

ID: 部署

各プレイヤーは、ゲームに勝利するために必要な計画ポイントが1少なくなる。

より良い自分への進化。

ハーモニー医療技術/Harmony Medtech

ID: 部署

君とランナーが秘密裏にクレジットを支払うたび、1Kを得る。

不完全を完全に。

ニセイ事業部/Nisei Division

ID: 部署

君のターン開始時、ランナーが直前のターンにランに成功していなかった場合、君はいずれかのカードにアドバンストークンを1個置いてよい。

テンニン学会/Tennin Institute

計画書: 保安

君がナイフの家を得点した時、その上に計画カウンターを3個置く。

搭載されている計画カウンター:1 ネットダメージを与える。この能力は、ラン中にのみ、1回のランにつき1回のみ使用する。

ナイフの家/House of Knives

計画書: 保安

君がナイフの家を得点した時、その上に計画カウンターを3個置く。

搭載されている計画カウンター:1 ネットダメージを与える。この能力は、ラン中にのみ、1回のランにつき1回のみ使用する。

ナイフの家/House of Knives

計画書: 保安

君がナイフの家を得点した時、その上に計画カウンターを3個置く。

搭載されている計画カウンター:1 ネットダメージを与える。この能力は、ラン中にのみ、1回のランにつき1回のみ使用する。

ナイフの家/House of Knives

計画書: 研究

各飛躍的医療技術のアドバンス要求を1減らす。この能力は、飛躍的医療技術がランナーの得点エリアにある間であってもアクティブである。

「それに気づくことはないわ。ついでに言えば、それ以外もね」

飛躍的医療技術/Medical Breakthrough

計画書: 研究

各飛躍的医療技術のアドバンス要求を1減らす。この能力は、飛躍的医療技術がランナーの得点エリアにある間であってもアクティブである。

「それに気づくことはないわ。ついでに言えば、それ以外もね」

飛躍的医療技術/Medical Breakthrough

計画書: 研究

各飛躍的医療技術のアドバンス要求を1減らす。この能力は、飛躍的医療技術がランナーの得点エリアにある間であってもアクティブである。

「それに気づくことはないわ。ついでに言えば、それ以外もね」

飛躍的医療技術/Medical Breakthrough

計画書: 保安

君がフィロティック網を得点した時、ランナーの得点エリアにある計画書1つにつき1ネットダメージを与える。

デッキのフィロティック網は1枚制限。

◆フィロティック網/Philotic Entanglement

計画書: 保安

君がフィロティック網を得点した時、ランナーの得点エリアにある計画書1つにつき1ネットダメージを与える。

デッキのフィロティック網は1枚制限。

◆フィロティック網/Philotic Entanglement

計画書: 保安

君がフィロティック網を得点した時、ランナーの得点エリアにある計画書1つにつき1ネットダメージを与える。

デッキのフィロティック網は1枚制限。

◆フィロティック網/Philotic Entanglement

計画書: 構想-サイ

ランナーが未来完了にアクセスするたび、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、未来完了が盗まれるのを妨害する。この能力は、未来完了がインストールされている間にランナーがアクセスする場合は無視する。

◆未来完了/The Future Perfect

計画書: 構想-サイ

ランナーが未来完了にアクセスするたび、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、未来完了が盗まれるのを妨害する。この能力は、未来完了がインストールされている間にランナーがアクセスする場合は無視する。

◆未来完了/The Future Perfect

計画書: 構想-サイ

ランナーが未来完了にアクセスするたび、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、未来完了が盗まれるのを妨害する。この能力は、未来完了がインストールされている間にランナーがアクセスする場合は無視する。

◆未来完了/The Future Perfect

資財: 幹部

ランナーの手札の上限は2減る。ヒロ会長がアクセス中にトラッシュされた場合、彼をランナーの得点エリアに、2計画ポイント分の計画書として置く。

◆ヒロ会長/Chairman Hiro

資財: 幹部

ランナーの手札の上限は2減る。ヒロ会長がアクセス中にトラッシュされた場合、彼をランナーの得点エリアに、2計画ポイント分の計画書として置く。

◆ヒロ会長/Chairman Hiro

資財: 幹部

ランナーの手札の上限は2減る。ヒロ会長がアクセス中にトラッシュされた場合、彼をランナーの得点エリアに、2計画ポイント分の計画書として置く。

◆ヒロ会長/Chairman Hiro

資財: 施設

君のターンの開始時に1Kを得る。ランナーの手札の上限は1増える。

漆喰の壁が急に低くなり、美しい日本庭園が姿を現した。すべては幻影なのだが、心安まる幻影だ。

◆精神衛生クリニック/Mental Health Clinic

資財: 施設

君のターンの開始時に1Kを得る。ランナーの手札の上限は1増える。

漆喰の壁が急に低くなり、美しい日本庭園が姿を現した。すべては幻影なのだが、心安まる幻影だ。

◆精神衛生クリニック/Mental Health Clinic

資財: 施設

君のターンの開始時に1Kを得る。ランナーの手札の上限は1増える。

漆喰の壁が急に低くなり、美しい日本庭園が姿を現した。すべては幻影なのだが、心安まる幻影だ。

◆精神衛生クリニック/Mental Health Clinic

資財: 待ち伏せ-サイ

ランナーがインストールされている超精神場を開示するかそれにアクセスする場合、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、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。

◆超精神フィールド/Psychic Field

資財: 待ち伏せ-サイ

ランナーがインストールされている超精神場を開示するかそれにアクセスする場合、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、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。

◆超精神フィールド/Psychic Field

資財: 待ち伏せ-サイ

ランナーがインストールされている超精神場を開示するかそれにアクセスする場合、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、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。

