

SPECTOR OPS

日本語訳ルールブック ver 1.1 Translated by simi

イントロダクション

スペクターオプス :シャドウオブバベルでは、プレイヤーはRaxxon Global 社の実験施設に潜入した A. R. K のエージェントとなり、その計画の妨害を試みます。他プレイヤーは Raxxon 社によって遺伝子操作、あるいは機械的に強化されたハンターとなり、Raxxon 社を妨害する A. R. K エージェントを追い詰め無力化するのが任務です。

コンポーネント

- 1 ゲームボード
- 1 ルールブック
- 1 移動シート
- 4 エージェントフィギュア
- 4 ハンターフィギュア
- 2 6面ダイス
- 4 秘密役職カード
- 1 ビークル座席カード
- 4 エージェントキャラクターカード：
 - SPIDER
 - COBRA
 - ORANGUTAN
 - BLUE JAY
- 4 Raxxon ハンターキャラクターカード：
 - THE PROPFHET
 - THE BEAST
 - THE GUN
 - THE PUPPET
- 4 専用装備カード：
 - Spider' s Tangle Line
 - Cobra' s Velocity Blade
 - Orangutan' s Power Fists
 - Blue Jay' s Colo-Decoy
- 8 汎用装備カード：
 - 2 Flash Bang

- 2 Adrenal Surge
- 2 Smoke Grenade
- 2 Stealth Field
- 23 トークン
- 4 ミッショントークン
- 2 フラッシュバントークン
- 3 スタントークン
- 2 スモークグレネードトークン
- 2 ラストシーントークン
- 1 ビークルトークン
- 1 脱出地点トークン
- 8 キャラクタートークン：ボード上の同一スペースに複数のフィギュアを置ききれない場合に使用します

キャラクターカード

- 1. キャラクターの名前
- 2. 能力：ゲーム中、キャラクターの持つ効果
- 3. エージェント or ハンター

装備品カード

- 1. 名前：装備品の名前
- 2. タイプ：装備品のタイプ
- 3. 効果：使用した際の効果
- 4. ユニークシンボル：いくつかの装備品は特定のエージェントでなければ使用できません
- 5. チャージ：ゲーム中何回使用したら捨て札になるか

準備

スペクターオプスを遊んだ事のあるプレイヤーが1人も居ない場合、2～3人プレイでのバージョンで遊ぶ事を推奨します。ルールシンプルな2～3人プレイのバージョンは、ゲームを覚えるには丁度良いはずです。

このルールブックの主要部分ではスペクターオプスの2～3人プレイ用の準備とルールを説明しており、4～5人プレイのルールはルールブックの後半部分で説明しています。

2～3人プレイの準備は、以下のステップに従ってください：

1. どのプレイヤーが A.R.K エージェントを担当するか決めます。残りのプレイヤーは Raxxon ハンターを担当します。
2. ゲームボードを広げて、プレイスペースの中央に置きます。全てのプレイヤーの手の届く範囲に、各トークンの山を分けて作ります。
3. ”ビークル座席” カードをゲームボードの横に置き、ビークルトークンをスペース K 1 7 に配置します。
4. 4つのミッション目標の位置を決定します。エージェントプレイヤーは、6面ダイスを振り最初のミッション目標の位置をマップのセクション1の中から決定します。ダイス目と一致するセクション1の目標を探し、移動シートに○をつけます。ミッショントークンを（青い Raxxon の面を表に）対応する位置に置きます。同じように第2第3第4のミッション目標の位置を決定し、移動シートに記し、ミッショントークンを配置します。後述の”ミッション目標の決定”を参照してください。

