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.

Hoshiko Shiro

Unbesungene Protagonistin

IDENTITÄT: Natürlich

Wenn dein Zug endet und du in diesem Zug auf mindestens 1 Karte zugegriffen hast, erhalte 2 und drehe diese Identität um.

Bitte, lass mir diesen Traum.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66

Hoshiko Shiro

Mahou Shoujo

IDENTITÄT: Digital

Wenn dein Zug beginnt, ziehe 1 Karte und verliere 1.
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 Heldin sein.

2019 NISEI Illus. Luminita Pham

66

Moshen

EREIGNIS

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zerstöre 3 Karten aus deinem Griff.

Ziehe 3 Karten und erhalte 3.

*Lass uns **KRAWALL** machen.*

2019 NISEI Illus. Patrick Burk

67

◆Teufelstalisman

HARDWARE: Chip

Immer wenn du auf ein Ice triffst, darfst du diese Hardware aus dem Spiel entfernen. Falls du dies tust, erhält 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 2 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 1.

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

2: Schalte eine beliebige Anzahl von Subroutinen eines **Wächters** aus.

0: Schalte eine Subroutine eines **Wächters** aus. Verwende diese Fähigkeit nur, falls du 3 oder mehr **virtuelle** Ressourcen installiert hast.

3: +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 1 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 Pruett

72

◆Paladin Poemu

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Wenn dein Zug beginnt oder du eine Agenda stiehlst, lege 1 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 Pruett

73

Wagemut

3

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein System durch, das von Ice geschützt wird. Wenn dieser Run endet, erhalte 6◈, plus 1◈ für jedes Ice, an dem du während dieses Runs vorbeigekommen bist.

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

◆Bumerang

2

HARDWARE

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

⟲: 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.

◆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 1◈ zahlen, um auf 1 zusätzliche Karte vom HQ zuzugreifen.

Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf F&E durchführst, darfst du 2◈ zahlen, um auf 1 zusätzliche Karte von F&E zuzugreifen.

◆Prognostische Q-Schleife

1

HARDWARE: Chip

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

1◈: 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?!"

◆Schnell

2

HARDWARE: Konsole - Fahrzeug

+1□

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

Nachbild

4

PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

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

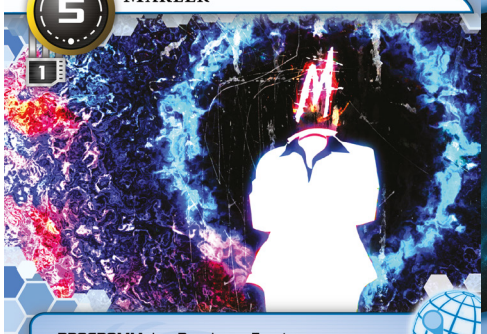
1◈: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines **Wächters** aus.

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

2

Makler

5



PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

2◈: Schalte bis zu 2 Subroutinen einer **Barriere** aus.

2◈: +2 Stärke.

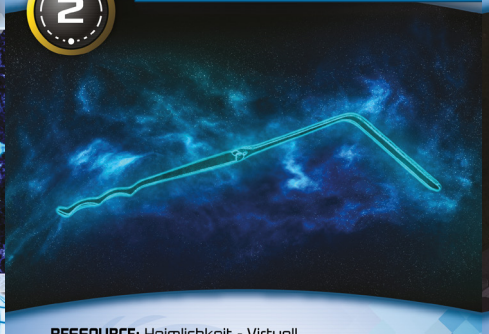
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug alle Subroutinen auf einem Ice auf das du triffst ausschaltest, und dafür nur dieses Programm nutzt, erhältst du 1◈.

„Schulden sind etwas Schönes... nachdem sie beglichen sind." —„Baklan" Bochkin

2

Penumbra-Werkzeugsatz

2



RESSOURCE: Heimlichkeit - Virtuell

Das Installieren dieser Karte kostet 2◈ weniger, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ durchgeführt hast.

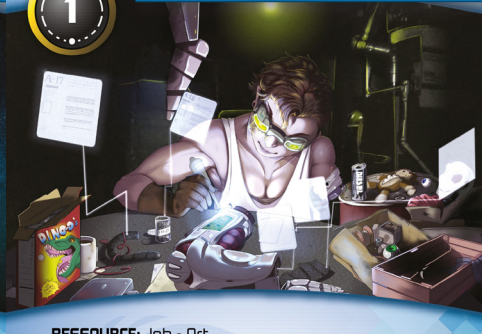
Wenn du diese Ressource installierst, lade sie mit 4◈ auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.

