

Elevación



Kota Kalimantan es la sede del ascensor espacial más nuevo del mundo. Debido a su construcción, la agitación social y política ha creado oportunidades tanto para las Corporaciones como para los Runners.

Elevación es una expansión de 82 cartas, diseñado para ampliar *System Gateway*.

Imprime este PDF al tamaño 100% sin márgenes adicionales.



ALCANZANDO NUEVAS COTAS

Elevación es una celebración de Netrunner, su pasado y su futuro. No importa si acabas de abrir *System Gateway* o si llevas años rompiendo subrutinas y subiendo a ascensores espaciales. Esperamos que encuentres nuevas proezas ciberneticas, vacíos dudosamente legales, amigues y adversaries en Kota Kalimantan.

Las 82 cartas jugables de *Elevación* están diseñadas para mostrar todos los conceptos y mecánicas jugables que hemos podido incluir, así que verás muchos términos que no aparecían en *System Gateway*, y muchos de los nuevos términos sólo aparecen en 1 o 2 cartas.

Para ayudarte a aprender estos conceptos, hemos colocado texto recordatorio en las cartas jugables, y además hemos incluido 8 cartas de doble cara con reglas que explican las mecánicas en detalle.

Si tienes más preguntas sobre como funciona una carta, puedes buscarla en netrunnerdb.com y consultar la sección de preguntas frecuentes en la página de la carta (en inglés). O, si realmente quieres una explicación a fondo, puedes explorar las *Reglas Completas* en rules.nullsignal.games (en inglés).

CARTAS QUE ALOJAN CARTAS

Elevación muestra las distintas maneras en las que una carta puede **alojar** otra carta. Alojar cartas siempre sigue esta norma: si una carta anfitriona abandona la zona de juego, todas las cartas alojadas sobre ella se destruyen.

Cromatóforos

Al igual que los **troyanos** en *System Gateway* y otros sets, *Cromatóforos* debe alojarse en un hielo al instalarlo.

GAMEDRAGON™ Pro

GAMEDRAGON™ Pro empieza sin alojarse sobre nada. Cuando ya esté instalado, le Runner puede utilizar su primera habilidad para moverlo a uno de sus **rompehielos**, al instante o al comienzo de un turno futuro. Luego se puede mover a otro **rompehielos** de la misma manera. Cuando mueves *GAMEDRAGON™ Pro* a otro anfitrión, pierde toda relación con su anterior anfitrión. No hay manera de que deje de estar alojado mientras siga instalado.

Consolas

Las tres **consolas** en *Elevación* tienen maneras de alojar otras cartas. Al contrario que en los casos anteriores, las cartas alojadas en *Joyería*, *Détente*, y *Madani* no están instaladas y sus habilidades no están activas. Siempre que se juega o se instala una carta desde una carta anfitriona, esta carta "se separa" de su carta anfitriona y deja de estar relacionada con ella.

MECÁNICAS DE LOS PLANES

Renunciar (a un Plan)

Algunas habilidades **renuncian** a un plan que ya esté puntuado, a cambio de un efecto potente. Los Jugadores sólo pueden renunciar a planes de su propia zona de puntuación. Al hacerlo, retira esa carta del juego.

Planes Boca Arriba

La identidad de Weyland BANGUN le da a la Corporación la opción de instalar planes boca arriba, protegiéndolas con fuerza bruta en vez de con secretismo. Le jugadore que usa BANGUN elige si el plan estará boca arriba o boca abajo al momento de instalarlo. En *Elevación* no hay manera de poner un plan boca abajo boca arriba, ni al revés.

Los planes boca arriba no cuentan como ejecutados ni como sin ejecutar. El hecho de que estén boca arriba no cambia qué habilidades del plan están activas. Las habilidades como el aumento de tamaño de mano de *Central Superconductor* (A 70) sólo funcionan si el plan está en la zona de puntuación de la Corporación.

Las habilidades que funcionan sin que la Corporación tenga que puntuar el plan, como la de *Primer Aviso* (A 69), también se activan cuando el plan está boca arriba.

HABILIDADES Y TIEMPOS

Orden de Habilidades Condicionales

A veces, varias habilidades activas tienen la misma condición de disparo. Cuando esto ocurra, la persona a quien le pertenece el turno resuelve las habilidades de sus cartas, en el orden que prefiera. Cuando termine, la otra persona resuelve sus habilidades.

Si otra habilidad se activa mientras se está resolviendo un bloque de habilidades condicionales, pon en pausa ese bloque y resuelve la nueva habilidad antes de continuar.

Interrupciones

Una habilidad que utilice condicionales como "fuera" o "fuese" o que esté marcada con el icono "Y →" es una **interrupción**. Estas habilidades observan lo que está a punto de suceder, en vez de activarse después de que algo suceda. Si está a punto de suceder una habilidad que coincide con una condición de disparo de estas habilidades, la habilidad interrumpirá al otro efecto y se resolverá antes, normalmente cambiando o previniendo lo que iba a suceder.

Elevación tiene dos interrupciones, en *Rasgar* y en *Acceso de Mantenimiento*, y ambas están anidadas en habilidades que realizan una incursión. El icono "Y →" no aparece en este set.

CLARIFICACIONES DE TIEMPOS

Instalar Varias Cartas

Las cartas como *Iluminación* y *Soluciones Desde Arriba* permiten a uno jugadore instalar varias cartas seguidas. Para resolver estos efectos, instala las cartas una a una. Le jugadore no necesita decidir cuántas o cuáles instalarán antes de empezar. Cualquier habilidad que se dispara "cuando instalas" también se resuelve antes de realizar la siguiente instalación. No se abre ninguna "ventana de habilidad con coste", es decir, en mitad de estas instalaciones, no puedes ejecutar ni usar habilidades con coste.

Orden del Final del Turno

Elevación contiene varias habilidades que se resuelven cerca del final del turno de uno jugadore, y en ocasiones el orden exacto de esos pasos será importante. Cuando juegues con cartas como *Magdalene Keino-Chemutai*, *Mericia B4LL4RD*, y *Actividades Extraoficiales*, te ayudará comprobar la carta de referencia de Pasos del Turno.

Recuerda que los jugadores sólo descartan debido al tamaño máximo de mano una vez por turno. Si entran cartas a la mano después de este paso, se las quedan. Recuerda también que si uno jugadore descarta cartas debido al tamaño máximo de mano, esto no cuenta como destruir estas cartas.

ACLARACIONES DE CONSOLAS

Joyería

Joyería tiene en cuenta todas las fuentes de créditos, incluyendo cartas como *Mercado Abierto*, no sólo la reserva de créditos de le Runner. Si le Runner instala la propia *Joyería* sin usar créditos, puede alojar una carta sobre ella de inmediato.

Le Runner puede instalar o jugar las cartas alojadas en *Joyería* con cualquier efecto que instale o juegue cartas desde la Empuñadura. Esto incluye la acción básica de instalar y cartas como *Iluminación* y *Topan*. Sin embargo, las cartas sobre *Joyería* no pueden ser destruidas por el daño ni barajadas en la pila. En general, no pueden interactuar con ellas las habilidades que afecten a la mano, excepto las que instalen o jueguen.

Détente

Cuando uno jugadore use la acción en *Détente*, las cartas alojadas vuelven a la SC antes de cualquier otro paso, así que si le Runner decide acceder a una carta, puede que sea una de esas 2 cartas.

Détente siempre otorga un acceso a una única carta. Como no es una irrupción, las habilidades de cartas como *Pase a los Muelles* (A 13) no se aplican.

Madani

Le Runner puede instalar un programa alojado en *Madani* en cualquier ventana de habilidad con coste, otorgándole control sobre su □ y sobre cuándo pagar costes de instalación.

