

NISEI

AUFSTAND

Wenn du am Strand von Manta stehst, während die Sonne über den Anden aufgeht, kannst du einen kleinen Streifen beobachten, der sich über die Skyline der Stadt zieht. So zart wie ein Tagtraum reckt er immer weiter nach oben. Ein goldenes Band das Himmel und Erde, Vergangenheit und Zukunft verbindet. Ausgefranst von den Launen der Konzernkriege und Terroranschlägen, doch geflickt und repariert.

Ganz.

*Veränderung ist unausweichlich und nimmt viele Formen an. Nicht einmal verstärktes Buckyweave wird ewig halten. Die Ereignisse der Vergangenheit haben geschoben und gezogen. Kontroverse Schritte wurden von oben herab erzwungen, um die Gesellschaft in eine Form zu drücken, die der Elite passt. Als Antwort schwoll eine Flut von vereinigter Empörung von unten empor, die es den Runner*innen erlaubte, aus bisher unmöglichen Richtungen zurückzuschlagen. Während dieser Konflikt seinen Lauf nimmt, wird New Angeles von Hoffnung durchzogen. Manche finden Trost darin, dass die Zitadelle des Beanstalks nicht gefallen ist, andere atmen leichter, jetzt wo der Druck der Konzerne nachlässt. Es ist eine neue Welt und alles ist möglich.*

Es geht bergauf.

Dieses PDF bitte in 100% Größe ohne zusätzliche Ränder drucken.



HOSHICO SHIRO
UNBESUNGENE PROTAGONISTIN

0
4

IDENTITÄT: Natürlich

Wenn dein Zug endet und du in diesem Zug auf mindestens 1 Karte zugegriffen hast, erhalte 20 und drehe diese Identität um.

45
Bitte, lass mir diesen Traum.
2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66



HOSHICO SHIRO
UNBESUNGENE PROTAGONISTIN

0
4

IDENTITÄT: Natürlich

Wenn dein Zug endet und du in diesem Zug auf mindestens 1 Karte zugegriffen hast, erhalte 20 und drehe diese Identität um.

15
Bitte, lass mir diesen Traum.
2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66



HOSHICO SHIRO
UNBESUNGENE PROTAGONISTIN

0
4

IDENTITÄT: Natürlich

Wenn dein Zug endet und du in diesem Zug auf mindestens 1 Karte zugegriffen hast, erhalte 20 und drehe diese Identität um.

15
Bitte, lass mir diesen Traum.
2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66



HOSHICO SHIRO
MAHOU SHOJO

1
4

IDENTITÄT: Digital

Wenn dein Zug beginnt, ziehe 1 Karte und verlier 10.
Wenn dein Zug endet und du in diesem Zug nicht auf mindestens 1 Karte zugegriffen hast, drehe diese Identität um.

Ich werde meine eigene Art von Helden sein.
2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66



HOSHICO SHIRO
MAHOU SHOJO

1
4

IDENTITÄT: Digital

Wenn dein Zug beginnt, ziehe 1 Karte und verlier 10.
Wenn dein Zug endet und du in diesem Zug nicht auf mindestens 1 Karte zugegriffen hast, drehe diese Identität um.

Ich werde meine eigene Art von Helden sein.
2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66



HOSHICO SHIRO
MAHOU SHOJO

1
4

IDENTITÄT: Digital

Wenn dein Zug beginnt, ziehe 1 Karte und verlier 10.
Wenn dein Zug endet und du in diesem Zug nicht auf mindestens 1 Karte zugegriffen hast, drehe diese Identität um.

Ich werde meine eigene Art von Helden sein.
2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66



MOSHEN

0

EREIGNIS

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zerstöre 3 Karten aus deinem Griff.
Ziehe 3 Karten und erhalte 30.
Lass uns KRAWALL machen.

67



MOSHEN

0

EREIGNIS

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zerstöre 3 Karten aus deinem Griff.
Ziehe 3 Karten und erhalte 30.
Lass uns KRAWALL machen.

67



MOSHEN

0

EREIGNIS

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zerstöre 3 Karten aus deinem Griff.
Ziehe 3 Karten und erhalte 30.
Lass uns KRAWALL machen.

67

◆TEUFELSTALISMAN



HARDWARE: Chip

Immer wenn du auf ein Ice triffst, darfst du diese Hardware aus dem Spiel entfernen. Falls du dies tust, erhältst das Ice für den Rest des Runs -6 Stärke.

Eine unscheinbare kleine Schachtel, randvoll mit Versuchung.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

68

◆TEUFELSTALISMAN



HARDWARE: Chip

Immer wenn du auf ein Ice triffst, darfst du diese Hardware aus dem Spiel entfernen. Falls du dies tust, erhältst das Ice für den Rest des Runs -6 Stärke.

Eine unscheinbare kleine Schachtel, randvoll mit Versuchung.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

68

◆TEUFELSTALISMAN



HARDWARE: Chip

Immer wenn du auf ein Ice triffst, darfst du diese Hardware aus dem Spiel entfernen. Falls du dies tust, erhältst das Ice für den Rest des Runs -6 Stärke.

Eine unscheinbare kleine Schachtel, randvoll mit Versuchung.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

68

GACHAPON



HARDWARE: Chip

Lege die obersten 6 Karten deines Stapels beiseite. Du darfst 1 Programm oder **virtuelle** Ressource aus den beiseitegelegten Karten installieren, wofür du 20 weniger zahlst. Mische 3 der verbliebenen Karten in deinen Stapel, dann entferne den Rest aus dem Spiel.

Gewinne heute einen neuen Freund!

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

69

GACHAPON



HARDWARE: Chip

Lege die obersten 6 Karten deines Stapels beiseite. Du darfst 1 Programm oder **virtuelle** Ressource aus den beiseitegelegten Karten installieren, wofür du 20 weniger zahlst. Mische 3 der verbliebenen Karten in deinen Stapel, dann entferne den Rest aus dem Spiel.

Gewinne heute einen neuen Freund!

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

69

GACHAPON



HARDWARE: Chip

Lege die obersten 6 Karten deines Stapels beiseite. Du darfst 1 Programm oder **virtuelle** Ressource aus den beiseitegelegten Karten installieren, wofür du 20 weniger zahlst. Mische 3 der verbliebenen Karten in deinen Stapel, dann entferne den Rest aus dem Spiel.

Gewinne heute einen neuen Freund!

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

69

◆KEIKO



HARDWARE: Konsole - Gefährte

+2□

Wenn du zum ersten Mal in einem Zug Credits von einem **Gefährten** ausgibst oder einen **Gefährten** installierst, erhalte 10.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

....und Freunde halten dich fest. Ich schwöre, meine Prinzessin niemals gehen zu lassen."

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

70

◆KEIKO



HARDWARE: Konsole - Gefährte

+2□

Wenn du zum ersten Mal in einem Zug Credits von einem **Gefährten** ausgibst oder einen **Gefährten** installierst, erhalte 10.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

....und Freunde halten dich fest. Ich schwöre, meine Prinzessin niemals gehen zu lassen."

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

70

◆KEIKO



HARDWARE: Konsole - Gefährte

+2□

Wenn du zum ersten Mal in einem Zug Credits von einem **Gefährten** ausgibst oder einen **Gefährten** installierst, erhalte 10.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

....und Freunde halten dich fest. Ich schwöre, meine Prinzessin niemals gehen zu lassen."

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

70

ODORE

PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

20: Schalte eine beliebige Anzahl von Subroutinen eines Wächters aus.
00: Schalte eine Subroutine eines Wächters aus. Verwende diese Fähigkeit nur, falls du 3 oder mehr virtuelle Ressourcen installiert hast.
30: +3 Stärke.

Tanz und vergiss die Zeit!

2019 NISEI Illus. Krembler

71

ODORE

PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

20: Schalte eine beliebige Anzahl von Subroutinen eines Wächters aus.
00: Schalte eine Subroutine eines Wächters aus. Verwende diese Fähigkeit nur, falls du 3 oder mehr virtuelle Ressourcen installiert hast.
30: +3 Stärke.

Tanz und vergiss die Zeit!

2019 NISEI Illus. Krembler

71

ODORE

PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

20: Schalte eine beliebige Anzahl von Subroutinen eines Wächters aus.
00: Schalte eine Subroutine eines Wächters aus. Verwende diese Fähigkeit nur, falls du 3 oder mehr virtuelle Ressourcen installiert hast.
30: +3 Stärke.

Tanz und vergiss die Zeit!

2019 NISEI Illus. Krembler

71

◆MYSTIKERIN MAEMI

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Wenn dein Zug beginnt oder du eine Agenda stiehlst, lege 10 auf diese Ressource.
Gib gehostete Credits aus, um Ereignisse zu spielen.
Wenn dein Zug endet und 3 oder mehr Credits gehostet sind, musst du 1 zufällige Karte aus deinem Griff oder diese Ressource zerstören.
Freunde heben deine Laune.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

72

◆MYSTIKERIN MAEMI

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Wenn dein Zug beginnt oder du eine Agenda stiehlst, lege 10 auf diese Ressource.
Gib gehostete Credits aus, um Ereignisse zu spielen.
Wenn dein Zug endet und 3 oder mehr Credits gehostet sind, musst du 1 zufällige Karte aus deinem Griff oder diese Ressource zerstören.
Freunde heben deine Laune.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

72

◆MYSTIKERIN MAEMI

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Wenn dein Zug beginnt oder du eine Agenda stiehlst, lege 10 auf diese Ressource.
Gib gehostete Credits aus, um Ereignisse zu spielen.
Wenn dein Zug endet und 3 oder mehr Credits gehostet sind, musst du 1 zufällige Karte aus deinem Griff oder diese Ressource zerstören.
Freunde heben deine Laune.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

72

◆PALADIN POEMU

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Wenn dein Zug beginnt oder du eine Agenda stiehlst, lege 10 auf diese Ressource.
Gib gehostete Credits aus, um Karten zu installieren, die kein Kontakt sind.
Wenn dein Zug endet und 3 oder mehr Credits gehostet sind, musst du 1 deiner installierten Karten zerstören.
Freunde schützen deine Leidenschaften.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

73

◆PALADIN POEMU

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Wenn dein Zug beginnt oder du eine Agenda stiehlst, lege 10 auf diese Ressource.
Gib gehostete Credits aus, um Karten zu installieren, die kein Kontakt sind.
Wenn dein Zug endet und 3 oder mehr Credits gehostet sind, musst du 1 deiner installierten Karten zerstören.
Freunde schützen deine Leidenschaften.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

73

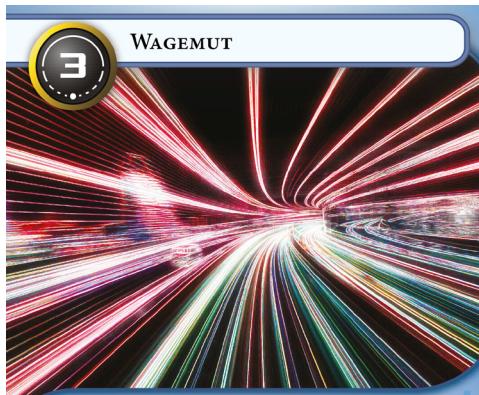
◆PALADIN POEMU

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Wenn dein Zug beginnt oder du eine Agenda stiehlst, lege 10 auf diese Ressource.
Gib gehostete Credits aus, um Karten zu installieren, die kein Kontakt sind.
Wenn dein Zug endet und 3 oder mehr Credits gehostet sind, musst du 1 deiner installierten Karten zerstören.
Freunde schützen deine Leidenschaften.

