Unter der Mitternachtssonne

*Im kalten arktischen Norden beuten rücksichtslose Konzerne das Land und die Bevölkerung aus und lassen bloß Narben zurück—aber Gewerkschaftsmitglieder, Umweltaktivist*innen und alle mit Hoffnungen auf eine bessere Zukunft leisten Widerstand. Während die Sonne am Mitternachtshimmel steht, versuchen Runner*innen, die Konzerne um jeden Preis in Schach zu halten.*

Was Ist Neu

Mitternachtssonne besteht aus 185 mit Netrunner kompatiblen Karten, die auf die sieben Fraktionen des Spiels verteilt sind und fünf neue Identitäten enthalten. Diese Erweiterung führt vier neue Keyword-Mechaniken ein, die verändern, wie Spieler*innen mit dem Spiel interagieren können: Auffüllen, Ziel, Sabotage und Substanzschaden.

Neues Keyword: Sabotage

Um die Pläne des Kons zu durchkreuzen, haben die Runner*innen in *Mitternachtssonne* ein neues Werkzeug zur Verfügung. Sabotage kann bedeuten, den Kon zu infiltrieren, Protestaktionen zu organisieren, ein Transportschiff zu versenken, oder andere mit ihren Worten zu inspirieren. Ein Akt der Sabotage im richtigen Moment kann die Optionen des Kons enorm verringern und ihn dazu zwingen, schwierige Entscheidungen zu treffen.

Wie Sabotage Funktioniert

Wenn eine Karte sagt „sabotiere N“, muss der Kon insgesamt N Karten von HQ und von oben von F&E zerstören.

Der Kon entscheidet, welche Karten von HQ er zerstören will, aber er kann nur entscheiden, wie viele Karten er von oben von F&E zerstören will. Der Kon muss erst die Aufteilung entscheiden, dann werden alle Karten gleichzeitig zerstört. Die zerstörten Karten werden verdeckt ins Archiv gelegt und der Kon darf sich erst dann die von F&E zerstörten Karten anschauen, wenn die Sabotage vollständig abgehandelt ist.

Wenn in HQ oder F&E weniger als N Karten sind, muss der Kon sich so entscheiden, dass insgesamt N Karten zerstört werden. Wenn in F&E und HQ zusammengezählt weniger als N Karten sind, muss der Kon alle Karten aus beiden Zonen zerstören.

Neues Keyword: Ziel

Eine clevere Runner*in ist immer bereit, eine unverhoffte Chance oder einen Moment der Schwäche zu nutzen: Eine unbewachte Lieferung, ein heißer Tipp eines vertrauenswürdigen Freundes, eine unvorsichtige Wache oder bloß ein ungesichtertes PAD. Viele Runner*innen nennen solche Gelegenheiten Ziele und verfolgen diese für Zugriffe und Profit.

Wie Ziel Funktioniert

Wenn eine Karte dich auffordert „identifiziere dein Ziel“, dann wird ein zufälliges zentrales System (HQ, F&E, Archiv) gewählt. Dieses System ist für den Rest des Zugs „dein Ziel“. Nachdem ein System dein Ziel geworden ist, passiert erstmal nichts, aber Karten können davon auf unterschiedlichen Wegen Gebrauch machen.

Wenn du in diesem Zug schon ein Ziel durch Zufall bestimmt hast und du erneut dazu aufgefordert wirst, dein Ziel zu identifizieren, wählst du nicht erneut ein zufälliges System aus. Das System bleibt dein Ziel.

Mitternachtssonne enthält drei Karten für die zentralen Systeme, die du mischen und ziehen kannst, um dein Ziel zu identifizieren.

Neues Keyword: Auffüllen

Das Leben einer Runner*in ist voller Veränderungen und Anpassungen; Rigs werden ständig repariert oder verbessert, Verstecke verändern sich, Habseligkeiten kommen und gehen. Durch Kreativität und Können personalisieren Runner*innen ihre Werkzeuge, um mehr Performance zu erhalten, als man für möglich halten würde.

Wie Auffüllen Funktioniert

Um eine Karte „aufzufüllen“, lege 1 Wirkungszähler auf eine deiner Karten, die bereits mindestens 1 Wirkungszähler hat.

Die meisten Auffülleffekte richten sich nicht nach einem bestimmten Kartentyp. Du kannst jede deiner Karten mit einem Wirkungszähler als Ziel für diese Effekte wählen. Du kannst keine Karte auffüllen, die keine Wirkungszähler hat.

Die Karte *Auftakeln* erlaubt dir, eine Karte zu installieren und sie direkt aufzufüllen. Handle alle „wenn du X installierst“ Effekte ab, bevor du versuchst, die Karte aufzufüllen, die du installiert hast.

Neues Keyword: Substanzschaden

Sich Konzernen entgegenzustellen, ins Netz zu hacken und kybernetische Verbesserungen zu erhalten kann gefährlich sein. Manche Entscheidungen oder Begegnungen resultieren in Verletzungen, die die Runner*in fundamental verändern können, sei es physisch, psychologisch oder spirituell. Egal was passiert ist, diese Effekte sind immer permanent: Die Runner*in wird nie so sein wie vorher.

Wie Substanzschaden Funktioniert

Wie Netz- und Körperschaden auch, zwingt Substanzschaden die Runner*in dazu, zufällige Karten aus ihrem Griff zu zerstören. Im Gegensatz zu anderem Schaden reduziert jeder Punkt Substanzschaden zusätzlich das Handkartenlimit der Runner*in permanent um 1.

Wenn die Runner*in jemals ihren Zug mit einem negativen Handkartenlimit beendet, flatlined sie und verliert das Spiel, genauso wie wenn sie mehr Schaden erhält, als sie Karten im Griff hat. Ein Handkartenlimit von genau 0 führt nicht zur Flatline.

Notiz: Ältere Karten bezeichnen Substanzschaden als „Hirnschaden". Regeltechnisch sind diese Begriffe synonym.

1

Heisslaufen

EREIGNIS

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis erleide 1 Substanzschaden.

Erhalte .

Wir können die Welt ändern, wenn wir Willens sind, selbst verändert zu werden.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 3

1

Heisslaufen

EREIGNIS

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis erleide 1 Substanzschaden.

Erhalte .

Wir können die Welt ändern, wenn wir Willens sind, selbst verändert zu werden.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 3

1

Stahlhaut-Vernarbung

EREIGNIS

Ziehe 3 Karten.

Wenn dieses Ereignis aus deinem Griff oder Stapel zerstört wird, darfst du 2 Karten ziehen.

Reaktive Implantate gewinnen die Erinnerungen unserer gefallenen Kameraden zurück. Ihr Opfer ist unser Schild.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt 4

1

Stahlhaut-Vernarbung

EREIGNIS

Ziehe 3 Karten.

Wenn dieses Ereignis aus deinem Griff oder Stapel zerstört wird, darfst du 2 Karten ziehen.

Reaktive Implantate gewinnen die Erinnerungen unserer gefallenen Kameraden zurück. Ihr Opfer ist unser Schild.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt 4

1

Stahlhaut-Vernarbung

EREIGNIS

Ziehe 3 Karten.

Wenn dieses Ereignis aus deinem Griff oder Stapel zerstört wird, darfst du 2 Karten ziehen.

Reaktive Implantate gewinnen die Erinnerungen unserer gefallenen Kameraden zurück. Ihr Opfer ist unser Schild.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt 4

2

◆ Geisterzunge

HARDWARE: Kybernetik

Wenn du diese Hardware installierst, erleide 1 Substanzschaden.

Die Ausspielkosten für jedes Ereignis sind um 1 reduziert.

Den Widerstand mit entwaffnendem Charme bewaffnen.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 5

2

◆ Geisterzunge

HARDWARE: Kybernetik

Wenn du diese Hardware installierst, erleide 1 Substanzschaden.

Die Ausspielkosten für jedes Ereignis sind um 1 reduziert.

Den Widerstand mit entwaffnendem Charme bewaffnen.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 5

2

◆ Geisterzunge

HARDWARE: Kybernetik

Wenn du diese Hardware installierst, erleide 1 Substanzschaden.

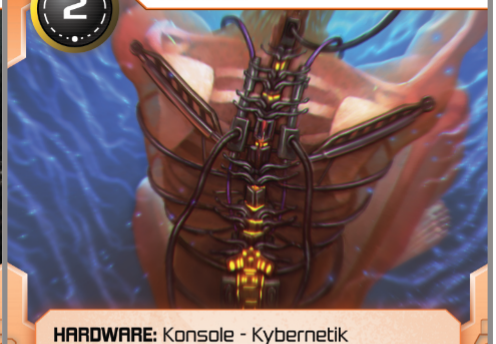
Die Ausspielkosten für jedes Ereignis sind um 1 reduziert.

Den Widerstand mit entwaffnendem Charme bewaffnen.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 5

2

◆ Mark



HARDWARE: Konsole - Kybernetik

+1

Dein maximales Handkartenlimit wird um 3 erhöht.

Wenn du diese Hardware installierst, erleide 1 Substanzschaden.

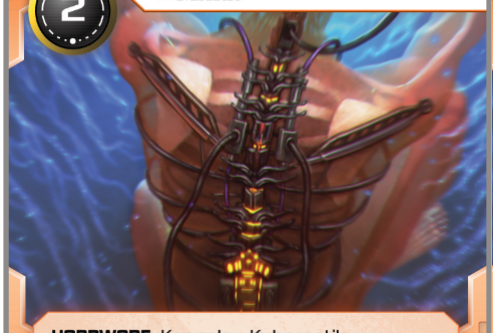
Immer wenn der Kon die Punkte für eine Agenda erzielt, sabotiere 1. *(Der Kon zerstört 1 Karte seiner Wahl aus dem HQ oder von oben von F&E.)*

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 6

2

◆ Mark



HARDWARE: Konsole - Kybernetik

+1

Dein maximales Handkartenlimit wird um 3 erhöht.

Wenn du diese Hardware installierst, erleide 1 Substanzschaden.

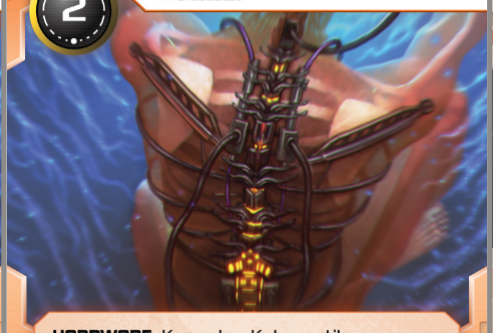
Immer wenn der Kon die Punkte für eine Agenda erzielt, sabotiere 1. *(Der Kon zerstört 1 Karte seiner Wahl aus dem HQ oder von oben von F&E.)*

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 6

2

◆ Mark



HARDWARE: Konsole - Kybernetik

+1

Dein maximales Handkartenlimit wird um 3 erhöht.

Wenn du diese Hardware installierst, erleide 1 Substanzschaden.

Immer wenn der Kon die Punkte für eine Agenda erzielt, sabotiere 1. *(Der Kon zerstört 1 Karte seiner Wahl aus dem HQ oder von oben von F&E.)*

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 6

5

Behemoth

2

PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, erleide 1 Substanzschaden.

Dieses Programm erhält +1 Stärke für jeden Substanzschaden, den du dieses Spiel erhalten hast.

Interface → **1**: Schalte eine beliebige Anzahl von Subroutinen einer **Barriere** aus.

Er sprach nicht, aber ich wusste genau was er wollte und was ich tun musste.

