

Nocne słońce

Borealis: zestaw 1



Kompatybilne z grą Netrunner

Netrunner – zastrzeżony znak towarowy R. Talorian Games, Inc. Android – zastrzeżony znak towarowy i Fantasy Flight Games. Główny produkt NISL za twórczość z tytułu o kompatybilności z kartami gry „Android Netrunner” niniejszy produkt nie jest związany z, produkowany przez, lub wspierany przez Fantasy Flight Games, R. Talorian Games lub Wizards of the Coast.



W blasku nocnego słońca

W podbiegunowej i zimnej Arktyce pozbawione skrupułów korporacje przeprowadzają totalną ekstrakcję, wyciskając z ziemi i ludzi wszystko, co ma jakąkolwiek wartość i pozostawiając jedynie blizny. Sprzeciwiają im się związkowcy, obrońcy środowiska i ktokolwiek z nadzieją na lepsze jutro. W blasku nocnego słońca runnerzy toczą walkę, by za wszelką cenę utrzymać korporacje pod kontrolą.

CO ZNAJDZIESZ W ŚRODKU

„Nocne słońce” zawiera 185 kart kompatybilnych z grą Netrunner, podzielonych pomiędzy siedem frakcji, w tym pięć nowych tożsamości. To rozszerzenie wprowadza cztery nowe kluczowe mechaniki, które zmieniają sposób interakcji graczy z grą: doładowanie, cel, sabotaż i obrażenia rdzenia.



NOWA MECHANIKA: SABOTAŻ

Runnerzy znajdują w „Nocnym słońcu” nowy element arsenału pozwalającego na niweczenie planów Korpo. Sabotaż może wiązać się ze skrytą pracą nad demontażem Korpo od środka, organizowanie protestu, zatopieniem transportowca lub zainspirowania innych do działania za pomocą umiejętnie dobranych słów. Sabotaż w odpowiednim momencie może poważnie ograniczyć dostępne opcje i zmusić Korpo do podjęcia trudnych decyzji.

JAK DZIAŁA SABOTAŻ

„Sabotaż N” oznacza, że Korpo musi skasować w sumie N kart z KG i z wierzchu DBR.

Korpo decyduje, które karty są kasowane z KG, ale w przypadku DBR może jedynie zdecydować o liczbie kasowanych kart. Ten wybór dokonywany jest najpierw, a kasowanie kart następuje jednocześnie. Skasowane karty trafiają do Archiwum rewersem w górę. Korpo nie może podejrzeć kart skasowanych z DBR do momentu pełnego rozpatrzenia efektu sabotażu.

Jeśli w KG lub DBR znajduje się mniej niż N kart, Korpo musi podjąć decyzję o kasowanych kartach w taki sposób, by skasować wszystkie N kart. Jeśli w KG i DBR znajduje się w sumie mniej niż N kart, Korpo kasuje wszystkie karty z obydwu miejsc.



NOWA MECHANIKA: CEL

Sprytni Runnerzy zawsze są w stanie wykorzystać nieoczekiwaną okazję lub chwilę korporacyjnej słabości: niestrzeżony transport, niespodziewany cynk od zaufanej osoby, nieuwagę ochrony, a może po prostu źle zabezpieczonego PADA. Wiele Runnerów nazywa takie okazje „celami” i skupia się na nich, by zyskać dostęp lub korzyści finansowe.

JAK DZIAŁA CEL

Kiedy opcja na karcie mówi o „określanu celu”, określ losowo jeden z centralnych serwerów (KG, DBR lub Archiwum). Ten serwer staje się „Twoim celem” do końca bieżącej tury. Samo bycie celem nie oznacza niczego, ale niektóre karty korzystają z tego efektu na wiele sposobów.

Jeśli cel został już określony w tej turze, a kolejna karta prosi o jego określenie, nie musisz ponownie losowo go określać. Celem pozostaje poprzednio określony serwer.

„Nocne słońce” zawiera zestaw trzech kart „centralnych serwerów”, których możesz użyć do losowego określenia celu.



NOWA MECHANIKA: DOŁADOWANIE

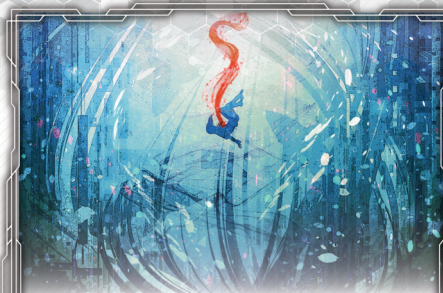
Życie Runnerów jest pełne płynności i dostosowywania się. Sprzęt wciąż jest naprawiany i ulepszany, kryjówki ulegają zmianie, a ekwipunek może równie łatwo przyjść, co i pójść. Kreatywność i umiejętności pozwalają Runnerom na spersonalizowanie narzędzi i zasobów w celu wycisnięcia z nich niespodziewanego potencjału.

JAK DZIAŁA DOŁADOWANIE

Aby „doładować” kartę (tylko jeśli znajduje się na niej co najmniej 1 znacznik reakcji), połóż na niej 1 dodatkowy znacznik reakcji.

Większość efektów doładowania pozwala na doładowanie dowolnej zainstalowanej karty. Możesz wybrać dowolną kartę ze znacznikiem reakcji jako cel dla tego efektu. Nigdy nie możesz doładować karty, na której nie ma żadnego znacznika reakcji.

Karta „Osprzętowanie” pozwala na zainstalowanie karty i jej doładowanie. Rozpatrz wszystkie efekty związane z frazą „kiedy zainstalujesz” zanim rozpoczniesz doładowywanie zainstalowanej karty.



NOWA MECHANIKA: OBRAŻENIA RDZENIA

Sprzeciwianie się Korpo, podpinanie się do Sieci lub nawet instalowanie cybernetycznych rozszerzeń może być dość niebezpieczne. Niektóre decyzje lub sytuacje prowadzą do obrażeń, które mogą oznaczać fundamentalne i stałe zmiany dla Runnerów: fizyczne, psychiczne lub duchowe. Niezależnie od tego, co się wydarzyło, te efekty zawsze są stałe: Runner już nigdy nie będzie się czuł tak samo.

JAK DZIAŁAJĄ OBRAŻENIA RDZENIA

Tak jak obrażenia ciała i sieciowe, „obrażenia rdzenia” zmuszają Runnera do skasowania losowo określonych kart z garści. W przeciwieństwie do innych rodzajów obrażeń, każdy punkt obrażeń rdzenia na stałe zmniejsza maksymalną liczbę kart zachowywanych w dłoni po zakończeniu tury o 1.

Jeśli Runner zakończy swoją turę z negatywną liczbą maksymalnych kart zachowywanych w dłoni, dochodzi do wypłasczenia i wygranej Korpo – tak samo jak w przypadku otrzymania przez Runnera większej liczby punktów obrażeń niż kart trzymany w garści. Wypłasczenie nie następuje w momencie, w którym maksymalna liczba kart do zachowania w dłoni Runnera wyniesie 0.

Uwaga: starsze karty określają obrażenia rdzenia terminem „obrażenia mózgu”. Te dwa sformułowania są równoznaczne w ramach rozgrywki.



KG



DBR



Archiwum

0
4

ESÁ AFONTOV

EKO-POWSTAŃCU



TOŻSAMOŚĆ: Cyborg

Przy pierwszym odniesieniu obrażeń rdzenia w każdej turze, możesz dobrać 1 kartę i dokonać sabotażu 2. (Korpo kasuje 2 karty własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)

Czekanie jest bezcelowe. Kryzys jest tu i teraz. Wybierz stronę.

45

2022 NISEI Illus. Benjamin Gilletti

1

15

3

CZASTUSZKA



WYDARZENIE: Włam – Sabotaż

Rozpocznij włam do KG. Jeśli będzie udany, zamiast przebicia się do KG, dokonaj sabotażu 4. (Korpo kasuje 4 karty własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)

Wszyscy jesteśmy tutaj tacy sami
Przyjacielskim androidom przyjaźnie kiwamy
Dajcie nam k***a trochę spokoju
Stary Jack to g***o pod moimi podeszwami.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

3

CZASTUSZKA



WYDARZENIE: Włam – Sabotaż

Rozpocznij włam do KG. Jeśli będzie udany, zamiast przebicia się do KG, dokonaj sabotażu 4. (Korpo kasuje 4 karty własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)

Wszyscy jesteśmy tutaj tacy sami
Przyjacielskim androidom przyjaźnie kiwamy
Dajcie nam k***a trochę spokoju
Stary Jack to g***o pod moimi podeszwami.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

3

CZASTUSZKA



WYDARZENIE: Włam – Sabotaż

Rozpocznij włam do KG. Jeśli będzie udany, zamiast przebicia się do KG, dokonaj sabotażu 4. (Korpo kasuje 4 karty własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)

Wszyscy jesteśmy tutaj tacy sami
Przyjacielskim androidom przyjaźnie kiwamy
Dajcie nam k***a trochę spokoju
Stary Jack to g***o pod moimi podeszwami.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

1

CIEPŁO, CIEPLEJ, GORĄCO



WYDARZENIE

Jako dodatkowy koszt zagrania tego wydarzenia, odnieś 1 obrażenie rdzenia.

Zyskujesz ☺☺☺.

Możemy zmienić świat, o ile również zaakceptujemy zmianę nas samych.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

3

1

CIEPŁO, CIEPLEJ, GORĄCO

WYDARZENIE

Jako dodatkowy koszt zagrania tego wydarzenia, odnieś 1 obrażenie rdzenia.

Zyskujesz .

Możemy zmienić świat, o ile również zaakceptujemy zmianę nas samych.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

3

1

CIEPŁO, CIEPLEJ, GORĄCO

WYDARZENIE

Jako dodatkowy koszt zagrania tego wydarzenia, odnieś 1 obrażenie rdzenia.

Zyskujesz .

Możemy zmienić świat, o ile również zaakceptujemy zmianę nas samych.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

3

1

BLIZNY PO STALOSKÓRZE

WYDARZENIE

Dobierz 3 karty.

Kiedy to wydarzenie zostanie skasowane z twojej garści lub stosu, możesz dobrać 2 karty.

Reaktywne implanty odzyskują wspomnienia naszych poległych towarzyszek i towarzyszy. Ich poświęcenie jest naszą tarczą.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt

4

1

BLIZNY PO STALOSKÓRZE

WYDARZENIE

Dobierz 3 karty.

Kiedy to wydarzenie zostanie skasowane z twojej garści lub stosu, możesz dobrać 2 karty.

Reaktywne implanty odzyskują wspomnienia naszych poległych towarzyszek i towarzyszy. Ich poświęcenie jest naszą tarczą.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt

4

1

BLIZNY PO STALOSKÓRZE

WYDARZENIE

Dobierz 3 karty.

Kiedy to wydarzenie zostanie skasowane z twojej garści lub stosu, możesz dobrać 2 karty.

Reaktywne implanty odzyskują wspomnienia naszych poległych towarzyszek i towarzyszy. Ich poświęcenie jest naszą tarczą.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt

4

2

◆ WIDMOJĘZYK

SPRZĘT: Cybernetyka

Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, odnieś 1 obrażenie rdzenia.

Koszt zagrania każdego wydarzenia jest zmniejszony o 1.

Dobrzajanie ruchu oporu z rozbrajającym urokiem.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

5

2

◆ WIDMOJĘZYK

SPRZĘT: Cybernetyka

Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, odnieś 1 obrażenie rdzenia.

Koszt zagrania każdego wydarzenia jest zmniejszony o 1.