ノート：ミッション目標の配置は、ゲーム準備の例とは異なるかもしれません。

5. 3人でプレイする場合、各ハンタープレイヤーはハンターを1体選び、選んだハンターのフィギュアをビークル座席カードに置き、キャラクターカードを表向きに手元に置きます。2人プレイの場合、ハンタープレイヤーはハンターを2体選びます。
6. エージェントプレイヤーは秘密裏にエージェントを1体選び、そのキャラクターカードを手元に伏せます。ゲーム中、エージェントのフィギュアをボード上に置く場合、エージェントプレイヤーはキャラクターカードを公開し対応するフィギュアをボード上に置きます。
7. エージェントプレイヤーは全ての装備品カード（専用、汎用）を受け取り、秘密裏に3枚選んで手元に伏せます。その後これらを公開せず、残ったカードは箱に戻します。

ノート：専用装備カードは特定のエージェントしか使用できません。例：ブルージェイはコブラのベロシティブレードを使用できません。

ミッション目標の決定

エージェントプレイヤーは6面ダイスを振り、結果は2でした。移動シートを確認し、セクション1のミッション目標の位置を見つけました。ミッション目標は、移動シートの暗い構造物に数字とダイスのアイコンで表示されています。ダイス目は2だったので、移動シートのセクション1のミッション目標に○をつけます。エージェントプレイヤーはミッショントークンをゲームボードの対応する位置に青の

Raxxon の面を表向きに配置します。エージェントプレイヤーは残りの3つのミッション目標も同じように繰り返して決定します。

プレイイング：エージェント

エージェントプレイヤーはゲーム中最初に手番を行います。手番中は自分のエージェントを動かし、装備品カードを使用する事も出来ます。手番を行ったら、ハンターのプレイヤーに手番が移ります。

目的

エージェントプレイヤーは4つあるミッション目標のうち3つを解除した上で、制限時間内に脱出地点の1つに到達する事が目的です。

移動

エージェントプレイヤーは自分のエージェントのフィギュアをボード上で動かしたりはしません；その代わりにエージェントの移動経路を秘密裏に移動シートに書き込みます。エージェントプレイヤーはゲーム中、移動シートを管理し、見る事が出来る唯一のプレイヤーです。

エージェントはスペース N1 からスタートします。手番中エージェントプレイヤーはエージェントを最大で4スペース（上下左右、あるいは斜めに）移動させる事が出来ます。

移動する場合、通過するスペースを最大で4スペース選び（” MOVE 1” 参照）、エージェントがどのスペースで移動を止めたかを移動シートの右側にある欄に書き込みます（” MOVE 2” 参照）。

ノート：エージェントはハンターの居るスペースを通過できません、また入る事もできません。

ノート：エージェントは構造物のあるスペースを通過できません、また入る事も出来ません。ボード上の構造物は座標ナンバーを持たないので簡単に区別できます。

ハンターに見られる

ハンターの目視できるスペースで移動を終えたエージェントは、そのフィギュアをそのスペースに置く必要があります。

ハンターの目視できるスペースを1つ以上通過したが、目視できないスペースで移動を終えた場合、その距離に関係なく、最後に見られたスペースにラストシーントークンとフィギュアを置く必要があります。

エージェントが、1体あるいは複数のハンターの目視可能なスペースから移動を開始し、目視できないスペースで移動を終えた場合、最後に見られたスペースにラストシーントークンとフィギュアを置く必

要があります。(ハンターの視線の詳細に関しては、6 Pのハンターの視線に関する項目を参照してください)

装備品カードの使用

移動の前か後、エージェントプレイヤーは準備時に選んだ装備品カードを1枚使用しても構いません。装備品カードのテキストにその効果が記されています。装備品カードにはチャージナンバーがあり、ゲーム中何回このカードを使用できるかを表しています。装備品カードの使用後、移動シート上のあなたの移動座標の横にそのカードのイニシャルを記入してください。

例：スパイダーの” TangleLine” は2チャージあり(上の1を参照)、ゲーム中2回使用できます。一部のカードは使用の際に公開されます。そうでないカードは使用時に公開されず、秘密のままです。

ミッション目標の完了

4つの異なるミッション目標があります。ミッション目標を完了するには、エージェントはオブジェクトに隣接するスペース(上下左右、あるいは斜め)で手番を開始する必要があります。

