Elevação



Kota Kalimantan é o local do mais novo elevador espacial do mundo. Após sua construção, convulsões sociais e políticas criaram oportunidades tanto para Corps quanto para Runners, enquanto diferentes facções disputam o controle.

Elevação é uma expansão de 82 cartas, criada para complementar *Entrada do Sistema* e uma expansão inicial ideal para jogadores que desejam se aprofundar em Netrunner.

Imprima este PDF utilizando o tamanho 100% SEM margens adicionais.

© 2025 Null Signal Games

Alcançando Novos Patamares

Elevação é uma celebração do passado e do futuro de Netrunner. Quer você tenha acabado de acessar *Entrada do Sistema* ou já esteja quebrando sub-rotinas e viajando em elevadores espaciais há anos, esperamos que você encontre muitas novas vulnerabilidades cibernéticas, brechas legais duvidosas, amigos e adversários em Kota Kalimantan.

As 82 cartas jogáveis de *Elevação* foram projetadas para apresentar o máximo possível dos melhores conceitos e mecânicas de jogo de Netrunner, então você verá muita terminologia que não fora usada em *Entrada do Sistema*, e muitos dos novos termos aparecem em apenas 1 ou 2 cartas.

Para ajudar você a aprender todos esses conceitos, incluímos textos explicativos frequentes nas cartas do jogo, além de 8 cartas de referência com regras frente e verso para explicar tudo em detalhes.

Se você tiver mais dúvidas sobre como uma carta funciona, pode procurá-la em netrunnerdb.com e consultar a seção oficial de perguntas e respostas na página da carta. Ou se você realmente quiser uma referência aprofundada, você pode conferir as nossas **Regras Abrangentes** em rules.nullsignal.games.

Habilidades e Timing

Ordem de Habilidades Condicionais

Às vezes, várias habilidades ativas compartilham a mesma condição de ativação. Quando isso acontece, o jogador dono do turno, resolve as habilidades de suas cartas primeiro, na ordem que escolher. Quando ele terminar, o outro jogador resolve suas habilidades.

Se outra habilidade atender à sua condição de ativação enquanto um conjunto de habilidades condicionais estiver sendo resolvido, pause esse conjunto de habilidades e resolva a nova habilidade primeiro.

Interrupções

Uma habilidade que usa a palavra "for" ou é marcada com o sinal "↯→" é uma INTERRUPÇÃO. Essas habilidades analisam o que está prestes a acontecer no jogo, em vez de analisar situações que já ocorreram. Se algo estiver prestes a acontecer que corresponda a uma condição desencadeadora com "for", essa habilidade interromperá o outro efeito e será resolvida primeiro, geralmente alterando ou impedindo o que estava prestes a acontecer.

Elevação possuí duas interrupções, uma em *Retalhar* e uma em *Acesso de Manutenção*, cada uma delas inserida em uma habilidade maior que realiza um corre. O sinal de habilidade "↯→" não aparece nesse conjunto.

Esclarecimentos Sobre Timings

Instalando Múltiplas Cartas

Cartas como *Iluminação* e *Soluções de Cima Para Baixo* permitem um jogador instalar múltiplas cartas em sequência. Quando estiver resolvendo esses efeitos, o jogador sempre deve resolver 1 instalação por vez. O jogador não precisa decidir quais ou quantas cartas ele quer instalar de imediato. Quaisquer habilidades ativadas "ao instalar" de instalações anteriores também são resolvidas antes da próxima instalação começar, mas não existem janelas para ativação de habilidades pagas entre essas instalações.

Sequência de Final de Turno

Elevação contém inúmeras habilidades que são resolvidas próximo ao final do turno de um jogador, e às vezes a ordem exata dessas etapas finais pode ser importante. Quando utilizar cartas como *Magdalene Keino-Chemutai*, *Mercia B4LL4RD*, e *Fora dos Registros*, talvez seja útil conferir a carta de referência Fases do Turno.

Mantenha em mente que os jogadores só conferem seu limite de mão máximo e descartam cartas uma vez a cada turno. Se mais cartas entrarem em suas mãos após aquela fase, eles podem mantê-las. Note também que descartar cartas para alcançar o seu tamanho de mão máximo não é considerado como excluir essas cartas.

Cartas Hospedando Cartas

Elevação mostra uma variedade de cartas que usam HOSPEDAR para manipular outras cartas. Todas as formas de hospedar seguem a seguinte regra: se a carta hospedeira sair da área de jogo, todas as cartas hospedadas nela serão excluídas.

Cromatóforos

Assim como os **trojans** em *Entrada do Sistema* e outros conjuntos, *Cromatóforos* deve ser hospedado em um gelo assim que for instalado.

GAMEDRAGON™ Pro

GAMEDRAGON™ Pro não começa hospedado em nada. Uma vez instalado, o Runner pode usar sua primeira habilidade para movê-lo imediatamente para um de seus **quebra-gelos** ou no início de um turno futuro. Mais tarde, ele pode ser movido para outro **quebra-gelo** da mesma maneira. Uma vez que *GAMEDRAGON™ Pro* esteja hospedado, movê-lo para um novo hospedeiro quebra o vínculo com seu hospedeiro antigo. Não há formas de voltar para o estado sem hospedeiro, enquanto o programa permanecer instalado.

Consoles

Todos os três **consoles** em *Elevação* têm maneiras de hospedar outras cartas. Ao contrário dos casos anteriores, as cartas hospedadas em *Bling*, *Detente* e *Madani* não estão instaladas e suas habilidades não estão ativas. Sempre que uma carta é jogada ou instalada a partir de um estado hospedado, essa carta "se separa" da sua carta hospedeira e deixa de ter qualquer vínculo com ela.

Esclarecimentos Sobre Consoles

Bling

Bling checa todas as formas de crédito gastas, incluindo cartas como *Mercado Aberto*, e não apenas os créditos gastos do banco do Runner. Se o Runner instalar *Bling* sem gastar créditos, ele poderá hospedar uma carta nele imediatamente.

O Runner pode usar cartas hospedadas em *Bling* com qualquer efeito que instale ou jogue da mão, incluindo ações básicas, bem como cartas como *Iluminação* e *Topan*. No entanto, as cartas em *Bling* não podem ser excluídas por dano, embaralhadas na pilha com *Retoques* ou vistas de qualquer outra forma por habilidades que afetam cartas na mão para qualquer propósito que não seja jogar ou instalar.

Detente

Quando um jogador realizar a ação em *Detente*, as cartas hospedadas retornam ao QG antes que qualquer outra coisa aconteça, então se o Runner escolher acessar uma carta, pode acabar sendo uma dessas 2 cartas.

Detente concede acesso apenas a uma única carta. Como isso não é uma violação, habilidades como *Passe Para as Docas* (◯ 13) não se aplicam.

Madani

O Runner pode instalar um programa hospedado em *Madani* em qualquer janela de habilidade paga, dando-lhes muito controle sobre seu ❐ e quando pagar custos de instalação.

Marcadores e Contabilidade

Marcadores de Energia e Marcadores de Agenda

Muitas cartas utilizam marcadores hospedados como um recurso a ser gasto ou para acompanhar a passagem do tempo.

Tanto os MARCADORES DE ENERGIA quanto os MARCADORES DE AGENDA são marcadores genéricos sem regras especiais. Os marcadores de energia podem aparecer em praticamente qualquer carta, enquanto os marcadores de agenda são usados em agendas na área de pontuação dos jogadores.

Dividendos

Elevação concede a cada facção Corp uma agenda que se torna mais poderosa a cada investimento — contanto que consigam fechar o negócio antes do Runner encontrar uma maneira de roubá-la!

Quando a Corp pontua uma agenda com "Dividendos N", essa agenda recebe N marcadores de agenda para cada marcador de avanço extra que possuía além de seu requisito de avanço. Por exemplo, se a Corp colocar 4 marcadores de avanço hospedados em uma cópia de *Projeto Ingatan* e então pontuá-la, a Corp colocará 1 marcador de agenda nela, após a carta entrar em sua área de pontuação.

Relatórios Incorporados possuí Dividendos 2 e um requerimento de avanço de 3, então se a Corp pontuar essa agenda com 5 marcadores de avanço hospedados, ela colocará 4 marcadores de agenda nela (2 marcadores de agenda para cada um dos 2 marcadores de avanço extras).

Mecânicas de Agenda

Abdicar

Algumas habilidades ABDICAM uma agenda já pontuada em troca de um efeito poderoso. Um jogador só pode abdicar de agendas da sua própria área de pontuação, e ao fazê-lo, remove essa carta do jogo.

Agendas Viradas Para Cima

A identidade Weyland *BANGUN* da à Corp a opção de instalar agendas viradas para cima, protegendo-as por meio de força bruta em vez de sigilo. Um jogador Corp usando *BANGUN* escolhe se uma agenda ficará virada para cima ou para baixo no momento em que a instalar. Não há formas de virar agendas para cima ou para baixo em Elevação.

As agendas viradas para cima não são consideradas nem acionadas, nem não acionadas. Estar virada para cima não muda quais das habilidades da agenda estão ativas. Habilidades como o aumento do tamanho da mão de *Central Supercondutora* ({sg} 70) só funcionam se a agenda estiver na área de pontuação da Corp. Por outro lado, habilidades que normalmente funcionam sem que a Corp precise pontuar a agenda, como a de *Mandar um Recado* ({sg} 69), ainda funcionam enquanto a agenda estiver virada para cima.

