

計画書:保安

君が力の誇示を得点した時、2ミートダメージを与える。

大きな音を立てて歩き、デカイ棒を持つ。
力の誇示/Show of Force

計画書:保安

君が力の誇示を得点した時、2ミートダメージを与える。

大きな音を立てて歩き、デカイ棒を持つ。
力の誇示/Show of Force

計画書:保安

君が力の誇示を得点した時、2ミートダメージを与える。

大きな音を立てて歩き、デカイ棒を持つ。
力の誇示/Show of Force

資財:幹部

君のターン開始時、アンソン・ローズの上にアドバンストークンを1個置く。
君がアイスをレゾするたび、アンソン・ローズからそのアイスに任意の数のアドバンストークンを移動してよい。

「おどなし(して)ることで給料をもらってるわけじゃないんでね」
◆ アンソン・ローズ/Anson Rose

資財:幹部

君のターン開始時、アンソン・ローズの上にアドバンストークンを1個置く。
君がアイスをレゾするたび、アンソン・ローズからそのアイスに任意の数のアドバンストークンを移動してよい。

「おどなし(して)ることで給料をもらってるわけじゃないんでね」
◆ アンソン・ローズ/Anson Rose

資財:幹部

君のターン開始時、アンソン・ローズの上にアドバンストークンを1個置く。
君がアイスをレゾするたび、アンソン・ローズからそのアイスに任意の数のアドバンストークンを移動してよい。

「おどなし(して)ることで給料をもらってるわけじゃないんでね」
◆ アンソン・ローズ/Anson Rose

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。
アーカイブのカードを2枚までインストールする(すべてのコストは支払う)。

友人なら友人に、空母艦隊が飛行禁止区域に入る前にあらかじめ警告してくれるものだ。
地位の高い友人/Friends in High Places

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。
アーカイブのカードを2枚までインストールする(すべてのコストは支払う)。

友人なら友人に、空母艦隊が飛行禁止区域に入る前にあらかじめ警告してくれるものだ。
地位の高い友人/Friends in High Places

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。
アーカイブのカードを2枚までインストールする(すべてのコストは支払う)。

友人なら友人に、空母艦隊が飛行禁止区域に入る前にあらかじめ警告してくれるものだ。
地位の高い友人/Friends in High Places

任務:現状

このカードは、他の**現状**がプレイされるか計画書が盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーの手札の上限は1減る。

「そこの市民共を通りから追い出せ。これ以上の巻き添えはごめんだ」——ドーン長官
外出禁止令/Enforced Curfew

任務:現状

このカードは、他の**現状**がプレイされるか計画書が盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーの手札の上限は1減る。

「そこの市民共を通りから追い出せ。これ以上の巻き添えはごめんだ」——ドーン長官
外出禁止令/Enforced Curfew

任務:現状

このカードは、他の**現状**がプレイされるか計画書が盗まれるまでトラッシュされない。

ランナーの手札の上限は1減る。

「そこの市民共を通りから追い出せ。これ以上の巻き添えはごめんだ」——ドーン長官
外出禁止令/Enforced Curfew

強化:領域

このサーバーへの成功したランの終了時に、ランナーが6未満しか所有していないか未消費の①が残っていない場合、君は君の次のターンに消費できる追加の1①を得る。

各サーバーの領域は1つまで。

◆ マンタ・グリッド/Manta Grid

強化:領域

このサーバーへの成功したランの終了時に、ランナーが6未満しか所有していないか未消費の①が残っていない場合、君は君の次のターンに消費できる追加の1①を得る。

各サーバーの領域は1つまで。

◆ マンタ・グリッド/Manta Grid

強化:領域

このサーバーへの成功したランの終了時に、ランナーが6未満しか所有していないか未消費の①が残っていない場合、君は君の次のターンに消費できる追加の1①を得る。

各サーバーの領域は1つまで。

◆ マンタ・グリッド/Manta Grid

強化:領域

このサーバーへのランが成功した時、ランナーが6未満しか所有していないかグリッドのカードが2枚未満の場合、君はR&Dの一番上から5枚のカードを見てそのうち1枚をHQのカード1枚と入れ替えてよい。