エージェントが青い Raxxon ミッション目標(” MISSION 1” を参照)に隣接するスペースで手番を開始した時、エージェントプレイヤーはこのミッショントークンをミッション完了を表す赤い A.R.K の面(” MISSION 2” を参照)に裏返す事でミッションを完了する事が出来ます。エージェントプレイヤーは脱出する前にミッション目標を3つ完了する必要があります。

脱出と勝利

エージェントはミッション目標を3つ達成した後脱出する必要があります。ボード上に3つある脱出地点のうちの1つで移動を終了する必要があります。これらの脱出地点は矢印で印された以下の座標、A3,N1,W3(” ESCAPE” を参照)です。もしハンターが脱出地点に居る場合、エージェントはこのスペースからは脱出できません。もしエージェントが3つのミッション目標を達成し脱出できた場合、エージェントプレイヤーは直ちに勝利します。

通常エージェントは4HPでゲームを開始します。もしエージェントが全てのヒットポイントを失った場合、直ちに敗北します。またエージェントがミッション目標を3つ達成できず脱出できないまま40ラウンドを終えた場合も敗北します。

プレイイング：ハンター

ノート：このルールのセクションでは2人のプレイヤーがそれぞれ1体ずつハンターを操作している場合を想定して書かれています。ハンタープレイヤーが1人の場合、1人でハンターを2体操作する点を除いてルールは同じです。

エージェントプレイヤーの手番になった時、各ハンタープレイヤーは1手番行います。ハンタープレイヤー達はどちらが先に手番を行うか決めます。先手番のハンタープレイヤーは他プレイヤーの手番よりも先に、自分の手番を終了させる必要があります。自分の手番中、ハンタープレイヤーは自分のハンターを移動させ目視可能なエージェントを攻撃する事が出来ます。どちらのハンタープレイヤーも手番を行ったら、エージェントプレイヤーに手番を戻します。

目的

エージェントのヒットポイントを0にする事で、あるいは40ラウンド終わるまで脱出させない事で負かす事が目的です。

移動

ハンタープレイヤーはボード上の自分のフィギュアを動かす事でハンターを移動させる事が出来ます。ハンタープレイヤーの手番中、自分のハンターを最大で4スペース（上下左右、あるいは斜めに）移動させる事が出来ます。ハンターは構造物の中に侵入したり、通過する事は出来ません（”HUNTER MOVE”を参照）。

ビークル

ハンター達はビークルに乗った状態でゲームをスタートします。ビークルに乗ったハンターは徒歩の代わりにビークルで移動できます。ビークルは最大で10スペース（上下左右、あるいは斜めに）移動できますが、ロードスペースしか移動できません。ロードスペースはボード上の”|”の線に隣接した座標で識別できます（”ROAD SPACES”のハイライトになったスペースを参考にしてください）。

ビークルによる移動は、ボード上をビークルトークンを移動させる事で行います。ビークルは1ラウンドにつき合計で10スペースしか移動できません。後述の”ビークルによる移動”を参照してください。

ハンターがビークルに乗ったり、降りたりする場合直ちにそのハンターのこの手番の移動を終了します。ビークルに乗る場合、ハンタープレイヤーは自分のハンターをビークルトークンの上に乗せ、そしてビークルカードの座席に置きます。ビークルから降りる場合、ハンタープレイヤーはビークルカードの座席から自分のハンターを取り除き、ボード上のビークルトークンに隣接するスペースに置きます。

エージェントやハンターはビークルのあるスペースで移動を終える事も、通過することも出来ます。ビークルは視界を遮りません。ビークルと同じスペースに居ても、ハンターの視界にはなんら影響しません。ビークルに乗っているハンターは攻撃が出来ません。ビークルに乗っているハンターはスタン状態に陥りません。

ビークルでの移動

このラウンドでは2人のハンターがビークルに乗った状態でスタートしました。先手番のハンタープレイヤーはビークルから降りる前にビークルを6スペース移動させました。後手番のハンタープレイヤー

