

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。

タグを2個まで取り除き、カードを3枚引く。

プロは弁護士など呼ばない。プロはグリッド外に出る場合、その仕事を担当する秘書を備えているものだ。

弁護士到着/Lawyer Up

イベント

君がこのターンにHQへのランに成功した場合のみプレイする。

コーボが悪名を2つ受け取らないかぎり、君の次のターンの開始時まで、すべてのダメージを妨害する。

「見てまかまわらないかな？」

影響力/Leverage

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。

タグを2個まで取り除き、カードを3枚引く。

プロは弁護士など呼ばない。プロはグリッド外に出る場合、その仕事を担当する秘書を備えているものだ。

弁護士到着/Lawyer Up

イベント

君がこのターンにHQへのランに成功した場合のみプレイする。

コーボが悪名を2つ受け取らないかぎり、君の次のターンの開始時まで、すべてのダメージを妨害する。

「見てまかまわらないかな？」

影響力/Leverage

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。

タグを2個まで取り除き、カードを3枚引く。

プロは弁護士など呼ばない。プロはグリッド外に出る場合、その仕事を担当する秘書を備えているものだ。

弁護士到着/Lawyer Up

イベント

君がこのターンにHQへのランに成功した場合のみプレイする。

コーボが悪名を2つ受け取らないかぎり、君の次のターンの開始時まで、すべてのダメージを妨害する。

「見てまかまわらないかな？」

影響力/Leverage

ハードウェア:チップ

君がアイスブレイカーをインストールするたび、このターンの終了時まで、そのアイスブレイカーの強度+1。

LLDS アンリミテッドは、「なぜ誰もコンピューター用ディーゼルを作らないのか？」という疑問にデザイナーが答えて二日で生まれた。

LLDS プロセッサ/LLDS Processor

ハードウェア

②:君のグリップの任意の数のカードをトラッシュする。トラッシュしたカードのうち君が同一のものをインストールしているもの1枚につきカードを1枚引く。

「完全を達成した場合、次は何か？」

——ザ・プロフェッサー

◆ キャップストーン/Capstone

ハードウェア:チップ

君がアイスブレイカーをインストールするたび、このターンの終了時まで、そのアイスブレイカーの強度+1。

LLDS アンリミテッドは、「なぜ誰もコンピューター用ディーゼルを作らないのか？」という疑問にデザイナーが答えて二日で生まれた。

LLDS プロセッサ/LLDS Processor

ハードウェア

②:君のグリップの任意の数のカードをトラッシュする。トラッシュしたカードのうち君が同一のものをインストールしているもの1枚につきカードを1枚引く。

「完全を達成した場合、次は何か？」

——ザ・プロフェッサー

◆ キャップストーン/Capstone

ハードウェア:チップ

君がアイスブレイカーをインストールするたび、このターンの終了時まで、そのアイスブレイカーの強度+1。

LLDS アンリミテッドは、「なぜ誰もコンピューター用ディーゼルを作らないのか？」という疑問にデザイナーが答えて二日で生まれた。

LLDS プロセッサ/LLDS Processor

ハードウェア

②:君のグリップの任意の数のカードをトラッシュする。トラッシュしたカードのうち君が同一のものをインストールしているもの1枚につきカードを1枚引く。

「完全を達成した場合、次は何か？」

——ザ・プロフェッサー

◆ キャップストーン/Capstone

プログラム

②:R&D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、R&Dの一番上から3枚のカードを見る。それらのカードのうち1枚を、コスト無しでトラッシュし(通常トラッシュできないカードでもよい)、コーボはR&Dをシャッフルする。

説明書によれば、これは最も重要なデータをより分けるそうだ。ご存じの通り、“重要”というのは極めて相対的な用語だが。

キーホール/Keyhole

プログラム

②:R&D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、R&Dの一番上から3枚のカードを見る。それらのカードのうち1枚を、コスト無しでトラッシュし(通常トラッシュできないカードでもよい)、コーボはR&Dをシャッフルする。

