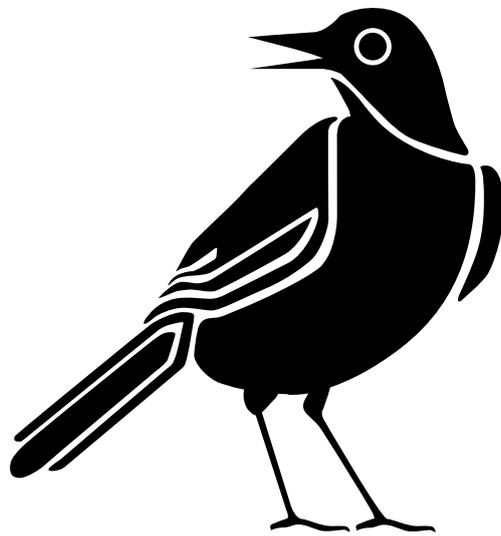


Rebellion ohne Probe



Rebellion ohne Probe ist eine Erweiterung, die mit dem asymmetrischen kompetitiven Kartenspiel Netrunner kompatibel ist. In diesem Kartenset findest du 3 neue Identitäten und 186 Karten (je 3 Kopien von 62 unterschiedlichen Karten).

Spieler als **Runner*innen**, verschiedene Hacker*innen die für eine Sache oder persönliche Interessen in einer Zeit des Aufruhrs und der Unruhen kämpfen, oder als **Kons**, die ihre versteckten Pläne vorantreiben, um eine unvorhergesehene Gelegenheit auszunutzen.

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



0 **SEBASTIÃO SOUZA PESSOA**
ORGANISIERTER AKTIVIST

4

IDENTITÄT: G-mod

Immer wenn du 1 oder mehr Markierungen verpasst bekommst, falls du keine Markierungen hattest, darfst du 1 **Kontakt**-Ressource aus deinem Griff installieren und dafür 20 weniger bezahlen.

Als zusätzliche Kosten um **Kontakt**-Ressourcen mit der Basisaktion zu zerstören, muss der Kon 1 Karte aus dem HQ zerstören.

45 **15**

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza 66

1 **AUGE UM AUGE**

EREIGNIS: Run

Kann nur gespielt werden, falls du nicht markiert bist.

Führe einen Run auf HQ durch. Bei Erfolg bekommst du 1 Markierung verpasst und greifst auf 1 zusätzliche Karte vom HQ zu, wenn du es knackst.

Zugriff → **Zerstöre 1 Karte aus deinem Griff:** Zerstöre die Karte, auf die du gerade zugreifst.

2024 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti 67

1 **AUGE UM AUGE**

EREIGNIS: Run

Kann nur gespielt werden, falls du nicht markiert bist.

Führe einen Run auf HQ durch. Bei Erfolg bekommst du 1 Markierung verpasst und greifst auf 1 zusätzliche Karte vom HQ zu, wenn du es knackst.

Zugriff → **Zerstöre 1 Karte aus deinem Griff:** Zerstöre die Karte, auf die du gerade zugreifst.

2024 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti 67

1 **AUGE UM AUGE**

EREIGNIS: Run

Kann nur gespielt werden, falls du nicht markiert bist.

Führe einen Run auf HQ durch. Bei Erfolg bekommst du 1 Markierung verpasst und greifst auf 1 zusätzliche Karte vom HQ zu, wenn du es knackst.

Zugriff → **Zerstöre 1 Karte aus deinem Griff:** Zerstöre die Karte, auf die du gerade zugreifst.

2024 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti 67

0 **PRIVILEGIERTER ZUGANG**

EREIGNIS: Run

Kann nur gespielt werden, falls du nicht markiert bist.

Führe einen Run auf das Archiv durch. Bei Erfolg bekommst du, statt das Archiv zu knacken, 1 Markierung verpasst.

Wenn du durch dieses Ereignis eine Markierung verpasst bekommst, darfst du 1 Ressource aus deiner Ablage installieren und dafür 20 weniger bezahlen.

Bedrohung 3 → Wenn du durch dieses Ereignis eine Markierung verpasst bekommst, darfst du 1 Programm aus deiner Ablage installieren.

2024 Null Signal Games Illus. Dimik 68

0 **PRIVILEGIERTER ZUGANG**

EREIGNIS: Run

Kann nur gespielt werden, falls du nicht markiert bist.

Führe einen Run auf das Archiv durch. Bei Erfolg bekommst du, statt das Archiv zu knacken, 1 Markierung verpasst.

Wenn du durch dieses Ereignis eine Markierung verpasst bekommst, darfst du 1 Ressource aus deiner Ablage installieren und dafür 20 weniger bezahlen.

Bedrohung 3 → Wenn du durch dieses Ereignis eine Markierung verpasst bekommst, darfst du 1 Programm aus deiner Ablage installieren.

2024 Null Signal Games Illus. Dimik 68

0 **PRIVILEGIERTER ZUGANG**

EREIGNIS: Run

Kann nur gespielt werden, falls du nicht markiert bist.

Führe einen Run auf das Archiv durch. Bei Erfolg bekommst du, statt das Archiv zu knacken, 1 Markierung verpasst.

Wenn du durch dieses Ereignis eine Markierung verpasst bekommst, darfst du 1 Ressource aus deiner Ablage installieren und dafür 20 weniger bezahlen.

Bedrohung 3 → Wenn du durch dieses Ereignis eine Markierung verpasst bekommst, darfst du 1 Programm aus deiner Ablage installieren.

2024 Null Signal Games Illus. Dimik 68

2 ♦ AMANUENSIS

HARDWARE: Konsole

1 □

Wenn dein Zug endet, lege 1 Wirkungszähler auf diese Hardware, falls du markiert bist.

Immer wenn du 1 oder mehr Markierungen entfernst, darfst du 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um 2 Karten zu ziehen.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

Er erlaube sich selbst fünf Minuten. Er wünschte sich mehr.

2024 Null Signal Games Illus. Anna Butova 69

2 ♦ AMANUENSIS

HARDWARE: Konsole

1 □

Wenn dein Zug endet, lege 1 Wirkungszähler auf diese Hardware, falls du markiert bist.

Immer wenn du 1 oder mehr Markierungen entfernst, darfst du 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um 2 Karten zu ziehen.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

Er erlaube sich selbst fünf Minuten. Er wünschte sich mehr.

2024 Null Signal Games Illus. Anna Butova 69

2 ♦ AMANUENSIS

HARDWARE: Konsole

1 □

Wenn dein Zug endet, lege 1 Wirkungszähler auf diese Hardware, falls du markiert bist.

Immer wenn du 1 oder mehr Markierungen entfernst, darfst du 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um 2 Karten zu ziehen.

Nur 1 **Konsole** pro Spielerin.

Er erlaube sich selbst fünf Minuten. Er wünschte sich mehr.

2024 Null Signal Games Illus. Anna Butova 69

0 ♦ DIE TRUHE DES MAGIERS

HARDWARE

Kann nur benutzt werden, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ, F&E und das Archiv durchgeführt hast.

☞: Wähle Hardware, Programm, oder Ressource. Lege solange die obersten Karten deines Stapels offen beiseite, bis du 2 Karten des gewählten Typs beiseite gelegt hast. Du darfst 1 dieser 2 Karten installieren, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Mische den Rest der beiseitegelegten Karten in deinen Stapel.

Entwickelt von Richard Hall, World Champion 2020

2024 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba 70

0 ♦ DIE TRUHE DES MAGIERS

HARDWARE

Kann nur benutzt werden, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ, F&E und das Archiv durchgeführt hast.

☞: Wähle Hardware, Programm, oder Ressource. Lege solange die obersten Karten deines Stapels offen beiseite, bis du 2 Karten des gewählten Typs beiseite gelegt hast. Du darfst 1 dieser 2 Karten installieren, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Mische den Rest der beiseitegelegten Karten in deinen Stapel.

Entwickelt von Richard Hall, World Champion 2020

2024 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba 70

0 ♦ DIE TRUHE DES MAGIERS

HARDWARE

Kann nur benutzt werden, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ, F&E und das Archiv durchgeführt hast.

☞: Wähle Hardware, Programm, oder Ressource. Lege solange die obersten Karten deines Stapels offen beiseite, bis du 2 Karten des gewählten Typs beiseite gelegt hast. Du darfst 1 dieser 2 Karten installieren, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Mische den Rest der beiseitegelegten Karten in deinen Stapel.

Entwickelt von Richard Hall, World Champion 2020

2024 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba 70

3 BOI-TATÁ

PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

Falls du in diesem Zug eine deiner installierten Karten zerstört hast, kosten die bezahlten Fähigkeiten auf diesem Programm 1 □ weniger.

Interface → 2 □: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines **Wächters** aus.

3 □: +3 Stärke.

Geblendet von ihrem eigenen Flammenkranz sucht die Boi-tatá Auge um Auge, bis sich die ganze Welt mit ihr in der Dunkelheit vereint.

1

2024 Null Signal Games Illus. Cat Shen 71

3 BOI-TATÁ

PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

Falls du in diesem Zug eine deiner installierten Karten zerstört hast, kosten die bezahlten Fähigkeiten auf diesem Programm 1 □ weniger.

Interface → 2 □: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines **Wächters** aus.

3 □: +3 Stärke.

Geblendet von ihrem eigenen Flammenkranz sucht die Boi-tatá Auge um Auge, bis sich die ganze Welt mit ihr in der Dunkelheit vereint.

1

2024 Null Signal Games Illus. Cat Shen 71

3 BOI-TATÁ

PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer

Falls du in diesem Zug eine deiner installierten Karten zerstört hast, kosten die bezahlten Fähigkeiten auf diesem Programm 1 □ weniger.

Interface → 2 □: Schalte bis zu 2 Subroutinen eines **Wächters** aus.

3 □: +3 Stärke.

Geblendet von ihrem eigenen Flammenkranz sucht die Boi-tatá Auge um Auge, bis sich die ganze Welt mit ihr in der Dunkelheit vereint.

1

2024 Null Signal Games Illus. Cat Shen 71



HELIAMPHORA

PROGRAMM: Virus

☛ → Immer wenn du auf eine Karte im Archiv zugreifen würdest, darfst du sie stattdessen offen auf diesem Programm hosten. (Sie ist nicht installiert.) Benutze diese Fähigkeit nur einmal, immer wenn du das Archiv knackst.
Wenn der Kon Viruszähler löscht, zerstört er 2 zufällige Karten aus dem HQ. Zerstöre dieses Programm.

Selbst ein karger Server kann ein Festmahl abgeben, wenn man geduldig genug ist.

2024 Null Signal Games Illus. Cat Shen

72



HELIAMPHORA

PROGRAMM: Virus

☛ → Immer wenn du auf eine Karte im Archiv zugreifen würdest, darfst du sie stattdessen offen auf diesem Programm hosten. (Sie ist nicht installiert.) Benutze diese Fähigkeit nur einmal, immer wenn du das Archiv knackst.
Wenn der Kon Viruszähler löscht, zerstört er 2 zufällige Karten aus dem HQ. Zerstöre dieses Programm.

Selbst ein karger Server kann ein Festmahl abgeben, wenn man geduldig genug ist.

2024 Null Signal Games Illus. Cat Shen

72



HELIAMPHORA

PROGRAMM: Virus

☛ → Immer wenn du auf eine Karte im Archiv zugreifen würdest, darfst du sie stattdessen offen auf diesem Programm hosten. (Sie ist nicht installiert.) Benutze diese Fähigkeit nur einmal, immer wenn du das Archiv knackst.
Wenn der Kon Viruszähler löscht, zerstört er 2 zufällige Karten aus dem HQ. Zerstöre dieses Programm.

Selbst ein karger Server kann ein Festmahl abgeben, wenn man geduldig genug ist.

2024 Null Signal Games Illus. Cat Shen

72



ARRUCEIRAS CREW

RESSOURCE: Kontakt - Zwielfichtig

Bekomme 1 Markierung verpasst: Das Ice auf das du triffst erhält -2 Stärke für den Rest der Begegnung. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

☛, 2☛: Zerstöre das Ice auf das du triffst, falls seine Stärke 0 oder weniger ist.

"Du magst der Funke gewesen sein, Seb, aber wir sind die Flamme."

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

73



ARRUCEIRAS CREW

RESSOURCE: Kontakt - Zwielfichtig

Bekomme 1 Markierung verpasst: Das Ice auf das du triffst erhält -2 Stärke für den Rest der Begegnung. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

☛, 2☛: Zerstöre das Ice auf das du triffst, falls seine Stärke 0 oder weniger ist.

"Du magst der Funke gewesen sein, Seb, aber wir sind die Flamme."

