

NISEI

반란

안데스에 동이 트기 시작할 무렵 만타 해변에 서 있으면 도시의 하늘의 경계 위로 뻗어 나가는 반짝이는 실이 보인다. 상상으로 만들어 낼 수 있는 것보다 희미한 모습이지만 천상을 향해 뻗어 나가고 있다. 지구와 천상을, 과거와 미래를 잇는 금빛 끈. 기업 전쟁의 풍파에 휩쓸리고 테러리스트 집단들의 맹렬한 공격을 받아 끈은 해지고 낡았지만 덫대어지고 고쳐지기를 반복했다.

모든 점에 있어서.

변화는 피할 수 없고 어떤 형태로 시작될지 가늠할 수 없다. 최고 수준의 경도를 가졌다고 하는 강화된 버키볼 조차도 영원할 수는 없다. 과거의 사건들이 밀리고 당겨졌다. 여러 논란을 불러일으킬 만한 조치들이 논의의 단계를 거치지 않고 강제적으로 시행되었고, 이 사회는 엘리트들이 바라는 형태로 재재되기 시작한다. 이러한 사태에 대한 반향으로 러너들은 하나 된 분노로 들끓어 올라 전례 없는 수단들을 동원하여 반란에 나섰다. 분쟁의 파도가 휘몰아치는 중에 희망이 뉴욕에 스며들기 시작한다. 누구는 빈스탁의 요새가 무너지지 않은 것에 위안을 느끼고, 다른 누구는 기업의 통제가 느슨해진 것에 안도했다. 새로운 세상, 무언가 시작되려 한다.

긍정적인 방향으로 말이다.

이 PDF를 프린트하기 전에 프린터 설정에서 모든 여백을 제거하십시오.



ID: 타고난 인재

당신의 차례가 끝날 때, 이번 차례에 1개 이상의 카드에 액세스한 경우, 20을 얻고 이 ID를 뒤집는다.

부디 이 꿈을 꾸게 해주세요.
2019 NISEI Illus. Luminita Pham

ID: 타고난 인재

당신의 차례가 끝날 때, 이번 차례에 1개 이상의 카드에 액세스한 경우, 20을 얻고 이 ID를 뒤집는다.

부디 이 꿈을 꾸게 해주세요.
2019 NISEI Illus. Luminita Pham

ID: 타고난 인재

당신의 차례가 끝날 때, 이번 차례에 1개 이상의 카드에 액세스한 경우, 20을 얻고 이 ID를 뒤집는다.

부디 이 꿈을 꾸게 해주세요.
2019 NISEI Illus. Luminita Pham



ID: 디지털

당신의 차례가 시작될 때, 카드 1장을 뽑고 10을 읽는다.
당신의 차례가 끝날 때, 이번 차례에 1개 이상의 카드에 액세스하지 못했다면, 이 ID를 뒤집는다.
내가 꿈꿔온 모습의 영웅이 되겠어.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

ID: 디지털

당신의 차례가 시작될 때, 카드 1장을 뽑고 10을 읽는다.
당신의 차례가 끝날 때, 이번 차례에 1개 이상의 카드에 액세스하지 못했다면, 이 ID를 뒤집는다.
내가 꿈꿔온 모습의 영웅이 되겠어.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

ID: 디지털

당신의 차례가 시작될 때, 카드 1장을 뽑고 10을 읽는다.
당신의 차례가 끝날 때, 이번 차례에 1개 이상의 카드에 액세스하지 못했다면, 이 ID를 뒤집는다.
내가 꿈꿔온 모습의 영웅이 되겠어.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham



모성

이벤트

이 이벤트를 발동하기 위한 추가 비용으로 그림에서 카드 3장을 폐기한다.

카드 3장을 뽑고 30을 얻는다.
폭동을 일으키자.

이벤트

이 이벤트를 발동하기 위한 추가 비용으로 그림에서 카드 3장을 폐기한다.

카드 3장을 뽑고 30을 얻는다.
폭동을 일으키자.

이벤트

이 이벤트를 발동하기 위한 추가 비용으로 그림에서 카드 3장을 폐기한다.

카드 3장을 뽑고 30을 얻는다.
폭동을 일으키자.



◆악마의 부적

1



하드웨어: 칩

당신이 아이스와 대면할 때, 이 하드웨어를 게임에서 제거할 수 있다. 제거했다면, 남은 렌 동안 그 아이스의 힘을 -6 한다.

군더더기 없이, 유혹으로 가득 찬 작은 상자.

◆악마의 부적

1



하드웨어: 칩

당신이 아이스와 대면할 때, 이 하드웨어를 게임에서 제거할 수 있다. 제거했다면, 남은 렌 동안 그 아이스의 힘을 -6 한다.

군더더기 없이, 유혹으로 가득 찬 작은 상자.

◆악마의 부적

1



하드웨어: 칩

당신이 아이스와 대면할 때, 이 하드웨어를 게임에서 제거할 수 있다. 제거했다면, 남은 렌 동안 그 아이스의 힘을 -6 한다.

군더더기 없이, 유혹으로 가득 찬 작은 상자.



가챠폰

하드웨어: 칩

₩: 스택 맨 위 카드 6장 중, 프로그램 혹은 가상 리소스 하나를 설치 비용을 20 낮춰 설치할 수 있다. 남은 카드 중, 3장은 스택에 넣어 섞고 나머지는 게임에서 제거한다.

오늘도 새 친구를 만나보세요!



가챠폰

하드웨어: 칩

₩: 스택 맨 위 카드 6장 중, 프로그램 혹은 가상 리소스 하나를 설치 비용을 20 낮춰 설치할 수 있다. 남은 카드 중, 3장은 스택에 넣어 섞고 나머지는 게임에서 제거한다.

오늘도 새 친구를 만나보세요!



가챠폰

하드웨어: 칩

₩: 스택 맨 위 카드 6장 중, 프로그램 혹은 가상 리소스 하나를 설치 비용을 20 낮춰 설치할 수 있다. 남은 카드 중, 3장은 스택에 넣어 섞고 나머지는 게임에서 제거한다.

오늘도 새 친구를 만나보세요!



◆케이코

하드웨어: 콘솔 - 동료

+2□

매 차례마다 당신이 처음으로 동료를 설치하거나 설치된 동료에서 크레딧을 사용한 경우, 10을 얻는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

“...그리고 친구는 당신을 끌어안아 준다. 난 공주를 절대 놓지 않을 것을 맹세한다.”



◆케이코

하드웨어: 콘솔 - 동료

+2□

매 차례마다 당신이 처음으로 동료를 설치하거나 설치된 동료에서 크레딧을 사용한 경우, 10을 얻는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

“...그리고 친구는 당신을 끌어안아 준다. 난 공주를 절대 놓지 않을 것을 맹세한다.”



◆케이코

하드웨어: 콘솔 - 동료

+2□

매 차례마다 당신이 처음으로 동료를 설치하거나 설치된 동료에서 크레딧을 사용한 경우, 10을 얻는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

“...그리고 친구는 당신을 끌어안아 준다. 난 공주를 절대 놓지 않을 것을 맹세한다.”

4

오도레

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

20: 원하는 만큼의 파수 서브루틴을 깬다.
00: 파수 서브루틴을 깬다. 이 능력은 3개 이상의 가상체 리소스가 설치된 경우에만 사용할 수 있다.
30: 힘을 +3 한다.
 춤추어라, 흐르는 시간을 뒤로하고!

2019 NISEI Illus. Krembler

◆미스틱 마에미

리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훔칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
호스트된 크레딧은 이벤트를 사용할 때에만 쓸 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 당신의 그립에서 무작위로 카드 1장을 버리거나 이 리소스를 폐기한다.
친구는 당신의 사기를 복돋워 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

◆팔라딘 포에무

리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훔칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
호스트된 크레딧은 연결이 아닌 카드를 설치할 때에만 사용할 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 당신의 설치된 카드를 하나 폐기한다.
친구는 당신의 열정을 지켜준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

4

오도레

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

20: 원하는 만큼의 파수 서브루틴을 깬다.
00: 파수 서브루틴을 깬다. 이 능력은 3개 이상의 가상체 리소스가 설치된 경우에만 사용할 수 있다.
30: 힘을 +3 한다.
 춤추어라, 흐르는 시간을 뒤로하고!

2019 NISEI Illus. Krembler

◆미스틱 마에미

리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훔칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
호스트된 크레딧은 이벤트를 사용할 때에만 쓸 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 당신의 그립에서 무작위로 카드 1장을 버리거나 이 리소스를 폐기한다.
친구는 당신의 사기를 복돋워 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

◆팔라딘 포에무

리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훔칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
호스트된 크레딧은 연결이 아닌 카드를 설치할 때에만 사용할 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 당신의 설치된 카드를 하나 폐기한다.
친구는 당신의 열정을 지켜준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

4

오도레

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

20: 원하는 만큼의 파수 서브루틴을 깬다.
00: 파수 서브루틴을 깬다. 이 능력은 3개 이상의 가상체 리소스가 설치된 경우에만 사용할 수 있다.
30: 힘을 +3 한다.
 춤추어라, 흐르는 시간을 뒤로하고!

2019 NISEI Illus. Krembler

◆미스틱 마에미

리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훔칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
호스트된 크레딧은 이벤트를 사용할 때에만 쓸 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 당신의 그립에서 무작위로 카드 1장을 버리거나 이 리소스를 폐기한다.
친구는 당신의 사기를 복돋워 준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

◆팔라딘 포에무

리소스: 동료 - 가상체

당신의 차례가 시작되거나 아젠다를 훔칠 때, 이 리소스 위에 10을 놓는다.
호스트된 크레딧은 연결이 아닌 카드를 설치할 때에만 사용할 수 있다.
당신의 차례가 끝날 때, 이 리소스 위에 3크레딧 이상이 있을 경우, 당신의 설치된 카드를 하나 폐기한다.
친구는 당신의 열정을 지켜준다.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

3 헤세

이벤트: 런

아이스로 보호되고 있는 서버로 런을 수행한다. 런이 끝났을 경우, 60과 통과한 아이스 개수만큼 10을 얻는다.

