

### イベント

君のスタックの一番上から4枚のカードを公開し、公開されたすべてのプログラムをトラッシュする。トラッシュされたプログラム1つにつき1Cを得て、公開された残りのカードを君のグリップに加える。

「知識は形も大きさも違う様々な形で訪れる」—— ケツァル

注入/Inject

### イベント

君のスタックの一番上から4枚のカードを公開し、公開されたすべてのプログラムをトラッシュする。トラッシュされたプログラム1つにつき1Cを得て、公開された残りのカードを君のグリップに加える。

「知識は形も大きさも違う様々な形で訪れる」—— ケツァル

注入/Inject

### イベント

君のスタックの一番上から4枚のカードを公開し、公開されたすべてのプログラムをトラッシュする。トラッシュされたプログラム1つにつき1Cを得て、公開された残りのカードを君のグリップに加える。

「知識は形も大きさも違う様々な形で訪れる」—— ケツァル

注入/Inject

### イベント

このイベントをプレイするための追加コストとして、インストールされているハードウェアを1つトラッシュする。トラッシュされたハードウェアのインストールコストの半分(端数切り捨て)のクレジットを得て、君のスタックからハードウェアを1つ探して公開し、それ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。

下取り/Trade-In

### イベント

このイベントをプレイするための追加コストとして、インストールされているハードウェアを1つトラッシュする。トラッシュされたハードウェアのインストールコストの半分(端数切り捨て)のクレジットを得て、君のスタックからハードウェアを1つ探して公開し、それ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。

下取り/Trade-In

### イベント

このイベントをプレイするための追加コストとして、インストールされているハードウェアを1つトラッシュする。トラッシュされたハードウェアのインストールコストの半分(端数切り捨て)のクレジットを得て、君のスタックからハードウェアを1つ探して公開し、それ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。

下取り/Trade-In

### ハードウェア

君が君のターン中に最初に君のグリップからプログラムをインストールしたとき、2Cを得る。

君がランに失敗したら、自動筆記機をトラッシュする。

理論上はこいつは自身でランを行う。君がピンチに陥っていないかぎり。

◆ 自動筆記機/Autoscripter

### ハードウェア

君が君のターン中に最初に君のグリップからプログラムをインストールしたとき、2Cを得る。

君がランに失敗したら、自動筆記機をトラッシュする。

理論上はこいつは自身でランを行う。君がピンチに陥っていないかぎり。

◆ 自動筆記機/Autoscripter

### ハードウェア

君が君のターン中に最初に君のグリップからプログラムをインストールしたとき、2Cを得る。

君がランに失敗したら、自動筆記機をトラッシュする。

理論上はこいつは自身でランを行う。君がピンチに陥っていないかぎり。

◆ 自動筆記機/Autoscripter

### ハードウェア:コンソール

+1目

コーポがサーバーを1つ作成するたび、カードを1枚引く。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

「ネットの何も無い空間を図示するツールとして、これに勝る物はない」—— ナシール・メイダン

◆ アストロレイブ/Astrolobe

### ハードウェア:コンソール

+1目

コーポがサーバーを1つ作成するたび、カードを1枚引く。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

「ネットの何も無い空間を図示するツールとして、これに勝る物はない」—— ナシール・メイダン

◆ アストロレイブ/Astrolobe

### ハードウェア:コンソール

+1目

コーポがサーバーを1つ作成するたび、カードを1枚引く。

各プレイヤーのコンソールは1つまで。

「ネットの何も無い空間を図示するツールとして、これに勝る物はない」—— ナシール・メイダン

◆ アストロレイブ/Astrolobe

### プログラム

君の手札の上限は、インストールされているオリガミ1つにつき1増える。

初期のデータ折り込みの事例は、伝統的な折り紙から発想を得た。単なる折り線パターンが紙の鶴の設計図であるのと同様に、保管における最大の結果のために考慮すべきデータの手順というものも存在するのだ。

オリガミ/Origami

### プログラム

君の手札の上限は、インストールされているオリガミ1つにつき1増える。

初期のデータ折り込みの事例は、伝統的な折り紙から発想を得た。単なる折り線パターンが紙の鶴の設計図であるのと同様に、保管における最大の結果のために考慮すべきデータの手順というものも存在するのだ。