Dobrzajanie ruchu oporu z rozbrajającym urokiem.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

5

2

◆ WIDMOJĘZYK

SPRZĘT: Cybernetyka

Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, odnieś 1 obrażenie rdzenia.

Koszt zagrania każdego wydarzenia jest zmniejszony o 1.

Dobrzajanie ruchu oporu z rozbrajającym urokiem.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

5

2

◆ SZPIK

SPRZĘT: Konsola - Cybernetyka

+1

Możesz zachować +3 karty w dłoni.

Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, odnieś 1 obrażenie rdzenia.

Za każdym razem, gdy Korpo zapunktuje projekt, dokonaj sabotażu 1. (Korpo kasuje 1 kartę własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

6

2

◆ SZPIK

SPRZĘT: Konsola – Cybernetyka
 +1☐
 Możesz zachować +3 karty w dłoni.
 Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, odnieś 1 obrażenie rdzenia.
 Za każdym razem, gdy Korpo zapunktuje projekt, dokonaj sabotażu 1. (Korpo kasuje 1 kartę własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)
 Maksymalnie 1 konsola na gracza.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

6

2

◆ SZPIK

SPRZĘT: Konsola – Cybernetyka
 +1☐
 Możesz zachować +3 karty w dłoni.
 Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, odnieś 1 obrażenie rdzenia.
 Za każdym razem, gdy Korpo zapunktuje projekt, dokonaj sabotażu 1. (Korpo kasuje 1 kartę własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)
 Maksymalnie 1 konsola na gracza.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

6

5

BEHEMOT

2

PROGRAM: Lodołamacz – Frakter
 Kiedy zainstalujesz ten program, odnieś 1 obrażenie rdzenia.
 Ten program zyskuje +1 siły za każde obrażenie rdzenia odniesione przez ciebie w tej rozgrywce.
 Interakcja → 1☐: Złam dowolną liczbę poleceń bariery.
Nie przemówił, ale wiadomo było, czego chciał i co trzeba było zrobić.

2

 2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

7

5

BEHEMOT

2

PROGRAM: Lodołamacz – Frakter
 Kiedy zainstalujesz ten program, odnieś 1 obrażenie rdzenia.
 Ten program zyskuje +1 siły za każde obrażenie rdzenia odniesione przez ciebie w tej rozgrywce.
 Interakcja → 1☐: Złam dowolną liczbę poleceń bariery.
Nie przemówił, ale wiadomo było, czego chciał i co trzeba było zrobić.

2

 2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

7

5

BEHEMOT

2

PROGRAM: Lodołamacz – Frakter
 Kiedy zainstalujesz ten program, odnieś 1 obrażenie rdzenia.
 Ten program zyskuje +1 siły za każde obrażenie rdzenia odniesione przez ciebie w tej rozgrywce.
 Interakcja → 1☐: Złam dowolną liczbę poleceń bariery.
Nie przemówił, ale wiadomo było, czego chciał i co trzeba było zrobić.

2

 2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

7

1

◆ AUGUSTYNA IWANOWSKAJA

ZASÓB: Koneksja
 Przy pierwszym zainstalowaniu programu typu **wirus** w każdej turze, dokonaj sabotażu 1. (Korpo kasuje 1 kartę własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)
„Czasami reprezentowanie związku zawodowego wymaga bardziej... bezpośredniego działania”.

2022 NISEI Illus. Dave Lee

8

1

◆ AUGUSTYNA IWANOWSKAJA

ZASÓB: Koneksja
 Przy pierwszym zainstalowaniu programu typu **wirus** w każdej turze, dokonaj sabotażu 1. (Korpo kasuje 1 kartę własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)
„Czasami reprezentowanie związku zawodowego wymaga bardziej... bezpośredniego działania”.

2022 NISEI Illus. Dave Lee

8

1

◆ AUGUSTYNA IWANOWSKAJA

ZASÓB: Koneksja
 Przy pierwszym zainstalowaniu programu typu **wirus** w każdej turze, dokonaj sabotażu 1. (Korpo kasuje 1 kartę własnego wyboru z KG oraz/lub z wierzchu DBR.)
„Czasami reprezentowanie związku zawodowego wymaga bardziej... bezpośredniego działania”.

2022 NISEI Illus. Dave Lee

8

1

ROZPAL OGIEŃ!

ZASÓB: Sabotaż
 ☉, ☐, odnieś 1 obrażenie rdzenia:
 Rozpocznij włam na serwer zdalny.
 Podczas tego włamu karty w katalogu głównym atakowanego serwera tracą wszystkie opcje. Kiedy ten włam okaże się udany, skasuj wszystkie karty w katalogu głównym atakowanego serwera.
Wystarczy pojedyncza iskra, by zniszczyć miliardy kredytów... lub wypalić zgnilizną pustoszącą nasz świat.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

9

1

ROZPAL OGIEŃ!

ZASÓB: Sabotaż
 ☉, ☼, odnieś 1 obrażenie rdzenia:
 Rozpocznij włam na serwer zdalny.
 Podczas tego włamu karty w katalogu
 głównym atakowanego serwera tracą
 wszystkie opcje. Kiedy ten włam okaże się
 udany, skasuj wszystkie karty w katalogu
 głównym atakowanego serwera.
 Wystarczy pojedyncza iskra, by zniszczyć miliardy
 kredytów... lub wypalić zgniliznę pustoszącą nasz świat.

2022 NISEI Illus. Ollie Boldador

9

1

ROZPAL OGIEŃ!

ZASÓB: Sabotaż
 ☉, ☼, odnieś 1 obrażenie rdzenia:
 Rozpocznij włam na serwer zdalny.
 Podczas tego włamu karty w katalogu
 głównym atakowanego serwera tracą
 wszystkie opcje. Kiedy ten włam okaże się
 udany, skasuj wszystkie karty w katalogu
 głównym atakowanego serwera.
 Wystarczy pojedyncza iskra, by zniszczyć miliardy
 kredytów... lub wypalić zgniliznę pustoszącą nasz świat.

2022 NISEI Illus. Ollie Boldador

9

3

♦ BLIŹNIACZA WIĘZ

ZASÓB: Wirtualny
 Przy pierwszym wydaniu kredytów
 z zainstalowanej karty w każdej turze,
 umieść 1 znacznik reakcji na tym zasobie.
 Kiedy przebijesz się do KG lub DBR, możesz
 usunąć do 2 znaczników reakcji z tej karty,
 by uzyskać dostęp do takiej samej liczby
 dodatkowych kart.
 Wszystko się zawiąza, wiecznie zapętla. Razem. W jedności.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

10

3

♦ BLIŹNIACZA WIĘZ

ZASÓB: Wirtualny
 Przy pierwszym wydaniu kredytów
 z zainstalowanej karty w każdej turze,
 umieść 1 znacznik reakcji na tym zasobie.
 Kiedy przebijesz się do KG lub DBR, możesz
 usunąć do 2 znaczników reakcji z tej karty,
 by uzyskać dostęp do takiej samej liczby
 dodatkowych kart.
 Wszystko się zawiąza, wiecznie zapętla. Razem. W jedności.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

10

3

♦ BLIŹNIACZA WIĘZ

ZASÓB: Wirtualny
 Przy pierwszym wydaniu kredytów
 z zainstalowanej karty w każdej turze,
 umieść 1 znacznik reakcji na tym zasobie.
 Kiedy przebijesz się do KG lub DBR, możesz
 usunąć do 2 znaczników reakcji z tej karty,
 by uzyskać dostęp do takiej samej liczby
 dodatkowych kart.
 Wszystko się zawiąza, wiecznie zapętla. Razem. W jedności.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

10

0

NYUSHA „SOBOLICA” SINTASHTA
 TALENT SYMFONICZNY

TOŻSAMOŚĆ: G-mod
 Na początku twojej tury określ swój
 cel. (Jeśli nie masz celu, twoim celem
 w tej turze staje się losowy serwer
 centralny.)
 Przy pierwszym udanym włamie do
 twojego celu w każdej turze zyskaj ☉.
 Wady kryją piękno i okazje.

45

15

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

11

1

CARPE DIEM

WYDARZENIE: Włam
 Określ swój cel.
 (Jeśli nie masz celu, twoim celem w tej turze
 staje się losowy serwer centralny.)
 Zyskaj 4☉. Możesz rozpocząć włam
 do twojego celu.
 Najlepszy moment na słuchanie to wtedy,
 kiedy inni słuchają ciebie.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

12

1

CARPE DIEM

WYDARZENIE: Włam
 Określ swój cel.
 (Jeśli nie masz celu, twoim celem w tej turze
 staje się losowy serwer centralny.)
 Zyskaj 4☉. Możesz rozpocząć włam
 do twojego celu.
 Najlepszy moment na słuchanie to wtedy,
 kiedy inni słuchają ciebie.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

12

1

CARPE DIEM

WYDARZENIE: Włam
 Określ swój cel.
 (Jeśli nie masz celu, twoim celem w tej turze
 staje się losowy serwer centralny.)
 Zyskaj 4☉. Możesz rozpocząć włam
 do twojego celu.
 Najlepszy moment na słuchanie to wtedy,
 kiedy inni słuchają ciebie.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

12

1

PRZEZ UCHO IGIELNE

WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na dowolny serwer.
Jeśli będzie udany, zamiast przebicia się do atakowanego serwera, uzyskaj dostęp 1 karty w katalogu głównym innego serwera.
Jeśli ta karta jest projektem, nie możesz go wykraść lub skasować podczas tego dostępu.

Nenecigim byłaby dumna.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

13

1

PRZEZ UCHO IGIELNE

WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na dowolny serwer.
Jeśli będzie udany, zamiast przebicia się do atakowanego serwera, uzyskaj dostęp 1 karty w katalogu głównym innego serwera.
Jeśli ta karta jest projektem, nie możesz go wykraść lub skasować podczas tego dostępu.

Nenecigim byłaby dumna.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

13

1

PRZEZ UCHO IGIELNE

WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na dowolny serwer.
Jeśli będzie udany, zamiast przebicia się do atakowanego serwera, uzyskaj dostęp 1 karty w katalogu głównym innego serwera.
Jeśli ta karta jest projektem, nie możesz go wykraść lub skasować podczas tego dostępu.

Nenecigim byłaby dumna.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

13

2

♦ PAN-SLOT

SPRZĘT: Cybernetyka

Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, odnieś 1 obrażenie ciała.

Po pierwszym udanym włamie do KG w każdej turze, Korpo traci 1Q.
Jeśli do tego dojdzie, zyskaj 1Q.

Wyluskiwanie kredytów najlżejszym z muśnięć.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

14

2

♦ PAN-SLOT

SPRZĘT: Cybernetyka

Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, odnieś 1 obrażenie ciała.

Po pierwszym udanym włamie do KG w każdej turze, Korpo traci 1Q.
Jeśli do tego dojdzie, zyskaj 1Q.

Wyluskiwanie kredytów najlżejszym z muśnięć.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

14

2

♦ PAN-SLOT

SPRZĘT: Cybernetyka

Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, odnieś 1 obrażenie ciała.

Po pierwszym udanym włamie do KG w każdej turze, Korpo traci 1Q.
Jeśli do tego dojdzie, zyskaj 1Q.

Wyluskiwanie kredytów najlżejszym z muśnięć.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

14

4

♦ WIRTUOZKA

SPRZĘT: Konsola

+1Q

Na początku twojej tury określ swój cel.
(Jeśli nie masz celu, twoim celem w tej turze staje się losowy serwer centralny.)

