

REVOLTE

Si tu te tiens sur la plage de Manta quand le soleil se couche sur les Andes, tu peux voir un rayon scintillant s'étirer au-dessus de la silhouette des gratte-ciels. Si fin qu'il pourrait être imaginaire, mais qui s'étire toujours plus haut. Une corde dorée reliant la Terre aux cieux, le passé au futur. Effiloché par les vicissitudes des guerres corporatistes et les coups de marteau des cabales terroristes, mais rapiécé et réparé.

Entier.

Le changement est inévitable et survient sous maintes formes. Même la plus résistante des structures carbone ne peut résister indéfiniment. Les évènements du passé ont eu des conséquences. Des mesures controversées ont été imposées depuis les hautes sphères, tentant d'enfermer la société en une forme désirée par l'élite. En retour, une vague d'indignation s'est élevée d'en-dessous, permettant aux Runners de riposter de manières inédites. Alors que ces conflits font rage, l'espoir a commencé à filtrer dans New Angeles. Certains voient en la survie du Haricot magique une source de réconfort, d'autres prennent une inspiration alors que la poigne corporatiste se desserre. C'est un monde nouveau, et tout est possible.

L'avenir semble prometteur.

Imprimer ce PDF à l'échelle 100 %, sans marge additionnelle.


IDENTITÉ : Naturel

À la fin de votre tour, si vous avez accédé à au moins 1 carte ce tour, gagnez 20 et retournez cette identité.
S'il vous plaît, laissez-moi ce rêve.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

HOSHICO SHIRO

MAHOU SHOUJO

45

IDENTITÉ : Naturel

À la fin de votre tour, si vous avez accédé à au moins 1 carte ce tour, gagnez 20 et retournez cette identité.
S'il vous plaît, laissez-moi ce rêve.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

15

IDENTITÉ : Naturel

À la fin de votre tour, si vous avez accédé à au moins 1 carte ce tour, gagnez 20 et retournez cette identité.
S'il vous plaît, laissez-moi ce rêve.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

15


IDENTITÉ : Digital

Au début de votre tour, piochez 1 carte et perdez 10.
À la fin de votre tour, si vous n'avez pas accédé à au moins 1 carte ce tour, retournez cette identité.
Je vais être une héroïne à ma manière.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66

IDENTITÉ : Digital

Au début de votre tour, piochez 1 carte et perdez 10.
À la fin de votre tour, si vous n'avez pas accédé à au moins 1 carte ce tour, retournez cette identité.
Je vais être une héroïne à ma manière.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66

IDENTITÉ : Digital

Au début de votre tour, piochez 1 carte et perdez 10.
À la fin de votre tour, si vous n'avez pas accédé à au moins 1 carte ce tour, retournez cette identité.
Je vais être une héroïne à ma manière.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66


ÉVÉNEMENT

Défaussez 3 cartes de votre main comme coût supplémentaire pour jouer cet événement.

Piochez 3 cartes et gagnez 30.

C'est parti pour L'ÉMEUTE.


ÉVÉNEMENT

Défaussez 3 cartes de votre main comme coût supplémentaire pour jouer cet événement.

Piochez 3 cartes et gagnez 30.

C'est parti pour L'ÉMEUTE.


ÉVÉNEMENT

Défaussez 3 cartes de votre main comme coût supplémentaire pour jouer cet événement.

Piochez 3 cartes et gagnez 30.

C'est parti pour L'ÉMEUTE.



◆ TALISMAN DIABOLIQUE

MATÉRIEL : Puce

À chaque fois que vous rencontrez une glace, vous pouvez retirer ce matériel de la partie. Si vous le faites, cette glace a -6 en force pour le reste de ce piratage.

Une petite boîte toute simple, débordant de tentation.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 68

◆ TALISMAN DIABOLIQUE

MATÉRIEL : Puce

À chaque fois que vous rencontrez une glace, vous pouvez retirer ce matériel de la partie. Si vous le faites, cette glace a -6 en force pour le reste de ce piratage.

Une petite boîte toute simple, débordant de tentation.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 68

◆ TALISMAN DIABOLIQUE

MATÉRIEL : Puce

À chaque fois que vous rencontrez une glace, vous pouvez retirer ce matériel de la partie. Si vous le faites, cette glace a -6 en force pour le reste de ce piratage.

Une petite boîte toute simple, débordant de tentation.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 68

GACHAPON

MATÉRIEL : Puce

:M Mettez de côté les 6 cartes du dessus de votre pile. Vous pouvez installer 1 programme ou 1 ressource virtuel parmi les cartes mises de côté en payant 20 de moins. Mélangez 3 des cartes restantes dans votre pile, puis retirez le reste de la partie.

Gagnez un nouvel ami aujourd'hui !

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 69

GACHAPON

MATÉRIEL : Puce

:M Mettez de côté les 6 cartes du dessus de votre pile. Vous pouvez installer 1 programme ou 1 ressource virtuel parmi les cartes mises de côté en payant 20 de moins. Mélangez 3 des cartes restantes dans votre pile, puis retirez le reste de la partie.

Gagnez un nouvel ami aujourd'hui !

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 69

GACHAPON

MATÉRIEL : Puce

:M Mettez de côté les 6 cartes du dessus de votre pile. Vous pouvez installer 1 programme ou 1 ressource virtuel parmi les cartes mises de côté en payant 20 de moins. Mélangez 3 des cartes restantes dans votre pile, puis retirez le reste de la partie.

Gagnez un nouvel ami aujourd'hui !

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 69

◆ KEIKO

MATÉRIEL : Console - Compagnon

+2

La première fois chaque tour que vous dépensez des crédits d'une carte **compagnon**, ou que vous en installez une, gagnez 1Q.

Maximum 1 **console** en jeu.

...et les amis vous gardent près d'eux. Je jure de toujours rester auprès de ma princesse.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 70

◆ KEIKO

MATÉRIEL : Console - Compagnon

+2

La première fois chaque tour que vous dépensez des crédits d'une carte **compagnon**, ou que vous en installez une, gagnez 1Q.

Maximum 1 **console** en jeu.

...et les amis vous gardent près d'eux. Je jure de toujours rester auprès de ma princesse.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 70

◆ KEIKO

MATÉRIEL : Console - Compagnon

+2

La première fois chaque tour que vous dépensez des crédits d'une carte **compagnon**, ou que vous en installez une, gagnez 1Q.

Maximum 1 **console** en jeu.

...et les amis vous gardent près d'eux. Je jure de toujours rester auprès de ma princesse.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 70

ODORE



PROGRAMME : Brise-glace - Tueur

20 : Neutralisez n'importe quel nombre de routines sentinelles.
00 : Neutralisez une routine sentinelle. N'utilisez cette capacité que si vous avez au moins 3 ressources **virtuel** installées.
30 : +3 en force.

Danse, et oublie le temps qui passe !

0 2019 NISEI Illus. Krembler 71

ODORE



PROGRAMME : Brise-glace - Tueur

20 : Neutralisez n'importe quel nombre de routines sentinelles.
00 : Neutralisez une routine sentinelle. N'utilisez cette capacité que si vous avez au moins 3 ressources **virtuel** installées.
30 : +3 en force.

Danse, et oublie le temps qui passe !

0 2019 NISEI Illus. Krembler 71

ODORE



PROGRAMME : Brise-glace - Tueur

20 : Neutralisez n'importe quel nombre de routines sentinelles.
00 : Neutralisez une routine sentinelle. N'utilisez cette capacité que si vous avez au moins 3 ressources **virtuel** installées.
30 : +3 en force.

Danse, et oublie le temps qui passe !

0 2019 NISEI Illus. Krembler 71

◆MAEMI LA MYSTIQUE



RESSOURCE : Compagnon - Virtuel

Au début de votre tour ou lorsque vous volez un projet, placez 10 sur cette ressource.
Dépensez les crédits hébergés pour jouer des événements.
À la fin de votre tour, s'il y a 3 crédits hébergés ou plus, vous devez effacer 1 carte au hasard de votre main ou effacer cette ressource.

Les amis vous remontent le moral.

1 2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt 72

◆MAEMI LA MYSTIQUE



RESSOURCE : Compagnon - Virtuel

Au début de votre tour ou lorsque vous volez un projet, placez 10 sur cette ressource.
Dépensez les crédits hébergés pour jouer des événements.
À la fin de votre tour, s'il y a 3 crédits hébergés ou plus, vous devez effacer 1 carte au hasard de votre main ou effacer cette ressource.

Les amis vous remontent le moral.

1 2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt 72

◆MAEMI LA MYSTIQUE



RESSOURCE : Compagnon - Virtuel

Au début de votre tour ou lorsque vous volez un projet, placez 10 sur cette ressource.
Dépensez les crédits hébergés pour jouer des événements.
À la fin de votre tour, s'il y a 3 crédits hébergés ou plus, vous devez effacer 1 carte au hasard de votre main ou effacer cette ressource.

Les amis vous remontent le moral.

1 2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt 72

◆POEMU LE PALADIN



RESSOURCE : Compagnon - Virtuel

Au début de votre tour ou lorsque vous volez un projet, placez 10 sur cette ressource.
Dépensez les crédits hébergés pour installer des cartes non-relation.
À la fin de votre tour, s'il y a au moins 3 crédits hébergés, vous devez effacer une de vos cartes installées.

Les amis protègent vos passions.

1 2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt 73

◆POEMU LE PALADIN



RESSOURCE : Compagnon - Virtuel

Au début de votre tour ou lorsque vous volez un projet, placez 10 sur cette ressource.
Dépensez les crédits hébergés pour installer des cartes non-relation.
À la fin de votre tour, s'il y a au moins 3 crédits hébergés, vous devez effacer une de vos cartes installées.

Les amis protègent vos passions.

1 2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt 73

◆POEMU LE PALADIN

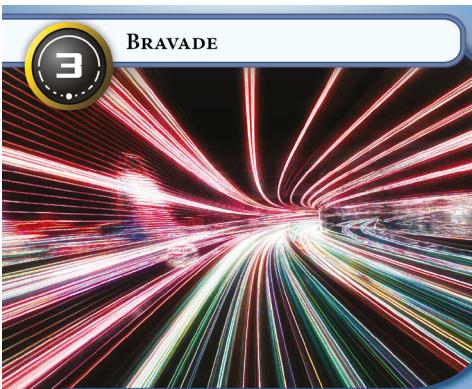


RESSOURCE : Compagnon - Virtuel

Au début de votre tour ou lorsque vous volez un projet, placez 10 sur cette ressource.
Dépensez les crédits hébergés pour installer des cartes non-relation.
À la fin de votre tour, s'il y a au moins 3 crédits hébergés, vous devez effacer une de vos cartes installées.

