

Sol da Meia Noite

Borealis: Parte 1



Compatível com Netrunner

Netrunner é uma marca registrada R. Talsorian Games, Inc. Android é uma marca registrada da Google. Play e Games Store e NSG são totalmente compatíveis com as cartas de Netrunner, ele não é associado, produzido ou endossado pela Fantasy Flight Games, R. Talsorian Games, ou Wizards of the Coast.

Abaixo do Sol da Meia Noite

No frio Norte Ártico, corporações imprudentes extraem tudo de valor da terra e das pessoas, deixando apenas cicatrizes para trás—mas elas são antagonizadas por sindicalistas, ambientalistas, e todos aqueles que tem esperanças por um amanhã melhor. Enquanto o sol se põe no céu da meia noite, runners lutam para manter as corporações em cheque, custe o que custar.

O QUE VEM DENTRO

Sol da Meia Noite consiste de 185 cartas compatíveis com Netrunner, divididas entre as 7 facções do jogo, incluindo 5 novas Identidades. Esta expansão introduz quatro emocionantes mecânicas que irão alterar a forma como os jogadores interagem com o jogo: Carga, Alvo, Sabotagem, e Dano Letal.



NOVA PALAVRA-CHAVE: SABOTAGEM

Para deter os planos das Corps, os Runners do Sol da Meia Noite tem uma nova opção à seu dispor. Sabotagem pode se tratar de trabalhar sorrateiramente para enfraquecer a Corp de dentro, organizar um protesto, afundar um navio de transporte, ou simplesmente inspirar outros com uma língua de prata. Um ato de sabotagem no momento certo pode limitar severamente as opções da Corp e forçá-la a tomar decisões difíceis.

COMO SABOTAGENS FUNCIONAM

Quando você “sabota N”, a Corp deve excluir um total de N cartas do QG e/ou do topo do P&D.

A Corp decide quais cartas excluir do QG, mas ela só escolhe quantas cartas excluir do topo do P&D. Todas as escolhas são feitas antes, e então é tudo excluído simultaneamente. As cartas excluídas entram no Arquivos viradas para baixo, e a Corp não pode olhar as cartas que excluiu do P&D até que o efeito da sabotagem seja completamente resolvido.

Se há menos de N cartas no QG ou P&D, a Corp deve optar de forma que consiga excluir todas as N cartas. Se houver menos que N cartas no QG e no P&D somados, a Corp exclui todas as cartas de ambas as zonas.



NOVA PALAVRA-CHAVE: ALVO

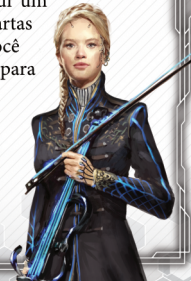
Um Runner experiente está sempre pronto para tirar vantagem de uma maré de sorte inesperada ou de um momento de vulnerabilidade: uma carga desprotegida, uma dica repentina de um amigo confiável, um guarda desatento, ou um mero PAD desbloqueado. Muitos Runners se referem a essas oportunidades como alvos, e perseguem-nas por acessos e lucros.

COMO ALVOS FUNCIONAM

Quando uma habilidade instrui que você “identifique seu alvo”, selecione um servidor central (QG, P&D, ou Arquivos) aleatoriamente. Aquele servidor se torna “seu alvo” pelo resto do turno. Um servidor ser seu alvo não significa nada por si só, mas cartas podem fazer uso disso de diferentes formas.

Se você já tem um alvo nesse turno e você é instruído a identificar seu alvo novamente, não aleatorize um novo alvo. O mesmo servidor continua sendo seu alvo.

A Sol da Meia Noite inclui um conjunto de três cartas “servidores centrais” que você pode embaralhar e sortear para identificar seu alvo.



NOVA PALAVRA-CHAVE: CARGA

A vida de Runner é de fluidez e adaptação; seu equipamento está em constante estado de reparo ou melhoria, mudanças de esconderijo, e pertences vêm e vão. Com criatividade e habilidade, um Runner pode aplicar seu toque pessoal para conseguir tirar mais de suas ferramentas e recursos que qualquer outra pessoa acharia impossível.

COMO CARGAS FUNCIONAM

Para “carregar” uma carta, se ela tiver pelo menos um marcador de carga, simplesmente adicione mais 1 marcador de carga nela.

A maioria dos efeitos de carga lhe deixam carregar qualquer uma de suas cartas instaladas. Você pode escolher qualquer carga com um marcador de carga como alvo desses efeitos. Você nunca pode carregar uma carta que não possui nenhum marcador de carga hospedado.

A carta Equipando-se permite a você instalar uma carta e carregar aquela carta em particular. Resolva quaisquer habilidades “quando você instala” antes do carregamento da carta que você instalou.