“내가 나설테니, 누가 내 술잔 좀 들고 있게.”
—레드 코민

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 74

2 부메랑

하드웨어

이 하드웨어를 설치했을 때, 설치된 아이스를 하나 정한다. 이 하드웨어는 그 아이스와 대면했을 때에만 사용할 수 있다.

☞ 서브루틴을 2개까지 깬다. 런에 성공했다면, 당신은 힙에 있는 부메랑 하나를 스택에 넣고 섞을 수 있다.

던진 이에게 돌아온다.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 75

2 Mu 금고털이

하드웨어

이 하드웨어는 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

당신이 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우, 당신은 10을 내서 본부(HQ)에서 카드 1장을 추가로 액세스할 수 있다.

당신이 연구개발부(R&D)로의 런에 성공했을 경우, 당신은 20을 내서 연구개발부(R&D)에서 카드 1장을 추가로 액세스할 수 있다.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 76

3 헤세

이벤트: 런

아이스로 보호되고 있는 서버로 런을 수행한다. 런이 끝났을 경우, 60과 통과한 아이스 개수만큼 10을 얻는다.

“내가 나설테니, 누가 내 술잔 좀 들고 있게.”
—레드 코민

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 74

2 부메랑

하드웨어

이 하드웨어를 설치했을 때, 설치된 아이스를 하나 정한다. 이 하드웨어는 그 아이스와 대면했을 때에만 사용할 수 있다.

☞ 서브루틴을 2개까지 깬다. 런에 성공했다면, 당신은 힙에 있는 부메랑 하나를 스택에 넣고 섞을 수 있다.

던진 이에게 돌아온다.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 75

2 Mu 금고털이

하드웨어

이 하드웨어는 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

당신이 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우, 당신은 10을 내서 본부(HQ)에서 카드 1장을 추가로 액세스할 수 있다.

당신이 연구개발부(R&D)로의 런에 성공했을 경우, 당신은 20을 내서 연구개발부(R&D)에서 카드 1장을 추가로 액세스할 수 있다.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 76

3 헤세

이벤트: 런

아이스로 보호되고 있는 서버로 런을 수행한다. 런이 끝났을 경우, 60과 통과한 아이스 개수만큼 10을 얻는다.

“내가 나설테니, 누가 내 술잔 좀 들고 있게.”
—레드 코민

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 74

2 부메랑

하드웨어

이 하드웨어를 설치했을 때, 설치된 아이스를 하나 정한다. 이 하드웨어는 그 아이스와 대면했을 때에만 사용할 수 있다.

☞ 서브루틴을 2개까지 깬다. 런에 성공했다면, 당신은 힙에 있는 부메랑 하나를 스택에 넣고 섞을 수 있다.

던진 이에게 돌아온다.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova 75

2 Mu 금고털이

하드웨어

이 하드웨어는 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

당신이 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우, 당신은 10을 내서 본부(HQ)에서 카드 1장을 추가로 액세스할 수 있다.

당신이 연구개발부(R&D)로의 런에 성공했을 경우, 당신은 20을 내서 연구개발부(R&D)에서 카드 1장을 추가로 액세스할 수 있다.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 76



◆예측 양자 루프

1

하드웨어: 칩

매 차례마다 처음으로 렌이 수행됐을 때, 스택 맨 위 카드 2장을 볼 수 있다.

10: 스택 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드가 프로그램이거나 하드웨어일 경우 설치할 수 있다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

“스택을 지나치게 중첩시키면 최적 코드는 음의 엔트로피를 가로지르게 되지.”

“아하, 풍선에 너무 많은 공기를 불어넣는 것처럼?!”

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

77



◆예측 양자 루프

1

하드웨어: 칩

매 차례마다 처음으로 렌이 수행됐을 때, 스택 맨 위 카드 2장을 볼 수 있다.

10: 스택 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드가 프로그램이거나 하드웨어일 경우 설치할 수 있다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

“스택을 지나치게 중첩시키면 최적 코드는 음의 엔트로피를 가로지르게 되지.”

“아하, 풍선에 너무 많은 공기를 불어넣는 것처럼?!”

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

77



◆예측 양자 루프

1

하드웨어: 칩

매 차례마다 처음으로 렌이 수행됐을 때, 스택 맨 위 카드 2장을 볼 수 있다.

10: 스택 맨 위 카드를 공개한다. 그 카드가 프로그램이거나 하드웨어일 경우 설치할 수 있다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

“스택을 지나치게 중첩시키면 최적 코드는 음의 엔트로피를 가로지르게 되지.”

“아하, 풍선에 너무 많은 공기를 불어넣는 것처럼?!”

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

77



◆스위프트

2

하드웨어: 콘솔 - 차량

+1□

매 차례마다 당신이 처음으로 렌 이벤트를 사용한 경우 ⑦을 얻는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

“붉게 칠하면 더 빨라진다고 하더군.”
—肯 “익스프레스” 텐마

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

78



◆스위프트

2

하드웨어: 콘솔 - 차량

+1□

매 차례마다 당신이 처음으로 렌 이벤트를 사용한 경우 ⑦을 얻는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

“붉게 칠하면 더 빨라진다고 하더군.”
—肯 “익스프레스” 텐마

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

78



◆스위프트

2

하드웨어: 콘솔 - 차량

+1□

매 차례마다 당신이 처음으로 렌 이벤트를 사용한 경우 ⑦을 얻는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

“붉게 칠하면 더 빨라진다고 하더군.”
—肯 “익스프레스” 텐마

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

78



잔상

4

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

파수를 대면했을 때, 20을 내서 우회할 수 있다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있고, 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

10: 파수 서브루틴을 2개까지 깬다.

10: 힘을 +2 한다. 이 능력은 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

=2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame



잔상

4

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

파수를 대면했을 때, 20을 내서 우회할 수 있다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있고, 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

10: 파수 서브루틴을 2개까지 깬다.

10: 힘을 +2 한다. 이 능력은 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

=2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame



잔상

4

프로그램: 아이스브레이커 - 킬러

파수를 대면했을 때, 20을 내서 우회할 수 있다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있고, 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

10: 파수 서브루틴을 2개까지 깬다.

10: 힘을 +2 한다. 이 능력은 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

=2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

79

판단 - 주제

5 마클러

프로그램: 아이스 브레이커 - 프랙터

20: 방벽 서브루틴을 2개까지 깬다.
20: 힘을 +2 한다.

매 차례마다 당신이 처음으로 이 프로그램만을 사용하여 당신이 대면하고 있는 아이스의 모든 서브루틴을 깰다면, 10을 얻는다.

“빛이라는건 아름다워... 같고 나서야 말이지.” —“바클린” 보친

2019 NISEI Illus. Krembler

5 마클러

프로그램: 아이스 브레이커 - 프랙터

20: 방벽 서브루틴을 2개까지 깬다.
20: 힘을 +2 한다.

매 차례마다 당신이 처음으로 이 프로그램만을 사용하여 당신이 대면하고 있는 아이스의 모든 서브루틴을 깰다면, 10을 얻는다.

“빛이라는건 아름다워... 같고 나서야 말이지.” —“바클린” 보친

2019 NISEI Illus. Krembler

5 마클러

프로그램: 아이스 브레이커 - 프랙터

20: 방벽 서브루틴을 2개까지 깬다.
20: 힘을 +2 한다.

매 차례마다 당신이 처음으로 이 프로그램만을 사용하여 당신이 대면하고 있는 아이스의 모든 서브루틴을 깰다면, 10을 얻는다.

“빛이라는건 아름다워... 같고 나서야 말이지.” —“바클린” 보친

2019 NISEI Illus. Krembler

2 반그림자 툴킷

리소스: 스텔스 - 가상체

이번 차례에 당신이 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우, 이 카드를 20적은 비용에 설치할 수 있다.

이 리소스가 설치될 때 40을 이 위에 놓는다.
남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다.

호스트된 크레딧은 런 동안에만 사용할 수 있다.

쉐도우 넷 마켓 플레이스가 제공하는 상품에는 다른 합법적 플랫폼에서 찾아볼 수 없는 유서깊음이 있습니다.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

2 반그림자 툴킷

리소스: 스텔스 - 가상체

이번 차례에 당신이 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우, 이 카드를 20적은 비용에 설치할 수 있다.

이 리소스가 설치될 때 40을 이 위에 놓는다.
남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다.

호스트된 크레딧은 런 동안에만 사용할 수 있다.

쉐도우 넷 마켓 플레이스가 제공하는 상품에는 다른 합법적 플랫폼에서 찾아볼 수 없는 유서깊음이 있습니다.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

2 반그림자 툴킷

리소스: 스텔스 - 가상체

이번 차례에 당신이 본부(HQ)로의 런에 성공했을 경우, 이 카드를 20적은 비용에 설치할 수 있다.

이 리소스가 설치될 때 40을 이 위에 놓는다.
남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다.

호스트된 크레딧은 런 동안에만 사용할 수 있다.

쉐도우 넷 마켓 플레이스가 제공하는 상품에는 다른 합법적 플랫폼에서 찾아볼 수 없는 유서깊음이 있습니다.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

1 ◆비밀 작업실

리소스: 범죄 - 장소

매 차례마다 당신이 처음으로 런 중에 하드웨어를 사용한 경우, 이 리소스 위에 파워 카운터 1개를 놓는다.

①, 이 리소스를 게임에서 제거한다:
힘에서 재능력을 가진 카드 X장을 스택에 넣고 섞는다. X는 호스트된 파워 카운터의 개수에 2를 곱한 값과 같다.

“고물 더하기 명청한 바이어는 돈이야.” —아즈 맥카프리

2019 NISEI Illus. Izzy Prueett

1 ◆비밀 작업실

리소스: 범죄 - 장소

매 차례마다 당신이 처음으로 런 중에 하드웨어를 사용한 경우, 이 리소스 위에 파워 카운터 1개를 놓는다.

①, 이 리소스를 게임에서 제거한다:
힘에서 재능력을 가진 카드 X장을 스택에 넣고 섞는다. X는 호스트된 파워 카운터의 개수에 2를 곱한 값과 같다.

