

# Sole di Mezzanotte

Boreale: Parte 1



Compatibile con Netrunner



Netrunner è un TM di R. Talsorian Games, Inc. Android è un TM di Google. Fantasy Flight Games non è né affiliato né associato con, prodotto da, o approvato da Fantasy Flight Games, R. Talsorian Games, o Wizards of the Coast.



## Sotto il Sole di Mezzanotte

*Nel gelido Artico settentrionale, società senza scrupoli estraggono tutto ciò che ha valore dalla terra e dai suoi abitanti, lasciando dietro di sé solo cicatrici; ma sono contrastate da sindacalisti, ambientalisti e tutti coloro che sperano in un futuro più luminoso. Mentre il sole indugia nel cielo di mezzanotte, i runner combattono per tenere le aziende sotto controllo, a qualunque costo.*

## COSA CONTIENE

*Sole di Mezzanotte* contiene 185 carte giocabili compatibili con *Netrunner*, divise tra le sette fazioni del gioco, incluse cinque nuove identità. Questa espansione introduce quattro entusiasmantissimi meccanismi, definite da parole chiave, che aggiungono nuove interazioni nel gioco: Carica, Bersaglio, Sabotare e Danno Vitale.



## NUOVA PAROLA CHIAVE: SABOTARE

Quando si tratta di interferire con i piani di una Corp, le Runner in *Sole di Mezzanotte* hanno un nuovo asso nella manica. Sabotare può essere lavorare silenziosamente per compromettere una Corp dall'interno, organizzare un atto di protesta, affondare una nave da trasporto, o semplicemente ispirare gli altri con la propria eloquenza. Un atto di sabotaggio al momento opportuno può limitare seriamente le opzioni della Corp e costringerla a prendere decisioni difficili.

## COME FUNZIONA SABOTARE

Quando "saboti N", la Corp deve eliminare un totale di N carte dal QG e dalla cima della R&S.

La Corp decide quali carte eliminare dal QG, ma può solo decidere quante carte eliminare dalla cima della R&S. Tutte le scelte vengono fatte all'inizio, dopodiché tutte le carte sono eliminate contemporaneamente. Le carte eliminate entrano gli Archivi a faccia in giù e la Corp non può guardare le carte che ha eliminato dalla R&S finché l'effetto di sabotare non si è completamente risolto.

Se ci sono meno di N carte nel QG o nella R&S, la Corp deve compiere una scelta tale da eliminare un totale di N carte. Se ci sono meno di N carte nel QG e nella R&S in totale, la Corp elimina tutte le carte da entrambe le zone.



## NUOVA PAROLA CHIAVE: BERSAGLIO

Una Runner esperta è sempre pronta ad approfittare di un inaspettato colpo di fortuna o di un momento di vulnerabilità: una spedizione incustodita, una soffiate improvvisa da un amico fidato, una guardia distratta, o semplicemente un PAD non protetto. Molte Runner chiamano queste opportunità bersagli, che perseguono per accesso e profitto.

## COME FUNZIONANO I BERSAGLI

Quando una capacità dice "identifica il tuo bersaglio", scegli un server centrale (QG, R&S o Archivi) a caso. Quel server diventa il "tuo bersaglio" per il resto del turno. Il fatto che un server sia il tuo bersaglio non ha alcun effetto di per sé, ma le carte possono farne uso in vari modi.

Se hai già un bersaglio in questo turno e ti viene nuovamente richiesto di identificare il tuo bersaglio, non scegliere un nuovo bersaglio a caso. Il tuo bersaglio rimane lo stesso server.

*Sole di Mezzanotte* include un set di tre "server centrali" che puoi mescolare e distribuire per identificare il tuo bersaglio.



## NUOVA PAROLA CHIAVE: CARICARE

La vita di una Runner è fatta di fluidità e adattamento; il suo rig è in costante stato di riparazione o potenziamento, i nascondigli cambiano e gli effetti personali vanno e vengono. Con creatività e talento, una Runner può applicare il suo tocco personale per ottenere di più dai propri strumenti e risorse di quanto chiunque altro riterrebbe possibile.

## COME FUNZIONA CARICARE

Per "caricare" una carta, se ha almeno 1 segnalino potere su di essa, semplicemente collocaci 1 segnalino potere in più.

La maggior parte degli effetti di carica ti consentono di caricare una qualsiasi delle tue carte installate. Puoi scegliere una carta qualsiasi con un segnalino potere come bersaglio per questi effetti. Non puoi mai caricare una carta che non ha alcun segnalino potere ospitato.

La carta *Allattamento* ti consente di installare una carta e di caricare quella particolare carta. Risolvi ogni capacità del tipo "quando installi" prima di provare a caricare la carta che hai installato.



## NUOVA PAROLA CHIAVE: DANNO VITALE

Opporsi alle Corp, connettersi alla Rete o persino adottare potenziamenti cibernetici può essere pericoloso. Alcune decisioni o incontri provocano danni che cambiano fondamentalmente la Runner, che sia fisicamente, psicologicamente, o spiritualmente. Indipendentemente da cosa è successo, questi effetti sono sempre permanenti: la Runner non sarà mai più la stessa.

## COME FUNZIONA DANNO VITALE

Come il danno di rete e quello fisico, il "danno vitale" costringe la Runner a eliminare carte a caso dal proprio grip. A differenza degli altri tipi di danno, ogni punto di danno vitale riduce anche permanentemente il limite massimo di mano della Runner di 1.

Se la Runner termina il proprio turno con un limite massimo di mano negativo, cade in flatline e perde la partita, come se avesse sofferto più danno del numero di carte nel suo grip. Un limite massimo di mano pari a 0 non causa una flatline.

Nota: Carte precedenti indicano il danno vitale come "danno cerebrale". Ai fini del gioco, questi termini sono intercambiabili.



# QG



# R&S



# Archivi

0  
4

**ESÀ AFONTOV**

ECO-INSURREZIONALISTA



**IDENTITÀ: Cyborg**

La prima volta ogni turno che subisci danno vitale, puoi pescare 1 carta e sabotare 2. (La Corp elimina 2 carte a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)

Attendere è inutile. La crisi è giunta; scegli da che parte stare.

2022 NISEI Illus. Benjamin Gilletti

45

15

3

**CHASTUSHKA**



**EVENTO: Incursione - Sabotaggio**

Esegui un'incursione nel QG. Se è riuscita, invece di violare il QG, sabota 4. (La Corp elimina 4 carte a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)

Siamo tutti simili quaggiù  
Con gli androidi siamo amiconi  
Non ne possiamo più  
Il vecchio Jack è la m\*\*\*\* sui miei scarponi.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

3

**CHASTUSHKA**



**EVENTO: Incursione - Sabotaggio**

Esegui un'incursione nel QG. Se è riuscita, invece di violare il QG, sabota 4. (La Corp elimina 4 carte a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)

Siamo tutti simili quaggiù  
Con gli androidi siamo amiconi  
Non ne possiamo più  
Il vecchio Jack è la m\*\*\*\* sui miei scarponi.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

3

**CHASTUSHKA**



**EVENTO: Incursione - Sabotaggio**

Esegui un'incursione nel QG. Se è riuscita, invece di violare il QG, sabota 4. (La Corp elimina 4 carte a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)

Siamo tutti simili quaggiù  
Con gli androidi siamo amiconi  
Non ne possiamo più  
Il vecchio Jack è la m\*\*\*\* sui miei scarponi.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

1

**SURRISCALDAMENTO**



**EVENTO**

Come costo aggiuntivo per giocare questo evento, subisci 1 danno vitale.

Ottieni ☹☹☹.

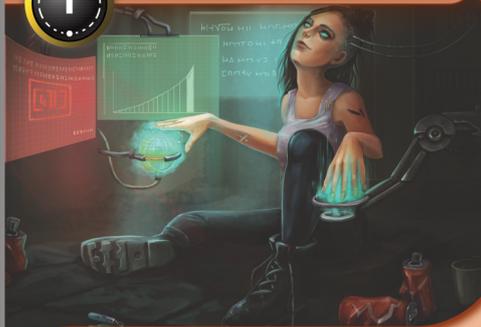
Possiamo cambiare il mondo, se siamo disposti a cambiare a nostra volta.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

3

1

### SURRISCALDAMENTO



#### EVENTO

Come costo aggiuntivo per giocare questo evento, subisci 1 danno vitale.

Ottieni ☉☉☉.

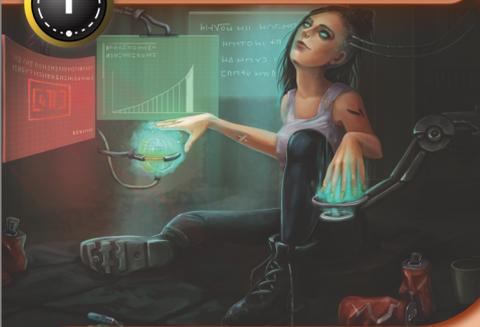
*Possiamo cambiare il mondo, se siamo disposti a cambiare a nostra volta.*

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

☹ 3

1

### SURRISCALDAMENTO



#### EVENTO

Come costo aggiuntivo per giocare questo evento, subisci 1 danno vitale.

Ottieni ☉☉☉.

*Possiamo cambiare il mondo, se siamo disposti a cambiare a nostra volta.*

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

☹ 3

1

### CICATRICI DI PELLEACCIAIO



#### EVENTO

Pesca 3 carte.

Quando questo evento viene eliminato dal tuo grip o stack, puoi pescare 2 carte.

*Gli impianti reattivi reclamano le memorie dei nostri compagni caduti. Il loro sacrificio è il nostro scudo.*

2022 NISEI Illus. Elliott Birt

☹ 4

1

### CICATRICI DI PELLEACCIAIO



#### EVENTO

Pesca 3 carte.

Quando questo evento viene eliminato dal tuo grip o stack, puoi pescare 2 carte.

*Gli impianti reattivi reclamano le memorie dei nostri compagni caduti. Il loro sacrificio è il nostro scudo.*

2022 NISEI Illus. Elliott Birt

☹ 4

1

### CICATRICI DI PELLEACCIAIO



#### EVENTO

Pesca 3 carte.

Quando questo evento viene eliminato dal tuo grip o stack, puoi pescare 2 carte.

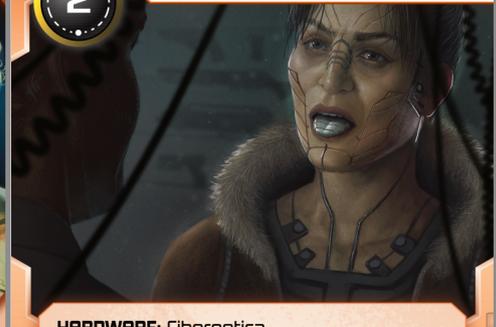
*Gli impianti reattivi reclamano le memorie dei nostri compagni caduti. Il loro sacrificio è il nostro scudo.*

2022 NISEI Illus. Elliott Birt

☹ 4

2

### ◆ SPETTROLINGUA



#### HARDWARE: Cibernetica

Quando installi questo hardware, subisci 1 danno vitale.

