

Sol de Medianoche

Borealis: Parte 1



Compatible con Netrunner



Netrunner es una marca registrada de R. Talsorian Games, Inc. Android es una Marca Registrada y el ícono Android es una Marca Registrada de Google LLC. Netrunner no está creado para ser compatible con cartas de Android. Netrunner no está asociado, producido ni respaldado por Fantasy Flight Games, R. Talsorian Games o Wizards of the Coast.



Bajo el Sol de Medianoche

En el frío norte del Ártico, las corporaciones imprudentes extraen todo lo valioso de la tierra y de la gente, dejando solo cicatrices, pero les sindicalistas, los ambientalistas y todos aquellos con la esperanza de un mañana mejor se les oponen. Mientras el sol permanece en el cielo de medianoche, los runners luchan para mantener a raya a las corporaciones, sin importar el precio.

¿QUÉ HAY DENTRO?

Sol de Medianoche consta de 185 cartas compatibles con Netrunner, divididas entre las siete facciones del juego, incluyendo cinco nuevas Identidades. Esta expansión presenta cuatro nuevas y emocionantes mecánicas de palabras clave que alterarán la forma en que los jugadores interactúan con el juego: Carga, Objetivo, Sabotaje y Daño Vital.



NUEVA PALABRA CLAVE: SABOTAJE

Los Runners de Sol de Medianoche poseen una nueva herramienta para quebrantar los planes de la Corporación. Sabotaje es trabajar discretamente para socavar a la Corporación desde adentro, organizar una acción de protesta, hundir un barco de transporte o simplemente inspirar a otros con una lengua de plata. Un acto de sabotaje en el momento adecuado puede limitar severamente las opciones de la Corporación y forzar la toma de difíciles decisiones.

¿CÓMO FUNCIONA SABOTAJE?

Cuando “saboteas N”, la Corporación debe destruir un total de N cartas de la SC y/o la parte superior de I+D.

La Corporación decide qué cartas destruir de la SC, pero solo puede elegir cuántas cartas destruir de la parte superior de I+D. Primero se toman todas las decisiones, y luego se destruye todo simultáneamente. Las cartas destruidas se colocan en los Archivos boca abajo, y la Corporación no puede mirar las cartas que ha destruido de I+D hasta que el efecto de sabotaje se resuelva por completo.

Si hay menos de N cartas en la SC o en I+D, la Corporación debe hacer sus elecciones de forma que destruya un total de N cartas. Si hay menos de N cartas en la SC e I+D combinadas, la Corporación destruye todas las cartas de ambas zonas.



NUEVA PALABRA CLAVE: OBJETIVO

Un Runner inteligente siempre está listo para aprovecharse de un momento de vulnerabilidad: un envío sin vigilancia, un chivatazo de alguien de confianza, una guardia desatento o simplemente un PAD sin seguridad. Muchos Runners se refieren a estas oportunidades como objetivos y los persiguen en busca de accesos y de beneficios.

¿CÓMO FUNCIONA OBJETIVO?

Cuando una habilidad indica que “identifiques tu objetivo”, debes elegir un servidor central (SC, R&D o Archivos) al azar. Ese servidor se convierte en “tu objetivo” durante el resto del turno. Que un servidor se convierta en tu objetivo no tiene ningún efecto por sí solo, pero las cartas pueden hacer uso de ello de varias maneras.

Si ya tienes un objetivo seleccionado este turno y se te indica que identifiques tu objetivo nuevamente, no elijas otro servidor central. Tu objetivo sigue siendo el mismo servidor.

Sol de Medianoche incluye un conjunto de tres cartas de “servidor central” que puedes barajar y repartir para identificar tu objetivo.



NUEVA PALABRA CLAVE: CARGAR

La vida de un Runner es una de fluidez y adaptación; sus equipos están en constante estado de reparación o actualización, los escondites cambian y las pertenencias vienen y van. Con creatividad y habilidad, un Runner puede aportar su toque personal para sacar más provecho de sus herramientas y recursos de lo que nadie creería posible.

¿CÓMO FUNCIONA CARGAR?

Para “cargar” una carta, si ésta tiene al menos 1 contador de poder, simplemente coloca 1 contador de poder más sobre ella.

La mayoría de los efectos de carga permiten cargar cualquiera de tus cartas instaladas. Puedes elegir cualquier carta con un contador de poder como objetivo. Nunca puedes cargar una carta que no tenga ningún contador de poder alojado.

La carta “Armar” te permite instalar una carta y cargar esa carta en particular. Resuelve cualquier habilidad “cuando instales” antes de cargar la carta que has instalado.



NUEVA PALABRA CLAVE: DAÑO VITAL

Oponerse a corporaciones, conectarse a la Red o incluso obtener mejoras cibernéticas puede ser peligroso. Algunas decisiones o encuentros pueden resultar en daño que cambia fundamentalmente a le Runner, ya sea física, psicológica o espiritualmente. Independientemente de lo que haya sucedido, estos efectos son siempre permanentes: le Runner nunca volverá a ser le mismo.

¿CÓMO FUNCIONA DAÑO VITAL?

Al igual que el daño de red y físico, el “daño vital” obliga a le Runner a destruir las cartas de la empuñadura al azar. Pero a diferencia de cualquier otro daño, cada punto de daño vital también reduce permanentemente el tamaño máximo de la empuñadura de le Runner en 1.

Si le Runner termina su turno con un tamaño de empuñadura máximo inferior a 0, pierde la partida, igual que si sufre más daño que la cantidad de cartas que tiene en la empuñadura. Un tamaño de empuñadura máximo de exactamente 0 no finaliza la partida.

Nota: Las cartas más antiguas escriben daño vital como “daño cerebral”. A efectos de juego, estos términos son intercambiables.



SC



I+D



Archivos

0

4

ESÁ AFONTOV
ECO-TERRORISTA

IDENTIDAD: Cíborg

La primera vez cada turno que sufras daño vital, puedes robar 1 carta y sabotear 2. (La Corporación destruye 2 cartas de su elección de la SC y/o de la parte superior de I+D.)

Esperar es inútil. La crisis ya está aquí, elige un bando.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

45

15

3

CHASTUSHKA

EVENTO: Incursión - Sabotaje

Realiza una incursión en la SC. Si tiene éxito, en lugar de irrumpir en la SC, sabotea 4. (La Corporación destruye 4 cartas de su elección de la SC y/o de la parte superior de I+D.)

Todes somos iguales aquí
Les Androides no son mascotas
Danos un p*** respiro
Viejo Jack es m***d* en mis botas.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

3

CHASTUSHKA

EVENTO: Incursión - Sabotaje

Realiza una incursión en la SC. Si tiene éxito, en lugar de irrumpir en la SC, sabotea 4. (La Corporación destruye 4 cartas de su elección de la SC y/o de la parte superior de I+D.)

Todes somos iguales aquí
Les Androides no son mascotas
Danos un p*** respiro
Viejo Jack es m***d* en mis botas.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

3

CHASTUSHKA

EVENTO: Incursión - Sabotaje

Realiza una incursión en la SC. Si tiene éxito, en lugar de irrumpir en la SC, sabotea 4. (La Corporación destruye 4 cartas de su elección de la SC y/o de la parte superior de I+D.)

Todes somos iguales aquí
Les Androides no son mascotas
Danos un p*** respiro
Viejo Jack es m***d* en mis botas.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

2

1

SOBRECALENTANDO

EVENTO

Como coste adicional para jugar este evento, sufre 1 daño vital.

Gana ②②②.

Podemos cambiar el mundo si estamos dispuestos a ser cambiados.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

3

1 SOBREALENTANDO



EVENTO

Como coste adicional para jugar este evento, sufre 1 daño vital.

Gana ☉☉☉.

Podemos cambiar el mundo si estamos dispuestos a ser cambiados.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 3

1 SOBREALENTANDO



EVENTO

Como coste adicional para jugar este evento, sufre 1 daño vital.

Gana ☉☉☉.

Podemos cambiar el mundo si estamos dispuestos a ser cambiados.

2022 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 3

1 ACERO CICATRIZADO



EVENTO

Roba 3 cartas.

Cuando este evento sea destruido desde tu Empuñadura o Montón, puedes robar 2 cartas.

Los implantes reactivos recuperan los recuerdos de nuestros camaradas caídos. Su sacrificio es nuestro escudo.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt 4

1 ACERO CICATRIZADO



EVENTO

Roba 3 cartas.

Cuando este evento sea destruido desde tu Empuñadura o Montón, puedes robar 2 cartas.

Los implantes reactivos recuperan los recuerdos de nuestros camaradas caídos. Su sacrificio es nuestro escudo.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt 4

1 ACERO CICATRIZADO



EVENTO

Roba 3 cartas.

Cuando este evento sea destruido desde tu Empuñadura o Montón, puedes robar 2 cartas.

Los implantes reactivos recuperan los recuerdos de nuestros camaradas caídos. Su sacrificio es nuestro escudo.

2022 NISEI Illus. Elliott Birt 4

2 ♦ LENGUA DE PLATA



HARDWARE: Cibernético

Cuando instales este hardware, sufre 1 daño vital.

El coste de jugar cada evento se reduce en 1☉.

Armando a la resistencia con encanto desarmante.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 5

2 ♦ LENGUA DE PLATA



HARDWARE: Cibernético

Cuando instales este hardware, sufre 1 daño vital.

El coste de jugar cada evento se reduce en 1☉.

Armando a la resistencia con encanto desarmante.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 5

2 ♦ LENGUA DE PLATA



HARDWARE: Cibernético

Cuando instales este hardware, sufre 1 daño vital.