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

73



WAGEMUT

3

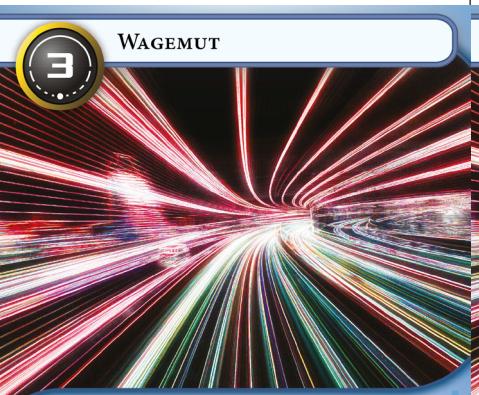
EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein System durch, das von Ice geschützt wird. Wenn dieser Run endet, erhältst du 60, plus 10 für jedes Ice, an dem du während dieses Runs vorbeigekommen bist.

„Halt meinen Wein. Ich gehe rein.“ —Red Comyn

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

74



WAGEMUT

3

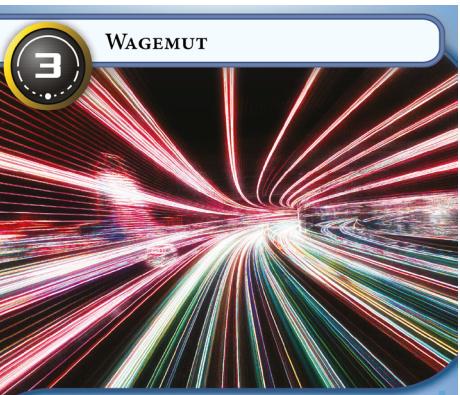
EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein System durch, das von Ice geschützt wird. Wenn dieser Run endet, erhältst du 60, plus 10 für jedes Ice, an dem du während dieses Runs vorbeigekommen bist.

„Halt meinen Wein. Ich gehe rein.“ —Red Comyn

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

74



WAGEMUT

3

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein System durch, das von Ice geschützt wird. Wenn dieser Run endet, erhältst du 60, plus 10 für jedes Ice, an dem du während dieses Runs vorbeigekommen bist.

„Halt meinen Wein. Ich gehe rein.“ —Red Comyn

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

74



BUMERANG

2

HARDWARE

Wenn du diese Hardware installierst, wähle ein installiertes Ice aus. Verwende diese Hardware nur während Begegnungen mit diesem Ice.

Q: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines Ice aus. Wenn dieser Run endet und er erfolgreich war, darfst du eine Kopie von Bumerang aus deiner Ablage in deinen Stapel mischen.

Zurück an den Absender.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

75



BUMERANG

2

HARDWARE

Wenn du diese Hardware installierst, wähle ein installiertes Ice aus. Verwende diese Hardware nur während Begegnungen mit diesem Ice.

Q: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines Ice aus. Wenn dieser Run endet und er erfolgreich war, darfst du eine Kopie von Bumerang aus deiner Ablage in deinen Stapel mischen.

Zurück an den Absender.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

75



BUMERANG

2

HARDWARE

Wenn du diese Hardware installierst, wähle ein installiertes Ice aus. Verwende diese Hardware nur während Begegnungen mit diesem Ice.

Q: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines Ice aus. Wenn dieser Run endet und er erfolgreich war, darfst du eine Kopie von Bumerang aus deiner Ablage in deinen Stapel mischen.

Zurück an den Absender.

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

75



MU PANZERKNACKER

2

HARDWARE

Diese Hardware kann nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte verwendet werden. Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf HQ durchführst, darfst du 10 zählen, um auf 1 zusätzliche Karte vom HQ zuzugreifen. Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf F&E durchführst, darfst du 20 zählen, um auf 1 zusätzliche Karte von F&E zuzugreifen.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

76



MU PANZERKNACKER

2

HARDWARE

Diese Hardware kann nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte verwendet werden. Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf HQ durchführst, darfst du 10 zählen, um auf 1 zusätzliche Karte vom HQ zuzugreifen. Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf F&E durchführst, darfst du 20 zählen, um auf 1 zusätzliche Karte von F&E zuzugreifen.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

76



MU PANZERKNACKER

2

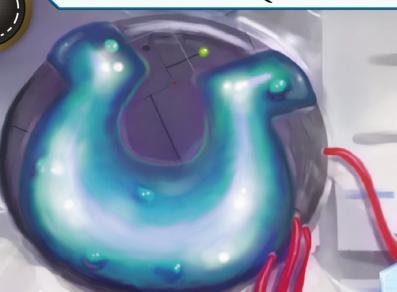
HARDWARE

Diese Hardware kann nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte verwendet werden. Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf HQ durchführst, darfst du 10 zählen, um auf 1 zusätzliche Karte vom HQ zuzugreifen. Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf F&E durchführst, darfst du 20 zählen, um auf 1 zusätzliche Karte von F&E zuzugreifen.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen

76

◆PROGNOSTISCHE Q-SCHLEIFE



HARDWARE: Chip

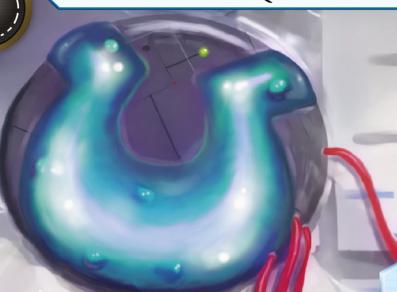
Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Run beginnt, darfst du dir die obersten 2 Karten deines Stapels ansehen.

1Q: Decke die oberste Karte deines Stapels auf. Du darfst diese Karte installieren, wenn sie ein Programm oder eine Hardware ist. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

„Blase einen Superpositions-Stapel zu stark auf und optimaler Code bildet die Negentropie-Traverse.“
„Aha, als ob man zu viel Luft in einen Ballon füllt?“

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

◆PROGNOSTISCHE Q-SCHLEIFE



HARDWARE: Chip

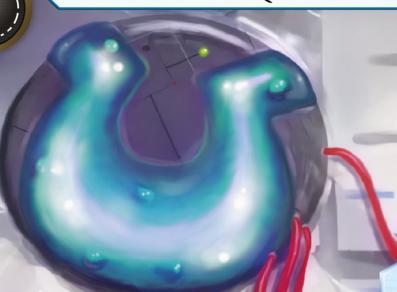
Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Run beginnt, darfst du dir die obersten 2 Karten deines Stapels ansehen.

1Q: Decke die oberste Karte deines Stapels auf. Du darfst diese Karte installieren, wenn sie ein Programm oder eine Hardware ist. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

„Blase einen Superpositions-Stapel zu stark auf und optimaler Code bildet die Negentropie-Traverse.“
„Aha, als ob man zu viel Luft in einen Ballon füllt?“

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

◆PROGNOSTISCHE Q-SCHLEIFE



HARDWARE: Chip

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Run beginnt, darfst du dir die obersten 2 Karten deines Stapels ansehen.

1Q: Decke die oberste Karte deines Stapels auf. Du darfst diese Karte installieren, wenn sie ein Programm oder eine Hardware ist. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

„Blase einen Superpositions-Stapel zu stark auf und optimaler Code bildet die Negentropie-Traverse.“
„Aha, als ob man zu viel Luft in einen Ballon füllt?“

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

◆SCHNELL



HARDWARE: Konsole - Fahrzeug

+1Q

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug ein Run-Ereignis spielst, erhalte ⚡.

Nur 1 Konsole pro Spielerin.

„Rot ist schneller.“ —Ken „Express“ Tenma

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

◆SCHNELL



HARDWARE: Konsole - Fahrzeug

+1Q

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug ein Run-Ereignis spielst, erhalte ⚡.

Nur 1 Konsole pro Spielerin.

„Rot ist schneller.“ —Ken „Express“ Tenma

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

◆SCHNELL



HARDWARE: Konsole - Fahrzeug

+1Q

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug ein Run-Ereignis spielst, erhalte ⚡.

Nur 1 Konsole pro Spielerin.

„Rot ist schneller.“ —Ken „Express“ Tenma

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

◆NACHBILD



PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

Immer wenn du auf einen Wächter triffst, darfst du 2Q bezahlen, um ihn zu umgehen. Diese Fähigkeit kann nur ein Mal pro Zug und nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte verwendet werden.

1Q: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines Wächters aus.

1Q: +2 Stärke. Diese Fähigkeit kann nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte verwendet werden.

=2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

◆NACHBILD



PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

Immer wenn du auf einen Wächter triffst, darfst du 2Q bezahlen, um ihn zu umgehen. Diese Fähigkeit kann nur ein Mal pro Zug und nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte verwendet werden.

1Q: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines Wächters aus.

1Q: +2 Stärke. Diese Fähigkeit kann nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte verwendet werden.

=2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

◆NACHBILD



PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

Immer wenn du auf einen Wächter triffst, darfst du 2Q bezahlen, um ihn zu umgehen. Diese Fähigkeit kann nur ein Mal pro Zug und nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte verwendet werden.

1Q: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines Wächters aus.

1Q: +2 Stärke. Diese Fähigkeit kann nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte verwendet werden.

=2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

MAKLER

5

PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

20: Schalte bis zu 2 Subroutinen einer Barriere aus.
20: +2 Stärke.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug alle Subroutinen auf einem Ice auf das du triffst ausschaltetest, und dafür nur dieses Programm nutzt, erhältst du **10**.

„Schulden sind etwas Schönes... nachdem sie beglichen sind.“ – „Baklan“ Bochkin

2

2019 NISEI Illus. Krembler

MAKLER

5

PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

20: Schalte bis zu 2 Subroutinen einer Barriere aus.
20: +2 Stärke.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug alle Subroutinen auf einem Ice auf das du triffst ausschaltetest, und dafür nur dieses Programm nutzt, erhältst du **10**.

„Schulden sind etwas Schönes... nachdem sie beglichen sind.“ – „Baklan“ Bochkin

2

2019 NISEI Illus. Krembler

MAKLER

5

PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

20: Schalte bis zu 2 Subroutinen einer Barriere aus.
20: +2 Stärke.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug alle Subroutinen auf einem Ice auf das du triffst ausschaltetest, und dafür nur dieses Programm nutzt, erhältst du **10**.

„Schulden sind etwas Schönes... nachdem sie beglichen sind.“ – „Baklan“ Bochkin

2

2019 NISEI Illus. Krembler

PENUMBRA-WERKZEUGSATZ

2

RESSOURCE: Heimlichkeit - Virtuell

Das Installieren dieser Karte kostet **20** weniger, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ durchgeführt hast.

Wenn du diese Ressource installierst, lade sie mit **40** auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.

Gib gehostete Credits während Runs aus.

Schatten-Netz-Marktplätze sind so altehrwürdig, dass sie sich von legalen Plattformen nur durch die angebotenen Produkte unterscheiden.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

PENUMBRA-WERKZEUGSATZ

2

RESSOURCE: Heimlichkeit - Virtuell

Das Installieren dieser Karte kostet **20** weniger, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ durchgeführt hast.

Wenn du diese Ressource installierst, lade sie mit **40** auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.

Gib gehostete Credits während Runs aus.

Schatten-Netz-Marktplätze sind so altehrwürdig, dass sie sich von legalen Plattformen nur durch die angebotenen Produkte unterscheiden.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

PENUMBRA-WERKZEUGSATZ

2

RESSOURCE: Heimlichkeit - Virtuell

Das Installieren dieser Karte kostet **20** weniger, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ durchgeführt hast.

Wenn du diese Ressource installierst, lade sie mit **40** auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.

Gib gehostete Credits während Runs aus.

Schatten-Netz-Marktplätze sind so altehrwürdig, dass sie sich von legalen Plattformen nur durch die angebotenen Produkte unterscheiden.

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

DAS HINTERZIMMER

1

RESSOURCE: Job - Ort

Immer wenn du zum ersten Mal während eines Zugs Hardware während eines Runs benutzt, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Ø, entferne diese Ressource aus dem Spiel: Mische bis zu X Karten mit **Ø** Fähigkeiten aus deiner Ablage in deinen Stapel. X ist die doppelte Anzahl der gehosteten Wirkungszähler.