はこの手番ではあと最大で4スペース（このラウンドの合計10スペース）しかビークルを移動できません。

エージェントの発見

ハンターの移動後、エージェントプレイヤーはハンターに目視されていない場合”クリアー”と宣言しなければなりません。もしエージェントがそのハンターから目視可能な場合、エージェントプレイヤーはボード上のエージェントが居るスペースにフィギュアを置かなければなりません。（詳細は6Pのハンターの視界セクションを参照してください）直線状の視界は各ハンターが移動を終えた時点でチェックします。故に、エージェントを目視可能な地点をハンターが通過してしまった場合、エージェントを発見する事はありません。

ハンターの移動後、このハンターに目視されるエージェントは、このハンターに攻撃される可能性があります。

攻撃

エージェントを攻撃する場合、6面ダイスを振り、ハンターからエージェントまでのスペース数を確認します。ダイス目がハンターからエージェントまでのスペース数以上ならば、エージェントに攻撃がヒットします。次頁の”エージェントの攻撃”を参照してください。

エージェントの攻撃

ザ・パペットはエージェントを攻撃しました。エージェントは3スペース向こうに居るので、ハンタープレイヤーは攻撃をヒットさせるには3+が必要です。

ハンターが、同じスペースにいるエージェントを攻撃する場合、ダイスは振りません。代わりに、ハンターの攻撃は自動的にヒットします。各ヒットは1HPのダメージを与えます。（エージェントのHPは移動シートに記述します）

攻撃する際、ダイス目が1の場合は自動的に失敗します。6が出た場合、ハンタープレイヤーはもう1度ダイスを振る事で、前の出目にさらに追加する事が出来ます；6が出るたびに何度でも繰り返して構いません。故に、距離に関係なく、エージェントに攻撃をヒットさせる事は可能ではあります。

ノート：ハンターは車両に乗っている間は攻撃できません。

ハンターの視界

ボード上のハンターは、行と列に視界を持ちます（ハイライトになっている”ハンターの視界1”を参照してください）。

直線状の視界に限界はありませんが、構造物には視界を遮られます。ロード上のハンターは、視界をそのロード上に引き伸ばしたうえで行と列を目視できます（ハイライトになっている”ハンターの視界2”を参照してください）。

モーションセンサー

ビークルはモーションセンサーを搭載しています。ビークルにハンターが乗っている場合に、ビークルで移動する代わりに、ハンタープレイヤーはモーションセンサーを使用する事が出来ます。モーションセンサーを使用すると、エージェントプレイヤーが直前の手番中にエージェントを3スペース以上移動していた場合、エージェントプレイヤーはエージェントがビークルに対してどの方角に居るか言わなければなりません（ボード上のコンパスを参照してください）。ほとんどの場合、発表される方角は、北東、北西、南東、南西です。”センサーによる方角測定”を参照してください。

センサーによる方角測定

エージェントはO5からL4（3スペース）に移動し、ビークルはN9に居ます。ハンタープレイヤーはモーションセンサーを起動しました。エージェントプレイヤーは”動きを北西で感知された”と述べなければなりません。

モーションセンサーが使用された時にビークルと同じ行か列に居る場合、エージェントプレイヤーは東西南北を言わなければなりません。もしエージェントが直前の手番に2スペース以下しか移動していない場合、そのエージェントは”動きは感知されなかった”と発表しなければなりません。

ノート：ビークルは同一ラウンド中に、移動とモーションセンサーの起動を同時に行うことは出来ません。

スタン状態にされたハンター

いくつかのアビリティはハンターをスタン状態に陥れます。ハンターがスタン状態に陥った場合、そのハンターのキャラクターカードの上にスタンマーカーを1枚置きます。スタン状態のハンターは攻撃が出来ず、その手番中は最大で2スペースしか移動できません。スタン状態のハンターの手番終了時、キャラクターカードからスタンマーカーを取り除きます。それ以上はスタン状態は継続しません。ビークルに乗っているハンターはスタン状態に陥りません。

