

イベント:ラン-破壊工作

アーカイブにランを行う。成功した場合、アーカイブのアイス1枚にアクセスする代わりに、それと同一であるレゾ状態のアイス1つをトラッシュする。

最強のスクリプトは、逆問のシスオペにどっては魔法と区別がつかない。

生け贖スクリプト/Immolation Script

イベント:ラン-破壊工作

アーカイブにランを行う。成功した場合、アーカイブのアイス1枚にアクセスする代わりに、それと同一であるレゾ状態のアイス1つをトラッシュする。

最強のスクリプトは、逆問のシスオペにどっては魔法と区別がつかない。

生け贖スクリプト/Immolation Script

イベント:ラン-破壊工作

アーカイブにランを行う。成功した場合、アーカイブのアイス1枚にアクセスする代わりに、それと同一であるレゾ状態のアイス1つをトラッシュする。

最強のスクリプトは、逆問のシスオペにどっては魔法と区別がつかない。

生け贖スクリプト/Immolation Script

ハードウェア:サイバネティック

スカルジャックのインストール時、1ブレインダメージを受ける。

すべてのカードのトラッシュコストは1下がる。

この理め込み型の脳マシンインターフェース、その名も「スカルジャック」は、医療としての必要性のないサイバネティック強化としては、もっとも一般的な物である。

◆ スカルジャック/Skulljack

ハードウェア:サイバネティック

スカルジャックのインストール時、1ブレインダメージを受ける。

すべてのカードのトラッシュコストは1下がる。

この理め込み型の脳マシンインターフェース、その名も「スカルジャック」は、医療としての必要性のないサイバネティック強化としては、もっとも一般的な物である。

◆ スカルジャック/Skulljack

ハードウェア:サイバネティック

スカルジャックのインストール時、1ブレインダメージを受ける。

すべてのカードのトラッシュコストは1下がる。

この理め込み型の脳マシンインターフェース、その名も「スカルジャック」は、医療としての必要性のないサイバネティック強化としては、もっとも一般的な物である。

◆ スカルジャック/Skulljack

ハードウェア:コンソール



君がアジェンダを1つ盗むたび、そのアジェンダをコーポの得点エリアのアジェンダ1つと交換してよい。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ ターンテーブル/Turntable

ハードウェア:コンソール



君がアジェンダを1つ盗むたび、そのアジェンダをコーポの得点エリアのアジェンダ1つと交換してよい。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ ターンテーブル/Turntable

ハードウェア:コンソール



君がアジェンダを1つ盗むたび、そのアジェンダをコーポの得点エリアのアジェンダ1つと交換してよい。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ ターンテーブル/Turntable