Ameaça

O NÍVEL DE AMEAÇA é o maior valor de pontos de agenda na área de pontuação de qualquer jogador. Por exemplo, se o Runner tem 4 pontos de agenda e a Corp tem 3 pontos de agenda, o nível de Ameaça é 4.

Algumas habilidades, como *N-Pot* e *Resposta na Medida*, referem-se diretamente ao nível de ameaça. Outras habilidades, como a última habilidade em *Praça de Acesso Público*, são marcadas com um sinal de "Ameaça N →". Habilidades deste último tipo só se tornam ativas quando o nível de ameaça é maior ou igual ao valor indicado. Se o nível de ameaça for menor que N, a habilidade fica inativa e não pode ser acionada ou aplicada.

Na maioria dos jogos, o nível de ameaça só aumenta com o tempo, mas se o jogador com mais pontos de agenda abdicar de uma agenda ou perder uma agenda para *Aplicação de IP*, o nível de ameaça pode diminuir, fazendo com que algumas habilidades de "Ameaça N →" se tornem inativas novamente.

Considerações Sobre Letalidade

Dano Letal

Assim como dano digital e dano físico, DANO LETAL exclui cartas aleatórias da mão do Runner. Ao contrário dos outros tipos de dano, cada ponto de dano letal também reduz permanentemente o tamanho de mão máximo do Runner em 1.

Se o Runner em algum momento terminar o seu turno com um tamanho de mão máximo negativo, ele sofre um apagamento (flatline) e perde o jogo. Um tamanho de mão máximo de exatamente 0 não faz com que o Runner seja apagado.

Caixa Pequeno

Caixa Pequeno é uma operação neutra com algumas estipulações incomuns. Sua primeira habilidade diz que você só pode jogá-la se não tiver concluído uma ação neste turno. Normalmente, isso significa que você precisa jogá-la com sua primeira ação. Mas cartas como *Plutus* podem te dar outras opções.

A segunda habilidade é o que realmente se resolve quando você joga *Caixa Pequeno*. Ela reembolsa o custo de jogar a carta, mais 2◖ extras. Mas se você jogou *Caixa Pequeno* de algum lugar que não seja o QG, a carta também lhe concede um ◴.

Finalmente, a terceira habilidade é uma ação que permite jogar *Caixa Pequeno* diretamente do Arquivos, removendo-a do jogo em seguida. Você ainda precisa pagar o custo para jogar *Caixa Pequeno* desta forma.

Virando o Script

Identidade com Dois Lados

Às vezes, uma identidade tem texto e atributos distintos em ambos os lados da carta, com habilidades que permitem que ela vire de um lado para o outro. *Elevação* contém duas dessas identidades: *Dewi Subrotoputri* e *Gestão de Talentos Nebula*.

O lado com tamanho mínimo de baralho e limite de influência é o lado "frontal" da identidade, e esse lado está sempre virado para cima no início do jogo. Apenas o lado virado para cima de uma identidade está ativo.

Habilidades "Quando Acessadas"

Cartas Corp como *Mordida!* fazem algo quando o Runner as acessa. Por padrão, essas habilidades funcionam independentemente de onde o Runner as acessou. Ocasionalmente, porém, uma habilidade pode incluir restrições como: só se aplicar se a carta estiver instalada ou não se aplicar se a carta for acessada no Arquivos.

Se uma habilidade funcionar quando sua carta de origem for acessada no P&D, a carta também terá uma habilidade que instruirá o Runner a revelá-la. A carta deve ser revelada assim que o acesso começar, antes de sua própria habilidade "quando acessada" ou quaisquer outras habilidades sejam resolvidas.

Temas Recorrentes

Créditos Recorrentes

Visto em cartas como *Azimat* e *Grade Mahkota Langit*, o símbolo ⟳ sempre aparece com um numeral, e indica que a carta possuí aquela quantidade de **créditos recorrentes** que são regularmente reabastecidos. Para recarregar os créditos recorrentes de uma carta, coloque créditos até que ela tenha a quantidade indicada. Se uma carta tiver, por algum motivo, mais créditos disponíveis do que o número indicado, nenhum crédito poderá ser adicionado, mas os créditos excedentes também não são removidos.

Os créditos recorrentes são recarregados quando uma carta se torna ativa pela primeira vez — geralmente, quando a carta é instalada pelo Runner e quando a carta é acionada pela Corp — e no início do turno, pouco antes das habilidades de "no começo do seu turno" serem resolvidas.

Assim como outros créditos em cartas, os créditos recorrentes não contam como parte do banco de créditos de nenhum jogador e só podem ser pegos ou gastos conforme indicado pelas habilidades da carta hospedeira.

Cópias de Cartas

Uma **cópia** de uma determinada carta é qualquer carta com o mesmo nome que aquela carta. *Ofensiva Charmosa* dá ao Runner uma maneira de excluir uma carta acionada se houver outra cópia daquela carta no Arquivos.

Dando a Volta

Ultrapassar

Cartas como *Vigia Fransofia* podem permitir que o Runner **ultrapasse** um gelo encontrado. Quando um gelo é ultrapassado, o encontro se encerra imediatamente e o Runner passa o gelo. Nenhuma das sub-rotinas daquele gelo são resolvidas, e habilidades de "quando encontrar" — como aquelas da *Casa Divertida* (⏀ 54) e *Syailendra*— também não são resolvidas.

Servidores e "Se Bem-Sucedido"

Durante um corre, o Runner normalmente progride através de cada posição que protege o servidor atacado, do gelo mais afastado até o mais próximo, até finalmente se aproximar do próprio servidor. Algumas habilidades, porém, podem desviar o Runner para uma outra posição ou até mesmo para um servidor completamente diferente.

Se o servidor atacado mudar, as habilidades "se bem-sucedido" não serão resolvidas a menos que o novo servidor seja um que poderia ter sido escolhido desde o início. Por exemplo, *Transferência de Riqueza* especifica corre no QG, então se esse corre se tornar um corre bem-sucedido em qualquer servidor que não seja o QG, o Runner não receberá uma marca nem drenará os créditos da Corp. Em contraste, *Fuga Limpa* pode ser usado para realizar um corre em qualquer servidor, portanto, sua capacidade de "se bem-sucedido" funciona mesmo que o servidor atacado seja mudado durante o corre.

Trocando Servidores

Proprionegação

Com *Proprio*negação, a Corp pode enviar o Runner para o Arquivos, não importando em qual servidor ele estivesse fazendo um corre antes. A Corp pode usar essa habilidade durante qualquer janela de uso de habilidades pagas, mas na maioria das vezes, irá preferir esperar até que o Runner passe todos os gelos protegendo o servidor original atacado.

Se houver algum gelo protegendo o Arquivos, o Runner irá se aproximar do gelo mais externo. A Corp pode acionar aquele gelo normalmente, e o Runner não terá a oportunidade de ejetar até que tenha passado aquele gelo. Se não houver gelo protegendo o Arquivos, o Runner terá a oportunidade de ejetar, ou poderá continuar a corre e se aproximar do Arquivos.

Acesso de Manutenção

Acesso de Manutenção muda o servidor atacado do Arquivos para o QG logo antes da fase "aproximar do servidor". O Runner não terá que lidar com nenhum dos gelos que protegem o QG, mas cartas com habilidades de "ao se aproximar do servidor", como *Divisão Secreta Manegarm* (⏀ 42) na raiz do QG, ainda podem funcionar. Uma *Divisão Secreta Manegarm* na raiz do Arquivos não iria funcionar, porque o servidor atacado já teria mudado no momento em que a condição de ativação fosse satisfeita.

Jogando Sujo

Sabotagem

Visto em *Cacofonia*, **sabotar** é uma maneira do Runner atrapalhar os planos da Corp e limitar suas opções. "Sabotar N" quer dizer que a Corp deve excluir um total de N cartas do QG e/ou do topo do P&D.

Todas as cartas são excluídas simultaneamente e devem entrar no Arquivos viradas para baixo. A Corp pode escolher quais cartas excluir do QG e quantas excluir do P&D, mas ela não pode olhar as cartas que serão excluídas do P&D até que o efeito de sabotar seja completamente resolvido.

Outros Ataques ao QG

Algumas habilidades atrapalham o QG ou o P&D de maneiras mais restritas do que a sabotar:

Ryō "Fênix" Ōno pode fazer com que a Corp escolha e exclua uma carta do QG, mas essa parte de seu efeito não importa se o QG já estiver vazio.

Retalhar força a Corp a excluir cartas aleatoriamente em vez de cartas escolhidas por ela, e também revela essas cartas ao Runner (o que significa que elas entrarão no Arquivos viradas para cima), mas oferece à Corp uma alternativa caso esse custo seja muito alto.

Regiões e Ardís

Regiões

Alguns upgrades, como *Grade Mahkota Langit*, têm o subtipo **região**, o que significa que o upgrade representa a localização física onde o servidor está instalado.