Les amis protègent vos passions.

1 2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt 73



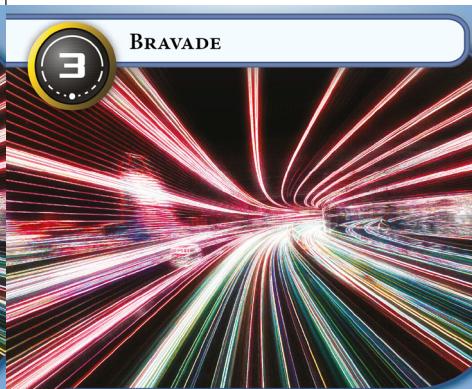
EVÈNEMENT : Piratage

Lancez un piratage sur un serveur protégé par au moins une glace. À la fin de ce piratage, gagnez 60, plus 10 pour chaque glace que vous avez passée pendant ce piratage.

« Tiens mon verre, je me lance. » —Red Comyn

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

74



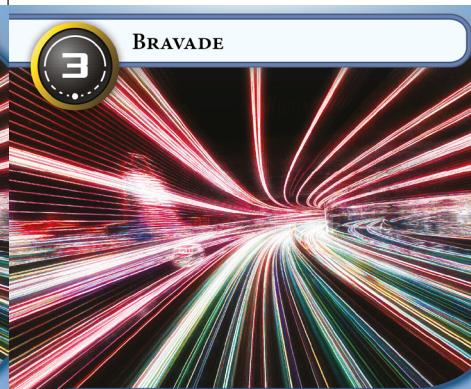
EVÈNEMENT : Piratage

Lancez un piratage sur un serveur protégé par au moins une glace. À la fin de ce piratage, gagnez 60, plus 10 pour chaque glace que vous avez passée pendant ce piratage.

« Tiens mon verre, je me lance. » —Red Comyn

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

74



EVÈNEMENT : Piratage

Lancez un piratage sur un serveur protégé par au moins une glace. À la fin de ce piratage, gagnez 60, plus 10 pour chaque glace que vous avez passée pendant ce piratage.

« Tiens mon verre, je me lance. » —Red Comyn

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

74



◆ BOOMERANG

MATÉRIEL

Lorsque vous installez ce matériel, choisissez une glace installée. N'utilisez ce matériel que pendant une rencontre avec cette glace.

↓ Neutralisez jusqu'à 2 routines d'une glace. À la fin de ce piratage, s'il était réussi, vous pouvez mélanger un exemplaire de Boomerang de votre tas dans votre pile.

Retour à l'envoyer.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

75



◆ BOOMERANG

MATÉRIEL

Lorsque vous installez ce matériel, choisissez une glace installée. N'utilisez ce matériel que pendant une rencontre avec cette glace.

↓ Neutralisez jusqu'à 2 routines d'une glace. À la fin de ce piratage, s'il était réussi, vous pouvez mélanger un exemplaire de Boomerang de votre tas dans votre pile.

Retour à l'envoyer.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

75



◆ BOOMERANG

MATÉRIEL

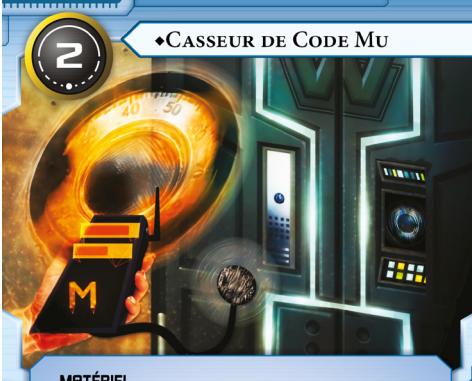
Lorsque vous installez ce matériel, choisissez une glace installée. N'utilisez ce matériel que pendant une rencontre avec cette glace.

↓ Neutralisez jusqu'à 2 routines d'une glace. À la fin de ce piratage, s'il était réussi, vous pouvez mélanger un exemplaire de Boomerang de votre tas dans votre pile.

Retour à l'envoyer.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

75



◆ CASSEUR DE CODE MU

MATÉRIEL

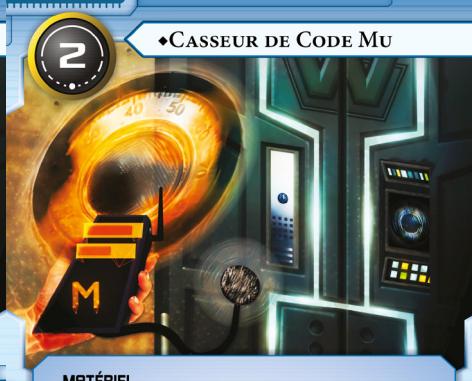
N'utilisez ce matériel qu'en dépensant des crédits de cartes furtif.

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur le QG, vous pouvez payer 10 pour accéder à une carte supplémentaire du QG.

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur R&D, vous pouvez payer 20 pour accéder à une carte supplémentaire de R&D.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

76



◆ CASSEUR DE CODE MU

MATÉRIEL

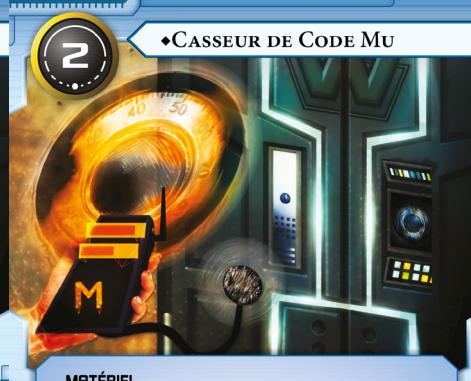
N'utilisez ce matériel qu'en dépensant des crédits de cartes furtif.

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur le QG, vous pouvez payer 10 pour accéder à une carte supplémentaire du QG.

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur R&D, vous pouvez payer 20 pour accéder à une carte supplémentaire de R&D.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

76



◆ CASSEUR DE CODE MU

MATÉRIEL

N'utilisez ce matériel qu'en dépensant des crédits de cartes furtif.

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur le QG, vous pouvez payer 10 pour accéder à une carte supplémentaire du QG.

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur R&D, vous pouvez payer 20 pour accéder à une carte supplémentaire de R&D.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

76

◆ BOUCLE PRONOSTIQUE Q

1

MATÉRIEL : Puce

La première fois chaque tour qu'un piratage commence, vous pouvez regarder les 2 cartes du dessus de votre pile.

10 : Révez la carte du dessus de votre pile. Vous pouvez installer cette carte si c'est un programme ou un matériel. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

« Surgonfle une pile de superposition et un code optimal générera un raccourci négentropique. »
« Haha, comme quand on met trop d'air dans un ballon ?! »

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

◆ BOUCLE PRONOSTIQUE Q

1

MATÉRIEL : Puce

La première fois chaque tour qu'un piratage commence, vous pouvez regarder les 2 cartes du dessus de votre pile.

10 : Révez la carte du dessus de votre pile. Vous pouvez installer cette carte si c'est un programme ou un matériel. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

« Surgonfle une pile de superposition et un code optimal générera un raccourci négentropique. »
« Haha, comme quand on met trop d'air dans un ballon ?! »

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

◆ BOUCLE PRONOSTIQUE Q

1

MATÉRIEL : Puce

La première fois chaque tour qu'un piratage commence, vous pouvez regarder les 2 cartes du dessus de votre pile.

10 : Révez la carte du dessus de votre pile. Vous pouvez installer cette carte si c'est un programme ou un matériel. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

« Surgonfle une pile de superposition et un code optimal générera un raccourci négentropique. »
« Haha, comme quand on met trop d'air dans un ballon ?! »

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

◆ VÉLOCE

2

MATÉRIEL : Console - Véhicule

+1□

La première fois chaque tour que vous jouez un évènement **piratage**, gagnez 0. Maximum 1 **console** en jeu.

« C'est bien connu, les rouges vont plus vite. »
—Ken « Express » Tenma

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

◆ VÉLOCE

2

MATÉRIEL : Console - Véhicule

+1□

La première fois chaque tour que vous jouez un évènement **piratage**, gagnez 0. Maximum 1 **console** en jeu.

« C'est bien connu, les rouges vont plus vite. »
—Ken « Express » Tenma

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

◆ VÉLOCE

2

MATÉRIEL : Console - Véhicule

+1□

La première fois chaque tour que vous jouez un évènement **piratage**, gagnez 0. Maximum 1 **console** en jeu.

« C'est bien connu, les rouges vont plus vite. »
—Ken « Express » Tenma

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

4

RÉMANENCE

1

PROGRAMME : Brise-glace - Tueur

À chaque fois que vous rencontrez une **sentinelle**, vous pouvez payer 20 pour l'ignorer. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour et seulement en dépensant des crédits de cartes furtif.

10 : Neutralisez jusqu'à 2 routines **sentinelle**.

10 : +2 en force. N'utilisez cette capacité qu'en dépensant un crédit d'une carte furtif.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

4

RÉMANENCE

1

PROGRAMME : Brise-glace - Tueur

À chaque fois que vous rencontrez une **sentinelle**, vous pouvez payer 20 pour l'ignorer. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour et seulement en dépensant des crédits de cartes furtif.

10 : Neutralisez jusqu'à 2 routines **sentinelle**.

10 : +2 en force. N'utilisez cette capacité qu'en dépensant un crédit d'une carte furtif.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

4

RÉMANENCE

1

PROGRAMME : Brise-glace - Tueur

À chaque fois que vous rencontrez une **sentinelle**, vous pouvez payer 20 pour l'ignorer. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour et seulement en dépensant des crédits de cartes furtif.

10 : Neutralisez jusqu'à 2 routines **sentinelle**.

10 : +2 en force. N'utilisez cette capacité qu'en dépensant un crédit d'une carte furtif.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

MAKLER

5

1

PROGRAMME : Brise-glace - Fragmenteur

20 : Neutralisez jusqu'à 2 routines barrière.

20 : +2 en force.

La première fois chaque tour que vous neutralisez toutes les routines d'une glace que vous rencontrez en utilisant seulement ce programme, gagnez 10.