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

73



ARRUCEIRAS CREW

RESSOURCE: Kontakt - Zwielfichtig

Bekomme 1 Markierung verpasst: Das Ice auf das du triffst erhält -2 Stärke für den Rest der Begegnung. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

☛, 2☛: Zerstöre das Ice auf das du triffst, falls seine Stärke 0 oder weniger ist.

"Du magst der Funke gewesen sein, Seb, aber wir sind die Flamme."

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

73



FREUND EINES FREUNDDES

RESSOURCE: Kontakt

☛, ☛: Erhalte 5☛ und entferne 1 Markierung.

☛, ☛: Erhalte 9☛ und bekomme 1 Markierung verpasst. Kann nur benutzt werden, wenn du nicht markiert bist.

"Ich bin ein Läufer seit ich zehn bin. Mein Onkel hat mich reingbracht, nachdem Eduardo eine Kugel in die Hüfte bekommen hat. Aber erst in letzter Zeit haben die Leute angefangen zu jubeln, wenn ich einen Polizisten im Dreck liegen lasse." —Gabi Saka

2024 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

74



FREUND EINES FREUNDDES

RESSOURCE: Kontakt

☛, ☛: Erhalte 5☛ und entferne 1 Markierung.

☛, ☛: Erhalte 9☛ und bekomme 1 Markierung verpasst. Kann nur benutzt werden, wenn du nicht markiert bist.

"Ich bin ein Läufer seit ich zehn bin. Mein Onkel hat mich reingbracht, nachdem Eduardo eine Kugel in die Hüfte bekommen hat. Aber erst in letzter Zeit haben die Leute angefangen zu jubeln, wenn ich einen Polizisten im Dreck liegen lasse." —Gabi Saka

2024 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

74



FREUND EINES FREUNDDES

RESSOURCE: Kontakt

☛, ☛: Erhalte 5☛ und entferne 1 Markierung.

☛, ☛: Erhalte 9☛ und bekomme 1 Markierung verpasst. Kann nur benutzt werden, wenn du nicht markiert bist.

"Ich bin ein Läufer seit ich zehn bin. Mein Onkel hat mich reingbracht, nachdem Eduardo eine Kugel in die Hüfte bekommen hat. Aber erst in letzter Zeit haben die Leute angefangen zu jubeln, wenn ich einen Polizisten im Dreck liegen lasse." —Gabi Saka

2024 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

74

2

◆ MANUEL LATTES DE MOURA



RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn du HQ oder F&E knackst während du markiert bist, greife auf 1 zusätzliche Karte zu.
Bedrohung 3 → Als zusätzliche Kosten um diese Ressource mit der Basisaktion zu zerstören, muss der Kon 1 Karte aus dem HQ zerstören. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 3 oder mehr Agendapunkte hat.)

“Einige Informationen von unseren gemeinsamen Freunden, Professor. Und nun zu den Noten meiner Tochter...”

2024 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra

75

2

◆ MANUEL LATTES DE MOURA



RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn du HQ oder F&E knackst während du markiert bist, greife auf 1 zusätzliche Karte zu.
Bedrohung 3 → Als zusätzliche Kosten um diese Ressource mit der Basisaktion zu zerstören, muss der Kon 1 Karte aus dem HQ zerstören. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 3 oder mehr Agendapunkte hat.)

“Einige Informationen von unseren gemeinsamen Freunden, Professor. Und nun zu den Noten meiner Tochter...”

2024 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra

75

2

◆ MANUEL LATTES DE MOURA



RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn du HQ oder F&E knackst während du markiert bist, greife auf 1 zusätzliche Karte zu.
Bedrohung 3 → Als zusätzliche Kosten um diese Ressource mit der Basisaktion zu zerstören, muss der Kon 1 Karte aus dem HQ zerstören. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 3 oder mehr Agendapunkte hat.)

“Einige Informationen von unseren gemeinsamen Freunden, Professor. Und nun zu den Noten meiner Tochter...”

2024 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra

75

4

GLEICHGESINNTE



EREIGNIS

Wähle **Kontakt** oder **virtuell**. Du darfst deinen Stapel nach 1 Ressource der gewählten Unterart durchsuchen und diese aufdecken. Füge diese Karte deinem Griff hinzu.

Decke eine beliebige Anzahl Karten mit der gewählten Unterart in deinem Griff auf. Erhalte 10 für jede so aufgedeckte Karte.

“Du wirst einen Weg finden, kleines Geschwisterchen.”

2024 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti

76

4

GLEICHGESINNTE



EREIGNIS

Wähle **Kontakt** oder **virtuell**. Du darfst deinen Stapel nach 1 Ressource der gewählten Unterart durchsuchen und diese aufdecken. Füge diese Karte deinem Griff hinzu.

Decke eine beliebige Anzahl Karten mit der gewählten Unterart in deinem Griff auf. Erhalte 10 für jede so aufgedeckte Karte.

“Du wirst einen Weg finden, kleines Geschwisterchen.”

2024 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti

76

4

GLEICHGESINNTE



EREIGNIS

Wähle **Kontakt** oder **virtuell**. Du darfst deinen Stapel nach 1 Ressource der gewählten Unterart durchsuchen und diese aufdecken. Füge diese Karte deinem Griff hinzu.

Decke eine beliebige Anzahl Karten mit der gewählten Unterart in deinem Griff auf. Erhalte 10 für jede so aufgedeckte Karte.

“Du wirst einen Weg finden, kleines Geschwisterchen.”

2024 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti

76

1

GÜNSTIGE GELEGENHEIT



EREIGNIS: Run

Du darfst 1 Programm oder Hardware aus deinem Griff installieren.

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Entlade 1 Ice, das dieses System schützt, wenn dieser Run beginnt. Wenn dieser Run endet, darf der Kon das Ice laden, das auf diese Weise entladen wurde, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

Es gibt überall Risse. So kommt das Licht herein.

2024 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

77

1

GÜNSTIGE GELEGENHEIT



EREIGNIS: Run

Du darfst 1 Programm oder Hardware aus deinem Griff installieren.

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Entlade 1 Ice, das dieses System schützt, wenn dieser Run beginnt. Wenn dieser Run endet, darf der Kon das Ice laden, das auf diese Weise entladen wurde, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

Es gibt überall Risse. So kommt das Licht herein.

2024 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

77

1

GÜNSTIGE GELEGENHEIT



EREIGNIS: Run

Du darfst 1 Programm oder Hardware aus deinem Griff installieren.

Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Entlade 1 Ice, das dieses System schützt, wenn dieser Run beginnt. Wenn dieser Run endet, darf der Kon das Ice laden, das auf diese Weise entladen wurde, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

Es gibt überall Risse. So kommt das Licht herein.

2024 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

77

2 ♦ **WECKER**

HARDWARE

Wenn dein Zug beginnt, darfst du einen Run auf HQ durchführen. Wenn du zum ersten Mal während dieses Runs auf ein Ice triffst, darfst du 2 ausgeben, um es zu umgehen.

Raus aus den Federn. Zeit, einer Konzerndrohne den Tag zu versauen.

2024 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova 78

2 ♦ **WECKER**

HARDWARE

Wenn dein Zug beginnt, darfst du einen Run auf HQ durchführen. Wenn du zum ersten Mal während dieses Runs auf ein Ice triffst, darfst du 2 ausgeben, um es zu umgehen.

Raus aus den Federn. Zeit, einer Konzerndrohne den Tag zu versauen.

2024 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova 78

2 ♦ **WECKER**

HARDWARE

Wenn dein Zug beginnt, darfst du einen Run auf HQ durchführen. Wenn du zum ersten Mal während dieses Runs auf ein Ice triffst, darfst du 2 ausgeben, um es zu umgehen.

Raus aus den Federn. Zeit, einer Konzerndrohne den Tag zu versauen.

2024 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova 78

1 ♦ **JEITINHO**

HARDWARE: Waffe

Wenn dein Zug endet, darfst du diese Hardware deiner Punktezone als **Attentat**-Agenda hinzufügen, die 0 Agendapunkte wert ist, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ, F&E und das Archiv durchgeführt hast. Dann gewinnst du das Spiel, falls sich 3 **Attentat**-Agendas in deiner Punktezone befinden.

Bedrohung 3 → Immer wenn du ein Ice umgehst, darfst du 1 ausgeben, um diese Hardware aus deinem Ablagestapel zu installieren.

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza 79

1 ♦ **JEITINHO**

HARDWARE: Waffe

Wenn dein Zug endet, darfst du diese Hardware deiner Punktezone als **Attentat**-Agenda hinzufügen, die 0 Agendapunkte wert ist, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ, F&E und das Archiv durchgeführt hast. Dann gewinnst du das Spiel, falls sich 3 **Attentat**-Agendas in deiner Punktezone befinden.

Bedrohung 3 → Immer wenn du ein Ice umgehst, darfst du 1 ausgeben, um diese Hardware aus deinem Ablagestapel zu installieren.

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza 79

1 ♦ **JEITINHO**

HARDWARE: Waffe

Wenn dein Zug endet, darfst du diese Hardware deiner Punktezone als **Attentat**-Agenda hinzufügen, die 0 Agendapunkte wert ist, falls du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf HQ, F&E und das Archiv durchgeführt hast. Dann gewinnst du das Spiel, falls sich 3 **Attentat**-Agendas in deiner Punktezone befinden.

Bedrohung 3 → Immer wenn du ein Ice umgehst, darfst du 1 ausgeben, um diese Hardware aus deinem Ablagestapel zu installieren.

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza 79

1 **KUPELLATION**

PROGRAMM

Maximal 1 gehostete Karte.

Zugriff → 1: Hoste die Nicht-Agenda-Karte, auf die du zugreifst, offen auf diesem Programm. (Falls sie installiert war, wird sie deinstalliert.)

Immer wenn du HQ knackst, und falls dieses Programm eine Kon-Karte hostet, darfst du 1 bezahlen und dieses Programm zerstören, um auf 2 zusätzliche Karten zuzugreifen.

2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian 80

1 **KUPELLATION**

PROGRAMM

Maximal 1 gehostete Karte.

Zugriff → 1: Hoste die Nicht-Agenda-Karte, auf die du zugreifst, offen auf diesem Programm. (Falls sie installiert war, wird sie deinstalliert.)

Immer wenn du HQ knackst, und falls dieses Programm eine Kon-Karte hostet, darfst du 1 bezahlen und dieses Programm zerstören, um auf 2 zusätzliche Karten zuzugreifen.

2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian 80

1 **KUPELLATION**

PROGRAMM

Maximal 1 gehostete Karte.

Zugriff → 1: Hoste die Nicht-Agenda-Karte, auf die du zugreifst, offen auf diesem Programm. (Falls sie installiert war, wird sie deinstalliert.)

Immer wenn du HQ knackst, und falls dieses Programm eine Kon-Karte hostet, darfst du 1 bezahlen und dieses Programm zerstören, um auf 2 zusätzliche Karten zuzugreifen.

2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian 80



4

MALANDRAGEM

1

PROGRAMM

Wenn du dieses Programm installierst, lade es mit 2 Wirkungszählern auf. Wenn es leer ist, entferne es aus dem Spiel.

Immer wenn du auf ein Ice triffst, und falls dessen Stärke 3 oder weniger ist, darfst du 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um es zu umgehen. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Bedrohung 4 → Immer wenn du auf ein Ice triffst, darfst du dieses Programm aus dem Spiel entfernen, um es zu umgehen.

2024 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle B1



4

MALANDRAGEM

1

PROGRAMM

Wenn du dieses Programm installierst, lade es mit 2 Wirkungszählern auf. Wenn es leer ist, entferne es aus dem Spiel.

Immer wenn du auf ein Ice triffst, und falls dessen Stärke 3 oder weniger ist, darfst du 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um es zu umgehen. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Bedrohung 4 → Immer wenn du auf ein Ice triffst, darfst du dieses Programm aus dem Spiel entfernen, um es zu umgehen.

2024 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle B1



4

MALANDRAGEM

1

PROGRAMM

Wenn du dieses Programm installierst, lade es mit 2 Wirkungszählern auf. Wenn es leer ist, entferne es aus dem Spiel.

Immer wenn du auf ein Ice triffst, und falls dessen Stärke 3 oder weniger ist, darfst du 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um es zu umgehen. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Bedrohung 4 → Immer wenn du auf ein Ice triffst, darfst du dieses Programm aus dem Spiel entfernen, um es zu umgehen.