El coste de jugar cada evento se reduce en 1☉.

Armando a la resistencia con encanto desarmante.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 5

2 ♦ MÉDULA



HARDWARE: Consola - Cibernética

+1☐

Tu tamaño máximo de mano aumenta en 3.

Cuando instales este hardware, sufre 1 daño vital.

Siempre que la Corporación puntúe un plan, sabotea 1. (*La Corporación destruye 1 carta de su elección de la SC o de la parte superior de I+D.*)

Límite 1 consola por jugador.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 6

2 ♦ MÉDULA

HARDWARE: Consola - Cibernética

+1□

Tu tamaño máximo de mano aumenta en 3.
 Cuando instales este hardware, sufre 1 daño vital.

Siempre que la Corporación puntúe un plan, sabotea 1. *(La Corporación destruye 1 carta de su elección de la SC o de la parte superior de I+D.)*

Límite 1 consola por jugador.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 6

2 ♦ MÉDULA

HARDWARE: Consola - Cibernética

+1□

Tu tamaño máximo de mano aumenta en 3.
 Cuando instales este hardware, sufre 1 daño vital.

Siempre que la Corporación puntúe un plan, sabotea 1. *(La Corporación destruye 1 carta de su elección de la SC o de la parte superior de I+D.)*

Límite 1 consola por jugador.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 6

5 BEGEMOT

PROGRAMA: Rompehielos - Fractor

2

Cuando instales este programa, sufre 1 daño vital.

Este programa tiene +1 de fuerza por cada daño vital que hayas sufrido en esta partida.

Interfaz → 1□: Rompe cualquier número de subrutinas de **barrera**.

No dijo ni una palabra, pero supe exactamente qué quería y qué tenía que hacer.

2

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 7

5 BEGEMOT

PROGRAMA: Rompehielos - Fractor

2

Cuando instales este programa, sufre 1 daño vital.

Este programa tiene +1 de fuerza por cada daño vital que hayas sufrido en esta partida.

Interfaz → 1□: Rompe cualquier número de subrutinas de **barrera**.

No dijo ni una palabra, pero supe exactamente qué quería y qué tenía que hacer.

2

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 7

5 BEGEMOT

PROGRAMA: Rompehielos - Fractor

2

Cuando instales este programa, sufre 1 daño vital.

Este programa tiene +1 de fuerza por cada daño vital que hayas sufrido en esta partida.

Interfaz → 1□: Rompe cualquier número de subrutinas de **barrera**.

No dijo ni una palabra, pero supe exactamente qué quería y qué tenía que hacer.

2

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 7

♦ AVGUSTINA IVANOVSKAYA

RECURSO: Contacto

1

La primera vez cada turno que instales un programa **virus**, sabotea 1. *(La Corporación destruye 1 carta de su elección de la SC o de la parte superior de I+D.)*

A veces, ser representante sindical exige acciones aún más... directas.

2022 NISEI Illus. Dave Lee 8

♦ AVGUSTINA IVANOVSKAYA

RECURSO: Contacto

1

La primera vez cada turno que instales un programa **virus**, sabotea 1. *(La Corporación destruye 1 carta de su elección de la SC o de la parte superior de I+D.)*

A veces, ser representante sindical exige acciones aún más... directas.

2022 NISEI Illus. Dave Lee 8

♦ AVGUSTINA IVANOVSKAYA

RECURSO: Contacto

1

La primera vez cada turno que instales un programa **virus**, sabotea 1. *(La Corporación destruye 1 carta de su elección de la SC o de la parte superior de I+D.)*

A veces, ser representante sindical exige acciones aún más... directas.

2022 NISEI Illus. Dave Lee 8

¡PRENDE LA MECHA!

RECURSO: Sabotaje

1

☉, ☽, sufre 1 punto de daño cerebral: Realiza una incursión contra un servidor remoto. Durante esta incursión, las cartas en la raíz del servidor atacado pierden todas sus habilidades. Cuando esta incursión tenga éxito, destruye todas las cartas en la raíz del servidor atacado.

Una sola chispa es todo lo que se necesita para destruir miles de millones de créditos... o para quemar la podredumbre que asola nuestro mundo.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 9



1

¡PRENDE LA MECHA!

RECURSO: Sabotaje

☉, ☽, sufre 1 punto de daño cerebral: Realiza una incursión contra un servidor remoto. Durante esta incursión, las cartas en la raíz del servidor atacado pierden todas sus habilidades. Cuando esta incursión tenga éxito, destruye todas las cartas en la raíz del servidor atacado.

Una sola chispa es todo lo que se necesita para destruir miles de millones de créditos... o para quemar la podredumbre que asola nuestro mundo.

2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

9



1

¡PRENDE LA MECHA!

RECURSO: Sabotaje

☉, ☽, sufre 1 punto de daño cerebral: Realiza una incursión contra un servidor remoto. Durante esta incursión, las cartas en la raíz del servidor atacado pierden todas sus habilidades. Cuando esta incursión tenga éxito, destruye todas las cartas en la raíz del servidor atacado.

Una sola chispa es todo lo que se necesita para destruir miles de millones de créditos... o para quemar la podredumbre que asola nuestro mundo.

2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

9



3

◆ MACLA

RECURSO: Virtual

La primera vez cada turno que gastes créditos de una carta instalada, coloca 1 contador de poder en este recurso.

Siempre que irrumpas en la SC o en I+D, puedes retirar hasta 2 contadores de esta carta para acceder a esa misma cantidad de cartas adicionales.

Todo se repliega, siempre; somos uno.

2022 NISEI Ilus. Adam S. Doyle

10



3

◆ MACLA

RECURSO: Virtual

La primera vez cada turno que gastes créditos de una carta instalada, coloca 1 contador de poder en este recurso.

Siempre que irrumpas en la SC o en I+D, puedes retirar hasta 2 contadores de esta carta para acceder a esa misma cantidad de cartas adicionales.

Todo se repliega, siempre; somos uno.

2022 NISEI Ilus. Adam S. Doyle

10



3

◆ MACLA

RECURSO: Virtual

La primera vez cada turno que gastes créditos de una carta instalada, coloca 1 contador de poder en este recurso.

Siempre que irrumpas en la SC o en I+D, puedes retirar hasta 2 contadores de esta carta para acceder a esa misma cantidad de cartas adicionales.

Todo se repliega, siempre; somos uno.

2022 NISEI Ilus. Adam S. Doyle

10

0

4

NYUSHA "CIBELINA" SINTASHTA

PRODIGIO SINFÓNICO

IDENTIDAD: G-mod

Cuando empiece tu turno, identifica tu objetivo. (Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito en tu objetivo, gana ☉.

45

15

2022 NISEI Ilus. Benjamin Giletti



1

CARPE DIEM

EVENTO: Incursión

Identifica tu objetivo. (Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)

Gana 4☉. Puedes realizar una incursión a tu objetivo.

El mejor momento para escuchar es cuando otros te escuchan.

2022 NISEI Ilus. Benjamin Giletti

12



1

CARPE DIEM

EVENTO: Incursión

Identifica tu objetivo. (Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)

Gana 4☉. Puedes realizar una incursión a tu objetivo.

El mejor momento para escuchar es cuando otros te escuchan.

2022 NISEI Ilus. Benjamin Giletti

12



1

CARPE DIEM

EVENTO: Incursión

Identifica tu objetivo. (Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)

Gana 4☉. Puedes realizar una incursión a tu objetivo.

El mejor momento para escuchar es cuando otros te escuchan.

2022 NISEI Ilus. Benjamin Giletti

12

1 ENHEBRAR LA AGUJA



EVENTO: Incursión

Realiza una incursión en cualquier servidor. Si tiene éxito, en lugar de irrumpir en el servidor atacado, accede a 1 carta en la raíz de otro servidor. Si esa carta es un plan, no puedes robarlo o destruirlo durante este acceso.

Neneçim estaría orgullosa.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 13

1 ENHEBRAR LA AGUJA



EVENTO: Incursión

Realiza una incursión en cualquier servidor. Si tiene éxito, en lugar de irrumpir en el servidor atacado, accede a 1 carta en la raíz de otro servidor. Si esa carta es un plan, no puedes robarlo o destruirlo durante este acceso.

Neneçim estaría orgullosa.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 13

1 ENHEBRAR LA AGUJA



EVENTO: Incursión

Realiza una incursión en cualquier servidor. Si tiene éxito, en lugar de irrumpir en el servidor atacado, accede a 1 carta en la raíz de otro servidor. Si esa carta es un plan, no puedes robarlo o destruirlo durante este acceso.

Neneçim estaría orgullosa.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 13

2 ◆ TEJIDO-ARP



HARDWARE: Cibernético

Quando instales este hardware, sufre 1 daño físico.

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito en la SC, la Corporación pierde 1 Q . Si es así, gana 1 Q .

Robando créditos con el mínimo toque.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 14

2 ◆ TEJIDO-ARP



HARDWARE: Cibernético

Quando instales este hardware, sufre 1 daño físico.

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito en la SC, la Corporación pierde 1 Q . Si es así, gana 1 Q .

Robando créditos con el mínimo toque.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 14

2 ◆ TEJIDO-ARP



HARDWARE: Cibernético

Quando instales este hardware, sufre 1 daño físico.

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito en la SC, la Corporación pierde 1 Q . Si es así, gana 1 Q .

Robando créditos con el mínimo toque.

2022 NISEI Illus. Martín de Diego Sádaba 14

4 ◆ VIRTUOSA



HARDWARE: Consola

+1 \square

Quando empiece tu turno, identifica tu objetivo. (Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito en tu objetivo, si ese servidor es la SC, accede a 1 carta adicional cuando irrumpas en la SC. Si no, irrumpes en la SC cuando la incursión termine.