2

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 7

5

Behemoth

2

PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, erleide 1 Substanzschaden.

Dieses Programm erhält +1 Stärke für jeden Substanzschaden, den du dieses Spiel erhalten hast.

Interface → **1**: Schalte eine beliebige Anzahl von Subroutinen einer **Barriere** aus.

Er sprach nicht, aber ich wusste genau was er wollte und was ich tun musste.

2

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 7

5

Behemoth

2

PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, erleide 1 Substanzschaden.

Dieses Programm erhält +1 Stärke für jeden Substanzschaden, den du dieses Spiel erhalten hast.

Interface → **1**: Schalte eine beliebige Anzahl von Subroutinen einer **Barriere** aus.

Er sprach nicht, aber ich wusste genau was er wollte und was ich tun musste.

2

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 7

1

◆ Avgustina Ivanovskaya

RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug ein **Virus**-Programm installierst, sabotiere 1. *(Der Kon zerstört 1 Karte seiner Wahl aus dem HQ oder von oben von F&E.)*

„Manchmal erfordert es... direktere Aktionen, eine Gewerkschaft zu repräsentieren."

2022 NISEI Illus. Dave Lee 8

1

◆ Avgustina Ivanovskaya

RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug ein **Virus**-Programm installierst, sabotiere 1. *(Der Kon zerstört 1 Karte seiner Wahl aus dem HQ oder von oben von F&E.)*

„Manchmal erfordert es... direktere Aktionen, eine Gewerkschaft zu repräsentieren."

2022 NISEI Illus. Dave Lee 8

1

◆ Avgustina Ivanovskaya

RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug ein **Virus**-Programm installierst, sabotiere 1. *(Der Kon zerstört 1 Karte seiner Wahl aus dem HQ oder von oben von F&E.)*

„Manchmal erfordert es... direktere Aktionen, eine Gewerkschaft zu repräsentieren."

2022 NISEI Illus. Dave Lee 8

1

Setz Es In Brand!

RESSOURCE: Sabotage

, , erleide 1 Substanzschaden: Führe einen Run auf ein ausgelagertes System durch. Während dieses Runs verlieren Karten in der Wurzel des angegriffenen Systems alle Fähigkeiten. Wenn der Run erfolgreich ist, zerstöre alle Karten in der Wurzel des angegriffenen Systems.

Ein einziger Funke ist alles, was es braucht, um Milliarden von Credits zu zerstören... oder um die Verwesung wegzubrennen, die unsere Welt verwüstet.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 9

Setz Es In Brand!

1

RESSOURCE: Sabotage

, , erleide 1 Substanzschaden: Führe einen Run auf ein ausgelagertes System durch. Während dieses Runs verlieren Karten in der Wurzel des angegriffenen Systems alle Fähigkeiten. Wenn der Run erfolgreich ist, zerstöre alle Karten in der Wurzel des angegriffenen Systems.

Ein einziger Funke ist alles, was es braucht, um Milliarden von Credits zu zerstören... oder um die Verwesung wegzubrennen, die unsere Welt verwüstet.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 9

Setz Es In Brand!

1

RESSOURCE: Sabotage

, , erleide 1 Substanzschaden: Führe einen Run auf ein ausgelagertes System durch. Während dieses Runs verlieren Karten in der Wurzel des angegriffenen Systems alle Fähigkeiten. Wenn der Run erfolgreich ist, zerstöre alle Karten in der Wurzel des angegriffenen Systems.

Ein einziger Funke ist alles, was es braucht, um Milliarden von Credits zu zerstören... oder um die Verwesung wegzubrennen, die unsere Welt verwüstet.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 9

◆ Die Verzwillingung

3

RESSOURCE: Virtuell

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Credits von einer installierten Karte ausgibst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Immer wenn du HQ oder F&E knackst, darfst du bis zu 2 gehostete Wirkungszähler entfernen, um auf ebensoviele zusätzliche Karten zuzugreifen.

Alles faltet sich zurück, und zurück, zusammen als Eines.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 10

◆ Die Verzwillingung

3

RESSOURCE: Virtuell

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Credits von einer installierten Karte ausgibst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Immer wenn du HQ oder F&E knackst, darfst du bis zu 2 gehostete Wirkungszähler entfernen, um auf ebensoviele zusätzliche Karten zuzugreifen.

Alles faltet sich zurück, und zurück, zusammen als Eines.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 10

◆ Die Verzwillingung

3

RESSOURCE: Virtuell

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Credits von einer installierten Karte ausgibst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Immer wenn du HQ oder F&E knackst, darfst du bis zu 2 gehostete Wirkungszähler entfernen, um auf ebensoviele zusätzliche Karten zuzugreifen.

Alles faltet sich zurück, und zurück, zusammen als Eines.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 10

Nyusha „Sable“ Sintashta

Symphonisches Genie

0

4

IDENTITÄT: G-mod

Wenn dein Zug beginnt, identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run auf dein Ziel durchführst, erhalte .

45

15

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti 11

Carpe Diem

1

EREIGNIS: Run

Identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Erhalte 4. Du darfst einen Run auf dein Ziel durchführen.

Der beste Moment zum Zuhören ist, wenn andere dir zuhören.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti 12

Carpe Diem

1

EREIGNIS: Run

Identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Erhalte 4. Du darfst einen Run auf dein Ziel durchführen.

Der beste Moment zum Zuhören ist, wenn andere dir zuhören.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti 12

Carpe Diem

1

EREIGNIS: Run

Identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Erhalte 4. Du darfst einen Run auf dein Ziel durchführen.

Der beste Moment zum Zuhören ist, wenn andere dir zuhören.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti 12

1 Einfädeln

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Bei Erfolg, greife auf 1 Karte in der Wurzel eines anderen Systems zu, anstatt das angegriffene System zu knacken. Falls diese Karte eine Agenda ist, kannst du sie während dieses Zugriffs weder stehlen noch zerstören.

Neneciğim wäre stolz.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 13

1 Einfädeln

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Bei Erfolg, greife auf 1 Karte in der Wurzel eines anderen Systems zu, anstatt das angegriffene System zu knacken. Falls diese Karte eine Agenda ist, kannst du sie während dieses Zugriffs weder stehlen noch zerstören.

Neneciğim wäre stolz.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 13

1 Einfädeln

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Bei Erfolg, greife auf 1 Karte in der Wurzel eines anderen Systems zu, anstatt das angegriffene System zu knacken. Falls diese Karte eine Agenda ist, kannst du sie während dieses Zugriffs weder stehlen noch zerstören.

Neneciğim wäre stolz.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 13

2 ◆ PAN-Gewebe

HARDWARE: Kybernetik

Wenn du diese Hardware installierst, erleide 1 Körper-Schaden.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ durchführst, verliert der Kon 1. Wenn er das tut, erhältst du 1.

Credits mit der sanftesten Berührung abschöpfen.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 14

2 ◆ PAN-Gewebe

HARDWARE: Kybernetik

Wenn du diese Hardware installierst, erleide 1 Körper-Schaden.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ durchführst, verliert der Kon 1. Wenn er das tut, erhältst du 1.

Credits mit der sanftesten Berührung abschöpfen.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 14

2 ◆ PAN-Gewebe

HARDWARE: Kybernetik

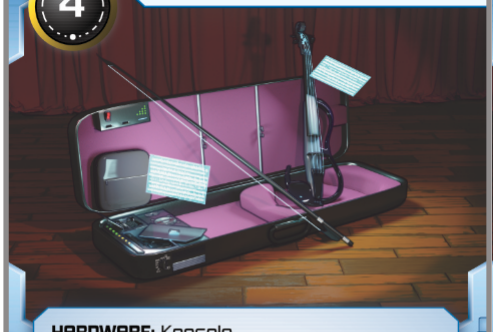
Wenn du diese Hardware installierst, erleide 1 Körper-Schaden.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ durchführst, verliert der Kon 1. Wenn er das tut, erhältst du 1.

Credits mit der sanftesten Berührung abschöpfen.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 14

4 ◆ Virtuosin



HARDWARE: Konsole

+1

Wenn dein Zug beginnt, identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run auf dein Ziel durchführst, falls dieses System HQ ist, greife auf 1 zusätzliche Karte im HQ zu, wenn du es knackst. Andernfalls knacke HQ wenn der Run endet.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

4 ◆ Virtuosin

HARDWARE: Konsole

+1

Wenn dein Zug beginnt, identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run auf dein Ziel durchführst, falls dieses System HQ ist, greife auf 1 zusätzliche Karte im HQ zu, wenn du es knackst. Andernfalls knacke HQ wenn der Run endet.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

4 ◆ Virtuosin

HARDWARE: Konsole

+1

Wenn dein Zug beginnt, identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run auf dein Ziel durchführst, falls dieses System HQ ist, greife auf 1 zusätzliche Karte im HQ zu, wenn du es knackst. Andernfalls knacke HQ wenn der Run endet.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

Fadenspiel

PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

Die Ladekosten von jedem **Code-Zugang** sind um 1 erhöht.

Interface → **1:** Schalte 1 Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

1: +1 Stärke.

Ich zeige dir einen Teppich, einen Fisch, eine magische Geschichte...

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

Fadenspiel

PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

Die Ladekosten von jedem **Code-Zugang** sind um 1 erhöht.

Interface → **1:** Schalte 1 Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

1: +1 Stärke.

Ich zeige dir einen Teppich, einen Fisch, eine magische Geschichte...

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

Fadenspiel

PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

Die Ladekosten von jedem **Code-Zugang** sind um 1 erhöht.

Interface → **1:** Schalte 1 Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

1: +1 Stärke.

Ich zeige dir einen Teppich, einen Fisch, eine magische Geschichte...

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

Cezve

PROGRAMM

2 *(Wenn du diese Karte installierst und bevor dein Zug beginnt, fülle auf 2 gehostete Credits auf.)*

Verwende gehostete Credits während Runs auf zentrale Systeme.

Das Gefühl von Kaffee so fein wie Mehl, der Geruch von karamellisiertem Zucker, die sanfte Hitze der Flamme. Ein Ritual, das ich niemals vergesse.

–

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

Cezve

PROGRAMM

2 *(Wenn du diese Karte installierst und bevor dein Zug beginnt, fülle auf 2 gehostete Credits auf.)*

Verwende gehostete Credits während Runs auf zentrale Systeme.

Das Gefühl von Kaffee so fein wie Mehl, der Geruch von karamellisiertem Zucker, die sanfte Hitze der Flamme. Ein Ritual, das ich niemals vergesse.

–

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

Cezve

PROGRAMM

2 *(Wenn du diese Karte installierst und bevor dein Zug beginnt, fülle auf 2 gehostete Credits auf.)*

Verwende gehostete Credits während Runs auf zentrale Systeme.

Das Gefühl von Kaffee so fein wie Mehl, der Geruch von karamellisiertem Zucker, die sanfte Hitze der Flamme. Ein Ritual, das ich niemals vergesse.

–

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

Revolver

PROGRAMM: Eisbrecher - Killer - Waffe

Wenn du dieses Programm installierst, lege 6 Wirkungszähler darauf.

Interface → 🗑 oder **gehosteter Wirkungszähler:** Schalte 1 Subroutine eines **Wächters** aus.

2: +3 Stärke.

„Ziel mit deinem Auge. Schieß mit deinem Geist. Durchbrich mit deiner Seele.“ —Sundog

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

Revolver

PROGRAMM: Eisbrecher - Killer - Waffe

Wenn du dieses Programm installierst, lege 6 Wirkungszähler darauf.