« C'est beau une dette... une fois remboursée. »
—« Baklan » Bochkin

2

2019 NISEI Illus. Krembler

80

BOÎTE À OUTILS PÉNOMBRALE

2

RESSOURCE : Furtif - Virtuel

Cette carte coûte 20 de moins à installer si vous avez réussi un piratage sur le QG ce tour. Quand vous installez cette ressource, chargez 40 sur elle. Quand elle est vide, effacez-la. Dépensez les crédits hébergés pendant les piratages.

Les marchés du Shadow Net sont à ce point vénérables, qu'ils ne diffèrent des plateformes légales que par les produits qu'ils offrent.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

81

♦L'ARRIÈRE-SALLE

1

RESSOURCE : Crime - Lieu

La première fois chaque tour que vous utilisez un matériel pendant un piratage, placez un pion pouvoir sur cette ressource.

®, retirez cette ressource de la partie :
Mélangez jusqu'à X cartes avec des capacités de votre tas dans votre pile. X est égal au double du nombre de pions pouvoir hébergés.

« Du bric-à-brac plus des acheteurs non avertis, ça fait du bénéf. » —Az McCaffrey

5

1

PROGRAMME : Brise-glace - Fragmenteur

20 : Neutralisez jusqu'à 2 routines barrière.

20 : +2 en force.

La première fois chaque tour que vous neutralisez toutes les routines d'une glace que vous rencontrez en utilisant seulement ce programme, gagnez 10.

« C'est beau une dette... une fois remboursée. »
—« Baklan » Bochkin

2

2019 NISEI Illus. Krembler

80

BOÎTE À OUTILS PÉNOMBRALE

2

RESSOURCE : Furtif - Virtuel

Cette carte coûte 20 de moins à installer si vous avez réussi un piratage sur le QG ce tour. Quand vous installez cette ressource, chargez 40 sur elle. Quand elle est vide, effacez-la. Dépensez les crédits hébergés pendant les piratages.

Les marchés du Shadow Net sont à ce point vénérables, qu'ils ne diffèrent des plateformes légales que par les produits qu'ils offrent.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

81

♦L'ARRIÈRE-SALLE

1

RESSOURCE : Crime - Lieu

La première fois chaque tour que vous utilisez un matériel pendant un piratage, placez un pion pouvoir sur cette ressource.

®, retirez cette ressource de la partie :
Mélangez jusqu'à X cartes avec des capacités de votre tas dans votre pile. X est égal au double du nombre de pions pouvoir hébergés.

« Du bric-à-brac plus des acheteurs non avertis, ça fait du bénéf. » —Az McCaffrey

5

1

PROGRAMME : Brise-glace - Fragmenteur

20 : Neutralisez jusqu'à 2 routines barrière.

20 : +2 en force.

La première fois chaque tour que vous neutralisez toutes les routines d'une glace que vous rencontrez en utilisant seulement ce programme, gagnez 10.

« C'est beau une dette... une fois remboursée. »
—« Baklan » Bochkin

2

2019 NISEI Illus. Krembler

80

BOÎTE À OUTILS PÉNOMBRALE

2

RESSOURCE : Furtif - Virtuel

Cette carte coûte 20 de moins à installer si vous avez réussi un piratage sur le QG ce tour. Quand vous installez cette ressource, chargez 40 sur elle. Quand elle est vide, effacez-la. Dépensez les crédits hébergés pendant les piratages.

Les marchés du Shadow Net sont à ce point vénérables, qu'ils ne diffèrent des plateformes légales que par les produits qu'ils offrent.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

81

♦L'ARRIÈRE-SALLE

1

RESSOURCE : Crime - Lieu

La première fois chaque tour que vous utilisez un matériel pendant un piratage, placez un pion pouvoir sur cette ressource.

®, retirez cette ressource de la partie :
Mélangez jusqu'à X cartes avec des capacités de votre tas dans votre pile. X est égal au double du nombre de pions pouvoir hébergés.

« Du bric-à-brac plus des acheteurs non avertis, ça fait du bénéf. » —Az McCaffrey

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

82

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

82

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

82

THÉRAPIE AR HARMONIE

2

ÉVÉNEMENT

Cherchez jusqu'à 5 cartes avec des noms différents dans votre tas. Mélangez ces cartes dans votre pile. Retirez cette carte du jeu au lieu de l'effacer.

Inspirez et visualisez votre lieu idéal. Expirez. Il est calme et sûr et vos meilleurs souvenirs sont ici. Inspirez. Très bien. Le scan du cortex est terminé. Expirez et ouvrez les yeux...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler

THÉRAPIE AR HARMONIE

2

ÉVÉNEMENT

Cherchez jusqu'à 5 cartes avec des noms différents dans votre tas. Mélangez ces cartes dans votre pile. Retirez cette carte du jeu au lieu de l'effacer.

Inspirez et visualisez votre lieu idéal. Expirez. Il est calme et sûr et vos meilleurs souvenirs sont ici. Inspirez. Très bien. Le scan du cortex est terminé. Expirez et ouvrez les yeux...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler

THÉRAPIE AR HARMONIE

2

ÉVÉNEMENT

Cherchez jusqu'à 5 cartes avec des noms différents dans votre tas. Mélangez ces cartes dans votre pile. Retirez cette carte du jeu au lieu de l'effacer.

Inspirez et visualisez votre lieu idéal. Expirez. Il est calme et sûr et vos meilleurs souvenirs sont ici. Inspirez. Très bien. Le scan du cortex est terminé. Expirez et ouvrez les yeux...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler

ANICCAM

3

MATÉRIEL : Console

+1□

La première fois chaque tour qu'un événement est effacé (*depuis n'importe quel emplacement*), piochez une carte.

Maximum 1 console en jeu.

Les objets ne sont que des modulations dans un cycle continu d'énergie—de brefs et illusoires échos de l'Ego.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

ANICCAM

3

MATÉRIEL : Console

+1□

La première fois chaque tour qu'un événement est effacé (*depuis n'importe quel emplacement*), piochez une carte.

Maximum 1 console en jeu.

Les objets ne sont que des modulations dans un cycle continu d'énergie—de brefs et illusoires échos de l'Ego.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

ANICCAM

3

MATÉRIEL : Console

+1□

La première fois chaque tour qu'un événement est effacé (*depuis n'importe quel emplacement*), piochez une carte.

Maximum 1 console en jeu.

Les objets ne sont que des modulations dans un cycle continu d'énergie—de brefs et illusoires échos de l'Ego.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

PUCE SIMUL

1

MATÉRIEL : Puce

Si aucun programme installé n'a été effacé ce tour, vous devez effacer un programme installé comme coût supplémentaire pour utiliser ce matériel.

Installez 1 programme de votre tas en payant 30 de moins.

« Je pourrais laisser mon code développer quelque chose de nouveau, mais parfois je veux juste me rappeler de la solution d'hier. » —Lane

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

PUCE SIMUL

1

MATÉRIEL : Puce

Si aucun programme installé n'a été effacé ce tour, vous devez effacer un programme installé comme coût supplémentaire pour utiliser ce matériel.

Installez 1 programme de votre tas en payant 30 de moins.

« Je pourrais laisser mon code développer quelque chose de nouveau, mais parfois je veux juste me rappeler de la solution d'hier. » —Lane

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

PUCE SIMUL

1

MATÉRIEL : Puce

Si aucun programme installé n'a été effacé ce tour, vous devez effacer un programme installé comme coût supplémentaire pour utiliser ce matériel.

Installez 1 programme de votre tas en payant 30 de moins.

« Je pourrais laisser mon code développer quelque chose de nouveau, mais parfois je veux juste me rappeler de la solution d'hier. » —Lane

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova



CORDYCEPS

3

1

PROGRAMME : Virus

Lorsque vous installez ce programme, placez 2 pions virus sur lui.

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur un serveur central, vous pouvez retirer 1 pion virus hébergé pour échanger une glace protégeant ce serveur avec une autre glace installée. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

20 : Neutralisez jusqu'à 2 routines verrou.

10 : +1 en force.

Trouve la vérité non dans l'observation, mais dans la démonstration.

2

PROGRAMME : Brise-glace - Décodeur

Lorsque vous installez ce programme, il gagne pour le reste du tour « 00 : Neutralisez une routine verrou. »

20 : Neutralisez jusqu'à 2 routines verrou.

10 : +1 en force.

Trouve la vérité non dans l'observation, mais dans la démonstration.

2

PROGRAMME : Manteau

1

Dépensez les crédits hébergés pour utiliser des matériels ou des programmes.

« L'invisibilité me rendit possible de les atteindre, mais impossible d'en jurer, une fois obtenues. »
—H.G. Wells, L'Homme Invisible

2019 NISEI Illus. Krembler/BZ Cohen 86



CORDYCEPS

3

1

PROGRAMME : Virus

Lorsque vous installez ce programme, placez 2 pions virus sur lui.

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur un serveur central, vous pouvez retirer 1 pion virus hébergé pour échanger une glace protégeant ce serveur avec une autre glace installée. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

20 : Neutralisez jusqu'à 2 routines verrou.

10 : +1 en force.

Trouve la vérité non dans l'observation, mais dans la démonstration.

2

PROGRAMME : Brise-glace - Décodeur

Lorsque vous installez ce programme, il gagne pour le reste du tour « 00 : Neutralisez une routine verrou. »

20 : Neutralisez jusqu'à 2 routines verrou.

10 : +1 en force.

Trouve la vérité non dans l'observation, mais dans la démonstration.

2

PROGRAMME : Manteau

1

Dépensez les crédits hébergés pour utiliser des matériels ou des programmes.

« L'invisibilité me rendit possible de les atteindre, mais impossible d'en jurer, une fois obtenues. »
—H.G. Wells, L'Homme Invisible

2019 NISEI Illus. Krembler/BZ Cohen 86



CORDYCEPS

3

1

PROGRAMME : Virus

Lorsque vous installez ce programme, placez 2 pions virus sur lui.

À chaque fois que vous réussissez un piratage sur un serveur central, vous pouvez retirer 1 pion virus hébergé pour échanger une glace protégeant ce serveur avec une autre glace installée. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

20 : Neutralisez jusqu'à 2 routines verrou.

10 : +1 en force.

Trouve la vérité non dans l'observation, mais dans la démonstration.

