

## 게임을 최신화 하십시오

시스템 업데이트 2021은 넷러너 카드의 확장판이며 과거 게임에 수록되었던 카드들 중 선택된 카드들의 재인쇄물을 포함합니다. 독립적으로 완전한 제품이 아니지만 시스템 게이트웨이나 넷러너 카드 세트에 더할 수 있습니다.

이 세트에는 총 7개의 주요 세력에 걸친 226장의 카드가 포함되며, 6개의 러너 ID와 4개의 기업 ID를 포함합니다. 게임 플레이에 새롭고 독창적인 도구를 제공하여 다양한 아키타입과 전략을 즐길 수 있습니다.



nisei.net/rules

## 추가 규칙 I

여기에선 시스템 업데이트 2021 시스템 게이트웨이에 일부 포함되었거나 소개되지 않은 규칙에 대해 설명합니다.

### 우회

러너가 한 아이스에 우회를 시도하게 될 경우, 모든 대면 과정을 건너뛰게 됩니다. "러너가 이 아이스와 대면했을 때" 능력을 무시하며 모든 서버루틴은 발동되지 않습니다. 아이스를 곧바로 지나가 이동 단계로 넘어갑니다.

### 지역

지역 서버타입을 가진 카드는 오로지 한장만을 동일한 서버에 설치할 수 있습니다. 두 번째 지역 카드를 동일한 서버에 설치하는 경우, 레즈 여부에 상관 없이 먼저 설치된 지역 카드를 폐기해야 합니다.

### 악평

언제든 기업이 악평을 가지면, 남은 게임 동안 매 런마다 아래와 같은 결과에 직면할 것입니다.

런이 시도됐을 때, 러너는 기업이 가진 악평당 10을 얻게 됩니다. 런이 종료되면 러너는 악평으로 받은 크레딧 중 사용하지 않은 모든 크레딧을 뱅크에 돌려놓아야 합니다.

## 추가 규칙 II

여기에선 시스템 업데이트 2021 시스템 게이트웨이에 일부 포함되었거나 소개되지 않은 규칙에 대해 설명합니다.

### 포기

특검 영역에 있는 아젠다를 포기하면 그 아젠다는 게임에서 제거됩니다. 제거된 아젠다는 당신의 아젠다 점수로 계산되지 않으며 능력은 효과를 발휘하지 않습니다.

### 추적

"추적[N]"은 기본 추적 힘이 [N]인 추적 시도를 나타냅니다. 추적이 시도되면 기업이 먼저 공개적으로 0 이상의 크레딧을 지불하고 N에 지불한 크레딧 만큼의 수를 더합니다. 그런 다음 러너도 마찬가지로 크레딧을 지불하고 지불한 크레딧 만큼의 수를 링크에 더합니다 (예). 만약 기업의 총합이 러너보다 높다면 추적에 성공합니다. 만약 러너의 총합이 기업과 같거나 높다면 추적은 실패합니다.

### 두뇌 피해

육체, 넷, 피해와 마찬가지로 두뇌 피해는 강제로 러너의 그림에서 무작위로 카드를 폐기시킵니다. 그러나 두뇌 피해는 1점당 영구적으로 러너의 최대 핸드 크기를 1만큼 줄입니다.

## 러너의 기본 행동

- ① : 10 을 얻는다.
- ② : 카드 1장을 뽑는다.
- ③ : 그림에서 이벤트 1장을 발동한다.
- ④ : 그림에서 1장의 프로그램/리소스/하드웨어를 설치한다.
- ⑤ : 아무 서버로 런을 수행한다.
- ⑥ : 태그 1개를 제거한다.

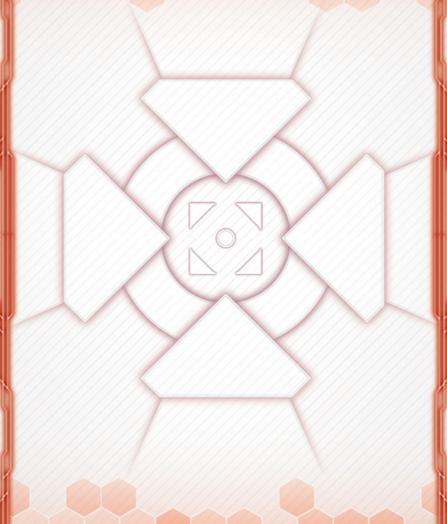


## 기업의 기본 행동

- ① : 10 을 얻는다.
- ② : 카드 1장을 뽑는다.
- ③ : 본부(HQ)에서 공연 1장을 발동한다.
- ④ : 본부(HQ)에서 1장의 아젠다/자산/개성/아이스를 설치한다.
- ⑤ : 10 : 설치된 카드 1장을 발동시킨다.
- ⑥ : 20 : 설치된 리소스 1장을 폐기한다. 이 행동은 러너가 태그에 있을 경우에만 수행할 수 있다.
- ⑦ : 바이퍼스 카운터 퇴치하기.

## 기업의 기본 행동

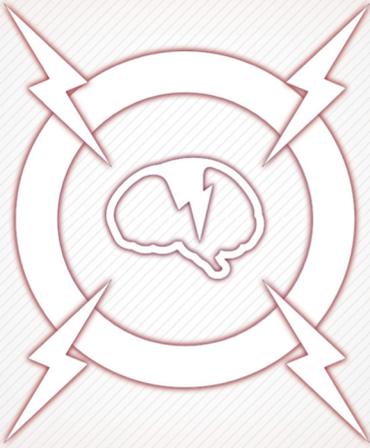
## 태그 트래커 영역



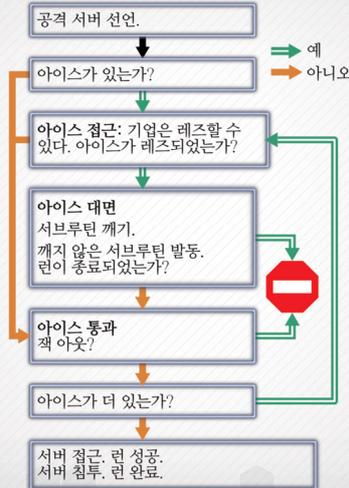
## 악평 트래커



## 두뇌 피해 트래커



## 런 수행하기



## 진입하기

### 서버 침투

침투된 서버는 러너에게 액세스를 허용합니다. 복수의 카드인 경우엔 언제나 한장씩 액세스해야 합니다. 본부(HQ): 무작위로 기업 핸드에 있는 카드 1장에 액세스한다.

연구개발부(R&D): 기업택 맨 윗장에 있는 카드 1장에 액세스한다.

기록보관소: 뒷면으로 버려진 카드 더미를 모두 뒤집습니다. 모든 카드에 액세스한다.

모든 서버: 서버 루트에 있는 모든 카드에 액세스한다. 러너는 중앙 서버의 루트에 있는 각각의 카드에 액세스할 수 있습니다.

### 카드 액세스

다음 3단계에 따라 카드에 액세스 합니다:

1. 카드에 액세스할 때 발동가능한 능력을 격발한다.
2. 러너는 기본 페기 능력 혹은 "액세스 →" 능력을 사용한다.
3. 아직 액세스 중이고 그 카드가 아젠다라면 반드시 훑어야합니다.

### 기본 페기 능력

이 능력은 러너가 기록보관소가 아닌 곳에서 페기 비용을 가진 카드에 액세스할 때 사용할 수 있습니다. 액세스 → 액세스한 카드의 페기 비용을 지불한다: 이 카드를 페기.

0

4

**케찰**

자유로운 영혼

1

4

ID: G-모드

00: 방벽 서브루틴을 1개 깬다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

당신이 가진 영혼의 빛깔, 영혼의 움직임, 육체의 형태를 결정하는 것은 당신의 손에 달려있습니다. 자유로워지시기를.

45

1

15

45

2021 NISEI Illus. Benjamin Giletti

1

4

**레이나 로하**

자유로 투사

1

4

ID: 사이보그 - G-모드

매 차례마다 처음으로 기업이 레즈하는 아이스의 비용이 10 증가한다.

게임은 끝났어.

45

2

15

45

2021 NISEI Illus. Benjamin Giletti

0

4

**켄 "익스프레스" 텐마**

사라진 클론

0

4

ID: 클론

매 차례마다 당신이 처음으로 런 이벤트를 발동하면, 10을 얻는다.

추월차선 위에 사는 자.

45

13

15

45

2021 NISEI Illus. Benjamin Giletti

0

4

**스티브 케임브리지**

사기의 대가

0

4

ID: G-모드

매 차례마다 당신이 처음으로 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우, 힘에 있는 카드를 2장을 정할 수 있다. 정했다면, 기업은 그 중 1장을 게임에서 제거하고 당신은 남은 카드 1장을 그룹에 더한다.

그래, 다시 돌아온 것 같군.

45

14

15

45

2021 NISEI Illus. Benjamin Giletti

**0** **아일라 "바이오스" 라힘**   
모조 전문가



**4**

**ID: 타고난 인재**  
시작 핸드를 뽑기 전, 스택 맨 위 카드 6장을 뒷면으로 하여 ID에 둔다. (당신은 언제나 이 카드를 볼 수 있다.) 이 중 2장을 스택에 넣고 섞는다.  
① ID에 뒷면으로 둔 카드 하나를 그림에 더한다.

**45** **15** **45** **10**

2021 NISEI Illus. Benjamin Giletti 

**0** **리엘 "킷" 페들러**   
트랜스휴먼



**4**

**ID: 사이borg**  
매 차례마다 당신이 처음으로 아이스와 대면했을 때, 그 아이스는 남은 턴 동안 **코드게이트**를 얻는다.  
제 사고는 열려있어요. 내편의 속박으로부터 풀려난 절 그 무엇도 막을 수 없죠.

**45** **10**

2021 NISEI Illus. Benjamin Giletti 

**H/B** **하스-바이오로이드**  
미래의 건축가



**45** **ID: 거대기업** **12**

매 차례마다 러너가 처음으로 레즈된 **바이오로이드** 아이스를 통과할 때, **바이오로이드** 카드 하나를 비용을 **40** 낮춰 레즈할 수 있다.  
확실히 보장된 서비스.

**40**

2021 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 

**진테크**  
개인적인 진화



**45** **ID: 거대기업** **15**

언제든 당신이 아젠다를 득점하거나 러너가 훔칠 때, **넷 피해 1점**을 입힌다.  
당신의 분절.

**50**

2021 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 

**N/B** **근-지구 허브**  
방송 센터



**45** **ID: 사업부** **17**

매 차례마다 당신이 처음으로 원격 서버를 만들 때, 카드 **1장**을 뽑는다.  
메시전, 매분, 매초.

**60**

2021 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 

**W** **웨이랜드 컨소시엄**  
더 나은 세상을 건설합니다



**45** **ID: 거대기업** **15**

언제든 당신이 거래 운영을 발동하면 **10**을 얻는다.  
경쟁을 넘어.

**70**

2021 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 

**다가올 운명**

니세이는 넷러너 프랜차이즈의 팬이 운영하는 비영리 봉사 단체입니다. 넷러너라는 게임이 지속되고 번창하도록 유지하는 것이 우리의 사명입니다. 우리는 몇 가지 서로 다른 기회와 추진을 바탕으로 이러한 일을 하고 있습니다.

우선 우리는 지금 당신이 보고 있는 카드 세트들을 디자인하고 테스트한 뒤 출시합니다. 니세이는 기존의 안드로이드: 넷러너 카드와 완벽하게 호환됩니다.

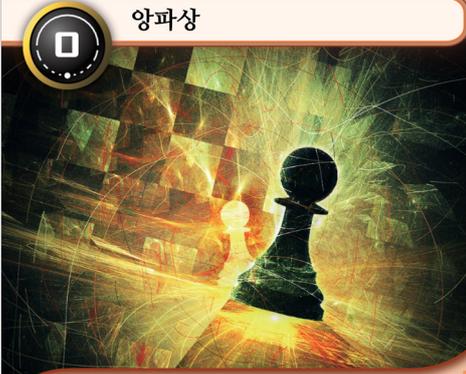
그리고 또한 니세이는 크고 작은 규모의 대회를 지원하고 있습니다. 비경쟁적인 대회인 게임 나이트, 또는 경쟁적인 대회인 스토어 및 지역 챔피언십을 위한 상품 키트를 제공합니다. 또한 니세이의 조직적 플레이 팀(Organized Play Team)은 국가별, 대륙별, 세계 챔피언십 등 다양한 규모로 연례 토너먼트를 개최 혹은 주관하고 있습니다.

자세한 정보는 NISEI.net에서 확인하십시오.





### 양파상



#### 이벤트: 사보타주

당신이 이번 차례에 런에 성공했을 경우에만 발동할 수 있다.

당신의 마지막 런에 통과한 레드되지 않은 아이스 1개를 폐기한다.

"이점을 누릴 수 있는 위치에 있지 않다면 절대로 우위를 차지할 수 없다."

—전략과 전술

2021 NISEI Illus. SeoJun Park

3



### 양파상



#### 이벤트: 사보타주

당신이 이번 차례에 런에 성공했을 경우에만 발동할 수 있다.

당신의 마지막 런에 통과한 레드되지 않은 아이스 1개를 폐기한다.

"이점을 누릴 수 있는 위치에 있지 않다면 절대로 우위를 차지할 수 없다."

—전략과 전술

2021 NISEI Illus. SeoJun Park

3



### 양파상



#### 이벤트: 사보타주

당신이 이번 차례에 런에 성공했을 경우에만 발동할 수 있다.

당신의 마지막 런에 통과한 레드되지 않은 아이스 1개를 폐기한다.

"이점을 누릴 수 있는 위치에 있지 않다면 절대로 우위를 차지할 수 없다."

