

ID: 子会社

計画書が1つ得点されるか盗まれるたび、2枚得るかカードを2枚引く。

もっとうこせ。

スポーツメタル/Sportsmetal

ID: 子会社

ランナーは、任意のサーバーを守っている最外殻のアイスとのエンカウト中。(タグが0であっても)追加で1つのタグを持っているものとみなす。

アクムコンサルティング/Acme Consulting

ID: 部署

① 1①: HQのカード1枚を遠隔サーバーにインストールし、その後その上にアドバンストークンを1個置く。君の次のターンの開始時まで、君はそのカードを得点したりレゾしたりできない。

サラスワティ-ニモニクス/Saraswati Mnemonics

ID: 子会社

悪名を1つ以上受けるたび、3枚得る。

我々の流儀で。

ジ・アウトフィット/The Outfit

計画書: 拡張

ハイパーループ伸張が得点されるか盗まれた時、コーポは3枚得る。

「我々の分析によれば、公共と民間セクターの両方からかなりの支援が得られます」

ハイパーループ伸張/Hyperloop Extension

計画書: 拡張

ハイパーループ伸張が得点されるか盗まれた時、コーポは3枚得る。

「我々の分析によれば、公共と民間セクターの両方からかなりの支援が得られます」

ハイパーループ伸張/Hyperloop Extension

計画書: 拡張

ハイパーループ伸張が得点されるか盗まれた時、コーポは3枚得る。

「我々の分析によれば、公共と民間セクターの両方からかなりの支援が得られます」

ハイパーループ伸張/Hyperloop Extension

計画書: 研究

君のターン終了時、いずれかのサーバーの中のインストール状態のカード1枚にアドバンストークンを2個置く。

「呪文、あまりに呪文……」

ジュモン/Jumon

計画書: 研究

君のターン終了時、いずれかのサーバーの中のインストール状態のカード1枚にアドバンストークンを2個置く。

「呪文、あまりに呪文……」

ジュモン/Jumon

計画書: 研究

君のターン終了時、いずれかのサーバーの中のインストール状態のカード1枚にアドバンストークンを2個置く。

「呪文、あまりに呪文……」

ジュモン/Jumon

計画書: 構想

君が壁の蠅を得点した時、ランナーにタグを1つ与える。

鬱陶しさは本物の半分だ。

壁の蠅/Fly on the Wall

計画書: 構想

君が壁の蠅を得点した時、ランナーにタグを1つ与える。

鬱陶しさは本物の半分だ。

壁の蠅/Fly on the Wall

計画書: 構想

君が壁の蠅を得点した時、ランナーにタグを1つ与える。

鬱陶しさは本物の半分だ。

壁の蠅/Fly on the Wall

計画書: 保安

白日の下を得点した時、悪名を1つ受けてよい。悪名1つにつき、白日の下の上に計画カウンターを1個置く。

① 搭載されている計画カウンター: 2ミートダメージを与える。この能力は1ターンに1回のみ使用できる。

白日の下/Broad Daylight

計画書: 保安

白日の下を得点した時、悪名を1つ受けてよい。悪名1つにつき、白日の下の上に計画カウンターを1個置く。

① 搭載されている計画カウンター: 2ミートダメージを与える。この能力は1ターンに1回のみ使用できる。

白日の下/Broad Daylight

計画書: 保安

白日の下を得点した時、悪名を1つ受けてよい。悪名1つにつき、白日の下の上に計画カウンターを1個置く。

① 搭載されている計画カウンター: 2ミートダメージを与える。この能力は1ターンに1回のみ使用できる。

白日の下/Broad Daylight

資財: 人物

君のターン開始時、いずれかのインストール状態のカードからアドバンストークンを1個取り除くことで、3枚得てよい。

「優性転換は私たちの定期メンテナンスのすべてよ」

◆ *API-S 管理人イソベル/API-S Keeper Isobel*

資財: 人物

君のターン開始時、いずれかのインストール状態のカードからアドバンストークンを1個取り除くことで、3枚得てよい。

「優性転換は私たちの定期メンテナンスのすべてよ」

◆ *API-S 管理人イソベル/API-S Keeper Isobel*

資財: 人物

君のターン開始時、いずれかのインストール状態のカードからアドバンストークンを1個取り除くことで、3枚得てよい。

「優性転換は私たちの定期メンテナンスのすべてよ」

◆ *API-S 管理人イソベル/API-S Keeper Isobel*

資財: 待ち伏せ

神経静止はアドバンスできる。

ランナーが神経静止にアクセスした時、君が3枚を支払った場合、神経静止のアドバンストークン1個につきランナーのインストール状態のカードを1枚選ぶ。ランナーはその選ばれたカードをスタックに加えてシャッフルする。

神経静止/Neurostasis

資財: 待ち伏せ

神経静止はアドバンスできる。

ランナーが神経静止にアクセスした時、君が3枚を支払った場合、神経静止のアドバンストークン1個につきランナーのインストール状態のカードを1枚選ぶ。ランナーはその選ばれたカードをスタックに加えてシャッフルする。

神経静止/Neurostasis

資財: 待ち伏せ

神経静止はアドバンスできる。

ランナーが神経静止にアクセスした時、君が3枚を支払った場合、神経静止のアドバンストークン1個につきランナーのインストール状態のカードを1枚選ぶ。ランナーはその選ばれたカードをスタックに加えてシャッフルする。

神経静止/Neurostasis

資財

君のターン開始時、特殊調査隊をトラッシュしてよい。そうした場合、**トレース**³ - 成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。

「特殊調査隊の何がそんなに特殊なんだろう？」

「予算だな、とりあえず」

◆ *特殊調査隊/SIU*

資財

君のターン開始時、特殊調査隊をトラッシュしてよい。そうした場合、**トレース**³ - 成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。

「特殊調査隊の何がそんなに特殊なんだろう？」

「予算だな、とりあえず」

◆ *特殊調査隊/SIU*

資財

君のターン開始時、特殊調査隊をトラッシュしてよい。そうした場合、**トレース**³ - 成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。