各サーバーの領域は1つまで。

◆ ニホンガイ・グリッド/Nihongi Grid

強化:領域

このサーバーへのランが成功した時、ランナーが6未満しか所有していないかグリッドのカードが2枚未満の場合、君はR&Dの一番上から5枚のカードを見てそのうち1枚をHQのカード1枚と入れ替えてよい。

各サーバーの領域は1つまで。

◆ ニホンガイ・グリッド/Nihongi Grid

強化:領域

このサーバーへのランが成功した時、ランナーが6未満しか所有していないかグリッドのカードが2枚未満の場合、君はR&Dの一番上から5枚のカードを見てそのうち1枚をHQのカード1枚と入れ替えてよい。

各サーバーの領域は1つまで。

◆ ニホンガイ・グリッド/Nihongi Grid

↳ ランナーが4を支払わないかぎり、ランの終了。
 ↳ ランナーが4を支払わないかぎり、ランの終了。
 ↳ ランナーがインストールされている自分のカードを1つラッシュしないかぎり、ランの終了。
 ↳ ランナーが1プレインダメージを受けないかぎり、ランの終了。
 ◆フェアチャイルド/Fairchild

↳ ランナーが4を支払わないかぎり、ランの終了。
 ↳ ランナーが4を支払わないかぎり、ランの終了。
 ↳ ランナーがインストールされている自分のカードを1つラッシュしないかぎり、ランの終了。
 ↳ ランナーが1プレインダメージを受けないかぎり、ランの終了。
 ◆フェアチャイルド/Fairchild

↳ ランナーが4を支払わないかぎり、ランの終了。
 ↳ ランナーが4を支払わないかぎり、ランの終了。
 ↳ ランナーがインストールされている自分のカードを1つラッシュしないかぎり、ランの終了。
 ↳ ランナーが1プレインダメージを受けないかぎり、ランの終了。
 ◆フェアチャイルド/Fairchild

↳ 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、他のサーバーを1つ選ぶ。ランナーはマインド・ゲームを通過する代わりにそのサーバーへのランになる。このランの残りの間、ジャックアウトのための追加コストとして、ランナーはインストール状態のカード1枚をスタックの一番下に加える。
 マインド・ゲーム/Mind Game

↳ 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、他のサーバーを1つ選ぶ。ランナーはマインド・ゲームを通過する代わりにそのサーバーへのランになる。このランの残りの間、ジャックアウトのための追加コストとして、ランナーはインストール状態のカード1枚をスタックの一番下に加える。
 マインド・ゲーム/Mind Game

↳ 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、他のサーバーを1つ選ぶ。ランナーはマインド・ゲームを通過する代わりにそのサーバーへのランになる。このランの残りの間、ジャックアウトのための追加コストとして、ランナーはインストール状態のカード1枚をスタックの一番下に加える。
 マインド・ゲーム/Mind Game

↳ ランナーがIPブロックにエンカウントした時、インストール状態のAIがある場合、そのランナーにタグを1つ与える。
 ↳ **トレース³** - 成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。
 ↳ ランナーがタグされている場合、ランの終了。
 // 接続終了
 IPブロック/IP Block

↳ ランナーがIPブロックにエンカウントした時、インストール状態のAIがある場合、そのランナーにタグを1つ与える。
 ↳ **トレース³** - 成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。
 ↳ ランナーがタグされている場合、ランの終了。
 // 接続終了
 IPブロック/IP Block

↳ ランナーがIPブロックにエンカウントした時、インストール状態のAIがある場合、そのランナーにタグを1つ与える。
 ↳ **トレース³** - 成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。
 ↳ ランナーがタグされている場合、ランの終了。
 // 接続終了
 IPブロック/IP Block

