

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 Weltraumauftüpfen 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 beigelegt, 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 irgend etwas 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 *Clunker*, *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* (A 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* (A 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 abgehend wird, unterbricht diese Reihe von Fähigkeiten und handle zuerst die neue Fähigkeit ab.

Unterbrechungen

Eine Fähigkeit, die das Wort „würde“ verwendet oder mit „ \rightarrow “ 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 abgehend, 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 „ \rightarrow “-Kennzeichnung taucht in diesem Set nicht auf.

KONSOLEN KLARSTELLUNGEN

Clunker

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

Man kann Karten, die auf *Clunker* gehostet sind, mit jedem Effekt verwenden, der Karten aus dem Griff installiert oder spielt, einschließlich Basisaktionen sowie Karten wie *Beleuchtung* und *Topan*. Karten auf *Clunker* 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* (A 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 \square und darüber, wann sie Installationskosten bezahlt, gibt.

BEDROHUNG

Die **BEDROHUNGSSSTUFE** 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 abgehend, aber zwischen den Installationen werden keine Fenster für bezahlte Fähigkeitenfenster 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*, *Merica 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 **WIRKUNGZÄHLER** als auch **AGENDAZÄHLER** sind generische Marker ohne besondere Regeln. Wirkungszähler können auf fast jeder Karte erscheinen, während Agendazähler auf Agenden in den Punktzonen der Spielerinnen verwendet werden.

Dividenden

Höhe gibt jeder Kon-Faktion 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 Entwicklungen 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. Ander Karten wie *Plutus* bieten dafür noch weitere Möglichkeiten.

Die zweite Fähigkeit wird tatsächlich ausgelöst, wenn *Portokasse* gespielt wird. Es erstattet die Auspielkosten der Karte zuzüglich 2. Wenn *Portokasse* jedoch von einem anderen Ort als HQ ausgespielt wurde, erhält man zusätzlich einen 0.

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 Auspielkosten von *Portokasse* bezahlen, um sie auf diese Weise zu spielen.

DEN SPIEß 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 Subrotoputri 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 aufordert, 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

Proprionegation

Mit *Proprionegation* 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 bezahlte Fähigkeiten einsetzen, wird jedoch in den meisten Fällen warten wollen, bis die Runnerin an allem Ice vorbei gekommen ist, welches das ursprünglich angegriffene System schützen.

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 auszutöpseln, wenn sie an diesem Ice vorbei gekommen ist. Wenn es kein Ice gibt, das das Archiv schützt, hat die Runnerin die Möglichkeit, sich auszutöpseln, 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.

ZUGABLAUF: RUNNERIN

Aktionsphase

1. Die Runnerin erhält ihre zugeteilten ⚡.
2. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
3. Füllt 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.

WIEDERKEHRENDE THEMEN

Wiederkehrende Credits

Wie auf *Azimat* 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.

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 tören das HQ oder das F&E auf restriktive Weise als Sabotage:

Ryō „Phöriz“ 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.

ZUGABLAUF: KON

Zugphase

1. Der Kon erhält seine zugeteilten ⚡.
2. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
3. Füllt 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.

Abwurphase

1. Der Kon wirft Karten ab, bis er das maximale Handkartenlimit erreicht oder unterschreitet.
2. Fenster für bezahlte Fähigkeiten
3. Handle „am Ende der Abwurphase“-Fähigkeiten ab.
4. Weiter zum Zug der Runnerin.

HINHALTETAKTIKEN

Umgehen

Karten wie *Fransofia Ward* ermöglichen es der Runnerin, ein Ice, auf das sie trifft, ZU UMGEBEN. 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 angegriffenen 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.

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.

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.





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



45 **IDENTITÄT:** Abteilung **15**

Immer wenn du die Punkte für eine Agenda erzielt, 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. Poétri ist unvergänglich.