オリガミ/Origami

### プログラム

君の手札の上限は、インストールされているオリガミ1つにつき1増える。

初期のデータ折り込みの事例は、伝統的な折り紙から発想を得た。単なる折り線パターンが紙の鶴の設計図であるのと同様に、保管における最大の結果のために考慮すべきデータの手順というものも存在するのだ。

オリガミ/Origami

### プログラム:アイスブレイカーキラー

1C: 任意の数のセントリーのサブルーチンをプレイする。この能力は、ステルス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+7。この能力は、ステルスカードからのクレジットを消費してのみ使用できる。

小型。コンパクト。監視プログラムの目をすり抜けやすく、若干のダメージを与えてくれる。

スイッチブレード/Switchblade

### プログラム:アイスブレイカーキラー

1C: 任意の数のセントリーのサブルーチンをプレイする。この能力は、ステルス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+7。この能力は、ステルスカードからのクレジットを消費してのみ使用できる。

小型。コンパクト。監視プログラムの目をすり抜けやすく、若干のダメージを与えてくれる。

スイッチブレード/Switchblade

### プログラム:アイスブレイカーキラー

1C: 任意の数のセントリーのサブルーチンをプレイする。この能力は、ステルス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+7。この能力は、ステルスカードからのクレジットを消費してのみ使用できる。

小型。コンパクト。監視プログラムの目をすり抜けやすく、若干のダメージを与えてくれる。

スイッチブレード/Switchblade

### リソース:仮想

コーポがウィルスカウンターを破棄するたび、そのコーポは可能なら2C失う。

「ひっかく前に、もっとよく知っておくべきだったな……」—— ケツァル

化膿/Fester

### リソース:仮想

コーポがウィルスカウンターを破棄するたび、そのコーポは可能なら2C失う。

「ひっかく前に、もっとよく知っておくべきだったな……」—— ケツァル

化膿/Fester

### リソース:仮想

コーポがウィルスカウンターを破棄するたび、そのコーポは可能なら2C失う。

「ひっかく前に、もっとよく知っておくべきだったな……」—— ケツァル

化膿/Fester

### リソース:場所

エンジェルアリーナのインストール時に、その上にパワーカウンターをX個置く。エンジェルアリーナ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。

ホスト上のパワーカウンター: 君のスタックの一番上のカードを公開する。そのカードを君のスタックの一番下に加えてもよい。

「低重カスポーツは広く人気だから、八百長も儲かるど広く知られているよ」—— リーラ・パテル

◆ エンジェルアリーナ/Angel Arena

### リソース:場所

エンジェルアリーナのインストール時に、その上にパワーカウンターをX個置く。エンジェルアリーナ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。

ホスト上のパワーカウンター: 君のスタックの一番上のカードを公開する。そのカードを君のスタックの一番下に加えてもよい。

「低重カスポーツは広く人気だから、八百長も儲かるど広く知られているよ」—— リーラ・パテル

◆ エンジェルアリーナ/Angel Arena

### リソース:場所

エンジェルアリーナのインストール時に、その上にパワーカウンターをX個置く。エンジェルアリーナ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。

