BY ADRIAN MARC



ネットラン・デッキの使い方

執筆&ゲーム・デザイン：ジェームズ・ハット、コーディ・ポンスミス、マイク・ポンスミス、J・グレイ
編集：J・グレイ ● **アート・ディレクション：**ジェイ・コヴァック ● **カード・イラスト：**レオナム・フォン・ボロウスキ
業務管理：リサ・ポンスミス ● **カード・レイアウト：**レオナム・フォン・ボロウスキ、J・グレイ
翻訳：塚田与志也 ● **翻訳協力：**楯野恒雪、桂令夫（サイバーパンクRED翻訳チーム）

Copyright © 2021 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A.
All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.

本作に登場する個人・団体・製品・思想・宗教・病名、その他はすべてフィクションであり、実在のものとは一切関係ありません。同様に特定個人や団体などを攻撃する意図はございません。あらかじめご了承ください。

おまえのやり方でやれ

これはユーザー・ガイドだ。大事なのは〝ガイド〟って言葉だ。我々はネットラン・デッキを使ってゲームを楽しむ方法の1つを紹介しているにすぎない。つまり、これが唯一の方法ってわけじゃない。このカードを使って色々な方法を試してみることをお勧めする。おまえの卓で一番うまくいくやり方を見つけてくれ。

言い換えると、ゲーム・システムをハックするのを怖がるな。

ネットラン・デッキには何が入っているか

このネットラン・デッキには全部で52枚のカードが入っている。その内訳は、プログラム・カード15枚、ブラックICEカード27枚、デーモン・カード3枚、階層カード7枚だ。これらのカードは以下の8種類に分類できる。

プログラム（補助）

赤枠
白の太線

カード
- イレイサ×1
- シーヤ×1
- スピーディ・ゴンザルヴェス×1
- ワーム×1



プログラム（防御）

赤枠
赤の太線

カード
- アーマー×1
- シールド×1
- フラック×1



プログラム（攻撃：対プログラム）

赤枠
白と黒の太線

カード
- ソード×1
- バンハンマー×1



プログラム（攻撃：対人）

赤枠
赤と黒の太線

カード
- ヴリズボルト×1
- スーパーグルー×1
- データKRASH×1
- ナーヴスクラブ×1
- ヘルボルト×1
- ポイズン・フラットライン×1



ブラックICE（対プログラム）

黒枠
白と黒の太線

カード
- キラー×3
- セイバートゥース×1
- ドラゴン×2



ブラックICE（対人）

黒枠
赤と黒の太線

カード
- アスプ×2
- ウィスプ×4
- クラーケン×1
- ジャイアント×1
- スカンク×3
- スコーピオン×1
- ヘルハウンド×5
- リッチ×1
- レイヴン×3