◆超精神フィールド/Psychic Field

資財: 待ち伏せ

ランナーが四点九にアクセスしたとき、君はXKを支払ってよい。ランナーはXネットダメージを受けるか、四点九を-1計画ポイントの計画書としてランナーの得点エリアに置く。この能力は、ランナーがR&Dの四点九にアクセスした場合は無視する。

◆四点九/Shi.Kyu

資財: 待ち伏せ

ランナーが四点九にアクセスしたとき、君はXKを支払ってよい。ランナーはXネットダメージを受けるか、四点九を-1計画ポイントの計画書としてランナーの得点エリアに置く。この能力は、ランナーがR&Dの四点九にアクセスした場合は無視する。

◆四点九/Shi.Kyu

資財: 待ち伏せ

ランナーが四点九にアクセスしたとき、君はXKを支払ってよい。ランナーはXネットダメージを受けるか、四点九を-1計画ポイントの計画書としてランナーの得点エリアに置く。この能力は、ランナーがR&Dの四点九にアクセスした場合は無視する。

◆四点九/Shi.Kyu

資財: クロウン

⑤: インストールされている2つのアイスを入れ替える。

テンマのクローンは、戦争後の高度都市拡張に関わることで、ジテンキで歴代三番目に収益を上げた部署になった。その比類無き対応時間や記録的な安全性や時間厳守により、彼らは運輸部門における第一選択となったのだ。

◆テンマ線/Tenma Line

資財: クロウン

⑤: インストールされている2つのアイスを入れ替える。

テンマのクローンは、戦争後の高度都市拡張に関わることで、ジテンキで歴代三番目に収益を上げた部署になった。その比類無き対応時間や記録的な安全性や時間厳守により、彼らは運輸部門における第一選択となったのだ。

◆テンマ線/Tenma Line

資財: クロウン

⑤: インストールされている2つのアイスを入れ替える。

テンマのクローンは、戦争後の高度都市拡張に関わることで、ジテンキで歴代三番目に収益を上げた部署になった。その比類無き対応時間や記録的な安全性や時間厳守により、彼らは運輸部門における第一選択となったのだ。

◆テンマ線/Tenma Line

資財：待ち伏せ

代案はアドバンスできる。

ランナーが代案にアクセスする場合、君は HQ にある、代案の上のアドバンストークンの数以下のアドバンス要求を持つ計画書を1つ公開して得点してよい。

代案/Plan B

任務：触法-サイ

ランナーが直前のターンにランに成功していた場合にのみプレイする。

君とランナーは 0 \heartsuit か 1 \heartsuit か 2 \heartsuit 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、ランナーは1プレインダメージを受けるかタグを1つ受けるかを選ぶ。

大脳成形/Cerebral Cast

任務：取引

8 \heartsuit 得る。ランナーは 3 \heartsuit 得る。

「我々は共に、この惑星上の自然病害をほとんど絶滅してきました。現在、新たな人工病害の悪霊が——バイオテロリストによるものですが——生まれたことで、この努力を続けることが求められています」

医学研究資金調達者/Medical Research Fundraiser

任務：ダブル

この任務をプレイするための追加コストとして、②を消費する。

HQ の資財が計画書強化を新たな遠隔サーバーとしてインストールする。そのカードの上にアドバンストークンを3個置く。君の次のターンが始まるまで、君はそのカードを得点したりレゾしたりできない。

無心の心/Mushin No Shin

任務：取引

中にカードがインストールされている遠隔サーバー1つにつき 1 \heartsuit 得る。

ユカ豆は遙か辺境のマーケットですら驚異的な成長を見ている。

多角型生産ライン/Diversified Portfolio

任務

R&D から計画書を1枚探し、公開して HQ に加える。R&D をシャッフルする。

社員が破滅時計を見ない時間が長くなればなるほど、それは意識の影から彼らをより苦しませることになる。一瞥したところで、すでに知っていることを再認識するに過ぎない。十分な時間など無いのだ。

早期着工/Fast Track

強化：領域

各ターン、最初にこのサーバーの中のカードにアドバンストークンを置いた時、1 \heartsuit 得る。

各サーバーの領域は1つまで。

日本に行くことになった奴のほとんどは、結局ネオトーキーで倒れることになる。

ネオトーキーグリッド/NeoTokyo Grid

強化：シソオペ

このサーバーへの各ラン中に最初にいずれかの点数のネットダメージが与えられる場合、代わりに君は 2 \heartsuit を支払って1プレインダメージを与えてよい。

“赤の女”として知られるハンゾーは、サーバー防衛のための無慈悲なやり方で悪名をはせている。

トリーハンゾー/Tori Hanzo

資財：待ち伏せ

代案はアドバンスできる。

ランナーが代案にアクセスする場合、君は HQ にある、代案の上のアドバンストークンの数以下のアドバンス要求を持つ計画書を1つ公開して得点してよい。

代案/Plan B

任務：触法-サイ

ランナーが直前のターンにランに成功していた場合にのみプレイする。

君とランナーは 0 \heartsuit か 1 \heartsuit か 2 \heartsuit 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、ランナーは1プレインダメージを受けるかタグを1つ受けるかを選ぶ。

大脳成形/Cerebral Cast

任務：取引

8 \heartsuit 得る。ランナーは 3 \heartsuit 得る。

「我々は共に、この惑星上の自然病害をほとんど絶滅してきました。現在、新たな人工病害の悪霊が——バイオテロリストによるものですが——生まれたことで、この努力を続けることが求められています」

医学研究資金調達者/Medical Research Fundraiser

任務：ダブル

この任務をプレイするための追加コストとして、②を消費する。

HQ の資財が計画書強化を新たな遠隔サーバーとしてインストールする。そのカードの上にアドバンストークンを3個置く。君の次のターンが始まるまで、君はそのカードを得点したりレゾしたりできない。

