NISEI Ilus. Krembler

♣ 99



KOREKTOR MÓZGOWY

0

AKTYWA: Zasadzka

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

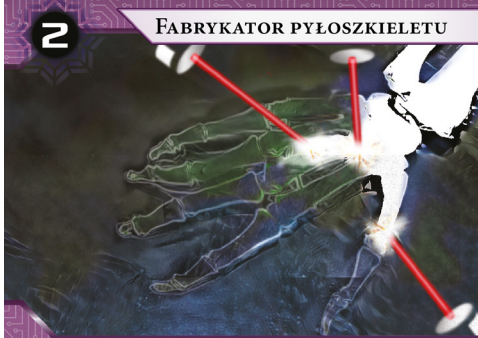
Kiedy Runner uzyska dostęp do tej karty aktywów, możesz wydać 3⊙. Jeśli to zrobisz, zadaj 1 obrażenie mózgu za każdy znacznik rozwoju na tej karcie.

Zdrowiejesz na umyśle.  
-drowi-jesz -a -mysl-  
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.

Laserowe staccato stapiające pulsacyjnie pył w formę stałą. Embrioniczna część kumulująca kolejne warstwy metalu.



2019 NISEI Ilus. Akira J. Mitchell

♣ 100



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.

Laserowe staccato stapiające pulsacyjnie pył w formę stałą. Embrioniczna część kumulująca kolejne warstwy metalu.



2019 NISEI Ilus. Akira J. Mitchell

♣ 100



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.

Laserowe staccato stapiające pulsacyjnie pył w formę stałą. Embrioniczna część kumulująca kolejne warstwy metalu.



2019 NISEI Ilus. Akira J. Mitchell

♣ 100



**3** SZKICMISTRZ

**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.*

2019 NISEI Ilus. Krembier

**3** SZKICMISTRZ

**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.*

2019 NISEI Ilus. Krembier

**3** SZKICMISTRZ

**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.*

2019 NISEI Ilus. Krembier

**10** ♦TÝR

**Lód: Strażnik - Bioroid - PP - Niszczyciel**

Strać ②, by złamać dowolne polecenie tego lodu. Za każde wykorzystanie tej opcji, Korpo zyskuje 1 ② w swojej następnej turze.

↳ Zadaj 2 obrażenia mózgu.

↳ Skasuj 1 zainstalowaną kartę Runnera. Zyskaj 3②.

↳ Zakończ włam.

*Odwaga nie zna wahanía.*

2019 NISEI Ilus. Liiga Smilshkaine

**10** ♦TÝR

**Lód: Strażnik - Bioroid - PP - Niszczyciel**

Strać ②, by złamać dowolne polecenie tego lodu. Za każde wykorzystanie tej opcji, Korpo zyskuje 1 ② w swojej następnej turze.

↳ Zadaj 2 obrażenia mózgu.

↳ Skasuj 1 zainstalowaną kartę Runnera. Zyskaj 3②.

↳ Zakończ włam.

*Odwaga nie zna wahanía.*

2019 NISEI Ilus. Liiga Smilshkaine

**10** ♦TÝR

**Lód: Strażnik - Bioroid - PP - Niszczyciel**

Strać ②, by złamać dowolne polecenie tego lodu. Za każde wykorzystanie tej opcji, Korpo zyskuje 1 ② w swojej następnej turze.

↳ Zadaj 2 obrażenia mózgu.

↳ Skasuj 1 zainstalowaną kartę Runnera. Zyskaj 3②.

↳ Zakończ włam.