「特殊調査隊の何がそんなに特殊なんだろう？」

「予算だな、とりあえず」

◆ *特殊調査隊/SIU*

資財

単純労働のレゾ時に、その上にパワーカウンターを3個置く。単純労働の上にパワーカウンターが残っていない時、これをトラッシュする。

① 搭載されているパワーカウンター: HQがアーカイブの計画書を1枚公開する。その計画ポイントに等しい数のクレジットを得て、その後それをR&Dに加えてシャッフルする。

単純労働/Drudge Work

資財

単純労働のレゾ時に、その上にパワーカウンターを3個置く。単純労働の上にパワーカウンターが残っていない時、これをトラッシュする。

① 搭載されているパワーカウンター: HQがアーカイブの計画書を1枚公開する。その計画ポイントに等しい数のクレジットを得て、その後それをR&Dに加えてシャッフルする。

単純労働/Drudge Work

資財

単純労働のレゾ時に、その上にパワーカウンターを3個置く。単純労働の上にパワーカウンターが残っていない時、これをトラッシュする。

① 搭載されているパワーカウンター: HQがアーカイブの計画書を1枚公開する。その計画ポイントに等しい数のクレジットを得て、その後それをR&Dに加えてシャッフルする。

単純労働/Drudge Work

資財:領域-豪勢

君のターン開始時、自由の女神の上にパワーカウンターを1個置く。

①②③:HQの、搭載されているパワーカウンターの数に等しい計画ポイントの計画書を、君の得点エリアに加える。

各サーバーの領域は1つまで。

デッキに1枚制限。

◆自由の女神/Lady Liberty

任務

任意の枚数のカードをデレゾする。カード1枚を、そのレゾコストをこれによりデレゾしたカード1枚につき3下げてレゾしてよい。

上手いかわないようなら、極性を逆転させてみよう。

電力の転用/Diver Power

任務

X \times 得る。カードをX枚まで引く。X枚までのカードを、遠隔サーバー1つの中やそれを守っている状態でインストールする(すべてのインストールコストは支払う)。Xはランナーの得点エリアの計画書の枚数。

「いやあ、これは！彼は燃え上がってますよ！」

速攻/Fast Break

任務

ランナーの得点エリアにある計画書1つにつき①を得る。形勢一変をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

ワルデン監督の叱咤激励は、彼のチームが負けた分に応じて激しくなることで名をさせている。

形勢一変/Game Changer

任務:報復-触法

ランナーが直前のターンにコーボのカードをトラッシュしていた場合にのみプレイする。

インストール状態のコーボのカードを1枚選ぶ。ランナーはそのカードにアクセスしてよい。そうした場合、ハンゲキをトラッシュする代わりにゲームから取り除く。そうでない場合、ハンゲキをランナーの得点エリアに、-1計画ポイントの計画書として加える。

ハンゲキ/Hangeki

任務:触法-条件

雨だれをいずれかのアイスの上に「ランナーがホストのアイスにエンカウントするたび、トレース³-成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。」のテキストを持つ条件カウンターとしてインストールする。

「いや、音声は大丈夫だよ。全然消せないような気がするだけさ」

雨だれ/Eavesdrop

任務

カードを2枚引く。HQのカードを2枚までランナーに公開する。公開された計画書1枚につき2 \times 得て、その後それらの計画書をR&Dに加えてシャッフルする。

「良い知らせです。従順さの訓練は、ほとんど反抗も無く終わりました」

向き直し/Attitude Adjustment

任務

HQのバリアを1枚公開する。それをすべてのコストを無視してインストールしレゾする。

「失敗みたいに見えるけど、わざと隙間を残してるんだぜ」— ナット

積み木/Building Blocks

任務:取引-不法

君が10 \times 以下しか持っていない場合にのみプレイする。

7 \times 得て悪名を1つ受ける。

「これは脅迫だ！」

「いや、恐喝だよ」

大きすぎて落とす/Too Big to Fall

任務:触法-不法

ランナーが直前のターンにコーボのカードに1枚以上アクセスしていた場合にのみプレイする。

コネのリソースを1つトラッシュして悪名を1つ受ける。

バスの下敷き/Under the Bus

資財:領域-豪勢

君のターン開始時、自由の女神の上にパワーカウンターを1個置く。

①②③:HQの、搭載されているパワーカウンターの数に等しい計画ポイントの計画書を、君の得点エリアに加える。

各サーバーの領域は1つまで。

デッキに1枚制限。

◆自由の女神/Lady Liberty

任務

任意の枚数のカードをデレゾする。カード1枚を、そのレゾコストをこれによりデレゾしたカード1枚につき3下げてレゾしてよい。

上手いかわないようなら、極性を逆転させてみよう。

電力の転用/Diver Power

任務

X \times 得る。カードをX枚まで引く。X枚までのカードを、遠隔サーバー1つの中やそれを守っている状態でインストールする(すべてのインストールコストは支払う)。Xはランナーの得点エリアの計画書の枚数。

「いやあ、これは！彼は燃え上がってますよ！」

速攻/Fast Break

任務

ランナーの得点エリアにある計画書1つにつき①を得る。形勢一変をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

ワルデン監督の叱咤激励は、彼のチームが負けた分に応じて激しくなることで名をさせている。

形勢一変/Game Changer

任務:報復-触法

ランナーが直前のターンにコーボのカードをトラッシュしていた場合にのみプレイする。

インストール状態のコーボのカードを1枚選ぶ。ランナーはそのカードにアクセスしてよい。そうした場合、ハンゲキをトラッシュする代わりにゲームから取り除く。そうでない場合、ハンゲキをランナーの得点エリアに、-1計画ポイントの計画書として加える。

ハンゲキ/Hangeki

任務:触法-条件

雨だれをいずれかのアイスの上に「ランナーがホストのアイスにエンカウントするたび、トレース³-成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。」のテキストを持つ条件カウンターとしてインストールする。