NOVA PALAVRA-CHAVE: DANO LETAL

Enfrentar Corporações, conectar-se à Rede, ou até mesmo instalar implantes cibernéticos pode ser perigoso. Algumas decisões ou encontros resultam em prejuízos que mudam fundamentalmente o Runner, seja fisicamente, psicologicamente ou espiritualmente. Não importando o que tenha acontecido, esses efeitos são sempre permanentes: o Runner nunca irá ser o mesmo novamente.

COMO DANO LETAL FUNCIONA

Assim como danos digital e físico, “dano letal” força o Runner a excluir cartas da mão aleatoriamente. Ao contrário dos outros tipos de dano, cada ponto de dano letal também reduz permanentemente o tamanho máximo de mão do Runner em 1.

Se o Runner encerrar seu turno com um tamanho máximo de mão negativo, ele apaga e perde a partida, assim como quando ele sofre mais dano que o número de cartas na sua mão. Um tamanho de mão máximo de 0 não faz com que o Runner apague.

Nota: Cartas antigas tratam dano letal como “dano cerebral”. Para propósitos de jogo, esses termos são intercambiáveis.



QG



P&D



Arquivos

0
4

ESÁ AFONTOV

ECO-INSURRECIONALISTA



IDENTIDADE: Ciborgue

Na primeira vez a cada turno que você sofrer dano letal, você pode comprar 1 carta e sabotar 2. (A Corp exclui 2 cartas à escolha dela do QG e/ou do topo do P&D.)

Esperar é inútil. A crise chegou; escolha um lado.

2022 NISEI Illus. Benjamin Gilletti

45

15

3

CHASTUSHKA



EVENTO: Corre - Sabotagem

Faça um corre no QG. Se bem-sucedido, ao invés de violar o QG, sabote 4. (A Corp exclui 4 cartas à escolha dela do QG e/ou do topo do P&D.)

Somos todos irmãos aqui embaixo
Androides são amigos que nós saudamos
Dá um tempo p**ra
O velho Jack é uma m**da no meu sapato.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

1

CORRENDO QUENTE



EVENTO

Como um custo adicional para jogar este evento, sofra 1 dano letal.

Ganhe 3.

Nós podemos mudar o mundo, se nós estivermos dispostos a sermos mudados em troca.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

3

1

CICATRIZ DA PELE-DE-AÇO



EVENTO

Compre 3 cartas.

Quando este evento é excluído da sua mão ou pilha, você pode comprar 2 cartas.

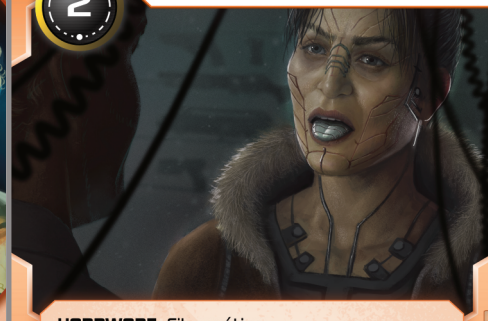
Implantes reativos reivindicam as memórias de nossos camaradas caídos. O sacrifício deles é o nosso escudo.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt

4

2

◆ LÍNGUA-FANTASMA



HARDWARE: Cibernético

Quando você instalar este hardware, sofra 1 dano letal.

O custo de cada evento é reduzido em 1.

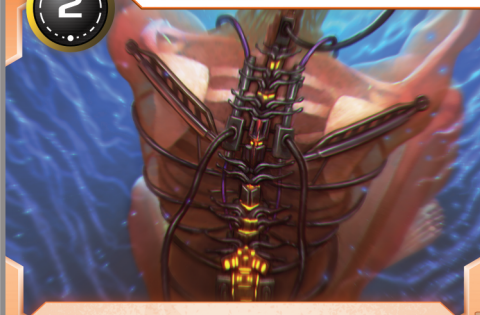
Armando a resistência com um charme que desarma.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba

5

2

♦ MEDULA



HARDWARE: Console - Cibernético
 +1
 Receba +3 no tamanho máximo de mão.
 Quando você instalar este hardware, sofra 1 dano letal.
 Sempre que a Corp pontuar uma agenda, sabote 1. (A Corp exclui 1 carta à escolha dela do QG e/ou do topo do P&D.)
 Limite 1 console por jogador ou jogadora.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

5

5

♦ BIEGUEMOT

2



PROGRAMA: Quebra-gelo - Fragmentador
 Quando você instalar este programa, sofra 1 dano letal.
 Este programa recebe +1 de força para cada dano letal que você levou nesta partida.
 Interface → 1Q: Quebre qualquer número de sub-rotinas de barreira.
Ele não falou, mas eu sabia exatamente o que ele queria, e o que eu tinha que fazer.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

7

1

♦ AVGUSTINA IVANOVSKAYA



RECURSO: Conexão
 Na primeira vez a cada turno que você instalar um programa tipo vírus, sabote 1. (A Corp exclui 1 carta à escolha dela do QG e/ou do topo do P&D.)
 Às vezes ser um representante sindical pede por ações ainda mais... diretas.

