

TECHNOLOGIE MEDYCZNE HARMONY

PIONIERZY BIOMEDYCYNY



TOŻSAMOŚĆ: Oddział

Każdy gracz potrzebuje 1 punktu projektu
mniej do wygranej.

Ewoluuuj z nami.

ODDZIAŁ NISEI

NOWE POKOLENIE



TOŻSAMOŚĆ: Oddział

Zawsze gdy ty i runner ujawniacie wydane
w tajemnicy kredyty, pobierz 1

Udoskonalamy ideał.

INSTYTUT TENNIN

WEWNĘTRZNE TAJEMNICE



TOŻSAMOŚĆ: Oddział

Gdy zaczynasz turę, możesz położyć na karcie 1 żeton zaawansowania, jeśli runner nie przeprowadził udanego skoku w swojej ostatniej turze.

DOM NOŻY

PROJEKT: Ochrona

Gdy zapunktujesz Dom Noży, połóż na nim 3 znaczniki projektu.

Hostowany znacznik projektu: Zadaj 1 obrażenie sprzętu. Używaj tej zdolności tylko podczas skoku i tylko raz na skok.

PRZEŁOM W MEDYCYNIE

PROJEKT: Badania

Obniż trudność realizacji każdego Przełomu w medycynie o 1. Ta zdolność jest aktywna także, gdy Przełom w medycynie znajduje się w obszarze punktacji runnera.

„Nic pan nie poczuje. Naprawdę, nic a nic.”

♦ SPLOT FILOTYCZNY

PROJEKT: Ochrona

Gdy zapunktujesz Splot filotyczny, zadaj 1 obrażenie sprzętu za każdy projekt w obszarze punktacji runnera.

Limit 1 Splotu filotycznego na talię.

PRZYSZŁY IDEAŁ

PROJEKT: Inicjatywa - Psi

Gdy runner uzyska dostęp do Przyszłego ideału, ty i runner w tajemnicy wydajecie 0♠, 1♠ lub 2♠. Ujawnijcie wydane kredyty. Jeśli ty i runner wydaliście różną liczbę kredytów, zablokuj kradzież Przyszłego ideału. Zignoruj ten efekt, jeśli Przyszły ideał jest zainstalowany, gdy runner uzyska do niego dostęp.

♦ PREZES HIRO


AKTYWA: Kierownictwo

Limit kart na ręce runniera jest mniejszy o 2.

Jeśli Prezes Hiro zostanie skasowany, gdy runner uzyska do niego dostęp, dodaj go do obszaru punktacji runniera jako projekt warty 2 punkty projektu.

KLINIKA ZDROWIA PSYCHICZNEGO

AKTYWA: Placówka

Pobierz 1 , gdy zaczynasz turę.

Limit kart na ręce runnera jest większy o 1.

Wybielone ściany zniknęły i pojawił się piękny ogród zen. Iluzja, ale jakże krzepiąca.

POLE PSI

AKTYWA: Zasadzka – Psi

Jeśli runner ujawni lub uzyska dostęp do zainstalowanego Pola psi, ty i runner w tajemnicy wydajecie 0♠, 1♠ lub 2♠.

Ujawnijcie wydane kredyty. Jeśli ty i runner wydaliście różną liczbę kredytów, zadaj 1 obrażenie sprzętu za każdą kartę w garści runnera.

SHI.KYŪ

AKTYWA: Zasadzka

Gdy runner uzyska dostęp do Shi.Kyū, możesz zapłacić X ♠ . Runner musi otrzymać X obrażeń sprzętu albo dodać Shi.Kyū do swojego obszaru punktacji jako projekt warty -1 punkt projektu. Zignoruj ten efekt, jeśli runner uzyska dostęp do Shi.Kyū w R&D.

SERIA TENMA

AKTYWA: Klon

Ⓢ: Zamień miejscami dwa zainstalowane lody.

Gwałtowna powojenna urbanizacja uczyniła klony Tenma trzecią najbardziej dochodową linią Jinteki. Niezrównany czas reakcji, świetne wyniki bezpieczeństwa i punktualność sprawiają, że są liderem na rynku usług przewozowych.

EMISJA MÓZGOWA

OPERACJA: Szara operacja – Psi

Zagraj tylko, jeśli w swojej ostatniej turze runner przeprowadził udany skok.

Ty i runner w tajemnicy wydajecie 0♠, 1♠ lub 2♠. Ujawnijcie wydane kredyty. Jeśli ty i runner wydaliście różną liczbę kredytów, runner wybiera, czy otrzymuje 1 obrażenie mózgu czy 1 tag.


OPERACJA: Transakcja

Pobierz 80. Runner pobiera 30.

