

計画書: 構想-サイ

各ターン、最初に HQ に成功したランがあった時、君とランナーは 0(か 1(か 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、このランの残りの間、ランナーが HQ のどのカードにアクセスするかは君が選ぶ。

専用神経網/Dedicated Neural Net

計画書: 構想

ランナーがランに成功するたび、アドバンス可能なカード 1 枚の上にアドバンスカウンターを 1 個置いてよい。

人形使い/Puppet Master

任務: 触法

ランナーがタグされている時のみプレイする。

君の得点エリアの計画書 1 枚を、ランナーの得点エリアの計画書 1 枚と入れ替える。

情報交換/Exchange of Information

任務: 連盟-ダブル

君のデッキに連盟でないカードが 6 枚以上ある場合、このカードの影響値は 0 になる。

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。

R&D から任務を 1 枚探してそれをプレイする(すべてのコストを支払う)。R&D をシャッフルする。

コンサルタントの訪問/Consulting Visit

計画書: 構想-サイ

各ターン、最初に HQ に成功したランがあった時、君とランナーは 0(か 1(か 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、このランの残りの間、ランナーが HQ のどのカードにアクセスするかは君が選ぶ。

専用神経網/Dedicated Neural Net

計画書: 構想

ランナーがランに成功するたび、アドバンス可能なカード 1 枚の上にアドバンスカウンターを 1 個置いてよい。

人形使い/Puppet Master

任務: 触法

ランナーがタグされている時のみプレイする。

君の得点エリアの計画書 1 枚を、ランナーの得点エリアの計画書 1 枚と入れ替える。

情報交換/Exchange of Information

任務: 連盟-ダブル

君のデッキに連盟でないカードが 6 枚以上ある場合、このカードの影響値は 0 になる。

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。

R&D から任務を 1 枚探してそれをプレイする(すべてのコストを支払う)。R&D をシャッフルする。

コンサルタントの訪問/Consulting Visit

計画書: 構想-サイ

各ターン、最初に HQ に成功したランがあった時、君とランナーは 0(か 1(か 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、このランの残りの間、ランナーが HQ のどのカードにアクセスするかは君が選ぶ。

専用神経網/Dedicated Neural Net

計画書: 構想

ランナーがランに成功するたび、アドバンス可能なカード 1 枚の上にアドバンスカウンターを 1 個置いてよい。

人形使い/Puppet Master

任務: 触法

ランナーがタグされている時のみプレイする。

君の得点エリアの計画書 1 枚を、ランナーの得点エリアの計画書 1 枚と入れ替える。

情報交換/Exchange of Information

任務: 連盟-ダブル

君のデッキに連盟でないカードが 6 枚以上ある場合、このカードの影響値は 0 になる。

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。

R&D から任務を 1 枚探してそれをプレイする(すべてのコストを支払う)。R&D をシャッフルする。

コンサルタントの訪問/Consulting Visit

ランナーがブレインストームにエンカウントしたとき、このランの残りの間、それはランナーのグリップにあるカード 1 枚につき「1 ブレインダメージを与える。」を得る。

最近 XStatic から何か聞いた奴はいるか? —メンバー限定ニュースグループの投稿

ブレインストーム/Brainstorm

ランナーがブレインストームにエンカウントしたとき、このランの残りの間、それはランナーのグリップにあるカード 1 枚につき「1 ブレインダメージを与える。」を得る。

最近 XStatic から何か聞いた奴はいるか? —メンバー限定ニュースグループの投稿

ブレインストーム/Brainstorm

ランナーがブレインストームにエンカウントしたとき、このランの残りの間、それはランナーのグリップにあるカード 1 枚につき「1 ブレインダメージを与える。」を得る。

最近 XStatic から何か聞いた奴はいるか? —メンバー限定ニュースグループの投稿

ブレインストーム/Brainstorm

ランナーは(を消費して、ラーヴァナ 1.0 上のサブルーチンを 1 つブレイクできる。

他レゾされているバイオロイドのアイスのサブルーチン 1 つを解決する。

他レゾされているバイオロイドのアイスのサブルーチン 1 つを解決する。

ラーヴァナ 1.0/Ravana 1.0

ランナーは(を消費して、ラーヴァナ 1.0 上のサブルーチンを 1 つブレイクできる。

他レゾされているバイオロイドのアイスのサブルーチン 1 つを解決する。

他レゾされているバイオロイドのアイスのサブルーチン 1 つを解決する。

ラーヴァナ 1.0/Ravana 1.0

ランナーは(を消費して、ラーヴァナ 1.0 上のサブルーチンを 1 つブレイクできる。

他レゾされているバイオロイドのアイスのサブルーチン 1 つを解決する。

他レゾされているバイオロイドのアイスのサブルーチン 1 つを解決する。

ラーヴァナ 1.0/Ravana 1.0

各プレイヤーは 2(を得る。

君とランナーは 0(か 1(か 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、ランナーのグリップにあるカード 1 枚につき 1 ネットダメージを与える。