Límite 1 consola por jugador.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

4 ◆ VIRTUOSA



HARDWARE: Consola

+1 \square

Quando empiece tu turno, identifica tu objetivo. (Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito en tu objetivo, si ese servidor es la SC, accede a 1 carta adicional cuando irrumpas en la SC. Si no, irrumpes en la SC cuando la incursión termine.

Límite 1 consola por jugador.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

4 ◆ VIRTUOSA



HARDWARE: Consola

+1 \square

Quando empiece tu turno, identifica tu objetivo. (Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito en tu objetivo, si ese servidor es la SC, accede a 1 carta adicional cuando irrumpas en la SC. Si no, irrumpes en la SC cuando la incursión termine.

Límite 1 consola por jugador.

2022 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

2 CUNITA DE GATO



PROGRAMA: Rompehielos - Descodificador

El coste de ejecutar cada hielo **puerta de código** aumenta en 1⊙.

Interfaz → 1⊙: Rompe 1 subrutina de **puerta de código**.

1⊙: Fuerza +1.

Te puedo enseñar una alfombra, un pez, un cuento de hadas...

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

2 CUNITA DE GATO



PROGRAMA: Rompehielos - Descodificador

El coste de ejecutar cada hielo **puerta de código** aumenta en 1⊙.

Interfaz → 1⊙: Rompe 1 subrutina de **puerta de código**.

1⊙: Fuerza +1.

Te puedo enseñar una alfombra, un pez, un cuento de hadas...

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

2 CUNITA DE GATO



PROGRAMA: Rompehielos - Descodificador

El coste de ejecutar cada hielo **puerta de código** aumenta en 1⊙.

Interfaz → 1⊙: Rompe 1 subrutina de **puerta de código**.

1⊙: Fuerza +1.

Te puedo enseñar una alfombra, un pez, un cuento de hadas...

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 16

2 CEZVE



PROGRAMA

2⊙ (Al instalar esta carta y, cada vez, antes del inicio tu turno, aloja créditos hasta que haya 2.)

Puedes gastar los créditos alojados durante incursiones en los servidores centrales.

La sensación del café fino como la harina, el aroma del azúcar caramelizado, el suave calor de la llama. Un ritual que nunca olvido.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

2 CEZVE



PROGRAMA

2⊙ (Al instalar esta carta y, cada vez, antes del inicio tu turno, aloja créditos hasta que haya 2.)

Puedes gastar los créditos alojados durante incursiones en los servidores centrales.

La sensación del café fino como la harina, el aroma del azúcar caramelizado, el suave calor de la llama. Un ritual que nunca olvido.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

2 CEZVE



PROGRAMA

2⊙ (Al instalar esta carta y, cada vez, antes del inicio tu turno, aloja créditos hasta que haya 2.)

Puedes gastar los créditos alojados durante incursiones en los servidores centrales.

La sensación del café fino como la harina, el aroma del azúcar caramelizado, el suave calor de la llama. Un ritual que nunca olvido.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 17

2 REVÓLVER



PROGRAMA: Rompehielos - Asesino - Arma

Coloca 6 contadores de poder sobre este programa cuando lo instales.

Interfaz →  o **contador de poder alojado:** Rompe 1 subrutina **centinela**.

2⊙: Fuerza +3.

Apunta con el ojo. Dispara con la mente. Rompe con el alma.

—Sundog

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

2 REVÓLVER



PROGRAMA: Rompehielos - Asesino - Arma

Coloca 6 contadores de poder sobre este programa cuando lo instales.

Interfaz →  o **contador de poder alojado:** Rompe 1 subrutina **centinela**.

2⊙: Fuerza +3.

Apunta con el ojo. Dispara con la mente. Rompe con el alma.

—Sundog

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

2 REVÓLVER



PROGRAMA: Rompehielos - Asesino - Arma

Coloca 6 contadores de poder sobre este programa cuando lo instales.

Interfaz →  o **contador de poder alojado:** Rompe 1 subrutina **centinela**.

2⊙: Fuerza +3.

Apunta con el ojo. Dispara con la mente. Rompe con el alma.

—Sundog

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 18

2 REMATE

RECURSO: Virtual

Cuando empiece tu turno, identifica tu objetivo. *(Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)*

Siempre que te enfrentes a un hielo durante una incursión en tu objetivo, puedes destruir este recurso para sobrepasar ese hielo.

Un paso atrás. Cubrirse. Dos pasos adelante. Repetir y asegurar.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

2 REMATE

RECURSO: Virtual

Cuando empiece tu turno, identifica tu objetivo. *(Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)*

Siempre que te enfrentes a un hielo durante una incursión en tu objetivo, puedes destruir este recurso para sobrepasar ese hielo.

Un paso atrás. Cubrirse. Dos pasos adelante. Repetir y asegurar.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

2 REMATE

RECURSO: Virtual

Cuando empiece tu turno, identifica tu objetivo. *(Si no tienes un objetivo asignado, un servidor central aleatorio será tu objetivo durante este turno.)*

Siempre que te enfrentes a un hielo durante una incursión en tu objetivo, puedes destruir este recurso para sobrepasar ese hielo.

Un paso atrás. Cubrirse. Dos pasos adelante. Repetir y asegurar.

2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle 19

0 NADA ES GRATIS

RECURSO

☑: Gana 3☉.

☑: Retira 1 marca.

Si hay algo que aprender de nuestros primos androides, es que no hay atajo hacia la perfección. Considera todas tus opciones.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

0 NADA ES GRATIS

RECURSO

☑: Gana 3☉.

☑: Retira 1 marca.

Si hay algo que aprender de nuestros primos androides, es que no hay atajo hacia la perfección. Considera todas tus opciones.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

0 NADA ES GRATIS

RECURSO

☑: Gana 3☉.

☑: Retira 1 marca.

Si hay algo que aprender de nuestros primos androides, es que no hay atajo hacia la perfección. Considera todas tus opciones.

2022 NISEI Illus. Bruno Balixa 20

0 **CAPITANA PADMA**
EXPLORADORA INTREPIDA

4 **45** **15**

IDENTIDAD: Ciborg

La primera vez cada turno que una incursión en la I+D empiece, puedes cargar 1 de tus cartas instaladas. *(Añade 1 contador de poder a una carta que ya tenga uno.)*

El mar lo es todo; su aliento debe permanecer puro y sano.

2022 NISEI Illus. Benjamin Gilletti 21

2 INMERSIÓN PROFUNDA

EVENTO

Juega esta carta sólo si has realizado una incursión con éxito en I+D, la SC y los Archivos este turno.

La Corporación debe apartar las primeras 8 cartas de I+D boca arriba. Accede a 1 de esas cartas. Puedes gastar ☉ para acceder a 1 carta adicional. Después, la Corporación baraja las cartas apartadas en I+D.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 22

2 INMERSIÓN PROFUNDA

EVENTO

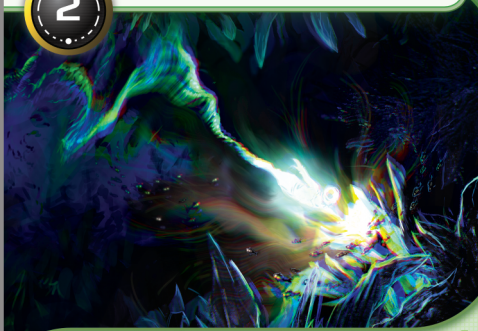
Juega esta carta sólo si has realizado una incursión con éxito en I+D, la SC y los Archivos este turno.

La Corporación debe apartar las primeras 8 cartas de I+D boca arriba. Accede a 1 de esas cartas. Puedes gastar ☉ para acceder a 1 carta adicional. Después, la Corporación baraja las cartas apartadas en I+D.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 22

2

INMERSIÓN PROFUNDA



EVENTO

Juega esta carta sólo si has realizado una incursión con éxito en I+D, la SC y los Archivos este turno.

La Corporación debe apartar las primeras 8 cartas de I+D boca arriba. Accede a 1 de esas cartas. Puedes gastar C para acceder a 1 carta adicional. Después, la Corporación baraja las cartas apartadas en I+D.

2022 NISEI Illus. Cat Shen

22

1

EN LAS PROFUNDIDADES



EVENTO: Incurción

Realiza una incursión en cualquier servidor. Si tiene éxito, por cada hielo que hayas pasado en esta incursión, resuelve 1 de las siguientes que no hayas resuelto aún durante esta incursión.

- Gana 4 C .
- Busca 1 programa en tu Montón. Instálalo.
- Carga 1 de tus cartas instaladas.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

23

1

EN LAS PROFUNDIDADES



EVENTO: Incurción

Realiza una incursión en cualquier servidor. Si tiene éxito, por cada hielo que hayas pasado en esta incursión, resuelve 1 de las siguientes que no hayas resuelto aún durante esta incursión.

- Gana 4 C .
- Busca 1 programa en tu Montón. Instálalo.
- Carga 1 de tus cartas instaladas.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

23

1

EN LAS PROFUNDIDADES



EVENTO: Incurción

Realiza una incursión en cualquier servidor. Si tiene éxito, por cada hielo que hayas pasado en esta incursión, resuelve 1 de las siguientes que no hayas resuelto aún durante esta incursión.

- Gana 4 C .
- Busca 1 programa en tu Montón. Instálalo.
- Carga 1 de tus cartas instaladas.

2022 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

23

0

ARMAR



EVENTO: Modificación

Instala 1 programa o hardware de tu Empuñadura, pagando 3 C menos. Puedes cargar esa carta. (Si ya tiene un contador de poder, añade otro.)