AMENAZA

El **nivel de amenaza** es el mayor número de puntos de plan en el área de puntuación de cualquier jugadore. Por ejemplo, si le Runner tiene 4 puntos de plan y la Corporación tiene 3, el nivel de amenaza es 4.

Algunas habilidades, como las de *Pot-N-Ciómetro* y *Respuesta Moderada*, hacen referencia directa al nivel de amenaza. Otras habilidades, como la última habilidad de *Plaza de Acceso Público*, están marcadas con "Amenaza N→". Las habilidades de este tipo sólo se activan cuando el nivel de amenaza es igual o mayor que el valor indicado. Si el nivel de amenaza es menor que N, la habilidad está inactiva y no se dispara ni se aplica.

En la mayoría de partidas, el nivel de amenaza sólo aumentará con el tiempo, pero si le jugadore con más puntos de plan renuncia a un plan o pierde un plan debido a *Ejecución de Propiedad Intelectual*, el nivel de amenaza puede bajar, causando que algunas habilidades con "Amenaza N→" se vuelvan inactivas.

CONSIDERACIONES VITALES

Daño Vital

Al igual que el daño de red y físico, el **daño vital** obliga a le Runner a destruir cartas de la empuñadura al azar. Pero a diferencia de cualquier otro daño, cada punto de daño vital también reduce permanentemente el tamaño máximo de la empuñadura de le Runner en 1.

Si le Runner acaba su turno con un tamaño de mano máximo en negativo, **expira** y pierde la partida. Le runner no **expira** cuando su tamaño de mano máximo es exactamente 0.

Calderilla

Calderilla es una operación neutral con una condición inusual. Su primera habilidad dice que sólo se puede jugar si no has terminado una acción este turno. Normalmente, esto significa que tienes que jugarlo como tu primera acción. Pero hay cartas como *Plutus* que te proporcionan otras opciones.

La segunda habilidad es lo que realmente se resuelve cuando juegas *Calderilla*. Te reembolsa el coste y te hace ganar 2. Pero si juegas *Calderilla* desde cualquier lugar que no sea la SC, también te da un 0.

Por último, la tercera habilidad es una acción que te permite jugar *Calderilla* directamente desde los Archivos, y después retirarla del juego. Sigue teniendo que pagar el coste de juego de *Calderilla* para jugarlo de esta manera.

VUELTA A LA TORTILLA

Identidades de Doble Cara

Algunas identidades tienen texto y características en ambas caras de la carta, y sus habilidades les permiten cambiar de una cara a otra. *Elevación* contiene dos de esas identidades: *Dewi Subrotoputri* y *Gestión de Talentos Nébula*.

La cara con el tamaño mínimo del mazo y el límite de influencia es el "frente" de la identidad, y esa cara es con la que comienzas la partida. Sólo la cara boca arriba de la identidad está activa.

Habilidades "Cuando se accede"

La Corporación cuenta con cartas como *¡N4M!* que se activan cuando el Runner accede a ellas. De base, este tipo de habilidad se activa en cualquier zona en la que el Runner acceda a ella. Sin embargo, estas habilidades suelen tener restricciones, como que la carta sólo se activa al estar instalada, o que no se activa desde los Archivos.

Si la habilidad funciona cuando la carta se accede desde I+D, la carta también tendrá una habilidad que le indica a el Runner que la revela. La carta debe ser revelada nada más empezar el acceso, antes de que se resuelva su habilidad "cuando se accede" o cualquier otra habilidad.

CAMBIO DE SERVIDOR

Propionegociación

Con *Propionegociación*, la corporación puede mandar a el Runner al hielo exterior de los Archivos, sin importar donde estuviera antes. La Corporación puede usar esta habilidad durante cualquier ventana de habilidad, y normalmente esperará hasta que el Runner haya cruzado todos los hielos que protegen servidores atacados originalmente.

Si hay hielo protegiendo los Archivos, el Runner se enfrenta al hielo más externo. La Corporación puede ejecutar ese hielo como siempre, y el Runner no tendrá oportunidad de desenfucharse hasta después de superar ese hielo. Si no hay hielo protegiendo los Archivos, el Runner tendrá la oportunidad de desenfucharse, o puede continuar la incursión y aproximarse a la raíz de los Archivos.

Acceso de Mantenimiento

Acceso de Mantenimiento cambia el servidor atacado desde los Archivos a la SC justo antes del paso de "aproximarse al servidor". El Runner no tendrá que lidiar con los hielos en la SC, pero las cartas que se activan cuando el Runner se aproxime al servidor, por ejemplo, una *Manegarm Skunkworks* (A 42) en la raíz de la SC, funcionarán. Una *Manegarm Skunkworks* en la raíz de los Archivos no funcionaría, porque el servidor atacado ha cambiado en el momento en el que su habilidad condicional se activaría.

PASOS DEL TURNO: RUNNER

Fase de acción

1. El Runner gana los ⚡ asignados.
2. Ventana de habilidad con coste.
3. Recarga créditos recurrentes.
4. Resuelve las habilidades que se activan "cuando comienza tu turno".
5. Ventana de habilidad con coste.
6. Repite hasta que no queden ⚡:
 - a. El Runner realiza una acción.
 - b. Ventana de habilidad con coste.
7. Resuelve las habilidades que se activan "cuando termine tu fase de acción".
8. Procede a la fase de descarte.

Fase de descarte

1. El Runner se descarta de cartas hasta que esté al tamaño máximo de mano.
2. Ventana de habilidad con coste.
3. Resuelve las habilidades que se activan "cuando termine tu fase de descarte".
4. Procede al turno de la Corporación.

TEMÁTICA RECURRENTE

Créditos Recurrentes

El símbolo ⚡ que aparece en *Azimat* y en *Red Eléctrica Mahkota Langit* aparece siempre con un número, e indica que la carta tiene ese número de **créditos recurrentes** que se recargan. Para recargar los créditos recurrentes de una carta, coloca créditos sobre ella hasta que tenga los indicados. Si de alguna manera una carta tuviera más créditos recurrentes que los indicados, no se añaden créditos extra, pero tampoco se quitan créditos.

Los créditos recurrentes se recargan cuando la carta se vuelve activa—generalmente, cuando la carta se instala en el lado Runner, y cuando la carta se ejecuta en el lado Corp—y al principio de tu turno, justo antes de que se activen las habilidades de "Cuando comienza tu turno".

Al igual que otros créditos sobre cartas, los créditos recurrentes no cuentan como parte de tu reserva de créditos y sólo se pueden utilizar como indique la habilidad de la carta.

Copias de una carta

Una **COPIA** de una carta es cualquier carta con el mismo nombre que esa carta.

Seducción Agresiva da a el Runner una manera de destruir una carta ejecutada si hay otra copia de esa carta en los Archivos.

JUEGO SUCIO

Sabotaje

El **sabotaje** es una opción que tiene el Runner para alterar los planes de la Corporación y limitar sus opciones. Sólo aparece en *Cacofonía*. Cuando "saboteas N", la Corporación debe destruir un total de N cartas de la SC y/o la parte superior de I+D.

Todas las cartas se destruyen a la vez y se colocan en los Archivos boca abajo. La Corporación elige qué cartas destruir desde la SC y cuántas desde la parte superior de I+D, pero no puede ver las cartas destruidas desde I+D hasta que no haya terminado el efecto del sabotaje.

Otros ataques a la SC

Algunas habilidades causan disruptión en la SC o en I+D en maneras más estrictas que el sabotaje:

Ryō "Fénix" Ōno hace que la Corporación elija y destruya una carta de la SC, pero esta parte de su efecto no hará nada si la SC estaba vacía de antemano.

Rasgar obliga a la Corporación a destruir cartas al azar, en vez de permitirles elegir. Además, enseña las cartas a el Runner y las cartas entran a los Archivos boca arriba. Si te parece demasiado caro, siempre puedes dejar pasar a el Runner.