2022 NISEI Illus. Dave Lee

8

1

ACENDA O FOGO!



RECURSO: Sabotagem
 ☉, ☼, sofra 1 dano letal: Faça um corre em um servidor remoto. Durante esse corre, cartas na raiz do servidor atacado perdem todas as habilidades. Quando esse corre é bem-sucedido, exclua todas as cartas na raiz do servidor atacado.
Uma única fagulha é tudo que é preciso para destruir bilhões de créditos... ou para queimar a podridão que devasta nosso mundo.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

9

3

♦ A GEMINAÇÃO



RECURSO: Virtual
 Na primeira vez a cada turno que você gastar créditos de uma carta instalada, adicione 1 marcador de poder neste recurso.
 Sempre que violar o QG ou o P&D, você pode remover até 2 marcadores de poder hospedados para acessar o mesmo tanto de cartas adicionais.
Tudo está dobrando-se, e dobrando-se mais; juntos como um só.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

10

0

NYUSHA "ZIBELINA" SINTASHTA

PRODÍGIO SINFÔNICO

4



IDENTIDADE: G-mod
 Quando seu turno começar, identifique seu alvo. (Se não possui um alvo, um servidor central aleatório se torna seu alvo durante este turno.)
 Na primeira vez a cada turno que você fizer um corre bem-sucedido no seu alvo, ganhe ☉.
 2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

45

15

11

1

CARPE DIEM



EVENTO: Corre
 Identifique seu alvo. (Se não possui um alvo, um servidor central aleatório se torna seu alvo durante este turno.)
 Ganhe 4Q. Você pode fazer um corre no seu alvo.
O melhor momento para ouvir é quando outros estão te ouvindo.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

12

1

PASSANDO A LINHA NA AGULHA



EVENTO: Corre
 Faça um corre em qualquer servidor. Se bem-sucedido, ao invés de violar o servidor atacado, acesse 1 carta na raiz de outro servidor. Se essa carta for uma agenda, você não pode roubá-la ou excluí-la durante este acesso.
Neneciğim estaria orgulhosa.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa

13

2

♦ TECEDURA-PAN



HARDWARE: Cibernético
 Quando você instalar este hardware, sofra 1 dano físico.
 Na primeira vez a cada turno que você fizer um corre bem-sucedido no QG, a Corp perde 1Q. Se ela o perder, ganhe 1Q.
Desviando créditos com o mais delicado toque.

2022 NISEI Illus. Martin de Diego Sádaba

14

4

VIRTUOSE



HARDWARE: Console

+1

Quando seu turno começar, identifique seu alvo. (Se não possui um alvo, um servidor central aleatório se torna seu alvo durante este turno.)

Na primeira vez a cada turno que você fizer um corre bem-sucedido no seu alvo, se aquele servidor é o QG, acesse 1 carta adicional quando violá-lo. Caso contrário, viole o QG quando o corre termina. Limite 1 console por jogador ou jogadora.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

2

CAMA DE GATO

1



PROGRAMA: Quebra-gelo - Decodificador

O custo para acionar cada gelo **portão codificado** é aumentado em 1.

Interface → 1: Quebre 1 sub-rotina de **portão codificado**.

1: +1 de força.

Eu posso te mostrar um tapete, um peixe, um conto mágico...

1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

2

CEZVE

1



PROGRAMA

2 (Quando você instalar esta carta e antes de seu turno começar, recarregue 2 créditos hospedados.)

Você pode gastar créditos hospedados durante corres em servidores centrais.

A sensação do café moído extra-fino, o aroma caramelizante do açúcar, o calor gentil da chama. Um ritual que eu jamais esqueço.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

2

REVÓLVER

1



PROGRAMA: Quebra-gelo - Assassino - Arma

Quando você instalar este programa, adicione 6 marcadores de carga nele.

Interface → ou **marcador de carga hospedado**: Quebre 1 sub-rotina de **sentinela**.

2: +3 de força.

"Mire com seus olhos. Atire com sua mente. Quebre com sua alma."