「いや、音声は大丈夫だよ。全然消せないような気がするだけさ」

雨だれ/Eavesdrop

任務

カードを2枚引く。HQのカードを2枚までランナーに公開する。公開された計画書1枚につき2 \times 得て、その後それらの計画書をR&Dに加えてシャッフルする。

「良い知らせです。従順さの訓練は、ほとんど反抗も無く終わりました」

向き直し/Attitude Adjustment

任務

HQのバリアを1枚公開する。それをすべてのコストを無視してインストールしレゾする。

「失敗みたいに見えるけど、わざと隙間を残してるんだぜ」— ナット

積み木/Building Blocks

任務:取引-不法

君が10 \times 以下しか持っていない場合にのみプレイする。

7 \times 得て悪名を1つ受ける。

「これは脅迫だ！」

「いや、恐喝だよ」

大きすぎて落とす/Too Big to Fall

任務:触法-不法

ランナーが直前のターンにコーボのカードに1枚以上アクセスしていた場合にのみプレイする。

コネのリソースを1つトラッシュして悪名を1つ受ける。

バスの下敷き/Under the Bus

資財:領域-豪勢

君のターン開始時、自由の女神の上にパワーカウンターを1個置く。

①②③:HQの、搭載されているパワーカウンターの数に等しい計画ポイントの計画書を、君の得点エリアに加える。

各サーバーの領域は1つまで。

デッキに1枚制限。

◆自由の女神/Lady Liberty

任務

任意の枚数のカードをデレゾする。カード1枚を、そのレゾコストをこれによりデレゾしたカード1枚につき3下げてレゾしてよい。

上手いかわないようなら、極性を逆転させてみよう。

電力の転用/Diver Power

任務

X \times 得る。カードをX枚まで引く。X枚までのカードを、遠隔サーバー1つの中やそれを守っている状態でインストールする(すべてのインストールコストは支払う)。Xはランナーの得点エリアの計画書の枚数。

「いやあ、これは！彼は燃え上がってますよ！」

速攻/Fast Break

任務

ランナーの得点エリアにある計画書1つにつき①を得る。形勢一変をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

ワルデン監督の叱咤激励は、彼のチームが負けた分に応じて激しくなることで名をさせている。

形勢一変/Game Changer

任務:報復-触法

ランナーが直前のターンにコーボのカードをトラッシュしていた場合にのみプレイする。

インストール状態のコーボのカードを1枚選ぶ。ランナーはそのカードにアクセスしてよい。そうした場合、ハンゲキをトラッシュする代わりにゲームから取り除く。そうでない場合、ハンゲキをランナーの得点エリアに、-1計画ポイントの計画書として加える。

ハンゲキ/Hangeki

任務:触法-条件

雨だれをいずれかのアイスの上に「ランナーがホストのアイスにエンカウントするたび、トレース³-成功した場合、ランナーにタグを1つ与える。」のテキストを持つ条件カウンターとしてインストールする。

「いや、音声は大丈夫だよ。全然消せないような気がするだけさ」

雨だれ/Eavesdrop

任務

カードを2枚引く。HQのカードを2枚までランナーに公開する。公開された計画書1枚につき2 \times 得て、その後それらの計画書をR&Dに加えてシャッフルする。

「良い知らせです。従順さの訓練は、ほとんど反抗も無く終わりました」

向き直し/Attitude Adjustment

任務

HQのバリアを1枚公開する。それをすべてのコストを無視してインストールしレゾする。

「失敗みたいに見えるけど、わざと隙間を残してるんだぜ」— ナット

積み木/Building Blocks

任務:取引-不法

君が10 \times 以下しか持っていない場合にのみプレイする。

7 \times 得て悪名を1つ受ける。

「これは脅迫だ！」

「いや、恐喝だよ」

大きすぎて落とす/Too Big to Fall

任務:触法-不法

ランナーが直前のターンにコーボのカードに1枚以上アクセスしていた場合にのみプレイする。

コネのリソースを1つトラッシュして悪名を1つ受ける。

バスの下敷き/Under the Bus

強化:施設

このサーバーへの成功したランがあるたび、ランナーが自分の得点エリアにある計画書1枚につき2を支払わないかぎり、ランの終了。

世界は変わった。値引きの額は変わらない。

◆ ジョルダノ/記念球場/Giordano Memorial Field

強化

ランナーがこのサーバーにアプローチする時、ダルマをトランシュしてよい。そうした場合、このサーバーの中のインストール状態のカード1枚を、いずれかのサーバーの中のインストール状態の他のカード1枚か、HQの計画書が資材が強化1枚と入れ替える。

ダルマ/Daruma

強化:シソオペ

このサーバーの計画書が1つ得点されるたび、HQのカードを1枚、すべてのコストを無視してインストールしてよい。そうした場合、その上にアドバンストークンを1個置く。

「乾杯、フルバート」

◆ アレリヤ・サルヴァトーレ/Arelia Salvatore

強化:施設

このサーバーへの成功したランがあるたび、ランナーが自分の得点エリアにある計画書1枚につき2を支払わないかぎり、ランの終了。

世界は変わった。値引きの額は変わらない。

◆ ジョルダノ/記念球場/Giordano Memorial Field

強化

ランナーがこのサーバーにアプローチする時、ダルマをトランシュしてよい。そうした場合、このサーバーの中のインストール状態のカード1枚を、いずれかのサーバーの中のインストール状態の他のカード1枚か、HQの計画書が資材が強化1枚と入れ替える。

ダルマ/Daruma

強化:シソオペ

このサーバーの計画書が1つ得点されるたび、HQのカードを1枚、すべてのコストを無視してインストールしてよい。そうした場合、その上にアドバンストークンを1個置く。

「乾杯、フルバート」

◆ アレリヤ・サルヴァトーレ/Arelia Salvatore

強化:施設

このサーバーへの成功したランがあるたび、ランナーが自分の得点エリアにある計画書1枚につき2を支払わないかぎり、ランの終了。

世界は変わった。値引きの額は変わらない。

◆ ジョルダノ/記念球場/Giordano Memorial Field

強化

ランナーがこのサーバーにアプローチする時、ダルマをトランシュしてよい。そうした場合、このサーバーの中のインストール状態のカード1枚を、いずれかのサーバーの中のインストール状態の他のカード1枚か、HQの計画書が資材が強化1枚と入れ替える。

