

## ID:メガコーポ

各ターン、ランナーが最初にインストール状態のコーポのカードをトラッシュした時、「トレース<sup>4</sup> - 成功した場合、ランナーにタグを1つ与える(回避不可)。」を行ってよい。

NBN:メッセージの支配/NBN: Controlling the Message

## 計画書:保安

ランナーがタグされている場合、危機管理は「君のターンの開始時、1ミートダメージを与える。」を得る。

「緊急事態の間」は「これが今の世の中」を意味する暗号だ。  
危機管理/Crisis Management

## 資財:施設

各ターン、最初に君が秘密裏にクレジットを消費した時、それに等しいクレジットを得る。

「いいから緊急アカウントを解放しろ。問題が起こるぞ。こんな反応は津波以来見たことがない。まずい、悲鳴が……」

◆ヒョウブ研究施設/Hyobu Research Facility

## 資財

各ターン、君が最初にレゾしたアイスのレゾコストを、ランナーが受けているタグ1つにつき1下げる。

「容疑者。名詞。コーポによってファックされそうになってる奴——アナーキー辞書、第何版とか誰が知ってた？」

番犬/Watchdog

## 資財

君が10 $\times$ 以上持っている場合、各アイスは君のクレジットプールの5 $\times$ につき強度+1。

金はカ。

◆サンドバーグ/Sandburg

## 任務:最終

この任務の解決後、君のアクションフェイズを終える。ランナーが直前のターンにランを行っていた場合にのみプレイする。

トレース<sup>4</sup> - 成功した場合、ランナーにタグを4つ与える。

強烈なニュース/Hard-Hitting News

## 任務:最終-取引

この任務の解決後、君のアクションフェイズを終える。

ランナーの得点エリアにある計画書1つにつき3 $\times$ を得る。

株価の急落は株主にとってはひどい事態だが、企業にとっては必ずしも悪いとは限らない。

株の買い戻し/Stock Buy-Back

## 強化:シスオペ

ランナーがこのサーバーへのランに失敗するたび、1ネットダメージを与える。

2 $\times$ :ジョージア・エメリヨフを他のサーバーに移動する。

「あなたのミスは、これがただのビジネスだと思ってたことね。これは戦争なのよ」

◆ジョージア・エメリヨフ/Georgia Emelyov

## 計画書:保安

ランナーがタグされている場合、危機管理は「君のターンの開始時、1ミートダメージを与える。」を得る。

「緊急事態の間」は「これが今の世の中」を意味する暗号だ。  
危機管理/Crisis Management

## 資財:施設

各ターン、最初に君が秘密裏にクレジットを消費した時、それに等しいクレジットを得る。

「いいから緊急アカウントを解放しろ。問題が起こるぞ。こんな反応は津波以来見たことがない。まずい、悲鳴が……」

◆ヒョウブ研究施設/Hyobu Research Facility

## 資財

各ターン、君が最初にレゾしたアイスのレゾコストを、ランナーが受けているタグ1つにつき1下げる。

「容疑者。名詞。コーポによってファックされそうになってる奴——アナーキー辞書、第何版とか誰が知ってた？」

番犬/Watchdog

## 資財

君が10 $\times$ 以上持っている場合、各アイスは君のクレジットプールの5 $\times$ につき強度+1。

金はカ。

◆サンドバーグ/Sandburg

## 任務:最終

この任務の解決後、君のアクションフェイズを終える。ランナーが直前のターンにランを行っていた場合にのみプレイする。

トレース<sup>4</sup> - 成功した場合、ランナーにタグを4つ与える。

強烈なニュース/Hard-Hitting News

## 任務:最終-取引

この任務の解決後、君のアクションフェイズを終える。

ランナーの得点エリアにある計画書1つにつき3 $\times$ を得る。

株価の急落は株主にとってはひどい事態だが、企業にとっては必ずしも悪いとは限らない。

株の買い戻し/Stock Buy-Back

## 強化:シスオペ

ランナーがこのサーバーへのランに失敗するたび、1ネットダメージを与える。

2 $\times$ :ジョージア・エメリヨフを他のサーバーに移動する。

「あなたのミスは、これがただのビジネスだと思ってたことね。これは戦争なのよ」

◆ジョージア・エメリヨフ/Georgia Emelyov

## 計画書:保安

ランナーがタグされている場合、危機管理は「君のターンの開始時、1ミートダメージを与える。」を得る。

「緊急事態の間」は「これが今の世の中」を意味する暗号だ。  
危機管理/Crisis Management

## 資財:施設

各ターン、最初に君が秘密裏にクレジットを消費した時、それに等しいクレジットを得る。