2025 Null Signal Games Illus. Dimi



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



45 **IDENTITÄT:** Abteilung **15**

Wenn deine Abwurfsphase endet, und falls sich 3 oder weniger Karten in HQ befinden, darfst du 1 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



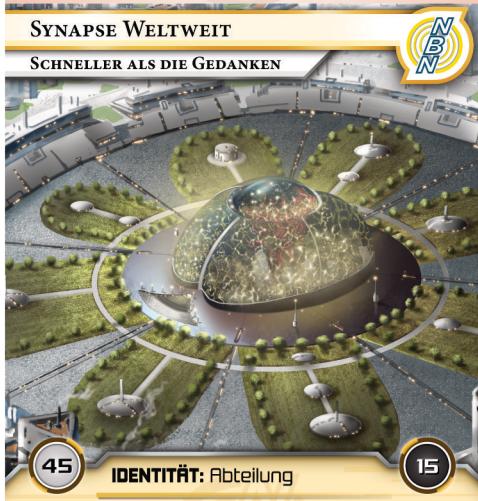
IDENTITÄT: Abteilung

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

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 Rodriguez



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.

⚪, Entferne 1 Markierung: Erhalte 2 ⚪.

Jeder Impuls wird überwacht.

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodriguez



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 verpasste der Runnerin 1 Markierung.

Sind wir zur Stelle.

2025 Null Signal Games Illus. Vitalii Ostaschenko



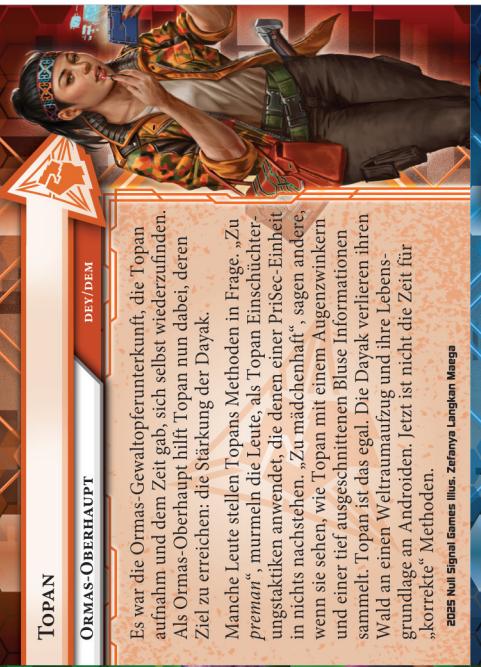
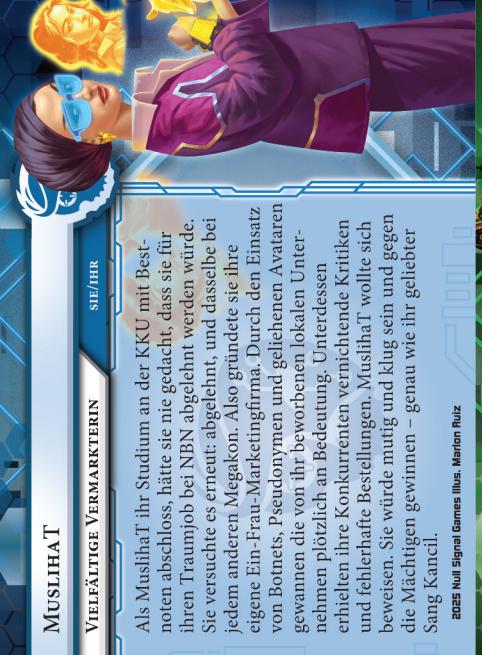
45 **IDENTITÄT:** Unbestätigt **15**

