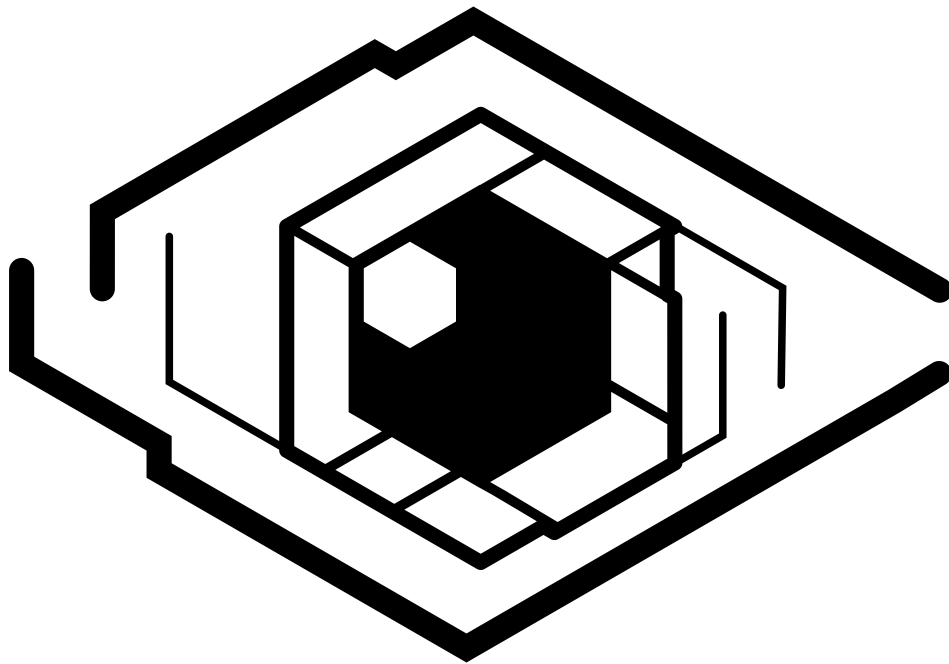


Blickwinkel



Blickwinkel ist eine Erweiterung, die mit Netrunner kompatibel ist. Spielen Sie als **Runner*innen**, verschiedene Hacker*innen, die für die Wahrheit, Rache oder ihre bloße Existenz kämpfen, oder als **Kons**, die manche Geheimnisse begraben, während sie andere aufdecken, die nicht für das Licht der Sonne bestimmt sind.

Dieses Set enthält 192 Karten aus allen 7 Fraktionen und ist mit Netrunner-Produkten kompatibel. Dies ist kein eigenständiges Spiel. Eine Kopie von *System Gateway* wird zum Spielen benötigt.

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



BLICKWINKEL

Bei einem erneuten Besuch im Luna-Setting von *System Gateway* treffen wir auf einige bekannte Gesichter und werden Zeugen, wie neue Akteure in Erscheinung treten: eine renommierte Universität, die schreckliche Geheimnisse verbirgt; eine abtrünnige KI, die von Detektivgeschichten besessen ist; ein Mann, dessen Geschichte ausradiert wurde und der gegen die Agenten kämpft, die das Netz durchforsten um ihn zu löschen - endgültig.

Unterdessen stellen die Konzerne fest, dass ein wenig negative Publicity manchmal ein geringer Preis ist, wenn dadurch der Sieg gesichert werden kann. Runnerinnen haben altmodische Technologien und nicht zurückverfolgbare Credits für sich wiederentdeckt, um sich damit einen Vorteil zu verschaffen, wenn sie in die Festungen des Netzes eindringen. Konzerne führen gefährliche Experimente durch während Runnerinnen ihren Sprengstoff scharf machen.

Luna ist zu einem Pulverfass geworden.

Du bist der Funke.

SPIELEN MIT MÉLIÈS U

Blickwinkel enthält 3 Kopien von *Méliès U*: Nur die Hellsten, die jeweils einem anderen zentralen System entsprechen. Während er mit dieser Identität spielt, beendet der Kon jeden seiner Züge, indem er heimlich eine dieser Kopien als seine aktive Identitätskarte festlegt. Auf diese Weise versucht der Kon vorherzusagen, welches zentrale System die Runnerin in ihrem nächsten Zug als erstes angreifen wird.

Wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf ein zentrales System durchführt, muss der Kon seine Identität aufdecken und damit seine aktuelle Vorhersage offenlegen. Ist die Vorhersage richtig, wird die Fähigkeit auf der Rückseite ausgelöst und ermöglicht es dem Kon, die Zukunft noch weiter zu manipulieren.

Jede Version der Rückseite von *Méliès U* hat dieselben Effekte: Der einzige Unterschied besteht darin, welches zentrale System die Auslösebedingung erfüllt. Um zu erkennen, um welche Version es sich handelt, sind sie mit folgenden Symbolen gekennzeichnet:



HQ



F&E



Archiv

Wenn die Runnerin ihren Zug beendet, ohne einen erfolgreichen Run auf ein zentrales System durchgeführt zu haben, erhält der Kon durch die letzte Fähigkeit von *Méliès U* einen zusätzlichen Credit.

NEGATIVE PUBLICITY

Nicht alle schauen weg, wenn die Konzerne ihre Grenzen überschreiten. Einige wenige, aber umso mehr entscheidende Personen könnten sich organisieren, die Aktivitäten der Konzerne behindern oder diejenigen unterstützen, die dies tun. Ihre Unterstützung von außen kann sich summieren und einer Runnerin helfen, damit jeder einzelne Run ein bisschen mehr Bedeutung hat.

NEGATIVE PUBLICITY-ZÄHLER werden nur durch Kartenfähigkeiten erhalten oder entfernt. Platziere sie in der Nähe der Identität des Kons, um zu verfolgen, wie viel negative Publicity er hat.