RESPUESTAS EVASIVAS

Sobrepasar

Algunas cartas como *Fransofia Ward* permiten a el Runner **sobrepasar** un hielo al que se enfrenta. Cuando se sobrepasa un hielo, el enfrentamiento termina al instante y el Runner supera el hielo. Ninguna de las subrutinas en ese hielo se dispara, y las habilidades "cuando se enfrenta"—como las de *Casa de la Risa* (A 54) y *Syailendra*—no se activan.

Servidores e Incursiones Exitosas

Durante una incursión, el Runner progresará normalmente a través de cada posición de hielo que protege el servidor atacado, desde el hielo más externo hasta el más interior, antes de aproximarse a la raíz del servidor. Pero algunas habilidades pueden mover el Runner a otra posición o a otro servidor.

Si el servidor atacado cambia, las habilidades de tipo "cuando tenga éxito" no se activarán a no ser que el servidor pudiera haber sido elegido originalmente. Por ejemplo, *Transferencia de Riquezas* especifica una incursión en la SC, así que si esa incursión se convierte en una incursión exitosa en un servidor que no sea la SC, el Runner no se llevará una marca ni drenará los créditos de la Corporación. Al contrario, *Huida Impecable* puede realizar una incursión sobre cualquier servidor, por lo que su habilidad "cuando tenga éxito" se activa aunque el servidor atacado cambie durante la incursión.

REGIONES Y ESTRATEGIAS

Regiones

Algunas mejoras, como *Red Eléctrica Mahkota Langit*, tienen el **subtipo región**, que representa el lugar físico en el que está instalado el servidor.

De la misma manera que un servidor sólo puede contener 1 ventaja o 1 plan, cada servidor (incluyendo los centrales) sólo puede contener una **región** instalada a la vez. Esta restricción se aplica incluso sobre las **regiones** sin ejecutar. Se puede instalar una nueva **región** en la raíz de un servidor siempre que destruyas la **región** que había antes en este servidor como parte de la instalación.

Intercambios

Mitra Aman permite a la Corp intercambiar un hielo instalado con uno de la SC o de los Archivos. Este efecto desinstala el hielo previamente instalado, destruyendo en el proceso cualquier carta o contador alojados, e instala el nuevo hielo en la misma posición. El Runner sigue aproximándose a esa posición.

Le jugadore que instale una carta a través de un efecto de intercambio no paga coste de instalación y no tiene la oportunidad de destruir cartas como parte de esa instalación. La carta que acaba de ser instalada a través de un intercambio entra en juego sin ejecutar, como si se hubiera instalado normalmente.

PASOS DEL TURNO: CORP

Fase de robo

1. La Corporación gana los ⚡ asignados.
2. Ventana de habilidad con coste.
3. Recarga créditos recurrentes.
4. Resuelve las habilidades que se activan "cuando comienza tu turno".
5. La Corporación roba 1 carta.
6. Procede a la fase de Acción.

Fase de acción

1. Ventana de habilidad con coste.
2. Repite hasta que no queden ⚡:
 - a. La Corporación realiza una acción.
 - b. Ventana de habilidad con coste.
3. Resuelve las habilidades que se activan "cuando termine tu fase de acción".
4. Procede a la fase de descarte.

Fase de descarte

1. La Corporación se descarta de cartas hasta que esté al tamaño máximo de mano.
2. Ventana de habilidad con coste (La Corporación no puede puntuar planes).
3. Resuelve las habilidades que se activan "cuando termine tu fase de descarte".
4. Procede al turno de el Runner.

Ryō "Fénix" Ōno
DE LAS CENIZAS

TOPAN
LÍDER DE ORMAS

BARRY "BAZ" WONG
VETERANO DE LA TRI-MAF

IDENTIDAD: G-mod
La primera vez cada turno que tenga éxito una incursión en la que se resolvió una subrutina, gana 10 y la Corporación destruye una carta desde la SC.
Enciéndelo, avíalo y quémalo todo.

RUNNER-ID: Cíborg
Cada vez que la Corporación ejecute un hielo, puedes instalar 1 recurso o 1 hardware desde tu Empuñadura.
Ponme a prueba.

MUSLIHAT
MERCADER MULTIFACÉTICA

DEWI SUBROTOPUTRI
DHALANG PEDAGÓGICA

DEWI SUBROTOPUTRI
GUÍA DE LAS SOMBRAS

RUNNER-ID: Natural
Cuando empiece tu turno, mira la carta superior de tu Montón. Si esa carta es un **rompehielos** o un evento de **incursión**, puedes revelarlo y añadirlo a tu Empuñadura.
La presión de grupo funciona.

RUNNER-ID: Natural
Siempre que realices una incursión con éxito, si tu **□** está llena, puedes darle la vuelta a esta identidad y ganar 10.
¿Quién si no contará las historias de el bien y el mal?

RUNNER-ID: Natural
Siempre que realices una incursión con éxito, si tienes al menos 1 **□** libre, puedes darle la vuelta a esta identidad y robar 1 carta.
No podemos dejar que las Corporaciones escondan sus viles actos.

MAGDALENE KEINO-CHEMUTAI
CRIPTOARQUITECTA

RUNNER-ID: Cíborg
Siempre que te descartes cartas para llegar al máximo de tu tamaño de mano, puedes instalar 1 programa o 1 hardware de entre esas cartas.
Un buen diseño es invisible—pero jamás me conformaré con hacer algo "bueno".



CONSTRUCCIONES LEO

SOLUCIONES LABORALES



45 IDENTIDAD: División



MARCAS DE LUJO POÉTRI

EL ÚLTIMO GRITO



AU CO.

EL PATRÓN DE ORO EN CLONES



Una vez por turno → Destruye una carta de biorbido ejecutada en la raíz de o protegiendo el servidor atacado: Termina la incursión.

Trabajadores del Mundo, Entregados.

2025 Null Signal Games Illus. Vitalii Ostaschenko

15

45 IDENTIDAD: División

15

45 IDENTIDAD: División

15

Siempre que puntúes un plan, mira las 3 primeras cartas de I+D. Puedes instalar una carta que no sea plan de entre ellas.

Siempre que se robe un plan, puedes instalar 1 carta que no sea plan de la SC.

Las modas pasan. Poétri es eterna.

2025 Null Signal Games Illus. Dimki

Siempre que hagas daño o destruyas 1 o más cartas desde la SC, coloca 1 contador de poder sobre esta identidad.

Cuando empiece tu turno, puedes retirar 2 contadores de poder alojados para mirar las 3 primeras cartas de I+D.

Destruye 1 de esas cartas y añade el resto a la SC.

2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz

A 35

A 35

A 45

P.T. UNTAIAN

CONSTRUYENDO LA VIDA



CONSTRUYENDO LA VIDA



45 IDENTIDAD: División

15

GESTIÓN DE TALENTOS NÉBULA

CREAMOS ESTRELLAS



45 IDENTIDAD: División

15

ESTADIO GEMILANG

BRILLA RADIANTE



CONSTRUYENDO LA VIDA



IDENTIDAD: División

La primera vez cada turno que juegues una operación, gana ⚡.

Cuando le Runner realice una incursión con éxito en la SC o en I+D, dale la vuelta a esta identidad.

Nunca dejes de brillar.

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

A 57

EL GRUPO ZWICKY



MANOS INVISIBLES

SYNAPSE GLOBAL

MÁS RÁPIDOS QUE EL PENSAMIENTO



MÁS RÁPIDOS QUE EL PENSAMIENTO



45 IDENTIDAD: División

15

BANGUN

CUANDO LLEGUE LA CATÁSTROFE



45 CORP-ID: Corp-ID

15

EL GRUPO ZWICKY



MANOS INVISIBLES



CORP-ID: Corp-ID

15

La primera vez cada turno que ganes créditos a través de una habilidad de un plan o de una operación, puedes robar 1 carta.

