

Höhe



Kota Kalimantan ist der Standort des neuesten Weltraumaufzugs der Welt. Im Zuge seines Baus haben soziale und politische Umwälzungen Chancen für Konzerne und Runner gleichermaßen geschaffen, während verschiedene Fraktionen um die Kontrolle ringen.

Höhe ist eine Erweiterung mit 82 Karten, die als Ergänzung zu *System Gateway* konzipiert wurde und die ideale erste Erweiterung für Spieler ist, die tiefer in Netrunner einsteigen möchten.

Drucken Sie dieses PDF in 100% Größe ohne zusätzliche Ränder aus.



NEUE HÖHEN ERREICHEN

Höhe ist eine Hommage an Netrunner, seine Vergangenheit und seine Zukunft. Ganz gleich, ob du gerade erst mit *System Gateway* eingestiegen bist oder schon seit Jahren Subroutinen brichst und Weltraumauflüge benutzt – wir hoffen, dass du in Kota Kalimantan jede Menge neue Cyber-Exploits, zweifelhafte Gesetzeslücken, Freunde und Gegner finden wirst.

Die 82 spielbaren Karten von *Höhe* wurden so gestaltet, dass sie möglichst viele der besten Konzepte und Spielmechaniken von Netrunner präsentieren. Daher wirst du viele Spielmechaniken finden, die in *System Gateway* nicht verwendet wurden, und einige dieser neuen Mechaniken kommen nur auf 1 oder 2 Karten vor.

Um dir das Erlernen all dieser Konzepte zu erleichtern, haben wir darauf geachtet, dass die Spielkarten häufig Erinnerungshinweise enthalten. Außerdem haben wir 8 doppelseitige Regelkarten beigefügt, auf denen alles ausführlich erklärt wird.

Wenn du weitere Fragen zur Funktionsweise einer Karte hast, kannst du diese auf netrunnerdb.com nachschlagen und dort die offiziellen Q&A zu jeder Karte lesen. Wenn du darüber hinaus tiefer einsteigen möchtest, stehen dir die vollständigen Regeln unter rules.nullsignal.games zur Verfügung.

KARTEN DIE KARTEN HOSTEN

Höhe präsentiert verschiedene Möglichkeiten, wie Karten **HOSTEN** nutzen können, um andere Karten zu manipulieren. Alle Formen des Hostens unterliegen der folgenden Regel: Wenn eine hostende Karte den Spielbereich verlässt, werden alle darauf gehosteten Karten zerstört.

Chromatophoren

Wie die **Trojaner** in *System Gateway* und anderen Sets müssen **Chromatophoren** bei der Installation auf Ice gehostet werden.

GAMEDRAGON™ Pro

GAMEDRAGON™ Pro beginnt zunächst nicht auf irgendetwas gehostet. Sobald sie installiert ist, kann die Runnerin ihre erste Fähigkeit nutzen, um sie entweder sofort oder zu Beginn eines zukünftigen Zuges auf einen ihrer **Ice-Brecher** zu bewegen. Sie kann später auf die gleiche Weise zu einem anderen **Ice-Brecher** verschoben werden. Sobald **GAMEDRAGON™ Pro** gehostet ist, wird die Verbindung zum alten Host unterbrochen, wenn sie auf einen neuen Host verschoben wird. Es gibt keine Möglichkeit, sie wieder in den Zustand zurückzusetzen, in dem sie keinen Host hatte, solange sie installiert bleibt.

Konsolen

Alle drei **Konsolen** in *Höhe* bieten Möglichkeiten, andere Karten zu hosten. Im Gegensatz zu den vorherigen Fällen sind die Karten, die auf **Klunker**, **Détente** und **Madani** gehostet werden, nicht installiert und ihre Fähigkeiten sind nicht aktiv. Jedes Mal, wenn eine Karte aus einem gehosteten Zustand gespielt oder installiert wird, „löst“ sich diese Karte von ihrer Host-Karte und steht danach in keiner Beziehung mehr zu ihr.

AGENDA-MECHANIKEN

Aufgaben

Einige Fähigkeiten erfordern, dass eine Agenda aus der Punktezone **AUFGEGEBEN** wird, um dafür einen mächtigen Effekt zu erhalten. Eine Spielerin kann nur Agenden aus ihrer eigenen Punktezone aufgeben, wodurch diese Karte aus dem Spiel entfernt wird.

Offene Agenden

Die Weyland-Identität **BANGUN** gibt dem Kon die Möglichkeit, Agenden offen zu installieren und sie durch rohe Gewalt statt durch Geheimhaltung zu schützen. Der Kon, der **BANGUN** einsetzt, entscheidet, ob er eine Agenda offen oder verdeckt installiert. In *Höhe* gibt es keine Möglichkeit, eine verdeckte Agenda aufzudecken oder eine offene Agenda verdeckt werden zu lassen.

Offene Agenden zählen weder als geladen noch als ungeladen. Offen installiert zu sein hat keinen Einfluss darauf, welche Fähigkeiten einer Agenda aktiv sind. Fähigkeiten wie das erhöhte Handkartenlimit durch **Supraleiter-Netzknoten** (▲ 70) funktionieren nur, wenn sich die Agenda in der Punktezone des Kons befindet. Umgekehrt funktionieren Fähigkeiten, die normalerweise funktionieren, ohne dass der Kon Punkte für die Agenda erzielen muss, wie die auf *Eine Nachricht senden* (▲ 69), weiterhin, solange die Agenda offen ist.

FÄHIGKEITEN UND TIMING

Reihenfolge von bedingten Fähigkeiten

Manchmal haben mehrere aktive Fähigkeiten dieselbe Auslösebedingung. Wenn dies geschieht, handelt die Spielerin, die an der Reihe ist, zuerst alle ausgelösten Fähigkeiten auf ihren Karten in der Reihenfolge ihrer Wahl ab. Wenn sie fertig ist, handelt die andere Spielerin ihre Fähigkeiten ab.

Wenn eine andere Fähigkeit ihre Auslösebedingung erfüllt, während eine Reihe von bedingten Fähigkeiten abgehandelt wird, unterbricht diese Reihe von Fähigkeiten und handle zuerst die neue Fähigkeit ab.

Unterbrechungen

Eine Fähigkeit, die das Wort „würde“ verwendet oder mit „“ gekennzeichnet ist, ist eine **UNTERBRECHUNG**. Diese Fähigkeiten betrachten, was im Spiel passieren wird, anstatt auf Dinge zu reagieren, die bereits passiert sind. Wenn etwas passieren soll, das einer Auslösebedingung mit „würde“ entspricht, unterbricht diese Fähigkeit den anderen Effekt und wird zuerst abgehandelt, wodurch in der Regel das, was passieren sollte, geändert oder verhindert wird.

Die beiden Unterbrechungen in *Höhe* auf **Shred** und **Wartungszugang** sind jeweils in eine größere Fähigkeit eingebettet, die einen Run durchführt. Die „“-Kennzeichnung taucht in diesem Set nicht auf.

KONSOLN KLARSTELLUNGEN

Klunker

Klunker berücksichtigt alle verfügbaren Credits, einschließlich Karten wie **Offener Markt**, nicht nur den Creditpool der Runnerin. Wenn **Klunker** selbst installiert wird, ohne Credits auszugeben, kann er sofort eine Karte hosten.

Man kann Karten, die auf **Klunker** gehostet sind, mit jedem Effekt verwenden, der Karten aus dem Griff installiert oder spielt, einschließlich Basisaktionen sowie Karten wie **Beleuchtung** und **Topan**. Karten auf **Klunker** können jedoch nicht durch Schaden zerstört, mit **Nachbearbeitung** in den Stapel gemischt oder sonst irgendwie von Fähigkeiten gesehen werden, die Karten im Griff für andere Zwecke als zum Ausspielen oder Installieren beeinflussen.

Détente

Wenn jemand die Aktion auf **Détente** ausführt, kehren die gehosteten Karten in das HQ zurück, bevor etwas anderes passiert. Wenn die Runnerin also beschließt, auf eine Karte zuzugreifen, könnte es sich um eine dieser beiden Karten handeln.

Détente gewährt immer nur Zugriff auf eine einzige Karte. Da hierbei das HQ nicht geknackt wird, finden Fähigkeiten wie **Hafenpass** (▲ 13) keine Anwendung.

Madani

Die Runnerin kann ein auf **Madani** gehostetes Programm in jedem Fenster für bezahlte Fähigkeiten installieren, was ihr sehr viel Kontrolle über ihre  und darüber, wann sie Installationskosten bezahlt, gibt.

BEDROHUNG

Die **BEDROHUNGSSTUFE** ist die höchste Anzahl von Agendapunkten in der Punktezone einer Spielerin. Wenn zum Beispiel die Runnerin 4 Agendapunkte und der Kon 3 Agendapunkte hat, ist die Bedrohungsstufe 4.

Einige Fähigkeiten, wie **N-Pot** und **Angemessene Reaktion**, beziehen sich direkt auf die Bedrohungsstufe. Andere Fähigkeiten, wie die letzte Fähigkeit auf **Öffentlicher Netzzugang**, sind mit „Bedrohung N →“ gekennzeichnet. Fähigkeiten des letzteren Typs werden nur aktiv, wenn die Bedrohungsstufe größer oder gleich dem angegebenen Wert ist. Wenn die Bedrohungsstufe unter N liegt, ist die Fähigkeit inaktiv und kann nicht ausgelöst oder aktiviert werden.

In den meisten Spielen steigt die Bedrohungsstufe mit der Zeit nur an, aber wenn die Spielerin mit den meisten Agenda-Punkten eine Agenda aufgibt oder eine Agenda durch **Schutz des geistigen Eigentums** verliert, kann die Bedrohungsstufe sinken, wodurch einige „Bedrohung N →“-Fähigkeiten wieder inaktiv werden.