*Odwaga nie zna wahanía.*

2019 NISEI Ilus. Liiga Smilshkaine

**0** POLECENIE AKTYWACJI NEXT

**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

**0** POLECENIE AKTYWACJI NEXT

**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

**0** POLECENIE AKTYWACJI NEXT

**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



**1** SIECIOTRZON



**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 Illus. Zae Cohen 104

**1** SIECIOTRZON



**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 Illus. Zae Cohen 104

**1** SIECIOTRZON



**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 Illus. Zae 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.*

4

2019 NISEI Illus. Zae Cohen 105

**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.*

4

2019 NISEI Illus. Zae Cohen 105

**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.*

4

2019 NISEI Illus. Zae Cohen 105

**2** KAZANIE KWIATÓW



**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 Illus. N. Hopkins 106

**2** KAZANIE KWIATÓW



**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 Illus. N. Hopkins 106

**2** KAZANIE KWIATÓW



**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 Illus. 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 3Q.

☞☞, ☞: 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

**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 3Q.

☞☞, ☞: 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

**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 3Q.

☞☞, ☞: 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 karty w garści używając polecenia tego lodu, możesz skasować 1 ujawnioną kartę tego typu.

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

*SBML001 > Błąd braku pamięci*



2019 NISEI Ilus. Janet Brunselbach 108

**2** STRUMIEŃ ENGRAMÓW

**Lód: Brama kodowa - Obserwator**

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

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

*SBML001 > Błąd braku pamięci*



2019 NISEI Ilus. Janet Brunselbach 108

**2** STRUMIEŃ ENGRAMÓW

**Lód: Brama kodowa - Obserwator**

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

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

*SBML001 > Błąd braku pamięci*



2019 NISEI Ilus. Janet Brunselbach 108

**3** ♦KONJIN

**Lód: Mityczny - Psi**

Kiedy Runner napotka ten lód, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 0Q, 1Q, lub 2Q. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydadcie różną ilość kredytów, możesz zmusić Runnera do napotkania innego aktywnego lodu. (Po zakończeniu interakcji, jeśli włam nie został zakończony, Runner kontynuuje interakcję z tym lodem).

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



2019 NISEI Ilus. Krembler 109

**3** ♦KONJIN

**Lód: Mityczny - Psi**

Kiedy Runner napotka ten lód, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 0Q, 1Q, lub 2Q. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydadcie różną ilość kredytów, możesz zmusić Runnera do napotkania innego aktywnego lodu. (Po zakończeniu interakcji, jeśli włam nie został zakończony, Runner kontynuuje interakcję z tym lodem).

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



2019 NISEI Ilus. Krembler 109

**3** ♦KONJIN

**Lód: Mityczny - Psi**

Kiedy Runner napotka ten lód, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 0Q, 1Q, lub 2Q. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydadcie różną ilość kredytów, możesz zmusić Runnera do napotkania innego aktywnego lodu. (Po zakończeniu interakcji, jeśli włam nie został zakończony, Runner kontynuuje interakcję z tym lodem).

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



2019 NISEI Ilus. Krembler 109



**0** PREKOGNITYWNA ROZMAIŁOŚĆ HYOUBU

**OPERACJA: Blokada - Psi**

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

Wybierz serwer.

Przy każdym udanym włamaniu na wybrany serwer, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 0Q, 1Q, lub 2Q. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydacie różne ilości kredytów, zakończ włam.

2019 NISEI Ilus. Iain Fairclough 110

**0** PREKOGNITYWNA ROZMAIŁOŚĆ HYOUBU

**OPERACJA: Blokada - Psi**

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

Wybierz serwer.

Przy każdym udanym włamaniu na wybrany serwer, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 0Q, 1Q, lub 2Q. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydacie różne ilości kredytów, zakończ włam.

2019 NISEI Ilus. Iain Fairclough 110

**0** PREKOGNITYWNA ROZMAIŁOŚĆ HYOUBU

**OPERACJA: Blokada - Psi**

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

Wybierz serwer.

Przy każdym udanym włamaniu na wybrany serwer, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 0Q, 1Q, lub 2Q. 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 2Q.

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

**2** KAKURENBO

**OPERACJA: Potrójna**

Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji wydaj 2Q.

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

**2** KAKURENBO

**OPERACJA: Potrójna**

Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji wydaj 2Q.