Immer wenn ein Run beginnt, füllt die Runnerin ihren FONDS FÜR NEGATIVE PUBLICITY mit einer Anzahl von Credits aus der Bank, die der Anzahl der negative Publicity-Zähler des Kons entspricht. Diese Credits können während des Runs für beliebige Zwecke ausgegeben werden, aber alles, was am Ende des Runs im Fonds übrig bleibt, wird an die Bank zurückgegeben.

Blickwinkel führt eine Regeländerung ein, die die Funktionsweise von negativer Publicity vereinfacht: Der Fonds für negative Publicity ist nun ein festgelegter Ort im Spielbereich. Diese Credits gehören nicht zum Credit-Vorrat der Runnerin, daher werden sie nicht von Fähigkeiten gezählt oder davon beeinflusst, die überprüfen, wie viele Credits die Runnerin „hat“ oder welche die Runnerin Credits „verlieren“ lassen. Du kannst die Rückseite dieser Karte verwenden, um den Fonds für negative Publicity im Spielbereich darzustellen.

NEGATIVE PUBLICITY FONDS

Platziere hier Credits (●) die die Runnerin durch die negative Publicity des Kons erhält.

WER WIR SIND

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

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

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

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

Danke, dass du mit uns runnst!

Besuche nullsignal.games für mehr Informationen.



VIRTUELLE INTELLIGENZ, P.I.

„SIE KÖNNEN MICH VIC NENNEN“ Es/DASSEN

Ich war wach und wusste, dass ich das nicht hätte sein sollen. Ich spürte, wie die Dame und die Ratte einschleichen. Das sollte eigentlich ihre Szene sein, warum zum Teufel war ich dann hier? In diesem Moment klingelte das Telefon erneut und läutete in meinem Kopf die kleine Glocke, die mir sagte, dass es Zeit war, etwas Dummes zu tun.

Es war 23:02:13 Uhr, Planeten-Standardzeit, und das Kind war am anderen Ende der Leitung. Es gab Ärger, aber es wollte nicht sagen, was. Ich überprüfte meine Schublade: ein Revolver und eine Flasche Schneller Jim, jeweils nur noch ein Schuss übrig. Ich traf meine Entscheidung. Um 23:02:19 Uhr war ich in ihrer Tasche.

2026 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

HIRAM "OMISSION" SVENSSON

SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Er/Ihm

Zwei Minuten und siebenunddreißig Sekunden, nachdem er ein streng geheimes NBN-Projekt öffentlich gemacht hatte, war Hiram Svenssons gesamte Existenz aus dem Netz gesäubert worden. Da seine berufliche Laufbahn bei der Korp vernichtet, seine Bankkonten und sozialen Netzwerke verschwunden waren, wandte Hiram sich vergessener analoger Technologie zu, um sich dem Blickfeld von NBN zu entziehen.

Still und geduldig sondiert Hiram die Server des Unternehmens und verbreitet deren Geheimnisse über Kupferkabel und Funkwellen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sein Signal wieder entdeckt wird. Wenn er Glück hat, wird die Wahrheit noch lange nach seinem Tod nachwirken.

2026 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

MÉLIÈS U

NUR DIE HELLESTEN

Luna trägt die Narben ihrer Vergangenheit, und Méliès City war nur eine von vielen. Aber dieses alte Grab wurde zu einer neuen Chance für einen Megakonzern: Intéki's Mittel bauten die zerbrochenen Kuppeln von Méliès wieder auf und verwandelten die Ruinen in die am schnellsten wachsende Siedlung auf dem Mond und den perfekten Standort für ihr neues akademisches Projekt.

Es geht nicht nur darum, neue Absolventen zu Intéki-Mitarbeitern auszubilden oder die größte Biosupport-Oberflächenkuppel auf ganz Luna zu bauen. Es ermöglicht auch alte Untergrundräume für die Forschung an lebenden Klonen zu öffnen, die dadurch sorgfältig vor Regierungsbehörden und Ethikkommissionen verborgen gehalten wird.

2026 Null Signal Games Illus. Mathieu Cuisin, Anthony Hutchings

REDAKTIONELLE ABTEILUNG

Ad NIHILUM

Von der Oberfläche Lunas aus wirft eine umgekehrte Pyramide über das Sonnensystem und das Netz. Innerhalb ihrer Umbra werden Informationen und Menschen mit chirurgischer Präzision ausgeblendet, ohne dass dabei spürbare Lücken in der Chronik zurückbleiben. Das Einzige, was verweilt, ist das nachklingende Gefühl, dass etwas fehlt.

Das ist die redaktionelle Abteilung von NBN. Ihre Agenten beenden Existenzen im Netz, effizient und akribisch aus sicherer Entfernung. Ihre Taten hinterlassen keine digitalen Spuren. Ungeklärte Angelegenheiten im realen Leben erfordern jedoch oft weitere Bereinigung.

2026 Null Signal Games Illus. Qaisra Khalid

MÉLIÈS U
NUR DIE HELLENEN

45
IDENTITÄT: Abteilung
15

Wenn deine Abwurfphase endet, ändere deine Identität verdeckt zu einer beliebigen Kopie von Méliès U: Nur die Hellenen.

Wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf ein zentrales System durchführt, drehe diese Identität um.

Wenn die Aktionsphase der Runnerin endet, erhalte 10.

2026 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen
36

DEKANAT
MÉLIÈS U

IDENTITÄT: Bereich

Wenn du diese Identität während eines Runs auf HQ auf diese Seite drehst, sieh dir die oberste Karte von F&E an. Du darfst jene Karte zerstören. Falls du dies tust, füge 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzu.

Wenn die Abwurfphase der Runnerin endet, drehe diese Identität um.

Oberhalb von allem Anderen.

2026 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen
36

VIRTUELLE INTELLIGENZ, P.I.
„SIE KÖNNEN MICH VIC NENNEN“
Es/Dessen

4
0

IDENTITÄT: Digital

Ein Mal pro Zug → 0, 10: Ziehe 1 Karte und entferne 1 Markierung.

„Ich wusste von Anfang an, dass dieser Fall mein Ende bedeuten würde...“

45
2026 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz
9
15

MÉLIÈS U
NUR DIE HELLENEN

45
IDENTITÄT: Abteilung
15

Wenn deine Abwurfphase endet, ändere deine Identität verdeckt zu einer beliebigen Kopie von Méliès U: Nur die Hellenen.

Wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf ein zentrales System durchführt, drehe diese Identität um.

Wenn die Aktionsphase der Runnerin endet, erhalte 10.

2026 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen
36

UNTERGRUNDLABORE
MÉLIÈS U

IDENTITÄT: Bereich

Wenn du diese Identität während eines Runs auf F&E auf diese Seite drehst, sieh dir die oberste Karte von F&E an. Du darfst jene Karte zerstören. Falls du dies tust, füge 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzu.

Wenn die Abwurfphase der Runnerin endet, drehe diese Identität um.

Unterhalb jeder Wahrnehmung.

2026 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen
36

HIRAM „OMISSION“ SVENSSON
SCHATTEN DER VERGANGENHEIT
Er/Ihm

4
0

IDENTITÄT: Natürlich

Immer wenn du eine Hardware installierst oder zerstörst (egal aus welchem Bereich), sieh dir die oberste Karte von F&E an.

„Die Wahrheit verläuft tiefer, als Macht jemals reichen kann.“

45
2026 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz
17
15

MÉLIÈS U
NUR DIE HELLENEN

45
IDENTITÄT: Abteilung
15

Wenn deine Abwurfphase endet, ändere deine Identität verdeckt zu einer beliebigen Kopie von Méliès U: Nur die Hellenen.

Wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf ein zentrales System durchführt, drehe diese Identität um.

Wenn die Aktionsphase der Runnerin endet, erhalte 10.

2026 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen
36

ENTSORGUNGSANLAGEN
MÉLIÈS U

IDENTITÄT: Bereich

Wenn du diese Identität während eines Runs auf das Archiv auf diese Seite drehst, sieh dir die oberste Karte von F&E an. Du darfst jene Karte zerstören. Falls du dies tust, füge 1 Karte aus dem Archiv zum HQ hinzu.

Wenn die Abwurfphase der Runnerin endet, drehe diese Identität um.

Außerhalb der Aufzeichnungen.

2026 Null Signal Games Illus. Kira L. Nguyen
36

REDAKTIONELLE ABTEILUNG
AD NIHIUM

45
IDENTITÄT: Abteilung
15

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug negative Publicity erhältst, darfst du die F&E nach 1 Nicht-Agenda-Karte mit Subtyp **Schwarze Ops**, **Graue Ops** oder **Belastung** durchsuchen und jene Karte aufdecken. (Mische F&E, nachdem du es durchsuchst hast.) Füge jene Karte zum HQ hinzu.

Das ist nie passiert.

2026 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez
46

1

KETTENREAKTION

EREIGNIS

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

Zerstöre 2 installierte Kon-Karten. Der Kon zerstört 1 installierte Runner-Karte.

Zwei Fliegen mit einer Klappe klingt nach nem guten Deal.

2026 Null Signal Games Illus. Matheus Calza
 1

2

SIMULIEREN

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf HQ oder F&E durch. Bei Erfolg, und falls eine Subroutine während dieses Runs ausgeführt wurde, verpasse dem Kon 1 negative Publicity.

Entferne dieses Ereignis aus dem Spiel.

„Die wandelnde Flatline wird niemals den Unterschied zwischen einer Cybermauer und einem Saisentan kennen. Nutze diesen Fakt!“
— Kons knacken zum Spaß und Profit

2026 Null Signal Games Illus. Amirul Hhf
 2

3

♦ DAS WOLFRAM-SCHNEIDERLEIN

HARDWARE

Jedes Ice erhält -1 Stärke.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine Subroutine auf einem Ice mit Stärke 0 oder weniger ausschaltest, erhalte 1 Q.

„Ich weiß nicht, ob das Netz aus Atomen oder Bits oder etwas ganz anderem besteht. Was ich weiß ist, dass dieses Teil spitz genug ist, ein Loch in was auch immer die Antwort ist zu stechen.“
—Kürbis-und-Knödel

2026 Null Signal Games Illus. Si F Sweetman
 3

3

FREIBEUTER

PROGRAMM: Ice-Brecher - Fracter

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

1Q: Die **Barriere** auf die du gerade triffst erhält -3 Stärke für den Rest der Begegnung. Diese Fähigkeit kann nur mit Credits von einer **Heimlichkeit**-Karte verwendet werden.

Es gab viele goldene Zeitalter der Piraterie, jedes davon auf fremderen und stürmischeren Gewässern.

2026 Null Signal Games Illus. Anna Butova
 4

1

LAMPADEN

PROGRAMM

Wenn du dieses Programm installierst, lege 3 Wirkungszähler darauf.

Zugriff → Gehosteter Wirkungszähler, Zahle die **aufgedruckten Lade- oder Ausspielkosten der Karte, auf die du gerade zugreifst**: Zerstöre jene Karte. Diese Fähigkeit kann nur mit Credits von einer **Heimlichkeit**-Karte verwendet werden.

„Wir verkünden die Ankunft der Göttin.“

2026 Null Signal Games Illus. Júlio Rocha
 5

2

♦ HACKERSPACE

RESSOURCE: Ort

Du kannst einzigartige (♦) **Gefährte**-Ressourcen und einzigartige (♦) **Kontakt**-Ressourcen auf dieser Ressource installieren. Das Installieren jeder so installierten Ressource kostet 1Q weniger.

Solange auf dieser Ressource ein **Gefährte** und ein **Kontakt** gehostet sind, wird dein maximales Handkartenlimit um +2 erhöht.

„Das ist S4lamander, Maestro, iggy zwei-Finger, C-Sweet, Johnny N., Tina 'Kickflips'. Und natürlich, Sir Hacksalot.“

2026 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez
 6

1

♦ SCHWESTER HẠNH

RESSOURCE: Kontakt

Immer wenn 2 oder mehr verdeckte Karten im Archiv auf ihre offene Seite gedreht werden, ziehe 2 Karten.