ダルマ/Daruma

強化:シソオペ

このサーバーの計画書が1つ得点されるたび、HQのカードを1枚、すべてのコストを無視してインストールしてよい。そうした場合、その上にアドバンストークンを1個置く。

「乾杯、フルバート」

◆ アレリヤ・サルヴァトーレ/Arelia Salvatore

ランナーがメリディアンを自分の得点エリアに-1計画ポイントの計画書として置かないかぎり、コーポは4得て、ランの終了。

横切らないように——向こうはお前を横切ってくるが。

メリディアン/Meridian

ランナーがメリディアンを自分の得点エリアに-1計画ポイントの計画書として置かないかぎり、コーポは4得て、ランの終了。

横切らないように——向こうはお前を横切ってくるが。

メリディアン/Meridian

ランナーがメリディアンを自分の得点エリアに-1計画ポイントの計画書として置かないかぎり、コーポは4得て、ランの終了。

横切らないように——向こうはお前を横切ってくるが。

メリディアン/Meridian

ゲートキーパーは、このターン君がそれをレゾした場合強度+6。

カードを3枚まで引く。HQやアーカイブの計画書を3枚まで公開し、それらの計画書をR&Dに加えてシャッフルする。

ランの終了。

バナナって誰？

ゲートキーパー/Gatekeeper

ゲートキーパーは、このターン君がそれをレゾした場合強度+6。

カードを3枚まで引く。HQやアーカイブの計画書を3枚まで公開し、それらの計画書をR&Dに加えてシャッフルする。

ランの終了。

バナナって誰？

ゲートキーパー/Gatekeeper

ゲートキーパーは、このターン君がそれをレゾした場合強度+6。

カードを3枚まで引く。HQやアーカイブの計画書を3枚まで公開し、それらの計画書をR&Dに加えてシャッフルする。

ランの終了。

バナナって誰？

ゲートキーパー/Gatekeeper

いずれかのサーバーの中のインストール状態のカード1枚にアドバンストークンを3個まで置いてよい。そうした場合、ランナーは3を支払わないかぎりそのカードにアクセスする。

「シソオペがリンクを提示してきたら、そこに行って欲しいということだ。しかし、シソオペの提示した場所に行きたかったとすれば、そもそも突っ込む必要すら無かったはずだ」——『クソ食らわないために』

オトロシ/Otoroshi

いずれかのサーバーの中のインストール状態のカード1枚にアドバンストークンを3個まで置いてよい。そうした場合、ランナーは3を支払わないかぎりそのカードにアクセスする。

「シソオペがリンクを提示してきたら、そこに行って欲しいということだ。しかし、シソオペの提示した場所に行きたかったとすれば、そもそも突っ込む必要すら無かったはずだ」——『クソ食らわないために』

オトロシ/Otoroshi

いずれかのサーバーの中のインストール状態のカード1枚にアドバンストークンを3個まで置いてよい。そうした場合、ランナーは3を支払わないかぎりそのカードにアクセスする。

「シソオペがリンクを提示してきたら、そこに行って欲しいということだ。しかし、シソオペの提示した場所に行きたかったとすれば、そもそも突っ込む必要すら無かったはずだ」——『クソ食らわないために』

オトロシ/Otoroshi

君のターン開始時ランナーがシンプルリグを通過するたび、シンプルリグを他のインストール状態のアイス1つと入れ替えてよい。

ランの終了。

寄ってらっしゃい！

シンプルリグ/Thimberlig

君のターン開始時ランナーがシンプルリグを通過するたび、シンプルリグを他のインストール状態のアイス1つと入れ替えてよい。

ランの終了。

寄ってらっしゃい！

シンプルリグ/Thimberlig

君のターン開始時ランナーがシンプルリグを通過するたび、シンプルリグを他のインストール状態のアイス1つと入れ替えてよい。

ランの終了。

寄ってらっしゃい！

シンプルリグ/Thimberlig

ランナーがピーピング・トムにエンカウントした時、カードタイプを1つ指名し、その後リップのすべてのカードを公開する。ピーピング・トムは、指名したタイプを持つ公開されたカード1枚につき「ランナーがタブを1つ受けないかぎり、ランの終了。」を得る。

「にらめっこでは負けたわ。七回の再戦もね」——カボネサ・ウー

ピーピング・トム/Peeping Tom

ランナーがピーピング・トムにエンカウントした時、カードタイプを1つ指名し、その後リップのすべてのカードを公開する。ピーピング・トムは、指名したタイプを持つ公開されたカード1枚につき「ランナーがタブを1つ受けないかぎり、ランの終了。」を得る。

「にらめっこでは負けたわ。七回の再戦もね」——カボネサ・ウー

ピーピング・トム/Peeping Tom

ランナーがピーピング・トムにエンカウントした時、カードタイプを1つ指名し、その後リップのすべてのカードを公開する。ピーピング・トムは、指名したタイプを持つ公開されたカード1枚につき「ランナーがタブを1つ受けないかぎり、ランの終了。」を得る。

「にらめっこでは負けたわ。七回の再戦もね」——カボネサ・ウー

ピーピング・トム/Peeping Tom

ランナーがタグされている場合、3ネットダメージを与える。そうでない場合、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、5得る。そうでない場合、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。そうでない場合、ランナーにタグを1つ与える。

ハイドラ/Hydra

ランナーがタグされている場合、3ネットダメージを与える。そうでない場合、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、5得る。そうでない場合、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。そうでない場合、ランナーにタグを1つ与える。

ハイドラ/Hydra

ランナーがタグされている場合、3ネットダメージを与える。そうでない場合、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、5得る。そうでない場合、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。そうでない場合、ランナーにタグを1つ与える。

