

1

◆미스틱 마에미



리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훔칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.

호스트된 크레딧은 이벤트를 사용할 때만 쓸 수 있다.

당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 당신의 그림에서 무작위로 카드 1장을 버리거나 이 리소스를 폐기한다.

친구는 당신의 사기를 복돋워 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

72

1

◆미스틱 마에미



리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훔칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.

호스트된 크레딧은 이벤트를 사용할 때만 쓸 수 있다.

당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 당신의 그림에서 무작위로 카드 1장을 버리거나 이 리소스를 폐기한다.

친구는 당신의 사기를 복돋워 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

72

1

◆미스틱 마에미



리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훔칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.

호스트된 크레딧은 이벤트를 사용할 때만 쓸 수 있다.

당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 당신의 그림에서 무작위로 카드 1장을 버리거나 이 리소스를 폐기한다.

친구는 당신의 사기를 복돋워 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruett

72

2

◆스위프트



하드웨어: 콘솔 - 차량

+1

매 차례마다 당신이 처음으로 런 이벤트를 사용한 경우 10을 얻는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

“불게 칠하면 더 빨라진다고 하더군.”
-켄 “익스프레스” 텐마

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

78

2

◆스위프트



하드웨어: 콘솔 - 차량

+1

매 차례마다 당신이 처음으로 런 이벤트를 사용한 경우 10을 얻는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

“불게 칠하면 더 빨라진다고 하더군.”
-켄 “익스프레스” 텐마

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

78

2

◆스위프트



하드웨어: 콘솔 - 차량

+1

매 차례마다 당신이 처음으로 런 이벤트를 사용한 경우 10을 얻는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

“불게 칠하면 더 빨라진다고 하더군.”
-켄 “익스프레스” 텐마

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

78

2

◆사이버트루퍼 탈럿



리소스: 연결 - 가상체

+1

당신이 AI가 아닌 아이스브레이커를 설치할 때마다, 남은 차례 동안 그 아이스브레이커의 힘을 +2 한다.

그 친구는 혼자 있을때 좋은 녀석이지만 5,187명이나 있다면 어떨까.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov

91

2

◆사이버트루퍼 탈럿



리소스: 연결 - 가상체

+1

당신이 AI가 아닌 아이스브레이커를 설치할 때마다, 남은 차례 동안 그 아이스브레이커의 힘을 +2 한다.


그 친구는 혼자 있을때 좋은 녀석이지만 5,187명이나 있다면 어떨까.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov

91

2

◆사이버트루퍼 탈럿



리소스: 연결 - 가상체

+1

당신이 AI가 아닌 아이스브레이커를 설치할 때마다, 남은 차례 동안 그 아이스브레이커의 힘을 +2 한다.

그 친구는 혼자 있을때 좋은 녀석이지만 5,187명이나 있다면 어떨까.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov

91

메가프리 예선

3



1

아젠다

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 다른 메가프리 예선이 당신 혹은 상대 플레이어의 득점 영역에 있을 경우, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

이 아젠다에 호스트된 아젠다 카운터가 있다면, 이 아젠다 점수는 1 증가한다.

"승패에 연연하지 마십시오. 가장 중요한 것은 경기가 아니라 '당신의 이름이 그들의 입에 오르고 있는가?'입니다."

-탄 "니트로" 응우엔, 토레토-익스트림 팀 매니저

2019 NISEI Illus. Krembler

96

메가프리 예선

3



1

아젠다

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 다른 메가프리 예선이 당신 혹은 상대 플레이어의 득점 영역에 있을 경우, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

이 아젠다에 호스트된 아젠다 카운터가 있다면, 이 아젠다 점수는 1 증가한다.

"승패에 연연하지 마십시오. 가장 중요한 것은 경기가 아니라 '당신의 이름이 그들의 입에 오르고 있는가?'입니다."

-탄 "니트로" 응우엔, 토레토-익스트림 팀 매니저

2019 NISEI Illus. Krembler

96

메가프리 예선

3



1

아젠다

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 다른 메가프리 예선이 당신 혹은 상대 플레이어의 득점 영역에 있을 경우, 이 위에 아젠다 카운터 1개를 놓는다.

이 아젠다에 호스트된 아젠다 카운터가 있다면, 이 아젠다 점수는 1 증가한다.

"승패에 연연하지 마십시오. 가장 중요한 것은 경기가 아니라 '당신의 이름이 그들의 입에 오르고 있는가?'입니다."

-탄 "니트로" 응우엔, 토레토-익스트림 팀 매니저

2019 NISEI Illus. Krembler

96

3

라 코스타 그리드



개선: 지역 - 지저분함

원격 서버에만 설치할 수 있다.

당신의 차례가 시작될 때, 이 서버 안에 설치된 카드에 발진 토큰을 1개 놓는다.

지역은 서버당 1개로 제한된다.

뉴 앤젤레스의 몇몇 빈민가들은 너무나도 낙후돼 있었습니다. 시청은 불꽃없다 못해 창문조차 없는 클론 거주단지의 건물들을 가리켜 "첸트리피케이션"이라 일컬었습니다.