KLARSTELLUNGEN ZUM TIMING

Mehrere Karten installieren

Karten wie **Beleuchtung** und **Von Oben nach Unten** ermöglichen es, mehrere Karten hintereinander zu installieren. Bei der Abhandlung dieser Effekte wird immer 1 Installation nach der anderen durchgeführt. Es muss nicht im Voraus entschieden werden, welche oder wie viele Karten installiert werden. Alle „bei der Installation“ aktivierten Fähigkeiten aus der vorherigen Installation werden ebenfalls vor Beginn der nächsten Installation abgehandelt, aber zwischen den Installationen werden keine Fenster für bezahlten Fähigkeitsfenster geöffnet.

Ende-des-Zugs-Sequenz

Höhe enthält zahlreiche Fähigkeiten, die am Ende eines Zuges ausgelöst werden, und manchmal kann die genaue Reihenfolge dieser letzten Schritte wichtig sein. Beim Spiel mit Karten wie **Magdalene Keino-Chemutai**, **Mercia BALLARD** und **Unter der Hand**, kann es hilfreich sein, die beiliegende Referenzkarte zum Zugablauf zu konsultieren.

Beachte, dass Spielerinnen nur einmal pro Zug ihr maximales Handkartenlimit überprüfen und Karten abwerfen. Wenn nach diesem Schritt weitere Karten auf die Hand kommen, darf man diese behalten. Beachte auch, dass Karten, die abgeworfen werden, um das maximale Handkartenlimit zu erreichen, nicht als zerstört gelten.

ZÄHLER UND BUCHHALTUNG

Wirkungszähler und Agendazähler

Viele Karten verwenden gehostete Zähler als Ressource, die verbraucht werden kann oder um den Ablauf der Zeit zu verfolgen.

Sowohl **WIRKUNGSZÄHLER** als auch **AGENDAZÄHLER** sind generische Marker ohne besondere Regeln. Wirkungszähler können auf fast jeder Karte erscheinen, während Agendazähler auf Agenden in den Punktbezonen der Spielerinnen verwendet werden.

Dividenden

Höhe gibt jeder Kon-Fraktion eine Agenda, die umso mächtiger wird, je mehr man in sie investiert – solange man den Deal abschließen kann, bevor die Runnerin einen Weg findet, die Agenda zu stehlen!

Wenn der Kon eine Agenda mit „Dividenden N“ erzielt, erhält diese Agenda N Agendazähler für jeden zusätzlichen Entwicklungsmarker, den sie über ihre benötigten Entwicklungsmarker hinaus hatte. Wenn der Kon beispielsweise die Punkte für eine Kopie von **Projekt Ingatan** mit 4 gehosteten Entwicklungsmarkern erzielt, legt er 1 Agendazähler darauf, nachdem sie in seine Punktezone gelangt ist.

Verdeckte Berichterstattung hat Dividenden 2 und benötigt 3 Entwicklungen. Falls diese Agenda also zum Beispiel 5 Entwicklungsmarker hat, wenn der Kon die Punkte dafür erzielt, legt er 4 Agendazähler darauf (2 Agendazähler für jeden der 2 überschüssigen Entwicklungsmarker).

KERNGEDANKEN

Substanzschaden

Genau wie Netz- und Körperschaden, zerstört **SUBSTANZSCHADEN** zufällige Karten aus dem Griff der Runnerin. Im Gegensatz zu anderem Schaden reduziert jeder Punkt Substanzschaden zusätzlich das Handkartenlimit der Runnerin permanent um 1.

Wenn die Runnerin jemals ihren Zug mit einem negativen Handkartenlimit beendet, flatlined sie und verliert das Spiel, genauso wie wenn sie mehr Schaden erhält, als sie Karten im Griff hat. Ein Handkartenlimit von genau 0 führt nicht zur Flatline.

Portokasse

Portokasse ist eine neutrale Operation mit einigen ungewöhnlichen Inhalten. Ihre erste Fähigkeit besagt, dass man sie nur ausspielen kann, wenn man in diesem Zug noch keine Aktion beendet hat. Normalerweise bedeutet dies, dass sie mit der ersten Aktion gespielt werden muss. Aber Karten wie **Plutus** bieten dafür noch weitere Möglichkeiten.

Die zweite Fähigkeit wird tatsächlich ausgelöst, wenn **Portokasse** gespielt wird. Es erstattet die Ausspielkosten der Karte zuzüglich 2 € . Wenn **Portokasse** jedoch von einem anderen Ort als HQ ausgespielt wurde, erhält man zusätzlich einen € .

Schließlich ist die dritte Fähigkeit eine Aktion, mit der man **Portokasse** direkt aus dem Archiv spielen und anschließend aus dem Spiel entfernen kann. Man muss dennoch die Ausspielkosten von **Portokasse** bezahlen, um sie auf diese Weise zu spielen.

DEN SPIß UMDREHEN

Doppelseitige Identitäten

Manchmal hat eine Identität unterschiedliche Texte und Attribute auf beiden Seiten der Karte, mit Fähigkeiten, die es ihr ermöglichen, von einer Seite auf die andere zu wechseln. *Höhe* enthält zwei solche Identitäten: *Dewi Subtoputri* und *Nebula Talent Management*.

Die Seite mit der minimalen Deckgröße und dem Einflusslimit ist die „Vorderseite“ der Identität, und diese Seite liegt zu Beginn des Spiels immer offen. Nur die sichtbare Seite einer Identität ist aktiv.

Fähigkeiten „beim Zugriff“

Kon-Karten wie *Byte!* tun etwas, wenn die Runnerin darauf zugreift. Diese Fähigkeiten funktionieren standardmäßig immer, unabhängig davon, wo die Runnerin auf die Karte zugegriffen hat. Solche Fähigkeiten unterliegen jedoch häufig einer Einschränkung, beispielsweise dass sie nur aktiviert wird, wenn die Karte installiert ist, oder nicht gilt, wenn auf die Karte im Archiv zugegriffen wird.

Wenn eine Fähigkeit wirkt, wenn auf ihre Karte von F&E zugegriffen wird, verfügt die Karte immer auch über eine Fähigkeit, die die Runnerin auffordert, sie beim Zugriff aufzudecken. Die Karte muss sofort bei Beginn des Zugriffs aufgedeckt werden, bevor ihre eigene „beim Zugriff“-Fähigkeit oder andere Fähigkeiten ausgelöst werden.

SYSTEME WECHSELN

Proprieneigation

Mit *Proprieneigation* kann der Kon die Runnerin auf das Archiv umleiten, unabhängig davon, auf welches System sie zuvor ihren Run gemacht hat. Der Kon kann diese Fähigkeit während jedes Fensters für bezahlten Fähigkeiten einsetzen, wird jedoch in den meisten Fällen warten wollen, bis die Runnerin an allem Ice vorbei gekommen ist, welches das ursprünglich angegriffene System schützt.

Falls es Ice gibt, welches das Archiv schützt, nähert sich die Runnerin dann dem äußersten Ice an. Der Kon kann dieses Ice wie gewohnt laden, und die Runnerin hat erst dann die Möglichkeit, sich auszustöpseln, wenn sie an diesem Ice vorbei gekommen ist. Wenn es kein Ice gibt, das das Archiv schützt, hat die Runnerin die Möglichkeit, sich auszustöpseln, oder sie kann den Run fortsetzen und sich dem Archiv annähern.

Wartungszugang

Wartungszugang ändert das angegriffene System kurz vor dem Schritt „sich dem System annähern“ von „Archiv“ zu „HQ“. Die Runnerin muss sich nicht mit dem Ice befassen, das das HQ schützt, aber Karten mit „sich dem System annähern“-Fähigkeiten, wie z. B. *Manegarm Skunkworks* (42) in der Wurzel des HQ, können weiterhin funktionieren. Ein *Manegarm Skunkworks* in der Wurzel des Archivs würde nicht funktionieren, da sich das angegriffene System bereits geändert hat, wenn die Auslösebedingung erfüllt wäre.

WIEDERKEHRENDE THEMEN

Wiederkehrende Credits

Wie auf *Azimut* und *Mahkota Langit-Netz* zu sehen, erscheint das Symbol  immer zusammen mit einer Zahl und zeigt an, dass die Karte über so viele **WIEDERKEHRENDE CREDITS** verfügt, die regelmäßig aufgefüllt werden. Um die wiederkehrenden Credits einer Karte aufzufüllen, legt man Credits aus der Bank darauf, bis die angegebene Anzahl erreicht ist. Wenn eine Karte aus irgendeinem Grund mehr gehostete Credits als die angegebene Anzahl hat, werden keine weiteren Credits hinzugefügt, aber die überschüssigen Credits werden auch nicht entfernt.

Wiederkehrende Credits werden aufgefüllt, wenn eine Karte zum ersten Mal aktiv wird – normalerweise gilt dies für Runner-Karten, wenn die Karte installiert wird, und für Kon-Karten, wenn die Karte geladen wird – und zu Beginn des Zuges, kurz bevor Fähigkeiten, die „zu Beginn des Zuges“ ausgelöst werden, ausgeführt werden.

Wie andere Credits auf Karten zählen auch wiederkehrende Credits nicht zum Credit-Vorrat einer Spielerin und können nur gemäß den Fähigkeiten der Host-Karte genommen oder ausgegeben werden.

Kopien einer Karte

Eine **KOPIE** einer bestimmten Karte ist jede Karte mit dem gleichen Namen wie diese Karte. *Charme-Offensive* gibt der Runnerin die Möglichkeit, eine geladene Karte zu zerstören, wenn sich eine weitere Kopie dieser Karte im Archiv befindet.

HINHALTETAKTIKEN

Umgehen

Karten wie *Fransofia Ward* ermöglichen es der Runnerin, ein Ice, auf das sie trifft, zu **UMGEHEN**. Wenn Ice umgangen wird, endet die Begegnung sofort und die Runnerin kommt an diesem Ice vorbei. Keine der Subroutinen auf diesem Ice wird ausgeführt, und Fähigkeiten, die ausgelöst werden wenn man „auf dieses Ice trifft“ – wie beispielsweise die auf *Gruselkabinett* (54) und *Syailendra* – werden ebenfalls nicht ausgeführt.