「君の意識が広がるのを感じ、そして彼の意識に触れよ。さあ、それを破壊するのだ」

チェータナ/Chelana

各プレイヤーは 2(を得る。

君とランナーは 0(か 1(か 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、ランナーのグリップにあるカード 1 枚につき 1 ネットダメージを与える。

「君の意識が広がるのを感じ、そして彼の意識に触れよ。さあ、それを破壊するのだ」

チェータナ/Chelana

各プレイヤーは 2(を得る。

君とランナーは 0(か 1(か 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、ランナーのグリップにあるカード 1 枚につき 1 ネットダメージを与える。

「君の意識が広がるのを感じ、そして彼の意識に触れよ。さあ、それを破壊するのだ」

チェータナ/Chelana

トレース⁵ — 成功した場合、ランナーはグリップのカードを公開する。それらのカードのうち、そのプレイまたはインストールコストが、君のトレース強度がランナーのリンク強度を超えた値以下である各カードをトラッシュする。

「ここ最近、細則がここまで小さい文字で書けるのは驚きだな」

ウェイバー/Waiver

トレース⁵ — 成功した場合、ランナーはグリップのカードを公開する。それらのカードのうち、そのプレイまたはインストールコストが、君のトレース強度がランナーのリンク強度を超えた値以下である各カードをトラッシュする。

「ここ最近、細則がここまで小さい文字で書けるのは驚きだな」

ウェイバー/Waiver

トレース⁵ — 成功した場合、ランナーはグリップのカードを公開する。それらのカードのうち、そのプレイまたはインストールコストが、君のトレース強度がランナーのリンク強度を超えた値以下である各カードをトラッシュする。

「ここ最近、細則がここまで小さい文字で書けるのは驚きだな」

ウェイバー/Waiver

このランの残りの間、すべてのアイスは強度+3。

官僚機構。名詞。金持ちが繁栄を玉にして仕掛ける玉当て賭博。玉が入っていないのがミノ。——アナーキー辞書、第何版どか誰が知ってた?

レッド・テープ/Red Tape

このランの残りの間、すべてのアイスは強度+3。

官僚機構。名詞。金持ちが繁栄を玉にして仕掛ける玉当て賭博。玉が入っていないのがミノ。——アナーキー辞書、第何版どか誰が知ってた?

レッド・テープ/Red Tape

このランの残りの間、すべてのアイスは強度+3。

官僚機構。名詞。金持ちが繁栄を玉にして仕掛ける玉当て賭博。玉が入っていないのがミノ。——アナーキー辞書、第何版どか誰が知ってた?

レッド・テープ/Red Tape

ランの終了。

最新の発明品。

バニラ/Vanilla

ランの終了。

最新の発明品。

バニラ/Vanilla

ランの終了。

最新の発明品。

バニラ/Vanilla

アイス: セントリー 対人
アイス: コードゲート-バイオロイド
アイス: セントリー 対人-サイ
アイス: コードゲート-トレーサー
アイス: コードゲート
アイス: パリア

アイス: セントリー 対人
アイス: コードゲート-バイオロイド
アイス: セントリー 対人-サイ
アイス: コードゲート-トレーサー
アイス: コードゲート
アイス: パリア

アイス: セントリー 対人
アイス: コードゲート-バイオロイド
アイス: セントリー 対人-サイ
アイス: コードゲート-トレーサー
アイス: コードゲート
アイス: パリア