„Müll plus unkritische Käufer bedeutet Profit.“

–Az McCaffrey

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

DAS HINTERZIMMER

1

RESSOURCE: Job - Ort

Immer wenn du zum ersten Mal während eines Zugs Hardware während eines Runs benutzt, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Ø, entferne diese Ressource aus dem Spiel: Mische bis zu X Karten mit **Ø** Fähigkeiten aus deiner Ablage in deinen Stapel. X ist die doppelte Anzahl der gehosteten Wirkungszähler.

„Müll plus unkritische Käufer bedeutet Profit.“

–Az McCaffrey

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

DAS HINTERZIMMER

1

RESSOURCE: Job - Ort

Immer wenn du zum ersten Mal während eines Zugs Hardware während eines Runs benutzt, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Ø, entferne diese Ressource aus dem Spiel: Mische bis zu X Karten mit **Ø** Fähigkeiten aus deiner Ablage in deinen Stapel. X ist die doppelte Anzahl der gehosteten Wirkungszähler.

„Müll plus unkritische Käufer bedeutet Profit.“

–Az McCaffrey

2019 NISEI Illus. Izzy Pruitt

HARMONY AR THERAPIE

EREIGNIS

Durchsuche deine Ablage nach bis zu 5 Karten mit unterschiedlichen Namen. Mische diese Karten in deinen Stapel. Entferne diese Karte aus dem Spiel, statt sie zu zerstören.

Atme ein und stell dir einen Ort vor, an dem du glücklich bist. Atme aus. Es ist sicher und ruhig und alle deine schönsten Erinnerungen sind hier. Atme ein. Sehr gut. Der Cortex-Scan ist beendet. Atme aus und öffne deine Augen...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler

B3

HARMONY AR THERAPIE

EREIGNIS

Durchsuche deine Ablage nach bis zu 5 Karten mit unterschiedlichen Namen. Mische diese Karten in deinen Stapel. Entferne diese Karte aus dem Spiel, statt sie zu zerstören.

Atme ein und stell dir einen Ort vor, an dem du glücklich bist. Atme aus. Es ist sicher und ruhig und alle deine schönsten Erinnerungen sind hier. Atme ein. Sehr gut. Der Cortex-Scan ist beendet. Atme aus und öffne deine Augen...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler

B3

HARMONY AR THERAPIE

EREIGNIS

Durchsuche deine Ablage nach bis zu 5 Karten mit unterschiedlichen Namen. Mische diese Karten in deinen Stapel. Entferne diese Karte aus dem Spiel, statt sie zu zerstören.

Atme ein und stell dir einen Ort vor, an dem du glücklich bist. Atme aus. Es ist sicher und ruhig und alle deine schönsten Erinnerungen sind hier. Atme ein. Sehr gut. Der Cortex-Scan ist beendet. Atme aus und öffne deine Augen...

2019 NISEI Illus. Patrick Burk/Krembler

B3

◆ANICCAM

HARDWARE: Konsole

+1□

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Ereignis zerstört wird (egal aus welchem Bereich), ziehe 1 Karte.

Nur 1 Konsole pro Spielerin.

Objekte sind nur Modulationen in einem fort-dauernden Zyklus aus Energie - trügerische und unbeständige Echos des Selbst.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

B4

◆ANICCAM

HARDWARE: Konsole

+1□

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Ereignis zerstört wird (egal aus welchem Bereich), ziehe 1 Karte.

Nur 1 Konsole pro Spielerin.

Objekte sind nur Modulationen in einem fort-dauernden Zyklus aus Energie - trügerische und unbeständige Echos des Selbst.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

B4

◆ANICCAM

HARDWARE: Konsole

+1□

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Ereignis zerstört wird (egal aus welchem Bereich), ziehe 1 Karte.

Nur 1 Konsole pro Spielerin.

Objekte sind nur Modulationen in einem fort-dauernden Zyklus aus Energie - trügerische und unbeständige Echos des Selbst.

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

B4

SIMULCHIP

HARDWARE: Chip

Falls in diesem Zug keine installierten Programme zerstört worden sind, musst du als zusätzliche Kosten um diese Hardware zu benutzen 1 installiertes Programm zerstören.

Installiere 1 Programm aus deiner Ablage, bezahle 3□ weniger.

„Ich könnte meinen Code etwas Neues entwickeln lassen, aber manchmal möchte ich mich einfach an die Lösung von gestern erinnern.“ —Lane

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

B5

SIMULCHIP

HARDWARE: Chip

Falls in diesem Zug keine installierten Programme zerstört worden sind, musst du als zusätzliche Kosten um diese Hardware zu benutzen 1 installiertes Programm zerstören.

Installiere 1 Programm aus deiner Ablage, bezahle 3□ weniger.

„Ich könnte meinen Code etwas Neues entwickeln lassen, aber manchmal möchte ich mich einfach an die Lösung von gestern erinnern.“ —Lane

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

B5

SIMULCHIP

HARDWARE: Chip

Falls in diesem Zug keine installierten Programme zerstört worden sind, musst du als zusätzliche Kosten um diese Hardware zu benutzen 1 installiertes Programm zerstören.

Installiere 1 Programm aus deiner Ablage, bezahle 3□ weniger.

„Ich könnte meinen Code etwas Neues entwickeln lassen, aber manchmal möchte ich mich einfach an die Lösung von gestern erinnern.“ —Lane

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

B5



CORDYCEPS

3

1

PROGRAMM: Virus

Wenn du dieses Programm installierst, lege 2 Viruszähler darauf.

Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf ein zentrales System durchführst, darfst du 1 gehosteten Viruszähler entfernen, um ein Ice, das dieses System schützt, mit einem anderen installierten Ice zu tauschen.

Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

2019 NISEI Illus. Krembler/Zoe Cohen 86



CORDYCEPS

3

1

PROGRAMM: Virus

Wenn du dieses Programm installierst, lege 2 Viruszähler darauf.

Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf ein zentrales System durchführst, darfst du 1 gehosteten Viruszähler entfernen, um ein Ice, das dieses System schützt, mit einem anderen installierten Ice zu tauschen.

Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

2019 NISEI Illus. Krembler/Zoe Cohen 86



CORDYCEPS

3

1

PROGRAMM: Virus

Wenn du dieses Programm installierst, lege 2 Viruszähler darauf.

Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf ein zentrales System durchführst, darfst du 1 gehosteten Viruszähler entfernen, um ein Ice, das dieses System schützt, mit einem anderen installierten Ice zu tauschen.

Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

2019 NISEI Illus. Krembler/Zoe Cohen 86



EULER

2

1

PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

Wenn du dieses Programm installierst, erhält es für den Rest des Zuges „00: Schalte eine Subroutine eines Code-Zugangs aus.“

20: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines Code-Zugangs aus.

10: +1 Stärke.

Die Wahrheit ist nicht in der Beobachtung, sondern in der Demonstration zu finden.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 87



EULER

2

1

PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

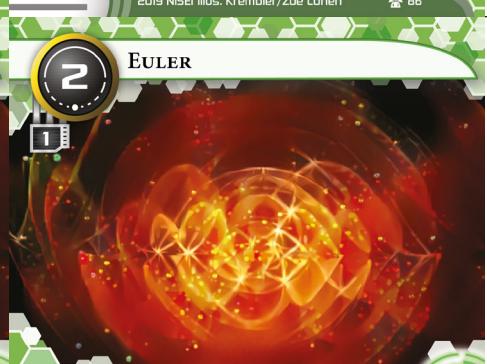
Wenn du dieses Programm installierst, erhält es für den Rest des Zuges „00: Schalte eine Subroutine eines Code-Zugangs aus.“

20: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines Code-Zugangs aus.

10: +1 Stärke.

Die Wahrheit ist nicht in der Beobachtung, sondern in der Demonstration zu finden.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 87



EULER

2

1

PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

Wenn du dieses Programm installierst, erhält es für den Rest des Zuges „00: Schalte eine Subroutine eines Code-Zugangs aus.“

20: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines Code-Zugangs aus.

10: +1 Stärke.

Die Wahrheit ist nicht in der Beobachtung, sondern in der Demonstration zu finden.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 87



UMHANG

1

1

PROGRAMM: Heimlichkeit

10

Gib gehostete Credits aus, um Hardware und Programme zu verwenden.

„Unsichtbarkeit macht es möglich sie zu kriegen, aber sie macht es unmöglich sie zu genießen wenn man sie gekriegt hatte.“
—H.G. Wells, Der unsichtbare Mann

2019 NISEI Illus. Krembler 88



UMHANG

1

1

PROGRAMM: Heimlichkeit

10

Gib gehostete Credits aus, um Hardware und Programme zu verwenden.

„Unsichtbarkeit macht es möglich sie zu kriegen, aber sie macht es unmöglich sie zu genießen wenn man sie gekriegt hatte.“
—H.G. Wells, Der unsichtbare Mann

2019 NISEI Illus. Krembler 88



UMHANG

1

1

PROGRAMM: Heimlichkeit

10

Gib gehostete Credits aus, um Hardware und Programme zu verwenden.

„Unsichtbarkeit macht es möglich sie zu kriegen, aber sie macht es unmöglich sie zu genießen wenn man sie gekriegt hatte.“
—H.G. Wells, Der unsichtbare Mann

2019 NISEI Illus. Krembler 88

PENROSE



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, erhält es für den Rest des Zuges „10: Schalte eine Subroutine einer **Barriere** aus.“

10: Schalte eine Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.
10: +3 Stärke. Diese Fähigkeit kann nur mit Credits von einer **Heimlichkeit**-Karte verwendet werden.

Schau dir das Problem aus einem anderen Blickwinkel an.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

PENROSE



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, erhält es für den Rest des Zuges „10: Schalte eine Subroutine einer **Barriere** aus.“

10: Schalte eine Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.
10: +3 Stärke. Diese Fähigkeit kann nur mit Credits von einer **Heimlichkeit**-Karte verwendet werden.

Schau dir das Problem aus einem anderen Blickwinkel an.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

PENROSE



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, erhält es für den Rest des Zuges „10: Schalte eine Subroutine einer **Barriere** aus.“

10: Schalte eine Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.
10: +3 Stärke. Diese Fähigkeit kann nur mit Credits von einer **Heimlichkeit**-Karte verwendet werden.

Schau dir das Problem aus einem anderen Blickwinkel an.

2

2019 NISEI Illus. Kevin Tame

SELBSTSCHREIBENDER CODE



PROGRAMM

20, 1: Durchsuche deinen Stapel nach einem Programm. Installiere es.
Denk mal darüber nach: Das berüchtigste Werkzeug des Cyberterrorismus ist eins, das alleine nichts macht.

2019 NISEI Illus. Chiara Blancheri

SELBSTSCHREIBENDER CODE



PROGRAMM

20, 1: Durchsuche deinen Stapel nach einem Programm. Installiere es.
Denk mal darüber nach: Das berüchtigste Werkzeug des Cyberterrorismus ist eins, das alleine nichts macht.

2019 NISEI Illus. Chiara Blancheri

SELBSTSCHREIBENDER CODE

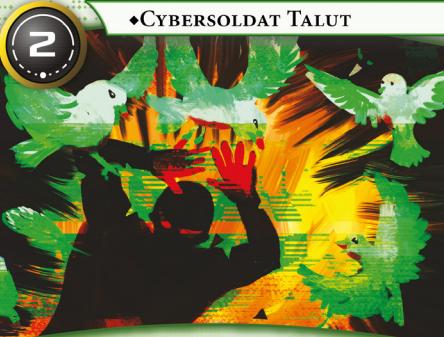


PROGRAMM

20, 1: Durchsuche deinen Stapel nach einem Programm. Installiere es.
Denk mal darüber nach: Das berüchtigste Werkzeug des Cyberterrorismus ist eins, das alleine nichts macht.