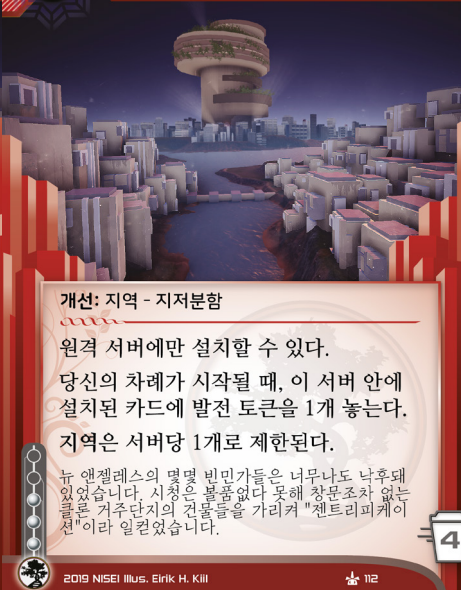
4

2019 NISEI Illus. Erik H. Kill

112

3

라 코스타 그리드



개선: 지역 - 지저분함

원격 서버에만 설치할 수 있다.

당신의 차례가 시작될 때, 이 서버 안에 설치된 카드에 발진 토큰을 1개 놓는다.

지역은 서버당 1개로 제한된다.

뉴 앤젤레스의 몇몇 빈민가들은 너무나도 낙후돼 있었습니다. 시청은 불꽃없다 못해 창문조차 없는 클론 거주단지의 건물들을 가리켜 "첸트리피케이션"이라 일컬었습니다.

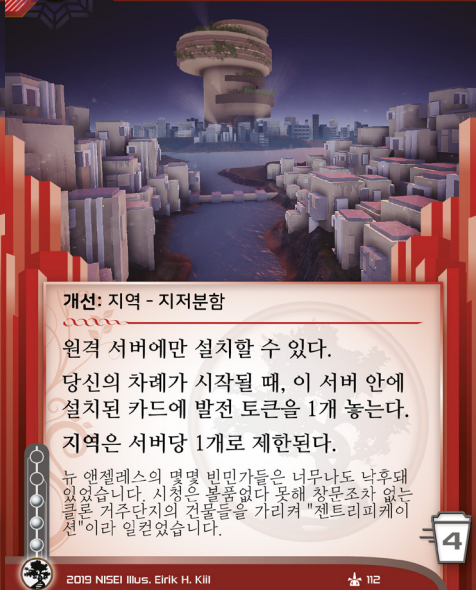
4

2019 NISEI Illus. Erik H. Kill

112

3

라 코스타 그리드



개선: 지역 - 지저분함

원격 서버에만 설치할 수 있다.

당신의 차례가 시작될 때, 이 서버 안에 설치된 카드에 발진 토큰을 1개 놓는다.

지역은 서버당 1개로 제한된다.

뉴 앤젤레스의 몇몇 빈민가들은 너무나도 낙후돼 있었습니다. 시청은 불꽃없다 못해 창문조차 없는 클론 거주단지의 건물들을 가리켜 "첸트리피케이션"이라 일컬었습니다.

4

2019 NISEI Illus. Erik H. Kill

112

1

디지털 권리 관리



운영

지난 러너의 차례에 러너가 본부(HQ)에 런을 성공했다면 발동할 수 없다.

연구개발부(R&D)에서 아젠다 1개를 찾아 공개한다. (아젠다를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 쉼는다.) 그 아젠다를 본부(HQ)에 더한다. 당신은 카드 1장을 원격 서버 안에 설치할 수 있다.

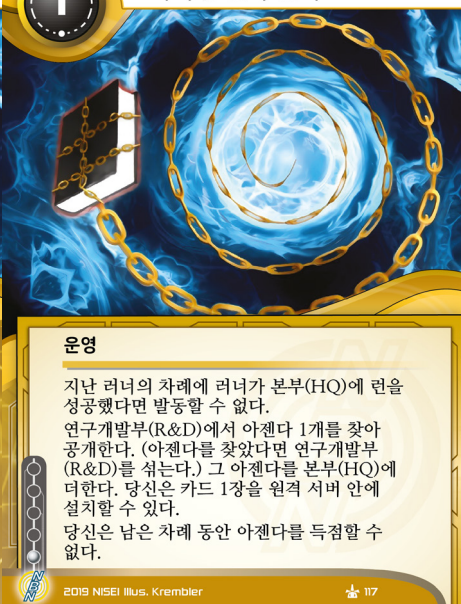
당신은 남은 차례 동안 아젠다를 득점할 수 없다.

2019 NISEI Illus. Krembler

117

1

디지털 권리 관리



운영

지난 러너의 차례에 러너가 본부(HQ)에 런을 성공했다면 발동할 수 없다.

연구개발부(R&D)에서 아젠다 1개를 찾아 공개한다. (아젠다를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 쉼는다.) 그 아젠다를 본부(HQ)에 더한다. 당신은 카드 1장을 원격 서버 안에 설치할 수 있다.

당신은 남은 차례 동안 아젠다를 득점할 수 없다.

2019 NISEI Illus. Krembler

117

1

디지털 권리 관리



운영

지난 러너의 차례에 러너가 본부(HQ)에 런을 성공했다면 발동할 수 없다.

연구개발부(R&D)에서 아젠다 1개를 찾아 공개한다. (아젠다를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 쉼는다.) 그 아젠다를 본부(HQ)에 더한다. 당신은 카드 1장을 원격 서버 안에 설치할 수 있다.

당신은 남은 차례 동안 아젠다를 득점할 수 없다.

2019 NISEI Illus. Krembler

117