「いいから緊急アカウントを解放しろ。問題が起こるぞ。こんな反応は津波以来見たことがない。まずい、悲鳴が……」

◆ヒョウブ研究施設/Hyobu Research Facility

## 資財

各ターン、君が最初にレゾしたアイスのレゾコストを、ランナーが受けているタグ1つにつき1下げる。

「容疑者。名詞。コーポによってファックされそうになってる奴——アナーキー辞書、第何版とか誰が知ってた？」

番犬/Watchdog

## 資財

君が10 $\times$ 以上持っている場合、各アイスは君のクレジットプールの5 $\times$ につき強度+1。

金はカ。

◆サンドバーグ/Sandburg

## 任務:最終

この任務の解決後、君のアクションフェイズを終える。ランナーが直前のターンにランを行っていた場合にのみプレイする。

トレース<sup>4</sup> - 成功した場合、ランナーにタグを4つ与える。

強烈なニュース/Hard-Hitting News

## 任務:最終-取引

この任務の解決後、君のアクションフェイズを終える。

ランナーの得点エリアにある計画書1つにつき3 $\times$ を得る。

株価の急落は株主にとってはひどい事態だが、企業にとっては必ずしも悪いとは限らない。

株の買い戻し/Stock Buy-Back

## 強化:シスオペ

ランナーがこのサーバーへのランに失敗するたび、1ネットダメージを与える。

2 $\times$ :ジョージア・エメリヨフを他のサーバーに移動する。

「あなたのミスは、これがただのビジネスだと思ってたことね。これは戦争なのよ」

◆ジョージア・エメリヨフ/Georgia Emelyov

クリサリスが R&D からアクセスされた場合、ランナーはそれを公開する。

ランナーがクリサリスにアクセスした時、そのプレイヤーはそれにエンカウントする。この効果は、ランナーがアーカイブのクリサリスにアクセスした場合は無視する。

↳ 2 ネットダメージを与える。

*クリサリス/Chrysalis*

クリサリスが R&D からアクセスされた場合、ランナーはそれを公開する。

ランナーがクリサリスにアクセスした時、そのプレイヤーはそれにエンカウントする。この効果は、ランナーがアーカイブのクリサリスにアクセスした場合は無視する。

↳ 2 ネットダメージを与える。

*クリサリス/Chrysalis*

クリサリスが R&D からアクセスされた場合、ランナーはそれを公開する。

ランナーがクリサリスにアクセスした時、そのプレイヤーはそれにエンカウントする。この効果は、ランナーがアーカイブのクリサリスにアクセスした場合は無視する。

↳ 2 ネットダメージを与える。

*クリサリス/Chrysalis*

ランナーは②を消費して、フェアチャイルド 1.0 上のサブルーチンを 1 つブレイクできる。

↳ ランナーは 1①を消費するか、自分のインストール状態のカードを 1 つトラッシュする。

↳ ランナーは 1①を消費するか、自分のインストール状態のカードを 1 つトラッシュする。

私にはすべての終わりが見える……。

*フェアチャイルド 1.0/Fairchild 1.0*

ランナーは②を消費して、フェアチャイルド 1.0 上のサブルーチンを 1 つブレイクできる。

↳ ランナーは 1①を消費するか、自分のインストール状態のカードを 1 つトラッシュする。

↳ ランナーは 1①を消費するか、自分のインストール状態のカードを 1 つトラッシュする。

私にはすべての終わりが見える……。

*フェアチャイルド 1.0/Fairchild 1.0*

ランナーは②を消費して、フェアチャイルド 1.0 上のサブルーチンを 1 つブレイクできる。

↳ ランナーは 1①を消費するか、自分のインストール状態のカードを 1 つトラッシュする。

↳ ランナーは 1①を消費するか、自分のインストール状態のカードを 1 つトラッシュする。

私にはすべての終わりが見える……。

*フェアチャイルド 1.0/Fairchild 1.0*

ランナーは②②を消費して、シャーロック 2.0 上のサブルーチンを 2 つまでブレイクできる。

↳ **トレース**<sup>4</sup> - 成功した場合、インストール状態のプログラム 1 つをランナーのスタックの一番下に置く。

↳ **トレース**<sup>4</sup> - 成功した場合、インストール状態のプログラム 1 つをランナーのスタックの一番下に置く。

↳ ランナーにタグを 1 つ与える。

*シャーロック 2.0/Sherlock 2.0*

ランナーは②②を消費して、シャーロック 2.0 上のサブルーチンを 2 つまでブレイクできる。

↳ **トレース**<sup>4</sup> - 成功した場合、インストール状態のプログラム 1 つをランナーのスタックの一番下に置く。