イベント: ラン

君のグリップをトラッシュする。ランを行う。このラン中、すべてのダメージを妨害する。

「失う物無き者は、想像を超えた力を持つ」
—— 咱夫藍経典

正道 / The Noble Path

イベント: ラン

君のグリップをトラッシュする。ランを行う。このラン中、すべてのダメージを妨害する。

「失う物無き者は、想像を超えた力を持つ」
—— 咱夫藍経典

正道 / The Noble Path

イベント: ラン

君のグリップをトラッシュする。ランを行う。このラン中、すべてのダメージを妨害する。

「失う物無き者は、想像を超えた力を持つ」
—— 咱夫藍経典

正道 / The Noble Path

イベント: ラン

HQ 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、コーボは HQ のすべてのカードを2つの束に分割する。そのうち1つの束のすべてのカードにアクセスする。このランでは、もう1つの束のカードにはアクセスできない。

情報の選別 / Information Sifting

イベント: ラン

HQ 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、コーボは HQ のすべてのカードを2つの束に分割する。そのうち1つの束のすべてのカードにアクセスする。このランでは、もう1つの束のカードにはアクセスできない。

情報の選別 / Information Sifting

イベント: ラン

HQ 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、コーボは HQ のすべてのカードを2つの束に分割する。そのうち1つの束のすべてのカードにアクセスする。このランでは、もう1つの束のカードにはアクセスできない。

情報の選別 / Information Sifting

イベント: ラン

ランを行う。
君のターン開始時、灰の中からがヒープにある場合、それをゲームから取り除いてランを行ってよい。

デッキに6枚制限。

灰の中から / Out of the Ashes

イベント: ラン

ランを行う。
君のターン開始時、灰の中からがヒープにある場合、それをゲームから取り除いてランを行ってよい。

デッキに6枚制限。

灰の中から / Out of the Ashes

イベント: ラン

ランを行う。
君のターン開始時、灰の中からがヒープにある場合、それをゲームから取り除いてランを行ってよい。

デッキに6枚制限。

灰の中から / Out of the Ashes

イベント: ラン

ランを行う。
君のターン開始時、灰の中からがヒープにある場合、それをゲームから取り除いてランを行ってよい。

デッキに6枚制限。

灰の中から / Out of the Ashes

イベント: ラン

ランを行う。
君のターン開始時、灰の中からがヒープにある場合、それをゲームから取り除いてランを行ってよい。

デッキに6枚制限。

灰の中から / Out of the Ashes

イベント: ラン

ランを行う。
君のターン開始時、灰の中からがヒープにある場合、それをゲームから取り除いてランを行ってよい。

デッキに6枚制限。

灰の中から / Out of the Ashes

イベント

君の ID を同じ派閥の他の ID と交換する。再誕をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

デッキに1枚制限。

「君が知っていたことがすべて嘘だと気付いた時、君は誰だった？」

再誕 / Rebirth

イベント

君の ID を同じ派閥の他の ID と交換する。再誕をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

デッキに1枚制限。

「君が知っていたことがすべて嘘だと気付いた時、君は誰だった？」

再誕 / Rebirth

イベント

君の ID を同じ派閥の他の ID と交換する。再誕をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

デッキに1枚制限。

「君が知っていたことがすべて嘘だと気付いた時、君は誰だった？」

再誕 / Rebirth

リソース

君のターンの開始時、グリップにカードが無いなら 1 ① 得る。

「奴らは我々の共有財産と宗教の知恵の陰に身を隠している。だが、勘違いするな。奴らはテロリストで犯罪者だ」——サイバー犯罪部、ラカーニ警視正

◆ 無の精神 / Emptied Mind

リソース

君のターンの開始時、君の手札にカードが無いなら 1 ① 得る。

「奴らは我々の共有財産と宗教の知恵の陰に身を隠している。だが、勘違いするな。奴らはテロリストで犯罪者だ」——サイバー犯罪部、ラカーニ警視正

◆ 無の精神 / Emptied Mind

リソース

君のターンの開始時、君の手札にカードが無いなら 1 ① 得る。

「奴らは我々の共有財産と宗教の知恵の陰に身を隠している。だが、勘違いするな。奴らはテロリストで犯罪者だ」——サイバー犯罪部、ラカーニ警視正

◆ 無の精神 / Emptied Mind

リソース: コネ

①, ②, ③, ④, ⑤. 計画書を1つ放棄する: 解放されたキーラを、2計画書ポイント分の計画書として君の得点エリアに加える。コーボは計画書を1つ放棄してこれを妨害してよい。そうした場合、解放されたキーラをゲームから取り除く。