A Edie no le molesta el ruido. Ella está contenta estando cerca.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

24

0

ARMAR



EVENTO: Modificación

Instala 1 programa o hardware de tu Empuñadura, pagando 3 C menos. Puedes cargar esa carta. (Si ya tiene un contador de poder, añade otro.)

A Edie no le molesta el ruido. Ella está contenta estando cerca.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

24

0

ARMAR



EVENTO: Modificación

Instala 1 programa o hardware de tu Empuñadura, pagando 3 C menos. Puedes cargar esa carta. (Si ya tiene un contador de poder, añade otro.)

A Edie no le molesta el ruido. Ella está contenta estando cerca.

2022 NISEI Illus. Benjamin Giletti

24

8

♦ RESISTENCIA



HARDWARE: Consola - Vehículo

+2 C

Coloca 3 contadores de poder sobre este hardware cuando lo instales.

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito, coloca 1 contador de poder en este hardware.

2 contadores de poder alojados: Rompe hasta 2 subrutinas.

Límite 1 consola por jugador.

2022 NISEI Illus. Anna Butova

25

8

♦ RESISTENCIA



HARDWARE: Consola - Vehículo

+2 C

Coloca 3 contadores de poder sobre este hardware cuando lo instales.

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito, coloca 1 contador de poder en este hardware.

2 contadores de poder alojados: Rompe hasta 2 subrutinas.

Límite 1 consola por jugador.

2022 NISEI Illus. Anna Butova

25

8 ♦ **RESISTENCIA**



HARDWARE: Consola - Vehículo

+2

Coloca 3 contadores de poder sobre este hardware cuando lo instales.

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito, coloca 1 contador de poder en este hardware.

2 contadores de poder alojados: Rompe hasta 2 subrutinas.

Límite 1 consola por jugador.

2022 NISEI Illus. Anna Butova 25

3 **HIPERBÁRICO**



PROGRAMA: Rompehielos - Descodificador

Coloca 1 contador de poder sobre este programa cuando lo instales.

Este programa tiene +1 de fuerza por cada contador de poder alojado.

Interfaz → 1: Rompe 1 subrutina de **puerta de código**.

2: Coloca 1 contador de poder en este programa.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 26

3 **HIPERBÁRICO**



PROGRAMA: Rompehielos - Descodificador

Coloca 1 contador de poder sobre este programa cuando lo instales.

Este programa tiene +1 de fuerza por cada contador de poder alojado.

Interfaz → 1: Rompe 1 subrutina de **puerta de código**.

2: Coloca 1 contador de poder en este programa.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 26

3 **HIPERBÁRICO**



PROGRAMA: Rompehielos - Descodificador

Coloca 1 contador de poder sobre este programa cuando lo instales.

Este programa tiene +1 de fuerza por cada contador de poder alojado.

Interfaz → 1: Rompe 1 subrutina de **puerta de código**.

2: Coloca 1 contador de poder en este programa.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 26

1 **HÉLICE**



PROGRAMA: Rompehielos - Fractor

Coloca 4 contadores de poder sobre este programa cuando lo instales.

Interfaz → 1: Rompe 1 subrutina **barrera**.

Contador de poder alojado: +2 de fuerza.

En la red, el espacio tangible se puede manipular como se desee, y la dinámica de fluidos rara vez influye en el desarrollo del hielo.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 27

1 **HÉLICE**



PROGRAMA: Rompehielos - Fractor

Coloca 4 contadores de poder sobre este programa cuando lo instales.

Interfaz → 1: Rompe 1 subrutina **barrera**.

Contador de poder alojado: +2 de fuerza.

En la red, el espacio tangible se puede manipular como se desee, y la dinámica de fluidos rara vez influye en el desarrollo del hielo.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 27

1 **HÉLICE**



PROGRAMA: Rompehielos - Fractor

Coloca 4 contadores de poder sobre este programa cuando lo instales.

Interfaz → 1: Rompe 1 subrutina **barrera**.

Contador de poder alojado: +2 de fuerza.

En la red, el espacio tangible se puede manipular como se desee, y la dinámica de fluidos rara vez influye en el desarrollo del hielo.

2022 NISEI Illus. Cat Shen 27

1 ♦ **OFICIAL DAEG, GATO RED**



RECURSO: Compinche - Virtual

Siempre que un plan sea puntuado o robado, puedes cargar 1 de tus cartas instaladas. (Si ya tiene un contador de poder, añade otro.)

Ahí está al frente, y luego tienes a Scout, Jonesy, Parker, Buca, Squee, Boots... te haces a la idea, ¿no?

2022 NISEI Illus. Cat Shen 28

1 ♦ **OFICIAL DAEG, GATO RED**



RECURSO: Compinche - Virtual

Siempre que un plan sea puntuado o robado, puedes cargar 1 de tus cartas instaladas. (Si ya tiene un contador de poder, añade otro.)

Ahí está al frente, y luego tienes a Scout, Jonesy, Parker, Buca, Squee, Boots... te haces a la idea, ¿no?

2022 NISEI Illus. Cat Shen 28



1

♦ OFICIAL DAEG, GATO RED

RECURSO: Compinche - Virtual

Siempre que un plan sea puntuado o robado, puedes cargar 1 de tus cartas instaladas. (Si ya tiene un contador de poder, añade otro.)

Ahí está al frente, y luego tienes a Scout, Jonesy, Parker, Buča, Squee, Boots... te haces a la idea, ¿no?



3

PRUEBAS MEDIOAMBIENTALES

RECURSO

Siempre que instales un programa o hardware, coloca 1 contador de poder en este recurso.

Cuando haya 4 o más contadores de poder alojados, destruye este recurso y gana 9.

“¿Por qué estamos aquí? Nadie más hará pruebas independientes, por eso estamos aquí.”

—Padma Isbister



3

PRUEBAS MEDIOAMBIENTALES

RECURSO

Siempre que instales un programa o hardware, coloca 1 contador de poder en este recurso.

Cuando haya 4 o más contadores de poder alojados, destruye este recurso y gana 9.

“¿Por qué estamos aquí? Nadie más hará pruebas independientes, por eso estamos aquí.”

—Padma Isbister



3

PRUEBAS MEDIOAMBIENTALES

RECURSO

Siempre que instales un programa o hardware, coloca 1 contador de poder en este recurso.

Cuando haya 4 o más contadores de poder alojados, destruye este recurso y gana 9.

“¿Por qué estamos aquí? Nadie más hará pruebas independientes, por eso estamos aquí.”

—Padma Isbister



0

CUARTO DE DERROTA

RECURSO: Lugar

☞: Roba 2 cartas.

☞: Carga 1 de tus cartas instaladas.

Cada embarcación es un hogar, y todo hogar necesita un corazón.



0

CUARTO DE DERROTA

RECURSO: Lugar

☞: Roba 2 cartas.

☞: Carga 1 de tus cartas instaladas.

Cada embarcación es un hogar, y todo hogar necesita un corazón.



0

CUARTO DE DERROTA

RECURSO: Lugar

☞: Roba 2 cartas.

☞: Carga 1 de tus cartas instaladas.

Cada embarcación es un hogar, y todo hogar necesita un corazón.



2

1

PLAN: Seguridad

Cuando puntúes este plan, puedes suspender 1 carta instalada.

Las paradojas antiguas son cuentos de niños para las grandes mentes jamás diseñadas.



2

1

PLAN: Seguridad

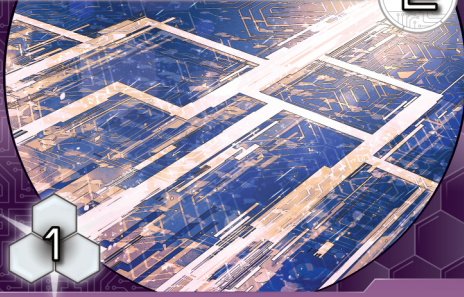
Cuando puntúes este plan, puedes suspender 1 carta instalada.

Las paradojas antiguas son cuentos de niños para las grandes mentes jamás diseñadas.



BIFURCACIÓN DEL ÉLIVÁGAR

2



PLAN: Seguridad

Cuando puntúes este plan, puedes suspender 1 carta instalada.

Las paradojas antiguas son cuentos de niños para las grandes mentes jamás diseñadas.

2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

31

ARCOLOGÍA MEDIANOCHÉ-3

4



PLAN: Expansión

Cuando puntúes este plan, roba 3 cartas. Este turno omite tu fase de descartar.

La Medianoche-3 brilla con calidez acogedora que contrasta con las promesas incumplidas que guarda. Dentro sólo te espera una vida de servidumbre contractual.

—Sundog

2022 NISEI Ilus. Emilio Rodríguez

32

ARCOLOGÍA MEDIANOCHÉ-3

4



PLAN: Expansión

Cuando puntúes este plan, roba 3 cartas. Este turno omite tu fase de descartar.

La Medianoche-3 brilla con calidez acogedora que contrasta con las promesas incumplidas que guarda. Dentro sólo te espera una vida de servidumbre contractual.

—Sundog

2022 NISEI Ilus. Emilio Rodríguez

32

ARCOLOGÍA MEDIANOCHÉ-3

4



PLAN: Expansión

Cuando puntúes este plan, roba 3 cartas. Este turno omite tu fase de descartar.

La Medianoche-3 brilla con calidez acogedora que contrasta con las promesas incumplidas que guarda. Dentro sólo te espera una vida de servidumbre contractual.

—Sundog

2022 NISEI Ilus. Emilio Rodríguez

32

CAMPAÑA REFUGIO

4



VENTAJA: Anuncio

Cuando empiece tu turno, gana 2.