Przy pierwszym udanym włamie do twojego celu w każdej turze, jeśli tym celem jest KG, uzyskaj dostęp do 1 dodatkowej karty po przebicciu się do KG. W innym wypadku, przebij się do KG po zakończeniu włamu.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen

15

4

♦ WIRTUOZKA

SPRZĘT: Konsola

+1Q

Na początku twojej tury określ swój cel.
(Jeśli nie masz celu, twoim celem w tej turze staje się losowy serwer centralny.)

Przy pierwszym udanym włamie do twojego celu w każdej turze, jeśli tym celem jest KG, uzyskaj dostęp do 1 dodatkowej karty po przebicciu się do KG. W innym wypadku, przebij się do KG po zakończeniu włamu.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen

15

4

♦ WIRTUOZKA

SPRZĘT: Konsola

+1Q

Na początku twojej tury określ swój cel.
(Jeśli nie masz celu, twoim celem w tej turze staje się losowy serwer centralny.)

Przy pierwszym udanym włamie do twojego celu w każdej turze, jeśli tym celem jest KG, uzyskaj dostęp do 1 dodatkowej karty po przebicciu się do KG. W innym wypadku, przebij się do KG po zakończeniu włamu.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen

15

2

KOCIA KOŁYSKA

1

PROGRAM: Lodotłamacz - Dekoder

Koszt aktywacji każdego lodu typu **brama kodowa** jest zwiększony o 1Q.

Interakcja → 1Q: Złam 1 polecenie **bramy kodowej**.

1Q: +1 siły.

Pokażę ci dywan, rybę, magiczną opowieść...

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

16

2

KOCIA KOŁYSKA

1

PROGRAM: Lodotłamacz - Dekoder

Koszt aktywacji każdego lodu typu **brama kodowa** jest zwiększony o 1Q.

Interakcja → 1Q: Złam 1 polecenie **bramy kodowej**.

1Q: +1 siły.

Pokażę ci dywan, rybę, magiczną opowieść...

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

16

2

KOCIA KOŁYSKA

1

PROGRAM: Lodotłamacz - Dekoder

Koszt aktywacji każdego lodu typu **brama kodowa** jest zwiększony o 1Q.

Interakcja → 1Q: Złam 1 polecenie **bramy kodowej**.

1Q: +1 siły.

Pokażę ci dywan, rybę, magiczną opowieść...

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

16

2

DŻEZWA

1

PROGRAM

2Q (Kiedy zainstalujesz tę kartę i zanim rozpocznie się twoja tura, odnow do 2 kredytów na karcie.)

Możesz wydać kredyty z karty podczas włamów na centralne serwery.

Dotyk drobno zmielonej kawy, zapach karmelizowanego cukru, delikatny gorący płomień. Niezapomniany rytuał.

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

17

2

DŻEZWA

1

PROGRAM

2Q (Kiedy zainstalujesz tę kartę i zanim rozpocznie się twoja tura, odnow do 2 kredytów na karcie.)

Możesz wydać kredyty z karty podczas włamów na centralne serwery.

Dotyk drobno zmielonej kawy, zapach karmelizowanego cukru, delikatny gorący płomień. Niezapomniany rytuał.

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

17

2

DŻEZWA

1

PROGRAM

2Q (Kiedy zainstalujesz tę kartę i zanim rozpocznie się twoja tura, odnow do 2 kredytów na karcie.)

Możesz wydać kredyty z karty podczas włamów na centralne serwery.

Dotyk drobno zmielonej kawy, zapach karmelizowanego cukru, delikatny gorący płomień. Niezapomniany rytuał.

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

17

2

REWOLWER

1

PROGRAM: Lodotłamacz - Zabójca - Broń

Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 6 znaczników reakcji.

Interakcja → 1 lub **znacznik reakcji z karty**: Złam 1 polecenie **strażnika**.

2Q: +3 siły.

„Celuj oczyma. Strzelaj umysłem. Łam duszę”.

—Sundog

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

18

2

REWOLWER

1

PROGRAM: Lodotłamacz - Zabójca - Broń

Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 6 znaczników reakcji.

Interakcja → 1 lub **znacznik reakcji z karty**: Złam 1 polecenie **strażnika**.

2Q: +3 siły.

„Celuj oczyma. Strzelaj umysłem. Łam duszę”.

—Sundog

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

18

2

REWOLWER

1

PROGRAM: Lodotłamacz - Zabójca - Broń

Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 6 znaczników reakcji.

Interakcja → 1 lub **znacznik reakcji z karty**: Złam 1 polecenie **strażnika**.

2Q: +3 siły.

„Celuj oczyma. Strzelaj umysłem. Łam duszę”.

—Sundog

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

18

2

ZA IGŁĄ



ZASÓB: Wirtualny
 Na początku twojej tury określ swój cel.
(Jeśli nie masz celu, twoim celem w tej turze staje się losowy serwer centralny.)
 Kiedy napotkasz lód podczas włamu do celu, możesz skasować ten zasób, by go pominąć.
Krok w tył. Kryć się. Dwa kroki w przód. Powtórka i porządne zabezpieczenie.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

19

2

ZA IGŁĄ



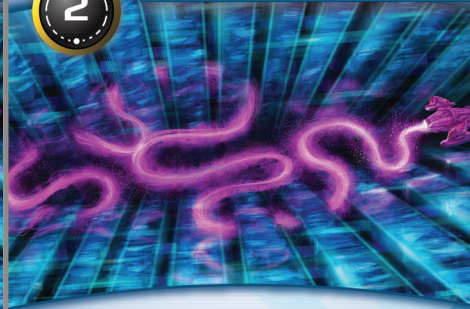
ZASÓB: Wirtualny
 Na początku twojej tury określ swój cel.
(Jeśli nie masz celu, twoim celem w tej turze staje się losowy serwer centralny.)
 Kiedy napotkasz lód podczas włamu do celu, możesz skasować ten zasób, by go pominąć.
Krok w tył. Kryć się. Dwa kroki w przód. Powtórka i porządne zabezpieczenie.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

19

2

ZA IGŁĄ



ZASÓB: Wirtualny
 Na początku twojej tury określ swój cel.
(Jeśli nie masz celu, twoim celem w tej turze staje się losowy serwer centralny.)
 Kiedy napotkasz lód podczas włamu do celu, możesz skasować ten zasób, by go pominąć.
Krok w tył. Kryć się. Dwa kroki w przód. Powtórka i porządne zabezpieczenie.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

19

0

NIC ZA DARMO



ZASÓB
 ☐: Zyskaj 3☐.
 ☐: Usuń 1 znacznik namiaru.
Jeśli nasze androidowe kuzynstwo czegokolwiek nas nauczyło, to tego, że w drodze do perfekcji brak skrótów. Rozważ wszystkie swoje możliwości.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

20

0

NIC ZA DARMO



ZASÓB
 ☐: Zyskaj 3☐.
 ☐: Usuń 1 znacznik namiaru.
Jeśli nasze androidowe kuzynstwo czegokolwiek nas nauczyło, to tego, że w drodze do perfekcji brak skrótów. Rozważ wszystkie swoje możliwości.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

20

0

NIC ZA DARMO



ZASÓB
 ☐: Zyskaj 3☐.
 ☐: Usuń 1 znacznik namiaru.
Jeśli nasze androidowe kuzynstwo czegokolwiek nas nauczyło, to tego, że w drodze do perfekcji brak skrótów. Rozważ wszystkie swoje możliwości.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

20

0

KAPITAN PADMA ISBISTER

DZIELNA BADACZKA

4



TOŻSAMOŚĆ: Cyborg
 Przy pierwszym rozpoczęciu włamu do DBR w każdej turze, możesz podładować 1 z własnych zainstalowanych kart.
(Dodaj 1 znacznik reakcji do karty, na której znajduje się już znacznik reakcji.)
Morze jest wszystkim. Jego oddech musi pozostać czysty i zdrowy.

45

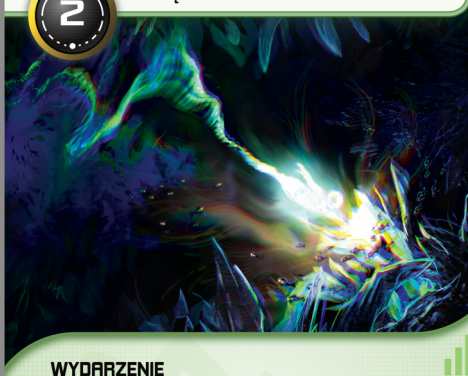
15

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

21

2

GŁĘBOKIE ZANURZENIE



WYDARZENIE
 Możesz zagrać jedynie, jeśli udało ci się w tej turze wykonać udane włamy do KG, DBR i Archiwum.
 Korpo musi odłożyć na bok 8 wierzchnich kart z DBR, awerssem do góry. Uzyskaj dostęp do 1 z tych kart. Możesz wydać ☐, by uzyskać dostęp do 1 dodatkowej kart spośród nich. Następnie Korpo wtasowuje odłożone karty z powrotem do DBR.

2022 NISEI Illus. Cat Shen

22

2

GŁĘBOKIE ZANURZENIE



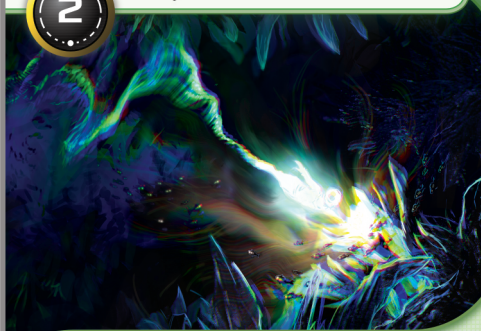
WYDARZENIE
 Możesz zagrać jedynie, jeśli udało ci się w tej turze wykonać udane włamy do KG, DBR i Archiwum.
 Korpo musi odłożyć na bok 8 wierzchnich kart z DBR, awerssem do góry. Uzyskaj dostęp do 1 z tych kart. Możesz wydać ☐, by uzyskać dostęp do 1 dodatkowej kart spośród nich. Następnie Korpo wtasowuje odłożone karty z powrotem do DBR.

2022 NISEI Illus. Cat Shen

22

2

GŁĘBOKIE ZANURZENIE



WYDARZENIE

Możesz zagrać jedynie, jeśli udało ci się w tej turze wykonać udane włamy do KG, DBR i Archiwum.

Korpo musi odłożyć na bok 8 wierzchnich kart z DBR, awersom do góry. Uzyskaj dostęp do 1 z tych kart. Możesz wydać , by uzyskać dostęp do 1 dodatkowej kart spośród nich. Następnie Korpo wtasowuje odłożone karty z powrotem do DBR.