Interface → 🗑 oder **gehosteter Wirkungszähler:** Schalte 1 Subroutine eines **Wächters** aus.

2: +3 Stärke.

„Ziel mit deinem Auge. Schieß mit deinem Geist. Durchbrich mit deiner Seele.“ —Sundog

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

Revolver

PROGRAMM: Eisbrecher - Killer - Waffe

Wenn du dieses Programm installierst, lege 6 Wirkungszähler darauf.

Interface → 🗑 oder **gehosteter Wirkungszähler:** Schalte 1 Subroutine eines **Wächters** aus.

2: +3 Stärke.

„Ziel mit deinem Auge. Schieß mit deinem Geist. Durchbrich mit deiner Seele.“ —Sundog

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

Rückstich

2

RESSOURCE: Virtuell

Wenn dein Zug beginnt, identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Immer wenn du während eines Runs auf dein Ziel auf ein Ice triffst, darfst du diese Ressource zerstören, um dieses Ice zu umgehen.

Ein Schritt zurück. In Deckung. Zwei Schritt vorwärts. Wiederholen, dann gut sichern.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

Rückstich

2

RESSOURCE: Virtuell

Wenn dein Zug beginnt, identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Immer wenn du während eines Runs auf dein Ziel auf ein Ice triffst, darfst du diese Ressource zerstören, um dieses Ice zu umgehen.

Ein Schritt zurück. In Deckung. Zwei Schritt vorwärts. Wiederholen, dann gut sichern.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

Rückstich

2

RESSOURCE: Virtuell

Wenn dein Zug beginnt, identifiziere dein Ziel. *(Wenn du kein Ziel hast, wird ein zufälliges zentrales System für diesen Zug dein Ziel.)*

Immer wenn du während eines Runs auf dein Ziel auf ein Ice triffst, darfst du diese Ressource zerstören, um dieses Ice zu umgehen.

Ein Schritt zurück. In Deckung. Zwei Schritt vorwärts. Wiederholen, dann gut sichern.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

Nichts Ist Umsonst

0

RESSOURCE

: Erhalte 3 .

: Entferne 1 Markierung.

Wenn wir irgendwas von unseren Androiden-Cousins lernen können, ist es, dass es keine Abkürzungen auf dem Weg zur Perfektion gibt. Ziehe alle Optionen in Betracht.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

Nichts Ist Umsonst

0

RESSOURCE

: Erhalte 3 .

: Entferne 1 Markierung.

Wenn wir irgendwas von unseren Androiden-Cousins lernen können, ist es, dass es keine Abkürzungen auf dem Weg zur Perfektion gibt. Ziehe alle Optionen in Betracht.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

Nichts Ist Umsonst

0

RESSOURCE

: Erhalte 3 .

: Entferne 1 Markierung.

Wenn wir irgendwas von unseren Androiden-Cousins lernen können, ist es, dass es keine Abkürzungen auf dem Weg zur Perfektion gibt. Ziehe alle Optionen in Betracht.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

Kapitänin Padma Isbister

0

4

Furchtlose Entdeckerin

IDENTITÄT: Cyborg

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Run auf F&E beginnt, darfst du 1 deiner installierten Karten auffüllen. *(Füge 1 Wirkungszähler zu einer Karte hinzu, die schon einen hat.)*

Die See ist alles; ihr Atem muss rein und gesund bleiben.

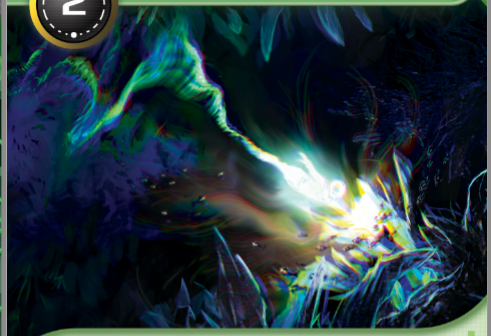
45

15

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti 21

Tauchgang

2



EREIGNIS

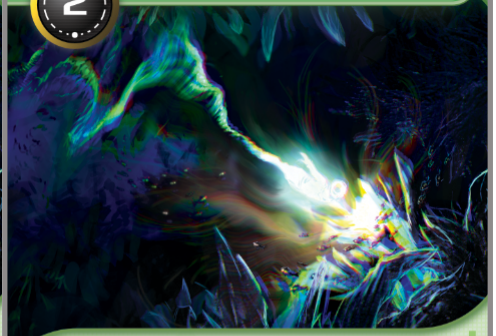
Kann nur gespielt werden, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ, F&E und das Archiv durchgeführt hast.

Der Kon muss die obersten 8 Karten von F&E aufgedeckt beiseitelegen. Greife auf 1 dieser Karten zu. Du darfst ausgeben, um auf 1 andere dieser Karten zuzugreifen. Dann mischt der Kon die beiseitegelegten Karten in F&E.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 22

Tauchgang

2



EREIGNIS

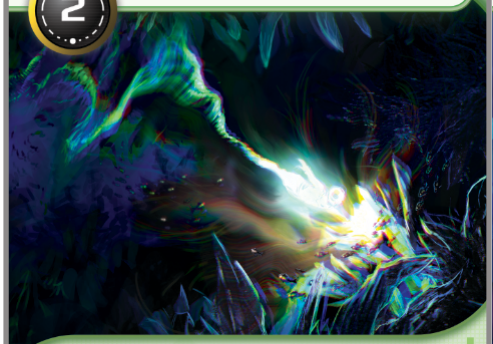
Kann nur gespielt werden, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ, F&E und das Archiv durchgeführt hast.

Der Kon muss die obersten 8 Karten von F&E aufgedeckt beiseitelegen. Greife auf 1 dieser Karten zu. Du darfst ausgeben, um auf 1 andere dieser Karten zuzugreifen. Dann mischt der Kon die beiseitegelegten Karten in F&E.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 22

2

Tauchgang



EREIGNIS

Kann nur gespielt werden, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ, F&E und das Archiv durchgeführt hast.

Der Kon muss die obersten 8 Karten von F&E aufgedeckt beiseitelegen. Greife auf 1 dieser Karten zu. Du darfst ⓪ ausgeben, um auf 1 andere dieser Karten zuzugreifen. Dann mischt der Kon die beiseitegelegten Karten in F&E.

1

In Die Tiefen

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Bei Erfolg, führe 1 der folgenden Effekte, den du in diesem Run noch nicht ausgeführt hast, für jedes Mal, welches du während des Runs an Ice vorbeigekommen bist, aus.

- Erhalte 4⓪.
- Durchsuche deinen Stapel nach einem Programm. Installiere es.
- Fülle 1 deiner installierten Karten auf.

1

In Die Tiefen

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Bei Erfolg, führe 1 der folgenden Effekte, den du in diesem Run noch nicht ausgeführt hast, für jedes Mal, welches du während des Runs an Ice vorbeigekommen bist, aus.

- Erhalte 4⓪.
- Durchsuche deinen Stapel nach einem Programm. Installiere es.
- Fülle 1 deiner installierten Karten auf.

1

In Die Tiefen

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Bei Erfolg, führe 1 der folgenden Effekte, den du in diesem Run noch nicht ausgeführt hast, für jedes Mal, welches du während des Runs an Ice vorbeigekommen bist, aus.

- Erhalte 4⓪.
- Durchsuche deinen Stapel nach einem Programm. Installiere es.
- Fülle 1 deiner installierten Karten auf.

0

Auftakeln

EREIGNIS: Mod

Installiere 1 Programm oder Hardware aus deinem Griff und bezahle 3⓪ weniger. Falls möglich, darfst du diese Karte auffüllen. *(Falls sich ein Wirkungszähler auf ihr befindet, füge einen weiteren hinzu.)*

Der Lärm stört Edie nicht. Sie ist glücklich, solange sie in der Nähe ist.

0

Auftakeln

EREIGNIS: Mod

Installiere 1 Programm oder Hardware aus deinem Griff und bezahle 3⓪ weniger. Falls möglich, darfst du diese Karte auffüllen. *(Falls sich ein Wirkungszähler auf ihr befindet, füge einen weiteren hinzu.)*

Der Lärm stört Edie nicht. Sie ist glücklich, solange sie in der Nähe ist.

0

Auftakeln

EREIGNIS: Mod

Installiere 1 Programm oder Hardware aus deinem Griff und bezahle 3⓪ weniger. Falls möglich, darfst du diese Karte auffüllen. *(Falls sich ein Wirkungszähler auf ihr befindet, füge einen weiteren hinzu.)*

Der Lärm stört Edie nicht. Sie ist glücklich, solange sie in der Nähe ist.

8

◆ *Endurance*

HARDWARE: Konsole - Vehikel

+2❒

Wenn du diese Hardware installierst, lege 3 Wirkungszähler darauf.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run durchführst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Hardware.

2 gehostete Wirkungszähler: Schalte bis zu 2 Subroutinen aus.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

8

◆ *Endurance*

HARDWARE: Konsole - Vehikel

+2❒

Wenn du diese Hardware installierst, lege 3 Wirkungszähler darauf.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run durchführst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Hardware.

2 gehostete Wirkungszähler: Schalte bis zu 2 Subroutinen aus.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

8

◆ *Endurance*

HARDWARE: Konsole - Vehikel

+2

Wenn du diese Hardware installierst, lege 3 Wirkungszähler darauf.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run durchführst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Hardware.

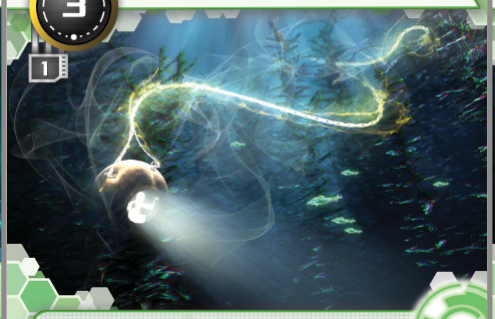
2 gehosteter Wirkungszähler: Schalte bis zu 2 Subroutinen aus.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

3

1

Hyperbar



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

Wenn du dieses Programm installierst, lege 1 Wirkungszähler darauf.

Dieses Programm erhält +1 Stärke für jeden gehosteten Wirkungszähler.

Interface → **1**: Schalte 1 Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

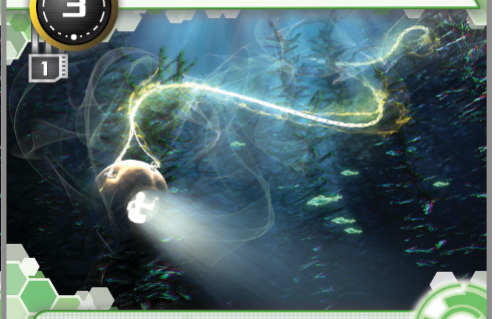
2: Lege 1 Wirkungszähler auf dieses Programm.

0

3

1

Hyperbar



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

Wenn du dieses Programm installierst, lege 1 Wirkungszähler darauf.

Dieses Programm erhält +1 Stärke für jeden gehosteten Wirkungszähler.

Interface → **1**: Schalte 1 Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

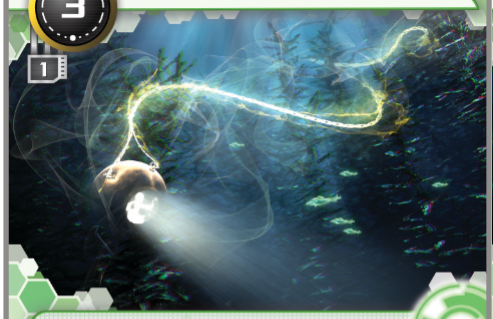
2: Lege 1 Wirkungszähler auf dieses Programm.