La promesa de un nuevo hogar, trabajo seguro y vecinos amigables atraerá a decenas de miles de eco-refugiados, sin importar de qué rincón del mundo sean.

—Manual del Empleado de Thule

2022 NISEI Ilus. Kira L. Nguyen

33

CAMPAÑA REFUGIO

4



VENTAJA: Anuncio

Cuando empiece tu turno, gana 2.

La promesa de un nuevo hogar, trabajo seguro y vecinos amigables atraerá a decenas de miles de eco-refugiados, sin importar de qué rincón del mundo sean.

—Manual del Empleado de Thule

2022 NISEI Ilus. Kira L. Nguyen

33

CAMPAÑA REFUGIO

4



VENTAJA: Anuncio

Cuando empiece tu turno, gana 2.

La promesa de un nuevo hogar, trabajo seguro y vecinos amigables atraerá a decenas de miles de eco-refugiados, sin importar de qué rincón del mundo sean.

—Manual del Empleado de Thule

2022 NISEI Ilus. Kira L. Nguyen

33

BIOROIDES MODELO TRIESTE

2



VENTAJA: Bioroide

Cuando ejecutes esta ventaja, elige un hielo bioroide ejecutado. Las habilidades en las cartas de le Runner no pueden romper subrutinas en el hielo elegido.

A profundidades inalcanzables por la tecnología humana, una proxy Trieste puede operar un panorama mental con precisión sin par.

Diseñado por el Campeón del Mundial 2019, Oliver "Pinsel" Siccha

2022 NISEI Ilus. Dimik

34

BIOROIDES MODELO TRIESTE

2



VENTAJA: Bioroide

Cuando ejecutes esta ventaja, elige un hielo bioroide ejecutado. Las habilidades en las cartas de le Runner no pueden romper subrutinas en el hielo elegido.

A profundidades inalcanzables por la tecnología humana, una proxy Trieste puede operar un panorama mental con precisión sin par.

Diseñado por el Campeón del Mundial 2019, Oliver "Pinsel" Siccha

2022 NISEI Ilus. Dimik

34

2 **BIOROIDES MODELO TRIESTE**



VENTAJA: Bioroide

Cuando ejecutes esta ventaja, elige un hielo **bioroide** ejecutado.

Las habilidades en las cartas de le Runner no pueden romper subrutinas en el hielo elegido.

A profundidades inalcanzables por la tecnología humana, una proxy Trieste puede operar un panorama mental con precisión sin par.

Diseñado por el Campeón del Mundial 2019, Oliver "Pinsel" Siccha

2022 NISEI Ilus. Dimik 34

2 **Eco**

HIELO: Barrera - Armónico

Siempre que ejecutes un hielo **armónico**, coloca 1 contador de poder en este hielo.

Este hielo gana "↳ Termina la incursión." por cada contador de poder alojado.

Termina la incursión.
Termina la incursión.
Termina la incursión.
Termina la incursión.



2022 NISEI Ilus. Jakuzza 35

2 **Eco**

HIELO: Barrera - Armónico

Siempre que ejecutes un hielo **armónico**, coloca 1 contador de poder en este hielo.

Este hielo gana "↳ Termina la incursión." por cada contador de poder alojado.

Termina la incursión.
Termina la incursión.
Termina la incursión.
Termina la incursión.



2022 NISEI Ilus. Jakuzza 35

2 **Eco**

HIELO: Barrera - Armónico

Siempre que ejecutes un hielo **armónico**, coloca 1 contador de poder en este hielo.

Este hielo gana "↳ Termina la incursión." por cada contador de poder alojado.

Termina la incursión.
Termina la incursión.
Termina la incursión.
Termina la incursión.



2022 NISEI Ilus. Jakuzza 35

5 **HÁKARL 1.0**

HIELO: Barrera - Bioroide - AP

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes suspender otra carta instalada. Si lo haces, le Runner no puede usar capacidades con coste impresas en hielos **bioroide** durante el resto de este turno.

Pierde ⚡: Rompe 1 subrutina de este hielo. Solo le Runner puede usar esta capacidad.

↳ Inflige 1 punto de daño vital.
↳ Termina la incursión.



2022 NISEI Ilus. Jakuzza 36

5 **HÁKARL 1.0**

HIELO: Barrera - Bioroide - AP

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes suspender otra carta instalada. Si lo haces, le Runner no puede usar capacidades con coste impresas en hielos **bioroide** durante el resto de este turno.

Pierde ⚡: Rompe 1 subrutina de este hielo. Solo le Runner puede usar esta capacidad.

↳ Inflige 1 punto de daño vital.
↳ Termina la incursión.



2022 NISEI Ilus. Jakuzza 36

5 **HÁKARL 1.0**

HIELO: Barrera - Bioroide - AP

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes suspender otra carta instalada. Si lo haces, le Runner no puede usar capacidades con coste impresas en hielos **bioroide** durante el resto de este turno.

Pierde ⚡: Rompe 1 subrutina de este hielo. Solo le Runner puede usar esta capacidad.

↳ Inflige 1 punto de daño vital.
↳ Termina la incursión.



2022 NISEI Ilus. Jakuzza 36

2 **ONDA**

HIELO: Puerta de Código - Armónico

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes buscar un hielo en I+D y revelarlo. (Baraja I+D después de buscarlo.) Añade el hielo a la SC.

↳ Gana 1 ⚡ por cada hielo **armónico** ejecutado.

Con las redes, el crecimiento es exponencial.



2022 NISEI Ilus. Jakuzza 37

2 **ONDA**

HIELO: Puerta de Código - Armónico

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes buscar un hielo en I+D y revelarlo. (Baraja I+D después de buscarlo.) Añade el hielo a la SC.

↳ Gana 1 ⚡ por cada hielo **armónico** ejecutado.

Con las redes, el crecimiento es exponencial.



2022 NISEI Ilus. Jakuzza 37

2

ONDA

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes buscar un hielo en I+D y revelarlo. (Baraja I+D después de buscarlo.)
Añade el hielo a la SC.

↳ Gana 10 por cada hielo armónico ejecutado.

Con las redes, el crecimiento es exponencial.

HIELO: Puerta de Código - Armónico

2022 NISEI Ilus. Jakuzza

17

EL NEGOCIO DEL SIGLO



OPERACIÓN: Terminal

Después de resolver esta operación, termina tu fase de Acción.

Coloca 4 contadores de avance en una carta instalada. Puedes puntuar esa carta, si es posible.

Retira esta operación del juego.

Diseñado por el Campeón del Campeonato de Norte América 2018, Sam Suied

2022 NISEI Ilus. Dimik

17

EL NEGOCIO DEL SIGLO



OPERACIÓN: Terminal

Después de resolver esta operación, termina tu fase de Acción.

Coloca 4 contadores de avance en una carta instalada. Puedes puntuar esa carta, si es posible.

Retira esta operación del juego.

Diseñado por el Campeón del Campeonato de Norte América 2018, Sam Suied

2022 NISEI Ilus. Dimik

17

EL NEGOCIO DEL SIGLO



OPERACIÓN: Terminal

Después de resolver esta operación, termina tu fase de Acción.

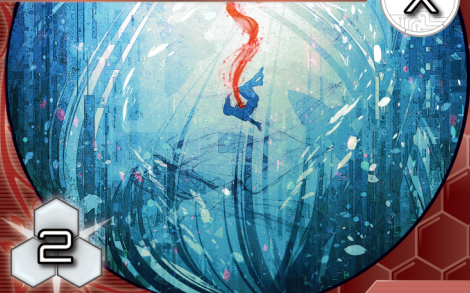
Coloca 4 contadores de avance en una carta instalada. Puedes puntuar esa carta, si es posible.

Retira esta operación del juego.

Diseñado por el Campeón del Campeonato de Norte América 2018, Sam Suied

2022 NISEI Ilus. Dimik

SANGRE EN EL AGUA



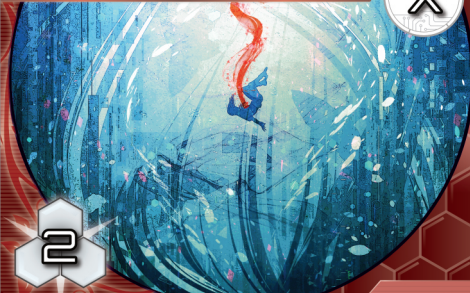
PLAN: Investigación

X es igual al número de cartas en la Empuñadura de le Runner.

Algunos ensayos requieren condiciones específicas.

2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

SANGRE EN EL AGUA



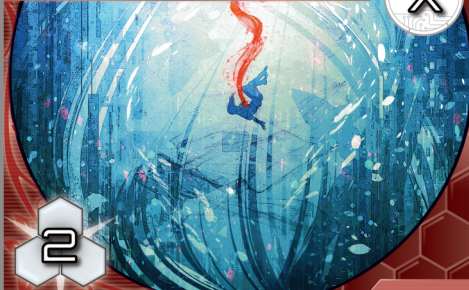
PLAN: Investigación

X es igual al número de cartas en la Empuñadura de le Runner.

Algunos ensayos requieren condiciones específicas.

2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

SANGRE EN EL AGUA



PLAN: Investigación

X es igual al número de cartas en la Empuñadura de le Runner.

Algunos ensayos requieren condiciones específicas.

2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

REGÉNESIS



PLAN: Investigación

Cuando puntúes este plan, si ninguna carta de la Corporación ha sido añadida a los Archivos este turno, puedes revelar 1 plan bocabajo en Archivos y añadirlo a tu zona de puntuación.

"Estimades invitades, al final de esta demostración verán que ahora la extinción es una circunstancia temporal."

