

### 計画書:研究

改良蛋白源が得点されるか盗まれた時、ランナーは4 $\times$ 得る。

彼らは我らを食べ、我らは彼らを食べ。循環は続いていく。  
—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

改良蛋白源/Improved Protein Source

### 計画書:拡張

合併は、ランナーの得点エリアにある間は計画ポイントが1追加される。

「適者生存」は極めて時代遅れた。経済においては「富者生存」が正しい。  
—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

合併/Merger

### 資財:施設

完全集中型録画スタジオは、計画書や資財を2つまで搭載できる。

完全集中型録画スタジオのトラッシュコストは、それに搭載されているカード1枚につき3増える。

衣裳は必ずしも必要というわけではありませんが、あるとVアクターや感応スターのパフォーマンスが向上します。

完全集中型録画スタジオ/Full Immersion RecStudio

### 資財:連盟-人物

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。

イブラヒム・サーレムをレゾするための追加コストとして、計画書を1つ放棄する。

君のターン開始時、カードタイプを1つ指名する。ランナーのグリップを見て、その中の指名したタイプのカードを1枚トランプする。

◆ イブラヒム・サーレム/Ibrahim Salem

### 資財:人物

熱心な判事は、ランナーがタグされている場合にのみレゾできる。

①, 1 $\times$ :ランナーにタグを1つ与える。

熱心な判事/Zealous Judge

### 計画書:研究

改良蛋白源が得点されるか盗まれた時、ランナーは4 $\times$ 得る。

彼らは我らを食べ、我らは彼らを食べ。循環は続いていく。  
—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

改良蛋白源/Improved Protein Source

### 計画書:拡張

合併は、ランナーの得点エリアにある間は計画ポイントが1追加される。

「適者生存」は極めて時代遅れた。経済においては「富者生存」が正しい。  
—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

合併/Merger

### 資財:施設

完全集中型録画スタジオは、計画書や資財を2つまで搭載できる。

完全集中型録画スタジオのトラッシュコストは、それに搭載されているカード1枚につき3増える。

衣裳は必ずしも必要というわけではありませんが、あるとVアクターや感応スターのパフォーマンスが向上します。

完全集中型録画スタジオ/Full Immersion RecStudio

### 資財:連盟-人物

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。

イブラヒム・サーレムをレゾするための追加コストとして、計画書を1つ放棄する。

君のターン開始時、カードタイプを1つ指名する。ランナーのグリップを見て、その中の指名したタイプのカードを1枚トランプする。

◆ イブラヒム・サーレム/Ibrahim Salem

### 資財:人物

熱心な判事は、ランナーがタグされている場合にのみレゾできる。

①, 1 $\times$ :ランナーにタグを1つ与える。

熱心な判事/Zealous Judge

### 計画書:研究

改良蛋白源が得点されるか盗まれた時、ランナーは4 $\times$ 得る。

彼らは我らを食べ、我らは彼らを食べ。循環は続いていく。  
—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

改良蛋白源/Improved Protein Source

### 計画書:拡張

合併は、ランナーの得点エリアにある間は計画ポイントが1追加される。

「適者生存」は極めて時代遅れた。経済においては「富者生存」が正しい。  
—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

合併/Merger

### 資財:施設

完全集中型録画スタジオは、計画書や資財を2つまで搭載できる。

完全集中型録画スタジオのトラッシュコストは、それに搭載されているカード1枚につき3増える。

衣裳は必ずしも必要というわけではありませんが、あるとVアクターや感応スターのパフォーマンスが向上します。

完全集中型録画スタジオ/Full Immersion RecStudio

### 資財:連盟-人物

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。

イブラヒム・サーレムをレゾするための追加コストとして、計画書を1つ放棄する。

君のターン開始時、カードタイプを1つ指名する。ランナーのグリップを見て、その中の指名したタイプのカードを1枚トランプする。

◆ イブラヒム・サーレム/Ibrahim Salem

### 資財:人物

熱心な判事は、ランナーがタグされている場合にのみレゾできる。

①, 1 $\times$ :ランナーにタグを1つ与える。

熱心な判事/Zealous Judge

### 任務:取引

4 $\times$ 得る。カードを1枚をインストールしてよい(インストールコストは支払う)。

「ブラクティカル・エフェクトは高くつくけど、その価値はあるね。このシーンを撮るのにスタント用バイオイドを十七体もじゃかにしちゃったよ」——バールヴェティ・カプール監督

水平成長/Lateral Growth

### 任務:触法-サイ

ランナーの得点エリアに計画書がある場合にのみプレイする。

君とランナーは0 $\times$ か1 $\times$ か2 $\times$ 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、リソースを1つトランプする。

