

イベント:ダブルラン

このイベントをプレイするための追加コストとして、①を消費する。

遠隔サーバーにランを行う。成功した場合、カードにアクセスする代わりに、そのサーバー内にあるすべてのカードをコスト無しでトラッシュする(通常トラッシュできないカードでもよい)。

特異点/Singularity

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、①を消費する。

遠隔サーバー内のレゾされていないカード1枚の上に、アドバンスカウンターを3個まで置く。置いたアドバンスカウンター1個につき2C得る。このターン、君はそのカードにアクセスできない。

クイーンズ・ギャンビット/Queen's Gambit

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、①を消費する。

2C得る。君のヒープにある**ダブル**のイベント1枚につき、追加で1C得る。

「ハックなんか寝てでもできるわって言ったの、冗談だって思ってたの？」——ケイト・マック・マキャリー

短時間仮眠/Power Nap

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、①を消費する。

9C得る。

データハンターはいつでも古いドライブに高い金を払う。そのデータが使い物にならないほど、支払いも大きくなる。

掘り出し物/Lucky Find

イベント:ダブルラン

このイベントをプレイするための追加コストとして、①を消費する。

遠隔サーバーにランを行う。成功した場合、カードにアクセスする代わりに、そのサーバー内にあるすべてのカードをコスト無しでトラッシュする(通常トラッシュできないカードでもよい)。

特異点/Singularity

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、①を消費する。

遠隔サーバー内のレゾされていないカード1枚の上に、アドバンスカウンターを3個まで置く。置いたアドバンスカウンター1個につき2C得る。このターン、君はそのカードにアクセスできない。

クイーンズ・ギャンビット/Queen's Gambit

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、①を消費する。

2C得る。君のヒープにある**ダブル**のイベント1枚につき、追加で1C得る。

「ハックなんか寝てでもできるわって言ったの、冗談だって思ってたの？」——ケイト・マック・マキャリー

短時間仮眠/Power Nap

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、①を消費する。

9C得る。

データハンターはいつでも古いドライブに高い金を払う。そのデータが使い物にならないほど、支払いも大きくなる。

掘り出し物/Lucky Find

イベント:ダブルラン

このイベントをプレイするための追加コストとして、①を消費する。

遠隔サーバーにランを行う。成功した場合、カードにアクセスする代わりに、そのサーバー内にあるすべてのカードをコスト無しでトラッシュする(通常トラッシュできないカードでもよい)。

特異点/Singularity

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、①を消費する。

遠隔サーバー内のレゾされていないカード1枚の上に、アドバンスカウンターを3個まで置く。置いたアドバンスカウンター1個につき2C得る。このターン、君はそのカードにアクセスできない。

クイーンズ・ギャンビット/Queen's Gambit

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、①を消費する。

2C得る。君のヒープにある**ダブル**のイベント1枚につき、追加で1C得る。

「ハックなんか寝てでもできるわって言ったの、冗談だって思ってたの？」——ケイト・マック・マキャリー

短時間仮眠/Power Nap

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、①を消費する。

9C得る。

データハンターはいつでも古いドライブに高い金を払う。そのデータが使い物にならないほど、支払いも大きくなる。

掘り出し物/Lucky Find

ハードウェア:チップ-ステルス

1C

このクレジットは、**フラクター**を使用するための支払いに使用する。

ダイソンのフラクタル発生機は、意味のないシリコンの塊だ。やることは純粋にランダムな結果を生み出すことだけだ。どんなイカレ野郎がこいつをリグに叩き込むんだろ？ 純粋な乱数の用途とは何だ？ ——ジョン・マサリ

ダイソンフラクタル発生機/Dyson Fractal Generator

ハードウェア:チップ-ステルス

1C

このクレジットは、**キラー**を使用するための支払いに使用する。

ムーアの法則を取り出して、一世紀か二世紀の間ぐるぐる回して、そいつを量子計算システムに突っ込む。するとハードウェアを設計しつつ、同時にそいつに乗せるソフトウェアを開発する時代に到着する。互いに注文は立てた。生きてるって素晴らしい！ ——ウリアム・クヌース、パベッジの塔