ホスト上のパワーカウンター: 君のスタックの一番上のカードを公開する。そのカードを君のスタックの一番下に加えてもよい。

「低重カスポーツは広く人気だから、八百長も儲かるど広く知られているよ」—— リーラ・パテル

◆ エンジェルアリーナ/Angel Arena

**ID:コーポ**

君のターンの開始時、レゾされているカードを1枚 HQ に戻して、そのレゾコストに等しいクレジットを得てよい。

無限のエネルギー。お手頃の価格。

*ブルーサン:未来への挑戦/Blue Sun: Powering the Future*

**アジェンダ:保安**

君が迷宮サーバーを得点した時、その上にパワーカウンターを2個置く。

**ホスト上のパワーカウンター:**ランナーがジャックアウトすることを妨害する。このランの残りの間、ランナーはジャックアウトできない。

*迷宮サーバー/Labyrinthine Servers*

**アジェンダ:保安**

君が迷宮サーバーを得点した時、その上にパワーカウンターを2個置く。

**ホスト上のパワーカウンター:**ランナーがジャックアウトすることを妨害する。このランの残りの間、ランナーはジャックアウトできない。

*迷宮サーバー/Labyrinthine Servers*

**アジェンダ:保安**

君が迷宮サーバーを得点した時、その上にパワーカウンターを2個置く。

**ホスト上のパワーカウンター:**ランナーがジャックアウトすることを妨害する。このランの残りの間、ランナーはジャックアウトできない。

*迷宮サーバー/Labyrinthine Servers*

**アジェンダ:情報源**

君のターン開始時、アーカイブのカードを1枚、R&Dの一番下に加えてよい。

デッキに1枚制限。

◆ *ハデスの断片/Hades Fragment*

**アジェンダ:情報源**

君のターン開始時、アーカイブのカードを1枚、R&Dの一番下に加えてよい。

デッキに1枚制限。

◆ *ハデスの断片/Hades Fragment*

**アジェンダ:情報源**

君のターン開始時、アーカイブのカードを1枚、R&Dの一番下に加えてよい。

デッキに1枚制限。

◆ *ハデスの断片/Hades Fragment*

**アセット:敵対**

口座の没収はアドバンスできる。

①, ②: 口座の没収に置かれているアドバンストークン1個につき、ランナーは40を失う。

自分自身に名前をつけるのは特権だ。だが、それ故に目標にもなりえる。

*口座の没収/Reversed Accounts*

**アセット:敵対**

口座の没収はアドバンスできる。

①, ②: 口座の没収に置かれているアドバンストークン1個につき、ランナーは40を失う。

自分自身に名前をつけるのは特権だ。だが、それ故に目標にもなりえる。

*口座の没収/Reversed Accounts*

**アセット:敵対**

口座の没収はアドバンスできる。

①, ②: 口座の没収に置かれているアドバンストークン1個につき、ランナーは40を失う。

自分自身に名前をつけるのは特権だ。だが、それ故に目標にもなりえる。

*口座の没収/Reversed Accounts*

**アセット**

①, ②: 波止場の手入れの上にパワーカウンターを1個置く。

各ターン、ランナーが最初にインストールするカードのインストールコストは、波止場の手入れの上のパワーカウンター1個につき1増える。

*波止場の手入れ/Docklands Crackdown*

**アセット**

①, ②: 波止場の手入れの上にパワーカウンターを1個置く。

各ターン、ランナーが最初にインストールするカードのインストールコストは、波止場の手入れの上のパワーカウンター1個につき1増える。

*波止場の手入れ/Docklands Crackdown*

**アセット**

①, ②: 波止場の手入れの上にパワーカウンターを1個置く。

各ターン、ランナーが最初にインストールするカードのインストールコストは、波止場の手入れの上のパワーカウンター1個につき1増える。

*波止場の手入れ/Docklands Crackdown*

**オペレーション**

レゾされているアイス1つにつき10得る。

「サーバーは完全武装でいつでも使用可能です」

*最大効率/Peak Efficiency*

**オペレーション**

レゾされているアイス1つにつき10得る。

「サーバーは完全武装でいつでも使用可能です」

*最大効率/Peak Efficiency*

**オペレーション**

レゾされているアイス1つにつき10得る。

「サーバーは完全武装でいつでも使用可能です」

*最大効率/Peak Efficiency*

**オペレーション:ダブル**

このオペレーション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HQ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1枚につき20を得る。

クローンが再生燃料タンクの中で生きていくことに不安があるとしても、それについて語ることはしないだろう。

*再利用/Reuse*

**オペレーション:ダブル**

このオペレーション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HQ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1枚につき20を得る。

クローンが再生燃料タンクの中で生きていくことに不安があるとしても、それについて語ることはしないだろう。

*再利用/Reuse*

**オペレーション:ダブル**

このオペレーション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HQ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1枚につき20を得る。

クローンが再生燃料タンクの中で生きていくことに不安があるとしても、それについて語ることはしないだろう。

*再利用/Reuse*

アーキテクトはインストールされている間はト  
ラッシュされない。

↳ コーポは R&D の一番上から 5 枚のカードを  
見て、そのカードの中の 1 枚を、すべてのイ  
ンストールコストを無視してインストールして  
よい。

↳ コーポはアーカイブか HQ にあるカードを  
1 枚インストールしてよい(コストはすべて支  
払う)。

デザイン: 2012 年世界チャンピオン, Jeremy Zwirn  
アーキテクト/Architect

アーキテクトはインストールされている間はト  
ラッシュされない。

↳ コーポは R&D の一番上から 5 枚のカードを  
見て、そのカードの中の 1 枚を、すべてのイ  
ンストールコストを無視してインストールして  
よい。