„Wspólnie praktycznie wypleniliśmy choroby naturalne z powierzchni tej planety. Jednak nowe zagrożenie sztucznymi chorobami i bioterroryzmem zmusza nas do kontynuowania wysiłków.”

MUSHIN NO SHIN

OPERACJA: Podwójne

Aby zagrać tę operację, musisz zapłacić  jako dodatkowy koszt.

Zainstaluj aktywa, projekt lub upgrade z HQ w nowym zdalnym serwerze. Połóż 3 żetony zaawansowania na tej karcie. Do początku twojej następnej tury nie możesz zapunktować ani rezować tej karty.

INAZUMA

LÓD: Brama kodowa

- ↳ Runner nie może złamać żadnego podprogramu na następnym lodzie napotkanym podczas tego skoku.
- ↳ Runner może się odłączyć dopiero po napotkaniu następnego lodu podczas tego skoku.

Sparaliżowany i uwięziony w swojej własnej rzeczywistości runner nie może się nawet odłączyć.

KOMAINU

Gdy runner napotka Komainu,
Komainu zyskuje do końca skoku
jeden podprogram „↳ Zadaj
1 obrażenie sprzętu.” za każdą kartę
w garści runnera.

SZCZENIAK

- ↳ Zadaj 1 obrażenie sprzętu, jeśli runner nie zapłaci 1 ⬢.
- ↳ Zadaj 1 obrażenie sprzętu, jeśli runner nie zapłaci 1 ⬢.

Jip jip!

SHIRO

- ↳ Obejrzyj 3 wierzchnie karty z R&D i ułóż je w dowolnej kolejności.
- ↳ Runner uzyskuje dostęp do wierzchniej karty z R&D, jeśli korp nie zapłaci 1 Ⓞ.

*Zamknięty w fortecy własnego umysłu,
uważaj, które drzwi otworzysz.*


♦ SUSANOO-NO-MIKOTO

↳ Jeśli nie jest to skok na Archiwa, to zamiast pokonania Susanoo-no-Mikoto runner skacze teraz na Archiwa. Runner może się odłączyć dopiero po napotkaniu lodu.

Niektórymi obszarami cyberprzestrzeni rządzą pojedyncze cyfrowe istoty. Runnerzy nazywają je „bogami”. Tylko cud może ocalić głupca, który zapuści się na terytorium któregoś z nich.

SIEĆ NEOTOKIO

UPGRADE: Region

Pobierz 1 , gdy pierwszy raz w tej turze żeton zaawansowania zostaje położony na karcie na tym serwerze.

Limit 1 **regionu** na serwer.

Ciężko odwiedzić Japonię i nie skończyć w ciągu NeoTokio.

◆ TORI HANZŌ

UPGRADE: Sysop

Za pierwszym razem podczas skoku na ten serwer, gdy masz zadać dowolną liczbę obrażeń sprzętu, możesz zapłacić 20, by w zamian zadać 1 obrażenie mózgu.

Znana jako Czerwona Pani, Hanzō cieszy się złą sławą ze względu na bezlitosne metody ochrony serwerów.

PLAN B

AKTYWA: Zasadzka

Plan B można awansować.

Jeśli runner uzyska dostęp do Planu B, odsłoń z HQ i zapunktuj projekt, którego trudność realizacji jest mniejsza bądź równa liczbie żetonów zaawansowania na Planie B.

GWARDZISTA

Gwardzisty nie można ominąć.

↳ Zakończ skok.


Błysk światła na skraju pola widzenia. Poczłł uderzenie, a jego kontakt z cyberprzestrzenią osłabł. Spiderowi się to nie spodobało. Lepiej było ominąć zewnętrzną warstwę lodu podłączając się do wewnętrznego serwera. Kolejne uderzenie i cały jego szkielet zadrżał od fali uderzeniowej. Sięgnął desperacko po shuriken...

TĘCZA

↳ Zakończ skok.

Coroczny przegląd lodu publikowany przez NCSA konsekwentnie przyznaje najwyższe oceny za stosunek siły do rozmiaru i kosztów utrzymania. Krytycy NCSA zwracają uwagę na współczynnik odbicia jako najważniejszą cechę przy ocenie lodu.

OPERACJA: Transakcja

Pobierz 1  za każdy zdalny serwer z zainstalowaną kartą.

YucaBean wykazuje zdumiewający wzrost sprzedaży nawet na najdalszych rynkach zbytu.

SZYBKI TRYB

OPERACJA

Poszukaj projektu w R&D, odsłoń go i dodaj do HQ. Przetasuj R&D.

Im dłużej pracownicy unikali widoku Zegara Apokalipsy, tym bardziej nękał ich umysły. A szybkie spojrzenie tylko utwierdzało ich w tym, o czym już wiedzieli: było za mało czasu.