“고물 더하기 명청한 바이어는 돈이야.” —아즈 맥카프리

2019 NISEI Illus. Izzy Prueett

1 ◆비밀 작업실

리소스: 범죄 - 장소

매 차례마다 당신이 처음으로 런 중에 하드웨어를 사용한 경우, 이 리소스 위에 파워 카운터 1개를 놓는다.

①, 이 리소스를 게임에서 제거한다:
힘에서 재능력을 가진 카드 X장을 스택에 넣고 섞는다. X는 호스트된 파워 카운터의 개수에 2를 곱한 값과 같다.

“고물 더하기 명청한 바이어는 돈이야.” —아즈 맥카프리

2019 NISEI Illus. Izzy Prueett

하모니 AR 치료

이벤트

힙에서 이름이 서로 다른 카드 5장을 스택에 넣고 섞는다. 이 카드를 폐기하는 대신 게임에서 제거한다.

술을 들이마시고 당신의 행복한 장소를 떠올리세요. 숨을 내쉬습니다. 안전하고 고요한 그곳엔 생애 최고의 날들이 있습니다. 숨을 들이마십니다. 아주 좋아요. 피질 스캔이 끝났습니다. 숨을 내쉬고 눈을 떠보세요...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler

B3

하모니 AR 치료

이벤트

힙에서 이름이 서로 다른 카드 5장을 스택에 넣고 섞는다. 이 카드를 폐기하는 대신 게임에서 제거한다.

술을 들이마시고 당신의 행복한 장소를 떠올리세요. 숨을 내쉬습니다. 안전하고 고요한 그곳엔 생애 최고의 날들이 있습니다. 숨을 들이마십니다. 아주 좋아요. 피질 스캔이 끝났습니다. 숨을 내쉬고 눈을 떠보세요...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler

B3

하모니 AR 치료

이벤트

힙에서 이름이 서로 다른 카드 5장을 스택에 넣고 섞는다. 이 카드를 폐기하는 대신 게임에서 제거한다.

술을 들이마시고 당신의 행복한 장소를 떠올리세요. 숨을 내쉬습니다. 안전하고 고요한 그곳엔 생애 최고의 날들이 있습니다. 숨을 들이마십니다. 아주 좋아요. 피질 스캔이 끝났습니다. 숨을 내쉬고 눈을 떠보세요...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler

B3

•아닛짬

하드웨어: 콘솔

+1□

매 차례마다 처음으로 이벤트가 벌려진 (어느 곳에서든) 경우 카드 1장을 뽑는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

일체의 만물을 끊임없이 생멸변화하므로 영원한 실체로 존속하는 것은 아무것도 없다.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

B4

•아닛짬

하드웨어: 콘솔

+1□

매 차례마다 처음으로 이벤트가 벌려진 (어느 곳에서든) 경우 카드 1장을 뽑는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

일체의 만물을 끊임없이 생멸변화하므로 영원한 실체로 존속하는 것은 아무것도 없다.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

B4

•아닛짬

하드웨어: 콘솔

+1□

매 차례마다 처음으로 이벤트가 벌려진 (어느 곳에서든) 경우 카드 1장을 뽑는다.

콘솔은 각 플레이어당 1개로 제한된다.

일체의 만물을 끊임없이 생멸변화하므로 영원한 실체로 존속하는 것은 아무것도 없다.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

B4

사이멀칩

하드웨어: 칩

이번 차례에 설치된 프로그램이 폐기되지 않았을 경우, 이 하드웨어를 사용하기 위한 추가 비용으로 설치된 프로그램을 하나 폐기한다.

☞ 힙에서 설치 비용을 30낫춰 프로그램을 설치한다.

“내 코드를 바꿔게 내버려 둘 수도 있었는데, 가끔은 어제의 해결방식을 그대로 기억하고 싶기도 해.” —레인

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

B5

사이멀칩

하드웨어: 칩

이번 차례에 설치된 프로그램이 폐기되지 않았을 경우, 이 하드웨어를 사용하기 위한 추가 비용으로 설치된 프로그램을 하나 폐기한다.

☞ 힙에서 설치 비용을 30낫춰 프로그램을 설치한다.

“내 코드를 바꿔게 내버려 둘 수도 있었는데, 가끔은 어제의 해결방식을 그대로 기억하고 싶기도 해.” —레인

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

B5

사이멀칩

하드웨어: 칩

이번 차례에 설치된 프로그램이 폐기되지 않았을 경우, 이 하드웨어를 사용하기 위한 추가 비용으로 설치된 프로그램을 하나 폐기한다.

☞ 힙에서 설치 비용을 30낫춰 프로그램을 설치한다.

“내 코드를 바꿔게 내버려 둘 수도 있었는데, 가끔은 어제의 해결방식을 그대로 기억하고 싶기도 해.” —레인

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

B5



반란 - 애수

3 펜로즈



3 펜로즈



3 펜로즈



프로그램: 아이스브레이커 - 디코더 - 프랙터

이 프로그램이 이번 차례에 설치된 경우 남은 차례 동안 다음 효과를 얻는다.
“10: 방벽 서브루틴을 깬다.”

10: 코드게이트 서브루틴을 깬다.

10: 힘을 +3 한다. 이 능력은 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

문제를 바라보는 관점을 달리하라.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 89

자체 수정 코드



프로그램: 아이스브레이커 - 디코더 - 프랙터

이 프로그램이 이번 차례에 설치된 경우 남은 차례 동안 다음 효과를 얻는다.
“10: 방벽 서브루틴을 깬다.”

10: 코드게이트 서브루틴을 깬다.

10: 힘을 +3 한다. 이 능력은 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

문제를 바라보는 관점을 달리하라.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 89

자체 수정 코드



프로그램: 아이스브레이커 - 디코더 - 프랙터

이 프로그램이 이번 차례에 설치된 경우 남은 차례 동안 다음 효과를 얻는다.
“10: 방벽 서브루틴을 깬다.”

10: 코드게이트 서브루틴을 깬다.

10: 힘을 +3 한다. 이 능력은 스텔스 카드의 크레딧으로만 사용할 수 있다.

문제를 바라보는 관점을 달리하라.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame 89

자체 수정 코드



프로그램

20, 2: 스택에서 프로그램을 찾아 설치 한다.

참고: 사이버 테러리즘에서 가장 악명 높은 도구는 단독으로는 아무것도 하지 않는 도구입니다.

2

2019 NISEI Illus. Chiara Biancheri 90

◆사이버트루퍼 탈롯



프로그램

20, 2: 스택에서 프로그램을 찾아 설치 한다.

참고: 사이버 테러리즘에서 가장 악명 높은 도구는 단독으로는 아무것도 하지 않는 도구입니다.

2

2019 NISEI Illus. Chiara Biancheri 90

◆사이버트루퍼 탈롯



프로그램

20, 2: 스택에서 프로그램을 찾아 설치 한다.

참고: 사이버 테러리즘에서 가장 악명 높은 도구는 단독으로는 아무것도 하지 않는 도구입니다.

2

2019 NISEI Illus. Chiara Biancheri 90

◆사이버트루퍼 탈롯



리소스: 연결 - 가상체

+1

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

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

2

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 91

리소스: 연결 - 가상체

+1

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

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

2

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 91

리소스: 연결 - 가상체

+1

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

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

2

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 91



리소스: 장소 - 지저분함

⑦: 이 리소스 위에 당신의 그립에서 프로그램 혹은 하드웨어 하나를 호스트한다.

10: 호스트된 카드 1장을 설치한다. 당신의 매 차례마다 이 효과를 사용하여 처음으로 설치하는 카드는 설치된 고유한 (♦) 연결의 개수만큼 설치 비용을 10낮춰 설치한다.

2018년 Eternal 웹피언 Oguz Han Asnaz이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger

92



리소스: 장소 - 지저분함

⑦: 이 리소스 위에 당신의 그립에서 프로그램 혹은 하드웨어 하나를 호스트한다.

10: 호스트된 카드 1장을 설치한다. 당신의 매 차례마다 이 효과를 사용하여 처음으로 설치하는 카드는 설치된 고유한 (♦) 연결의 개수만큼 설치 비용을 10낮춰 설치한다.

2018년 Eternal 웹피언 Oguz Han Asnaz이 디자인 함

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger

92



하드웨어

매 차례마다 처음으로 그립에서 1장 이상의 카드가 버려진 경우, 그 카드들 중 1장을 스택 맨 밑에 넣을 수 있다.

이 하드웨어를 게임에서 제거한다:
힘에서 카드 1장을 스택 맨 위에 넣는다.

“미래의 나는 60페타바이트의 고양이 동영상이 필요하니까.” —우주 고양이 공주

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

93

하드웨어

매 차례마다 처음으로 그립에서 1장 이상의 카드가 버려진 경우, 그 카드들 중 1장을 스택 맨 밑에 넣을 수 있다.

이 하드웨어를 게임에서 제거한다:
힘에서 카드 1장을 스택 맨 위에 넣는다.

“미래의 나는 60페타바이트의 고양이 동영상이 필요하니까.” —우주 고양이 공주

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

93



리소스

이 리소스가 설치될 때 8♦을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다.

당신의 차례가 시작될 때, 이 리소스로부터 20을 가져간다.

내일 밤, 이 세상을 지배하는 거대기업들에게 또 다른 일격을 날리고 싶다면 좋아요와 구독을 잊지 마세요!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

94

리소스

이 리소스가 설치될 때 8♦을 이 위에 놓는다. 남은 크레딧이 없을 경우 폐기한다.

당신의 차례가 시작될 때, 이 리소스로부터 20을 가져간다.

내일 밤, 이 세상을 지배하는 거대기업들에게 또 다른 일격을 날리고 싶다면 좋아요와 구독을 잊지 마세요!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

94

•드림넷

리소스: 가상체

매 차례마다 처음으로 런을 성공할 경우, 카드 1장을 뽑는다. 2회 이상이거나 당신의 ID가 디지털일 경우, 추가로 1장을 얻는다.

가상 공간에서 춤추는 내가 꿈을 꾼 걸까. 아니면 지금 저 프로그램이 육체의 꿈을 꾸는 걸까?

2019 NISEI Illus. Janet Brüsselbach 95

메가프리 예선

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 아젠다의 아젠다 점수는 1점을 증가한다.

