

計画書:研究

改良蛋白源が得点されるか盗まれた時、ランナーは4C¹得る。

彼らは我らを食べ、我らは彼らを食べ。循環は続いていく。
—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

改良蛋白源/Improved Protein Source

計画書:研究

改良蛋白源が得点されるか盗まれた時、ランナーは4C¹得る。

彼らは我らを食べ、我らは彼らを食べ。循環は続いていく。
—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

改良蛋白源/Improved Protein Source

計画書:研究

改良蛋白源が得点されるか盗まれた時、ランナーは4C¹得る。

彼らは我らを食べ、我らは彼らを食べ。循環は続いていく。
—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

改良蛋白源/Improved Protein Source

計画書:拡張

合併は、ランナーの得点エリアにある間は計画ポイントが1追加される。

「適者生存」は極めて時代遅れた。経済においては「富者生存」が正しい。

—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

合併/Merger

計画書:拡張

合併は、ランナーの得点エリアにある間は計画ポイントが1追加される。

「適者生存」は極めて時代遅れた。経済においては「富者生存」が正しい。

—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

合併/Merger

計画書:拡張

合併は、ランナーの得点エリアにある間は計画ポイントが1追加される。

「適者生存」は極めて時代遅れた。経済においては「富者生存」が正しい。

—— オマー・ケーン、“ザ・フラッシュポイント”

合併/Merger

資財:施設

完全集中型録画スタジオは、アジェンダやアセットを2つまで搭載できる。

完全集中型録画スタジオのトラッシュコストは、それに搭載されているカード1枚につき3増える。

衣裳は必ずしも必要というわけではありませんが、あるとVアクターや感応スターのパフォーマンスが向上します。

完全集中型録画スタジオ/Full Immersion RecStudio

資財:施設

完全集中型録画スタジオは、アジェンダやアセットを2つまで搭載できる。

完全集中型録画スタジオのトラッシュコストは、それに搭載されているカード1枚につき3増える。

衣裳は必ずしも必要というわけではありませんが、あるとVアクターや感応スターのパフォーマンスが向上します。

完全集中型録画スタジオ/Full Immersion RecStudio

資財:施設

完全集中型録画スタジオは、アジェンダやアセットを2つまで搭載できる。

完全集中型録画スタジオのトラッシュコストは、それに搭載されているカード1枚につき3増える。

衣裳は必ずしも必要というわけではありませんが、あるとVアクターや感応スターのパフォーマンスが向上します。

完全集中型録画スタジオ/Full Immersion RecStudio

資財:連盟-人物

君のデッキに連盟でないC¹カードが6枚以上ある場合、このカードの影響値は0になる。

イブラヒム・サレムをレゾするための追加コストとして、計画書を1つ放棄する。

君のターン開始時、カードタイプを1つ指名する。ランナーのグリップを見て、その中の指名したタイプのカードを1枚トラッシュする。

◆ イブラヒム・サレム/Ibrahim Salem

資財:連盟-人物

君のデッキに連盟でないC¹カードが6枚以上ある場合、このカードの影響値は0になる。

イブラヒム・サレムをレゾするための追加コストとして、計画書を1つ放棄する。

君のターン開始時、カードタイプを1つ指名する。ランナーのグリップを見て、その中の指名したタイプのカードを1枚トラッシュする。

◆ イブラヒム・サレム/Ibrahim Salem

資財:連盟-人物

君のデッキに連盟でないC¹カードが6枚以上ある場合、このカードの影響値は0になる。

イブラヒム・サレムをレゾするための追加コストとして、計画書を1つ放棄する。

君のターン開始時、カードタイプを1つ指名する。ランナーのグリップを見て、その中の指名したタイプのカードを1枚トラッシュする。

◆ イブラヒム・サレム/Ibrahim Salem

資財:人物

熱心な判事は、ランナーがタグされている場合にのみレゾできる。

②, 1C¹:ランナーにタグを1つ与える。

熱心な判事/Zealous Judge

資財:人物

熱心な判事は、ランナーがタグされている場合にのみレゾできる。

②, 1C¹:ランナーにタグを1つ与える。

熱心な判事/Zealous Judge

資財:人物

熱心な判事は、ランナーがタグされている場合にのみレゾできる。

②, 1C¹:ランナーにタグを1つ与える。

熱心な判事/Zealous Judge

任務:取引

4C¹得る。カードを1枚をインストールしてよい(インストールコストは支払う)。

「ブラクティカル・エフェクトは高くつくけど、その価値はあるね。このシーンを撮るのにスタント用バイオイドを十七体もじゃかにしちゃったよ」——バールヴェティ・カプール監督

水平成長/Lateral Growth

任務:取引

4C¹得る。カードを1枚をインストールしてよい(インストールコストは支払う)。

「ブラクティカル・エフェクトは高くつくけど、その価値はあるね。このシーンを撮るのにスタント用バイオイドを十七体もじゃかにしちゃったよ」——バールヴェティ・カプール監督