Il costo di gioco di ogni evento è ridotto di 1☉.

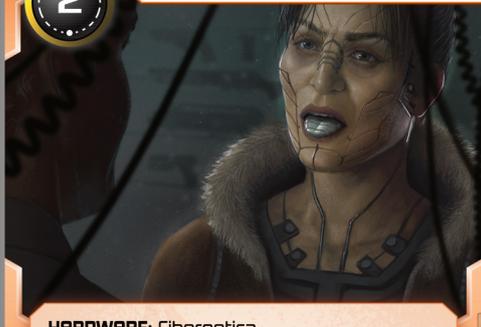
*Armare la resistenza di fascino disarmante.*

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

☹ 5

2

### ◆ SPETTROLINGUA



#### HARDWARE: Cibernetica

Quando installi questo hardware, subisci 1 danno vitale.

Il costo di gioco di ogni evento è ridotto di 1☉.

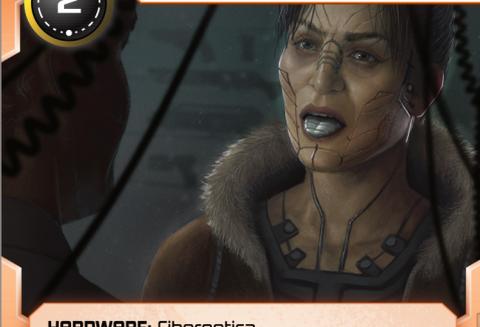
*Armare la resistenza di fascino disarmante.*

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

☹ 5

2

### ◆ SPETTROLINGUA



#### HARDWARE: Cibernetica

Quando installi questo hardware, subisci 1 danno vitale.

Il costo di gioco di ogni evento è ridotto di 1☉.

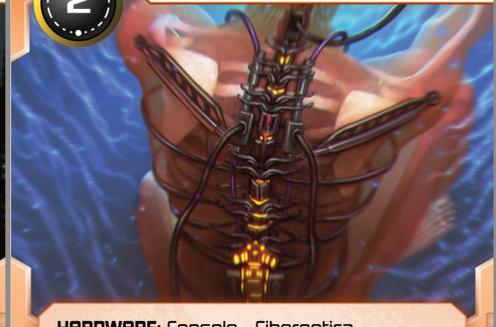
*Armare la resistenza di fascino disarmante.*

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

☹ 5

2

### ◆ MIDOLLO



#### HARDWARE: Console - Cibernetica

+1☐

La tua mano ha un limite massimo +3.

Quando installi questo hardware, subisci 1 danno vitale.

Ogni volta che la Corp riscuote un obiettivo, sabota 1. (La Corp elimina 1 carta a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)

Limite 1 console per giocatrice.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

☹ 6

**2** ◆ MIDOLLO



**HARDWARE:** Console - Cibernetica

+1□

La tua mano ha un limite massimo +3.  
Quando installi questo hardware, subisci 1 danno vitale.

Ogni volta che la Corp riscuote un obiettivo, sabota 1. *(La Corp elimina 1 carta a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)*

Limite 1 console per giocatrice.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 6

**2** ◆ MIDOLLO



**HARDWARE:** Console - Cibernetica

+1□

La tua mano ha un limite massimo +3.  
Quando installi questo hardware, subisci 1 danno vitale.

Ogni volta che la Corp riscuote un obiettivo, sabota 1. *(La Corp elimina 1 carta a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)*

Limite 1 console per giocatrice.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 6

**5** BEGEMOT



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Fracter

Quando installi questo programma, subisci 1 danno vitale.

Questo programma ha +1 forza per ogni danno vitale che hai subito in questa partita.

Interfaccia → 1Q: Infrangi un qualsiasi numero di subroutine **barrier**.

*Non disse nulla, ma sapevo esattamente cosa volesse e cosa avrei dovuto fare.*

2

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 7

**5** BEGEMOT



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Fracter

Quando installi questo programma, subisci 1 danno vitale.

Questo programma ha +1 forza per ogni danno vitale che hai subito in questa partita.

Interfaccia → 1Q: Infrangi un qualsiasi numero di subroutine **barrier**.

*Non disse nulla, ma sapevo esattamente cosa volesse e cosa avrei dovuto fare.*

2

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 7

**5** BEGEMOT



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Fracter

Quando installi questo programma, subisci 1 danno vitale.

Questo programma ha +1 forza per ogni danno vitale che hai subito in questa partita.

Interfaccia → 1Q: Infrangi un qualsiasi numero di subroutine **barrier**.

*Non disse nulla, ma sapevo esattamente cosa volesse e cosa avrei dovuto fare.*

2

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba 7

**1** ◆ AVGUSTINA IVANOVSKAYA



**RISORSA:** Contatto

La prima volta ogni turno che installi un programma **virus**, sabota 1. *(La Corp elimina 1 carta a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)*

*A volte essere un rappresentante del sindacato richiede azioni ancora più... dirette.*

2

2022 NISEI Illus. Dave Lee 8

**1** ◆ AVGUSTINA IVANOVSKAYA



**RISORSA:** Contatto

La prima volta ogni turno che installi un programma **virus**, sabota 1. *(La Corp elimina 1 carta a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)*

*A volte essere un rappresentante del sindacato richiede azioni ancora più... dirette.*

2

2022 NISEI Illus. Dave Lee 8

**1** ◆ AVGUSTINA IVANOVSKAYA



**RISORSA:** Contatto

La prima volta ogni turno che installi un programma **virus**, sabota 1. *(La Corp elimina 1 carta a scelta dal QG e/o dalla cima della R&S.)*

*A volte essere un rappresentante del sindacato richiede azioni ancora più... dirette.*

2

2022 NISEI Illus. Dave Lee 8

**1** ACCENDI IL FUOCO!



**RISORSA:** Sabotaggio

☉, ☽, subisci 1 danno vitale: Esegui un'incursione su un server remoto. Durante tale incursione, le carte nella root del server attaccato perdono tutte le capacità. Quante tale incursione è riuscita, elimina tutte le carte nella root del server attaccato.

*Basta una singola scintilla per distruggere miliardi di crediti... o per bruciare il marciame che devasta il nostro mondo.*

2

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 9



### ACCENDI IL FUOCO!

1

**RISORSA:** Sabotaggio

☉, ☽, subisci 1 danno vitale: Esegui un'incursione su un server remoto. Durante tale incursione, le carte nella root del server attaccato perdono tutte le capacità. Quante tale incursione è riuscita, elimina tutte le carte nella root del server attaccato.

*Basta una singola scintilla per distruggere miliardi di crediti... o per bruciare il marciame che devasta il nostro mondo.*

2022 NISEI Illus. Ollie Boldador

9



### ACCENDI IL FUOCO!

1

**RISORSA:** Sabotaggio

☉, ☽, subisci 1 danno vitale: Esegui un'incursione su un server remoto. Durante tale incursione, le carte nella root del server attaccato perdono tutte le capacità. Quante tale incursione è riuscita, elimina tutte le carte nella root del server attaccato.

*Basta una singola scintilla per distruggere miliardi di crediti... o per bruciare il marciame che devasta il nostro mondo.*

2022 NISEI Illus. Ollie Boldador

9



### ♦ IL GEMINATO

3

**RISORSA:** Virtuale

La prima volta ogni turno che spendi crediti da una carta installata, colloca 1 segnalino potere su questa risorsa.

Ogni volta che violi il QG o la R&S, puoi rimuovere fino a 2 segnalini potere ospitati per accedere ad altrettante carte aggiuntive.

*Tutto si sta ripiegando, ancora e ancora; uniti come una cosa sola.*

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

10



### ♦ IL GEMINATO

3

**RISORSA:** Virtuale

La prima volta ogni turno che spendi crediti da una carta installata, colloca 1 segnalino potere su questa risorsa.

Ogni volta che violi il QG o la R&S, puoi rimuovere fino a 2 segnalini potere ospitati per accedere ad altrettante carte aggiuntive.

*Tutto si sta ripiegando, ancora e ancora; uniti come una cosa sola.*

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

10



### ♦ IL GEMINATO

3

**RISORSA:** Virtuale

La prima volta ogni turno che spendi crediti da una carta installata, colloca 1 segnalino potere su questa risorsa.

Ogni volta che violi il QG o la R&S, puoi rimuovere fino a 2 segnalini potere ospitati per accedere ad altrettante carte aggiuntive.

*Tutto si sta ripiegando, ancora e ancora; uniti come una cosa sola.*

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

10

0

4

NYUSHA "ZIBELLINA" SINTASHTA

PRODIGIO SINFONICO





**IDENTITÀ:** G-mod

Quando il tuo turno inizia, identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.)

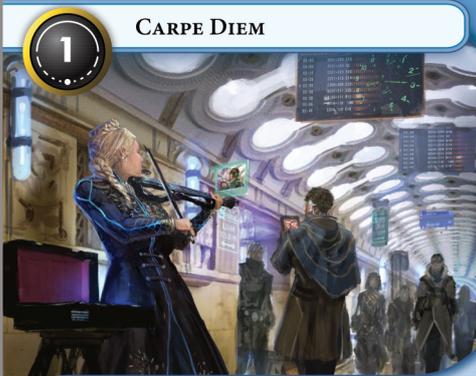
La prima volta ogni turno che un'incursione è riuscita sul tuo bersaglio, ottieni ☉.

45

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

15

11



### CARPE DIEM

1

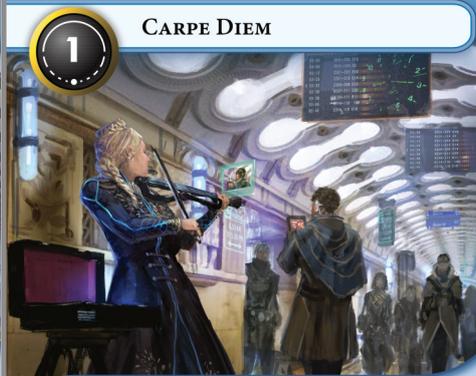
**EVENTO:** Incursione

Identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.) Ottieni 4☉. Puoi eseguire un'incursione sul tuo bersaglio.

*Il miglior momento per ascoltare è quando gli altri ti stanno ascoltando.*

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

12



### CARPE DIEM

1

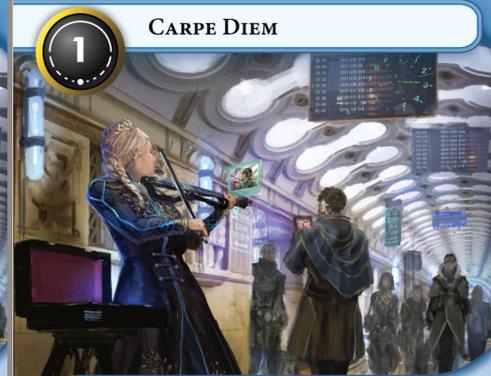
**EVENTO:** Incursione

Identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.) Ottieni 4☉. Puoi eseguire un'incursione sul tuo bersaglio.