—전략과 전술

2021 NISEI Illus. SeoJun Park

3



### 회수 런



#### 이벤트: 런

기록보관소로 런을 수행한다. 성공하면, 기록보관소를 침투하는 대신 힘에서 모든 비용을 무시하고 프로그램을 하나 설치할 수 있다.

누군가의 오물은 다른 누군가의 보물이 되기도 한다.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

4



### 회수 런



#### 이벤트: 런

기록보관소로 런을 수행한다. 성공하면, 기록보관소를 침투하는 대신 힘에서 모든 비용을 무시하고 프로그램을 하나 설치할 수 있다.

누군가의 오물은 다른 누군가의 보물이 되기도 한다.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

4



### 회수 런



#### 이벤트: 런

기록보관소로 런을 수행한다. 성공하면, 기록보관소를 침투하는 대신 힘에서 모든 비용을 무시하고 프로그램을 하나 설치할 수 있다.

누군가의 오물은 다른 누군가의 보물이 되기도 한다.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

4



### 혈전



#### 프로그램: 바이러스

기업이 아젠다를 설치하면 같은 차례에는 그 아젠다를 득점할 수 없다.

기업이 바이러스 카운터들을 퇴치하면, 이 프로그램을 폐기한다.

차단된 데이터 피드 하나가 시스템 전체를 무릎 꿇게 하는 과정은 놀랍다.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

5



### 혈전



#### 프로그램: 바이러스

기업이 아젠다를 설치하면 같은 차례에는 그 아젠다를 득점할 수 없다.

기업이 바이러스 카운터들을 퇴치하면, 이 프로그램을 폐기한다.

차단된 데이터 피드 하나가 시스템 전체를 무릎 꿇게 하는 과정은 놀랍다.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

5



### 혈전



#### 프로그램: 바이러스

기업이 아젠다를 설치하면 같은 차례에는 그 아젠다를 득점할 수 없다.

기업이 바이러스 카운터들을 퇴치하면, 이 프로그램을 폐기한다.

차단된 데이터 피드 하나가 시스템 전체를 무릎 꿇게 하는 과정은 놀랍다.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

5

**2** 부식제



**1**

프로그램: 아이스브레이커 - 프랙터

인터페이스 → 1Q: 방벽 서버루틴을 깬다.  
1Q: 힘을 +1 한다.

"오, 신성한 녹이여,  
토대를 먼지로 되돌리소서.  
오, 신성한 홍수여,  
우리를 씻겨내 주소서."  
—임대료 파업

**2** 2021 NISEI Illus. Zoe Cohen 6

**2** 부식제



**1**

프로그램: 아이스브레이커 - 프랙터

인터페이스 → 1Q: 방벽 서버루틴을 깬다.  
1Q: 힘을 +1 한다.

"오, 신성한 녹이여,  
토대를 먼지로 되돌리소서.  
오, 신성한 홍수여,  
우리를 씻겨내 주소서."  
—임대료 파업

**2** 2021 NISEI Illus. Zoe Cohen 6

**2** 부식제



**1**

프로그램: 아이스브레이커 - 프랙터

인터페이스 → 1Q: 방벽 서버루틴을 깬다.  
1Q: 힘을 +1 한다.

"오, 신성한 녹이여,  
토대를 먼지로 되돌리소서.  
오, 신성한 홍수여,  
우리를 씻겨내 주소서."  
—임대료 파업

**2** 2021 NISEI Illus. Zoe Cohen 6

**2** 임프



**1**

프로그램: 바이러스

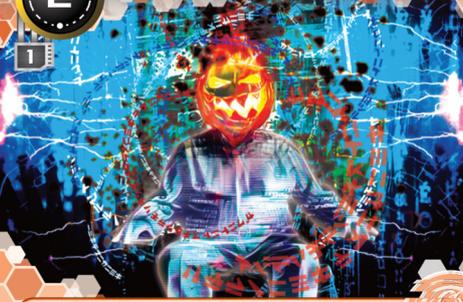
이 프로그램을 설치했을 때, 이 위에 바이러스 카운터 2개를 놓는다.

액세스 → 호스트된 바이러스 카운터:  
액세스한 카드를 폐기한다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

그놈은 먹는 모습이 좀 게걸스러우니까 결벽증이라도 있다면 조심하라고.

**-** 2021 NISEI Illus. Krembler 7

**2** 임프



**1**

프로그램: 바이러스

이 프로그램을 설치했을 때, 이 위에 바이러스 카운터 2개를 놓는다.

액세스 → 호스트된 바이러스 카운터:  
액세스한 카드를 폐기한다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

그놈은 먹는 모습이 좀 게걸스러우니까 결벽증이라도 있다면 조심하라고.

**-** 2021 NISEI Illus. Krembler 7

**2** 임프



**1**

프로그램: 바이러스

이 프로그램을 설치했을 때, 이 위에 바이러스 카운터 2개를 놓는다.

액세스 → 호스트된 바이러스 카운터:  
액세스한 카드를 폐기한다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

그놈은 먹는 모습이 좀 게걸스러우니까 결벽증이라도 있다면 조심하라고.

**-** 2021 NISEI Illus. Krembler 7

**3** 흉내쟁이



**1**

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

인터페이스 → 1Q: 파수 서버루틴을 깬다.  
우리가 쓰고 있는 또 다른 마스크는 무엇인가?

**3** 2021 NISEI Illus. Patrick B. 8

**3** 흉내쟁이



**1**

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

인터페이스 → 1Q: 파수 서버루틴을 깬다.  
우리가 쓰고 있는 또 다른 마스크는 무엇인가?

**3** 2021 NISEI Illus. Patrick B. 8

**3** 흉내쟁이



**1**

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

인터페이스 → 1Q: 파수 서버루틴을 깬다.  
우리가 쓰고 있는 또 다른 마스크는 무엇인가?

**3** 2021 NISEI Illus. Patrick B. 8

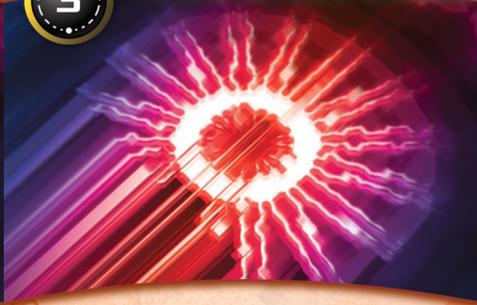
3

◆ 아이스 조각가



3

◆ 아이스 조각가



3

◆ 아이스 조각가



리소스: 가상체

당신이 대면 중인 아이스의 힘을 -1 한다.

모든 아이스는 코드 수준에서 소수의 공통된 프로토콜을 보인다. 보안 관리자들은 언짢은 표정으로 핵심 정보보안 라이브러리를 들고 나가버린 시습 때문에 뜬눈으로 악몽 같은 밤을 지새워야 했다.

리소스: 가상체

당신이 대면 중인 아이스의 힘을 -1 한다.

모든 아이스는 코드 수준에서 소수의 공통된 프로토콜을 보인다. 보안 관리자들은 언짢은 표정으로 핵심 정보보안 라이브러리를 들고 나가버린 시습 때문에 뜬눈으로 악몽 같은 밤을 지새워야 했다.

리소스: 가상체

당신이 대면 중인 아이스의 힘을 -1 한다.

모든 아이스는 코드 수준에서 소수의 공통된 프로토콜을 보인다. 보안 관리자들은 언짢은 표정으로 핵심 정보보안 라이브러리를 들고 나가버린 시습 때문에 뜬눈으로 악몽 같은 밤을 지새워야 했다.

2021 NISEI Illus. Krembler

9

2021 NISEI Illus. Krembler

9

2021 NISEI Illus. Krembler

9

6

해방된 제작



6

해방된 제작



6

해방된 제작



리소스

이 리소스가 설치될 때 160을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다.

②: 이 리소스로부터 40을 가져간다.

돈은 중력과 같다. 서로를 끌어당기기에, 정의는 중력을 거스르는 것과 같다. 물리력을 필요로 하기에.

리소스

이 리소스가 설치될 때 160을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다.

②: 이 리소스로부터 40을 가져간다.

돈은 중력과 같다. 서로를 끌어당기기에, 정의는 중력을 거스르는 것과 같다. 물리력을 필요로 하기에.

리소스

이 리소스가 설치될 때 160을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다.

②: 이 리소스로부터 40을 가져간다.

돈은 중력과 같다. 서로를 끌어당기기에, 정의는 중력을 거스르는 것과 같다. 물리력을 필요로 하기에.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

10

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

10

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

10

2

스크러버



2

스크러버



2

스크러버



리소스: 연결 - 지지분함

2 (이 카드를 설치할 때와 당신의 차례가 시작되기 전, 호스트된 크레딧을 채운다.)

호스트된 크레딧은 폐기 비용을 지불할 때 사용할 수 있다.

파괴는 영원하다.

리소스: 연결 - 지지분함

2 (이 카드를 설치할 때와 당신의 차례가 시작되기 전, 호스트된 크레딧을 채운다.)

호스트된 크레딧은 폐기 비용을 지불할 때 사용할 수 있다.

파괴는 영원하다.

리소스: 연결 - 지지분함

2 (이 카드를 설치할 때와 당신의 차례가 시작되기 전, 호스트된 크레딧을 채운다.)

호스트된 크레딧은 폐기 비용을 지불할 때 사용할 수 있다.

파괴는 영원하다.

2021 NISEI Illus. Krembler & Zoe Cohen

11

2021 NISEI Illus. Krembler & Zoe Cohen

11

2021 NISEI Illus. Krembler & Zoe Cohen

11

3 ◆ 제나두



**리소스: 기상체**  
 각 아이스의 레즈 비용이 10 증가한다.  
 어리석게 태어난 귀족들은 그들의 나라에 관심이 없었다.  
 난 눈물을 흘리며 혼자 남겨졌다. —원 혜중

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell 12

3 ◆ 제나두



**리소스: 기상체**  
 각 아이스의 레즈 비용이 10 증가한다.  
 어리석게 태어난 귀족들은 그들의 나라에 관심이 없었다.  
 난 눈물을 흘리며 혼자 남겨졌다. —원 혜중

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell 12

3 ◆ 제나두



**리소스: 기상체**  
 각 아이스의 레즈 비용이 10 증가한다.  
 어리석게 태어난 귀족들은 그들의 나라에 관심이 없었다.  
 난 눈물을 흘리며 혼자 남겨졌다. —원 혜중

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell 12

0 취업 박람회



**이벤트**  
 그룹에서 리소스 하나를 설치 비용을 30 낮춰 설치한다.  
 "앞으로 좋은 기회가 있을 겁니다."

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

0 취업 박람회



**이벤트**  
 그룹에서 리소스 하나를 설치 비용을 30 낮춰 설치한다.  
 "앞으로 좋은 기회가 있을 겁니다."

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

0 취업 박람회



**이벤트**  
 그룹에서 리소스 하나를 설치 비용을 30 낮춰 설치한다.  
 "앞으로 좋은 기회가 있을 겁니다."

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen 15

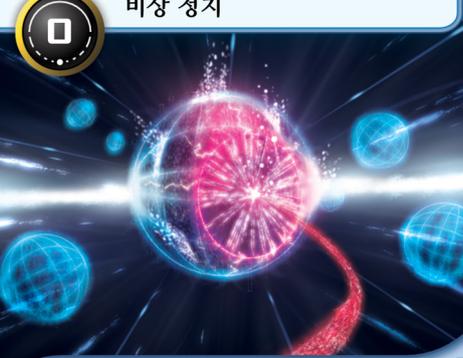
0 비상 정지



**이벤트: 사보타주**  
 당신이 이번 차례에 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우에만 발동할 수 있다.  
 설치된 아이스 1개를 디레즈 한다.  
 "아까 조각모음 명령 내린거 너야?"  
 "...네가 내린 줄 알았는데?"

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell 16

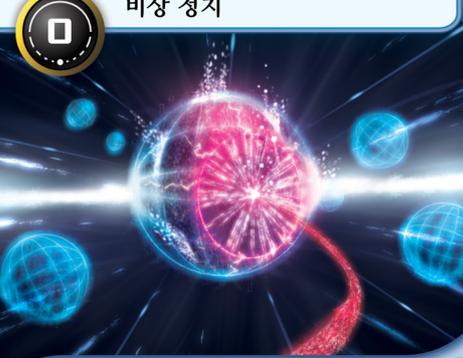
0 비상 정지



**이벤트: 사보타주**  
 당신이 이번 차례에 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우에만 발동할 수 있다.  
 설치된 아이스 1개를 디레즈 한다.  
 "아까 조각모음 명령 내린거 너야?"  
 "...네가 내린 줄 알았는데?"

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell 16

0 비상 정지

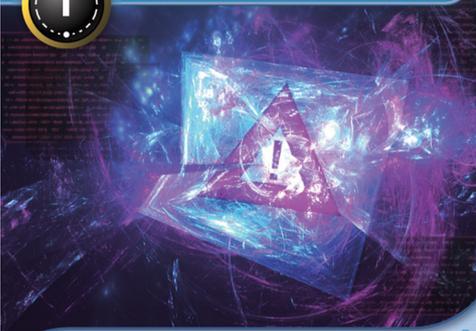


**이벤트: 사보타주**  
 당신이 이번 차례에 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우에만 발동할 수 있다.  
 설치된 아이스 1개를 디레즈 한다.  
 "아까 조각모음 명령 내린거 너야?"  
 "...네가 내린 줄 알았는데?"

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell 16

1

날조된 활성화 명령



이벤트: 사보타주

레즈되지 않은 아이스 하나를 정한다. 기업을 그 아이스를 레즈할 수 있다. 레즈하지 않았다면, 기업은 그 아이스를 폐기한다.

"전자전은 다른 모든 전쟁과 마찬가지로 기만을 기초로 한다."

