

**イベント:現状**  
このカードは、他の**現状**がプレイされるかアジェンダが得点されるまでトラッシュされない。  
各ターン、エンカウントする最初のアイスは、そのランの終了時まで強度-2。  
*掃蕩済み/Scrubbed*

**イベント:現状**  
このカードは、他の**現状**がプレイされるかアジェンダが得点されるまでトラッシュされない。  
各ターン、エンカウントする最初のアイスは、そのランの終了時まで強度-2。  
*掃蕩済み/Scrubbed*

**イベント:現状**  
このカードは、他の**現状**がプレイされるかアジェンダが得点されるまでトラッシュされない。  
各ターン、エンカウントする最初のアイスは、そのランの終了時まで強度-2。  
*掃蕩済み/Scrubbed*

**イベント:先行**  
君の最初のクリックでのみプレイする。  
このターンの終了時、君がこのターン中に成功したラン1回につき2 $\text{C}$ 得る。  
このビジネスでは先手が大事だ。三歩先に行けていないなら、三歩遅れている。  
*三歩先/Three Steps Ahead*

**イベント:先行**  
君の最初のクリックでのみプレイする。  
このターンの終了時、君がこのターン中に成功したラン1回につき2 $\text{C}$ 得る。  
このビジネスでは先手が大事だ。三歩先に行けていないなら、三歩遅れている。  
*三歩先/Three Steps Ahead*

**イベント:先行**  
君の最初のクリックでのみプレイする。  
このターンの終了時、君がこのターン中に成功したラン1回につき2 $\text{C}$ 得る。  
このビジネスでは先手が大事だ。三歩先に行けていないなら、三歩遅れている。  
*三歩先/Three Steps Ahead*

**イベント:現状**  
このカードは、他の**現状**がプレイされるかアジェンダが得点されるまでトラッシュされない。  
各ターン、コーポは1つを超えるアイスをインストールできない。  
上がった物は落ちるのが常。  
*臨時メンテナンス/Unscheduled Maintenance*

**イベント:現状**  
このカードは、他の**現状**がプレイされるかアジェンダが得点されるまでトラッシュされない。  
各ターン、コーポは1つを超えるアイスをインストールできない。  
上がった物は落ちるのが常。  
*臨時メンテナンス/Unscheduled Maintenance*

**イベント:現状**  
このカードは、他の**現状**がプレイされるかアジェンダが得点されるまでトラッシュされない。  
各ターン、コーポは1つを超えるアイスをインストールできない。  
上がった物は落ちるのが常。  
*臨時メンテナンス/Unscheduled Maintenance*

**イベント:現状**  
このカードは、他の**現状**がプレイされるかアジェンダが得点されるまでトラッシュされない。  
1 $\text{C}$   
このクレジットはラン中に使用する。  
*ネットセレブ/Net Celebrity*

**イベント:現状**  
このカードは、他の**現状**がプレイされるかアジェンダが得点されるまでトラッシュされない。  
1 $\text{C}$   
このクレジットはラン中に使用する。  
*ネットセレブ/Net Celebrity*

**イベント:現状**  
このカードは、他の**現状**がプレイされるかアジェンダが得点されるまでトラッシュされない。  
1 $\text{C}$   
このクレジットはラン中に使用する。  
*ネットセレブ/Net Celebrity*

**プログラム**  
デヴィッドのインストール時に、その上にパワーカウンターを3個置く。  
**ホスト上のパワーカウンター:**強度が5以上のアイスのサブルーチンを1つブレイクする。  
石一個で事足りることだってある。  
*デヴィッド/D4v1d*

**プログラム**  
デヴィッドのインストール時に、その上にパワーカウンターを3個置く。  
**ホスト上のパワーカウンター:**強度が5以上のアイスのサブルーチンを1つブレイクする。  
石一個で事足りることだってある。  
*デヴィッド/D4v1d*

**プログラム**  
デヴィッドのインストール時に、その上にパワーカウンターを3個置く。  
**ホスト上のパワーカウンター:**強度が5以上のアイスのサブルーチンを1つブレイクする。  
石一個で事足りることだってある。  
*デヴィッド/D4v1d*

**プログラム:ウィルス**  
キャッシュのインストール時に、その上にウィルスカウンターを3個置く。  
**ホスト上のウィルスカウンター:**1 $\text{C}$ 得る。  
「ビジネスでは『現金こそ王』だって、世間じゃいまだに言うわね。DNA感知機やマイクロレーザーのある時代に、追跡不可能みたいな風で。デジタルクレジットだって同じように無記名にできるし、偽造だって簡単なのに」——シルエット  
*キャッシュ/Cache*