—Sundog

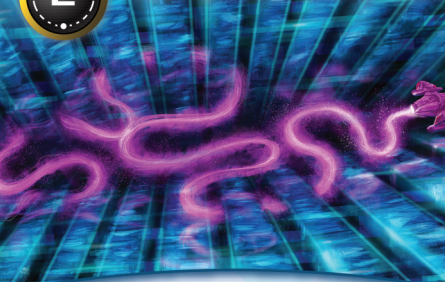
1

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

2

PESPONTANDO

2



RECURSO: Virtual

Quando seu turno começar, identifique seu alvo. (Se não possui um alvo, um servidor central aleatório se torna seu alvo durante este turno.)

Sempre que encontrar um gelo durante um corre no seu alvo, você pode excluir este recurso para ultrapassar esse gelo.

Um passo para trás. Pegue cobertura. Dois passos para frente. Repita, e então estará firme.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

0

SEM ALMOÇO GRÁTIS



RECURSO

: Ganhe 3.

: Remova 1 marca.

Se há algo para se aprender com nossos primos androides, é que não existem atalhos para a perfeição. Considere todas as suas opções.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

0

CAPITÃ PADMA ISBISTER

EXPLORADORA INTRÉPIDA

4



IDENTIDADE: Ciborgue

Na primeira vez a cada turno que um corre no P&D começar, você pode carregar 1 das suas cartas instaladas. (Adicione 1 marcador de carga a uma carta que já possui um.)

O mar é tudo; sua respiração deve permanecer pura e saudável.

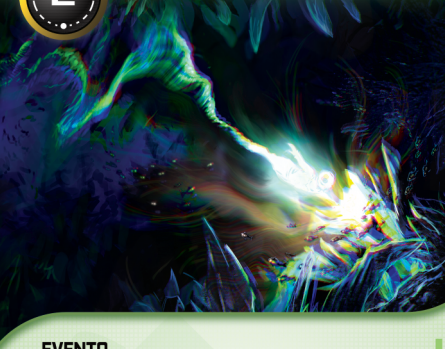
45

2022 NISEI Illus. Benjamin Gilletti 21

2

MERGULHO PROFUNDO

2



EVENTO

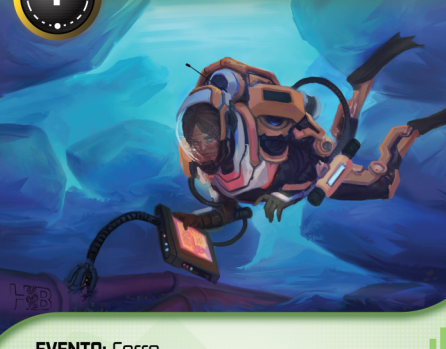
Jogue apenas se você fez um corre bem-sucedido no QG, no P&D, e no Arquivos neste turno.

A Corp deve separar as 8 cartas do topo do P&D viradas para cima. Acesse 1 destas cartas. Você pode gastar para acessar mais 1 destas cartas. Então, a Corp embaralha as cartas separadas no P&D.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 22

1

ÀS PROFUNDEZAS



EVENTO: Corre

Faça um corre em qualquer servidor. Se bem-sucedido, para cada vez que você passou um gelo neste corre, resolva 1 dos seguintes que ainda não tenha resolvido neste turno:

- Ganhe 4.
- Procure na sua pilha por um programa. Instale-o.
- Carregue 1 de suas cartas instaladas.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 23

0

EQUIPANDO-SE

EVENTO: Mod
 Instale 1 programa ou hardware da sua mão pagando 30 a menos. Carregue aquela carta, se possível. (Se ela possuir um marcador de carga, adicione outro.)
Edie não se importa com o barulho. Ela está feliz só de estar por perto.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti
 24

8

◆ ENDURANCE

HARDWARE: Console - Veículo
 +20
 Quando você instalar este hardware, adicione 3 marcadores de carga nele.
 Na primeira vez a cada turno que você fizer um corre bem-sucedido, adicione 1 marcador de carga neste hardware.
2 marcadores de carga hospedados: Quebre até 2 sub-rotinas.
 Limite 1 console por jogador ou jogadora.

2022 NISEI Illus. Anna Butova
 25

3

HIPERBÁRICO

PROGRAMA: Quebra-gelo - Decodificador
 Quando você instalar este programa, adicione 1 marcador de carga nele.
 Este programa recebe +1 de força para cada marcador de carga hospedado.
Interface → 10: Quebre 1 sub-rotina de **portão codificado**.
20: Adicione 1 marcador de carga neste programa.

2022 NISEI Illus. Cat Shen
 26

1

PROPULSOR

PROGRAMA: Quebra-gelo - Fragmentador
 Quando você instalar este programa, adicione 4 marcadores de carga nele.
Interface → 10: Quebre 1 sub-rotina de **barreira**.
Marcador de carga hospedado: +2 de força.
Dentro da Rede, o espaço tangível pode ser manipulado conforme o desejado, a dinâmica dos fluidos raramente influencia no desenvolvimento de gelos.