“승패에 연연하지 마십시오. 가장 중요한 것은 경기가 아니라 ‘당신의 이름이 그들의 입에 오르고 있는가?’입니다.”

—탄 “니트로” 응우옌, 토레토-익스트림 팀 매니저

2019 NISEI Illus. Krembler 96

프로젝트 바쉐론

3 5

아젠다: 연구

▼- 이 아젠다가 아카이브를 제외한 영역에서 러너의 득점 영역에 추가될 때, 호스트된 아젠다 카운터 4개를 가진 채로 추가된다.

이 아젠다가 러너의 득점 영역에 있고 호스트된 아젠다 카운터가 1개 이상일 경우, 0점으로 취급되며 다음 효과를 얻는다.

“러너의 차례가 시작될 때, 호스트된 아젠다 카운터 1개를 제거한다.”

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 97

•드림넷

리소스: 가상체

매 차례마다 처음으로 런을 성공할 경우, 카드 1장을 뽑는다. 2회 이상이거나 당신의 ID가 디지털일 경우, 추가로 1장을 얻는다.

가상 공간에서 춤추는 내가 꿈을 꾼 걸까. 아니면 지금 저 프로그램이 육체의 꿈을 꾸는 걸까?

2019 NISEI Illus. Janet Brüsselbach 95

메가프리 예선

1 3

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 아젠다의 아젠다 점수는 1점을 증가한다.

“승패에 연연하지 마십시오. 가장 중요한 것은 경기가 아니라 ‘당신의 이름이 그들의 입에 오르고 있는가?’입니다.”

—탄 “니트로” 응우옌, 토레토-익스트림 팀 매니저

2019 NISEI Illus. Krembler 96

프로젝트 바쉐론

3 5

아젠다: 연구

▼- 이 아젠다가 아카이브를 제외한 영역에서 러너의 득점 영역에 추가될 때, 호스트된 아젠다 카운터 4개를 가진 채로 추가된다.

이 아젠다가 러너의 득점 영역에 있고 호스트된 아젠다 카운터가 1개 이상일 경우, 0점으로 취급되며 다음 효과를 얻는다.

“러너의 차례가 시작될 때, 호스트된 아젠다 카운터 1개를 제거한다.”

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 97

•드림넷

리소스: 가상체

매 차례마다 처음으로 런을 성공할 경우, 카드 1장을 뽑는다. 2회 이상이거나 당신의 ID가 디지털일 경우, 추가로 1장을 얻는다.

가상 공간에서 춤추는 내가 꿈을 꾼 걸까. 아니면 지금 저 프로그램이 육체의 꿈을 꾸는 걸까?

2019 NISEI Illus. Janet Brüsselbach 95

메가프리 예선

1 3

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 아젠다의 아젠다 점수는 1점을 증가한다.

“승패에 연연하지 마십시오. 가장 중요한 것은 경기가 아니라 ‘당신의 이름이 그들의 입에 오르고 있는가?’입니다.”

—탄 “니트로” 응우옌, 토레토-익스트림 팀 매니저

2019 NISEI Illus. Krembler 96

프로젝트 바쉐론

3 5

아젠다: 연구

▼- 이 아젠다가 아카이브를 제외한 영역에서 러너의 득점 영역에 추가될 때, 호스트된 아젠다 카운터 4개를 가진 채로 추가된다.

이 아젠다가 러너의 득점 영역에 있고 호스트된 아젠다 카운터가 1개 이상일 경우, 0점으로 취급되며 다음 효과를 얻는다.

“러너의 차례가 시작될 때, 호스트된 아젠다 카운터 1개를 제거한다.”

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 97


자산: 바이오로이드

①, ②: ③④을 얻는다.

코디네이터는 언제나 침착하고, 언제나 웃고, 언제나 관용을 베풀니다. 자신의 기술을 알고, 자신의 역할을 알고, 자신의 위치를 알고 있는 노동자. 어떤 주인도 그의 플라스틱 눈을 들여다 볼 필요가 없으며 혁명의 불꽃을 두려워하거나 잊혀진 계층에서 자기 표현에 도달하는 것을 보고 전율할 일도 없습니다.
...하지만 누가 그 모자를 쓰라고 명령 했습니까?

=4

2019 NISE! Illus. Olie Boldador

★ 98

자산: 바이오로이드

①, ②: ③④을 얻는다.

코디네이터는 언제나 침착하고, 언제나 웃고, 언제나 관용을 베풀니다. 자신의 기술을 알고, 자신의 역할을 알고, 자신의 위치를 알고 있는 노동자. 어떤 주인도 그의 플라스틱 눈을 들여다 볼 필요가 없으며 혁명의 불꽃을 두려워하거나 잊혀진 계층에서 자기 표현에 도달하는 것을 보고 전율할 일도 없습니다.
...하지만 누가 그 모자를 쓰라고 명령 했습니까?

=4

2019 NISE! Illus. Olie Boldador

★ 98

자산: 바이오로이드

①, ②: ③④을 얻는다.

코디네이터는 언제나 침착하고, 언제나 웃고, 언제나 관용을 베풀니다. 자신의 기술을 알고, 자신의 역할을 알고, 자신의 위치를 알고 있는 노동자. 어떤 주인도 그의 플라스틱 눈을 들여다 볼 필요가 없으며 혁명의 불꽃을 두려워하거나 잊혀진 계층에서 자기 표현에 도달하는 것을 보고 전율할 일도 없습니다.
...하지만 누가 그 모자를 쓰라고 명령 했습니까?

=4

2019 NISE! Illus. Olie Boldador

★ 98

대뇌 오버라이터

자산: 매복

이 자산은 발전될 수 있다.

러너가 이 자산에 액세스할 때, 당신이 30을 내면 호스트된 발전 토큰당 두뇌 피해 1점을 입힌다.

너는 제정신으로 돌아가는 중이다.
-는 -정신- -가는 중-
너는 -돌아-이-
너 -는-?

=0

2019 NISE! Illus. Krembler

★ 99

베이퍼프레임 조립공

자산

①: 모든 비용을 무시하고 카드 1장을 설치한다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

러너가 이 자산을 폐기할 경우, 당신은 모든 비용을 무시하고 카드 1장을 설치할 수 있다. 이 효과로 이 서버 안에 카드를 설치할 수 없다.

짧고 강렬하게 방사된 레이저는 증기를 녹여 고체로 만든다. 기초가 되는 부분의 금속은 증기로 이루어져 나간다.

=3

2019 NISE! Illus. Akira J. Mitchell

★ 100

자산

①: 모든 비용을 무시하고 카드 1장을 설치한다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

러너가 이 자산을 폐기할 경우, 당신은 모든 비용을 무시하고 카드 1장을 설치할 수 있다. 이 효과로 이 서버 안에 카드를 설치할 수 없다.

짧고 강렬하게 방사된 레이저는 증기를 녹여 고체로 만든다. 기초가 되는 부분의 금속은 증기로 이루어져 나간다.

=3

2019 NISE! Illus. Akira J. Mitchell

★ 100

자산

①: 모든 비용을 무시하고 카드 1장을 설치한다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

러너가 이 자산을 폐기할 경우, 당신은 모든 비용을 무시하고 카드 1장을 설치할 수 있다. 이 효과로 이 서버 안에 카드를 설치할 수 없다.

짧고 강렬하게 방사된 레이저는 증기를 녹여 고체로 만든다. 기초가 되는 부분의 금속은 증기로 이루어져 나간다.

=3

2019 NISE! Illus. Akira J. Mitchell

★ 100

아이스: 파수

파괴자 - 바이오로이드 - AP - 파괴자

7

4

103

102

103

103

제도공

3

기록보관소로부터 카드 1장을 본부(HQ)에 더한다.

당신은 기록보관소 혹은 본부(HQ)로부터 모든 비용을 무시하고 카드 1장을 설치할 수 있다.

각 세대의 설계 어시스턴트들은 시습의 업무를 보다 쉽게 만들어 줍니다. 그들은 앉아서 명령을 내리기만 하면 됩니다.



2019 NISEI Illus. Krembler

제도공

3

기록보관소로부터 카드 1장을 본부(HQ)에 더한다.

당신은 기록보관소 혹은 본부(HQ)로부터 모든 비용을 무시하고 카드 1장을 설치할 수 있다.

각 세대의 설계 어시스턴트들은 시습의 업무를 보다 쉽게 만들어 줍니다. 그들은 앉아서 명령을 내리기만 하면 됩니다.



2019 NISEI Illus. Krembler

제도공

3

기록보관소로부터 카드 1장을 본부(HQ)에 더한다.

당신은 기록보관소 혹은 본부(HQ)로부터 모든 비용을 무시하고 카드 1장을 설치할 수 있다.

각 세대의 설계 어시스턴트들은 시습의 업무를 보다 쉽게 만들어 줍니다. 그들은 앉아서 명령을 내리기만 하면 됩니다.



2019 NISEI Illus. Krembler

10

•티르

러너는 ①을 써서 이 아이스에서 원하는 서브루틴을 깔 수 있다. 그렇게 할 때마다, 당신의 다음 차례에 사용할 수 있는 ②이 1 증가한다.

- ↳ 두뇌 피해 2점을 입힌다.
- ↳ 설치된 러너의 카드 하나를 폐기 한다. 30을 얻는다.
- ↳ 렌을 종료한다.

용맹한 자는 망설이지 않는다.



2019 NISEI Illus. Ligia Smitskaine

10

•티르

러너는 ①을 써서 이 아이스에서 원하는 서브루틴을 깔 수 있다. 그렇게 할 때마다, 당신의 다음 차례에 사용할 수 있는 ②이 1 증가한다.

- ↳ 두뇌 피해 2점을 입힌다.
- ↳ 설치된 러너의 카드 하나를 폐기 한다. 30을 얻는다.
- ↳ 렌을 종료한다.

용맹한 자는 망설이지 않는다.



2019 NISEI Illus. Ligia Smitskaine

10

•티르

러너는 ①을 써서 이 아이스에서 원하는 서브루틴을 깔 수 있다. 그렇게 할 때마다, 당신의 다음 차례에 사용할 수 있는 ②이 1 증가한다.

- ↳ 두뇌 피해 2점을 입힌다.
- ↳ 설치된 러너의 카드 하나를 폐기 한다. 30을 얻는다.
- ↳ 렌을 종료한다.