Assim como cada servidor remoto só pode conter 1 ativo ou agenda, cada servidor (incluindo servidores centrais) só pode conter 1 **região** instalada por vez. Essa restrição também se aplica a **regiões** não acionadas. Uma nova **região** pode ser instalada na raiz de um servidor, desde que quaisquer outras regiões já presentes sejam excluídas como parte dessa instalação.

Trocando

Mitra Aman permite a Corp trocar um gelo instalado com um gelo do QG ou do Arquivos. Esse efeito desinstala o gelo anteriormente instalado, excluindo quaisquer cartas ou marcadores hospedados, e instala o outro gelo na mesma posição. O Runner ainda estará se aproximando daquela posição.

Um jogador que instala uma carta através de um efeito de troca não paga seu custo de instalação e não pode remover outras cartas como parte dessa instalação. Se uma carta Corp for instalada através de um efeito de troca, a carta entra em jogo não acionada, como se tivesse sido instalada normalmente.

Fases do Turno: Runner

Fase de Ação

1. O Runner ganha ⟳ atribuído.
2. Janela de Ativação de Habilidade Paga
3. Recarregue créditos recorrentes.
4. Resolva habilidades "no começo do turno".
5. Janela de Ativação de Habilidade Paga
6. Repita até que não reste nenhum ⟳:
   a. Runner faz uma ação.
   b. Janela de Ativação de Habilidade Paga
7. Resolva habilidades "no final da sua fase de ação".
8. Prossiga para a fase de descarte.

Fase de Descarte

1. O Runner descarta cartas até atingir ou ficar com menos cartas do que o seu tamanho de mão máximo.
2. Janela de Ativação de Habilidade Paga
3. Resolva habilidades "no final da sua fase de descarte".
4. Prossiga para o turno da Corp.

Fases do Turno: Corp

Fase de Compra

1. A Corp ganha ⟳ atribuído.
2. Janela de Ativação de Habilidade Paga
3. Recarregue créditos recorrentes.
4. Resolva habilidades "no começo do turno".
5. A Corp compra 1 carta.
6. Prossiga para a fase de ação.

Fase de Ação

1. Janela de Ativação de Habilidade Paga
2. Repita até que não reste nenhum ⟳ :
   a. Corp faz uma ação.
   b. Janela de Ativação de Habilidade Paga
3. Resolva habilidades "no final da sua fase de ação".
4. Prossiga para a fase de descarte.

Fase de Descarte

1. A Corp descarta cartas até atingir ou ficar com menos cartas do que o seu tamanho de mão máximo.
2. Janela de Ativação de Habilidades com Custo
3. Resolva habilidades "no final da sua fase de descarte".
4. Prossiga para o turno do Runner.

Quem Somos Nós

Null Signal Games é um coletivo de fãs voluntários e sem fins lucrativos. Nossa missão é manter o jogo Netrunner vivo e próspero. Fazemos isso através de várias iniciativas diferentes:

Nós criamos, testamos e lançamos nossas próprias coleções de cartas, tais como essa que você está segurando agora.

Oferecemos oportunidades e prêmios para jogos casuais e competitivos organizados. Nossos eventos variam desde noites de jogos locais até circuitos de torneios competitivos que culminam em um campeonato mundial.

Promovemos a diversidade e a inclusão na comunidade Netrunner. Acreditamos em um jogo que seja acessível e representativo para qualquer pessoa que queira jogar.

Obrigado por correr conosco!

Visite nullsignal.games para mais informações.

Ryō "Fênix" Ōno

Saído das Cinzas — qualquer/todos



IDENTIDADE: G-mod

Na primeira vez a cada turno que um corre for bem sucedido após uma sub-rotina ser resolvida durante aquele corre, ganhe 1 e a Corp exclui 1 carta do QG.

Acenda, incendeie e deixe tudo queimar.

45 — 2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz — 1 — 17

Topan

Líder Ormas — elu/delu



IDENTIDADE: Natural

Uma vez por turno → : Instale 1 carta da sua mão pagando 2 a menos. Quando você instalar essa carta, sofra 1 dano físico.

O que for necessário para nós sobrevivermos.

45 — 2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega — 2 — 15

Barry "Baz" Wong

Veterano Tri-Maf — ele/dele



IDENTIDADE: Ciborgue

Sempre que a Corp acionar um gelo, você pode instalar 1 recurso ou hardware da sua mão.

Só tenta.

45 — 2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega — 12 — 15

MuslihaT

Marqueteira Multifacetada — ela/dela



IDENTIDADE: Natural

No começo do seu turno, olhe a carta do topo da sua pilha. Se essa carta for um **quebra-gelo** ou um evento de **corre**, você pode revelá-la e adicioná-la à sua mão.

A pressão dos pares funciona.

45 — 2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz — 13 — 15

Dewi Subrotoputri

Dhalang Pedagógico — ela/dela



IDENTIDADE: Natural

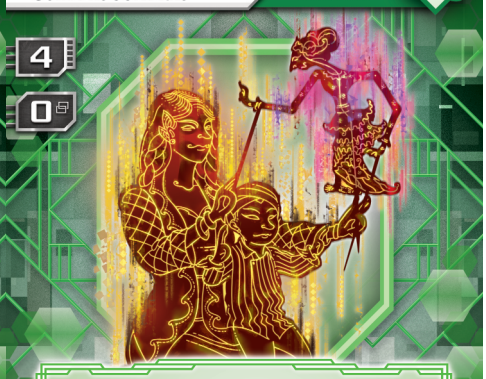
Sempre que você fizer um corre bem-sucedido, se sua estiver cheia, você pode virar esta identidade e ganhar 1.

Quem mais ensinará as histórias do bem e do mal?

45 — 2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega — 23 — 15

Dewi Subrotoputri

Guia das Sombras — ela/dela



IDENTIDADE: Natural

Sempre que você fizer um corre bem-sucedido, se você tiver pelo menos 1 não usada, você pode virar esta identidade e comprar 1 carta.

As sujeiras das corporações não podem continuar nas sombras.

45 — 2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega — 23

Magdalene Keino-Chemutai

Criptoarquiteta — elu/ela



IDENTIDADE: Ciborgue

Sempre que você descartar cartas para atingir o seu tamanho máximo de mão, você pode instalar 1 programa ou hardware dentre as cartas descartadas.

Um bom design é invisível — mas eu nunca me contentaria só com "bom".

45 — 2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz — 24 — 15

Construções LEO

Soluções Trabalhistas



45 **IDENTIDADE:** Divisão 15

Uma vez por turno → **Exclua 1 carta bioroide acionada na raiz ou protegendo o servidor atacado:** Encerre o corre.

Trabalhadores do Mundo, Entregues.

2025 Null Signal Games Illus. Vitalii Ostaschenko

35

Marcas de Luxo Poétrï

Toda a Fúria



45 **IDENTIDADE:** Divisão 15

Sempre que você pontuar uma agenda, olhe as 3 cartas do topo do P&D. Você pode instalar 1 carta não-agenda dentre elas.
Sempre que uma agenda for roubada, você pode instalar 1 carta não-agenda do QG.

A moda desaparece. Poétrï é eterna.

2025 Null Signal Games Illus. Dimik

36

AU Co.

O Padrão Ouro em Clones



45 **IDENTIDADE:** Divisão 15

Sempre que você causar dano ou excluir 1 ou mais cartas do QG, coloque 1 marcador de energia nesta identidade.

No começo do seu turno, você pode remover 2 marcadores de energia hospedados para olhar as 3 cartas do topo do P&D. Exclua 1 dessas cartas e adicione o resto ao QG.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

46

PT Untaian

Alicerce da Vida



45 **IDENTIDADE:** Divisão 15

No final da sua fase de descarte, se houver 3 ou menos cartas no QG, você pode pagar 1◖ para colocar 1 marcador de avanço em uma carta não acionada que você possa avançar. *(Você não pode pontuar essa carta neste turno.)*

O Futuro Iminente.

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

47

Gestão de Talentos Nebula

Criando Estrelas



45 **IDENTIDADE:** Divisão 15

No final da sua fase de ação, se você jogou uma operação neste turno, ganhe 1◖ e vire essa identidade.

Acendendo o seu potencial.

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

57

Arena Gemilang

Ardendo Intensamente



IDENTIDADE: Divisão

Na primeira vez a cada turno em que você jogar uma operação, ganhe ⌀.

Quando o Runner fizer um corre bem-sucedido no QG ou P&D, vire essa identidade.

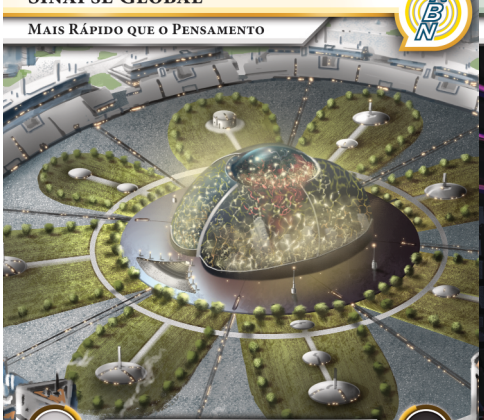
Nunca pare de brilhar.