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** SIĘĆ LA COSTA

**ROZSZERZENIE: Region - Podejrzan**

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. Eirik H. Kill 112

**3** SIĘĆ LA COSTA

**ROZSZERZENIE: Region - Podejrzan**

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. Eirik H. Kill 112

**3** SIĘĆ LA COSTA

**ROZSZERZENIE: Region - Podejrzan**

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. Eirik 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

**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

**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**

**5**

**PROJEKT: Ekspansja**

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

Kiedy zapunktujesz ten projekt zyskaj 50.

*Malutka 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

**BELLONA**

**5**

**PROJEKT: Ekspansja**

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

Kiedy zapunktujesz ten projekt zyskaj 50.

*Malutka 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

**BELLONA**

**5**

**PROJEKT: Ekspansja**

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

Kiedy zapunktujesz ten projekt zyskaj 50.

*Malutka 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

**Łódź: 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.

*Frajerzy Tu Płacą*

**5**

2019 NISEI Illus. Krembier

**4** F2P

**Łódź: 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.

*Frajerzy Tu Płacą*

**5**

2019 NISEI Illus. Krembier

**4** F2P

**Łódź: 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.

*Frajerzy Tu Płacą*

**5**

2019 NISEI Illus. Krembier



**3** FARMER ZŁOTA

Za każdym razem kiedy Runner łamie polecenie tego lodu, traci 1 $\mathcal{Q}$ .

- ↳ Zakończ włam, chyba że Runner wyda 3 $\mathcal{Q}$ .
- ↳ Zakończ włam, chyba że Runner wyda 3 $\mathcal{Q}$ .

[Zapłać 15 klejnotów, by uzyskać dostęp]

Lód: Bariera

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

**3** FARMER ZŁOTA

Za każdym razem kiedy Runner łamie polecenie tego lodu, traci 1 $\mathcal{Q}$ .

- ↳ Zakończ włam, chyba że Runner wyda 3 $\mathcal{Q}$ .
- ↳ Zakończ włam, chyba że Runner wyda 3 $\mathcal{Q}$ .

[Zapłać 15 klejnotów, by uzyskać dostęp]

Lód: Bariera

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

**3** FARMER ZŁOTA

Za każdym razem kiedy Runner łamie polecenie tego lodu, traci 1 $\mathcal{Q}$ .

- ↳ Zakończ włam, chyba że Runner wyda 3 $\mathcal{Q}$ .
- ↳ Zakończ włam, chyba że Runner wyda 3 $\mathcal{Q}$ .

[Zapłać 15 klejnotów, by uzyskać dostęp]

Lód: Bariera

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

**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

**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 4 $\mathcal{Q}$  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** 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 4 $\mathcal{Q}$  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** 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 4 $\mathcal{Q}$  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



**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 inicjatywę...*

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 119

**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 inicjatywę...*

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 119

**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 inicjatywę...*

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 119

**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

**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

**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

**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

**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

**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

PROJEKT: Inicjatywa

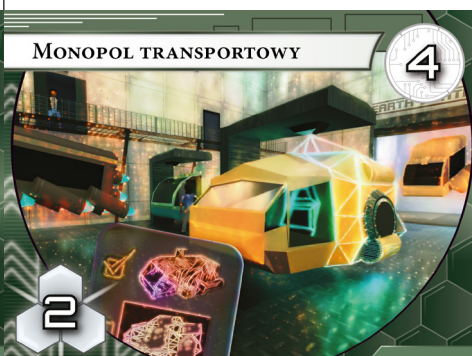
Kiedy zapunktujesz ten projekt, umieść na nim 2 znaczniki projektu.

**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.*

W 2019 NISEI Ilus. Zoe Cohen

121



MONOPOL TRANSPORTOWY

4

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.*

W 2019 NISEI Ilus. Zoe Cohen

121



MONOPOL TRANSPORTOWY

4

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.*

W 2019 NISEI Ilus. Zoe Cohen

121



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 10.
- Umieść 1 znacznik rozwoju na łodzi.
- Dodaj tę kartę aktywów do KG.

