

### イベント

君がこのターンに、R&DとHQとアーカイブへのランに成功した場合にのみプレイする。  
(アイスでない)カード1枚にアクセスする。  
至福の瞬間。達成感。この目的の必然性。  
さて、次は？

使命達成/Quest Completed

### イベント:ダブル

このイベントをプレイするための追加コストとして、②を消費する。  
HQのすべてのカードを公開する。

「もうちょっと手を掛ける人物を探してるなら、あたしに声を掛けるのね」——シルエット

重役の盗聴/Executive Wiretaps

### イベント:ラン

コーポが悪名を1つ以上持っている場合にのみプレイする。

ランを行う。このランの間、コーポはアイスをレゾできない。

脅迫状/Blackmail

### イベント

君がこのターンに、R&DとHQとアーカイブへのランに成功した場合にのみプレイする。  
(アイスでない)カード1枚にアクセスする。  
至福の瞬間。達成感。この目的の必然性。  
さて、次は？

使命達成/Quest Completed

### イベント:ダブル

このイベントをプレイするための追加コストとして、②を消費する。  
HQのすべてのカードを公開する。

「もうちょっと手を掛ける人物を探してるなら、あたしに声を掛けるのね」——シルエット

重役の盗聴/Executive Wiretaps

### イベント:ラン

コーポが悪名を1つ以上持っている場合にのみプレイする。

ランを行う。このランの間、コーポはアイスをレゾできない。

脅迫状/Blackmail

### イベント

君がこのターンに、R&DとHQとアーカイブへのランに成功した場合にのみプレイする。  
(アイスでない)カード1枚にアクセスする。  
至福の瞬間。達成感。この目的の必然性。  
さて、次は？

使命達成/Quest Completed

### イベント:ダブル

このイベントをプレイするための追加コストとして、②を消費する。  
HQのすべてのカードを公開する。

「もうちょっと手を掛ける人物を探してるなら、あたしに声を掛けるのね」——シルエット

重役の盗聴/Executive Wiretaps

### イベント:ラン

コーポが悪名を1つ以上持っている場合にのみプレイする。

ランを行う。このランの間、コーポはアイスをレゾできない。

脅迫状/Blackmail

### ハードウェア:コンソール

+2目

君がカードを1枚開示するたび、コーポは可能ならそのレゾコストを支払ってレゾする。  
各プレイヤーのコンソールは1つまで。

集中力の強さは理解力を超える。

◆ブラックガード/Blackguard

### ハードウェア:コンソール

+2目

君がカードを1枚開示するたび、コーポは可能ならそのレゾコストを支払ってレゾする。  
各プレイヤーのコンソールは1つまで。

集中力の強さは理解力を超える。

◆ブラックガード/Blackguard

### ハードウェア:コンソール

+2目

君がカードを1枚開示するたび、コーポは可能ならそのレゾコストを支払ってレゾする。  
各プレイヤーのコンソールは1つまで。

集中力の強さは理解力を超える。

◆ブラックガード/Blackguard

### ハードウェア:チップ

+2目

「すごい製品を作ってる会社にしては、サイバーソリューションって名前はダサいわよね。あそここのメモリーチップの中身はすごく手の込んだことをやってるし、M/Mインブランドに関しても良いことばかり聞く。一年ぐらい前には独自のアンドロイドを開発し始めたって話も聞いたわ。だとしたら、何があったのかしらね？」

——ケイト・マック・マキャプリー

サイバーソリューションメモリーチップ/CyberSolutions Mem Chip

### ハードウェア:チップ

+2目

「すごい製品を作ってる会社にしては、サイバーソリューションって名前はダサいわよね。あそここのメモリーチップの中身はすごく手の込んだことをやってるし、M/Mインブランドに関しても良いことばかり聞く。一年ぐらい前には独自のアンドロイドを開発し始めたって話も聞いたわ。だとしたら、何があったのかしらね？」

——ケイト・マック・マキャプリー

サイバーソリューションメモリーチップ/CyberSolutions Mem Chip

### ハードウェア:チップ

+2目

「すごい製品を作ってる会社にしては、サイバーソリューションって名前はダサいわよね。あそここのメモリーチップの中身はすごく手の込んだことをやってるし、M/Mインブランドに関しても良いことばかり聞く。一年ぐらい前には独自のアンドロイドを開発し始めたって話も聞いたわ。だとしたら、何があったのかしらね？」

——ケイト・マック・マキャプリー

サイバーソリューションメモリーチップ/CyberSolutions Mem Chip

### プログラム:ウィルス

ランに成功するたび、ヘモリッジの上にウィルスカウンターを1個置く。

②, ホスト上のウィルスカウンター2個:コーポはHQのカードを1枚ラッシュする。

データの流出は、芸術と言うよりも科学だ。多すぎれば、そこにあるのはフラットライン駅への片道切符だけだ。少なすぎれば、空っぽのサーバーに走った方がまじってことになる。