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

57

Sinapse Global

Mais Rápido que o Pensamento



45 **IDENTIDADE:** Divisão 15

Na primeira vez a cada turno que uma marca for removida, você pode revelar e instalar 1 carta do QG, ignorando todos os custos.

⌀, **remova 1 marca:** Ganhe 2◖.

Cada Impulso Monitorado.

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

58

BANGUN

Quando o Desastre Acontece



45 **IDENTIDADE:** Corp 15

Você pode instalar agendas viradas para cima. *(Isso não ativa suas habilidades.)*

Sempre que o Runner acessar uma agenda instalada virada para cima, cause 2 danos físicos e dê ao Runner 1 marca.

Nós estaremos lá.

2025 Null Signal Games Illus. Vitalii Ostaschenko

68

O Grupo Zwicky

Mãos Invisíveis



45 **IDENTIDADE:** Infundado 15

Na primeira vez a cada turno que você ganhar créditos por meio da habilidade em uma agenda ou operação, você pode comprar 1 carta.

Ação a distância.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

69

MuslihaT

Marqueteira Multifacetada — ela/dela

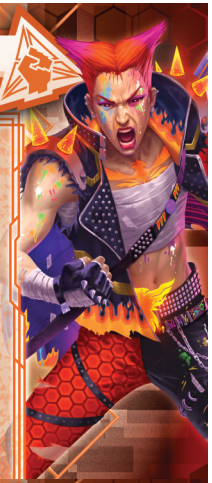


Quando MuslihaT se formou na KKU com as melhores notas, ela jamais imaginou que seria rejeitada para o emprego dos seus sonhos na NBN. Ela tentou novamente: foi rejeitada, e o mesmo aconteceu com todas as outras megacorporações. Então, ela criou sua própria empresa de marketing sozinha. Utilizando botnets, pseudônimos e avatares emprestados, os negócios locais que ela promovia subitamente ganharam visibilidade. Enquanto isso, seus concorrentes acumulavam avaliações negativas e pedidos falhos. MushilaT queria provar seu valor. Seria corajosa, inteligente e venceria os poderosos, assim como seu amado Sang Kancil.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

Ryō "Fênix" Ōno

Saído das Cinzas — qualquer/todos



Fênis acenou em despedida enquanto seus pais "inscreviam" Ryo no programa Protostar da Nebula para jovens artistas. Pela década seguinte, a Nebula controlou sua educação, dieta, saúde, vestimenta e amizades, moldando Ryo para se tornar o próximo grande ídolo pop.

Sob a pressão pelo sucesso e o controle absoluto da NBN, Ryo entrou em supernova. Fugiu de tudo, escapando para as favelas de Kota Kalimantan. Agora, seu único objetivo na vida é reduzir a cinzas tudo o que a Nebula representa — antes de se consumir por completo.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

Dewi Subrotoputri

Dhalang Pedagógica — ela/dela



Todos sabiam que Dewi estava destinada a ser uma artista. Mas de que tipo? Uma influenciadora Shortstock? Uma artista holo? Uma streamer sensie? Ela tentou tudo; e nada parecia certo. Por fim, ela encontrou sua verdadeira vocação no estilo milenar wayang kulit de Solo.

A moralidade clara e os personagens atemporais permitem que ela julgue aconteicmentos recentes. Quando o público esta do seu lado, ela pode improvisar, inserindo segredos corporativos.

Tradições que conseguem se adaptar são tradições que sobrevivem, e através de Dewi, elas podem até mesmo prosperar.

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega

Topan

Líder Ormas — elu/delu



Foi o abrigo para vítimas de violência doméstica Ormas, que acolheu Topan e lhe deu tempo para se reencontrar. Agora, líder ormas, Topan os ajuda a alcançarem seu objetivo: empoderar o povo Dayak.

Alguns questionam os métodos de Topan. "Linha-dura demais", murmuram, enquanto Topan usa táticas de intomidação que rivalizam com as de uma equipe prisec. "Sedutora demais", dizem outros, vendo Topan arrancar informações com uma piscadela e um decote ousado. Topan não se importa. Os Dayaks estão perdendo suas florestas para um elevador espacial, seus meios de subsistência para androides. Não é hora para métodos "adequados".

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega

Magdalene Keino-Chemutai

Criptoarquiteta — Elu/Ela



Magdalene atuou como arquiteta no elevador Nalubaale, conquista que lhe rendeu o posto máximo da Mahkota Langit da OSEAN. Mas quando o passado ativista hacker de Mag foi revelado, Mag foi expulsa. Agora, ela usa suas antigas habilidades hacker para manter o controle do projeto. Ajustando diagramas de noite, manipulando trabalhadores de dia. Magdalene verá seu projeto realizado.

E quando estiver terminado? Se um projeto de engenharia como esse fosse fácil, o que impediria Mag de remodelar lenta e secretamente uma megacidade à sua própria imagem? Ou um continente? Ou um planeta inteiro?

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

Barry "Baz" Wong

Veterano Tri-Maf — ele/dele



Os Tri-Maf estiveram em Kota Kali desde o início, e Baz sempre esteve junto deles. Em uma megacidade em ascensão, ninguém percebeu seu próprio crescimento brutal e sangrento até que ele já estivesse consolidade no topo. Agora, ele faz negócios com os ricos e poderosos, sendo tão propenso a apertar a mão de um executivo quanto a sujar suas próprias mãos nas ruas.

Sim, às vezes esse tipo de negócio significa se voltar contra a empresa para a qual ele fez um favor na semana passada. E daí? Eventualmente, eles precisarão dele novamente e tudo será perdoado. As coisas acontecem rápido em Kota Kali

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkan Maega

BANGUN

Quando o Desastre Acontece





Como parte dos esforços da OSEAN para financiar Mahkota Langit, muitas empresas estatais foram vendidas a interesses corporativos. Entre elas estava a Agensi Pembangunan Pasca Bencana, renomeada para BANGUN por sua empresa-mãe.

Antigamente, a BANGUN era a agência de resposta a desastres da Indonésia, apoiando vítimas e reconstruindo comunidades após tragédias. Felizmente, e com a eficiência que se espera de um serviço público privatizado, a BANGUN agora chega antes mesmo que o desastre aconteça.

2025 Null Signal Games Illus. Olie Boldador, Anna Butova

O Grupo Zwicky

Mãos Invisíveis





O Consórcio Weyland é um vasto e intransponível labirinto de corporações, subsidiárias, micro nações e empresas de fachada. Ao longo desse labirinto, existem certos corredores escuros; escritórios trancados, sem nome; andares inteiros sem janelas de sedes corporativas que exalam uma aura de *problema de outra pessoa*.

É dentro dessas masmorras que o Grupo Zwicky pode ser encontrado, caso eles permitam. É a partir desses cantos escuros que seu alcance se estende, pousando silenciosamento onde quer que a Weyland não possa ser vista.

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

PT Untaian

Alicerce da Vida





É um mito muito repetido que a seda é mais forte que o aço, mas e se isso fosse realmente verdade? Essa é a pergunta que os executivos da PT Untaian ousaram fazer aos seus cientistas. E essas perguntas foram respondidas além dos seus sonhos mais ousados — e das projeções de mercado.

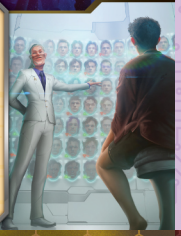
O Mycele, da PT Untaian, é o primeiro material de grau espacial produzido biologicamente e está sendo usado para construir o que os especuladores chamam de o último grande elevador espacial. O que a natureza inspirou, a Jinteki aperfeiçõou.

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

Gestão de Talentos Nebula

Criando Estrelas





Quer uma receita para o sucesso? Extraia os jovens e talentosos de uma população ávida por oportunidades. Incorpore treinamento prático, com uma pitada de modificações cibernéticas e condicionamento comportamental, e misture tudo isso usando o mapeamento de tendências em tempo real da NBN. Observe crescer e estoure quaisquer bolhas de individualidade quando as ver.

Os ídolos da Nebula lotam a gigantesca Arena Gemilang todas as noites da semana. Com controle criativo total de centenas de ativos, a Nebula tem uma estrela para cada aspirante a fã. E quando uma estrela se apaga, outra está apenas começando a brilhar.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza, Amirul Hhf

Sinapse Global

Mais Rápido que o Pensamento





O acesso a Net de alta-imersão costumava ser somente para os ricos, mas Kota Kalimantan é a cidade do amanhã. Diariamente, milhões de residentes de Kali se conectam gratuitamente aos pontos de acesso da Sinapse para obter um serviço de Net de alta qualidade.

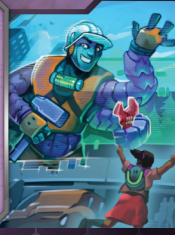
Enquanto isso, a Sinapse mantém a cidade segura. Nada entra ou sai da cidade sem passar pelos servidores da Sinapse, onde os dados são cruzados, analisados e catalogados em uma vasta rede de segurança. Os investidores da OSEAN não vão deixar que o último grande elevador espacial falhe - e a Sinapse lhes fornece a inteligência que precisam.

2025 Null Signal Games Illus. Anna Butova, Mia Siergiejew

Construções LEO

Soluções Trabalhistas





Não existe lugar na superfície, abaixo ou acima da Terra, onde a Construções LEO não consiga construir.