IAIN STIRLING

EMERYTOWANY SZPIEG

TOŻSAMOŚĆ: Normalny

Gdy zaczynasz turę, pobierz 2 \emptyset , jeśli korp ma więcej zapunktowanych punktów projektu niż ty.

„Prawda to kapryśna pani.”

KEN „EKSPRES” TENMA

ZBIEGŁY KLON

TOŻSAMOŚĆ: Klon

Za pierwszym razem w każdej turze,
gdy zagrywasz wydarzenie **skoku**,
pobierz 1♠.

„Postaraj się nie zostawać w tyle.”


TOŻSAMOŚĆ: Normalny

Za pierwszym razem w każdej turze, gdy przeprowadzisz udany skok na HQ, możesz ujawnić 1 kartę.

„Nie marnuj mojego czasu.”

ODEBRANIE PRZYSŁUGI


WYDARZENIE

Pobierz 1  za każdą zainstalowaną kartę zasobów **kontaktu**.

*Siła załogi zależy od najsłabszego ogniwa.
Na szczęście pani Jones jest zawsze punktualna.*

WYDARZENIE: Priorytetowy – Skok

Zagraj tylko jako swój pierwszy klik.

Przeprowadź skok. Otrzymujesz .

Dzięki mózgom szczególnie dobrze przystosowanym do przetwarzania równoległego, klony Tenma są niezerównane, gdy idzie o multitasking.

DOSTAWA EKSPRESOWA

WYDARZENIE

Obejrzyj 4 wierzchnie karty ze swojego stosu i dodaj 1 z nich do garści. Przetasuj stos.

Widok człowieka w czerwonej kurtce zaskoczył klona. Poczul się jakby patrzył w lustro, ale odbicie było bardziej... opanowane. Pewne siebie. Niezależne.

FINTA

WYDARZENIE: Skok

Przeprowadź skok na HQ. Omin 2 pierwsze karty lodu napotkane podczas tego skoku. Jeśli skok jest udany, nie możesz uzyskać dostępu do żadnych kart.

Stirling wkroczył do serwera. Ominął warczący lód. Broń miał dobrze ukrytą.

CZARNA ROBOTA


WYDARZENIE: Skok

Przeprowadź skok na HQ. Jeśli jest udany, uzyskaj dostęp do 2 dodatkowych kart z HQ.

„Akceptuję tylko klientów z polecenia, honorarium płatne z góry. Wysokość jest uzasadniona, jeśli klient ceni wyniki.” - Zjawa

ZAPLANOWANY ATAK

WYDARZENIE: Podwójne

Aby zagrać to wydarzenie, musisz zapłacić  jako dodatkowy koszt.

Poszukaj w swoim stosie wydarzenia **skoku** i zagraj je (płacąc koszt zagrania), ignorując wszelkie dodatkowe koszty. Przetasuj swój stos.

◆ LOGOS

SPRZĘT: Konsola



Twój limit kart na ręce jest większy o 1.

Zawsze gdy korp zapunktuje projekt, możesz poszukać karty w swoim stosie i dodać ją do garści. Przetasuj stos.

Limit 1 **konsoli** na gracza.

PUBLICZNY TERMINAL

SPRZĘT

1 

Użyj tego kredytu do zagrywania wydarzeń **skoku**.

Ekspres kochał biblioteki. Konsole były słabe, ale zabezpieczenia jeszcze słabsze. Bezprzewodowo załadował swoją ulubioną mieszankę kodu i rozpoczął klonowanie dysku. Już za kilka minut kolejny zombie wygrzebie się na powierzchnię cyberprzestrzeni.

NIEZAREJESTROWANY S&W '35

SPRZĘT: Broń

Użyj Niezarejestrowanego S&W '35 tylko, jeśli w tej turze przeprowadziłeś udany skok na HQ.

Ⓢ, Ⓢ: Skasuj 1 zrezowanego **bioroida**, **kłona**, **kierownictwo** lub **sysopa** na serwerze bez płacenia kosztu skasowania.

OKNO

SPRZĘT

Ⓢ: Dobierz 1 kartę ze spodu swojego stosu.

Trawa była bardziej zielona po drugiej stronie rozdarcia. Zawsze tak było, i zawsze było jeszcze jedno rozdarcie.

ALIAS

PROGRAM: Lodołamacz – Zabójca

1 ⚔: Złam podprogram **strażnika**.

2 ⚔: +3 siły.

Aliasu nie można używać na lodzie chroniącym zdalny serwer.

Wygląd można łatwo zmienić w cyberprzestrzeni, ale niełatwo podrobić render wysokiej jakości.

WYŁOM

PROGRAM: Lodołamacz – Młot

2♠: Złam do 3 podprogramów **bariery**.

2♠: +4 siły.

Wyłomu nie można używać na lodzie chroniącym zdalny serwer.