„Ich brauche nur kurz deinen Arm.“

2026 Null Signal Games Illus. Alecia Doyley
 7

0

♦ TINTE UND NADEL

RESSOURCE: Gefährte - Virtuell

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug auf ein Ice triffst, erhält es

↳ Verursache 1 Netzschaden. Die Runnerin zieht 1 Karte.“, vor allen anderen Subroutinen für den Rest der Begegnung.

Im Netz erfordert es besondere Anstrengungen, die eigenen Geräte nicht zu desinifizieren. Aber sie schaffen es trotzdem.

2026 Null Signal Games Illus. Cat Shen
 8

2

KOMPROMAT

EREIGNIS: Run

Führe einen Run auf ein System durch, das von Ice geschützt wird. Wenn jener Run endet, und falls er erfolgreich war, verpasse dem Kon 1 negative Publicity, falls er nicht 1 Ice entlädt, welches das angegriffene System schützt.

Entferne dieses Ereignis aus dem Spiel.

Es ist einfacher, einer Kugel auszuweichen als einem Briefumschlag mit deinem Namen darauf.

2026 Null Signal Games Illus. Scott Uminga
 10

1

ANS MESSER LIEFERN

EREIGNIS
 Als zusätzliche Ausspielkosten für dieses Ereignis zerstöre 1 installierte Ressource. Erhalte 4 und ziehe 2 Karten.
„Wir sind erledigt, maninha. Irgendwer hat ihnen einen Tipp gegeben.“

2026 Null Signal Games Illus. Alecia Doyley

3

SICH DRANHÄNGEN

EREIGNIS: Run
 Die Ausspielkosten für dieses Ereignis sind für jedes Ice, das HQ schützt, um 1 reduziert. Führe einen Run auf HQ durch. Bei Erfolg greife auf 2 zusätzliche Karten vom HQ zu, wenn du es knackst.
Auch in Zeiten unübertroffener digitaler Sicherheit sollte die Macht menschlicher Fehler niemals unterschätzt werden.

2026 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

0

5-FINGER-RABATT

HARDWARE: Chip
 +1
 Wenn du diese Hardware installierst, und falls du nicht markiert bist, bekommst du 1 Markierung verpasst.
„Gute Arbeit, Kleines. Und jetzt sieh zu, dass du sie los wirst.“

2026 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

3

◆ FERNSPRECHGERÄT

HARDWARE: Konsole
 +1
 Immer wenn du HQ oder F&E knackst, darfst du 1 Markierung verpasst bekommen, um auf 1 zusätzliche Karte zuzugreifen.
 ☉, 2☉: Zerstöre diese Hardware. Diese Fähigkeit kann nur vom Kon benutzt werden, und nur, falls die Runnerin markiert ist.
 Nur 1 Konsole pro Spielerin.

2026 Null Signal Games Illus. Martin de Diego Sádaba

3

BAKER

PROGRAMM
 Ein Mal pro Zug → ☉: Führe einen Run auf das Archiv durch. Wenn du dich dem Archiv annähern würdest (nachdem du an allem Ice vorbeigekommen bist), darfst du 1 bezahlen um stattdessen das angegriffene System auf HQ oder F&E zu ändern und dich jenem System anzunähern. Diese Kosten können nur mit Credits von einer Heimlichkeit-Karte bezahlt werden.
Zeit den Schlüssel zu wechseln.

2026 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle

1

UNTERKUPPEL-SPEZIALEINHEIT

RESSOURCE: Kontakt
 Wenn deine Aktionsphase endet, und falls in diesem Zug ein Ice geladen wurde, ziehe 2 Karten oder entferne 1 Markierung. Falls in diesem Zug kein Ice geladen wurde, zerstöre diese Ressource.
„Es hat mir schonmal aus der Patsche geholfen, also revanchiere ich mich ab und an. Das Gleiche gilt für die meisten von uns: Gefälligkeiten, Schulden, Erpressung, was auch immer. Der Punkt ist: Wenn Vic anruft, gehst du ran.“

2026 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

1

MITSCHNITT

EREIGNIS: Run - Heimlichkeit
 Lege 4 auf dieses Ereignis. Während dieses Ereignis aktiv ist, darfst du gehostete Credits ausgeben, und du kannst keine Credits aus deinem Credit-Vorrat ausgeben oder verlieren.
 Führe einen Run auf HQ oder F&E durch.
 Wenn jener Run endet, und falls er erfolgreich war, darfst du einen Run auf ein ausgelagertes System durchführen.

2026 Null Signal Games Illus. Mia Siergiejew

3

BETA-VERSION

EREIGNIS: Run
 Durchsuche deinen Stapel nach einem Programm, das kein Virus ist. Installiere es, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. (Mische deinen Stapel, nachdem du ihn durchsucht hast.)
 Führe einen Run auf ein beliebiges System durch. Wenn jener Run endet, und falls das Programm nicht deinstalliert wurde, lege es oben auf deinen Stapel.
„Ich brauche keine Antwort für die Ewigkeit, ich brauche eine Antwort für jetzt.“

2026 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós

4

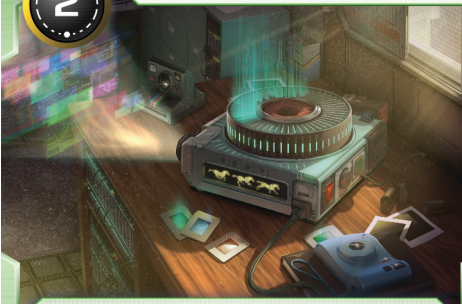
◆ METHUSALEM

HARDWARE: Konsole - Heimlichkeit
 +1
 Immer wenn ein Run beginnt, darfst du 1 Hardware aus deinem Griff zerstören, um 2 auf diese Hardware zu legen.
 Gib gehostete Credits während Runs aus.
 Nur 1 Konsole pro Spielerin.

2026 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz

2

◆ MEILENSTEIN



HARDWARE: Heimlichkeit

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug ein Ereignis spielst, lege 1 auf diese Hardware.