0

3

1

Hyperbar



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

Wenn du dieses Programm installierst, lege 1 Wirkungszähler darauf.

Dieses Programm erhält +1 Stärke für jeden gehosteten Wirkungszähler.

Interface → **1**: Schalte 1 Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

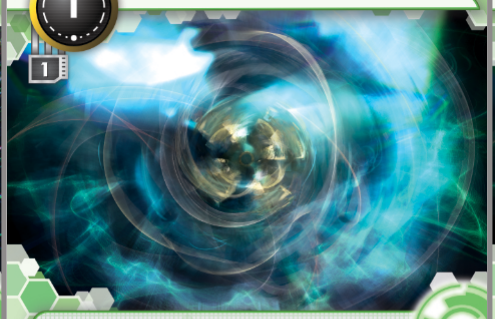
2: Lege 1 Wirkungszähler auf dieses Programm.

0

1

1

Propeller



PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, lege 4 Wirkungszähler darauf.

Interface → **1**: Schalte 1 Subroutine einer **Barriere** aus

Gehosteter Wirkungszähler: +2 Stärke.

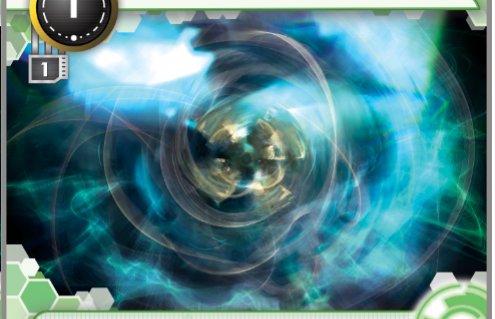
Im Netz kann greifbarer Raum wie gewünscht manipuliert werden, Hydrodynamik spielt bei der Ice-Entwicklung selten eine Rolle.

0

1

1

Propeller



PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, lege 4 Wirkungszähler darauf.

Interface → **1**: Schalte 1 Subroutine einer **Barriere** aus

Gehosteter Wirkungszähler: +2 Stärke.

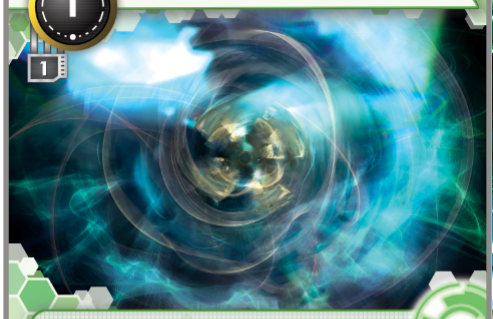
Im Netz kann greifbarer Raum wie gewünscht manipuliert werden, Hydrodynamik spielt bei der Ice-Entwicklung selten eine Rolle.

0

1

1

Propeller



PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, lege 4 Wirkungszähler darauf.

Interface → **1**: Schalte 1 Subroutine einer **Barriere** aus

Gehosteter Wirkungszähler: +2 Stärke.

Im Netz kann greifbarer Raum wie gewünscht manipuliert werden, Hydrodynamik spielt bei der Ice-Entwicklung selten eine Rolle.

0

1

◆ Daeg, Erster Netz-Maater

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Immer wenn die Punkte für eine Agenda erzielt werden, oder du eine Agenda stiehlst, darfst du 1 deiner installierten Karten auffüllen. *(Füge 1 Wirkungszähler zu einer Karte hinzu, die schon einen hat.)*

„Das ist er, ganz vorne, und dann Scout, Quietschi, Jonesy, Parker, Buča, Stiefelchen... du weißt, was ich meine."

1

◆ Daeg, Erster Netz-Maater

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Immer wenn die Punkte für eine Agenda erzielt werden, oder du eine Agenda stiehlst, darfst du 1 deiner installierten Karten auffüllen. *(Füge 1 Wirkungszähler zu einer Karte hinzu, die schon einen hat.)*

„Das ist er, ganz vorne, und dann Scout, Quietschi, Jonesy, Parker, Buča, Stiefelchen... du weißt, was ich meine."

1

◆ Daeg, Erster Netz-Maater

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Immer wenn die Punkte für eine Agenda erzielt werden, oder du eine Agenda stiehlst, darfst du 1 deiner installierten Karten auffüllen. *(Füge 1 Wirkungszähler zu einer Karte hinzu, die schon einen hat.)*

„Das ist er, ganz vorne, und dann Scout, Quietschi, Jonesy, Parker, Buča, Stiefelchen... du weißt, was ich meine."

3

Umwelttest

RESSOURCE

Immer wenn du ein Programm oder eine Hardware installierst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Wenn sich 4 oder mehr Wirkungszähler darauf befinden, zerstöre diese Ressource und erhalte 9.

„Warum wir hier sind? Weil niemand sonst unabhängige Tests durchführen wird."

—Padma Isbister

3

Umwelttest

RESSOURCE

Immer wenn du ein Programm oder eine Hardware installierst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Wenn sich 4 oder mehr Wirkungszähler darauf befinden, zerstöre diese Ressource und erhalte 9.

„Warum wir hier sind? Weil niemand sonst unabhängige Tests durchführen wird."

—Padma Isbister

3

Umwelttest

RESSOURCE

Immer wenn du ein Programm oder eine Hardware installierst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Wenn sich 4 oder mehr Wirkungszähler darauf befinden, zerstöre diese Ressource und erhalte 9.

„Warum wir hier sind? Weil niemand sonst unabhängige Tests durchführen wird."

—Padma Isbister

0

Stoneship-Kartenraum

RESSOURCE: Ort

: Ziehe 2 Karten.

: Fülle 1 deiner installierten Karten auf.

Jedes Schiff ist ein Zuhause, und jedes Zuhause braucht ein Herz.

0

Stoneship-Kartenraum

RESSOURCE: Ort

: Ziehe 2 Karten.

: Fülle 1 deiner installierten Karten auf.

Jedes Schiff ist ein Zuhause, und jedes Zuhause braucht ein Herz.

0

Stoneship-Kartenraum

RESSOURCE: Ort

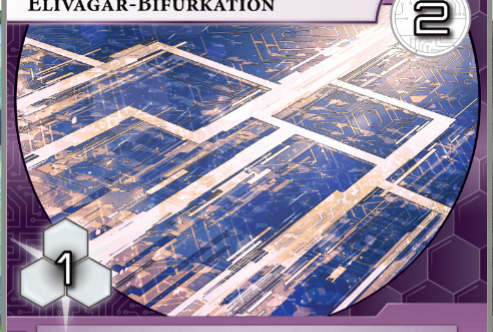
: Ziehe 2 Karten.

: Fülle 1 deiner installierten Karten auf.

Jedes Schiff ist ein Zuhause, und jedes Zuhause braucht ein Herz.

Élivágar-Bifurkation

2



1

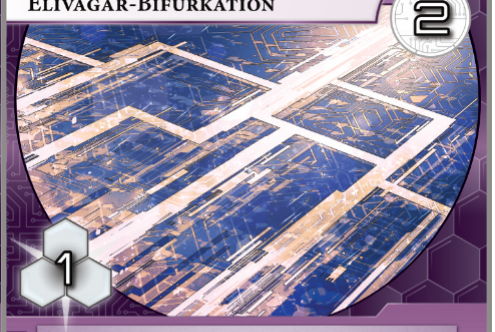
AGENDA: Sicherheit

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du 1 installierte Karte entladen.

Für die hellsten Köpfe, die je designt wurden, sind uralte Paradoxe bloße Geschichten für Kinder.

Élivágar-Bifurkation

2



1

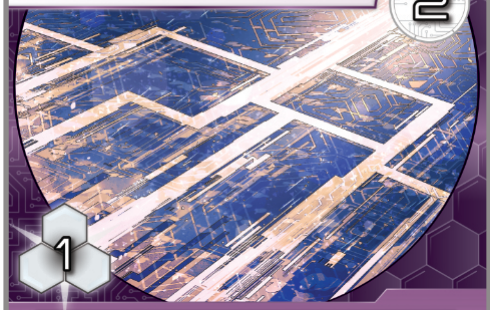
AGENDA: Sicherheit

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du 1 installierte Karte entladen.

Für die hellsten Köpfe, die je designt wurden, sind uralte Paradoxe bloße Geschichten für Kinder.

Élivágar-Bifurkation

2



1

AGENDA: Sicherheit

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du 1 installierte Karte entladen.

Für die hellsten Köpfe, die je designt wurden, sind uralte Paradoxe bloße Geschichten für Kinder.

Midnight-3 Arkologie

4

2

AGENDA: Erweiterung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, ziehe 3 Karten. Überspringe deinen Ablegeschritt in diesem Zug.

„Midnight-3 leuchtet mit einer einladenden Wärme, die dem gebrochenen Versprechen im Inneren widerspricht. Alles, was dort auf dich wartet, ist lebenslange Leibeigenschaft."

—Sundog

Midnight-3 Arkologie

4

2

AGENDA: Erweiterung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, ziehe 3 Karten. Überspringe deinen Ablegeschritt in diesem Zug.

„Midnight-3 leuchtet mit einer einladenden Wärme, die dem gebrochenen Versprechen im Inneren widerspricht. Alles, was dort auf dich wartet, ist lebenslange Leibeigenschaft."

—Sundog

Midnight-3 Arkologie

4

2

AGENDA: Erweiterung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, ziehe 3 Karten. Überspringe deinen Ablegeschritt in diesem Zug.

„Midnight-3 leuchtet mit einer einladenden Wärme, die dem gebrochenen Versprechen im Inneren widerspricht. Alles, was dort auf dich wartet, ist lebenslange Leibeigenschaft."

—Sundog

Zufluchts-Kampagne

4

AKTIVPOSTEN: Werbung

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 2 .

„Das Versprechen eines neuen Zuhauses, sicherer Arbeit und freundlicher Nachbarn zieht zehntausende Öko-Flüchtlinge an, egal aus welcher Ecke der Welt sie kommen."

—Thule Arbeitendenhandbuch

4

Zufluchts-Kampagne

4

AKTIVPOSTEN: Werbung

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 2 .

„Das Versprechen eines neuen Zuhauses, sicherer Arbeit und freundlicher Nachbarn zieht zehntausende Öko-Flüchtlinge an, egal aus welcher Ecke der Welt sie kommen."

—Thule Arbeitendenhandbuch

4

Zufluchts-Kampagne

4

AKTIVPOSTEN: Werbung

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 2 .

„Das Versprechen eines neuen Zuhauses, sicherer Arbeit und freundlicher Nachbarn zieht zehntausende Öko-Flüchtlinge an, egal aus welcher Ecke der Welt sie kommen."

—Thule Arbeitendenhandbuch

4

Bioroiden-Modell Trieste

2

AKTIVPOSTEN: Bioroid

Wenn du diesen Aktivposten lädst, wähle 1 geladenes **Bioroid**-Ice aus.

Fähigkeiten von Runnerinnen-Karten können keine Subroutinen auf dem gewählten Ice ausschalten.

In Tiefen, die kein menschlicher Tech erreichen kann, kann ein Trieste-Stellvertreter eine Gedankenwelt mit unvergleichlicher Präzision manipulieren.