2

PROGRAMME : Brise-glace - Décodeur

Lorsque vous installez ce programme, il gagne pour le reste du tour « 00 : Neutralisez une routine verrou. »

20 : Neutralisez jusqu'à 2 routines verrou.

10 : +1 en force.

Trouve la vérité non dans l'observation, mais dans la démonstration.

2

PROGRAMME : Manteau

1

Dépensez les crédits hébergés pour utiliser des matériels ou des programmes.

« L'invisibilité me rendit possible de les atteindre, mais impossible d'en jurer, une fois obtenues. »
—H.G. Wells, L'Homme Invisible

2019 NISEI Illus. Krembler/BZ Cohen 86

PENROSE



PROGRAMME : Brise-glace - Décodeur - Fragmenteur

Lorsque vous installez ce programme, il gagne pour le reste du tour « 10 : Neutralisez une routine barrière. »

10 : Neutralisez une routine verrou.

10 : +3 en force. N'utilisez cette capacité qu'en utilisant un crédit d'une carte furtif.

Considérez le problème sous un autre angle.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

PENROSE



PROGRAMME : Brise-glace - Décodeur - Fragmenteur

Lorsque vous installez ce programme, il gagne pour le reste du tour « 10 : Neutralisez une routine barrière. »

10 : Neutralisez une routine verrou.

10 : +3 en force. N'utilisez cette capacité qu'en utilisant un crédit d'une carte furtif.

Considérez le problème sous un autre angle.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

PENROSE



PROGRAMME : Brise-glace - Décodeur - Fragmenteur

Lorsque vous installez ce programme, il gagne pour le reste du tour « 10 : Neutralisez une routine barrière. »

10 : Neutralisez une routine verrou.

10 : +3 en force. N'utilisez cette capacité qu'en utilisant un crédit d'une carte furtif.

Considérez le problème sous un autre angle.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

CODE AUTO-MODIFIABLE



PROGRAMME

20, 1 : Cherchez un programme dans votre pile. Installez-le.

Réfléchissez à ceci : l'outil le plus célèbre du cyber-terrorisme en est un qui, isolément, ne fait rien.

2

2019 NISEI Illus. Chiara Blancheri

CODE AUTO-MODIFIABLE



PROGRAMME

20, 1 : Cherchez un programme dans votre pile. Installez-le.

Réfléchissez à ceci : l'outil le plus célèbre du cyber-terrorisme en est un qui, isolément, ne fait rien.

2

2019 NISEI Illus. Chiara Blancheri

CODE AUTO-MODIFIABLE



PROGRAMME

20, 1 : Cherchez un programme dans votre pile. Installez-le.

Réfléchissez à ceci : l'outil le plus célèbre du cyber-terrorisme en est un qui, isolément, ne fait rien.

2

2019 NISEI Illus. Chiara Blancheri

◆TALUT LE CYBERSOLDAT



RESSOURCE : Relation - Virtuel

+1

À chaque fois que vous installez un brise-glace non-IA, ce brise-glace gagne +2 de force pour le reste du tour.

Il est plutôt sympa, mais pas quand il y en a 5187 comme lui.

2

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov

◆TALUT LE CYBERSOLDAT



RESSOURCE : Relation - Virtuel

+1

À chaque fois que vous installez un brise-glace non-IA, ce brise-glace gagne +2 de force pour le reste du tour.

Il est plutôt sympa, mais pas quand il y en a 5187 comme lui.

2

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov

◆TALUT LE CYBERSOLDAT



RESSOURCE : Relation - Virtuel

+1

À chaque fois que vous installez un brise-glace non-IA, ce brise-glace gagne +2 de force pour le reste du tour.

Il est plutôt sympa, mais pas quand il y en a 5187 comme lui.

2

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov



RESSOURCE : Lieu - Douteux

∅ : Hébergez 1 programme ou matériel de votre main sur cette ressource.

10 : Installez 1 carte hébergée. La première carte que vous installez de cette façon à chacun de vos tours coûte 10 de moins à installer pour chacune de vos (**♦**) relation unique installée.

Carte créée par le Champion Eternal 2018
Oguz Han Asnaz

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger

92

RESSOURCE : Lieu - Douteux

∅ : Hébergez 1 programme ou matériel de votre main sur cette ressource.

10 : Installez 1 carte hébergée. La première carte que vous installez de cette façon à chacun de vos tours coûte 10 de moins à installer pour chacune de vos (**♦**) relation unique installée.

Carte créée par le Champion Eternal 2018
Oguz Han Asnaz

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger

92



MATÉRIEL

La première fois chaque tour que 1 carte ou plus est effacée de votre main ou de votre pile, vous pouvez ajouter 1 de ces cartes au-dessous de votre pile.

Retirez ce matériel de la partie : Ajoutez 1 carte de votre tas au-dessus de votre pile.

« Le moi futur a besoin de ces 60 pétaoctets de vidéos de chats. » —Princess Space Kitten

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

93

MATÉRIEL

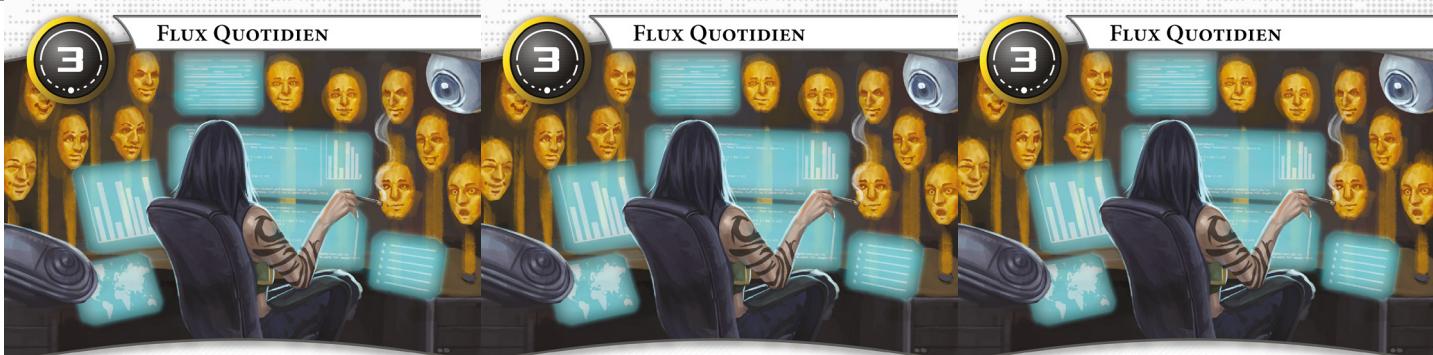
La première fois chaque tour que 1 carte ou plus est effacée de votre main ou de votre pile, vous pouvez ajouter 1 de ces cartes au-dessous de votre pile.

Retirez ce matériel de la partie : Ajoutez 1 carte de votre tas au-dessus de votre pile.

« Le moi futur a besoin de ces 60 pétaoctets de vidéos de chats. » —Princess Space Kitten

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

93



RESSOURCE

Lorsque vous installez cette ressource, chargez 8 \bullet sur elle. Quand elle est vide, effacez-la.

Au début de votre tour, prenez 2 \bullet de cette ressource.

Pour porter un autre coup à la corporatocratie demain soir, n'oubliez pas de liker et de vous abonner !

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

94

RESSOURCE

Lorsque vous installez cette ressource, chargez 8 \bullet sur elle. Quand elle est vide, effacez-la.

Au début de votre tour, prenez 2 \bullet de cette ressource.

Pour porter un autre coup à la corporatocratie demain soir, n'oubliez pas de liker et de vous abonner !

RESSOURCE

Lorsque vous installez cette ressource, chargez 8 \bullet sur elle. Quand elle est vide, effacez-la.

Au début de votre tour, prenez 2 \bullet de cette ressource.

Pour porter un autre coup à la corporatocratie demain soir, n'oubliez pas de liker et de vous abonner !

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

94



RESSOURCE : Virtuel

La première fois chaque tour que vous réussissez un piratage, piochez 1 carte. Si vous avez au moins 2♦ ou que votre identité est **digital**, gagnez également 1♦.

Ai-je rêvé cette danse à travers l'espace virtuel, ou est-ce ce programme qui à présent rêve de chair ?

RESSOURCE : Virtuel

La première fois chaque tour que vous réussissez un piratage, piochez 1 carte. Si vous avez au moins 2♦ ou que votre identité est **digital**, gagnez également 1♦.

Ai-je rêvé cette danse à travers l'espace virtuel, ou est-ce ce programme qui à présent rêve de chair ?

La première fois chaque tour que vous réussissez un piratage, piochez 1 carte. Si vous avez au moins 2♦ ou que votre identité est **digital**, gagnez également 1♦.

Ai-je rêvé cette danse à travers l'espace virtuel, ou est-ce ce programme qui à présent rêve de chair ?

2019 NISEI Illus. Janet Brüsselbach 95

2019 NISEI Illus. Janet Brüsselbach 95

2019 NISEI Illus. Janet Brüsselbach 95

QUALIFICATIONS DU MEGAPRIX

3

QUALIFICATIONS DU MEGAPRIX

3

QUALIFICATIONS DU MEGAPRIX

3

1

1

1

PROJET

S'il y a un autre exemplaire de Qualifications du Megaprix dans une zone de score (Runner ou Corpo) lorsque vous finalisez cet projet, placez 1 pion projet sur ce projet.

Ce projet vaut 1 point de plus lorsqu'il a un pion projet hébergé.

« Gagnez à Fond ou Perdez à Fond. Tout ce qui compte c'est qu'on parle de vous et pas de la concurrence. »

—Tan « Nitro » Nguyen, Manager de l'Équipe Toretto-Extreme

PROJET

S'il y a un autre exemplaire de Qualifications du Megaprix dans une zone de score (Runner ou Corpo) lorsque vous finalisez cet projet, placez 1 pion projet sur ce projet.

Ce projet vaut 1 point de plus lorsqu'il a un pion projet hébergé.

« Gagnez à Fond ou Perdez à Fond. Tout ce qui compte c'est qu'on parle de vous et pas de la concurrence. »

—Tan « Nitro » Nguyen, Manager de l'Équipe Toretto-Extreme

PROJET

S'il y a un autre exemplaire de Qualifications du Megaprix dans une zone de score (Runner ou Corpo) lorsque vous finalisez cet projet, placez 1 pion projet sur ce projet.