ヘモリッジ/Hemorrhage

### プログラム:アイスブレイカー—AI

1目:アイスのサブルーチンを1つブレイクする。  
1目:強度+1。

アルファはサーバーを守っている最外殻のアイスにのみ使用する。

始まりと……

アルファ/Alpha

### プログラム:ウィルス

ランに成功するたび、ヘモリッジの上にウィルスカウンターを1個置く。

②, ホスト上のウィルスカウンター2個:コーポはHQのカードを1枚ラッシュする。

データの流出は、芸術と言うよりも科学だ。多すぎれば、そこにあるのはフラットライン駅への片道切符だけだ。少なすぎれば、空っぽのサーバーに走った方がまじってことになる。

ヘモリッジ/Hemorrhage

### プログラム:アイスブレイカー—AI

1目:アイスのサブルーチンを1つブレイクする。  
1目:強度+1。

アルファはサーバーを守っている最外殻のアイスにのみ使用する。

始まりと……

アルファ/Alpha

### プログラム:ウィルス

ランに成功するたび、ヘモリッジの上にウィルスカウンターを1個置く。

②, ホスト上のウィルスカウンター2個:コーポはHQのカードを1枚ラッシュする。

データの流出は、芸術と言うよりも科学だ。多すぎれば、そこにあるのはフラットライン駅への片道切符だけだ。少なすぎれば、空っぽのサーバーに走った方がまじってことになる。

ヘモリッジ/Hemorrhage

### プログラム:アイスブレイカー—AI

1目:アイスのサブルーチンを1つブレイクする。  
1目:強度+1。

アルファはサーバーを守っている最外殻のアイスにのみ使用する。

始まりと……

アルファ/Alpha

### プログラム:アイスブレイカー—AI

1目:アイスのサブルーチンを1つブレイクする。  
1目:強度+1。

オメガはサーバーを守っている最内殻のアイスにのみ使用する。

……終わり?

オメガ/Omega

### プログラム:アイスブレイカー—AI

1目:アイスのサブルーチンを1つブレイクする。  
1目:強度+1。

オメガはサーバーを守っている最内殻のアイスにのみ使用する。

……終わり?

オメガ/Omega

### プログラム:アイスブレイカー—AI

1目:アイスのサブルーチンを1つブレイクする。  
1目:強度+1。

オメガはサーバーを守っている最内殻のアイスにのみ使用する。

……終わり?