2019 NISEI Illus. Chiara Blancheri

CYBERSOLDAT TALUT

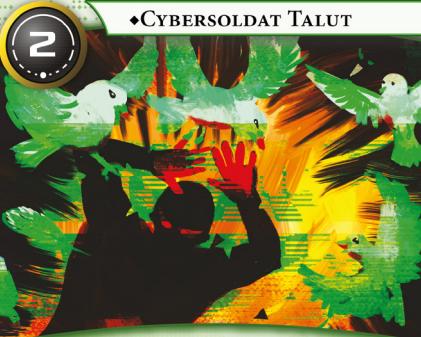


RESSOURCE: Kontakt - Virtuell

+1
Immer wenn du einen **Ice-Brecher** installierst, der keine KI ist, erhält dieser **Ice-Brecher** für den Rest des Zuges +2 Stärke.
Er ist ja ganz nett, aber nicht, wenn es 5 187 von ihm gibt.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov

CYBERSOLDAT TALUT



RESSOURCE: Kontakt - Virtuell

+1
Immer wenn du einen **Ice-Brecher** installierst, der keine KI ist, erhält dieser **Ice-Brecher** für den Rest des Zuges +2 Stärke.
Er ist ja ganz nett, aber nicht, wenn es 5 187 von ihm gibt.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov

CYBERSOLDAT TALUT



RESSOURCE: Kontakt - Virtuell

+1
Immer wenn du einen **Ice-Brecher** installierst, der keine KI ist, erhält dieser **Ice-Brecher** für den Rest des Zuges +2 Stärke.
Er ist ja ganz nett, aber nicht, wenn es 5 187 von ihm gibt.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov

◆ PAULES CAFÉ

RESSOURCE: Ort - Zwielichtig

Q: Hoste 1 Programm oder 1 Hardware aus deinem Griff auf dieser Ressource.

1Q: Installiere 1 gehostete Karte. Die erste Karte, die du in jedem deiner Züge so installierst, kostet pro einzigartigem (♦) Kontakt, den du installiert hast, 1Q weniger.

Entwickelt von Oguz Han Asnaz,
2018 Eternal Champion

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger

◆ PAULES CAFÉ

RESSOURCE: Ort - Zwielichtig

Q: Hoste 1 Programm oder 1 Hardware aus deinem Griff auf dieser Ressource.

1Q: Installiere 1 gehostete Karte. Die erste Karte, die du in jedem deiner Züge so installierst, kostet pro einzigartigem (♦) Kontakt, den du installiert hast, 1Q weniger.

Entwickelt von Oguz Han Asnaz,
2018 Eternal Champion

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger

◆ PAULES CAFÉ

RESSOURCE: Ort - Zwielichtig

Q: Hoste 1 Programm oder 1 Hardware aus deinem Griff auf dieser Ressource.

1Q: Installiere 1 gehostete Karte. Die erste Karte, die du in jedem deiner Züge so installierst, kostet pro einzigartigem (♦) Kontakt, den du installiert hast, 1Q weniger.

Entwickelt von Oguz Han Asnaz,
2018 Eternal Champion

2019 NISEI Illus. Matt Zellinger

◆ PUFFERLAUFWERK

HARDWARE

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug 1 oder mehr Karten aus deinem Griff oder deinem Stapel zerstört werden, darfst du 1 dieser Karten unter deinen Stapel legen.

Entferne diese Hardware aus dem Spiel:
Lege 1 Karte von deiner Ablage oben auf deinen Stapel.

„Mein zukünftiges Ich braucht diese 60 Petabytes Katzenvideos.“ —Princess Space Kitten

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

◆ PUFFERLAUFWERK

HARDWARE

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug 1 oder mehr Karten aus deinem Griff oder deinem Stapel zerstört werden, darfst du 1 dieser Karten unter deinen Stapel legen.

Entferne diese Hardware aus dem Spiel:
Lege 1 Karte von deiner Ablage oben auf deinen Stapel.

„Mein zukünftiges Ich braucht diese 60 Petabytes Katzenvideos.“ —Princess Space Kitten

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

◆ PUFFERLAUFWERK

HARDWARE

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug 1 oder mehr Karten aus deinem Griff oder deinem Stapel zerstört werden, darfst du 1 dieser Karten unter deinen Stapel legen.

Entferne diese Hardware aus dem Spiel:
Lege 1 Karte von deiner Ablage oben auf deinen Stapel.

„Mein zukünftiges Ich braucht diese 60 Petabytes Katzenvideos.“ —Princess Space Kitten

2019 NISEI Illus. Elizaveta Sokolova

◆ TÄGLICHE SENDUNGEN

RESSOURCE

Wenn du diese Ressource installierst, lade sie mit 8Q auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.

Wenn dein Zug beginnt, nimm 2Q von dieser Ressource.

Um es der Kon-tokratie morgen wieder richtig zu zeigen, vergiss nicht zu liken und zu subscriben!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

◆ TÄGLICHE SENDUNGEN

RESSOURCE

Wenn du diese Ressource installierst, lade sie mit 8Q auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.

Wenn dein Zug beginnt, nimm 2Q von dieser Ressource.

Um es der Kon-tokratie morgen wieder richtig zu zeigen, vergiss nicht zu liken und zu subscriben!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

◆ TÄGLICHE SENDUNGEN

RESSOURCE

Wenn du diese Ressource installierst, lade sie mit 8Q auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.

Wenn dein Zug beginnt, nimm 2Q von dieser Ressource.

Um es der Kon-tokratie morgen wieder richtig zu zeigen, vergiss nicht zu liken und zu subscriben!

2019 NISEI Illus. Olie Boldador



RESSOURCE: Virtuell

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run durchführst, ziehe 1 Karte. Falls du mindestens 2 hast oder deine Identität digital ist, erhalte außerdem 1 .

Habe ich den Tanz durch Cyberspace geträumt oder träumt das Programm jetzt von Körperlichkeit?



RESSOURCE: Virtuell

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run durchführst, ziehe 1 Karte. Falls du mindestens 2 hast oder deine Identität digital ist, erhalte außerdem 1 .

Habe ich den Tanz durch Cyberspace geträumt oder träumt das Programm jetzt von Körperlichkeit?



RESSOURCE: Virtuell

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run durchführst, ziehe 1 Karte. Falls du mindestens 2 hast oder deine Identität digital ist, erhalte außerdem 1 .

Habe ich den Tanz durch Cyberspace geträumt oder träumt das Programm jetzt von Körperlichkeit?



MEGAPRIX QUALIFIKATIONSRUNDE

3

AGENDA

Falls sich eine weitere Kopie von Megaprix Qualifikationsrunde in der Punktezone einer der Spielerinnen befindet, wenn du die Punkte für diese Agenda erziest, lege 1 Agendazähler auf diese Agenda.

Diese Agenda ist 1 Agendapunkt mehr wert, solange ein gehosteter Agendazähler darauf liegt.

„Hart gewinnen oder hart verlieren. Das Einzige was zählt ist, dass sie über dich reden, nicht über die Konkurrenz.“

— Tan „Nitro“ Nguyen, Toretto-Extreme Team-Manager



MEGAPRIX QUALIFIKATIONSRUNDE

3

AGENDA

Falls sich eine weitere Kopie von Megaprix Qualifikationsrunde in der Punktezone einer der Spielerinnen befindet, wenn du die Punkte für diese Agenda erziest, lege 1 Agendazähler auf diese Agenda.

Diese Agenda ist 1 Agendapunkt mehr wert, solange ein gehosteter Agendazähler darauf liegt.

„Hart gewinnen oder hart verlieren. Das Einzige was zählt ist, dass sie über dich reden, nicht über die Konkurrenz.“

— Tan „Nitro“ Nguyen, Toretto-Extreme Team-Manager



MEGAPRIX QUALIFIKATIONSRUNDE

3

AGENDA

Falls sich eine weitere Kopie von Megaprix Qualifikationsrunde in der Punktezone einer der Spielerinnen befindet, wenn du die Punkte für diese Agenda erziest, lege 1 Agendazähler auf diese Agenda.

Diese Agenda ist 1 Agendapunkt mehr wert, solange ein gehosteter Agendazähler darauf liegt.

„Hart gewinnen oder hart verlieren. Das Einzige was zählt ist, dass sie über dich reden, nicht über die Konkurrenz.“

— Tan „Nitro“ Nguyen, Toretto-Extreme Team-Manager



PROJEKT VACHERON

5

3

AGENDA: Forschung

▼ Wenn diese Agenda der Punktezone der Runnerin von jedem Ort außer dem Archiv hinzugefügt werden würde, wird sie stattdessen mit 4 gehosteten Agendazählern zu ihrer Punktezone hinzugefügt.

Solange diese Agenda sich mit 1 oder mehr Agendazählern in der Punktezone der Runnerin befindet, ist sie 0 Agendapunkte wert und erhält „Wenn der Zug der Runnerin beginnt, entferne 1 gehosteten Agendazähler.“



PROJEKT VACHERON

5

3

AGENDA: Forschung

▼ Wenn diese Agenda der Punktezone der Runnerin von jedem Ort außer dem Archiv hinzugefügt werden würde, wird sie stattdessen mit 4 gehosteten Agendazählern zu ihrer Punktezone hinzugefügt.

Solange diese Agenda sich mit 1 oder mehr Agendazählern in der Punktezone der Runnerin befindet, ist sie 0 Agendapunkte wert und erhält „Wenn der Zug der Runnerin beginnt, entferne 1 gehosteten Agendazähler.“



PROJEKT VACHERON

5

3

AGENDA: Forschung

▼ Wenn diese Agenda der Punktezone der Runnerin von jedem Ort außer dem Archiv hinzugefügt werden würde, wird sie stattdessen mit 4 gehosteten Agendazählern zu ihrer Punktezone hinzugefügt.

Solange diese Agenda sich mit 1 oder mehr Agendazählern in der Punktezone der Runnerin befindet, ist sie 0 Agendapunkte wert und erhält „Wenn der Zug der Runnerin beginnt, entferne 1 gehosteten Agendazähler.“

3 ♦Bass CH1R1B0G4

AKTIVPOSTEN: Bioroid

∅, ♀: Erhalte ∅∅.

Der Koordinator ist immer ruhig, immer lächelnd und immer duldsam. Ein Arbeiter, der seine Fähigkeiten kennt, seine Rolle kennt und seine Aufgaben kennt. Kein Meister muss beim Blick in seine Plastikaugen die Flammen der Revolution fürchten oder vor einer vergessenen Klasse mit dem Verlangen nach Selbstdentfaltung erzittern. ...Aber wer hat ihm gesagt, dass er diesen Hut aufsetzen soll?

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

0 ZEREBRAL-ÜBERSCHREIBER

AKTIVPOSTEN: Hinterhalt

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn die Runnerin auf diesen Aktivposten zugreift, darfst du 3∅ zahlen. Falls du dies tust, verursache 1 Hirn-Schaden für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

Du wirst geistig gesund gemacht.
-u'wirst gei-g gesu- gemach-
D-u wir- ge-u-c-
-D-u-?

2019 NISEI Illus. Krembler

2 DAMPFRAHMENHERSTELLER

AKTIVPOSTEN

∅: Installiere 1 Karte, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Wenn die Runnerin diesen Aktivposten zerstört, darfst du 1 Karte installieren, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Du kannst diese Fähigkeit nicht verwenden, um eine Karte in diesem System zu installieren.

Ein Stakkato von Laserpulsen schmilzt den Dampf in eine feste Form. Der embryonale Anteil vermehrt das Metall von Schicht zu Schicht.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

3 ♦Bass CH1R1B0G4

AKTIVPOSTEN: Bioroid

∅, ♀: Erhalte ∅∅.

Der Koordinator ist immer ruhig, immer lächelnd und immer duldsam. Ein Arbeiter, der seine Fähigkeiten kennt, seine Rolle kennt und seine Aufgaben kennt. Kein Meister muss beim Blick in seine Plastikaugen die Flammen der Revolution fürchten oder vor einer vergessenen Klasse mit dem Verlangen nach Selbstdentfaltung erzittern. ...Aber wer hat ihm gesagt, dass er diesen Hut aufsetzen soll?