↳ コーポはアーカイブか HQ にあるカードを  
1 枚インストールしてよい(コストはすべて支  
払う)。

デザイン: 2012 年世界チャンピオン, Jeremy Zwirn  
アーキテクト/Architect

アーキテクトはインストールされている間はト  
ラッシュされない。

↳ コーポは R&D の一番上から 5 枚のカードを  
見て、そのカードの中の 1 枚を、すべてのイ  
ンストールコストを無視してインストールして  
よい。

↳ コーポはアーカイブか HQ にあるカードを  
1 枚インストールしてよい(コストはすべて支  
払う)。

デザイン: 2012 年世界チャンピオン, Jeremy Zwirn  
アーキテクト/Architect

アシガルは、HQ にあるカード 1 枚に  
つき、「↳ ランの終了。」を得る。

抜けるには他の道を行くことだ。

アシガル/Ashigaru

アシガルは、HQ にあるカード 1 枚に  
つき、「↳ ランの終了。」を得る。

抜けるには他の道を行くことだ。

アシガル/Ashigaru

アシガルは、HQ にあるカード 1 枚に  
つき、「↳ ランの終了。」を得る。

抜けるには他の道を行くことだ。

アシガル/Ashigaru

ホスト上のパワーカウンター: 1 ネットダメージを  
与える。この能力はラン中のみ使用する。

↳ 1 ネットダメージを与える。

↳ 君とランナーは 0Cか 1Cか 2C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、マンバの上にパワーカ  
ウンターを 1 個置く。

マンバ/Mamba

ホスト上のパワーカウンター: 1 ネットダメージを  
与える。この能力はラン中のみ使用する。

↳ 1 ネットダメージを与える。

↳ 君とランナーは 0Cか 1Cか 2C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、マンバの上にパワーカ  
ウンターを 1 個置く。

マンバ/Mamba

ホスト上のパワーカウンター: 1 ネットダメージを  
与える。この能力はラン中のみ使用する。

↳ 1 ネットダメージを与える。

↳ 君とランナーは 0Cか 1Cか 2C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、マンバの上にパワーカ  
ウンターを 1 個置く。

マンバ/Mamba

↳ ランナーは、タグされていないかぎり、  
1Cを失う。ランナーがタグされている場  
合、そのランナーは自分のクレジット  
プールにあるすべてのクレジットを失  
い、コーポはユニバーサルコネクティビ  
ティフィーをトラッシュする。

「どうも、一回限りの少額支払いみたいだね。もう十  
七回も支払ってるけどさ」

ユニバーサルコネクティビティフィー/Universal Connectivity Fee

↳ ランナーは、タグされていないかぎり、  
1Cを失う。ランナーがタグされている場  
合、そのランナーは自分のクレジット  
プールにあるすべてのクレジットを失  
い、コーポはユニバーサルコネクティビ  
ティフィーをトラッシュする。

「どうも、一回限りの少額支払いみたいだね。もう十  
七回も支払ってるけどさ」

ユニバーサルコネクティビティフィー/Universal Connectivity Fee

↳ ランナーは、タグされていないかぎり、  
1Cを失う。ランナーがタグされている場  
合、そのランナーは自分のクレジット  
プールにあるすべてのクレジットを失  
い、コーポはユニバーサルコネクティビ  
ティフィーをトラッシュする。

「どうも、一回限りの少額支払いみたいだね。もう十  
七回も支払ってるけどさ」

ユニバーサルコネクティビティフィー/Universal Connectivity Fee

チェンジリングはアドバンスできる。  
チェンジリングの上にアドバンス  
トークンが奇数個ある間、それはセ  
ントリーを得るとともにバリアを失う。

↳ ランの終了。

チェンジリング/Changeling

チェンジリングはアドバンスできる。  
チェンジリングの上にアドバンス  
トークンが奇数個ある間、それはセ  
ントリーを得るとともにバリアを失う。

↳ ランの終了。

チェンジリング/Changeling

チェンジリングはアドバンスできる。  
チェンジリングの上にアドバンス  
トークンが奇数個ある間、それはセ  
ントリーを得るとともにバリアを失う。

↳ ランの終了。

チェンジリング/Changeling

アイス: セントリー	アイス: セントリー	アイス: セントリー
アイス: バリア	アイス: バリア	アイス: バリア
アイス: セントリー・サイ・対人	アイス: セントリー・サイ・対人	アイス: セントリー・サイ・対人
アイス: トラップ	アイス: トラップ	アイス: トラップ
アイス: バリア・変異	アイス: バリア・変異	アイス: バリア・変異