Acción a distancia.

2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz

A 69

La primera vez cada turno que se retire una marca, puedes revelar e instalar 1 carta desde la SC, ignorando todos los costes.

⚡, retira 1 marca: Gana 20.

Monitorizamos Cada Impulso.

2025 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

A 58

Puedes instalar planes boca arriba. (Esto no hace que sus habilidades estén activas.)

Siempre que le Runner acceda a un plan boca arriba, haz 2 puntos de daño físico y da a le Runner 1 marca.

Allí estaremos.

2025 Null Signal Games Illus. Vitalii Ostaschenko

A 68

RYŌ “FÉNIX” ÓNO
DE LAS CENIZAS
ÉLÉVELA ELLE

Fénix se despidió de su familia mientras la “matricularon” en el Programa de Protoestrellas de Nébula - su curso para más jóvenes. Durante la siguiente década, su dieta, salud, educación, vestimenta, y amistades fueron modeladas a la perfección para convertirla en la próxima gran estrella.

Bajo la presión del éxito y el absoluto control de NBN, Fénix explotó como supernova. Ella huyó de todo y escapó a los peores barrios de Kota Kamalitan. Ahora, su único objetivo en la vida es incendiar el sistema que permite la operación de Nébula, antes de que él mismo se quede sin combustible.

2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz

TOPAN
LÍDER DE ORMAS
ÉLLE

Gracias a un refugio para la violencia familiar organizado por ormas, Topan tuvo suficiente seguridad y tiempo para explorar su identidad. Ahora Topan lidera esa misma ormas, con un objetivo en mente: empoderar a los Dayak indígenas de la isla de Borneo.

Algunas personas cuestionan sus métodos. ‘Demasiado prematuro’, se rumorea, cuando Topan utiliza tácticas de vigilancia dignas de un equipo de seguridad privada. ‘Demasiado atemidos’, dicen otras, al ver a Topan extraer información a base de escote y güines. A Topan no le importa. Las gentes Dayak están perdiendo su bosque por culpa de un ascenso espacial y sus sueldos por culpa de los androides. No hay tiempo para métodos correctos.

2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz

BARRY “BAZ” WONG
VETERANO DE LA TRI-MAF
ÉL

La Tri-Maf lleva en Kota Kali desde su origen, y Baz vino con ella. La ciudad estaba demasiado ocupada construyéndose como para darse cuenta de su brutal y sangriento ascenso hasta que se afianzó en la cima.

Ahora, cierra números con los poderosos y adinerados, es tan capaz de apretarle la mano a una ejecutiva como de ensuciársela en la calle.

A veces el negocio incluye clavar un puñal en la espalda de la corporación a la que ayudó la semana pasada. ¿A quién le importa? Pronto le volverán a necesitar, y al final todo será agua pasada.

Las cosas en Kota Kali se mueven rápido.

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkhan Manga

MUSLIHA T
MERCADER MULTIFACÉTICA
ÉLLA

Al haberse graduado de la Universidad de Kota Kalimantan con matrícula de honor, Musliha T nunca se esperaba que la rechazarán de su trabajo de ensueño en NBN. Lo volvió a intentar: rechazo instantáneo, y pasó lo mismo con las otras megacorporaciones. Así que montó su propio estudio de marketing, ella sola. Usando *bonnets*, alias, y avatares prestados, los negocios que ella promovió comenzaron a prosperar. Mientras tanto, la competencia de estos negocios no paraban de recibir reseñas mordaces y pedidos defectuosos. Musliha T buscaba demostrar de lo que estaba hecha. Sería más inteligente, más ingeniosa, y saldría victoriosa contra los poderosos, justo como su querido Sang Kancil.

2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz

DEWI SUBROTOPUTRI
DHALANG PEDAGÓGICA
ÉLLA

Todo el mundo sabía que Dewi tenía como destino actuar ante el público. ¿Pero de qué tipo? ¿Una influencer de *InstaTok*? ¿Artista Holográfica? ¿Streamer de Sensores? Las probó todas pero ninguna parecía correcta. Al fin, encontró su vocación en el *wayang kulit*, un arte milenario de la ciudad de Sukartia. Sus personajes atemporales le permitían juzgar los últimos acontecimientos usando moralejas obvias. Cuando el público está de su parte, puede improvisar, escuchando un par de secretos corporativos en la fábula.

Las tradiciones que se adaptan son las que sobreviven, y gracias a Dewi, ésta podría prosperar.

2025 Null Signal Games Illus. Zefanya Langkhan Manga

MAGDALENE KEINO-CHEMUTAI
CRYPTOARQUITECTA
ÉLÉVELA ELLE

Magdalene era una arquitecta en el ascensor de Natubaa, lo que le garantizó un alto cargo en el proyecto clave de OSFAN: el Mahkota Langit. Cuando descubrieron el pasado hackivista de Mag, la despidieron. Ahora, utiliza sus antiguas habilidades de hacker para mantener control del proyecto. De día manipula a los trabajadores, de noche ajusta los planos. Nada se interpondrá a la visión de Magdalene.

¿Y cuando termine? Si un proyecto de ingeniería ha sido tan fácil para ella, ¿Qué le impide moldear la ciudad a su gusto lenta y secretamente?

¿O un continente? ¿O un planeta?

2025 Null Signal Games Illus. Marion Ruiz

PT UNTAIAN

CONSTRUYENDO LA VIDA

SOLUCIONES LABORALES




"La seda es más fuerte que el acero" es un mito, pero a las ejecutivas de P.T. Untaián les preguntaron a sus científicas si podían hacerlo realidad. La respuesta nadie se la habría podido imaginar, mucho menos prever en bolsa.

El Míclito de P.T. Untaián es el primer material biológico a prueba de espacio, y está siendo utilizado para construir lo que algunos especuladores llaman el último gran ascensor espacial.

Lo que la naturaleza inspiró, Jinteki ha perfeccionado.

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

CONSTRUCCIONES LEO

SOLUCIONES LABORALES




No existe lugar en el mundo donde LEO no pueda construir, ni en el espacio, ni bajo tierra. Empezó como un departamento de I+D de Haas-Bioroid, construyendo trabajadores de baja gravedad con los que hacer competencia a las líneas de Jinteki. El nombre de LEO ahora es sinónimo de Bioroides Extremófiles. LEO fabrica trabajadores para cualquier entorno y peligro posible, y no temen estar de la definición de lo que "se supone" que es un Bioroide.

Los Ottos son el ejemplo perfecto de esto: flexibles, adaptables, e incapaces de quejarse.

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

H&B

CONSTRUYENDO LA VIDA

SOLUCIONES LABORALES




Todo lo que el público conoce de Tabitha Poétri está cuidadosamente manipulado por el imperio de la moda que creó. Su lugar de nacimiento, su familia, su nombre real: todo ha sido borrado de la Red.

Las Marcas de Lujo Poétri no sólo confecionan el pasado. El futuro también está completamente bajo su control, al menos en cuanto a la moda se refiere.

"Quieres saber cómo se verá el futuro?" se dice que Tabitha le preguntó a un diseñador rival.

"Botas de cuero de tiburón marca Poétri, hasta la rodilla, tacones de doce centímetros, piso teando la pasarela. Para siempre."

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt, Dimirk

BANGUN

CUANDO LLEGUE LA CATASTROFE




"La seda es más fuerte que el acero" es un mito, pero a las ejecutivas de P.T. Untaián les preguntaron a sus científicas si podían hacerlo realidad. La respuesta nadie se la habría podido imaginar, mucho menos prever en bolsa.