サイレンサー/Silencer

ハードウェア:チップ-ステルス

1C

このクレジットは、**フラクター**を使用するための支払いに使用する。

ダイソンのフラクタル発生機は、意味のないシリコンの塊だ。やることは純粋にランダムな結果を生み出すことだけだ。どんなイカレ野郎がこいつをリグに叩き込むんだろ？ 純粋な乱数の用途とは何だ？ ——ジョン・マサリ

ダイソンフラクタル発生機/Dyson Fractal Generator

ハードウェア:チップ-ステルス

1C

このクレジットは、**キラー**を使用するための支払いに使用する。

ムーアの法則を取り出して、一世紀か二世紀の間ぐるぐる回して、そいつを量子計算システムに突っ込む。するとハードウェアを設計しつつ、同時にそいつに乗せるソフトウェアを開発する時代に到着する。互いに注文は立てた。生きてるって素晴らしい！ ——ウリアム・クヌース、パベッジの塔

サイレンサー/Silencer

ハードウェア:チップ-ステルス

1C

このクレジットは、**フラクター**を使用するための支払いに使用する。

ダイソンのフラクタル発生機は、意味のないシリコンの塊だ。やることは純粋にランダムな結果を生み出すことだけだ。どんなイカレ野郎がこいつをリグに叩き込むんだろ？ 純粋な乱数の用途とは何だ？ ——ジョン・マサリ

ダイソンフラクタル発生機/Dyson Fractal Generator

ハードウェア:チップ-ステルス

1C

このクレジットは、**キラー**を使用するための支払いに使用する。

ムーアの法則を取り出して、一世紀か二世紀の間ぐるぐる回して、そいつを量子計算システムに突っ込む。するとハードウェアを設計しつつ、同時にそいつに乗せるソフトウェアを開発する時代に到着する。互いに注文は立てた。生きてるって素晴らしい！ ——ウリアム・クヌース、パベッジの塔