2024 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle B1



0

PHYSARIUM VERSCHRÄNKER

1

PROGRAMM: Virus - Trojaner

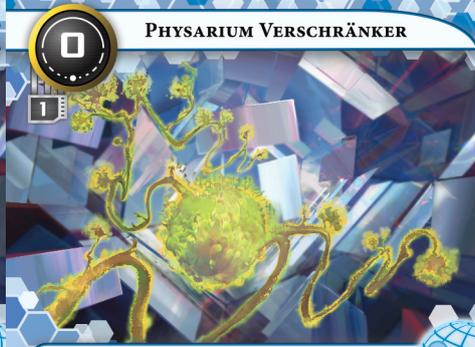
Kann nur auf einem Ice installiert werden.

Immer wenn du auf das hostende Ice triffst, und falls es keine **Barriere** ist, darfst du 10 für jede seiner Subroutine bezahlen. Falls du dies tust, umgehst du das Ice.

Zerstöre dieses Programm, wenn der Kon Viruszähler löscht.

Irgendwann findet es immer einen Weg.

2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian B2



0

PHYSARIUM VERSCHRÄNKER

1

PROGRAMM: Virus - Trojaner

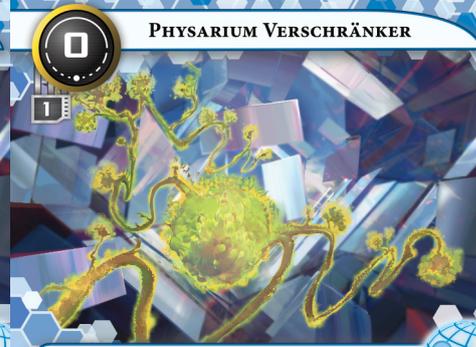
Kann nur auf einem Ice installiert werden.

Immer wenn du auf das hostende Ice triffst, und falls es keine **Barriere** ist, darfst du 10 für jede seiner Subroutine bezahlen. Falls du dies tust, umgehst du das Ice.

Zerstöre dieses Programm, wenn der Kon Viruszähler löscht.

Irgendwann findet es immer einen Weg.

2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian B2



0

PHYSARIUM VERSCHRÄNKER

1

PROGRAMM: Virus - Trojaner

Kann nur auf einem Ice installiert werden.

Immer wenn du auf das hostende Ice triffst, und falls es keine **Barriere** ist, darfst du 10 für jede seiner Subroutine bezahlen. Falls du dies tust, umgehst du das Ice.

Zerstöre dieses Programm, wenn der Kon Viruszähler löscht.

Irgendwann findet es immer einen Weg.

2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian B2



0

◆ AMELIA EARHART

1

RESSOURCE: Virtuell - Gefährte

Immer wenn ein Run auf HQ oder F&E endet, und falls du in diesem Run auf 3 oder mehr Karten zugegriffen hast, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 3 gehosteten Wirkungszähler entfernen und diese Ressource zerstören. Falls du dies tust, verliert der Kon 10.

Entwickelt von Jonas Wilson. American Continental Champion 2021

2024 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings B3



0

◆ AMELIA EARHART

1

RESSOURCE: Virtuell - Gefährte

Immer wenn ein Run auf HQ oder F&E endet, und falls du in diesem Run auf 3 oder mehr Karten zugegriffen hast, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 3 gehosteten Wirkungszähler entfernen und diese Ressource zerstören. Falls du dies tust, verliert der Kon 10.

Entwickelt von Jonas Wilson. American Continental Champion 2021

2024 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings B3



0

◆ AMELIA EARHART

1

RESSOURCE: Virtuell - Gefährte

Immer wenn ein Run auf HQ oder F&E endet, und falls du in diesem Run auf 3 oder mehr Karten zugegriffen hast, lege 1 Wirkungszähler auf diese Ressource.

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 3 gehosteten Wirkungszähler entfernen und diese Ressource zerstören. Falls du dies tust, verliert der Kon 10.

Entwickelt von Jonas Wilson. American Continental Champion 2021

2024 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings B3



♦ JULI MOREIRA LEE

2

RESSOURCE: Kontakt

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

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Aktion auf einer Ressource ausführst, entferne 1 gehosteten Wirkungszähler und erhalte ☹.

Die Moreira-Schwestern könnten sich kaum weniger ähneln, jede kommt nach ihrem Vater, aber zusammen sind sie eine Macht für sich.



2024 Null Signal Games Illus. Rafael Monk

84



♦ JULI MOREIRA LEE

2

RESSOURCE: Kontakt

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

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Aktion auf einer Ressource ausführst, entferne 1 gehosteten Wirkungszähler und erhalte ☹.

Die Moreira-Schwestern könnten sich kaum weniger ähneln, jede kommt nach ihrem Vater, aber zusammen sind sie eine Macht für sich.



2024 Null Signal Games Illus. Rafael Monk

84



♦ JULI MOREIRA LEE

2

RESSOURCE: Kontakt

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

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Aktion auf einer Ressource ausführst, entferne 1 gehosteten Wirkungszähler und erhalte ☹.

Die Moreira-Schwestern könnten sich kaum weniger ähneln, jede kommt nach ihrem Vater, aber zusammen sind sie eine Macht für sich.



2024 Null Signal Games Illus. Rafael Monk

84



BURNER

1

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf HQ durch. Bei Erfolg, decke 3 zufällige Karten vom HQ auf, anstatt HQ zu knacken. Lege 2 der aufgedeckten Karten unter und/oder oben auf F&E.

"Sie werden noch jahrelang über mich reden."
—Arissana Rocha Nahu



2024 Null Signal Games Illus. Scott Uminga

85



BURNER

1

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf HQ durch. Bei Erfolg, decke 3 zufällige Karten vom HQ auf, anstatt HQ zu knacken. Lege 2 der aufgedeckten Karten unter und/oder oben auf F&E.

"Sie werden noch jahrelang über mich reden."
—Arissana Rocha Nahu



2024 Null Signal Games Illus. Scott Uminga

85



BURNER

1

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf HQ durch. Bei Erfolg, decke 3 zufällige Karten vom HQ auf, anstatt HQ zu knacken. Lege 2 der aufgedeckten Karten unter und/oder oben auf F&E.

"Sie werden noch jahrelang über mich reden."
—Arissana Rocha Nahu



2024 Null Signal Games Illus. Scott Uminga

85



HAUFENWEISE

0

EREIGNIS: Run

Lege 3 Wirkungszähler auf dieses Ereignis, dann führe einen Run auf ein beliebiges System durch.

Gehosteter Wirkungszähler: Hoste 1 installiertes Trojaner-Programm auf einem Ice, dass das angegriffene System schützt.

Manchmal wird ein Künstler von einem unkontrollierbaren Schaffensdrang ergriffen.



2024 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós

86



HAUFENWEISE

0

EREIGNIS: Run

Lege 3 Wirkungszähler auf dieses Ereignis, dann führe einen Run auf ein beliebiges System durch.

Gehosteter Wirkungszähler: Hoste 1 installiertes Trojaner-Programm auf einem Ice, dass das angegriffene System schützt.

Manchmal wird ein Künstler von einem unkontrollierbaren Schaffensdrang ergriffen.



2024 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós

86



HAUFENWEISE

0

EREIGNIS: Run

Lege 3 Wirkungszähler auf dieses Ereignis, dann führe einen Run auf ein beliebiges System durch.

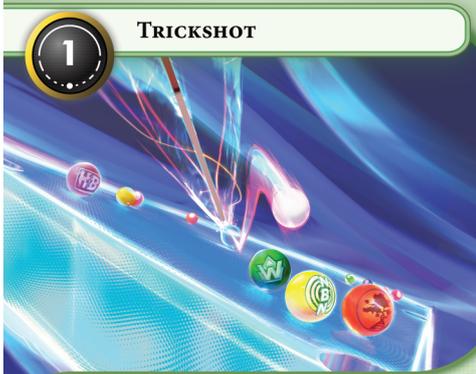
Gehosteter Wirkungszähler: Hoste 1 installiertes Trojaner-Programm auf einem Ice, dass das angegriffene System schützt.

Manchmal wird ein Künstler von einem unkontrollierbaren Schaffensdrang ergriffen.



2024 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós

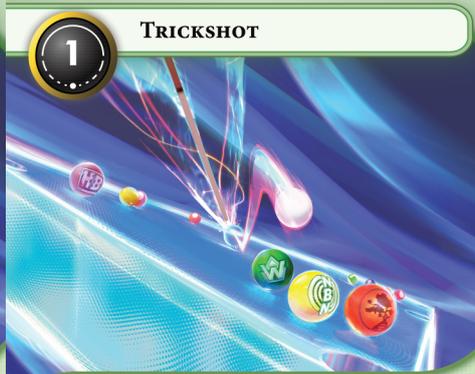
86



TRICKSHOT

EREIGNIS: Run

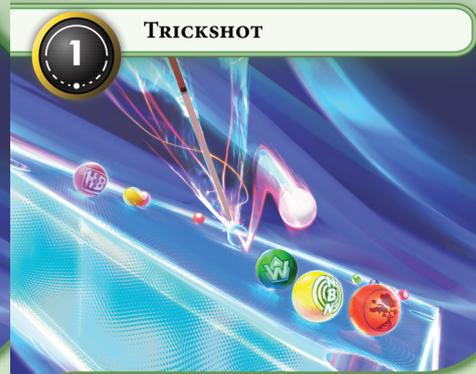
Lege 4Q auf dieses Ereignis. Gib gehostete Credits während Runs aus.
 Führe einen Run auf R&D aus. Bei Erfolg, lege 2Q auf dieses Ereignis und greife auf 1 zusätzliche Karte zu, wenn du F&E knackst.
 Wenn dieser Run endet, darfst du einen Run auf ein ausgelagertes System durchführen.
 8 Milliarden, Eckbüro.



TRICKSHOT

EREIGNIS: Run

Lege 4Q auf dieses Ereignis. Gib gehostete Credits während Runs aus.
 Führe einen Run auf R&D aus. Bei Erfolg, lege 2Q auf dieses Ereignis und greife auf 1 zusätzliche Karte zu, wenn du F&E knackst.
 Wenn dieser Run endet, darfst du einen Run auf ein ausgelagertes System durchführen.
 8 Milliarden, Eckbüro.



TRICKSHOT

EREIGNIS: Run

Lege 4Q auf dieses Ereignis. Gib gehostete Credits während Runs aus.
 Führe einen Run auf R&D aus. Bei Erfolg, lege 2Q auf dieses Ereignis und greife auf 1 zusätzliche Karte zu, wenn du F&E knackst.
 Wenn dieser Run endet, darfst du einen Run auf ein ausgelagertes System durchführen.
 8 Milliarden, Eckbüro.



KATALOGISIERER

HARDWARE

Wenn du diese Hardware installierst, lade sie mit 2 Wirkungszählern auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.
 Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf F&E durchführst, darfst du, anstatt F&E zu knacken, 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um dir die obersten 4 Karten von F&E anzusehen und sie in beliebiger Reihenfolge anzuordnen.
 ⚙️ **Gehosteter Wirkungszähler:** Knacke F&E. Benutze diese Fähigkeit nur, wenn du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf F&E durchgeführt hast.



KATALOGISIERER

HARDWARE

Wenn du diese Hardware installierst, lade sie mit 2 Wirkungszählern auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.
 Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf F&E durchführst, darfst du, anstatt F&E zu knacken, 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um dir die obersten 4 Karten von F&E anzusehen und sie in beliebiger Reihenfolge anzuordnen.
 ⚙️ **Gehosteter Wirkungszähler:** Knacke F&E. Benutze diese Fähigkeit nur, wenn du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf F&E durchgeführt hast.



KATALOGISIERER

HARDWARE

Wenn du diese Hardware installierst, lade sie mit 2 Wirkungszählern auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie.
 Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf F&E durchführst, darfst du, anstatt F&E zu knacken, 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um dir die obersten 4 Karten von F&E anzusehen und sie in beliebiger Reihenfolge anzuordnen.
 ⚙️ **Gehosteter Wirkungszähler:** Knacke F&E. Benutze diese Fähigkeit nur, wenn du in diesem Zug einen erfolgreichen Run auf F&E durchgeführt hast.



ZUSAMMENFLUSS

PROGRAMM

Wenn du dieses Programm installierst, lege 2 Wirkungszähler darauf.
Gehosteter Wirkungszähler: Erhalte 2Q. Verwende diese Fähigkeit nur während deines Zuges.
 Atme ein.
Sei wie der Tau, der von einem Blatt herunterrollt; lass dich gehen.
 Atme aus.



ZUSAMMENFLUSS

PROGRAMM

Wenn du dieses Programm installierst, lege 2 Wirkungszähler darauf.
Gehosteter Wirkungszähler: Erhalte 2Q. Verwende diese Fähigkeit nur während deines Zuges.
 Atme ein.
Sei wie der Tau, der von einem Blatt herunterrollt; lass dich gehen.
 Atme aus.