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

0 ZEREBRAL-ÜBERSCHREIBER

AKTIVPOSTEN: Hinterhalt

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn die Runnerin auf diesen Aktivposten zugreift, darfst du 3∅ zahlen. Falls du dies tust, verursache 1 Hirn-Schaden für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

Du wirst geistig gesund gemacht.
-u'wirst gei-g gesu- gemach-
D-u wir- ge-u-c-
-D-u-?

2019 NISEI Illus. Krembler

2 DAMPFRAHMENHERSTELLER

AKTIVPOSTEN

∅: Installiere 1 Karte, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Wenn die Runnerin diesen Aktivposten zerstört, darfst du 1 Karte installieren, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Du kannst diese Fähigkeit nicht verwenden, um eine Karte in diesem System zu installieren.

Ein Stakkato von Laserpulsen schmilzt den Dampf in eine feste Form. Der embryonale Anteil vermehrt das Metall von Schicht zu Schicht.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

3 ♦Bass CH1R1B0G4

AKTIVPOSTEN: Bioroid

∅, ♀: Erhalte ∅∅.

Der Koordinator ist immer ruhig, immer lächelnd und immer duldsam. Ein Arbeiter, der seine Fähigkeiten kennt, seine Rolle kennt und seine Aufgaben kennt. Kein Meister muss beim Blick in seine Plastikaugen die Flammen der Revolution fürchten oder vor einer vergessenen Klasse mit dem Verlangen nach Selbstdentfaltung erzittern. ...Aber wer hat ihm gesagt, dass er diesen Hut aufsetzen soll?

2019 NISEI Illus. Olie Boldador

0 ZEREBRAL-ÜBERSCHREIBER

AKTIVPOSTEN: Hinterhalt

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn die Runnerin auf diesen Aktivposten zugreift, darfst du 3∅ zahlen. Falls du dies tust, verursache 1 Hirn-Schaden für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

Du wirst geistig gesund gemacht.
-u'wirst gei-g gesu- gemach-
D-u wir- ge-u-c-
-D-u-?

2019 NISEI Illus. Krembler

2 DAMPFRAHMENHERSTELLER

AKTIVPOSTEN

∅: Installiere 1 Karte, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Wenn die Runnerin diesen Aktivposten zerstört, darfst du 1 Karte installieren, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Du kannst diese Fähigkeit nicht verwenden, um eine Karte in diesem System zu installieren.

Ein Stakkato von Laserpulsen schmilzt den Dampf in eine feste Form. Der embryonale Anteil vermehrt das Metall von Schicht zu Schicht.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

ICE: Wächter

ZEICHNER

3

↳ Du darfst 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzufügen.
↳ Du darfst 1 Karte aus dem Archiv oder HQ installieren, ohne die Kosten zu bezahlen.

Jede Generation von Design-Assistenten macht die Arbeit eines Sysops einfacher. Sie müssen nur etwas sagen und es wird gemacht.



2019 NISEI Illus. Kremlber

ZEICHNER

3

↳ Du darfst 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzufügen.
↳ Du darfst 1 Karte aus dem Archiv oder HQ installieren, ohne die Kosten zu bezahlen.

Jede Generation von Design-Assistenten macht die Arbeit eines Sysops einfacher. Sie müssen nur etwas sagen und es wird gemacht.



2019 NISEI Illus. Kremlber

ZEICHNER

3

↳ Du darfst 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzufügen.
↳ Du darfst 1 Karte aus dem Archiv oder HQ installieren, ohne die Kosten zu bezahlen.

Jede Generation von Design-Assistenten macht die Arbeit eines Sysops einfacher. Sie müssen nur etwas sagen und es wird gemacht.



2019 NISEI Illus. Kremlber

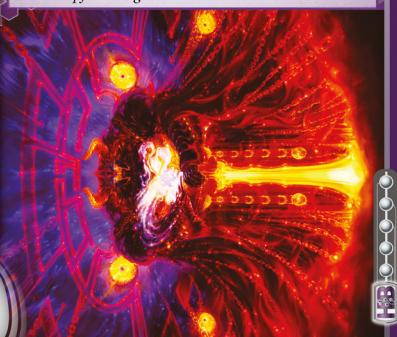
•TÝR

10

Die Runnerin kann ⚡ ausgeben, um eine beliebige Subroutine auf diesem Ice auszuschalten. Jedes Mal wenn sie das tut, erhöhe deine zugeteilten ⚡ für deinen nächsten Zug um 1.

 ↳ Verursache 2 Hirnschaden.
 ↳ Zerstöre 1 installierte Runner-Karte. Erhalte 3¤.
 ↳ Beende den Run.

Die Tapferen zagen nicht.



2019 NISEI Illus. Liga Smilshakine

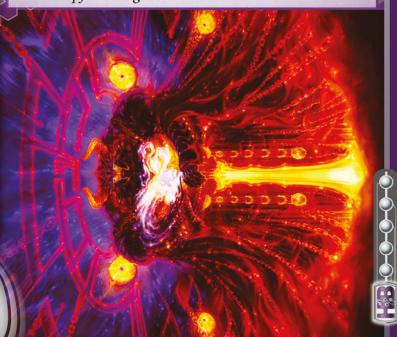
•TÝR

10

Die Runnerin kann ⚡ ausgeben, um eine beliebige Subroutine auf diesem Ice auszuschalten. Jedes Mal wenn sie das tut, erhöhe deine zugeteilten ⚡ für deinen nächsten Zug um 1.

 ↳ Verursache 2 Hirnschaden.
 ↳ Zerstöre 1 installierte Runner-Karte. Erhalte 3¤.
 ↳ Beende den Run.

Die Tapferen zagen nicht.



2019 NISEI Illus. Liga Smilshakine

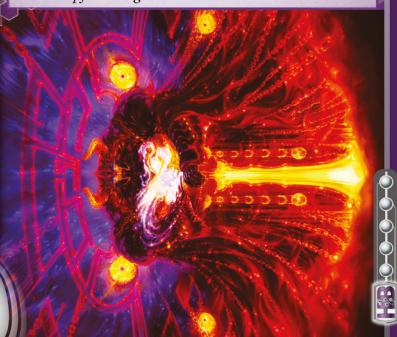
•TÝR

10

Die Runnerin kann ⚡ ausgeben, um eine beliebige Subroutine auf diesem Ice auszuschalten. Jedes Mal wenn sie das tut, erhöhe deine zugeteilten ⚡ für deinen nächsten Zug um 1.

 ↳ Verursache 2 Hirnschaden.
 ↳ Zerstöre 1 installierte Runner-Karte. Erhalte 3¤.
 ↳ Beende den Run.

Die Tapferen zagen nicht.



2019 NISEI Illus. Liga Smilshakine

NEXT-AKTIVIERUNGSKOMMANDO

7



NEXT-AKTIVIERUNGSKOMMANDO

7



NEXT-AKTIVIERUNGSKOMMANDO

7



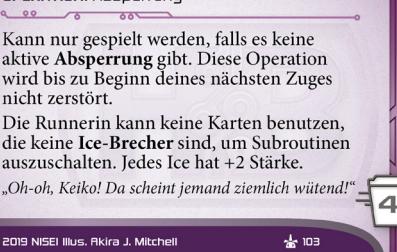
OPERATION: Absperrung

4

Kann nur gespielt werden, falls es keine aktive Absperrung gibt. Diese Operation wird bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zerstört.

 Die Runnerin kann keine Karten benutzen, die keine Ice-Brecher sind, um Subroutinen auszuschalten. Jedes Ice hat +2 Stärke.

„Oh-oh, Keiko! Da scheint jemand ziemlich wütend!“



2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

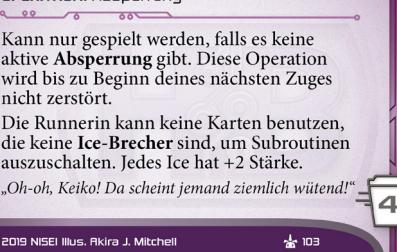
OPERATION: Absperrung

4

Kann nur gespielt werden, falls es keine aktive Absperrung gibt. Diese Operation wird bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zerstört.

 Die Runnerin kann keine Karten benutzen, die keine Ice-Brecher sind, um Subroutinen auszuschalten. Jedes Ice hat +2 Stärke.

„Oh-oh, Keiko! Da scheint jemand ziemlich wütend!“



2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell

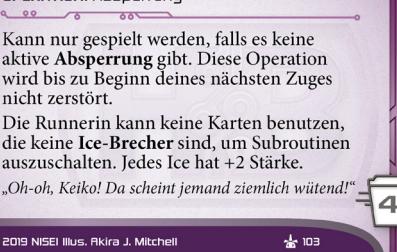
OPERATION: Absperrung

4

Kann nur gespielt werden, falls es keine aktive Absperrung gibt. Diese Operation wird bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zerstört.

 Die Runnerin kann keine Karten benutzen, die keine Ice-Brecher sind, um Subroutinen auszuschalten. Jedes Ice hat +2 Stärke.

„Oh-oh, Keiko! Da scheint jemand ziemlich wütend!“



2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell



LANDSCHAFTSNETZ

1

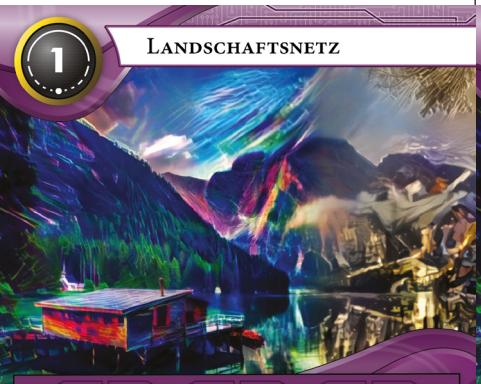
OPERATION: Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug einen erfolgreichen Run durchgeführt hat.

Aufspüren[7]– Bei Erfolg entferne 1 installierten Chip oder 1 installierte virtuelle Karte aus dem Spiel.

Das Netz ist die einvernehmliche Halluzination der elektronischen Architektur der Welt. Unsere elektronischen Architektur. Sei nicht wütend, wenn die Runner Erfolg haben - verändere die Regeln.

HB 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 104



LANDSCHAFTSNETZ

1

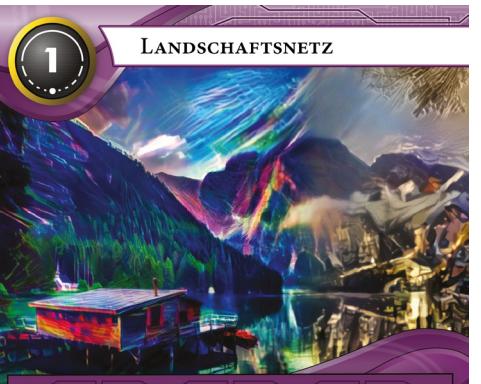
OPERATION: Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug einen erfolgreichen Run durchgeführt hat.

Aufspüren[7]– Bei Erfolg entferne 1 installierten Chip oder 1 installierte virtuelle Karte aus dem Spiel.

Das Netz ist die einvernehmliche Halluzination der elektronischen Architektur der Welt. Unsere elektronischen Architektur. Sei nicht wütend, wenn die Runner Erfolg haben - verändere die Regeln.

HB 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 104



LANDSCHAFTSNETZ

1

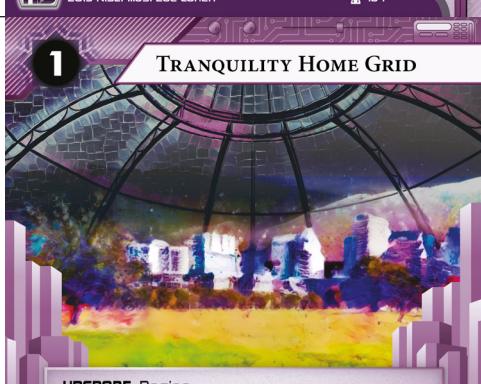
OPERATION: Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug einen erfolgreichen Run durchgeführt hat.