Systeme und „bei Erfolg“

Während eines Runs durchläuft die Runnerin normalerweise jede Position, die das angegriffene System schützt, vom äußersten Ice bis zum innersten, bevor sie sich schließlich dem System selbst annähert. Einige Fähigkeiten können die Runnerin jedoch an eine andere Position oder zu einem ganz anderen System umleiten.

Wenn sich das angegriffene System ändert, werden „bei Erfolg“-Fähigkeiten nicht ausgeführt, es sei denn, das neue System ist eines, das von Anfang an hätte ausgewählt werden können. Beispielsweise legt *Vermögenstransfer* einen Run auf HQ fest. Wenn dieser Run also zu einem erfolgreichen Run auf einem anderen System als HQ führt, bekommt die Runnerin keine Markierung verpasst und entzieht dem Kon keine Credits. Im Gegensatz dazu kann *Sauberer Abgang* für einen Run auf ein beliebiges System verwendet werden, sodass seine „bei Erfolg“-Fähigkeit unabhängig davon funktioniert, ob sich das angegriffene System während der Ausführung ändert.

SCHMUTZIGE TRICKS

Sabotage

Wie auf *Kakophonie* zu sehen ist, ist **SABOTAGE** eine Möglichkeit für die Runnerin, die Pläne des Kons zu stören und seine Optionen einzuschränken. „Sabotage N“, bedeutet, dass der Kon insgesamt N Karten von HQ und von oben von F&E zerstören muss.

Alle Karten werden gleichzeitig zerstört und kommen verdeckt ins Archiv. Der Kon kann wählen, welche Karten aus dem HQ und wie viele aus F&E zerstört werden sollen, aber er darf sich erst dann die von F&E zerstörten Karten anschauen, wenn die Sabotage vollständig abgehandelt ist.

Andere Angriffe auf HQ

Einige Fähigkeiten stören das HQ oder das F&E auf restriktivere Weise als Sabotage:

Ryō „Phönix“ Ōno kann den Kon dazu zwingen, eine Karte aus dem HQ auszuwählen und zu zerstören, aber dieser Teil seines Effekts spielt keine Rolle, wenn das HQ bereits leer ist.

Shred zwingt den Kon dazu, Karten nach dem Zufallsprinzip zu zerstören, anstatt diese auszuwählen, und deckt diese Karten außerdem auf (was bedeutet, dass sie offen in das Archiv gelangen), bietet dem Kon jedoch eine Alternative, wenn diese Kosten zu hoch sind.

RAFFINIERTE REGIONEN

Regionen

Einige Upgrades, wie *Mahkota Langit-Netz*, haben die Unterart **Region**, was bedeutet, dass das Upgrade den physischen Standort des Systems repräsentiert, auf dem es installiert ist.

Genauso wie jedes ausgelagerte System nur 1 Aktivposten oder Agenda enthalten kann, kann jedes System (einschließlich zentraler Systeme) jeweils nur 1 installierte **Region** enthalten. Diese Einschränkung gilt auch für **Regionen**, die nicht geladen sind. Eine neue **Region** kann in der Wurzel eines Systems installiert werden, sofern alle vorhandenen **Regionen** als Teil dieser Installation zerstört werden.

Austauschen

Mitra Aman ermöglicht es dem Kon, ein installiertes Ice gegen ein Ice aus dem HQ oder dem Archiv auszutauschen. Dieser Effekt deinstalliert das zuvor installierte Ice, zerstört alle gehosteten Karten oder Zähler und installiert das andere Ice an derselben Position. Die Runnerin nähert sich weiterhin dieser Position an.

Installiert man eine Karte durch einen Austausch-Effekt, bezahlt man keine Installationskosten und hat keine Möglichkeit, im Rahmen dieser Installation andere Karten zu zerstören. Eine Kon-Karte, die durch Austauschen installiert wird, kommt ungeladen ins Spiel, so als wäre sie normal installiert worden.

ZUGABLAUF: RUNNERIN

Aktionsphase

1. Die Runnerin erhält ihre zugeteilten .
2. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
3. Fülle wiederkehrende Credits auf.
4. Handle „Zug beginnt“-Fähigkeiten ab.
5. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
6. Wiederholen, bis keine  mehr übrig sind:
 - a. Die Runnerin führt eine Aktion aus.
 - b. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
7. Handle „am Ende der Aktionsphase“-Fähigkeiten ab.
8. Weiter zur Abwurfphase.

Abwurfphase

1. Die Runnerin wirft Karten ab, bis sie das maximale Handkartenlimit erreicht oder unterschreitet.
2. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
3. Handle „am Ende der Abwurfphase“-Fähigkeiten ab.
4. Weiter zum Zug des Kons.

ZUGABLAUF: KON

Zugphase

1. Der Kon erhält seine zugeteilten .
2. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
3. Fülle wiederkehrende Credits auf.
4. Handle „Zug beginnt“-Fähigkeiten ab.
5. Der Kon zieht 1 Karte.
6. Weiter zur Aktionsphase.

Aktionsphase

1. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
2. Wiederholen, bis keine  mehr übrig sind:
 - a. Der Kon führt eine Aktion aus.
 - b. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
3. Handle „am Ende der Aktionsphase“-Fähigkeiten ab.
4. Weiter zur Abwurfphase.

Abwurfphase

1. Der Kon wirft Karten ab, bis er das maximale Handkartenlimit erreicht oder unterschreitet.
2. Fenster für bezahlte Fähigkeiten (Der Kon kann keine Punkte für Agenden erzielen.)
3. Handle „am Ende der Abwurfphase“-Fähigkeiten ab.
4. Weiter zum Zug der Runnerin.

WER WIR SIND

Null Signal Games ist ein Kollektiv von Netrunnerfans und ein Non-Profit-Spielestudio. Es ist unsere Mission, Netrunner am Leben zu erhalten und aufblühen zu lassen. Das erreichen wir durch verschiedene Ansätze:

Wir designen, playtesten und veröffentlichen neue Kartensets, wie das was du gerade in der Hand hältst.

Wir bieten den Rahmen und Preiskits für Organized Play, sowohl „casual“ als auch kompetitiv. Unsere Veranstaltungen reichen von lokalen Spieleabenden bis hin zu Turnierserien, die in der Weltmeisterschaft gipfeln.

Wir fördern Vielfalt und Inklusion innerhalb der Netrunner-Community. Wir legen Wert darauf, ein Spiel zu entwickeln, das für alle zugänglich ist, die es spielen möchten, und das alle repräsentiert.

Danke, dass du mit uns runnst!

Besuche nullsignal.games für mehr Informationen.

RYÖ „PHÖNIX“ ŌNO

AUS DER ASCHE

BELIEBIG/ALLE



4
0



IDENTITÄT: G-mod

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Run für erfolgreich erklärt wird, nachdem eine Subroutine während dieses Runs ausgeführt wurde, erhalte 10 und der Kon zerstört 1 Karte aus dem HQ.

Anzünden, abfackeln und alles niederbrennen.

45

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

1

17

TOPAN

ORMAS-OBERHAUPT

DEY/DEM



4
0



IDENTITÄT: Natürlich

Ein Mal pro Zug → ☉: Installiere 1 Karte aus deinem Griff und bezahle 20 weniger. Wenn du diese Karte installierst, erleide 1 Körperschaden.

Was immer nötig ist, damit wir überleben.

45

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega

2

15

BARRY „BAZ“ WONG

TRI-MAF VETERAN

ER/IHM



4
0



IDENTITÄT: Cyborg

Immer wenn der Kon ein Ice lädt, darfst du 1 Ressource oder Hardware aus deinem Griff installieren.

Versuch's doch.

45

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega

12

15

MUSLIHAṬ

VIelfÄLTIGE VERMARKTERIN

SIE/IHR



4
0



IDENTITÄT: Natürlich

Wenn dein Zug beginnt, sieh dir die oberste Karte deines Stapels an. Wenn diese Karte ein Ice-Brecher oder ein Run-Ereignis ist, darfst du sie aufdecken und deinem Griff hinzufügen.

Gruppenzwang funktioniert.

45

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

13

15

DEWI SUBROTOPUTRI

PÄDAGOGISCHE DHALANG

SIE/IHR



4
0



IDENTITÄT: Natürlich

Immer wenn du einen erfolgreichen Run durchführst, und falls deine ☐ voll ist, darfst du diese Identität umdrehen und 10 erhalten.

Wer sonst soll die Geschichten von Gut und Böse lehren?

45

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega

23

15

DEWI SUBROTOPUTRI

SCHATTEN-FÜHRERIN

SIE/IHR



4
0



IDENTITÄT: Natürlich

Immer wenn du einen erfolgreichen Run durchführst, und falls du mindestens 1 ungenutzte ☐ hast, darfst du diese Identität umdrehen und 1 Karte ziehen.

Wir können die Schandtaten der Konzerne nicht in den Schatten verborgen lassen.

45

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega

23

15

MAGDALENE KEINO-CHEMUTAI

KRYPTO-ÄRCHITEKTIN

DEY/SIE



4
0



IDENTITÄT: Cyborg

Immer wenn du Karten abwirfst um deine maximale Handkartenzahl zu erreichen, darfst du 1 Programm oder Hardware aus den abgeworfenen Karten installieren.

Gutes Design ist unsichtbar — aber ich werde mich nie mit „gut“ zufrieden geben.

45

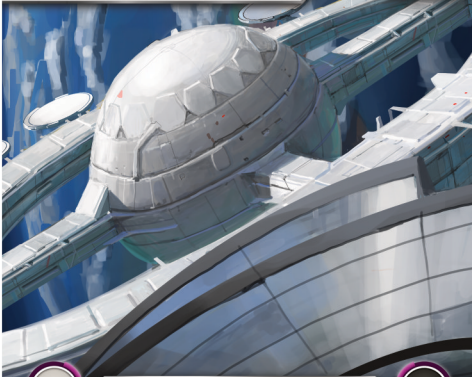
2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

24

15

LEO BAU

LÖSUNGEN FÜR JEDE ARBEIT



45

IDENTITÄT: Abteilung

15

Ein Mal pro Zug → **Zerstöre 1 geladenen Bioroid der sich in der Wurzel des angegriffenen Systems befindet oder dieses schützt:** Beende den Run.