Entwickelt von Oliver „Pinsel" Siccha, World Champion 2019

3

Bioroiden-Modell Trieste

2

AKTIVPOSTEN: Bioroid

Wenn du diesen Aktivposten lädst, wähle 1 geladenes **Bioroid**-Ice aus.

Fähigkeiten von Runnerinnen-Karten können keine Subroutinen auf dem gewählten Ice ausschalten.

In Tiefen, die kein menschlicher Tech erreichen kann, kann ein Trieste-Stellvertreter eine Gedankenwelt mit unvergleichlicher Präzision manipulieren.

Entwickelt von Oliver „Pinsel" Siccha, World Champion 2019

3

2

Bioroiden-Modell Trieste

AKTIVPOSTEN: Bioroid

Wenn du diesen Aktivposten lädst, wähle 1 geladenes **Bioroid**-Ice aus.

Fähigkeiten von Runnerinnen-Karten können keine Subroutinen auf dem gewählten Ice ausschalten.

In Tiefen, die kein menschlicher Tech erreichen kann, kann ein Trieste-Stellvertreter eine Gedankenwelt mit unvergleichlicher Präzision manipulieren.

Entwickelt von Oliver „Pinsel" Sicha, World Champion 2019

3

2022 NISEI Illus. Dimik

34

2

Echo

ICE: Barriere - Harmonisch

Immer wenn du ein **Harmonisch**-Ice lädst, lege 1 Wirkungszähler auf dieses Ice.

Dieses Ice erhält „↳ Beende den Run." für jeden gehosteten Wirkungszähler.

Beende den Run.
Beende den Run.
Beende den Run.
Beende den Run.

0

2022 NISEI Illus. Jakuza

35

2

Echo

ICE: Barriere - Harmonisch

Immer wenn du ein **Harmonisch**-Ice lädst, lege 1 Wirkungszähler auf dieses Ice.

Dieses Ice erhält „↳ Beende den Run." für jeden gehosteten Wirkungszähler.

Beende den Run.
Beende den Run.
Beende den Run.
Beende den Run.

0

2022 NISEI Illus. Jakuza

35

2

Echo

ICE: Barriere - Harmonisch

Immer wenn du ein **Harmonisch**-Ice lädst, lege 1 Wirkungszähler auf dieses Ice.

Dieses Ice erhält „↳ Beende den Run." für jeden gehosteten Wirkungszähler.

Beende den Run.
Beende den Run.
Beende den Run.
Beende den Run.

0

2022 NISEI Illus. Jakuza

35

5

Hákarl 1.0

ICE: Barriere - Bioroid - AP

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du eine andere installierte Karte entladen. Falls du dies tust, kann die Runnerin für den Rest dieses Zuges keine auf **Bioroid**-Ice aufgedruckten bezahlten Fähigkeiten nutzen.

Verliere ⌀: Schalte 1 Subroutine auf diesem Ice aus. Diese Fähigkeit kann nur von der Runnerin benutzt werden.

↳ Verursache 1 Substanzschaden.

↳ Beende den Run.

4

2022 NISEI Illus. Jakuza

36

5

Hákarl 1.0

ICE: Barriere - Bioroid - AP

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du eine andere installierte Karte entladen. Falls du dies tust, kann die Runnerin für den Rest dieses Zuges keine auf **Bioroid**-Ice aufgedruckten bezahlten Fähigkeiten nutzen.

Verliere ⌀: Schalte 1 Subroutine auf diesem Ice aus. Diese Fähigkeit kann nur von der Runnerin benutzt werden.

↳ Verursache 1 Substanzschaden.

↳ Beende den Run.

4

2022 NISEI Illus. Jakuza

36

5

Hákarl 1.0

ICE: Barriere - Bioroid - AP

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du eine andere installierte Karte entladen. Falls du dies tust, kann die Runnerin für den Rest dieses Zuges keine auf **Bioroid**-Ice aufgedruckten bezahlten Fähigkeiten nutzen.

Verliere ⌀: Schalte 1 Subroutine auf diesem Ice aus. Diese Fähigkeit kann nur von der Runnerin benutzt werden.

↳ Verursache 1 Substanzschaden.

↳ Beende den Run.

4

2022 NISEI Illus. Jakuza

36

2

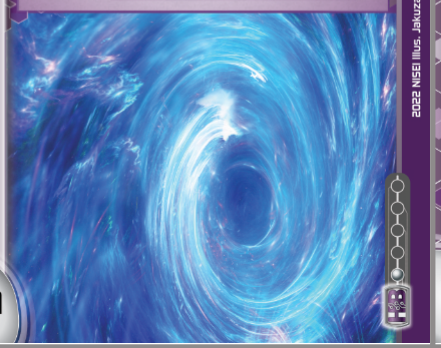
Welle

ICE: Code-Zugang - Harmonisch

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du F&E nach einem Ice durchsuchen und es aufdecken. *(Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.)* Füge das Ice zum HQ hinzu.

↳ Erhalte 1 für jedes geladene **Harmonisch**-Ice.

In Netzwerken ist Wachstum exponentiell.



3

2022 NISEI Illus. Jakuza

37

2

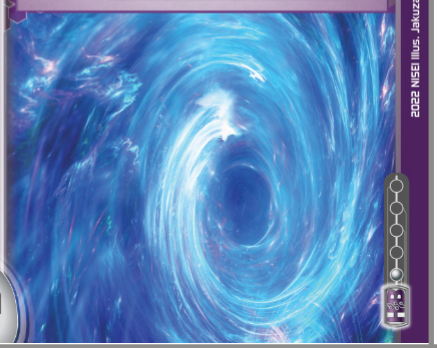
Welle

ICE: Code-Zugang - Harmonisch

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du F&E nach einem Ice durchsuchen und es aufdecken. *(Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.)* Füge das Ice zum HQ hinzu.

↳ Erhalte 1 für jedes geladene **Harmonisch**-Ice.

In Netzwerken ist Wachstum exponentiell.



3

2022 NISEI Illus. Jakuza

37

2

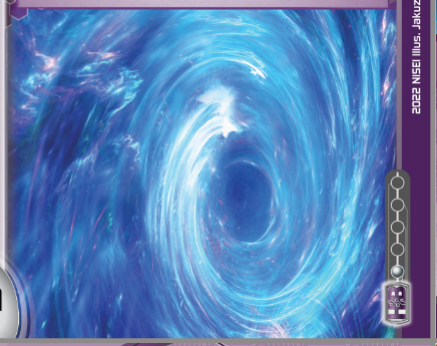
Welle

ICE: Code-Zugang - Harmonisch

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du F&E nach einem Ice durchsuchen und es aufdecken. *(Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.)* Füge das Ice zum HQ hinzu.

↳ Erhalte 1 für jedes geladene **Harmonisch**-Ice.

In Netzwerken ist Wachstum exponentiell.



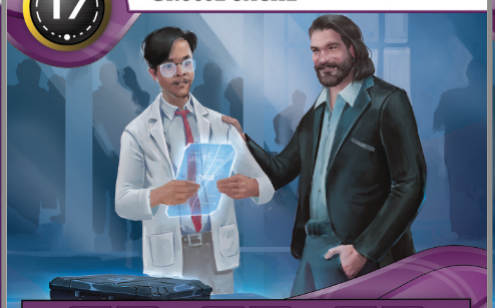
2022 NISEI Illus. Jakuza

37

m

17

Grosse Sache



OPERATION: Final

Nachdem du diese Operation ausgeführt hast, beende deine Aktionsphase.

Lege 4 Entwicklungsmarker auf 1 installierte Karte. Falls möglich, darfst du die Punkte für diese Karte erzielen.

Entferne diese Operation aus dem Spiel.

Entwickelt von Sam Sued, North American Champion 2018

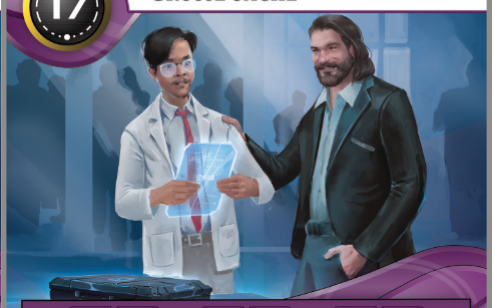
3

2022 NISEI Illus. Dimik

38

17

Grosse Sache



OPERATION: Final

Nachdem du diese Operation ausgeführt hast, beende deine Aktionsphase.

Lege 4 Entwicklungsmarker auf 1 installierte Karte. Falls möglich, darfst du die Punkte für diese Karte erzielen.

Entferne diese Operation aus dem Spiel.

Entwickelt von Sam Sued, North American Champion 2018

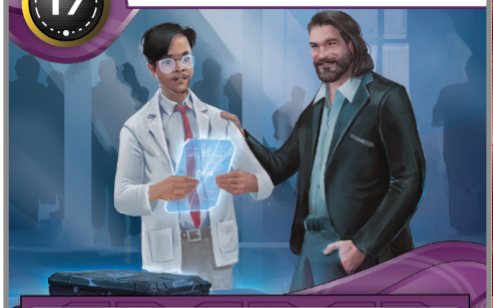
3

2022 NISEI Illus. Dimik

38

17

Grosse Sache



OPERATION: Final

Nachdem du diese Operation ausgeführt hast, beende deine Aktionsphase.

Lege 4 Entwicklungsmarker auf 1 installierte Karte. Falls möglich, darfst du die Punkte für diese Karte erzielen.

Entferne diese Operation aus dem Spiel.

Entwickelt von Sam Sued, North American Champion 2018

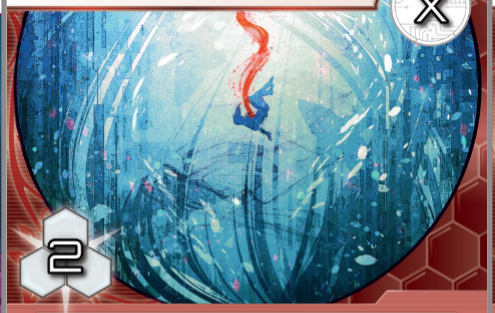
3

2022 NISEI Illus. Dimik

38

Blut im Wasser

X



2

AGENDA: Forschung

X ist die Anzahl an Karten im Griff der Runnerin.

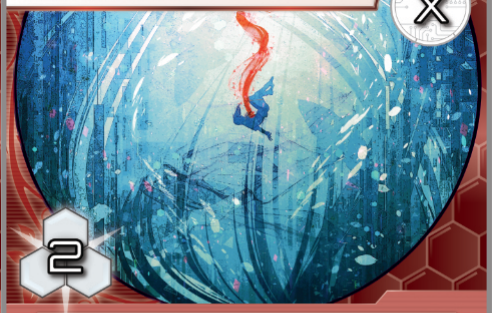
*Manche Tests benötigen **spezifische** Bedingungen.*

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

Blut im Wasser

X



2

AGENDA: Forschung

X ist die Anzahl an Karten im Griff der Runnerin.

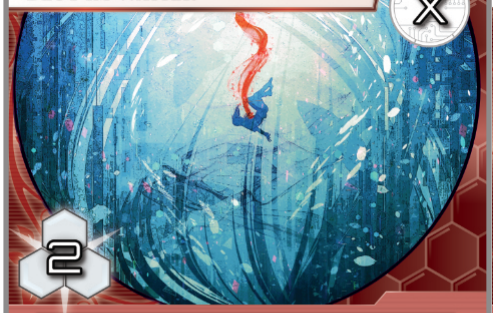
*Manche Tests benötigen **spezifische** Bedingungen.*

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

Blut im Wasser

X



2

AGENDA: Forschung

X ist die Anzahl an Karten im Griff der Runnerin.