용맹한 자는 망설이지 않는다.



2019 NISEI Illus. Ligia Smitskaine

7

NEXT 가동 명령



7

NEXT 가동 명령



7

NEXT 가동 명령

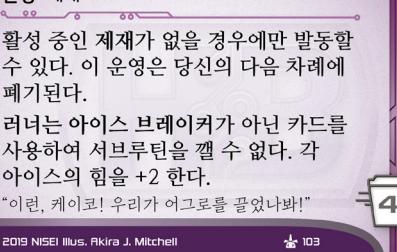


운영: 제재

활성 중인 제재가 없을 경우에만 발동할 수 있다. 이 운영은 당신의 다음 차례에 폐기된다.

러너는 아이스 브레이커가 아닌 카드를 사용하여 서브루틴을 깔 수 없다. 각 아이스의 힘을 +2 한다.

“이런, 케이코! 우리가 어그로를 끌었나봐!”



4

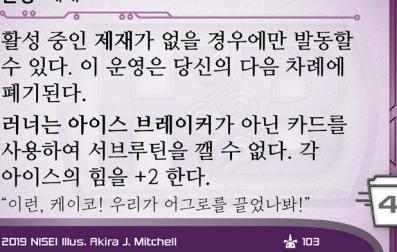
2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

운영: 제재

활성 중인 제재가 없을 경우에만 발동할 수 있다. 이 운영은 당신의 다음 차례에 폐기된다.

러너는 아이스 브레이커가 아닌 카드를 사용하여 서브루틴을 깔 수 없다. 각 아이스의 힘을 +2 한다.

“이런, 케이코! 우리가 어그로를 끌었나봐!”



4

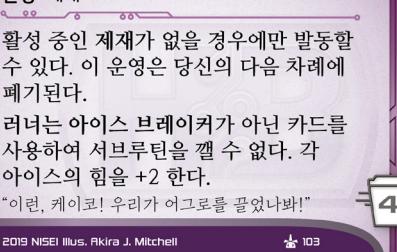
2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

운영: 제재

활성 중인 제재가 없을 경우에만 발동할 수 있다. 이 운영은 당신의 다음 차례에 폐기된다.

러너는 아이스 브레이커가 아닌 카드를 사용하여 서브루틴을 깔 수 없다. 각 아이스의 힘을 +2 한다.

“이런, 케이코! 우리가 어그로를 끌었나봐!”



4

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

스케이프넷

운영: 비밀작전

지난 러너의 차례에 러너가 린을 성공했어야만 발동할 수 있다.

추적[7]- 성공하면, 설치된 칩 혹은 가상체 카드 1장을 게임에서 제거한다.

넷은 이 세상의 전자 아키텍처 안에서 합의된 환영이라 할 수 있습니다. 우리의 전자 아키텍처. 러너들의 성공에 분노할 것이 아니라—물을 바꾸십시오.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 104

스케이프넷

운영: 비밀작전

지난 러너의 차례에 러너가 린을 성공했어야만 발동할 수 있다.

추적[7]- 성공하면, 설치된 칩 혹은 가상체 카드 1장을 게임에서 제거한다.

넷은 이 세상의 전자 아키텍처 안에서 합의된 환영이라 할 수 있습니다. 우리의 전자 아키텍처. 러너들의 성공에 분노할 것이 아니라—물을 바꾸십시오.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 104

스케이프넷

운영: 비밀작전

지난 러너의 차례에 러너가 린을 성공했어야만 발동할 수 있다.

추적[7]- 성공하면, 설치된 칩 혹은 가상체 카드 1장을 게임에서 제거한다.

넷은 이 세상의 전자 아키텍처 안에서 합의된 환영이라 할 수 있습니다. 우리의 전자 아키텍처. 러너들의 성공에 분노할 것이 아니라—물을 바꾸십시오.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 104

평온의 집 그리드

개선: 지역

원격 서버에만 설치할 수 있다.

매 차례마다 당신이 처음으로 이 서버 안에 카드를 설치하면, 20을 얻거나 카드 1장을 뽑는다.

지역은 서버당 1개로 제한된다.

하인라인의 가장 오래된 품, 자칭 루나 문화의 심장.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 105

평온의 집 그리드

개선: 지역

원격 서버에만 설치할 수 있다.

매 차례마다 당신이 처음으로 이 서버 안에 카드를 설치하면, 20을 얻거나 카드 1장을 뽑는다.

지역은 서버당 1개로 제한된다.

하인라인의 가장 오래된 품, 자칭 루나 문화의 심장.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 105

평온의 집 그리드

개선: 지역

원격 서버에만 설치할 수 있다.

매 차례마다 당신이 처음으로 이 서버 안에 카드를 설치하면, 20을 얻거나 카드 1장을 뽑는다.

지역은 서버당 1개로 제한된다.

하인라인의 가장 오래된 품, 자칭 루나 문화의 심장.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 105

염화미소

아젠다

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 5개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 연구개발부(R&D) 맨 위 카드를 공개한다. 카드 2장을 뽑는다.

본부(HQ)에서 카드 1장을 연구개발부(R&D) 맨 위에 넣는다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

“목소리는 망치입니다. 글은 무딘 품. 진실에는 예리한 도구가 필요합니다.” —닥터 탕, 효부 운영 위원회에 제출된 청원문

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106

염화미소

아젠다

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 5개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 연구개발부(R&D) 맨 위 카드를 공개한다. 카드 2장을 뽑는다.

본부(HQ)에서 카드 1장을 연구개발부(R&D) 맨 위에 넣는다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

“목소리는 망치입니다. 글은 무딘 품. 진실에는 예리한 도구가 필요합니다.” —닥터 탕, 효부 운영 위원회에 제출된 청원문

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106

염화미소

아젠다

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 5개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 연구개발부(R&D) 맨 위 카드를 공개한다. 카드 2장을 뽑는다.

본부(HQ)에서 카드 1장을 연구개발부(R&D) 맨 위에 넣는다. 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

“목소리는 망치입니다. 글은 무딘 품. 진실에는 예리한 도구가 필요합니다.” —닥터 탕, 효부 운영 위원회에 제출된 청원문

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106



자산

▼ 당신이 넷 피해를 1점 이상 입힐 때, 넷 피해 1점을 방지할 수 있다.
방지했다면, 이 자산 위에 파워 카운터 1개를 놓고 30을 얻는다.

②, ④: 호스트된 파워 카운터당 넷 피해 1점을 입힌다.

신경 장에 대한 건설적인 피드백은 스파이크 신호가 입력되는 것보다 확실하게 더 큰 저하를 유발합니다.
마음은 메아리치는 스스로를 막아낼 수 없습니다.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

107

자산

▼ 당신이 넷 피해를 1점 이상 입힐 때, 넷 피해 1점을 방지할 수 있다.
방지했다면, 이 자산 위에 파워 카운터 1개를 놓고 30을 얻는다.

②, ④: 호스트된 파워 카운터당 넷 피해 1점을 입힌다.

신경 장에 대한 건설적인 피드백은 스파이크 신호가 입력되는 것보다 확실하게 더 큰 저하를 유발합니다.
마음은 메아리치는 스스로를 막아낼 수 없습니다.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

107

자산

▼ 당신이 넷 피해를 1점 이상 입힐 때, 넷 피해 1점을 방지할 수 있다.
방지했다면, 이 자산 위에 파워 카운터 1개를 놓고 30을 얻는다.

②, ④: 호스트된 파워 카운터당 넷 피해 1점을 입힌다.

신경 장에 대한 건설적인 피드백은 스파이크 신호가 입력되는 것보다 확실하게 더 큰 저하를 유발합니다.
마음은 메아리치는 스스로를 막아낼 수 없습니다.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

107

2 잠재기억 말소

러너가 이 아이스와 대면했을 때,
카드 타입 하나를 정한다. 대면이
끝날 때까지, 언제든 아이스의 서브
루틴에 의해 그림이 공개됐을 때,
공개된 카드 중 당신이 정했던 타입
과 같은 카드를 하나 폐기할 수 있다.
↳ 그림을 공개한다.
↳ 그림을 공개한다.

\$BMI_001 > 메모리 부족 오류

2 잠재기억 말소

러너가 이 아이스와 대면했을 때,
카드 타입 하나를 정한다. 대면이
끝날 때까지, 언제든 아이스의 서브
루틴에 의해 그림이 공개됐을 때,
공개된 카드 중 당신이 정했던 타입
과 같은 카드를 하나 폐기할 수 있다.
↳ 그림을 공개한다.
↳ 그림을 공개한다.

\$BMI_001 > 메모리 부족 오류

2 잠재기억 말소

러너가 이 아이스와 대면했을 때,
카드 타입 하나를 정한다. 대면이
끝날 때까지, 언제든 아이스의 서브
루틴에 의해 그림이 공개됐을 때,
공개된 카드 중 당신이 정했던 타입
과 같은 카드를 하나 폐기할 수 있다.
↳ 그림을 공개한다.
↳ 그림을 공개한다.

\$BMI_001 > 메모리 부족 오류

3 콘진

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 당신
과 러너가 각각 몰래 00, 10, 혹은 20을
소비한다. 소비한 크레딧을 공개한다.
당신과 러너가 소비한 크레딧이 다르
다면, 당신은 러너를 다른 레즈된 아이
스와 대면하게 할 수 있다. (다른 레즈
된 아이스와 대면이 끝나고 렌이 아직
종료되지 않았다면, 이 아이스와 대면
을 계속한다.)

“콘진이 쓰고 있는 가면은 우리 내면의 두려움이라
고 하는데, 그 아래에는 무엇이 있는 걸까?” —랏

3 콘진

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 당신
과 러너가 각각 몰래 00, 10, 혹은 20을
소비한다. 소비한 크레딧을 공개한다.
당신과 러너가 소비한 크레딧이 다르
다면, 당신은 러너를 다른 레즈된 아이
스와 대면하게 할 수 있다. (다른 레즈
된 아이스와 대면이 끝나고 렌이 아직
종료되지 않았다면, 이 아이스와 대면
을 계속한다.)