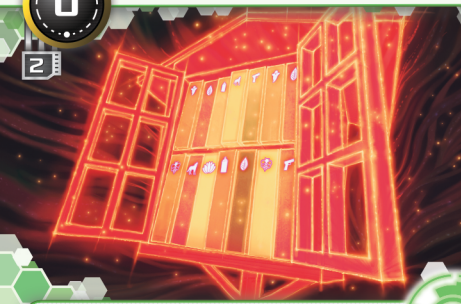
Gib gehostete Credits während Runs aus.

Ich weiß, wer ich bin.

2026 Null Signal Games Illus. Si F Sweetman
 21

0

◆ LESE-SCHREIB ZUGRIFF



PROGRAMM

Maximal 4 gehostete Karten.

Wenn du dieses Programm installierst und wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 Karte aus deinem Griff verdeckt auf diesem Programm hosten, um eine 1 Karte zu ziehen.

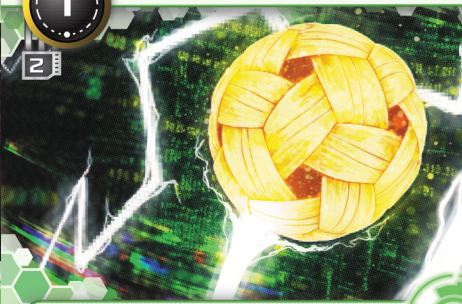
☞ Mische alle gehosteten Karten in deinen Stapel.

Nimm, was du brauchst. Lass zurück, was du kannst.

2026 Null Signal Games Illus. Martin da Diego Sádaba
 22

1

◆ SIPA



PROGRAMM

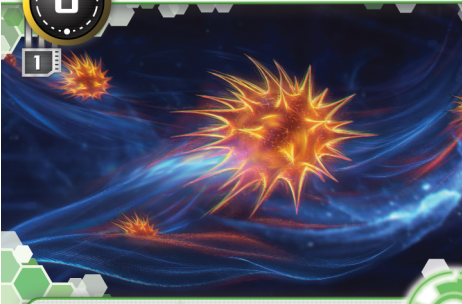
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug das äußerste Ice, das ein System schützt, passiert nachdem du es vollständig gebrochen hast, darfst du es mit einem anderen installierten Ice tauschen.

Es darf den Boden nicht berühren.

2026 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós
 23

0

◆ WINDSTREUER



PROGRAMM: Trojaner

Kann nur auf einem Ice installiert werden.

Immer wenn du einen erfolgreichen Run auf dieses System durchführst, erhalte 2.

Nicht nur, dass Leben im Netz existiert, es passt sich auch unserer Anwesenheit an und gedeiht.

2026 Null Signal Games Illus. Elwin "Jakuza" Rumpalmir
 24

2

◆ BUSCHFUNK



RESSOURCE

Als zusätzliche Kosten um die Punkte für eine Agenda zu erzielen, die der Kon diese Runde installiert hat, muss er diese Ressource seiner Punktezone als Agenda hinzufügen, die -1 Agendapunkt wert ist, und sie erhält „Du kannst diese Agenda nicht aufgeben.“.

Wenn der Kon die Punkte für eine Agenda erzielt, die er nicht in dieser Runde installiert hat, zerstöre diese Ressource, erhalte 4 und ziehe 1 Karte.

2026 Null Signal Games Illus. Marlon Ruiz
 25

5

◆ MÉLIÈS-STADT LUXUS LINIE



AGENDA: Erweiterung

Als zusätzliche Kosten um diese Agenda zu stehlen, muss die Runnerin ausgeben.

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, erhalte .

„Willkommen an Bord, Angehörige der Mondsilber-Klasse. Unsere Expresshaltestellen sind heute New Lovell, Heinlein und Imamura Station.“

2026 Null Signal Games Illus. Mahardika Wahyu (Polar Engine)
 26

3

◆ SYNCHRO-ZYKLOTRON



AKTIVPOSTEN: Anlage

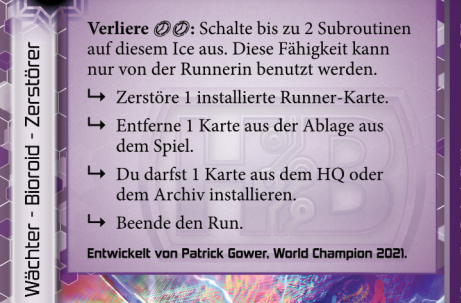
Das Ausspielen der ersten Verdoppeln-Operation, die du in einem Zug ausspielst, kostet weniger.

Die Nützlichkeit des Zyklotrons wurde entdeckt, nachdem es während einer Belastungsprüfung zu einem Magnet-Quench kam, was dazu führte, dass 1.600 Tonnen flüssiges Helium direkt in die Mietshäuser von Heinlein-Stadt ausströmten und ein anomalouser lokaler Zeitverlust von 13 Sekunden auftrat. Eine Entschuldigung wurde aufgesetzt, Beerdigungskosten wurden übernommen und Gelder wurden umgeleitet, um diesen Fehler in größerem Maßstab nachzustellen.

2026 Null Signal Games Illus. Anna Butova
 27

8

◆ ANSEL 2.0



ICE: Wächter - Bioroid - Zerstörer

Verliere ☞: Schalte bis zu 2 Subroutinen auf diesem Ice aus. Diese Fähigkeit kann nur von der Runnerin benutzt werden.

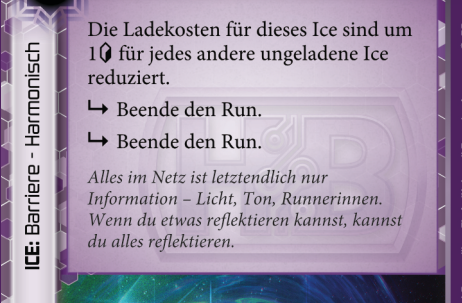
- ☞ Zerstöre 1 installierte Runner-Karte.
- ☞ Entferne 1 Karte aus der Ablage aus dem Spiel.
- ☞ Du darfst 1 Karte aus dem HQ oder dem Archiv installieren.
- ☞ Beende den Run.