2022 NISEI Illus. Cat Shen

22

1

W GŁĘBINY



WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na dowolny serwer. Jeśli będzie udany, za każde minucie lodu wykonaj 1 z poniższych opcji, która nie została jeszcze wykonana podczas tego włamu:

- Zyskaj 4 Q .
- Przejrzyj stos w poszukiwaniu programu. Zainstaluj go.
- Doładuj 1 z własnych zainstalowanych kart.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

23

1

W GŁĘBINY



WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na dowolny serwer. Jeśli będzie udany, za każde minucie lodu wykonaj 1 z poniższych opcji, która nie została jeszcze wykonana podczas tego włamu:

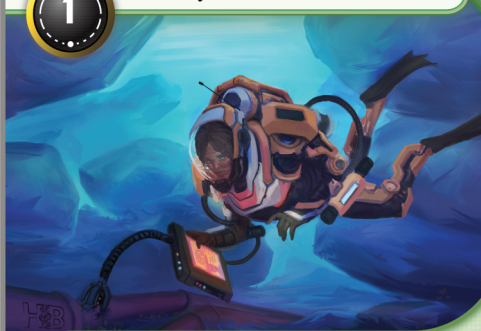
- Zyskaj 4 Q .
- Przejrzyj stos w poszukiwaniu programu. Zainstaluj go.
- Doładuj 1 z własnych zainstalowanych kart.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

23

1

W GŁĘBINY



WYDARZENIE: Włam

Rozpocznij włam na dowolny serwer. Jeśli będzie udany, za każde minucie lodu wykonaj 1 z poniższych opcji, która nie została jeszcze wykonana podczas tego włamu:

- Zyskaj 4 Q .
- Przejrzyj stos w poszukiwaniu programu. Zainstaluj go.
- Doładuj 1 z własnych zainstalowanych kart.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

23

0

OSPRZĘTOWANIE



WYDARZENIE: Mod

Zainstaluj 1 program lub sprzęt z garści, płacąc 3 Q mniej. Możesz doładować tę kartę, jeśli to możliwe (*Jeśli jest na niej znacznik reakcji, dodaj kolejny.*)

Edie hałas nie przeszkadza. Cieszy się z przebywania w pobliżu.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

24

0

OSPRZĘTOWANIE



WYDARZENIE: Mod

Zainstaluj 1 program lub sprzęt z garści, płacąc 3 Q mniej. Możesz doładować tę kartę, jeśli to możliwe (*Jeśli jest na niej znacznik reakcji, dodaj kolejny.*)

Edie hałas nie przeszkadza. Cieszy się z przebywania w pobliżu.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

24

0

OSPRZĘTOWANIE



WYDARZENIE: Mod

Zainstaluj 1 program lub sprzęt z garści, płacąc 3 Q mniej. Możesz doładować tę kartę, jeśli to możliwe (*Jeśli jest na niej znacznik reakcji, dodaj kolejny.*)

Edie hałas nie przeszkadza. Cieszy się z przebywania w pobliżu.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

24

8

◆ ENDURANCE



SPRZĘT: Konsola - Pojazd

+2 Q

Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, umieść na nim 3 znaczniki reakcji.

Przy pierwszym udanym włamie w każdej turze, umieść na tym sprzęcie 1 znacznik reakcji.

2 znaczniki reakcji z tej karty: Złam do 2 poleceń.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

2022 NISEI Illus. Anna Butova

25

8

◆ ENDURANCE



SPRZĘT: Konsola - Pojazd

+2 Q

Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, umieść na nim 3 znaczniki reakcji.

Przy pierwszym udanym włamie w każdej turze, umieść na tym sprzęcie 1 znacznik reakcji.

2 znaczniki reakcji z tej karty: Złam do 2 poleceń.

Maksymalnie 1 konsola na gracza.

2022 NISEI Illus. Anna Butova

25

8

◆ ENDURANCE



SPRZĘT: Konsola – Pojazd
 +2□
 Kiedy zainstalujesz ten sprzęt, umieść na nim 3 znaczniki reakcji.
 Przy pierwszym udanym włamaniu w każdej turze, umieść na tym sprzęcie 1 znacznik reakcji.
 2 znaczniki reakcji z tej karty: Złam do 2 poleceń.
 Maksymalnie 1 konsola na gracza.

2022 NISEI Illus. Anna Butova

25

3

BATYSFERA

1



PROGRAM: Lodołamacz – Dekoder
 Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 1 znacznik reakcji.
 Ten program ma +1 siły za każdy znacznik reakcji na tej karcie.
 Interakcja → 1Q: Złam 1 polecenie **bramy kodowej**.
 2Q: Umieść 1 znacznik reakcji na tym programie.

0

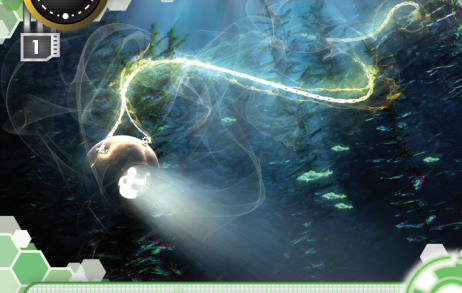
2022 NISEI Illus. Cat Shen

26

3

BATYSFERA

1



PROGRAM: Lodołamacz – Dekoder
 Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 1 znacznik reakcji.
 Ten program ma +1 siły za każdy znacznik reakcji na tej karcie.
 Interakcja → 1Q: Złam 1 polecenie **bramy kodowej**.
 2Q: Umieść 1 znacznik reakcji na tym programie.

0

2022 NISEI Illus. Cat Shen

26

3

BATYSFERA

1



PROGRAM: Lodołamacz – Dekoder
 Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 1 znacznik reakcji.
 Ten program ma +1 siły za każdy znacznik reakcji na tej karcie.
 Interakcja → 1Q: Złam 1 polecenie **bramy kodowej**.
 2Q: Umieść 1 znacznik reakcji na tym programie.

0

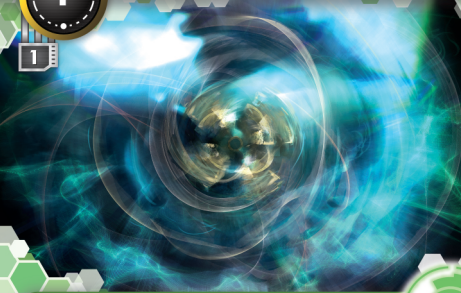
2022 NISEI Illus. Cat Shen

26

1

ŚRUBA OKRĘTOWA

1



PROGRAM: Lodołamacz – Frakter
 Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 4 znaczniki reakcji.
 Interakcja → 1Q: Złam 1 polecenie **bariery**.
 Znacznik reakcji z tej karty: +2 siły.
W sieci możliwe jest dowolne manipulowanie odczuwalną przestrzenią. Dynamika płynów rzadko ma wpływ na tworzenie lodu.

0

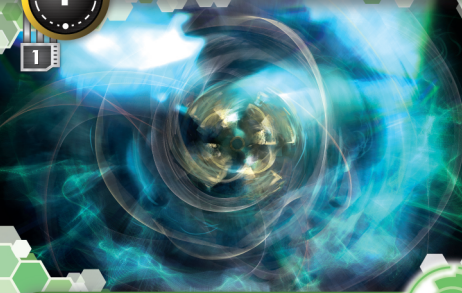
2022 NISEI Illus. Cat Shen

27

1

ŚRUBA OKRĘTOWA

1



PROGRAM: Lodołamacz – Frakter
 Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 4 znaczniki reakcji.
 Interakcja → 1Q: Złam 1 polecenie **bariery**.
 Znacznik reakcji z tej karty: +2 siły.
W sieci możliwe jest dowolne manipulowanie odczuwalną przestrzenią. Dynamika płynów rzadko ma wpływ na tworzenie lodu.

0

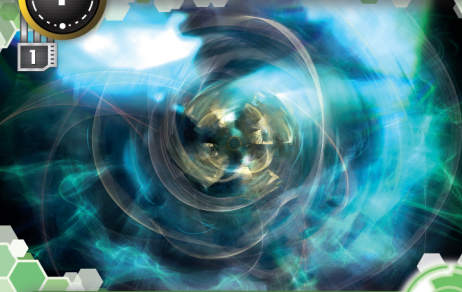
2022 NISEI Illus. Cat Shen

27

1

ŚRUBA OKRĘTOWA

1



PROGRAM: Lodołamacz – Frakter
 Kiedy zainstalujesz ten program, umieść na nim 4 znaczniki reakcji.
 Interakcja → 1Q: Złam 1 polecenie **bariery**.
 Znacznik reakcji z tej karty: +2 siły.
W sieci możliwe jest dowolne manipulowanie odczuwalną przestrzenią. Dynamika płynów rzadko ma wpływ na tworzenie lodu.

0

2022 NISEI Illus. Cat Shen

27

1

◆ DAEG, PIERWSZY NETKOT

1



ZASÓB: Kompan – Wirtualny
 Za każdym razem, kiedy projekt zostanie zapunktowany lub wykradnięty, możesz doładować 1 z własnych zainstalowanych kart. (Dodaj 1 znacznik reakcji do karty, na której znajduje się już znacznik reakcji.)
„Z przodu masz jego, a za nim są Scout, Jonesy, Parker, Buča, Squee, Boots... rozumiesz, o co chodzi.”

0

2022 NISEI Illus. Cat Shen

28

1

◆ DAEG, PIERWSZY NETKOT

1



ZASÓB: Kompan – Wirtualny
 Za każdym razem, kiedy projekt zostanie zapunktowany lub wykradnięty, możesz doładować 1 z własnych zainstalowanych kart. (Dodaj 1 znacznik reakcji do karty, na której znajduje się już znacznik reakcji.)
„Z przodu masz jego, a za nim są Scout, Jonesy, Parker, Buča, Squee, Boots... rozumiesz, o co chodzi.”

0

2022 NISEI Illus. Cat Shen

28



◆ DAEG, PIERWSZY NETKOT

1

ZASÓB: Kompan – Wirtualny

Za każdym razem, kiedy projekt zostanie zapunktowany lub wykradnięty, możesz doładować 1 z własnych zainstalowanych kart. (Dodaj 1 znacznik reakcji do karty, na której znajduje się już znacznik reakcji.)

„Z przodu masz jego, a za nim są Scout, Jonesy, Parker, Buća, Squee, Boots... rozumiesz, o co chodzi.”

2022 NISEI Illus. Cat Shen

28



BADANIA W TERENIE

3

ZASÓB

Za każdym razem, gdy instalujesz program lub sprzęt, umieść 1 znacznik reakcji na tym zasobie.

Jeśli znajdują się na nim co najmniej 4 znaczniki reakcji, skasuj go i zyskaj 90.

„Dlaczego tutaj jesteśmy? Ponieważ nikt inny nie podejmie się niezależnego testowania”.

—Padma Isbister

2022 NISEI Illus. Anna Butova

29



BADANIA W TERENIE

3

ZASÓB

Za każdym razem, gdy instalujesz program lub sprzęt, umieść 1 znacznik reakcji na tym zasobie.

Jeśli znajdują się na nim co najmniej 4 znaczniki reakcji, skasuj go i zyskaj 90.

„Dlaczego tutaj jesteśmy? Ponieważ nikt inny nie podejmie się niezależnego testowania”.

—Padma Isbister

2022 NISEI Illus. Anna Butova

29



BADANIA W TERENIE

3

ZASÓB

Za każdym razem, gdy instalujesz program lub sprzęt, umieść 1 znacznik reakcji na tym zasobie.

Jeśli znajdują się na nim co najmniej 4 znaczniki reakcji, skasuj go i zyskaj 90.

„Dlaczego tutaj jesteśmy? Ponieważ nikt inny nie podejmie się niezależnego testowania”.

—Padma Isbister

2022 NISEI Illus. Anna Butova

29



POKÓJ MAP STONESHIP

0

ZASÓB: Miejsce

☞: Dobierz 2 karty.

☞: Doładuj 1 z własnych zainstalowanych kart.

Każdy statek jest domem. Każdy dom potrzebuje serca.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

30



POKÓJ MAP STONESHIP

0

ZASÓB: Miejsce

☞: Dobierz 2 karty.

☞: Doładuj 1 z własnych zainstalowanych kart.

Każdy statek jest domem. Każdy dom potrzebuje serca.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

30



POKÓJ MAP STONESHIP

0

ZASÓB: Miejsce

☞: Dobierz 2 karty.