Começando como um braço de P&D da Haas-Bioroid e construindo trabalhadores de baixa gravidade para competir diretamente com as linhagens clonadas adaptadas da Jinteki; a LEO se destacou como desenvolvedora de bioroides extremófilos. A LEO possui trabalhadores para todos os ambientes e riscos possíveis, e eles não têm medo de expandir os limites do que um bioroide "deveria ser". Os Ottos são o exemplo perfeito disso: flexíveis, adaptáveis e incapazes de reclamar.

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

Marcas de Luxo Poétri

Toda A Fúria





Tudo que o público sabe sobre Tabitha Poétri é cuidadosamente selecionado pelo império da moda que ela deixou para trás. Seu local de nascimento, seus pais, seu nome verdadeiro - tudo apagado da Net.

A Marcas de Luxo Poétri não para de recontar o passado. O futuro também está inteiramente sob seu controle - pelo menos, no que diz respeito à moda. "Quer saber como o futuro se parece?" Tabitha teria perguntado a uma concorrente. "Uma bota Poétri de couro de tubarão, elevada até o joelho, com um salto de doze centímetros, desfilando na passarela para sempre.

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt, Dimik

AU Co.

O Padrão Ouro em Clones





Os clones costumavam ser vistos como artigos de luxo, mas com os avanços na tecnologia de engenharia genética, as linhas de produtos da Jinteki tornaram-se cada vez mais acessíveis ao consumidor médio. A AU Co. no entanto, não atende ao consumidor médio.

O CEO Phật Gioan Baotixita conseguiu restabelecer a imagem de de possuir um clone como um símbolo de verdadeira riqueza. Creches de pequenos lotes são cuidadas com todo o carinho de um mestre *hòn non bó*. O resultado é um clone específico, cultivado e reproduzido para um propósito específico - ou seja, aquilo que seu coração desejar.

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit, Elliott Birt

Ofensiva Charmosa

0



EVENTO: Corre

Faça um corre no Arquivos. Quando este corre terminar, você pode excluir 1 cópia de uma carta acionada que você acessou no Arquivos durante esse corre.

"Eu vou usar o que tenho para conseguir o que quero."

Catar

1



EVENTO: Dupla

Como um custo adicional para jogar este evento, gaste ⟲.

Instale 1 programa da sua lixeira. Você pode adicionar 1 programa da sua lixeira ao fundo da sua pilha.

"99% de tudo é lixo. E é por isso que eu pago outra pessoa para revirá-lo por mim."

—General_Sturg3on

Retalhar

1



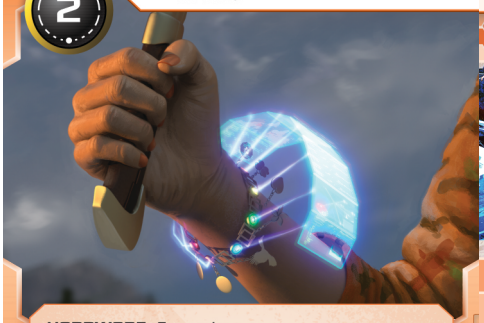
EVENTO: Corre

Faça um corre em qualquer servidor. Na primeira vez que a Corp for encerrar esse corre, evite que o corre seja encerrado a menos que a Corp revele e exclua X cartas aleatórias do QG. X é igual ao número de cartas na raíz do servidor atacado.

O volume é a mensagem.

◆ Bling

2



HARDWARE: Console

+1◻

Sempre que você instalar uma carta sem gastar créditos, você pode hospedar a carta do topo da sua pilha neste hardware virada para cima. *(Ela não está instalada.)*

Você pode jogar ou instalar cartas hospedadas como se elas estivessem em sua mão.

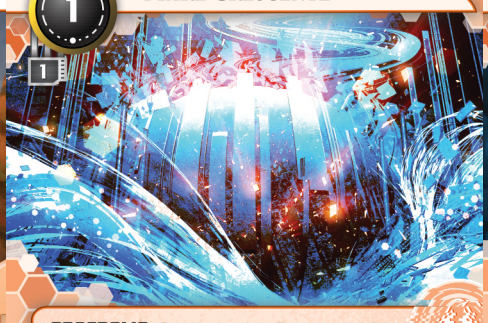
No final da sua fase de descarte, exclua todas as cartas hospedadas.

Limite 1 **console** por jogador.

Maré Crescente

1

1



PROGRAMA: Quebra-gelo - Fragmentador

Este programa recebe +1 de força para cada **fragmentador** em sua lixeira.

Interface → 1⟲: Quebre 1 sub-rotina **barreira**.

1⟲: +1 de força.

As águas começam a se agitar e, pouco a pouco, se elevam.

1

Glutão

0

1



PROGRAMA

Acesso → ⟲: Exclua a carta não-agenda que você estiver acessando. Se o fizer, compre 1 carta.

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

–

Hantu

3

1



PROGRAMA: Quebra-gelo - Assassino - Vírus

Quando você instalar este programa, coloque 2 marcadores de vírus nele.

Interface → 1⟲: Quebre 1 sub-rotina **sentinela**.

Marcador de vírus hospedado: +2 de força.

"Fui empregada para limpar mensalmente trinta e seis servidores diferentes."

—Ratu Maharani, virus pawang

2

◆ Cacofonia

3



RECURSO: Virtual

Na primeira vez a cada turno que você roubar ou excluir uma carta Corp, coloque 1 marcador de energia neste recurso.

No final da sua fase de ação, você pode remover 2 marcadores de energia hospedados para sabotar 3. *(A Corp escolhe e exclui 3 cartas do QG e/ou topo do P&D.)*

"Nil SIR, ruído negro, meninas perdidas, meninos afogados!"

—Ryō "Fênix" Ōno

Manifestantes do Aluguel

2



RECURSO: Conexão - Marginal

⟲⟲⟲, ⟲: Ganhe 9⟲.

"No fim, eles aumentaram o aluguel e estávamos todos na rua. Mas os tumultos desvalorizaram tanto os imóveis que acabamos voltando para casa — e com um preço melhor!"

Fuga Limpa

3



EVENTO: Corre

Faça um corre em qualquer servidor. Se bem sucedido, ganhe 6◐.

"...cento e vinte e sete disparos efetuados, e dois aerocarros da polícia totalmente destruídos. Milagrosamente, nenhum policial ferido, embora o suspeito continue foragido."

—Abdul el-Sattar, KKN 6

Ficar na Surdina

1



EVENTO: Dupla

Como um custo adicional para jogar este evento, gaste ◐.

Resolva 1 dos seguintes:

- Compre 4 cartas.
- Remova até 2 marcas.

"É uma pena gastar tanto dinheiro aqui, quando eu podia estar comprando hiasan pro meu apartamento."

Acesso de Manutenção

0



EVENTO: Corre - Dupla

Como um custo adicional para jogar este evento, gaste ◐.

Faça um corre no Arquivos. Quando você for se aproximar do Arquivos *(após passar todos os gelos)*, ao invés disso, mude o servidor atacado para o QG e se aproxime do QG.

"Não deixe sua dignidade atrapalhar um bom atalho."

—"G0ph3r" O'Ryan

Transferência de Riqueza

0



EVENTO: Corre

Faça um corre no QG. Se bem-sucedido, receba 1 marca e a Corp perde 3◐. Ganhe 2◐ para cada crédito perdido desta forma.

"Em KK, dizemos 'harimau mati karena belangnya'. Significa: não conte ao mundo quanto dinheiro você tem, se pretende guardá-lo."

—JokoR

◆ Detente

3



HARDWARE: Console

+1▢

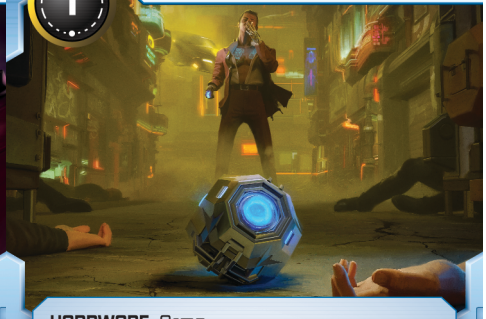
Na primeira vez a cada turno que você fizer um corre bem-sucedido no QG, você pode hospedar 1 carta aleatória do QG, virada para cima, neste hardware. *(Ela não está instalada nem acionada.)*

◐, **adicione 2 cartas hospedadas ao QG:** O Runner pode acessar 1 carta aleatória do QG. Qualquer jogador pode usar essa habilidade.

Limite 1 **console** por jogador.

◆ Maglétrico Rápido (Mod 748)

1



HARDWARE: Arma

Sempre que você fizer um corre bem-sucedido no QG, você pode excluir este hardware para suspender 1 carta Corp instalada.

"Você acha que eu terminei de brincar com você? Nah, nem ferrando."

—Barry "Baz" Wong

Sang Kancil

3



PROGRAMA: Quebra-gelo - Decodificador

Interface → **1◐:** Quebre 1 sub-rotina **portão codificado**.

3◐: +2 de força. Se um evento **corre** estiver ativo, essa habilidade custa 2◐ a menos para usar.

Consequências só importam se eles te pegarem.