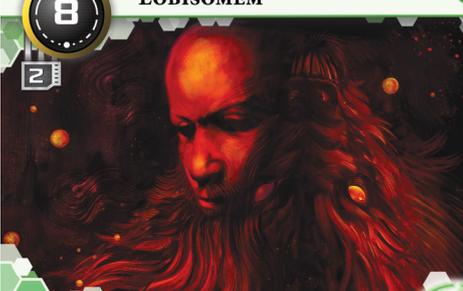


ZUSAMMENFLUSS

PROGRAMM

Wenn du dieses Programm installierst, lege 2 Wirkungszähler darauf.
Gehosteter Wirkungszähler: Erhalte 2Q. Verwende diese Fähigkeit nur während deines Zuges.
 Atme ein.
Sei wie der Tau, der von einem Blatt herunterrollt; lass dich gehen.
 Atme aus.

8 LOBISOMEM



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst und immer, wenn es einen **Code-Zugang** vollständig bricht, lege 1 Wirkungszähler auf dieses Programm.

Interface → **1Q**: Schalte 1 Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

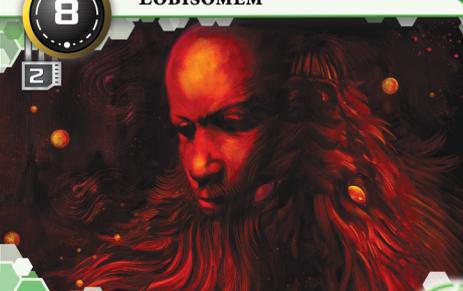
Interface → **XQ**, **gehosteter Wirkungszähler**: Schalte X Subroutinen einer **Barriere** aus.

1Q: +2 Stärke.

2

2024 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle 90

8 LOBISOMEM



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst und immer, wenn es einen **Code-Zugang** vollständig bricht, lege 1 Wirkungszähler auf dieses Programm.

Interface → **1Q**: Schalte 1 Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

Interface → **XQ**, **gehosteter Wirkungszähler**: Schalte X Subroutinen einer **Barriere** aus.

1Q: +2 Stärke.

2

2024 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle 90

8 LOBISOMEM



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder - Fracter

Wenn du dieses Programm installierst und immer, wenn es einen **Code-Zugang** vollständig bricht, lege 1 Wirkungszähler auf dieses Programm.

Interface → **1Q**: Schalte 1 Subroutine eines **Code-Zugangs** aus.

Interface → **XQ**, **gehosteter Wirkungszähler**: Schalte X Subroutinen einer **Barriere** aus.

1Q: +2 Stärke.

2

2024 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle 90

2 MUSE



PROGRAMM: Daemon

Wenn du dieses Programm installierst, durchsuche deinen Stapel, deine Ablage oder deinen Griff nach 1 Nicht-Daemon-Programm. (Mische deinen Stapel, nachdem du ihn durchsucht hast.) Falls das Programm ein **Trojaner** ist, installiere es auf einem Ice. Andernfalls, installiere es auf diesem Programm.

Vö, Mentor, Engel. Von Bullen ermordet. Niemals vergessen.

2

2024 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz 91

2 MUSE



PROGRAMM: Daemon

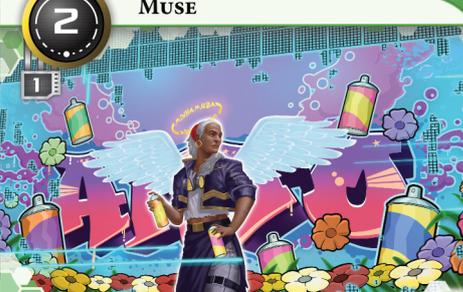
Wenn du dieses Programm installierst, durchsuche deinen Stapel, deine Ablage oder deinen Griff nach 1 Nicht-Daemon-Programm. (Mische deinen Stapel, nachdem du ihn durchsucht hast.) Falls das Programm ein **Trojaner** ist, installiere es auf einem Ice. Andernfalls, installiere es auf diesem Programm.

Vö, Mentor, Engel. Von Bullen ermordet. Niemals vergessen.

2

2024 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz 91

2 MUSE



PROGRAMM: Daemon

Wenn du dieses Programm installierst, durchsuche deinen Stapel, deine Ablage oder deinen Griff nach 1 Nicht-Daemon-Programm. (Mische deinen Stapel, nachdem du ihn durchsucht hast.) Falls das Programm ein **Trojaner** ist, installiere es auf einem Ice. Andernfalls, installiere es auf diesem Programm.

Vö, Mentor, Engel. Von Bullen ermordet. Niemals vergessen.

2

2024 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz 91

4 DRUCKANSTIEG



PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Interface → **1Q**: Schalte 1 Subroutine einer **Barriere** aus.

2Q: +3 Stärke.

Bedrohung 4 → **2Q**: +9 Stärke. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Run. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 4 oder mehr Agendapunkte hat.)

"Wenn Stress weh tut, muss er eine Waffe sein." —Beatriz Friere Gonzalez

1

2024 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa 92

4 DRUCKANSTIEG



PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Interface → **1Q**: Schalte 1 Subroutine einer **Barriere** aus.

2Q: +3 Stärke.

Bedrohung 4 → **2Q**: +9 Stärke. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Run. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 4 oder mehr Agendapunkte hat.)

"Wenn Stress weh tut, muss er eine Waffe sein." —Beatriz Friere Gonzalez

1

2024 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa 92

4 DRUCKANSTIEG



PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Interface → **1Q**: Schalte 1 Subroutine einer **Barriere** aus.

2Q: +3 Stärke.

Bedrohung 4 → **2Q**: +9 Stärke. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Run. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 4 oder mehr Agendapunkte hat.)

"Wenn Stress weh tut, muss er eine Waffe sein." —Beatriz Friere Gonzalez

1

2024 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa 92



♦ "HÜBSCHE" MARIA DA SILVA

1

RESSOURCE: Kontakt - Zwielfichtig

Immer wenn du F&E knackst, und falls du währenddessen auf 2 oder mehr Karten in R&D zugreifen darfst, darfst du auf 1 zusätzliche Karte zugreifen.

"Hör zu, Schätzchen, vielleicht lernst du noch etwas."



♦ "HÜBSCHE" MARIA DA SILVA

1

RESSOURCE: Kontakt - Zwielfichtig

Immer wenn du F&E knackst, und falls du währenddessen auf 2 oder mehr Karten in R&D zugreifen darfst, darfst du auf 1 zusätzliche Karte zugreifen.

"Hör zu, Schätzchen, vielleicht lernst du noch etwas."



♦ "HÜBSCHE" MARIA DA SILVA

1

RESSOURCE: Kontakt - Zwielfichtig

Immer wenn du F&E knackst, und falls du währenddessen auf 2 oder mehr Karten in R&D zugreifen darfst, darfst du auf 1 zusätzliche Karte zugreifen.

"Hör zu, Schätzchen, vielleicht lernst du noch etwas."



EPILOG DER ASCHES

5

EREIGNIS

Mische deinen Griff und deine Ablage in deinen Stapel, dann entferne die obersten 5 Karten deines Stapels aus dem Spiel. Ziehe 5 Karten.

Entferne dieses Ereignis aus dem Spiel.

Sie haben gewonnen, aber sie ist die Siegerin.



EPILOG DER ASCHES

5

EREIGNIS

Mische deinen Griff und deine Ablage in deinen Stapel, dann entferne die obersten 5 Karten deines Stapels aus dem Spiel. Ziehe 5 Karten.

Entferne dieses Ereignis aus dem Spiel.

Sie haben gewonnen, aber sie ist die Siegerin.



EPILOG DER ASCHES

5

EREIGNIS

Mische deinen Griff und deine Ablage in deinen Stapel, dann entferne die obersten 5 Karten deines Stapels aus dem Spiel. Ziehe 5 Karten.

Entferne dieses Ereignis aus dem Spiel.

Sie haben gewonnen, aber sie ist die Siegerin.



♦ VALENTINA FERREIRA CARVALHO

2

RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn du 1 oder mehr Markierungen entfernst, erhältst du 1.

Bedrohung 3 → Wenn du diese Ressource während deines Zuges installierst, darfst du 1 Markierung entfernen oder 2 erhalten. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 3 oder mehr Agendapunkte hat.)

"Ich bin aus Sibirien nach Hause gekommen, um mir eine bessere Bestimmung zu suchen."



♦ VALENTINA FERREIRA CARVALHO

2

RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn du 1 oder mehr Markierungen entfernst, erhältst du 1.

Bedrohung 3 → Wenn du diese Ressource während deines Zuges installierst, darfst du 1 Markierung entfernen oder 2 erhalten. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 3 oder mehr Agendapunkte hat.)

"Ich bin aus Sibirien nach Hause gekommen, um mir eine bessere Bestimmung zu suchen."



♦ VALENTINA FERREIRA CARVALHO

2

RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn du 1 oder mehr Markierungen entfernst, erhältst du 1.

Bedrohung 3 → Wenn du diese Ressource während deines Zuges installierst, darfst du 1 Markierung entfernen oder 2 erhalten. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 3 oder mehr Agendapunkte hat.)

"Ich bin aus Sibirien nach Hause gekommen, um mir eine bessere Bestimmung zu suchen."



H&B THUNDERBOLT ARMAMENTS

FRIEDE DURCH MACHT



45

IDENTITÄT: Abteilung

15

Immer wenn du ein AP- oder Zerstörer-Ice während eines Runs lädst, erhält es +1 Stärke und "↳ Beende den Run, falls die Runnerin nicht 1 ihrer installierten Karten zerstört." nach seinen anderen Subroutinen, bis zum Ende des Runs.

Stärke in deinen Händen.

2024 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

96

LIGHTNING LABORATORIUM

4



2

AGENDA: Forschung

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

Immer wenn ein Run beginnt, darfst du 1 gehosteten Agendazähler entfernen, um bis zu 2 Ice, die das angegriffene System schützen, zu laden, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Entlade 2 Ice, die dieses System schützen, wenn dieser Zug endet.

Wo Ideen zweimal einschlagen!

2024 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

97

LIGHTNING LABORATORIUM

4



2

AGENDA: Forschung

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

Immer wenn ein Run beginnt, darfst du 1 gehosteten Agendazähler entfernen, um bis zu 2 Ice, die das angegriffene System schützen, zu laden, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Entlade 2 Ice, die dieses System schützen, wenn dieser Zug endet.

Wo Ideen zweimal einschlagen!

2024 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

97

LIGHTNING LABORATORIUM

4



2

AGENDA: Forschung

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

Immer wenn ein Run beginnt, darfst du 1 gehosteten Agendazähler entfernen, um bis zu 2 Ice, die das angegriffene System schützen, zu laden, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Entlade 2 Ice, die dieses System schützen, wenn dieser Zug endet.

Wo Ideen zweimal einschlagen!

2024 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

97

1

WARMER EMPFANG



AKTIVPOSTEN: Politisch - Protzig

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 Karte aus dem HQ installieren. Du kannst in diesem Zug keine Punkte für diese Karte erzielen. Falls dieses System nicht von Ice geschützt wird, darfst du diesen Aktivposten entladen um eine andere installierte Karte zu entladen.

"Ich habe Sie letzte Woche vermisst! Kommen Sie, wir haben viel zu besprechen. Wie war das Klavierkonzert der kleinen Sarita?"

2

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

98

1

WARMER EMPFANG



AKTIVPOSTEN: Politisch - Protzig

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 Karte aus dem HQ installieren. Du kannst in diesem Zug keine Punkte für diese Karte erzielen. Falls dieses System nicht von Ice geschützt wird, darfst du diesen Aktivposten entladen um eine andere installierte Karte zu entladen.

"Ich habe Sie letzte Woche vermisst! Kommen Sie, wir haben viel zu besprechen. Wie war das Klavierkonzert der kleinen Sarita?"

2

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

98

1

WARMER EMPFANG



AKTIVPOSTEN: Politisch - Protzig

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 Karte aus dem HQ installieren. Du kannst in diesem Zug keine Punkte für diese Karte erzielen. Falls dieses System nicht von Ice geschützt wird, darfst du diesen Aktivposten entladen um eine andere installierte Karte zu entladen.

"Ich habe Sie letzte Woche vermisst! Kommen Sie, wir haben viel zu besprechen. Wie war das Klavierkonzert der kleinen Sarita?"

2

2024 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

98



1

FUNKTIONIERENDER PROTOTYP

AKTIVPOSTEN: Feindlich

Immer wenn du eine Karte lädst (diesen Aktivposten eingeschlossen), lege 1 Wirkungszähler auf diesen Aktivposten.