Gib gehostete Credits während Runs aus.

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

◆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.

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

„Müll plus unkritische Käufer bedeutet Profit."
—Az McCaffrey

Harmony AR Therapie

2

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...

◆Aniccam

3

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 fortdauernden Zyklus aus Energie - trügerische und unbeständige Echos des Selbst.

Simulchip

1

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.

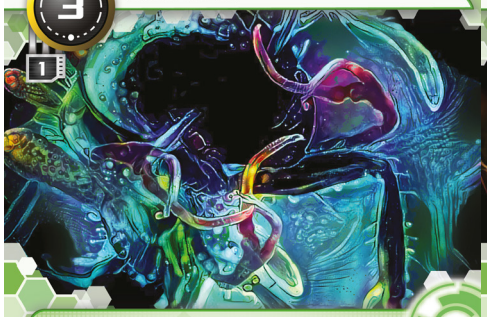
: Installiere 1 Programm aus deiner Ablage, bezahle 3 weniger.

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

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.

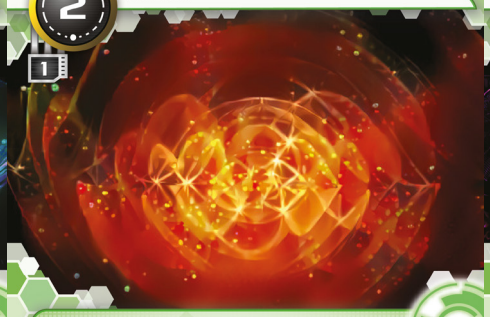
Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

–

Euler

2

1



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

Wenn du dieses Programm installierst, erhält es für den Rest des Zuges „0: Schalte eine Subroutine eines **Code-Zugangs** aus."

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

1: +1 Stärke.

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

2

Umhang

1

1

PROGRAMM: Heimlichkeit

1

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

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

–

Penrose

3

1

PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst, erhält es für den Rest des Zuges „1: Schalte eine Subroutine einer **Barriere** aus."

1: Schalte eine Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

1: +3 Stärke. Diese Fähigkeit kann nur mit Credits von einer **Heimlichkeit**-Karte verwendet werden.

Schau dir das Problem aus einem anderen Blickwinkel an.

2

Selbstschreibender Code

0

2

PROGRAMM

2, : Durchsuche deinen Stapel nach einem Programm. Installiere es.

Denk mal drüber nach: Das berüchtigste Werkzeug des Cyberterrorismus ist eins, das alleine nichts *macht.*

–

◆Cybersoldat Talut

2

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.

1

◆Paules Café

RESSOURCE: Ort - Zwielichtig

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

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

Entwickelt von Oguz Han Asnaz,
2018 Eternal Champion

3

◆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*

3

Tägliche Sendungen

RESSOURCE

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

Wenn dein Zug beginnt, nimm 2 von dieser Ressource.

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

3

◆TraumNetz

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

1

AGENDA

Falls sich eine weitere Kopie von Megaprix Qualifikationsrunde in der Punktezone einer der Spielerinnen befindet, wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, 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

2019 NISEI Illus. Krembler 96

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."

2019 NISEI Illus. Patrick Burk 97

◆Bass CH1R1B0G4

3

AKTIVPOSTEN: Bioroid

[Click], [Subroutine]: Erhalte [Click][Click].

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 Selbstentfaltung erzittern.
...Aber wer hat ihm gesagt, dass er diesen Hut aufsetzen soll?

4

2019 NISEI Illus. Olie Boldador 98

Zerebral-Überschreiber

0

AKTIVPOSTEN: Hinterhalt

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn die Runnerin auf diesen Aktivposten zugreift, darfst du 3[Credit] 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-?

0

2019 NISEI Illus. Krembler 99

Dampfrahmenhersteller

2

AKTIVPOSTEN

[Click]: 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.

3

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 100

Zeichner

3

ICE: Wächter

- 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.