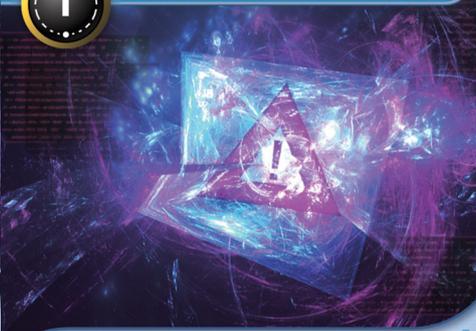
—전략과 전술

2021 NISEI Illus. Seojun Park

17

1

날조된 활성화 명령



이벤트: 사보타주

레즈되지 않은 아이스 하나를 정한다. 기업을 그 아이스를 레즈할 수 있다. 레즈하지 않았다면, 기업은 그 아이스를 폐기한다.

"전자전은 다른 모든 전쟁과 마찬가지로 기만을 기초로 한다."

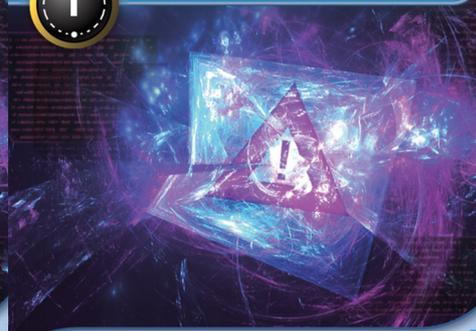
—전략과 전술

2021 NISEI Illus. Seojun Park

17

1

날조된 활성화 명령



이벤트: 사보타주

레즈되지 않은 아이스 하나를 정한다. 기업을 그 아이스를 레즈할 수 있다. 레즈하지 않았다면, 기업은 그 아이스를 폐기한다.

"전자전은 다른 모든 전쟁과 마찬가지로 기만을 기초로 한다."

—전략과 전술

2021 NISEI Illus. Seojun Park

17

2

내부자 범행



이벤트: 런

아무 서버로 런을 수행한다. 이번 런에 당신이 처음으로 아이스와 대면할 경우, 그 아이스를 우회한다.

"난 연기자 따위가 아니야. 이 몸은 오히려 프로에 더 가깝지."

—가브리엘 산티아고

2021 NISEI Illus. Benjamin Giletti

18

2

내부자 범행



이벤트: 런

아무 서버로 런을 수행한다. 이번 런에 당신이 처음으로 아이스와 대면할 경우, 그 아이스를 우회한다.

"난 연기자 따위가 아니야. 이 몸은 오히려 프로에 더 가깝지."

—가브리엘 산티아고

2021 NISEI Illus. Benjamin Giletti

18

2

내부자 범행



이벤트: 런

아무 서버로 런을 수행한다. 이번 런에 당신이 처음으로 아이스와 대면할 경우, 그 아이스를 우회한다.

"난 연기자 따위가 아니야. 이 몸은 오히려 프로에 더 가깝지."

—가브리엘 산티아고

2021 NISEI Illus. Benjamin Giletti

18

2

탐문 수사



이벤트: 런

본부(HQ)로 런을 수행한다. 성공하면, 본부(HQ)를 침투할 때 2장을 추가로 액세스한다.

밖으로 나가서, 너의 두 손으로 직접 해보는 거야. 그게 훨씬 나을걸.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

19

2

탐문 수사



이벤트: 런

본부(HQ)로 런을 수행한다. 성공하면, 본부(HQ)를 침투할 때 2장을 추가로 액세스한다.

밖으로 나가서, 너의 두 손으로 직접 해보는 거야. 그게 훨씬 나을걸.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

19

2

탐문 수사



이벤트: 런

본부(HQ)로 런을 수행한다. 성공하면, 본부(HQ)를 침투할 때 2장을 추가로 액세스한다.

밖으로 나가서, 너의 두 손으로 직접 해보는 거야. 그게 훨씬 나을걸.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

19



### 인맥 구축



#### 이벤트

태그를 1개 제거한다. 그런 다음, 1Q를 내서 이 이벤트를 그림에 더할 수 있다.  
 '무엇을 아는가'가 아니다. '누구를 아는가'이다.

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell

20



### 인맥 구축



#### 이벤트

태그를 1개 제거한다. 그런 다음, 1Q를 내서 이 이벤트를 그림에 더할 수 있다.  
 '무엇을 아는가'가 아니다. '누구를 아는가'이다.

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell

20



### 인맥 구축



#### 이벤트

태그를 1개 제거한다. 그런 다음, 1Q를 내서 이 이벤트를 그림에 더할 수 있다.  
 '무엇을 아는가'가 아니다. '누구를 아는가'이다.

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell

20



### 애버그네일



#### 프로그램: 아이스브레이커 - 디코더

인터페이스 → 1Q: 코드게이트 서브루틴을 깬다.  
 2Q: 힘을 +2 한다.  
 Q: 대면 중인 코드게이트를 우회한다.  
 버터를 바른 달팽이 요리보다 미끄럽게.

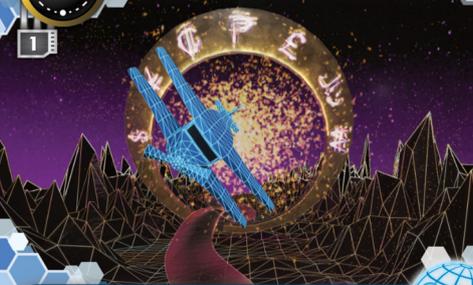
2

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

21



### 애버그네일



#### 프로그램: 아이스브레이커 - 디코더

인터페이스 → 1Q: 코드게이트 서브루틴을 깬다.  
 2Q: 힘을 +2 한다.  
 Q: 대면 중인 코드게이트를 우회한다.  
 버터를 바른 달팽이 요리보다 미끄럽게.

2

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

21



### 애버그네일



#### 프로그램: 아이스브레이커 - 디코더

인터페이스 → 1Q: 코드게이트 서브루틴을 깬다.  
 2Q: 힘을 +2 한다.  
 Q: 대면 중인 코드게이트를 우회한다.  
 버터를 바른 달팽이 요리보다 미끄럽게.

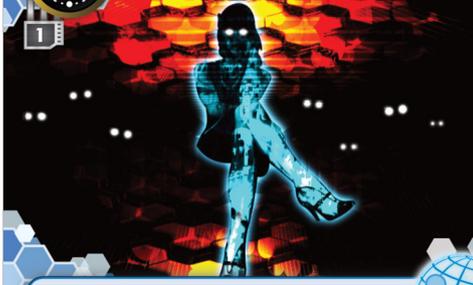
2

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

21



### 팜 파탈



#### 프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

인터페이스 → 1Q: 파수 서브루틴을 깬다.  
 2Q: 힘을 +1 한다.  
 이 프로그램을 설치했을 때, 설치된 아이스 1개를 정한다.  
 언제나 당신이 정한 아이스에 대면하면, 아이스가 가진 서브루틴당 1Q를 낼 수 있다. 냈다면, 그 아이스를 우회한다.  
 그녀의 손길은 그녀의 심장만큼 차갑다.

2

2021 NISEI Illus. Krembler

22



### 팜 파탈



#### 프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

인터페이스 → 1Q: 파수 서브루틴을 깬다.  
 2Q: 힘을 +1 한다.  
 이 프로그램을 설치했을 때, 설치된 아이스 1개를 정한다.  
 언제나 당신이 정한 아이스에 대면하면, 아이스가 가진 서브루틴당 1Q를 낼 수 있다. 냈다면, 그 아이스를 우회한다.  
 그녀의 손길은 그녀의 심장만큼 차갑다.

2

2021 NISEI Illus. Krembler

22



### 팜 파탈



#### 프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

인터페이스 → 1Q: 파수 서브루틴을 깬다.  
 2Q: 힘을 +1 한다.  
 이 프로그램을 설치했을 때, 설치된 아이스 1개를 정한다.  
 언제나 당신이 정한 아이스에 대면하면, 아이스가 가진 서브루틴당 1Q를 낼 수 있다. 냈다면, 그 아이스를 우회한다.  
 그녀의 손길은 그녀의 심장만큼 차갑다.

2

2021 NISEI Illus. Krembler

22

4

잠입용 문 베타

2



프로그램

☉: 기록보관소로 린을 수행한다. 그 린이 성공적인 린으로 취급되는 경우, 남은 린 동안 공격 서버를 본부(HQ)로 바꾼다.

넷으로부터 순수하게 접속을 해제하는게 가능하다 생각하는건 아니겠지.

2021 NISEI Illus. Atomikrin

23

4

잠입용 문 베타

2



프로그램

☉: 기록보관소로 린을 수행한다. 그 린이 성공적인 린으로 취급되는 경우, 남은 린 동안 공격 서버를 본부(HQ)로 바꾼다.

넷으로부터 순수하게 접속을 해제하는게 가능하다 생각하는건 아니겠지.

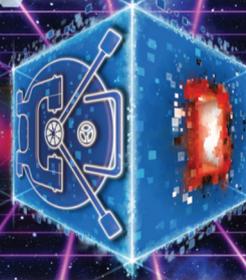
2021 NISEI Illus. Atomikrin

23

4

잠입용 문 베타

2



프로그램

☉: 기록보관소로 린을 수행한다. 그 린이 성공적인 린으로 취급되는 경우, 남은 린 동안 공격 서버를 본부(HQ)로 바꾼다.

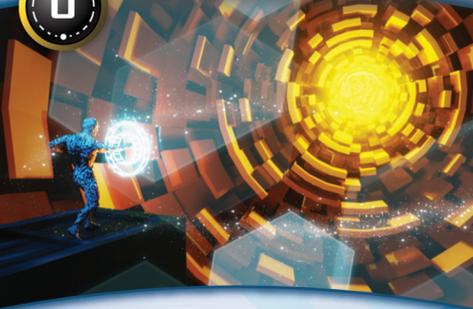
넷으로부터 순수하게 접속을 해제하는게 가능하다 생각하는건 아니겠지.

2021 NISEI Illus. Atomikrin

23

0

보안 테스트



리소스: 범죄

당신의 차례가 시작될 때, 서버를 하나 정할 수 있다.

이번 차례에 당신이 정한 서버에 처음 성공적인 린을 했을 때, 침투하는 대신 20을 얻는다.

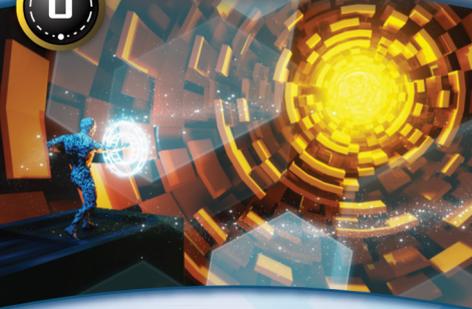
연습으로 하는 린에 그들이 보수를 지불할거야, 그런 다음 너는 진짜 보상을 위해 다시 린하는 거지.

2021 NISEI Illus. Krembler

24

0

보안 테스트



리소스: 범죄

당신의 차례가 시작될 때, 서버를 하나 정할 수 있다.

이번 차례에 당신이 정한 서버에 처음 성공적인 린을 했을 때, 침투하는 대신 20을 얻는다.

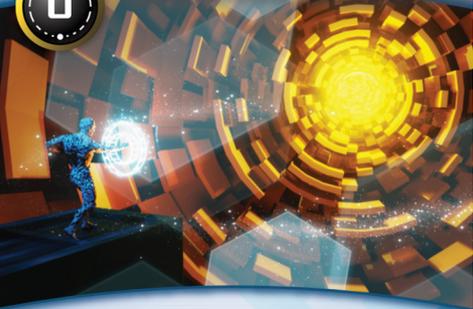
연습으로 하는 린에 그들이 보수를 지불할거야, 그런 다음 너는 진짜 보상을 위해 다시 린하는 거지.

2021 NISEI Illus. Krembler

24

0

보안 테스트



리소스: 범죄

당신의 차례가 시작될 때, 서버를 하나 정할 수 있다.

이번 차례에 당신이 정한 서버에 처음 성공적인 린을 했을 때, 침투하는 대신 20을 얻는다.

연습으로 하는 린에 그들이 보수를 지불할거야, 그런 다음 너는 진짜 보상을 위해 다시 린하는 거지.

2021 NISEI Illus. Krembler

24

0

디젤



이벤트

카드 3장을 뽑는다.  
노 디젤? 노 파이어!

2021 NISEI Illus. Krembler

27

0

디젤



이벤트

카드 3장을 뽑는다.  
노 디젤? 노 파이어!

2021 NISEI Illus. Krembler

27

0

디젤



이벤트

카드 3장을 뽑는다.  
노 디젤? 노 파이어!

2021 NISEI Illus. Krembler

27



3 테스트 런

이벤트

스택이나 힙에서 프로그램 1개를 찾는다. (스택에서 찾았다면 스택을 섞는다.) 모든 비용을 무시하고 그 프로그램을 설치한다. 당신의 차례가 끝날 때, 그 프로그램이 폐기되지 않았다면, 스택 맨 위에 놓는다.  
사용자와 접촉하여 살아남은 코드는 없다.



3 테스트 런

이벤트

스택이나 힙에서 프로그램 1개를 찾는다. (스택에서 찾았다면 스택을 섞는다.) 모든 비용을 무시하고 그 프로그램을 설치한다. 당신의 차례가 끝날 때, 그 프로그램이 폐기되지 않았다면, 스택 맨 위에 놓는다.  
사용자와 접촉하여 살아남은 코드는 없다.



3 테스트 런

이벤트

스택이나 힙에서 프로그램 1개를 찾는다. (스택에서 찾았다면 스택을 섞는다.) 모든 비용을 무시하고 그 프로그램을 설치한다. 당신의 차례가 끝날 때, 그 프로그램이 폐기되지 않았다면, 스택 맨 위에 놓는다.  
사용자와 접촉하여 살아남은 코드는 없다.



