

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
NIEZNAJA PROTAGONISTKA

0

4

TOŻSAMOŚĆ: Naturalna

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

45 Proszę, pozwól mi żyć tym snem.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

15

HOSHIKO SHIRO
NIEZNAJA PROTAGONISTKA

0

4

TOŻSAMOŚĆ: Naturalna

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

45 Proszę, pozwól mi żyć tym snem.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

15

HOSHIKO SHIRO
NIEZNAJA PROTAGONISTKA

0

4

TOŻSAMOŚĆ: Naturalna

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

45 Proszę, pozwól mi żyć tym snem.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

15

HOSHIKO SHIRO
MAHOU SHOUJO

1

4

TOŻSAMOŚĆ: Cyfrowa

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

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

HOSHIKO SHIRO
MAHOU SHOUJO

1

4

TOŻSAMOŚĆ: Cyfrowa

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

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

HOSHIKO SHIRO
MAHOU SHOUJO

1

4

TOŻSAMOŚĆ: Cyfrowa

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

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

Pogo

0

WYDARZENIE

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

Dobierz 3 karty i zyskaj 3*Q*.

Czas na ZADYMĘ.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

67

Pogo

0

WYDARZENIE

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

Dobierz 3 karty i zyskaj 3*Q*.

Czas na ZADYMĘ.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

67

Pogo

0

WYDARZENIE

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

Dobierz 3 karty i zyskaj 3*Q*.

Czas na ZADYMĘ.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

67

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 włamu.

Prosta, mała skrzyneczka, wypełniona po brzegi pokusą.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 68

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 włamu.

Prosta, mała skrzyneczka, wypełniona po brzegi pokusą.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 68

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 włamu.

Prosta, mała skrzyneczka, wypełniona po brzegi pokusą.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 68

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 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

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 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

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 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 książeczki".

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 70

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 książeczki".

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 70

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 książeczki".

2019 NISEI Illus. 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



WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na serwer chroniony przez łód. 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

3 BRAWURA




WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na serwer chroniony przez łód. 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

3 BRAWURA



WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na serwer chroniony przez łód. 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 łód. 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 ♦BUMERANG



SPRZĘT

Podczas instalacji tego sprzętu, wybierz zainstalowany łód. 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 ♦BUMERANG



SPRZĘT

Podczas instalacji tego sprzętu, wybierz zainstalowany łód. 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 ♦SEJFOŁAMCZ 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

2 ♦SEJFOŁAMCZ 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

2 ♦SEJFOŁAMCZ 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: 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 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

1 ♦PROGNOSTYCZNA Q-PĘTLA



SPRZĘT: 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 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

1 ♦PROGNOSTYCZNA Q-PĘTLA



SPRZĘT: 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 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

+1Q

Przy pierwszym zagranii wydarzenia **włamu** w każdej turze, zyskaj 2Q.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

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

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 78

2 ♦CHYŻY



SPRZĘT: Konsola - Pojazd

+1Q

Przy pierwszym zagranii wydarzenia **włamu** w każdej turze, zyskaj 2Q.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

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

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 78

2 ♦CHYŻY



SPRZĘT: Konsola - Pojazd

+1Q

Przy pierwszym zagranii wydarzenia **włamu** w każdej turze, zyskaj 2Q.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

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

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 78

4 POWIDOK



PROGRAM: Lodołamacz - 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 kredyt z **niewykrywalnych** kart.

2 2019 NISEI Illus. Kevin Tame 79

4 POWIDOK



PROGRAM: Lodołamacz - 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 kredyt z **niewykrywalnych** kart.

2 2019 NISEI Illus. Kevin Tame 79

4 POWIDOK



PROGRAM: Lodołamacz - 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 kredyt z **niewykrywalnych** kart.

2 2019 NISEI Illus. Kevin Tame 79

5 MAKLER

PROGRAM: Lodofamacz - Frakter

2♠: Złom do 2 poleceń bariery.
2♠: +2 siły.

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

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

2

2019 NISEI Illus. Krembler

5 MAKLER

PROGRAM: Lodofamacz - Frakter

2♠: Złom do 2 poleceń bariery.
2♠: +2 siły.

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

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

2

2019 NISEI Illus. Krembler

5 MAKLER

PROGRAM: Lodofamacz - Frakter

2♠: Złom do 2 poleceń bariery.
2♠: +2 siły.