無心の心/Mushin No Shin

任務：取引

中にカードがインストールされている遠隔サーバー1つにつき 1 \heartsuit 得る。

ユカ豆は遙か辺境のマーケットですら驚異的な成長を見ている。

多角型生産ライン/Diversified Portfolio

任務

R&D から計画書を1枚探し、公開して HQ に加える。R&D をシャッフルする。

社員が破滅時計を見ない時間が長くなればなるほど、それは意識の影から彼らをより苦しませることになる。一瞥したところで、すでに知っていることを再認識するに過ぎない。十分な時間など無いのだ。

早期着工/Fast Track

強化：領域

各ターン、最初にこのサーバーの中のカードにアドバンストークンを置いた時、1 \heartsuit 得る。

各サーバーの領域は1つまで。

日本に行くことになった奴のほとんどは、結局ネオトーキーで倒れることになる。

ネオトーキーグリッド/NeoTokyo Grid

強化：シソオペ

このサーバーへの各ラン中に最初にいずれかの点数のネットダメージが与えられる場合、代わりに君は 2 \heartsuit を支払って1プレインダメージを与えてよい。

“赤の女”として知られるハンゾーは、サーバー防衛のための無慈悲なやり方で悪名をはせている。

トリーハンゾー/Tori Hanzo

資財：待ち伏せ

代案はアドバンスできる。

ランナーが代案にアクセスする場合、君は HQ にある、代案の上のアドバンストークンの数以下のアドバンス要求を持つ計画書を1つ公開して得点してよい。

代案/Plan B

任務：触法-サイ

ランナーが直前のターンにランに成功していた場合にのみプレイする。

君とランナーは 0 \heartsuit か 1 \heartsuit か 2 \heartsuit 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、ランナーは1プレインダメージを受けるかタグを1つ受けるかを選ぶ。

大脳成形/Cerebral Cast

任務：取引

8 \heartsuit 得る。ランナーは 3 \heartsuit 得る。

「我々は共に、この惑星上の自然病害をほとんど絶滅してきました。現在、新たな人工病害の悪霊が——バイオテロリストによるものですが——生まれたことで、この努力を続けることが求められています」

医学研究資金調達者/Medical Research Fundraiser

任務：ダブル

この任務をプレイするための追加コストとして、②を消費する。

HQ の資財が計画書強化を新たな遠隔サーバーとしてインストールする。そのカードの上にアドバンストークンを3個置く。君の次のターンが始まるまで、君はそのカードを得点したりレゾしたりできない。

無心の心/Mushin No Shin

任務：取引

中にカードがインストールされている遠隔サーバー1つにつき 1 \heartsuit 得る。

ユカ豆は遙か辺境のマーケットですら驚異的な成長を見ている。

多角型生産ライン/Diversified Portfolio

任務

R&D から計画書を1枚探し、公開して HQ に加える。R&D をシャッフルする。

社員が破滅時計を見ない時間が長くなればなるほど、それは意識の影から彼らをより苦しませることになる。一瞥したところで、すでに知っていることを再認識するに過ぎない。十分な時間など無いのだ。

早期着工/Fast Track

強化：領域

各ターン、最初にこのサーバーの中のカードにアドバンストークンを置いた時、1 \heartsuit 得る。

各サーバーの領域は1つまで。

日本に行くことになった奴のほとんどは、結局ネオトーキーで倒れることになる。

ネオトーキーグリッド/NeoTokyo Grid

強化：シソオペ

このサーバーへの各ラン中に最初にいずれかの点数のネットダメージが与えられる場合、代わりに君は 2 \heartsuit を支払って1プレインダメージを与えてよい。