エージェントの打破と勝利

エージェントは通常4HPでゲームをスタートします。もしエージェントが全てのHPを失った場合、ハンタープレイヤーは直ちにゲームに勝利します。エージェントがミッション目標を3つ完了したとしても、ラウンド40の終了時までには脱出できていない場合もハンタープレイヤーの勝利です。

4人プレイルール

プレイ時間：90分

4人プレイの場合、1人がA.R.Kエージェントとなり、残りの3人はRaxxonハンターとなります。

4人プレイゲームの準備

>ダイスによるミッション目標の決定の際、エージェントプレイヤーは秘密裏にダイスを振り、ミッション目標を移動シートに記入します。ミッション目標はゲームボードには配置せず、ハンターはどこに目標があるかスタート時にはわかりません。

>ビークルトークンは3人のハンター全員が乗った状態でスペースK 2 3に配置します。

>エージェントプレイヤーは3枚ではなく、5枚の装備品カードを所持します。

>エージェントプレイヤーは追加で2HPを持った状態でスタートします。

ミッション達成

4人プレイゲームにおいてミッション目標を完了した際、エージェントプレイヤーはミッショントークンを対応するボード上に赤い面を上にして配置します。

追加の脱出地点

スペースH 1も脱出地点となります。脱出地点トークンをここに配置します。

5人プレイルール

プレイ時間：120分

5人プレイの場合、1人がA.R.Kエージェントとなり、残りの4人はRaxxonハンターとなります。ハンターのうち1人は裏切り者となり、秘密裏にエージェント側の陣営となります。

5人プレイゲームの準備

ダイスによるミッション目標の決定の際、エージェントプレイヤーは秘密裏にダイスを振り、ミッション目標を移動シートに記入します。ミッション目標はゲームボードには配置せず、ハンターはどこに目標があるかスタート時にはわかりません（裏切り者は除く）。

>ビークルトークンは4人のハンター全員が乗った状態でスペースK 2 3に配置します。

>準備の最後にゲームを開始する前に、エージェントプレイヤーは4枚の秘密の役職カードを取ります。エージェントプレイヤーは役職カードを確認し、各ハンタープレイヤーに1枚ずつ伏せて配ります。各ハンタープレイヤーは自分の秘密の役職カードを確認します。ハンターは自分の秘密の役職を公開してはなりません。

秘密の役職カード

5人プレイゲームでは、準備中に、ハンタープレイヤーは全員1枚ずつ秘密の役職カードを配られます。青いRaxxonシンボルのカードを受け取ったハンタープレイヤーはRaxxonに属し、通常のハンターとし

てプレイします。赤いA.R.Kシンボルのカードを受け取ったハンタープレイヤーは裏切り者として、秘密裏にエージェントのためにプレイします。

裏切り者のプレイイング

裏切り者はエージェントプレイヤーがミッションを完了し脱出できるようにするのが目的です。エージェントプレイヤーが各プレイヤーに役職カードを配る際、エージェントはどのプレイヤーが裏切り者か把握しています。エージェントが裏切り者の前を横切ったとしても、エージェントはフィギュアやラストシーントークンをボード上に配置する必要はありません。裏切り者がエージェントを見つけた場合も、エージェントはフィギュアをボード上に配置する必要はありません。

ビークルへのアクセス

ハンタープレイヤーの手番開始時、多数決によって、特定のハンター1人のビークルへの搭乗を取り消すことができます。

裏切り者の公開

エージェントが裏切り者の視界に密かに居る時、いつでもエージェントはハンターの前に姿を現す事が出来ますが、裏切り者が誰なのかも公開されます。その場合、裏切り者は移動シートを受け取り、直ちに移動を開始します（たとえ彼がハンターとしての手番を終えていたとしても）。裏切り者は最初の移動を移動シートに記録し、ボード上からフィギュアを取り除きます。今や裏切り者は第二のエージェントです。裏切り者は残ったエージェントカードの中から使用する1枚を選びます。これを手元に伏せ、最初に発見された時に公開します。彼は4HPの状態（オランウータンを選んだ場合は6）スタートし、ゲームボックスの残った装備品カードの中から2枚を選んで受け取ります。ハンターとして手番を行う代わりに、裏切り者は自発的に正体を現す事で第2のエージェントになっても構いません。