☉, gehosteter Wirkungszähler: Erhalte 3☉.

☉, 5 gehostete Wirkungszähler: Erhalte 6☉. Lege 1 installierte Ressource oben auf den Stapel.

“Neigen Sie einfach Ihren Kopf ein wenig nach rechts; der Anzug wird sich bald mit Ihrem Kortikalprofil synchronisieren.”



2024 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera 99



1

FUNKTIONIERENDER PROTOTYP

AKTIVPOSTEN: Feindlich

Immer wenn du eine Karte lädst (diesen Aktivposten eingeschlossen), lege 1 Wirkungszähler auf diesen Aktivposten.

☉, gehosteter Wirkungszähler: Erhalte 3☉.

☉, 5 gehostete Wirkungszähler: Erhalte 6☉. Lege 1 installierte Ressource oben auf den Stapel.

“Neigen Sie einfach Ihren Kopf ein wenig nach rechts; der Anzug wird sich bald mit Ihrem Kortikalprofil synchronisieren.”



2024 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera 99



1

FUNKTIONIERENDER PROTOTYP

AKTIVPOSTEN: Feindlich

Immer wenn du eine Karte lädst (diesen Aktivposten eingeschlossen), lege 1 Wirkungszähler auf diesen Aktivposten.

☉, gehosteter Wirkungszähler: Erhalte 3☉.

☉, 5 gehostete Wirkungszähler: Erhalte 6☉. Lege 1 installierte Ressource oben auf den Stapel.

“Neigen Sie einfach Ihren Kopf ein wenig nach rechts; der Anzug wird sich bald mit Ihrem Kortikalprofil synchronisieren.”



2024 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera 99

ICE: Mythisch - Zerstörer

3 ♦ LYKISCHE MULTI-MUNITION

Wenn du dieses Ice lädst, wähle 1 oder mehrere Unterarten aus **Barriere**, **Code-Zugang** und **Wächter**. Dieses Ice erhält die gewählten Unterarten, solange es geladen bleibt.

Wenn ein Zug endet, entlade dieses Ice.

- ↳ Falls dieses Ice ein **Code-Zugang** ist, verliert die Runnerin ☉ und 1☉.
- ↳ Falls dieses Ice ein **Wächter** ist, zerstöre 1 installiertes Programm.
- ↳ Falls dieses Ice eine **Barriere** ist, erhalte 1☉ und beende den Run.

1

2024 Null Signal Games Illus. Bruno Balika

ICE: Mythisch - Zerstörer

3 ♦ LYKISCHE MULTI-MUNITION

Wenn du dieses Ice lädst, wähle 1 oder mehrere Unterarten aus **Barriere**, **Code-Zugang** und **Wächter**. Dieses Ice erhält die gewählten Unterarten, solange es geladen bleibt.

Wenn ein Zug endet, entlade dieses Ice.

- ↳ Falls dieses Ice ein **Code-Zugang** ist, verliert die Runnerin ☉ und 1☉.
- ↳ Falls dieses Ice ein **Wächter** ist, zerstöre 1 installiertes Programm.
- ↳ Falls dieses Ice eine **Barriere** ist, erhalte 1☉ und beende den Run.

1

2024 Null Signal Games Illus. Bruno Balika

ICE: Mythisch - Zerstörer

3 ♦ LYKISCHE MULTI-MUNITION

Wenn du dieses Ice lädst, wähle 1 oder mehrere Unterarten aus **Barriere**, **Code-Zugang** und **Wächter**. Dieses Ice erhält die gewählten Unterarten, solange es geladen bleibt.

Wenn ein Zug endet, entlade dieses Ice.

- ↳ Falls dieses Ice ein **Code-Zugang** ist, verliert die Runnerin ☉ und 1☉.
- ↳ Falls dieses Ice ein **Wächter** ist, zerstöre 1 installiertes Programm.
- ↳ Falls dieses Ice eine **Barriere** ist, erhalte 1☉ und beende den Run.

1

2024 Null Signal Games Illus. Bruno Balika

ICE: Wächter - Zerstörer

4 KLINGE AUS SOROCABA

Du kannst während jeder Begegnung nicht mehr als 1 installierte Runner-Karte mit diesem Ice zerstören.

- ↳ Zerstöre 1 installierte Ressource.
- ↳ Zerstöre 1 installierte Hardware.
- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.

Wir bei Thunderbolt fragen: Warum nicht Pflugscharen zu Schwertern machen?

2

2024 Null Signal Games Illus. Ed Matthian

ICE: Wächter - Zerstörer

4 KLINGE AUS SOROCABA

Du kannst während jeder Begegnung nicht mehr als 1 installierte Runner-Karte mit diesem Ice zerstören.

- ↳ Zerstöre 1 installierte Ressource.
- ↳ Zerstöre 1 installierte Hardware.
- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.

Wir bei Thunderbolt fragen: Warum nicht Pflugscharen zu Schwertern machen?

2

2024 Null Signal Games Illus. Ed Matthian

ICE: Wächter - Zerstörer

4 KLINGE AUS SOROCABA

Du kannst während jeder Begegnung nicht mehr als 1 installierte Runner-Karte mit diesem Ice zerstören.

- ↳ Zerstöre 1 installierte Ressource.
- ↳ Zerstöre 1 installierte Hardware.
- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm.

Wir bei Thunderbolt fragen: Warum nicht Pflugscharen zu Schwertern machen?

2

2024 Null Signal Games Illus. Ed Matthian



AKTIVE POLIZEIARBEIT

0



AKTIVE POLIZEIARBEIT

0



AKTIVE POLIZEIARBEIT

0

OPERATION: Final - Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug eine Kon-Karte gestohlen oder zerstört hat.

Nachdem du diese Operation ausgeführt hast, beende deine Aktionsphase.

Du darfst 1 Karte aus dem HQ installieren. Die Runnerin erhält -1 zugeteilten \ominus für ihren nächsten Zug.

Bedrohung 3 → Du darfst 2 \ominus bezahlen. Falls du dies tust, erhält die Runnerin -1 zugeteilten \ominus für ihren nächsten Zug.

2024 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz

102

OPERATION: Final - Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug eine Kon-Karte gestohlen oder zerstört hat.

Nachdem du diese Operation ausgeführt hast, beende deine Aktionsphase.

Du darfst 1 Karte aus dem HQ installieren. Die Runnerin erhält -1 zugeteilten \ominus für ihren nächsten Zug.

Bedrohung 3 → Du darfst 2 \ominus bezahlen. Falls du dies tust, erhält die Runnerin -1 zugeteilten \ominus für ihren nächsten Zug.

2024 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz

102

OPERATION: Final - Graue Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug eine Kon-Karte gestohlen oder zerstört hat.

Nachdem du diese Operation ausgeführt hast, beende deine Aktionsphase.

Du darfst 1 Karte aus dem HQ installieren. Die Runnerin erhält -1 zugeteilten \ominus für ihren nächsten Zug.

Bedrohung 3 → Du darfst 2 \ominus bezahlen. Falls du dies tust, erhält die Runnerin -1 zugeteilten \ominus für ihren nächsten Zug.

2024 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz

102



ÜNTERNEHMENSGASTFREUNDSCHAFT

4



ÜNTERNEHMENSGASTFREUNDSCHAFT

4



ÜNTERNEHMENSGASTFREUNDSCHAFT

4

OPERATION: Verdoppeln - Transaktion

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle \ominus .

Erhalte 6 \ominus und ziehe 2 Karten. Wähle 1 Karte aus dem Archiv und füge sie HQ hinzu.

Wenn man lange genug in der Box von Thunderbolt wartet, kommt irgendwann jeder vorbei, der etwas auf sich hält.

1

2024 Null Signal Games Illus. Oliver Merik

103

OPERATION: Verdoppeln - Transaktion

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle \ominus .

Erhalte 6 \ominus und ziehe 2 Karten. Wähle 1 Karte aus dem Archiv und füge sie HQ hinzu.

Wenn man lange genug in der Box von Thunderbolt wartet, kommt irgendwann jeder vorbei, der etwas auf sich hält.

1

2024 Null Signal Games Illus. Oliver Merik

103

OPERATION: Verdoppeln - Transaktion

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle \ominus .

Erhalte 6 \ominus und ziehe 2 Karten. Wähle 1 Karte aus dem Archiv und füge sie HQ hinzu.

Wenn man lange genug in der Box von Thunderbolt wartet, kommt irgendwann jeder vorbei, der etwas auf sich hält.

1

2024 Null Signal Games Illus. Oliver Merik

103



BRASÍLIA REGIERUNGSNETZ

0



BRASÍLIA REGIERUNGSNETZ

0



BRASÍLIA REGIERUNGSNETZ

0

UPGRADE: Region

Immer wenn du ein Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du ein anderes installiertes Ice entladen. Falls du dies tust, erhält das geladene Ice +3 Stärke für den Rest des Runs. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Maximal 1 **Region** pro System.

Natürlich bot Thunderbolt bot Lösungen für das Absichern von Städten an.

3

2024 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

104

UPGRADE: Region

Immer wenn du ein Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du ein anderes installiertes Ice entladen. Falls du dies tust, erhält das geladene Ice +3 Stärke für den Rest des Runs. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Maximal 1 **Region** pro System.

Natürlich bot Thunderbolt bot Lösungen für das Absichern von Städten an.

3

2024 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

104

UPGRADE: Region

Immer wenn du ein Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du ein anderes installiertes Ice entladen. Falls du dies tust, erhält das geladene Ice +3 Stärke für den Rest des Runs. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Maximal 1 **Region** pro System.

Natürlich bot Thunderbolt bot Lösungen für das Absichern von Städten an.

3

2024 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

104

SCHAU, WIE SIE RENNEN

4



SCHAU, WIE SIE RENNEN

4



SCHAU, WIE SIE RENNEN

4



AGENDA: Psi - Sicherheit

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, verpasse der Runnerin 1 Markierung. Spiele einen Psi-Streit. (Beide Spielerinnen bieten geheim 0-20. Dann decken beide Spielerinnen das Gebot auf und bezahlen es.) Falls sich die Gebote unterscheiden, verursache 1 Substanzschaden. Falls die Gebote identisch sind, verursache 1 Netzschaden.

“Hab Geduld. Wenn die Beute in Panik gerät, führt sie dich direkt zu ihren Freunden.” —Adrian Seis

AGENDA: Psi - Sicherheit

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, verpasse der Runnerin 1 Markierung. Spiele einen Psi-Streit. (Beide Spielerinnen bieten geheim 0-20. Dann decken beide Spielerinnen das Gebot auf und bezahlen es.) Falls sich die Gebote unterscheiden, verursache 1 Substanzschaden. Falls die Gebote identisch sind, verursache 1 Netzschaden.

“Hab Geduld. Wenn die Beute in Panik gerät, führt sie dich direkt zu ihren Freunden.” —Adrian Seis

AGENDA: Psi - Sicherheit

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, verpasse der Runnerin 1 Markierung. Spiele einen Psi-Streit. (Beide Spielerinnen bieten geheim 0-20. Dann decken beide Spielerinnen das Gebot auf und bezahlen es.) Falls sich die Gebote unterscheiden, verursache 1 Substanzschaden. Falls die Gebote identisch sind, verursache 1 Netzschaden.

“Hab Geduld. Wenn die Beute in Panik gerät, führt sie dich direkt zu ihren Freunden.” —Adrian Seis

2024 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti 105

2024 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti 105

2024 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti 105

SISYPHUS PROTOKOLL

5



SISYPHUS PROTOKOLL

5



SISYPHUS PROTOKOLL

5



AGENDA: Sicherheit

Wenn die Runnerin in einem Zug zum ersten Mal an einem geladenen Code-Zugang oder Wächter vorbeikommt, darfst du 10 bezahlen oder 1 Karte aus dem HQ zerstören. Falls du tust, trifft die Runnerin erneut auf dieses Ice.

“Jeder Verstand kann durch Wiederholungen abgestumpft werden, sogar der unserer Beute. Schlag zu, wenn sie selbstgefällig werden, aber bevor dir langweilig wird.”

—Charlottes fünfte Lektion

AGENDA: Sicherheit

Wenn die Runnerin in einem Zug zum ersten Mal an einem geladenen Code-Zugang oder Wächter vorbeikommt, darfst du 10 bezahlen oder 1 Karte aus dem HQ zerstören. Falls du tust, trifft die Runnerin erneut auf dieses Ice.

“Jeder Verstand kann durch Wiederholungen abgestumpft werden, sogar der unserer Beute. Schlag zu, wenn sie selbstgefällig werden, aber bevor dir langweilig wird.”