3

2019 NISEI Illus. Krembler 101

◆Týr

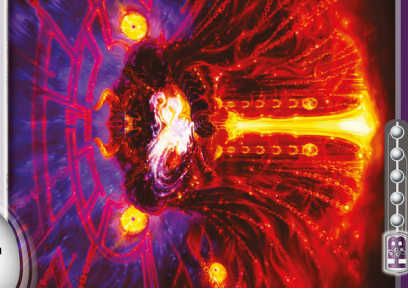
10

ICE: Wächter - Bioroid - AP - Zerstörer

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

- Verursache 2 Hirnschaden.
- Zerstöre 1 installierte Runner-Karte. Erhalte 3[Credit].
- Beende den Run.

Die Tapferen zagen nicht.

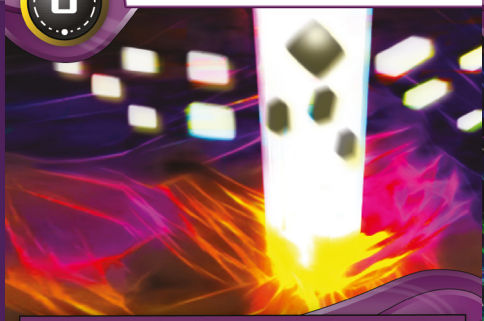


7

2019 NISEI Illus. Liiga Smilshkalne 102

NEXT-Aktivierungskommando

0



OPERATION: Absperrung

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!"

4

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 103

Landschaftsnetz

1

OPERATION: Graue Ops

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

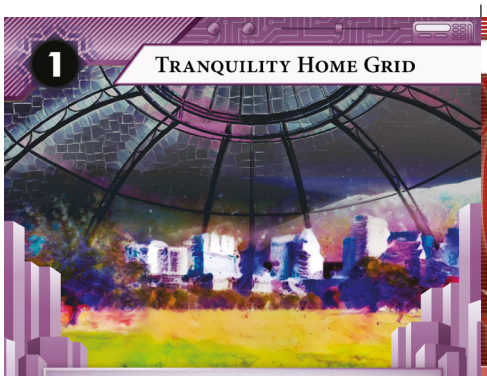
Aufspüren[7]– Bei Erfolg entferne 1 installierten **Chip** oder 1 installierte **virtuelle** Karte aus dem Spiel.

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

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 2[Credit] oder ziehe 1 Karte.

Maximal 1 **Region** pro System.

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

4

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

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 106

1

◆Prāna-Kondensator

AKTIVPOSTEN

[Trash]– 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 3[Credit].

[Click][Click], [Trash]: 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.

4

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 107

2

Engramm-Schwall

ICE: Code-Zugang - Beobachter

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.

$BMI.001 > Unzureichender Speicherplatz Fehler

5

2019 NISEI Illus. Janet Bruesselbach 108

3

◆Konjin

ICE: Mythisch - Psi

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, geben du und die Runnerin geheim 0[Credit], 1[Credit], oder 2[Credit] 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

3

2019 NISEI Illus. Krembler 109

0

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[Credit], 1[Credit], oder 2[Credit] aus. Decke die ausgegebenen Credits auf. Falls sich die Anzahl der von dir und von der Runnerin ausgegebenen Credits unterscheidet, beende den Run.

4

2019 NISEI Illus. Iain Fairclough 110

2

Kakurenbo

OPERATION: Verdreifachen

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle [Click][Click].

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 111

3

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 verziehen.

4

2019 NISEI Illus. Eirik H. Kill 112

GameNET

Wo Träume Wirklichkeit Sind

45 **IDENTITÄT:** Abteilung 17

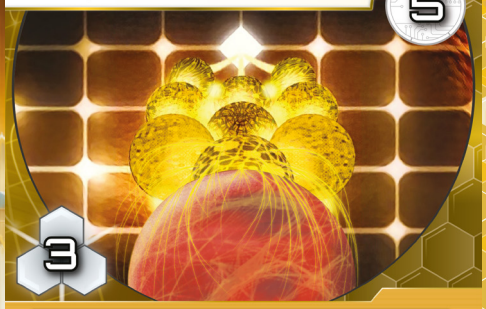
Immer wenn eine Fähigkeit einer Kon-Karte verursacht, dass die Runnerin mindestens 1◈ während eines Runs ausgibt oder verliert, erhalte 1◈.

Deine Lieblingsablenkung.

2019 NISEI Illus. Alejandro T. Castellanos 113

Bellona

5



3

AGENDA: Erweiterung

Als zusätzliche Kosten um diese Agenda zu stehlen, muss die Runnerin 5◈ zahlen.