Ce projet vaut 1 point de plus lorsqu'il a un pion projet hébergé.

« Gagnez à Fond ou Perdez à Fond. Tout ce qui compte c'est qu'on parle de vous et pas de la concurrence. »

—Tan « Nitro » Nguyen, Manager de l'Équipe Toretto-Extreme

HB 2019 NISEI Illus. Krembler 96

HB 2019 NISEI Illus. Krembler 96

HB 2019 NISEI Illus. Krembler 96

PROJET VACHERON

5

PROJET VACHERON

5

PROJET VACHERON

5

3

3

3

PROJET : Recherche

▼ Quand ce projet devrait être ajouté à la zone de score de la ou du Runner à partir de n'importe quel endroit excepté les Archives, ajoutez le à la zone de score de la ou du runner avec 4 pions projet hébergés à la place.

Quand ce projet est dans la zone de score de la ou du Runner avec 1 pion projet hébergé ou plus, il vaut 0 point de projet et gagne « Au début du tour de la ou du runner, retirez 1 pion projet hébergé. »

PROJET : Recherche

▼ Quand ce projet devrait être ajouté à la zone de score de la ou du Runner à partir de n'importe quel endroit excepté les Archives, ajoutez le à la zone de score de la ou du runner avec 4 pions projet hébergés à la place.

Quand ce projet est dans la zone de score de la ou du Runner avec 1 pion projet hébergé ou plus, il vaut 0 point de projet et gagne « Au début du tour de la ou du runner, retirez 1 pion projet hébergé. »

PROJET : Recherche

▼ Quand ce projet devrait être ajouté à la zone de score de la ou du Runner à partir de n'importe quel endroit excepté les Archives, ajoutez le à la zone de score de la ou du runner avec 4 pions projet hébergés à la place.

Quand ce projet est dans la zone de score de la ou du Runner avec 1 pion projet hébergé ou plus, il vaut 0 point de projet et gagne « Au début du tour de la ou du runner, retirez 1 pion projet hébergé. »

HB 2019 NISEI Illus. Patrick Burk 97

97

HB 2019 NISEI Illus. Patrick Burk 97

97

HB 2019 NISEI Illus. Patrick Burk 97

97

3 ♦ Bass CH1R1B0G4

AVOIR : Bioroïde

∅, ♠ : Gagnez ∅∅.

Le Coordinateur est toujours calme, toujours souriant, et toujours tolérant. Un employé qui connaît ses compétences, connaît son rôle, et connaît sa place. Aucun maître n'a besoin de regarder dans ses yeux de plastique et de craindre les flammes de la révolution, ou le séisme d'une classe oubliée qui finalement s'exprime.

...mais qui lui a dit de porter ce chapeau ?

4

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 98

3 ♦ Bass CH1R1B0G4

AVOIR : Bioroïde

∅, ♠ : Gagnez ∅∅.

Le Coordinateur est toujours calme, toujours souriant, et toujours tolérant. Un employé qui connaît ses compétences, connaît son rôle, et connaît sa place. Aucun maître n'a besoin de regarder dans ses yeux de plastique et de craindre les flammes de la révolution, ou le séisme d'une classe oubliée qui finalement s'exprime.

...mais qui lui a dit de porter ce chapeau ?

4

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 98

3 ♦ Bass CH1R1B0G4

AVOIR : Bioroïde

∅, ♠ : Gagnez ∅∅.

Le Coordinateur est toujours calme, toujours souriant, et toujours tolérant. Un employé qui connaît ses compétences, connaît son rôle, et connaît sa place. Aucun maître n'a besoin de regarder dans ses yeux de plastique et de craindre les flammes de la révolution, ou le séisme d'une classe oubliée qui finalement s'exprime.

...mais qui lui a dit de porter ce chapeau ?

4

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 98

0 ÉCRASEUR CÉRÉBRAL

AVOIR : Embuscade

Cet avoir peut être avancé.

Lorsque la ou le Runner accède à cet avoir, vous pouvez payer 3∅. Si vous le faites, infligez 1 dégât Neuro pour chaque pion avancement hébergé.

Vous êtes en train d'être soigné.
-u êtes e tra-n dëtr- soi-
V-us ét- tr-n-t-
V-u- ét- ?

0

2019 NISEI Illus. Krembler 99

0 ÉCRASEUR CÉRÉBRAL

AVOIR : Embuscade

Cet avoir peut être avancé.

Lorsque la ou le Runner accède à cet avoir, vous pouvez payer 3∅. Si vous le faites, infligez 1 dégât Neuro pour chaque pion avancement hébergé.

Vous êtes en train d'être soigné.
-u êtes e tra-n dëtr- soi-
V-us ét- tr-n-t-
V-u- ét- ?

0

2019 NISEI Illus. Krembler 99

0 ÉCRASEUR CÉRÉBRAL

AVOIR : Embuscade

Cet avoir peut être avancé.

Lorsque la ou le Runner accède à cet avoir, vous pouvez payer 3∅. Si vous le faites, infligez 1 dégât Neuro pour chaque pion avancement hébergé.

Vous êtes en train d'être soigné.
-u êtes e tra-n dëtr- soi-
V-us ét- tr-n-t-
V-u- ét- ?

0

2019 NISEI Illus. Krembler 99

2 FABRICANT DE TRAME VAPORISÉE

AVOIR

∅ : Installez 1 carte en ignorant tous les coûts. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Quand la ou le Runner efface cet avoir, vous pouvez installer 1 carte en ignorant tous les coûts. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour installer une carte dans ce serveur.

Un staccato d'impulsions laser fait fusionner la vapeur en une forme solide. La partie embryonnaire reçoit le métal couche par couche.

3

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 100

2 FABRICANT DE TRAME VAPORISÉE

AVOIR

∅ : Installez 1 carte en ignorant tous les coûts. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Quand la ou le Runner efface cet avoir, vous pouvez installer 1 carte en ignorant tous les coûts. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour installer une carte dans ce serveur.

Un staccato d'impulsions laser fait fusionner la vapeur en une forme solide. La partie embryonnaire reçoit le métal couche par couche.

3

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 100

2 FABRICANT DE TRAME VAPORISÉE

AVOIR

∅ : Installez 1 carte en ignorant tous les coûts. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Quand la ou le Runner efface cet avoir, vous pouvez installer 1 carte en ignorant tous les coûts. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour installer une carte dans ce serveur.

Un staccato d'impulsions laser fait fusionner la vapeur en une forme solide. La partie embryonnaire reçoit le métal couche par couche.

3

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 100

DESSINATEUR

3

GLACE : Sentinelie

→ Vous pouvez ajouter 1 carte des Archives au QG.
→ Vous pouvez installer 1 carte des Archives ou du QG en ignorant tous les coûts.

Chaque génération d'assistant à la conception rend la tâche des sysop plus facile. Il leur suffit de parler pour être exaucé.

2019 NISEI Illus. Krembler

DESSINATEUR

3

GLACE : Sentinelie

→ Vous pouvez ajouter 1 carte des Archives au QG.
→ Vous pouvez installer 1 carte des Archives ou du QG en ignorant tous les coûts.

Chaque génération d'assistant à la conception rend la tâche des sysop plus facile. Il leur suffit de parler pour être exaucé.

2019 NISEI Illus. Krembler

DESSINATEUR

3

GLACE : Sentinelie

→ Vous pouvez ajouter 1 carte des Archives au QG.
→ Vous pouvez installer 1 carte des Archives ou du QG en ignorant tous les coûts.

Chaque génération d'assistant à la conception rend la tâche des sysop plus facile. Il leur suffit de parler pour être exaucé.

2019 NISEI Illus. Krembler

•TÝR

10

GLACE : Sentinelie - Bioroïde - AP - Destructeur

La ou le Runner peut dépenser Ø pour neutraliser n'importe quelle routine de cette glace. À chaque fois qu'elle ou il le fait, augmentez de 1 le nombre de Ø que vous recevez à votre prochain tour.

- Infligez 2 dégâts Neuro.
- Effacez 1 carte Runner installée. Gagnez 3Ø.
- Arrêtez le piratage.

Le vaillant n'hésite pas.

2019 NISEI Illus. Ligia Smitskaine

•TÝR

10

GLACE : Sentinelie - Bioroïde - AP - Destructeur

La ou le Runner peut dépenser Ø pour neutraliser n'importe quelle routine de cette glace. À chaque fois qu'elle ou il le fait, augmentez de 1 le nombre de Ø que vous recevez à votre prochain tour.

- Infligez 2 dégâts Neuro.
- Effacez 1 carte Runner installée. Gagnez 3Ø.
- Arrêtez le piratage.

Le vaillant n'hésite pas.

2019 NISEI Illus. Ligia Smitskaine

•TÝR

10

GLACE : Sentinelie - Bioroïde - AP - Destructeur

La ou le Runner peut dépenser Ø pour neutraliser n'importe quelle routine de cette glace. À chaque fois qu'elle ou il le fait, augmentez de 1 le nombre de Ø que vous recevez à votre prochain tour.

- Infligez 2 dégâts Neuro.
- Effacez 1 carte Runner installée. Gagnez 3Ø.
- Arrêtez le piratage.

Le vaillant n'hésite pas.

2019 NISEI Illus. Ligia Smitskaine

COMMANDÉ D'ACTIVATION NEXT

7

COMMANDÉ D'ACTIVATION NEXT

7

COMMANDÉ D'ACTIVATION NEXT

7

OPÉRATION : Urgence

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

La ou le Runner ne peut pas utiliser de cartes non-brise-glace pour neutraliser des routines. Chaque glace a +2 en force.

« Oh oh, Keiko ! On dirait bien qu'on s'est fait aggro ! »

4

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

OPÉRATION : Urgence

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

La ou le Runner ne peut pas utiliser de cartes non-brise-glace pour neutraliser des routines. Chaque glace a +2 en force.

« Oh oh, Keiko ! On dirait bien qu'on s'est fait aggro ! »

4

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

OPÉRATION : Urgence

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

La ou le Runner ne peut pas utiliser de cartes non-brise-glace pour neutraliser des routines. Chaque glace a +2 en force.

« Oh oh, Keiko ! On dirait bien qu'on s'est fait aggro ! »

4

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell



SCAPENET

OPÉRATION : Douteuse

Jouable uniquement si la ou le Runner a réussi un piratage à son tour précédent.

