



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-ciel. 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.

HOSHIKO SHIRO
PROTAGONISTE MÉCONNUE

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.

45 15 66

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

HOSHIKO SHIRO
MAHOU SHOJO

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.

4 15 66

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

POGO

ÉVÈNEMENT

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.

67

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

◆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.

1 68

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

GACHAPON

MATÉRIEL : Puce

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 !

69

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

◆KEIKO

MATÉRIEL : Console - Compagnon

+20
La première fois chaque tour que vous dépensez des crédits d'une carte compagnon, ou que vous en installez une, gagnez 10.
Maximum 1 console en jeu.
« ...et les amis vous gardent près d'eux. Je jure de toujours rester auprès de ma princesse. »

70

2019 NISEI Illus. Ollie Boldador

ODORE

PROGRAMME : Brise-glace - Tueur

20 : Neutralisez n'importe quel nombre de routines tueur.
00 : Neutralisez une routine tueur.
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 !

4 68

2019 NISEI Illus. Krembler

◆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 71 72

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

◆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 73

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

BRAVADE

3

ÉVÈNEMENT : 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

2

MATÉRIEL

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

➊ 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

2

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 néogentropique. »

« Haha, comme quand on met trop d'air dans un ballon ! »

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

77

◆VÉLOCE

2

MATÉRIEL : Console - Véhicule

+1□

La première fois chaque tour que vous jouez un événement **piratage**, gagnez 2. Maximum 1 console en jeu.

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

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

78

RÉMANENCE

4

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

79

MAKLER

5

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

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.

➊, retirez cette ressource de la partie : Mélez jusqu'à X cartes avec des capacités ➊ 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

THÉRAPIE AR HARMONIE



ÉVÈNEMENT

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 B3

ANICCAM



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 B4

PUCE SIMUL



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 3  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 B5

CORDYCEPS



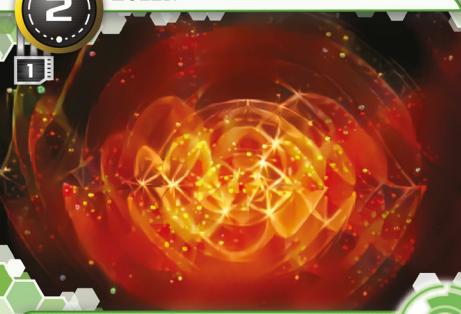
PROGRAMME : Virus

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.

2019 NISEI Illus. Krembler/Zoe Cohen B6

EULER



PROGRAMME : Brise-glace - Décodeur

Lorsque vous installez ce programme, il gagne pour le reste du tour « 0  : Neutralise une routine verrou. »

0  : Neutralise jusqu'à 2 routines verrou.

0  : +1 en force.

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

2019 NISEI Illus. Patrick Burk B7

MANTEAU



PROGRAMME : Furtif

1 

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

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

2019 NISEI Illus. Krembler B8

PENROSE



PROGRAMME : Brise-glace - Décodeur - Fragmenteur

Lorsque vous installez ce programme, il gagne pour le reste du tour « 1  : Neutralise une routine barrière. »

1  : Neutralise une routine verrou.

1  : +3 en force. N'utilisez cette capacité qu'en utilisant un crédit d'une carte furtif.

Considère le problème sous un autre angle.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame B9

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.

2019 NISEI Illus. Chiara Blancheri B0

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.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov B1

Cendres - Révolte

◆ LE CAFÉ DE PAULE



RESSOURCE : Lieu - Douteux

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

1♦ : Installez 1 carte hébergée. La première carte que vous installez de cette façon à chacun de vos tours coûte 1♦ 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

◆ DISQUE TAMON



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

◆ FLUX QUOTIDIEN



RESSOURCE

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

Au début de votre tour, prenez 2♦ 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

◆ DREAMNET



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 ?