サイレンサー/Silencer

プログラム

君はサヴォア=フェールを1ターンに1回を超えて使用できない。

2C:君のグリップからプログラムを1つ、インストールコストを支払ってインストールする。

「必要なものが何かに気付く前に必要なプログラムを拾って(る予知アルゴリズムだ。二番目に好きな女だな」

——ガブリエル・サンチャゴ

サヴォア=フェール/Savoir-faire

プログラム

君はサヴォア=フェールを1ターンに1回を超えて使用できない。

2C:君のグリップからプログラムを1つ、インストールコストを支払ってインストールする。

「必要なものが何かに気付く前に必要なプログラムを拾って(る予知アルゴリズムだ。二番目に好きな女だな」

——ガブリエル・サンチャゴ

サヴォア=フェール/Savoir-faire

プログラム

君はサヴォア=フェールを1ターンに1回を超えて使用できない。

2C:君のグリップからプログラムを1つ、インストールコストを支払ってインストールする。

「必要なものが何かに気付く前に必要なプログラムを拾って(る予知アルゴリズムだ。二番目に好きな女だな」

——ガブリエル・サンチャゴ

サヴォア=フェール/Savoir-faire

プログラム

③:レゾされているアイスを1つ選ぶ。このターンの次のランの終了時まで、そのアイスは**センター**か**コードゲート**か**バリア**を得る。

「人力のコードは手作りの芸術みたいなものね。そこにある絵筆のタッチを見れば、アーティストを見ることができるわ。そして、何もかもを新しい観点から見られるの」

——ケイト・マック・マキャリー

ペイントブラシ/Paintbrush

プログラム

③:レゾされているアイスを1つ選ぶ。このターンの次のランの終了時まで、そのアイスは**センター**か**コードゲート**か**バリア**を得る。

「人力のコードは手作りの芸術みたいなものね。そこにある絵筆のタッチを見れば、アーティストを見ることができるわ。そして、何もかもを新しい観点から見られるの」

——ケイト・マック・マキャリー

ペイントブラシ/Paintbrush

プログラム

③:レゾされているアイスを1つ選ぶ。このターンの次のランの終了時まで、そのアイスは**センター**か**コードゲート**か**バリア**を得る。

「人力のコードは手作りの芸術みたいなものね。そこにある絵筆のタッチを見れば、アーティストを見ることができるわ。そして、何もかもを新しい観点から見られるの」

——ケイト・マック・マキャリー

ペイントブラシ/Paintbrush

リソース: コネ

他のインストールされているリソース1つがトラッシュされることを妨害する。

2000円得る。

NA 警察にだって善良で正直で真面目なお巡りがいる。罪人に正義をもたらす無垢を守るために努力する類の警官だ。クリミナルにとってはありがたいことだが、それに比べればそうでない人間の方が圧倒的多数だ。一緒に働くのに苦労のいらぬ輩だ。

身代わり/Fall Guy

リソース: コネ

他のインストールされているリソース1つがトラッシュされることを妨害する。

2000円得る。

NA 警察にだって善良で正直で真面目なお巡りがいる。罪人に正義をもたらす無垢を守るために努力する類の警官だ。クリミナルにとってはありがたいことだが、それに比べればそうでない人間の方が圧倒的多数だ。一緒に働くのに苦労のいらぬ輩だ。

身代わり/Fall Guy

リソース: コネ

他のインストールされているリソース1つがトラッシュされることを妨害する。

2000円得る。

NA 警察にだって善良で正直で真面目なお巡りがいる。罪人に正義をもたらす無垢を守るために努力する類の警官だ。クリミナルにとってはありがたいことだが、それに比べればそうでない人間の方が圧倒的多数だ。一緒に働くのに苦労のいらぬ輩だ。

身代わり/Fall Guy

アジェンダ: 保安

NA 警察との契約のアドバンス要求は、コーポが持つ悪名1つにつき1増える。

NA 警察との契約を盗むための追加コストとして、ランナーは4000円を支払わなければならない。

NA 警察との契約/NAPD Contract

アジェンダ: 保安

NA 警察との契約のアドバンス要求は、コーポが持つ悪名1つにつき1増える。

NA 警察との契約を盗むための追加コストとして、ランナーは4000円を支払わなければならない。

NA 警察との契約/NAPD Contract

アジェンダ: 保安

NA 警察との契約のアドバンス要求は、コーポが持つ悪名1つにつき1増える。

NA 警察との契約を盗むための追加コストとして、ランナーは4000円を支払わなければならない。

NA 警察との契約/NAPD Contract

アセット: 施設

あなたが1つ以上の悪名を受けようとするたび、トレース³ - 成功した場合、その悪名を受けることを回避する。

悪名高きホームレーの連続犯罪が、ブロードキャストスクエアでの散弾の雨によって終わったことで、ここに集まる観光客の数はさらに増え続けている。まあ、センサー上で起こった話だが。

ブロードキャストスクエア/Broadcast Square

アセット: 施設

あなたが1つ以上の悪名を受けようとするたび、トレース³ - 成功した場合、その悪名を受けることを回避する。

悪名高きホームレーの連続犯罪が、ブロードキャストスクエアでの散弾の雨によって終わったことで、ここに集まる観光客の数はさらに増え続けている。まあ、センサー上で起こった話だが。

ブロードキャストスクエア/Broadcast Square

アセット: 施設

あなたが1つ以上の悪名を受けようとするたび、トレース³ - 成功した場合、その悪名を受けることを回避する。

悪名高きホームレーの連続犯罪が、ブロードキャストスクエアでの散弾の雨によって終わったことで、ここに集まる観光客の数はさらに増え続けている。まあ、センサー上で起こった話だが。