2022 NISEI Illus. Cat Shen
 27

1

◆ DAEG, GATO IMEDIATO

RECURSO: Companheiro - Virtual
 Sempre que uma agenda é pontuada ou roubada, você pode carregar 1 das suas cartas instaladas. (Adicione 1 marcador de carga a uma carta que já possui um.)
Aquele ali na frente é ele. Depois tem a Scout, a Jonesy, o Parker, o Buça, o Squee, a Botas, a Tigresa... deu pra entender.

2022 NISEI Illus. Cat Shen
 28

3

TESTE AMBIENTAL

RECURSO
 Sempre que você instalar um programa ou hardware, adicione 1 marcador de carga a este recurso.
 Quando houver 4 ou mais marcadores de carga hospedados, exclua este recurso e ganhe 90.
"Por que estamos aqui? Ninguém mais fará testes independentes, é por isso."
 —Padma Isbister

2022 NISEI Illus. Anna Butova
 29

0

SALA DE CARTAS DO NAVIO

RECURSO: Local
 10: Compre 2 cartas.
 10: Carregue 1 das suas cartas instaladas.
Todo barco é um lar, e todo lar precisa de um coração.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova
 30

2

BIFURCAÇÃO DE ELIVAGAR

AGENDA: Segurança
 Quando você pontuar esta agenda, você pode suspender 1 carta instalada.
Paradoxos antigos são histórias infantis para as maiores mentes já projetadas.

2022 NISEI Illus. Scott Uminga
 31

4

ARCOLOGIA MIDNIGHT-3

AGENDA: Expansão
 Quando você pontuar esta agenda, compre 3 cartas. Pule o seu passo de descarte neste turno.
A Midnight-3 brilha com um convidativo calor que desmente a promessa quebrada lá dentro. Tudo que te espera é uma vida de servidão por contrato.
 —Sundog

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez
 32

4

CAMPANHA DE REFÚGIO



ATIVO: Publicidade

Quando seu turno começar, ganhe 2Q.

A promessa de um novo lar, trabalho seguro e vizinhos amigáveis irá atrair dezenas de milhares de eco-refugiados, não importando de qual canto do mundo eles são.

—Manual dos Funcionários Thule

4

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

33

2

BIOROIDES MODELO TRIESTE



ATIVO: Bioroide

Quando você acionar este ativo, escolha 1 gelo **bioroid** acionado.

Habilidades de Runner não podem quebrar sub-rotinas no gelo escolhido.

Nas profundezas que nenhum técnico humano consegue alcançar, um proxy Trieste pode manipular uma paisagem mental com precisão incomparável.

Criado pelo Campeão Mundial 2019 Oliver "Pinsel" Siccha

3

2022 NISEI Illus. Dimik

34

2

Eco

Sempre que você acionar um gelo **harmônico**, adicione um marcador de carga neste gelo.

Este gelo ganha "↳ Encerre o corre." para cada marcador de carga hospedado.

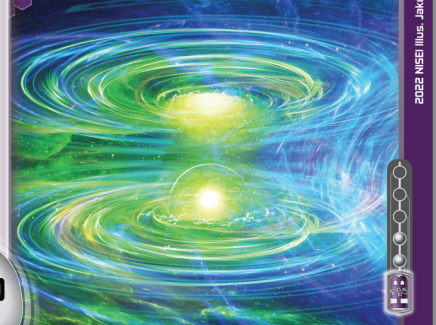
Encerre o corre.

Encerre o corre.

Encerre o corre.

Encerre o corre.

Gelo: Barreira - Harmônico



2022 NISEI Illus. Jakuzza

0

5

HÁKARL 1.0

Quando você acionar este gelo durante um corre contra este servidor, você pode suspender outra carta instalada. Se o fizer, o Runner não pode usar habilidades pagas impressas em gelos **bioroide** pelo resto deste turno.

Perca Q: Quebre 1 sub-rotina neste gelo. Somente o Runner pode usar esta habilidade.

↳ Cause 1 dano letal.

↳ Encerre o corre.

Gelo: Barreira - Bioroide - AP

2022 NISEI Illus. Jakuzza

4

2

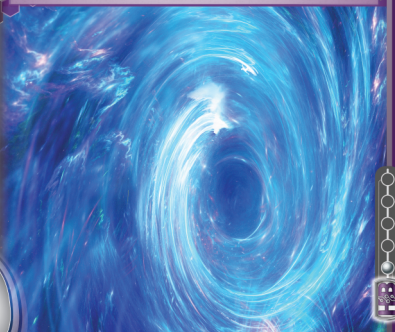
ONDA

Quando você acionar este gelo durante um corre contra este servidor, você pode procurar por um gelo no P&D e revelá-lo. (*Embaralhe o P&D depois de procurado.*) Adicione aquele gelo ao QG.