*Il miglior momento per ascoltare è quando gli altri ti stanno ascoltando.*

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

12



### CARPE DIEM

1

**EVENTO:** Incursione

Identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.) Ottieni 4☉. Puoi eseguire un'incursione sul tuo bersaglio.

*Il miglior momento per ascoltare è quando gli altri ti stanno ascoltando.*

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

12

1

INFILARE L'AGO



EVENTO: IncurSIONe

Esegui un'incurSIONe su qualsiasi server. Se è riuscita, invece di violare il server attaccato, accedi ad 1 carta nella root di un altro server. Se quella carta è un obiettivo, non puoi rubarlo o eliminarlo durante questo accesso.

*Neneçigim sarebbe orgoglioso.*

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

13

1

INFILARE L'AGO



EVENTO: IncurSIONe

Esegui un'incurSIONe su qualsiasi server. Se è riuscita, invece di violare il server attaccato, accedi ad 1 carta nella root di un altro server. Se quella carta è un obiettivo, non puoi rubarlo o eliminarlo durante questo accesso.

*Neneçigim sarebbe orgoglioso.*

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

13

1

INFILARE L'AGO



EVENTO: IncurSIONe

Esegui un'incurSIONe su qualsiasi server. Se è riuscita, invece di violare il server attaccato, accedi ad 1 carta nella root di un altro server. Se quella carta è un obiettivo, non puoi rubarlo o eliminarlo durante questo accesso.

*Neneçigim sarebbe orgoglioso.*

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

13

2

◆ PAN-TRECCIO



HARDWARE: Cibernetica

Quando installi questo hardware, subisci 1 danno fisico.

La prima volta ogni turno in cui un'incurSIONe è riuscita nel QG, la Corp perde 1Q. Se lo fa, ottieni 1Q.

*Sfilare crediti col minimo tocco.*

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

14

2

◆ PAN-TRECCIO



HARDWARE: Cibernetica

Quando installi questo hardware, subisci 1 danno fisico.

La prima volta ogni turno in cui un'incurSIONe è riuscita nel QG, la Corp perde 1Q. Se lo fa, ottieni 1Q.

*Sfilare crediti col minimo tocco.*

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

14

2

◆ PAN-TRECCIO



HARDWARE: Cibernetica

Quando installi questo hardware, subisci 1 danno fisico.

La prima volta ogni turno in cui un'incurSIONe è riuscita nel QG, la Corp perde 1Q. Se lo fa, ottieni 1Q.

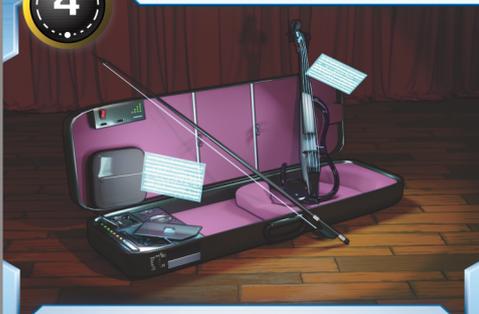
*Sfilare crediti col minimo tocco.*

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

14

4

◆ VIRTUOSA



HARDWARE: Console

+1Q

Quando il tuo turno inizia, identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.)

La prima volta ogni turno che esegui un'incurSIONe di successo sul tuo bersaglio, se quel server è il QG, accedi ad 1 carta aggiuntiva quando violi il QG. Altrimenti, viola il QG quando l'incurSIONe termina.

Limite 1 console per giocatrice.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen

15

4

◆ VIRTUOSA



HARDWARE: Console

+1Q

Quando il tuo turno inizia, identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.)

La prima volta ogni turno che esegui un'incurSIONe di successo sul tuo bersaglio, se quel server è il QG, accedi ad 1 carta aggiuntiva quando violi il QG. Altrimenti, viola il QG quando l'incurSIONe termina.

Limite 1 console per giocatrice.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen

15

4

◆ VIRTUOSA



HARDWARE: Console

+1Q

Quando il tuo turno inizia, identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.)

La prima volta ogni turno che esegui un'incurSIONe di successo sul tuo bersaglio, se quel server è il QG, accedi ad 1 carta aggiuntiva quando violi il QG. Altrimenti, viola il QG quando l'incurSIONe termina.

Limite 1 console per giocatrice.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen

15

**2** **RIPIGLINO**



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Decoder

Il costo di materializzazione di ogni ICE code gate è aumentato di 1Q.

Interfaccia → 1Q: Infrangi 1 subroutine code gate.

1Q: +1 forza.

*Ti posso mostrare un tappeto, un pesce, una favola magica...*

1 2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

**2** **RIPIGLINO**



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Decoder

Il costo di materializzazione di ogni ICE code gate è aumentato di 1Q.

Interfaccia → 1Q: Infrangi 1 subroutine code gate.

1Q: +1 forza.

*Ti posso mostrare un tappeto, un pesce, una favola magica...*

1 2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

**2** **RIPIGLINO**



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Decoder

Il costo di materializzazione di ogni ICE code gate è aumentato di 1Q.

Interfaccia → 1Q: Infrangi 1 subroutine code gate.

1Q: +1 forza.

*Ti posso mostrare un tappeto, un pesce, una favola magica...*

1 2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

**2** **CEZVE**



**PROGRAMMA**

2Q (Quando installi questa carta e prima che inizi il tuo turno, ricarica fino a ospitare 2 crediti.)

Puoi spendere i crediti ospitati durante incursioni sui server centrali.

*La sensazione di caffè finissimo, il profumo dello zucchero caramellato, il calore gentile della fiamma. Un rituale che non dimentico mai.*

1 2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

**2** **CEZVE**



**PROGRAMMA**

2Q (Quando installi questa carta e prima che inizi il tuo turno, ricarica fino a ospitare 2 crediti.)

Puoi spendere i crediti ospitati durante incursioni sui server centrali.

*La sensazione di caffè finissimo, il profumo dello zucchero caramellato, il calore gentile della fiamma. Un rituale che non dimentico mai.*

1 2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

**2** **CEZVE**



**PROGRAMMA**

2Q (Quando installi questa carta e prima che inizi il tuo turno, ricarica fino a ospitare 2 crediti.)

Puoi spendere i crediti ospitati durante incursioni sui server centrali.

*La sensazione di caffè finissimo, il profumo dello zucchero caramellato, il calore gentile della fiamma. Un rituale che non dimentico mai.*

1 2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

**2** **REVOLVER**



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Killer - Arma

Quando installi questo programma, colloca 6 segnalini potere su di esso.

Interfaccia → S oppure segnalino potere ospitato: Infrangi 1 subroutine sentry.

2Q: +3 forza.

*"Mira col tuo occhio. Spara con la tua mente. Infrangi con la tua anima". —Parelio*

1 2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

**2** **REVOLVER**



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Killer - Arma

Quando installi questo programma, colloca 6 segnalini potere su di esso.

Interfaccia → S oppure segnalino potere ospitato: Infrangi 1 subroutine sentry.

2Q: +3 forza.

*"Mira col tuo occhio. Spara con la tua mente. Infrangi con la tua anima". —Parelio*

1 2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

**2** **REVOLVER**



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Killer - Arma

Quando installi questo programma, colloca 6 segnalini potere su di esso.

Interfaccia → S oppure segnalino potere ospitato: Infrangi 1 subroutine sentry.

2Q: +3 forza.

*"Mira col tuo occhio. Spara con la tua mente. Infrangi con la tua anima". —Parelio*

1 2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

**2** PUNTO INDIETRO



**RISORSA:** Virtuale

Quando il turno inizia, identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.)

Ogni volta che incontri un ICE durante un'incursione sul tuo bersaglio, puoi eliminare questa risorsa per bypassarlo.

Un passo indietro. Mettiti al riparo. Due passi avanti. Ripeti, poi metti in sicurezza.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

**2** PUNTO INDIETRO



**RISORSA:** Virtuale

Quando il turno inizia, identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.)

Ogni volta che incontri un ICE durante un'incursione sul tuo bersaglio, puoi eliminare questa risorsa per bypassarlo.

Un passo indietro. Mettiti al riparo. Due passi avanti. Ripeti, poi metti in sicurezza.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

**2** PUNTO INDIETRO



**RISORSA:** Virtuale

Quando il turno inizia, identifica il tuo bersaglio. (Se non hai un bersaglio, per questo turno il tuo bersaglio diventa uno dei server centrali scelto a caso.)

Ogni volta che incontri un ICE durante un'incursione sul tuo bersaglio, puoi eliminare questa risorsa per bypassarlo.

Un passo indietro. Mettiti al riparo. Due passi avanti. Ripeti, poi metti in sicurezza.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

**0** NIENTE PASTO GRATIS



**RISORSA**

👁️: Ottieni 3👁️.

🗑️: Rimuovi 1 tag.

Se ho imparato qualcosa dai nostri cugini androidi, è che non esiste una scorciatoia per la perfezione. Considera tutte le tue opzioni.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

**0** NIENTE PASTO GRATIS



**RISORSA**

👁️: Ottieni 3👁️.

🗑️: Rimuovi 1 tag.

Se ho imparato qualcosa dai nostri cugini androidi, è che non esiste una scorciatoia per la perfezione. Considera tutte le tue opzioni.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

**0** NIENTE PASTO GRATIS



**RISORSA**

👁️: Ottieni 3👁️.

🗑️: Rimuovi 1 tag.

Se ho imparato qualcosa dai nostri cugini androidi, è che non esiste una scorciatoia per la perfezione. Considera tutte le tue opzioni.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

**0** **CAPITAN PADMA ISBISTER**  
ESPLORATRICE INTREPIDA



**4**

**IDENTITÀ:** Cyborg

La prima volta ogni turno che un'incursione sulla R&S inizia, puoi caricare 1 delle tue carte installate. (Aggiungi 1 segnalino potere ad una carta che ne ha già uno.)

Il mare è tutto; il suo respiro deve rimanere puro e salubre.

**45** **15**

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti 21

**2** APPROFONDIMENTO



**EVENTO**

Gioca soltanto se un'incursione è riuscita nel QG, nella R&S e negli Archivi in questo turno.

La Corp deve mettere da parte le prime 8 carte della R&S a faccia in su. Accedi a 1 di queste carte. Puoi spendere 🗑️ per accedere a un'altra di queste carte. Poi la Corp rimescola nella R&S le carte messe da parte.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 22

**2** APPROFONDIMENTO



**EVENTO**

Gioca soltanto se un'incursione è riuscita nel QG, nella R&S e negli Archivi in questo turno.