“콘진이 쓰고 있는 가면은 우리 내면의 두려움이라
고 하는데, 그 아래에는 무엇이 있는 걸까?” —랏

3 콘진

러너가 이 아이스와 대면했을 때, 당신
과 러너가 각각 몰래 00, 10, 혹은 20을
소비한다. 소비한 크레딧을 공개한다.
당신과 러너가 소비한 크레딧이 다르
다면, 당신은 러너를 다른 레즈된 아이
스와 대면하게 할 수 있다. (다른 레즈
된 아이스와 대면이 끝나고 렌이 아직
종료되지 않았다면, 이 아이스와 대면
을 계속한다.)

“콘진이 쓰고 있는 가면은 우리 내면의 두려움이라
고 하는데, 그 아래에는 무엇이 있는 걸까?” —랏

아이스 - 코드게이트 - 관찰자

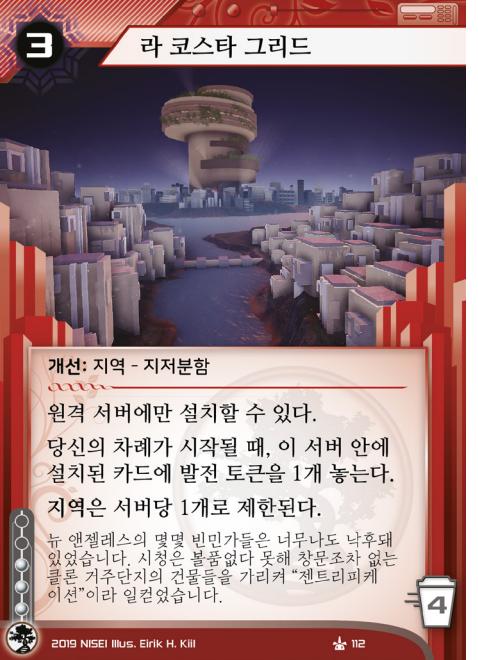
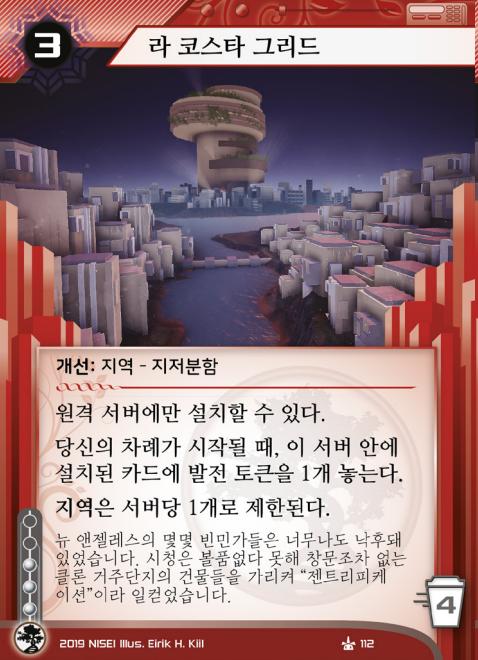
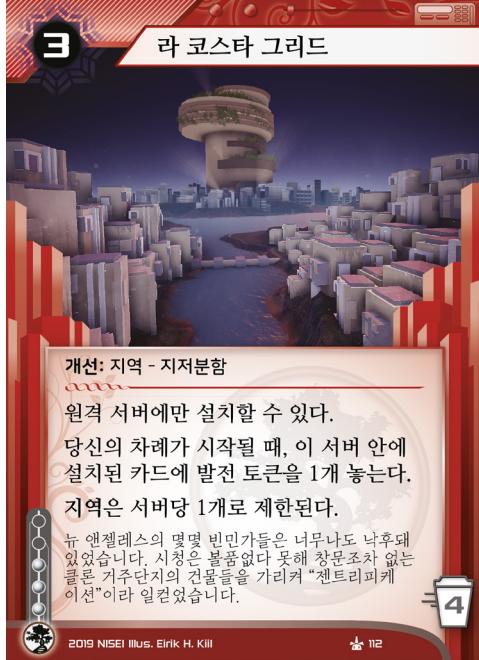
0101 - 신화 - PSI

E

2019 NISEI Illus. Janet Bruesebach

2019 NISEI Illus. Krembler

애수 - 반란



게임NET
꿈이 현실이 되는 곳

45 ID: 사업부 17

언제든 기업 카드의 효과에 의해 러너가 렌 중에 10 이상을 사용하거나 잃게 될 경우, 10을 얻는다.

당신이 가장 좋아하는 오락.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos

벨로나 5

아젠다: 확장

이 아젠다를 훔치기 위한 추가 비용으로 러너는 50을 내야 한다.

당신이 이 아젠다를 드롭할 때, 50을 얻는다.

인구가 적은 화성에 풍부한 멀티 플레이어 경험을 제공하는 것은 크나큰 도전이었습니다. 우리는 매 초마다 지구 서비스의 게임상황을 실시간으로 전송했습니다. 벨로나는 “쉽게 조개진 신호”를 수신하고 이를 엮어 흥미진진한 인터랙션을 제공하며—실제보다 더 즉각적으로 반응합니다!

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Iain Fairclough

4 과금 자유화 5

20: 이 아이스의 서브루틴을 1개 깐다. 이 능력은 러너만 사용할 수 있고, 태그됐을 때는 사용할 수 없다.

↳ 설치된 러너의 카드 하나를 그립에 더한다.

↳ 러너에게 태그 1개를 준다.

얼마든지 과금 하실 수 있습니다

45 ID: 사업부 17

언제든 기업 카드의 효과에 의해 러너가 렌 중에 10 이상을 사용하거나 잃게 될 경우, 10을 얻는다.

당신이 가장 좋아하는 오락.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos

벨로나 5

아젠다: 확장

이 아젠다를 훔치기 위한 추가 비용으로 러너는 50을 내야 한다.

당신이 이 아젠다를 드롭할 때, 50을 얻는다.

인구가 적은 화성에 풍부한 멀티 플레이어 경험을 제공하는 것은 크나큰 도전이었습니다. 우리는 매 초마다 지구 서비스의 게임상황을 실시간으로 전송했습니다. 벨로나는 “쉽게 조개진 신호”를 수신하고 이를 엮어 흥미진진한 인터랙션을 제공하며—실제보다 더 즉각적으로 반응합니다!

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Iain Fairclough

4 과금 자유화 5

20: 이 아이스의 서브루틴을 1개 깐다. 이 능력은 러너만 사용할 수 있고, 태그됐을 때는 사용할 수 없다.

↳ 설치된 러너의 카드 하나를 그립에 더한다.

↳ 러너에게 태그 1개를 준다.

얼마든지 과금 하실 수 있습니다

45 ID: 사업부 17

언제든 기업 카드의 효과에 의해 러너가 렌 중에 10 이상을 사용하거나 잃게 될 경우, 10을 얻는다.

당신이 가장 좋아하는 오락.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos

벨로나 5

아젠다: 확장

이 아젠다를 훔치기 위한 추가 비용으로 러너는 50을 내야 한다.

당신이 이 아젠다를 드롭할 때, 50을 얻는다.

인구가 적은 화성에 풍부한 멀티 플레이어 경험을 제공하는 것은 크나큰 도전이었습니다. 우리는 매 초마다 지구 서비스의 게임상황을 실시간으로 전송했습니다. 벨로나는 “쉽게 조개진 신호”를 수신하고 이를 엮어 흥미진진한 인터랙션을 제공하며—실제보다 더 즉각적으로 반응합니다!

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Iain Fairclough

4 과금 자유화 5

20: 이 아이스의 서브루틴을 1개 깐다. 이 능력은 러너만 사용할 수 있고, 태그됐을 때는 사용할 수 없다.

↳ 설치된 러너의 카드 하나를 그립에 더한다.

↳ 러너에게 태그 1개를 준다.

얼마든지 과금 하실 수 있습니다

기본
방어
아이스

게임머니 작업자

3 러너가 이 아이스의 프린트된 서브루틴을 깰 때마다, 러너는 10을 잃는다.

- ↳ 러너가 30을 내지 않는 이상 렌을 종료한다.
- ↳ 러너가 30을 내지 않는 이상 렌을 종료한다.

[보석 15개를 내고 이 콘텐츠를 이용합니다]



2019 NISEI Illus. N. Hopkins 116

게임머니 작업자

3 러너가 이 아이스의 프린트된 서브루틴을 깰 때마다, 러너는 10을 잃는다.

- ↳ 러너가 30을 내지 않는 이상 렌을 종료한다.
- ↳ 러너가 30을 내지 않는 이상 렌을 종료한다.

[보석 15개를 내고 이 콘텐츠를 이용합니다]



2019 NISEI Illus. N. Hopkins 116

게임머니 작업자

3 러너가 이 아이스의 프린트된 서브루틴을 깰 때마다, 러너는 10을 잃는다.

- ↳ 러너가 30을 내지 않는 이상 렌을 종료한다.
- ↳ 러너가 30을 내지 않는 이상 렌을 종료한다.

[보석 15개를 내고 이 콘텐츠를 이용합니다]



2019 NISEI Illus. N. Hopkins 116

디지털 권리 관리

1 지난 러너의 차례에 러너가 본부(HQ)에 렌을 성공했다면 발동할 수 없다.
연구개발부(R&D)에서 아젠다 1개를 찾아 공개한다. (아젠다를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 섞는다.) 그 아젠다를 본부(HQ)에 더한다. 당신은 카드 1장을 원격 서버 안에 설치할 수 있다.
당신은 남은 차례 동안 아젠다를 득점할 수 없다.

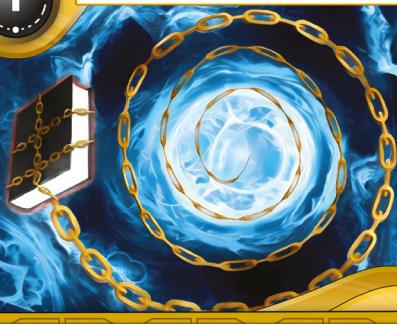
2019 NISEI Illus. Krembler 117



디지털 권리 관리

1 지난 러너의 차례에 러너가 본부(HQ)에 렌을 성공했다면 발동할 수 없다.
연구개발부(R&D)에서 아젠다 1개를 찾아 공개한다. (아젠다를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 섞는다.) 그 아젠다를 본부(HQ)에 더한다. 당신은 카드 1장을 원격 서버 안에 설치할 수 있다.
당신은 남은 차례 동안 아젠다를 득점할 수 없다.