“赤の女”として知られるハンゾーは、サーバー防衛のための無慈悲なやり方で悪名をはせている。

トリーハンゾー/Tori Hanzo

↳ ランナーは、このラン中に次にエンカウントするアイスのサブルーチンをブレイクできない。

↳ ランナーは、このラン中に次にアイスにエンカウントした後になるまでジャックアウトできない。

自身の現実には捕らえられ麻痺したランナーはジャックアウトすらできない。

イナズマ/Inazuma

↳ ランナーは、このラン中に次にエンカウントするアイスのサブルーチンをブレイクできない。

↳ ランナーは、このラン中に次にアイスにエンカウントした後になるまでジャックアウトできない。

自身の現実には捕らえられ麻痺したランナーはジャックアウトすらできない。

イナズマ/Inazuma

↳ ランナーは、このラン中に次にエンカウントするアイスのサブルーチンをブレイクできない。

↳ ランナーは、このラン中に次にアイスにエンカウントした後になるまでジャックアウトできない。

自身の現実には捕らえられ麻痺したランナーはジャックアウトすらできない。

イナズマ/Inazuma

ランナーがコマイヌ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 ネットダメージを与える。」を得る。

コマイヌ/Komainu

ランナーがコマイヌ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 ネットダメージを与える。」を得る。

コマイヌ/Komainu

ランナーがコマイヌ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 ネットダメージを与える。」を得る。

コマイヌ/Komainu

↳ ランナーが10を支払わないかぎり、1 ネットダメージを与える。

↳ ランナーが10を支払わないかぎり、1 ネットダメージを与える。

キャンキャン！

バップ/Pup

↳ ランナーが10を支払わないかぎり、1 ネットダメージを与える。

↳ ランナーが10を支払わないかぎり、1 ネットダメージを与える。

キャンキャン！

バップ/Pup

↳ ランナーが10を支払わないかぎり、1 ネットダメージを与える。

↳ ランナーが10を支払わないかぎり、1 ネットダメージを与える。

キャンキャン！

バップ/Pup

↳ R&Dの一番上から3枚のカードを見て、それらを好きな順番に並べ替える。

↳ コーボが10を支払わないかぎり、ランナーはR&Dの一番上のカードにアクセスする。

自身の精神の要塞に閉じ込められたら、どの扉を開くかには気をつける。

シロ/Shiro

↳ R&Dの一番上から3枚のカードを見て、それらを好きな順番に並べ替える。

↳ コーボが10を支払わないかぎり、ランナーはR&Dの一番上のカードにアクセスする。

自身の精神の要塞に閉じ込められたら、どの扉を開くかには気をつける。

シロ/Shiro

↳ R&Dの一番上から3枚のカードを見て、それらを好きな順番に並べ替える。

↳ コーボが10を支払わないかぎり、ランナーはR&Dの一番上のカードにアクセスする。

自身の精神の要塞に閉じ込められたら、どの扉を開くかには気をつける。

シロ/Shiro

↳ アークイブにランを行っているのではない場合、ランナーはスサノオノミコトを通過する代わりに今からアークイブにランを行う。ランナーは、いずれかのアイスにエンカウントした後になるまでジャックアウトできない。

サイバースペースの特定の場所は、一体のデジタル生命体に制圧されている。ランナーはそれを“神”と呼ぶ。その領域に侵入した馬鹿を救えるのは奇跡だけだ。

◆ スサノオノミコト/Susanoo-no-Mikoto

↳ アークイブにランを行っているのではない場合、ランナーはスサノオノミコトを通過する代わりに今からアークイブにランを行う。ランナーは、いずれかのアイスにエンカウントした後になるまでジャックアウトできない。

サイバースペースの特定の場所は、一体のデジタル生命体に制圧されている。ランナーはそれを“神”と呼ぶ。その領域に侵入した馬鹿を救えるのは奇跡だけだ。

◆ スサノオノミコト/Susanoo-no-Mikoto

↳ アークイブにランを行っているのではない場合、ランナーはスサノオノミコトを通過する代わりに今からアークイブにランを行う。ランナーは、いずれかのアイスにエンカウントした後になるまでジャックアウトできない。

サイバースペースの特定の場所は、一体のデジタル生命体に制圧されている。ランナーはそれを“神”と呼ぶ。その領域に侵入した馬鹿を救えるのは奇跡だけだ。

◆ スサノオノミコト/Susanoo-no-Mikoto

ガードは迂回できない。

↳ ランの終了。

視界の外、閃光が走った。サイバースペースの手が緩んだとき、スパイダーは何かの震動を感じた。嫌な予感がする。内部サーバーにジャックインして、アイスの外部レイヤーから迂回するべきだった。再び震動が起こり、フレーム全体が響き渡る衝撃波に揺さぶられた。彼は必死にシュリケンに手を伸ばした……。

ガード/Guard

ガードは迂回できない。

↳ ランの終了。

視界の外、閃光が走った。サイバースペースの手が緩んだとき、スパイダーは何かの震動を感じた。嫌な予感がする。内部サーバーにジャックインして、アイスの外部レイヤーから迂回するべきだった。再び震動が起こり、フレーム全体が響き渡る衝撃波に揺さぶられた。彼は必死にシュリケンに手を伸ばした……。

ガード/Guard

ガードは迂回できない。

↳ ランの終了。

視界の外、閃光が走った。サイバースペースの手が緩んだとき、スパイダーは何かの震動を感じた。嫌な予感がする。内部サーバーにジャックインして、アイスの外部レイヤーから迂回するべきだった。再び震動が起こり、フレーム全体が響き渡る衝撃波に揺さぶられた。彼は必死にシュリケンに手を伸ばした……。

ガード/Guard

↳ ランの終了。

NSCA が出版している年次アイス報告では、このアイスのサイズと維持コストの関係性が与えた最高のインパクトにより、それに一貫して最高のランクを与えている。NSCA を批判する人々は、アイスの評価においては撃退率こそが最も重要だと指摘している。

レインボウ/Rainbow

↳ ランの終了。

NSCA が出版している年次アイス報告では、このアイスのサイズと維持コストの関係性が与えた最高のインパクトにより、それに一貫して最高のランクを与えている。NSCA を批判する人々は、アイスの評価においては撃退率こそが最も重要だと指摘している。

レインボウ/Rainbow

↳ ランの終了。

NSCA が出版している年次アイス報告では、このアイスのサイズと維持コストの関係性が与えた最高のインパクトにより、それに一貫して最高のランクを与えている。NSCA を批判する人々は、アイスの評価においては撃退率こそが最も重要だと指摘している。

レインボウ/Rainbow

アイス:コードゲート
 アイス:セントリー-対人
 アイス:セントリー-対人
 アイス:コードゲート
 アイス:セントリー-デフレクター
 アイス:セントリー
 アイス:セントリー-コードゲート-バリア

アイス:コードゲート
 アイス:セントリー-対人
 アイス:セントリー-対人
 アイス:コードゲート
 アイス:セントリー-デフレクター
 アイス:セントリー
 アイス:セントリー-コードゲート-バリア

アイス:コードゲート
 アイス:セントリー-対人
 アイス:セントリー-対人
 アイス:コードゲート
 アイス:セントリー-デフレクター
 アイス:セントリー
 アイス:セントリー-コードゲート-バリア

ID:天才
 君のターン開始時、コーボが君よりも多くの計画ポイントを得点している場合、20を得る。
 「真実は移り気な女神だ」
イアン・スターリング/Ian Stirling

ID:クローン
 各ターン、最初にランのイベントをブレイクしたとき、10を得る。
 「屈しないことさ」
ケン・エキスプレス・テンマ/Ken 'Express' Tenma