ハイドラ/Hydra

ブロックチェーンは、他のサブルーチェーン全体の前に、アーカイブの表向きの取引の任務2枚につき、「コーポは1得て、ランナーは1失う。」を1つ得る。

コーポは1得て、ランナーは1失う。

ランの終了。

ブロックチェーン/Blockchain

ブロックチェーンは、他のサブルーチェーン全体の前に、アーカイブの表向きの取引の任務2枚につき、「コーポは1得て、ランナーは1失う。」を1つ得る。

コーポは1得て、ランナーは1失う。

ランの終了。

ブロックチェーン/Blockchain

ブロックチェーンは、他のサブルーチン全体の前に、アーカイブの表向きの取引の任務 2 枚につき、「↳ コーボは 10 得て、ランナーは 10 失う。」を 1 つ得る。
↳ コーボは 10 得て、ランナーは 10 失う。
↳ ランの終了。
ブロックチェーン/Blockchain

ランナーがいずれかのサーバーにアプローチする時、フォーミカリーをレゾしてよい。そうした場合、それをそのサーバーの最内殻の位置に移動する。ランナーはそれにエンカウントすることになる。
↳ ランナーが 2 ネットダメージを受けなにかぎり、ランの終了。
腐敗と死の場所。形無き次元。怪物の地。
フォーミカリー/Formicary

ランナーがいずれかのサーバーにアプローチする時、フォーミカリーをレゾしてよい。そうした場合、それをそのサーバーの最内殻の位置に移動する。ランナーはそれにエンカウントすることになる。
↳ ランナーが 2 ネットダメージを受けなにかぎり、ランの終了。
腐敗と死の場所。形無き次元。怪物の地。
フォーミカリー/Formicary

ランナーがいずれかのサーバーにアプローチする時、フォーミカリーをレゾしてよい。そうした場合、それをそのサーバーの最内殻の位置に移動する。ランナーはそれにエンカウントすることになる。
↳ ランナーが 2 ネットダメージを受けなにかぎり、ランの終了。
腐敗と死の場所。形無き次元。怪物の地。
フォーミカリー/Formicary

アイス:バリア
アイス:コードゲート
アイス:セントリー
アイス:コードゲート
アイス:コードゲート
アイス:セントリー-対人
アイス:バリア
アイス:セントリー-対人

アイス:バリア
アイス:コードゲート
アイス:セントリー
アイス:コードゲート
アイス:コードゲート
アイス:セントリー-対人
アイス:バリア
アイス:セントリー-対人

アイス:バリア
アイス:コードゲート
アイス:セントリー
アイス:コードゲート
アイス:コードゲート
アイス:セントリー-対人
アイス:バリア
アイス:セントリー-対人

アイス:バリア
アイス:コードゲート
アイス:セントリー
アイス:コードゲート
アイス:コードゲート
アイス:セントリー-対人
アイス:バリア
アイス:セントリー-対人

ID:ナチュラル
君のターンの開始時、グリップのカードが 2 枚以下なら 10 得る。
「いやあ、僕っていけるでしょ」
ナサニエル・ナット・ホール/Nathaniel "Gnat" Hall

ID:G-モード
各ターン、最初にいずれかの中央サーバーへのランに成功したとき、カードを 2 枚引いてタグを 1 つ受ける。
「あたしをどうにかしようとしたの、あなたが最初だと思ったの？」
リザ・トーキング・サンダー/Liza Talking Thunder

ID:クローン
R&D のカードにアクセスするたび、君とコーボは 0 か 10 か 20 を秘密裏に支払う。支払ったクレジットを公開する。君とコーボが同じ数のクレジットを支払った場合、R&D のカードを追加で 1 枚アクセスする。
アキコ・ニセイ/Akiko Nisei

ID:クローン
R&D のカードにアクセスするたび、君とコーボは 0 か 10 か 20 を秘密裏に支払う。支払ったクレジットを公開する。君とコーボが同じ数のクレジットを支払った場合、R&D のカードを追加で 1 枚アクセスする。
アキコ・ニセイ/Akiko Nisei

イベント:ラン
アーカイブにランを行う。成功した場合、アーカイブにアクセスした後、HQ のカード 1 枚にアクセスし、その後 R&D の一番上のカードにアクセスする。
すべての道はローマに通ず。
分断戦略/Divide and Conquer

イベント:ラン
アーカイブにランを行う。成功した場合、アーカイブにアクセスした後、HQ のカード 1 枚にアクセスし、その後 R&D の一番上のカードにアクセスする。
すべての道はローマに通ず。
分断戦略/Divide and Conquer

イベント:ラン
アーカイブにランを行う。成功した場合、アーカイブにアクセスした後、HQ のカード 1 枚にアクセスし、その後 R&D の一番上のカードにアクセスする。
すべての道はローマに通ず。
分断戦略/Divide and Conquer

イベント:ラン
アーカイブにランを行う。成功した場合、アーカイブにアクセスした後、HQ のカード 1 枚にアクセスし、その後 R&D の一番上のカードにアクセスする。
すべての道はローマに通ず。
分断戦略/Divide and Conquer

イベント
グリップをトラッシュする。
10 得る。
「意義はあるわ」
モルモット/Guinea Pig

イベント
グリップをトラッシュする。
10 得る。
「意義はあるわ」
モルモット/Guinea Pig

イベント
グリップをトラッシュする。
10 得る。
「意義はあるわ」
モルモット/Guinea Pig

イベント
グリップをトラッシュする。
10 得る。
「意義はあるわ」
モルモット/Guinea Pig

イベント:ラン
HQ にランを行う。成功した場合、9 得てタグを 1 つ受ける。
「お前は包囲されている！ 今回は本当だ！」
緊急経路追跡/Hot Pursuit

イベント:ラン
HQ にランを行う。成功した場合、9 得てタグを 1 つ受ける。
「お前は包囲されている！ 今回は本当だ！」
緊急経路追跡/Hot Pursuit

イベント:ラン
HQ にランを行う。成功した場合、9 得てタグを 1 つ受ける。
「お前は包囲されている！ 今回は本当だ！」
緊急経路追跡/Hot Pursuit