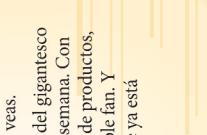
El Míclito de P.T. Untaián es el primer material biológico a prueba de espacio, y está siendo utilizado para construir lo que algunos especuladores llaman el último gran ascensor espacial.

Lo que la naturaleza inspiró, Jinteki ha perfeccionado.

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

GESTIÓN DE TALENTOS NÉBULA

CREAMOS ESTRELLAS

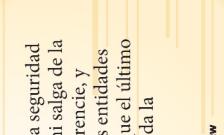
¿Quieres la receta del éxito? Extrae los jóvenes y talentosos de un populacho en busca de oportunidades. Añade entrenamiento personalizado, sazona con g-mods y condicióna sus comportamientos, y remueve todo usando el Mapeo de Modas en Tiempo Real de NBN. Vigila el horno, y explota las burbujas de individualidad en cuanto las veas.

Los Ídolos de Nébula agotan las entradas del gigantesco Estadio Gemilang todas las noches de la semana. Con el control creativo total sobre centenares de productos, Nébula tiene una estrella para cada posible fan. Y cuando una estrella se apaga, la siguiente ya está calentando.

2025 Null Signal Games Illus. Mathewus Calza, Amirul Hif

SYNAPSE GLOBAL

MÁS RÁPIDOS QUE EL PENSAMIENTO

La Alta Inmersión a la Red era cosa de ricachones, pero Kota Kalimantan es la ciudad del futuro. Todos los días, millones de ciudadanos de Kali se encufan gratis a los Puntos De Acceso a la Red de Synapse para disfrutar de acceso a la red de alta calidad.

Mientras lo hacen, Synapse garantiza la seguridad de la ciudad. No hay un *hit* que entre ni salga de la ciudad sin que Synapse lo analice, referencie, y catalogue en su gran base de datos. Las entidades inversoras de OSEAN no permitirán que el último gran ascensor falle, y Synapse les da toda la información que necesiten.

2025 Null Signal Games Illus. Mathewus Calza, Ridam S. Doyle

EL GRUPO ZWICKY

MANOS INVISIBLES




El Consorcio Weyland es un laberinto inmenso e incartografiable de corporaciones, subsidiarias, micronaciones y empresas fantasma. En este laberinto hay oscuros pasillos: oficinas cerradas sin nombre; pisos sin ventanas en las sedes de otras empresas que exudan un ambiente de que *no son asunto tuyo*.

En estas mazmorras podrías encontrar al Grupo Zwický, si te lo permitieran. Desde estas oscuras esquinas se extiende su mano, silenciosamente alumbrando las calles en las que crees que no ves a Weyland.

2025 Null Signal Games Illus. Ollie Boldiator, Anna Butova

W

CONSTRUYENDO LA VIDA

SOLUCIONES LABORALES



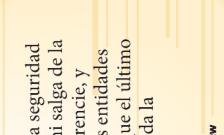

El Consorcio Weyland es un laberinto inmenso e incartografiable de corporaciones, subsidiarias, micronaciones y empresas fantasma. En este laberinto hay oscuros pasillos: oficinas cerradas sin nombre; pisos sin ventanas en las sedes de otras empresas que exudan un ambiente de que *no son asunto tuyo*.

En estas mazmorras podrías encontrar al Grupo Zwický, si te lo permitieran. Desde estas oscuras esquinas se extiende su mano, silenciosamente alumbrando las calles en las que crees que no ves a Weyland.

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

AU CO.

EL PATRÓN DE ORO EN CLONES

Siempre se ha visto a los clones como bienes de lujo, pero gracias a los avances en ingeniería genética, los productos de Jinteki son cada vez más asequibles para el consumidor promedio. AU Co., sin embargo, no se interesa por el consumidor promedio.

Su CEO, Phát Goan Baotixita ha conseguido que la marca de la auténtica riqueza sea ser dueña de tu propio clone. Las pequeñas tandas de clones se crían en sus guarderías con la maestría necesaria para un *hòn non bò*. El resultado es un clone específicamente nacido y educado para un propósito específico: el que tu corazón te pida.

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit, Elliott Birt



EVENTO: Incursión

Realiza una incursión en los Archivos. Cuando termine esa incursión, puedes destruir 1 copia ejecutada de una de las cartas a las que accediste en Archivos durante esa incursión.

"Usaré todas mis opciones para alcanzar mis objetivos."

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

À 3



EVENTO: Doble

Como coste adicional para jugar este evento, gasta 0. Instala 1 programa desde tu Pila. Puedes añadir 1 programa de tu Pila al fondo de tu Montón. *"El 99 % de todo es basura. Por eso le pago a otras personas para que busquen en mi lugar."*

—Sturg3on_General

2025 Null Signal Games Illus. Amrul Hhf

À 4



EVENTO: Incursión

Realiza una incursión en cualquier servidor. La primera vez que la Corporación fuera a terminar esa incursión, prevén que la incursión termine salvo que la Corporación revele y destruya X cartas al azar de la SC. X es el número de cartas en la raíz del servidor atacado. *El volumen es el mensaje.*

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

À 5



♦ JOYERÍA

HARDWARE: Consola

+1 □

Cada vez que instales una carta sin gastar créditos, puedes alojar boca arriba la carta superior de tu Montón en este hardware. (No está instalada.)

Puedes jugar o instalar las cartas alojadas como si estuvieran en tu Empuñadura.

Cuando termine tu fase de descarte, destruye todas las cartas alojadas.

Límite 1 consola por jugadore.

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba

À 6



GOURMET

PROGRAMA

Acceso → 0: Destruye la carta a la que estés accediendo que no sea un Plan. Si lo haces, roba una carta.

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

À 7



HANTU

PROGRAMA: Rompehielos - Asesino - Virus

Cuando instales este programa, coloca 2 contadores de virus sobre él.

Interfaz → 0: Rompe 1 subrutina **centinela**.

Contador de virus alojado: +2 puntos de fuerza.



MAREA CRECIENTE

PROGRAMA: Rompehielos - Fractor

Este programa tiene +1 punto de fuerza por cada **fractor** en tu Pila.

Interfaz → 1 0: Rompe 1 subrutina **barrera**.

1 0: +1 punto de fuerza.

Las aguas comienzan a agitarse, y poco a poco la marea crece.

À 1

2025 Null Signal Games Illus. Scott Uminga

À 9

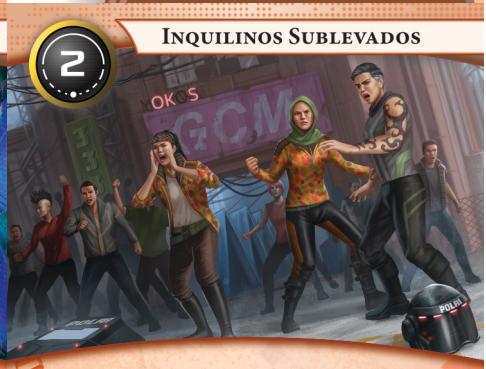


♦ CACOFONÍA

RECURSO: Virtual

La primera vez cada turno que robes o destruyas una carta de la Corporación, coloca 1 contador sobre este recurso.

Cuando termine tu fase de Acción, puedes retirar 2 contadores alojados de poder para Sabotear 3. (La Corporación destruye 3 cartas de su elección de la SC y/o de la parte superior de I+D.)



INQUILINOS SUBLLEVADOS

RECURSO: Contacto - Sórdido

0 0 0, 0: Gana 9 0.

"Al final, subieron el alquiler y nos echaron a la calle. Pero las manifas bajaron tanto el valor de la vivienda que pudimos volver a nuestros hogares—¡con precios más asequibles!"