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

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

2

2019 NISEI Illus. Krembler

2 NARZĘDZIA Z PÓLCIENIA

ZASÓB: Niewykrywalny - Wirtualny

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

Po zainstalowaniu tego zasobu, załaduj go 4♠. 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

2 NARZĘDZIA Z PÓLCIENIA

ZASÓB: Niewykrywalny - Wirtualny

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

Po zainstalowaniu tego zasobu, załaduj go 4♠. 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

2 NARZĘDZIA Z PÓLCIENIA

ZASÓB: Niewykrywalny - Wirtualny

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

Po zainstalowaniu tego zasobu, załaduj go 4♠. 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

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 Pruet

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 Pruet

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 Pruet

2 TERAPIA HARMONY AR



WYDARZENIE

Przejrzyj swoją stertę 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. Doskonale. Skan mózgu zakończony. Wydech. Otwórz oczy...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler 83

2 TERAPIA HARMONY AR



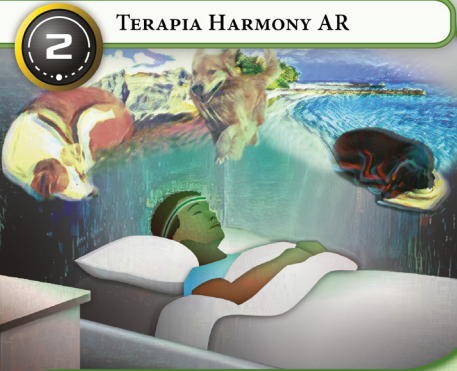
WYDARZENIE

Przejrzyj swoją stertę 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. Doskonale. Skan mózgu zakończony. Wydech. Otwórz oczy...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler 83

2 TERAPIA HARMONY AR



WYDARZENIE

Przejrzyj swoją stertę 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. Doskonale. 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 niestalymi echemi Jaźni.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 84

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 niestalymi echemi Jaźni.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 84

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 niestalymi echemi Jaźni.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 84

1 SYMULCZYP



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 sterty, wydając 30 mniej.

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

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 85

1 SYMULCZYP



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 sterty, wydając 30 mniej.

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

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 85

1 SYMULCZYP



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 sterty, wydając 30 mniej.

„Mógłym 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

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

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: Lodołamacz - 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



PROGRAM: Lodołamacz - 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



PROGRAM: Lodołamacz - 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

Wydadaj kredyty z tej karty na używanie sprzętu i programów.

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

2019 NISEI Illus. Krembler 88

1 OPOŃCZA



PROGRAM: Niewykrywalny

1Q

Wydadaj kredyty z tej karty na używanie sprzętu i programów.

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

2019 NISEI Illus. Krembler 88

1 OPOŃCZA



PROGRAM: Niewykrywalny

1Q

Wydadaj kredyty z tej karty na używanie sprzętu i programów.

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

2019 NISEI Illus. Krembler 88

3 PENROSE



PROGRAM: Lodołamacz - 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



PROGRAM: Lodołamacz - 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



PROGRAM: Lodołamacz - 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



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



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



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: Koneksijsja - Wirtualny

+1

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

Jest dość miły, ale niekoniecznie kiedy ma 5187 kopii.

91 2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 91

2 ♦CYBERŻOŁNIERZ TALUT



ZASÓB: Koneksijsja - Wirtualny

+1

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

Jest dość miły, ale niekoniecznie kiedy ma 5187 kopii.

91 2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 91

2 ♦CYBERŻOŁNIERZ TALUT



ZASÓB: Koneksijsja - Wirtualny

+1

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

Jest dość miły, ale niekoniecznie kiedy ma 5187 kopii.

91 2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 91

1 ♦KAFEJKA PAULEGO



ZASÓB: Miejsce - Podejrany

☉: 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
Oguz Hana Asnaza

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger 92

1 ♦KAFEJKA PAULEGO



ZASÓB: Miejsce - Podejrany

☉: 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
Oguz Hana Asnaza

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger 92

1 ♦KAFEJKA PAULEGO



ZASÓB: Miejsce - Podejrany

☉: 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
Oguz 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 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 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 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



◆DREAMNET

3

ZASÓB: Wirtualny

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

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



◆DREAMNET

3

ZASÓB: Wirtualny

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

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



◆DREAMNET

3

ZASÓB: Wirtualny

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

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

2019 NISEI Illus. Janet Brusselbach 95

2019 NISEI Illus. Janet Brusselbach 95

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*



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*



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 Illus. Krembler 96

2019 NISEI Illus. Krembler 96

2019 NISEI Illus. Krembler 96



PROJEKT VACHERON

5

PROJEKT: Badania
[symbol]– 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”.