「君の物質の付属品を外せば、我々は皆非物質であることがわかるだろう」

解放されたキーラ / Liberated Chela

リソース: コネ

①, ②, ③, ④, ⑤. 計画書を1つ放棄する: 解放されたキーラを、2計画書ポイント分の計画書として君の得点エリアに加える。コーボは計画書を1つ放棄してこれを妨害してよい。そうした場合、解放されたキーラをゲームから取り除く。

「君の物質の付属品を外せば、我々は皆非物質であることがわかるだろう」

解放されたキーラ / Liberated Chela

リソース: コネ

①, ②, ③, ④, ⑤. 計画書を1つ放棄する: 解放されたキーラを、2計画書ポイント分の計画書として君の得点エリアに加える。コーボは計画書を1つ放棄してこれを妨害してよい。そうした場合、解放されたキーラをゲームから取り除く。

「君の物質の付属品を外せば、我々は皆非物質であることがわかるだろう」

解放されたキーラ / Liberated Chela

リソース: 場所-豪勢

①: 解放された精神の寺院にパワーカウンターを1個置く。

搭載されているパワーカウンター: ①を得る。この能力は、君のターン中のみ、1ターンにつき1回のみ使用する。

噂では、「グル」はこの寺院で学び、その教えをサイバースペースに広めているらしい。多くのランナーがその道をとっているが、最後までたどり着いた者はいない。

◆ 解放された精神の寺院 / Temple of the Liberated Mind

リソース: 場所-豪勢

①: 解放された精神の寺院にパワーカウンターを1個置く。

搭載されているパワーカウンター: ①を得る。この能力は、君のターン中のみ、1ターンにつき1回のみ使用する。

噂では、「グル」はこの寺院で学び、その教えをサイバースペースに広めているらしい。多くのランナーがその道をとっているが、最後までたどり着いた者はいない。

◆ 解放された精神の寺院 / Temple of the Liberated Mind

リソース: 場所-豪勢

①: 解放された精神の寺院にパワーカウンターを1個置く。

搭載されているパワーカウンター: ①を得る。この能力は、君のターン中のみ、1ターンにつき1回のみ使用する。

噂では、「グル」はこの寺院で学び、その教えをサイバースペースに広めているらしい。多くのランナーがその道をとっているが、最後までたどり着いた者はいない。

◆ 解放された精神の寺院 / Temple of the Liberated Mind

リソース:コネ

すべてのネットダメージとミートダメージを妨害する。

ダヴィンダー師が1点以上のネットダメージかミートダメージを妨害するたび、4Kを支払わないかぎり彼をトラッシュする。

「我々が宿るこの身体ははかないものです。我々、すなわち我々すべては永遠に生きるのです」

◆ ダヴィンダー師/Guru Davinder

リソース:コネ

すべてのネットダメージとミートダメージを妨害する。

ダヴィンダー師が1点以上のネットダメージかミートダメージを妨害するたび、4Kを支払わないかぎり彼をトラッシュする。

「我々が宿るこの身体ははかないものです。我々、すなわち我々すべては永遠に生きるのです」

◆ ダヴィンダー師/Guru Davinder

リソース:コネ

すべてのネットダメージとミートダメージを妨害する。

ダヴィンダー師が1点以上のネットダメージかミートダメージを妨害するたび、4Kを支払わないかぎり彼をトラッシュする。

「我々が宿るこの身体ははかないものです。我々、すなわち我々すべては永遠に生きるのです」

◆ ダヴィンダー師/Guru Davinder

リソース:仮想

HQ か R&D へのランが終了するたび、そのラン中に計画書を盗まなかった場合、転法輪にパワーカウンターを1個置く。

搭載されているパワーカウンター2個:このランの残りの間、HQ か R&D からは追加で1枚のカードをアクセスする。

◆ 転法輪/The Turning Wheel

リソース:仮想

HQ か R&D へのランが終了するたび、そのラン中に計画書を盗まなかった場合、転法輪にパワーカウンターを1個置く。

搭載されているパワーカウンター2個:このランの残りの間、HQ か R&D からは追加で1枚のカードをアクセスする。

◆ 転法輪/The Turning Wheel

リソース:仮想

HQ か R&D へのランが終了するたび、そのラン中に計画書を盗まなかった場合、転法輪にパワーカウンターを1個置く。

搭載されているパワーカウンター2個:このランの残りの間、HQ か R&D からは追加で1枚のカードをアクセスする。

◆ 転法輪/The Turning Wheel