—Charlottes fünfte Lektion

AGENDA: Sicherheit

Wenn die Runnerin in einem Zug zum ersten Mal an einem geladenen Code-Zugang oder Wächter vorbeikommt, darfst du 10 bezahlen oder 1 Karte aus dem HQ zerstören. Falls du tust, trifft die Runnerin erneut auf dieses Ice.

“Jeder Verstand kann durch Wiederholungen abgestumpft werden, sogar der unserer Beute. Schlag zu, wenn sie selbstgefällig werden, aber bevor dir langweilig wird.”

—Charlottes fünfte Lektion

2024 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós 106

2024 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós 106

2024 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós 106

◆ CHARLOTTE CAÇADOR



◆ CHARLOTTE CAÇADOR



◆ CHARLOTTE CAÇADOR



AKTIVPOSTEN: Klon

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 gehosteten Entwicklungsmarker entfernen, um 40 zu erhalten und 1 Karte zu ziehen.

♠, gehosteter Entwicklungsmarker: Erhalte 30.

“Sie boten mir einen Schreibtischjob an, aber verdammt nochmal, ich liebe es, im Außendienst zu arbeiten.”

AKTIVPOSTEN: Klon

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 gehosteten Entwicklungsmarker entfernen, um 40 zu erhalten und 1 Karte zu ziehen.

♠, gehosteter Entwicklungsmarker: Erhalte 30.

“Sie boten mir einen Schreibtischjob an, aber verdammt nochmal, ich liebe es, im Außendienst zu arbeiten.”

AKTIVPOSTEN: Klon

Du kannst diesen Aktivposten entwickeln.

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 gehosteten Entwicklungsmarker entfernen, um 40 zu erhalten und 1 Karte zu ziehen.

♠, gehosteter Entwicklungsmarker: Erhalte 30.

“Sie boten mir einen Schreibtischjob an, aber verdammt nochmal, ich liebe es, im Außendienst zu arbeiten.”

2024 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz 107

2024 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz 107

2024 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz 107



1

KOHORTE IN AUSBILDUNG

AKTIVPOSTEN: Klon

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 der folgenden Effekte ausführen:

- Zerstöre 1 Karte aus dem HQ. Falls du dies tust, erhalte 20 und ziehe 1 Karte.
- Drehe 1 verdeckte Karte im Archiv auf ihre offene Seite. Falls du dies tust, lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

Die besten Familien wachsen, lernen und jagen gemeinsam.



1

KOHORTE IN AUSBILDUNG

AKTIVPOSTEN: Klon

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 der folgenden Effekte ausführen:

- Zerstöre 1 Karte aus dem HQ. Falls du dies tust, erhalte 20 und ziehe 1 Karte.
- Drehe 1 verdeckte Karte im Archiv auf ihre offene Seite. Falls du dies tust, lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

Die besten Familien wachsen, lernen und jagen gemeinsam.



1

KOHORTE IN AUSBILDUNG

AKTIVPOSTEN: Klon

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 der folgenden Effekte ausführen:

- Zerstöre 1 Karte aus dem HQ. Falls du dies tust, erhalte 20 und ziehe 1 Karte.
- Drehe 1 verdeckte Karte im Archiv auf ihre offene Seite. Falls du dies tust, lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

Die besten Familien wachsen, lernen und jagen gemeinsam.



6 **Boto**

ICE: Barriere - AP

Bedrohung 4 → Dieses Ice erhält +2 Stärke. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 4 oder mehr Agendapunkte hat.)

- ↳ Verursache 2 Netzschaden.
- ↳ Du darfst 1 Karte aus dem HQ zerstören um den Run zu beenden.
- ↳ Du darfst 1 Karte aus dem HQ zerstören um den Run zu beenden.

Sie leben auf ewig in den Flüssen des Netzes.

6 **Boto**

ICE: Barriere - AP

Bedrohung 4 → Dieses Ice erhält +2 Stärke. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 4 oder mehr Agendapunkte hat.)

- ↳ Verursache 2 Netzschaden.
- ↳ Du darfst 1 Karte aus dem HQ zerstören um den Run zu beenden.
- ↳ Du darfst 1 Karte aus dem HQ zerstören um den Run zu beenden.

Sie leben auf ewig in den Flüssen des Netzes.

6 **Boto**

ICE: Barriere - AP

Bedrohung 4 → Dieses Ice erhält +2 Stärke. (Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 4 oder mehr Agendapunkte hat.)

- ↳ Verursache 2 Netzschaden.
- ↳ Du darfst 1 Karte aus dem HQ zerstören um den Run zu beenden.
- ↳ Du darfst 1 Karte aus dem HQ zerstören um den Run zu beenden.

Sie leben auf ewig in den Flüssen des Netzes.



10 **WOLKENFRESSER**

ICE: Wächter - AP - Zerstörer - Beobachter

Immer wenn eine Begegnung mit diesem Ice endet, und falls es in diesem Zug geladen wurde, zerstöre 1 installierte Runner-Karte, falls die Runnerin nicht 2 Markierungen verpasst bekommt oder 3 Netzschaden erleidet.

- ↳ Zerstöre 1 installierte Runner-Karte.
- ↳ Verpasse der Runnerin 2 Markierungen.
- ↳ Verursache 3 Netzschaden.

Pass auf, dass es deine Spur nicht aufnimmt.

10 **WOLKENFRESSER**

ICE: Wächter - AP - Zerstörer - Beobachter

Immer wenn eine Begegnung mit diesem Ice endet, und falls es in diesem Zug geladen wurde, zerstöre 1 installierte Runner-Karte, falls die Runnerin nicht 2 Markierungen verpasst bekommt oder 3 Netzschaden erleidet.

- ↳ Zerstöre 1 installierte Runner-Karte.
- ↳ Verpasse der Runnerin 2 Markierungen.
- ↳ Verursache 3 Netzschaden.

Pass auf, dass es deine Spur nicht aufnimmt.

10 **WOLKENFRESSER**

ICE: Wächter - AP - Zerstörer - Beobachter

Immer wenn eine Begegnung mit diesem Ice endet, und falls es in diesem Zug geladen wurde, zerstöre 1 installierte Runner-Karte, falls die Runnerin nicht 2 Markierungen verpasst bekommt oder 3 Netzschaden erleidet.

- ↳ Zerstöre 1 installierte Runner-Karte.
- ↳ Verpasse der Runnerin 2 Markierungen.
- ↳ Verursache 3 Netzschaden.

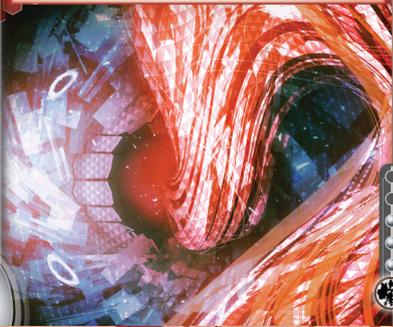
Pass auf, dass es deine Spur nicht aufnimmt.

3 ♦ ZUFLUSS

ICE: Code-Zugang

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Run beginnt, darfst du dieses Ice an die äußerste Position bewegen, die das angegriffene System schützt. *(Die Runnerin nähert sich nun diesem Ice.)*

- ↳ Du darfst 1 Karte ziehen. Du darfst 1 Ice aus dem HQ ein anderes System schützend installieren, ohne die Kosten zu bezahlen.
- ↳ Jedes Ice erhält +2 Stärke für den Rest des Runs.



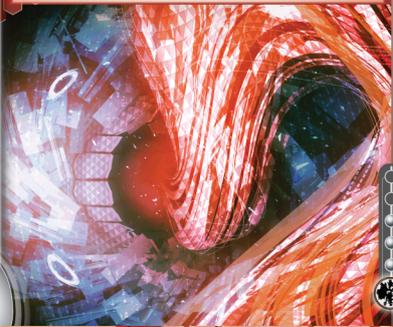
2024 Null Signal Games Illus. Scott Umriga

3 ♦ ZUFLUSS

ICE: Code-Zugang

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Run beginnt, darfst du dieses Ice an die äußerste Position bewegen, die das angegriffene System schützt. *(Die Runnerin nähert sich nun diesem Ice.)*

- ↳ Du darfst 1 Karte ziehen. Du darfst 1 Ice aus dem HQ ein anderes System schützend installieren, ohne die Kosten zu bezahlen.
- ↳ Jedes Ice erhält +2 Stärke für den Rest des Runs.



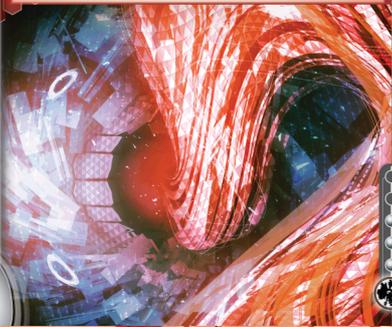
2024 Null Signal Games Illus. Scott Umriga

3 ♦ ZUFLUSS

ICE: Code-Zugang

Immer wenn zum ersten Mal in einem Zug ein Run beginnt, darfst du dieses Ice an die äußerste Position bewegen, die das angegriffene System schützt. *(Die Runnerin nähert sich nun diesem Ice.)*

- ↳ Du darfst 1 Karte ziehen. Du darfst 1 Ice aus dem HQ ein anderes System schützend installieren, ohne die Kosten zu bezahlen.
- ↳ Jedes Ice erhält +2 Stärke für den Rest des Runs.



2024 Null Signal Games Illus. Scott Umriga

0 BRING SIE NACH HAUSE



OPERATION: Final - Schwarze Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug eine Kon-Karte gestohlen oder zerstört hat.

Nachdem du diese Operation ausgeführt hast, beende deine Aktionsphase.

Decke 2 zufällige Karten aus dem Griff auf und lege sie oben auf den Stapel.

Bedrohung 3 → Du darfst 20 bezahlen um 1 zufällige Karte aus dem Griff aufzudecken. Die Runnerin mischt diese Karte in den Stapel.

2024 Null Signal Games Illus. Olie Boldador

0 BRING SIE NACH HAUSE



OPERATION: Final - Schwarze Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug eine Kon-Karte gestohlen oder zerstört hat.

Nachdem du diese Operation ausgeführt hast, beende deine Aktionsphase.

Decke 2 zufällige Karten aus dem Griff auf und lege sie oben auf den Stapel.

Bedrohung 3 → Du darfst 20 bezahlen um 1 zufällige Karte aus dem Griff aufzudecken. Die Runnerin mischt diese Karte in den Stapel.

2024 Null Signal Games Illus. Olie Boldador

0 BRING SIE NACH HAUSE



OPERATION: Final - Schwarze Ops

Kann nur gespielt werden, falls die Runnerin in ihrem letzten Zug eine Kon-Karte gestohlen oder zerstört hat.

Nachdem du diese Operation ausgeführt hast, beende deine Aktionsphase.

Decke 2 zufällige Karten aus dem Griff auf und lege sie oben auf den Stapel.

Bedrohung 3 → Du darfst 20 bezahlen um 1 zufällige Karte aus dem Griff aufzudecken. Die Runnerin mischt diese Karte in den Stapel.

2024 Null Signal Games Illus. Olie Boldador

4 KÖNIGSMACHER



AGENDA: Forschung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, ziehe bis zu 3 Karten. Du darfst 1 Agenda, die 1 oder weniger Agendapunkte wert ist, aus dem HQ deiner Punktezone hinzufügen.

“Wir nähern uns ganz stark dem Endspiel, meine Freunde. Wenn wir nur noch drei weitere bekehren können, ist die Automata-Initiative so gut wie durch den Senat.” —Der Unsichtbare

2024 Null Signal Games Illus. Olie Boldador

4 KÖNIGSMACHER



AGENDA: Forschung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, ziehe bis zu 3 Karten. Du darfst 1 Agenda, die 1 oder weniger Agendapunkte wert ist, aus dem HQ deiner Punktezone hinzufügen.

“Wir nähern uns ganz stark dem Endspiel, meine Freunde. Wenn wir nur noch drei weitere bekehren können, ist die Automata-Initiative so gut wie durch den Senat.” —Der Unsichtbare

2024 Null Signal Games Illus. Olie Boldador

4 KÖNIGSMACHER



AGENDA: Forschung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, ziehe bis zu 3 Karten. Du darfst 1 Agenda, die 1 oder weniger Agendapunkte wert ist, aus dem HQ deiner Punktezone hinzufügen.