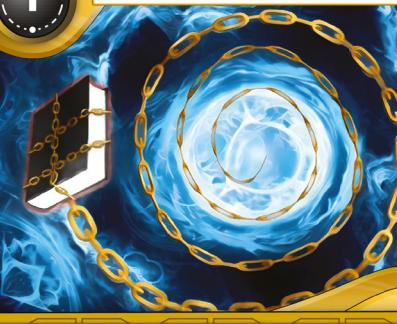
2019 NISEI Illus. Krembler 117



디지털 권리 관리

1 지난 러너의 차례에 러너가 본부(HQ)에 렌을 성공했다면 발동할 수 없다.
연구개발부(R&D)에서 아젠다 1개를 찾아 공개한다. (아젠다를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 섞는다.) 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



운영

지난 러너의 차례에 러너가 본부(HQ)에 렌을 성공했다면 발동할 수 없다.
연구개발부(R&D)에서 아젠다 1개를 찾아 공개한다. (아젠다를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 섞는다.) 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



운영

지난 러너의 차례에 러너가 본부(HQ)에 렌을 성공했다면 발동할 수 없다.
연구개발부(R&D)에서 아젠다 1개를 찾아 공개한다. (아젠다를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 섞는다.) 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



운영

지난 러너의 차례에 러너가 본부(HQ)에 렌을 성공했다면 발동할 수 없다.
연구개발부(R&D)에서 아젠다 1개를 찾아 공개한다. (아젠다를 찾았다면 연구개발부(R&D)를 섞는다.) 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



SYNC 경로 재지정

0 런이 수행했을 때마다, 러너는 태그를 1개 가져가거나 40을 내야 한다.
“내부의 모든 패킷을 철저히 분석하십시오. 스텝에 어떤 과부하가 걸려도 상관없습니다. 우린 저 테러리스트들이 혼적을 지우는 걸 두고 보지 않을겁니다.” —제인스 대표이사

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 118



SYNC 경로 재지정

0 런이 수행했을 때마다, 러너는 태그를 1개 가져가거나 40을 내야 한다.
“내부의 모든 패킷을 철저히 분석하십시오. 스텝에 어떤 과부하가 걸려도 상관없습니다. 우린 저 테러리스트들이 혼적을 지우는 걸 두고 보지 않을겁니다.” —제인스 대표이사

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 118

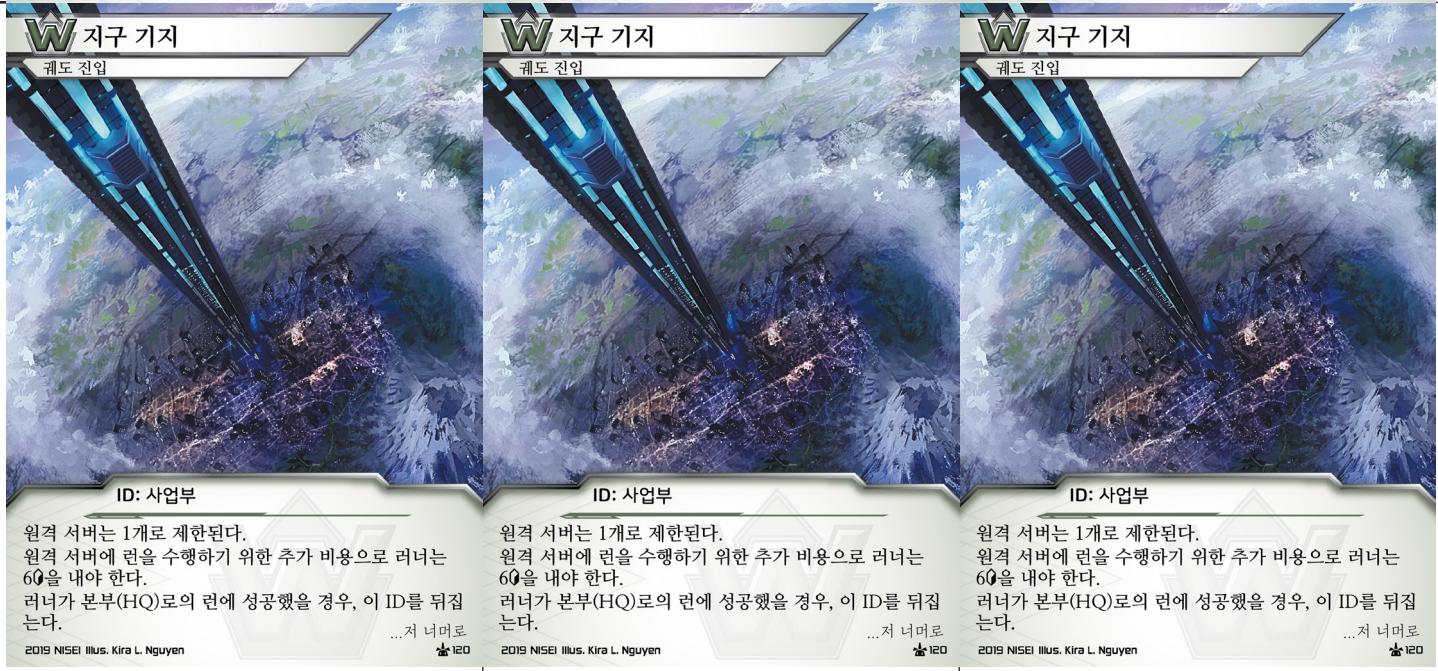


SYNC 경로 재지정

0 런이 수행했을 때마다, 러너는 태그를 1개 가져가거나 40을 내야 한다.
“내부의 모든 패킷을 철저히 분석하십시오. 스텝에 어떤 과부하가 걸려도 상관없습니다. 우린 저 테러리스트들이 혼적을 지우는 걸 두고 보지 않을겁니다.” —제인스 대표이사

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 118





수송 독점

4

2

아젠다: 계획

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 2개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 수행중인 런이 성공적인 런으로 취급되지 않는다.
(이 효과에 의해 수행중인 런이 실패한 런으로 취급되지는 않는다.) 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

우주 엘리베이터 당국의 블랙리스트에 올라간 자는 어디에도 갈 수 없다.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

수송 독점

4

2

아젠다: 계획

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 2개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 수행중인 런이 성공적인 런으로 취급되지 않는다.
(이 효과에 의해 수행중인 런이 실패한 런으로 취급되지는 않는다.) 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

우주 엘리베이터 당국의 블랙리스트에 올라간 자는 어디에도 갈 수 없다.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

수송 독점

4

2

아젠다: 계획

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 이 위에 아젠다 카운터 2개를 놓는다.

호스트된 아젠다 카운터: 수행중인 런이 성공적인 런으로 취급되지 않는다.
(이 효과에 의해 수행중인 런이 실패한 런으로 취급되지는 않는다.) 이 능력은 차례 당 한 번만 사용할 수 있다.

우주 엘리베이터 당국의 블랙리스트에 올라간 자는 어디에도 갈 수 없다.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

◆도배 광고

1

1

1

자산: 광고

당신의 차례가 시작될 때, 다른 레즈된 자산이 있을 경우, 다음 효과 중 1개를 발동하며 그렇지 않을 경우 3개까지 발동한다:

- 카드 1장을 뽑는다.
- 10을 얻는다.
- 아이스 하나에 발전 토큰을 1개 놓는다.
- 이 자산을 본부(HQ)에 더한다.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

◆도배 광고

1

1

1

자산: 광고

당신의 차례가 시작될 때, 다른 레즈된 자산이 있을 경우, 다음 효과 중 1개를 발동하며 그렇지 않을 경우 3개까지 발동한다:

- 카드 1장을 뽑는다.
- 10을 얻는다.
- 아이스 하나에 발전 토큰을 1개 놓는다.
- 이 자산을 본부(HQ)에 더한다.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

◆도배 광고

1

1

1

자산: 광고

당신의 차례가 시작될 때, 다른 레즈된 자산이 있을 경우, 다음 효과 중 1개를 발동하며 그렇지 않을 경우 3개까지 발동한다:

- 카드 1장을 뽑는다.
- 10을 얻는다.
- 아이스 하나에 발전 토큰을 1개 놓는다.
- 이 자산을 본부(HQ)에 더한다.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

아케트

3

3

3

아이-시-아이

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다.
이 위에 3개 이상의 발전 토큰이 있는 동안, 이 아이스의 힘을 +3하고 러너는 매 대면마다 이 아이스의 프린트된 서브루틴 중 1개 밖에 깔 수 없다.

- ↳ 10을 얻는다. 설치된 카드에 발전 토큰을 1개 놓는다.
- ↳ 런을 종료한다.

대지 위에 지은 집안에 머리를 누이고 끝없이 열린 하늘 아래 잠들었다.

2019 NISEI Illus. Owen Shadov 123

아케트

3

3

3

아이-시-아이

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다.
이 위에 3개 이상의 발전 토큰이 있는 동안, 이 아이스의 힘을 +3하고 러너는 매 대면마다 이 아이스의 프린트된 서브루틴 중 1개 밖에 깔 수 없다.

- ↳ 10을 얻는다. 설치된 카드에 발전 토큰을 1개 놓는다.
- ↳ 런을 종료한다.

대지 위에 지은 집안에 머리를 누이고 끝없이 열린 하늘 아래 잠들었다.

2019 NISEI Illus. Owen Shadov 123

아케트

3

3

3

아이-시-아이

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다.
이 위에 3개 이상의 발전 토큰이 있는 동안, 이 아이스의 힘을 +3하고 러너는 매 대면마다 이 아이스의 프린트된 서브루틴 중 1개 밖에 깔 수 없다.

- ↳ 10을 얻는다. 설치된 카드에 발전 토큰을 1개 놓는다.
- ↳ 런을 종료한다.

대지 위에 지은 집안에 머리를 누이고 끝없이 열린 하늘 아래 잠들었다.