☞: Doładuj 1 z własnych zainstalowanych kart.

Każdy statek jest domem. Każdy dom potrzebuje serca.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

30



BIFURKACJA ÉLIVÁGAR

2

PROJEKT: Bezpieczeństwo

Kiedy zapunktujesz ten projekt, możesz dezaktywować 1 własną zainstalowaną kartę.

Starożytne paradoksy to dla najwspanialszych zaprojektowanych umysłów ledwo dziecięce bajki.



2022 NISEI Illus. Scott Uminga

31



BIFURKACJA ÉLIVÁGAR

2

PROJEKT: Bezpieczeństwo

Kiedy zapunktujesz ten projekt, możesz dezaktywować 1 własną zainstalowaną kartę.

Starożytne paradoksy to dla najwspanialszych zaprojektowanych umysłów ledwo dziecięce bajki.

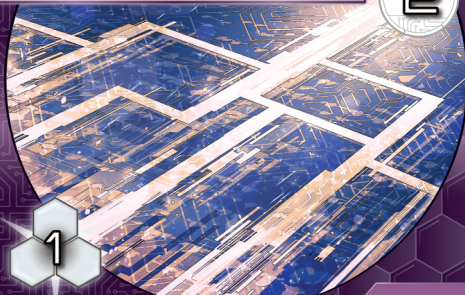


2022 NISEI Illus. Scott Uminga

31

BIFURKACJA ÉLIVÁGAR

2



PROJEKT: Bezpieczeństwo

Kiedy zapunktujesz ten projekt, możesz dezaktywować 1 własną zainstalowaną kartę.

Starożytne paradoksy to dla najwspanialszych zaprojektowanych umysłów ledwo dziecięce bajki.

—Sundog

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

31

ARKOLOGIA PÓŁNOC-3

4



PROJEKT: Ekspansja

Kiedy zapunktujesz ten projekt, możesz dobrać 3 karty. Pomiń fazę odrzucania kart w tej turze.

„Północ-3 kusi blaskiem gościnnego ciepła, skrywającym kłamliwe obietnice. Czeką cię tam jedynie kontraktowa niewola”.

—Sundog

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

32

ARKOLOGIA PÓŁNOC-3

4



PROJEKT: Ekspansja

Kiedy zapunktujesz ten projekt, możesz dobrać 3 karty. Pomiń fazę odrzucania kart w tej turze.

„Północ-3 kusi blaskiem gościnnego ciepła, skrywającym kłamliwe obietnice. Czeką cię tam jedynie kontraktowa niewola”.

—Sundog

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

32

ARKOLOGIA PÓŁNOC-3

4



PROJEKT: Ekspansja

Kiedy zapunktujesz ten projekt, możesz dobrać 3 karty. Pomiń fazę odrzucania kart w tej turze.

„Północ-3 kusi blaskiem gościnnego ciepła, skrywającym kłamliwe obietnice. Czeką cię tam jedynie kontraktowa niewola”.

—Sundog

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

32

KAMPANIA SCHRONIENIA

4



AKTYWA: Reklama

Na początku twojej tury zyskaj 20.

„Obietnica nowego domu, bezpiecznej pracy i przyjaznych sąsiadów ściągnie tysiące ekouchodźców ze wszystkich zakątków świata”.

—Podręcznik pracowników Thule

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

33

KAMPANIA SCHRONIENIA

4



AKTYWA: Reklama

Na początku twojej tury zyskaj 20.

„Obietnica nowego domu, bezpiecznej pracy i przyjaznych sąsiadów ściągnie tysiące ekouchodźców ze wszystkich zakątków świata”.

—Podręcznik pracowników Thule

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

33

KAMPANIA SCHRONIENIA

4



AKTYWA: Reklama

Na początku twojej tury zyskaj 20.

„Obietnica nowego domu, bezpiecznej pracy i przyjaznych sąsiadów ściągnie tysiące ekouchodźców ze wszystkich zakątków świata”.

—Podręcznik pracowników Thule

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

33

BIOROIDY MODEL TRIESTE

2



AKTYWA: Bioroid

Kiedy aktywujesz tę aktywa, wybierz 1 aktywny łód typu **bioroid**.

Opcje z kart Runnera nie mogą złamać poleceń tego łodu.

Proxy Trieste może operować w przestrzeni myślowej z niezrównaną precyzją na głębokości nieosiągalnej dla ludzi.

Według pomysłu Mistrza Świata Olivera „Pinsela” Sicchi

2022 NISEI Illus. Dimik

34

BIOROIDY MODEL TRIESTE

2



AKTYWA: Bioroid

Kiedy aktywujesz tę aktywa, wybierz 1 aktywny łód typu **bioroid**.

Opcje z kart Runnera nie mogą złamać poleceń tego łodu.

Proxy Trieste może operować w przestrzeni myślowej z niezrównaną precyzją na głębokości nieosiągalnej dla ludzi.

Według pomysłu Mistrza Świata Olivera „Pinsela” Sicchi

2022 NISEI Illus. Dimik

34

2

BIOROIDY MODEL TRIESTE

AKTYWA: Bioroid

Kiedy aktywujesz tę aktywa, wybierz 1 aktywny łód typu **bioroid**.

Opcje z kart Runnera nie mogą złamać poleceń tego łodu.

Proxy Trieste może operować w przestrzeni myślowej z niezrównaną precyzją na głębokości nieosiągalnej dla ludzi.

Według pomysłu Mistrza Świata Olivera „Pinsela” Sicchi

2022 NISEI Ilus. Olmík

34

2

ECHO

Kiedy aktywujesz łód **harmoniczny**, umieść 1 znacznik reakcji na tej karcie łodu.

Ten łód zyskuje „↳ Zakończ włam.” za każdy znacznik reakcji na tej karcie.

Zakończ włam.
Zakończ włam.
Zakończ włam.
Zakończ włam.

Łód: Bariera - Harmoniczny

0

2022 NISEI Ilus. Jakuza

35

2

ECHO

Kiedy aktywujesz łód **harmoniczny**, umieść 1 znacznik reakcji na tej karcie łodu.

Ten łód zyskuje „↳ Zakończ włam.” za każdy znacznik reakcji na tej karcie.

Zakończ włam.
Zakończ włam.
Zakończ włam.
Zakończ włam.

Łód: Bariera - Harmoniczny

0

2022 NISEI Ilus. Jakuza

35

2

ECHO

Kiedy aktywujesz łód **harmoniczny**, umieść 1 znacznik reakcji na tej karcie łodu.

Ten łód zyskuje „↳ Zakończ włam.” za każdy znacznik reakcji na tej karcie.

Zakończ włam.
Zakończ włam.
Zakończ włam.
Zakończ włam.

Łód: Bariera - Harmoniczny

0

2022 NISEI Ilus. Jakuza

35

5

HÁKARL 1.0

Kiedy aktywujesz ten łód podczas włamu na ten serwer, możesz dezaktywować inną zainstalowaną kartę. Jeśli to zrobisz, Runner nie może używać płatnych opcji wydrukowanych na łodzi o podtypie **bioroid** do końca swojej tury.

Strać Ⓢ: Złam 1 polecenie tego łodu. Jedynie Runner może skorzystać z tej opcji.

↳ Zadaj 1 obrażenie rdzenia.

↳ Zakończ włam.

Łód: Bariera - Bioroid - AP

4

2022 NISEI Ilus. Jakuza

36

5

HÁKARL 1.0

Kiedy aktywujesz ten łód podczas włamu na ten serwer, możesz dezaktywować inną zainstalowaną kartę. Jeśli to zrobisz, Runner nie może używać płatnych opcji wydrukowanych na łodzi o podtypie **bioroid** do końca swojej tury.

Strać Ⓢ: Złam 1 polecenie tego łodu. Jedynie Runner może skorzystać z tej opcji.

↳ Zadaj 1 obrażenie rdzenia.

↳ Zakończ włam.

Łód: Bariera - Bioroid - AP

4

2022 NISEI Ilus. Jakuza

36

5

HÁKARL 1.0

Kiedy aktywujesz ten łód podczas włamu na ten serwer, możesz dezaktywować inną zainstalowaną kartę. Jeśli to zrobisz, Runner nie może używać płatnych opcji wydrukowanych na łodzi o podtypie **bioroid** do końca swojej tury.

Strać Ⓢ: Złam 1 polecenie tego łodu. Jedynie Runner może skorzystać z tej opcji.

↳ Zadaj 1 obrażenie rdzenia.

↳ Zakończ włam.

Łód: Bariera - Bioroid - AP

4

2022 NISEI Ilus. Jakuza

36

2

FALA

Kiedy aktywujesz ten łód podczas włamu na ten serwer, możesz przejrzeć DBR w poszukiwaniu karty łodu i ją ujawnić. (*Przetasuj DBR po przeszukaniu.*) Dodaj ten łód do KG.

↳ Zyskaj 1Q za każdy aktywny łód **harmoniczny**.

Rozwój w sieciach ma charakter wykładniczy.

Łód: Brama kodowa - Harmoniczny

3

2022 NISEI Ilus. Jakuza

37

2

FALA

Kiedy aktywujesz ten łód podczas włamu na ten serwer, możesz przejrzeć DBR w poszukiwaniu karty łodu i ją ujawnić. (*Przetasuj DBR po przeszukaniu.*) Dodaj ten łód do KG.

↳ Zyskaj 1Q za każdy aktywny łód **harmoniczny**.

Rozwój w sieciach ma charakter wykładniczy.

Łód: Brama kodowa - Harmoniczny

3

2022 NISEI Ilus. Jakuza

37

Lód: Brama kodowa - Harmoniczny

2

FALA

Kiedy aktywujesz ten lód podczas włamu na ten serwer, możesz przejrzeć DBR w poszukiwaniu karty lodu i ją ujawnić. (Przetasuj DBR po przeszukaniu.) Dodaj ten lód do KG.

↳ Zyskaj 10 za każdy aktywny lód harmoniczny.

Rozwój w sieciach ma charakter wykładniczy.

17

GRUBY INTERES



OPERACJA: Terminalna

Po wykonaniu tej operacji, twoja faza akcji dobiega końca.

Umieść 4 znaczniki rozwoju na 1 zainstalowanej karcie. Możesz zapunktować tę kartę, jeśli to możliwe.

Usuń tę operację z gry.

Według pomysłu Mistrza Ameryki Północnej 2018 Sama Suleida

2022 NISEI Illus. Dimik

38

17

GRUBY INTERES



OPERACJA: Terminalna

Po wykonaniu tej operacji, twoja faza akcji dobiega końca.

Umieść 4 znaczniki rozwoju na 1 zainstalowanej karcie. Możesz zapunktować tę kartę, jeśli to możliwe.

Usuń tę operację z gry.

Według pomysłu Mistrza Ameryki Północnej 2018 Sama Suleida

2022 NISEI Illus. Dimik

38

17

GRUBY INTERES



OPERACJA: Terminalna

Po wykonaniu tej operacji, twoja faza akcji dobiega końca.

Umieść 4 znaczniki rozwoju na 1 zainstalowanej karcie. Możesz zapunktować tę kartę, jeśli to możliwe.

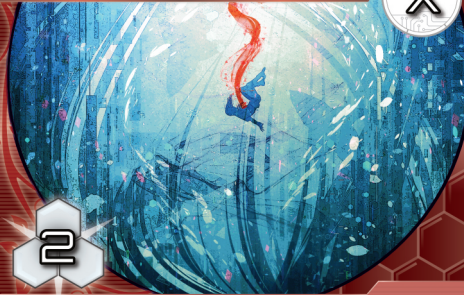
Usuń tę operację z gry.