“Wir nähern uns ganz stark dem Endspiel, meine Freunde. Wenn wir nur noch drei weitere bekehren können, ist die Automata-Initiative so gut wie durch den Senat.” —Der Unsichtbare

2024 Null Signal Games Illus. Olie Boldador

DIE GLUT SCHÜREN

4



AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, erhalte 3🔥 und lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

Wenn du diese Agenda von irgendwo außerhalb HQ installierst, darfst du sie aufdecken. Falls du dies tust, erhalte 2🔥 und lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

“Als nächstes folgt: Staatsbegräbnis für Präsidentin Tavares.”

2024 Null Signal Games Illus. Die Boldador 114

DIE GLUT SCHÜREN

4



AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, erhalte 3🔥 und lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

Wenn du diese Agenda von irgendwo außerhalb HQ installierst, darfst du sie aufdecken. Falls du dies tust, erhalte 2🔥 und lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

“Als nächstes folgt: Staatsbegräbnis für Präsidentin Tavares.”

2024 Null Signal Games Illus. Die Boldador 114

DIE GLUT SCHÜREN

4



AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, erhalte 3🔥 und lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

Wenn du diese Agenda von irgendwo außerhalb HQ installierst, darfst du sie aufdecken. Falls du dies tust, erhalte 2🔥 und lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte.

“Als nächstes folgt: Staatsbegräbnis für Präsidentin Tavares.”

2024 Null Signal Games Illus. Die Boldador 114

♦ JANAÍNA “JK” DUMONT KINDELÁN



AKTIVPOSTEN: Akademisch - Klon

Wenn dein Zug beginnt, lege 3🔥 auf diesen Aktivposten.

🔥 **füge diesen Aktivposten HQ hinzu:** Nimm alle Credits von diesem Aktivposten. Du darfst 1 Karte aus dem HQ installieren.

Sie liebte es, Teil des wilden Trubels der Politik zu sein und Spenden zu sammeln — und das alles von ihrem ruhigem Zuhause aus.

2024 Null Signal Games Illus. Dimik 115

♦ JANAÍNA “JK” DUMONT KINDELÁN



AKTIVPOSTEN: Akademisch - Klon

Wenn dein Zug beginnt, lege 3🔥 auf diesen Aktivposten.

🔥 **füge diesen Aktivposten HQ hinzu:** Nimm alle Credits von diesem Aktivposten. Du darfst 1 Karte aus dem HQ installieren.

Sie liebte es, Teil des wilden Trubels der Politik zu sein und Spenden zu sammeln — und das alles von ihrem ruhigem Zuhause aus.

2024 Null Signal Games Illus. Dimik 115

♦ JANAÍNA “JK” DUMONT KINDELÁN



AKTIVPOSTEN: Akademisch - Klon

Wenn dein Zug beginnt, lege 3🔥 auf diesen Aktivposten.

🔥 **füge diesen Aktivposten HQ hinzu:** Nimm alle Credits von diesem Aktivposten. Du darfst 1 Karte aus dem HQ installieren.

Sie liebte es, Teil des wilden Trubels der Politik zu sein und Spenden zu sammeln — und das alles von ihrem ruhigem Zuhause aus.

2024 Null Signal Games Illus. Dimik 115

4 KONDENSATOR

ICE: Barriere

Während die Runnerin markiert ist, hat dieses Ice +2 Stärke.

↳ Erhalte 1🔥 für jede Markierung, die die Runnerin hat.

↳ Beende den Run.

Sebastião biss die Zähne zusammen, als immer mehr Anzeigen rot aufleuchteten.



2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian 116

4 KONDENSATOR

ICE: Barriere

Während die Runnerin markiert ist, hat dieses Ice +2 Stärke.

↳ Erhalte 1🔥 für jede Markierung, die die Runnerin hat.

↳ Beende den Run.

Sebastião biss die Zähne zusammen, als immer mehr Anzeigen rot aufleuchteten.



2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian 116

4 KONDENSATOR

ICE: Barriere

Während die Runnerin markiert ist, hat dieses Ice +2 Stärke.

↳ Erhalte 1🔥 für jede Markierung, die die Runnerin hat.

↳ Beende den Run.

Sebastião biss die Zähne zusammen, als immer mehr Anzeigen rot aufleuchteten.



2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian 116

5 PIRANHAS

Als zusätzliche Kosten für das Laden dieses Ice, erhalte 1 negative Publicity oder entferne 1 Markierung.

- ↳ Du darfst 1 Karte ziehen.
- ↳ Verursache 1 Netzschaden.
- ↳ Beende den Run, falls sich mehr Karten in HQ befinden als im Griff.

Essen, wachsen, verleugnen. Eine wahrhaft gräßliche Generation.

ICE: Code-Zugang - illegal - AP

2024 Null Signal Games Illus. Julio Rocha



6

5 PIRANHAS

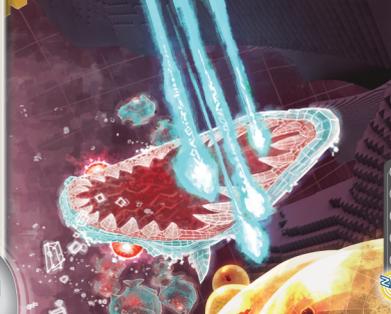
Als zusätzliche Kosten für das Laden dieses Ice, erhalte 1 negative Publicity oder entferne 1 Markierung.

- ↳ Du darfst 1 Karte ziehen.
- ↳ Verursache 1 Netzschaden.
- ↳ Beende den Run, falls sich mehr Karten in HQ befinden als im Griff.

Essen, wachsen, verleugnen. Eine wahrhaft gräßliche Generation.

ICE: Code-Zugang - illegal - AP

2024 Null Signal Games Illus. Julio Rocha



6

5 PIRANHAS

Als zusätzliche Kosten für das Laden dieses Ice, erhalte 1 negative Publicity oder entferne 1 Markierung.

- ↳ Du darfst 1 Karte ziehen.
- ↳ Verursache 1 Netzschaden.
- ↳ Beende den Run, falls sich mehr Karten in HQ befinden als im Griff.

Essen, wachsen, verleugnen. Eine wahrhaft gräßliche Generation.

ICE: Code-Zugang - illegal - AP

2024 Null Signal Games Illus. Julio Rocha



6

10 ♦ SERAPHIM

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, verliert sie 3⓪, falls sie nicht entweder 2 Netzschaden erleidet oder 1 Markierung verpasst bekommt.

- ↳ Die Runnerin verliert 3⓪.
- ↳ Verursache 2 Netzschaden.
- ↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.

“Starlight nannte es ein Geschenk. Ich nenne es Vorsehung.”
—Der Unsichtbare

ICE: Wächter - AP - Beobachter - Deep Net

2024 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle



5

10 ♦ SERAPHIM

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, verliert sie 3⓪, falls sie nicht entweder 2 Netzschaden erleidet oder 1 Markierung verpasst bekommt.

- ↳ Die Runnerin verliert 3⓪.
- ↳ Verursache 2 Netzschaden.
- ↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.

“Starlight nannte es ein Geschenk. Ich nenne es Vorsehung.”
—Der Unsichtbare

ICE: Wächter - AP - Beobachter - Deep Net

2024 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle



5

10 ♦ SERAPHIM

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, verliert sie 3⓪, falls sie nicht entweder 2 Netzschaden erleidet oder 1 Markierung verpasst bekommt.

- ↳ Die Runnerin verliert 3⓪.
- ↳ Verursache 2 Netzschaden.
- ↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.

“Starlight nannte es ein Geschenk. Ich nenne es Vorsehung.”
—Der Unsichtbare

ICE: Wächter - AP - Beobachter - Deep Net

2024 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle



5

1 PLÖTZLICHE ANWEISUNGEN

OPERATION: Mandat

Ziehe 2 Karten. Du darfst 1 Nicht-Final-Operation aus dem HQ spielen.

Bedrohung 3 → Falls diese Operation das erste **Mandat** ist, das du in dieser Runde ausgespielt hast, darfst du 3⓪ bezahlen, um ⓪ zu erhalten. *(Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 3 oder mehr Agendapunkte hat.)*

Die Mitarbeiter von Epiphany haben gelernt, keine Wochenendpläne zu machen.

2

2024 Null Signal Games Illus. Oliver Morit



1 PLÖTZLICHE ANWEISUNGEN

OPERATION: Mandat

Ziehe 2 Karten. Du darfst 1 Nicht-Final-Operation aus dem HQ spielen.

Bedrohung 3 → Falls diese Operation das erste **Mandat** ist, das du in dieser Runde ausgespielt hast, darfst du 3⓪ bezahlen, um ⓪ zu erhalten. *(Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 3 oder mehr Agendapunkte hat.)*

Die Mitarbeiter von Epiphany haben gelernt, keine Wochenendpläne zu machen.

2

2024 Null Signal Games Illus. Oliver Morit



1 PLÖTZLICHE ANWEISUNGEN

OPERATION: Mandat

Ziehe 2 Karten. Du darfst 1 Nicht-Final-Operation aus dem HQ spielen.

Bedrohung 3 → Falls diese Operation das erste **Mandat** ist, das du in dieser Runde ausgespielt hast, darfst du 3⓪ bezahlen, um ⓪ zu erhalten. *(Diese Fähigkeit ist aktiv falls eine Spielerin 3 oder mehr Agendapunkte hat.)*

Die Mitarbeiter von Epiphany haben gelernt, keine Wochenendpläne zu machen.

2

2024 Null Signal Games Illus. Oliver Morit



2 ♦ **DER UNSICHTBARE**



UPGRADE: Akademisch - Führungskraft - Sysop

Wenn dein Zug beginnt, darfst du dieses Upgrade in die Wurzel eines anderen Systems verschieben.

☉, 4☉: Lege 2 Entwicklungsmarker auf eine Karte, die sich in der Wurzel dieses Systems befindet oder dieses schützt. Falls du in dieser Runde noch keine Karten aus HQ installiert hast, lege stattdessen 3 Entwicklungsmarker auf die Karte. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

2024 Null Signal Games Illus. Liga Smilshkalne 120

2 ♦ **DER UNSICHTBARE**



UPGRADE: Akademisch - Führungskraft - Sysop

Wenn dein Zug beginnt, darfst du dieses Upgrade in die Wurzel eines anderen Systems verschieben.

☉, 4☉: Lege 2 Entwicklungsmarker auf eine Karte, die sich in der Wurzel dieses Systems befindet oder dieses schützt. Falls du in dieser Runde noch keine Karten aus HQ installiert hast, lege stattdessen 3 Entwicklungsmarker auf die Karte. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

2024 Null Signal Games Illus. Liga Smilshkalne 120

2 ♦ **DER UNSICHTBARE**



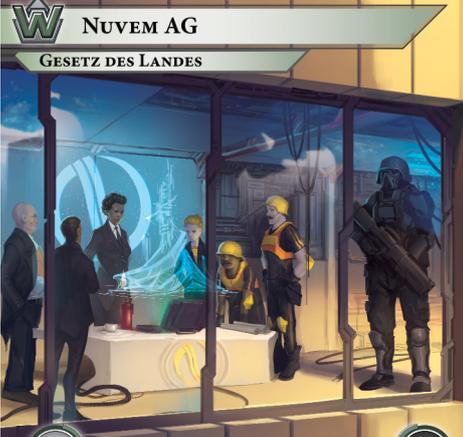
UPGRADE: Akademisch - Führungskraft - Sysop

Wenn dein Zug beginnt, darfst du dieses Upgrade in die Wurzel eines anderen Systems verschieben.

☉, 4☉: Lege 2 Entwicklungsmarker auf eine Karte, die sich in der Wurzel dieses Systems befindet oder dieses schützt. Falls du in dieser Runde noch keine Karten aus HQ installiert hast, lege stattdessen 3 Entwicklungsmarker auf die Karte. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

2024 Null Signal Games Illus. Liga Smilshkalne 120

W **NUVEM AG**
GESETZ DES LANDES



50 IDENTITÄT: Kon **15**

Immer wenn du eine Operation oder eine Aktion auf einer **Entbehrlich**-Karte zu Ende ausgeführt hast, sieh dir die oberste Karte von F&E an. Du darfst diese Karte zerstören. Wenn du in jedem deiner Züge zum ersten Mal eine Karte aus F&E zerstörst, erhältst du 2☉.

Unsere Faust soll die Welt halten.
2024 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen 121

ZWANGSENTEIGNUNG **3**



1

AGENDA: Erweiterung - Entbehrlich

☉, 1☉, decke diese Agenda aus dem HQ auf und zerstöre sie; Installiere und lade 1 Karte aus dem HQ, und bezahle dafür insgesamt 5☉ weniger.

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du die Karte für diese Agenda nach 1 Karte durchsuchen. (Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.) Installiere und lade diese Karte, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

Der junge Gael Oliveira erklärte sich bereit, den Hof gegen eine Gebühr weiterzuführen und zu verwalten.