2019 NISEI Illus. Owen Shadov 123

6 거상

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다. 이 위에 있는 발전 토큰 1개당 이 아이스의 힘을 +1 한다.

- ↳ 러너에게 태그 1개를 준다. 이 위에 3개 이상의 발전 토큰이 있는 경우, 대신 러너에게 태그 2개를 준다.
- ↳ 프로그램 1개를 폐기한다. 이 위에 3개 이상의 발전 토큰이 있는 경우, 대신 프로그램 1개와 리소스 1개를 폐기한다.

2019 NISEI Illus. Krembler

6 거상

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다. 이 위에 있는 발전 토큰 1개당 이 아이스의 힘을 +1 한다.

- ↳ 러너에게 태그 1개를 준다. 이 위에 3개 이상의 발전 토큰이 있는 경우, 대신 러너에게 태그 2개를 준다.
- ↳ 프로그램 1개를 폐기한다. 이 위에 3개 이상의 발전 토큰이 있는 경우, 대신 프로그램 1개와 리소스 1개를 폐기한다.

2019 NISEI Illus. Krembler

6 거상

당신은 이 아이스를 발전할 수 있다. 이 위에 있는 발전 토큰 1개당 이 아이스의 힘을 +1 한다.

- ↳ 러너에게 태그 1개를 준다. 이 위에 3개 이상의 발전 토큰이 있는 경우, 대신 러너에게 태그 2개를 준다.
- ↳ 프로그램 1개를 폐기한다. 이 위에 3개 이상의 발전 토큰이 있는 경우, 대신 프로그램 1개와 리소스 1개를 폐기한다.

2019 NISEI Illus. Krembler

4 원체스터

이 아이스가 본부(HQ)를 보호하는 동안, 다른 모든 서브루틴 뒤에 “↳ 추적[3] – 성공하면, 런을 종료한다.” 의 서브루틴을 갖는다.

- ↳ 추적[4] – 성공하면, 프로그램 1개를 폐기한다.
- ↳ 추적[3] – 성공하면, 하드웨어 1개를 폐기한다.

“지난 브랜드 관리를 통해 스코르피오스가 어떻게 이런 디자인을 얻게 되었는지 모르겠습니다.”
—리즈 캠벨, 프로젝트 보안 부사장

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

4 원체스터

이 아이스가 본부(HQ)를 보호하는 동안, 다른 모든 서브루틴 뒤에 “↳ 추적[3] – 성공하면, 런을 종료한다.” 의 서브루틴을 갖는다.

- ↳ 추적[4] – 성공하면, 프로그램 1개를 폐기한다.
- ↳ 추적[3] – 성공하면, 하드웨어 1개를 폐기한다.

“지난 브랜드 관리를 통해 스코르피오스가 어떻게 이런 디자인을 얻게 되었는지 모르겠습니다.”
—리즈 캠벨, 프로젝트 보안 부사장

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

4 원체스터

이 아이스가 본부(HQ)를 보호하는 동안, 다른 모든 서브루틴 뒤에 “↳ 추적[3] – 성공하면, 런을 종료한다.” 의 서브루틴을 갖는다.

- ↳ 추적[4] – 성공하면, 프로그램 1개를 폐기한다.
- ↳ 추적[3] – 성공하면, 하드웨어 1개를 폐기한다.

“지난 브랜드 관리를 통해 스코르피오스가 어떻게 이런 디자인을 얻게 되었는지 모르겠습니다.”
—리즈 캠벨, 프로젝트 보안 부사장

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

0 아르거스 일제 단속

운영: 제재 - 비밀작전

활성 중인 제재가 없을 경우에만 발동할 수 있다. 이 운영은 당신의 다음 차례에 폐기된다.

아이스로 보호되고 있는 서버에 성공적인 런이 있을 경우, 육체 피해 2점을 입힌다.

“움직이면 싸버려. 그리고 한발 더.” —치프 슬리

2019 NISEI Illus. Krembler

0 아르거스 일제 단속

운영: 제재 - 비밀작전

활성 중인 제재가 없을 경우에만 발동할 수 있다. 이 운영은 당신의 다음 차례에 폐기된다.

아이스로 보호되고 있는 서버에 성공적인 런이 있을 경우, 육체 피해 2점을 입힌다.

“움직이면 싸버려. 그리고 한발 더.” —치프 슬리

2019 NISEI Illus. Krembler

0 아르거스 일제 단속

운영: 제재 - 비밀작전

활성 중인 제재가 없을 경우에만 발동할 수 있다. 이 운영은 당신의 다음 차례에 폐기된다.

아이스로 보호되고 있는 서버에 성공적인 런이 있을 경우, 육체 피해 2점을 입힌다.

“움직이면 싸버려. 그리고 한발 더.” —치프 슬리

2019 NISEI Illus. Krembler

3 카암베 그리드

개선: 지역

당신의 차례가 시작될 때, 이 서버를 보호하는 아이스 하나에 발전 토큰을 1개 놓는다.

러너가 이 서버에 접근했을 때, 러너가 이 서버를 보호하는 발전된 아이스당 20을 내지 않는 이상 렌을 종료한다.

지역은 서버당 1개로 제한된다.

가장 위대한 산의 영령인 아푸는 이 세상과 천상을 연결하고 있다.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

사이버텍스 샌드박스

2 4

개선: 지역

당신의 차례가 시작될 때, 이 서버를 보호하는 아이스 하나에 발전 토큰을 1개 놓는다.

러너가 이 서버에 접근했을 때, 러너가 이 서버를 보호하는 발전된 아이스당 20을 내지 않는 이상 렌을 종료한다.

지역은 서버당 1개로 제한된다.

가장 위대한 산의 영령인 아푸는 이 세상과 천상을 연결하고 있다.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

사이버텍스 샌드박스

2 4

개선: 지역

당신의 차례가 시작될 때, 이 서버를 보호하는 아이스 하나에 발전 토큰을 1개 놓는다.

러너가 이 서버에 접근했을 때, 러너가 이 서버를 보호하는 발전된 아이스당 20을 내지 않는 이상 렌을 종료한다.

지역은 서버당 1개로 제한된다.

가장 위대한 산의 영령인 아푸는 이 세상과 천상을 연결하고 있다.

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

아젠다: 보안

매 차례마다 당신이 처음으로 바이러스 카운터들을 퇴치하면, 40을 얻는다.

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 당신은 바이러스 카운터들을 퇴치할 수 있다.

“모든 드래곤-등급의 위협은 최소한 200미터의 기반암 아래, 외부와 물리적으로 격리된 차폐실에 단독으로 무결히 재부팅된 서버에 저장되어야 합니다[...]-”—구역 5.18.4, 사이버텍스 직원 핸드북

2019 NISEI Illus. Krembler 128

잘못된 실마리

1 3

아젠다: 보안

매 차례마다 당신이 처음으로 바이러스 카운터들을 퇴치하면, 40을 얻는다.

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 당신은 바이러스 카운터들을 퇴치할 수 있다.

“모든 드래곤-등급의 위협은 최소한 200미터의 기반암 아래, 외부와 물리적으로 격리된 차폐실에 단독으로 무결히 재부팅된 서버에 저장되어야 합니다[...]-”—구역 5.18.4, 사이버텍스 직원 핸드북

2019 NISEI Illus. Krembler 128

잘못된 실마리

1 3

아젠다: 보안

매 차례마다 당신이 처음으로 바이러스 카운터들을 퇴치하면, 40을 얻는다.

당신이 이 아젠다를 득점할 때, 당신은 바이러스 카운터들을 퇴치할 수 있다.

“모든 드래곤-등급의 위협은 최소한 200미터의 기반암 아래, 외부와 물리적으로 격리된 차폐실에 단독으로 무결히 재부팅된 서버에 저장되어야 합니다[...]-”—구역 5.18.4, 사이버텍스 직원 핸드북

2019 NISEI Illus. Krembler 128

아젠다: 보안

이 아젠다를 포기: 러너가 2개 이상의 ①이 있을 경우, 러너는 ②③을 읽는다.

“스티브님께 음성 메시지를 남깁니다: 어딘지 알 수 없는 도시의 텅빈 방에 있어, 너의 따끈따끈한 내부 정보에 이제는 등골이 서늘해지는군.”

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 129

아젠다: 보안

이 아젠다를 포기: 러너가 2개 이상의 ①이 있을 경우, 러너는 ②③을 읽는다.

“스티브님께 음성 메시지를 남깁니다: 어딘지 알 수 없는 도시의 텅빈 방에 있어, 너의 따끈따끈한 내부 정보에 이제는 등골이 서늘해지는군.”

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 129

아젠다: 보안

이 아젠다를 포기: 러너가 2개 이상의 ①이 있을 경우, 러너는 ②③을 읽는다.

“스티브님께 음성 메시지를 남깁니다: 어딘지 알 수 없는 도시의 텅빈 방에 있어, 너의 따끈따끈한 내부 정보에 이제는 등골이 서늘해지는군.”

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 129

NAPD 저지선

운영: 제재

활성 중인 제재가 없을 경우에만 발동할 수 있다. 이 운영은 당신의 다음 차례에 폐기된다.

아젠다를 훔치기 위한 추가 비용으로 러너는 40과 훔치려는 아젠다의 발전 토큰당 20을 내야한다.

위기는 충성을 증명할 진정한 시험이다. 개미집을 걸어찼을 때 개미들이 어디로 몰려드는지 보라.

운영: 제재

활성 중인 제재가 없을 경우에만 발동할 수 있다. 이 운영은 당신의 다음 차례에 폐기된다.

아젠다를 훔치기 위한 추가 비용으로 러너는 40과 훔치려는 아젠다의 발전 토큰당 20을 내야한다.

위기는 충성을 증명할 진정한 시험이다. 개미집을 걸어찼을 때 개미들이 어디로 몰려드는지 보라.

운영: 제재

활성 중인 제재가 없을 경우에만 발동할 수 있다. 이 운영은 당신의 다음 차례에 폐기된다.

아젠다를 훔치기 위한 추가 비용으로 러너는 40과 훔치려는 아젠다의 발전 토큰당 20을 내야한다.

위기는 충성을 증명할 진정한 시험이다. 개미집을 걸어찼을 때 개미들이 어디로 몰려드는지 보라.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 130

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 130

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 130