2025 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle

À 10

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

À 11



HUIDA IMPPECABLE

3

EVENTO: Incursión

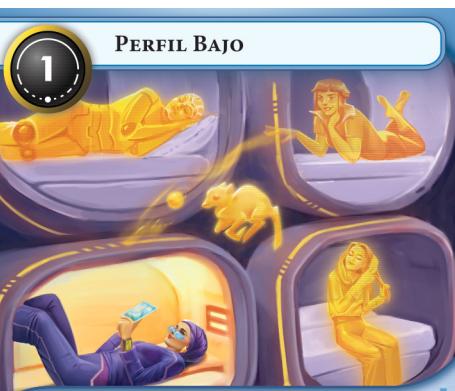
Realiza una incursión en cualquier servidor. Si tiene éxito, gana 60.

...se dispararon ciento veintisiete balas y aunque estrellaron dos hoppers policiales, milagrosamente no hubo oficiales heridos, aunque le sospecho esté en paradero desconocido.

—Abdul el-Sattar, Noticias Kota Kamalitan 6

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hrf

A 14



PERFIL BAJO

1

EVENTO: Doble

Como coste adicional para jugar este evento, gasta 0.

Resuelve 1 de estas opciones:

- Roba 4 cartas.
- Retira hasta 2 marcas.

Una pena gastar el dinero en esto cuando podría estar comprando hiasanes para mi apartamento.



ACCESO DE MANTENIMIENTO

0

EVENTO: Incursión - Doble

Como coste adicional para jugar este evento, gasta 0.

Realiza una incursión en los Archivos. Cuando fueras a aproximarte a los Archivos (*después de superar todos los hielos*), en vez de eso cambia el servidor atacado a la SC y approxímate a la SC.

Que la dignidad no se interponga a un buen atajo.

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

A 16



TRANSFERENCIA DE RIQUEZAS

0

EVENTO: Incursión

Realiza una incursión en la SC. Si tiene éxito, recibe 1 marca y la Corporación pierde 30. Gana 20 por cada crédito perdido de esta manera.

En KK, decimos 'harimau mati karena belangnya'. 'no presumas del dinero que tienes, si quieres querártelo.'

—JokoR

2025 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

A 17



◆ DÉTENTE

3

HARDWARE: Consola

+1

La primera vez cada turno que realices una incursión con éxito en la SC, puedes alojar boca arriba en este hardware 1 carta de la SC al azar. (Esa carta no está instalada ni ejecutada).

0, añade 2 cartas alojadas a la SC: Le Runner puede acceder una carta de la SC al azar. Cualquier jugadore puede usar esta habilidad. Límite 1 consola por jugadore.



◆ RAPID MAGNELÉCTRICA (MOD 748)

1

HARDWARE: Arma

Cuando realices una incursión con éxito en la SC, puedes destruir este hardware para suspender 1 carta instalada de la corporación.

¿Te crees que he terminado de meterme contigo? Ni de coña.

—Barry "Baz" Wong

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

A 19



SANG KANCIL

3

PROGRAMA: Rompehielos - Descodificador

Interfaz → 10: Rompe 1 subrutina **puerta de código**.

30: +2 puntos de fuerza. Si hay un evento de **incursión** activo, esta habilidad cuesta 20 menos de usar.

Las consecuencias sólo importan si te pillan.

2

2025 Null Signal Games Illus. Anthony

A 20



◆ FRANSOFIA WARD

3

RECURSO: Contacto

El coste de ejecución de cada hielo aumenta en 10. Siempre que te enfrentes a un hielo, si la Corporación tiene 150 o más, puedes destruir este recurso para sobrepasar ese hielo. (Superas el hielo. No se activan las subrutinas, ni las habilidades de "cuando se enfrente").

Ha aprendido del mejor: yo. Cuando me jubile, la Tri-Maf de KK estará en buenas manos.

—Barry "Baz" Wong



MERCADO ABIERTO

2

RECURSO: Golpe - Lugar

Cuando instales este recurso, carga 60 en él. Cuando no queden 0, destrúyelo.

Puedes gastar los créditos alojados para instalar recursos **contacto** y **golpe**.

Cuando empieza tu turno, coge 10 de este recurso. *Esa panda de kepos de NBN ganan trillones extrayendo datos incidentales, y a nadie le importa.*

¿Qué mas da si la uso para obtener nuevos contactos?

—MuslihaT

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

A 22



ILUMINACIÓN

EVENTO: Incursión

Realiza una incursión en I+D. Si tiene éxito, instala hasta 3 cartas de tu Empuñadura (de una en una), pagando 10 meno por cada una de ellas.

"¿No se va a meter en un lío poniendo esto en la actuación? ¡Y cómo siquiera se habrá enterado!?"

2025 Null Signal Games Illus. Ismatuloh (Polar Engine)

A 25



RITUAL

EVENTO

Roba 1 carta por cada 0 que te quede.

Empieza cada día igual: un té, las noticias, un puzzle tredé. Y al trabajo. Magdalene no va a permitir que un despiadado se interponga a su obra maestra.

2025 Null Signal Games Illus. Riecia Doyley

A 26



• GAMEDRAGON™ PRO

HARDWARE: Modificación

Cuando instales este hardware y cuando empieza tu turno, puedes alojar este hardware en un rompehielos instalado que no sea IA.

El rompehielos anfitrión tiene +1 punto de fuerza. Las habilidades que incrementen su fuerza lo hacen durante toda la incursión (en vez de cualquier duración más corta).

2025 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova

A 27



• MADANI

HARDWARE: Consola

0: Aloja boca arriba cualquier número de programas de tu Empuñadura en este hardware. (No están instalados.)

Una vez por turno → 0: Instala un programa alojado (pagando su coste de instalación).

Límite 1 consola por jugadore.

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hhf

A 28



AZIMAT

PROGRAMA

2 (Cuando instalas esta carta y antes de que empieza tu turno, recárgala a 2 créditos alojados.)

Puedes gastar los créditos alojados para pagar costes de destrucción.

"Por mis hijos, aguantaré cualquier sufrimiento."

—Dewi Subrotoputri,
interpretando a Dyah Kunthi



CROMATÓFOROS

PROGRAMA: Troyano

Instala sólo sobre un hielo.

El hielo anfitrión gana barrera, puerta de código, y centinela.

"La Red opera con lógica de los sueños casi tanto como lo hace con lógica digital. Si crees que algo es verdad, suele serlo."

—La Enciclopedia Sílica



ZÁNGANO DEVADATTA

PROGRAMA

Cuando instales este programa, coloca 2 contadores de poder sobre él.

Cuando irrumpas en I+D, puedes retirar 1 contador de poder alojado para acceder a una carta adicional.

"Todavía me quedan colegas dentro."

—Magdalene Keino-Chemutai

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Balixa

A 31



PRINCIPIA

PROGRAMA: Rompehielos - Fractor

Este programa cuesta 10 meno de instalar por cada otro rompehielos instalado. (Los programas que destruyas al instalar este programa no cuentan.)

Interfaz → 10: Rompe una subrutina barrera.

20: +2 puntos de fuerza.

Sobre los hombros de gigantes.



• "CACHIVACHES" O'BRIAN

RECURSO: Contacto

La primera vez cada turno que empieza una incursión, puedes destruir 1 de tus otras cartas instaladas. Si lo haces, gana una cantidad de créditos igual al coste de instalación impreso y roba 1 carta.

Cien divisas distintas en las entrañas de la ciudad, y Cachivaches las acepta todas. Por créditos y rupiah te da fideos. Para el menú secreto, tráele virus esterilizados y rigs desgastados. Pero para llevarte el pollo in vitro ahumado, tráele el tesoro más preciado: tu historia.