有権者への威嚇/Voter Intimidation

### 任務

HQのカードをすべてトランプする(最低1枚)。カードを5枚引く。

「新政権ができるということは、車軸全部に油を差し始めることです。さちんと動かしよせませう」

投票日/Election Day

### 任務:触法

ランナーがタグされている時にのみプレイする。

HQの任務を2枚までプレイし(すべてのコストは支払う)、それらを1枚ずつ解決する。

フリランスを賢明に使うことは、効率を上げると同じ、企業を法的影響から守る。彼らが言うところの“ウィンウィンな関係”だ。

下請け/Subcontract

### 強化:領域

このサーバーへのラン中、ランナーは**アイズプレイカー**でないカードの消費型能力を使用できない。

各サーバーの領域は1つまで。

ムンバッドのエンターテインメントの中心都市。

ナビムンバイ・シティグリッド/Nav Mumbai City Grid

### 任務:取引

4 $\times$ 得る。カードを1枚をインストールしてよい(インストールコストは支払う)。

「ブラクティカル・エフェクトは高くつくけど、その価値はあるね。このシーンを撮るのにスタント用バイオイドを十七体もじゃかにしちゃったよ」——バールヴェティ・カプール監督

水平成長/Lateral Growth

### 任務:触法-サイ

ランナーの得点エリアに計画書がある場合にのみプレイする。

君とランナーは0 $\times$ か1 $\times$ か2 $\times$ 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、リソースを1つトランプする。

有権者への威嚇/Voter Intimidation

### 任務

HQのカードをすべてトランプする(最低1枚)。カードを5枚引く。

「新政権ができるということは、車軸全部に油を差し始めることです。さちんと動かしよせませう」

投票日/Election Day

### 任務:触法

ランナーがタグされている時にのみプレイする。

HQの任務を2枚までプレイし(すべてのコストは支払う)、それらを1枚ずつ解決する。

フリランスを賢明に使うことは、効率を上げると同じ、企業を法的影響から守る。彼らが言うところの“ウィンウィンな関係”だ。

下請け/Subcontract

### 強化:領域

このサーバーへのラン中、ランナーは**アイズプレイカー**でないカードの消費型能力を使用できない。

各サーバーの領域は1つまで。

ムンバッドのエンターテインメントの中心都市。

ナビムンバイ・シティグリッド/Nav Mumbai City Grid

### 任務:取引

4 $\times$ 得る。カードを1枚をインストールしてよい(インストールコストは支払う)。

「ブラクティカル・エフェクトは高くつくけど、その価値はあるね。このシーンを撮るのにスタント用バイオイドを十七体もじゃかにしちゃったよ」——バールヴェティ・カプール監督

水平成長/Lateral Growth

### 任務:触法-サイ

ランナーの得点エリアに計画書がある場合にのみプレイする。

君とランナーは0 $\times$ か1 $\times$ か2 $\times$ 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、リソースを1つトランプする。

有権者への威嚇/Voter Intimidation

### 任務

HQのカードをすべてトランプする(最低1枚)。カードを5枚引く。

「新政権ができるということは、車軸全部に油を差し始めることです。さちんと動かしよせませう」

投票日/Election Day

### 任務:触法

ランナーがタグされている時にのみプレイする。

HQの任務を2枚までプレイし(すべてのコストは支払う)、それらを1枚ずつ解決する。

フリランスを賢明に使うことは、効率を上げると同じ、企業を法的影響から守る。彼らが言うところの“ウィンウィンな関係”だ。

下請け/Subcontract

### 強化:領域

このサーバーへのラン中、ランナーは**アイズプレイカー**でないカードの消費型能力を使用できない。

各サーバーの領域は1つまで。

ムンバッドのエンターテインメントの中心都市。

ナビムンバイ・シティグリッド/Nav Mumbai City Grid

**ID: 部署**

ランナーがタグされている場合、そのランナーは  
グリップを公開したままゲームを進める。

欲しいものを、知っています。

*ハリシュチャンドラ農行/Harishohandra Ent.*

マグネットのレゾ時、インストール状態の  
アイスに搭載されているプログラムを  
1つ搭載する。

マグネットに搭載されている各プログラ  
ムのテキスト枠は空白である。

↳ ランの終了。

「敵が戦場を把握したなら、戦場を変えろ」  
—— ザ・プレイブック

マグネット/Magnet

マグネットのレゾ時、インストール状態の  
アイスに搭載されているプログラムを  
1つ搭載する。

マグネットに搭載されている各プログラ  
ムのテキスト枠は空白である。

↳ ランの終了。

「敵が戦場を把握したなら、戦場を変えろ」  
—— ザ・プレイブック

マグネット/Magnet

マグネットのレゾ時、インストール状態の  
アイスに搭載されているプログラムを  
1つ搭載する。

マグネットに搭載されている各プログラ  
ムのテキスト枠は空白である。

↳ ランの終了。

「敵が戦場を把握したなら、戦場を変えろ」  
—— ザ・プレイブック

マグネット/Magnet

**アイス:コードゲート**  
**アイス:コードゲート**  
**アイス:コードゲート**

### イベント:ラン-破壊工作

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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリップから群集の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