**プログラム:ウィルス**  
キャッシュのインストール時に、その上にウィルスカウンターを3個置く。  
**ホスト上のウィルスカウンター:**1 $\text{C}$ 得る。  
「ビジネスでは『現金こそ王』だって、世間じゃいまだに言うわね。DNA感知機やマイクロレーザーのある時代に、追跡不可能みたいな風で。デジタルクレジットだって同じように無記名にできるし、偽造だって簡単なのに」——シルエット  
*キャッシュ/Cache*

**プログラム:ウィルス**  
キャッシュのインストール時に、その上にウィルスカウンターを3個置く。  
**ホスト上のウィルスカウンター:**1 $\text{C}$ 得る。  
「ビジネスでは『現金こそ王』だって、世間じゃいまだに言うわね。DNA感知機やマイクロレーザーのある時代に、追跡不可能みたいな風で。デジタルクレジットだって同じように無記名にできるし、偽造だって簡単なのに」——シルエット  
*キャッシュ/Cache*

**プログラム**  
3 $\text{C}$ または3 $\text{E}$ :インストールされているハードウェア1つがトラッシュされることを妨害する。  
当初のレギュレーターは、エネルギーシークをリグの防御に使っている面々には見過ごされ、あまり人気は無かった。しかし、スモークがブルーサンサーバーにランを仕掛け、絶え間なく襲う五万ボルトを超えるエネルギー波を避けつつリグをオンラインに保ち続けたことで、一気に観衆の耳目を集めることになった。  
*LLDSエネルギーレギュレーター/LLDS Energy Regulator*

**プログラム**  
3 $\text{C}$ または3 $\text{E}$ :インストールされているハードウェア1つがトラッシュされることを妨害する。  
当初のレギュレーターは、エネルギーシークをリグの防御に使っている面々には見過ごされ、あまり人気は無かった。しかし、スモークがブルーサンサーバーにランを仕掛け、絶え間なく襲う五万ボルトを超えるエネルギー波を避けつつリグをオンラインに保ち続けたことで、一気に観衆の耳目を集めることになった。  
*LLDSエネルギーレギュレーター/LLDS Energy Regulator*

**プログラム**  
3 $\text{C}$ または3 $\text{E}$ :インストールされているハードウェア1つがトラッシュされることを妨害する。  
当初のレギュレーターは、エネルギーシークをリグの防御に使っている面々には見過ごされ、あまり人気は無かった。しかし、スモークがブルーサンサーバーにランを仕掛け、絶え間なく襲う五万ボルトを超えるエネルギー波を避けつつリグをオンラインに保ち続けたことで、一気に観衆の耳目を集めることになった。  
*LLDSエネルギーレギュレーター/LLDS Energy Regulator*

**リソース:ステルス-仮想**  
透明ランナーのインストール時に、その上に3 $\text{C}$ を置く。透明ランナーの上にクレジットが残っていない時、これをトラッシュする。  
ラン中に、透明ランナーの上のクレジットを使用できる。  
データの空間に捕えられた魂は生き残り続けるのだろうか？  
*透明ランナー/Ghost Runner*

**リソース:ステルス-仮想**  
透明ランナーのインストール時に、その上に3 $\text{C}$ を置く。透明ランナーの上にクレジットが残っていない時、これをトラッシュする。  
ラン中に、透明ランナーの上のクレジットを使用できる。  
データの空間に捕えられた魂は生き残り続けるのだろうか？  
*透明ランナー/Ghost Runner*

**リソース:ステルス-仮想**  
透明ランナーのインストール時に、その上に3 $\text{C}$ を置く。透明ランナーの上にクレジットが残っていない時、これをトラッシュする。  
ラン中に、透明ランナーの上のクレジットを使用できる。  
データの空間に捕えられた魂は生き残り続けるのだろうか？  
*透明ランナー/Ghost Runner*

ID: 部署

各ターン、君が最初にアイスをレブした時、R&D からそれと同一であるアイスを探し、それを公開して HQ に加えてよい。R&D をシャッフルする。

ザ・ファウンドリ: 作業の精製 / The Foundry: Refining the Process

アジェンダ: 保安

すべてのコードゲートのアイスは強度+1。

君が暗号化ポータルを獲得した時、レブされているコードゲート1つにつき1000得る。

「二進コンピューティングは時代遅れだ。私はこのシステムにベース-4 構造を使用している。これは我々の DNA がモデルだ。まあ、実際は私の DNA だが」——ジチキの研究者、エンドウ博士