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, erhalte 5◈.

Die spärliche Marsbevölkerung hat lebendige Multiplayer-Erlebnisse zur Herausforderung gemacht. Wir haben sie gemeistert, indem wir die Avatare unserer Erden-Spielerschaft *Sekunde für Sekunde live hinüberbeamen. Bellona macht diese „Lag-Geister" zu interessanten Interaktionsobjekten - zugänglicher als in echt!*

2019 NISEI Illus. N. Hopkins/Iain Fairclough 114

4 F2P

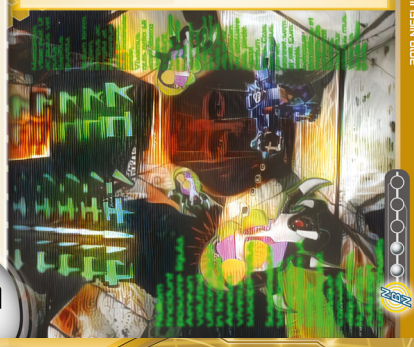
ICE: Wächter

2◈: Schalte 1 Subroutine auf diesem Ice aus. Diese Fähigkeit kann nur von der Runnerin benutzt werden, und nur, falls sie nicht markiert ist.

↳ Füge 1 installierte Runner-Karte dem Griff hinzu.

↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.

Free to Pay



5

2019 NISEI Illus. Krembler 115

3 Goldfarmer

ICE: Barriere

Immer wenn die Runnerin eine der aufgedruckten Subroutinen ausschaltet, verliert sie 1◈.

↳ Beende den Run, falls die Runnerin nicht 3◈ zahlt.

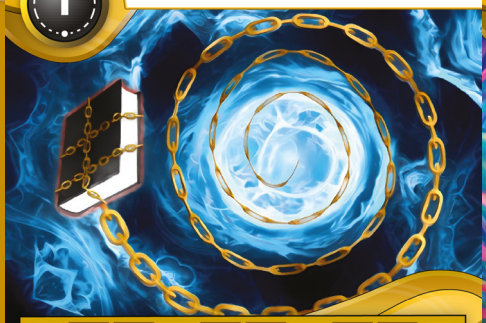
↳ Beende den Run, falls die Runnerin nicht 3◈ zahlt.

[Zahle 15 Edelsteine, um auf diesen Inhalt zuzugreifen]

1

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 116

1 Digitale Rechteverwaltung



OPERATION

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

Durchsuche F&E nach einer Agenda und decke sie auf. *(Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.)* Füge diese Agenda zum HQ hinzu. Du darfst 1 Karte in ein ausgelagertes System installieren.

Du kannst für den Rest des Zuges die Punkte für Agendas nicht erzielen.

2019 NISEI Illus. Krembler 117

0 SYNC Umleitung

OPERATION: Absperrung

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

Immer wenn ein Run beginnt, muss die Runnerin 4◈ bezahlen oder 1 Markierung verpasst bekommen.

„Durchleuchte jedes Datenpaket auf dem Kontinent gründlich. Verheize unsere kompletten Stacks, wenn es sein muss. Wir können nicht zulassen, dass diese Terroristen ihre Spuren verwischen." —CEO Jenkins

3

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 118

0 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...

3

2019 NISEI Illus. N. Hopkins 119

Earth Station

SEA Hauptquartier

45 **IDENTITÄT:** Abteilung 15

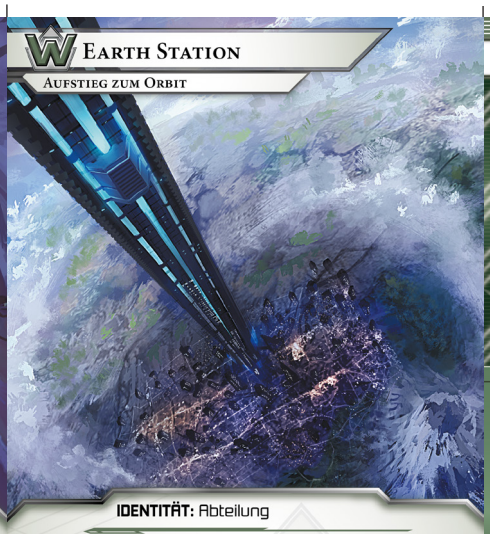
Nur 1 ausgelagertes System.
Als zusätzliche Kosten, um einen Run auf HQ durchzuführen, muss die Runnerin 1 bezahlen.
: Drehe diese Identität um.