水平成長/Lateral Growth

任務:取引

4C¹得る。カードを1枚をインストールしてよい(インストールコストは支払う)。

「ブラクティカル・エフェクトは高くつくけど、その価値はあるね。このシーンを撮るのにスタント用バイオイドを十七体もじゃかにしちゃったよ」——バールヴェティ・カプール監督

水平成長/Lateral Growth

任務:触法-サイ

ランナーの得点エリアに計画書がある場合にのみプレイする。

君とランナーは0C¹か1C¹か2C¹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、リソースを1つトラッシュする。

有権者への威嚇/Voter Intimidation

任務:触法-サイ

ランナーの得点エリアに計画書がある場合にのみプレイする。

君とランナーは0C¹か1C¹か2C¹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、リソースを1つトラッシュする。

有権者への威嚇/Voter Intimidation

任務:触法-サイ

ランナーの得点エリアに計画書がある場合にのみプレイする。

君とランナーは0C¹か1C¹か2C¹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、リソースを1つトラッシュする。

有権者への威嚇/Voter Intimidation

任務

HQのカードをすべてトラッシュする(最低1枚)。カードを5枚引く。

「新政権ができるということは、車軸全部に油を差し始めることです。さちんと動かしませましよう」

投票日/Election Day

任務

HQのカードをすべてトラッシュする(最低1枚)。カードを5枚引く。

「新政権ができるということは、車軸全部に油を差し始めることです。さちんと動かしませましよう」

投票日/Election Day

任務

HQのカードをすべてトラッシュする(最低1枚)。カードを5枚引く。

「新政権ができるということは、車軸全部に油を差し始めることです。さちんと動かしませましよう」

投票日/Election Day

任務:触法

ランナーがタグされている時にのみプレイする。

HQの任務を2枚までプレイし(すべてのコストは支払う)、それらを1枚ずつ解決する。

フリーランスを賢明に使うとは、効率を上げるとともに、企業を法的影響から守る。叔らが言うところの“ウィンウィンな関係”だ。

下請け/Subcontract

任務:触法

ランナーがタグされている時にのみプレイする。

HQの任務を2枚までプレイし(すべてのコストは支払う)、それらを1枚ずつ解決する。

フリーランスを賢明に使うとは、効率を上げるとともに、企業を法的影響から守る。叔らが言うところの“ウィンウィンな関係”だ。

下請け/Subcontract

任務:触法

ランナーがタグされている時にのみプレイする。

HQの任務を2枚までプレイし(すべてのコストは支払う)、それらを1枚ずつ解決する。

フリーランスを賢明に使うとは、効率を上げるとともに、企業を法的影響から守る。叔らが言うところの“ウィンウィンな関係”だ。

下請け/Subcontract

強化:領域

このサーバーへのラン中、ランナーは**アイズプレイカー**でないカードの消費型能力を使用できない。

各サーバーの領域は1つまで。

ムンバッドのエンターテインメントの中心都市。

ナビムンバイ・シティ・グリッド/Nav Mumbai City Grid

強化:領域

このサーバーへのラン中、ランナーは**アイズプレイカー**でないカードの消費型能力を使用できない。

各サーバーの領域は1つまで。

ムンバッドのエンターテインメントの中心都市。

ナビムンバイ・シティ・グリッド/Nav Mumbai City Grid

強化:領域

このサーバーへのラン中、ランナーは**アイズプレイカー**でないカードの消費型能力を使用できない。

各サーバーの領域は1つまで。

ムンバッドのエンターテインメントの中心都市。

ナビムンバイ・シティ・グリッド/Nav Mumbai City Grid

ID: 部署

ランナーがタグされている場合、そのランナーは
グリップを公開したままゲームを進める。

欲しいものを、知っています。

ハリシュチャンドラ興行/Harishohandra Ent.

マグネットのレゾ時、インストール状態の
アイスに搭載されているプログラムを
1つ搭載する。

マグネットに搭載されている各プログラ
ムのテキスト枠は空白である。

↳ ランの終了。

「敵が戦場を把握したなら、戦場を変えろ」

—— ザ・プレイブック

マグネット/Magnet

マグネットのレゾ時、インストール状態の
アイスに搭載されているプログラムを
1つ搭載する。

マグネットに搭載されている各プログラ
ムのテキスト枠は空白である。

↳ ランの終了。

「敵が戦場を把握したなら、戦場を変えろ」

—— ザ・プレイブック

マグネット/Magnet

マグネットのレゾ時、インストール状態の
アイスに搭載されているプログラムを
1つ搭載する。

マグネットに搭載されている各プログラ
ムのテキスト枠は空白である。

↳ ランの終了。

「敵が戦場を把握したなら、戦場を変えろ」

—— ザ・プレイブック

マグネット/Magnet

アイス:コードゲート

アイス:コードゲート

アイス:コードゲート

イベント:ラン-破壊工作

HQ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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリッパから群衆の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