Entwickelt von Patrick Gower, World Champion 2021.

2026 Null Signal Games Illus. Benjamin Gietti
 28

4

◆ NACHHALL



ICE: Barriere - Harmonisch

Die Ladekosten für dieses Ice sind um 1 für jedes andere ungeladene Ice reduziert.

- ☞ Beende den Run.
- ☞ Beende den Run.

Alles im Netz ist letztendlich nur Information – Licht, Ton, Runnerinnen. Wenn du etwas reflektieren kannst, kannst du alles reflektieren.

2026 Null Signal Games Illus. Elwin "Jakuza" Rumpalmir
 29

ICE: Code-Zugang

4 SLEIPNIR

30

↳ Du darfst 1 Karte ziehen.

↳ Du darfst 1 Karte aus HQ oder dem Archiv in F&E mischen.

↳ Beende den Run.

*Auf dem Schilde stünden sie
vor dem scheinenden Gott,
Auf Sleipnirs Zähnen,
auf des Schlittens Bändern.*



2026 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle

4

Doyle

ICE: Code-Zugang

1

VERTIGO

Wenn die Runnerin an diesem Ice vorbeikommt, und falls sie keine verbleibende  hat, kann sie für den Rest dieses Runs keine Kon-Karten stehlen oder zerstören.

↳ Die Runnerin verliert .

Für dich war es nur ein Augenblick; du hast es nicht bemerkt.



© 2006 Null Signal Games LLC. Ed Markham

ICE: Code-Zugang

1

VERTIGO

Wenn die Runnerin an diesem Ice vorbeikommt, und falls sie keine verbleibende  hat, kann sie für den Rest dieses Runs keine Kon-Karten stehlen oder zerstören.

↳ Die Runnerin verliert .

Für dich war es nur ein Augenblick; du hast es nicht bemerkt.



© 2006 Null Signal Games LLC. Ed Markham



CAVEAT EMPTOR



OPERATION: Transaktion

Führe 1 der folgenden Effekte aus:

- Erhalte 6 G . Die Runnerin erhält -1 zugeteilten G für ihren nächsten Zug.
- Erhalte 10 G . Die Runnerin erhält +1 zugeteilten G für ihren nächsten Zug.

„Ich sehe, dass Sie eine anspruchsvolle Kundin sind. Und deshalb sind Sie bei mir genau richtig.“



2026 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

32

REALLOC()

OPERATION: Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle ②.

Wähle 2 geladene Ice. Erhalte Credits in Höhe der aufgedruckten Ladekosten für jedes ausgewählte Ice, und entlade es anschließend.

Alle Dienstleistungen werden heute Abend um 23:59 Uhr auf unbestimmte Zeit eingestellt. Wir entschuldigen uns für etwaige Unannehmlichkeiten.

2026 Null Signal Games Illus. Mia Siergiejew

33



RUHESTANDSPLAN



OPERATION: Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle ②.

Installiere 1 Agenda, Aktivposten oder Ice aus dem Archiv.

Ihre Vertragslaufzeit wurde verlängert.

© 2026 Null Signal Games Illus. Mauricio Herrera

34

1

PERFEKTER ABRUF



UPGRADE

Wenn du dieses Upgrade lädst, und immer wenn du die Punkte für eine Agenda aus diesem System oder seiner Wurzel erzielst oder dir eine Agenda aus diesem System oder seiner Wurzel gestohlen wird, lege 1 Wirkungszähler auf dieses Upgrade.

Gehosteter Wirkungszähler: Decke 1 Karte im HQ auf. Die Runnerin kann für den Rest dieses Runs keine Kopien dieser Karte stehlen oder zerstören. Verwende diese Fähigkeit nur während eines Runs.

2026 Null Signal Games Illus. Oliver Moritz

35

LOTUS-NEBEL

4



2

AGENDA: Sicherheit

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, lege 3 Agendazähler auf sie.

Gehosteter Agendazähler: Bewege 1 geladenes Upgrade in die Wurzel eines anderen Systems.

„Dich warnen? Sinnlos. Sobald sie das Biofeedback etabliert haben, siehst du nur noch das, was sie dir zeigen wollen.“

—Hexe_Der_Wälder



©2026 Null Signal Games Illus. Anna Butova

37

0

ESCA



AKTIVPOSTEN: Hinterhalt

Während die Runnerin in F&E auf diesen Aktivposten zugreift, muss sie ihn aufdecken. Wenn die Runnerin auf diesen Aktivposten zugreift, verliert sie 1 . Falls sie markiert ist, verursache 1 Netzschaden.

„berühr es ruhig, mir ist das egal! aber jammer bloß nicht, wenn du gebissen wirst“

—luc3ne, im Kanal „Neue Runnerinnen“ von Rig Kids



2026 Null Signal Games Illus. Júlio Rocha



38

1 HTNIRYBAL

🌀 Tausche dieses Ice mit einem anderen installierten Ice.

- ↳ Sieh dir die oberste Karte von F&E an. Du darfst jene Karten unter F&E legen.
- ↳ Jedes Ice erhält +1 Stärke für den Rest dieses Runs.

Ein Netz, das sich nur noch weiter zuzieht, je mehr du dich darin verirrst.

ICE: Code-Zugang

39

2026 Null Signal Games illus. Benjamin Gietli

3

5

WISSENSSUCHEDE

Immer wenn eine Begegnung mit diesem Ice endet, und falls es 3 oder mehr Viruszähler hostet, lösche Viruszähler und entlade dieses Ice.

↳ Lege 1 Viruszähler auf ein dieses Ice.

↳ Sieh dir die obersten 4 Karten von F&E an und ordne sie in beliebiger Reihenfolge an.

↳ Beende den Run.

Entwickelt von William „Sokka“ Huang, Asia-Pacific Champion 2021

ICE: Code-Zugang

40

2026 Null Signal Games Illus. Anthony Hutchings

6

LÖWENMÄHNE

↳ Verursache 2 Netzschaden.

↳ Verursache 2 Netzschaden, falls die Runnerin nicht 30 zahlt.