2025 Null Signal Games Illus. Riecia Doyley

A 33



SEGUNDO EMPLEO

RECURSO: Golpe

Cuando instales este recurso y siempre que empieza una incursión, coloca 1 \ominus en este recurso.

Cuando haya 6 o más créditos alojados, toma todos los créditos de este recurso, destrúyelo, y roba 1 carta.

"Un servicio rápido, amigable, y eficiente"

★★★★★

—cliente satisfecha

2025 Null Signal Games Illus. Elizaveta Sokolova

A 34

1

RECURSOS HUMANOIDES



VENTAJA

$\ominus\ominus\ominus$, \ominus : Gana 4 \ominus y roba 3 cartas.

Instala hasta 2 cartas desde la SC (de una en una). Puedes jugar 1 operación desde la SC.

"Desplegado en T-menos 5..."



VANGUARDIA AGRESIVA

PLAN: Iniciativa

La primera vez que el Runner destruya durante su turno una de las cartas instaladas de la Corporación, puede gastar \ominus . Si no lo hace, durante tu siguiente turno tienes +1 \ominus .

"¿Cariño, en serio fuiste a la gala? ¡No te vi allí!"

HB

2025 Null Signal Games Illus. Elliott Birt

A 37

2

CAMPAÑA OTTO



VENTAJA: Anuncio

Cuando ejecutes esta ventaja, carga 6 \ominus en ella. Cuando no queden \ominus , destrúyela y gana $\ominus\ominus$.

Cuando empieza tu turno, coge 2 \ominus de esta ventaja.

"No tengas miedo a los Ottos, chiqui. ¡Están construyendo nuestro futuro!"

HB

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

A 40

3

CAMPO DE DISPERSIÓN

Si este hielo es el único protegiendo este servidor, tiene +4 puntos de fuerza.

↳ Puedes instalar una carta desde la SC.

↳ Termina la incursión.

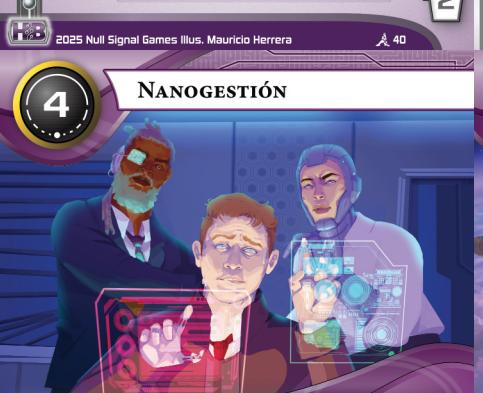
"Es una falacia que un observador consciente puede cambiar la realidad. La conciencia del observador es completamente innecesaria."

—La Enciclopedia Sílica

HB

Hielo: Puerta de Código

NANOGESTIÓN



NANOGESTIÓN

4

OPERACIÓN

Gana $\ominus\ominus$.

"Soy un administrador muy razonable. No espero que mi personal haga nada que no podría hacer yo mismo."

—Bass CH1R180G4

HB

2025 Null Signal Games Illus. Bruno Baxia

A 42

HB

2025 Null Signal Games Illus. Alecia Dooley

A 43



PROYECTO INGATAN

3

PLAN: Investigación

Dividendos 1 (Cuando puntuas este plan, coloca 1 contador de plan sobre él por cada contador de avance sobrante.)

Cuando termine tu fase de descarte, puedes retirar 1 contador de plan para instalar 1 carta desde los Archivos, ignorando todos los costes.

HB

2025 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen

A 38

3

BUMI 1.0

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, puedes destruir 1 programa **troyano** instalado.

Pierde \ominus : Rompe 1 subrutina en este hielo. Solo el Runner puede usar esta habilidad.

↳ Destruye 1 programa instalado.

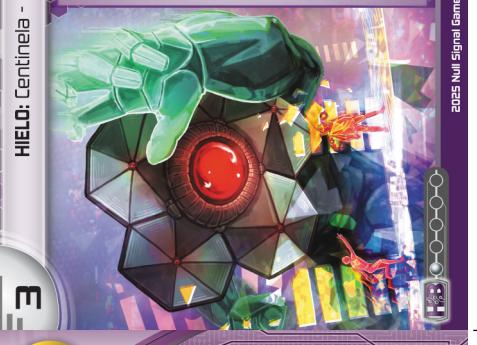
↳ Haz 1 punto de daño vital.

"¿Te atreves?"

HB

2025 Null Signal Games Illus. Ferenc Pakdós

A 41



HB

2025 Null Signal Games Illus. Ferenc Pakdós

A 41

3

SOLUCIONES DESDE ARRIBA



OPERACIÓN

Roba 2 cartas. Instala hasta 2 cartas desde la SC (de una en una).

"La inestabilidad de una cinta cerebral humana es directamente proporcional al número de extremidades, así que hemos empezado a cambiarlas por algo mejor equipado. Una cinta cerebral humana podría estar trabajando al lado de un pulpo por semanas y no darse ni cuenta"

—Maia Minervudóttir, I+D

HB

2025 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba

A 44



MEJORA: Bioroíde - Académique

Cuando termine tu fase de acción, puedes instalar 1 hielo desde la SC, pagando 10 menos. Si lo haces, mueve esta mejora a la raíz del servidor que ese hielo protege.

"Mi predecesora tenía pasión, imaginación y ambición. Te aseguro que yo no tengo ninguno de esos fallos."



VENTAJA: Emboscada

Si accede a esta ventaja desde I+D, le Runner debe revelarla.

Cuando le Runner acceda a esta carta desde cualquier servidor, excepto desde los Archivos, puedes pagar 40. Si lo haces, da a le Runner 1 marca e infinge 3 puntos de daño de red.

¿Te creías a salvo?



- Puedes instalar 1 hielo desde los Archivos, ignorando todos los costes.
- Puedes ejecutar 1 hielo instalado, pagando 20 menos.
- Resuelve 1 subrutina en un centinela ejecutado.
- Resuelve 1 subrutina en otra puerta de código ejecutada.



PLAN: Seguridad

Cuando puntuas este plan, coloca 1 contador de plan sobre él.

Contador de plan alojado: Le Runner se mueve a la posición más exterior de los Archivos. (Se aproxima al hielo que haya en esa posición.) Usa esta habilidad sólo durante una incursión. Confiamos demasiado en nuestra cognición espacial. ¿Qué ocurre cuando se manda una señal nula a ese sistema?



VENTAJA: Ejecutiva

Cuando termina tu fase de descarte, coloca 1 contador de poder sobre esta ventaja. La primera vez cada turno que un plan sea puntuado o robado, puedes retirar hasta 2 contadores de poder alojados. Haz 1 punto de daño de red más 1 punto de daño de red adicional por cada contador eliminado de esta manera.

“Soy la mejor compañía.”



HIELO: Barrera - FP

Le Runner no puede romper la subrutina impresa en este hielo excepto usando un fractor.

→ Termina la incursión si le Runner no recibe 3 puntos de daño de red.

El silencio del bosque es la mayor señal de peligro.



PLAN: Expansión

Dividiéndos 1 (Cuando puntuas este plan, coloca 1 contador de plan sobre él por cada contador de avance sobrante.)

Cuando termine tu fase de descarte, puedes retirar 1 contador de plan para colocar 2 contadores de avance sobre 1 carta instalada. (Es demasiado tarde para puntuar esa carta este turno.)



EMPIRISTA

→ Roba 1 carta. Puedes añadir 1 carta desde la SC a la parte superior de I+D.

→ Haz 1 punto de daño de red. Da a le Runner 1 marca.

→ Haz 2 puntos de daño de red.

Los hielos más experimentales de Jinteki suelen ser también los más peligrosos.