説明書によれば、これは最も重要なデータをより分けるそうだ。ご存じの通り、“重要”というのは極めて相対的な用語だが。

キーホール/Keyhole

プログラム

②:R&D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、R&Dの一番上から3枚のカードを見る。それらのカードのうち1枚を、コスト無しでトラッシュし(通常トラッシュできないカードでもよい)、コーボはR&Dをシャッフルする。

説明書によれば、これは最も重要なデータをより分けるそうだ。ご存じの通り、“重要”というのは極めて相対的な用語だが。

キーホール/Keyhole

プログラム:アイスブレイカー—キラ

1①:セントリーのサブルーチンを1つブレイクする。

1①:強度+1。

世界初として名を残したアイスブレイカーは、ギブソン3データセンターを迂回するための独自スクリプトに過ぎなかった。ギャロットはその初のアイスブレイカーの二万倍のデータを持つが、基本的な考えは変わらない。ネットワークの電源を切って突っ込んだだけだ。

ギャロット/Garrotte

プログラム:アイスブレイカー—キラ

1①:セントリーのサブルーチンを1つブレイクする。

1①:強度+1。

世界初として名を残したアイスブレイカーは、ギブソン3データセンターを迂回するための独自スクリプトに過ぎなかった。ギャロットはその初のアイスブレイカーの二万倍のデータを持つが、基本的な考えは変わらない。ネットワークの電源を切って突っ込んだだけだ。

ギャロット/Garrotte

プログラム:アイスブレイカー—キラ

1①:セントリーのサブルーチンを1つブレイクする。

1①:強度+1。

世界初として名を残したアイスブレイカーは、ギブソン3データセンターを迂回するための独自スクリプトに過ぎなかった。ギャロットはその初のアイスブレイカーの二万倍のデータを持つが、基本的な考えは変わらない。ネットワークの電源を切って突っ込んだだけだ。

ギャロット/Garrotte

プログラム:アイスブレイカー

④:任意の数のデストロイヤーのサブルーチンをブレイクする。

1①:強度+2。

「私の弟子の間では単発のアイスブレイカーが人気がある。彼らには狩りを行うための辛抱というものがない」

——ザ・プロフェッサー

シャープシューター/Sharpshooter

プログラム:アイスブレイカー

④:任意の数のデストロイヤーのサブルーチンをブレイクする。

1①:強度+2。

「私の弟子の間では単発のアイスブレイカーが人気がある。彼らには狩りを行うための辛抱というものがない」

——ザ・プロフェッサー

シャープシューター/Sharpshooter

プログラム:アイスブレイカー

④:任意の数のデストロイヤーのサブルーチンをブレイクする。

1①:強度+2。

「私の弟子の間では単発のアイスブレイカーが人気がある。彼らには狩りを行うための辛抱というものがない」

——ザ・プロフェッサー

シャープシューター/Sharpshooter

リソース

コーボのターン開始時、君がタグを持っていない場合、タグを1つ受ける。

君のターン開始時、コーボが悪名を持っていない場合、そのプレイヤーに悪名を1つ与える。

「奴らは私をテロリストと呼んで人々に恐怖を植え付けている。奴らがテロリストを見つけたいなら、鏡でも見ればいいんだわ」——レイナ・ローハ

活動家の支援/Activist Support

リソース

コーボのターン開始時、君がタグを持っていない場合、タグを1つ受ける。

君のターン開始時、コーボが悪名を持っていない場合、そのプレイヤーに悪名を1つ与える。

「奴らは私をテロリストと呼んで人々に恐怖を植え付けている。奴らがテロリストを見つけたいなら、鏡でも見ればいいんだわ」——レイナ・ローハ

活動家の支援/Activist Support

リソース

コーボのターン開始時、君がタグを持っていない場合、タグを1つ受ける。

君のターン開始時、コーボが悪名を持っていない場合、そのプレイヤーに悪名を1つ与える。

「奴らは私をテロリストと呼んで人々に恐怖を植え付けている。奴らがテロリストを見つけたいなら、鏡でも見ればいいんだわ」——レイナ・ローハ

活動家の支援/Activist Support

リソース

君のターンの開始時、①を失う。

君がプレイする**ダブル**の各イベントの追加コストを無視する。

『『現代における伝統的価値』』というのが好きなんです。宇宙での戦争、人間の手による生命、自分が魂を持つかを尋ねる賢い機械……宗教はこれまでの人類の歴史上のどの時点とも同じくらいに重要であり意味があります。我々は立ち上がり、新たな挑戦に立ち向かわなければなりません。そのためには信仰も必要です」