2024 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen 122

ZWANGSENTEIGNUNG **3**



1

AGENDA: Erweiterung - Entbehrlich

☉, 1☉, decke diese Agenda aus dem HQ auf und zerstöre sie; Installiere und lade 1 Karte aus dem HQ, und bezahle dafür insgesamt 5☉ weniger.

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du die Karte für diese Agenda nach 1 Karte durchsuchen. (Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.) Installiere und lade diese Karte, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

Der junge Gael Oliveira erklärte sich bereit, den Hof gegen eine Gebühr weiterzuführen und zu verwalten.

2024 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen 122

ZWANGSENTEIGNUNG **3**



1

AGENDA: Erweiterung - Entbehrlich

☉, 1☉, decke diese Agenda aus dem HQ auf und zerstöre sie; Installiere und lade 1 Karte aus dem HQ, und bezahle dafür insgesamt 5☉ weniger.

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du die Karte für diese Agenda nach 1 Karte durchsuchen. (Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.) Installiere und lade diese Karte, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

Der junge Gael Oliveira erklärte sich bereit, den Hof gegen eine Gebühr weiterzuführen und zu verwalten.

2024 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen 122

DER BASALTURM

5



AGENDA

Wenn die Runnerin diese Agenda stiehlt, darfst du 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzufügen. Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 2 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler, zerstöre die oberste Karte von F&E: Füge 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzu. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Hoch oben schmiedet Braganza Pläne, basaltene Träume und fallende Späne.

2024 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

123

DER BASALTURM

5



AGENDA

Wenn die Runnerin diese Agenda stiehlt, darfst du 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzufügen. Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 2 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler, zerstöre die oberste Karte von F&E: Füge 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzu. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Hoch oben schmiedet Braganza Pläne, basaltene Träume und fallende Späne.

2024 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

123

DER BASALTURM

5



AGENDA

Wenn die Runnerin diese Agenda stiehlt, darfst du 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzufügen. Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 2 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler, zerstöre die oberste Karte von F&E: Füge 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzu. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Zug.

Hoch oben schmiedet Braganza Pläne, basaltene Träume und fallende Späne.

2024 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

123

HERZ UND VERSTAND

1



AKTIVPOSTEN: Politisch

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 Entwicklungsmarker von einer installierten Karte auf eine installierte Karte verschieben, die du entwickeln kannst. Falls dieses System nicht von Ice geschützt wird, darfst du außerdem 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen, die du entwickeln kannst.

“General, für einen erfolgreichen Staatsstreich brauchen Sie das Volk auf Ihrer Seite.”

—CEO Braganza

2

2024 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

124

HERZ UND VERSTAND

1



AKTIVPOSTEN: Politisch

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 Entwicklungsmarker von einer installierten Karte auf eine installierte Karte verschieben, die du entwickeln kannst. Falls dieses System nicht von Ice geschützt wird, darfst du außerdem 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen, die du entwickeln kannst.

“General, für einen erfolgreichen Staatsstreich brauchen Sie das Volk auf Ihrer Seite.”

—CEO Braganza

2

2024 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

124

HERZ UND VERSTAND

1



AKTIVPOSTEN: Politisch

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 Entwicklungsmarker von einer installierten Karte auf eine installierte Karte verschieben, die du entwickeln kannst. Falls dieses System nicht von Ice geschützt wird, darfst du außerdem 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte legen, die du entwickeln kannst.

“General, für einen erfolgreichen Staatsstreich brauchen Sie das Volk auf Ihrer Seite.”

—CEO Braganza

2

2024 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

124

ABSTIEG

2

ICE: Code-Zugang - Entbehrllich
🎯, 1🎯, decke dieses Ice aus dem HQ auf und zerstöre es: Ziehe 1 Karte. Decke bis zu 2 Agendas im HQ und/oder Archiv auf und mische sie in F&E.
Wenn dein Zug beginnt, darfst du dieses Ice zum HQ hinzufügen.
↳ Beende den Run.
Ein kleiner Zirkelschluss hat noch niemandem geschadet.

125

2024 Null Signal Games Illus. Krembler

ABSTIEG

2

ICE: Code-Zugang - Entbehrllich
🎯, 1🎯, decke dieses Ice aus dem HQ auf und zerstöre es: Ziehe 1 Karte. Decke bis zu 2 Agendas im HQ und/oder Archiv auf und mische sie in F&E.
Wenn dein Zug beginnt, darfst du dieses Ice zum HQ hinzufügen.
↳ Beende den Run.
Ein kleiner Zirkelschluss hat noch niemandem geschadet.

125

2024 Null Signal Games Illus. Krembler

ABSTIEG

2

ICE: Code-Zugang - Entbehrllich
🎯, 1🎯, decke dieses Ice aus dem HQ auf und zerstöre es: Ziehe 1 Karte. Decke bis zu 2 Agendas im HQ und/oder Archiv auf und mische sie in F&E.
Wenn dein Zug beginnt, darfst du dieses Ice zum HQ hinzufügen.
↳ Beende den Run.
Ein kleiner Zirkelschluss hat noch niemandem geschadet.

125

2024 Null Signal Games Illus. Krembler



6 **HAMMER**

ICE: Wächter - Beobachter

Während jeder Begegnung mit diesem Ice kann die Runnerin nicht mehr als 1 seiner aufgedruckten Subroutinen ausschalten, es sei denn, sie verwendet einen **Killer**.

- ↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.
- ↳ Zerstöre 1 installierte Ressource oder Hardware.
- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm, das kein **Decoder**, **Fracter**, oder **Killer** ist.

Der letzte Schlag ist erfolgt.



4

2024 Null Signal Games Illus. Scott Umriga

6 **HAMMER**

ICE: Wächter - Beobachter

Während jeder Begegnung mit diesem Ice kann die Runnerin nicht mehr als 1 seiner aufgedruckten Subroutinen ausschalten, es sei denn, sie verwendet einen **Killer**.

- ↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.
- ↳ Zerstöre 1 installierte Ressource oder Hardware.
- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm, das kein **Decoder**, **Fracter**, oder **Killer** ist.

Der letzte Schlag ist erfolgt.



4

2024 Null Signal Games Illus. Scott Umriga

6 **HAMMER**

ICE: Wächter - Beobachter

Während jeder Begegnung mit diesem Ice kann die Runnerin nicht mehr als 1 seiner aufgedruckten Subroutinen ausschalten, es sei denn, sie verwendet einen **Killer**.

- ↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung.
- ↳ Zerstöre 1 installierte Ressource oder Hardware.
- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm, das kein **Decoder**, **Fracter**, oder **Killer** ist.

Der letzte Schlag ist erfolgt.



4

2024 Null Signal Games Illus. Scott Umriga

6 **BLOCKADE**

ICE: Barriere

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

Wenn du dieses Ice lädst, lege 1 Entwicklungsmarker plus 1 Entwicklungsmarker für jede aufgedeckte Kartenart im Archiv darauf.

- ↳ Erhalte 2♠. Beende den Run.
- ↳ Beende den Run.
- ↳ Beende den Run.



0

2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian

6 **BLOCKADE**

ICE: Barriere

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

Wenn du dieses Ice lädst, lege 1 Entwicklungsmarker plus 1 Entwicklungsmarker für jede aufgedeckte Kartenart im Archiv darauf.

- ↳ Erhalte 2♠. Beende den Run.
- ↳ Beende den Run.
- ↳ Beende den Run.



0

2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian

6 **BLOCKADE**

ICE: Barriere

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

Wenn du dieses Ice lädst, lege 1 Entwicklungsmarker plus 1 Entwicklungsmarker für jede aufgedeckte Kartenart im Archiv darauf.

- ↳ Erhalte 2♠. Beende den Run.
- ↳ Beende den Run.
- ↳ Beende den Run.



0

2024 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian

0 **ALLES WIE IMMER**

OPERATION: Graue Ops

Führe 1 der folgenden Effekte aus:

- Lege je 1 Entwicklungsmarker auf bis zu 2 installierte Karten, die du entwickeln kannst.
- Entferne alle Viruszähler von 1 installierten Karte.

Bedrohung 3 → Du darfst zusätzlich den anderen Effekt ausführen.

Denk einfach nicht darüber nach. Dann schläfst du besser.



128

2024 Null Signal Games Illus. Oliver Moritz

0 **ALLES WIE IMMER**

OPERATION: Graue Ops

Führe 1 der folgenden Effekte aus:

- Lege je 1 Entwicklungsmarker auf bis zu 2 installierte Karten, die du entwickeln kannst.
- Entferne alle Viruszähler von 1 installierten Karte.

Bedrohung 3 → Du darfst zusätzlich den anderen Effekt ausführen.

Denk einfach nicht darüber nach. Dann schläfst du besser.



128

2024 Null Signal Games Illus. Oliver Moritz

0 **ALLES WIE IMMER**

OPERATION: Graue Ops

Führe 1 der folgenden Effekte aus:

- Lege je 1 Entwicklungsmarker auf bis zu 2 installierte Karten, die du entwickeln kannst.
- Entferne alle Viruszähler von 1 installierten Karte.

Bedrohung 3 → Du darfst zusätzlich den anderen Effekt ausführen.

Denk einfach nicht darüber nach. Dann schläfst du besser.



128

2024 Null Signal Games Illus. Oliver Moritz

3 ♦ **ISAAC LIBERDADE**



UPGRADE: Bioroid - Sysop

Jedes entwickelte Ice, das dieses System schützt, hat +2 Stärke.

Immer wenn dieses Upgrade in die Wurzel eines Systems verschoben wird, darfst du 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice legen, das dieses System schützt und keine Entwicklungsmarker hat.

Wenn dein Zug endet, darfst du dieses Upgrade in die Wurzel eines anderen Systems verschieben.

2

2024 Null Signal Games Illus. Olie Boldador 129

3 ♦ **ISAAC LIBERDADE**



UPGRADE: Bioroid - Sysop

Jedes entwickelte Ice, das dieses System schützt, hat +2 Stärke.

Immer wenn dieses Upgrade in die Wurzel eines Systems verschoben wird, darfst du 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice legen, das dieses System schützt und keine Entwicklungsmarker hat.

Wenn dein Zug endet, darfst du dieses Upgrade in die Wurzel eines anderen Systems verschieben.

2

2024 Null Signal Games Illus. Olie Boldador 129

3 ♦ **ISAAC LIBERDADE**



UPGRADE: Bioroid - Sysop

Jedes entwickelte Ice, das dieses System schützt, hat +2 Stärke.

Immer wenn dieses Upgrade in die Wurzel eines Systems verschoben wird, darfst du 1 Entwicklungsmarker auf ein Ice legen, das dieses System schützt und keine Entwicklungsmarker hat.

Wenn dein Zug endet, darfst du dieses Upgrade in die Wurzel eines anderen Systems verschieben.

2

2024 Null Signal Games Illus. Olie Boldador 129

1 ♦ **DIE MACHTHABER**



AKTIVPOSTEN: Protzig

Immer wenn du die Punkte für eine Agenda erzielst, darfst du 1 Karte aus dem HQ oder Archiv installieren, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

“Ich bin jeder Spur nachgegangen und fand heraus, dass die Fäulnis von Epiphany bis in alle Bereiche der Regierung reicht. So sah ich so sah ich meine Bestimmung klar und deutlich: Diese drei mussten sterben. Und ich musste einen Weg finden, es zu tun.” —Merkur

3

2024 Null Signal Games Illus. Zefanya Maega 180

1 ♦ **DIE MACHTHABER**



AKTIVPOSTEN: Protzig

Immer wenn du die Punkte für eine Agenda erzielst, darfst du 1 Karte aus dem HQ oder Archiv installieren, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

“Ich bin jeder Spur nachgegangen und fand heraus, dass die Fäulnis von Epiphany bis in alle Bereiche der Regierung reicht. So sah ich so sah ich meine Bestimmung klar und deutlich: Diese drei mussten sterben. Und ich musste einen Weg finden, es zu tun.” —Merkur

3

2024 Null Signal Games Illus. Zefanya Maega 180

1 ♦ **DIE MACHTHABER**



AKTIVPOSTEN: Protzig

Immer wenn du die Punkte für eine Agenda erzielst, darfst du 1 Karte aus dem HQ oder Archiv installieren, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

“Ich bin jeder Spur nachgegangen und fand heraus, dass die Fäulnis von Epiphany bis in alle Bereiche der Regierung reicht. So sah ich so sah ich meine Bestimmung klar und deutlich: Diese drei mussten sterben. Und ich musste einen Weg finden, es zu tun.” —Merkur

3

2024 Null Signal Games Illus. Zefanya Maega 180