2

◆ Vigia Fransofia

3



RECURSO: Conexão

O custo de acionar cada gelo é aumentado em 1◐.

Sempre que encontrar um gelo, se a Corp tiver 15◐ ou mais, você pode excluir este recurso para ultrapassar esse gelo. *(Passe o gelo. Não resolva nenhuma sub-rotina ou habilidades de "quando encontrado".)*

"Ela aprendeu com o melhor: eu. Quando eu me aposentar, a KK Tri-Maf estará em boas mãos."

—Barry "Baz" Wong

Mercado Aberto

2



RECURSO: Serviço - Local

Quando você instalar este recurso, carregue 6◐ nele. Quando o crédito esgotar, exclua este recurso.

Você pode usar créditos hospedados para instalar recursos de **conexão** e **serviço**.

No começo do seu turno, pegue 1◐ deste recurso.

"Essa quadrilha da NBN lucra trilhões com a coleta incidental de dados. E daí que eu uso a rede deles para navegar?"

—MuslihaT

Iluminação

0



EVENTO: Corre

Faça um corre no P&D. Se bem-sucedido, instale até 3 cartas da sua mão *(uma por vez)*, pagando 1 crédito a menos em cada.

"Ela não vai se meter em problemas por colocar isso na atração?" "E como diabos ela ficou sabendo disso?!"

2025 Null Signal Games Illus. Ismatulloh (Polar Engine)

Ritual

0



EVENTO

Compre 1 carta para cada que você tiver restante.

Todo dia começa da mesma forma: chá, notícias, um quebra-cabeça de três peças. Depois, é hora de ir trabalhar. Magdalene não deixará que a demissão a impeça de concluir sua obra-prima.

2025 Null Signal Games Illus. Alecia Doyley

◆ GAMEDRAGON™ Pro

2



HARDWARE: Mod

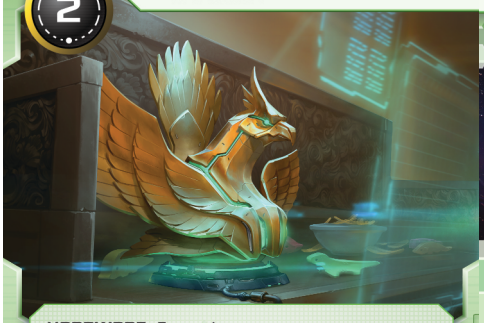
Quando você instalar este hardware e no começo do seu turno, você pode hospedar este hardware em um **quebra-gelo** não-**IA** instalado.

O **quebra-gelo** hospedeiro recebe +1 de força. Habilidades que aumentam sua força duram até o final do corre *(em vez de qualquer duração menor)*.

2025 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova

◆ Madani

2



HARDWARE: Console

: Hospede qualquer número de programas da sua mão, virados para cima, neste hardware. *(Eles não estão instalados.)*

Uma vez por turno → **0**: Instale 1 programa hospedado *(pagando seu custo de instalação)*.

Limite 1 **console** por jogador.

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hhf

Azimat

1

2



PROGRAMA

2 *(Quando você instalar este programa e antes do seu turno começar, recarregue até 2 créditos hospedados.)*

Você pode gastar créditos hospedados para pagar custos de exclusão.

"Pelo bem de minhas crianças, suportarei qualquer dor."
—Dewi Subrotoputri, como Dyah Kunthi

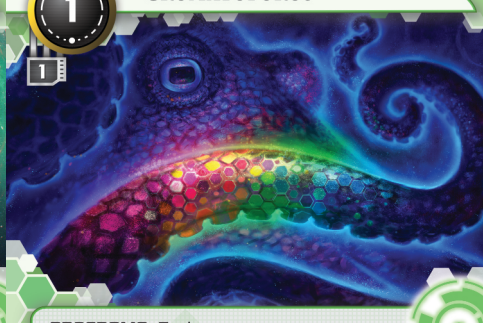
–

2025 Null Signal Games Illus. Elwin "Jakuza" Rumplmair

Cromatóforos

1

1



PROGRAMA: Trojan

Instale apenas em um gelo.

O gelo hospedeiro ganha **barreira**, **portão codificado** e **sentinela**.

"A internet opera quase tanto com a lógica onírica quanto com a lógica digital. Se você acredita que algo é verdade, muitas vezes é."
—A Enciclopédia Sílica

–

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle

Drone Devadatta

1

1



PROGRAMA

Quando você instalar este programa, coloque 2 marcadores de energia nele.

Sempre que você violar o P&D, você pode remover 1 marcador de energia hospedado para acessar 1 carta adicional.

"Ainda tenho amigos lá dentro."
—Magdalene Keino-Chemutai

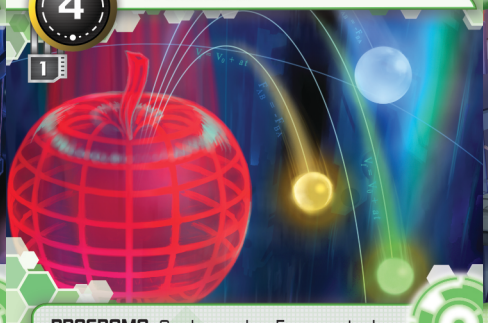
–

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

Principia

4

1



PROGRAMA: Quebra-gelo - Fragmentador

Este programa custa 1 a menos para instalar para cada outro **quebra-gelo** instalado. *(Programas excluídos como parte da instalação deste programa não contam.)*

Interface → **1**: Quebre 1 sub-rotina **barreira**

2: +2 de força.

Nos ombros de gigantes.

2

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

◆ "Bugiganga" O'Brian

2



RECURSO: Conexão

Na primeira vez a cada turno em que um corre começar, você pode excluir 1 de suas outras cartas instaladas. Se o fizer, ganhe créditos igual ao custo de instalação impresso e compre 1 carta.

Existem cem moedas diferentes na cidade subterrânea, e o Bugiganga aceita todas elas. Creds e rupias te dão macarrão. Para o seu menu secreto, ele aceita seus equipamentos queimados e seus vírus esterilizados. Mas para provar o seu ensopado de frango defumado, traga-lhe o que ele mais valoriza: a sua história.

2025 Null Signal Games Illus. Alecia Doyley

Bico

2



RECURSO: Serviço

Quando você instalar este recurso e sempre que um corre começar, coloque 1 neste recurso.

Quando houver 6 ou mais créditos hospedados, pegue todos os créditos deste recurso, exclua-o, e compre 1 carta.

"Eles foram rápidos, simpáticos e eficientes. ★★★★☆."

—cliente satisfeito

Imposição de Tendências

3



1

AGENDA: Iniciativa

Na primeira vez que o Runner excluir uma carta Corp instalada durante cada um de seus turnos, ele pode gastar . Se ele não o fizer, você recebe +1 atribuído no seu próximo turno.

"Não me diga que você estava no baile, querida? Devo não ter te visto!"

Projeto Ingatan

3



2

AGENDA: Pesquisa

Dividendos 1 *(Quando você pontuar esta agenda, coloque 1 marcador de agenda nela para cada marcador de avanço em excesso.)*

No final da sua fase de descarte, você pode remover 1 marcador de agenda hospedado para instalar 1 carta do Arquivos, ignorando todos os custos.

Recursos Humanoides

1



ATIVO

, : Ganhe 4 e compre 3 cartas. Instale até 2 cartas do QG *(uma por vez)*. Você pode jogar 1 operação do QG.

"Acionando em T-minus 5..."

1

Campanha Otto

2



ATIVO: Publicidade

Quando você acionar este ativo, carregue 6 nele. Quando o crédito esgotar, exclua este ativo e ganhe .

No começo do seu turno, pegue 2 deste ativo.

"Não tenha medo dos Ottos, garoto. Eles estão construindo nosso futuro!"

2

Bumi 1.0

3

GELO: Sentinela - Bioroide - AP - Destruidor

Quando você acionar este gelo durante um corre contra este servidor, você pode excluir 1 programa **trojan** instalado.

Perca : Quebre 1 sub-rotina neste gelo. Apenas o Runner pode usar essa habilidade.

↳ Exclua 1 programa instalado.

↳ Cause 1 dano letal.

"Você se atreve?"



M

2025 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós

Campo de Dispersão

3

GELO: Portão Codificado

Enquanto este for o único gelo protegendo esse servidor, ele recebe +4 de força.

↳ Você pode instalar 1 carta do QG.

↳ Encerre o corre.

"É uma falácia acreditar que a observação consciente possa mudar a realidade. A consciência do observador não é necessária de forma alguma."

—A Enciclopédia Silica



0

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

Nanogestão

4



OPERAÇÃO

Ganhe .

"Sou um gestor muito razoável. Não espero que minha equipe faça nada que eu não possa fazer."

—Bass CH1R180G4

Soluções de Cima para Baixo

2



OPERAÇÃO

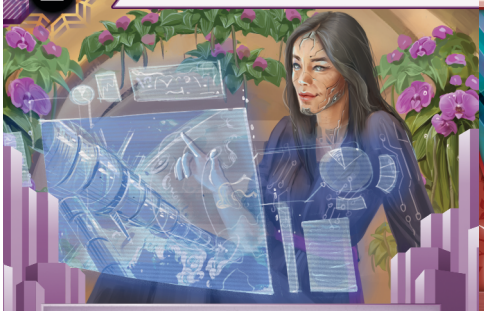
Compre 2 cartas. Instale até 2 cartas do QG *(uma por vez)*.