2 조물주의 눈

이벤트: 런

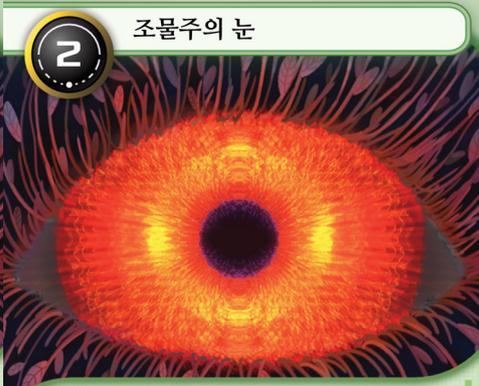
연구개발부(R&D)에 런을 수행한다. 성공하면, 연구개발부(R&D)에 침투할 때 2장을 추가로 액세스한다.  
흘러 들어온 데이터 피드는 몽롱하게 가공되어, 우리의 두뇌가 이해할 수 있을 정도의 부드러운 거것으로 렌더링되었다. 저 너머의 현실을 보려면 헌신과 실행력이 필요하다.



2 조물주의 눈

이벤트: 런

연구개발부(R&D)에 런을 수행한다. 성공하면, 연구개발부(R&D)에 침투할 때 2장을 추가로 액세스한다.  
흘러 들어온 데이터 피드는 몽롱하게 가공되어, 우리의 두뇌가 이해할 수 있을 정도의 부드러운 거것으로 렌더링되었다. 저 너머의 현실을 보려면 헌신과 실행력이 필요하다.



2 조물주의 눈

이벤트: 런

연구개발부(R&D)에 런을 수행한다. 성공하면, 연구개발부(R&D)에 침투할 때 2장을 추가로 액세스한다.  
흘러 들어온 데이터 피드는 몽롱하게 가공되어, 우리의 두뇌가 이해할 수 있을 정도의 부드러운 거것으로 렌더링되었다. 저 너머의 현실을 보려면 헌신과 실행력이 필요하다.



3 아트만

프로그램: 아이스브레이커 - AI

이 프로그램을 설치했을 때, 당신은 X0을 내서 X개의 파워 카운터를 이 위에 놓을 수 있다.  
이 프로그램은 이 위에 있는 파워 카운터당 힘을 +1 하고 인터페이스 능력은 힘이 같은 아이스에만 사용할 수 있다.  
인터페이스 → 10: 서브루틴을 켤다.  
도구의 힘이 아닌 가슴으로 런을 한다.



3 아트만

프로그램: 아이스브레이커 - AI

이 프로그램을 설치했을 때, 당신은 X0을 내서 X개의 파워 카운터를 이 위에 놓을 수 있다.  
이 프로그램은 이 위에 있는 파워 카운터당 힘을 +1 하고 인터페이스 능력은 힘이 같은 아이스에만 사용할 수 있다.  
인터페이스 → 10: 서브루틴을 켤다.  
도구의 힘이 아닌 가슴으로 런을 한다.



3 아트만

프로그램: 아이스브레이커 - AI

이 프로그램을 설치했을 때, 당신은 X0을 내서 X개의 파워 카운터를 이 위에 놓을 수 있다.  
이 프로그램은 이 위에 있는 파워 카운터당 힘을 +1 하고 인터페이스 능력은 힘이 같은 아이스에만 사용할 수 있다.  
인터페이스 → 10: 서브루틴을 켤다.  
도구의 힘이 아닌 가슴으로 런을 한다.



2

카멜레온

1

프로그램: 아이스브레이커

이 프로그램을 설치했을 때, **방벽**, **코드게이트**, **파수** 중 하나를 정한다. 당신의 버리기 단계가 끝날 때, 이 프로그램을 그림에 더한다. 인터페이스 → 10: 정한 서브타임을 가진 아이스의 서브루틴을 깬다.

예전에 그 녀석을 저장한 적이 있어. 다시 찾아내는데 일주일이 걸렸지!

3

2021 NISEI Illus. Krembler

31



2

카멜레온

1

프로그램: 아이스브레이커

이 프로그램을 설치했을 때, **방벽**, **코드게이트**, **파수** 중 하나를 정한다. 당신의 버리기 단계가 끝날 때, 이 프로그램을 그림에 더한다. 인터페이스 → 10: 정한 서브타임을 가진 아이스의 서브루틴을 깬다.

예전에 그 녀석을 저장한 적이 있어. 다시 찾아내는데 일주일이 걸렸지!

3

2021 NISEI Illus. Krembler

31



2

카멜레온

1

프로그램: 아이스브레이커

이 프로그램을 설치했을 때, **방벽**, **코드게이트**, **파수** 중 하나를 정한다. 당신의 버리기 단계가 끝날 때, 이 프로그램을 그림에 더한다. 인터페이스 → 10: 정한 서브타임을 가진 아이스의 서브루틴을 깬다.

예전에 그 녀석을 저장한 적이 있어. 다시 찾아내는데 일주일이 걸렸지!

3

2021 NISEI Illus. Krembler

31



2

백로

1

프로그램

아이스 위에만 설치할 수 있다. 호스트 아이스는 **방벽**, **코드게이트**, **파수**를 얻는다.

"아테나 여신이 밤에 한 마리의 백로를 날려 보냈다. 그들은 어둠 때문에 백로를 볼 수는 없었으나 울음소리를 들었다."

—일리아스

-

2021 NISEI Illus. N. Hopkins

32



2

백로

1

프로그램

아이스 위에만 설치할 수 있다. 호스트 아이스는 **방벽**, **코드게이트**, **파수**를 얻는다.

"아테나 여신이 밤에 한 마리의 백로를 날려 보냈다. 그들은 어둠 때문에 백로를 볼 수는 없었으나 울음소리를 들었다."

—일리아스

-

2021 NISEI Illus. N. Hopkins

32



2

백로

1

프로그램

아이스 위에만 설치할 수 있다. 호스트 아이스는 **방벽**, **코드게이트**, **파수**를 얻는다.

"아테나 여신이 밤에 한 마리의 백로를 날려 보냈다. 그들은 어둠 때문에 백로를 볼 수는 없었으나 울음소리를 들었다."

—일리아스

-

2021 NISEI Illus. N. Hopkins

32



4

고르디우스의 검

1

프로그램: 아이스브레이커 - 디코더

인터페이스 → 10: 코드게이트 서브루틴을 깬다.

10: 이번 턴 동안 힘을 +1 한다.

천 조각의 퍼즐과 단 하나의 해결책.

2

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

33



4

고르디우스의 검

1

프로그램: 아이스브레이커 - 디코더

인터페이스 → 10: 코드게이트 서브루틴을 깬다.

10: 이번 턴 동안 힘을 +1 한다.

천 조각의 퍼즐과 단 하나의 해결책.

2

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

33



4

고르디우스의 검

1

프로그램: 아이스브레이커 - 디코더

인터페이스 → 10: 코드게이트 서브루틴을 깬다.

10: 이번 턴 동안 힘을 +1 한다.

천 조각의 퍼즐과 단 하나의 해결책.

2

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

33

**0 패러시아**



**프로그램**

2 $\text{C}$  (이 카드를 설치할 때와 당신의 차례가 시작되기 전, 호스트된 크레딧을 채운다.) 호스트된 크레딧은 자산의 폐기 비용을 지불할 때 사용할 수 있다.  
만조에 이르자 모든 서버가 불에 잡혔다.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen  $\text{C}$  34

**0 패러시아**



**프로그램**

2 $\text{C}$  (이 카드를 설치할 때와 당신의 차례가 시작되기 전, 호스트된 크레딧을 채운다.) 호스트된 크레딧은 자산의 폐기 비용을 지불할 때 사용할 수 있다.  
만조에 이르자 모든 서버가 불에 잡혔다.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen  $\text{C}$  34

**0 패러시아**



**프로그램**

2 $\text{C}$  (이 카드를 설치할 때와 당신의 차례가 시작되기 전, 호스트된 크레딧을 채운다.) 호스트된 크레딧은 자산의 폐기 비용을 지불할 때 사용할 수 있다.  
만조에 이르자 모든 서버가 불에 잡혔다.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen  $\text{C}$  34

**1 이숍의 전당포**



**리소스: 연결 - 장소**

당신의 차례가 시작될 때, 당신의 다른 설치된 카드 하나를 폐기할 수 있다. 폐기했다면, 3 $\text{C}$ 을 얻는다.  
이숍이라면 분명 네가 처분할 물건들에 관심을 가질거야. 그런 그도 물건이 어디에서 났는지 만큼은 궁금해하지 않더라고.

2021 NISEI Illus. Krembler & Alexis Spicer  $\text{C}$  35

**1 이숍의 전당포**



**리소스: 연결 - 장소**

당신의 차례가 시작될 때, 당신의 다른 설치된 카드 하나를 폐기할 수 있다. 폐기했다면, 3 $\text{C}$ 을 얻는다.  
이숍이라면 분명 네가 처분할 물건들에 관심을 가질거야. 그런 그도 물건이 어디에서 났는지 만큼은 궁금해하지 않더라고.

2021 NISEI Illus. Krembler & Alexis Spicer  $\text{C}$  35

**1 이숍의 전당포**



**리소스: 연결 - 장소**

당신의 차례가 시작될 때, 당신의 다른 설치된 카드 하나를 폐기할 수 있다. 폐기했다면, 3 $\text{C}$ 을 얻는다.  
이숍이라면 분명 네가 처분할 물건들에 관심을 가질거야. 그런 그도 물건이 어디에서 났는지 만큼은 궁금해하지 않더라고.

2021 NISEI Illus. Krembler & Alexis Spicer  $\text{C}$  35

**5 전문가 연락처**



**리소스: 연결**

$\text{C}$ : 1 $\text{C}$ 을 얻고 카드 1장을 뽑는다.  
소셜 네트워크를 해킹할 수도 있지만 협력하여 열심히 일하고 공감대를 쌓는다면 더 빨리 가까워질 수 있습니다.

2021 NISEI Illus. Nedliv Radiovisuell  $\text{C}$  36

**5 전문가 연락처**



**리소스: 연결**

$\text{C}$ : 1 $\text{C}$ 을 얻고 카드 1장을 뽑는다.  
소셜 네트워크를 해킹할 수도 있지만 협력하여 열심히 일하고 공감대를 쌓는다면 더 빨리 가까워질 수 있습니다.

2021 NISEI Illus. Nedliv Radiovisuell  $\text{C}$  36

**5 전문가 연락처**



**리소스: 연결**

$\text{C}$ : 1 $\text{C}$ 을 얻고 카드 1장을 뽑는다.  
소셜 네트워크를 해킹할 수도 있지만 협력하여 열심히 일하고 공감대를 쌓는다면 더 빨리 가까워질 수 있습니다.

2021 NISEI Illus. Nedliv Radiovisuell  $\text{C}$  36

2

치부



이벤트: 런

아무 서버로 런을 수행한다. 런이 성공했다면, 런이 종료되고 50 을 얻는다.

이번엔 느낌이 안 좋아. 그만둬야겠어.

2

치부



이벤트: 런

아무 서버로 런을 수행한다. 런이 성공했다면, 런이 종료되고 50 을 얻는다.

이번엔 느낌이 안 좋아. 그만둬야겠어.

2

치부



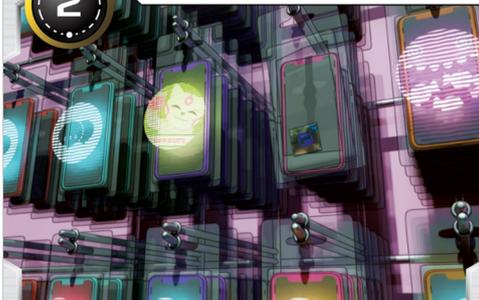
이벤트: 런

아무 서버로 런을 수행한다. 런이 성공했다면, 런이 종료되고 50 을 얻는다.

이번엔 느낌이 안 좋아. 그만둬야겠어.

2

선불 음성 PAD



하드웨어: 장비

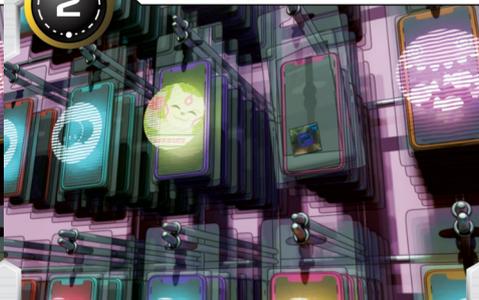
1개 (이 카드를 설치할 때 당신의 차례가 시작되기 전, 호스트된 크레딧을 채운다.)

호스트된 크레딧은 이벤트를 발동할 때 사용할 수 있다.

근 몇 년간은 시장에서 자취를 감추었지만 빈스탁 위기가 타치자 다시 대유행하기 시작했다.

2

선불 음성 PAD



하드웨어: 장비

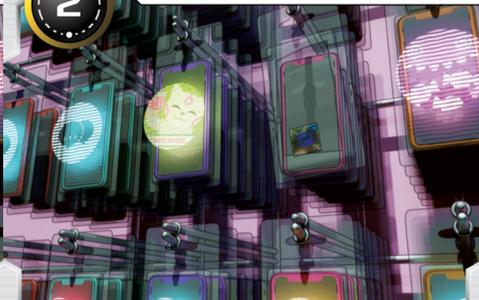
1개 (이 카드를 설치할 때 당신의 차례가 시작되기 전, 호스트된 크레딧을 채운다.)

호스트된 크레딧은 이벤트를 발동할 때 사용할 수 있다.