ID:天才
 各ターン、最初にHQ へのランに成功したら、カードを1枚開示してよい。
 「私の時間を奪わないで」
シルエット/Silhouette

イベント

インストールされているコネのリソース1つにつき1回得る。

仕事なんてのは、一番弱い場所以上に強くはなれない。ただ有難いことに、ジョーンズ女史はいつでも時間通りだ。

互動/Calling in Favors

イベント: 先行-ラン

君の最初のクリックでのみプレイする。ランを行い、②を得る。

テンマのクローンはマルチタスクに素晴らしい対応を見せる。彼らの脳は並行処理用の調整を受けているのだ。

早期対応/Early Bird

イベント

インストールされているコネのリソース1つにつき1回得る。

仕事なんてのは、一番弱い場所以上に強くはなれない。ただ有難いことに、ジョーンズ女史はいつでも時間通りだ。

互動/Calling in Favors

イベント: 先行-ラン

君の最初のクリックでのみプレイする。ランを行い、②を得る。

テンマのクローンはマルチタスクに素晴らしい対応を見せる。彼らの脳は並行処理用の調整を受けているのだ。

早期対応/Early Bird

イベント

インストールされているコネのリソース1つにつき1回得る。

仕事なんてのは、一番弱い場所以上に強くはなれない。ただ有難いことに、ジョーンズ女史はいつでも時間通りだ。

互動/Calling in Favors

イベント: 先行-ラン

君の最初のクリックでのみプレイする。ランを行い、②を得る。

テンマのクローンはマルチタスクに素晴らしい対応を見せる。彼らの脳は並行処理用の調整を受けているのだ。

早期対応/Early Bird

イベント

君のスタックの一番上から4枚のカードを見て、そのうち1枚を君のグリップに加える。君のスタックをシャッフルする。

クローンは赤いジャケットの男を見て驚いた。それは鏡を見ているかのようにだったが、その鏡が自分を見ているのだ……冷たい目で。自身に満ちて。個性を持って。

特急配達/Express Delivery

イベント: ラン

HQにランを行う。このラン中に最初にエンカウトするアイスを2つ迂回する。成功した場合、君はカードにアクセスできない。

スターリングはサーバーに侵入し、光るアイスを抜けた。彼には武装は無かった……あるいは、そう見えただけか。

フェイント/Feint

イベント: ラン

HQにランを行う。成功した場合、HQのカードを追加で2枚アクセスする。

「紹介を受けた仕事だけ、料金は先払い。結果を評価するなら、お値打ちよ」——シルエット

地道な作業/Logwork

イベント: ダブル

このイベントをプレイするための追加コストとして、②を消費する。

君のスタックからランのイベントを1枚探し、そのランのイベントを、その追加コストを無視してプレイする(そのプレイコストは支払う)。君のスタックをシャッフルする。

計画された襲撃/Planned Assault

イベント

秘密裏に任意の数のクレジットを支払う。コーポは支払った数が偶数か奇数かを当てる。支払ったクレジットを公開する。コーポが間違った場合、支払った数の2倍のクレジットを得る。

数かき/Push Your Luck

イベント

君のグリップからプログラムを3つまでインストールする(インストールコストは支払う)。

「大規模インストールウィザードへようこそ! このウィザードでは、大量のプログラムをほとんどまとめていないリグへインストールする手順を解説していきます。準備ができましたら、キーワードは——おっと、遅すぎましたか、始めましょう!」

大規模インストール/Mass Install

ハードウェア: コンソール

+1

君の手札の上限は1増える。

コーポが計画書を得点するたび、君のスタックからカードを1枚探してそれを君のグリップに加えて良い。君のスタックをシャッフルする。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ *ロゴス/Logos*

ハードウェア

1

このクレジットはランのイベントをプレイするために使用する。

エキスペリスは図書館が好きだった。端末はしどろい、セキリティはもともと脆弱だった。彼は無線で自身複製のコードをロードし、ドライブをクローンし始めた。あと数分もすれば、新たなゾンビがサイバースペースに突入するだろう。

公共ターミナル/Public Terminal

イベント

君のスタックの一番上から4枚のカードを見て、そのうち1枚を君のグリップに加える。君のスタックをシャッフルする。

クローンは赤いジャケットの男を見て驚いた。それは鏡を見ているかのようにだったが、その鏡が自分を見ているのだ……冷たい目で。自身に満ちて。個性を持って。

特急配達/Express Delivery

イベント: ラン

HQにランを行う。このラン中に最初にエンカウトするアイスを2つ迂回する。成功した場合、君はカードにアクセスできない。

スターリングはサーバーに侵入し、光るアイスを抜けた。彼には武装は無かった……あるいは、そう見えただけか。

フェイント/Feint

イベント: ラン

HQにランを行う。成功した場合、HQのカードを追加で2枚アクセスする。

「紹介を受けた仕事だけ、料金は先払い。結果を評価するなら、お値打ちよ」——シルエット

地道な作業/Logwork

イベント: ダブル

このイベントをプレイするための追加コストとして、②を消費する。

君のスタックからランのイベントを1枚探し、そのランのイベントを、その追加コストを無視してプレイする(そのプレイコストは支払う)。君のスタックをシャッフルする。

計画された襲撃/Planned Assault

イベント

秘密裏に任意の数のクレジットを支払う。コーポは支払った数が偶数か奇数かを当てる。支払ったクレジットを公開する。コーポが間違った場合、支払った数の2倍のクレジットを得る。

数かき/Push Your Luck

イベント

君のグリップからプログラムを3つまでインストールする(インストールコストは支払う)。

「大規模インストールウィザードへようこそ! このウィザードでは、大量のプログラムをほとんどまとめていないリグへインストールする手順を解説していきます。準備ができましたら、キーワードは——おっと、遅すぎましたか、始めましょう!」

大規模インストール/Mass Install

ハードウェア: コンソール

+1

君の手札の上限は1増える。

コーポが計画書を得点するたび、君のスタックからカードを1枚探してそれを君のグリップに加えて良い。君のスタックをシャッフルする。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ *ロゴス/Logos*