Traque[7] – Si la traque est réussie, retirez 1 carte puce ou virtuel du jeu.

Le Net est l'hallucination consensuelle de l'architecture électronique du monde. Notre architecture électronique. Ne vous mettez pas en rogne quand les Runners réussissent—changez les règles.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 104



SCAPENET

OPÉRATION : Douteuse

Jouable uniquement si la ou le Runner a réussi un piratage à son tour précédent.

Traque[7] – Si la traque est réussie, retirez 1 carte puce ou virtuel du jeu.

Le Net est l'hallucination consensuelle de l'architecture électronique du monde. Notre architecture électronique. Ne vous mettez pas en rogne quand les Runners réussissent—changez les règles.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 104



SCAPENET

OPÉRATION : Douteuse

Jouable uniquement si la ou le Runner a réussi un piratage à son tour précédent.

Traque[7] – Si la traque est réussie, retirez 1 carte puce ou virtuel du jeu.

Le Net est l'hallucination consensuelle de l'architecture électronique du monde. Notre architecture électronique. Ne vous mettez pas en rogne quand les Runners réussissent—changez les règles.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 104



GRILLE DU FOYER PAISIBLE

EXTENSION : Région

Installable uniquement dans un serveur distant.

La première fois chaque tour que vous installez une carte dans ce serveur, gagnez 2\$ ou piochez 1 carte.

Maximum 1 région par serveur.

Le plus ancien des dômes d'Heinlein, cœur autoproclamé de la culture Lunar.

4 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 105



GRILLE DU FOYER PAISIBLE

EXTENSION : Région

Installable uniquement dans un serveur distant.

La première fois chaque tour que vous installez une carte dans ce serveur, gagnez 2\$ ou piochez 1 carte.

Maximum 1 région par serveur.

Le plus ancien des dômes d'Heinlein, cœur autoproclamé de la culture Lunar.

4 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 105



GRILLE DU FOYER PAISIBLE

EXTENSION : Région

Installable uniquement dans un serveur distant.

La première fois chaque tour que vous installez une carte dans ce serveur, gagnez 2\$ ou piochez 1 carte.

Maximum 1 région par serveur.

Le plus ancien des dômes d'Heinlein, cœur autoproclamé de la culture Lunar.

4 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 105



SERMON DE LA FLEUR

PROJET

Lorsque vous finalisez ce projet, placez 5 pions projet sur lui.

Pion projet hébergé : Révéléz la carte du dessus de R&D. Piochez 2 cartes. Ajoutez 1 carte du QG sur le dessus de R&D. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

« La voix est une massue. Le texte, une scie mal aiguisée. La vérité requiert des instruments plus subtils. »

—Dr. Tang, Allocution au Comité de Pilotage Hyoubu

2 4 2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106



SERMON DE LA FLEUR

PROJET

Lorsque vous finalisez ce projet, placez 5 pions projet sur lui.

Pion projet hébergé : Révéléz la carte du dessus de R&D. Piochez 2 cartes. Ajoutez 1 carte du QG sur le dessus de R&D. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

« La voix est une massue. Le texte, une scie mal aiguisée. La vérité requiert des instruments plus subtils. »

—Dr. Tang, Allocution au Comité de Pilotage Hyoubu

2 4 2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106



SERMON DE LA FLEUR

PROJET

Lorsque vous finalisez ce projet, placez 5 pions projet sur lui.

Pion projet hébergé : Révéléz la carte du dessus de R&D. Piochez 2 cartes. Ajoutez 1 carte du QG sur le dessus de R&D. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

« La voix est une massue. Le texte, une scie mal aiguisée. La vérité requiert des instruments plus subtils. »

—Dr. Tang, Allocution au Comité de Pilotage Hyoubu

2 4 2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106



1

◆CONDENSATEUR DE PRĀNA

AVOIR

▼- À chaque fois que vous devriez infliger 1 dégât Réseau ou plus, vous pouvez prévenir 1 dégât Réseau. Si vous le faites, placez 1 pion pouvoir sur cet avoir et gagnez 30.

00, 0 : Infligez 1 dégât Réseau pour chaque pion pouvoir hébergé.

La rétroaction constructive à un champ neural cause de façon fiable plus de dégradation que les impulsions brutales. L'espri n'a pas de défense contre ses propres échos.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

107

1

◆CONDENSATEUR DE PRĀNA

AVOIR

▼- À chaque fois que vous devriez infliger 1 dégât Réseau ou plus, vous pouvez prévenir 1 dégât Réseau. Si vous le faites, placez 1 pion pouvoir sur cet avoir et gagnez 30.

00, 0 : Infligez 1 dégât Réseau pour chaque pion pouvoir hébergé.

La rétroaction constructive à un champ neural cause de façon fiable plus de dégradation que les impulsions brutales. L'espri n'a pas de défense contre ses propres échos.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

107

1

◆CONDENSATEUR DE PRĀNA

AVOIR

▼- À chaque fois que vous devriez infliger 1 dégât Réseau ou plus, vous pouvez prévenir 1 dégât Réseau. Si vous le faites, placez 1 pion pouvoir sur cet avoir et gagnez 30.

00, 0 : Infligez 1 dégât Réseau pour chaque pion pouvoir hébergé.

La rétroaction constructive à un champ neural cause de façon fiable plus de dégradation que les impulsions brutales. L'espri n'a pas de défense contre ses propres échos.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

107



2

VIDANGE DES ENGRAMMES

GLACE : Verrou - Veilleur

Lorsque la ou le Runner rencontre cette glace, choisissez un type de carte. Pour le reste de la rencontre, à chaque fois que vous révélez la main en utilisant une routine de cette glace, vous pouvez effacer 1 carte révélée de ce type.

- ↳ Révélez la main.
- ↳ Révélez la main.

\$BML.001 > Out of Memory Error

2

VIDANGE DES ENGRAMMES

GLACE : Verrou - Veilleur

Lorsque la ou le Runner rencontre cette glace, choisissez un type de carte. Pour le reste de la rencontre, à chaque fois que vous révélez la main en utilisant une routine de cette glace, vous pouvez effacer 1 carte révélée de ce type.

- ↳ Révélez la main.
- ↳ Révélez la main.

\$BML.001 > Out of Memory Error

2

VIDANGE DES ENGRAMMES

GLACE : Verrou - Veilleur

Lorsque la ou le Runner rencontre cette glace, choisissez un type de carte. Pour le reste de la rencontre, à chaque fois que vous révélez la main en utilisant une routine de cette glace, vous pouvez effacer 1 carte révélée de ce type.

- ↳ Révélez la main.
- ↳ Révélez la main.

\$BML.001 > Out of Memory Error



3

◆KONJIN

GLACE : Mythique - Psi

Lorsque la ou le Runner rencontre cette glace, vous et la ou le Runner dépensez secrètement 00, 10, ou 20. Révélez les crédits dépensés. Si vous et la ou le Runner avez dépensé un nombre de crédits différents, vous pouvez forcer la ou le Runner à rencontrer une autre glace activée. (À la fin de cette rencontre, si le piratage n'est pas terminé, continuez la rencontre de cette glace.)

« Le Konjin prend le masque de nos peurs, mais qu'y a-t-il derrière ? » —Lat

3

◆KONJIN

GLACE : Mythique - Psi

Lorsque la ou le Runner rencontre cette glace, vous et la ou le Runner dépensez secrètement 00, 10, ou 20. Révélez les crédits dépensés. Si vous et la ou le Runner avez dépensé un nombre de crédits différents, vous pouvez forcer la ou le Runner à rencontrer une autre glace activée. (À la fin de cette rencontre, si le piratage n'est pas terminé, continuez la rencontre de cette glace.)

« Le Konjin prend le masque de nos peurs, mais qu'y a-t-il derrière ? » —Lat

3

◆KONJIN

GLACE : Mythique - Psi

Lorsque la ou le Runner rencontre cette glace, vous et la ou le Runner dépensez secrètement 00, 10, ou 20. Révélez les crédits dépensés. Si vous et la ou le Runner avez dépensé un nombre de crédits différents, vous pouvez forcer la ou le Runner à rencontrer une autre glace activée. (À la fin de cette rencontre, si le piratage n'est pas terminé, continuez la rencontre de cette glace.)

« Le Konjin prend le masque de nos peurs, mais qu'y a-t-il derrière ? » —Lat

COLLECTIF DE PRÉCOGS HYOUBU

OPÉRATION : Urgence - Psi

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

Choisissez un serveur.

À chaque fois que la ou le Runner réussit un piratage sur le serveur choisi, vous et la ou le Runner dépensez secrètement 0, 10, ou 20. Révezlez les crédits dépensés. Si vous et la ou le Runner avez dépensé un nombre de crédits différent, arrêtez le piratage.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough

110

COLLECTIF DE PRÉCOGS HYOUBU

OPÉRATION : Urgence - Psi

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

Choisissez un serveur.

À chaque fois que la ou le Runner réussit un piratage sur le serveur choisi, vous et la ou le Runner dépensez secrètement 0, 10, ou 20. Révezlez les crédits dépensés. Si vous et la ou le Runner avez dépensé un nombre de crédits différent, arrêtez le piratage.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough

110

COLLECTIF DE PRÉCOGS HYOUBU

OPÉRATION : Urgence - Psi

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

Choisissez un serveur.

À chaque fois que la ou le Runner réussit un piratage sur le serveur choisi, vous et la ou le Runner dépensez secrètement 0, 10, ou 20. Révezlez les crédits dépensés. Si vous et la ou le Runner avez dépensé un nombre de crédits différent, arrêtez le piratage.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough

110

KAKURENBO

2

OPÉRATION : Triple

Comme coût additionnel pour jouer cette opération, dépensez 00.

Effacez n'importe quel nombre de cartes du QG. Tournez toutes les cartes des Archives face cachée. Vous pouvez installer 1 projet, avoir, ou extension des Archives dans un serveur distant et placer 2 pions avancements sur cette carte. Retirez cette opération de la partie au lieu de l'effacer.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

111

KAKURENBO

2

OPÉRATION : Triple

Comme coût additionnel pour jouer cette opération, dépensez 00.