PROJEKT VACHERON

5

PROJEKT: Badania
[symbol]– 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”.



PROJEKT VACHERON

5

PROJEKT: Badania
[symbol]– 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 Illus. Patrick Burk 97

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 97

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 97



♦Bass CH1R1B0G4

AKTYWA: Bioroid

⊙, ♠: Zyskujesz ⊙⊙.

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

...ale kto kazal mu nosić ten kapelusz?



2019 NISEI Illus. Olie Boldador ♣ 98



♦Bass CH1R1B0G4

AKTYWA: Bioroid

⊙, ♠: Zyskujesz ⊙⊙.

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

...ale kto kazal mu nosić ten kapelusz?



2019 NISEI Illus. Olie Boldador ♣ 98



♦Bass CH1R1B0G4

AKTYWA: Bioroid

⊙, ♠: Zyskujesz ⊙⊙.

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

...ale kto kazal mu nosić ten kapelusz?



2019 NISEI Illus. Olie Boldador ♣ 98



KOREKTOR MÓZGOWY

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 Illus. Krembler ♣ 99



KOREKTOR MÓZGOWY

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 Illus. Krembler ♣ 99



KOREKTOR MÓZGOWY

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 Illus. Krembler ♣ 99



FABRYKATOR PYŁOSZKIELETU

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. Embryoniczna część kumulująca kolejne warstwy metalu.



2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell ♣ 100



FABRYKATOR PYŁOSZKIELETU

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. Embryoniczna część kumulująca kolejne warstwy metalu.



2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell ♣ 100



FABRYKATOR PYŁOSZKIELETU

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. Embryoniczna część kumulująca kolejne warstwy metalu.



2019 NISEI Illus. 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 Illus. Krembler

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 Illus. Krembler

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 Illus. Krembler

10 ♦TÝR

Lód: Strażnik - Bioroid - AP - Niszczyciel

Strac 1, 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 wahanía.

2019 NISEI Illus. Liga Smilshkaine

10 ♦TÝR

Lód: Strażnik - Bioroid - AP - Niszczyciel

Strac 1, 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 wahanía.

2019 NISEI Illus. Liga Smilshkaine

10 ♦TÝR

Lód: Strażnik - Bioroid - AP - Niszczyciel

Strac 1, 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 wahanía.

2019 NISEI Illus. Liga 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 lodołamaczami do łamania poleceń. Każdy lód zyskuje +2 siły.

„Ups, Keiko! Chyba czeka nas aggro!”

2019 NISEI Illus. 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 lodołamaczami do łamania poleceń. Każdy lód zyskuje +2 siły.

„Ups, Keiko! Chyba czeka nas aggro!”

2019 NISEI Illus. 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 lodołamaczami do łamania poleceń. Każdy lód zyskuje +2 siły.

„Ups, Keiko! Chyba czeka nas aggro!”

2019 NISEI Illus. 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 – zmieni zasady.

2019 NISEI Illus. Zoe 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 – zmieni zasady.

2019 NISEI Illus. Zoe 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 – zmieni zasady.

2019 NISEI Illus. 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.

4

2019 NISEI Illus. Zoe 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. Zoe 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. Zoe 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, tęym 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, tęym brzeszczotem. Prawda wymaga subtelniejszych narzędzi”.
—Dr. Tang, przemówienie przed komitetem zarządzającym*

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106

2 **KAZANIE KWIATÓW**

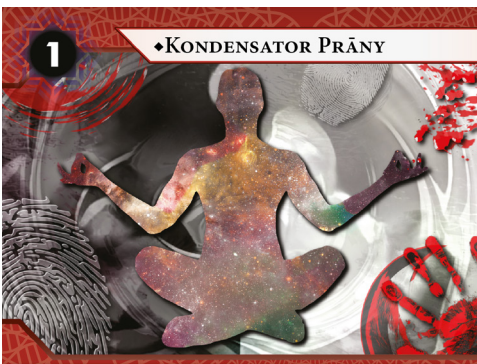
PROJEKT

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, tęym brzeszczotem. Prawda wymaga subtelniejszych narzędzi”.
—Dr. Tang, przemówienie przed komitetem zarządzającym*

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106



◆KONDENSATOR PRĄNY

1

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.