PLUSKWA

PROGRAM

Zainstaluj tylko, jeśli w tej turze przeprowadziłeś udany skok na HQ.

Zawsze gdy korp dobiera kartę, możesz zapłacić 20, by odsłonić ją.

Cyfrowy odpowiednik ukrytej kamery.

CIASTEK

PROGRAM: Lodołamacz

1♠: Złam podprogram **tropiciela**.

2♠: +3 siły.

Złap mnie, jeśli potrafisz!

BOSAK


PROGRAM


☞: Złam wszystkie podprogramy lodu oprócz jednego.

Gdy kluczowa jest prędkość, najlepsze jest przeważnie pośrednie spotkanie z lodem.

PASZPORT

PROGRAM: Lodołamacz – Dekoder

1 : Złam podprogram **bramy kodowej**.

2 : +2 siły.

Paszportu nie można używać na lodzie chroniącym zdalny serwer.

Nic nie jest zabezpieczone, gdy masz właściwe dokumenty.

SPRÓBUJ SZCZĘŚCIA

WYDARZENIE

Wydadaj w tajemnicy dowolną liczbę kredytów. Korp zgaduje, czy wydałeś parzystą czy nieparzystą sumę. Ujawnij wydane kredyty. Jeśli korp nie odgadł, pobierz kredyty w liczbie równej dwukrotności wydanej sumy.

ZASOBY: Robota

Gdy zaczynasz turę, wybierz serwer. Za pierwszym razem w tej turze, gdy przeprowadzisz udany skok na ten serwer, pobierz 2🎯 zamiast uzyskania dostępu do kart.

Była tak dobra, jak twierdził pan Li. Źródłowa maszyna została złamana w czasie poniżej 24 godzin. Jeśli wolnemu strzelcowi się to udało, znaczyło to, że serwer ewidentnie nie jest gotowy na szturm korporacyjnych runnerów Gagarina.

ZASOBY: Kontakt

Gdy instalujesz Teophiliusa Mendę, tracisz wszystkie kredyty w swojej puli kredytów.

Twój limit kart na ręce jest równy liczbie kredytów w twojej puli kredytów.

„Dlaczego kruk jest podobny do klawiatury?”

KONTAKT W TRI-MAF

ZASOBY: Kontakt

Nie możesz użyć Kontakt w Tri-Maf więcej niż raz na turę.

Ⓢ: Pobierz 2 Ⓢ.

Gdy Kontakt w Tri-Maf zostanie skasowany, otrzymujesz 3 obrażenia ciała.

Wsiadła z powrotem na skoczka.

- Jesteśmy teraz rodziną, więc nie próbuj mnie kantować, dǒng ma?"

Strzepnął e-papierosa i pokiwał głową.

W co takiego się właśnie wpakował?

MASOWA INSTALACJA

WYDARZENIE

Zainstaluj do 3 programów ze swojej garści (płacąc koszty instalacji).

„Witamy w kreatorze masowej instalacji! Ten kreator poprowadzi cię przez proces instalacji całej kupy programów na twój prawie na pewno nieprzystający warsztat. Gdy jesteś gotowy, by rozpocząć, powiedz-ups, za późno, już lecimy!”

CHIP Q-SPÓJNOŚCI

SPRZĘT: Chip



Skasuj Chip Q-spójności, gdy został skasowany program.

Jednym z podstawowych problemów informatyki kwantowej jest izolacja systemu od czynników zewnętrznych zakłócających spójność. Chip Q-spójności jest jednym z rozwiązań, niestety niedoskonałym.

NADUMYSŁ

PROGRAM: Lodołamacz – AI

Gdy instalujesz Nadumysł, połóż na nim 1 znacznik zasilania za każdą nieużywaną JP.

Hostowany znacznik zasilania: Złam podprogram lodu.

1 ⚡: +1 siły.

♦ WIESZCZKA MAY

ZASOBY: Kontakt

Nie możesz użyć Wieszczki May więcej niż raz na turę.

Ⓞ: Wybierz typ karty. Odsłoń wierzchnią kartę swojego stosu. Jeśli jest to karta wybranego typu, dobierz ją i pobierz 2Ⓞ. W przeciwnym wypadku, skasuj ją.

„Najciemniej pod latarnią, nieprawdaż?”

♦ PĄCZEK TAGANES

ZASOBY: Kontakt

Koszt zagrania operacji i wydarzeń jest większy o 1.

Znajdziesz Pączka w czwartkowe popołudnia, jak gra w parku w tryk-traka. Jeśli chcesz zwrócić jego uwagę, cena jest zawsze taka sama: kawa i pączek. To bilet na partię tryk-traka; z rozmową o interesach i ustaleniem ceny musisz zdążyć, zanim cię ogra.