Arbeiter der Welt, Lieferung abgeschlossen.

2025 Null Signal Games Illus. Vitalii Ostaschenko

A 35

POËTRI LUXUSMARKEN

DER LETZTE SCHREI



45

IDENTITÄT: Abteilung

15

Immer wenn du die Punkte für eine Agenda erzielst, sieh dir die obersten 3 Karten von F&E an. Du darfst 1 dieser Karten installieren, die keine Agenda ist.

Immer wenn eine Agenda gestohlen wird, darfst du 1 Karte aus dem HQ installieren, die keine Agenda ist.

Mode vergeht. Poëtri ist unvergänglich.

2025 Null Signal Games Illus. Dimik

A 36

AU Co.

DER GOLDSTANDARD FÜR KLONE



45

IDENTITÄT: Abteilung

15

Immer wenn du Schaden verursachst oder 1 oder mehr Karten aus HQ zerstörst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Identität.

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 2 gehostete Wirkungszähler entfernen, um dir die obersten 3 Karten von F&E anzusehen. Zerstöre 1 dieser Karten und füge den Rest zum HQ hinzu.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

A 46

PT UNTAIAN

BAUSTEINE DES LEBENS



45

IDENTITÄT: Abteilung

15

Wenn deine Abwurfsphase endet, und falls sich 3 oder weniger Karten in HQ befinden, darfst du 1 Q bezahlen, um 1 Entwicklungsmarker auf eine ungeladene Karte zu legen, die du entwickeln kannst. (Du kannst in diesem Zug keine Punkte für diese Karte erzielen.)

Die drohende Zukunft.

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

A 47

NEBULA TALENT MANAGEMENT

WIR MACHEN DIE STARS



45

IDENTITÄT: Abteilung

15

Wenn deine Aktionsphase endet, und falls du in diesem Zug eine Operation gespielt hast, erhalte 1 Q und drehe diese Identität um.

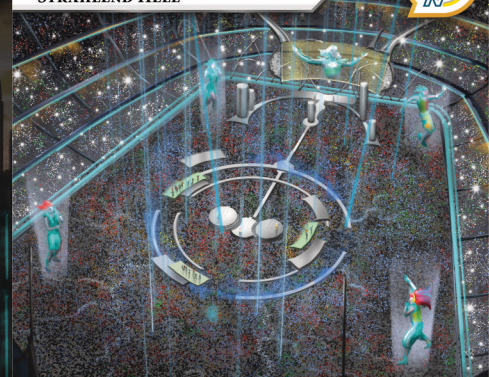
Entfesse dein Potenzial.

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

A 57

GEMILANG ARENA

STRAHLEND HELL



IDENTITÄT: Abteilung

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Operation spielst, erhalte Q .

Wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf HQ oder F&E durchführt, drehe diese Identität um.

Hör niemals auf zu leuchten.

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

A 57

SYNAPSE WELTWEIT

SCHNELLER ALS DIE GEDANKEN



45

IDENTITÄT: Abteilung

15

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug eine Markierung entfernt wird, darfst du 1 Karte aus dem HQ aufdecken und installieren, ohne die Kosten zu bezahlen.

Q . Entferne 1 Markierung: Erhalte 2 Q .

Jeder Impuls wird überwacht.

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

A 58

BANGUN

IM FALL DER FÄLLE



45

IDENTITÄT: Kon

15

Du darfst Agendas offen installieren. (Dies bedeutet nicht, dass ihre Fähigkeiten aktiv sind.)

Immer wenn die Runnerin auf eine offen installierte Agenda zugreift, verursache 2 Körperschaden und verpasse der Runnerin 1 Markierung.

Sind wir zur Stelle.

2025 Null Signal Games Illus. Vitalii Ostaschenko

A 68

DIE ZWICKY-GRUPPE

UNSICHTBARE HÄNDE



45

IDENTITÄT: Unbestätigt

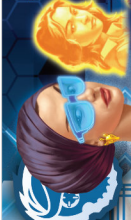
15

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Credits durch eine Fähigkeit einer Agenda oder Operation erhältst, darfst du 1 Karte ziehen.

Feinewirkung.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

A 69



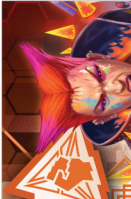
MUSLIHA T

VIELFÄLTIGE VERMARKTERIN

SIE/HR

Als Musliha T ihr Studium an der K KU mit Bestnoten abschloss, hätte sie nie gedacht, dass sie für ihren Traumjob bei NBN abgelehnt werden würde. Sie versuchte es erneut: abgelehnt, und dasselbe bei jedem anderen Megakon. Also gründete sie ihre eigene Ein-Frau-Marketingfirma. Durch den Einsatz von Botnets, Pseudonymen und geliehenen Avataren gewannen die von ihr beworbenen lokalen Unternehmen plötzlich an Bedeutung. Unterdessen erhielten ihre Konkurrenten vernichtende Kritiken und fehlerhafte Bestellungen. Musliha T wollte sich beweisen. Sie würde mutig und klug sein und gegen die Mächtigen gewinnen – genau wie ihr geliebter Sang Kancell.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz



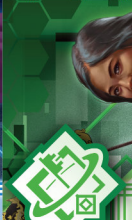
Ryō „Phönix“ Ōno

AUS DER ASCHES

BELIEBIG/ALLE

Phönix winkte zum Abschied, als seine Eltern xien für das Protostar-Programm für junge Darsteller von Nebula „anmeldeten“. In den folgenden zehn Jahren kontrollierte Nebula ens Ausbildung, Ernährung, Gesundheit, Kleidung und Freunde und formte sie zum nächsten großen Popidol. Unter dem Erfolgsdruck und der absoluten Kontrolle von NBN explodierte dey wie eine Supernova. Es floh vor allem und jedem und flüchtete sich in die Slums von Kota Kalimantan. Jetzt ist deren einziges Lebensziel, alles niederzubrennen, wofür Nebula steht, bevor en selbst verbrennt.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz



DEWI SUBROTOPUTRI

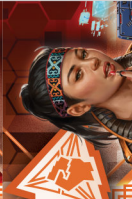
PÄDAGOGISCHE DHALANG

SIE/HR

Jeder wusste, dass Dewi dazu bestimmt war, Künstlerin zu werden. Aber welcher Art? Eine Shortstok-Influencerin? Holo-Künstlerin? Sensie-Streamerin? Sie probierte es alles aus, aber nicht davon fühlte sich richtig an. Bis sie schließlich ihre Berufung in Solos 1000 Jahre alten Wayang-Kult-Stil fand.

Die klare Moral und die zeitlosen Charaktere ermöglichen es ihr, über aktuelle Ereignisse zu urteilen. Wenn das Publikum hinter ihr steht, kann sie improvisieren und Geheimnisse der Kons einflechten lassen. Traditionen, die sich anpassen können, sind Traditionen, die überleben, und durch Dewi könnten sie sogar florieren.

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maaga



TOPAN

ORMAS-OBERHAUPT

DEY/DEM

Es war die Ormas-Gewaltopferunterkunft, die Topan aufnahm und dem Zeit gab, sich selbst wiederzufinden. Als Ormas-Oberhaupt hilft Topan nun dabei, deren Ziel zu erreichen: die Stärkung der Dayak.

Manche Leute stellen Topans Methoden in Frage. „Zu premant“, murmeln die Leute, als Topan Einschüchterungstaktiken anwendet, die denen einer PriSec-Einheit in nichts nachstehen. „Zu mädchenhaft“, sagen andere, wenn sie sehen, wie Topan mit einem Augenzwinkern und einer tief ausgeschnittenen Bluse Informationen sammelt. Topan ist das egal. Die Dayak verlieren ihren Wald an einen Weltraumflug und ihre Lebensgrundlage an Androiden. Jetzt ist nicht die Zeit für „korrekte“ Methoden.

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maaga



MAGDALENE KEINO-CHEMUTAI

KRYPTO-ARCHITEKTIN

DEY/SIE

Magdalene war Architektin beim Nalubaale-Weltraum-aufzug, was dem den Platz an der Spitze für OSEANS Mahkota Langit einbrachte. Aber als Mags Vergangenheit als Hacktivistin bekannt wurde, wurde dey rausgedrängt. Jetzt nutzt sie ihre alten Hacker-Fähigkeiten, um die Kontrolle über das Projekt zu behalten. Nachts Blaupausen anpassen, tagsüber Arbeiter manipulieren. Magdalene wird ihre Vision verwirklicht sehen.

Und wenn sie erreicht ist? Wenn ein Projekt dieser Größenordnung so einfach war, was würde Mag dann davon abhalten, eine ganze Megacity aus dem Verbogenen heraus langsam nach deren eigenen Vorstellungen umzugestalten? Oder einen Kontinent? Oder einen Planeten?

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz



BARRY „BAZ“ WONG

TRI-MAF VETERAN

ER/HM

Die Tri-Maf war von Anfang an Teil von Kota Kali, und Baz war von Anfang an mit dabei. In einer aufstrebenden Megacity bemerkte niemand seinen brutalen, blutigen Aufstieg, bis er sich an der Spitze festgesetzt hatte. Heute macht er Geschäfte mit den Reichen und Mächtigen, schüttelt ebenso gerne eine Führungskraft die Hand wie er sich auf der Straße die Hände schmutzig macht.

Ja, manchmal bedeutet das Geschäft, dass man sich gegen den Kon wendet, dem man letzte Woche einen Gefallen getan hat. Na und? Irgendwann werden sie ihn wieder brauchen, und dann wird alles vergeben und vergessen sein. In Kota Kali gehen die Uhren sehr schnell.