Effacez n'importe quel nombre de cartes du QG. Tournez toutes les cartes des Archives face cachée. Vous pouvez installer 1 projet, avoir, ou extension des Archives dans un serveur distant et placer 2 pions avancements sur cette carte. Retirez cette opération de la partie au lieu de l'effacer.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

111

KAKURENBO

2

OPÉRATION : Triple

Comme coût additionnel pour jouer cette opération, dépensez 00.

Effacez n'importe quel nombre de cartes du QG. Tournez toutes les cartes des Archives face cachée. Vous pouvez installer 1 projet, avoir, ou extension des Archives dans un serveur distant et placer 2 pions avancements sur cette carte. Retirez cette opération de la partie au lieu de l'effacer.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

111

GRILLE DE LA COSTA

3

EXTENSION : Région - Douteux

Installable uniquement dans un serveur distant.

Au début de votre tour, placez un pion avancement sur une carte installée dans ce serveur.

Maximum 1 région par serveur.

Certains bidonvilles de New Angeles sont tellement délabrés que la Mairie ose appeler « embourgeoisement » ces amas de cages à lapin pour clones.

2019 NISEI Illus. Eirik H. Kili

112

GRILLE DE LA COSTA

3

EXTENSION : Région - Douteux

Installable uniquement dans un serveur distant.

Au début de votre tour, placez un pion avancement sur une carte installée dans ce serveur.

Maximum 1 région par serveur.

Certains bidonvilles de New Angeles sont tellement délabrés que la Mairie ose appeler « embourgeoisement » ces amas de cages à lapin pour clones.

2019 NISEI Illus. Eirik H. Kili

112

GRILLE DE LA COSTA

3

EXTENSION : Région - Douteux

Installable uniquement dans un serveur distant.

Au début de votre tour, placez un pion avancement sur une carte installée dans ce serveur.

Maximum 1 région par serveur.

Certains bidonvilles de New Angeles sont tellement délabrés que la Mairie ose appeler « embourgeoisement » ces amas de cages à lapin pour clones.

2019 NISEI Illus. Eirik H. Kili

112



45 IDENTITÉ : Division

17

À chaque fois qu'une capacité de carte Corpo fait perdre ou dépenser au moins 10 à la ou au Runner pendant un piratage, gagnez 10.

Votre Divertissement Favori.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos

45 IDENTITÉ : Division

17

À chaque fois qu'une capacité de carte Corpo fait perdre ou dépenser au moins 10 à la ou au Runner pendant un piratage, gagnez 10.

Votre Divertissement Favori.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos

45 IDENTITÉ : Division

17

À chaque fois qu'une capacité de carte Corpo fait perdre ou dépenser au moins 10 à la ou au Runner pendant un piratage, gagnez 10.

Votre Divertissement Favori.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos

BELLONA

5

3

PROJET : Expansion

Comme coût additionnel pour voler ce projet, la ou le Runner doit payer 50.

Quand vous finalisez ce projet, gagnez 50.

La population réduite de Mars a fait de la mise en place d'une expérience multijoueur riche un défi. Nous l'avons relevé en téléchargeant en temps réel la gestalt de la base de joueurs de notre Terre toute les secondes. Bellona assemble ces « fantômes de lag » en ensembles interactifs convaincants—qui ont plus de répondant que les originaux !

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Iain Fairclough

114

BELLONA

5

3

PROJET : Expansion

Comme coût additionnel pour voler ce projet, la ou le Runner doit payer 50.

Quand vous finalisez ce projet, gagnez 50.

La population réduite de Mars a fait de la mise en place d'une expérience multijoueur riche un défi. Nous l'avons relevé en téléchargeant en temps réel la gestalt de la base de joueurs de notre Terre toute les secondes. Bellona assemble ces « fantômes de lag » en ensembles interactifs convaincants—qui ont plus de répondant que les originaux !

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Iain Fairclough

114

BELLONA

5

3

PROJET : Expansion

Comme coût additionnel pour voler ce projet, la ou le Runner doit payer 50.

Quand vous finalisez ce projet, gagnez 50.

La population réduite de Mars a fait de la mise en place d'une expérience multijoueur riche un défi. Nous l'avons relevé en téléchargeant en temps réel la gestalt de la base de joueurs de notre Terre toute les secondes. Bellona assemble ces « fantômes de lag » en ensembles interactifs convaincants—qui ont plus de répondant que les originaux !

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Iain Fairclough

114

4

F2P

20 : Neutralise 1 routine de cette glace. Seul la ou le Runner peut utiliser cette capacité, et seulement si elle ou il n'est pas tagué.

↳ Ajoutez 1 carte installée de la ou du runner à sa main.

↳ Donnez 1 tag à la ou au Runner.

Free to Pay

GLACE : Sentinelle

4

F2P

20 : Neutralise 1 routine de cette glace. Seul la ou le Runner peut utiliser cette capacité, et seulement si elle ou il n'est pas tagué.

↳ Ajoutez 1 carte installée de la ou du runner à sa main.

↳ Donnez 1 tag à la ou au Runner.

Free to Pay

GLACE : Sentinelle

4

F2P

20 : Neutralise 1 routine de cette glace. Seul la ou le Runner peut utiliser cette capacité, et seulement si elle ou il n'est pas tagué.

↳ Ajoutez 1 carte installée de la ou du runner à sa main.

↳ Donnez 1 tag à la ou au Runner.

Free to Pay

GLACE : Sentinelle

2019 NISEI Illus. Kremblier

115

2019 NISEI Illus. Kremblier

115

Cendres - Révolte

FARMEUR D'OR

À chaque fois que la ou le Runner neutralise une routine sur cette glace, elle ou il perd 10.

- ↳ Arrêtez le piratage sauf si la ou le Runner paye 30.
- ↳ Arrêtez le piratage sauf si la ou le Runner paye 30.

[Payez 15 gemmes pour accéder à ce contenu]

GLACE : Barrière

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

GLACE : Barrière

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

GLACE : Barrière

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

GESTION DES DROITS NUMÉRIQUES**OPÉRATION**

Jouable uniquement si la ou le Runner n'a pas réussi de piratage sur le QG pendant son dernier tour.

Cherchez un projet dans R&D et révélez-le.
(Mélangez ensuite R&D.) Ajoutez ce projet au QG.
Vous pouvez installer 1 carte dans un serveur distant.

Vous ne pouvez pas finaliser de projet pour le reste du tour.

2019 NISEI Illus. Krembler

117

GESTION DES DROITS NUMÉRIQUES**OPÉRATION**

Jouable uniquement si la ou le Runner n'a pas réussi de piratage sur le QG pendant son dernier tour.

Cherchez un projet dans R&D et révélez-le.
(Mélangez ensuite R&D.) Ajoutez ce projet au QG.
Vous pouvez installer 1 carte dans un serveur distant.

Vous ne pouvez pas finaliser de projet pour le reste du tour.

2019 NISEI Illus. Krembler

117

GESTION DES DROITS NUMÉRIQUES**OPÉRATION**

Jouable uniquement si la ou le Runner n'a pas réussi de piratage sur le QG pendant son dernier tour.

Cherchez un projet dans R&D et révélez-le.
(Mélangez ensuite R&D.) Ajoutez ce projet au QG.
Vous pouvez installer 1 carte dans un serveur distant.

Vous ne pouvez pas finaliser de projet pour le reste du tour.

2019 NISEI Illus. Krembler

117

REROUTAGE SYNC**OPÉRATION : Urgence**

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

À chaque fois qu'un piratage commence, la ou le Runner doit payer 40 ou prendre 1 tag.

« Fouillez chaque paquet sur le continent. Surchargez toutes nos piles s'il le faut. Nous ne pouvons pas laisser ces terroristes couvrir leurs traces. » —CEO Jenkins

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

118

REROUTAGE SYNC**OPÉRATION : Urgence**

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

À chaque fois qu'un piratage commence, la ou le Runner doit payer 40 ou prendre 1 tag.

« Fouillez chaque paquet sur le continent. Surchargez toutes nos piles s'il le faut. Nous ne pouvons pas laisser ces terroristes couvrir leurs traces. » —CEO Jenkins

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

118

REROUTAGE SYNC**OPÉRATION : Urgence**

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

À chaque fois qu'un piratage commence, la ou le Runner doit payer 40 ou prendre 1 tag.

« Fouillez chaque paquet sur le continent. Surchargez toutes nos piles s'il le faut. Nous ne pouvons pas laisser ces terroristes couvrir leurs traces. » —CEO Jenkins

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

118



MONOPOLE DU TRANSPORT

PROJET : Initiative

Lorsque vous finalisez ce projet, placez 2 pions projet sur lui.

Pion projet hébergé : Ce piratage ne peut être déclaré réussi. (Cet effet ne rend pas le piratage raté.) N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Une fois que vous êtes sur la liste noire de l'Autorité de l'Ascenseur Spatial, vous ne pouvez plus aller nulle part.

W 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

MONOPOLE DU TRANSPORT

PROJET : Initiative

Lorsque vous finalisez ce projet, placez 2 pions projet sur lui.

Pion projet hébergé : Ce piratage ne peut être déclaré réussi. (Cet effet ne rend pas le piratage raté.) N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Une fois que vous êtes sur la liste noire de l'Autorité de l'Ascenseur Spatial, vous ne pouvez plus aller nulle part.

W 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

MONOPOLE DU TRANSPORT

PROJET : Initiative

Lorsque vous finalisez ce projet, placez 2 pions projet sur lui.

Pion projet hébergé : Ce piratage ne peut être déclaré réussi. (Cet effet ne rend pas le piratage raté.) N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Une fois que vous êtes sur la liste noire de l'Autorité de l'Ascenseur Spatial, vous ne pouvez plus aller nulle part.

W 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

1 • EN CONTINU

AVOIR : Publicité

Au début de votre tour, si vous avez au moins un autre avoir activé, résolvez 1 effet parmi les suivants ; sinon vous pouvez en résoudre jusqu'à 3 :

- Piochez 1 carte.
- Gagnez 10.
- Placez 1 pion avancement sur une glace.
- Ajoutez cet avoir au QG.

W 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

1 • EN CONTINU

AVOIR : Publicité

Au début de votre tour, si vous avez au moins un autre avoir activé, résolvez 1 effet parmi les suivants ; sinon vous pouvez en résoudre jusqu'à 3 :

- Piochez 1 carte.
- Gagnez 10.
- Placez 1 pion avancement sur une glace.
- Ajoutez cet avoir au QG.