↳ Ganhe 1Q para cada gelo **harmônico** acionado.

Com as redes, o crescimento é exponencial.

Gelo: Portão Codificado - Harmônico



2022 NISEI Illus. Jakuzza

3

17

ÓTIMO NEGÓCIO



OPERAÇÃO: Terminal

Depois de resolver esta operação, sua fase de ação termina.

Adicione 4 marcadores de avanço em uma carta instalada. Você pode pontuar aquela carta, se possível.

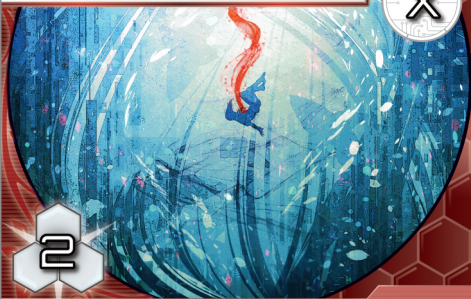
Remova esta operação do jogo.

Criado pelo Campeão Norte-Americano 2018 Sam Suied

2022 NISEI Illus. Dimik

38

SANGUE NA ÁGUA



AGENDA: Pesquisa

X é igual ao número de cartas na mão do Runner.

Alguns testes requerem condições *específicas*.

2022 NISEI Illus. Scott Uminga

39

REGÊNESIS



AGENDA: Pesquisa

Quando você pontuar esta agenda, se nenhuma carta Corp foi adicionada ao Arquivos neste turno, você pode revelar 1 agenda virada para baixo no Arquivos e adicioná-la à sua área de pontos.

"Estimados convidados, ao fim desta demonstração vocês verão que a extinção é apenas uma questão temporária."

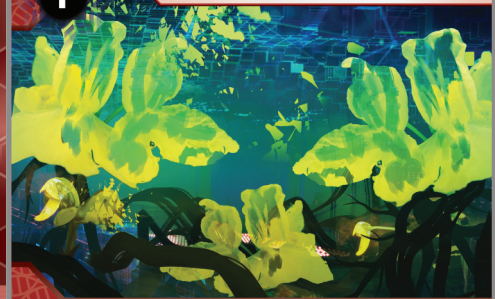
—Vientiane Keeling

2022 NISEI Illus. Anthony Hutchings

40

1

UTRICULARIA



ATIVO: Hostil

Quando seu turno começar, ganhe 1Q. Então, se você possuir 4Q ou menos, cause 1 dano digital.

Presas e água do mar sugados, tudo no intervalo de um milissegundo.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

41

3

MOON POOL

ATIVO: Instalação

Remova este ativo do jogo: Exclua até 2 cartas do QG. Revele até 2 cartas viradas para baixo no Arquivos e embaralhe-as no P&D. Para cada agenda revelada desta forma, você pode adicionar 1 marcador de avanço em uma carta instalada.

Criado pela Equipe de Playtest Borealis

2022 NISEI Illus. Olie Boldador

42

3

ANÊMOMA

GELQ: Sentinela - AP

Quando você acionar este gelo durante um corre contra este servidor, você pode excluir 1 carta do QG para causar 2 danos digitais.

↳ Cause 1 dano digital.

Beleza etérea enfeitada com o mais elegante veneno.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

43

3

BATHYNOMUS

GELQ: Sentinela - AP

Enquanto este gelo estiver protegendo o Arquivos, ele recebe +3 de força.

↳ Cause 3 danos digitais.

Dejetos digitais são sua comida, e você nunca deve ficar entre um animal e sua comida.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

44

7

IVIK

GELQ: Barreira - AP

O custo para acionar este gelo é reduzido em 1Q para cada gelo **portão codificado** já acionado.

↳ Cause 2 danos digitais.

↳ Encerre o corre.

Não pise na grama.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

45

3

MITOSE

OPERAÇÃO: Dupla

Como um custo adicional para jogar esta operação, gaste Q.

Instale até 2 cartas do QG, criando um novo servidor remoto para cada uma. Adicione 2 marcadores de avanço em cada uma dessas cartas. Você não pode pontuar ou acionar ambas as cartas neste turno.

Um se torna muitos.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

46

3

MAVÍRUS

UPGRADE: Emboscada

Enquanto o Runner estiver acessando este upgrade no P&D, ele deve revelá-lo.

Quando o Runner acessa este upgrade, você pode limpar marcadores de vírus. Se este upgrade é acionado, cause 1 dano digital.