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

Ferneinwirkung.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

Α 58 Α 57 Α 58 Α 57 Α 58 Α 59

 <p>RYŌ „PHÖNIX“ ŌNO</p> <p>VIELFÄLTIGE VERMARKTERIN</p> <p>SIE/IHR</p> <p>AUS DER ASCHE</p> <p>BELIEBIG/ALLE</p> <p>Phönix wirkte zum Abschied, als seine Eltern xien für das Protostar-Programm für junge Darsteller von Nebula „anmeldeten“. In den folgenden zehn Jahren kontrollierte Nebula eins Ausbildung, Ernährung, Gesundheit, Kleidung und Freunde und formte sie zum nächsten großen Popidol.</p> <p>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 niederrubrennen, wofür Nebula steht, bevor es selbst verbrennt.</p> <p>2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz</p>	 <p>TOPAN</p> <p>ORMAS-OBERHAUPT</p> <p>DEV/DEM</p> <p>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.</p> <p>Manche Leute stellen Topans Methoden in Frage. „Zu preman“, murmein die Leute, als Topan Einschüchterungstaktiken anwendet, die denen einer PrfSec-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 verfüren ihren Wald an einen Weltraumauflauf und ihre Lebensgrundlage an Androiden. Jetzt ist nicht die Zeit für „korrekte“ Methoden.</p> <p>2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz</p>	 <p>BARRY „BAZ“ WONG</p> <p>TRI-MAF VETERAN</p> <p>ER/IMM</p> <p></p> <p>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 einer Führungskräfte die Hand wie er sich auf der Straße die Hände schmutzig macht.</p> <p>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.</p> <p>2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz</p>
 <p>MUSLIHAT</p> <p>SIE/IHR</p> <p>Als Muslihat ihr Studium an der KKU 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 gelehenen Avataren gewannen die von ihr beworbenen lokalen Unternehmen pötzlich an Bedeutung. Unterdessen erhielten ihre Konkurrenten vernichtende Kritiken und fehlerhafte Bestellungen. Muslihat wollte sich beweisen. Sie würde mutig und klug sein und gegen die Mächtigen gewinnen – genau wie ihr geliebter Sang Kancil.</p> <p>2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz</p>	 <p>DEWI SUBROTOPUTRI</p> <p>PÄDAGOGISCHE DHALANG</p> <p>SIE/IHR</p> <p>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 altem Wayang-Kulit-Stil fand.</p> <p>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 einfießen lassen. Traditionen, die sich anpassen können, sind Traditionen, die überleben, und durch Dewi könnten sie sogar florieren.</p> <p>2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkun Maega</p>	 <p>MAGDALENE KEINO-CHEMUTAI</p> <p>KRYPTO-ARCHITEKTIN</p> <p>DEV/SIE</p> <p></p> <p>Magdalene war Architektin beim Nalubale-Weltraumaufzug, was dem den Platz an der Spitze für OSEANs Mahikota Langit einbrachte. Aber als Magas Vergangenheit als Hackaktivist bekannt wurde, wurde dey rausgedrängt. Jetzt nutzt sie ihre alten Hacker-Fähigkeiten, um die Kontrolle über das Projekt zu behalten. Nachts Blaupausen anpassen, tagüber Arbeiter manipulieren. Magdalene wird ihre Vision verwirklicht sehen.</p> <p>Und wenn sie erreicht ist? Wenn ein Projekt dieser Größenordnung so einfach war, was würde Mag dann davon abholen, eine ganze Megacity aus dem Verborgen heraus langsam nach deren eigenen Vorstellungen umzugestalten? Oder einen Kontinent? Oder einen Planeten?</p> <p>2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz</p>

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 Katastrophenschutzbörde Indonesiens, die Opfer, unterstützte und Gemeinden nach Tragödien wieder aufbaute. 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 Bodasdar, Anna Butova

PT UNTAIAN

BAUSTEINE DES LEBENS

Es ist ein oft rezitiertter 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 Aktienprognosen.

PT Untaians Myzele ist das erste biologisch hergestellte weltraumtaugliche Material und wird für den Bau dessen verwendet, was Spekulanten als den letzten großen Weltraumaufzug bezeichnen. Was die Natur inspiriert hat, hat Jinteki perfektioniert.