イベント:ラン-破壊工作

HQ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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリッパから群衆の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

イベント

このカードをプレイするための追加コストとして、インストール状態のコネを1つトラッシュする。コーポは自身の次のターンに、カードをアドバンスできない。自由の代償をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

自由の代償/The Price of Freedom

イベント

秘密裏に2Kまで消費する。コーポは君が消費した額を当てる。支払ったクレジットを公開する。コーポが間違った場合、ランを行い、その攻撃されているサーバーを守っているアイス1つ選ぶ。そのアイスにエンカウントした時、それを迂回する。

捏造された結果/Rigged Results

プログラム:アイスブレイカー-AI-ディーヴァ

1K: レゾコストが5以上のアイスのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

2K: アゴラを君のグリッパのディーヴァのプログラム1つと入れ替える。

壊す者。

アゴラ/Aghora

プログラム:アイスブレイカー-フラクター

アンクサを使って1回のエンカウントでバリアのすべてのサブルーチンをブレイクした場合、そのバリアをHQに加える。

2K: バリアのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

アンクサ/Ankusa

リソース:コネ

各ターン、最初にHQへのランに成功したら、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。

「奴らが聞こうとしないのなら、ボリュームを上げればいいだけだ」

バガット/Bhagat

イベント:ラン-破壊工作

HQ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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリッパから群衆の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

イベント:ラン-破壊工作

HQ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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリッパから群衆の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

イベント

このカードをプレイするための追加コストとして、インストール状態のコネを1つトラッシュする。コーポは自身の次のターンに、カードをアドバンスできない。自由の代償をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

自由の代償/The Price of Freedom

イベント

秘密裏に2Kまで消費する。コーポは君が消費した額を当てる。支払ったクレジットを公開する。コーポが間違った場合、ランを行い、その攻撃されているサーバーを守っているアイス1つ選ぶ。そのアイスにエンカウントした時、それを迂回する。

捏造された結果/Rigged Results

プログラム:アイスブレイカー-AI-ディーヴァ

1K: レゾコストが5以上のアイスのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

2K: アゴラを君のグリッパのディーヴァのプログラム1つと入れ替える。

壊す者。

アゴラ/Aghora

プログラム:アイスブレイカー-フラクター

アンクサを使って1回のエンカウントでバリアのすべてのサブルーチンをブレイクした場合、そのバリアをHQに加える。

2K: バリアのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

アンクサ/Ankusa

リソース:コネ

各ターン、最初にHQへのランに成功したら、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。

「奴らが聞こうとしないのなら、ボリュームを上げればいいだけだ」

バガット/Bhagat

イベント:ラン-破壊工作

HQ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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリッパから群衆の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

イベント:ラン-破壊工作

HQ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、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。グリッパから群衆の恐怖をX枚公開して、コーポにR&Dの一番上から追加でX枚のカードをトラッシュさせてよい。

デッキに6枚制限。

群衆の恐怖/Fear the Masses

イベント

このカードをプレイするための追加コストとして、インストール状態のコネを1つトラッシュする。コーポは自身の次のターンに、カードをアドバンスできない。自由の代償をトラッシュする代わりにゲームから取り除く。

自由の代償/The Price of Freedom

イベント

秘密裏に2Kまで消費する。コーポは君が消費した額を当てる。支払ったクレジットを公開する。コーポが間違った場合、ランを行い、その攻撃されているサーバーを守っているアイス1つ選ぶ。そのアイスにエンカウントした時、それを迂回する。

捏造された結果/Rigged Results

プログラム:アイスブレイカー-AI-ディーヴァ

1K: レゾコストが5以上のアイスのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

2K: アゴラを君のグリッパのディーヴァのプログラム1つと入れ替える。

壊す者。

アゴラ/Aghora

プログラム:アイスブレイカー-フラクター

アンクサを使って1回のエンカウントでバリアのすべてのサブルーチンをブレイクした場合、そのバリアをHQに加える。

2K: バリアのサブルーチンを1つブレイクする。

1K: 強度+1。

アンクサ/Ankusa

リソース:コネ

各ターン、最初にHQへのランに成功したら、コーポにR&Dの一番上のカードをトラッシュさせる。

「奴らが聞こうとしないのなら、ボリュームを上げればいいだけだ」

バガット/Bhagat

リソース:仮想

ランナーがフラットラインしないかぎりコーポはゲームに勝利できない。

君のターンの開始時、ブラックファイルの上にパワーカウンターを1個置く。ブラックファイルにパワーカウンターが3個以上ある時、ブラックファイルをゲームから取り除く。

デッキに1枚制限。

ブラックファイル/The Black File