Według pomysłu Mistrza Ameryki Północnej 2018 Sama Suleida

2022 NISEI Illus. Dimik

38

KREW W WODZIE



2

PROJEKT: Badania

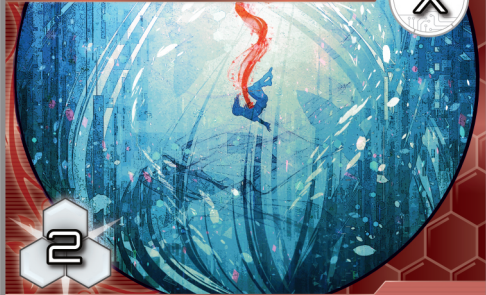
X jest równe liczbie kart w garści Runnera.

Niektóre testy wymagają ściśle określonych warunków.

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

KREW W WODZIE



2

PROJEKT: Badania

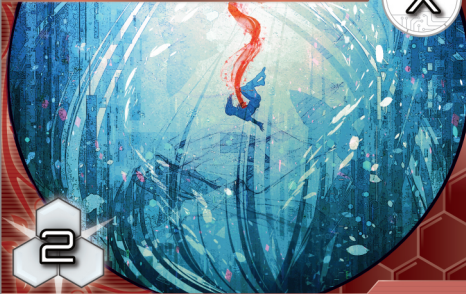
X jest równe liczbie kart w garści Runnera.

Niektóre testy wymagają ściśle określonych warunków.

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

KREW W WODZIE



2

PROJEKT: Badania

X jest równe liczbie kart w garści Runnera.

Niektóre testy wymagają ściśle określonych warunków.

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

REGENEZA



1

PROJEKT: Badania

Kiedy zapunktujesz ten projekt, jeśli żadne karty Korpo nie zostały dodane do Archiwum w tej turze, możesz ujawnić z Archiwum jedną kartę projektu awersem w dół i dodać ją do swojej punktacji.

„Chcę zapewnić naszych czcigodnych gości, że po zakończeniu tego pokazu uwierzą, że wymarcie gatunku to jedynie stan tymczasowy”.

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings

40

REGENEZA



1

PROJEKT: Badania

Kiedy zapunktujesz ten projekt, jeśli żadne karty Korpo nie zostały dodane do Archiwum w tej turze, możesz ujawnić z Archiwum jedną kartę projektu awersem w dół i dodać ją do swojej punktacji.

„Chcę zapewnić naszych czcigodnych gości, że po zakończeniu tego pokazu uwierzą, że wymarcie gatunku to jedynie stan tymczasowy”.

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings

40

REGENEZA



3

PROJEKT: Badania

Kiedy zapunktujesz ten projekt, jeśli żadne karty Korpo nie zostały dodane do Archiwum w tej turze, możesz ujawnić z Archiwum jedną kartę projektu awersem w dół i dodać ją do swojej punktacji.

„Chcę zapewnić naszych czcigodnych gości, że po zakończeniu tego pokazu uwierzą, że wymarcie gatunku to jedynie stan tymczasowy”.

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings

40

1

PŁYWACZ



AKTYWA: Wrogie

Na początku twojej tury zyskaj 1Q. Następnie, jeśli masz 4Q lub mniej, zadaj 1 obrażenie sieciowe.

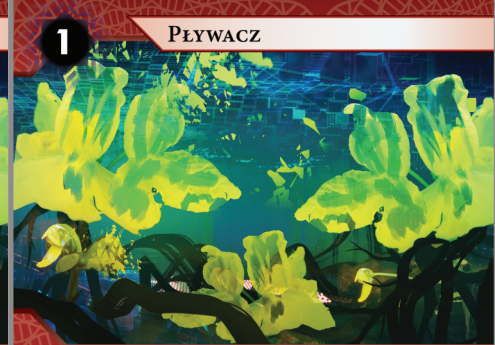
Ofiara i woda morska pochłonięte w przeciągu milisekundy.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

41

1

PŁYWACZ



AKTYWA: Wrogie

Na początku twojej tury zyskaj 1Q. Następnie, jeśli masz 4Q lub mniej, zadaj 1 obrażenie sieciowe.

Ofiara i woda morska pochłonięte w przeciągu milisekundy.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

41

1

PŁYWACZ



AKTYWA: Wrogie

Na początku twojej tury zyskaj 1Q. Następnie, jeśli masz 4Q lub mniej, zadaj 1 obrażenie sieciowe.

Ofiara i woda morska pochłonięte w przeciągu milisekundy.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

41

3

BASEN KSIĘŻYCOWY



AKTYWA: Placówka

Usuń te aktywa z gry: Skasuj do 2 kart z KG. Ujawnij do 2 kart awersem w dół w Archiwum i wtasuj je do DBR. Za każdy projekt ujawniony w ten sposób możesz umieścić 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie.

Według pomysłu zespołu playtesterskiego Borealis

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

42

3

BASEN KSIĘŻYCOWY



AKTYWA: Placówka

Usuń te aktywa z gry: Skasuj do 2 kart z KG. Ujawnij do 2 kart awersem w dół w Archiwum i wtasuj je do DBR. Za każdy projekt ujawniony w ten sposób możesz umieścić 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie.

Według pomysłu zespołu playtesterskiego Borealis

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

42

3

BASEN KSIĘŻYCOWY



AKTYWA: Placówka

Usuń te aktywa z gry: Skasuj do 2 kart z KG. Ujawnij do 2 kart awersem w dół w Archiwum i wtasuj je do DBR. Za każdy projekt ujawniony w ten sposób możesz umieścić 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie.

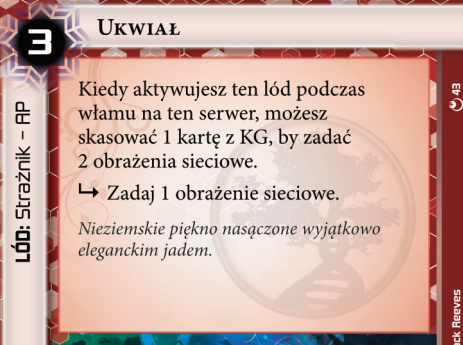
Według pomysłu zespołu playtesterskiego Borealis

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

42

3

UKWIAŁ



Lód: Strażnik - AP

Kiedy aktywujesz ten lód podczas włamu na ten serwer, możesz skasować 1 kartę z KG, by zadać 2 obrażenia sieciowe.

↳ Zadaj 1 obrażenie sieciowe.

Nieziemskie piękno nasączone wyjątkowo eleganckim jadem.

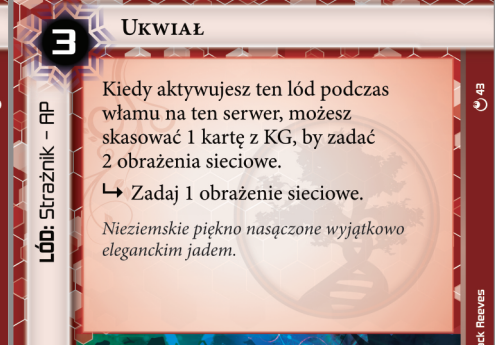
2

43

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

3

UKWIAŁ



Lód: Strażnik - AP

Kiedy aktywujesz ten lód podczas włamu na ten serwer, możesz skasować 1 kartę z KG, by zadać 2 obrażenia sieciowe.

↳ Zadaj 1 obrażenie sieciowe.

Nieziemskie piękno nasączone wyjątkowo eleganckim jadem.

2

43

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

3

UKWIAŁ

Lód: Strażnik - AP

43

Kiedy aktywujesz ten łód podczas włamu na ten serwer, możesz skasować 1 kartę z KG, by zadać 2 obrażenia sieciowe.

↳ Zadaj 1 obrażenia sieciowe.

Nieziemskie piękno nasączone wyjątkowo eleganckim jadem.

2

2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3

BATHYNOMUS

Lód: Strażnik - AP

44

Jeśli ten łód broni Archiwum, zyskuje +3 siły.

↳ Zadaj 3 obrażenia sieciowe.

Żywią się cyfrowymi odpadami. Wchodzenie w drogę zwierzęciu poszukującemu pokarmu to błąd.

1

2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3

BATHYNOMUS

Lód: Strażnik - AP

44

Jeśli ten łód broni Archiwum, zyskuje +3 siły.

↳ Zadaj 3 obrażenia sieciowe.

Żywią się cyfrowymi odpadami. Wchodzenie w drogę zwierzęciu poszukującemu pokarmu to błąd.

1

2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3

BATHYNOMUS

Lód: Strażnik - AP

44

Jeśli ten łód broni Archiwum, zyskuje +3 siły.

↳ Zadaj 3 obrażenia sieciowe.

Żywią się cyfrowymi odpadami. Wchodzenie w drogę zwierzęciu poszukującemu pokarmu to błąd.

1

2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

7

ŚLUZICE

Lód: Bariera - AP

45

Koszt aktywacji tego łodu jest zmniejszony o 10 za każdą aktywną bramę kodową.

↳ Zadaj 2 obrażenia sieciowe.

↳ Zakończ włam.

Nie deptać trawy.

5

2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

7

ŚLUZICE

Lód: Bariera - AP

45

Koszt aktywacji tego łodu jest zmniejszony o 10 za każdą aktywną bramę kodową.

↳ Zadaj 2 obrażenia sieciowe.

↳ Zakończ włam.

Nie deptać trawy.

5

2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

7

ŚLUZICE

Lód: Bariera - AP

45

Koszt aktywacji tego łodu jest zmniejszony o 10 za każdą aktywną bramę kodową.

↳ Zadaj 2 obrażenia sieciowe.

↳ Zakończ włam.

Nie deptać trawy.

5

2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3

MITOZA

46

OPERACJA: Podwójna

Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji, wydaj 0.

Zainstaluj do 2 kart z KG, tworząc nowy serwer zdalny przy każdej instalacji. Umieść 2 znaczniki rozwoju na każdej z tych kart. Nie możesz zapunktować ani aktywować tych kart w tej turze.

Jedno staje się wieloma.

2022 NISEI Ilus. Emilio Rodriguez

46

3

MITOZA

46

OPERACJA: Podwójna

Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji, wydaj 0.

Zainstaluj do 2 kart z KG, tworząc nowy serwer zdalny przy każdej instalacji. Umieść 2 znaczniki rozwoju na każdej z tych kart. Nie możesz zapunktować ani aktywować tych kart w tej turze.

Jedno staje się wieloma.