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen, Mathewus Celza

LEO BAU

LÖSUNGEN FÜR JEDER ARBEIT

Es gibt keinen Ort auf, unter oder über der Erde, an dem LEO Bau nicht bauen kann. LEO begann als F&E-Abteilung von Haas-Bioroid, die Arbeiter mit geringer Schwierigkeit 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 erdenklche 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 Sádaba, Mauricio Herrera

NEBULA TALENT MANAGEMENT

WIR MACHEN DIE STARS

Wollen Sie ein Erfolgsrezept wissen? Aus einer Bevölkerung, die begeirig nach Chancen strebt, junge und talentierte Menschen herausziehen. Praktische Schulungen mit einer Prise G-Modding und Verhaltens konditionierung kombinieren und dann das alles mithilfe der Echtzeit-Trendkarterierung von NBN vernischen. 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. Mathewus Celza, Rómulo S. Doyle

POÉTRI LUXUSMARKEN

DER LETZTE SCHREI

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

Poëtri 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 Konurrenten einmal gefragt haben. „Ein Poëtri-Stiefel aus Haffischleder, kniehoch, mit zwölf Zentimeter hohem Absatz, der für immer über den Laufweg stießt.“

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Bitt, Dimirk

SYNAPSE WELTWEIT

SCHINELLER ALS DIE GEDANKEN

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 Flagen 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 niedersetzt, wo Weyland nicht zu sehen sein sollte.

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

AU CO.

DER GOLDSTANDARD FÜR KLONE

Klöne 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 Phät Gioan Baotixta ist es gelungen, das Image des Besitzes eines Klons als Zeichen wahren Reichtums wiederherzustellen. Kleinauflagen werden in eigenen Kinderkrippen mit der ganzen Sorgfalt eines *hon bo*-Meisters betreut. Das Ergebnis ist ein spezifischer Klon, der für einen bestimmten Zweck gezüchtet und aufgezogen wurde – nämlich für alles, was Ihr Herz begehrte.

2025 Null Signal Games Illus. Anna Butova, Mia Siegeljew



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 Caliza

A 3



ZUSAMMENKRATZEN

EREIGNIS: Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zahlst \emptyset .

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 ihm für mich durchsucht.“

—Sturg3on_General

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hbf

A 4



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



♦ 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 Abwurphase endet, zerstöre alle gehosteten Karten.

Nur 1 Konsole pro Spielerin.

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba

A 6



FEINSCHMECKER

PROGRAMM

Zugriff → \emptyset : 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



HANTU

PROGRAMM: Ice-Brecher - Killer - Virus

Wenn du dieses Programm installierst, lege 2 Viruszähler darauf.

Interface → $1\emptyset$: Schalte 1 Subroutine eines Wächters aus.

Gehosteter Viruszähler: +2 Stärke.

„Ich habe einen Auftrag für monatliche Säuberungen auf sechshundertvierzig verschiedenen Servern.“

—Ratu Maharani, Pawang-Virus



STEIGENDE FLUTEN

PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

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

Interface → $1\emptyset$: Schalte 1 Subroutine einer Barriere aus.

$1\emptyset$: +1 Stärke.

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

1



KAKOPHONIE

RESSOURCE: Virtuell

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Kon-Karte stiehlst 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



MIETPREIS-RANDALIERER

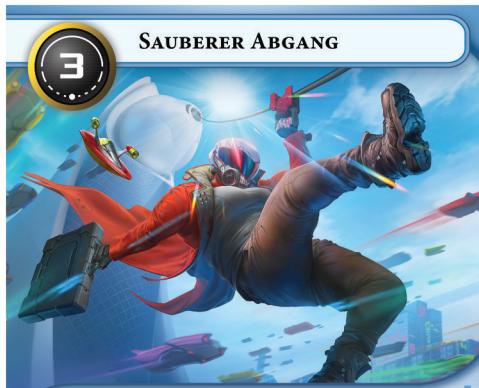
RESSOURCE: Kontakt - Zwielichtig

$\emptyset\emptyset\emptyset$, \emptyset : Erhalte $9\emptyset$.