Aufspüren[7]– Bei Erfolg entferne 1 installierten Chip oder 1 installierte virtuelle Karte aus dem Spiel.

Das Netz ist die einvernehmliche Halluzination der elektronischen Architektur der Welt. Unsere elektronischen Architektur. Sei nicht wütend, wenn die Runner Erfolg haben - verändere die Regeln.

HB 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 104



1

TRANQUILITY HOME GRID

UPGRADE: Region

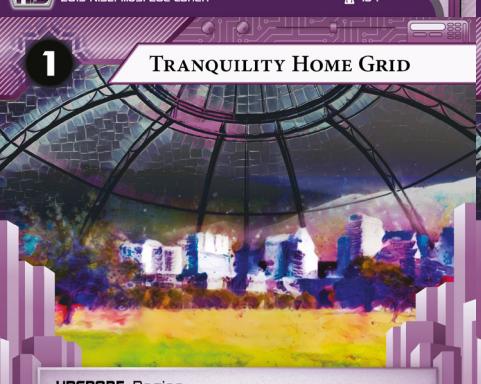
Nur für ausgelagerte Systeme.

Wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Karte in dieses System installierst, erhalte 20 oder ziehe 1 Karte.

Maximal 1 Region pro System.

Die älteste von Heinleins Kuppeln, selbsteranntes Herz der lunaren Kultur.

HB 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 105



1

TRANQUILITY HOME GRID

UPGRADE: Region

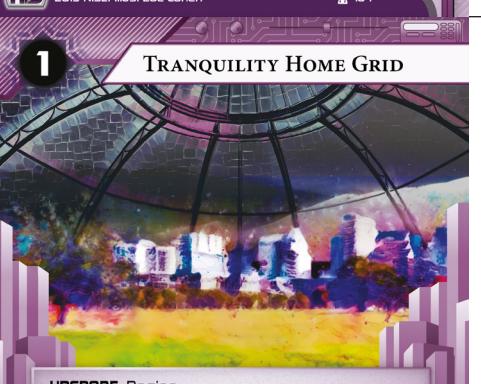
Nur für ausgelagerte Systeme.

Wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Karte in dieses System installierst, erhalte 20 oder ziehe 1 Karte.

Maximal 1 Region pro System.

Die älteste von Heinleins Kuppeln, selbsteranntes Herz der lunaren Kultur.

HB 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 105



1

TRANQUILITY HOME GRID

UPGRADE: Region

Nur für ausgelagerte Systeme.

Wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Karte in dieses System installierst, erhalte 20 oder ziehe 1 Karte.

Maximal 1 Region pro System.

Die älteste von Heinleins Kuppeln, selbsteranntes Herz der lunaren Kultur.

HB 2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 105



BLUMENPREDIGT

4

2

AGENDA

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 5 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler: Decke die oberste Karte von F&E auf. Ziehe 2 Karten. Lege 1 Karte vom HQ oben auf F&E. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

„Stimme ist ein Vorschlaghammer. Text eine stumpfe Säge. Wahrheit verlangt nach feineren Instrumenten.“
—Dr. Tang, Ansprache an die Hyoubu-Führungskommission

HB 2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106



BLUMENPREDIGT

4

2

AGENDA

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 5 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler: Decke die oberste Karte von F&E auf. Ziehe 2 Karten. Lege 1 Karte vom HQ oben auf F&E. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

„Stimme ist ein Vorschlaghammer. Text eine stumpfe Säge. Wahrheit verlangt nach feineren Instrumenten.“
—Dr. Tang, Ansprache an die Hyoubu-Führungskommission

HB 2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106



BLUMENPREDIGT

4

2

AGENDA

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 5 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler: Decke die oberste Karte von F&E auf. Ziehe 2 Karten. Lege 1 Karte vom HQ oben auf F&E. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

„Stimme ist ein Vorschlaghammer. Text eine stumpfe Säge. Wahrheit verlangt nach feineren Instrumenten.“
—Dr. Tang, Ansprache an die Hyoubu-Führungskommission

HB 2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106

1 ♦PRĀNA-KONDENSATOR

AKTIVPOSTEN

▼- Immer wenn du 1 oder mehr Netz-Schaden verursachen würdest, darfst du 1 Netz-Schaden verhindern. Falls du dies tust, lege 1 Wirkungszähler auf diesen Aktivposten und erhalte 30.

⌚, ⚡: Verursache 1 Netz-Schaden für jeden gehosteten Wirkungszähler.

Konstruktives Feedback an das neuronale Feld verursacht zuverlässig stärkere Schädigung als der Einsatz von Spikes. Der Verstand ist hilflos gegen die eigenen Echos.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell ★ 107

ENGRAMM-SCHWALL

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, wähle eine Kartenart. Für den Rest der Begegnung darfst du immer wenn du den Griff aufdeckst und dafür eine Subroutine auf diesem Ice verwendest, 1 aufgedeckte Karte dieser Art zerstören.

↳ Decke den Griff auf.
↳ Decke den Griff auf.

\$BML.001 > Unzureichender Speicherplatz Fehler

ICE: Code-Zugang - Beobachter

2 ♦ENGRAMM-SCHWALL

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, wähle eine Kartenart. Für den Rest der Begegnung darfst du immer wenn du den Griff aufdeckst und dafür eine Subroutine auf diesem Ice verwendest, 1 aufgedeckte Karte dieser Art zerstören.

↳ Decke den Griff auf.
↳ Decke den Griff auf.

\$BML.001 > Unzureichender Speicherplatz Fehler

ICE: Code-Zugang - Beobachter

3 ♦KONJIN

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, geben du und die Runnerin geheim 0, 10, oder 20 aus. Decke die ausgegebenen Credits auf. Falls sich die Anzahl der von dir und von der Runnerin ausgegebenen Credits unterscheidet, darfst du die Runnerin dazu zwingen, auf ein anderes geladenes Ice zu treffen. (Wenn diese Begegnung endet und der Run nicht beendet ist, setze die Begegnung mit diesem Ice fort.) „Konjin trägt unsere Ängste als Maske, aber was ist darunter?“ —Lat

2019 NISEI Illus. Krembler ★ 108

ICE: Mythisch - Psi

1 ♦PRĀNA-KONDENSATOR

AKTIVPOSTEN

▼- Immer wenn du 1 oder mehr Netz-Schaden verursachen würdest, darfst du 1 Netz-Schaden verhindern. Falls du dies tust, lege 1 Wirkungszähler auf diesen Aktivposten und erhalte 30.

⌚, ⚡: Verursache 1 Netz-Schaden für jeden gehosteten Wirkungszähler.

Konstruktives Feedback an das neuronale Feld verursacht zuverlässig stärkere Schädigung als der Einsatz von Spikes. Der Verstand ist hilflos gegen die eigenen Echos.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell ★ 107

ENGRAMM-SCHWALL

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, wähle eine Kartenart. Für den Rest der Begegnung darfst du immer wenn du den Griff aufdeckst und dafür eine Subroutine auf diesem Ice verwendest, 1 aufgedeckte Karte dieser Art zerstören.

↳ Decke den Griff auf.
↳ Decke den Griff auf.

\$BML.001 > Unzureichender Speicherplatz Fehler

ICE: Code-Zugang - Beobachter

2 ♦ENGRAMM-SCHWALL

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, wähle eine Kartenart. Für den Rest der Begegnung darfst du immer wenn du den Griff aufdeckst und dafür eine Subroutine auf diesem Ice verwendest, 1 aufgedeckte Karte dieser Art zerstören.

↳ Decke den Griff auf.
↳ Decke den Griff auf.

\$BML.001 > Unzureichender Speicherplatz Fehler

ICE: Code-Zugang - Beobachter

3 ♦KONJIN

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, geben du und die Runnerin geheim 0, 10, oder 20 aus. Decke die ausgegebenen Credits auf. Falls sich die Anzahl der von dir und von der Runnerin ausgegebenen Credits unterscheidet, darfst du die Runnerin dazu zwingen, auf ein anderes geladenes Ice zu treffen. (Wenn diese Begegnung endet und der Run nicht beendet ist, setze die Begegnung mit diesem Ice fort.) „Konjin trägt unsere Ängste als Maske, aber was ist darunter?“ —Lat

2019 NISEI Illus. Krembler ★ 108

ICE: Mythisch - Psi

1 ♦PRĀNA-KONDENSATOR

AKTIVPOSTEN

▼- Immer wenn du 1 oder mehr Netz-Schaden verursachen würdest, darfst du 1 Netz-Schaden verhindern. Falls du dies tust, lege 1 Wirkungszähler auf diesen Aktivposten und erhalte 30.

⌚, ⚡: Verursache 1 Netz-Schaden für jeden gehosteten Wirkungszähler.

Konstruktives Feedback an das neuronale Feld verursacht zuverlässig stärkere Schädigung als der Einsatz von Spikes. Der Verstand ist hilflos gegen die eigenen Echos.

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell ★ 107

ENGRAMM-SCHWALL

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, wähle eine Kartenart. Für den Rest der Begegnung darfst du immer wenn du den Griff aufdeckst und dafür eine Subroutine auf diesem Ice verwendest, 1 aufgedeckte Karte dieser Art zerstören.

↳ Decke den Griff auf.
↳ Decke den Griff auf.

\$BML.001 > Unzureichender Speicherplatz Fehler

ICE: Code-Zugang - Beobachter

2 ♦ENGRAMM-SCHWALL

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, wähle eine Kartenart. Für den Rest der Begegnung darfst du immer wenn du den Griff aufdeckst und dafür eine Subroutine auf diesem Ice verwendest, 1 aufgedeckte Karte dieser Art zerstören.

↳ Decke den Griff auf.
↳ Decke den Griff auf.

\$BML.001 > Unzureichender Speicherplatz Fehler

ICE: Code-Zugang - Beobachter

3 ♦KONJIN

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, geben du und die Runnerin geheim 0, 10, oder 20 aus. Decke die ausgegebenen Credits auf. Falls sich die Anzahl der von dir und von der Runnerin ausgegebenen Credits unterscheidet, darfst du die Runnerin dazu zwingen, auf ein anderes geladenes Ice zu treffen. (Wenn diese Begegnung endet und der Run nicht beendet ist, setze die Begegnung mit diesem Ice fort.) „Konjin trägt unsere Ängste als Maske, aber was ist darunter?“ —Lat

2019 NISEI Illus. Krembler ★ 108

ICE: Mythisch - Psi



HYOUBU PRECOG VERTEILER

OPERATION: Absperrung - Psi

Kann nur gespielt werden, falls es keine aktive Absperrung gibt. Diese Operation wird bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zerstört. Wähle ein System.

Immer wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf das ausgewählte System durchführt, geben du und die Runnerin geheim 0, 10, oder 20 aus. Decke die ausgegebenen Credits auf. Falls sich die Anzahl der von dir und von der Runnerin ausgegebenen Credits unterscheidet, beende den Run.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough

10



HYOUBU PRECOG VERTEILER

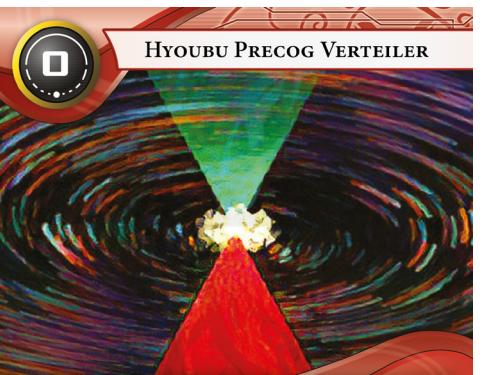
OPERATION: Absperrung - Psi

Kann nur gespielt werden, falls es keine aktive Absperrung gibt. Diese Operation wird bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zerstört. Wähle ein System.