W 2019 NISEI Ilus. Zoe Cohen

122



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 10.
- Umieść 1 znacznik rozwoju na łodzi.
- Dodaj tę kartę aktywów do KG.

W 2019 NISEI Ilus. Zoe Cohen

122



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 10.
- Umieść 1 znacznik rozwoju na łodzi.
- Dodaj tę kartę aktywów do KG.

W 2019 NISEI Ilus. Zoe Cohen

122



AKHET

Możesz rozwijać ten łód.

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

- ↳ Zyskaj 10. Umieść 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie.
- ↳ Zakończ włam.

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

Łódź: Beniera

2019 NISEI Ilus. Owen Sirodov

2



AKHET

Możesz rozwijać ten łód.

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

- ↳ Zyskaj 10. Umieść 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie.
- ↳ Zakończ włam.

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

Łódź: Beniera

2019 NISEI Ilus. Owen Sirodov

2



AKHET

Możesz rozwijać ten łód.

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

- ↳ Zyskaj 10. Umieść 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie.
- ↳ Zakończ włam.

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

Łódź: Beniera

2019 NISEI Ilus. Owen Sirodov

2



**6** KOLOS

Lód: Strażnik - Niszczyciel

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.

2019 NISEI Ilus. Krembler



**4**

**6** KOLOS

Lód: Strażnik - Niszczyciel

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.

2019 NISEI Ilus. Krembler



**4**

**6** KOLOS

Lód: Strażnik - Niszczyciel

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.

2019 NISEI Ilus. Krembler



**4**

**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 Ilus. Rikra J. Mitchell



**4**

**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 Ilus. Rikra J. Mitchell



**4**

**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 Ilus. Rikra J. Mitchell



**4**

**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 Ilus. Krembler



**4**

**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 Ilus. Krembler



**4**

**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 Ilus. Krembler



**4**



**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 2Q 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 domęę powyżej.*

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

**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 2Q 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 domęę powyżej.*

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

**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 2Q 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 domęę powyżej.*

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

**4** KWARRANTANNA CYBERDEX



**PROJEKT:** Bezpieczeństwo

Za pierwszym razem w każdej turze, kiedy usuniesz znaczniki wirusów, zyskaj 4Q.

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 osłanianym pomieszczeniu, pod warstwą skał o grubości co najmniej 200 metrów!..."*  
—Sekcja 5.18.4, Podręcznik pracowników Cyberdex

2019 NISEI Illus. Krembler 128

**4** KWARRANTANNA CYBERDEX



**PROJEKT:** Bezpieczeństwo

Za pierwszym razem w każdej turze, kiedy usuniesz znaczniki wirusów, zyskaj 4Q.

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 osłanianym pomieszczeniu, pod warstwą skał o grubości co najmniej 200 metrów!..."*  
—Sekcja 5.18.4, Podręcznik pracowników Cyberdex

2019 NISEI Illus. Krembler 128

**4** KWARRANTANNA CYBERDEX



**PROJEKT:** Bezpieczeństwo

Za pierwszym razem w każdej turze, kiedy usuniesz znaczniki wirusów, zyskaj 4Q.

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 osłanianym pomieszczeniu, pod warstwą skał o grubości co najmniej 200 metrów!..."*  
—Sekcja 5.18.4, Podręcznik pracowników Cyberdex

2019 NISEI Illus. Krembler 128

**3** FAŁSZYWY TROP



**PROJEKT:** Bezpieczeństwo

**Pozbądź się tego projektu:** Jeśli Runner ma co najmniej 2 pozostałe Q, traci 2Q.

*"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

**3** FAŁSZYWY TROP



**PROJEKT:** Bezpieczeństwo

**Pozbądź się tego projektu:** Jeśli Runner ma co najmniej 2 pozostałe Q, traci 2Q.

*"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

**3** FAŁSZYWY TROP



**PROJEKT:** Bezpieczeństwo

**Pozbądź się tego projektu:** Jeśli Runner ma co najmniej 2 pozostałe Q, traci 2Q.

*"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