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maaga

BANGUN

IM FALL DER FÄLLE

Im Rahmen der Bemühungen von OSEAN, den Mahkota Langit zu finanzieren, wurden viele staatliche Unternehmen an Konzerninteressenten verkauft. Darunter befand sich auch die Agensi Pembangunan Pasca Bencana, die von ihrer Adoptiv-Muttergesellschaft in BANGUN umbenannt wurde. Einst war BANGUN die Katastrophenschutzbehörde Indonesiens, die Opfer unterstützte und Gemeinden nach Tragödien wiederaufbaute. Glücklicherweise und mit der Effizienz, die man von einem privatisierten öffentlichen Dienst erwarten kann, ist BANGUN nun schon vor Eintreten einer Katastrophe vor Ort.

2025 Null Signal Games Illus. Ole Baldador, Rina Butova

DIE ZWICKY-GRUPPE

UNSICHTBARE HÄNDE

Das Weyland-Konsortium ist ein riesiges, unüberwindbares Labyrinth aus Unternehmen, Tochtergesellschaften, Mikronationen und Briefkastenfirmen. In diesem Labyrinth gibt es bestimmte unbeleuchtete Korridore, verschlossene, namenlose Büros, ganze fensterlose Etagen von Unternehmenszentralen, die eine Aura von „nicht mein Problem“ ausstrahlen.

In diesen Verliesen kann man die Zwicky-Gruppe finden, sofern sie dies zulässt. Es sind diese dunklen Ecken, von denen aus sich ihr Einfluss ausbreitet und sich still und leise überall dort niederlässt, wo Weyland nicht zu sehen sein sollte.

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera, Adam S. Doyle

PT UNTAIAN

BAUSTEINE DES LEBENS

Es ist ein oft rezitierter Mythos, dass Seide stärker als Stahl ist, aber was wäre, wenn das tatsächlich wahr wäre? Das ist die Frage, die die Führungskräfte von PT Untaian ihren Wissenschaftlern zu stellen wagten. Und die erhaltenen Antworten übertrafen ihre kühnsten Träume – und Aktenprognosen.

PT Untaian's Myzele ist das erste biologisch hergestellte weltraumtaugliche Material und wird für den Bau dessen verwendet, was Spekulant*innen als den letzten großen Weltraumaufzug bezeichnen. Was die Natur inspiriert hat, hat Jinteki perfektioniert.

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen, Maheus Calza

NEBULA TALENT MANAGEMENT

WIR MACHEN DIE STARS

Wollen Sie ein Erfolgsrezept wissen? Aus einer Bevölkerung, die begierig nach Chancen strebt, junge und talentierte Menschen herausziehen. Praktische Schulungen mit einer Prise G-Modding und Verhaltenskonditionierung kombinieren und dann das alles mithilfe der Echtzeit-Trendkartierung von NBN vermischen. Beobachten Sie, wie es wächst, und lassen Sie alle Blasen der Individualität platzen, sobald Sie sie sehen.

Nebulas Idole füllen die riesige Gemilang Arena an jedem Abend der Woche bis auf den letzten Platz. Mit vollständiger kreativer Kontrolle über Hunderte von Stars hat Nebula für jeden potenziellen Fan etwas zu bieten. Und wenn ein Stern erlischt, wärmt sich der nächste bereits auf.

2025 Null Signal Games Illus. Maheus Calza, Raminul Hafi

SYNAPSE WELTWEIT

SCHNELLER ALS DIE GEDANKEN

Hoch-immersiver Netzzugang war früher nur den Reichen vorbehalten, aber Kota Kalimantian ist die Stadt von morgen. Jeden Tag nutzen Millionen Einwohner von Kali die durch Synapse kostenlos bereitgestellten Zugänge, um erstklassigen Netzzugang zu erleben.

Und während sie das tun, sorgt Synapse für die Sicherheit der Stadt. Kein Datenbit verlässt oder gelangt in die Stadt, ohne mit den Servern von Synapse in Berührung zu kommen, wo es in einem riesigen Sicherheitsnetzwerk abgeglichen, analysiert und katalogisiert wird. Die Investoren von OSEAN werden nicht zulassen, dass der letzte große Weltraumaufzug scheitert – und Synapse liefert ihnen die Informationen, die sie dafür benötigen.

2025 Null Signal Games Illus. Rina Butova, Mia Siorgiejew

LEO BAO

LÖSUNGEN FÜR JEDE ARBEIT

Es gibt keinen Ort auf, unter oder über der Erde, an dem LEO Bao nicht bauen kann.

LEO begann als F&E-Abteilung von Haas-Bioroid, die Arbeiter mit geringer Schwerkraft herstellte, um direkt mit den angepassten Klonlinien von Jinteki zu konkurrieren, und machte sich einen Namen als Entwickler von extremophilen Bioroiden. LEO verfügt über Arbeiter für jede erdenkliche Umgebung und Gefahr, und sie scheuen sich nicht, die Grenzen dessen, was ein Bioroid „sein sollte“, auszuweiten. Die Ottos sind das perfekte Beispiel dafür: flexibel, anpassungsfähig und unfähig sich zu beklagen.

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sáez, Mauricio Herrera

POÉTRİ LUXUSMARKEN

DER LETZTE SCHREI

Alles, was die Öffentlichkeit über Tabitha Poétrı weiß, wird sorgfältig von dem Modeimperium kuratiert, das sie hinterlassen hat. Ihr Geburtsort, ihre Eltern, ihr richtiger Name – alles wurde aus dem Netz gelöscht.

Poétrı Luxusmarken beschränken sich nicht darauf, die Vergangenheit neu zu gestalten. Die Zukunft liegt ebenfalls vollständig in ihrer Hand – zumindest was die Mode betrifft. „Sie möchten wissen, wie die Zukunft aussieht?“ soll Tabitha einen Konkurrenten einmal gefragt haben. „Ein Poétrı-Stiefel aus Haifischleder, kniehoch, mit zwölf Zentimeter hohem Absatz, der für immer über den Laufsteg stiefelt.“

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt, Dinak

AU Co.

DER GOLDSTANDARD FÜR KLONE

Klone wurden oft als Luxusgüter angesehen, aber mit den Fortschritten in der Gentechnologie sind die Produktlinien von Jinteki für den Durchschnittsverbraucher immer erschwinglicher geworden. AU Co. richtet sich jedoch nicht an den Durchschnittsverbraucher.

CEO Phat Gioan Baotixita ist es gelungen, das Image des Besitzes eines Klangs als Zeichen wahren Reichtums wiederherzustellen. Kleinauflagen werden in eigenen Kinderkrippen mit der ganzen Sorgfalt eines *hon non hō*-Meisters betreut. Das Ergebnis ist ein spezifischer Klon, der für einen bestimmten Zweck gezüchtet und aufgezogen wurde – nämlich für alles, was Ihr Herz begehrt.

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Mark, Elliott Birt

0

CHARME-OFFENSIVE



EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf das Archiv durch. Wenn jener Run endet, darfst du 1 geladene Kopie einer Karte zerstören, auf die du während jenem Run im Archiv zugegriffen hast.

„Ich benutze, was ich habe, um zu bekommen, was ich will.“

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

A 3

1

ZUSAMMENKRATZEN



EREIGNIS: Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zahle 2.

Installiere 1 Programm aus deiner Ablage. Du darfst 1 Karte von deiner Ablage unter deinen Stapel legen.

„99% von allem ist Müll. Deshalb bezahle ich jemanden, der ihn für mich durchsucht.“
—Sturg3on_General

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hhf

A 4

1

SHRED



EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Verhindere das erste Mal, wenn der Kon diesen Run beenden würde, es sei denn, der Kon deckt X zufällige Karten aus dem HQ auf und zerstört sie. X ist gleich der Anzahl der Karten in der Wurzel des angegriffenen Systems.

Die Lautstärke ist die Botschaft.

2025 Null Signal Games Illus. Wilson Nugraha (Polar Engine)

A 5

2

◆ KLUNKER



HARDWARE: Konsole

+10

Immer wenn du eine Karte installierst, ohne Credits auszugeben, darfst du die oberste Karte deines Stapels offen auf dieser Hardware hosten. (Sie ist nicht installiert.)

Du darfst gehostete Karten spielen oder installieren als wären sie in deinem Griff.

Wenn deine Abwurfphase endet, zerstöre alle gehosteten Karten.

Nur 1 Konsole pro Spielerin.

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba

A 6

0

FEINSCHMECKER



PROGRAMM

Zugriff → 1: Zerstöre die Nicht-Agenda-Karte, auf die du gerade zugreifst. Falls du dies tust, ziehe 1 Karte.

48c7 c0c9 0000 000f 0549 c7c2 8051 0100 49f7 fa48 83fa
007c 1048 c7c0 3c00 0000 48c7 c707 0000 000f 05...

2025 Null Signal Games Illus. Cat Shen

A 7

3

HANTU



PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer - Virus

Wenn du dieses Programm installierst, lege 2 Viruszähler darauf.

Interface → 1: Schalte 1 Subroutine eines Wächters aus.

Gehosteter Viruszähler: +2 Stärke.

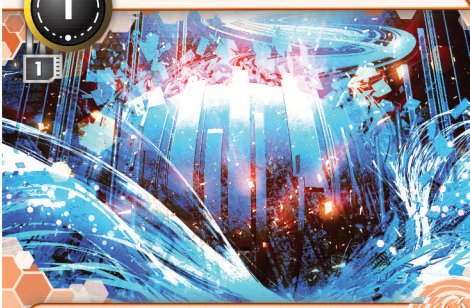
„Ich habe einen Auftrag für monatliche Säuberungen auf sechsunddreißig verschiedenen Servern.“
—Ratu Maharani, Pawang-Virus

2025 Null Signal Games Illus. Júlio Rocha

A 8

1

STEIGENDE FLUTEN



PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Dieses Programm erhält +1 Stärke für jeden Fracter in deiner Ablage.

Interface → 1: Schalte 1 Subroutine einer Barriere aus.

1: +1 Stärke.

Das Wasser beginnt zu brodeln, und nach und nach schwillt es an.