2022 NISEI Ilus. Emilio Rodriguez

46

3

MITOZA



OPERACJA: Podwójna
 Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji, wydaj .
 Zainstaluj do 2 kart z KG, tworząc nowy serwer zdalny przy każdej instalacji. Umieść 2 znaczniki rozwoju na każdej z tych kart. Nie możesz zapunktować ani aktywować tych kart w tej turze.
 Jedno staje się wieloma.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

46

3

MAWIRUS



ROZSZERZENIE: Zasadzka
 Kiedy Runner uzyska dostęp do tego rozszerzenia z DBR, musi je ujawnić.
 Kiedy Runner uzyska dostęp do tego rozszerzenia, możesz wyczyścić znaczniki wirusów. Jeśli to rozszerzenie jest aktywne, zadaj 1 obrażenie sieciowe.
: Wyczyść znaczniki wirusów.
 Pochłoną wszystko – i wirusy, i runnerów.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

47

3

MAWIRUS



ROZSZERZENIE: Zasadzka
 Kiedy Runner uzyska dostęp do tego rozszerzenia z DBR, musi je ujawnić.
 Kiedy Runner uzyska dostęp do tego rozszerzenia, możesz wyczyścić znaczniki wirusów. Jeśli to rozszerzenie jest aktywne, zadaj 1 obrażenie sieciowe.
: Wyczyść znaczniki wirusów.
 Pochłoną wszystko – i wirusy, i runnerów.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

47

3

MAWIRUS



ROZSZERZENIE: Zasadzka
 Kiedy Runner uzyska dostęp do tego rozszerzenia z DBR, musi je ujawnić.
 Kiedy Runner uzyska dostęp do tego rozszerzenia, możesz wyczyścić znaczniki wirusów. Jeśli to rozszerzenie jest aktywne, zadaj 1 obrażenie sieciowe.
: Wyczyść znaczniki wirusów.
 Pochłoną wszystko – i wirusy, i runnerów.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

47

AGENCJA KONSULTINGOWA PRAVDIVOST

POLITYCZNE ROZWIĄZANIA



45

TOŻSAMOŚĆ: Oddział

15

Po pierwszym udanym włamie Runnera w każdej turze możesz umieścić 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie, którą możesz rozwijać.
 Wiadomości polityczne gotowe do publicznej konsumpcji.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

48

STEROWANY KRYPTOKRACH

4



2

PROJEKT: Inicjatywa
 Kiedy zapunktujesz ten projekt, Runner traci 7 ϕ .
 Linia idzie w górę... dopóki jest nam potrzebna.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra

49

STEROWANY KRYPTOKRACH

4



2

PROJEKT: Inicjatywa
 Kiedy zapunktujesz ten projekt, Runner traci 7 ϕ .
 Linia idzie w górę... dopóki jest nam potrzebna.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra

49

STEROWANY KRYPTOKRACH

4



2

PROJEKT: Inicjatywa
 Kiedy zapunktujesz ten projekt, Runner traci 7 ϕ .
 Linia idzie w górę... dopóki jest nam potrzebna.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra

49

POTOMEK CZEKISTÓW

0



AKTYWA: Zasadzka
 Możesz rozwijać tę kartę aktywów.
 Kiedy Runner uzyska dostęp do tej karty, gdy jest ona zainstalowana, daj Runnerowi 1 znacznik namiaru plus 1 za każdy znacznik rozwoju na tej karcie.
 Zmienia się jedynie mundur.

2022 NISEI Illus. Dimik

50



POTOMEK CZEKISTÓW

AKTYWA: Zasadzka

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

Kiedy Runner uzyska dostęp do tej karty, gdy jest ona zainstalowana, daj Runnerowi 1 znacznik namiaru plus 1 za każdy znacznik rozwoju na tej karcie.

Zmienia się jedynie mundur.

2022 NISEI Illus. Dimik

50



POTOMEK CZEKISTÓW

AKTYWA: Zasadzka

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

Kiedy Runner uzyska dostęp do tej karty, gdy jest ona zainstalowana, daj Runnerowi 1 znacznik namiaru plus 1 za każdy znacznik rozwoju na tej karcie.

Zmienia się jedynie mundur.

2022 NISEI Illus. Dimik

50



♦ DRAGO IWANOW

AKTYWA: Kierownictwo

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

2 znaczniki rozwoju z tej karty: Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru. Możesz użyć tej opcji tylko podczas twojej tury.

„Powiedz im, że Drago chciałby z nimi porozmawiać”.

Według pomysłu Mistrza Europy 2019 Raryna „Drago” Byrne’a

2022 NISEI Illus. Dimik

51



♦ DRAGO IWANOW

AKTYWA: Kierownictwo

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

2 znaczniki rozwoju z tej karty: Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru. Możesz użyć tej opcji tylko podczas twojej tury.

„Powiedz im, że Drago chciałby z nimi porozmawiać”.

Według pomysłu Mistrza Europy 2019 Raryna „Drago” Byrne’a

2022 NISEI Illus. Dimik

51



♦ DRAGO IWANOW

AKTYWA: Kierownictwo

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

2 znaczniki rozwoju z tej karty: Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru. Możesz użyć tej opcji tylko podczas twojej tury.

„Powiedz im, że Drago chciałby z nimi porozmawiać”.

Według pomysłu Mistrza Europy 2019 Raryna „Drago” Byrne’a

2022 NISEI Illus. Dimik

51



1 WSZECHOBCNE PROWIZJE

AKTYWA: Reklama

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

Na początku twojej tury zyskaj 1Q za każdy znacznik rozwoju na tej karcie.

Mówią, że wezmą jedynie garść. Ale jakie wielkie mają dłonie!

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52



1 WSZECHOBCNE PROWIZJE

AKTYWA: Reklama

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

Na początku twojej tury zyskaj 1Q za każdy znacznik rozwoju na tej karcie.

Mówią, że wezmą jedynie garść. Ale jakie wielkie mają dłonie!

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52



1 WSZECHOBCNE PROWIZJE

AKTYWA: Reklama

Możesz rozwijać tę kartę aktywów.

Na początku twojej tury zyskaj 1Q za każdy znacznik rozwoju na tej karcie.

Mówią, że wezmą jedynie garść. Ale jakie wielkie mają dłonie!

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52



5 MIESTNICZESTWO

Lód: Brama kodowa

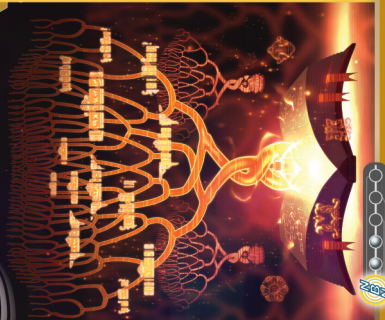
Możesz rozwijać ten lód.

Kiedy Runner napotka ten lód, możesz usunąć z niego 1 znacznik rozwoju. Jeśli to zrobisz, Runner traci 3Q.

↳ Runner traci 3Q.

↳ Zakończ włam.

Dawne nazwy niewiele dziś znaczą. Ich historie zostały skruszone i zmiecione przez czas. Teraz to my rządźmy prawdą.



4

5

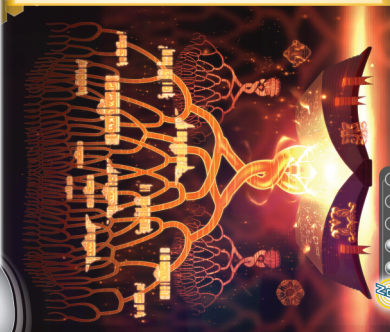
MIESTNICZESTWO

Możesz rozwijać ten lód.

Kiedy Runner napotka ten lód, możesz usunąć z niego 1 znacznik rozwoju. Jeśli to zrobisz, Runner traci 30.

- ↳ Runner traci 30.
- ↳ Zakończ włam.

Dawne nazwy niewiele dziś znaczą. Ich historie zostały skruszone i zmiecione przez czas. Teraz to my rządźmy prawdą.



4

Lód: Brama kodowa

2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

5

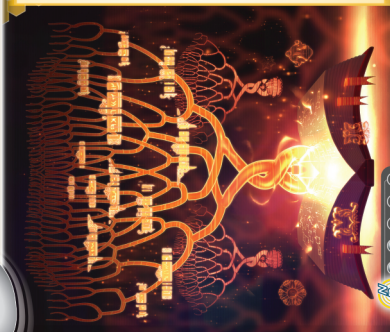
MIESTNICZESTWO

Możesz rozwijać ten lód.

Kiedy Runner napotka ten lód, możesz usunąć z niego 1 znacznik rozwoju. Jeśli to zrobisz, Runner traci 30.

- ↳ Runner traci 30.
- ↳ Zakończ włam.

Dawne nazwy niewiele dziś znaczą. Ich historie zostały skruszone i zmiecione przez czas. Teraz to my rządźmy prawdą.



4

Lód: Brama kodowa

2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

2

WASYLISA

Kiedy Runner napotka ten lód, możesz wydać 10. Jeśli to zrobisz, umieść 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie, którą możesz rozwijać.

- ↳ Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru.

Żadne z zadań wyznaczonych przez wiedźmę nie było ponad jej siły, ponieważ Wasylisa miała błogosławieństwo swojej matki.



2

Lód: Strażnik - Obserwator

2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

2

WASYLISA

Kiedy Runner napotka ten lód, możesz wydać 10. Jeśli to zrobisz, umieść 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie, którą możesz rozwijać.

- ↳ Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru.

Żadne z zadań wyznaczonych przez wiedźmę nie było ponad jej siły, ponieważ Wasylisa miała błogosławieństwo swojej matki.



2

Lód: Strażnik - Obserwator

2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

2

WASYLISA

Kiedy Runner napotka ten lód, możesz wydać 10. Jeśli to zrobisz, umieść 1 znacznik rozwoju na zainstalowanej karcie, którą możesz rozwijać.

- ↳ Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru.

Żadne z zadań wyznaczonych przez wiedźmę nie było ponad jej siły, ponieważ Wasylisa miała błogosławieństwo swojej matki.



2

Lód: Strażnik - Obserwator

2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

2

ZAKULISOWE MACHINACJE



OPERACJA: Poufna

Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji, usuń 1 znacznik namiaru.

Dodaj tę operację do twojej punktacji jako projekt warty 1 punkt projektów.

„Urządzenia nagrywające proszę zostawić po drugiej stronie drzwi!”

2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

55

2

ZAKULISOWE MACHINACJE

OPERACJA: Poufna

Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji, usuń 1 znacznik namiaru.

Dodaj tę operację do twojej punktacji jako projekt warty 1 punkt projektów.

„Urządzenia nagrywające proszę zostawić po drugiej stronie drzwi!”

2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

55

2

ZAKULISOWE MACHINACJE

OPERACJA: Poufna

Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji, usuń 1 znacznik namiaru.

Dodaj tę operację do twojej punktacji jako projekt warty 1 punkt projektów.

„Urządzenia nagrywające proszę zostawić po drugiej stronie drzwi!”

2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

55

3

SIĘĆ MIEJSKA WŁADYSYBIRSK



ROZSZERZENIE: Region

Możesz rozwijać to rozszerzenie.

2 znaczniki rozwoju z tej karty: Umieść 2 znaczniki rozwoju na innej karcie znajdującej się w katalogu głównym tego serwera, która może być rozwijana. Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę.

Maksymalnie 1 region na serwer.

Ta metropolia, rozciągająca się nad brzegami rzeki Ob, pełna jest nadziei na lepsze jutro.

2022 NISEI Ilus. Kira L. Nguyen

56

4

3

SIEĆ MIEJSKA WŁADYSYBIRSK

ROZSZERZENIE: Region

Możesz rozwijać to rozszerzenie.

2 znaczniki rozwoju z tej karty: Umieść 2 znaczniki rozwoju na innej karcie znajdującej się w katalogu głównym tego serwera, która może być rozwijana. Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę.

Maksymalnie 1 region na serwer.

Ta metropolia, rozciągająca się nad brzegami rzeki Ob, pełna jest nadziei na lepsze jutro.

4

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

56

3

SIEĆ MIEJSKA WŁADYSYBIRSK

ROZSZERZENIE: Region

Możesz rozwijać to rozszerzenie.

2 znaczniki rozwoju z tej karty: Umieść 2 znaczniki rozwoju na innej karcie znajdującej się w katalogu głównym tego serwera, która może być rozwijana. Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę.

Maksymalnie 1 region na serwer.

Ta metropolia, rozciągająca się nad brzegami rzeki Ob, pełna jest nadziei na lepsze jutro.