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Ilus. Anthony Hutchings

REGÉNESIS



PLAN: Investigación

Cuando puntúes este plan, si ninguna carta de la Corporación ha sido añadida a los Archivos este turno, puedes revelar 1 plan bocabajo en Archivos y añadirlo a tu zona de puntuación.

"Estimades invitades, al final de esta demostración verán que ahora la extinción es una circunstancia temporal."

—Vientiane Keeling

2022 NISEI Ilus. Anthony Hutchings

REGÉNESIS



PLAN: Investigación

Cuando puntúes este plan, si ninguna carta de la Corporación ha sido añadida a los Archivos este turno, puedes revelar 1 plan bocabajo en Archivos y añadirlo a tu zona de puntuación.

"Estimadas invitadas, al final de esta demostración verán que ahora la extinción es una circunstancia temporal."
—Vientiane Keeling

2022 NISEI Ilus. Anthony Hutchings

40

1

UTRICULARIA



VENTAJA: Hostil

Cuando empiece tu turno, gana 1 O . Luego, si tienes 4 O o menos, inflige 1 punto de daño de red.

Su presa y agua de mar son absorbidas, todo en una milésima de segundo.

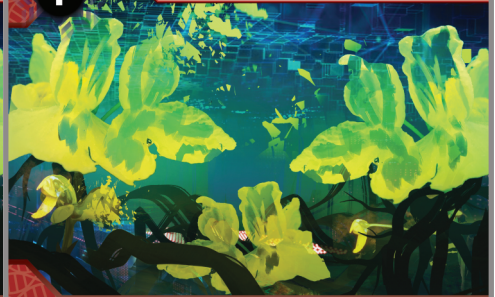


2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

41

1

UTRICULARIA



VENTAJA: Hostil

Cuando empiece tu turno, gana 1 O . Luego, si tienes 4 O o menos, inflige 1 punto de daño de red.

Su presa y agua de mar son absorbidas, todo en una milésima de segundo.

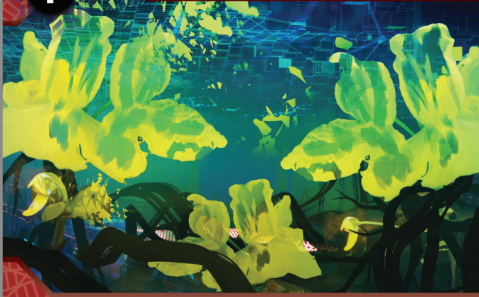


2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

41

1

UTRICULARIA



VENTAJA: Hostil

Cuando empiece tu turno, gana 1 O . Luego, si tienes 4 O o menos, inflige 1 punto de daño de red.

Su presa y agua de mar son absorbidas, todo en una milésima de segundo.



2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

41

3

PISCINA LUNAR



VENTAJA: Complejo

Retira esta ventaja del juego: Destruye hasta 2 cartas de la SC. Revela hasta 2 cartas bocabajo en Archivos y barájalas en I+D. Por cada plan que hayas revelado de esta manera, puedes colocar 1 contador de avance en una carta instalada.

Diseñado por los Testeadores del ciclo Borealis



2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

42

3

PISCINA LUNAR



VENTAJA: Complejo

Retira esta ventaja del juego: Destruye hasta 2 cartas de la SC. Revela hasta 2 cartas bocabajo en Archivos y barájalas en I+D. Por cada plan que hayas revelado de esta manera, puedes colocar 1 contador de avance en una carta instalada.

Diseñado por los Testeadores del ciclo Borealis



2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

42

3

PISCINA LUNAR



VENTAJA: Complejo

Retira esta ventaja del juego: Destruye hasta 2 cartas de la SC. Revela hasta 2 cartas bocabajo en Archivos y barájalas en I+D. Por cada plan que hayas revelado de esta manera, puedes colocar 1 contador de avance en una carta instalada.

Diseñado por los Testeadores del ciclo Borealis



2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

42

3

ANÉMONA

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes destruir 1 carta de la SC para infligir 2 puntos de daño de red.

↳ Inflige 1 punto de daño de red.

Belleza etérea mezclada con el veneno más elegante.

HIELO: Centinela - AP

2



43

2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3

ANÉMONA

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes destruir 1 carta de la SC para infligir 2 puntos de daño de red.

↳ Inflige 1 punto de daño de red.

Belleza etérea mezclada con el veneno más elegante.

HIELO: Centinela - AP

2



43

2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3 ANÉMONA

HIELO: Centínela - AP

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes destruir 1 carta de la SC para infligir 2 puntos de daño de red.

↳ Inflige 1 punto de daño de red.

Belleza etérea mezclada con el veneno más elegante.



2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3 BATINOMO

HIELO: Centínela - AP

Si este hielo protege los Archivos, tiene +3 de fuerza.

↳ Inflige 3 puntos de daño de red.

La basura digital es su comida, y nunca deberías interponerte entre un animal y su comida.



2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3 BATINOMO

HIELO: Centínela - AP

Si este hielo protege los Archivos, tiene +3 de fuerza.

↳ Inflige 3 puntos de daño de red.

La basura digital es su comida, y nunca deberías interponerte entre un animal y su comida.



2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3 BATINOMO

HIELO: Centínela - AP

Si este hielo protege los Archivos, tiene +3 de fuerza.

↳ Inflige 3 puntos de daño de red.

La basura digital es su comida, y nunca deberías interponerte entre un animal y su comida.



2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

7 IVIK

HIELO: Barrera - AP

El coste de ejecutar este hielo se reduce en 10 por cada hielo **puerta de código** ejecutado.

↳ Inflige 2 puntos de daño de red.

↳ Termina la incursión.

No pisar el césped.



2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

7 IVIK

HIELO: Barrera - AP

El coste de ejecutar este hielo se reduce en 10 por cada hielo **puerta de código** ejecutado.

↳ Inflige 2 puntos de daño de red.

↳ Termina la incursión.

No pisar el césped.



2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

7 IVIK

HIELO: Barrera - AP

El coste de ejecutar este hielo se reduce en 10 por cada hielo **puerta de código** ejecutado.

↳ Inflige 2 puntos de daño de red.

↳ Termina la incursión.

No pisar el césped.



2022 NISEI Ilus. Jack Reeves

3 MITOSIS

OPERACIÓN: Doble

Como coste adicional para jugar esta operación, gasta 2.

Instala hasta 2 cartas desde la SC, creando un nuevo servidor remoto cada vez.

Coloca 2 contadores de avance en cada una de esas cartas. No puedes puntuar o ejecutar ninguna de esas cartas este turno.

Una se convierte en muchas.



2022 NISEI Ilus. Emilio Rodriguez

3 MITOSIS

OPERACIÓN: Doble

Como coste adicional para jugar esta operación, gasta 2.

Instala hasta 2 cartas desde la SC, creando un nuevo servidor remoto cada vez.

Coloca 2 contadores de avance en cada una de esas cartas. No puedes puntuar o ejecutar ninguna de esas cartas este turno.

Una se convierte en muchas.



2022 NISEI Ilus. Emilio Rodriguez

3 MITOSIS



OPERACIÓN: Doble

Como coste adicional para jugar esta operación, gasta .

Instala hasta 2 cartas desde la SC, creando un nuevo servidor remoto cada vez. Coloca 2 contadores de avance en cada una de esas cartas. No puedes puntuar o ejecutar ninguna de esas cartas este turno.

Una se convierte en muchas.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez  46

3 MAVIRUS



MEJORA: Emboscada

Si accede a esta mejora desde I+D, le Runner debe revelarla.

Cuando le Runner acceda a esta mejora, puedes purgar contadores de virus. Si esta ventaja está ejecutada, inflige 1 punto de daño de red.

: Purga contadores de virus.

Virus, runners; todo lo consideran comida.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves  47

3 MAVIRUS



MEJORA: Emboscada

Si accede a esta mejora desde I+D, le Runner debe revelarla.

Cuando le Runner acceda a esta mejora, puedes purgar contadores de virus. Si esta ventaja está ejecutada, inflige 1 punto de daño de red.

: Purga contadores de virus.

Virus, runners; todo lo consideran comida.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves  47

3 MAVIRUS



MEJORA: Emboscada

Si accede a esta mejora desde I+D, le Runner debe revelarla.

Cuando le Runner acceda a esta mejora, puedes purgar contadores de virus. Si esta ventaja está ejecutada, inflige 1 punto de daño de red.

: Purga contadores de virus.

Virus, runners; todo lo consideran comida.

2022 NISEI Illus. Jack Reeves  47

CONSULTORÍA PRAVDIVOST
SOLUCIONES POLÍTICAS



45 IDENTIDAD: División **15**

La primera vez cada turno que le Runner realice una incursión con éxito, puedes colocar 1 contador de avance en una carta instalada que se pueda avanzar.

Noticias políticas aptas para su consumo.

2022 NISEI Illus. Emilio Rodriguez  48

CRIPTOQUEBRA ARTIFICIAL **4**



2

PLAN: Iniciativa

Cuando puntúes este plan, le Runner pierde 7 .

La línea va hacia arriba... hasta que ya no lo necesitamos.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra  49

CRIPTOQUEBRA ARTIFICIAL **4**



2

PLAN: Iniciativa

Cuando puntúes este plan, le Runner pierde 7 .

La línea va hacia arriba... hasta que ya no lo necesitamos.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra  49

CRIPTOQUEBRA ARTIFICIAL **4**



2

PLAN: Iniciativa

Cuando puntúes este plan, le Runner pierde 7 .

La línea va hacia arriba... hasta que ya no lo necesitamos.