Q: Limpe marcadores de vírus.

Vírus, Runners; tudo é comida para eles.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves

47

45

CONSULTORIA PRAVDIVOST

SOLUÇÕES POLÍTICAS

15

IDENTIDADE: Divisão

Na primeira vez a cada turno que o Runner fizer um corre bem-sucedido, você pode adicionar 1 marcador de avanço em uma carta instalada que você possa avançar.

Notícias políticas sob medida para o consumo público.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez

48

2

CRIPTOQUEBRA ARTIFICIAL

AGENDA: Iniciativa

Quando você pontuar esta agenda, o Runner perde 7Q.

A linha sobe... até nós não precisarmos mais.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra

49

0

SUCESOR CHEKIST

ATIVO: Emboscada

Você pode avançar este ativo.

Quando o Runner acessar este ativo enquanto ele estiver instalado, dê a ele 1 marca mais 1 marca para cada marcador de avanço hospedado.

A única coisa que muda é o uniforme.

2022 NISEI Illus. Dimik

50

0

♦ DRAGO IVANOV



ATIVO: Executivo
 Você pode avançar este ativo.
2 marcadores de avanço hospedados: Dê ao Runner 1 marca. Use esta habilidade somente durante o seu turno.
Diga que Drago gostaria de ter uma conversa com eles.
 Criado pelo Campeão Europeu 2019 Raryn "Drago" Byrne

1

2022 NISEI Illus. Oimik

51

1

VIG UBÍQUO



ATIVO: Publicidade
 Você pode avançar este ativo.
 Quando seu turno começar, ganhe 10 para cada marcador de avanço hospedado.
Eles dizem que só levam um punhado, mas ah que mãos grandes eles têm!

4

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52

5

MESTNICHESTVO



GELQ: Portão Codificado
 Você pode avançar este gelo.
 Quando o Runner encontrar este gelo, você pode remover 1 marcador de avanço hospedado. Se você o fizer, o Runner perde 30.
 ↳ O Runner perde 30.
 ↳ Encerre o corre.
Os nomes antigos têm pouco peso hoje, seus legados foram rompidos e esquecidos. Agora nós somos os governantes da verdade.

4

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

53

2

VASILISA



GELQ: Barreira - Observador
 Quando o Runner encontrar este gelo, você pode pagar 10. Se o fizer, adicione 1 marcador de avanço em uma carta instalada que você possa avançar.
 ↳ Dê ao Runner 1 marca.
Nenhuma tarefa que a bruxa colocasse seria grande demais, pois Vasilisa tinha a bênção de sua mãe.

2

2022 NISEI Illus. BalanceSheet

54

2

MAQUINAÇÕES NA SALA DOS FUNDOS



OPERAÇÃO: Clandestina
 Como um custo adicional para jogar esta operação, remova 1 marca.
 Adicione esta operação à sua área de pontos como uma agenda que vale 1 ponto.
Deixe os dispositivos de gravação junto à porta, por favor!

55

2022 NISEI Illus. Olie Boidador

3

REDE URBANA DE VLADISIBIRSK



UPGRADE: Região
 Você pode avançar este upgrade.
2 marcadores de avanço hospedados: Adicione 2 marcadores de avanço em outra carta na raiz deste servidor na qual você possa avançar. Use esta habilidade apenas uma vez por turno.
 Limite de 1 região por servidor.
Montada nos bancos do rio Ob, esta metrópole possui a esperança por um amanhã melhor.

4

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

56

W

LOGÍSTICA DE SUPERPESADOS OB

EXTRAÇÃO. EXPORTAÇÃO. EXCELÊNCIA.



45

IDENTIDADE: Corp

15

Sempre que você excluir uma carta acionada, exceto durante a instalação, você pode procurar no P&D por 1 carta com um custo impresso de acionamento exatamente 10 menor que o da carta excluída. Instale e acione a carta que você procurou, ignorando custos de créditos. Use esta habilidade apenas uma vez por turno.

57

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

3

PROTOCOLO AZEF



2

AGENDA: Segurança
 Como um custo adicional para pontuar esta agenda, exclua 1 de suas outras cartas instaladas.
 Quando você pontuar esta agenda, cause 2 danos físicos.
"Não se preocupem, diretores, a segurança está sempre disposta a enviar agentes para ajudar com a redistribuição radical de ativos."
 —Yakov Avdakov

58

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

0

ESCAVADORA SVYATOGOR



ATIVO: Industrial
 Quando seu turno começar, você pode excluir 1 de suas outras cartas instaladas. Se o fizer, ganhe 30.
Não importa há quanto tempo você possui a terra, é melhor torcer para que não haja nada valioso embaixo.