근 몇 년간은 시장에서 자취를 감추었지만 빈스탁 위기가 타치자 다시 대유행하기 시작했다.

2

선불 음성 PAD



하드웨어: 장비

1개 (이 카드를 설치할 때 당신의 차례가 시작되기 전, 호스트된 크레딧을 채운다.)

호스트된 크레딧은 이벤트를 발동할 때 사용할 수 있다.

근 몇 년간은 시장에서 자취를 감추었지만 빈스탁 위기가 타치자 다시 대유행하기 시작했다.

4

어스라이즈 호텔



리소스: 장소 - 사치

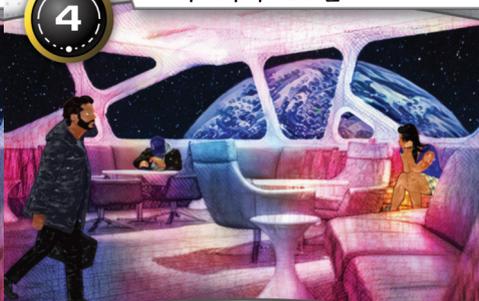
이 리소스가 설치될 때 파워 카운터 3 개를 이 위에 놓는다. 남은 파워 카운터가 없을 경우 폐기한다.

당신의 차례가 시작될 때, 호스트된 파워 카운터 하나를 제거하고 카드 2장을 뽑는다.

최고의 전망을 볼 수 있는 곳. 요즘 또한 그에 걸맞죠.

4

어스라이즈 호텔



리소스: 장소 - 사치

이 리소스가 설치될 때 파워 카운터 3 개를 이 위에 놓는다. 남은 파워 카운터가 없을 경우 폐기한다.

당신의 차례가 시작될 때, 호스트된 파워 카운터 하나를 제거하고 카드 2장을 뽑는다.

최고의 전망을 볼 수 있는 곳. 요즘 또한 그에 걸맞죠.

4

어스라이즈 호텔



리소스: 장소 - 사치

이 리소스가 설치될 때 파워 카운터 3 개를 이 위에 놓는다. 남은 파워 카운터가 없을 경우 폐기한다.

당신의 차례가 시작될 때, 호스트된 파워 카운터 하나를 제거하고 카드 2장을 뽑는다.

최고의 전망을 볼 수 있는 곳. 요즘 또한 그에 걸맞죠.

프로젝트 비트루비우스



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 카운터당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 기록보관소로부터 카드 1장을 본부(HQ)에 더한다.

형태의 완벽함.

프로젝트 비트루비우스



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 카운터당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 기록보관소로부터 카드 1장을 본부(HQ)에 더한다.

형태의 완벽함.

프로젝트 비트루비우스



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 카운터당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 기록보관소로부터 카드 1장을 본부(HQ)에 더한다.

형태의 완벽함.

마릴린 캠페인

2



자산: 광고

당신이 이 자산을 레즈할 때, 80을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다. 당신의 차례가 시작될 때, 이 자산으로부터 20을 가져간다.

→ 이 자산이 폐기될 때, 이 자산을 기록보관소에 더하는 대신 연구개발부(R&D)에 넣고 섞을 수 있다. (여전히 폐기로 간주된다.)

누구에게나 한번뿐인 어린시절. 소중한 가치 있게 만들어 주세요.

마릴린 캠페인

2



자산: 광고

당신이 이 자산을 레즈할 때, 80을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다. 당신의 차례가 시작될 때, 이 자산으로부터 20을 가져간다.

→ 이 자산이 폐기될 때, 이 자산을 기록보관소에 더하는 대신 연구개발부(R&D)에 넣고 섞을 수 있다. (여전히 폐기로 간주된다.)

누구에게나 한번뿐인 어린시절. 소중한 가치 있게 만들어 주세요.

마릴린 캠페인

2



자산: 광고

당신이 이 자산을 레즈할 때, 80을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다. 당신의 차례가 시작될 때, 이 자산으로부터 20을 가져간다.

→ 이 자산이 폐기될 때, 이 자산을 기록보관소에 더하는 대신 연구개발부(R&D)에 넣고 섞을 수 있다. (여전히 폐기로 간주된다.)

누구에게나 한번뿐인 어린시절. 소중한 가치 있게 만들어 주세요.

일라이 1.0

3



아이스: 방벽 - 바이오로이드

을 잃는다: 이 아이스의 서브루틴을 1개 깬다. 이 능력은 러너만 사용할 수 있다.

- ↳ 런을 종료한다.
- ↳ 런을 종료한다.

안녕 또 만났네요! 새 게임을 시작해 볼까요?

4

아이스: 방벽 - 바이오로이드

일라이 1.0

3



아이스: 방벽 - 바이오로이드

을 잃는다: 이 아이스의 서브루틴을 1개 깬다. 이 능력은 러너만 사용할 수 있다.

- ↳ 런을 종료한다.
- ↳ 런을 종료한다.

안녕 또 만났네요! 새 게임을 시작해 볼까요?

4

아이스: 방벽 - 바이오로이드

일라이 1.0

3



아이스: 방벽 - 바이오로이드

을 잃는다: 이 아이스의 서브루틴을 1개 깬다. 이 능력은 러너만 사용할 수 있다.

- ↳ 런을 종료한다.
- ↳ 런을 종료한다.

안녕 또 만났네요! 새 게임을 시작해 볼까요?

4

아이스: 방벽 - 바이오로이드

**3** 자석

당신이 이 아이스를 레즈할 때, 아이스에 호스트된 프로그램 하나를 정한다. 그 프로그램을 이 아이스로 옮긴다.  
호스트된 각 프로그램은 모든 능력을 잃는다.  
↳ 런을 종료한다.

바이오로이드 주도의 반복 설계가 이루어 낸 눈부신 업적. 애석하게도 이것이 어떻게 작동하는가를 아는 사람은 아무도 없다.

아이스: 코드게이트

2021 NSEI Illus. Zee Cohen

**3** 자석

당신이 이 아이스를 레즈할 때, 아이스에 호스트된 프로그램 하나를 정한다. 그 프로그램을 이 아이스로 옮긴다.  
호스트된 각 프로그램은 모든 능력을 잃는다.  
↳ 런을 종료한다.

바이오로이드 주도의 반복 설계가 이루어 낸 눈부신 업적. 애석하게도 이것이 어떻게 작동하는가를 아는 사람은 아무도 없다.

아이스: 코드게이트

2021 NSEI Illus. Zee Cohen

**3** 자석

당신이 이 아이스를 레즈할 때, 아이스에 호스트된 프로그램 하나를 정한다. 그 프로그램을 이 아이스로 옮긴다.  
호스트된 각 프로그램은 모든 능력을 잃는다.  
↳ 런을 종료한다.

바이오로이드 주도의 반복 설계가 이루어 낸 눈부신 업적. 애석하게도 이것이 어떻게 작동하는가를 아는 사람은 아무도 없다.

아이스: 코드게이트

2021 NSEI Illus. Zee Cohen

**3** 라바나 1.0

🎯을 잃는다: 이 아이스의 서버루틴을 1개 깬다. 이 능력은 러너만 사용할 수 있다.  
↳ 다른 레즈된 바이오로이드 아이스의 서버루틴 1개를 발동한다.  
↳ 다른 레즈된 바이오로이드 아이스의 서버루틴 1개를 발동한다.

나는 천 가지의 목소리로 포효하고, 천 개의 무기를 휘두르며, 천 명의 목숨을 기억한다.

아이스: 코드게이트 - 바이오로이드

2021 NSEI Illus. Krembler

**3** 라바나 1.0

🎯을 잃는다: 이 아이스의 서버루틴을 1개 깬다. 이 능력은 러너만 사용할 수 있다.  
↳ 다른 레즈된 바이오로이드 아이스의 서버루틴 1개를 발동한다.  
↳ 다른 레즈된 바이오로이드 아이스의 서버루틴 1개를 발동한다.

나는 천 가지의 목소리로 포효하고, 천 개의 무기를 휘두르며, 천 명의 목숨을 기억한다.

아이스: 코드게이트 - 바이오로이드

2021 NSEI Illus. Krembler

**3** 라바나 1.0

🎯을 잃는다: 이 아이스의 서버루틴을 1개 깬다. 이 능력은 러너만 사용할 수 있다.  
↳ 다른 레즈된 바이오로이드 아이스의 서버루틴 1개를 발동한다.  
↳ 다른 레즈된 바이오로이드 아이스의 서버루틴 1개를 발동한다.

나는 천 가지의 목소리로 포효하고, 천 개의 무기를 휘두르며, 천 명의 목숨을 기억한다.

아이스: 코드게이트 - 바이오로이드

2021 NSEI Illus. Krembler

**4** 회전포탑

↳ 설치된 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 런을 종료한다.  
철쭉!

아이스: 파수 - 파피자

2021 NSEI Illus. Zee Cohen

**4** 회전포탑

↳ 설치된 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 런을 종료한다.  
철쭉!

아이스: 파수 - 파피자

2021 NSEI Illus. Zee Cohen

**4** 회전포탑

↳ 설치된 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 런을 종료한다.  
철쭉!

아이스: 파수 - 파피자

2021 NSEI Illus. Zee Cohen

**0**

아이스: 파수 - 파피자

2021 NSEI Illus. Zee Cohen

**0**

아이스: 파수 - 파피자

2021 NSEI Illus. Zee Cohen

**0**

아이스: 파수 - 파피자

2021 NSEI Illus. Zee Cohen



### 보관된 기억들

0

#### 운영

기록보관소로부터 카드 1장을 본부 (HQ)에 더한다.

이건 잠든 것이 아닙니다. 잔다는 건 꿈을 꾸고 활동하며 변화하는 것. 이것들은 그저 차갑게 식은 채 죽어 있을 뿐이다.



### 보관된 기억들

0

#### 운영

기록보관소로부터 카드 1장을 본부 (HQ)에 더한다.

이건 잠든 것이 아닙니다. 잔다는 건 꿈을 꾸고 활동하며 변화하는 것. 이것들은 그저 차갑게 식은 채 죽어 있을 뿐이다.



### 보관된 기억들

0

#### 운영

기록보관소로부터 카드 1장을 본부 (HQ)에 더한다.

이건 잠든 것이 아닙니다. 잔다는 건 꿈을 꾸고 활동하며 변화하는 것. 이것들은 그저 차갑게 식은 채 죽어 있을 뿐이다.



### 바이오닉 레이버

4

#### 운영

⌚를 얻는다.

가끔씩 하스-바이오이드에 이런 질문이 들어오곤 합니다. 바이오이드들이 얼마나 잘 인간 노동자들과 소통할 수 있는지. 우리의 지칠 줄 모르는 노력이 있기에 장기적으로는 큰 문제가 없을 것이라 믿습니다.



### 바이오닉 레이버

4

#### 운영

⌚를 얻는다.

가끔씩 하스-바이오이드에 이런 질문이 들어오곤 합니다. 바이오이드들이 얼마나 잘 인간 노동자들과 소통할 수 있는지. 우리의 지칠 줄 모르는 노력이 있기에 장기적으로는 큰 문제가 없을 것이라 믿습니다.



### 바이오닉 레이버

4

#### 운영

⌚를 얻는다.

가끔씩 하스-바이오이드에 이런 질문이 들어오곤 합니다. 바이오이드들이 얼마나 잘 인간 노동자들과 소통할 수 있는지. 우리의 지칠 줄 모르는 노력이 있기에 장기적으로는 큰 문제가 없을 것이라 믿습니다.



### 기업 분쟁 중재자

0

#### 개선

XQ, Ⓛ: 이 서버를 보호하는 레즈윈 아이스를 하나 정한다. 그 아이스는 남은 차례 동안 힘을 +X 한다.

문제 해결.

2



### 기업 분쟁 중재자

0

#### 개선

XQ, Ⓛ: 이 서버를 보호하는 레즈윈 아이스를 하나 정한다. 그 아이스는 남은 차례 동안 힘을 +X 한다.

문제 해결.

2



### 기업 분쟁 중재자

0

#### 개선

XQ, Ⓛ: 이 서버를 보호하는 레즈윈 아이스를 하나 정한다. 그 아이스는 남은 차례 동안 힘을 +X 한다.

문제 해결.

2

칼들의 집



아젠다: 보안

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 3개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 넷 피해 1점을 입힌다. 이 능력은 러너가 런 중일 때, 런 당 한 번만 사용할 수 있다.

일장료는 피 한 방울 뿐.

칼들의 집



아젠다: 보안

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 3개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 넷 피해 1점을 입힌다. 이 능력은 러너가 런 중일 때, 런 당 한 번만 사용할 수 있다.

일장료는 피 한 방울 뿐.

칼들의 집



아젠다: 보안

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 3개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 넷 피해 1점을 입힌다. 이 능력은 러너가 런 중일 때, 런 당 한 번만 사용할 수 있다.

일장료는 피 한 방울 뿐.

니세이 MK II



아젠다: 계획

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 런을 종료한다.

우리는 재앙이 일어나기 전에 가라앉힐 수 있고 살인자가 행동하기 전에 움직일 수 있다. 정말로 그게 안드로이드를 안정시키는 데 도움이 되는 걸까?

니세이 MK II



아젠다: 계획

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 런을 종료한다.

우리는 재앙이 일어나기 전에 가라앉힐 수 있고 살인자가 행동하기 전에 움직일 수 있다. 정말로 그게 안드로이드를 안정시키는 데 도움이 되는 걸까?

니세이 MK II



아젠다: 계획

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 런을 종료한다.

우리는 재앙이 일어나기 전에 가라앉힐 수 있고 살인자가 행동하기 전에 움직일 수 있다. 정말로 그게 안드로이드를 안정시키는 데 도움이 되는 걸까?

로닌



자산: 적대적

이 자산은 발전할 수 있다.