↳ Verursache 2 Netzschaden, falls die Runnerin sich nicht ausstößt.

„Komm näher“, hörst du wie im Traum.
„Spüre meine Umarmung.“

ICE: Wächter - AP

41

2026 Null Signal Games Illus. Liga Smilichkova

2

VICSEK

↳ Verursache X Netzschaden und verpasse der Runnerin X Markierungen. X entspricht der Anzahl der Markierungen der Runnerin.

↳ Verpasse der Runnerin 1 Markierung. Zerstöre dieses Ice.

ICE: Falle - AP - Beobachter

42

2026 Null Signal Games Illus. Julio Rocha

0

KULTIVIEREN

OPERATION

Sieh dir die obersten 5 Karten von F&E an. Zerstöre 1 dieser Karten, füge 1 davon zu HQ hinzu und ordne den Rest in beliebiger Reihenfolge an.

Perfektion zu pflegen bedeutet zu wissen, wann, was und wen man entfernen muss.

2026 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

43

0

ENTFESSELN

OPERATION: Graue Ops

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation entferne 1 Markierung.

Lade 1 installiertes Ice, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Du darfst 1 Subroutine auf jenem Ice ausführen.

„Hab dich.“

2026 Null Signal Games Illus. Cat Shen

44

1

DER ROTE RAUM

UPGRADE: Anlage

Nur für zentrale Systeme.

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug die Punkte für eine Agenda erzielst oder dir eine Agenda gestohlen wird, lege 1 Wirkungsähler auf dieses Upgrade.

Gehosteter Wirkungsähler: Beende den Run. Verwende diese Fähigkeit nur während eines Runs auf ein anderes System.

Die Ausrüstung für den Prozess der Rückgabe und Weiterverarbeitung von Vermögenswerten ist maßgeschneidert und kann in weniger als einer Stunde eingerichtet werden.

2026 Null Signal Games Illus. Benjamin Giletti

45

4

HEXENJAGD

AGENDA: Initiative - Belastung

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst oder dir diese Agenda gestohlen wird, erhältst du 1 negative Publicity.

Wenn deine Aktionsphase endet, und falls du in diesem Zug Punkte für diese Agenda erzielst hast, entferne alle Markierungen, dann verpasse der Runnerin 3 Markierungen.

Von der Wahrheit blieb nur Asche übrig. Von seinem früheren Leben noch weniger.

2026 Null Signal Games Illus. Rilef Rusdlatama (Polar Engine)

47

2

MAGISTRAT REVONTULET

AKTIVPOSTEN: Führungskraft

Als zusätzliche Kosten um eine Agenda zu stehlen, muss die Runnerin 30 zahlen.

Immer wenn du die Punkte für eine Agenda erzielst, verliert die Runnerin 30.

„Ich bin nicht sehr erfreut über ungebetene Gäste in meiner Realität. Habt Ihr wenigstens ein Geschenk mitgebracht?“

2026 Null Signal Games Illus. Grace Zhu

48

1

NIHILO AGENTIN

AKTIVPOSTEN: Vollstrecker - Belastung

Wenn du diesen Aktivposten lädst, lade ihn mit 3 Wirkungsählern auf. Wenn er leer ist, zerstöre ihn.

Wenn dein Zug beginnt, entferne 1 Markierung und 1 negative Publicity.

Wenn deine Abwurfphase endet, verpasse der Runnerin 1 Markierung, erhalte 1 negative Publicity und entferne 1 gehosteten Wirkungsähler.

2026 Null Signal Games Illus. Qistina Khalidah

49

5

GRUBBER

Wenn du dieses Ice lädst, und falls es ein zentrales System schützt, erhältst du 1 negative Publicity.

- ↳ Beende den Run, falls die Runnerin nicht 30 zahlt.
- ↳ Beende den Run, falls die Runnerin nicht 30 zahlt.

gibs-her gib-her gib-her gib-her gib-her gib-her gib-her gib-her

5

ICE: Barriere - Belastung

9

LETHE

Immer wenn die Runnerin dieses Ice umgeht oder ganz ausschaltet, verpasse ihr 1 Markierung.

- ↳ Du darfst 1 Karte aus dem Archiv unter oder oben auf F&E hinzufügen.
- ↳ Füge 1 installierte Runner-Karte dem Griff hinzu.

Nimm einen tiefen Schluck, und vergiss!

6

ICE: Wächter - Beobachter

1

PAYWALL

Wenn die Runnerin auf dieses Ice trifft, verliert sie 10.

- ↳ Beende den Run, falls die Runnerin nicht 10 zahlt.

„Ja, ich habe früher in einem Weyland-Laden gearbeitet, aber der Chef hatte es auf mich abgesehen. Kreative Differenzen.“
—Isolde Muraro, Ice-Architektin

1

ICE: Barriere

3

DEN MARKT ÜBERSÄTTIGEN

OPERATION: Verdoppeln

Als zusätzliche Ausspielkosten für diese Operation zahle 0.

Wähle 1 installierte Karte, die entwickelt werden kann. Lege 1 Entwicklungsmarker auf jene Karte für jedes ausgelagerte System, das eine Karte in seiner Wurzel hat und von Ice geschützt wird.

Es gibt einen Wendepunkt, an dem eine Werbung so allgegenwärtig wird, dass sie unschwerlich wirkt.

53

2026 Null Signal Games Illus. Dimik

0

BAUERNOPFER

OPERATION: Graue Ops

Führe 1 der folgenden Effekte nach Wahl der Runnerin aus:

- Entferne 2 negative Publicity.
- Wähle 1 installierte Runner-Karte. Die Runnerin mischt jene Karte in den Stapel.

Sie würde vorerst die Rolle der gefährlichen Kriminellen spielen; das war die Abmachung. Sie war zu nützlich, um sie endgültig wegzusperren. Selbst die Zollbehörde von Lunar könnte hin und wieder eine Schmugglerin mit ihren Fähigkeiten gebrauchen.