ハードウェア:サイバネティック

チタニウム肋骨のインストール時、2ミートダメージを受ける。

君がダメージを受ける場合、グリップからトラッシュするカードは君が選ぶ(チタニウム肋骨のインストール時のダメージを含む)。

◆ チタニウム肋骨/Titanium Ribs

ハードウェア:サイバネティック

チタニウム肋骨のインストール時、2ミートダメージを受ける。

君がダメージを受ける場合、グリップからトラッシュするカードは君が選ぶ(チタニウム肋骨のインストール時のダメージを含む)。

◆ チタニウム肋骨/Titanium Ribs

ハードウェア:サイバネティック

チタニウム肋骨のインストール時、2ミートダメージを受ける。

君がダメージを受ける場合、グリップからトラッシュするカードは君が選ぶ(チタニウム肋骨のインストール時のダメージを含む)。

◆ チタニウム肋骨/Titanium Ribs

ハードウェア:サイバネティック

ネット接続眼球のインストール時、2ミートダメージを受ける。

ランを実行するたび、アイスペイカーを1つ選ぶ。そのアイスペイカーは、このランの残りの間強度+1。

◆ ネット接続眼球/Net-Ready Eyes

ハードウェア:サイバネティック

ネット接続眼球のインストール時、2ミートダメージを受ける。

ランを実行するたび、アイスペイカーを1つ選ぶ。そのアイスペイカーは、このランの残りの間強度+1。

◆ ネット接続眼球/Net-Ready Eyes

ハードウェア:サイバネティック

ネット接続眼球のインストール時、2ミートダメージを受ける。

ランを実行するたび、アイスペイカーを1つ選ぶ。そのアイスペイカーは、このランの残りの間強度+1。

◆ ネット接続眼球/Net-Ready Eyes

ハードウェア:サイバネティック

頭蓋ケージのインストール時、1ブレインダメージを受ける。

君の手札の上限は3増える。

頭蓋骨は一つの骨ではなく、二十二の骨からなっている。その手術はそれよりもさらに複雑だ。

◆ 頭蓋ケージ/Brain Cage

ハードウェア:サイバネティック

頭蓋ケージのインストール時、1ブレインダメージを受ける。

君の手札の上限は3増える。

頭蓋骨は一つの骨ではなく、二十二の骨からなっている。その手術はそれよりもさらに複雑だ。

◆ 頭蓋ケージ/Brain Cage

ハードウェア:サイバネティック

頭蓋ケージのインストール時、1ブレインダメージを受ける。

君の手札の上限は3増える。

頭蓋骨は一つの骨ではなく、二十二の骨からなっている。その手術はそれよりもさらに複雑だ。

◆ 頭蓋ケージ/Brain Cage

プログラム:アイスペイカー-デコーダー-クラウド

君が2以上ある場合、クロウバーのメモリーコストは0である(インストールされていない状態を含む)。

クロウバーは、インストール状態のアイスペイカー1つにつき強度+1。

コードゲートのサブルーチンを3つまでプレイクする。

クロウバー/Crowbar

プログラム:アイスペイカー-デコーダー-クラウド

君が2以上ある場合、クロウバーのメモリーコストは0である(インストールされていない状態を含む)。

クロウバーは、インストール状態のアイスペイカー1つにつき強度+1。

コードゲートのサブルーチンを3つまでプレイクする。

クロウバー/Crowbar

プログラム:アイスペイカー-デコーダー-クラウド

君が2以上ある場合、クロウバーのメモリーコストは0である(インストールされていない状態を含む)。

クロウバーは、インストール状態のアイスペイカー1つにつき強度+1。

コードゲートのサブルーチンを3つまでプレイクする。

クロウバー/Crowbar

プログラム

R&D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、レゾ状態でないアドバンストークンが置かれていないアイスでないカードを1枚選んでよい。コーポはそのカードをR&Dに加えてシャッフルする。

ときに進歩とは過去に戻ることを意味する。

アナログ・ドリーマー/Analog Dreamers

プログラム

R&D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、レゾ状態でないアドバンストークンが置かれていないアイスでないカードを1枚選んでよい。コーポはそのカードをR&Dに加えてシャッフルする。

ときに進歩とは過去に戻ることを意味する。

アナログ・ドリーマー/Analog Dreamers

プログラム

R&D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、レゾ状態でないアドバンストークンが置かれていないアイスでないカードを1枚選んでよい。コーポはそのカードをR&Dに加えてシャッフルする。

ときに進歩とは過去に戻ることを意味する。

アナログ・ドリーマー/Analog Dreamers

リソース: 場所

サイバネティックのインストールによる
ミートダメージやブレインダメージをすべて妨害する。

切り刻み屋に当たれば、それが最後の選択になりかねない。いい奴に出会ったら、一生そいつについていけ。

クローム営業所/Chrome Parlor

リソース: 場所

サイバネティックのインストールによる
ミートダメージやブレインダメージをすべて妨害する。

切り刻み屋に当たれば、それが最後の選択になりかねない。いい奴に出会ったら、一生そいつについていけ。

クローム営業所/Chrome Parlor

リソース: 場所

サイバネティックのインストールによる
ミートダメージやブレインダメージをすべて妨害する。

切り刻み屋に当たれば、それが最後の選択になりかねない。いい奴に出会ったら、一生そいつについていけ。

クローム営業所/Chrome Parlor

ID: 部署

各プレイヤーの手札の上限は 1 減る。

自身を定義せよ。

サイバネティック部/Cybernetics Division

アジェンダ: 保安

ランナーの手札の上限は 1 減る。

サイバー強化も悪の手に落ちると危険なものとなる。

自爆チップ/Self-destruct Chips

アジェンダ: 保安

ランナーの手札の上限は 1 減る。

サイバー強化も悪の手に落ちると危険なものとなる。

自爆チップ/Self-destruct Chips

アジェンダ: 保安

ランナーの手札の上限は 1 減る。

サイバー強化も悪の手に落ちると危険なものとなる。

自爆チップ/Self-destruct Chips

アジェンダ: 構想-公共

オークタウンの修復は表向きにインストールする。
オークタウンの修復をアドバンスするたび、2 \times 得る
(またはオークタウンの修復の上に 5 個以上のアド
バンストークンが置かれている場合、3 \times 得る)。