イベント:ラン
HQ にランを行う。成功した場合、9 得てタグを 1 つ受ける。
「お前は包囲されている！ 今回は本当だ！」
緊急経路追跡/Hot Pursuit

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、①を消費する。
コーボは R&D の一番上から 4 枚のカードを見て、それらを好きな順番に並べ替えてよい。
R&D の一番上から 4 枚のカードを公開する。
洞察/Insight

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、①を消費する。
コーボは R&D の一番上から 4 枚のカードを見て、それらを好きな順番に並べ替えてよい。
R&D の一番上から 4 枚のカードを公開する。
洞察/Insight

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、①を消費する。
コーボは R&D の一番上から 4 枚のカードを見て、それらを好きな順番に並べ替えてよい。
R&D の一番上から 4 枚のカードを公開する。
洞察/Insight

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、①を消費する。
コーボは R&D の一番上から 4 枚のカードを見て、それらを好きな順番に並べ替えてよい。
R&D の一番上から 4 枚のカードを公開する。
洞察/Insight

イベント:ラン
アーカイブにランを行う。成功した場合、カードにアクセスする代わりに、ヒープのカードを 5 枚まで裏向きにインストールする。再起動をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。
再起動/Reboot

イベント:ラン
アーカイブにランを行う。成功した場合、カードにアクセスする代わりに、ヒープのカードを 5 枚まで裏向きにインストールする。再起動をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。
再起動/Reboot

イベント:ラン
アーカイブにランを行う。成功した場合、カードにアクセスする代わりに、ヒープのカードを 5 枚まで裏向きにインストールする。再起動をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。
再起動/Reboot

イベント:ラン
アーカイブにランを行う。成功した場合、カードにアクセスする代わりに、ヒープのカードを 5 枚まで裏向きにインストールする。再起動をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。
再起動/Reboot

イベント
オフィスの備品のプレイコストを、君が持つ 1 [P]につき 1 下げる。
4 得るか、カードを 4 枚引く。
「それで、ミアムさん、最近何かいい話がありました？」
オフィスの備品/Office Supplies

イベント
オフィスの備品のプレイコストを、君が持つ 1 [P]につき 1 下げる。
4 得るか、カードを 4 枚引く。
「それで、ミアムさん、最近何かいい話がありました？」
オフィスの備品/Office Supplies

イベント
オフィスの備品のプレイコストを、君が持つ 1 [P]につき 1 下げる。
4 得るか、カードを 4 枚引く。
「それで、ミアムさん、最近何かいい話がありました？」
オフィスの備品/Office Supplies

イベント
オフィスの備品のプレイコストを、君が持つ 1 [P]につき 1 下げる。
4 得るか、カードを 4 枚引く。
「それで、ミアムさん、最近何かいい話がありました？」
オフィスの備品/Office Supplies

ハードウェア:コンソール

+

1ターンの1回、君がカードを1枚プレイするかインストールする時、グリッパからカードを1枚トラッシュすることで、そのプレイコストがインストールコストを2下げてよい。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

パッチワーク/Patchwork

ハードウェア

コーボがサーバーを1つ作るたび、コーボは1 \heartsuit 失う。

ランナーがアーカイブへのランに成功するたび、乗っ取りルーターをトラッシュすることで、コーボに3 \heartsuit 失わせてよい。

◆ *乗っ取りルーター/Hijacked Router*

ハードウェア:コンソール

+

各ターン、最初にランに成功した時、1 \heartsuit 得てよい。そうした場合、スタックの一番上のカードを見る。そのカードをスタックの一番下に加えてもよい。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ *パラゴン/Paragon*

ハードウェア:コンソール

+

R&Dへのランに成功するたび、マインズ・アイにパワーカウンターを1個置いてよい。

⌚ **搭載されているパワーカウンター3個**: R&Dの一番上のカードにアクセスする。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ *マインズ・アイ/Mind's Eye*

ハードウェア

各ターン、最初にアクセスしたカードをトラッシュした時、マシェの上にそのカードのトラッシュコストに等しい数のパワーカウンターを置いてよい。

搭載されているパワーカウンター3個: カードを1枚引く。

「何を作ってみたい?」
「何を作ってないんだ?」

マシェ/Mäshe

プログラム: アイスブレイカー—デコーダー

グリッパにあるカード1枚につき、クレイドルは強度-1。


2 \heartsuit : 任意の数のコードゲートのサブルーチンをブレイクする。

カチッ……カチッ……カチッ……。

クレイドル/Cradle

プログラム

ランに成功するたび、バンクから1 \heartsuit をバンクロールに置いてよい。

: バンクロールのすべてのクレジットを取る。

「内部事情が明るみに出たことで、銀行取引はさらに複雑になった。経済犯罪は足並みを揃えただけでなく、指数関数的に広がっていった」

——『閃光の後: 見えざる戦争の歴史』

バンクロール/Bankroll

プログラム: アイスブレイカー—フラクター

タイクーンによりサブルーチンをブレイクしたアイスとのエンカウントが終わった時、コーボは2 \heartsuit 得る。

1 \heartsuit : **バリア**のサブルーチンを2つまでブレイクする。

2 \heartsuit : 強度+3。

「アイスなんか有料の壁よ」
——リザ・トーキング・サンダー

タイクーン/Tycoon

プログラム: アイスブレイカー—キラ

2 \heartsuit : イカをいずれかのアイスに搭載する。

1 \heartsuit : ホストの**セントリー**のサブルーチンを2つまでブレイクする。

2 \heartsuit : 強度+3。

「ランなんて全部メタファーで、全部シンボルで、精神の深みに続く配管よ。触手って言い換えてもいいけどね」——アキコ・ニセイ

イカ/Ika

ハードウェア:コンソール

+

1ターンの1回、君がカードを1枚プレイするかインストールする時、グリッパからカードを1枚トラッシュすることで、そのプレイコストがインストールコストを2下げてよい。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