Ⓢ, Ⓢ: 넷 피해 3점을 입힌다. 이 능력은 이 자산에 4개 이상의 발전 카운터가 있을 경우에만 사용할 수 있다.

머물러 쉬기 전에, 반드시 해야만 하는 일이 있기에.



로닌



자산: 적대적

이 자산은 발전할 수 있다.

Ⓢ, Ⓢ: 넷 피해 3점을 입힌다. 이 능력은 이 자산에 4개 이상의 발전 카운터가 있을 경우에만 사용할 수 있다.

머물러 쉬기 전에, 반드시 해야만 하는 일이 있기에.



로닌



자산: 적대적

이 자산은 발전할 수 있다.

Ⓢ, Ⓢ: 넷 피해 3점을 입힌다. 이 능력은 이 자산에 4개 이상의 발전 카운터가 있을 경우에만 사용할 수 있다.

머물러 쉬기 전에, 반드시 해야만 하는 일이 있기에.





0 스네어!

자산: 매복

이 카드가 연구개발부(R&D)로부터 액세스되면, 러너는 반드시 이를 공개해야 한다.  
러너가 기록보관소를 제외한 영역에서 이 카드에 액세스할 때, 당신은 4C를 낼 수 있다. 냈다면, 러너에게 태그 1개를 주고 넷 피해 3점을 입힌다.  
놀라움으로 가득 찬 작은 방.



0 스네어!

자산: 매복

이 카드가 연구개발부(R&D)로부터 액세스되면, 러너는 반드시 이를 공개해야 한다.  
러너가 기록보관소를 제외한 영역에서 이 카드에 액세스할 때, 당신은 4C를 낼 수 있다. 냈다면, 러너에게 태그 1개를 주고 넷 피해 3점을 입힌다.  
놀라움으로 가득 찬 작은 방.



0 스네어!

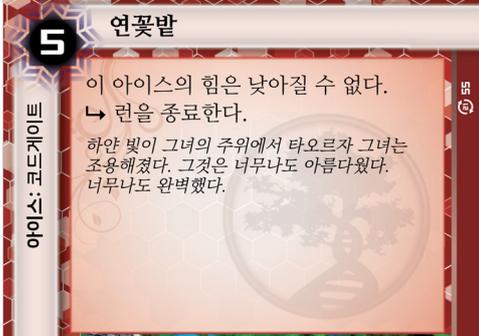
자산: 매복

이 카드가 연구개발부(R&D)로부터 액세스되면, 러너는 반드시 이를 공개해야 한다.  
러너가 기록보관소를 제외한 영역에서 이 카드에 액세스할 때, 당신은 4C를 낼 수 있다. 냈다면, 러너에게 태그 1개를 주고 넷 피해 3점을 입힌다.  
놀라움으로 가득 찬 작은 방.

2021 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 54

2021 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 54

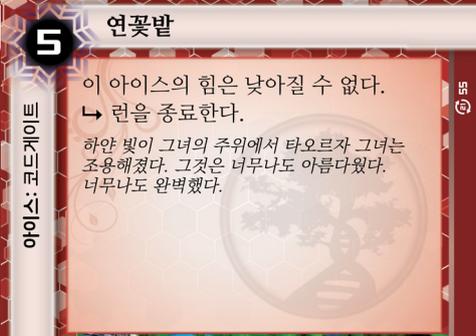
2021 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 54



5 연꽃밭

이 아이스의 힘은 낮아질 수 없다.  
↳ 런을 종료한다.  
하얀 빛이 그녀의 주위에서 타오르자 그녀는 조용해졌다. 그것은 너무나도 아름다웠다. 너무나도 완벽했다.

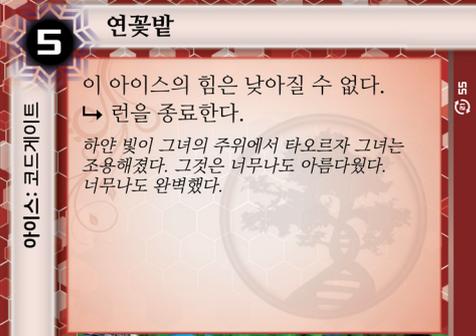
아이스: 코드케이트



5 연꽃밭

이 아이스의 힘은 낮아질 수 없다.  
↳ 런을 종료한다.  
하얀 빛이 그녀의 주위에서 타오르자 그녀는 조용해졌다. 그것은 너무나도 아름다웠다. 너무나도 완벽했다.

아이스: 코드케이트



5 연꽃밭

이 아이스의 힘은 낮아질 수 없다.  
↳ 런을 종료한다.  
하얀 빛이 그녀의 주위에서 타오르자 그녀는 조용해졌다. 그것은 너무나도 아름다웠다. 너무나도 완벽했다.

아이스: 코드케이트



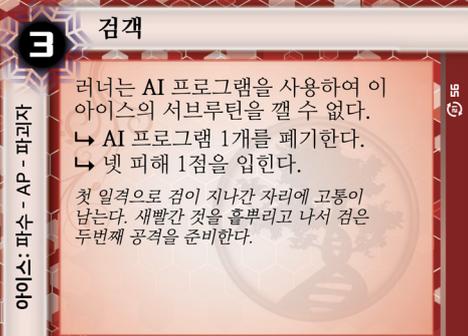
4



4



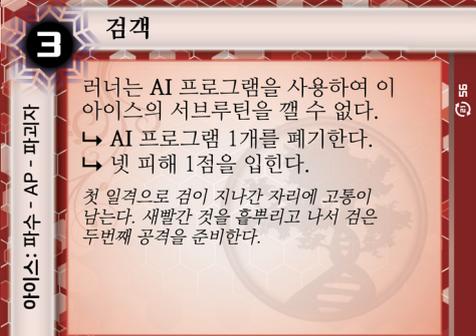
4



3 검객

러너는 AI 프로그램을 사용하여 이 아이스의 서버루틴을 깰 수 없다.  
↳ AI 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 넷 피해 1점을 입힌다.  
첫 일격으로 검이 지나간 자리에 고통이 남는다. 새빨간 것을 흠뻑리고 나서 검은 두번째 공격을 준비한다.

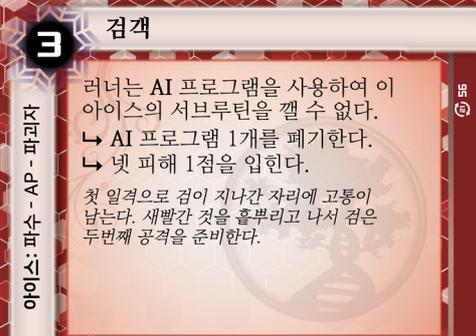
아이스: 파수 - AP - 파괴자



3 검객

러너는 AI 프로그램을 사용하여 이 아이스의 서버루틴을 깰 수 없다.  
↳ AI 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 넷 피해 1점을 입힌다.  
첫 일격으로 검이 지나간 자리에 고통이 남는다. 새빨간 것을 흠뻑리고 나서 검은 두번째 공격을 준비한다.

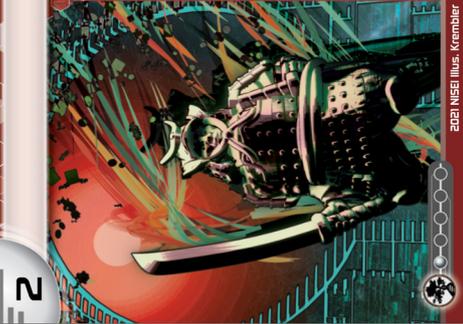
아이스: 파수 - AP - 파괴자



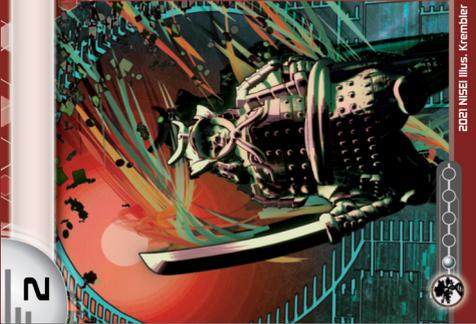
3 검객

러너는 AI 프로그램을 사용하여 이 아이스의 서버루틴을 깰 수 없다.  
↳ AI 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 넷 피해 1점을 입힌다.  
첫 일격으로 검이 지나간 자리에 고통이 남는다. 새빨간 것을 흠뻑리고 나서 검은 두번째 공격을 준비한다.

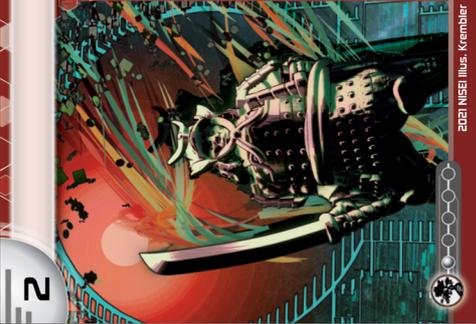
아이스: 파수 - AP - 파괴자



2



2



2

2021 NISEI Illus. Kreambler

2021 NISEI Illus. Kreambler

2021 NISEI Illus. Kreambler

**3 셸럽의 선물**



**운영: 더블**  
 이 운영을 발동하기 위한 추가 비용으로 20을 사용한다.  
 본부(HQ)에서 카드를 5장까지 공개한다. 공개한 카드의 개수만큼 20을 얻는다.  
 우리는 A급 영향력을 가진 20인이 모두 티킵 알파카 반환을 거절했을 때 이번 시즌의 머스트 해브 아이템이 무엇인지 알아낼 수 있었습니다.

2021 NISEI illus. N. Hopkins 57

**3 셸럽의 선물**



**운영: 더블**  
 이 운영을 발동하기 위한 추가 비용으로 20을 사용한다.  
 본부(HQ)에서 카드를 5장까지 공개한다. 공개한 카드의 개수만큼 20을 얻는다.  
 우리는 A급 영향력을 가진 20인이 모두 티킵 알파카 반환을 거절했을 때 이번 시즌의 머스트 해브 아이템이 무엇인지 알아낼 수 있었습니다.

2021 NISEI illus. N. Hopkins 57

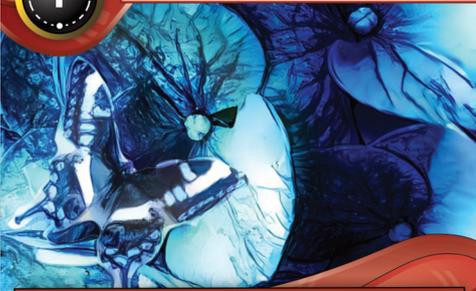
**3 셸럽의 선물**



**운영: 더블**  
 이 운영을 발동하기 위한 추가 비용으로 20을 사용한다.  
 본부(HQ)에서 카드를 5장까지 공개한다. 공개한 카드의 개수만큼 20을 얻는다.  
 우리는 A급 영향력을 가진 20인이 모두 티킵 알파카 반환을 거절했을 때 이번 시즌의 머스트 해브 아이템이 무엇인지 알아낼 수 있었습니다.

2021 NISEI illus. N. Hopkins 57

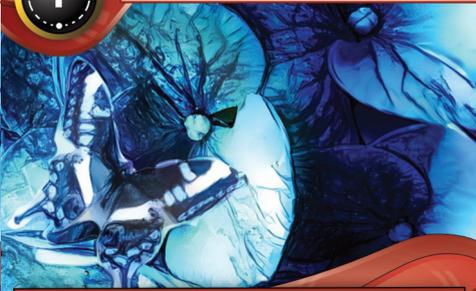
**1 빛의 속임수**



**운영**  
 발전할 수 있는 설치된 카드를 하나 정한다. 다른 카드 1장에서 정한 카드로 발전 카운터를 2개까지 옮긴다.  
 잘 보고 계신가요?

2021 NISEI illus. N. Hopkins 58

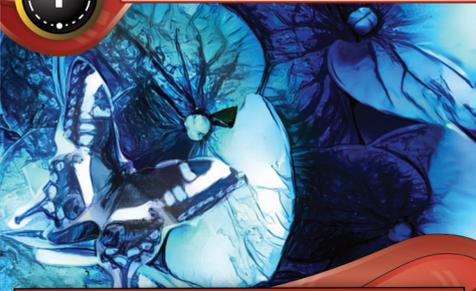
**1 빛의 속임수**



**운영**  
 발전할 수 있는 설치된 카드를 하나 정한다. 다른 카드 1장에서 정한 카드로 발전 카운터를 2개까지 옮긴다.  
 잘 보고 계신가요?

2021 NISEI illus. N. Hopkins 58

**1 빛의 속임수**



**운영**  
 발전할 수 있는 설치된 카드를 하나 정한다. 다른 카드 1장에서 정한 카드로 발전 카운터를 2개까지 옮긴다.  
 잘 보고 계신가요?

2021 NISEI illus. N. Hopkins 58

**2 호쿠사이 그리드**



**개선: 지역**  
 언제든지 이 서버에 런을 성공할 경우, 넷 피해 1점을 입힌다.  
 지역은 서버당 1개로 제한된다.  
 카세 홍 국장은 직원들의 책상 뒤편을 호쿠사이 시설의 풍경화로 장식했다. 풍경화는 그들의 정신을 집중시키는 데에 탁월했다.

4

2021 NISEI illus. Zoe Cohen 59

**2 호쿠사이 그리드**



**개선: 지역**  
 언제든지 이 서버에 런을 성공할 경우, 넷 피해 1점을 입힌다.  
 지역은 서버당 1개로 제한된다.  
 카세 홍 국장은 직원들의 책상 뒤편을 호쿠사이 시설의 풍경화로 장식했다. 풍경화는 그들의 정신을 집중시키는 데에 탁월했다.