オークタウンの修復/Oaktown Renovation

アジェンダ: 構想-公共

オークタウンの修復は表向きにインストールする。
オークタウンの修復をアドバンスするたび、2 \times 得る
(またはオークタウンの修復の上に 5 個以上のアド
バンストークンが置かれている場合、3 \times 得る)。

オークタウンの修復/Oaktown Renovation

アジェンダ: 構想-公共

オークタウンの修復は表向きにインストールする。
オークタウンの修復をアドバンスするたび、2 \times 得る
(またはオークタウンの修復の上に 5 個以上のアド
バンストークンが置かれている場合、3 \times 得る)。

オークタウンの修復/Oaktown Renovation

アセット

企業都市をレゾするための追加コストとして、
コーポはアジェンダを 1 つ放棄する。

君のターン開始時、リソースを 1 つトラッシュし
てよい(妨害できない)。

市議会を買収できないのなら、新たな市を作ればいい。

企業都市/Corporate Town

アセット

企業都市をレゾするための追加コストとして、
コーポはアジェンダを 1 つ放棄する。

君のターン開始時、リソースを 1 つトラッシュし
てよい(妨害できない)。

市議会を買収できないのなら、新たな市を作ればいい。

企業都市/Corporate Town

アセット

企業都市をレゾするための追加コストとして、
コーポはアジェンダを 1 つ放棄する。

君のターン開始時、リソースを 1 つトラッシュし
てよい(妨害できない)。

市議会を買収できないのなら、新たな市を作ればいい。

企業都市/Corporate Town

アップグレード: 領域

このサーバーの中のカードのトラッシュコ
ストは 3 増える。

各サーバーの領域は 1 つまで。

オークタウンをより強く。

オークタウン・グリッド/Oaktown Grid

アップグレード: 領域

このサーバーの中のカードのトラッシュコ
ストは 3 増える。

各サーバーの領域は 1 つまで。

オークタウンをより強く。

オークタウン・グリッド/Oaktown Grid

アップグレード: 領域

このサーバーの中のカードのトラッシュコ
ストは 3 増える。

各サーバーの領域は 1 つまで。

オークタウンをより強く。

オークタウン・グリッド/Oaktown Grid

アップグレード: シスオペ

👁️: 1 ブレインダメージを与える。この能力は、
このサーバーへのラン中にのみ、ランナーに消
費していないクリックがない場合のみ使用する。

「バイオロイドは他人の意識を自覚するが、自身のものは自
覚しない」

◆ リオン・ナイト/Ryon Knight

アップグレード: シスオペ

👁️: 1 ブレインダメージを与える。この能力は、
このサーバーへのラン中にのみ、ランナーに消
費していないクリックがない場合のみ使用する。

「バイオロイドは他人の意識を自覚するが、自身のものは自
覚しない」

◆ リオン・ナイト/Ryon Knight

アップグレード: シスオペ

👁️: 1 ブレインダメージを与える。この能力は、
このサーバーへのラン中にのみ、ランナーに消
費していないクリックがない場合のみ使用する。

「バイオロイドは他人の意識を自覚するが、自身のものは自
覚しない」

◆ リオン・ナイト/Ryon Knight

↳ ランナーはインストール状態のハードウェアを1つトラッシュする。ラボ・ドッグをトラッシュする。

「連邦通信委員会の、有害なインターフェースを作るべからずって規定を覚えているか？ 覚えてない？ ああ、じゃあそっちの前の時代の話だな」

—— カリアン・ハインリッヒ、シニアプログラマー

ラボ・ドッグ/Lab Dog

↳ ランナーはインストール状態のハードウェアを1つトラッシュする。ラボ・ドッグをトラッシュする。

「連邦通信委員会の、有害なインターフェースを作るべからずって規定を覚えているか？ 覚えてない？ ああ、じゃあそっちの前の時代の話だな」

—— カリアン・ハインリッヒ、シニアプログラマー

ラボ・ドッグ/Lab Dog