ミッション達成

ミッション目標の達成時、エージェントプレイヤーはボード上の対応するミッショントークンを赤面に裏返します。第2のエージェントはミッション目標を達成できません。

追加の脱出地点

スペースH1も脱出地点となります。脱出地点トークンをここに配置します。

勝利

両方のエージェントが全てのHPを失った場合、ハンタープレイヤーは直ちにゲームに勝利します。また、エージェントがミッション目標を3つ達成できず、脱出できずに40ラウンドを終えた場合もハンターの勝利です。

エージェントプレイヤーは4つのミッション目標のうち3つを達成し、40ラウンドを終える前に両方のエージェントが脱出できた場合に勝利します。あるいは、裏切り者が正体を現さないまま、第1エージェントだけが脱出しても勝利します。

カードコンフリクト

>ホロデコイ vs ザ・ガン

ブルージェイのホログラムデコイ装備カードは、実際は単なる罠を見せる事によって、ハンター達にブルージェイを見つけたと思わせる事になります。ザ・ガンがエージェントを発見した時、クイックドロウの能力か狙撃が、そのエージェントにHPを失わせる可能性のある効果を発動します。ザ・ガンがこれらの能力をエージェント：ブルージェイのホログラムデコイに使用した場合、ブルージェイはダメージを受けません。ですが、エージェントプレイヤーはブルージェイがザ・ガンによってダメージを与えられたと思込ませるために、移動シートへダメージを記入するフリをしても構いません。

クレジット

ゲームデザイナー：

Emerson Matsuuchi

プロデューサー：

Colby Dauch

イラストレーター：

Steven Hamilton

ライター：

Mr. Bistro, Colby Dauch

グラフィックデザイナー：

David Richards

造形：

Chad Hoverter

エディター：

Nate Rethorn, David Moody

Contributors:

NYC Play-Test Group, Brian Lam, Jon Monath,
Robert Brotherson, Rick Corredor,
Paul Mendez, Alex Blakeney, Game and a Curry

www.nazcagames.com

www.plaidhatgames.com

© 2015 Plaid Hat Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Plaid Hat Games, Specter Ops, and the Plaid Hat Games Logo are registered trademarks of Plaid Hat Games. All rights reserved. Plaid Hat Games is located at 128 E. Main St. Suite 1, Woodville OH 43469, USA. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

SPIDER

EVASION

ハンターはスパイダーから3スペース以内に居る場合、攻撃の成功判定の出目が2引かれます。

COBRA

AMBUSH

ハンターがコブラと同じスペースで移動を終えた場合、そのハンターはスタン状態になります。
ハンターがコブラと上下左右で隣接するスペースで移動を終えた場合、ダイスを1つ振っても構いません。4+であればそのハンターはスタン状態となります。

ORANGUTAN

TOUGHNES

ORANGUTAN は追加で2HPを持った状態でスタートする。

BLUE JAY

FREQUENCY HACK

ブルージェイはミッション目標を最大で2スペース離れた所から解除できる。

THE BEAST

ENHANCED SENSES

ビーストの移動が3スペース以下であった場合、その移動後、ビーストから4スペース以内に居るあらゆるエージェントは”近い”と宣言しなければならない。

BRUTAL STRENGTH

ビーストがエージェントと同じスペースで移動を終了した時、ダイスを1つ振る。5+であった場合、そのエージェントは1HP失う。

QUADRIPEDAL MOVE

ビーストは1手番中に5スペース移動できるが、その手番中は同じスペースにいるエージェントにしか攻撃できない。

THE PROPSHET

MIND-READING

プロフェットは自分のダイスロールの結果に+2する。

PRE-CONGNITION

プレイヤーは次のラウンドでミッション目標を解除するならば、それを宣言しなければならない（どのミッション目標かは言う必要はない）。

POST-CONGNITION

貴方はプロフェットを移動させる代わりに POST-CONGNITION を実行しても構わない。プロフェットはエージェントを1人選び、選ばれたエージェントプレイヤーは2ターン前にどのスペースに居たか発表しなければならない。