*Manche Tests benötigen **spezifische** Bedingungen.*

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

Wiedergeburt

3

1

AGENDA: Forschung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du 1 verdeckte Agenda aus dem Archiv aufdecken und sie zu deiner Punktezone hinzufügen, falls in diesem Zug keine Kon-Karten dem Archiv hinzugefügt worden sind.

„Geschätzte Gäste, am Ende dieser Demonstration wird Ihnen bewusst sein, dass Aussterben nun nur noch eine temporäre Angelegenheit ist."

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings

40

Wiedergeburt

3

1

AGENDA: Forschung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du 1 verdeckte Agenda aus dem Archiv aufdecken und sie zu deiner Punktezone hinzufügen, falls in diesem Zug keine Kon-Karten dem Archiv hinzugefügt worden sind.

„Geschätzte Gäste, am Ende dieser Demonstration wird Ihnen bewusst sein, dass Aussterben nun nur noch eine temporäre Angelegenheit ist."

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings

40

Wiedergeburt

3

1

AGENDA: Forschung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du 1 verdeckte Agenda aus dem Archiv aufdecken und sie zu deiner Punktezone hinzufügen, falls in diesem Zug keine Kon-Karten dem Archiv hinzugefügt worden sind.

„Geschätzte Gäste, am Ende dieser Demonstration wird Ihnen bewusst sein, dass Aussterben nun nur noch eine temporäre Angelegenheit ist."

—Vientiane Keeling

7
7

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings 40

Utricularia

1

AKTIVPOSTEN: Feindlich

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 1 . Dann verursache 1 Netzschaden, falls du 4 oder weniger hast.

Beute und Meerwasser, innerhalb einer Millisekunde eingesaugt.

3

2022 NISEI Illus. Jack Reeves 41

Utricularia

1

AKTIVPOSTEN: Feindlich

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 1 . Dann verursache 1 Netzschaden, falls du 4 oder weniger hast.

Beute und Meerwasser, innerhalb einer Millisekunde eingesaugt.

3

2022 NISEI Illus. Jack Reeves 41

Utricularia

1

AKTIVPOSTEN: Feindlich

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 1 . Dann verursache 1 Netzschaden, falls du 4 oder weniger hast.

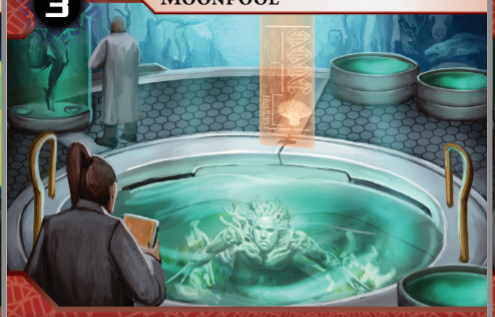
Beute und Meerwasser, innerhalb einer Millisekunde eingesaugt.

3

2022 NISEI Illus. Jack Reeves 41

Moonpool

3



AKTIVPOSTEN: Anlage

Entferne diesen Aktivposten aus dem Spiel: Zerstöre bis zu 2 Karten aus dem HQ. Decke bis zu 2 verdeckte Karten im Archiv auf und mische sie in F&E. Für jede so aufgedeckte Agenda darfst du 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen.

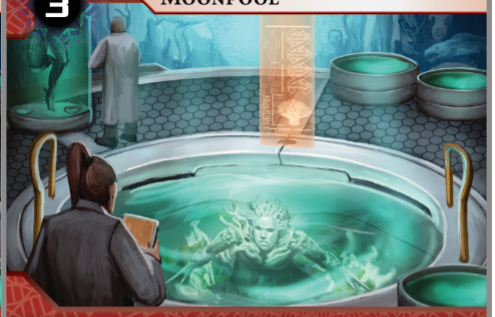
Entwickelt von den Borealis Spieltestenden

3

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 42

Moonpool

3



AKTIVPOSTEN: Anlage

Entferne diesen Aktivposten aus dem Spiel: Zerstöre bis zu 2 Karten aus dem HQ. Decke bis zu 2 verdeckte Karten im Archiv auf und mische sie in F&E. Für jede so aufgedeckte Agenda darfst du 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen.

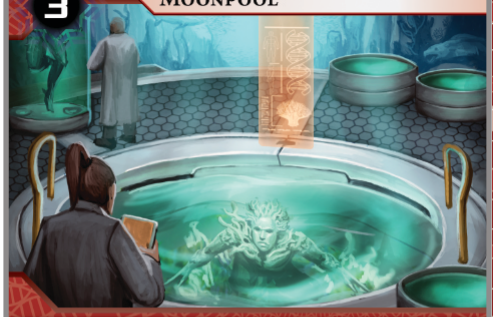
Entwickelt von den Borealis Spieltestenden

3

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 42

Moonpool

3



AKTIVPOSTEN: Anlage

Entferne diesen Aktivposten aus dem Spiel: Zerstöre bis zu 2 Karten aus dem HQ. Decke bis zu 2 verdeckte Karten im Archiv auf und mische sie in F&E. Für jede so aufgedeckte Agenda darfst du 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen.

Entwickelt von den Borealis Spieltestenden

3

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 42

Anemone

3

ICE: Wächter - AP

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du 1 Karte aus dem HQ zerstören, um 2 Netzschaden zu verursachen.

↳ Verursache 1 Netzschaden.

Ätherische Schönheit, gespickt mit dem elegantesten Gift.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves 43

N

Anemone

3

ICE: Wächter - AP

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du 1 Karte aus dem HQ zerstören, um 2 Netzschaden zu verursachen.

↳ Verursache 1 Netzschaden.

Ätherische Schönheit, gespickt mit dem elegantesten Gift.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves 43

N

3

Anemone

ICE: Wächter - AP

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du 1 Karte aus dem HQ zerstören, um 2 Netzschaden zu verursachen.

↳ Verursache 1 Netzschaden.

Ätherische Schönheit, gespickt mit dem elegantesten Gift.

2

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

43

3

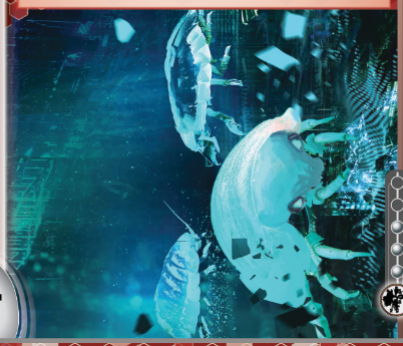
Bathynomus

ICE: Wächter - AP

Solange dieses Ice das Archiv schützt, erhält es +3 Stärke.

↳ Verursache 3 Netzschaden.

Digitaler Abfall ist ihr Essen, und du solltest nie zwischen einem Tier und seinem Essen stehen.



1

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

44

3

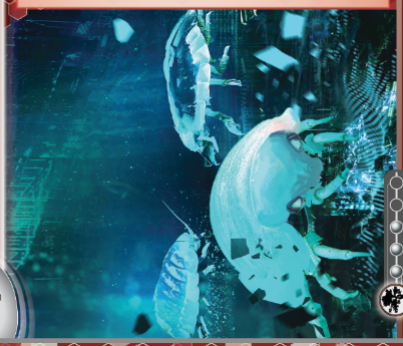
Bathynomus

ICE: Wächter - AP

Solange dieses Ice das Archiv schützt, erhält es +3 Stärke.

↳ Verursache 3 Netzschaden.

Digitaler Abfall ist ihr Essen, und du solltest nie zwischen einem Tier und seinem Essen stehen.



1

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

44

3

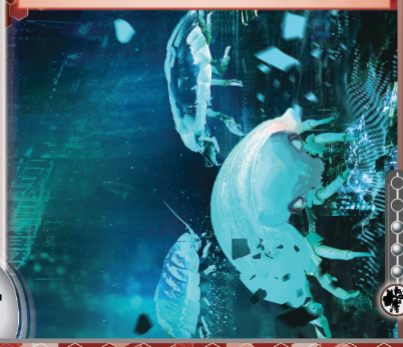
Bathynomus

ICE: Wächter - AP

Solange dieses Ice das Archiv schützt, erhält es +3 Stärke.

↳ Verursache 3 Netzschaden.

Digitaler Abfall ist ihr Essen, und du solltest nie zwischen einem Tier und seinem Essen stehen.



1

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

44

7

Ivik

ICE: Barriere - AP

Die Ladekosten für dieses Ice sind um 1 für jeden geladenen **Code-Zugang** reduziert.

↳ Verursache 2 Netzschaden.

↳ Beende den Run.

Betreten der Rasenfläche verboten!

5

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

45

7

Ivik

ICE: Barriere - AP

Die Ladekosten für dieses Ice sind um 1 für jeden geladenen **Code-Zugang** reduziert.

↳ Verursache 2 Netzschaden.

↳ Beende den Run.

Betreten der Rasenfläche verboten!

5

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

45

7

Ivik

ICE: Barriere - AP

Die Ladekosten für dieses Ice sind um 1 für jeden geladenen **Code-Zugang** reduziert.

↳ Verursache 2 Netzschaden.

↳ Beende den Run.

Betreten der Rasenfläche verboten!

5

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

45

3

Mitose

OPERATION: Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle .

Installiere bis zu 2 Karten aus dem HQ, wobei du jedes Mal ein neues ausgelagertes System erschaffst. Lege 2 Entwicklungsmarker auf jede dieser Karten. Du kannst in diesem Zug weder die Punkte für diese Karten erzielen, noch sie laden.

Eines wird viele.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

46

3

Mitose

OPERATION: Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle .

Installiere bis zu 2 Karten aus dem HQ, wobei du jedes Mal ein neues ausgelagertes System erschaffst. Lege 2 Entwicklungsmarker auf jede dieser Karten. Du kannst in diesem Zug weder die Punkte für diese Karten erzielen, noch sie laden.

Eines wird viele.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

46

3 **Mitose**

OPERATION: Verdoppeln

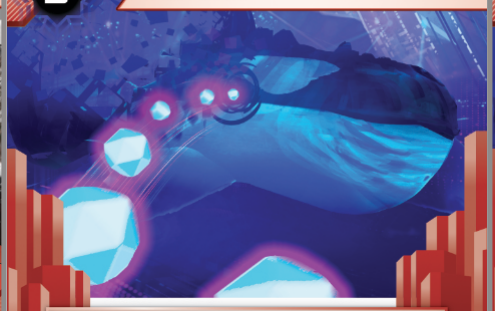
Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle .

Installiere bis zu 2 Karten aus dem HQ, wobei du jedes Mal ein neues ausgelagertes System erschaffst. Lege 2 Entwicklungsmarker auf jede dieser Karten. Du kannst in diesem Zug weder die Punkte für diese Karten erzielen, noch sie laden.

Eines wird viele.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez 46

3 **Mavirus**



UPGRADE: Hinterhalt

Während die Runnerin in F&E auf dieses Upgrade zugreift, muss sie es aufdecken.

Wenn die Runnerin auf dieses Upgrade zugreift, darfst du Viruszähler löschen. Falls dieses Upgrade geladen ist, verursache 1 Netzschaden.