"A instabilidade das fitas cerebrais humanas é diretamente proporcional ao número de membros em um determinado bioroide, então, começamos a substituí-las por algo mais bem equipado. Uma fita cerebral humana poderia trabalhar ao lado de um polvo por semanas sem nunca ter um figmento de suspeita."

—Maía Mínervudóttir, P&D

2

◆ Mercia B4LL4RD



UPGRADE: Bioroide - Acadêmico

No final da sua fase de ação, você pode instalar 1 gelo do QG, pagando 1 a menos. Se o fizer, mova este upgrade para a raiz do servidor que aquele gelo esta protegendo.

"Meu antecessor tinha paixão, imaginação e ambição. Posso lhe garantir que eu não possuo tais defeitos."

2

2025 Null Signal Games Illus. Oimik

Proprionegação

4



2

AGENDA: Segurança

Quando você pontuar esta agenda, coloque 1 marcador de agenda nela.

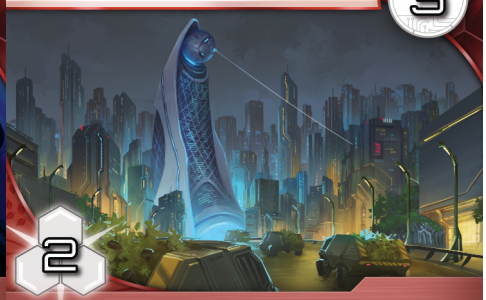
Marcador de agenda hospedado: O Runner é movido para a posição mais externa do Arquivos. *(Ele se aproxima de qualquer gelo naquela posição.)* Use essa habilidade apenas durante um corre.

Dependemos demais de cognição espacial. O que acontece quando esse sistema recebe um sinal nulo?

2025 Null Signal Games Illus. Cat Shen

Expansão de Sericultura

3



2

AGENDA: Expansão

Dividendos 1 *(Quando você pontuar esta agenda, coloque 1 marcador de agenda nela para cada marcador de avanço em excesso.)*

No final da sua fase de descarte, você pode remover 1 marcador de agenda hospedado para colocar 2 marcadores de avanço em 1 carta instalada. *(Você não pode pontuar essa carta neste turno.)*

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

0

Mordida!



ATIVO: Emboscada

Enquanto o Runner estiver acessando este ativo no P&D, ele deve revelá-lo.

Quando o Runner acessar este ativo em qualquer lugar exceto no Arquivos, você pode pagar 4. Se o fizer, dê ao Runner 1 marca e cause 3 danos digitais.

Você pensou que estava seguro?

0

2025 Null Signal Games Illus. Cat Shen

1

◆ Phật Gioan Baotixita



ATIVO: Executivo

No final da sua fase de descarte, coloque 1 marcador de energia neste ativo.

Na primeira vez a cada turno em que uma agenda for pontuada ou roubada, você pode remover até 2 marcadores de energia hospedados. Cause 1 de dano digital mais 1 dano digital para cada marcador de energia removido desta forma.

"Eu sou a melhor companhia."

3

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt

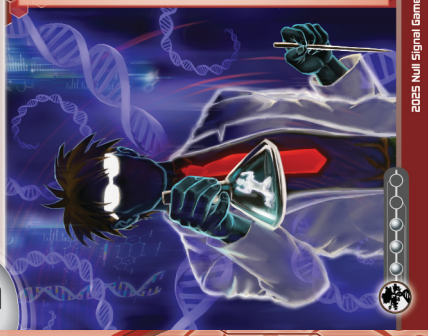
7

Empirista

- Compre 1 carta. Você pode adicionar 1 carta do QG ao topo do P&D.
- Cause 1 dano digital. Dê ao Runner 1 marca.
- Cause 2 danos digitais.

Os gelos mais experimentais da Jinteki costumam ser os mais perigosos.

GELO: Sentinela - AP - Observador



5

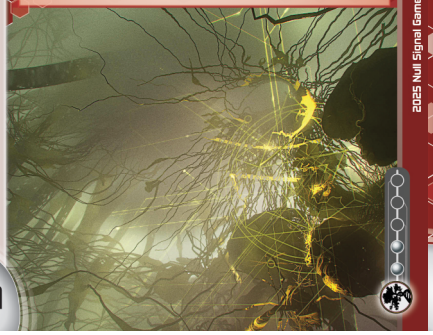
2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

8

Micoteia

- Você pode instalar 1 gelo do Arquivos, ignorando todos os custos.
- Você pode acionar 1 gelo instalado, pagando 2 a menos.
- Resolva 1 sub-rotina em um **sentinela** acionado.
- Resolva 1 sub-rotina em outro **portão codificado** acionado.

GELO: Portão Codificado



5

2025 Null Signal Games Illus. Mia Sierglejew

3

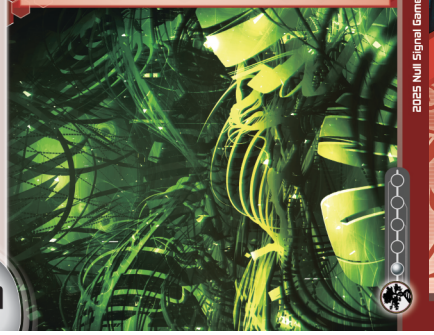
Semak-samun

O Runner não pode quebrar a sub-rotina impressa neste gelo, exceto usando um **fragmentador**.

- Encerre o corre a menos que o Runner sofra 3 danos digitais.

O silêncio da floresta é o sinal mais certo de perigo.

GELO: Barreira - AP



3

2025 Null Signal Games Illus. Scott Uminga

4

Revisão por Pares



OPERAÇÃO: Transação

Revele todas menos 1 carta do QG.

Ganhe 7. Você pode instalar 1 carta do QG na raiz de um servidor remoto.

A revisão por pares é o que diferencia viver em bairros nobres de viver em favelas. A engenharia genética de clones nunca produziu nada tão perverso ou cruel quanto um cientista Jinteki.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

0

◆ Mitra Aman



UPGRADE: Clone

Sempre que o Runner se aproximar de um gelo protegendo este servidor, você pode excluir este upgrade. Se o fizer, ganhe 3◈ e você pode trocar o gelo sendo aproximado com um gelo do Arquivos ou QG.

Mentes tensionadas por mola, mantidas em suspensão, prontas para serem lançadas na rede a qualquer intrusão.

3

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit 56

Relatórios Incorporados

3



2

AGENDA: Iniciativa

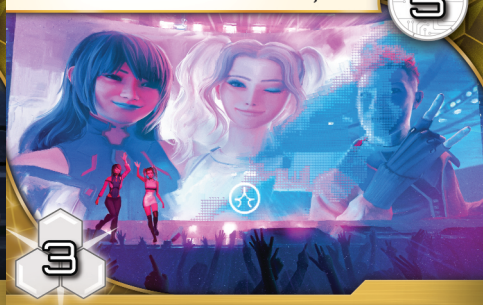
Dividendos 2 *(Quando você pontuar esta agenda, coloque 2 marcadores de agenda nela para cada marcador de avanço em excesso.)*

No final da sua fase de descarte, você pode remover 1 marcador de agenda hospedado para procurar o P&D por 1 operação e revelá-la. *(Embaralhe o P&D após a busca.)* Adicione essa operação ao topo do P&D.

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings 59

A Próxima Grande Sensação

5



3

AGENDA: Iniciativa

Quando esta agenda for pontuada ou roubada, coloque 1 marcador de agenda nela.

∅, **marcador de agenda hospedado:** Compre 4 cartas. Embaralhe qualquer número de cartas do QG no P&D. A Corp pode usar essa habilidade mesmo se esta agenda estiver na área de pontuação do Runner.

Isso é tão quinze minutos atrás.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza 60

1

Idiossincrese



ATIVO: Hostil

Você pode avançar este ativo.

No começo do seu turno, você pode excluir este ativo. Se o fizer, para cada marcador de avanço hospedado, ganhe 3◈ e o Runner perde 2◈.

Você realmente não quer saber o que te torna único como pessoa. É muito menos do que você pensa.

2

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle 61

1

Praça de Acesso Público



ATIVO

No começo do seu turno, ganhe 1◈.

Ameaça 2 → Quando o Runner excluir este ativo *(enquanto estiver acionado)*, dê a ele 1 marca.

"Me dê cinco minutos do tráfego de um usuário na Praça de Acesso e eu o direi onde ele vai almoçar amanhã. Me dê mais dez, e eu consigo até a receita secreta de rendang da bibi dele."
—Luzviminda Reyes, Vendas da Sinapse

2

2025 Null Signal Games Illus. Anna Butova 62

3

Doomscroll

GELO: Sentinela - AP - Observador

↳ Dê ao Runner 1 marca.

↳ Cause 1 dano digital.

↳ Cause 2 danos digitais se o Runner possuir pelo menos 2 marcas.