Der Erste Schritt...

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 120

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

...Weiter Hinaus

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 120

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

1 ◆Wand an Wand

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 1.
- Lege 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice.
- Füge diesen Aktivposten zum HQ hinzu.

3

2019 NISEI Illus. Zoe Cohen 122

3 Akhet

ICE: Barriere

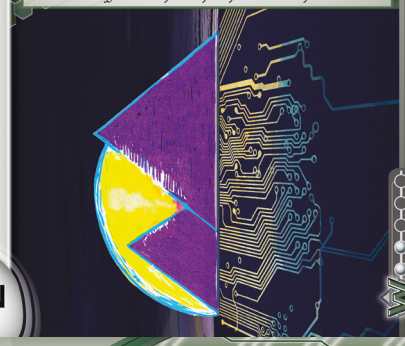
Du kannst dieses Ice entwickeln.

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 1. Lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

↳ Beende den Run.

Du schläffst nicht in deynem Haus auff Erden. Du öffnest Deyn Reych ynn dem Hymel.



2

2019 NISEI Illus. Owen Sinodov 123

6 Koloss

ICE: Wächter - Zerstörer

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.

4

2019 NISEI Illus. Krembler 124

4 Winchester

ICE: Wächter - Spürhund - Zerstörer

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.

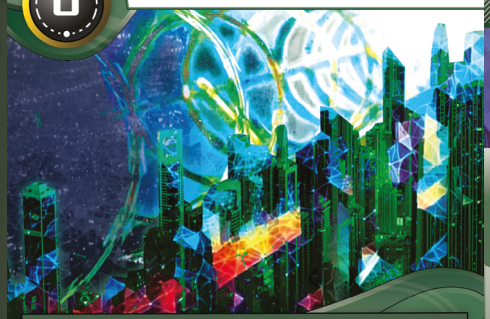
↳ **Aufspüren**[3]– Bei Erfolg zerstöre 1 installierte Hardware.

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

4

2019 NISEI Illus. Akira J. Mitchell 125

0 Argus Razzia



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 Slee

4

2019 NISEI Illus. Krembler 126

3 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 2 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.

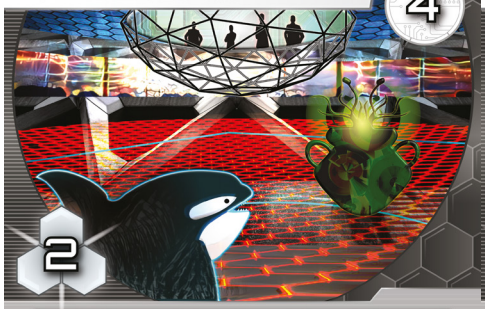
3

2019 NISEI Illus. Kira L. Nguyen 127

Asche - Aufstand

Cyberdex Sandbox

4



2

AGENDA: Sicherheit

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Viruszähler löschst, erhalte 4.

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, 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 abgeschirmten Raum unter mindestens 200m Grundgestein gelagert werden[...]“*

—Sektion 5.18.4, Cyberdex-Arbeitnehmerrichtlinien

Falsche Fährte

3

1

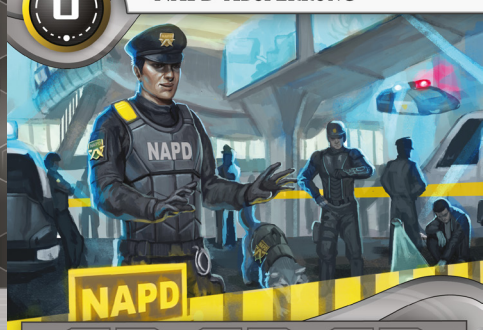
AGENDA: Sicherheit

Aufgeben dieser Agenda: Falls die Runnerin 2 oder mehr verbleibende hat, verliert sie .

„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.“

NAPD Absperrung

0



OPERATION: Absperrung

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

Als zusätzliche Kosten um eine Agenda zu stehlen, muss die Runnerin 4 und zusätzlich 2 für jeden Entwicklungsmarker auf dieser Agenda zahlen.

Krisen sind die wahren Treueproben. Tritt den Ameisenhaufen und schau, wohin die Ameisen ausschwärmen.

2