„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 Morit

A 11



EREIGNIS: Run

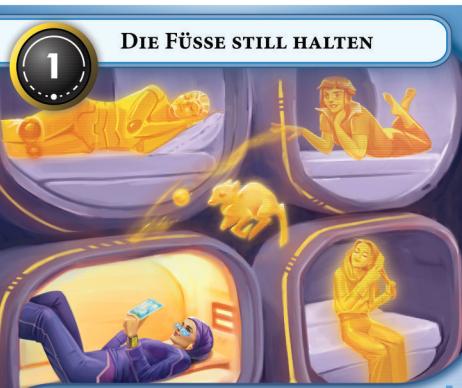
Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Bei Erfolg, erhalte **6\$**.

„...ein hundert siebenundzwanzig 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 Hif

A 14



EREIGNIS: Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zahl **0\$**.

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

A 15



EREIGNIS: Run - Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zahl **0\$**.

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

A 16



EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf HQ durch. Bei Erfolg, bekomme 1 Markierung verpasst und der Kon verliert **3\$**. Erhalte **2\$** 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.“

—Joko R

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

A 17



HARDWARE: Konsole

+1\$

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.)

◆, 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

A 18



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?
Jaaaa... nein.“

—Barry „Baz“ Wong

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Caiza

A 19



PROGRAMM: Ice-Brecher - Decoder

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

3\$: +2 Stärke. Falls ein Run-Ereignis aktiv ist, kostet das Verwenden dieser Fähigkeit **2\$** weniger.

Konsequenzen sind nur dann relevant, wenn sie dich erwischen.

2

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings

A 20



RESSOURCE: Kontakt

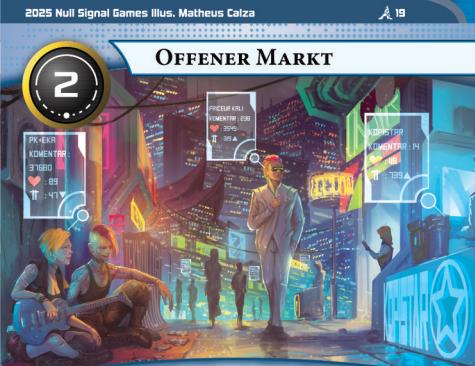
Die Ladekosten für jedes Ice sind um **1\$** erhöht. Immer wenn du auf ein Ice triffst, und falls der Kon **15\$** oder mehr hat, darfst du diese Ressource zerstören, um es zu umgehen. (Du kommst an jenem Ice vorbei. Es werden keine Subroutinen oder weitere „Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft“-Fähigkeiten 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

A 21



RESSOURCE: Job - Ort

Wenn du diese Ressource installierst, lade sie mit **6\$** auf. Wenn sie leer ist, zerstöre sie. Verwende gehostete Credits, um Kontakt- und Job-Ressourcen zu installieren. Wenn dein Zug beginnt, nimm **1\$** von dieser Ressource.

„Diese Kepo von NBN machen Billionen mit zufällig abgegriffenen Daten, also kann ich sie auch zum Netzwerken benutzen, oder?“

—Musliha T

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

A 22



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 1 \diamond 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)

A 25



RITUAL

EREIGNIS

Ziehe 1 Karte für jeden \diamond , 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

A 26



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).



♦ MADANI

HARDWARE: Konsole

\diamond : Hoste eine beliebige Anzahl von Programmen aus deinem Griff offen auf dieser Hardware. (Sie sind nicht installiert.)

Ein Mal pro Zug → 0 \diamond : Installiere 1 gehostetes Programm (und bezahle die Installationskosten).

Nur 1 Konsole pro Spielerin.

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hhf

A 28



AZIMAT

PROGRAMM

2 \diamond (Wenn du diese Karte installierst und bevor dein Zug beginnt, füll 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



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

A 31



PRINCIPIA

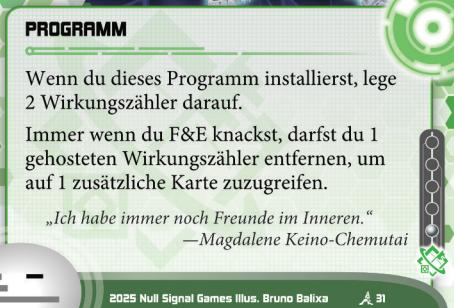
PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

Dieses Programm kostet 1 \diamond weniger für jeden anderen installierten Ice-Brecher. (Programme, die als Teil der Installation dieses Programms zerstört wurden, zählen nicht.)