オメガ/Omega

**リソース:コネ**

触法か違法のオペレーションが解決後にトラッシュされるたび、コーポに悪名を1つ与えてタグを1つ受けてよい。

📁:コーポが持っている悪名1つにつきカードを1枚引く。

計画に固執してるならそれでいいわ。固執してればいい。

◆タリー・ペロー/Tally Perrault

**リソース:コネ**

触法か違法のオペレーションが解決後にトラッシュされるたび、コーポに悪名を1つ与えてタグを1つ受けてよい。

📁:コーポが持っている悪名1つにつきカードを1枚引く。

計画に固執してるならそれでいいわ。固執してればいい。

◆タリー・ペロー/Tally Perrault

**リソース:コネ**

触法か違法のオペレーションが解決後にトラッシュされるたび、コーポに悪名を1つ与えてタグを1つ受けてよい。

📁:コーポが持っている悪名1つにつきカードを1枚引く。

計画に固執してるならそれでいいわ。固執してればいい。

◆タリー・ペロー/Tally Perrault

**ID: 部署**

君は10👤と悪名1つでゲームを開始する。

戦略地政学および新地熱開発研究所

GRNDL:解き放つか/GRNDL:Power Unleashed

**アジェンダ: 研究**

君が市場調査を得点した時、ランナーがタグされている場合、その上にアジェンダカウンターを1個置く。

市場調査は、その上にアジェンダカウンターが置かれている間、1アジェンダポイントが追加される。

市場調査/Market Research

**アジェンダ: 研究**

君が市場調査を得点した時、ランナーがタグされている場合、その上にアジェンダカウンターを1個置く。

市場調査は、その上にアジェンダカウンターが置かれている間、1アジェンダポイントが追加される。

市場調査/Market Research

**アジェンダ: 研究**

君が市場調査を得点した時、ランナーがタグされている場合、その上にアジェンダカウンターを1個置く。

市場調査は、その上にアジェンダカウンターが置かれている間、1アジェンダポイントが追加される。

市場調査/Market Research

**アジェンダ: 保安**

君がバルカンの隠蔽を得点した時、2ミートダメージを与える。

ランナーがバルカンの隠蔽を盗んだ時、悪名を1つ受ける。

「漏洩の穴は塞がなきゃいけないと忠告したはずだ」

バルカンの隠蔽/Vulcan Coverup

**アジェンダ: 保安**

君がバルカンの隠蔽を得点した時、2ミートダメージを与える。

ランナーがバルカンの隠蔽を盗んだ時、悪名を1つ受ける。

「漏洩の穴は塞がなきゃいけないと忠告したはずだ」

バルカンの隠蔽/Vulcan Coverup

**アジェンダ: 保安**

君がバルカンの隠蔽を得点した時、2ミートダメージを与える。

ランナーがバルカンの隠蔽を盗んだ時、悪名を1つ受ける。

「漏洩の穴は塞がなきゃいけないと忠告したはずだ」

バルカンの隠蔽/Vulcan Coverup

**アセット: 幹部**

トシユキ・サカイはアドバンスできる。

トシユキ・サカイがインストールされている状態でアクセスされた場合、君はそれをHQのアジェンダかアセット1枚と入れ替えてよい。新たなアジェンダやアセットはレゾされていない状態でインストールされ、トシユキ・サカイに置かれていたすべてのアドバンストークンを保持する。ランナーはその新しいカードにアクセスしないことを選ぶ。

◆トシユキ・サカイ/Toshiyuki Sakai

**アセット: 幹部**

トシユキ・サカイはアドバンスできる。

トシユキ・サカイがインストールされている状態でアクセスされた場合、君はそれをHQのアジェンダかアセット1枚と入れ替えてよい。新たなアジェンダやアセットはレゾされていない状態でインストールされ、トシユキ・サカイに置かれていたすべてのアドバンストークンを保持する。ランナーはその新しいカードにアクセスしないことを選ぶ。

◆トシユキ・サカイ/Toshiyuki Sakai

**アセット: 幹部**

トシユキ・サカイはアドバンスできる。

トシユキ・サカイがインストールされている状態でアクセスされた場合、君はそれをHQのアジェンダかアセット1枚と入れ替えてよい。新たなアジェンダやアセットはレゾされていない状態でインストールされ、トシユキ・サカイに置かれていたすべてのアドバンストークンを保持する。ランナーはその新しいカードにアクセスしないことを選ぶ。