4

2021 NISEI illus. Zoe Cohen 59

**2 호쿠사이 그리드**



**개선: 지역**  
 언제든지 이 서버에 런을 성공할 경우, 넷 피해 1점을 입힌다.  
 지역은 서버당 1개로 제한된다.  
 카세 홍 국장은 직원들의 책상 뒤편을 호쿠사이 시설의 풍경화로 장식했다. 풍경화는 그들의 정신을 집중시키는 데에 탁월했다.

4

2021 NISEI illus. Zoe Cohen 59

### 라이선스 취득



### 라이선스 취득



### 라이선스 취득



#### 아젠다: 확장

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 본부 (HQ) 혹은 기록보관소의 자산 혹은 개선 하나를 공개할 수 있다. 모든 비용을 무시하고 공개된 카드를 설치하고 레즈한다.

좋아요 여러분! 라이선스는 14일 뒤부터 유효해요. 난 굿즈가 갖고 싶어, 난 관련 작품이 보고 싶어, 난 속편이 나왔으면 하는데! 어서 가보자!

#### 아젠다: 확장

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 본부 (HQ) 혹은 기록보관소의 자산 혹은 개선 하나를 공개할 수 있다. 모든 비용을 무시하고 공개된 카드를 설치하고 레즈한다.

좋아요 여러분! 라이선스는 14일 뒤부터 유효해요. 난 굿즈가 갖고 싶어, 난 관련 작품이 보고 싶어, 난 속편이 나왔으면 하는데! 어서 가보자!

#### 아젠다: 확장

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 본부 (HQ) 혹은 기록보관소의 자산 혹은 개선 하나를 공개할 수 있다. 모든 비용을 무시하고 공개된 카드를 설치하고 레즈한다.

좋아요 여러분! 라이선스는 14일 뒤부터 유효해요. 난 굿즈가 갖고 싶어, 난 관련 작품이 보고 싶어, 난 속편이 나왔으면 하는데! 어서 가보자!

### 프로젝트 빌



### 프로젝트 빌



### 프로젝트 빌



#### 아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 카운터 2개당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.

이 아젠다의 아젠다 점수는 호스트된 아젠다 카운터 1개당 1점 증가한다.

모든 것이 데이터.

#### 아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 카운터 2개당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.

이 아젠다의 아젠다 점수는 호스트된 아젠다 카운터 1개당 1점 증가한다.

모든 것이 데이터.

#### 아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 카운터 2개당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.

이 아젠다의 아젠다 점수는 호스트된 아젠다 카운터 1개당 1점 증가한다.

모든 것이 데이터.

### 일간 비즈니스 쇼



### 일간 비즈니스 쇼



### 일간 비즈니스 쇼



#### 자산: 방송

▶ → 매 차례마다 당신이 처음으로 카드를 뽑을 때, 뽑을 카드의 숫자가 1 증가한다. 당신이 그 카드를 뽑았을 때, 그중 하나를 연구개발부 (R&D) 맨 아래에 넣는다.

시장을 이끌어 나가십시오, 시장에 이끌려서는 안 됩니다.

#### 자산: 방송

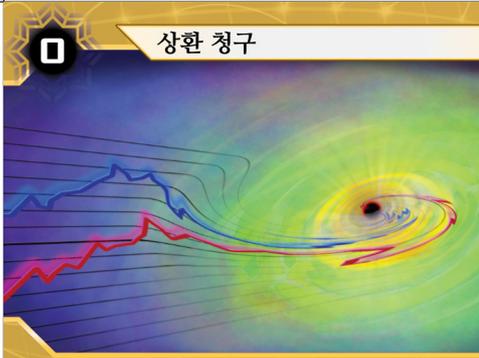
▶ → 매 차례마다 당신이 처음으로 카드를 뽑을 때, 뽑을 카드의 숫자가 1 증가한다. 당신이 그 카드를 뽑았을 때, 그중 하나를 연구개발부 (R&D) 맨 아래에 넣는다.

시장을 이끌어 나가십시오, 시장에 이끌려서는 안 됩니다.

#### 자산: 방송

▶ → 매 차례마다 당신이 처음으로 카드를 뽑을 때, 뽑을 카드의 숫자가 1 증가한다. 당신이 그 카드를 뽑았을 때, 그중 하나를 연구개발부 (R&D) 맨 아래에 넣는다.

시장을 이끌어 나가십시오, 시장에 이끌려서는 안 됩니다.



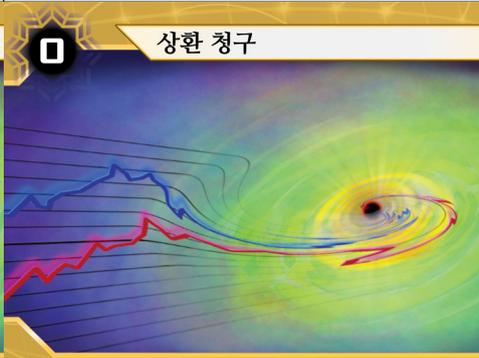
### 상환 청구

자산: 적대적

이 자산은 발전할 수 있다.  
☹, ☹: 러너는 호스트된 발전 카운터 1개당 4Q를 잃는다.  
기업도 지불 거절을 할 수 있습니다.



2021 NISEI Illus. Philippe Laroche 64



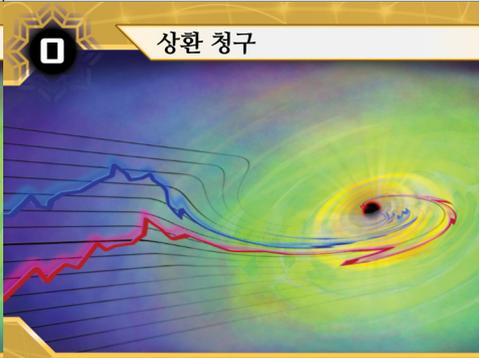
### 상환 청구

자산: 적대적

이 자산은 발전할 수 있다.  
☹, ☹: 러너는 호스트된 발전 카운터 1개당 4Q를 잃는다.  
기업도 지불 거절을 할 수 있습니다.



2021 NISEI Illus. Philippe Laroche 64



### 상환 청구

자산: 적대적

이 자산은 발전할 수 있다.  
☹, ☹: 러너는 호스트된 발전 카운터 1개당 4Q를 잃는다.  
기업도 지불 거절을 할 수 있습니다.



2021 NISEI Illus. Philippe Laroche 64

아이스: 코드케이트 - 광고

### 팝업 창

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 1Q를 얻는다.  
↳ 러너가 1Q를 내지 않는 이상 런을 종료한다.  
잠깐만 시간 내주실래요? 잠깐만 시간 내주실래요? 잠깐만—

2021 NISEI Illus. Alexia Spicer 65

아이스: 코드케이트 - 광고

### 팝업 창

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 1Q를 얻는다.  
↳ 러너가 1Q를 내지 않는 이상 런을 종료한다.  
잠깐만 시간 내주실래요? 잠깐만 시간 내주실래요? 잠깐만—

2021 NISEI Illus. Alexia Spicer 65

아이스: 코드케이트 - 광고

### 팝업 창

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 1Q를 얻는다.  
↳ 러너가 1Q를 내지 않는 이상 런을 종료한다.  
잠깐만 시간 내주실래요? 잠깐만 시간 내주실래요? 잠깐만—

2021 NISEI Illus. Alexia Spicer 65

아이스: 거미어

### 톨부스

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 러너는 3Q를 내야한다. 내지 않았다면, 런을 종료한다.  
↳ 런을 종료한다.  
빛의 모든 통로들은 본래 자유롭게 개방되어 있는 것이 특징이었다. 지금의 상황은 받아들이기 어렵다.

2021 NISEI Illus. M. Hopkins 65

아이스: 거미어

### 톨부스

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 러너는 3Q를 내야한다. 내지 않았다면, 런을 종료한다.  
↳ 런을 종료한다.  
빛의 모든 통로들은 본래 자유롭게 개방되어 있는 것이 특징이었다. 지금의 상황은 받아들이기 어렵다.

2021 NISEI Illus. M. Hopkins 65

아이스: 거미어

### 톨부스

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 러너는 3Q를 내야한다. 내지 않았다면, 런을 종료한다.  
↳ 런을 종료한다.  
빛의 모든 통로들은 본래 자유롭게 개방되어 있는 것이 특징이었다. 지금의 상황은 받아들이기 어렵다.

2021 NISEI Illus. M. Hopkins 65

**2** 랩 어라운드

설치된 **프랙터 프로그램**이 없다면, 이 아이스의 힘을 +7 한다.  
 ↳ 런을 종료한다.  
 공간을 뒤로 구부려, 절고 또 접어. 끝없이 넓고, 종잇장처럼 얇다.

아이스: 바바

2021 NISEI Illus. Kevin Tame



**2** 랩 어라운드

설치된 **프랙터 프로그램**이 없다면, 이 아이스의 힘을 +7 한다.  
 ↳ 런을 종료한다.  
 공간을 뒤로 구부려, 절고 또 접어. 끝없이 넓고, 종잇장처럼 얇다.

아이스: 바바

2021 NISEI Illus. Kevin Tame



**2** 랩 어라운드

설치된 **프랙터 프로그램**이 없다면, 이 아이스의 힘을 +7 한다.  
 ↳ 런을 종료한다.  
 공간을 뒤로 구부려, 절고 또 접어. 끝없이 넓고, 종잇장처럼 얇다.

아이스: 바바

2021 NISEI Illus. Kevin Tame



**X** 사이코그래픽스

**운영**  
 X는 러너가 가진 태그의 개수 이하인 수이다.  
 X개의 발전 카운터를 설치된 발전될 수 있는 카드 1장에 놓는다.  
 그들은 당신이 아는 것보다 더 자세히 당신에 대해 알고 있습니다.

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell



**X** 사이코그래픽스

**운영**  
 X는 러너가 가진 태그의 개수 이하인 수이다.  
 X개의 발전 카운터를 설치된 발전될 수 있는 카드 1장에 놓는다.  
 그들은 당신이 아는 것보다 더 자세히 당신에 대해 알고 있습니다.

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell



**X** 사이코그래픽스

**운영**  
 X는 러너가 가진 태그의 개수 이하인 수이다.  
 X개의 발전 카운터를 설치된 발전될 수 있는 카드 1장에 놓는다.  
 그들은 당신이 아는 것보다 더 자세히 당신에 대해 알고 있습니다.

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell



**6** 센센 시티 그리드

**개선: 지역**  
 이 서버에 설치된 아젠다의 필요 발전 정도는 1 낮아진다.  
 지역은 서버당 1개로 제한된다.  
 비즈니스를 향해 열려 있는 해변.

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell



**6** 센센 시티 그리드

**개선: 지역**  
 이 서버에 설치된 아젠다의 필요 발전 정도는 1 낮아진다.  
 지역은 서버당 1개로 제한된다.  
 비즈니스를 향해 열려 있는 해변.

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell



**6** 센센 시티 그리드

**개선: 지역**  
 이 서버에 설치된 아젠다의 필요 발전 정도는 1 낮아진다.  
 지역은 서버당 1개로 제한된다.  
 비즈니스를 향해 열려 있는 해변.

2021 NISEI Illus. Nedliv Audiovisuell



적대적 대수

2



1

아젠다: 확장

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 70을 얻고 약편 1개를 갖는다.  
가끔씩 원칙보다는 이익이 우선되는 이치를 관철시키는 납득할 줄 알아야 한다.

적대적 대수

2



1

아젠다: 확장

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 70을 얻고 약편 1개를 갖는다.  
가끔씩 원칙보다는 이익이 우선되는 이치를 관철시키는 납득할 줄 알아야 한다.

적대적 대수

2



1

아젠다: 확장

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 70을 얻고 약편 1개를 갖는다.  
가끔씩 원칙보다는 이익이 우선되는 이치를 관철시키는 납득할 줄 알아야 한다.

2021 NISEI Illus. Akira J. Mitchell & Matt Burton

71

오크타운 리노베이션

4



2

아젠다: 공공 - 계획

앞면으로만 설치한다. (레즈되거나 언레즈된 상태가 아니다.)  
당신이 이 아젠다를 발전할 때마다, 20을 얻는다. 이 위에 5개 이상의 발전 카운터가 있는 경우(방금 놓인 카운터를 포함하여), 대신 30을 얻는다.  
오크타운의 계절은 오직 하나뿐입니다: 공사중.

2021 NISEI Illus. Akira J. Mitchell & Matt Burton

71

오크타운 리노베이션

4



2

아젠다: 공공 - 계획

앞면으로만 설치한다. (레즈되거나 언레즈된 상태가 아니다.)  
당신이 이 아젠다를 발전할 때마다, 20을 얻는다. 이 위에 5개 이상의 발전 카운터가 있는 경우(방금 놓인 카운터를 포함하여), 대신 30을 얻는다.  
오크타운의 계절은 오직 하나뿐입니다: 공사중.

2021 NISEI Illus. Akira J. Mitchell & Matt Burton

71

오크타운 리노베이션

4



2

아젠다: 공공 - 계획

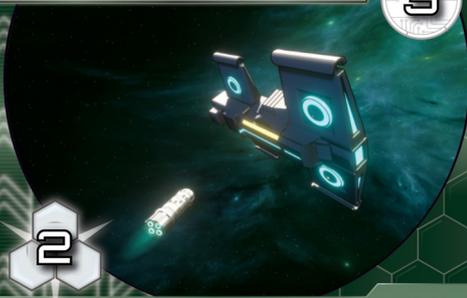
앞면으로만 설치한다. (레즈되거나 언레즈된 상태가 아니다.)  
당신이 이 아젠다를 발전할 때마다, 20을 얻는다. 이 위에 5개 이상의 발전 카운터가 있는 경우(방금 놓인 카운터를 포함하여), 대신 30을 얻는다.  
오크타운의 계절은 오직 하나뿐입니다: 공사중.