Eles sabem como você pensa.
E como te desestabilizar.



m

63
2025 Null Signal Games Illus. Júlio Rocha

4

N-Pot

GELO: Portão Codificado

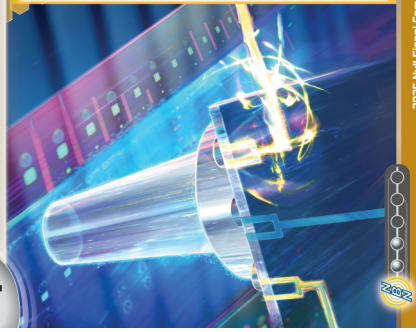
3◈: Quebre 1 sub-rotina neste gelo. Apenas o Runner pode usar essa habilidade.

↳ Encerre o corre.

↳ Se o nível de ameaça for 2 ou maior, encerre o corre.

↳ Se o nível de ameaça for 4 ou maior, encerre o corre.

"Na Net, nós detemos o poder."
—Arnold Teoh, tecnólogo da NBN



4

64
2025 Null Signal Games Illus. Ed Matthian

0

Panorama Geral



OPERAÇÃO: Clandestina

Jogue apenas se o Runner estiver marcado.

Resolva 1 dos seguintes:

- Dê ao Runner 1 marca.
- Remova qualquer número de marcas. O Runner perde 5◈ para cada marca removida desta forma. Ganhe créditos igual ao número de créditos que o Runner perdeu.

2025 Null Signal Games Illus. Mia Siergiejew 65

X

Aplicação de IP



OPERAÇÃO: Clandestina

Como um custo adicional para jogar esta operação, remova X marcas.

Instale 1 agenda da área de pontuação do Runner com um valor de pontos de agenda impresso igual a X. Se o Runner ainda estiver marcado, coloque 1 marcador de avanço nessa agenda.

"Acredito que você tenha algo nosso."

5

2025 Null Signal Games Illus. Rafael Monk 66

Retoques

2



OPERAÇÃO: Dupla

Como um custo adicional para jogar esta operação, gaste ∅.

Coloque 2 marcadores de avanço em 1 carta instalada que você possa avançar. Se o fizer, escolha um tipo de carta e revele a mão do Runner. Escolha até 2 cartas reveladas do tipo escolhido. O Runner embaralha essas cartas na pilha.

"Seu Poder Estelar foi pro ralo, garoto. Precisamos de uma cara nova."

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hhf

67

Greenmail

2



1

AGENDA: Expansão

Quando você pontuar esta agenda, ganhe 2⬯.

Quando você abdicar esta agenda, ganhe 4⬯.

"Foi um verdadeiro prazer fazer negócios com você."

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

70

Fora dos Registros

3



2

AGENDA: Iniciativa

Dividendos 1 *(Quando você pontuar esta agenda, coloque 1 marcador de agenda nela para cada marcador de avanço em excesso.)*

No final da sua fase de descarte, você pode remover 1 marcador de agenda hospedado para procurar o P&D por 1 carta e revelá-la. *(Embaralhe o P&D após a busca.)* Você pode instalar essa carta, ignorando todos os custos. Se não o fizer, adicione-a ao QG.

2025 Null Signal Games Illus. Olie Boldador

71

Contrato de Escavação do Formigueiro

3



ATIVO: Industrial

Quando você acionar este ativo, carregue 8⬯ nele. Quando o crédito esgotar, exclua este ativo.

No começo do seu turno, pegue 4⬯ deste ativo e compre 1 carta.

"Se você morasse aqui, já estaria trabalhando!"
—Recrutador Weyland

1

2025 Null Signal Games Illus. Olie Boldador

72

◆ Plutus

0



ATIVO: Rede Profunda

Como custo adicional para acionar este ativo, abdique 1 agenda ou revele e exclua 3 cartas do QG.

No começo do seu turno, você pode jogar 1 operação de **transação** do Arquivos. Depois que ela for resolvida, remova-a do jogo.

"Alegrem-se, executivos! A Net nos trouxe lucro!"

3

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle

73

Varanus

14

GELO: Sentinela - Destruidor

Você pode abdicar 1 agenda quando acionar este gelo para pagar 10⬯ do seu custo de acionar.

↳ Exclua 1 programa instalado ou encerre o corre.
↳ Exclua 1 recurso instalado ou encerre o corre.
↳ Encerre o corre.

"Maldita, Mariposa! Onde está você? Essa coisa é muito maior do que você v—"
—C0nr4d



10

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings

74

Kessleroide

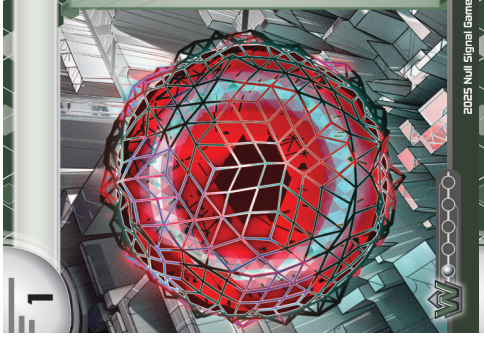
2

GELO: Barreira

O Runner não pode excluir este gelo *(enquanto estiver acionado)*.

↳ Encerre o corre.
↳ Encerre o corre.

"Os destroços das incursões fracassadas se acumulam. Em vez de varrer tudo, o operador parcimonioso deveria empurrar esses detritos para posições defensivas no poço metagravitacional do servidor."
—Moira Virtue, Engenharia de Gelo, KKU



1

2025 Null Signal Games Illus. Krembler

75

Syailendra

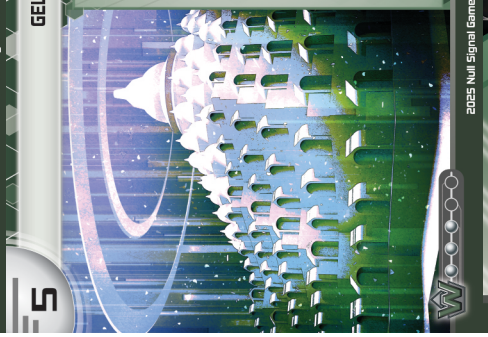
4

GELO: Portão Codificado - AP

Você pode avançar este gelo.

Quando o Runner encontrar este gelo, se ele tiver 3 ou mais marcadores de avanço hospedados, você pode colocar 1 marcador de avanço em uma carta instalada que você possa avançar.

↳ Você pode colocar 1 marcador de avanço em uma carta instalada que você possa avançar.
↳ O Runner perde 2⬯.
↳ Cause 1 dano digital.



5

2025 Null Signal Games Illus. Scott Uminga

76

Principais Indicadores de Desempenho

1



OPERAÇÃO: Transação

Resolva 2 dos seguintes, em qualquer ordem:

- Compre 1 carta. Embaralhe 1 carta do QG no P&D.
- Instale 1 gelo do QG, ignorando todos os custos.
- Coloque 1 marcador de avanço em uma carta instalada que você possa avançar.
- Ganhe 2⬯.

Criada pelo Campeão Mundial de 2023, William "Sokka" Huang

2025 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra

77

Resposta na Medida

5



OPERAÇÃO: Ilegal

Jogue apenas se o nível de ameaça for 4 ou maior, e apenas se o Runner fez um corre bem-sucedido durante seu último turno.

Cause 4 danos físicos a menos que o Runner pague 8[c].

"Gostaríamos de assegurar aos nossos acionistas que nenhum dos edifícios danificados na explosão pertenciam as subsidiárias do Consórcio Weyland..."
—Luana Campos, porta-voz da Weyland

3

Mata-moscas

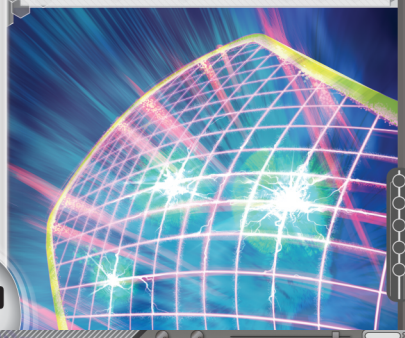
2

GELO: Portão Codificado

Quando você acionar este gelo durante um corre contra este servidor, expurgue os marcadores de vírus.

↳ Encerre o corre.

Pare com isso.



0

Acendedor de Lâmpadas

2

GELO: Sentinela - Observador

Quando uma agenda for pontuada ou roubada deste servidor ou de sua raiz, exclua este gelo.

↳ Dê ao Runner 1 marca a menos que ele pague 3[c].

↳ Encerre o corre se o Runner estiver marcado.

Itur in antiquam telam.



3

Caixa Pequeno

3



OPERAÇÃO: Transação

Jogue apenas se você ainda não tiver finalizado uma ação neste turno.

Ganhe 5[c]. Se você tiver jogado essa operação de qualquer lugar exceto do QG, ganhe [click].

[click]: Jogue essa operação do Arquivos. Depois que ela for resolvida, remova-a do jogo.

Grade Mahkota Langit

2



UPGRADE: Região

2[c] *(Quando você acionar este upgrade e antes de seu turno começar, recarregue 2 até créditos hospedados)*

Você pode gastar créditos hospedados para acionar ativos na raiz deste servidor e gelos protegendo este servidor.

Persistente → O custo de exclusão de cada ativo na raiz deste servidor é aumentado em 2[c].

Limite de 1 **região** por servidor.

2