1

2025 Null Signal Games Illus. Scott Uminga

A 9

3

◆ KAKOPHONIE



RESSOURCE: Virtuell

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Kon-Karte stiehst oder zerstörst, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Wenn deine Aktionsphase endet, darfst du 2 gehostete Wirkungszähler entfernen, um 3 zu sabotieren. (Der Konzern zerstört 3 Karten seiner Wahl aus dem HQ oder von F&E.)

„Null SIR, schwarzes Summen, verlor'ne Mädchen, ertrunkene Jungen!“
—Ryo „Phönix“ Ono

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle

A 10

2

MIETPREIS-RANDALIERER



RESSOURCE: Kontakt - Zwielfichtig

1: Erhalte 90.

„Am Ende erhöhten sie die Miete und wir standen auf der Straße. Aber die Unruhen hatten die Immobilienwerte so sehr in den Keller gedrückt, dass wir wieder einziehen konnten - zu besseren Konditionen!“

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Moritz

A 11

3

SAUBERER ABGANG

EREIGNIS: Run
 Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Bei Erfolg, erhalte 6Q.
„...einhundertsiebenundzwanzig abgefeuerte Schüsse und zwei Polizei-Hopper mit Totalschaden. Wie durch ein Wunder wurden keine Beamten verletzt, aber der Verdächtige ist noch auf freiem Fuß.“
 —Abdul el-Sattar, KKN 6

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hnf

14

1

DIE FÜSSE STILL HALTEN

EREIGNIS: Verdoppeln
 Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zahle 2Q.
 Führe 1 der folgenden Effekte aus:
 • Ziehe 4 Karten.
 • Entferne bis zu 2 Markierungen.
„Schade, dass ich das Geld hier ausgeben muss, anstatt damit Hiasan für meine Wohnung zu kaufen.“

2025 Null Signal Games Illus. Dimik

15

0

WARTUNGSZUGANG

EREIGNIS: Run - Verdoppeln
 Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zahle 2Q.
 Führe einen Run auf das Archiv durch. Wenn du dich dem Archiv annähern würdest (nachdem du an allem Ice vorbeigekommen bist), ändere stattdessen das angegriffene System auf HQ und nähere dich dem HQ an.
„Lass nicht zu, dass deine Selbstachtung einer guten Abkürzung im Wege steht.“
 —„Göph3r“ O’Ryan

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

16

0

VERMÖGENSTRANSFER

EREIGNIS: Run
 Führe einen Run auf HQ durch. Bei Erfolg, bekomme 1 Markierung verpasst und der Kon verliert 3Q. Erhalte 2Q für jeden so verlorenen Credit.
„In KK sagen wir ‘harimau mati karena belangnya’. Es bedeutet, dass man der Welt nicht sagen sollte, wie viel Geld man hat, wenn man es behalten will.“
 —JokoR

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

17

3

♦ DÉTENTE

HARDWARE: Konsole
 +1Q
 Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ durchführst, darfst du 1 zufällige Karte aus dem HQ offen auf dieser Hardware hosten. (Sie ist nicht installiert oder geladen.)
 2Q, füge 2 gehostete Karten zu HQ hinzu: Die Runnerin darf auf 1 zufällige Karte in HQ zugreifen. Jede Spielerin kann diese Fähigkeit benutzen.
 Nur 1 Konsole pro Spielerin.

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

18

1

♦ MAGLEKTRISCH RAPID (748 MOD)

HARDWARE: Waffe
 Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf HQ durchführst, darfst du diese Hardware zerstören, um 1 installierte Kon-Karte zu entladen.
„Glaubst du, ich bin fertig damit, dich zu verarschen? Jaaa... nein.“
 —Barry „Baz“ Wong

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

19

3

SANG KANCIL

PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder
 Interface → 1Q: Schalte 1 Subroutine eines Code-Zugangs aus.
 3Q: +2 Stärke. Falls ein Run-Ereignis aktiv ist, kostet das Verwenden dieser Fähigkeit 2Q weniger.
Konsequenzen sind nur dann relevant, wenn sie dich erwischen.

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings

20

3

♦ FRANSOFIA WARD

RESSOURCE: Kontakt
 Die Ladekosten für jedes Ice sind um 1Q erhöht. Immer wenn du auf ein Ice triffst, und falls der Kon 15Q oder mehr hat, darfst du diese Ressource zerstören, um es zu umgehen. (Du kommst an jenem Ice vorbei. Es werden keine Subroutinen oder weitere „Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft“-Fähigkeiten abgehandelt.)
„Sie hat vom Besten gelernt: von mir. Wenn ich in den Ruhestand gehe, wird die Tri-Maf von KK in guten Händen sein.“
 —Barry „Baz“ Wong

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

21

2

OFFENER MARKT

RESSOURCE: Job - Ort
 Wenn du diese Ressource installierst, lade sie mit 6Q auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie. Verwende gehostete Credits, um Kontakt- und Job-Ressourcen zu installieren.
 Wenn dein Zug beginnt, nimm 1Q von dieser Ressource.
„Diese Kepo von NBN machen Billionen mit zufällig abgegriffenen Daten, also kann ich sie auch zum Netzwerken benutzen, oder?“
 —MuslihaT

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

22

0

BELEUCHTUNG

EREIGNIS: Run
 Führe einen Run auf F&E durch. Bei Erfolg, installiere bis zu 3 Karten aus deinem Griff (eine nach der anderen) und bezahle jeweils 10 weniger.
 „Wird sie nicht Ärger bekommen, wenn sie das in die Vorstellung einbaut? Und wie hat sie es überhaupt herausgefunden?“

2025 Null Signal Games Illus. Ismatulloh (Polar Engine) 25

0

RITUAL

EREIGNIS
 Ziehe 1 Karte für jeden 0, den du noch übrig hast.
 Jeder Tag beginnt wie der andere: Tee, Nachrichten, ein DreiDee-Puzzle. Und dann ab zur Arbeit. Magdalene lässt nicht zu, dass „gefeuert werden“ sie davon abhält, ihr Meisterwerk zu vollenden.

2025 Null Signal Games Illus. Alecia Doyley 26

2

GAMEDRAGON™ Pro

HARDWARE: Mod
 Wenn du diese Hardware installierst und wenn dein Zug beginnt, darfst du diese Hardware auf einem installierten Nicht-KI-Ice-Brecher hosten.
 Der hostende Ice-Brecher erhält +1 Stärke. Fähigkeiten, die seine Stärke erhöhen, wirken für den Rest des Runs (anstelle einer kürzeren Dauer).

2025 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova 27

2

MADANI

HARDWARE: Konsole
 0: Hoste eine beliebige Anzahl von Programmen aus deinem Griff offen auf dieser Hardware. (Sie sind nicht installiert.)
 Ein Mal pro Zug → 00: Installiere 1 gehostetes Programm (und bezahle die Installationskosten).
 Nur 1 Konsole pro Spielerin.

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hnf 28

1

AZIMAT

PROGRAMM
 20 (Wenn du diese Karte installierst und bevor dein Zug beginnt, fülle auf 2 gehostete Credits auf.)
 Du kannst gehostete Credits verwenden, um Zerstörungskosten zu zahlen.
 „Um meiner Kinder willen werde ich jeden Schmerz ertragen.“
 —Dewi Subrotoputri, als Dyah Kunthi

2025 Null Signal Games Illus. Elwin "Jakuza" Rumpfmair 29

1

CHROMATOPHOREN

PROGRAMM: Trojaner
 Kann nur auf einem Ice installiert werden.
 Das hostende Ice erhält **Barriere**, **Code-Zugang**, und **Wächter**.
 „Das Netz funktioniert fast ebenso sehr mit Traumlogik wie mit digitaler Logik. Wenn man glaubt, dass etwas wahr ist, ist es das oft auch.“
 —Die Enzyklopädie Silica

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle 30

1

DEVADATTA DROHNE

PROGRAMM
 Wenn du dieses Programm installierst, lege 2 Wirkungszähler darauf.
 Immer wenn du F&E knackst, darfst du 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um auf 1 zusätzliche Karte zuzugreifen.
 „Ich habe immer noch Freunde im Inneren.“
 —Magdalene Keino-Chemutai

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa 31

4

PRINCIPIA

PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter
 Dieses Programm kostet 10 weniger für jeden anderen installierten **Ice-Brecher**. (Programme, die als Teil der Installation dieses Programms zerstört wurden, zählen nicht.)
 Interface → 10: Schalte 1 Subroutine einer **Barriere** aus.
 20: +2 Stärke.
 Auf den Schultern von Riesen.

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa 32

2

„SCHNICKSCHNACK“ O'BRIAN

RESSOURCE: Kontakt
 Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Run beginnt, darfst du 1 andere deiner installierten Karten zerstören. Falls du dies tust, erhalte Credits in Höhe ihrer aufgedruckten Installationskosten und ziehe 1 Karte.
 Es gibt hundert Währungen in der Unterstadt, und Schnickschnack nimmt sie alle. Mit Credits und Rupiah bekommt man Nudeln. Für sein Geheimmenü nimmt er dein ausgebranntes Rig oder deine sterilisierten Viren. Aber um seinen Eintopf mit geräuchertem In-vitro-Huhn zu probieren, musst du ihm das bringen, was er am meisten schätzt: Deine Geschichte.

2025 Null Signal Games Illus. Alecia Doyley 33

2

NEBENJOB

RESSOURCE: Job
 Wenn du diese Ressource installierst und immer wenn ein Run beginnt, lege 1 auf diese Ressource.
 Wenn 6 oder mehr Credits darauf gehostet sind, nimm alle Credits von dieser Ressource, zerstöre sie und ziehe 1 Karte.
*„Sie waren schnell, freundlich und effizient. ★★★★★“
 —zufriedener Kunde*

2025 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova
 34

3

AGGRESSIVE TRENDSETZUNG

AGENDA: Initiative
 Das erste Mal, wenn die Runnerin in jedem ihrer Züge eine installierte Kon-Karte zerstört, darf sie ausgeben. Falls sie das nicht tut, erhältst du +1 zugeteilten für deinen nächsten Zug.
„Sag mir nicht, dass du auf der Gala warst, Darling? Ich hab dich wohl nicht gesehen!“

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt
 37

3

PROJEKT INGATAN

AGENDA: Forschung
 Dividenden 1 (Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege für jeden überzähligen Entwicklungsmarker 1 Agendazähler darauf.)
 Wenn deine Abwurfphase endet, darfst du 1 gehosteten Agendazähler entfernen, um 1 Karte aus dem Archiv zu installieren, ohne die Kosten zu bezahlen.