スターライトクルセイド信託/Starlight Crusade Funding

リソース

君のターンの開始時、①を失う。

君がプレイする**ダブル**の各イベントの追加コストを無視する。

『『現代における伝統的価値』』というのが好きなんです。宇宙での戦争、人間の手による生命、自分が魂を持つかを尋ねる賢い機械……宗教はこれまでの人類の歴史上のどの時点とも同じくらいに重要であり意味があります。我々は立ち上がり、新たな挑戦に立ち向かわなければなりません。そのためには信仰も必要です」

スターライトクルセイド信託/Starlight Crusade Funding

リソース

君のターンの開始時、①を失う。

君がプレイする**ダブル**の各イベントの追加コストを無視する。

『『現代における伝統的価値』』というのが好きなんです。宇宙での戦争、人間の手による生命、自分が魂を持つかを尋ねる賢い機械……宗教はこれまでの人類の歴史上のどの時点とも同じくらいに重要であり意味があります。我々は立ち上がり、新たな挑戦に立ち向かわなければなりません。そのためには信仰も必要です」

スターライトクルセイド信託/Starlight Crusade Funding

アジェンダ: 待ち伏せ

うまさぎの話が 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。

ランナーがうまさぎの話にアクセスした時、ランナーにタグを1個与える。

「通り過ぎた瞬間、あのアノカラスが俺に向かって鳴いたんだ。うまさぎの話だって気づくべきだったよな」

うまさぎの話/TOTBT

アジェンダ: 構想

君が復員プログラムを得点した時、悪名を2つまで取り除いてよい。

四肢を置き換えるのは容易い。記憶を置き換えるのはもっと難しい。

復員プログラム/Veterans Program

アジェンダ: 待ち伏せ

うまさぎの話が 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。

ランナーがうまさぎの話にアクセスした時、ランナーにタグを1個与える。

「通り過ぎた瞬間、あのアノカラスが俺に向かって鳴いたんだ。うまさぎの話だって気づくべきだったよな」

うまさぎの話/TOTBT

アジェンダ: 構想

君が復員プログラムを得点した時、悪名を2つまで取り除いてよい。

四肢を置き換えるのは容易い。記憶を置き換えるのはもっと難しい。

復員プログラム/Veterans Program

アジェンダ: 待ち伏せ

うまさぎの話が 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。

ランナーがうまさぎの話にアクセスした時、ランナーにタグを1個与える。

「通り過ぎた瞬間、あのアノカラスが俺に向かって鳴いたんだ。うまさぎの話だって気づくべきだったよな」

うまさぎの話/TOTBT

アジェンダ: 構想

君が復員プログラムを得点した時、悪名を2つまで取り除いてよい。

四肢を置き換えるのは容易い。記憶を置き換えるのはもっと難しい。

復員プログラム/Veterans Program

アセット: 広告

レックスキャンペーンのレゾ時に、その上にパワーカウンターを3個置く。レックスキャンペーンの上にパワーカウンターが残っていない時、それをトラッシュし、悪名を1つ取り除くか5C得る。

君のターンの開始時、レックスキャンペーンのパワーカウンターを1個取り除く。

レックスキャンペーン/Rex Campaign

アセット: 広告

レックスキャンペーンのレゾ時に、その上にパワーカウンターを3個置く。レックスキャンペーンの上にパワーカウンターが残っていない時、それをトラッシュし、悪名を1つ取り除くか5C得る。

君のターンの開始時、レックスキャンペーンのパワーカウンターを1個取り除く。

レックスキャンペーン/Rex Campaign

アセット: 広告

レックスキャンペーンのレゾ時に、その上にパワーカウンターを3個置く。レックスキャンペーンの上にパワーカウンターが残っていない時、それをトラッシュし、悪名を1つ取り除くか5C得る。

君のターンの開始時、レックスキャンペーンのパワーカウンターを1個取り除く。

レックスキャンペーン/Rex Campaign

アセット: 待ち伏せ

ショック! 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。

ランナーがショック! にアクセスした時、1 ネットダメージを与える(インストールされていない状態を含む)。

ショック!/Shock!