↳ ランナーがトートにエンカウントした時、タグを1つ与える。
 ↳ **トレース⁴** - 成功した場合、ランナーが受けているタグ1つにつき、1ネットダメージを与える。
 ↳ **トレース⁴** - 成功した場合、ランナーが受けているタグ1つにつき、ランナーは1を失う。
 すべてを照らす太陽の光のように真実である。
 ◆トート/Thoth

↳ ランナーがトートにエンカウントした時、タグを1つ与える。
 ↳ **トレース⁴** - 成功した場合、ランナーが受けているタグ1つにつき、1ネットダメージを与える。
 ↳ **トレース⁴** - 成功した場合、ランナーが受けているタグ1つにつき、ランナーは1を失う。
 すべてを照らす太陽の光のように真実である。
 ◆トート/Thoth

↳ ランナーがトートにエンカウントした時、タグを1つ与える。
 ↳ **トレース⁴** - 成功した場合、ランナーが受けているタグ1つにつき、1ネットダメージを与える。
 ↳ **トレース⁴** - 成功した場合、ランナーが受けているタグ1つにつき、ランナーは1を失う。
 すべてを照らす太陽の光のように真実である。
 ◆トート/Thoth

↳ マウソスはアドバンスできる。
 ↳ マウソスに3個以上のアドバンストークンが置かれている場合、代わりにカッコ内のテキストを実行する(そうでない場合、それは解決しない)。
 ↳ コーボは1を得る。(コーボは3を得る。)
 ↳ 1ネットダメージを与える。(3ネットダメージを与える。)
 ↳ ランナーにタグを1つ与える。(ランナーにタグを1つ与え、ランの終了。)
 マウソス/Mausolus

↳ マウソスはアドバンスできる。
 ↳ マウソスに3個以上のアドバンストークンが置かれている場合、代わりにカッコ内のテキストを実行する(そうでない場合、それは解決しない)。
 ↳ コーボは1を得る。(コーボは3を得る。)
 ↳ 1ネットダメージを与える。(3ネットダメージを与える。)
 ↳ ランナーにタグを1つ与える。(ランナーにタグを1つ与え、ランの終了。)
 マウソス/Mausolus

↳ マウソスはアドバンスできる。
 ↳ マウソスに3個以上のアドバンストークンが置かれている場合、代わりにカッコ内のテキストを実行する(そうでない場合、それは解決しない)。
 ↳ コーボは1を得る。(コーボは3を得る。)
 ↳ 1ネットダメージを与える。(3ネットダメージを与える。)
 ↳ ランナーにタグを1つ与える。(ランナーにタグを1つ与え、ランの終了。)
 マウソス/Mausolus

↳ マウソスはアドバンスできる。
 ↳ マウソスに3個以上のアドバンストークンが置かれている場合、代わりにカッコ内のテキストを実行する(そうでない場合、それは解決しない)。
 ↳ コーボは1を得る。(コーボは3を得る。)
 ↳ 1ネットダメージを与える。(3ネットダメージを与える。)
 ↳ ランナーにタグを1つ与える。(ランナーにタグを1つ与え、ランの終了。)
 マウソス/Mausolus

↳ サッパーが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。
 ↳ ランナーがサッパーにアクセスした時、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サッパーにアクセスした場合は無視する。
 ↳ プログラムを1つラッシュする。
 サイバースペースを最初に掘り出した奴には、特別な地獄が用意されている。
 サッパー/Sapper

アイス:コードゲート・バイオロイド・対人
 アイス:コードゲート・サイ・デフレクター
 アイス:バリア・トレーサー
 アイス:セントリー・トレーサー
 アイス:コードゲート・対人
 アイス:セントリー・デストロイヤー

イベント:条件

逃走中を、「**Ⓜ**:タグを3つまで受けることを回避するか、3ダメージまで妨害する。」のテキストを持つ搭載されている条件カウンターとして、リソース1つの上にインストールする。