La Corp deve mettere da parte le prime 8 carte della R&S a faccia in su. Accedi a 1 di queste carte. Puoi spendere 🗑️ per accedere a un'altra di queste carte. Poi la Corp rimescola nella R&S le carte messe da parte.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 22

**2** APPROFONDIMENTO



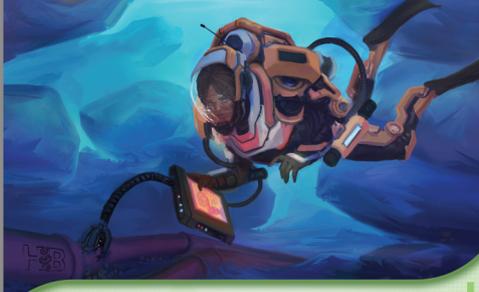
**EVENTO**

Gioca soltanto se un'incursione è riuscita nel QG, nella R&S e negli Archivi in questo turno. La Corp deve mettere da parte le prime 8 carte della R&S a faccia in su. Accedi a 1 di queste carte. Puoi spendere  $\text{C}$  per accedere a un'altra di queste carte. Poi la Corp rimescola nella R&S le carte messe da parte.

2022 NISEI Illus. Cat Shen

22

**1** NELLE PROFONDITÀ



**EVENTO: Incursione**

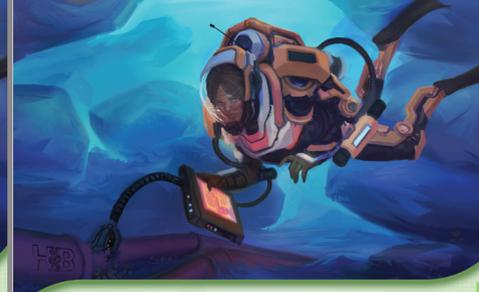
Esegui un'incursione su qualsiasi server. Se è riuscita, per ogni volta in cui hai passato un ICE durante questa incursione, risolvi 1 delle seguenti che non sia stata ancora risolta durante questa incursione:

- Ottieni 4 $\text{C}$ .
- Cerca un programma nel tuo stack. Installalo.
- Carica 1 delle tue carte installate.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

23

**1** NELLE PROFONDITÀ



**EVENTO: Incursione**

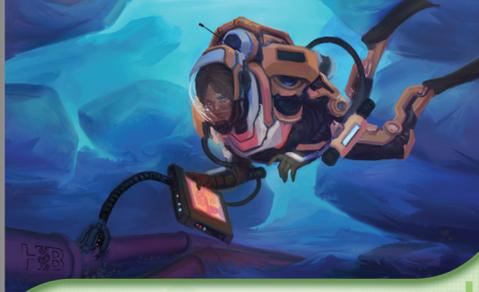
Esegui un'incursione su qualsiasi server. Se è riuscita, per ogni volta in cui hai passato un ICE durante questa incursione, risolvi 1 delle seguenti che non sia stata ancora risolta durante questa incursione:

- Ottieni 4 $\text{C}$ .
- Cerca un programma nel tuo stack. Installalo.
- Carica 1 delle tue carte installate.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

23

**1** NELLE PROFONDITÀ



**EVENTO: Incursione**

Esegui un'incursione su qualsiasi server. Se è riuscita, per ogni volta in cui hai passato un ICE durante questa incursione, risolvi 1 delle seguenti che non sia stata ancora risolta durante questa incursione:

- Ottieni 4 $\text{C}$ .
- Cerca un programma nel tuo stack. Installalo.
- Carica 1 delle tue carte installate.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

23

**0** ALLESTIMENTO



**EVENTO: Mod**

Installa 1 programma o un hardware dal tuo grip, pagando 3 $\text{C}$  in meno. Puoi caricare quella carta, se possibile. *(Se la carta ha un segnalino potere, aggiungine un altro.)*

*A Edie non importa del rumore. È contenta anche solo di stare nelle vicinanze.*

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

24

**0** ALLESTIMENTO



**EVENTO: Mod**

Installa 1 programma o un hardware dal tuo grip, pagando 3 $\text{C}$  in meno. Puoi caricare quella carta, se possibile. *(Se la carta ha un segnalino potere, aggiungine un altro.)*

*A Edie non importa del rumore. È contenta anche solo di stare nelle vicinanze.*

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

24

**0** ALLESTIMENTO



**EVENTO: Mod**

Installa 1 programma o un hardware dal tuo grip, pagando 3 $\text{C}$  in meno. Puoi caricare quella carta, se possibile. *(Se la carta ha un segnalino potere, aggiungine un altro.)*

*A Edie non importa del rumore. È contenta anche solo di stare nelle vicinanze.*

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

24

**8** ♦ ENDURANCE



**HARDWARE: Console - Veicolo**

+2 $\text{C}$

Quando installi questo hardware, colloca 3 segnalini potere su di esso.

La prima volta ogni turno che un'incursione è riuscita, colloca 1 segnalino potere su questo hardware.

**2 segnalini potere ospitati:** Infrangi fino a 2 subroutine.

Limite 1 console per giocatrice.

2022 NISEI Illus. Anna Butova

25

**8** ♦ ENDURANCE



**HARDWARE: Console - Veicolo**

+2 $\text{C}$

Quando installi questo hardware, colloca 3 segnalini potere su di esso.

La prima volta ogni turno che un'incursione è riuscita, colloca 1 segnalino potere su questo hardware.

**2 segnalini potere ospitati:** Infrangi fino a 2 subroutine.

Limite 1 console per giocatrice.

2022 NISEI Illus. Anna Butova

25

**8** ◆ ENDURANCE



**HARDWARE:** Console - Veicolo

+2□

Quando installi questo hardware, colloca 3 segnalini potere su di esso.

La prima volta ogni turno che un'incursione è riuscita, colloca 1 segnalino potere su questo hardware.

**2 segnalini potere ospitati:** Infrangi fino a 2 subroutine.

Limite 1 console per giocatrice.

2022 NISEI Illus. Anna Butova 25

**3** IPERBARICO



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Decoder

Quando installi questo programma, colloca 1 segnalino potere su di esso.

Questo programma ha +1 forza per ogni segnalino potere ospitato.

Interfaccia → 1□: Infrangi 1 subroutine code gate.

2□: Colloca 1 segnalino potere su questo programma.

0 2022 NISEI Illus. Cat Shen 26

**3** IPERBARICO



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Decoder

Quando installi questo programma, colloca 1 segnalino potere su di esso.

Questo programma ha +1 forza per ogni segnalino potere ospitato.

Interfaccia → 1□: Infrangi 1 subroutine code gate.

2□: Colloca 1 segnalino potere su questo programma.

0 2022 NISEI Illus. Cat Shen 26

**3** IPERBARICO



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Decoder

Quando installi questo programma, colloca 1 segnalino potere su di esso.

Questo programma ha +1 forza per ogni segnalino potere ospitato.

Interfaccia → 1□: Infrangi 1 subroutine code gate.

2□: Colloca 1 segnalino potere su questo programma.

0 2022 NISEI Illus. Cat Shen 26

**1** PROPULSORE



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Fracter

Quando installi questo programma, colloca 4 segnalini potere su di esso.

Interfaccia → 1□: Infrangi 1 subroutine barrier.

**Segnalino potere ospitato:** +2 forza.

*Nello spazio della rete, il volume tangibile può essere manipolato a piacimento e la dinamica dei fluidi raramente influisce sullo sviluppo del ghiaccio.*

0 2022 NISEI Illus. Cat Shen 27

**1** PROPULSORE



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Fracter

Quando installi questo programma, colloca 4 segnalini potere su di esso.

Interfaccia → 1□: Infrangi 1 subroutine barrier.

**Segnalino potere ospitato:** +2 forza.

*Nello spazio della rete, il volume tangibile può essere manipolato a piacimento e la dinamica dei fluidi raramente influisce sullo sviluppo del ghiaccio.*

0 2022 NISEI Illus. Cat Shen 27

**1** PROPULSORE



**PROGRAMMA:** Icebreaker - Fracter

Quando installi questo programma, colloca 4 segnalini potere su di esso.

Interfaccia → 1□: Infrangi 1 subroutine barrier.

**Segnalino potere ospitato:** +2 forza.

*Nello spazio della rete, il volume tangibile può essere manipolato a piacimento e la dinamica dei fluidi raramente influisce sullo sviluppo del ghiaccio.*

0 2022 NISEI Illus. Cat Shen 27

**1** ◆ DAEG, PRIMO NET-CAT



**RISORSA:** Aiutante - Virtuale

Ogni volta che un obiettivo viene riscosso o rubato, puoi caricare 1 delle tue carte installate. (Aggiungi 1 segnalino potere ad una carta che ne ha già uno.)

*Davanti c'è lui, poi ci sono Scout, Jonesy, Parker, Buča, Squee, Boots... insomma, hai capito.*

0 2022 NISEI Illus. Cat Shen 28

**1** ◆ DAEG, PRIMO NET-CAT



**RISORSA:** Aiutante - Virtuale

Ogni volta che un obiettivo viene riscosso o rubato, puoi caricare 1 delle tue carte installate. (Aggiungi 1 segnalino potere ad una carta che ne ha già uno.)

*Davanti c'è lui, poi ci sono Scout, Jonesy, Parker, Buča, Squee, Boots... insomma, hai capito.*

0 2022 NISEI Illus. Cat Shen 28



◆ DAEG, PRIMO NET-CAT

1

**RISORSA:** Aiutante - Virtuale

Ogni volta che un obiettivo viene riscosso o rubato, puoi caricare 1 delle tue carte installate. (Aggiungi 1 segnalino potere ad una carta che ne ha già uno.)

*Davanti c'è lui, poi ci sono Scout, Jonesy, Parker, Buča, Squee, Boots... insomma, hai capito.*



2022 NISEI Illus. Cat Shen

28



ANALISI AMBIENTALE

3

**RISORSA**

Ogni volta che installi un programma o un hardware, colloca 1 segnalino potere su questa risorsa.

Quando ci sono 4 o più segnalini potere ospitati, elimina questa risorsa e ottieni 90.

*"Perché siamo qui? Nessun altro farà un'analisi indipendente, ecco perché."*

—Padma Isbister



2022 NISEI Illus. Anna Butova

29



ANALISI AMBIENTALE

3

**RISORSA**

Ogni volta che installi un programma o un hardware, colloca 1 segnalino potere su questa risorsa.

Quando ci sono 4 o più segnalini potere ospitati, elimina questa risorsa e ottieni 90.

*"Perché siamo qui? Nessun altro farà un'analisi indipendente, ecco perché."*

—Padma Isbister



2022 NISEI Illus. Anna Butova

29



ANALISI AMBIENTALE

3

**RISORSA**

Ogni volta che installi un programma o un hardware, colloca 1 segnalino potere su questa risorsa.

Quando ci sono 4 o più segnalini potere ospitati, elimina questa risorsa e ottieni 90.

*"Perché siamo qui? Nessun altro farà un'analisi indipendente, ecco perché."*

—Padma Isbister



2022 NISEI Illus. Anna Butova

29



SALA CARTEGGIO

0

**RISORSA:** Luogo

🎯: Pesca 2 carte.