↳ **トレース**<sup>4</sup> - 成功した場合、インストール状態のプログラム 1 つをランナーのスタックの一番下に置く。

↳ ランナーにタグを 1 つ与える。

*シャーロック 2.0/Sherlock 2.0*

ランナーは②②を消費して、シャーロック 2.0 上のサブルーチンを 2 つまでブレイクできる。

↳ **トレース**<sup>4</sup> - 成功した場合、インストール状態のプログラム 1 つをランナーのスタックの一番下に置く。

↳ **トレース**<sup>4</sup> - 成功した場合、インストール状態のプログラム 1 つをランナーのスタックの一番下に置く。

↳ ランナーにタグを 1 つ与える。

*シャーロック 2.0/Sherlock 2.0*

**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・バイオロイド・トレーサー

**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・バイオロイド・トレーサー

**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・バイオロイド・トレーサー

## ID: ナチュラル

1ターンの1回、君がアイスにエンカウントした時、グリップのカードを1枚トランシュしてよい。そうした場合、このランの残りの間、そのアイスは強度-2。

ナル/NULL

### イベント: 現状

このカードは、他の**現状**がプレイされるか計画書が得点されるまでトランシュされない。

コーポが1枚以上のカードを引くたび、そのプレイヤーは、それがこのターンに引いた最初のカードでないなら1Cを失う。

システム停止/System Outage

### イベント: 現状

このカードは、他の**現状**がプレイされるか計画書が得点されるまでトランシュされない。

君が計画書を1つ盗むたび、コーポに「**トレス** - 失敗した場合、ランナーは両方のプレイヤーの得点エリアの計画ポイントに等しいクレジットを得る。」を行わせる。

いつもの給料小切手/Another Day, Another Paycheck

### イベント

以下のうち2つを任意の順番で解決する。

- ▶ 3C得る。
- ▶ カードを2枚引く。
- ▶ タグを1つ取り除く。
- ▶ アイスを1つ開示し、その後ランを行う。

デザイン: Dan D'Argenio (2014年世界チャンピオン)

デュース・ワイルド/Duces Wild

### イベント: ラン

ランを行い、**アイスブレイカー**を1つ選ぶ。その**アイスブレイカー**は、このランの残りの間強度+2。

こいつを“ラン”って呼ぶのは、精神的にも肉体的にもへどへどになるからだ。

射出攻撃/Injection Attack

### ハードウェア

君がアイスにアプローチするたび、それを開示してよい。その後、GPI ネットタップをトランシュすることでジャックアウトしてよい。

ちんけなデータが最も重要ってこともある。

GPI ネットタップ/GPI Net Tap

### ハードウェア: コンソール

+ [目]

R&D へのランに成功するたび、消費した再生クレジットを1つ置きなおしてよい。

各プレイヤーの**コンソール**は1つまで。

◆ ミラー/Mirror

### プログラム: アイスブレイカー-AI

2C: サブルーチンをすべてブレイクする。この能力は、**ステルス**のカードからのクレジットを消費してのみ使用できる。

1C: 強度+1。

ランにおいては、現実と同様に、すべての要素は繋がっている。

ダイ V/Dai V

### リソース: コネ

コーポが10C以上持っている場合、アイスを増やすための追加コストとして、コーポはそのアイスのサブルーチンの数に等しいクレジットを支払う。

「もっていきい。世の中には、金が多くなりすぎて気にかけるのを止める時点というのがある。大抵は、そこからは転げ落ちるばかりだがな」

◆ ヘルナンド・コルテス/Hernando Cortez

### イベント: 現状

このカードは、他の**現状**がプレイされるか計画書が得点されるまでトランシュされない。

コーポが1枚以上のカードを引くたび、そのプレイヤーは、それがこのターンに引いた最初のカードでないなら1Cを失う。

システム停止/System Outage

### イベント: 現状

このカードは、他の**現状**がプレイされるか計画書が得点されるまでトランシュされない。

君が計画書を1つ盗むたび、コーポに「**トレス** - 失敗した場合、ランナーは両方のプレイヤーの得点エリアの計画ポイントに等しいクレジットを得る。」を行わせる。