アセット: 待ち伏せ

ショック! 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。

ランナーがショック! にアクセスした時、1 ネットダメージを与える(インストールされていない状態を含む)。

ショック!/Shock!

アセット: 待ち伏せ

ショック! 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。

ランナーがショック! にアクセスした時、1 ネットダメージを与える(インストールされていない状態を含む)。

ショック!/Shock!

オペレーション

ランナーのグリッパにあるカード1枚につき1Cを得る。

「整理しましょうか。あなたのターゲットとなるマーケットは、十五歳から十九歳の片親のG-モードの移民で、月間可処分所得が二千以上、B+以上の高学歴、社交性が高く、足の悪い友人がいると?」「はい、何か問題でも?」「いえ、全然。どしてリスがこんなに短いかわかりませんでね」

視察手調査週間/Sweeps Week

オペレーション

ランナーのグリッパにあるカード1枚につき1Cを得る。

「整理しましょうか。あなたのターゲットとなるマーケットは、十五歳から十九歳の片親のG-モードの移民で、月間可処分所得が二千以上、B+以上の高学歴、社交性が高く、足の悪い友人がいると?」「はい、何か問題でも?」「いえ、全然。どしてリスがこんなに短いかわかりませんでね」

視察手調査週間/Sweeps Week

オペレーション

ランナーのグリッパにあるカード1枚につき1Cを得る。

「整理しましょうか。あなたのターゲットとなるマーケットは、十五歳から十九歳の片親のG-モードの移民で、月間可処分所得が二千以上、B+以上の高学歴、社交性が高く、足の悪い友人がいると?」「はい、何か問題でも?」「いえ、全然。どしてリスがこんなに短いかわかりませんでね」

視察手調査週間/Sweeps Week

オペレーション: 違法

トレース⁵ - 成功した場合、ランナーに、そのランナーが直前のターンに盗んだアジェンダのアジェンダポイントに等しいミートダメージを与える。

「悪く思わないで欲しいんだが、企業だって人間なんだ」

懲罰的反撃/Punitive Counterstrike

オペレーション: 違法

トレース⁵ - 成功した場合、ランナーに、そのランナーが直前のターンに盗んだアジェンダのアジェンダポイントに等しいミートダメージを与える。

「悪く思わないで欲しいんだが、企業だって人間なんだ」

懲罰的反撃/Punitive Counterstrike

オペレーション: 違法

トレース⁵ - 成功した場合、ランナーに、そのランナーが直前のターンに盗んだアジェンダのアジェンダポイントに等しいミートダメージを与える。

「悪く思わないで欲しいんだが、企業だって人間なんだ」

懲罰的反撃/Punitive Counterstrike

フェリスをレゾした時、悪名を1つ受ける。
↳ 1ブレインダメージを与える。
↳ ランの終了。
歴戦の面々に対する脳ダメージの報告が増えるにつれ、精神二機械インターフェースデバイスは増加した公共監視の対象となっている。治療不可能な障害をもたらす特定のプログラムの存在は、異端学説の立場から確たる真実へと変わっている。
フェリス/Feris

フェリスをレゾした時、悪名を1つ受ける。
↳ 1ブレインダメージを与える。
↳ ランの終了。
歴戦の面々に対する脳ダメージの報告が増えるにつれ、精神二機械インターフェースデバイスは増加した公共監視の対象となっている。治療不可能な障害をもたらす特定のプログラムの存在は、異端学説の立場から確たる真実へと変わっている。
フェリス/Feris

フェリスをレゾした時、悪名を1つ受ける。
↳ 1ブレインダメージを与える。
↳ ランの終了。
歴戦の面々に対する脳ダメージの報告が増えるにつれ、精神二機械インターフェースデバイスは増加した公共監視の対象となっている。治療不可能な障害をもたらす特定のプログラムの存在は、異端学説の立場から確たる真実へと変わっている。
フェリス/Feris