### イベント:ラン-破壊工作

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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリップから群集の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

### イベント

このカードをプレイするための追加コストとして、インストール状態のコネを1つトラッシュする。コーポは自身の次のターンに、カードをアドバンスできない。自由の代償をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

自由の代償/The Price of Freedom

### イベント

秘密裏に2Kまで消費する。コーポは君が消費した額を当てる。支払ったクレジットを公開する。コーポが間違えた場合、ランを行い、その攻撃されているサーバーを守っているアイス1つ選ぶ。そのアイスにエンカウントした時、それを迂回する。

捏造された結果/Rigged Results

### プログラム:アイスブレイカー-AI-ディーヴァ

1K: レゾコストが5以上のアイスのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

2K: アゴラを君のグリップのディーヴァのプログラム1つと入れ替える。

壊す者。

アゴラ/Aghora

### プログラム:アイスブレイカー-フラクター

アンクサを使って1回のエンカウントでバリアのすべてのサブルーチンをブレイクした場合、そのバリアをHQに加える。

2K: バリアのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

アンクサ/Ankusa

### リソース:コネ

各ターン、最初にHQへのランに成功したら、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。

「奴らが聞こうとしないのなら、ボリュームを上げればいいだけだ」

バガット/Bhagat

### イベント:ラン-破壊工作

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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリップから群集の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

### イベント:ラン-破壊工作

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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリップから群集の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

### イベント

このカードをプレイするための追加コストとして、インストール状態のコネを1つトラッシュする。コーポは自身の次のターンに、カードをアドバンスできない。自由の代償をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

自由の代償/The Price of Freedom

### イベント

秘密裏に2Kまで消費する。コーポは君が消費した額を当てる。支払ったクレジットを公開する。コーポが間違えた場合、ランを行い、その攻撃されているサーバーを守っているアイス1つ選ぶ。そのアイスにエンカウントした時、それを迂回する。

捏造された結果/Rigged Results

### プログラム:アイスブレイカー-AI-ディーヴァ

1K: レゾコストが5以上のアイスのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

2K: アゴラを君のグリップのディーヴァのプログラム1つと入れ替える。

壊す者。

アゴラ/Aghora

### プログラム:アイスブレイカー-フラクター

アンクサを使って1回のエンカウントでバリアのすべてのサブルーチンをブレイクした場合、そのバリアをHQに加える。

2K: バリアのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

アンクサ/Ankusa

### リソース:コネ

各ターン、最初にHQへのランに成功したら、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。

「奴らが聞こうとしないのなら、ボリュームを上げればいいだけだ」

バガット/Bhagat

### イベント:ラン-破壊工作

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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリップから群集の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

### イベント:ラン-破壊工作

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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリップから群集の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

### イベント

このカードをプレイするための追加コストとして、インストール状態のコネを1つトラッシュする。コーポは自身の次のターンに、カードをアドバンスできない。自由の代償をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

自由の代償/The Price of Freedom

### イベント

秘密裏に2Kまで消費する。コーポは君が消費した額を当てる。支払ったクレジットを公開する。コーポが間違えた場合、ランを行い、その攻撃されているサーバーを守っているアイス1つ選ぶ。そのアイスにエンカウントした時、それを迂回する。

捏造された結果/Rigged Results

### プログラム:アイスブレイカー-AI-ディーヴァ

1K: レゾコストが5以上のアイスのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

2K: アゴラを君のグリップのディーヴァのプログラム1つと入れ替える。

壊す者。

アゴラ/Aghora

### プログラム:アイスブレイカー-フラクター

アンクサを使って1回のエンカウントでバリアのすべてのサブルーチンをブレイクした場合、そのバリアをHQに加える。

2K: バリアのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

アンクサ/Ankusa

### リソース:コネ

各ターン、最初にHQへのランに成功したら、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。

「奴らが聞こうとしないのなら、ボリュームを上げればいいだけだ」

バガット/Bhagat

### リソース:仮想

ランナーがフラットラインしないかぎりコーポはゲームに勝利できない。

君のターンの開始時、ブラックファイルの上にパワーカウンターを1個置く。ブラックファイルにパワーカウンターが3個以上ある時、ブラックファイルをゲームから取り除く。

デッキに1枚制限。

ブラックファイル/The Black File