「絶対、何があっても、歓迎を引きずりすぎないでちょうだい」
— アンドロメダ
逃走中/On the Lam

イベント:ランステルス

ランを行い、このカードの上にこのランの間でのみ使用できる4**Ⓜ**を置く。このランの終了時、このラン中に使用したプログラム1つをトラッシュする(妨害不可)。

彼女のランの最中の分析と調整は超常現象寸前だ。

ゴールドリーディング/Gold Read

イベント:条件

逃走中を、「**Ⓜ**:タグを3つまで受けることを回避するか、3ダメージまで妨害する。」のテキストを持つ搭載されている条件カウンターとして、リソース1つの上にインストールする。

「絶対、何があっても、歓迎を引きずりすぎないでちょうだい」
— アンドロメダ
逃走中/On the Lam

イベント:ランステルス

ランを行い、このカードの上にこのランの間でのみ使用できる4**Ⓜ**を置く。このランの終了時、このラン中に使用したプログラム1つをトラッシュする(妨害不可)。

彼女のランの最中の分析と調整は超常現象寸前だ。

ゴールドリーディング/Gold Read

イベント:条件

逃走中を、「**Ⓜ**:タグを3つまで受けることを回避するか、3ダメージまで妨害する。」のテキストを持つ搭載されている条件カウンターとして、リソース1つの上にインストールする。

「絶対、何があっても、歓迎を引きずりすぎないでちょうだい」
— アンドロメダ
逃走中/On the Lam

イベント:ランステルス

ランを行い、このカードの上にこのランの間でのみ使用できる4**Ⓜ**を置く。このランの終了時、このラン中に使用したプログラム1つをトラッシュする(妨害不可)。

彼女のランの最中の分析と調整は超常現象寸前だ。

ゴールドリーディング/Gold Read

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ッシュされない。

ランナーのターン中、コーポはアイスでないカードをレゾできない。

こいつが俺の USMC-XOB32 だ。似たようなのはたくさんあるが、こいつは俺のものだ。

阻止/Interdiction

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ッシュされない。

ランナーのターン中、コーポはアイスでないカードをレゾできない。

こいつが俺の USMC-XOB32 だ。似たようなのはたくさんあるが、こいつは俺のものだ。

阻止/Interdiction

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ッシュされない。

ランナーのターン中、コーポはアイスでないカードをレゾできない。

こいつが俺の USMC-XOB32 だ。似たようなのはたくさんあるが、こいつは俺のものだ。

阻止/Interdiction

プログラム:アイスブレイカー—キラ

セントリーとエンカウントするたび、ヒープの MK ウルトラをインストールしてよい(インストールコストは支払う)。

3Ⓜ****:強度+2。可能なら、**セントリー**のサブルーチンを2つまでブレイクする。

「こいつはいつでも姿を見せずにそこにいる。だが、誰も真実を知ろうとはしない」——オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

MK ウルトラ/MK Ultra

プログラム:アイスブレイカー—キラ

セントリーとエンカウントするたび、ヒープの MK ウルトラをインストールしてよい(インストールコストは支払う)。

3Ⓜ****:強度+2。可能なら、**セントリー**のサブルーチンを2つまでブレイクする。

「こいつはいつでも姿を見せずにそこにいる。だが、誰も真実を知ろうとはしない」——オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

MK ウルトラ/MK Ultra

プログラム:アイスブレイカー—キラ

セントリーとエンカウントするたび、ヒープの MK ウルトラをインストールしてよい(インストールコストは支払う)。

3Ⓜ****:強度+2。可能なら、**セントリー**のサブルーチンを2つまでブレイクする。

「こいつはいつでも姿を見せずにそこにいる。だが、誰も真実を知ろうとはしない」——オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