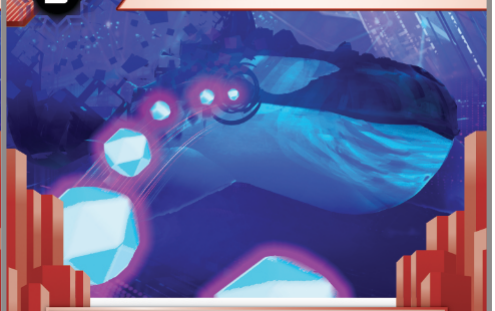
: Lösche Viruszähler.

Viren, Runnerinnen; alles ist Fressen für sie.

0

2022 NISEI Illus. Jack Reeves 47

3 **Mavirus**



UPGRADE: Hinterhalt

Während die Runnerin in F&E auf dieses Upgrade zugreift, muss sie es aufdecken.

Wenn die Runnerin auf dieses Upgrade zugreift, darfst du Viruszähler löschen. Falls dieses Upgrade geladen ist, verursache 1 Netzschaden.

: Lösche Viruszähler.

Viren, Runnerinnen; alles ist Fressen für sie.

0

2022 NISEI Illus. Jack Reeves 47

3 **Mavirus**

UPGRADE: Hinterhalt

Während die Runnerin in F&E auf dieses Upgrade zugreift, muss sie es aufdecken.

Wenn die Runnerin auf dieses Upgrade zugreift, darfst du Viruszähler löschen. Falls dieses Upgrade geladen ist, verursache 1 Netzschaden.

: Lösche Viruszähler.

Viren, Runnerinnen; alles ist Fressen für sie.

0

2022 NISEI Illus. Jack Reeves 47

Pravdivost Consulting

Politische Lösungen

45 **IDENTITÄT:** Abteilung 15

Immer wenn die Runnerin zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run durchführt, darfst du 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen, die du entwickeln kannst.

Politische Nachrichten, für die Öffentlichkeit aufbereitet.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez 48

Künstlicher Kryptocrash 4

2

AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, verliert die Runnerin 7.

Die Linie steigt... so lange, wie wir es wollen.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra 49

Künstlicher Kryptocrash 4

2

AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, verliert die Runnerin 7.

Die Linie steigt... so lange, wie wir es wollen.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra 49

Künstlicher Kryptocrash 4

2

AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, verliert die Runnerin 7.

Die Linie steigt... so lange, wie wir es wollen.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra 49

0 **Tschekisten-Sprössling**

AKTIVPOSTEN: Hinterhalt

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn die Runnerin auf diesen Aktivposten zugreift, während er installiert ist, verpasse ihr 1 Markierung plus 1 Markierung für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

Das Einzige, was sich ändert, ist die Uniform.

0

2022 NISEI Illus. Dimik 50

0

Tschekisten-Sprössling

AKTIVPOSTEN: Hinterhalt

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn die Runnerin auf diesen Aktivposten zugreift, während er installiert ist, verpasse ihr 1 Markierung plus 1 Markierung für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

Das Einzige, was sich ändert, ist die Uniform.

0

2022 NISEI Illus. Dimik 50

0

Tschekisten-Sprössling

AKTIVPOSTEN: Hinterhalt

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn die Runnerin auf diesen Aktivposten zugreift, während er installiert ist, verpasse ihr 1 Markierung plus 1 Markierung für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

Das Einzige, was sich ändert, ist die Uniform.

0

2022 NISEI Illus. Dimik 50

0

◆ Drago Ivanov

AKTIVPOSTEN: Führungskraft

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

2 gehostete Entwicklungsmarker: Verpasse der Runnerin 1 Markierung. Verwende diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

„Sag ihnen, Drago möchte reden."

Entwickelt von Aaryn „Drago" Byrne, European Champion 2019

1

2022 NISEI Illus. Dimik 51

0

◆ Drago Ivanov

AKTIVPOSTEN: Führungskraft

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

2 gehostete Entwicklungsmarker: Verpasse der Runnerin 1 Markierung. Verwende diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

„Sag ihnen, Drago möchte reden."

Entwickelt von Aaryn „Drago" Byrne, European Champion 2019

1

2022 NISEI Illus. Dimik 51

0

◆ Drago Ivanov

AKTIVPOSTEN: Führungskraft

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

2 gehostete Entwicklungsmarker: Verpasse der Runnerin 1 Markierung. Verwende diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

„Sag ihnen, Drago möchte reden."

Entwickelt von Aaryn „Drago" Byrne, European Champion 2019

1

2022 NISEI Illus. Dimik 51

1

Omnipräsente Provision

AKTIVPOSTEN: Werbung

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 1 für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

Sie sagen, dass sie nur eine Handvoll wollen, aber was für große Hände sie haben!

4

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 52

1

Omnipräsente Provision

AKTIVPOSTEN: Werbung

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 1 für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

Sie sagen, dass sie nur eine Handvoll wollen, aber was für große Hände sie haben!

4

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 52

1

Omnipräsente Provision

AKTIVPOSTEN: Werbung

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 1 für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

Sie sagen, dass sie nur eine Handvoll wollen, aber was für große Hände sie haben!

4

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 52

5

Mestnichestvo

ICE: Code-Zugang

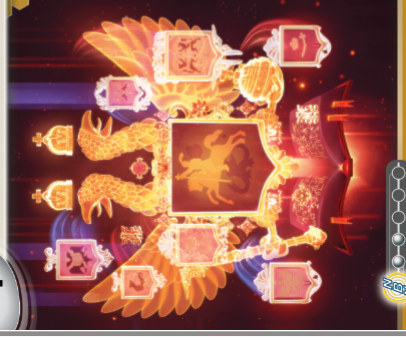
Du kannst dieses Ice entwickeln.

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, darfst du 1 gehosteten Entwicklungsmarker entfernen. Falls du dies tust, verliert die Runnerin 3.

↳ Die Runnerin verliert 3.

↳ Beende den Run.

Dies sind nur Symbole. Es ist unsere Angst, die ihnen Macht gibt.



4

2022 NISEI Illus. BalanceSheet 53

5 **Mestnichestvo**

ICE: Code-Zugang

Du kannst dieses Ice entwickeln.

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, darfst du 1 gehosteten Entwicklungsmarker entfernen. Falls du dies tust, verliert die Runnerin 3.

↳ Die Runnerin verliert 3.

↳ Beende den Run.

Dies sind nur Symbole. Es ist unsere Angst, die ihnen Macht gibt.

4

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

53

5 **Mestnichestvo**

ICE: Code-Zugang

Du kannst dieses Ice entwickeln.

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, darfst du 1 gehosteten Entwicklungsmarker entfernen. Falls du dies tust, verliert die Runnerin 3.

↳ Die Runnerin verliert 3.

↳ Beende den Run.

Dies sind nur Symbole. Es ist unsere Angst, die ihnen Macht gibt.

4

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

53

2 **Vasilisa**

ICE: Wächter - Beobachter

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, darfst du 1 zahlen. Falls du dies tust, lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte, die du entwickeln kannst.

↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.

Keine Aufgabe der Hexe würde je zu schwer sein, denn Vasilisa hatte den Segen ihrer Mutter.

2

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

54

2 **Vasilisa**

ICE: Wächter - Beobachter

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, darfst du 1 zahlen. Falls du dies tust, lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte, die du entwickeln kannst.

↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.

Keine Aufgabe der Hexe würde je zu schwer sein, denn Vasilisa hatte den Segen ihrer Mutter.

2

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

54

2 **Vasilisa**

ICE: Wächter - Beobachter

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, darfst du 1 zahlen. Falls du dies tust, lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte, die du entwickeln kannst.

↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.

Keine Aufgabe der Hexe würde je zu schwer sein, denn Vasilisa hatte den Segen ihrer Mutter.

2

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

54

2 **Hinterzimmerklüngel**

OPERATION: Graue Ops

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation entferne 1 Markierung.

Füge diese Operation deiner Punktezone als Agenda hinzu, die 1 Agendapunkt wert ist.

„Aufnahmegeräte an der Tür abgeben, bitte!“

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

55

2 **Hinterzimmerklüngel**

OPERATION: Graue Ops

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation entferne 1 Markierung.

Füge diese Operation deiner Punktezone als Agenda hinzu, die 1 Agendapunkt wert ist.

„Aufnahmegeräte an der Tür abgeben, bitte!“

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

55

2 **Hinterzimmerklüngel**

OPERATION: Graue Ops

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation entferne 1 Markierung.

Füge diese Operation deiner Punktezone als Agenda hinzu, die 1 Agendapunkt wert ist.

„Aufnahmegeräte an der Tür abgeben, bitte!“

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

55

3 **Stadtnetz von Vladisibirsk**

UPGRADE: Region

Du kannst dieses Upgrade entwickeln.

2 gehostete Entwicklungsmarker: Lege 2 Entwicklungsmarker auf eine andere Karte in der Wurzel dieses Systems, die du entwickeln kannst. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Maximal 1 **Region** pro System.

Diese Metropole, die sich über die Ufer des Obs erstreckt, birgt Hoffnung auf ein besseres Morgen.

4

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

56

3

Stadtnetz von Vladisibirsk

UPGRADE: Region

Du kannst dieses Upgrade entwickeln.

2 gehostete Entwicklungsmarker: Lege 2 Entwicklungsmarker auf eine andere Karte in der Wurzel dieses Systems, die du entwickeln kannst. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Maximal 1 **Region** pro System.

Diese Metropole, die sich über die Ufer des Obs erstreckt, birgt Hoffnung auf ein besseres Morgen.

4

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

56

3

Stadtnetz von Vladisibirsk

UPGRADE: Region

Du kannst dieses Upgrade entwickeln.

2 gehostete Entwicklungsmarker: Lege 2 Entwicklungsmarker auf eine andere Karte in der Wurzel dieses Systems, die du entwickeln kannst. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Maximal 1 **Region** pro System.

Diese Metropole, die sich über die Ufer des Obs erstreckt, birgt Hoffnung auf ein besseres Morgen.

4

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

56

Ob Überschwere Logistik

Extrahieren. Exportieren. Exzellieren.

45

IDENTITÄT: Kon

15

Immer wenn du eine geladene Karte zerstörst, außer während des Installierens, darfst du F&E nach 1 Karte mit aufgedruckten Ladekosten von genau 1 weniger als die zerstörte Karte durchsuchen. Installiere und lade die gefundene Karte, ohne die Credit-Kosten zu bezahlen. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

57

Azef Protokoll

3

2

AGENDA: Sicherheit

Als zusätzliche Kosten um die Punkte für diese Agenda zu erzielen, zerstöre 1 deiner anderen installierten Karten.

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, verursache 2 Körper-Schaden.

„Keine Sorge, Direktoriumsmitglieder, Security ist immer bereit, Agenten zu schicken, um mit radikalen Umstrukturierungsmaßnahmen zu helfen." —Yakov Avdakov

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

58

Azef Protokoll

3

2

AGENDA: Sicherheit

Als zusätzliche Kosten um die Punkte für diese Agenda zu erzielen, zerstöre 1 deiner anderen installierten Karten.

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, verursache 2 Körper-Schaden.

„Keine Sorge, Direktoriumsmitglieder, Security ist immer bereit, Agenten zu schicken, um mit radikalen Umstrukturierungsmaßnahmen zu helfen." —Yakov Avdakov

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

58

Azef Protokoll

3

2

AGENDA: Sicherheit

Als zusätzliche Kosten um die Punkte für diese Agenda zu erzielen, zerstöre 1 deiner anderen installierten Karten.

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, verursache 2 Körper-Schaden.