◆トシユキ・サカイ/Toshiyuki Sakai

**アセット: 施設**

GRNDL 精製所はアドバンスできる。

🔍、📁:GRNDL 精製所の上のアドバンストークン1個につき4👤得る。

GRNDL 精製所は、フラッキング作業の中で発掘した様々な稀少元素を精製している。

GRNDL 精製所/GRNDL Refinery

**アセット: 施設**

GRNDL 精製所はアドバンスできる。

🔍、📁:GRNDL 精製所の上のアドバンストークン1個につき4👤得る。

GRNDL 精製所は、フラッキング作業の中で発掘した様々な稀少元素を精製している。

GRNDL 精製所/GRNDL Refinery

**アセット: 施設**

GRNDL 精製所はアドバンスできる。

🔍、📁:GRNDL 精製所の上のアドバンストークン1個につき4👤得る。

GRNDL 精製所は、フラッキング作業の中で発掘した様々な稀少元素を精製している。

GRNDL 精製所/GRNDL Refinery

**オペレーション: ダブル取引**

このオペレーションをプレイするための追加コストとして、👤を消費する。

5👤得てカードを2枚引く。

ブルー、すなわちレベル1クリアランスといものは存在しない。存在したとしても、それを知るべきクリアランスは与えられない。

ブルーレベルクリアランス/Blue Level Clearance

**オペレーション: ダブル取引**

このオペレーションをプレイするための追加コストとして、👤を消費する。

5👤得てカードを2枚引く。

ブルー、すなわちレベル1クリアランスといものは存在しない。存在したとしても、それを知るべきクリアランスは与えられない。

ブルーレベルクリアランス/Blue Level Clearance

**オペレーション: ダブル取引**

このオペレーションをプレイするための追加コストとして、👤を消費する。

5👤得てカードを2枚引く。

ブルー、すなわちレベル1クリアランスといものは存在しない。存在したとしても、それを知るべきクリアランスは与えられない。

ブルーレベルクリアランス/Blue Level Clearance

**オペレーション**

インストールされている君のシスオベカ幹部かクローンを1つトラッシュする。そうした場合、悪名を2つまで取り除く。

ゆっゆと蓋を開けると、七首が薄暗い光に狂気を反射していた。幹部はその刃を促した。会議もすっぱりと終わりそうだ。

面子の回復/Restoring Face

**オペレーション**

インストールされている君のシスオベカ幹部かクローンを1つトラッシュする。そうした場合、悪名を2つまで取り除く。

ゆっゆと蓋を開けると、七首が薄暗い光に狂気を反射していた。幹部はその刃を促した。会議もすっぱりと終わりそうだ。

面子の回復/Restoring Face

**オペレーション**

インストールされている君のシスオベカ幹部かクローンを1つトラッシュする。そうした場合、悪名を2つまで取り除く。

ゆっゆと蓋を開けると、七首が薄暗い光に狂気を反射していた。幹部はその刃を促した。会議もすっぱりと終わりそうだ。

面子の回復/Restoring Face

**オペレーション: 触法**

1👤得る。このターン、他の潜在意識メッセージをプレイしていない場合、👤を得る。

ランナーが直前のターンにランを行っていなかった場合、君のターンの開始時に、アーカイブの潜在意識メッセージをHQに加えてよい。

潜在意識メッセージ/Subliminal Messaging

**オペレーション: 触法**

1👤得る。このターン、他の潜在意識メッセージをプレイしていない場合、👤を得る。

ランナーが直前のターンにランを行っていなかった場合、君のターンの開始時に、アーカイブの潜在意識メッセージをHQに加えてよい。

潜在意識メッセージ/Subliminal Messaging

**オペレーション: 触法**

1👤得る。このターン、他の潜在意識メッセージをプレイしていない場合、👤を得る。

ランナーが直前のターンにランを行っていなかった場合、君のターンの開始時に、アーカイブの潜在意識メッセージをHQに加えてよい。

潜在意識メッセージ/Subliminal Messaging

<p>↳ R&amp;D の一番上のカードを見る。そのカードをR&amp;D の一番下に加えてもよい。</p> <p>↳ 1 ネットダメージを与える。</p> <p>“サイバー戦争”とは情報戦争であり、情報戦争において事前警告はとどめの一撃と同じくらい素晴らしいことだ。 ——マイケル・ムハマ、サイバー犯罪に関して</p> <p>ヤグラ/Yagura</p> <p>イントールされている<b>フラクター</b>が無い場合、ラップアラウンドは強度+7。</p> <p>↳ ランの終了。</p> <p>「こいつなら本気ですごいジェットコースターだって作れるぜ。きちんと頭にぶち込めるんなら」 ——ノイズ</p> <p>ラップアラウンド/Wraparound</p>	<p>↳ R&amp;D の一番上のカードを見る。そのカードをR&amp;D の一番下に加えてもよい。</p> <p>↳ 1 ネットダメージを与える。</p> <p>“サイバー戦争”とは情報戦争であり、情報戦争において事前警告はとどめの一撃と同じくらい素晴らしいことだ。 ——マイケル・ムハマ、サイバー犯罪に関して</p> <p>ヤグラ/Yagura</p> <p>イントールされている<b>フラクター</b>が無い場合、ラップアラウンドは強度+7。</p> <p>↳ ランの終了。</p> <p>「こいつなら本気ですごいジェットコースターだって作れるぜ。きちんと頭にぶち込めるんなら」 ——ノイズ</p> <p>ラップアラウンド/Wraparound</p>	<p>↳ R&amp;D の一番上のカードを見る。そのカードをR&amp;D の一番下に加えてもよい。</p> <p>↳ 1 ネットダメージを与える。</p> <p>“サイバー戦争”とは情報戦争であり、情報戦争において事前警告はとどめの一撃と同じくらい素晴らしいことだ。 ——マイケル・ムハマ、サイバー犯罪に関して</p> <p>ヤグラ/Yagura</p> <p>イントールされている<b>フラクター</b>が無い場合、ラップアラウンドは強度+7。</p> <p>↳ ランの終了。</p> <p>「こいつなら本気ですごいジェットコースターだって作れるぜ。きちんと頭にぶち込めるんなら」 ——ノイズ</p> <p>ラップアラウンド/Wraparound</p>
--	--	--

<p>アイス:コードゲート・対人 アイス:バリア</p>	<p>アイス:コードゲート・対人 アイス:バリア</p>	<p>アイス:コードゲート・対人 アイス:バリア</p>
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

<p><b>アップグレード</b></p> <p>ランナーがこのサーバーのアジェンダにアクセスするたび、それを奪うために、追加で②を消費しなければならない。これは、ランナーが独房をトラッシュした場合でも、このラン中は適用される。</p> <p>独房/Strongbox</p>	<p><b>アップグレード</b></p> <p>ランナーがこのサーバーのアジェンダにアクセスするたび、それを奪うために、追加で②を消費しなければならない。これは、ランナーが独房をトラッシュした場合でも、このラン中は適用される。</p> <p>独房/Strongbox</p>	<p><b>アップグレード</b></p> <p>ランナーがこのサーバーのアジェンダにアクセスするたび、それを奪うために、追加で②を消費しなければならない。これは、ランナーが独房をトラッシュした場合でも、このラン中は適用される。</p> <p>独房/Strongbox</p>
--	--	--