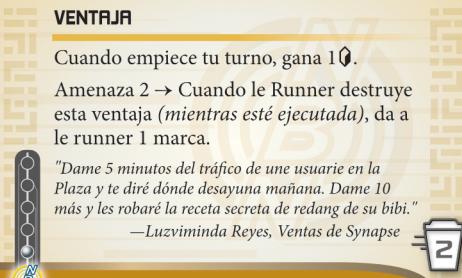
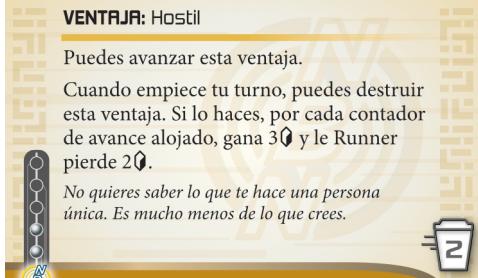
REVISIÓN POR PARES



OPERACIÓN: Transacción

Revela todas las cartas en la SC menos 1. Gana 70. Puedes instalar 1 carta desde la SC en la raíz de un servidor remoto.

Las revisiones por pares son la diferencia entre vivir en las arcas o en las txabolas. La ingeniería genética de clones nunca ha creado nada tan despiadado ni mezquino como una científica de Jinteki.





RETOQUES

2

OPERACIÓN: Doble

Como coste adicional para jugar esta operación, gasta 0.

Coloca 2 contadores de avance en 1 carta instalada que puedas avanzar. Si lo haces, escoge un tipo de carta y revela la Empuñadura. Elegis hasta 2 cartas reveladas de ese tipo. Le Runner baraja esas cartas en el Montón.

"Tu Potencial Estelar está por los suelos, chaval. Necesitamos una cara nueva."

2025 Null Signal Games Illus. Amirul Hbf

À 67



CHANTAJE FINANCIERO

2

PLAN: Expansión

Cuando puntuas este plan, gana 20. Cuando renuncies a este plan, gana 40.

"Ha sido un placer hacer negocios con usted."

2025 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

À 70



ACTIVIDADES EXTRAOFICIALES

3

PLAN: Iniciativa

Dividendos 1 (Cuando puntuas este plan, coloca 1 contador de plan sobre el por cada contador de avance sobrante.)

Cuando termine tu fase de descarte, puedes retirar 1 contador de plan para buscar 1 carta de I+D y revelarla. (Baraja I+D después de buscar.) Puedes instalar esa carta, ignorando todos los costes. Si no lo hiciste, añádela a la SC.

2025 Null Signal Games Illus. Olie Boldador

À 71



3

VENTAJA: Industrial

Cuando esta ventaja sea ejecutada, carga 80 sobre ella. Cuando no queden 0, destrúyela.

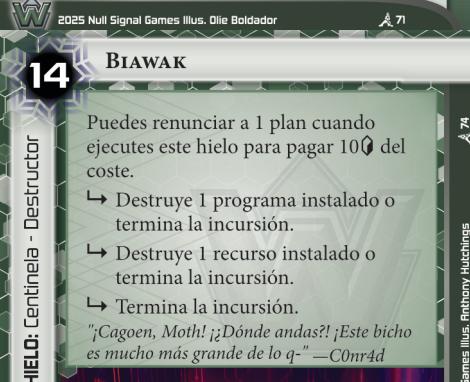
Cuando empiece tu turno, coge 40 de esta ventaja y roba 1 carta.

"Si vivieras aquí, ya estarías en el trabajo!"

—Reclutadora de Weyland



0 ♦ PLUTUS



14

BIAWAK

Puedes renunciar a 1 plan cuando ejecutes este hielo para pagar 100 del coste.

- Destruye 1 programa instalado o termina la incursión.
- Destruye 1 recurso instalado o termina la incursión.
- Termina la incursión.

"¡Cagoen, Moth! ¡¿Dónde andas?! ¡Este bicho es mucho más grande de lo q—" —Conr4d

À 74

2025 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings



2

VENTAJA: Barrera

Le Runner no puede destruir este hielo (mientras esté ejecutado).

- Termina la incursión.
- Termina la incursión.

"Los restos de las incursiones fallidas se acumulan. En vez de limpiarlo, uno sysop frugal debería recolocar este material en posiciones defensivas del pozo metagravitatorio del servidor."

—Moira Virtue, Ingeniería de Hielos, KGU



4

VENTAJA: Puerta de Código - FP

À 75
2025 Null Signal Games Illus. Krembler



1

VANCOUVER EXPANSION

- Resuelve 2 de estas opciones en cualquier orden:
 - Roba 1 carta. Baraja 1 carta desde la SC en I+D.
 - Instala 1 hielo desde la SC, ignorando todos los costes.
 - Coloca 1 contador de avance en una carta instalada que puedas avanzar.
 - Gana 20.

Diseñada por el Campeón Mundial 2023 William "Sokka" Huang

2025 Null Signal Games Illus. Wyn Lacabra

À 76



RESPUESTA MODERADA

5

OPERACIÓN: Operación ilegal

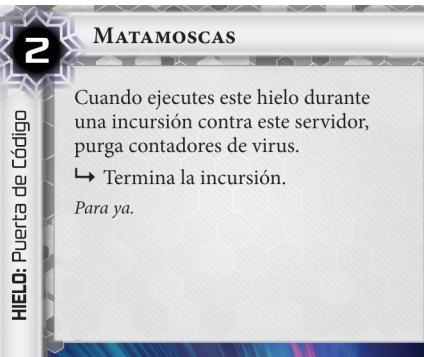
Juega esta carta solamente si el nivel de amenaza es 4 o superior, y sólo si le Runner realizó una incursión con éxito durante su turno anterior. Infle 4 puntos de daño físico a menos que le Runner pague 8¤.

"Queremos asegurar a nuestros accionistas que ninguno de los edificios dañados en la explosión eran propiedad de subsidiarias del Consorcio Weyland..."

—Luana Campos, portavoz de Weyland

2025 Null Signal Games Illus. Anna Butova

À 78



MATAMOSCAS

2

Cuando ejecutes este hielo durante una incursión contra este servidor, purga contadores de virus.

↳ Termina la incursión.

Para ya.



FAROLERO

2

Cuando se robe o se puntué un plan desde este servidor o su raíz, destruye este hielo.

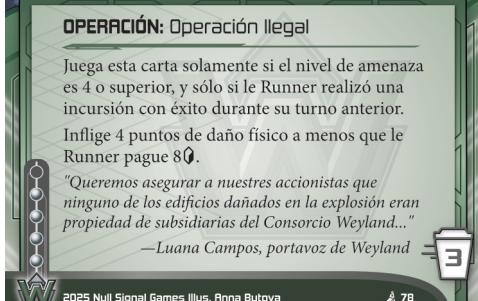
↳ Dale 1 marca a le Runner si no paga 3¤.

↳ Termina la incursión si le Runner está marcado.

Itur in antiquam telam.

À 80

2025 Null Signal Games Illus. Ferenc Palkó



CALDERILLA

3

OPERACIÓN: Transacción

Juega esta carta solamente si no has finalizado una acción este turno todavía.

Gana 5¤. Si jugaste esta operación desde cualquier lugar excepto la SC, gana 0¤.

0¤: Juega esta operación desde los Archivos. Después de resolverla, retírala del juego.

2025 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

À 81



RED ELÉCTRICA DE MAHKOTA

2

MEJORA: Región

2¤ (Cuando ejecutes esta carta y antes de iniciar tu turno, recárgala a 2 créditos alojados.)

Puedes gastar los créditos alojados para ejecutar ventajas en la raíz de este servidor y hielos protegiendo este servidor.

Persistente → El coste de destrucción de las ventajas en la raíz de este servidor aumenta en 2¤.

Límite 1 **región** por servidor.

2025 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

À 82



2025 Null Signal Games Illus. Ferenc Palkó