ブロードキャストスクエア/Broadcast Square

オペレーション: ダブル

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、10000円を消費する。

回収命令以外のカードを1つ指名する。アーカイブの指名したカードを任意の枚数公開し、それらをHQに加える。

回収命令/Reclamation Order

オペレーション: ダブル

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、10000円を消費する。

回収命令以外のカードを1つ指名する。アーカイブの指名したカードを任意の枚数公開し、それらをHQに加える。

回収命令/Reclamation Order

オペレーション: ダブル

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、10000円を消費する。

回収命令以外のカードを1つ指名する。アーカイブの指名したカードを任意の枚数公開し、それらをHQに加える。

回収命令/Reclamation Order

オペレーション: ダブル

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、10000円を消費する。

HQのすべてのカードをR&Dに加えてシャッフルする。カードを5枚引く。

クビになって、若くて安い労働者に替えられるより悪いこと？ アンドロイドに替えられることさ。

企業再編成/Corporate Shuffle

オペレーション: ダブル

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、10000円を消費する。

HQのすべてのカードをR&Dに加えてシャッフルする。カードを5枚引く。

クビになって、若くて安い労働者に替えられるより悪いこと？ アンドロイドに替えられることさ。

企業再編成/Corporate Shuffle

オペレーション: ダブル

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、10000円を消費する。

HQのすべてのカードをR&Dに加えてシャッフルする。カードを5枚引く。

クビになって、若くて安い労働者に替えられるより悪いこと？ アンドロイドに替えられることさ。

企業再編成/Corporate Shuffle

オペレーション: ダブル-触法

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、10000円を消費する。

悪名を2つまで取り除く。

「さて、六月の六日から十六日までの出来事を、君がほとんど覚えていない点について話をしようか」

証人への干渉/Witness Tampering

オペレーション: ダブル-触法

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、10000円を消費する。

悪名を2つまで取り除く。

「さて、六月の六日から十六日までの出来事を、君がほとんど覚えていない点について話をしようか」

証人への干渉/Witness Tampering

オペレーション: ダブル-触法

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、10000円を消費する。

悪名を2つまで取り除く。

「さて、六月の六日から十六日までの出来事を、君がほとんど覚えていない点について話をしようか」

証人への干渉/Witness Tampering

<p>↳ コーポの次のターンの開始時まで、ランナーの手札の上限は2減る。</p> <p>一度入ったら、抜け出す唯一の方法は自分の精神を抜けていくことだけだ。 ジャイラビリス/Gyri Labyrinth</p>	<p>↳ コーポの次のターンの開始時まで、ランナーの手札の上限は2減る。</p> <p>一度入ったら、抜け出す唯一の方法は自分の精神を抜けていくことだけだ。 ジャイラビリス/Gyri Labyrinth</p>	<p>↳ コーポの次のターンの開始時まで、ランナーの手札の上限は2減る。</p> <p>一度入ったら、抜け出す唯一の方法は自分の精神を抜けていくことだけだ。 ジャイラビリス/Gyri Labyrinth</p>	<p>シノビをレゾした時、悪名を1つ受ける。 ↳ トレース¹ - 成功した場合、1 ネットダメージを与える。 ↳ トレース² - 成功した場合、2 ネットダメージを与える。 ↳ トレース³ - 成功した場合、3 ネットダメージを与え、ランの終了。 シノビ/Shinobi</p>
---	---	---	---