↳ コーポが1(Ⓝ)を支払わないかぎり、ランの終了。
↳ 1ネットダメージを与える。
↳ 1ネットダメージを与える。
↳ 1ネットダメージを与える。
「このアイスは危険すぎるんで安全手順が組み込んである。どういう意味か考えてみるんだな」
—— グール
ツルギ/Tsurugi

↳ コーポが1(Ⓝ)を支払わないかぎり、ランの終了。
↳ 1ネットダメージを与える。
↳ 1ネットダメージを与える。
↳ 1ネットダメージを与える。
「このアイスは危険すぎるんで安全手順が組み込んである。どういう意味か考えてみるんだな」
—— グール
ツルギ/Tsurugi

↳ コーポが1(Ⓝ)を支払わないかぎり、ランの終了。
↳ 1ネットダメージを与える。
↳ 1ネットダメージを与える。
↳ 1ネットダメージを与える。
「このアイスは危険すぎるんで安全手順が組み込んである。どういう意味か考えてみるんだな」
—— グール
ツルギ/Tsurugi

↳ このランの残りの間、ランナーはクレジットを消費できない。
このアイスは自身を一連の電子取引に偽装し、ランナーの資金を何千もの存在しない物品の購入と払い戻しに結びつける。銀行システムによる保留と確認が入ることで、一クレジットたりともそのサーバーを出ないことになり、ランナーは資金が使えなくなるのだ。また、こいつは残念なことに完全に適法だ……あくまで厳密に言えばの話だが。
RSVP/RSVP

↳ このランの残りの間、ランナーはクレジットを消費できない。
このアイスは自身を一連の電子取引に偽装し、ランナーの資金を何千もの存在しない物品の購入と払い戻しに結びつける。銀行システムによる保留と確認が入ることで、一クレジットたりともそのサーバーを出ないことになり、ランナーは資金が使えなくなるのだ。また、こいつは残念なことに完全に適法だ……あくまで厳密に言えばの話だが。
RSVP/RSVP

↳ このランの残りの間、ランナーはクレジットを消費できない。
このアイスは自身を一連の電子取引に偽装し、ランナーの資金を何千もの存在しない物品の購入と払い戻しに結びつける。銀行システムによる保留と確認が入ることで、一クレジットたりともそのサーバーを出ないことになり、ランナーは資金が使えなくなるのだ。また、こいつは残念なことに完全に適法だ……あくまで厳密に言えばの話だが。
RSVP/RSVP

カーテンウォールがサーバーを守っている最外殻のアイスである場合、強度+4。
↳ ランの終了。
↳ ランの終了。
↳ ランの終了。
↳ ゲームの終了。
冗談だよ。
カーテンウォール/Curtain Wall

カーテンウォールがサーバーを守っている最外殻のアイスである場合、強度+4。
↳ ランの終了。
↳ ランの終了。
↳ ランの終了。
↳ ゲームの終了。
冗談だよ。
カーテンウォール/Curtain Wall

カーテンウォールがサーバーを守っている最外殻のアイスである場合、強度+4。
↳ ランの終了。
↳ ランの終了。
↳ ランの終了。
↳ ゲームの終了。
冗談だよ。
カーテンウォール/Curtain Wall

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

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

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

アップグレード
HQ のルートにのみインストールする。
1(Ⓝ): カードを1枚引く。この能力はHQへのラン中にのみ使用する。
ボタンは何もしなかったように見えた。なので彼はまた押した。何度も。何度も。
非常ボタン/Panic Button

アップグレード
HQ のルートにのみインストールする。
1(Ⓝ): カードを1枚引く。この能力はHQへのラン中にのみ使用する。
ボタンは何もしなかったように見えた。なので彼はまた押した。何度も。何度も。
非常ボタン/Panic Button

アップグレード
HQ のルートにのみインストールする。
1(Ⓝ): カードを1枚引く。この能力はHQへのラン中にのみ使用する。
ボタンは何もしなかったように見えた。なので彼はまた押した。何度も。何度も。
非常ボタン/Panic Button