暗号化ポータル / Encrypted Portals

アジェンダ: 情報源

各ターン、最初にインストールするアイスのインストールコストを無視する。

デッキに1枚制限。

◆ エデンの断片 / Eden Fragment

アジェンダ: 保安

すべてのコードゲートのアイスは強度+1。

君が暗号化ポータルを獲得した時、レブされているコードゲート1つにつき1000得る。

「二進コンピューティングは時代遅れだ。私はこのシステムにベース-4 構造を使用している。これは我々の DNA がモデルだ。まあ、実際は私の DNA だが」——ジチキの研究者、エンドウ博士

暗号化ポータル / Encrypted Portals

アジェンダ: 情報源

各ターン、最初にインストールするアイスのインストールコストを無視する。

デッキに1枚制限。

◆ エデンの断片 / Eden Fragment

アジェンダ: 保安

すべてのコードゲートのアイスは強度+1。

君が暗号化ポータルを獲得した時、レブされているコードゲート1つにつき1000得る。

「二進コンピューティングは時代遅れだ。私はこのシステムにベース-4 構造を使用している。これは我々の DNA がモデルだ。まあ、実際は私の DNA だが」——ジチキの研究者、エンドウ博士

暗号化ポータル / Encrypted Portals

アジェンダ: 情報源

各ターン、最初にインストールするアイスのインストールコストを無視する。

デッキに1枚制限。

◆ エデンの断片 / Eden Fragment

アセット: 施設

1000: 君のクレジットプールから任意の数のクレジットを開かずの間に移動する。

②または③: 開かずの間から任意のクレジットを君のクレジットプールに移動する。

開かないものなど何もない。突破するための鍵は、その価値よりも高くつくかもしれないが。

開かずの間 / Sealed Vault

アセット: 施設

1000: 君のクレジットプールから任意の数のクレジットを開かずの間に移動する。

②または③: 開かずの間から任意のクレジットを君のクレジットプールに移動する。

開かないものなど何もない。突破するための鍵は、その価値よりも高くつくかもしれないが。

開かずの間 / Sealed Vault

アセット: 施設

1000: 君のクレジットプールから任意の数のクレジットを開かずの間に移動する。

②または③: 開かずの間から任意のクレジットを君のクレジットプールに移動する。

開かないものなど何もない。突破するための鍵は、その価値よりも高くつくかもしれないが。

開かずの間 / Sealed Vault

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーのターンに、カードの能力によらない最初のランをランナーが行うための追加コストとして、ランナーは②を消費する。

強化ログインプロトコル / Enhanced Login Protocol

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーのターンに、カードの能力によらない最初のランをランナーが行うための追加コストとして、ランナーは②を消費する。

強化ログインプロトコル / Enhanced Login Protocol

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーのターンに、カードの能力によらない最初のランをランナーが行うための追加コストとして、ランナーは②を消費する。