4

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

56

W

SUPERCIEŻKA LOGISTYKA OB

EKSPLLOATACJA. EKSPORT. EFEKTYWNOŚĆ.

45

TOŻSAMOŚĆ: Korpo

15

Kiedy kasujesz aktywną kartę, o ile nie ma to miejsca podczas instalowania nowych kart, możesz przejrzeć DBR w poszukiwaniu 1 karty z wydrukowanym kosztem aktywacji dokładnie o 10 mniejszym niż koszt aktywacji kasowanej karty. Zainstaluj i aktywuj wybraną kartę, ignorując jej koszt w kredytach. Możesz użyć tej opcji tylko raz na turę.

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

57

PROTOKÓŁ AZEF

3

2

PROJEKT: Bezpieczeństwo

Jako dodatkowy koszt zapunktowania tego projektu, skasuj 1 inną z twoich zainstalowanych kart.

Kiedy zapunktujesz ten projekt, zadaj 2 obrażenia ciała.

„Dyrekcjo, nie ma powodów do zmartwień. Ochrona zawsze chętnie wysła agentów do pomocy z likwidacją środków trwałych”.

—Jakow Awdakow

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

58

PROTOKÓŁ AZEF

3

2

PROJEKT: Bezpieczeństwo

Jako dodatkowy koszt zapunktowania tego projektu, skasuj 1 inną z twoich zainstalowanych kart.

Kiedy zapunktujesz ten projekt, zadaj 2 obrażenia ciała.

„Dyrekcjo, nie ma powodów do zmartwień. Ochrona zawsze chętnie wysła agentów do pomocy z likwidacją środków trwałych”.

—Jakow Awdakow

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

58

PROTOKÓŁ AZEF

3

2

PROJEKT: Bezpieczeństwo

Jako dodatkowy koszt zapunktowania tego projektu, skasuj 1 inną z twoich zainstalowanych kart.

Kiedy zapunktujesz ten projekt, zadaj 2 obrażenia ciała.

„Dyrekcjo, nie ma powodów do zmartwień. Ochrona zawsze chętnie wysła agentów do pomocy z likwidacją środków trwałych”.

—Jakow Awdakow

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

58

0

MEGAKOPARA ŚWIATOGOR

AKTYWA: Przemysłowe

Na początku twojej tury, możesz skasować 1 z twoich innych zainstalowanych kart. Jeśli to zrobisz, zyskaj 30.

Nieważne, jak długo ta ziemia należała do was. Módlcie się lepiej, żeby nie kryło się w niej nic cennego.

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

59

0

MEGAKOPARA ŚWIATOGOR

AKTYWA: Przemysłowe

Na początku twojej tury, możesz skasować 1 z twoich innych zainstalowanych kart. Jeśli to zrobisz, zyskaj 30.

Nieważne, jak długo ta ziemia należała do was. Módlcie się lepiej, żeby nie kryło się w niej nic cennego.

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

59

0

MEGAKOPARA ŚWIATOGOR

AKTYWA: Przemysłowe

Na początku twojej tury, możesz skasować 1 z twoich innych zainstalowanych kart. Jeśli to zrobisz, zyskaj 30.

Nieważne, jak długo ta ziemia należała do was. Módlcie się lepiej, żeby nie kryło się w niej nic cennego.

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

59

5

OTOCZENIE

Kiedy aktywujesz ten łód, umieść na nim 4 znaczniki reakcji.

Na początku twojej tury usuń 1 znacznik reakcji z tej karty.

Ten łód zyskuje „↳ Zakończ włam.” przed wydrukowanym poleceniem za każdy znacznik reakcji na tej karcie.

↳ Skasuj ten łód.

5

OTOCZENIE

Kiedy aktywujesz ten łód, umieść na nim 4 znaczniki reakcji.

Na początku twojej tury usuń 1 znacznik reakcji z tej karty.

Ten łód zyskuje „↳ Zakończ włam.” przed wydrukowanym poleceniem za każdy znacznik reakcji na tej karcie.

↳ Skasuj ten łód.

5

OTOCZENIE

Kiedy aktywujesz ten łód, umieść na nim 4 znaczniki reakcji.

Na początku twojej tury usuń 1 znacznik reakcji z tej karty.

Ten łód zyskuje „↳ Zakończ włam.” przed wydrukowanym poleceniem za każdy znacznik reakcji na tej karcie.

↳ Skasuj ten łód.

5

MASKIROWKA

↳ Zyskaj 20.

↳ Zakończ włam.

Zmylcie runnerów, by nie poznali naszych prawdziwych zamiarów.

5

MASKIROWKA

↳ Zyskaj 20.

↳ Zakończ włam.

Zmylcie runnerów, by nie poznali naszych prawdziwych zamiarów.

5

MASKIROWKA

↳ Zyskaj 20.

↳ Zakończ włam.

Zmylcie runnerów, by nie poznali naszych prawdziwych zamiarów.

3

STAWKA

Kiedy aktywujesz ten łód, możesz skasować 1 z twoich innych zainstalowanych kart. Jeśli to zrobisz, ten łód ma +5 siły do końca włamu.

↳ Skasuj 1 zainstalowany program.

↳ Skasuj 1 zainstalowany program.

Stulecia taktyki wojskowej skompresowane w jedno.

3

STAWKA

Kiedy aktywujesz ten łód, możesz skasować 1 z twoich innych zainstalowanych kart. Jeśli to zrobisz, ten łód ma +5 siły do końca włamu.

↳ Skasuj 1 zainstalowany program.

↳ Skasuj 1 zainstalowany program.

Stulecia taktyki wojskowej skompresowane w jedno.

3

STAWKA

Kiedy aktywujesz ten łód, możesz skasować 1 z twoich innych zainstalowanych kart. Jeśli to zrobisz, ten łód ma +5 siły do końca włamu.

↳ Skasuj 1 zainstalowany program.

↳ Skasuj 1 zainstalowany program.

Stulecia taktyki wojskowej skompresowane w jedno.

2

Łód: Strażnik - Niszczyciel

2022 NISEI Ilustr. Scott Umriga

2

Łód: Strażnik - Niszczyciel

2022 NISEI Ilustr. Scott Umriga

2

Łód: Strażnik - Niszczyciel

2022 NISEI Ilustr. Scott Umriga

3

EKSPLLOATACJA



OPERACJA: Transakcja
 Zyskaj 6 C . Możesz skasować 1 z twoich zainstalowanych kart, by zyskać 3 C .
Nie pozostawiać niczego wartościowego.


 2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko
 
 63

3

EKSPLLOATACJA



OPERACJA: Transakcja
 Zyskaj 6 C . Możesz skasować 1 z twoich zainstalowanych kart, by zyskać 3 C .
Nie pozostawiać niczego wartościowego.


 2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko
 
 63

3

EKSPLLOATACJA



OPERACJA: Transakcja
 Zyskaj 6 C . Możesz skasować 1 z twoich zainstalowanych kart, by zyskać 3 C .
Nie pozostawiać niczego wartościowego.


 2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko
 
 63

4

WZAJEMNIE ZAGWARANTOWANE ZNISZCZENIE



OPERACJA: Potrójna
 Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji wydaj CC .
 Skasuj dowolną liczbę twoich aktywnych kart. Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru za każdą skasowaną w ten sposób kartę.
 Według pomysłu Mistrza Azji i Pacyfiku 2020 Erica Keilbacka


 2022 NISEI Illus. Dimik
 
 64

4

WZAJEMNIE ZAGWARANTOWANE ZNISZCZENIE



OPERACJA: Potrójna
 Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji wydaj CC .
 Skasuj dowolną liczbę twoich aktywnych kart. Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru za każdą skasowaną w ten sposób kartę.
 Według pomysłu Mistrza Azji i Pacyfiku 2020 Erica Keilbacka


 2022 NISEI Illus. Dimik
 
 64

4

WZAJEMNIE ZAGWARANTOWANE ZNISZCZENIE



OPERACJA: Potrójna
 Jako dodatkowy koszt zagrania tej operacji wydaj CC .
 Skasuj dowolną liczbę twoich aktywnych kart. Runner otrzymuje 1 znacznik namiaru za każdą skasowaną w ten sposób kartę.
 Według pomysłu Mistrza Azji i Pacyfiku 2020 Erica Keilbacka


 2022 NISEI Illus. Dimik
 
 64

0

OPERACJA „TRUST”



OPERACJA: Poufna
 Zagraj jedynie, jeśli Runner ma znaczniki namiaru.
 Skasuj 1 zainstalowany zasób. Zainstaluj i aktywuj 1 kartę z Archiwum, ignorując wszystkie koszty.
 Zidentyfikować. Nawiązać kontakt. Osaczyć. Kontrwywiad nigdy się nie zmienia.


 2022 NISEI Illus. Olie Boldador
 
 65

0

OPERACJA „TRUST”



OPERACJA: Poufna
 Zagraj jedynie, jeśli Runner ma znaczniki namiaru.
 Skasuj 1 zainstalowany zasób. Zainstaluj i aktywuj 1 kartę z Archiwum, ignorując wszystkie koszty.
 Zidentyfikować. Nawiązać kontakt. Osaczyć. Kontrwywiad nigdy się nie zmienia.


 2022 NISEI Illus. Olie Boldador
 
 65

0

OPERACJA „TRUST”



OPERACJA: Poufna
 Zagraj jedynie, jeśli Runner ma znaczniki namiaru.
 Skasuj 1 zainstalowany zasób. Zainstaluj i aktywuj 1 kartę z Archiwum, ignorując wszystkie koszty.
 Zidentyfikować. Nawiązać kontakt. Osaczyć. Kontrwywiad nigdy się nie zmienia.


 2022 NISEI Illus. Olie Boldador
 
 65

O NAS

NISEI to fanowski kolektyw non-profit działający dzięki wolontariuszom. Naszą misją jest utrzymanie i rozwój gry Netrunner. Działamy w tym celu na kilka sposobów.

Projektujemy, testujemy i publikujemy zestawy kart, takie jak ten. Nasze karty są w pełni kompatybilne z klasycznymi kartami z gry «Android: Netrunner».

Wspomagamy organizowanie zawodów poprzez zestawy nagród dla wydarzeń niekompetytywnych i turniejów sceny kompetytywnej.

Koordinujemy coroczne mistrzostwa na poziomie narodowym, kontynentalnym i światowym.

Dziękujemy za wspólną zabawę!

„Nocne słońce” to rozszerzenie kompatybilne z asymetryczną karcianą grą Netrunner. Ten zestaw zawiera pięć nowych tożsamości i 180 kart (po trzy kopie 60 różnych kart) dla siedmiu frakcji w grze.

Wciel się w **Runnerów**, zróżnicowaną grupę hakerów walczących w imię sprawy lub w celu zdobycia pieniędzy w coraz cieplejszych rejonach Arktyki – lub w **Korpo**, rozwijające swoje projekty w celu eksploatacji największych nietkniętych złóż surowców na Ziemi.

Zawiera karty numer 1-65 z cyklu **Borealis**. To nie jest samodzielna gra. Do rozgrywki wymagane jest «Wejście do Sieci».



Netrunner – zastrzeżony znak towarowy R. Talsorian Games, Inc. Android – zastrzeżony znak towarowy / © Fantasy Flight Games.

Chociaż produkty NISEI są tworzone z myślą o kompatybilności z kartami gry «Android: Netrunner», niniejszy produkt nie jest związany z, produkowany przez, lub wspierany przez Fantasy Flight Games, R. Talsorian Games lub Wizards of the Coast.