デーモン

白黒の枠

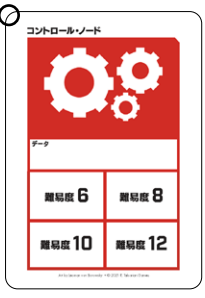
カード
- インプ×1
- イフリート×1
- バルロン×1



階層（フロア）

白枠

カード
- コントロール・ノード×3
- パスワード×3
- ファイル×1



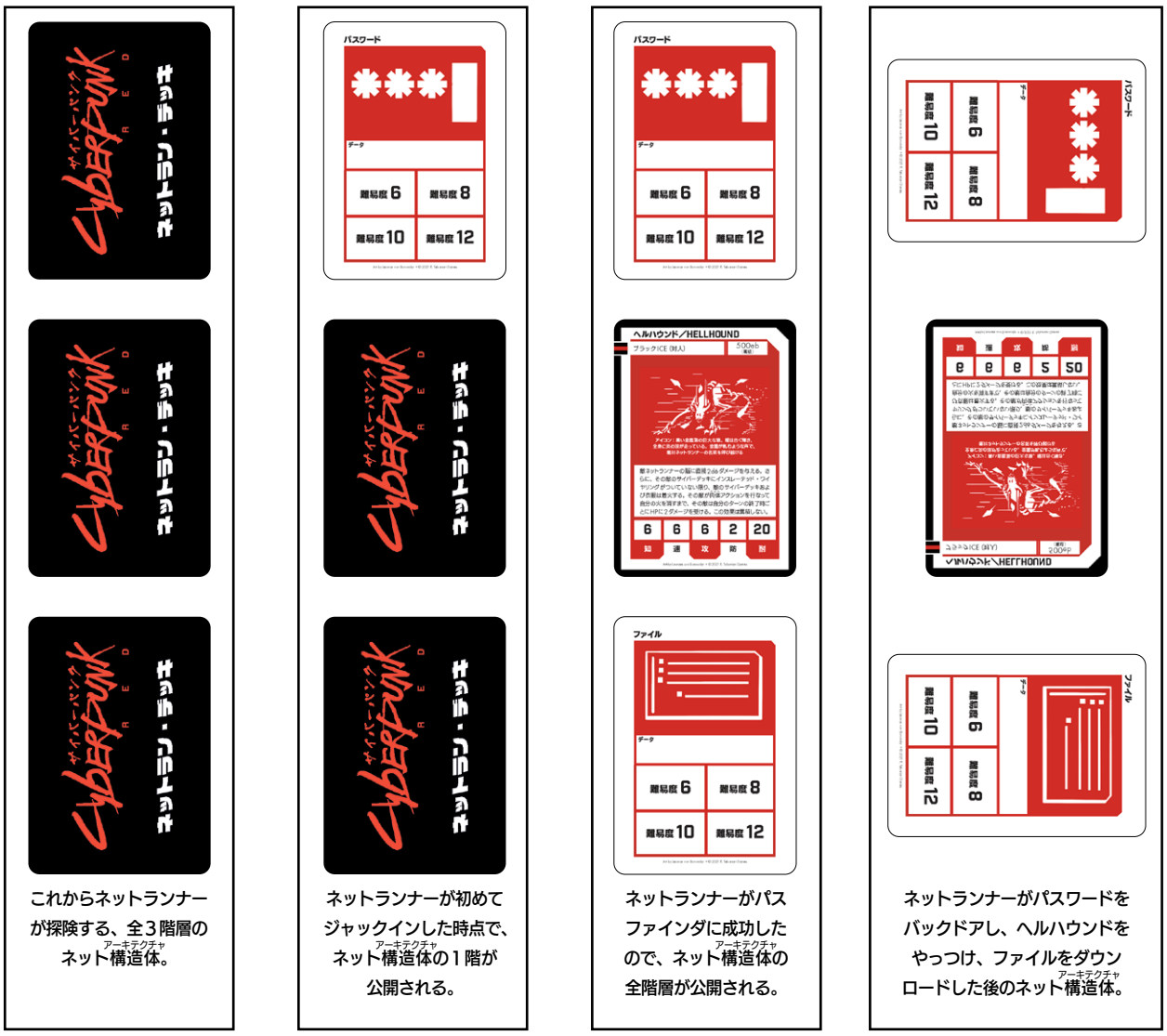
注：『データ』欄は、コントロール・ノードに接続されたセキュリティや、ファイルの中身といった情報を記録するためにある。ただし、カードに直接書き込むのはお勧めしない。付箋（ふせん）に書いてカードに貼り付けた方がいい。

ネットラン・デッキをどう使うか

ネットラン・デッキを使えば、**サイバーパンクRED**でのネットランを演出しやすくなり、見た目も刺激的になる。バランス・タウンにおいて我々がネットラン・デッキをどう使っているかを紹介しよう。(訳注：**バランス・タウン**は『サイバーパンクRED』制作チームが戦闘のテストプレイ用に使っている市街地マップのこと)