🎯: Carica 1 delle tue carte installate.

*Ogni nave è una casa e ogni casa necessita di un cuore.*



2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

30



SALA CARTEGGIO

0

**RISORSA:** Luogo

🎯: Pesca 2 carte.

🎯: Carica 1 delle tue carte installate.

*Ogni nave è una casa e ogni casa necessita di un cuore.*



2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

30



SALA CARTEGGIO

0

**RISORSA:** Luogo

🎯: Pesca 2 carte.

🎯: Carica 1 delle tue carte installate.

*Ogni nave è una casa e ogni casa necessita di un cuore.*



2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

30



BIFORCAZIONE DEGLI ÉLIVÁGAR

2

1

**OBBIETTIVO:** Sicurezza

Quando riscuoti quest'obiettivo, puoi smaterializzare 1 carta installata.

*Gli antichi paradossi sono storie da bimbi per le più grandi menti mai progettate.*

1

**OBBIETTIVO:** Sicurezza

Quando riscuoti quest'obiettivo, puoi smaterializzare 1 carta installata.

*Gli antichi paradossi sono storie da bimbi per le più grandi menti mai progettate.*

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

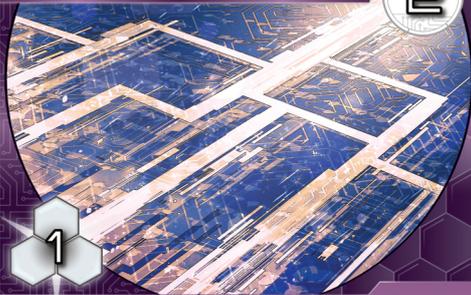
31

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

31

### BIFORCAZIONE DEGLI ÉLIVÁGAR

2



1

#### OBBIETTIVO: Sicurezza

Quando riscuoti quest'obiettivo, puoi smaterializzare 1 carta installata.

*Gli antichi paradossi sono storie da bimbi per le più grandi menti mai progettate.*

2022 NISEI Illus. Scott Uringa

31

### ARCOLOGIA MIDNIGHT-3

4



2

#### OBBIETTIVO: Espansione

Quando riscuoti quest'obiettivo, pesca 3 carte. Salta la tua sottofase di scarto per questo turno.

*Il Midnight-3 risplende con un calore invitante che smentisce la promessa disattesa all'interno. Tutto ciò che ti aspetta lì è una vita di servitù a contratto.*

—Sundog

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

32

### ARCOLOGIA MIDNIGHT-3

4



2

#### OBBIETTIVO: Espansione

Quando riscuoti quest'obiettivo, pesca 3 carte. Salta la tua sottofase di scarto per questo turno.

*Il Midnight-3 risplende con un calore invitante che smentisce la promessa disattesa all'interno. Tutto ciò che ti aspetta lì è una vita di servitù a contratto.*

—Sundog

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

32

### ARCOLOGIA MIDNIGHT-3

4



2

#### OBBIETTIVO: Espansione

Quando riscuoti quest'obiettivo, pesca 3 carte. Salta la tua sottofase di scarto per questo turno.

*Il Midnight-3 risplende con un calore invitante che smentisce la promessa disattesa all'interno. Tutto ciò che ti aspetta lì è una vita di servitù a contratto.*

—Sundog

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

32

### CAMPAGNA RIFUGIO

4



#### ASSET: Pubblicità

Quando il tuo turno inizia, ottieni 2Q.

*La promessa di una nuova casa, un lavoro sicuro e vicini amichevoli attirerà decine di migliaia di eco-rifugiati, indipendentemente da quale angolo del mondo provengono.*

—Manuale del dipendente Thule

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

33

### CAMPAGNA RIFUGIO

4



#### ASSET: Pubblicità

Quando il tuo turno inizia, ottieni 2Q.

*La promessa di una nuova casa, un lavoro sicuro e vicini amichevoli attirerà decine di migliaia di eco-rifugiati, indipendentemente da quale angolo del mondo provengono.*

—Manuale del dipendente Thule

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

33

### CAMPAGNA RIFUGIO

4



#### ASSET: Pubblicità

Quando il tuo turno inizia, ottieni 2Q.

*La promessa di una nuova casa, un lavoro sicuro e vicini amichevoli attirerà decine di migliaia di eco-rifugiati, indipendentemente da quale angolo del mondo provengono.*

—Manuale del dipendente Thule

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

33

### BIOROIDI MODELLO TRIESTE

2



#### ASSET: Bioroide

Quando materializzi questo asset, scegli 1 ICE bioroide materializzato.

Le capacità delle carte Runner non possono infrangere subroutine sull'ICE scelto.

*A profondità che nessuna tecnologia umana può raggiungere, un proxy Trieste può manipolare un paesaggio mentale con precisione ineguagliabile.*

Ideata dal Campione del Mondo NISEI 2019 Oliver "Pinsel" Siccha

2022 NISEI Illus. Dimik

34

### BIOROIDI MODELLO TRIESTE

2



#### ASSET: Bioroide

Quando materializzi questo asset, scegli 1 ICE bioroide materializzato.

Le capacità delle carte Runner non possono infrangere subroutine sull'ICE scelto.

*A profondità che nessuna tecnologia umana può raggiungere, un proxy Trieste può manipolare un paesaggio mentale con precisione ineguagliabile.*

Ideata dal Campione del Mondo NISEI 2019 Oliver "Pinsel" Siccha

2022 NISEI Illus. Dimik

34



## BIOROIDI MODELLO TRIESTE

2

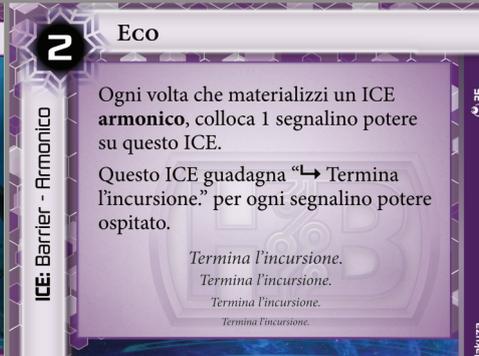
### ASSET: Bioroide

Quando materializzi questo asset, scegli 1 ICE **bioroide** materializzato.

Le capacità delle carte Runner non possono infrangere subroutine sull'ICE scelto.

*A profondità che nessuna tecnologia umana può raggiungere, un proxy Trieste può manipolare un paesaggio mentale con precisione ineguagliabile.*

Ideata dal Campione del Mondo NISEI 2019 Oliver "Pinsel" Siccha



## Eco

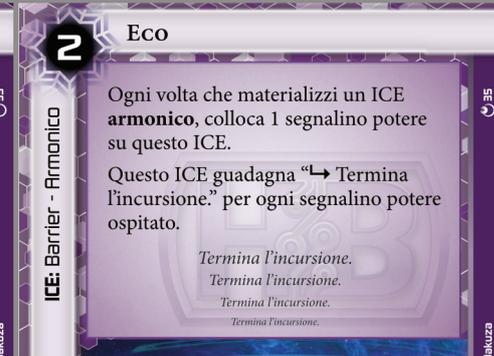
2

ICE: Barrier - Armonico

Ogni volta che materializzi un ICE **armonico**, colloca 1 segnalino potere su questo ICE.

Questo ICE guadagna "↳ Termina l'incursione." per ogni segnalino potere ospitato.

*Termina l'incursione.  
Termina l'incursione.  
Termina l'incursione.  
Termina l'incursione.*



## Eco

2

ICE: Barrier - Armonico

Ogni volta che materializzi un ICE **armonico**, colloca 1 segnalino potere su questo ICE.

Questo ICE guadagna "↳ Termina l'incursione." per ogni segnalino potere ospitato.

*Termina l'incursione.  
Termina l'incursione.  
Termina l'incursione.  
Termina l'incursione.*



## Eco

2

ICE: Barrier - Armonico

Ogni volta che materializzi un ICE **armonico**, colloca 1 segnalino potere su questo ICE.

Questo ICE guadagna "↳ Termina l'incursione." per ogni segnalino potere ospitato.

*Termina l'incursione.  
Termina l'incursione.  
Termina l'incursione.  
Termina l'incursione.*



## HÁKARL 1.0

5

ICE: Barrier - Bioroide - AP

Quando materializzi questo ICE durante un'incursione contro questo server, puoi smaterializzare un'altra carta installata. Se lo fai, la Runner non può usare capacità pagate stampate su ICE **bioroide** per la durata di questo turno.

**Perdi** ☹️: Infrangi 1 subroutine su questo ICE. Solo la Runner può usare questa capacità.

↳ Infliggi 1 danno vitale.

↳ Termina l'incursione.



## HÁKARL 1.0

5

ICE: Barrier - Bioroide - AP

Quando materializzi questo ICE durante un'incursione contro questo server, puoi smaterializzare un'altra carta installata. Se lo fai, la Runner non può usare capacità pagate stampate su ICE **bioroide** per la durata di questo turno.

**Perdi** ☹️: Infrangi 1 subroutine su questo ICE. Solo la Runner può usare questa capacità.

↳ Infrangi 1 danno vitale.

↳ Termina l'incursione.



## HÁKARL 1.0

5

ICE: Barrier - Bioroide - AP

Quando materializzi questo ICE durante un'incursione contro questo server, puoi smaterializzare un'altra carta installata. Se lo fai, la Runner non può usare capacità pagate stampate su ICE **bioroide** per la durata di questo turno.

**Perdi** ☹️: Infrangi 1 subroutine su questo ICE. Solo la Runner può usare questa capacità.

↳ Infrangi 1 danno vitale.

↳ Termina l'incursione.



## ONDA

2

ICE: Code Gate - Armonico

Quando materializzi questo ICE durante un'incursione contro questo server, puoi cercare 1 carta ICE nella R&S e rivelarla. (Poi rimescola la R&S.) Aggiungi tale ICE al QG.

↳ Ottieni 1🀄 per ogni ICE **armonico** materializzato.

*Tramite le reti, la crescita è esponenziale.*



## ONDA

2

ICE: Code Gate - Armonico

Quando materializzi questo ICE durante un'incursione contro questo server, puoi cercare 1 carta ICE nella R&S e rivelarla. (Poi rimescola la R&S.) Aggiungi tale ICE al QG.

↳ Ottieni 1🀄 per ogni ICE **armonico** materializzato.

*Tramite le reti, la crescita è esponenziale.*

**2** ONDA

Quando materializzi questo ICE durante un'incursione contro questo server, puoi cercare 1 carta ICE nella R&S e rivelarla. (Poi rimescola la R&S.) Aggiungi tale ICE al QG.

↳ Ottieni 1 per ogni ICE armonico materializzato.

*Tramite le reti, la crescita è esponenziale.*

ICE: Code Gate - Armonico

2022 NISEI Illus. Jakuzza

37

**17** GRANDE AFFARE

**OPERAZIONE: Terminale**

Dopo che hai risolto questa operazione, la tua fase di azione termina.