4

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko

59

5 INVÓLUCRO

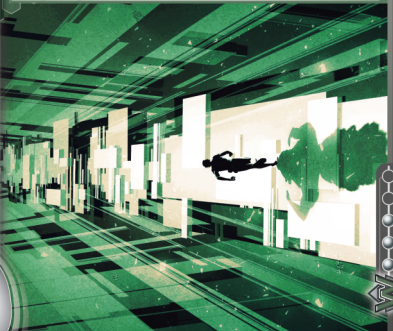
Gelo: Barreira

Quando você acionar este gelo, adicione 4 marcadores de carga nele.

Quando seu turno começar, remova 1 marcador de carga hospedado.

Este gelo ganha: "↳ Encerre o corre." antes de sua sub-rotina impressa, para cada marcador de poder hospedado.

↳ Exclua este gelo.



2022 NISEI Ilus. Scott Umriga

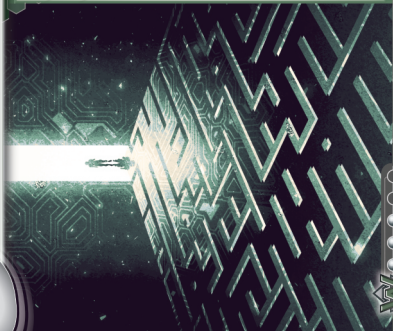
3 MASKIROVKA

Gelo: Barreira

↳ Ganhe 2Q.

↳ Encerre o corre.

Confunda o Runner para que eles não consigam ver nossa verdadeira intenção.



2022 NISEI Ilus. Scott Umriga

4 STAVKA

Gelo: Sentinela - Destruir

Quando você acionar este gelo, você pode excluir 1 de suas outras cartas instaladas. Se o fizer, este gelo recebe +5 de força pelo restante do corre.

↳ Exclua 1 programa instalado.

↳ Exclua 1 programa instalado.

Séculos de táticas militares comprimidos em uma única entidade.



2022 NISEI Ilus. Scott Umriga

3 EXTRAIR

OPERAÇÃO: Transação

Ganhe 6Q. Você pode excluir 1 de suas cartas instaladas para ganhar 3Q.

Não deixe nada de valor para trás.



2022 NISEI Ilus. Vitalii Ostaschenko

4 DESTRUIÇÃO MÚTUA ASSEGURADA

OPERAÇÃO: Tripla

Como um custo adicional para jogar esta operação, gaste 2Q.

Exclua qualquer número de suas cartas acionadas. Dê ao Runner 1 marca para cada carta excluída desta forma.

Criado pelo Campeão Pacífico-Asiático 2020 Eric Kellback



2022 NISEI Ilus. Dimik

0 OPERAÇÃO TRUST

OPERAÇÃO: Clandestina

Jogue apenas se o Runner estiver marcado.

Exclua 1 recurso instalado. Instale e acione 1 carta do Arquivos, ignorando todos os custos.

Identifique. Contate. Aprisione. Contra-inteligência nunca muda.



2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

QUEM SOMOS NÓS

NISEI é um coletivo de fãs voluntários sem fins lucrativos. Nossa missão é manter o jogo Netrunner vivo e próspero. Fazemos isso através de várias iniciativas diferentes:

Nós criamos, testamos e lançamos nossas próprias coleções de cartas, tais como esta que você está segurando. Cartas da NISEI são totalmente compatíveis com cartas clássicas de Android: Netrunner.

Nós oferecemos suporte a eventos organizados de jogo, como kits de prêmios para noites de jogos casuais (conhecidas como GNKs) e eventos competitivos Circuit Opener.

Nós coordenamos torneios anuais de nível Nacional, Continental e Mundial.

Obrigado por fazer corres conosco!

Sol da Meia Noite é uma expansão compatível com Netrunner, o jogo de cartas competitivo assimétrico. Neste pacote você encontrará cinco novas identidades, mais 180 cartas (três cópias de cada uma das 60 cartas diferentes), para as sete facções do jogo.

Jogue como **Runners**, diferentes hackers lutando por uma causa ou dinheiro dentro das regiões em aquecimento do Ártico, ou como **Corps** avançando suas agendas para explorar as maiores reservas de recursos intocados da Terra.

Contém cartas 1-65 do ciclo **Borealis**. Este não é um jogo independente. Uma cópia do **Pacote Inicial Entrada do Sistema** é necessária para jogar.

Netrunner é uma marca registrada R. Falconer Games, Inc. Android é uma marca registrada e © Fantasy Flight Games. Embora NISEI seja totalmente compatível com as cartas de Android: Netrunner, ele não é associado, produzido ou endossado pela Fantasy Flight Games, R. Falconer Games, ou Wizards of the Coast.