ハードウェア

1

このクレジットはランのイベントをプレイするために使用する。

エキスペリスは図書館が好きだった。端末はしどろい、セキリティはもともと脆弱だった。彼は無線で自身複製のコードをロードし、ドライブをクローンし始めた。あと数分もすれば、新たなゾンビがサイバースペースに突入するだろう。

公共ターミナル/Public Terminal

イベント

君のスタックの一番上から4枚のカードを見て、そのうち1枚を君のグリップに加える。君のスタックをシャッフルする。

クローンは赤いジャケットの男を見て驚いた。それは鏡を見ているかのようにだったが、その鏡が自分を見ているのだ……冷たい目で。自身に満ちて。個性を持って。

特急配達/Express Delivery

イベント: ラン

HQにランを行う。このラン中に最初にエンカウトするアイスを2つ迂回する。成功した場合、君はカードにアクセスできない。

スターリングはサーバーに侵入し、光るアイスを抜けた。彼には武装は無かった……あるいは、そう見えただけか。

フェイント/Feint

イベント: ラン

HQにランを行う。成功した場合、HQのカードを追加で2枚アクセスする。

「紹介を受けた仕事だけ、料金は先払い。結果を評価するなら、お値打ちよ」——シルエット

地道な作業/Logwork

イベント: ダブル

このイベントをプレイするための追加コストとして、②を消費する。

君のスタックからランのイベントを1枚探し、そのランのイベントを、その追加コストを無視してプレイする(そのプレイコストは支払う)。君のスタックをシャッフルする。

計画された襲撃/Planned Assault

イベント

秘密裏に任意の数のクレジットを支払う。コーポは支払った数が偶数か奇数かを当てる。支払ったクレジットを公開する。コーポが間違った場合、支払った数の2倍のクレジットを得る。

数かき/Push Your Luck

イベント

君のグリップからプログラムを3つまでインストールする(インストールコストは支払う)。

「大規模インストールウィザードへようこそ! このウィザードでは、大量のプログラムをほとんどまとめていないリグへインストールする手順を解説していきます。準備ができましたら、キーワードは——おっと、遅すぎましたか、始めましょう!」

大規模インストール/Mass Install

ハードウェア: コンソール

+1

君の手札の上限は1増える。

コーポが計画書を得点するたび、君のスタックからカードを1枚探してそれを君のグリップに加えて良い。君のスタックをシャッフルする。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ *ロゴス/Logos*

ハードウェア

1

このクレジットはランのイベントをプレイするために使用する。

エキスペリスは図書館が好きだった。端末はしどろい、セキリティはもともと脆弱だった。彼は無線で自身複製のコードをロードし、ドライブをクローンし始めた。あと数分もすれば、新たなゾンビがサイバースペースに突入するだろう。

公共ターミナル/Public Terminal

ハードウェア: 武器

未登録 35 口径 S&W は、このターンに君が HQ へのランに成功していた場合にのみ使用する。

②、③: いずれかのサーバー内のレゾされている、バイオロイドかクローンか幹部かシスオベを1つ、そのトラッシュコストを支払うことなくトラッシュする。

未登録 35 口径 S&W/Unregistered S&W '35

ハードウェア

④: 君のスタックの一番下からカードを1枚引く。

裂け目の反対側から見た草原は、緑がより濃く見えた。だが、それは世の常だし、裂け目は他にもある。

ウインドウ/Window

ハードウェア: 武器

未登録 35 口径 S&W は、このターンに君が HQ へのランに成功していた場合にのみ使用する。

②、③: いずれかのサーバー内のレゾされている、バイオロイドかクローンか幹部かシスオベを1つ、そのトラッシュコストを支払うことなくトラッシュする。

未登録 35 口径 S&W/Unregistered S&W '35

ハードウェア

④: 君のスタックの一番下からカードを1枚引く。

裂け目の反対側から見た草原は、緑がより濃く見えた。だが、それは世の常だし、裂け目は他にもある。

ウインドウ/Window

ハードウェア: 武器

未登録 35 口径 S&W は、このターンに君が HQ へのランに成功していた場合にのみ使用する。

②、③: いずれかのサーバー内のレゾされている、バイオロイドかクローンか幹部かシスオベを1つ、そのトラッシュコストを支払うことなくトラッシュする。

未登録 35 口径 S&W/Unregistered S&W '35

ハードウェア

④: 君のスタックの一番下からカードを1枚引く。

裂け目の反対側から見た草原は、緑がより濃く見えた。だが、それは世の常だし、裂け目は他にもある。

ウインドウ/Window

ハードウェア: チップ

+①

いずれかのプログラムがトラッシュされたとき、量子コヒーレントチップをトラッシュする。

量子コンピューターの根本的な問題の一つに、システムを外的要素から隔離してデコヒーレンスを防ぐことがある。量子コヒーレントチップは、不完全ではあるが、一つの解答だ。

量子コヒーレントチップ/Q-Coherence Chip

ハードウェア: チップ

+①

いずれかのプログラムがトラッシュされたとき、量子コヒーレントチップをトラッシュする。

量子コンピューターの根本的な問題の一つに、システムを外的要素から隔離してデコヒーレンスを防ぐことがある。量子コヒーレントチップは、不完全ではあるが、一つの解答だ。

量子コヒーレントチップ/Q-Coherence Chip

ハードウェア: チップ

+①

いずれかのプログラムがトラッシュされたとき、量子コヒーレントチップをトラッシュする。

量子コンピューターの根本的な問題の一つに、システムを外的要素から隔離してデコヒーレンスを防ぐことがある。量子コヒーレントチップは、不完全ではあるが、一つの解答だ。