W 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

1 • EN CONTINU

AVOIR : Publicité

Au début de votre tour, si vous avez au moins un autre avoir activé, résolvez 1 effet parmi les suivants ; sinon vous pouvez en résoudre jusqu'à 3 :

- Piochez 1 carte.
- Gagnez 10.
- Placez 1 pion avancement sur une glace.
- Ajoutez cet avoir au QG.

W 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

3 AKHET

GLACE : Barrière

Vous pouvez avancer cette glace. S'il y a 3 pions avancement hébergés ou plus sur elle, cette glace a +3 en force et la ou le Runner ne peut pas neutraliser plus que 1 de ses routines imprimées lors de chaque rencontre.

↳ Gagnez 10. Placez 1 pion avancement sur une carte installée.

↳ Arrêtez le piratage.

*Tu n'a pas dormi dans ta maison terrestre.
Tu a ouvert ta place au paradis.*

W 2019 NISEI Illus. Owen Sindarov 123

3 AKHET

GLACE : Barrière

Vous pouvez avancer cette glace. S'il y a 3 pions avancement hébergés ou plus sur elle, cette glace a +3 en force et la ou le Runner ne peut pas neutraliser plus que 1 de ses routines imprimées lors de chaque rencontre.

↳ Gagnez 10. Placez 1 pion avancement sur une carte installée.

↳ Arrêtez le piratage.

*Tu n'a pas dormi dans ta maison terrestre.
Tu a ouvert ta place au paradis.*

W 2019 NISEI Illus. Owen Sindarov 123

3 AKHET

GLACE : Barrière

Vous pouvez avancer cette glace. S'il y a 3 pions avancement hébergés ou plus sur elle, cette glace a +3 en force et la ou le Runner ne peut pas neutraliser plus que 1 de ses routines imprimées lors de chaque rencontre.

↳ Gagnez 10. Placez 1 pion avancement sur une carte installée.

↳ Arrêtez le piratage.

*Tu n'a pas dormi dans ta maison terrestre.
Tu a ouvert ta place au paradis.*

W 2019 NISEI Illus. Owen Sindarov 123

COLOSSE

6

Vous pouvez avancer cette glace. Elle a +1 en force pour chaque pion avancement hébergé.

- Donnez 1 tag à la ou au Runner. S'il y a 3 pions avancement hébergés ou plus, donnez 2 tags à la ou au Runner à la place.
- Effacez 1 programme installé. S'il y a 3 pions avancement hébergés ou plus, effacez 1 programme installé et 1 ressource installée à la place.

GLACE : Sentinel - Destructeur

2019 NISEI Illus. Krembler

COLOSSE

6

Vous pouvez avancer cette glace. Elle a +1 en force pour chaque pion avancement hébergé.

- Donnez 1 tag à la ou au Runner. S'il y a 3 pions avancement hébergés ou plus, donnez 2 tags à la ou au Runner à la place.
- Effacez 1 programme installé. S'il y a 3 pions avancement hébergés ou plus, effacez 1 programme installé et 1 ressource installée à la place.

GLACE : Sentinel - Destructeur

2019 NISEI Illus. Krembler

COLOSSE

6

Vous pouvez avancer cette glace. Elle a +1 en force pour chaque pion avancement hébergé.

- Donnez 1 tag à la ou au Runner. S'il y a 3 pions avancement hébergés ou plus, donnez 2 tags à la ou au Runner à la place.
- Effacez 1 programme installé. S'il y a 3 pions avancement hébergés ou plus, effacez 1 programme installé et 1 ressource installée à la place.

GLACE : Sentinel - Destructeur

2019 NISEI Illus. Krembler

WINCHESTER

4

Tant que cette glace protège le QG, elle gagne « → Traque[3] – Si la traque est réussie, arrêtez le piratage. » après toutes ses autres routines.

- Traque[4] – Si la traque est réussie, effacez 1 programme installé.
- Traque[3] – Si la traque est réussie, effacez 1 matériel installé.

« Je ne sais pas comment les Skorpions font passer la gestion de la marque à ces modèles. »
—Liz Campbell, Projet VP Sécurité

GLACE : Sentinel - Traqueur - Destructeur

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

WINCHESTER

4

Tant que cette glace protège le QG, elle gagne « → Traque[3] – Si la traque est réussie, arrêtez le piratage. » après toutes ses autres routines.

- Traque[4] – Si la traque est réussie, effacez 1 programme installé.
- Traque[3] – Si la traque est réussie, effacez 1 matériel installé.

« Je ne sais pas comment les Skorpions font passer la gestion de la marque à ces modèles. »
—Liz Campbell, Projet VP Sécurité

GLACE : Sentinel - Traqueur - Destructeur

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

WINCHESTER

4

Tant que cette glace protège le QG, elle gagne « → Traque[3] – Si la traque est réussie, arrêtez le piratage. » après toutes ses autres routines.

- Traque[4] – Si la traque est réussie, effacez 1 programme installé.
- Traque[3] – Si la traque est réussie, effacez 1 matériel installé.

« Je ne sais pas comment les Skorpions font passer la gestion de la marque à ces modèles. »
—Liz Campbell, Projet VP Sécurité

GLACE : Sentinel - Traqueur - Destructeur

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

MESURES RÉPRESSIVES D'ARGUS

0

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour. À chaque fois que la ou le Runner réussit un piratage sur un serveur protégé par au moins une glace, infligez 2 dégâts Hémo.

« Si ça bouge, tire dessus. Ensuite tire encore dessus. »
—Chief Slee

OPÉRATION : Urgence - Douteuse

2019 NISEI Illus. Krembler

MESURES RÉPRESSIVES D'ARGUS

0

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour. À chaque fois que la ou le Runner réussit un piratage sur un serveur protégé par au moins une glace, infligez 2 dégâts Hémo.

« Si ça bouge, tire dessus. Ensuite tire encore dessus. »
—Chief Slee

OPÉRATION : Urgence - Douteuse

2019 NISEI Illus. Krembler

MESURES RÉPRESSIVES D'ARGUS

0

Jouable uniquement s'il n'y a pas d'urgence active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour. À chaque fois que la ou le Runner réussit un piratage sur un serveur protégé par au moins une glace, infligez 2 dégâts Hémo.

« Si ça bouge, tire dessus. Ensuite tire encore dessus. »
—Chief Slee

OPÉRATION : Urgence - Douteuse

2019 NISEI Illus. Krembler

3

GRILLE DE CAYAMBE

EXTENSION : Région

Au début de votre tour, placez 1 pion avancement sur une glace protégeant ce serveur.

À chaque fois que la ou le Runner approche ce serveur, arrêtez le piratage sauf si elle ou il paie 20 pour chaque glace avancée protégeant ce serveur.

Maximum 1 région par serveur.

Les esprits Apu des plus hautes montagnes relient notre monde au Royaume d'En-Haut.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

3

GRILLE DE CAYAMBE

EXTENSION : Région

Au début de votre tour, placez 1 pion avancement sur une glace protégeant ce serveur.

À chaque fois que la ou le Runner approche ce serveur, arrêtez le piratage sauf si elle ou il paie 20 pour chaque glace avancée protégeant ce serveur.

Maximum 1 région par serveur.

Les esprits Apu des plus hautes montagnes relient notre monde au Royaume d'En-Haut.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

3

GRILLE DE CAYAMBE

EXTENSION : Région

Au début de votre tour, placez 1 pion avancement sur une glace protégeant ce serveur.

À chaque fois que la ou le Runner approche ce serveur, arrêtez le piratage sauf si elle ou il paie 20 pour chaque glace avancée protégeant ce serveur.

Maximum 1 région par serveur.

Les esprits Apu des plus hautes montagnes relient notre monde au Royaume d'En-Haut.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

ENVIRONNEMENT DE TEST CYBERDEX

4

2

PROJET : Sécurité

La première fois chaque tour que vous purgez les pions virus, gagnez 40.

Quand vous finalisez ce projet, vous pouvez purger les pions virus.

« Toutes les menaces de niveau Dragon doivent être stockées dans un seul serveur clean-start isolé en air-gap, dans une pièce blindée, sous au moins 200 mètres de roche[...] »

—Section 5.18.4, Manuel de l'Employé Cyberdex

2019 NISEI Illus. Krembler 128

ENVIRONNEMENT DE TEST CYBERDEX

4

2

PROJET : Sécurité

La première fois chaque tour que vous purgez les pions virus, gagnez 40.

Quand vous finalisez ce projet, vous pouvez purger les pions virus.

« Toutes les menaces de niveau Dragon doivent être stockées dans un seul serveur clean-start isolé en air-gap, dans une pièce blindée, sous au moins 200 mètres de roche[...] »

—Section 5.18.4, Manuel de l'Employé Cyberdex

2019 NISEI Illus. Krembler 128

ENVIRONNEMENT DE TEST CYBERDEX

4

2

PROJET : Sécurité

La première fois chaque tour que vous purgez les pions virus, gagnez 40.

Quand vous finalisez ce projet, vous pouvez purger les pions virus.

« Toutes les menaces de niveau Dragon doivent être stockées dans un seul serveur clean-start isolé en air-gap, dans une pièce blindée, sous au moins 200 mètres de roche[...] »

—Section 5.18.4, Manuel de l'Employé Cyberdex

2019 NISEI Illus. Krembler 128

FAUSSE PISTE

3

1

PROJET : Sécurité

Renoncez à ce projet : Si la ou le Runner a encore 20 ou plus restant, elle ou il perd 00.

« Commencez un message vocal pour Steve : Je suis en train de contempler la ville dans une pièce vide de plus. Ton scoop d'infiltré incroyable m'a l'air quand même assez moisi. »

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 129

FAUSSE PISTE

3

1

PROJET : Sécurité

Renoncez à ce projet : Si la ou le Runner a encore 20 ou plus restant, elle ou il perd 00.

« Commencez un message vocal pour Steve : Je suis en train de contempler la ville dans une pièce vide de plus. Ton scoop d'infiltré incroyable m'a l'air quand même assez moisi. »

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 129

FAUSSE PISTE

3

1

PROJET : Sécurité

Renoncez à ce projet : Si la ou le Runner a encore 20 ou plus restant, elle ou il perd 00.

« Commencez un message vocal pour Steve : Je suis en train de contempler la ville dans une pièce vide de plus. Ton scoop d'infiltré incroyable m'a l'air quand même assez moisi. »

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 129