Colloca 4 segnalini progresso su 1 carta installata. Puoi riscuotere questa carta, se possibile.

Rimuovi questa operazione dal gioco.

Ideata dal Campione del Nord America 2018 Sam Suled

2022 NISEI Illus. Dimik

38

**17** GRANDE AFFARE

**OPERAZIONE: Terminale**

Dopo che hai risolto questa operazione, la tua fase di azione termina.

Colloca 4 segnalini progresso su 1 carta installata. Puoi riscuotere questa carta, se possibile.

Rimuovi questa operazione dal gioco.

Ideata dal Campione del Nord America 2018 Sam Suled

2022 NISEI Illus. Dimik

38

**17** GRANDE AFFARE

**OPERAZIONE: Terminale**

Dopo che hai risolto questa operazione, la tua fase di azione termina.

Colloca 4 segnalini progresso su 1 carta installata. Puoi riscuotere questa carta, se possibile.

Rimuovi questa operazione dal gioco.

Ideata dal Campione del Nord America 2018 Sam Suled

2022 NISEI Illus. Dimik

38

**SANGUE IN ACQUA**

**2**

**OBIETTIVO: Ricerca**

X è pari al numero di carte nel grip della Runner.

*Alcuni test richiedono condizioni specifiche.*

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

**SANGUE IN ACQUA**

**2**

**OBIETTIVO: Ricerca**

X è pari al numero di carte nel grip della Runner.

*Alcuni test richiedono condizioni specifiche.*

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

**SANGUE IN ACQUA**

**2**

**OBIETTIVO: Ricerca**

X è pari al numero di carte nel grip della Runner.

*Alcuni test richiedono condizioni specifiche.*

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

**3** **REGENESI**

**1**

**OBIETTIVO: Ricerca**

Quando riscuoti quest'obiettivo, se nessuna carta della Corp è stata aggiunta agli Archivi questo turno, puoi rivelare 1 carta obiettivo a faccia in giù negli Archivi ed aggiungerla alla tua area di punteggio.

*"Stimati ospiti, alla fine di questa dimostrazione vedrete che l'estinzione è ora solo una questione temporanea."*

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings

40

**3** **REGENESI**

**1**

**OBIETTIVO: Ricerca**

Quando riscuoti quest'obiettivo, se nessuna carta della Corp è stata aggiunta agli Archivi questo turno, puoi rivelare 1 carta obiettivo a faccia in giù negli Archivi ed aggiungerla alla tua area di punteggio.

*"Stimati ospiti, alla fine di questa dimostrazione vedrete che l'estinzione è ora solo una questione temporanea."*

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings

40

## REGENESI



### OBIETTIVO: Ricerca

Quando riscuoti quest'obiettivo, se nessuna carta della Corp è stata aggiunta agli Archivi questo turno, puoi rivelare 1 carta obiettivo a faccia in giù negli Archivi ed aggiungerla alla tua area di punteggio.

"Stimati ospiti, alla fine di questa dimostrazione vedrete che l'estinzione è ora solo una questione temporanea."

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings

40

## UTRICULARIA



### ASSET: Ostile

Quando il tuo turno inizia, ottieni 1  $\emptyset$ . Poi, se hai 4  $\emptyset$  o meno, infliggi 1 danno di rete.

*Preda ed acqua di mare risucchiate, tutto nello spazio di un millisecondo.*



2022 NISEI Illus. Jack Reeves

41

## UTRICULARIA



### ASSET: Ostile

Quando il tuo turno inizia, ottieni 1  $\emptyset$ . Poi, se hai 4  $\emptyset$  o meno, infliggi 1 danno di rete.

*Preda ed acqua di mare risucchiate, tutto nello spazio di un millisecondo.*



2022 NISEI Illus. Jack Reeves

41

## UTRICULARIA



### ASSET: Ostile

Quando il tuo turno inizia, ottieni 1  $\emptyset$ . Poi, se hai 4  $\emptyset$  o meno, infliggi 1 danno di rete.

*Preda ed acqua di mare risucchiate, tutto nello spazio di un millisecondo.*



2022 NISEI Illus. Jack Reeves

41

## PISCINA LUNARE



### ASSET: Struttura

**Rimuovi questo asset dal gioco:** Elimina fino a 2 carte dal QG. Rivela fino a 2 carte a faccia in giù negli Archivi e rimescolale nella R&S. Per ogni obiettivo rivelato in questo modo, puoi collocare 1 segnalino progresso su una carta installata.

Ideata dai playtester di Boreale



2022 NISEI Illus. Olie Boldador

42

## PISCINA LUNARE



### ASSET: Struttura

**Rimuovi questo asset dal gioco:** Elimina fino a 2 carte dal QG. Rivela fino a 2 carte a faccia in giù negli Archivi e rimescolale nella R&S. Per ogni obiettivo rivelato in questo modo, puoi collocare 1 segnalino progresso su una carta installata.

Ideata dai playtester di Boreale



2022 NISEI Illus. Olie Boldador

42

## PISCINA LUNARE



### ASSET: Struttura

**Rimuovi questo asset dal gioco:** Elimina fino a 2 carte dal QG. Rivela fino a 2 carte a faccia in giù negli Archivi e rimescolale nella R&S. Per ogni obiettivo rivelato in questo modo, puoi collocare 1 segnalino progresso su una carta installata.

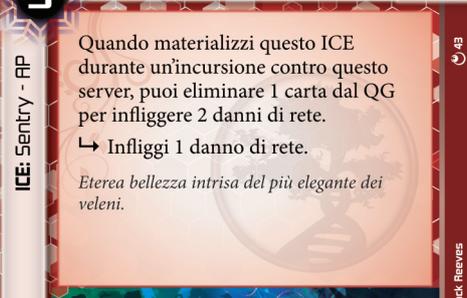
Ideata dai playtester di Boreale



2022 NISEI Illus. Olie Boldador

42

## ANEMONE



ICE: Sentry - AP

Quando materializzi questo ICE durante un'incursione contro questo server, puoi eliminare 1 carta dal QG per infliggere 2 danni di rete.

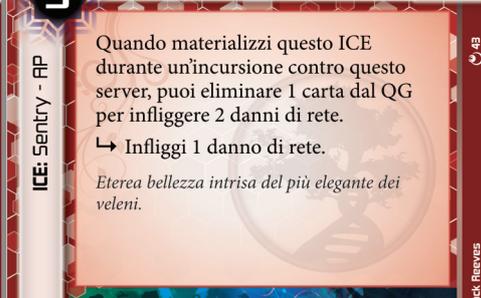
↳ Infliggi 1 danno di rete.

*Eterea bellezza intrisa del più elegante dei veleni.*

43

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

## ANEMONE



ICE: Sentry - AP

Quando materializzi questo ICE durante un'incursione contro questo server, puoi eliminare 1 carta dal QG per infliggere 2 danni di rete.

↳ Infliggi 1 danno di rete.

*Eterea bellezza intrisa del più elegante dei veleni.*

43

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

**3** ANEMONE

ICE: Sentry - AP

Quando materializzi questo ICE durante un'incursione contro questo server, puoi eliminare 1 carta dal QG per infliggere 2 danni di rete.

↳ Infliggi 1 danno di rete.

*Eteera bellezza intrisa del più elegante dei veleni.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeveis

43

2

**3** BATHYNOMUS

ICE: Sentry - AP

Mentre questo ICE protegge gli Archivi, prende +3 forza.

↳ Infliggi 3 danni di rete.

*Gli scarti digitali sono il loro cibo, e non dovresti mai metterti tra un animale ed il suo cibo.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeveis

44

1

**3** BATHYNOMUS

ICE: Sentry - AP

Mentre questo ICE protegge gli Archivi, prende +3 forza.

↳ Infliggi 3 danni di rete.

*Gli scarti digitali sono il loro cibo, e non dovresti mai metterti tra un animale ed il suo cibo.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeveis

44

1

**3** BATHYNOMUS

ICE: Sentry - AP

Mentre questo ICE protegge gli Archivi, prende +3 forza.

↳ Infliggi 3 danni di rete.

*Gli scarti digitali sono il loro cibo, e non dovresti mai metterti tra un animale ed il suo cibo.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeveis

44

1

**7** IVIK

ICE: Barrier - AP

Il costo di materializzazione di questo ICE è ridotto di 10 per ogni ICE code gate materializzato.

↳ Infliggi 2 danni di rete.

↳ Termina l'incursione.

*Non calpestare l'erba.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeveis

45

5

**7** IVIK

ICE: Barrier - AP

Il costo di materializzazione di questo ICE è ridotto di 10 per ogni ICE code gate materializzato.

↳ Infliggi 2 danni di rete.

↳ Termina l'incursione.

*Non calpestare l'erba.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeveis

45

5

**7** IVIK

ICE: Barrier - AP

Il costo di materializzazione di questo ICE è ridotto di 10 per ogni ICE code gate materializzato.

↳ Infliggi 2 danni di rete.

↳ Termina l'incursione.

*Non calpestare l'erba.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeveis

45

5

**3** MITOSI

OPERAZIONE: Doppio

Come costo aggiuntivo per giocare questa operazione, spendi 2.

Installa fino a 2 carte dal QG, creando ogni volta un nuovo server remoto.

Colloca 2 segnalini progresso su ciascuna di queste carte. Non puoi riscuotere o materializzare queste carte in questo turno.

*Uno diventa molti.*

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

46

**3** MITOSI

OPERAZIONE: Doppio

Come costo aggiuntivo per giocare questa operazione, spendi 2.

Installa fino a 2 carte dal QG, creando ogni volta un nuovo server remoto.

Colloca 2 segnalini progresso su ciascuna di queste carte. Non puoi riscuotere o materializzare queste carte in questo turno.

*Uno diventa molti.*

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

46

**3** MITOSI



**OPERAZIONE:** Doppio

Come costo aggiuntivo per giocare questa operazione, spendi 2.

Installa fino a 2 carte dal QG, creando ogni volta un nuovo server remoto. Colloca 2 segnalini progresso su ciascuna di queste carte. Non puoi riscuotere o materializzare queste carte in questo turno.

Uno diventa molti.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

**3** MAVIRUS



**MIGLIORIA:** Imboscata

Mentre la Runner accede a questo upgrade nella R&S, deve rivelarlo.

Quando la Runner accede a questo upgrade, puoi epurare i segnalini virus. Se questo upgrade viene materializzato, infliggi 1 danno di rete.

☒: Epura i segnalini virus.

*Virus, runner; è tutto cibo per loro.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

**3** MAVIRUS



**MIGLIORIA:** Imboscata

Mentre la Runner accede a questo upgrade nella R&S, deve rivelarlo.

Quando la Runner accede a questo upgrade, puoi epurare i segnalini virus. Se questo upgrade viene materializzato, infliggi 1 danno di rete.

☒: Epura i segnalini virus.

