

SPECTER OPS

SHADOW OF BABEL



RAXXON GLOBAL L'UMANITA' PROSPERA SU RAXXON LIVELLO DI SICUREZZA A2.9

E.S. Direttore Hartley, la tua posizione è stata creata per affrontare una controversia estremamente pressante. Per equipaggiarti per il compito precedente abbiamo ritenuto necessario aggiornare la tua sicurezza. Il seguente messaggio è il livello di sicurezza A2.9.

Un numero indeterminato di dipendenti è andato fuori griglia. Si definiscono Agenti per un regno recuperato o A.R.K. (l'acronimo riflette antichi testi religiosi illegali).

Non siamo in grado di identificare la loro leadership o il loro punto di origine. Quello che sappiamo è che sono organizzati, o ben finanziati o che possiedono un accesso aperto alla nostra tecnologia. LA A.R.K. ha guadagnato le seguenti classificazioni criminali: terrorista, truffatore, disoccupato, assassino. I loro attacchi sono già riusciti a interrompere temporaneamente la corrente attraverso grandi fasce di MexAm e zone limitate all'interno di NorthCan. Riteniamo che sia stato un sforzo di reclutamento. Con la griglia giù, riuscivano a muoversi attraverso la popolazione senza farsi riconoscere. Migliaia di dipendenti sono stati uccisi, direttamente negli attacchi o nel caos e nell'isteria che seguirono.

Il vostro dovere di direttore della sicurezza sperimentale sarà quello di adattare la nostra tecnologia di miglioramento umano alla caccia di questi terroristi prima che possano fare più danni. L'utente è autorizzato a utilizzare tutte le tecnologie che rientrano nell'ambito della fusione di generi militari, dei rimedi cybernetici, delle armi sperimentali anti-uomo avanzate e della clonazione. Devono essere stabilite le dipendenze chimiche standard per garantire la cooperazione e mantenere il segreto.

Sii presente: i terroristi della A.R.K. cercano di immergere la nostra specie nell'incubo che abbiamo originato. Non riposeranno finché l'umanità non riuscirà ancora a scoraggiarsi sull'orlo dell'estinzione auto-inflitta. Il tuo lavoro sarà strumentale nel verificare che questo mondo rimanga unito, lavorando verso il singolo obiettivo del viaggio e dell'esplorazione off-planet.

Nessuna malattia. Nessuna violenza. Nessun inquinamento. L'umanità prospera su Raxxon!

Se si può guardare oltre l'oscurità del mito che oscura le storie orali illegali, si può trovare la verità. C'era un momento in cui gli esseri umani erano più che dipendenti.

Siamo stati colorati, artistici, appassionati e spirituali. Raxxon cercò di purificare l'umanità delle sue molteplici macchie, ma il loro pennello scavò troppo a fondo. Ci hanno spogliato delle nostre anime. Non abbiamo mai sentito le nostre emozioni salire e cadere ai suoni di uno strumento suonato dalle mani umane, perché Raxxon ha deciso che la musica organica era pericolosa. Ora ci vengono dati in pasto jingles generati da algoritmi.

Non abbiamo mai mangiato pomodori rossi sugosi, maturi dalla vite. Invece vediamo solo le loro immagini sui vasetti e lattine del cibo che acquistiamo, anche se l'alimento effettivo all'interno è insipido e grigio. Tutto perché Raxxon decise che non possiamo essere responsabili per gestire le nostre diete.

Abbiamo ricordato quelli che sono venuti prima di noi. Li abbiamo contattati come saggi o pazzi e abbiamo imparato dai loro errori e trionfi.

Ma Raxxon decise che la storia era troppo piena di idee pericolose, perciò hanno incenerito i nostri libri. Raxxon ci bombarda ogni giorno con cibo insipido, insipidi jingles e video spiacevoli, tutto per mantenerci placati e servili. Come possiamo avere anime quando siamo costantemente pieni di tale veleno?