THE GUN

SHARP SHOOTING

ザ・ガンの攻撃の際、ダイスを2つ振る。

QUIQ DRAW

エージェントの手番中、エージェントがザ・ガンの視界を横切った場合、ダイスを1つ振る。出目がザ・ガンとラストシーンマーカーの距離と同じかそれ以上であった場合、そのエージェントは1HP失う。

SNIPER SHOT

ザ・ガンの移動後、エージェントが発見できなかった場合、方角を1つ選んでも構わない（東、西、南、北）。ザ・ガンの視界はその方向に限定される。エージェントがザ・ガンに発見された場合、そのエージェントは1HP失う。

THE PUPPET

CONTROL RELAY

パペットの移動の代わりに（たとえ誰も乗っていなくとも）ビークルを移動させても構わない。

REMOTE SENSOR

パペットの移動の代わりに、（たとえ誰も乗っていなくとも）ビークルのモーションセンサーを起動させても構いません。

HOLO DECOY

このカードは公開しない。ラストシーントークンとブルージェイのフィギュアを、ボード上の実際にブルージェイが居るスペースから4スペース以内に配置してください。

ホログラムデコイを使用した場合、移動シート上のそのラウンドに記す事。

TANGLE LINE

このカードを公開する。スパイダーから直線上に見えるハンターを1体選び、ダイスを1つ振る。選んだハンターまでの距離と同等かそれ以上の目が出たならば、そのハンターはスタン状態となる。

POWER FISTS

このカードを公開する。オランウータンフィギュアを現在居るスペースに置く。オランウータンから2スペース以内に居るハンターは全てスタン状態となる。

VELOCITY BLADE

コブラが攻撃された時、このカードを公開しても構わない。貴方の次の手番が来るまでの間、ハンターはコブラを攻撃する際、ダイスロールの結果が-3される。

SMOKE GRENADE

このカードを公開する。貴方のエージェントが居るスペースから最大で4スペース以内のスペースにスモークグレネードトークンを1枚置く。貴方の次の手番が来るまでの間、このトークンから1スペースまでの全てのスペースは視界を遮る（移動は可能）。ハンターとスペースを共有しているエージェントは目視される。

FLASH BANG

このカードを公開する。貴方のエージェントが居るスペースから最大で4スペース以内のスペースにフラッシュバントークンを1枚置く。彼らの次の手番が来るまでの間、このトークンが目視できるハンターは視界を失う。彼らの手番開始時に目視されたエージェントは、フィギュアをボード上に置かなければならない。

STEALTH FIELD

このカードは公開しない。貴方の次の手番開始時までの間、貴方のエージェントはハンターから2スペース以内でなければ目視されない。使用済みと分かるように、このカードを90度回転させる。

ADRENAL SURGE

このカードは公開しない。この手番中は最大で6スペースまで移動しても構わない。使用済みと分かるように、このカードを90度回転させる。

EMP GRENADE

このカードを公開する。貴方のエージェントから4スペース以内にあるビークルを選択する。そのビークル及び搭載機器（モーションセンサー等）は、貴方の次の手番が来るまでの間、ハンターは使用する事が出来ない。

PROXIMITY MINE

このカードは公開しない。貴方の居るスペースから2スペース以内のスペースに”M”と記す。貴方の手番開始時、記したスペースから4スペース以内に1人以上のハンターが居るならば、このカードを公開しそのハンターをスタン状態にする。