<p>シノビをレゾした時、悪名を1つ受ける。 ↳ トレース¹ - 成功した場合、1 ネットダメージを与える。 ↳ トレース² - 成功した場合、2 ネットダメージを与える。 ↳ トレース³ - 成功した場合、3 ネットダメージを与え、ランの終了。 シノビ/Shinobi</p>	<p>シノビをレゾした時、悪名を1つ受ける。 ↳ トレース¹ - 成功した場合、1 ネットダメージを与える。 ↳ トレース² - 成功した場合、2 ネットダメージを与える。 ↳ トレース³ - 成功した場合、3 ネットダメージを与え、ランの終了。 シノビ/Shinobi</p>	<p>↳ このランの残りの間、ランナーが次にエンカウントしたアイスは、それの他のすべてのサブルーチンの後に「↳ ランの終了」を得る。 「これ自身は何もしないわ。単にあなたに侵入者の印をつけて、次のアイスに仕事を任せてるだけよ」 ——ケイト・“マック”・マキャプリー マーカー/Marker</p>	<p>↳ このランの残りの間、ランナーが次にエンカウントしたアイスは、それの他のすべてのサブルーチンの後に「↳ ランの終了」を得る。 「これ自身は何もしないわ。単にあなたに侵入者の印をつけて、次のアイスに仕事を任せてるだけよ」 ——ケイト・“マック”・マキャプリー マーカー/Marker</p>
---	---	--	--

<p>↳ このランの残りの間、ランナーが次にエンカウントしたアイスは、それの他のすべてのサブルーチンの後に「↳ ランの終了」を得る。 「これ自身は何もしないわ。単にあなたに侵入者の印をつけて、次のアイスに仕事を任せてるだけよ」 ——ケイト・“マック”・マキャプリー マーカー/Marker</p>	<p>コーポの得点エリアにあるアジェンダポイント1点につき、ハイヴは「↳ ランの終了」を1つ失う。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ハイヴ/Hive</p>	<p>コーポの得点エリアにあるアジェンダポイント1点につき、ハイヴは「↳ ランの終了」を1つ失う。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ハイヴ/Hive</p>	<p>コーポの得点エリアにあるアジェンダポイント1点につき、ハイヴは「↳ ランの終了」を1つ失う。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ↳ ランの終了。 ハイヴ/Hive</p>
--	---	--	--

<p>↳ ランの終了。 成長したらサブルーチンが二つ欲しいようだ。 クワンダリー/Quandary</p>	<p>↳ ランの終了。 成長したらサブルーチンが二つ欲しいようだ。 クワンダリー/Quandary</p>	<p>↳ ランの終了。 成長したらサブルーチンが二つ欲しいようだ。 クワンダリー/Quandary</p>	
---	---	---	--

<p>アイス:コードゲート アイス:セントリー・トレーサー・対人・不法 アイス:コードゲート アイス:バリア アイス:コードゲート</p>	<p>アイス:コードゲート アイス:セントリー・トレーサー・対人・不法 アイス:コードゲート アイス:バリア アイス:コードゲート</p>	<p>アイス:コードゲート アイス:セントリー・トレーサー・対人・不法 アイス:コードゲート アイス:バリア アイス:コードゲート</p>	
---	---	---	--

<p>アップグレード:クローン・サイ ランナーがこのサーバーを守っているすべてのアイスを通るたび、君とランナーは0(0)か1(1)か2(2)を秘密裏に支払う。支払ったクレジットを公開する。君とランナーが異なる数のクレジットを支払った場合、ランの終了。 NA 警察初のクローン捜査官。 ◆ カプリース・ニセイ/Caprice Nisei</p>	<p>アップグレード:クローン・サイ ランナーがこのサーバーを守っているすべてのアイスを通るたび、君とランナーは0(0)か1(1)か2(2)を秘密裏に支払う。支払ったクレジットを公開する。君とランナーが異なる数のクレジットを支払った場合、ランの終了。 NA 警察初のクローン捜査官。 ◆ カプリース・ニセイ/Caprice Nisei</p>	<p>アップグレード:クローン・サイ ランナーがこのサーバーを守っているすべてのアイスを通るたび、君とランナーは0(0)か1(1)か2(2)を秘密裏に支払う。支払ったクレジットを公開する。君とランナーが異なる数のクレジットを支払った場合、ランの終了。 NA 警察初のクローン捜査官。 ◆ カプリース・ニセイ/Caprice Nisei</p>	
---	---	---	--