量子コヒーレントチップ/Q-Coherence Chip

プログラム: アイスブレイカー—キラー

1①: セントリーのサブルーチンを1つブレイクする。

2②: 強度+3。

エイリアスは遠隔サーバーを守っているアイスには使用できない。

サイバースペースでは見た目は簡単に換えられるが、高級レンダラーは簡単には真似できない。

エイリアス/Alias

プログラム: アイスブレイカー—キラー

1①: セントリーのサブルーチンを1つブレイクする。

2②: 強度+3。

エイリアスは遠隔サーバーを守っているアイスには使用できない。

サイバースペースでは見た目は簡単に換えられるが、高級レンダラーは簡単には真似できない。

エイリアス/Alias

プログラム: アイスブレイカー—キラー

1①: セントリーのサブルーチンを1つブレイクする。

2②: 強度+3。

エイリアスは遠隔サーバーを守っているアイスには使用できない。

サイバースペースでは見た目は簡単に換えられるが、高級レンダラーは簡単には真似できない。

エイリアス/Alias

プログラム: アイスブレイカー—フラクター

2②: バリアのサブルーチンを3つまでブレイクする。

2③: 強度+4。

ブリーチは遠隔サーバーを守っているアイスには使用できない。

ブリーチ/Breach

プログラム: アイスブレイカー—フラクター

2②: バリアのサブルーチンを3つまでブレイクする。

2③: 強度+4。

ブリーチは遠隔サーバーを守っているアイスには使用できない。

ブリーチ/Breach

プログラム: アイスブレイカー—フラクター

2②: バリアのサブルーチンを3つまでブレイクする。

2③: 強度+4。

ブリーチは遠隔サーバーを守っているアイスには使用できない。

ブリーチ/Breach

プログラム

君がこのターンに HQ へのランに成功した場合にのみインストールする。

コーポがカードを1枚引くたび、君は 2②を支払って、そのカードを公開させてよい。

デジタル的には壁に止まった蟻と同等。

バグ/Bug

プログラム

君がこのターンに HQ へのランに成功した場合にのみインストールする。

コーポがカードを1枚引くたび、君は 2②を支払って、そのカードを公開させてよい。

デジタル的には壁に止まった蟻と同等。

バグ/Bug

プログラム

君がこのターンに HQ へのランに成功した場合にのみインストールする。

コーポがカードを1枚引くたび、君は 2②を支払って、そのカードを公開させてよい。

デジタル的には壁に止まった蟻と同等。

バグ/Bug

プログラム: アイスブレイカー

1①: トレーサーのサブルーチンを1つブレイクする。

2②: 強度+3。

捕まえられるもんなら捕まえてみな!

ジンジャーブレッド/Gingerbread

プログラム: アイスブレイカー

1①: トレーサーのサブルーチンを1つブレイクする。

2②: 強度+3。

捕まえられるもんなら捕まえてみな!

ジンジャーブレッド/Gingerbread

プログラム: アイスブレイカー

1①: トレーサーのサブルーチンを1つブレイクする。

2②: 強度+3。

捕まえられるもんなら捕まえてみな!

ジンジャーブレッド/Gingerbread

プログラム

⑤: アイス1つの、1つを除くすべてのサブルーチンをブレイクする。

スピードが絶対不可欠なら、最高の選択はたいていはアイスとの間接的接触だ。

グラップリングフック/Grappling Hook

プログラム

⑤: アイス1つの、1つを除くすべてのサブルーチンをブレイクする。

スピードが絶対不可欠なら、最高の選択はたいていはアイスとの間接的接触だ。

グラップリングフック/Grappling Hook

プログラム

⑤: アイス1つの、1つを除くすべてのサブルーチンをブレイクする。

スピードが絶対不可欠なら、最高の選択はたいていはアイスとの間接的接触だ。

グラップリングフック/Grappling Hook

プログラム:アイスブレイカー-デコーダー

1①:コードゲートのサブルーチンを1つブレイクする。

2②:強度+2。

パスポートは遠隔サーバーを守っているアイスには使用できない。

正しい書類が揃っているなら、安全なものなど何もない。

パスポート/Passport

プログラム:アイスブレイカー-デコーダー

1①:コードゲートのサブルーチンを1つブレイクする。

2②:強度+2。

パスポートは遠隔サーバーを守っているアイスには使用できない。

正しい書類が揃っているなら、安全なものなど何もない。

パスポート/Passport

プログラム:アイスブレイカー-デコーダー

1①:コードゲートのサブルーチンを1つブレイクする。

2②:強度+2。

パスポートは遠隔サーバーを守っているアイスには使用できない。

正しい書類が揃っているなら、安全なものなど何もない。

パスポート/Passport

プログラム:アイスブレイカー-AI

オーバーマインドをインストールした時、未使用の1MUにつき、オーバーマインドの上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:アイスのサブルーチンを1つブレイクする。

1①:強度+1。

オーバーマインド/Overmind

プログラム:アイスブレイカー-AI

オーバーマインドをインストールした時、未使用の1MUにつき、オーバーマインドの上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:アイスのサブルーチンを1つブレイクする。

1①:強度+1。

オーバーマインド/Overmind

プログラム:アイスブレイカー-AI

オーバーマインドをインストールした時、未使用の1MUにつき、オーバーマインドの上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:アイスのサブルーチンを1つブレイクする。

1①:強度+1。

オーバーマインド/Overmind

リソース:仕事

君のターン開始時、サーバーを1つ選ぶ。このターン、最初にそのサーバーへのランに成功したら、カードにアクセスする代わりに2②を得る。

彼女はミスター・リーが言った通りの腕前だ。ソースのマシンは二十四時間経たずに情報漏洩を受けた。フリーランスのスタッフがここまでできるなら、サーバーはガガーリンのコロボお抱えランナー軍団には明らかに耐えられないだろう。