↳ ランナーはインストール状態のハードウェアを1つトラッシュする。ラボ・ドッグをトラッシュする。

「連邦通信委員会の、有害なインターフェースを作るべからずって規定を覚えているか？ 覚えてない？ ああ、じゃあそっちの前の時代の話だな」

—— カリアン・ハインリッヒ、シニアプログラマー

ラボ・ドッグ/Lab Dog

↳ 君とランナーは0Kか1Kか2K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、インストール状態のカード1枚にアドバンストークンを1個置き、ランの終了。

「来るぞ」

クレアヴォヤント・モニター/Clairvoyant Monitor

↳ 君とランナーは0Kか1Kか2K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、インストール状態のカード1枚にアドバンストークンを1個置き、ランの終了。

「来るぞ」

クレアヴォヤント・モニター/Clairvoyant Monitor

↳ 君とランナーは0Kか1Kか2K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、インストール状態のカード1枚にアドバンストークンを1個置き、ランの終了。

「来るぞ」

クレアヴォヤント・モニター/Clairvoyant Monitor

↳ このターンの残りの間、ランナーはカードを引けない。

「コミュニケーションが分断されたら、お前はリソースから切り離される。すぐに攻撃が飛んでくるだろう」

—— ザ・ブレイブック

ロックダウン/Lockdown

↳ このターンの残りの間、ランナーはカードを引けない。

「コミュニケーションが分断されたら、お前はリソースから切り離される。すぐに攻撃が飛んでくるだろう」

—— ザ・ブレイブック

ロックダウン/Lockdown

↳ このターンの残りの間、ランナーはカードを引けない。

「コミュニケーションが分断されたら、お前はリソースから切り離される。すぐに攻撃が飛んでくるだろう」

—— ザ・ブレイブック

ロックダウン/Lockdown

↳ ランの終了。

↳ ランの終了。

↳ ランナーは5K得る。

「シスコへは企業の機械の中のただの歯車ってわけじゃないのよ。彼らだって夢も見れば悪夢も見ろわ」

—— 私たちみたいにいね

—— ケイト・マック・マキャフリー

リトル・エンジン/Little Engine

↳ ランの終了。

↳ ランの終了。

↳ ランナーは5K得る。

「シスコへは企業の機械の中のただの歯車ってわけじゃないのよ。彼らだって夢も見れば悪夢も見ろわ」

—— 私たちみたいにいね

—— ケイト・マック・マキャフリー

リトル・エンジン/Little Engine

↳ ランの終了。

↳ ランの終了。

↳ ランナーは5K得る。

「シスコへは企業の機械の中のただの歯車ってわけじゃないのよ。彼らだって夢も見れば悪夢も見ろわ」

—— 私たちみたいにいね

—— ケイト・マック・マキャフリー

リトル・エンジン/Little Engine

ランナーがクイックサンドにエンカウントした時、その上にパワーカウンターを1個置く。

クイックサンドはその上のパワーカウンター1個につき強度+1。

↳ ランの終了。

クイックサンド/Quicksand

ランナーがクイックサンドにエンカウントした時、その上にパワーカウンターを1個置く。

クイックサンドはその上のパワーカウンター1個につき強度+1。

↳ ランの終了。

クイックサンド/Quicksand

ランナーがクイックサンドにエンカウントした時、その上にパワーカウンターを1個置く。

クイックサンドはその上のパワーカウンター1個につき強度+1。

↳ ランの終了。

クイックサンド/Quicksand

アイス:トラップ
アイス:コードゲート・サイ
アイス:コードゲート
アイス:コードゲート
アイス:パリア

アイス:トラップ
アイス:コードゲート・サイ
アイス:コードゲート
アイス:コードゲート
アイス:パリア

アイス:トラップ
アイス:コードゲート・サイ
アイス:コードゲート
アイス:コードゲート
アイス:パリア