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen
 38

1

HUMANOIDE RESSOURCEN

AKTIVPOSTEN
 ☼☼☼, ☼: Erhalte 4 und ziehe 3 Karten. Installiere bis zu 2 Karten aus dem HQ (eine nach der anderen). Du darfst 1 Operation aus dem HQ spielen.
„Einsatz in T-minus 5...“

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba
 39

2

OTTO-KAMPAGNE

AKTIVPOSTEN: Werbung
 Wenn du diesen Aktivposten lädst, lade ihn mit 6 auf. Wenn er leer ist, zerstöre ihn und erhalte ☼☼.
 Wenn dein Zug beginnt, nimm 2 von diesem Aktivposten.
„Hab keine Angst vor den Ottos, Kleiner. Die bauen unsere Zukunft!“

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera
 40

3

BUMI 1.0

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du 1 installiertes Trojaner-Programm zerstören.
Verliere ☼: Schalte 1 Subroutine auf diesem Ice aus. Diese Fähigkeit kann nur von der Runnerin benutzt werden.
 ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.
 ↳ Verursache 1 Substanzschaden.
„Traust du dich?“

2025 Null Signal Games Illus. Ferenc Pakóds
 41

3

STREUUNGSFELD

ICE: Code-Zugang
 Solange dieses Ice als einziges Ice dieses System schützt, erhält es +4 Stärke.
 ↳ Du darfst 1 Karte aus dem HQ installieren.
 ↳ Beende den Run.
*„Es ist ein Trugschluss, dass bewusste Beobachtung die Realität verändern kann. Das Bewusstsein des Beobachters ist überhaupt nicht erforderlich.“
 —Die Enzyklopädie Silica*

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balika
 42

4

NANOMANAGEMENT

OPERATION
 Erhalte ☼☼.
*„Ich bin ein sehr vernünftiger Manager. Ich erwarte von meinen Mitarbeitern nichts, was ich selbst nicht auch tun könnte.“
 —Bass CH1R1B0G4*

2025 Null Signal Games Illus. Alecia Doyley
 43

2

VON OBEN NACH UNTEN

OPERATION
 Ziehe 2 Karten. Installiere bis zu 2 Karten aus dem HQ (eine nach der anderen).
*„Die Instabilität menschlicher Hirnaufzeichnungen ist direkt proportional zur Anzahl der Gliedmaßen eines Bioroids, daher haben wir begonnen, sie zugunsten besser ausgestatteter Modelle auslaufen zu lassen. Ein menschliches Gehirn könnte wochenlang neben einem Oktopus arbeiten, ohne es je zu ahnen.“
 —Maia Minervudóttir, F&E*

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba
 44

2

◆ MERCIA B4LL4RD

UPGRADE: Bioroid - Akademisch

Wenn deine Aktionsphase endet, darfst du 1 Ice aus dem HQ installieren und dafür 10 weniger bezahlen. Falls du dies tust, bewege dieses Upgrade in die Wurzel des Systems, das von jenem Ice geschützt wird.

„Mein Vorgänger hatte Leidenschaft, Fantasie und Ehrgeiz. Ich versichere Ihnen, dass ich keine solchen Fehler habe.“

2025 Null Signal Games Illus. Dimik

45

PROPRIONEGATION

4

2

AGENDA: Sicherheit

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 1 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler: Die Runnerin bewegt sich auf die äußerste Position vor dem Archiv. (Sie nähert sich eventuellem Ice in dieser Position an.) Verwende diese Fähigkeit nur während eines Runs.

Wir verlassen uns zu sehr auf räumliche Wahrnehmung. Was passiert, wenn diese ein Nullsignal aufnimmt?

2025 Null Signal Games Illus. Cat Shen

48

ERWEITERUNG DER SERIKULTUR

3

2

AGENDA: Erweiterung

Dividenden 1 (Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege für jeden überzähligen Entwicklungsmarker 1 Agendazähler darauf.)

Wenn deine Abwurfphase endet, darfst du 1 gehosteten Agendazähler entfernen, um 2 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte zu legen. (Du kannst in diesem Zug keine Punkte für diese Karte erzielen.)

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

49

0

BYTE!

AKTIVPOSTEN: Hinterhalt

Während die Runnerin in F&E auf diesen Aktivposten zugreift, muss sie ihn aufdecken.

Wenn die Runnerin außerhalb des Archivs auf diesen Aktivposten zugreift, darfst du 40 bezahlen. Falls du dies tust, verpasse der Runnerin 1 Markierung und verursache 3 Netzschaden.

Du dachtest, du wärst sicher?

2025 Null Signal Games Illus. Cat Shen

50

1

◆ PHẬT GIOAN BAOTIXITA

1

AKTIVPOSTEN: Führungskraft

Wenn deine Abwurfphase endet, lege 1 Wirkungszähler auf diesen Aktivposten.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug die Punkte für eine Agenda erzielst oder dir eine Agenda gestohlen wird, darfst du bis zu 2 gehostete Wirkungszähler entfernen.

Verursache 1 Netzschaden plus 1 Netzschaden für jeden so entfernten Wirkungszähler.

„Ich bin die beste Gesellschaft.“

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt

51

7

EMPIRIKER

ICE: Wächter - AP - Beobachter

- ➔ Ziehe 1 Karte. Du darfst 1 Karte vom HQ oben auf F&E legen.
- ➔ Verursache 1 Netzschaden. Verpasse der Runnerin 1 Markierung.
- ➔ Verursache 2 Netzschaden.

Das experimentierfreudigste Ice von Jinteki ist oft auch das gefährlichste.

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balica

52

8

MYZELNETZ

ICE: Code-Zugang

- ➔ Du darfst 1 Ice aus dem Archiv installieren, ohne die Kosten zu bezahlen.
- ➔ Du darfst 1 installiertes Ice laden, und dafür 20 weniger bezahlen.
- ➔ Führe 1 Subroutine auf einem geladenen Wächter aus.
- ➔ Führe 1 Subroutine auf einem anderen geladenen Code-Zugang aus.

2025 Null Signal Games Illus. Mia Stergiew

53

3

SEMAK-SAMUN

ICE: Barriere - AP

Die Runnerin kann aufgedruckte Subroutinen auf diesem Ice nur brechen, indem sie einen Fracter verwendet.

- ➔ Beende den Run, falls die Runnerin nicht 3 Netzschaden erleidet.

Stille im Wald ist das sicherste Zeichen für Gefahr.

2025 Null Signal Games Illus. Scott Uninga

54

4

KREUZGUTACHTEN

OPERATION: Transaktion

Decke alle bis auf 1 Karte im HQ auf.

Erhalte 70. Du darfst 1 Karte aus dem HQ in der Wurzel eines ausgelagerten Systems installieren.

Kreuzgutachten machen den Unterschied zwischen einem Leben in den Arcs und einem Leben in den Slums. Das Klon-Gengenieurwesen hat nie etwas so Böses oder Skrupelloses hervorgebracht wie einen Jinteki-Wissenschaftler.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

55

0

♦ MITRA AMAN

UPGRADE: Klon

Immer wenn die Runnerin sich einem Ice annähert, das dieses System schützt, darfst du dieses Upgrade zerstören. Falls du dies tust, erhältst du 3 und darfst das Ice, dem sie sich annähert, mit einem Ice aus dem Archiv oder dem HQ austauschen.

Angespannte Geister, die jederzeit bereit sind, gegen jegliche Eindringlinge ins Feld geschickt zu werden.

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit
56

VERDECKTE BERICHTERSTATTUNG

3

AGENDA: Initiative

Dividenden 2 (Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege für jeden überzähligen Entwicklungsmarker 2 Agendazähler darauf.)

Wenn deine Abwurfphase endet, darfst du 1 gehosteten Agendazähler entfernen, um F&E nach 1 Operation zu durchsuchen und sie aufzudecken. (Mische F&E, nachdem du es durchsuchst hast.) Lege jene Operation oben auf F&E.

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings
59

DAS NÄCHSTE GROSSE DING

5

AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst oder sie dir gestohlen wird, lege 1 Agendazähler darauf.

🕒 **Gehosteter Agendazähler:** Ziehe 4 Karten. Mische beliebig viele Karten aus HQ in F&E. Der Kon kann diese Fähigkeit auch dann verwenden, wenn sich diese Agenda in der Punktezone der Runnerin befindet.

Das ist sowas von vor fünfzehn Minuten.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza
60

1

IDIOSYNKRESE

AKTIVPOSTEN: Feindlich

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln. Wenn dein Zug beginnt, darfst du diesen Aktivposten zerstören. Falls du dies tust, erhältst du für jeden gehosteten Entwicklungsmarker 3 und die Runnerin verliert jeweils 2.

Du willst nicht wirklich wissen, was dich als Person einzigartig macht. Es ist so viel weniger, als du denkst.

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle
61

1

ÖFFENTLICHER NETZZUGANG

AKTIVPOSTEN

Wenn dein Zug beginnt, erhalte 1.

Bedrohung 2 → Wenn die Runnerin diesen Aktivposten zerstört (während er geladen ist), verpasse ihr 1 Markierung.

„Gib mir fünf Minuten der Daten eines öffentlichen Zugangs und ich sage dir, wo er morgen zu Mittag essen wird. Gib mir noch zehn Minuten und ich habe das geheime Rendang-Rezept seiner Bibi.“

—Luzviminda Reyes, Synapse Vertrieb

2025 Null Signal Games Illus. Anna Butova
62

3

DOOMSCROLLING

↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.