MK ウルトラ/MK Ultra

プログラム

R&D へのランに成功するたび、R&D の一番上のカードを公開してよい。そうした場合、コーポにそのカードを引かせてよい。

それは選択の幻想にすぎない。

◆ エクイブケーション/Equivocation

プログラム

R&D へのランに成功するたび、R&D の一番上のカードを公開してよい。そうした場合、コーポにそのカードを引かせてよい。

それは選択の幻想にすぎない。

◆ エクイブケーション/Equivocation

プログラム

R&D へのランに成功するたび、R&D の一番上のカードを公開してよい。そうした場合、コーポにそのカードを引かせてよい。

それは選択の幻想にすぎない。

◆ エクイブケーション/Equivocation

プログラム

Ⓜ, **Ⓜ**, **X**Ⓜ****:タグを X 個取り除く。

「錯覚とランのどちらに比べても基礎的な要素さ。どっちの場合でも、最初に覚えるべき技術だね」
—— エル・“スモーク”・スコヴァック

ミスディレクション/Misdirection

プログラム

Ⓜ, **Ⓜ**, **X**Ⓜ****:タグを X 個取り除く。

「錯覚とランのどちらに比べても基礎的な要素さ。どっちの場合でも、最初に覚えるべき技術だね」
—— エル・“スモーク”・スコヴァック

ミスディレクション/Misdirection

プログラム

Ⓜ, **Ⓜ**, **X**Ⓜ****:タグを X 個取り除く。

「錯覚とランのどちらに比べても基礎的な要素さ。どっちの場合でも、最初に覚えるべき技術だね」
—— エル・“スモーク”・スコヴァック

ミスディレクション/Misdirection

プログラム

各ターン、最初に君がインストール状態のカードをトラッシュしたら、カードを1枚引く。

「紛争の周囲のネットワークの混乱がこの現象をも混乱させることが期待されてきました。明らかに、真なのは逆の方です」—— SYNC アナリスト、ホゼウ・グリーン

リーヴァー/Reaver

プログラム

各ターン、最初に君がインストール状態のカードをトラッシュしたら、カードを1枚引く。

「紛争の周囲のネットワークの混乱がこの現象をも混乱させることが期待されてきました。明らかに、真なのは逆の方です」—— SYNC アナリスト、ホゼウ・グリーン

リーヴァー/Reaver

プログラム

各ターン、最初に君がインストール状態のカードをトラッシュしたら、カードを1枚引く。

「紛争の周囲のネットワークの混乱がこの現象をも混乱させることが期待されてきました。明らかに、真なのは逆の方です」—— SYNC アナリスト、ホゼウ・グリーン

リーヴァー/Reaver

プログラム:アイスブレイカー—AI

バーバ・ヤーガの上に、任意の数の AI でない**アイスブレイカー**を搭載してよい。

バーバ・ヤーガは搭載しているすべての**アイスブレイカー**のプログラムの消費型能力を得る。

「彼女は巨大な鉄のモーターに乗り、すりこぎを手にそれを探った。彼女の来るところ、その跡はキッチン箒で掃き捨てられた」—— 美しきヴァジリッサ

バーバ・ヤーガ/Baba Yaga

プログラム:アイスブレイカー—AI

バーバ・ヤーガの上に、任意の数の AI でない**アイスブレイカー**を搭載してよい。

バーバ・ヤーガは搭載しているすべての**アイスブレイカー**のプログラムの消費型能力を得る。

「彼女は巨大な鉄のモーターに乗り、すりこぎを手にそれを探った。彼女の来るところ、その跡はキッチン箒で掃き捨てられた」—— 美しきヴァジリッサ

バーバ・ヤーガ/Baba Yaga

プログラム:アイスブレイカー—AI

バーバ・ヤーガの上に、任意の数の AI でない**アイスブレイカー**を搭載してよい。

バーバ・ヤーガは搭載しているすべての**アイスブレイカー**のプログラムの消費型能力を得る。

「彼女は巨大な鉄のモーターに乗り、すりこぎを手にそれを探った。彼女の来るところ、その跡はキッチン箒で掃き捨てられた」—— 美しきヴァジリッサ

バーバ・ヤーガ/Baba Yaga