Immer wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf das ausgewählte System durchführt, geben du und die Runnerin geheim 0, 10, oder 20 aus. Decke die ausgegebenen Credits auf. Falls sich die Anzahl der von dir und von der Runnerin ausgegebenen Credits unterscheidet, beende den Run.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough

10



HYOUBU PRECOG VERTEILER

OPERATION: Absperrung - Psi

Kann nur gespielt werden, falls es keine aktive Absperrung gibt. Diese Operation wird bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zerstört. Wähle ein System.

Immer wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf das ausgewählte System durchführt, geben du und die Runnerin geheim 0, 10, oder 20 aus. Decke die ausgegebenen Credits auf. Falls sich die Anzahl der von dir und von der Runnerin ausgegebenen Credits unterscheidet, beende den Run.

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough

10



KAKURENBO

OPERATION: Verdreifachen

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle 00.

Zerstöre eine beliebige Anzahl von Karten vom HQ. Drehe alle Karten im Archiv um, sodass sie verdeckt sind. Du darfst 1 Agenda, Aktivposten oder Upgrade aus dem Archiv in ein ausgelagertes System installieren und 2 Entwicklungsmarker darauf legen. Entferne diese Operation aus dem Spiel, statt sie zu zerstören.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

11



KAKURENBO

OPERATION: Verdreifachen

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle 00.

Zerstöre eine beliebige Anzahl von Karten vom HQ. Drehe alle Karten im Archiv um, sodass sie verdeckt sind. Du darfst 1 Agenda, Aktivposten oder Upgrade aus dem Archiv in ein ausgelagertes System installieren und 2 Entwicklungsmarker darauf legen. Entferne diese Operation aus dem Spiel, statt sie zu zerstören.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

11



KAKURENBO

OPERATION: Verdreifachen

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle 00.

Zerstöre eine beliebige Anzahl von Karten vom HQ. Drehe alle Karten im Archiv um, sodass sie verdeckt sind. Du darfst 1 Agenda, Aktivposten oder Upgrade aus dem Archiv in ein ausgelagertes System installieren und 2 Entwicklungsmarker darauf legen. Entferne diese Operation aus dem Spiel, statt sie zu zerstören.

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

11



LA COSTA GRID

UPGRADE: Region - Zwielichtig

Nur für ausgelagerte Systeme.

Wenn dein Zug beginnt, lege 1 Entwicklungsmarker auf eine Karte, die in diesem System installiert ist.

Maximal 1 Region pro System.

Manche Slums in New Angeles sind so heruntergekommen, dass die Stadtverwaltung die Morgen an fensterlosen Klonbaracken als „Gentrifizierung“ bezeichnet, ohne eine Miene zu verzieren.

2019 NISEI Illus. Eirik H. Kill

12



LA COSTA GRID

UPGRADE: Region - Zwielichtig

Nur für ausgelagerte Systeme.

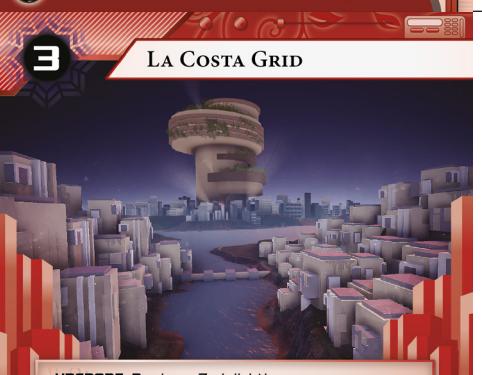
Wenn dein Zug beginnt, lege 1 Entwicklungsmarker auf eine Karte, die in diesem System installiert ist.

Maximal 1 Region pro System.

Manche Slums in New Angeles sind so heruntergekommen, dass die Stadtverwaltung die Morgen an fensterlosen Klonbaracken als „Gentrifizierung“ bezeichnet, ohne eine Miene zu verzieren.

2019 NISEI Illus. Eirik H. Kill

12



LA COSTA GRID

UPGRADE: Region - Zwielichtig

Nur für ausgelagerte Systeme.

Wenn dein Zug beginnt, lege 1 Entwicklungsmarker auf eine Karte, die in diesem System installiert ist.

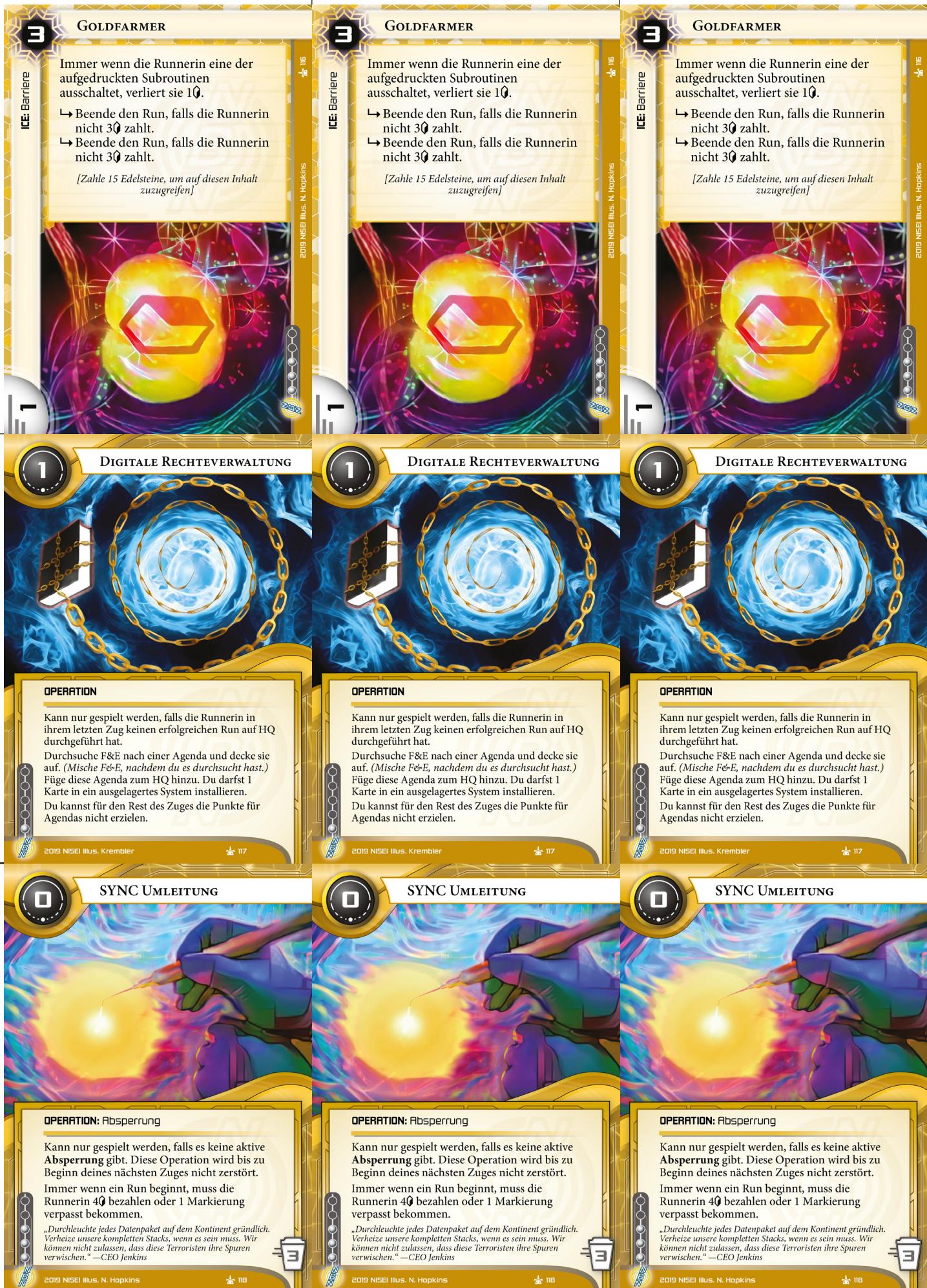
Maximal 1 Region pro System.

Manche Slums in New Angeles sind so heruntergekommen, dass die Stadtverwaltung die Morgen an fensterlosen Klonbaracken als „Gentrifizierung“ bezeichnet, ohne eine Miene zu verzieren.

2019 NISEI Illus. Eirik H. Kill

12





GEGANKT!

UPGRADE: Hinterhalt

Während die Runnerin von F&E auf diese Karte zugreift, muss sie sie aufdecken.

Wenn die Runnerin auf diese Karte zugreift, darfst du sie zerstören, um die Runnerin zu zwingen, auf ein geladenes Ice zu treffen, das dieses System schützt.

Würfel deine Initiative...

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

EARTH STATION

SEA HAUPTQUARTIER

IDENTITÄT: Abteilung

Nur 1 ausgelagertes System.

Als zusätzliche Kosten, um einen Run auf HQ durchzuführen, muss die Runnerin 10 bezahlen.

∅: Drehe diese Identität um.

Der Erste Schritt...

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

GEGANKT!

UPGRADE: Hinterhalt

Während die Runnerin von F&E auf diese Karte zugreift, muss sie sie aufdecken.

Wenn die Runnerin auf diese Karte zugreift, darfst du sie zerstören, um die Runnerin zu zwingen, auf ein geladenes Ice zu treffen, das dieses System schützt.

Würfel deine Initiative...

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

EARTH STATION

SEA HAUPTQUARTIER

IDENTITÄT: Abteilung

Nur 1 ausgelagertes System.

Als zusätzliche Kosten, um einen Run auf HQ durchzuführen, muss die Runnerin 10 bezahlen.

∅: Drehe diese Identität um.

Der Erste Schritt...

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

GEGANKT!

UPGRADE: Hinterhalt

Während die Runnerin von F&E auf diese Karte zugreift, muss sie sie aufdecken.

Wenn die Runnerin auf diese Karte zugreift, darfst du sie zerstören, um die Runnerin zu zwingen, auf ein geladenes Ice zu treffen, das dieses System schützt.

Würfel deine Initiative...

2019 NISEI Illus. N. Hopkins

EARTH STATION

SEA HAUPTQUARTIER

IDENTITÄT: Abteilung

Nur 1 ausgelagertes System.

Als zusätzliche Kosten, um einen Run auf HQ durchzuführen, muss die Runnerin 10 bezahlen.

∅: Drehe diese Identität um.

Der Erste Schritt...

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

EARTH STATION

AUFSTIEG ZUM ORBIT

IDENTITÄT: Abteilung

Nur 1 ausgelagertes System.

Als zusätzliche Kosten, um einen Run auf ein ausgelagertes System durchzuführen, muss die Runnerin 60 bezahlen.

Wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf HQ durchführt, drehe diese Identität um.

...Weiter Hinaus

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

EARTH STATION

AUFSTIEG ZUM ORBIT

IDENTITÄT: Abteilung

Nur 1 ausgelagertes System.

Als zusätzliche Kosten, um einen Run auf ein ausgelagertes System durchzuführen, muss die Runnerin 60 bezahlen.

Wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf HQ durchführt, drehe diese Identität um.

...Weiter Hinaus

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

EARTH STATION

AUFSTIEG ZUM ORBIT

IDENTITÄT: Abteilung

Nur 1 ausgelagertes System.

Als zusätzliche Kosten, um einen Run auf ein ausgelagertes System durchzuführen, muss die Runnerin 60 bezahlen.

Wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf HQ durchführt, drehe diese Identität um.

...Weiter Hinaus

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen

TRANSPORTMONOPOL

4

2

AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 2 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler: Dieser Run kann nicht als erfolgreich erklärt werden. (Dieser Effekt verursacht nicht, dass der Run als nicht erfolgreich erklärt wird.) Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Sobald du bei der Space Elevator Authority auf der schwarzen Liste stehst, gehst du nirgendwo mehr hin.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

WAND AN WAND

1

AKTIVPOSTEN: Werbung

Wenn dein Zug beginnt und du andere geladene Aktivposten hast, führe 1 der folgenden Effekte aus; andernfalls, führe bis zu 3 der folgenden Effekte aus:

- Ziehe 1 Karte.
- Erhalte 1Q.
- Lege 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice.
- Füge diesen Aktivposten zum HQ hinzu.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

AKHET

3

ICE: Barriere

Du kannst dieses Ice entwickeln.