„Keine Sorge, Direktoriumsmitglieder, Security ist immer bereit, Agenten zu schicken, um mit radikalen Umstrukturierungsmaßnahmen zu helfen." —Yakov Avdakov

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

58

0

Svyatogor-Bagger

AKTIVPOSTEN: Industriell

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 deiner anderen installierten Karten zerstören. Falls du dies tust, erhalte 3.

Es ist egal, wie lange das Land dir gehört hat. Du hoffst besser, dass nichts Wertvolles drunter liegt.

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

59

0

Svyatogor-Bagger

AKTIVPOSTEN: Industriell

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 deiner anderen installierten Karten zerstören. Falls du dies tust, erhalte 3.

Es ist egal, wie lange das Land dir gehört hat. Du hoffst besser, dass nichts Wertvolles drunter liegt.

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

59

0

Svyatogor-Bagger

AKTIVPOSTEN: Industriell

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 deiner anderen installierten Karten zerstören. Falls du dies tust, erhalte 3.

Es ist egal, wie lange das Land dir gehört hat. Du hoffst besser, dass nichts Wertvolles drunter liegt.

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

59

5 **Umklammerung**

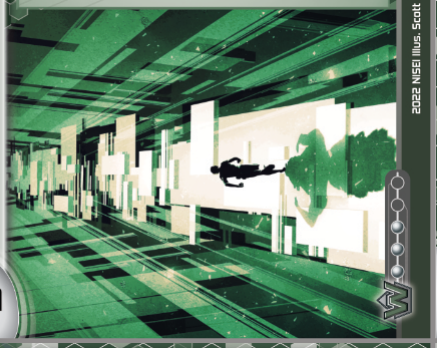
ICE: Barriere

Wenn du dieses Ice lädst, lege 4 Wirkungszähler darauf.

Wenn dein Zug beginnt, entferne 1 gehosteten Wirkungszähler.

Für jeden gehosteten Wirkungszähler erhält dieses Ice „↳ Beende den Run." vor der aufgedruckten Subroutine.

↳ Zerstöre dieses Ice.



5

5 **Umklammerung**

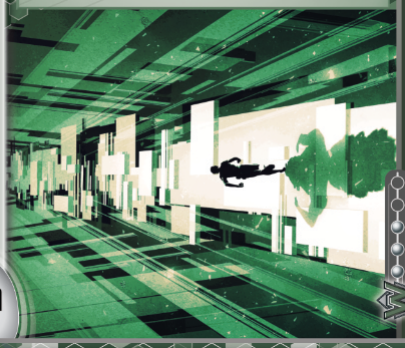
ICE: Barriere

Wenn du dieses Ice lädst, lege 4 Wirkungszähler darauf.

Wenn dein Zug beginnt, entferne 1 gehosteten Wirkungszähler.

Für jeden gehosteten Wirkungszähler erhält dieses Ice „↳ Beende den Run." vor der aufgedruckten Subroutine.

↳ Zerstöre dieses Ice.



5

5 **Umklammerung**

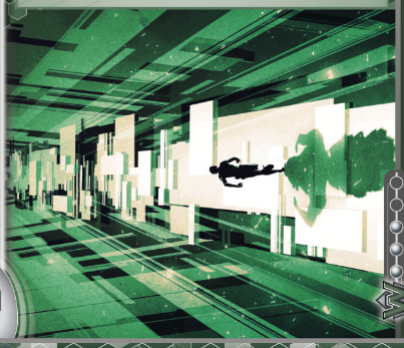
ICE: Barriere

Wenn du dieses Ice lädst, lege 4 Wirkungszähler darauf.

Wenn dein Zug beginnt, entferne 1 gehosteten Wirkungszähler.

Für jeden gehosteten Wirkungszähler erhält dieses Ice „↳ Beende den Run." vor der aufgedruckten Subroutine.

↳ Zerstöre dieses Ice.



5

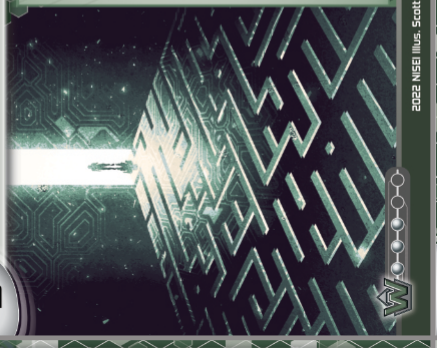
3 **Maskirovka**

ICE: Barriere

↳ Erhalte 2.

↳ Beende den Run.

Verwirre die Runnenden, sodass sie unsere wahre Absicht nicht erkennen können.



3

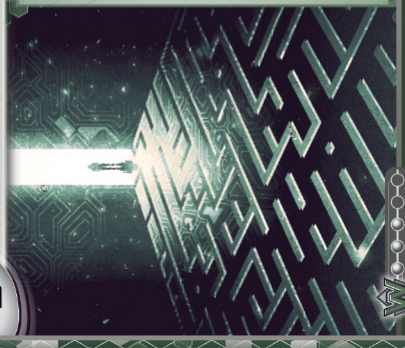
3 **Maskirovka**

ICE: Barriere

↳ Erhalte 2.

↳ Beende den Run.

Verwirre die Runnenden, sodass sie unsere wahre Absicht nicht erkennen können.



3

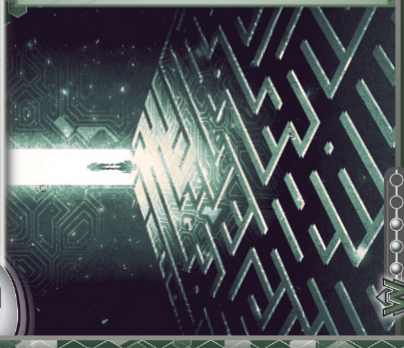
3 **Maskirovka**

ICE: Barriere

↳ Erhalte 2.

↳ Beende den Run.

Verwirre die Runnenden, sodass sie unsere wahre Absicht nicht erkennen können.



3

4 **Stavka**

ICE: Wächter - Zerstörer

Wenn du dieses Ice lädst, darfst du 1 deiner anderen installierten Karten zerstören. Falls du dies tust, erhält dieses Ice +5 Stärke für den Rest des Runs.

↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.

↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.

Jahrhunderte Militärtaktik in einer einzigen Einheit.

2

4 **Stavka**

ICE: Wächter - Zerstörer

Wenn du dieses Ice lädst, darfst du 1 deiner anderen installierten Karten zerstören. Falls du dies tust, erhält dieses Ice +5 Stärke für den Rest des Runs.

↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.

↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.

Jahrhunderte Militärtaktik in einer einzigen Einheit.

2

4 **Stavka**

ICE: Wächter - Zerstörer

Wenn du dieses Ice lädst, darfst du 1 deiner anderen installierten Karten zerstören. Falls du dies tust, erhält dieses Ice +5 Stärke für den Rest des Runs.

↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.

↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.

Jahrhunderte Militärtaktik in einer einzigen Einheit.

2

3

Extrahieren

OPERATION: Transaktion

Erhalte 6. Du darfst 1 deiner installierten Karten zerstören, um 3 zu erhalten.

Lass nichts Wertvolles zurück.

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

3

Extrahieren

OPERATION: Transaktion

Erhalte 6. Du darfst 1 deiner installierten Karten zerstören, um 3 zu erhalten.

Lass nichts Wertvolles zurück.

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko
63

3

Extrahieren

OPERATION: Transaktion

Erhalte 6. Du darfst 1 deiner installierten Karten zerstören, um 3 zu erhalten.

Lass nichts Wertvolles zurück.

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko
63

4

Gleichgewicht Des Schreckens

OPERATION: Verdreifachen

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle ..

Zerstöre eine beliebige Anzahl deiner geladenen Karten. Verpasse der Runnerin 1 Markierung für jede so zerstörte Karte.

Entwickelt von Eric Keilback, Asia-Pacific Champion 2020

2022 NISEI Illus. Dimik

4

Gleichgewicht Des Schreckens

OPERATION: Verdreifachen

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle ..

Zerstöre eine beliebige Anzahl deiner geladenen Karten. Verpasse der Runnerin 1 Markierung für jede so zerstörte Karte.

Entwickelt von Eric Keilback, Asia-Pacific Champion 2020

2022 NISEI Illus. Dimik
64

4

Gleichgewicht Des Schreckens

OPERATION: Verdreifachen

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle ..

Zerstöre eine beliebige Anzahl deiner geladenen Karten. Verpasse der Runnerin 1 Markierung für jede so zerstörte Karte.

Entwickelt von Eric Keilback, Asia-Pacific Champion 2020

2022 NISEI Illus. Dimik
64

0

Vertrauensübung

OPERATION: Graue Ops

Kann nur gespielt werden, wenn die Runnerin markiert ist.

Zerstöre 1 installierte Ressource. Installiere und lade 1 Karte aus dem Archiv, ohne die Kosten zu bezahlen.

Identifizieren. Kontaktieren. Fangen. Spionageabwehr ändert sich nie.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

0

Vertrauensübung

OPERATION: Graue Ops

Kann nur gespielt werden, wenn die Runnerin markiert ist.

Zerstöre 1 installierte Ressource. Installiere und lade 1 Karte aus dem Archiv, ohne die Kosten zu bezahlen.

Identifizieren. Kontaktieren. Fangen. Spionageabwehr ändert sich nie.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador
65

0

Vertrauensübung

OPERATION: Graue Ops

Kann nur gespielt werden, wenn die Runnerin markiert ist.

Zerstöre 1 installierte Ressource. Installiere und lade 1 Karte aus dem Archiv, ohne die Kosten zu bezahlen.

Identifizieren. Kontaktieren. Fangen. Spionageabwehr ändert sich nie.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador
65

Wer Wir Sind

NISEI ist ein Fan-geleitetes, nicht gewerbsmäßiges Kollektiv von Ehrenamtlichen. Es ist unsere Mission, Netrunner am Leben zu erhalten und aufblühen zu lassen. Das erreichen wir durch verschiedene Ansätze:

Wir designen, playtesten und veröffentlichen Kartensets, wie das was du gerade in der Hand hältst. Unsere Karten sind gänzlich kompatibel mit klassischen Android: Netrunner-Karten.

Wir bieten Organized Play, durch Preiskits für „casual" Events (GNKs) oder kompetitive Circuit Opener Events, an.

Wir koordinieren jährliche nationale und kontinentale Meisterschaften, sowie die Weltmeisterschaft.

Danke, dass du mit uns runnst!

Mitternachtssonne ist eine Erweiterung, die mit dem asymmetrischen kompetitiven Kartenspiel Netrunner kompatibel ist. In diesem Pack findest du fünf neue Identitäten und 180 andere neue Karten (drei Kopien von je 60 Karten) für die sieben Fraktionen im Spiel.

Spiele als **Runner*innen**, verschiedene Hacker*innen die für eine Sache oder für Geld in den wärmer werdenden Regionen der Arktis kämpfen, oder als **Kons**, die versuchen die letzte Region mit unangetasteten Bodenschätzen für sich zu gewinnen.

Enthält Karten 1-65 des **Borealis** Zyklus. Dies ist kein eigenständiges Spiel. Eine Kopie von **System Gateway** wird zum Spielen benötigt.

Netrunner ist ein TM von R. Talsorian Games, Inc. Android ist TM & © Fantasy Flight Games.

Obwohl NISEI mit Android:Netrunner-Karten kompatibel ist, ist es nicht mit Fantasy Flight Games, R. Talsorian Games oder Wizards of the Coast verbunden, von ihnen produziert oder von ihnen unterstützt.