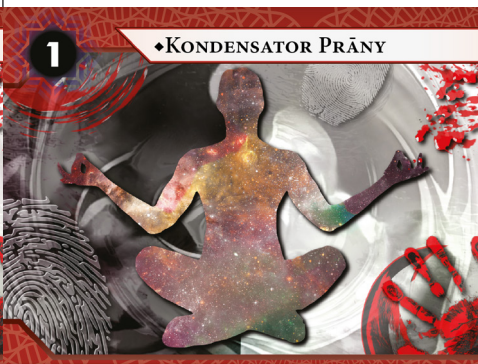
☞☞, ☞: Zadaj 1 obrażenie sieciowe za każdy znacznik reakcji na tej karcie.

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



2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

107



◆KONDENSATOR PRĄNY

1

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



2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

107



◆KONDENSATOR PRĄNY

1

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



2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

107

2 STRUMIEŃ ENGRAMÓW

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.

SBML.001 > Błąd braku pamięci

Lód: Brama kodowa - Obserwator

2019 NISEI Illus. Janet Brunselbach

108

5

2 STRUMIEŃ ENGRAMÓW

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.

SBML.001 > Błąd braku pamięci

Lód: Brama kodowa - Obserwator

2019 NISEI Illus. Janet Brunselbach

108

5

2 STRUMIEŃ ENGRAMÓW

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.

SBML.001 > Błąd braku pamięci

Lód: Brama kodowa - Obserwator

2019 NISEI Illus. Janet Brunselbach

108

5

3 ◆KONJIN

Kiedy Runner napotka ten lód, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 0Q, 1Q, lub 2Q. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydacie różną ilość kredytów, możesz zmusić Runnora 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

Lód: Mityczny - Psi

2019 NISEI Illus. Krembler

109

3

3 ◆KONJIN

Kiedy Runner napotka ten lód, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 0Q, 1Q, lub 2Q. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydacie różną ilość kredytów, możesz zmusić Runnora 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

Lód: Mityczny - Psi

2019 NISEI Illus. Krembler

109

3

3 ◆KONJIN

Kiedy Runner napotka ten lód, ty i Runner potajemnie decydujecie się wydać 0Q, 1Q, lub 2Q. Obydwie strony ujawniają wydane kredyty. Jeśli wydacie różną ilość kredytów, możesz zmusić Runnora 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

Lód: Mityczny - Psi

2019 NISEI Illus. Krembler

109

3

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 Illus. 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 Illus. 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 Illus. 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 Illus. 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 Illus. 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 Illus. Patrick Burk 111

3 SIĘĆ 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 Illus. Eirik H. Kill 112

3 SIĘĆ 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 Illus. Eirik H. Kill 112

3 SIĘĆ 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 Illus. Eirik H. Kill 112

GAMENET
MARZENIA STAJĄ SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ

45 TOŻSAMOŚĆ: Oddział **17**

Za każdym razem kiedy opcja z karty Korpo zmusza Runnora do wydania lub utraty co najmniej 1 Q podczas włamu, zyskaj 1 Q .

Twoja ulubiona strata czasu.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos 113

GAMENET
MARZENIA STAJĄ SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ

45 TOŻSAMOŚĆ: Oddział **17**

Za każdym razem kiedy opcja z karty Korpo zmusza Runnora do wydania lub utraty co najmniej 1 Q podczas włamu, zyskaj 1 Q .

Twoja ulubiona strata czasu.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos 113

GAMENET
MARZENIA STAJĄ SIĘ RZECZYWISTOŚCIĄ

45 TOŻSAMOŚĆ: Oddział **17**

Za każdym razem kiedy opcja z karty Korpo zmusza Runnora do wydania lub utraty co najmniej 1 Q podczas włamu, zyskaj 1 Q .

Twoja ulubiona strata czasu.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos 113

BELLONA **5**

3

PROJEKT: Ekspansja

Jako dodatkowy koszt wykradnięcia tego projektu, Runner musi wydać 5 Q .

Kiedy zapunktujesz ten projekt zyskaj 5 Q .