2019 NISEI Illus. Janet Brüsselbach

Cendres - Révolte

QUALIFICATIONS DU MEGAPRIX

PROJET VACHERON

•BASS CH1R1B0G4

PROJET

S'il y a un autre exemplaire de Qualifications du Megaprix dans une zone de score (Runner ou Corp) 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

ÉCRASEUR CÉRÉBRAL

FABRICANT DE TRAME VAPORISÉE

DESSINATEUR

TÝR

COMMANDÉ D'ACTIVATION NEXT

SCAPENET

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 ! »

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.

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 d'etr soi-
V-us êt- tr-n-t-
V-u- êt- ?

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.

AVOIR : Bioroïde

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 ?

AVOIR : Glace

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

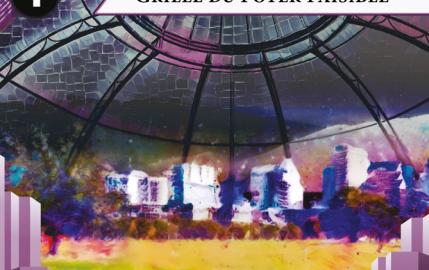
AVOIR : Sentinel

AVOIR : Pionnière - Détructeur

AVOIR : Révolte

1

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 20 ou piochez 1 carte.

Maximum 1 **région** par serveur.

Le plus ancien des dômes d'Heinlein, cœur autoprogolamé de la culture Lunare.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

4

SERMON DE LA FLEUR



PROJET

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

Pion projet hébergé : Révélez 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 masse. Le texte, une scie mal aiguisée. La vérité requiert des instruments plus subtils. » —Dr. Tang, Allocution au Comité de Pilotage Hyoubu

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

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, 1 : 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'esprit n'a pas de défense contre ses propres échos.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

4

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.

\$BMI.001 > Out of Memory Error

2019 NISEI Illus. Janet Brusseau-Bach

2

KAKURENBO



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

3

GRILLE DE LA COSTA



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

COLLECTIF DE PRÉCOGS HYOUBU



OPÉRATION : Urgence - Psi

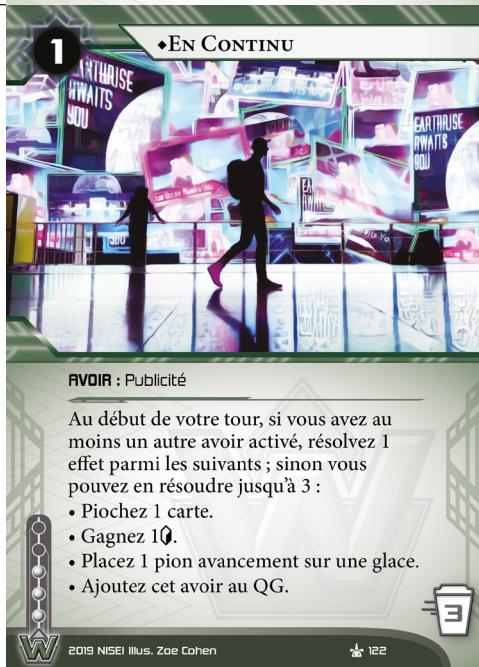
Jouable uniquement s'il n'y a pas d'**urgence** active. Cette opération reste en jeu jusqu'au début de votre prochain tour.

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 00, 10, ou 20. Révélez les crédits dépensés. Si vous et la ou le Runner avez dépensé un nombre de crédits différents, arrêtez le piratage.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough

Cendres - Révolte



ENVIRONNEMENT DE TEST CYBERDEX

2

4

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. Krembier

128

FAUSSE PISTE

1

3

PROJET : Sécurité

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

« 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

CORDON NAPD

0

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.

Comme coût additionnel pour voler un projet, la ou le Runner doit payer 40, plus 20 pour chaque pion avancement sur ce projet.

Les temps de crise sont le vrai test de loyauté. Donne un coup de pied dans la fourmilière et attend de voir où les fourmis se massent.

2019 NISEI Illus. Ollie Boldador

130