強化ログインプロトコル / Enhanced Login Protocol

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーの ID のテキスト枠は空白である。

彼女の目はビデオスクリーンの色を映していたが、そのチャンネルは死んでいた。

脳静止 / Cerebral Static

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーの ID のテキスト枠は空白である。

彼女の目はビデオスクリーンの色を映していたが、そのチャンネルは死んでいた。

脳静止 / Cerebral Static

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーの ID のテキスト枠は空白である。

彼女の目はビデオスクリーンの色を映していたが、そのチャンネルは死んでいた。

脳静止 / Cerebral Static

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

カードを1つ指名する。ランナーがそれと同一であるカードをプレイするかインストールするたびに、1000得る。

対象購買 / Targeted Marketing

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

カードを1つ指名する。ランナーがそれと同一であるカードをプレイするかインストールするたびに、1000得る。

対象購買 / Targeted Marketing

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

カードを1つ指名する。ランナーがそれと同一であるカードをプレイするかインストールするたびに、1000得る。

対象購買 / Targeted Marketing

オペレーション: 現状-取引

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーがランに成功するたび、1000得る。

課金への導入 / Paywall Implementation

オペレーション: 現状-取引

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーがランに成功するたび、1000得る。

課金への導入 / Paywall Implementation

オペレーション: 現状-取引

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーがランに成功するたび、1000得る。

課金への導入 / Paywall Implementation

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

すべてのアイスは強度+1。

「君のコンソールがどれだけイケてるか、リグをどうすねてきたか、そんなのはどうでもいいの。地球側から月にランを仕掛ける時はラグが死活問題なの」——リーラ・バテル

ラグ / Lag Time

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

すべてのアイスは強度+1。

「君のコンソールがどれだけイケてるか、リグをどうすねてきたか、そんなのはどうでもいいの。地球側から月にランを仕掛ける時はラグが死活問題なの」——リーラ・バテル

ラグ / Lag Time

オペレーション: 現状

このカードは、他の現状がプレイされるかアジェンダが盗まれるまでトラッシュされない。

すべてのアイスは強度+1。

「君のコンソールがどれだけイケてるか、リグをどうすねてきたか、そんなのはどうでもいいの。地球側から月にランを仕掛ける時はラグが死活問題なの」——リーラ・バテル

ラグ / Lag Time

ランナーがインフォメーションオーバーロードにエンカウントした時、**トレース 1**で成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。  
インフォメーションオーバーロードは、ランナーのタグ1つにつき「**L**」:ランナーは自分のインストールされているカードを1つトラッシュする。」を得る。  
ランナーに十分なデータを投げつけてやれば、そこには意味は全く無くなる。  
*インフォメーションオーバーロード/Information Overload*

ランナーがインフォメーションオーバーロードにエンカウントした時、**トレース 1**で成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。  
インフォメーションオーバーロードは、ランナーのタグ1つにつき「**L**」:ランナーは自分のインストールされているカードを1つトラッシュする。」を得る。  
ランナーに十分なデータを投げつけてやれば、そこには意味は全く無くなる。  
*インフォメーションオーバーロード/Information Overload*

ランナーがインフォメーションオーバーロードにエンカウントした時、**トレース 1**で成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。  
インフォメーションオーバーロードは、ランナーのタグ1つにつき「**L**」:ランナーは自分のインストールされているカードを1つトラッシュする。」を得る。  
ランナーに十分なデータを投げつけてやれば、そこには意味は全く無くなる。  
*インフォメーションオーバーロード/Information Overload*

アイス: セントリートレーサー

アイス: セントリートレーサー

アイス: セントリートレーサー

### アップグレード: 領域

このサーバーへのラン中にランナーがクリックを失うか消費した場合、そのランナーは自分のクレジットプールすべてのクレジットを失う。  
各サーバーの領域は1つまで。

「施設を月面に置いておくことには多くのメリットがあるんだよ。例えば、道路が混まないとかね」——ハース理事長

*ハインライングリッド/Heinlein Grid*

### アップグレード: 領域

このサーバーへのラン中にランナーがクリックを失うか消費した場合、そのランナーは自分のクレジットプールのすべてのクレジットを失う。  
各サーバーの領域は1つまで。

「施設を月面に置いておくことには多くのメリットがあるんだよ。例えば、道路が混まないとかね」——ハース理事長

*ハインライングリッド/Heinlein Grid*

### アップグレード: 領域

このサーバーへのラン中にランナーがクリックを失うか消費した場合、そのランナーは自分のクレジットプールのすべてのクレジットを失う。  
各サーバーの領域は1つまで。

「施設を月面に置いておくことには多くのメリットがあるんだよ。例えば、道路が混まないとかね」——ハース理事長

*ハインライングリッド/Heinlein Grid*

### アップグレード

このサーバーへの成功したランがあるたび、鬼火をトラッシュしてよい。そうした場合、このターン中に少なくとも1つのサブルーチンをブレイクするのに使用された**アイスブレイカー**を1つ選ぶ。ランナーはその**アイスブレイカー**を、自分のスタックの一番下に置く。

*鬼火/Will-o'-the-Wisp*

### アップグレード

このサーバーへの成功したランがあるたび、鬼火をトラッシュしてよい。そうした場合、このターン中に少なくとも1つのサブルーチンをブレイクするのに使用された**アイスブレイカー**を1つ選ぶ。ランナーはその**アイスブレイカー**を、自分のスタックの一番下に置く。

*鬼火/Will-o'-the-Wisp*

### アップグレード

このサーバーへの成功したランがあるたび、鬼火をトラッシュしてよい。そうした場合、このターン中に少なくとも1つのサブルーチンをブレイクするのに使用された**アイスブレイカー**を1つ選ぶ。ランナーはその**アイスブレイカー**を、自分のスタックの一番下に置く。

*鬼火/Will-o'-the-Wisp*