*Virus, runner; è tutto cibo per loro.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

**3** MAVIRUS



**MIGLIORIA:** Imboscata

Mentre la Runner accede a questo upgrade nella R&S, deve rivelarlo.

Quando la Runner accede a questo upgrade, puoi epurare i segnalini virus. Se questo upgrade viene materializzato, infliggi 1 danno di rete.

☒: Epura i segnalini virus.

*Virus, runner; è tutto cibo per loro.*

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

**CONSULENZA PRAVDIVOST**  
SOLUZIONI POLITICHE



**45** **IDENTITÀ:** Divisione **15**

La prima volta ogni turno che la Runner effettua un'incursione con successo, puoi collocare 1 segnalino progresso su una carta installata che puoi far progredire.

*Notizie di politica, vanno bene per il pubblico.*

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

**CRIPTOSCIANTO ARTIFICIALE**



**4**

**2**

**OBIETTIVO:** Iniziativa

Quando riscuoti questo obiettivo, la Runner perde 7.

*La linea cresce... fino a quando non ci serve più che lo faccia.*

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra

**CRIPTOSCIANTO ARTIFICIALE**



**4**

**2**

**OBIETTIVO:** Iniziativa

Quando riscuoti questo obiettivo, la Runner perde 7.

*La linea cresce... fino a quando non ci serve più che lo faccia.*

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra

**CRIPTOSCIANTO ARTIFICIALE**



**4**

**2**

**OBIETTIVO:** Iniziativa

Quando riscuoti questo obiettivo, la Runner perde 7.

*La linea cresce... fino a quando non ci serve più che lo faccia.*

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra

**0** **RAMPOLLO CHEKIST**



**ASSET:** Imboscata

Puoi fare progredire questo asset.

Quando la Runner accede a questo asset mentre è installato, assegna 1 tag più 1 tag per ogni segnalino progresso ospitato.

*L'unica cosa che cambia è l'uniforme.*

2022 NISEI Illus. Dimik



### 0 RAMPOLLO CHEKIST

#### ASSET: Imboscata

Puoi fare progredire questo asset.  
Quando la Runner accede a questo asset mentre è installato, assegna 1 tag più 1 tag per ogni segnalino progresso ospitato.

*L'unica cosa che cambia è l'uniforme.*

2022 NISEI Illus. Dimik

50



### 0 RAMPOLLO CHEKIST

#### ASSET: Imboscata

Puoi fare progredire questo asset.  
Quando la Runner accede a questo asset mentre è installato, assegna 1 tag più 1 tag per ogni segnalino progresso ospitato.

*L'unica cosa che cambia è l'uniforme.*

2022 NISEI Illus. Dimik

50



### 0 DRAGO IVANOV

#### ASSET: Esecutivo

Puoi fare progredire questo asset.  
**2 segnalini progresso ospitati:** Assegna 1 tag alla Runner. Usa questa abilità soltanto durante il tuo turno.

*Ditegli che Drago vorrebbe scambiare due parole.*

Ideata dal Campione d'Europa 2019 Aaryn "Drago" Byrne

2022 NISEI Illus. Dimik

51



### 0 DRAGO IVANOV

#### ASSET: Esecutivo

Puoi fare progredire questo asset.  
**2 segnalini progresso ospitati:** Assegna 1 tag alla Runner. Usa questa abilità soltanto durante il tuo turno.

*Ditegli che Drago vorrebbe scambiare due parole.*

Ideata dal Campione d'Europa 2019 Aaryn "Drago" Byrne

2022 NISEI Illus. Dimik

51



### 0 DRAGO IVANOV

#### ASSET: Esecutivo

Puoi fare progredire questo asset.  
**2 segnalini progresso ospitati:** Assegna 1 tag alla Runner. Usa questa abilità soltanto durante il tuo turno.

*Ditegli che Drago vorrebbe scambiare due parole.*

Ideata dal Campione d'Europa 2019 Aaryn "Drago" Byrne

2022 NISEI Illus. Dimik

51



### 1 VIG ONNIPRESENTE

#### ASSET: Pubblicità

Puoi fare progredire questo asset.  
Quando il tuo turno inizia, ottieni 1  $\text{Q}$  per ogni segnalino progresso ospitato.

*Dicono che ne prenderanno solamente una manciata, ma cavoli che mani grandi che hanno!*

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52



### 1 VIG ONNIPRESENTE

#### ASSET: Pubblicità

Puoi fare progredire questo asset.  
Quando il tuo turno inizia, ottieni 1  $\text{Q}$  per ogni segnalino progresso ospitato.

*Dicono che ne prenderanno solamente una manciata, ma cavoli che mani grandi che hanno!*

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52



### 1 VIG ONNIPRESENTE

#### ASSET: Pubblicità

Puoi fare progredire questo asset.  
Quando il tuo turno inizia, ottieni 1  $\text{Q}$  per ogni segnalino progresso ospitato.

*Dicono che ne prenderanno solamente una manciata, ma cavoli che mani grandi che hanno!*

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52



### 5 MESTNICHESTVO

ICE: Code Gate

Puoi fare progredire questo ICE.  
Quando la Runner incontra questo ICE, puoi rimuovere 1 segnalino progresso ospitato. Se lo fai, la Runner perde 3  $\text{Q}$ .

↳ La Runner perde 3  $\text{Q}$ .

↳ Termina l'incursione.

*Gli antichi nomi hanno poco peso oggi, le loro eredità infrante e spazzate via. Ora, siamo noi i sovrani della verità.*

4

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

**5** MESTNICHESTVO

ICE: Code Gate

Puoi fare progredire questo ICE.  
Quando la Runner incontra questo ICE, puoi rimuovere 1 segnalino progresso ospitato. Se lo fai, la Runner perde 3👁.

- ↳ La Runner perde 3👁.
- ↳ Termina l'incursione.

*Gli antichi nomi hanno poco peso oggi, le loro eredità infrante e spazzate via. Ora, siamo noi i sovrani della verità.*

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

**4**

**5** MESTNICHESTVO

ICE: Code Gate

Puoi fare progredire questo ICE.  
Quando la Runner incontra questo ICE, puoi rimuovere 1 segnalino progresso ospitato. Se lo fai, la Runner perde 3👁.

- ↳ La Runner perde 3👁.
- ↳ Termina l'incursione.

*Gli antichi nomi hanno poco peso oggi, le loro eredità infrante e spazzate via. Ora, siamo noi i sovrani della verità.*

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

**4**

**2** VASILISA

ICE: Sentry - Osservatore

Quando la Runner incontra questo ICE, puoi pagare 1👁. Se lo fai, colloca 1 segnalino progresso su una carta installata che puoi avanzare.

- ↳ Assegna 1 tag alla Runner.

*Nessun compito assegnato dalla strega sarebbe mai stato troppo grande, poiché Vasilisa aveva la benedizione della madre.*

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

**2**

**2** VASILISA

ICE: Sentry - Osservatore

Quando la Runner incontra questo ICE, puoi pagare 1👁. Se lo fai, colloca 1 segnalino progresso su una carta installata che puoi avanzare.

- ↳ Assegna 1 tag alla Runner.

*Nessun compito assegnato dalla strega sarebbe mai stato troppo grande, poiché Vasilisa aveva la benedizione della madre.*

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

**2**

**2** VASILISA

ICE: Sentry - Osservatore

Quando la Runner incontra questo ICE, puoi pagare 1👁. Se lo fai, colloca 1 segnalino progresso su una carta installata che puoi avanzare.

- ↳ Assegna 1 tag alla Runner.

*Nessun compito assegnato dalla strega sarebbe mai stato troppo grande, poiché Vasilisa aveva la benedizione della madre.*

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

**2**

**2** MACCHINAZIONI DIETRO LE QUINTE

OPERAZIONE: Gray Ops

Come costo aggiuntivo per giocare questa operazione, rimuovi 1 tag.

Aggiungi questa operazione alla tua area di punteggio come un obiettivo che vale 1 punto obiettivo.

*Registratori fuori di qui, per favore!*

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

**55**

**2** MACCHINAZIONI DIETRO LE QUINTE

OPERAZIONE: Gray Ops

Come costo aggiuntivo per giocare questa operazione, rimuovi 1 tag.

Aggiungi questa operazione alla tua area di punteggio come un obiettivo che vale 1 punto obiettivo.

*Registratori fuori di qui, per favore!*

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

**55**

**2** MACCHINAZIONI DIETRO LE QUINTE

OPERAZIONE: Gray Ops

Come costo aggiuntivo per giocare questa operazione, rimuovi 1 tag.

Aggiungi questa operazione alla tua area di punteggio come un obiettivo che vale 1 punto obiettivo.

*Registratori fuori di qui, per favore!*

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

**55**

**3** VLADISIBIRSK CITY GRID

MIGLIORIA: Regione

Puoi fare progredire questa migliona.

**2 segnalini progresso ospitati:** Colloca 2 segnalini progresso su un'altra carta che puoi far progredire nella root di questo server. Usa questa capacità solo una volta per turno.

Limite 1 regione per server.

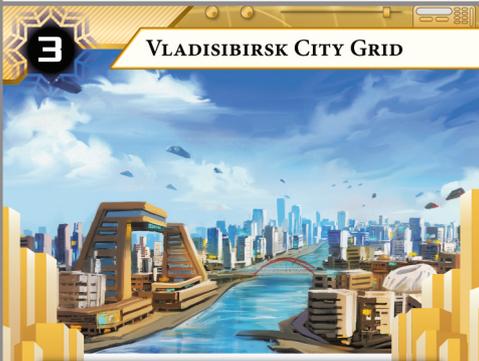
*A cavallo delle rive del fiume Ob, questa metropoli racchiude la speranza per un domani migliore.*

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

**56**

**4**

**3** VLADISIBIRSK CITY GRID



**MIGLIORIA:** Regione

Puoi fare progredire questa migliona.

**2 segnalini progresso ospitati:** Colloca 2 segnalini progresso su un'altra carta che puoi far progredire nella root di questo server. Usa questa capacità solo una volta per turno.

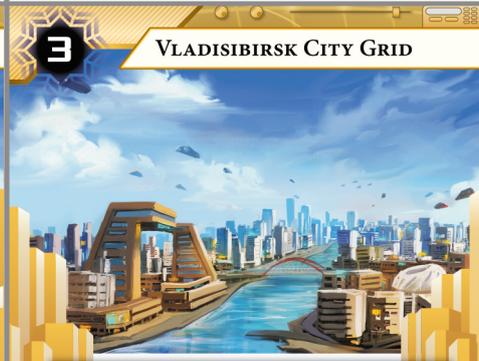
Limite 1 regione per server.

*A cavallo delle rive del fiume Ob, questa metropoli racchiude la speranza per un domani migliore.*

4

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 56

**3** VLADISIBIRSK CITY GRID



**MIGLIORIA:** Regione

Puoi fare progredire questa migliona.