Interface → 1 \diamond : Schalte 1 Subroutine einer Barriere aus.

2 \diamond : +2 Stärke.

Auf den Schultern von Riesen.



„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, erhältst du 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 Geheimenü 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

A 33



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



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...“



STREUUNGSFELD

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



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!“

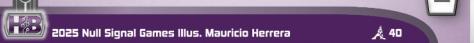


AKTIVPOSTEN: Werbung

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!“



NANOMANAGEMENT

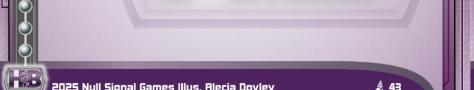


OPERATION

Erhalte ⚡∅.

„Ich bin ein sehr vernünftiger Manager. Ich erwarte von meinen Mitarbeitern nichts, was ich selbst nicht auch tun könnte.“

—Bass CH1R1B0G4



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.



BUMI 1.0

Wenn du dieses Ice während eines Runs auf dieses System lädst, darfst du 1 installiertes Trojaner-Programm zerstören.

Verlierer ⚡: 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?“



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, Fc-E



♦ 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

A 45



PROPRIONEGATION

4

AGENDA: Sicherheit

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzieltst, 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

A 48



ERWEITERUNG DER SERIKULTUR

3

AGENDA: Erweiterung

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

Wenn deine Abwurfsphase 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

A 49



0 BYTE!



1 ♦ PHAT GIOAN BAOTIXITA

1

AKTIVPOSTEN: Führungskraft

Wenn deine Abwurfsphase 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 Netzschatzen plus 1 Netzschatzen für jeden so entfernten Wirkungszähler.

„Ich bin die beste Gesellschaft.“



2025 Null Signal Games Illus. Cat Shen

A 50



7 EMPIRIKER

7

→ Ziehe 1 Karte. Du darfst 1 Karte vom HQ oben auf F&E legen.

→ Verursache 1 Netzschatzen. Verpasse der Runnerin 1 Markierung.

→ Verursache 2 Netzschatzen.

Das experimentierfreudigste Ice of Jinteki ist oft auch das gefährlichste.

A 52

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balba



8 MYZELNETZ

8



3 SEMAK-SAMUN

3

ICE: Barriere - RP

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

→ Beende den Run, falls die Runnerin nicht 3 Netzschatzen erleidet.

Stille im Wald ist das sicherste Zeichen für Gefahr.



53



4 KREUZGUTACHTEN

4

OPERATION: Transaktion

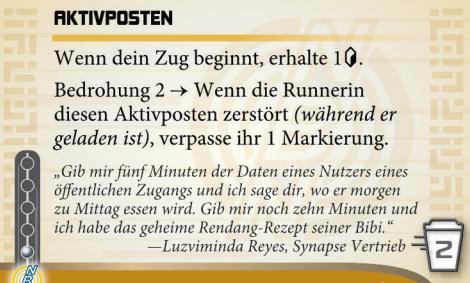
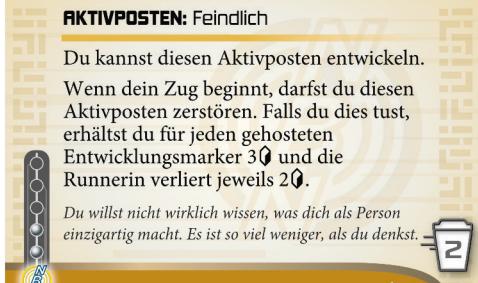
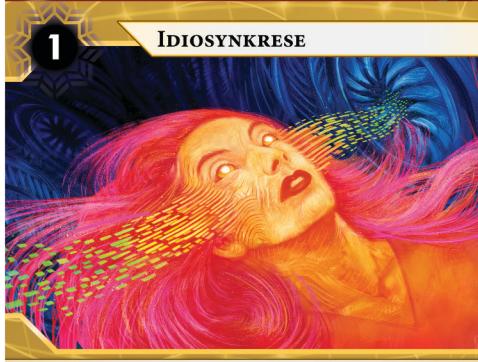
Decke alle bis auf 1 Karte im HQ auf.