パッチワーク/Patchwork

ハードウェア

コーボがサーバーを1つ作るたび、コーボは1 \heartsuit 失う。

ランナーがアーカイブへのランに成功するたび、乗っ取りルーターをトラッシュすることで、コーボに3 \heartsuit 失わせてよい。

◆ *乗っ取りルーター/Hijacked Router*

ハードウェア:コンソール

+

各ターン、最初にランに成功した時、1 \heartsuit 得てよい。そうした場合、スタックの一番上のカードを見る。そのカードをスタックの一番下に加えてもよい。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ *パラゴン/Paragon*

ハードウェア:コンソール

+

R&Dへのランに成功するたび、マインズ・アイにパワーカウンターを1個置いてよい。

⌚ **搭載されているパワーカウンター3個**: R&Dの一番上のカードにアクセスする。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ *マインズ・アイ/Mind's Eye*

ハードウェア

各ターン、最初にアクセスしたカードをトラッシュした時、マシェの上にそのカードのトラッシュコストに等しい数のパワーカウンターを置いてよい。

搭載されているパワーカウンター3個: カードを1枚引く。

「何を作ってみたい?」
「何を作ってないんだ?」

マシェ/Mäshe

プログラム: アイスブレイカー—デコーダー

グリッパにあるカード1枚につき、クレイドルは強度-1。


2 \heartsuit : 任意の数のコードゲートのサブルーチンをブレイクする。

カチッ……カチッ……カチッ……。

クレイドル/Cradle

プログラム

ランに成功するたび、バンクから1 \heartsuit をバンクロールに置いてよい。

: バンクロールのすべてのクレジットを取る。

「内部事情が明るみに出たことで、銀行取引はさらに複雑になった。経済犯罪は足並みを揃えただけでなく、指数関数的に広がっていった」

——『閃光の後: 見えざる戦争の歴史』

バンクロール/Bankroll

プログラム: アイスブレイカー—フラクター

タイクーンによりサブルーチンをブレイクしたアイスとのエンカウントが終わった時、コーボは2 \heartsuit 得る。

1 \heartsuit : **バリア**のサブルーチンを2つまでブレイクする。

2 \heartsuit : 強度+3。

「アイスなんか有料の壁よ」
——リザ・トーキング・サンダー

タイクーン/Tycoon

プログラム: アイスブレイカー—キラ

2 \heartsuit : イカをいずれかのアイスに搭載する。

1 \heartsuit : ホストの**セントリー**のサブルーチンを2つまでブレイクする。

2 \heartsuit : 強度+3。

「ランなんて全部メタファーで、全部シンボルで、精神の深みに続く配管よ。触手って言い換えてもいいけどね」——アキコ・ニセイ

イカ/Ika

ハードウェア:コンソール

+

1ターンの1回、君がカードを1枚プレイするかインストールする時、グリッパからカードを1枚トラッシュすることで、そのプレイコストがインストールコストを2下げてよい。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

パッチワーク/Patchwork

ハードウェア

コーボがサーバーを1つ作るたび、コーボは1 \heartsuit 失う。

ランナーがアーカイブへのランに成功するたび、乗っ取りルーターをトラッシュすることで、コーボに3 \heartsuit 失わせてよい。

◆ *乗っ取りルーター/Hijacked Router*

ハードウェア:コンソール

+

各ターン、最初にランに成功した時、1 \heartsuit 得てよい。そうした場合、スタックの一番上のカードを見る。そのカードをスタックの一番下に加えてもよい。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ *パラゴン/Paragon*

ハードウェア:コンソール

+

R&Dへのランに成功するたび、マインズ・アイにパワーカウンターを1個置いてよい。

⌚ **搭載されているパワーカウンター3個**: R&Dの一番上のカードにアクセスする。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

◆ *マインズ・アイ/Mind's Eye*

ハードウェア

各ターン、最初にアクセスしたカードをトラッシュした時、マシェの上にそのカードのトラッシュコストに等しい数のパワーカウンターを置いてよい。

搭載されているパワーカウンター3個: カードを1枚引く。

「何を作ってみたい?」
「何を作ってないんだ?」

マシェ/Mäshe

プログラム: アイスブレイカー—デコーダー

グリッパにあるカード1枚につき、クレイドルは強度-1。


2 \heartsuit : 任意の数のコードゲートのサブルーチンをブレイクする。

カチッ……カチッ……カチッ……。

クレイドル/Cradle

プログラム

ランに成功するたび、バンクから1 \heartsuit をバンクロールに置いてよい。

: バンクロールのすべてのクレジットを取る。

「内部事情が明るみに出たことで、銀行取引はさらに複雑になった。経済犯罪は足並みを揃えただけでなく、指数関数的に広がっていった」

——『閃光の後: 見えざる戦争の歴史』

バンクロール/Bankroll

プログラム: アイスブレイカー—フラクター

タイクーンによりサブルーチンをブレイクしたアイスとのエンカウントが終わった時、コーボは2 \heartsuit 得る。

1 \heartsuit : **バリア**のサブルーチンを2つまでブレイクする。

2 \heartsuit : 強度+3。

「アイスなんか有料の壁よ」
——リザ・トーキング・サンダー

タイクーン/Tycoon

プログラム: アイスブレイカー—キラ

2 \heartsuit : イカをいずれかのアイスに搭載する。

1 \heartsuit : ホストの**セントリー**のサブルーチンを2つまでブレイクする。

2 \heartsuit : 強度+3。

「ランなんて全部メタファーで、全部シンボルで、精神の深みに続く配管よ。触手って言い換えてもいいけどね」——アキコ・ニセイ

イカ/Ika

プログラム

キュウバンは、アイスの上のみインストールする。
ホストのアイスを通してたび、2000得る。
旅にはそれぞれの報酬がある。
◆ キュウバン/Kyuban

プログラム

キュウバンは、アイスの上のみインストールする。
ホストのアイスを通してたび、2000得る。
旅にはそれぞれの報酬がある。
◆ キュウバン/Kyuban

プログラム

キュウバンは、アイスの上のみインストールする。
ホストのアイスを通してたび、2000得る。
旅にはそれぞれの報酬がある。
◆ キュウバン/Kyuban

プログラム

君のターンの開始時、2000を支払うことで、1000を得てよい。そうした場合、君のターン終了時、このターンに成功したランを行っていなかった場合、アルジャーノンをトラッシュする。
「一緒なら、何でもできる気になるさ！」
◆ アルジャーノン/Algernon