Während 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, hat dieses Ice +3 Stärke und die Runnerin kann bei jeder Begegnung nicht mehr als 1 der aufgedruckten Subroutinen ausschalten.

↳ Erhalte 1Q. Leg 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.
↳ Beende den Run.

Du schlafst nicht in deinem Haus auf Erden.
Du öffnest Deyn Reych ynn dem Hymel.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 123

TRANSPORTMONOPOL

4

2

AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 2 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler: Dieser Run kann nicht als erfolgreich erklärt werden. (Dieser Effekt verursacht nicht, dass der Run als nicht erfolgreich erklärt wird.) Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Sobald du bei der Space Elevator Authority auf der schwarzen Liste stehst, gehst du nirgendwo mehr hin.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

WAND AN WAND

1

AKTIVPOSTEN: Werbung

Wenn dein Zug beginnt und du andere geladene Aktivposten hast, führe 1 der folgenden Effekte aus; andernfalls, führe bis zu 3 der folgenden Effekte aus:

- Ziehe 1 Karte.
- Erhalte 1Q.
- Lege 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice.
- Füge diesen Aktivposten zum HQ hinzu.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

AKHET

3

ICE: Barriere

Du kannst dieses Ice entwickeln.

Während 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, hat dieses Ice +3 Stärke und die Runnerin kann bei jeder Begegnung nicht mehr als 1 der aufgedruckten Subroutinen ausschalten.

↳ Erhalte 1Q. Leg 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.
↳ Beende den Run.

Du schlafst nicht in deinem Haus auf Erden.
Du öffnest Deyn Reych ynn dem Hymel.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 123

TRANSPORTMONOPOL

4

2

AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 2 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler: Dieser Run kann nicht als erfolgreich erklärt werden. (Dieser Effekt verursacht nicht, dass der Run als nicht erfolgreich erklärt wird.) Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Sobald du bei der Space Elevator Authority auf der schwarzen Liste stehst, gehst du nirgendwo mehr hin.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 121

WAND AN WAND

1

AKTIVPOSTEN: Werbung

Wenn dein Zug beginnt und du andere geladene Aktivposten hast, führe 1 der folgenden Effekte aus; andernfalls, führe bis zu 3 der folgenden Effekte aus:

- Ziehe 1 Karte.
- Erhalte 1Q.
- Lege 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice.
- Füge diesen Aktivposten zum HQ hinzu.

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

AKHET

3

ICE: Barriere

Du kannst dieses Ice entwickeln.

Während 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, hat dieses Ice +3 Stärke und die Runnerin kann bei jeder Begegnung nicht mehr als 1 der aufgedruckten Subroutinen ausschalten.

↳ Erhalte 1Q. Leg 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.
↳ Beende den Run.

Du schlafst nicht in deinem Haus auf Erden.
Du öffnest Deyn Reych ynn dem Hymel.

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 123

KOLOSS

6

Du kannst dieses Ice entwickeln. Es hat +1 Stärke für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

- ↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung. Falls 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, verpasse der Runnerin stattdessen 2 Markierungen.
- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm. Falls 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, zerstöre stattdessen 1 installiertes Programm und 1 installierte Ressource.

ICE: Wächter - Zerstörer

2019 NISEI Illus. Krembler

124

KOLOSS

6

Du kannst dieses Ice entwickeln. Es hat +1 Stärke für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

- ↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung. Falls 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, verpasse der Runnerin stattdessen 2 Markierungen.
- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm. Falls 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, zerstöre stattdessen 1 installiertes Programm und 1 installierte Ressource.

ICE: Wächter - Zerstörer

2019 NISEI Illus. Krembler

124

KOLOSS

6

Du kannst dieses Ice entwickeln. Es hat +1 Stärke für jeden gehosteten Entwicklungsmarker.

- ↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung. Falls 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, verpasse der Runnerin stattdessen 2 Markierungen.
- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm. Falls 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, zerstöre stattdessen 1 installiertes Programm und 1 installierte Ressource.

ICE: Wächter - Zerstörer

2019 NISEI Illus. Krembler

124

WINCHESTER

4

Solange dieses Ice HQ schützt, erhält es „↳ Aufspüren[3] – Bei Erfolg beende den Run.“ nach all seinen anderen Subroutinen.

- ↳ Aufspüren[4] – Bei Erfolg zerstöre 1 installiertes Programm.
- ↳ Aufspüren[3] – Bei Erfolg zerstöre 1 installierte Hardware.

*„Ich habe keine Ahnung wie Skorpions diese Designs durch die Marketingabteilung kriegt.“
—Liz Campbell, VP Projektsicherheit*

ICE: Wächter - Spürhund - Zerstörer

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

125

WINCHESTER

4

Solange dieses Ice HQ schützt, erhält es „↳ Aufspüren[3] – Bei Erfolg beende den Run.“ nach all seinen anderen Subroutinen.

- ↳ Aufspüren[4] – Bei Erfolg zerstöre 1 installiertes Programm.
- ↳ Aufspüren[3] – Bei Erfolg zerstöre 1 installierte Hardware.

*„Ich habe keine Ahnung wie Skorpions diese Designs durch die Marketingabteilung kriegt.“
—Liz Campbell, VP Projektsicherheit*

ICE: Wächter - Spürhund - Zerstörer

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

125

WINCHESTER

4

Solange dieses Ice HQ schützt, erhält es „↳ Aufspüren[3] – Bei Erfolg beende den Run.“ nach all seinen anderen Subroutinen.

- ↳ Aufspüren[4] – Bei Erfolg zerstöre 1 installiertes Programm.
- ↳ Aufspüren[3] – Bei Erfolg zerstöre 1 installierte Hardware.

*„Ich habe keine Ahnung wie Skorpions diese Designs durch die Marketingabteilung kriegt.“
—Liz Campbell, VP Projektsicherheit*

ICE: Wächter - Spürhund - Zerstörer

2019 NISEI Illus. Rikra J. Mitchell

125

ARGUS RAZZIA

0

OPERATION: Absperrung - Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls es keine aktive Absperrung gibt. Diese Operation wird bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zerstört. Immer wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf ein System durchführt, das von Ice geschützt wird, verursache 2 Körper-Schaden.

„Wenn es sich bewegt, erschieß es. Dann erschieß es nochmal.“ —Chief Sree

4

2019 NISEI Illus. Krembler

126

ARGUS RAZZIA

0

OPERATION: Absperrung - Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls es keine aktive Absperrung gibt. Diese Operation wird bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zerstört. Immer wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf ein System durchführt, das von Ice geschützt wird, verursache 2 Körper-Schaden.

„Wenn es sich bewegt, erschieß es. Dann erschieß es nochmal.“ —Chief Sree

4

2019 NISEI Illus. Krembler

126

ARGUS RAZZIA

0

OPERATION: Absperrung - Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls es keine aktive Absperrung gibt. Diese Operation wird bis zu Beginn deines nächsten Zuges nicht zerstört. Immer wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf ein System durchführt, das von Ice geschützt wird, verursache 2 Körper-Schaden.

„Wenn es sich bewegt, erschieß es. Dann erschieß es nochmal.“ —Chief Sree

4

2019 NISEI Illus. Krembler

126

CAYAMBE GRID

UPGRADE: Region

Wenn dein Zug beginnt, lege 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice, das dieses System schützt.
Immer wenn die Runnerin sich diesem System annähert, beende den Run, wenn sie nicht 20 für jedes entwickelte Ice, das dieses System schützt, zahlt.
Maximal 1 Region pro System.
Die Apu-Geister der größten Berge überbrücken diese Welt und das Reich darüber.

W 2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

CAYAMBE GRID

UPGRADE: Region

Wenn dein Zug beginnt, lege 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice, das dieses System schützt.
Immer wenn die Runnerin sich diesem System annähert, beende den Run, wenn sie nicht 20 für jedes entwickelte Ice, das dieses System schützt, zahlt.
Maximal 1 Region pro System.
Die Apu-Geister der größten Berge überbrücken diese Welt und das Reich darüber.

W 2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

CAYAMBE GRID

UPGRADE: Region

Wenn dein Zug beginnt, lege 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice, das dieses System schützt.
Immer wenn die Runnerin sich diesem System annähert, beende den Run, wenn sie nicht 20 für jedes entwickelte Ice, das dieses System schützt, zahlt.
Maximal 1 Region pro System.
Die Apu-Geister der größten Berge überbrücken diese Welt und das Reich darüber.

W 2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

CYBERDEX SANDBOX

AGENDA: Sicherheit

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Viruszähler löscht, erhalte 40.
Wenn du die Punkte für diese Agenda erziest, darfst du Viruszähler löschen.
„Alle als Drachen-Stufe bewerteten Bedrohungen sollten nur in einem einzelnen, luftdichten und zu einem sauberen Neustart fähigen System in einem abgesicherten Raum unter mindestens 200m Grundgestein gelagert werden[...]“
—Sektion 5.18.4, Cyberdex-Arbeitnehmerrichtlinien

2 4 W 2019 NISEI Illus. Krembler 128

CYBERDEX SANDBOX

AGENDA: Sicherheit

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Viruszähler löscht, erhalte 40.
Wenn du die Punkte für diese Agenda erziest, darfst du Viruszähler löschen.
„Alle als Drachen-Stufe bewerteten Bedrohungen sollten nur in einem einzelnen, luftdichten und zu einem sauberen Neustart fähigen System in einem abgesicherten Raum unter mindestens 200m Grundgestein gelagert werden[...]“
—Sektion 5.18.4, Cyberdex-Arbeitnehmerrichtlinien

2 4 W 2019 NISEI Illus. Krembler 128

CYBERDEX SANDBOX

AGENDA: Sicherheit

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Viruszähler löscht, erhalte 40.
Wenn du die Punkte für diese Agenda erziest, darfst du Viruszähler löschen.
„Alle als Drachen-Stufe bewerteten Bedrohungen sollten nur in einem einzelnen, luftdichten und zu einem sauberen Neustart fähigen System in einem abgesicherten Raum unter mindestens 200m Grundgestein gelagert werden[...]“
—Sektion 5.18.4, Cyberdex-Arbeitnehmerrichtlinien

2 4 W 2019 NISEI Illus. Krembler 128

FÄLSCHE FÄHRTE

AGENDA: Sicherheit

Aufgeben dieser Agenda: Falls die Runnerin 2 oder mehr verbleibende 0 hat, verliert sie 00.
„Sprachnachricht an Steve anfangen: Ich bin in einer x-beliebigen Stadt und starre schon wieder einen leeren Raum an. Dein heißer Insidertipp fühlt sich ziemlich kalt an.“

1 3 W 2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 129

FÄLSCHE FÄHRTE

AGENDA: Sicherheit

Aufgeben dieser Agenda: Falls die Runnerin 2 oder mehr verbleibende 0 hat, verliert sie 00.
„Sprachnachricht an Steve anfangen: Ich bin in einer x-beliebigen Stadt und starre schon wieder einen leeren Raum an. Dein heißer Insidertipp fühlt sich ziemlich kalt an.“

1 3 W 2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 129

FÄLSCHE FÄHRTE

AGENDA: Sicherheit

Aufgeben dieser Agenda: Falls die Runnerin 2 oder mehr verbleibende 0 hat, verliert sie 00.
„Sprachnachricht an Steve anfangen: Ich bin in einer x-beliebigen Stadt und starre schon wieder einen leeren Raum an. Dein heißer Insidertipp fühlt sich ziemlich kalt an.“

1 3 W 2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 129