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 Bosartiges oder Skrupelloses hervorgebracht wie einen Jinteki-Wissenschaftler.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

A 55



**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. Amrul Hif

**AGENDA:** Erweiterung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erziest, erhältst du 2. Wenn du diese Agenda aufgibst, erhältst du 4.

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

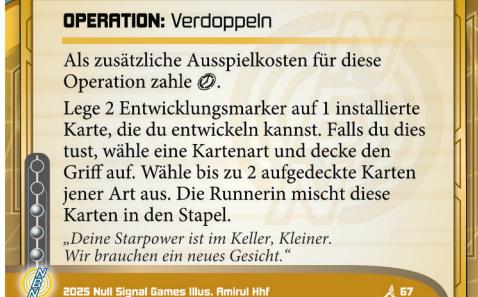
2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

**AGENDA:** Initiative

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

Wenn deine Abwurphause 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. Ole Boldador



2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

**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, wärst du jetzt schon bei der Arbeit!“

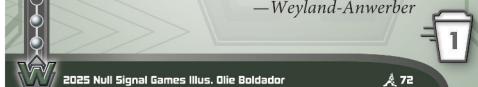
—Weyland-Anwerber

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



2025 Null Signal Games Illus. Scott Uninga



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.

2025 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra

2025 Null Signal Games Illus. Ole Boldador



14 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.

„Verdamm! Motte! Wo bist du? Dieses Ding ist viel größer als du ges...“ —C0nrd4



2025 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra



2025 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra

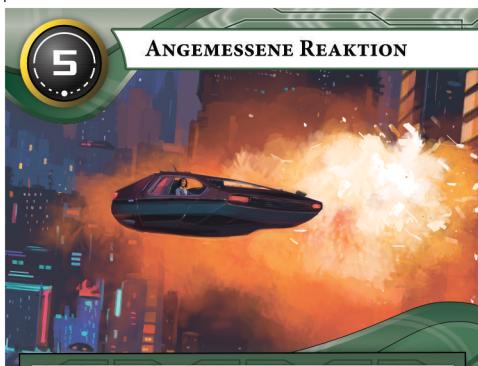
2025 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra

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



ANGEMESENNE REAKTION

5

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 8Ø zahlt.

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

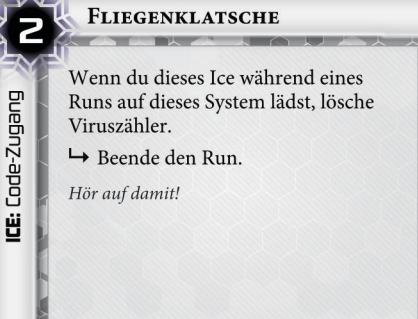
—Luana Campos, Weyland-Sprecher

3

A 78



2025 Null Signal Games Illus. Anna Butova



FLIEGENKLATSCHE

2

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

↳ Beende den Run.

Hör auf damit!

A 79



LAMPENANZÜNDER

2

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

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

↳ Beende den Run, falls die Runnerin markiert ist.

Itur in antiquam telam.



2025 Null Signal Games Illus. Ed Miettahn

A 80



PORTOKASSE

3

OPERATION: Transaktion

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

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

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

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

A 81



MAHKOTA LANGIT-NETZ

2

UPGRADE: Region

2Ø (Wenn du diese Karte installierst und bevor dein Zug beginnt, füll 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 2Ø erhöht.

Maximal 1 Region pro System.

2

A 82

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

A 80