セキュリティ試験/Security Testing

リソース:コネ

テオフィルス・バグバイターをインストールした時、君のクレジットプールのすべてのクレジットを失う。

君の手札の上限は、君のクレジットプールのクレジットの数に等しい。

「カラスがタイプ机に似ているのはなぜか？」

◆ テオフィルス・バグバイター/Theophilus Bagbitter

リソース:仕事

君のターン開始時、サーバーを1つ選ぶ。このターン、最初にそのサーバーへのランに成功したら、カードにアクセスする代わりに2②を得る。

彼女はミスター・リーが言った通りの腕前だ。ソースのマシンは二十四時間経たずに情報漏洩を受けた。フリーランスのスタッフがここまでできるなら、サーバーはガガーリンのコロボお抱えランナー軍団には明らかに耐えられないだろう。

セキュリティ試験/Security Testing

リソース:コネ

テオフィルス・バグバイターをインストールした時、君のクレジットプールのすべてのクレジットを失う。

君の手札の上限は、君のクレジットプールのクレジットの数に等しい。

「カラスがタイプ机に似ているのはなぜか？」

◆ テオフィルス・バグバイター/Theophilus Bagbitter

リソース:仕事

君のターン開始時、サーバーを1つ選ぶ。このターン、最初にそのサーバーへのランに成功したら、カードにアクセスする代わりに2②を得る。

彼女はミスター・リーが言った通りの腕前だ。ソースのマシンは二十四時間経たずに情報漏洩を受けた。フリーランスのスタッフがここまでできるなら、サーバーはガガーリンのコロボお抱えランナー軍団には明らかに耐えられないだろう。

セキュリティ試験/Security Testing

リソース:コネ

テオフィルス・バグバイターをインストールした時、君のクレジットプールのすべてのクレジットを失う。

君の手札の上限は、君のクレジットプールのクレジットの数に等しい。

「カラスがタイプ机に似ているのはなぜか？」

◆ テオフィルス・バグバイター/Theophilus Bagbitter

リソース:コネ

君はトライ=マフとの接触を1ターンに1回を超えて使用できない。

②:2②得る。

トライ=マフとの接触がトラッシュされた時、3ミートダメージを受ける。

彼女はホッパーにすべりこんだ。「私はもう家族なのよ。弄ばないでほしいわね。懂吗？」彼はEシガーを口から離すどうなずいた。自分はいったいどういう状況にいるんだろうか？

トライ=マフとの接触/Tri-maf Contact

リソース:コネ

君はオラクル・メイを1ターンに1回を超えて使用できない。

②:カードタイプを1つ指名する。君のスタックの一番上のカードを公開する。その公開したカードが指名したタイプの場合、それを引いて2②得る。そうでない場合、トラッシュする。

「物を隠す最良の場所は、丸見えになっている場所だと思わない？」

◆ オラクル・メイ/Oracle May

リソース:コネ

君はトライ=マフとの接触を1ターンに1回を超えて使用できない。

②:2②得る。

トライ=マフとの接触がトラッシュされた時、3ミートダメージを受ける。

彼女はホッパーにすべりこんだ。「私はもう家族なのよ。弄ばないでほしいわね。懂吗？」彼はEシガーを口から離すどうなずいた。自分はいったいどういう状況にいるんだろうか？

トライ=マフとの接触/Tri-maf Contact

リソース:コネ

君はオラクル・メイを1ターンに1回を超えて使用できない。

②:カードタイプを1つ指名する。君のスタックの一番上のカードを公開する。その公開したカードが指名したタイプの場合、それを引いて2②得る。そうでない場合、トラッシュする。

「物を隠す最良の場所は、丸見えになっている場所だと思わない？」

◆ オラクル・メイ/Oracle May

リソース:コネ

君はトライ=マフとの接触を1ターンに1回を超えて使用できない。

②:2②得る。

トライ=マフとの接触がトラッシュされた時、3ミートダメージを受ける。

彼女はホッパーにすべりこんだ。「私はもう家族なのよ。弄ばないでほしいわね。懂吗？」彼はEシガーを口から離すどうなずいた。自分はいったいどういう状況にいるんだろうか？

トライ=マフとの接触/Tri-maf Contact

リソース:コネ

君はオラクル・メイを1ターンに1回を超えて使用できない。

②:カードタイプを1つ指名する。君のスタックの一番上のカードを公開する。その公開したカードが指名したタイプの場合、それを引いて2②得る。そうでない場合、トラッシュする。

「物を隠す最良の場所は、丸見えになっている場所だと思わない？」

◆ オラクル・メイ/Oracle May

リソース:コネ

任務やイベントのプレイコストは1増える。

ドーナツなら木曜の午後に公園でバックギャモンを遊んで。叔の気を引きたいなら、値段はいつも一緒、コーヒ一杯とドーナツ一個だ。お前はバックギャモンテーブルの椅子をすすめられ、叔がお前を負かしたところでビジネスの話になり、値段が決まる。

◆ ドーナツ・タガーネス/Donut Taganes

リソース:コネ

任務やイベントのプレイコストは1増える。

ドーナツなら木曜の午後に公園でバックギャモンを遊んで。叔の気を引きたいなら、値段はいつも一緒、コーヒ一杯とドーナツ一個だ。お前はバックギャモンテーブルの椅子をすすめられ、叔がお前を負かしたところでビジネスの話になり、値段が決まる。

◆ ドーナツ・タガーネス/Donut Taganes

リソース:コネ

任務やイベントのプレイコストは1増える。

ドーナツなら木曜の午後に公園でバックギャモンを遊んで。叔の気を引きたいなら、値段はいつも一緒、コーヒ一杯とドーナツ一個だ。お前はバックギャモンテーブルの椅子をすすめられ、叔がお前を負かしたところでビジネスの話になり、値段が決まる。

◆ ドーナツ・タガーネス/Donut Taganes