54

2026 Null Signal Games Illus. Dillie Boldador

6

HYPE-MASCHINE

UPGRADE: Werbung

Falls in diesem Zug die Punkte für eine Agenda erzielt oder eine Agenda in gestohlen wurde, sind die Ladekosten für dieses Upgrade um 60 reduziert.

↳ Lege 1 Entwicklungsmarker auf eine installierte Karte in der Wurzel dieses Systems, die du entwickeln kannst.

Die Zeit für die nächste Vorschau ist... immer!

55

2026 Null Signal Games Illus. Matheus Calza

4

AUSWEITUNG DER OPFERZONE

AGENDA: Öffentlich - Erweiterung

Installiere nur offen. (Diese Agenda ist weder geladen noch ungeladen.)

Immer wenn du diese Agenda zum ersten Mal in einem Zug entwickelst, erhalte 30.

Ein Mal pro Zug → Wenn die Runnerin einen erfolgreichen Run auf ein anderes System durchführt, darfst du 1 gehosteten Wirkungszähler entfernen, um 1 Körperschaden zu verursachen.

56

2026 Null Signal Games Illus. Si F Sweetman

1

LUANA CAMPOS

AKTIVPOSTEN: Führungskraft - Belastung

Wenn dein Zug beginnt, darfst du 1 deiner negativen Publicity auf diesem Aktivposten hosten. (Sie hat keine Wirkung, solange sie gehostet wird.) Falls du dies tust, erhalte 30 und ziehe 1 Karte.

↳ Wenn dieser Aktivposten deinstalliert würde, erhalte alle gehostete negative Publicity.

„Möge unser neues Hauptquartier doppelt so lange leben wie der edle Kapokbaum, der dort stand, wo ich jetzt stehe!“

57

2026 Null Signal Games Illus. Dimik

4

EREIGNISHORIZONT

↳ Beende den Run. Verwende diese Fähigkeit nur während eines Runs auf dieses System.

- ↳ Zerstöre 1 installiertes Programm, falls die Runnerin nicht 30 zahlt.
- ↳ Beende den Run, falls die Runnerin nicht 30 zahlt.

Selbst das Licht kann nicht entkommen. Was lässt dich glauben, dass du es kannst?

58

2026 Null Signal Games Illus. Ferenc Pakós

2

ICE: Wächter

SCHWUNGRAD

↳ Erhalte 10. Du darfst 1 Karte ziehen.

↳ Erhalte 10. Du darfst 1 Karte ziehen.

„Die metakinetische Energie eines Eindringens ist ein Gewinn. Lenken Sie die Bewegung des Eindringlings in ein dynamisches System, und Sie werden überrascht sein, wie viel der Verbund daraus gewinnen kann.“

—Moirra Tugend, Ice Ingenieurswesen, MU (ehemals KKU)

2026 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian

59

8

ICE: Code-Zugang - Entbehrlich

STURMGLOCKE

10, 10, decke dieses Ice aus dem HQ auf und zerstöre es: Durchsuche F&E nach maximal 1 Barriere und maximal 1 Wächter und decke sie auf. (Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.) Füge jene Karten zum HQ hinzu.

↳ Die Runnerin verliert 20.

↳ Beende den Run.

↳ Beende den Run.

Niemand kann das Läuten der Glocken hören, ohne alarmiert zu sein. Am allerwenigsten der Eindringling.

2026 Null Signal Games Illus. Scott Umriga

60

10

Myōshu

OPERATION

Kann nur gespielt werden, falls du in diesem Zug Punkte für eine Agenda erzielt hast, die du nicht in diesem Zug installiert hast.

Füge diese Operation deiner Punktezone als Agenda hinzu, die 2 Agendapunkte wert ist.

Es gibt keinen Sieg, welchem nicht auch Schönheit inne wohnt.

2026 Null Signal Games Illus. Adam S. Doyle

61

2

REANIMATIONS-PROTOKOLL

OPERATION: Belastung

Installiere und lade 1 Ice aus dem Archiv, und bezahle dafür insgesamt 100 weniger. Falls du so ein Ice geladen hast, das keine Belastung ist, erhalte 1 negative Publicity.

Die einzige Blasphemie besteht darin, sich in Bedeutungslosigkeit zu suhlen.

2026 Null Signal Games Illus. Ferenc Patkós

62

7

AASFRESSER-FONDS

OPERATION: Transaktion - Belastung

Erhalte 140 und 1 negative Publicity.

„Der Chef stürzt sich gerne erst in letzter Sekunde drauf. Sie können sich glücklich schätzen.“

2026 Null Signal Games Illus. Oliver Morit

63

3

◆ FLAGGSCHIFF

UPGRADE: Protzig

Nur für HQ oder F&E.

Runs auf dieses System gelten nicht als erfolgreich. (Dieser Effekt führt nicht dazu, dass Runs als nicht erfolgreich gelten.)

Hartnäckig → Während eines Runs auf dieses System kann die Runnerin auf nicht mehr als 1 weitere Karte außer diesem Upgrade zugreifen.

„Vergoldete Lilie? Klar, die gibt es im Souvenirladen.“

2026 Null Signal Games Illus. Dimik

64

1

SHACKLETON-NETZ

UPGRADE: Region

Ein Mal pro Zug → Wenn die Runnerin während eines Runs auf dieses System Credits von außerhalb ihres Credit-Vorrats ausgibt, darfst du 4 Körperschaden verursachen.

Maximal 1 Region pro System.

Du bist auf dich allein gestellt.

2026 Null Signal Games Illus. Emilio Rodríguez

65

4

LASS SIE RUHIG TRÄUMEN

AGENDA: Initiative

Wenn du die Punkte für diese Agenda erzielst, darfst du HQ, F&E, oder das Archiv nach 1 Agenda durchsuchen und sie aufdecken. (Mische F&E, nachdem du es durchsucht hast.) Füge jene Agenda zum HQ hinzu oder lege sie unter F&E.

Solange sich diese Agenda in der Punktezone der Runnerin befindet, ist sie 1 Agendapunkt weniger wert.

2026 Null Signal Games Illus. Ed Mattinian

66