2022 NISEI Illus. Wyn Lacabra  49

0 VÁSTAGO CHEQUISTA



VENTAJA: Emboscada

Puedes avanzar esta ventaja.

Cuando le Runner acceda a esta ventaja mientras está instalada, da a le Runner 1 marca, más 1 marca adicional por cada contador de avance alojado.

Lo único que cambia es el uniforme.

2022 NISEI Illus. Dimik  50



VÁSTAGO CHEQUISTA

VENTAJA: Emboscada

Puedes avanzar esta ventaja.

Cuando le Runner acceda a esta ventaja mientras está instalada, da a le Runner 1 marca, más 1 marca adicional por cada contador de avance alojado.

Lo único que cambia es el uniforme.



2022 NISEI Illus. Dimik

50



VÁSTAGO CHEQUISTA

VENTAJA: Emboscada

Puedes avanzar esta ventaja.

Cuando le Runner acceda a esta ventaja mientras está instalada, da a le Runner 1 marca, más 1 marca adicional por cada contador de avance alojado.

Lo único que cambia es el uniforme.



2022 NISEI Illus. Dimik

50



DRAGO IVANOV

VENTAJA: Ejecutivo

Puedes avanzar esta ventaja.

2 contadores de avance alojados: Da a le Runner 1 marca. Usa esta habilidad sólo durante tu turno.

Diles que Drago quiere verles.

Diseñado por el Campeón del Campeonato de Europa 2019. Aaryn "Drago" Byrne



2022 NISEI Illus. Dimik

51



DRAGO IVANOV

VENTAJA: Ejecutivo

Puedes avanzar esta ventaja.

2 contadores de avance alojados: Da a le Runner 1 marca. Usa esta habilidad sólo durante tu turno.

Diles que Drago quiere verles.

Diseñado por el Campeón del Campeonato de Europa 2019. Aaryn "Drago" Byrne



2022 NISEI Illus. Dimik

51



DRAGO IVANOV

VENTAJA: Ejecutivo

Puedes avanzar esta ventaja.

2 contadores de avance alojados: Da a le Runner 1 marca. Usa esta habilidad sólo durante tu turno.

Diles que Drago quiere verles.

Diseñado por el Campeón del Campeonato de Europa 2019. Aaryn "Drago" Byrne



2022 NISEI Illus. Dimik

51



VIG OMNIPRESENTE

VENTAJA: Anuncio

Puedes avanzar esta ventaja.

Cuando empiece tu turno, gana 1 \diamond por cada contador de avance alojado.

Dicen que cogerán solo un pellizco, pero ¡qué manos tan grandes tienen!



2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52



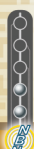
VIG OMNIPRESENTE

VENTAJA: Anuncio

Puedes avanzar esta ventaja.

Cuando empiece tu turno, gana 1 \diamond por cada contador de avance alojado.

Dicen que cogerán solo un pellizco, pero ¡qué manos tan grandes tienen!



2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52



VIG OMNIPRESENTE

VENTAJA: Anuncio

Puedes avanzar esta ventaja.

Cuando empiece tu turno, gana 1 \diamond por cada contador de avance alojado.

Dicen que cogerán solo un pellizco, pero ¡qué manos tan grandes tienen!



2022 NISEI Illus. Adam S. Doyle

52



MÉSTNICHESTVO

Puedes avanzar este hielo.

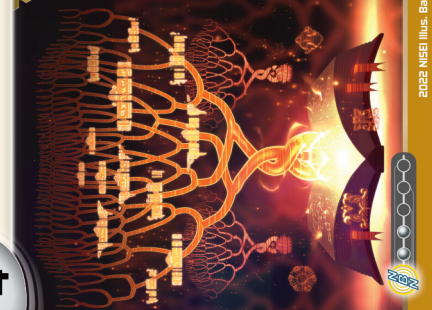
Cuando le Runner se enfrente a este hielo, puedes retirar 1 contador de avance. Si lo haces, le Runner pierde 3 \diamond .

↳ Le Runner pierde 3 \diamond .

↳ Termina la incursión.

Poca influencia tienen hoy los nombres de antaño, su legado ya olvidado. Ahora, nosotros somos los soberanos de la verdad.

HIELO: Puerta de Código



2022 NISEI Illus. BalanceSheet

53

5 MÉSTNICHESTVO

HIELO: Puerta de Código

Puedes avanzar este hielo.

Cuando le Runner se enfrente a este hielo, puedes retirar 1 contador de avance. Si lo haces, le Runner pierde 3☉.

- ↳ Le Runner pierde 3☉.
- ↳ Termina la incursión.

Poca influencia tienen hoy los nombres de antaño, su legado ya olvidado. Ahora, nosotros somos los soberanos de la verdad.



2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

4

5 MÉSTNICHESTVO

HIELO: Puerta de Código

Puedes avanzar este hielo.

Cuando le Runner se enfrente a este hielo, puedes retirar 1 contador de avance. Si lo haces, le Runner pierde 3☉.

- ↳ Le Runner pierde 3☉.
- ↳ Termina la incursión.

Poca influencia tienen hoy los nombres de antaño, su legado ya olvidado. Ahora, nosotros somos los soberanos de la verdad.



2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

4

2 VASILISA

HIELO: Centinela - Observador

Cuando le Runner se enfrente a este hielo, puedes pagar 1☉. Si lo haces, coloca 1 contador de avance en una carta instalada que pueda ser avanzada.

- ↳ Da a le Runner 1 marca.

Ninguna tarea que le encomendara la bruja sería demasiado difícil, ya que Vasilisa contaba con la bendición de su madre.



2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

2

2 VASILISA

HIELO: Centinela - Observador

Cuando le Runner se enfrente a este hielo, puedes pagar 1☉. Si lo haces, coloca 1 contador de avance en una carta instalada que pueda ser avanzada.

- ↳ Da a le Runner 1 marca.

Ninguna tarea que le encomendara la bruja sería demasiado difícil, ya que Vasilisa contaba con la bendición de su madre.



2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

2

2 VASILISA

HIELO: Centinela - Observador

Cuando le Runner se enfrente a este hielo, puedes pagar 1☉. Si lo haces, coloca 1 contador de avance en una carta instalada que pueda ser avanzada.

- ↳ Da a le Runner 1 marca.

Ninguna tarea que le encomendara la bruja sería demasiado difícil, ya que Vasilisa contaba con la bendición de su madre.



2022 NISEI Ilus. BalanceSheet

2

2 ENTRE BASTIDORES



OPERACIÓN: Operación Clandestina

Como coste adicional para jugar esta operación, quita 1 marca.

Añade esta operación a tu zona de puntuación como un plan que vale 1 punto de plan.

¡Dejen las grabadoras en la puerta, por favor!

2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

55

2 ENTRE BASTIDORES



OPERACIÓN: Operación Clandestina

Como coste adicional para jugar esta operación, quita 1 marca.

Añade esta operación a tu zona de puntuación como un plan que vale 1 punto de plan.

¡Dejen las grabadoras en la puerta, por favor!

2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

55

2 ENTRE BASTIDORES



OPERACIÓN: Operación Clandestina

Como coste adicional para jugar esta operación, quita 1 marca.

Añade esta operación a tu zona de puntuación como un plan que vale 1 punto de plan.

¡Dejen las grabadoras en la puerta, por favor!

2022 NISEI Ilus. Olie Boldador

55

3 RED ELÉCTRICA DE VLADISIBIRSK



MEJORA: Región

Puedes avanzar esta mejora.

2 contadores de avance alojados: Coloca 2 contadores de avance en otra carta en la raíz de este servidor que pueda ser avanzada. Usa esta habilidad sólo una vez por turno.

Limite 1 **región** por servidor.

A caballo entre las orillas del río Ob, esta metrópolis alberga la esperanza de un mañana mejor.

2022 NISEI Ilus. Kfra L. Nguyen

55

4

3 RED ELÉCTRICA DE VLADISIBIRSK



MEJORA: Región

Puedes avanzar esta mejora.

2 contadores de avance alojados: Coloca 2 contadores de avance en otra carta en la raíz de este servidor que pueda ser avanzada. Usa esta habilidad sólo una vez por turno.

Limite 1 **región** por servidor.

A caballo entre las orillas del río Ob, esta metrópolis alberga la esperanza de un mañana mejor.

2022 NISEI Ilus. Kira L. Nguyen 56

3 RED ELÉCTRICA DE VLADISIBIRSK



MEJORA: Región

Puedes avanzar esta mejora.

2 contadores de avance alojados: Coloca 2 contadores de avance en otra carta en la raíz de este servidor que pueda ser avanzada. Usa esta habilidad sólo una vez por turno.

Limite 1 **región** por servidor.

A caballo entre las orillas del río Ob, esta metrópolis alberga la esperanza de un mañana mejor.

2022 NISEI Ilus. Kira L. Nguyen 56

W LOGÍSTICAS SUPERPESADAS OB

EXTRAER. EXPORTAR. EXCEDER.



45 **IDENTIDAD:** Corporación **15**

Cuando destruyas una carta ejecutada, excepto durante la instalación, puedes buscar 1 carta en I+D con un coste impreso de exactamente 1 **Q** menos que el coste impreso de la carta destruida. Instala y ejecuta la carta que has buscado, ignorando los costes de créditos. Usa esta habilidad una vez por turno.

2022 NISEI Ilus. Vitalii Ostaschenko 57

3 PROTOCOLO AZEF



2

PLAN: Seguridad

Como coste adicional para puntuar este plan, destruye 1 de tus otras cartas instaladas.

Quando puntúes este plan, inflige 2 puntos de daño físico.