↳ Verursache 1 Netzschaden.

↳ Verursache 2 Netzschaden, falls die Runnerin mindestens 2 Markierungen hat.

Sie wissen, wie du tickst. Und wann du austickst.

ICE: Wächter - AP - Beobachter

2025 Null Signal Games Illus. Julia Rocha
63

4

N-POT

3: Schalte 1 Subroutine auf diesem Ice aus. Diese Fähigkeit kann nur von der Runnerin benutzt werden.

↳ Beende den Run.

↳ Falls die Bedrohungsstufe 2 oder höher ist, beende den Run.

↳ Falls die Bedrohungsstufe 4 oder höher ist, beende den Run.

„Im Netz haben wir die Macht.“

—Arnold Teoh, NBN-Techniker

ICE: Code-Zugang

2025 Null Signal Games Illus. Ed Matinian
64

0

GESAMTBILD

OPERATION: Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin markiert ist.

Führe 1 der folgenden Effekte aus:

- Verpasse der Runnerin 1 Markierung.
- Entferne eine beliebige Anzahl von Markierungen. Die Runnerin verliert 5 für jede so entfernte Markierung. Erhalte Credits in Höhe der Anzahl der Credits, die die Runnerin verloren hat.

2025 Null Signal Games Illus. Mia Siergiejew
65

X

SCHUTZ DES GEISTIGEN EIGENTUMS

OPERATION: Graue Ops

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation entferne X Markierungen.

Installiere 1 Agenda aus der Punktezone der Runnerin mit aufgedruckten Agendapunkten von X. Falls die Runnerin immernoch markiert ist, lege 1 Entwicklungsmarker auf jene Agenda.

„Ich glaube, Sie haben da etwas, das uns gehört.“

2025 Null Signal Games Illus. Rafael Monk
66

2

NACHBEARBEITUNG



OPERATION: Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle 2.

Lege 2 Entwicklungsmarker auf 1 installierte Karte, die du entwickeln kannst. Falls du dies tust, wähle eine Kartenart und decke den Griff auf. Wähle bis zu 2 aufgedeckte Karten jener Art aus. Die Runnerin mischt diese Karten in den Stapel.

„Deine Starpower ist im Keller, Kleiner. Wir brauchen ein neues Gesicht.“

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Khif 67

GREENMAIL

2



AGENDA: Erweiterung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, erhalte 2.

Wenn du diese Agenda aufgibst, erhalte 4.

„Es war mir eine große Freude, mit Ihnen Geschäfte zu machen.“

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera 70

UNTER DER HAND

3



AGENDA: Initiative

Dividenden 1 (Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege für jeden überzähligen Entwicklungsmarker 1 Agendazähler darauf.)

Wenn deine Abwurfphase endet, darfst du 1 gehosteten Agendazähler entfernen, um F&E nach 1 Karte zu durchsuchen und sie aufzudecken. (Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.) Du darfst diese Karte installieren, ohne die Kosten zu bezahlen. Falls du dies nicht tust, füge sie HQ hinzu.

2025 Null Signal Games Illus. Olie Boldador 71

3

AMEISENHÜGEL-AUSGRABUNGS-AUFTRAG



AKTIVPOSTEN: Industriell

Wenn du diesen Aktivposten lädst, lade ihn mit 8 auf. Wenn er leer ist, zerstöre ihn.

Wenn dein Zug beginnt, nimm 4 von diesem Aktivposten und ziehe 1 Karte.

„Wenn du hier wohnen würdest, wärest du jetzt schon bei der Arbeit!“

—Weyland-Anwerber

2025 Null Signal Games Illus. Olie Boldador 72

0

• PLUTUS



AKTIVPOSTEN: Deep Net

Als zusätzliche Kosten für das Laden dieses Aktivpostens, gib 1 Agenda auf oder decke 3 Karten aus HQ auf und zerstöre sie.

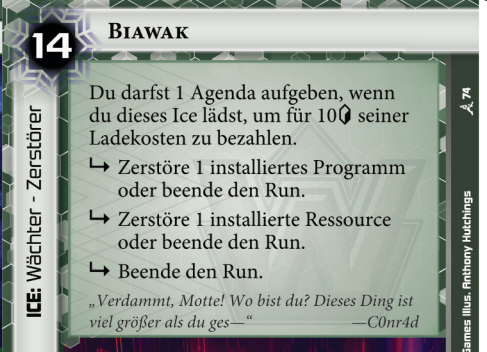
Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 Transaktion-Operation aus dem Archiv spielen. Entferne sie aus dem Spiel, nachdem sie ausgeführt wurde.

„Freut euch, Führungskräfte! Das Netz hat uns Gewinn beschert!“

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle 73

14

BIAWAK



Du darfst 1 Agenda aufgeben, wenn du dieses Ice lädst, um für 10 seiner Ladekosten zu bezahlen.

- Zerstöre 1 installiertes Programm oder beende den Run.
- Zerstöre 1 installierte Ressource oder beende den Run.
- Beende den Run.

„Verdammt, Motte! Wo bist du? Dieses Ding ist viel größer als du ges—“

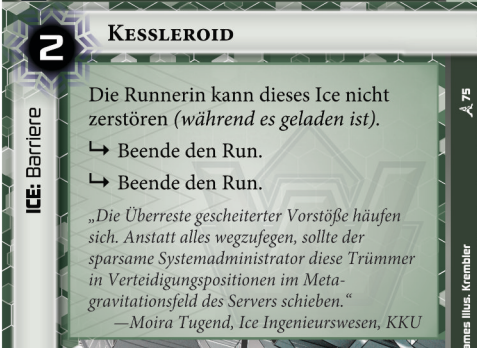
—C0nr4d

ICE: Wächter - Zerstörer

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings 74

2

KESSLEROID



Die Runnerin kann dieses Ice nicht zerstören (während es geladen ist).

- Beende den Run.
- Beende den Run.

„Die Überreste gescheiterter Vorstöße häufen sich. Anstatt alles wegzufegen, sollte der sparsame Systemadministrator diese Trümmer in Verteidigungspositionen im Meta-gravitationsfeld des Servers schieben.“

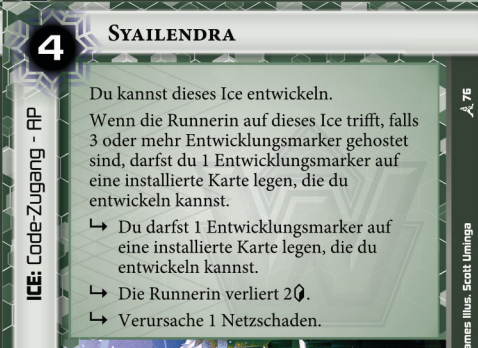
—Moiria Tugend, Ice Ingenieurswesen, KKV

ICE: Barriere

2025 Null Signal Games Illus. Krenbier 75

4

SYAILENDRA



Du kannst dieses Ice entwickeln.

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, falls 3 oder mehr Entwicklungsmarker gehostet sind, darfst du 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen, die du entwickeln kannst.

- Du darfst 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen, die du entwickeln kannst.
- Die Runnerin verliert 2.
- Verursache 1 Netzschaden.

ICE: Code-Zugang - AP

2025 Null Signal Games Illus. Scott Uninga 76

1

LEISTUNGSINDIKATOREN



OPERATION: Transaktion

Führe 2 der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge aus:

- Ziehe 1 Karte. Mische 1 Karte aus HQ in F&E.
- Installiere 1 Ice aus dem HQ, ohne die Kosten zu bezahlen.
- Lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte, die du entwickeln kannst.
- Erhalte 2.

Entwickelt von William „Sokka“ Huang, World Champion 2023

2025 Null Signal Games Illus. Wyn Locabra 77

5

ANGEMESSENE REAKTION

OPERATION: Schwarze Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Bedrohungsstufe 4 oder höher ist und nur, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug einen erfolgreichen Run durchgeführt hat.

Verursache 4 Körperschaden, falls die Runnerin nicht 8€ zahlt.

„Wir möchten unseren Aktionären versichern, dass keines der durch die Explosion beschädigten Gebäude im Besitz von Tochtergesellschaften des Weyland-Konsortiums war...“
—Luana Campos, Weyland-Sprecher

W

2025 Null Signal Games Illus. Anna Butova

78

2

FLIEGENKLATSCH

ICE: Code-Zugang

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, lösche Viruszähler.

↳ Beende den Run.

Hör auf damit!

2025 Null Signal Games Illus. Ed Matkinnen

79

2

LAMPENZÜNDER

ICE: Wächter - Beobachter

Wenn du die Punkte für eine Agenda aus diesem Server oder seiner Wurzel erzielt oder dir eine Agenda aus diesem Server oder seiner Wurzel gestohlen wird, zerstöre dieses Ice.

↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung, falls sie nicht 3€ zahlt.

↳ Beende den Run, falls die Runnerin markiert ist.

Itur in antiquam telam.

2025 Null Signal Games Illus. Ferenc Pakkás

80

3

PORTOKASSE

OPERATION: Transaktion

Kann nur gespielt werden, falls du in diesem Zug noch keine Aktion beendet hast.

Erhalte 5€. Falls du diese Operation von irgendwo außerhalb HQ gespielt hast, erhalte €.

€: Spiele diese Operation aus dem Archiv. Entferne sie aus dem Spiel, nachdem sie ausgeführt wurde.

W

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

81

2

MAHKOTA LANGIT-NETZ

UPGRADE: Region

2€ (Wenn du diese Karte installierst und bevor dein Zug beginnt, fülle auf 2 gehostete Credits auf.)

Du kannst gehostete Credits verwenden, um Aktivposten in der Wurzel dieses Systems und Ice, das dieses System schützt, zu laden.

Hartnäckig → Die Zerstörungskosten von jedem Aktivposten in der Wurzel dieses Systems sind um 2€ erhöht.

Maximal 1 Region pro System.

2

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

82