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 114

BELLONA **5**

3

PROJEKT: Ekspansja

Jako dodatkowy koszt wykradnięcia tego projektu, Runner musi wydać 5 Q .

Kiedy zapunktujesz ten projekt zyskaj 5 Q .

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 114

BELLONA **5**

3

PROJEKT: Ekspansja

Jako dodatkowy koszt wykradnięcia tego projektu, Runner musi wydać 5 Q .

Kiedy zapunktujesz ten projekt zyskaj 5 Q .

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 114

4 F2P

Lód: Strażnik

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

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

Frajerzy Tu Placq

5

2019 NISEI Illus. Krembier 115

4 F2P

Lód: Strażnik

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

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

Frajerzy Tu Placq

5

2019 NISEI Illus. Krembier 115

4 F2P

Lód: Strażnik

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

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

Frajerzy Tu Placq

5

2019 NISEI Illus. Krembier 115

3 FARMER ŻŁOTA

Łódź: 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 Ilus. N. Hopkins

3 FARMER ŻŁOTA

Łódź: 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 Ilus. N. Hopkins

3 FARMER ŻŁOTA

Łódź: 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 Ilus. 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 Ilus. 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 Ilus. 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 Ilus. 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 Ilus. 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 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 Ilus. 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 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 Ilus. 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

W STACJA ZIEMIA
SIEDZIBA GŁÓWNA SEA

45 TOŻSAMOŚĆ: Oddział **15**

Maksymalnie 1 serwer zdalny.
Jako dodatkowy koszt rozpoczęcia włamu do KG, Runner musi wydać 10.

⊖: Odwróć tę kartę tożsamości.

Pierwszy krok...

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 120

W STACJA ZIEMIA
SIEDZIBA GŁÓWNA SEA

45 TOŻSAMOŚĆ: Oddział **15**

Maksymalnie 1 serwer zdalny.
Jako dodatkowy koszt rozpoczęcia włamu do KG, Runner musi wydać 10.

⊖: Odwróć tę kartę tożsamości.

Pierwszy krok...

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 120

W STACJA ZIEMIA
SIEDZIBA GŁÓWNA SEA

45 TOŻSAMOŚĆ: Oddział **15**

Maksymalnie 1 serwer zdalny.
Jako dodatkowy koszt rozpoczęcia włamu do KG, Runner musi wydać 10.

⊖: Odwróć tę kartę tożsamości.

Pierwszy krok...

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 120

W STACJA ZIEMIA
WEJŚCIE NA ORBITE

TOŻSAMOŚĆ: Oddział

Maksymalnie 1 serwer zdalny.
Jako dodatkowy koszt rozpoczęcia włamu na serwer zdalny, Runner musi wydać 60.

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

...jeszcze dalej

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 120

W STACJA ZIEMIA
WEJŚCIE NA ORBITE

TOŻSAMOŚĆ: Oddział

Maksymalnie 1 serwer zdalny.
Jako dodatkowy koszt rozpoczęcia włamu na serwer zdalny, Runner musi wydać 60.

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

...jeszcze dalej

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 120

W STACJA ZIEMIA
WEJŚCIE NA ORBITE

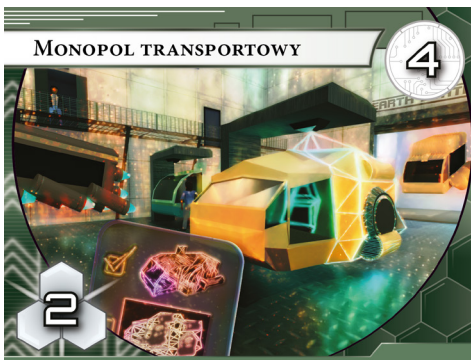
TOŻSAMOŚĆ: Oddział

Maksymalnie 1 serwer zdalny.
Jako dodatkowy koszt rozpoczęcia włamu na serwer zdalny, Runner musi wydać 60.

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

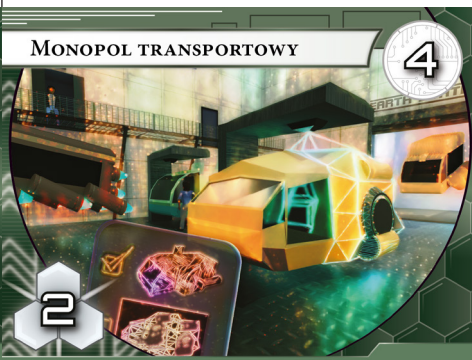
Kiedy zapunktujesz ten projekt, umieść na nim 2 znaczniki projektu.