“No se preocupen, directores, seguridad siempre está dispuesta a enviar agentes para ayudar con la reasignación de activos radicales”.

—Yakov Avdakov

2022 NISEI Ilus. Benjamin Giletti 58

3 PROTOCOLO AZEF



2

PLAN: Seguridad

Como coste adicional para puntuar este plan, destruye 1 de tus otras cartas instaladas.

Quando puntúes este plan, inflige 2 puntos de daño físico.

“No se preocupen, directores, seguridad siempre está dispuesta a enviar agentes para ayudar con la reasignación de activos radicales”.

—Yakov Avdakov

2022 NISEI Ilus. Benjamin Giletti 58

3 PROTOCOLO AZEF



2

PLAN: Seguridad

Como coste adicional para puntuar este plan, destruye 1 de tus otras cartas instaladas.

Quando puntúes este plan, inflige 2 puntos de daño físico.

“No se preocupen, directores, seguridad siempre está dispuesta a enviar agentes para ayudar con la reasignación de activos radicales”.

—Yakov Avdakov

2022 NISEI Ilus. Benjamin Giletti 58

0 EXCAVADORA SVYATOGOR



VENTAJA: Industrial

Quando empiece tu turno, puedes destruir 1 de tus otras cartas instaladas. Si lo haces, gana 3 **Q**.

No importa cuánto tiempo haya sido tuya la tierra, más vale que no haya nada valioso debajo.

2022 NISEI Ilus. Vitalii Ostaschenko 59

0 EXCAVADORA SVYATOGOR



VENTAJA: Industrial

Quando empiece tu turno, puedes destruir 1 de tus otras cartas instaladas. Si lo haces, gana 3 **Q**.

No importa cuánto tiempo haya sido tuya la tierra, más vale que no haya nada valioso debajo.

2022 NISEI Ilus. Vitalii Ostaschenko 59

0 EXCAVADORA SVYATOGOR



VENTAJA: Industrial

Quando empiece tu turno, puedes destruir 1 de tus otras cartas instaladas. Si lo haces, gana 3 **Q**.

No importa cuánto tiempo haya sido tuya la tierra, más vale que no haya nada valioso debajo.

2022 NISEI Ilus. Vitalii Ostaschenko 59

5 ENVOLVIMIENTO

HIELO: Barrera


Coloca 4 contadores de poder en este hielo cuando lo ejecutes.

Quando empiece tu turno, quita 1 contador de poder.

Este hielo gana "↳ Termina la incursión." antes de su subrutina impresa por cada contador de poder alojado.

↳ Destruye este hielo.

60



2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

5 ENVOLVIMIENTO

HIELO: Barrera

Coloca 4 contadores de poder en este hielo cuando lo ejecutes.

Quando empiece tu turno, quita 1 contador de poder.

Este hielo gana "↳ Termina la incursión." antes de su subrutina impresa por cada contador de poder alojado.

↳ Destruye este hielo.

60



2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

5 ENVOLVIMIENTO

HIELO: Barrera

Coloca 4 contadores de poder en este hielo cuando lo ejecutes.

Quando empiece tu turno, quita 1 contador de poder.

Este hielo gana "↳ Termina la incursión." antes de su subrutina impresa por cada contador de poder alojado.

↳ Destruye este hielo.

60



2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

3 MASKIROVKA

HIELO: Barrera

↳ Gana 2Q.

↳ Termina la incursión.

Confunde a le Runner para que no pueda ver nuestra verdadera intención.

61



2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

3 MASKIROVKA

HIELO: Barrera

↳ Gana 2Q.

↳ Termina la incursión.

Confunde a le Runner para que no pueda ver nuestra verdadera intención.

61



2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

3 MASKIROVKA

HIELO: Barrera

↳ Gana 2Q.

↳ Termina la incursión.

Confunde a le Runner para que no pueda ver nuestra verdadera intención.

61



2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

4 STAVKA

HIELO: Centinela - Destructor

Quando ejecutes este hielo, puedes destruir 1 de tus otras cartas instaladas. Si lo haces, este hielo tiene +5 de fuerza durante el resto de la incursión.

↳ Destruye 1 programa instalado.

↳ Destruye 1 programa instalado.

Siglos de táctica militar concentrados en una sola entidad.

62



2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

4 STAVKA

HIELO: Centinela - Destructor

Quando ejecutes este hielo, puedes destruir 1 de tus otras cartas instaladas. Si lo haces, este hielo tiene +5 de fuerza durante el resto de la incursión.

↳ Destruye 1 programa instalado.

↳ Destruye 1 programa instalado.

Siglos de táctica militar concentrados en una sola entidad.

62



2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

4 STAVKA

HIELO: Centinela - Destructor

Quando ejecutes este hielo, puedes destruir 1 de tus otras cartas instaladas. Si lo haces, este hielo tiene +5 de fuerza durante el resto de la incursión.

↳ Destruye 1 programa instalado.

↳ Destruye 1 programa instalado.

Siglos de táctica militar concentrados en una sola entidad.

62



2022 NISEI Ilus. Scott Uminga

3 EXTRAER



OPERACIÓN: Transacción

Gana 6 C . Puedes destruir una de tus cartas instaladas para ganar 3 C .

Tomad todo lo que tenga valor.

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 63

3 EXTRAER



OPERACIÓN: Transacción

Gana 6 C . Puedes destruir una de tus cartas instaladas para ganar 3 C .

Tomad todo lo que tenga valor.

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 63

3 EXTRAER



OPERACIÓN: Transacción

Gana 6 C . Puedes destruir una de tus cartas instaladas para ganar 3 C .

Tomad todo lo que tenga valor.

2022 NISEI Illus. Vitalii Ostaschenko 63

4 DESTRUCCIÓN MUTUA ASEGURADA



OPERACIÓN: Triple

Como coste adicional para jugar esta operación, gasta 2 C .

Destruye cualquier número de tus cartas ejecutadas. Da a le Runner 1 marca por cada carta destruida de esta manera.

Diseñado por el Campeón del Campeonato de Asia-Pacífico 2020, Eric Keilback

2022 NISEI Illus. Dimik 64

4 DESTRUCCIÓN MUTUA ASEGURADA



OPERACIÓN: Triple

Como coste adicional para jugar esta operación, gasta 2 C .

Destruye cualquier número de tus cartas ejecutadas. Da a le Runner 1 marca por cada carta destruida de esta manera.

Diseñado por el Campeón del Campeonato de Asia-Pacífico 2020, Eric Keilback

2022 NISEI Illus. Dimik 64

4 DESTRUCCIÓN MUTUA ASEGURADA



OPERACIÓN: Triple

Como coste adicional para jugar esta operación, gasta 2 C .

Destruye cualquier número de tus cartas ejecutadas. Da a le Runner 1 marca por cada carta destruida de esta manera.

Diseñado por el Campeón del Campeonato de Asia-Pacífico 2020, Eric Keilback

2022 NISEI Illus. Dimik 64

0 OPERACIÓN CONFIANZA



OPERACIÓN: Operación Clandestina

Juega esta carta solamente si le Runner está marcada.

Destruye 1 recurso instalado. Instala y ejecuta 1 carta de los Archivos, ignorando todos los costes.

Identifica. Contacta. Atrapa. La contrainteligencia nunca cambia.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 65

0 OPERACIÓN CONFIANZA



OPERACIÓN: Operación Clandestina

Juega esta carta solamente si le Runner está marcada.

Destruye 1 recurso instalado. Instala y ejecuta 1 carta de los Archivos, ignorando todos los costes.

Identifica. Contacta. Atrapa. La contrainteligencia nunca cambia.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 65

0 OPERACIÓN CONFIANZA



OPERACIÓN: Operación Clandestina

Juega esta carta solamente si le Runner está marcada.

Destruye 1 recurso instalado. Instala y ejecuta 1 carta de los Archivos, ignorando todos los costes.

Identifica. Contacta. Atrapa. La contrainteligencia nunca cambia.

2022 NISEI Illus. Olie Boldador 65

QUIÉNES SOMOS

NISEI es un colectivo de voluntariado y sin ánimo de lucro dirigido por fans. Nuestra misión es mantener vivo y próspero el juego de Netrunner. Hacemos esto a través de varias iniciativas diferentes.

Diseñamos, probamos y lanzamos sets de cartas, como el que tienes ahora en las manos. Nuestras cartas son totalmente compatibles con las cartas clásicas de Android: Netrunner.

Brindamos apoyo al juego organizado, con kits de premios para noches de partidas informales (conocidos como GNK) y otros eventos competitivos, como los Circuit Openers.

Coordinamos torneos anuales a nivel Nacional, Continental y Mundial.

¡Gracias por jugar con nosotros!

Sol de Medianoche es una expansión compatible con Netrunner, el juego competitivo de cartas asimétrico. En este pack encontrarás cinco nuevas identidades, además de 180 cartas (60 cartas distintas, con tres copias de cada una) para las siete facciones del juego.

Juega como **Runners**, diversos hackers que luchan por una causa o provecho en las regiones cada vez más cálidas del Ártico, o como **Corporaciones** que avanzan en sus planes para explotar las mayores reservas de recursos vírgenes de la Tierra.

Contiene las cartas 1-65 del ciclo **Borealis**. Este no es un juego independiente. Se requiere una copia del **System Gateway Starter Pack** para jugar.



Netrunner es una marca registrada de R. Talsorian Games, Inc. Android es una Marca Registrada y © de Fantasy Flight Games.

Aunque NISEI está creado para ser compatible con cartas de Android, Netrunner, no está asociado, producido ni respaldado por Fantasy Flight Games, R. Talsorian Games o Wizards of the Coast.