いつもの給料小切手/Another Day, Another Paycheck

### イベント

以下のうち2つを任意の順番で解決する。

- ▶ 3C得る。
- ▶ カードを2枚引く。
- ▶ タグを1つ取り除く。
- ▶ アイスを1つ開示し、その後ランを行う。

デザイン: Dan D'Argenio (2014年世界チャンピオン)

デュース・ワイルド/Duces Wild

### イベント: ラン

ランを行い、**アイスブレイカー**を1つ選ぶ。その**アイスブレイカー**は、このランの残りの間強度+2。

こいつを“ラン”って呼ぶのは、精神的にも肉体的にもへどへどになるからだ。

射出攻撃/Injection Attack

### ハードウェア

君がアイスにアプローチするたび、それを開示してよい。その後、GPI ネットタップをトランシュすることでジャックアウトしてよい。

ちんけなデータが最も重要ってこともある。

GPI ネットタップ/GPI Net Tap

### ハードウェア: コンソール

+ [目]

R&D へのランに成功するたび、消費した再生クレジットを1つ置きなおしてよい。

各プレイヤーの**コンソール**は1つまで。

◆ ミラー/Mirror

### プログラム: アイスブレイカー-AI

2C: サブルーチンをすべてブレイクする。この能力は、**ステルス**のカードからのクレジットを消費してのみ使用できる。

1C: 強度+1。

ランにおいては、現実と同様に、すべての要素は繋がっている。

ダイ V/Dai V

### リソース: コネ

コーポが10C以上持っている場合、アイスを増やすための追加コストとして、コーポはそのアイスのサブルーチンの数に等しいクレジットを支払う。

「もっていきい。世の中には、金が多くなりすぎて気にかけるのを止める時点というのがある。大抵は、そこからは転げ落ちるばかりだがな」

◆ ヘルナンド・コルテス/Hernando Cortez

### イベント: 現状

このカードは、他の**現状**がプレイされるか計画書が得点されるまでトランシュされない。

コーポが1枚以上のカードを引くたび、そのプレイヤーは、それがこのターンに引いた最初のカードでないなら1Cを失う。

システム停止/System Outage

### イベント: 現状

このカードは、他の**現状**がプレイされるか計画書が得点されるまでトランシュされない。

君が計画書を1つ盗むたび、コーポに「**トレス** - 失敗した場合、ランナーは両方のプレイヤーの得点エリアの計画ポイントに等しいクレジットを得る。」を行わせる。

いつもの給料小切手/Another Day, Another Paycheck

### イベント

以下のうち2つを任意の順番で解決する。

- ▶ 3C得る。
- ▶ カードを2枚引く。
- ▶ タグを1つ取り除く。
- ▶ アイスを1つ開示し、その後ランを行う。

デザイン: Dan D'Argenio (2014年世界チャンピオン)

デュース・ワイルド/Duces Wild

### イベント: ラン

ランを行い、**アイスブレイカー**を1つ選ぶ。その**アイスブレイカー**は、このランの残りの間強度+2。

こいつを“ラン”って呼ぶのは、精神的にも肉体的にもへどへどになるからだ。

射出攻撃/Injection Attack

### ハードウェア

君がアイスにアプローチするたび、それを開示してよい。その後、GPI ネットタップをトランシュすることでジャックアウトしてよい。

ちんけなデータが最も重要ってこともある。

GPI ネットタップ/GPI Net Tap

### ハードウェア: コンソール

+ [目]

R&D へのランに成功するたび、消費した再生クレジットを1つ置きなおしてよい。

各プレイヤーの**コンソール**は1つまで。

◆ ミラー/Mirror

### プログラム: アイスブレイカー-AI

2C: サブルーチンをすべてブレイクする。この能力は、**ステルス**のカードからのクレジットを消費してのみ使用できる。

1C: 強度+1。

ランにおいては、現実と同様に、すべての要素は繋がっている。

ダイ V/Dai V

### リソース: コネ

コーポが10C以上持っている場合、アイスを増やすための追加コストとして、コーポはそのアイスのサブルーチンの数に等しいクレジットを支払う。

「もっていきい。世の中には、金が多くなりすぎて気にかけるのを止める時点というのがある。大抵は、そこからは転げ落ちるばかりだがな」

◆ ヘルナンド・コルテス/Hernando Cortez