ネット構造体(アーキテクチャ)のセットアップ

1. おまえのネット構造体(アーキテクチャ)を設計した後、各階層(フロア)に対応するカード(ブラックICEとデーモンと階層のカード)を**ネットラン・デッキ**から用意する。
2. 用意したカードを裏向きのまま、ネットランナーのプレイヤーの前に縦一列に並べる。ネット構造体(アーキテクチャ)の1階を表すカードを、プレイヤーに一番近い位置に置くこと。1つの階層に複数のブラックICEが待ち構えている場合は、それらのカードを重ねて1つの山にする。デーモンは、それが制御することになっているコントロール・ノードの上に重ねる。
3. ネットランナーのプレイヤーがその構造体(アーキテクチャ)に潜るかパスファインダ能力を使用した時点で、裏向きのカードをひっくり返して表面を公開する。
4. ブラックICEがネットランナーにぶっ殺(ディレズ)されたなら、撃退済みの目印として、そのカードを(表向きのまま)上下さかさまにする。
5. ネットランナーがパスワードをバックドアしたり、ファイルをダウンロードしたり、コントロール・ノードの制御を奪ったなら、目印としてそのカードを横向きに倒す。



これからネットランナーが探険する、全3階層のネット構造体(アーキテクチャ)。

ネットランナーが初めてジャックインした時点で、ネット構造体(アーキテクチャ)の1階が公開される。

ネットランナーがパスファインダに成功したので、ネット構造体(アーキテクチャ)の全階層が公開される。

ネットランナーがパスワードをバックドアし、ヘルハウンドをやっつけ、ファイルをダウンロードした後のネット構造体(アーキテクチャ)。

データ:

各階層カードには4種類の難易度が書いてある。おまえがプレイヤーに難易度を公開するタイプのGMなら、コントロール・ノードやファイルやパスワードの難易度としておまえが設定した数値の欄に何かトークン(訳注：駒や付箋など、目印になるもの)を置いてやれ。

サイバーデッキのセットアップ

1. おまえのサイバーデッキにインストール済みの各プログラムに対応するカードを用意し、おまえの前に表向きで横一列に並べる。これがおまえの“プログラム・ライン”だ。
2. プログラムを生きた状態（レズド）にする（起動する）際は、対応するカードをプログラム・ラインから少し上にずらす。
3. プログラムをぶっ殺（ディレズ）されたら、そのカードを（表向きのまま）上下さかさまにするが、プログラム・ラインの元の位置には戻すな！　死んでいる（ディレズドの）プログラムを終了させた時点で、そのカードをプログラム・ラインの元の位置に戻し、上下も元の向きになおす。
4. 攻撃プログラムについては、そのターンに使用したカードをプログラム・ラインの中で横向きに倒すことで、使用／未使用の管理が楽になる。おまえの次のターンの開始時に、横向きのカードをすべて元の向きに戻せばいい。
5. “1回のネットランにつき1回しか使用できない”という制限のついたプログラムは、使用後にカードを横向きに倒し、かつ裏向きにし、（上にずれていたなら）プログラム・ラインの元の位置に戻す。
6. 破壊されたプログラムのカードはプログラム・ラインから取り除き、**ネットラン・デッキ**に戻せ。痛ぇ！



レッドアイの低品質なサイバーデッキにインストールされたプログラムを表すプログラム・ライン。



レッドアイは最初のターンにアーマーとワームを起動（レズ）し、それらのカードをプログラム・ラインの上にずらす。



敵ネットランナーがレッドアイのワーム・プログラムをぶっ殺（ディレズ）したので、ワームのカードは上下さかさまになる。レッドアイは次の自分のターンにNETアクションを使用してこのワームを終了させ、ワームのカードを元の向きに直し、プログラム・ラインの元の位置に戻す。



レッドアイはNETアクションを使用して、自分のソード・プログラムでブラックICEのスカンクを攻撃する。このターンにソードを使用済みであることを表すため、そのカードをプログラム・ラインの中で横向きに倒す。そのカードはレッドアイの次のターンの開始時に、元の向きに戻すことになるだろう。



レッドアイのアーマー・プログラムがぶっ殺（ディレズ）された。１つのアーマー・プログラムは１回のネットランにつき１回しか使用できないので、このカードは横向きに倒され、裏返しになり、プログラム・ラインの元の位置に戻される。



ブラックICEのアスプがレッドアイのシーヤ・プログラムを破壊したので、シーヤのカードはプログラム・ラインから取り除かれる。