プログラム

君のターンの開始時、2000を支払うことで、1000を得てよい。そうした場合、君のターン終了時、このターンに成功したランを行っていなかった場合、アルジャーノンをトラッシュする。
「一緒なら、何でもできる気になるさ！」
◆ アルジャーノン/Algernon

プログラム

君のターンの開始時、2000を支払うことで、1000を得てよい。そうした場合、君のターン終了時、このターンに成功したランを行っていなかった場合、アルジャーノンをトラッシュする。
「一緒なら、何でもできる気になるさ！」
◆ アルジャーノン/Algernon

リソース: 場所-裏世界

各ターン、最初にプログラムがハードウェアが(いずれかの場所から)トラッシュされた時、99番地区にパワーカウンターを1個置いてよい。
① 搭載されているパワーカウンター3個: ヒープの君のIDに一致する派閥のカード1枚をグリップに加える。
拾う神あり。
◆ 99番地区/District 99

リソース: 場所-裏世界

各ターン、最初にプログラムがハードウェアが(いずれかの場所から)トラッシュされた時、99番地区にパワーカウンターを1個置いてよい。
① 搭載されているパワーカウンター3個: ヒープの君のIDに一致する派閥のカード1枚をグリップに加える。
拾う神あり。
◆ 99番地区/District 99

リソース: 場所-裏世界

各ターン、最初にプログラムがハードウェアが(いずれかの場所から)トラッシュされた時、99番地区にパワーカウンターを1個置いてよい。
① 搭載されているパワーカウンター3個: ヒープの君のIDに一致する派閥のカード1枚をグリップに加える。
拾う神あり。
◆ 99番地区/District 99

リソース: 場所-豪勢

各ターン、最初にタグを回避するか取り除いた時、グリップのカード1枚を、そのインストールコストを1減らしてインストールしてよい。
高級なアリバイ。
◆ サンダー・アートギャラリー/Thunder Art Gallery

リソース: 場所-豪勢

各ターン、最初にタグを回避するか取り除いた時、グリップのカード1枚を、そのインストールコストを1減らしてインストールしてよい。
高級なアリバイ。
◆ サンダー・アートギャラリー/Thunder Art Gallery

リソース: 場所-豪勢

各ターン、最初にタグを回避するか取り除いた時、グリップのカード1枚を、そのインストールコストを1減らしてインストールしてよい。
高級なアリバイ。
◆ サンダー・アートギャラリー/Thunder Art Gallery

リソース: コネ

ミス・ボーンズのインストール時、バンクから12000を上に置く。ミス・ボーンズの上にクレジットが残っていない時、これをトラッシュする。
このクレジットはインストール状態のカードをトラッシュするために使用する。
「殺せなかったら、どうやったら殺せるかがわかるわ」
◆ ミス・ボーンズ/Miss Bones

リソース: コネ

ミス・ボーンズのインストール時、バンクから12000を上に置く。ミス・ボーンズの上にクレジットが残っていない時、これをトラッシュする。
このクレジットはインストール状態のカードをトラッシュするために使用する。
「殺せなかったら、どうやったら殺せるかがわかるわ」
◆ ミス・ボーンズ/Miss Bones

リソース: コネ

ミス・ボーンズのインストール時、バンクから12000を上に置く。ミス・ボーンズの上にクレジットが残っていない時、これをトラッシュする。
このクレジットはインストール状態のカードをトラッシュするために使用する。
「殺せなかったら、どうやったら殺せるかがわかるわ」
◆ ミス・ボーンズ/Miss Bones

リソース: コネ

各ターン、最初に R&D への成功したランが終了した時、R&D からアクセスしたカード1枚につき1000得る。
「深呼吸して、お嬢ちゃん。深呼吸」アキコが涙をぬぐった時、視界にマイクがにじんで見えた。「何を見たの？」
「あたし……」アキコは答えを躊躇した。「全部よ」
◆ サイク・マイク/Psych Mike

リソース: コネ

各ターン、最初に R&D への成功したランが終了した時、R&D からアクセスしたカード1枚につき1000得る。
「深呼吸して、お嬢ちゃん。深呼吸」アキコが涙をぬぐった時、視界にマイクがにじんで見えた。「何を見たの？」
「あたし……」アキコは答えを躊躇した。「全部よ」
◆ サイク・マイク/Psych Mike

リソース: コネ

各ターン、最初に R&D への成功したランが終了した時、R&D からアクセスしたカード1枚につき1000得る。
「深呼吸して、お嬢ちゃん。深呼吸」アキコが涙をぬぐった時、視界にマイクがにじんで見えた。「何を見たの？」
「あたし……」アキコは答えを躊躇した。「全部よ」
◆ サイク・マイク/Psych Mike

リソース: コネ

DJ フェンリスのインストール時、その上に君のIDの派閥と一致しない派閥のG-モードのID1枚を搭載する。DJ フェンリスがトラッシュされた場合、それに搭載されているIDをゲームから取り除く。
DJ フェンリスは搭載されているIDのテキストを得る。
デッキに1枚制限。
◆ DJ フェンリス/DJ Fenris

リソース: コネ

DJ フェンリスのインストール時、その上に君のIDの派閥と一致しない派閥のG-モードのID1枚を搭載する。DJ フェンリスがトラッシュされた場合、それに搭載されているIDをゲームから取り除く。
DJ フェンリスは搭載されているIDのテキストを得る。
デッキに1枚制限。
◆ DJ フェンリス/DJ Fenris

リソース: コネ

DJ フェンリスのインストール時、その上に君のIDの派閥と一致しない派閥のG-モードのID1枚を搭載する。DJ フェンリスがトラッシュされた場合、それに搭載されているIDをゲームから取り除く。
DJ フェンリスは搭載されているIDのテキストを得る。
デッキに1枚制限。
◆ DJ フェンリス/DJ Fenris