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.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

121



MONOPOL TRANSPORTOWY

4

PROJEKT: Inicjatywa

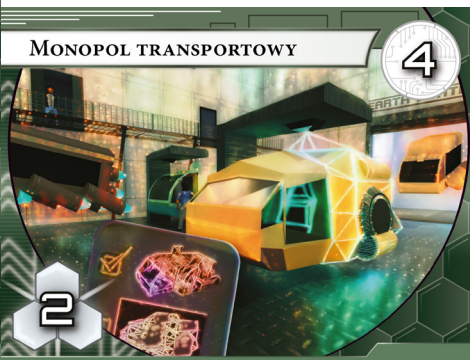
Kiedy zapunktujesz ten projekt, umieść na nim 2 znaczniki projektu.

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.

2019 NISEI Illus. 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.

2019 NISEI Illus. 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 lodzie.
- Dodaj tę kartę aktywów do KG.

2019 NISEI Illus. 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 lodzie.
- Dodaj tę kartę aktywów do KG.

2019 NISEI Illus. 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 lodzie.
- Dodaj tę kartę aktywów do KG.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

122



AKHET

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 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: Bariera

2



AKHET

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 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: Bariera

2



AKHET

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 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: Bariera

2

6 KOŁOS

Możesz rozwijać ten łód. 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 Illus. Krembler

6 KOŁOS

Możesz rozwijać ten łód. 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 Illus. Krembler

6 KOŁOS

Możesz rozwijać ten łód. 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 Illus. Krembler

4 WINCHESTER

Jeśli ten łód 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 Skorpis przepycha takie pomysły przez dział zarządzania marką”.
—Liz Campbell, wiceprezydent ds. bezpieczeństwa projektów

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

4 WINCHESTER

Jeśli ten łód 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 Skorpis przepycha takie pomysły przez dział zarządzania marką”.
—Liz Campbell, wiceprezydent ds. bezpieczeństwa projektów

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

4 WINCHESTER

Jeśli ten łód 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 Skorpis przepycha takie pomysły przez dział zarządzania marką”.
—Liz Campbell, wiceprezydent ds. bezpieczeństwa projektów

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

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 łód, zadaj 2 obrażenia ciała.

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

2019 NISEI Illus. Krembler

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 łód, zadaj 2 obrażenia ciała.

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

2019 NISEI Illus. Krembler

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 łód, zadaj 2 obrażenia ciała.

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

2019 NISEI Illus. Krembler

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 Q 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 domenę 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 2 Q 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 domenę 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 2 Q 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 domenę powyżej.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

4 KWARRANTANNA CYBERDEX

PROJEKT: Bezpieczeństwo

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

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!..."
—Sektja 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 4 Q .

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!..."
—Sektja 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 4 Q .

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!..."
—Sektja 5.18.4, Podręcznik pracowników Cyberdex

2019 NISEI Illus. Krembler 128

3 FAŁSZYWY TROP

PROJEKT: Bezpieczeństwo

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

„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

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

„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

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

„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



OPERACJA: Blokada

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

Jako dodatkowy koszt wykradnięcia projektu, Runner musi wydać 4 Q , plus 2 Q za każdy znacznik rozwoju na tym projekcie.

Kryzys to prawdziwa próba lojalności. Kopnij w mrowisko, a zobaczysz gdzie pojawią się chmary mrówek.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 130

KORDON NAPD



OPERACJA: Blokada

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

Jako dodatkowy koszt wykradnięcia projektu, Runner musi wydać 4 Q , plus 2 Q za każdy znacznik rozwoju na tym projekcie.

Kryzys to prawdziwa próba lojalności. Kopnij w mrowisko, a zobaczysz gdzie pojawią się chmary mrówek.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 130

KORDON NAPD



OPERACJA: Blokada

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

Jako dodatkowy koszt wykradnięcia projektu, Runner musi wydać 4 Q , plus 2 Q za każdy znacznik rozwoju na tym projekcie.

Kryzys to prawdziwa próba lojalności. Kopnij w mrowisko, a zobaczysz gdzie pojawią się chmary mrówek.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 130