2021 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

72

프로젝트 아틀라스

3



2

아젠다: 연구

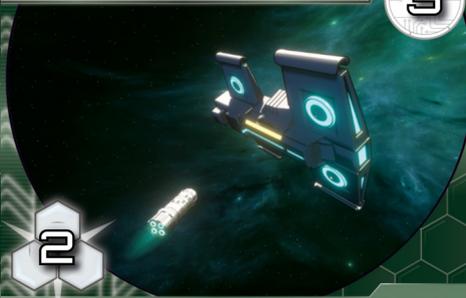
당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 카운터당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.  
호스트된 아젠다 카운터: 연구개발부(R&D)에서 카드 1장을 찾아 공개한다. 그 카드를 본부(HQ)에 더한다.  
다음 정류장: 무한대.

2021 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

72

프로젝트 아틀라스

3



2

아젠다: 연구

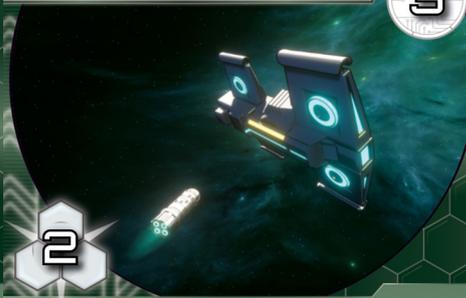
당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 카운터당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.  
호스트된 아젠다 카운터: 연구개발부(R&D)에서 카드 1장을 찾아 공개한다. 그 카드를 본부(HQ)에 더한다.  
다음 정류장: 무한대.

2021 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

72

프로젝트 아틀라스

3



2

아젠다: 연구

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 3을 초과하는 발전 카운터당 1개의 아젠다 카운터를 놓는다.  
호스트된 아젠다 카운터: 연구개발부(R&D)에서 카드 1장을 찾아 공개한다. 그 카드를 본부(HQ)에 더한다.  
다음 정류장: 무한대.

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

73

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

73

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

73

1

### 기업 도시



자산

이 자산을 레즈하기 위한 추가 비용으로 아젠다 1개를 포기한다. 당신의 차례가 시작될 때, 당신은 설치된 리소스를 하나 폐기할 수 있다. 이 효과는 방지될 수 없다.

안정된 직장을 위한 사람들의 인내심은 놀랍기 그지없다.



2021 NISEI Illus. Seojun Park

74

1

### 기업 도시



자산

이 자산을 레즈하기 위한 추가 비용으로 아젠다 1개를 포기한다. 당신의 차례가 시작될 때, 당신은 설치된 리소스를 하나 폐기할 수 있다. 이 효과는 방지될 수 없다.

안정된 직장을 위한 사람들의 인내심은 놀랍기 그지없다.



2021 NISEI Illus. Seojun Park

74

1

### 기업 도시



자산

이 자산을 레즈하기 위한 추가 비용으로 아젠다 1개를 포기한다. 당신의 차례가 시작될 때, 당신은 설치된 리소스를 하나 폐기할 수 있다. 이 효과는 방지될 수 없다.

안정된 직장을 위한 사람들의 인내심은 놀랍기 그지없다.



2021 NISEI Illus. Seojun Park

74

4

### 공수

아이스: 파수 - 파괴자

이 아이스를 레즈하기 위한 추가 비용으로 아젠다 1개를 포기한다.  
↳ 20을 얻는다.  
↳ 설치된 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 설치된 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 런을 종료한다.  
목표를 포착했다.

75

2021 NISEI Illus. Raira J. Mitchell

4

### 공수

아이스: 파수 - 파괴자

이 아이스를 레즈하기 위한 추가 비용으로 아젠다 1개를 포기한다.  
↳ 20을 얻는다.  
↳ 설치된 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 설치된 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 런을 종료한다.  
목표를 포착했다.

75

2021 NISEI Illus. Raira J. Mitchell

4

### 공수

아이스: 파수 - 파괴자

이 아이스를 레즈하기 위한 추가 비용으로 아젠다 1개를 포기한다.  
↳ 20을 얻는다.  
↳ 설치된 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 설치된 프로그램 1개를 폐기한다.  
↳ 런을 종료한다.  
목표를 포착했다.

75

2021 NISEI Illus. Raira J. Mitchell

6



6



6



4

### 호르툼

아이스: 코드게이트

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다. 이 위에 3개 이상의 발전 카운터가 있는 경우, 러너는 AI 프로그램을 사용하여 이 아이스의 서버루틴을 깰 수 없다.  
↳ 10을 얻는다. 이 위에 3개 이상의 발전 카운터가 있는 경우, 대신 40을 얻는다.  
↳ 런을 종료한다. 이 위에 3개 이상의 발전 카운터가 있는 경우, 대신 연구개발부 (R&D)에서 카드를 2장까지 찾는다. 그 카드들을 본부(HQ)에 더하고 런을 종료한다.

75

2021 NISEI Illus. N. Hopkins

4

### 호르툼

아이스: 코드게이트

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다. 이 위에 3개 이상의 발전 카운터가 있는 경우, 러너는 AI 프로그램을 사용하여 이 아이스의 서버루틴을 깰 수 없다.  
↳ 10을 얻는다. 이 위에 3개 이상의 발전 카운터가 있는 경우, 대신 40을 얻는다.  
↳ 런을 종료한다. 이 위에 3개 이상의 발전 카운터가 있는 경우, 대신 연구개발부 (R&D)에서 카드를 2장까지 찾는다. 그 카드들을 본부(HQ)에 더하고 런을 종료한다.

75

2021 NISEI Illus. N. Hopkins

4

### 호르툼

아이스: 코드게이트

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다. 이 위에 3개 이상의 발전 카운터가 있는 경우, 러너는 AI 프로그램을 사용하여 이 아이스의 서버루틴을 깰 수 없다.  
↳ 10을 얻는다. 이 위에 3개 이상의 발전 카운터가 있는 경우, 대신 40을 얻는다.  
↳ 런을 종료한다. 이 위에 3개 이상의 발전 카운터가 있는 경우, 대신 연구개발부 (R&D)에서 카드를 2장까지 찾는다. 그 카드들을 본부(HQ)에 더하고 런을 종료한다.

75

2021 NISEI Illus. N. Hopkins

4



4



4



**1 얼음벽**

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다. 이 위에 있는 발전 카운터 1개당 이 아이스의 힘을 +1 한다.  
↳ 런을 종료한다.  
되돌아올 때마다 그것은 더 커졌다. 그리고 더 차가워졌다.

아이스: 바보

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

77



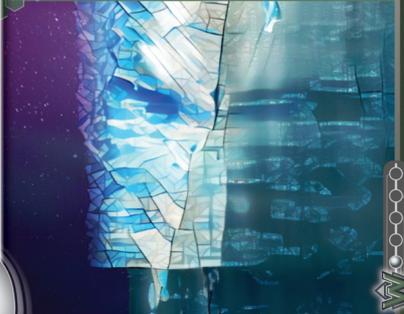
**1 얼음벽**

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다. 이 위에 있는 발전 카운터 1개당 이 아이스의 힘을 +1 한다.  
↳ 런을 종료한다.  
되돌아올 때마다 그것은 더 커졌다. 그리고 더 차가워졌다.

아이스: 바보

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

77



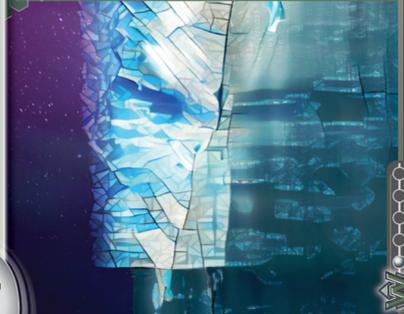
**1 얼음벽**

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다. 이 위에 있는 발전 카운터 1개당 이 아이스의 힘을 +1 한다.  
↳ 런을 종료한다.  
되돌아올 때마다 그것은 더 커졌다. 그리고 더 차가워졌다.

아이스: 바보

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

77



**3 징벌적 반격**

운영: 비밀작전

추적[5]. 성공하면, 육체 피해 X점을 입힌다. X는 지난 러너의 차례에 러너가 흡친 아젠다의 프린트된 아젠다 점수의 합과 같다.  
"우리가 그냥 넘어갈 거라 생각했나 보군. 꼴장을 내주마."

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

78



**3 징벌적 반격**

운영: 비밀작전

추적[5]. 성공하면, 육체 피해 X점을 입힌다. X는 지난 러너의 차례에 러너가 흡친 아젠다의 프린트된 아젠다 점수의 합과 같다.  
"우리가 그냥 넘어갈 거라 생각했나 보군. 꼴장을 내주마."

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

78



**3 징벌적 반격**

운영: 비밀작전

추적[5]. 성공하면, 육체 피해 X점을 입힌다. X는 지난 러너의 차례에 러너가 흡친 아젠다의 프린트된 아젠다 점수의 합과 같다.  
"우리가 그냥 넘어갈 거라 생각했나 보군. 꼴장을 내주마."

2021 NISEI Illus. Zoe Cohen

78



**3 크리지움 그리드**

개선: 지역

이 서버로의 런이 성공적인 런으로 취급되지 않는다. (이 효과에 의해 런이 실패한 런으로 취급되지는 않는다.) 지역은 서버당 1개로 제한된다.  
아가름 꽃의 조션소는 지구 중력에서는 불가능한 규모의 작업을 처리해낸다.

2021 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

79



**3 크리지움 그리드**

개선: 지역

이 서버로의 런이 성공적인 런으로 취급되지 않는다. (이 효과에 의해 런이 실패한 런으로 취급되지는 않는다.) 지역은 서버당 1개로 제한된다.  
아가름 꽃의 조션소는 지구 중력에서는 불가능한 규모의 작업을 처리해낸다.

2021 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

79



**3 크리지움 그리드**

개선: 지역

이 서버로의 런이 성공적인 런으로 취급되지 않는다. (이 효과에 의해 런이 실패한 런으로 취급되지는 않는다.) 지역은 서버당 1개로 제한된다.  
아가름 꽃의 조션소는 지구 중력에서는 불가능한 규모의 작업을 처리해낸다.

2021 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

79





2

PAD 캠페인

자산: 광고

당신의 차례가 시작될 때, 10을 얻는다.  
다들 최신 PAD를 사네요. 복고풍 디자인이 맘에 드나 봐요!



2

PAD 캠페인

자산: 광고

당신의 차례가 시작될 때, 10을 얻는다.  
다들 최신 PAD를 사네요. 복고풍 디자인이 맘에 드나 봐요!



2

PAD 캠페인

자산: 광고

당신의 차례가 시작될 때, 10을 얻는다.  
다들 최신 PAD를 사네요. 복고풍 디자인이 맘에 드나 봐요!

2021 NISEI Illus, Zoe Cohen 80

2021 NISEI Illus, Zoe Cohen 80

2021 NISEI Illus, Zoe Cohen 80

3 에니그마

▶ 러너는 0을 잃는다.  
▶ 런을 종료한다.

같은 것을 본 러너는 없다. 야수를 보았다는 이도 있고, 남자를 보았다는 이도 있다. 그러나 모든 이들은 그것이 푸른 뱀새가 나고 영원의 맛이 난다는 것에 끄터인다.

아이스: 코드케이트

2021 NISEI Illus, Benjamin Gietti

3 에니그마

▶ 러너는 0을 잃는다.  
▶ 런을 종료한다.

같은 것을 본 러너는 없다. 야수를 보았다는 이도 있고, 남자를 보았다는 이도 있다. 그러나 모든 이들은 그것이 푸른 뱀새가 나고 영원의 맛이 난다는 것에 끄터인다.

아이스: 코드케이트

2021 NISEI Illus, Benjamin Gietti

3 에니그마

▶ 러너는 0을 잃는다.  
▶ 런을 종료한다.

같은 것을 본 러너는 없다. 야수를 보았다는 이도 있고, 남자를 보았다는 이도 있다. 그러나 모든 이들은 그것이 푸른 뱀새가 나고 영원의 맛이 난다는 것에 끄터인다.

아이스: 코드케이트

2021 NISEI Illus, Benjamin Gietti

0 잠재의식 메시지

운영: 준비밀적전

10을 얻는다.  
매 차례마다 당신이 처음으로 잠재의식 메시지를 발송하면, 0을 얻는다.  
당신의 차례가 시작될 때, 이 카드가 기록보관소에 있고 지난 러너의 차례에 러너가 런을 시도하지 않았다면, 이 카드를 공개하고 본부(HQ)에 더할 수 있다.  
당신이 눈치채지 못하는 순간에도 그들의 이익은 불어나고 있다.

2021 NISEI Illus, Seojun Park 82

0 잠재의식 메시지

운영: 준비밀적전

10을 얻는다.  
매 차례마다 당신이 처음으로 잠재의식 메시지를 발송하면, 0을 얻는다.  
당신의 차례가 시작될 때, 이 카드가 기록보관소에 있고 지난 러너의 차례에 러너가 런을 시도하지 않았다면, 이 카드를 공개하고 본부(HQ)에 더할 수 있다.  
당신이 눈치채지 못하는 순간에도 그들의 이익은 불어나고 있다.

2021 NISEI Illus, Seojun Park 82

0 잠재의식 메시지

운영: 준비밀적전

10을 얻는다.  
매 차례마다 당신이 처음으로 잠재의식 메시지를 발송하면, 0을 얻는다.  
당신의 차례가 시작될 때, 이 카드가 기록보관소에 있고 지난 러너의 차례에 러너가 런을 시도하지 않았다면, 이 카드를 공개하고 본부(HQ)에 더할 수 있다.  
당신이 눈치채지 못하는 순간에도 그들의 이익은 불어나고 있다.

2021 NISEI Illus, Seojun Park 82