**2 segnalini progresso ospitati:** Colloca 2 segnalini progresso su un'altra carta che puoi far progredire nella root di questo server. Usa questa capacità solo una volta per turno.

Limite 1 regione per server.

*A cavallo delle rive del fiume Ob, questa metropoli racchiude la speranza per un domani migliore.*

4

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 56

**W** LOGISTICA SUPERPESANTE OB

ESTRAI. ESPORTA. ECCELLI.



**45** **IDENTITÀ:** Corp **15**

Ogni volta che elimini una carta materializzata, eccetto durante l'installazione, puoi cercare 1 carta nella R&S con costo di materializzazione stampato esattamente 1  $\text{Q}$  inferiore a quello della carta eliminata. Installa e materializza la carta cercata, ignorando i costi in crediti. Usa questa capacità solo una volta per turno.

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 57

**3** PROTOCOLLO AZEF



**2**

**OBIETTIVO:** Sicurezza

Come costo aggiuntivo per riscuotere quest'obiettivo, elimina 1 delle tue altre carte installate.

Quando riscuoti quest'obiettivo, infliggi 2 danni fisici.

*"Non preoccupatevi, direttori, la sicurezza è sempre disposta a inviare agenti per assistervi con una riassegnazione radicale delle risorse."*

—Yakov Avdakov

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti 58

**3** PROTOCOLLO AZEF



**2**

**OBIETTIVO:** Sicurezza

Come costo aggiuntivo per riscuotere quest'obiettivo, elimina 1 delle tue altre carte installate.

Quando riscuoti quest'obiettivo, infliggi 2 danni fisici.

*"Non preoccupatevi, direttori, la sicurezza è sempre disposta a inviare agenti per assistervi con una riassegnazione radicale delle risorse."*

—Yakov Avdakov

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti 58

**3** PROTOCOLLO AZEF



**2**

**OBIETTIVO:** Sicurezza

Come costo aggiuntivo per riscuotere quest'obiettivo, elimina 1 delle tue altre carte installate.

Quando riscuoti quest'obiettivo, infliggi 2 danni fisici.

*"Non preoccupatevi, direttori, la sicurezza è sempre disposta a inviare agenti per assistervi con una riassegnazione radicale delle risorse."*

—Yakov Avdakov

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti 58

**0** SCAVATORE SVYATOGOR



**ASSET:** Industriale

Quando il tuo turno inizia, puoi eliminare 1 delle tue altre carte installate. Se lo fai, ottieni 3  $\text{Q}$ .

*Non importa per quanto tempo hai posseduto il terreno, devi solo sperare che sotto non ci sia nulla di valore.*

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 59

**0** SCAVATORE SVYATOGOR



**ASSET:** Industriale

Quando il tuo turno inizia, puoi eliminare 1 delle tue altre carte installate. Se lo fai, ottieni 3  $\text{Q}$ .

*Non importa per quanto tempo hai posseduto il terreno, devi solo sperare che sotto non ci sia nulla di valore.*

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 59

**0** SCAVATORE SVYATOGOR



**ASSET:** Industriale

Quando il tuo turno inizia, puoi eliminare 1 delle tue altre carte installate. Se lo fai, ottieni 3  $\text{Q}$ .

*Non importa per quanto tempo hai posseduto il terreno, devi solo sperare che sotto non ci sia nulla di valore.*

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 59

5

### ACCERCHIAMENTO

Quando materializzi questo ICE, colloca 4 segnalini potere su di esso.

Quando il tuo turno inizia, rimuovi 1 segnalino potere ospitato.

Questo ICE guadagna "↳ Termina l'incursione." prima delle sue subroutine stampate per ogni segnalino potere ospitato.

↳ Elimina questo ICE.

ICE: Barrier

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

5

5

### ACCERCHIAMENTO

Quando materializzi questo ICE, colloca 4 segnalini potere su di esso.

Quando il tuo turno inizia, rimuovi 1 segnalino potere ospitato.

Questo ICE guadagna "↳ Termina l'incursione." prima delle sue subroutine stampate per ogni segnalino potere ospitato.

↳ Elimina questo ICE.

ICE: Barrier

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

5

5

### ACCERCHIAMENTO

Quando materializzi questo ICE, colloca 4 segnalini potere su di esso.

Quando il tuo turno inizia, rimuovi 1 segnalino potere ospitato.

Questo ICE guadagna "↳ Termina l'incursione." prima delle sue subroutine stampate per ogni segnalino potere ospitato.

↳ Elimina questo ICE.

ICE: Barrier

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

5

3

### MASKIROVKA

↳ Ottieni 2Q.

↳ Termina l'incursione.

*Confondi la runner in modo che non possa vedere il nostro vero intento.*

ICE: Barrier

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

3

3

### MASKIROVKA

↳ Ottieni 2Q.

↳ Termina l'incursione.

*Confondi la runner in modo che non possa vedere il nostro vero intento.*

ICE: Barrier

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

3

3

### MASKIROVKA

↳ Ottieni 2Q.

↳ Termina l'incursione.

*Confondi la runner in modo che non possa vedere il nostro vero intento.*

ICE: Barrier

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

3

4

### STAVKA

Quando materializzi questo ICE, puoi eliminare 1 delle tue altre carte installate. Se lo fai, questo ICE prende +5 forza per la durata dell'incursione.

↳ Elimina 1 programma installato.

↳ Elimina 1 programma installato.

*Secoli di tattiche militari condensate in una singola entità.*

ICE: Sentry - Destroyer

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

2

4

### STAVKA

Quando materializzi questo ICE, puoi eliminare 1 delle tue altre carte installate. Se lo fai, questo ICE prende +5 forza per la durata dell'incursione.

↳ Elimina 1 programma installato.

↳ Elimina 1 programma installato.

*Secoli di tattiche militari condensate in una singola entità.*

ICE: Sentry - Destroyer

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

2

4

### STAVKA

Quando materializzi questo ICE, puoi eliminare 1 delle tue altre carte installate. Se lo fai, questo ICE prende +5 forza per la durata dell'incursione.

↳ Elimina 1 programma installato.

↳ Elimina 1 programma installato.

*Secoli di tattiche militari condensate in una singola entità.*

ICE: Sentry - Destroyer

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

2

**3** ESTRARRE



**OPERAZIONE:** Transazione

Otteni 6 $\text{C}$ . Puoi eliminare 1 delle tue carte installate per ottenere 3 $\text{C}$ .

*Non lasciarti niente di valore alle spalle.*

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 63

**3** ESTRARRE



**OPERAZIONE:** Transazione

Otteni 6 $\text{C}$ . Puoi eliminare 1 delle tue carte installate per ottenere 3 $\text{C}$ .

*Non lasciarti niente di valore alle spalle.*

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 63

**3** ESTRARRE



**OPERAZIONE:** Transazione

Otteni 6 $\text{C}$ . Puoi eliminare 1 delle tue carte installate per ottenere 3 $\text{C}$ .

*Non lasciarti niente di valore alle spalle.*

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 63

**4** DISTRUZIONE MUTUA ASSICURATA



**OPERAZIONE:** Tripla

Come costo aggiuntivo per giocare questa operazione, spendi  $\text{C}\text{C}$ .

Elimina un qualsiasi numero di tue carte materializzate. Assegna 1 tag alla Runner per ogni carta eliminata in questo modo.

*Ideata dal Campione Asia-Pacifico Eric Kellback*

2022 NISEI Illus. Dimik 64

**4** DISTRUZIONE MUTUA ASSICURATA



**OPERAZIONE:** Tripla

Come costo aggiuntivo per giocare questa operazione, spendi  $\text{C}\text{C}$ .

Elimina un qualsiasi numero di tue carte materializzate. Assegna 1 tag alla Runner per ogni carta eliminata in questo modo.

*Ideata dal Campione Asia-Pacifico Eric Kellback*

2022 NISEI Illus. Dimik 64

**4** DISTRUZIONE MUTUA ASSICURATA



**OPERAZIONE:** Tripla

Come costo aggiuntivo per giocare questa operazione, spendi  $\text{C}\text{C}$ .

Elimina un qualsiasi numero di tue carte materializzate. Assegna 1 tag alla Runner per ogni carta eliminata in questo modo.

*Ideata dal Campione Asia-Pacifico Eric Kellback*

2022 NISEI Illus. Dimik 64

**0** OPERAZIONE FIDUCIA



**OPERAZIONE:** Gray Ops

Gioca solo se la Runner è taggata.

Elimina 1 risorsa installata. Installa e materializza 1 carta dagli Archivi, ignorando tutti i costi.

*Identifica. Contatta. Intrapcola. Il controspionaggio non cambia mai.*

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 65

**0** OPERAZIONE FIDUCIA



**OPERAZIONE:** Gray Ops

Gioca solo se la Runner è taggata.

Elimina 1 risorsa installata. Installa e materializza 1 carta dagli Archivi, ignorando tutti i costi.

*Identifica. Contatta. Intrapcola. Il controspionaggio non cambia mai.*

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 65

**0** OPERAZIONE FIDUCIA



**OPERAZIONE:** Gray Ops

Gioca solo se la Runner è taggata.

Elimina 1 risorsa installata. Installa e materializza 1 carta dagli Archivi, ignorando tutti i costi.

*Identifica. Contatta. Intrapcola. Il controspionaggio non cambia mai.*

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 65

## CHI SIAMO

NISEI è un'associazione volontaria non a scopo di lucro gestita dai fan. La nostra missione è quella di mantenere il gioco di Netrunner vivo e prospero. Lo facciamo attraverso una serie di diverse iniziative.

Progettiamo, testiamo, e produciamo set di carte, come quelle che stai tenendo in mano. Le nostre carte sono totalmente compatibili con le carte del classico Android: Netrunner.

Forniamo supporto per il gioco organizzato, come kit di premi per game night amichevoli (note come GNK) e gli eventi competitivi Circuit Opener.

Coordiniamo tornei annuali a livello dei Campionati Nazionali, Continentali e Mondiali.

Grazie per averci scelto!

**Sole di Mezzanotte** è un'espansione compatibile con Netrunner, il gioco di carte competitivo asimmetrico. In questa busta troverai cinque nuove identità, oltre a 180 carte (tre copie ciascuna di 60 carte diverse) per le sette fazioni del gioco.

Giocate come **Runner**, vari hacker che cercano una causa o denaro nelle regioni in via di riscaldamento della Siberia, o come **Corp** che portano avanti i propri piani per sfruttare i più grandi depositi di risorse incontaminate sulla Terra.

Contiene carte 1-65 del ciclo **Boreale**.

Questo non è un gioco a sé stante.

Una copia di **System Gateway** è necessaria per giocare.



Netrunner è un TM di R. Talsorian Games, Inc. Android è un TM G. © Fantasy Flight Games.

Nonostante NISEI sia fatto per essere compatibile con carte di Android Netrunner, non è associato con, prodotto da, o approvato da Fantasy Flight Games, R. Talsorian Games, o Wizards of the Coast.