Una persona prima poteva decidere la direzione della propria vita per se stessa.

Sì, si creavano conflitti e sì, era inefficiente. Ma l'umanità non è un dispositivo o un programma, reso più efficiente da processi sempre più restrittivi.

Il nostro DNA ha bisogno di un caos per prosperare. Senza questa incertezza noi ristagniamo e moriamo. Siamo più che semplici corpi all'interno del macchinario Raxxon.

La felicità è qualcosa di più che l'assenza di miseria. Così siamo cresciuti nella ribellione.

Noi lottiamo per la vera felicità e quando le forze di Raxxon ci resisteranno, causeremo la miseria.

Lottiamo per la storia e il futuro della nostra specie. Lottiamo per la sua anima.

ARK è consapevole che ci saranno impiegati innumerevoli - stupidi accecati dal velo aziendale - che resisteranno. Così sia.

C'è troppo in gioco qui per proteggere chi è deliberatamente ignorante.

Considereremo coloro che si affiancano a Raxxon come parte di Raxxon stesso e convertiranno in fatti le nostre parole, Raxxon brucerà!



INTRODUZIONE

In una partita di Specter Ops: Shadow of Babel, un giocatore è un agente A.R.K. che si è infiltrato nell'impianto di sicurezza sperimentale della Raxxon Global nel tentativo di raccogliere informazioni e di sabotare il programma. Gli altri giocatori sono i cacciatori umani Raxxon geneticamente o meccanicamente modificati incaricati di cacciare gli agenti A.R.K. e annullare la minaccia a Raxxon.

COMPONENTI

- > 1 Tabellone
- > 1 Blocco dei movimenti
- > 4 Miniature cacciatore
- > 4 Carte ruolo segreto
- > 4 Carte personaggio agente
 - Spider
 - Orangutan
- > 4 Carte personaggio cacciatore Raxxon
 - The Prophet
 - The Gun
- > 4 Carte equipaggiamento unico agente
 - Spider's Tangle Line
 - Orangutan's Power Fists
- > 8 Carte equipaggiamento generico
 - 2 Flash Bang
 - 2 Smoke Grenade
- > 23 Segnalini
 - 4 Segnalini missione
 - 3 Segnalini stordito
 - 2 Segnalini Last seen
 - 1 Segnalino punto di fuga
 - 1 Libro istruzioni
 - 4 Miniature agente
 - 2 Dadi da 6
 - 1 Carta occupa veicolo
 - Cobra
 - Blue Jay
 - The Beast
 - The Puppet
 - Cobra's Velocity Blade
 - Blue Jay's Holo-Decoy
 - 2 Adrenal Surge
 - 2 Stealth Field
 - 2 Segnalini Flash Bang
 - 2 Segnalini granata fumo
 - 1 Segnalino veicolo
 - 8 Segnalini personaggio

SEGNALINI



Last seen
(visto l'ultima volta)

Stordito

Punto di fuga

Veicolo



Granata fumogena



Missione



Flash bang



Segnalini personaggio: usati quando due o più miniature non possono stare sulla stessa casella del tabellone.

CARTE PERSONAGGIO



HUNTER CARD



AGENT CARD

1. **Name:** Nome del personaggio
2. **Proficiencies:** gli effetti che il personaggio subisce durante il gioco
3. **Agent or Hunter:** la tipologia del personaggio (agente o cacciatore)

CARTE EQUIPAGGIAMENTO



1. **Name:** Nome dell'equipaggiamento
2. **Type:** Tipo di equipaggiamento
3. **Effect:** L'effetto che l'equipaggiamento dà quando viene usato.
4. **Unique Symbol:** Alcuni equipaggiamenti possono essere usati solo da agenti specifici.
5. **Charges:** Il numero di volte che l'equipaggiamento può essere usato prima di essere scartato.

SETUP DEL GIOCO

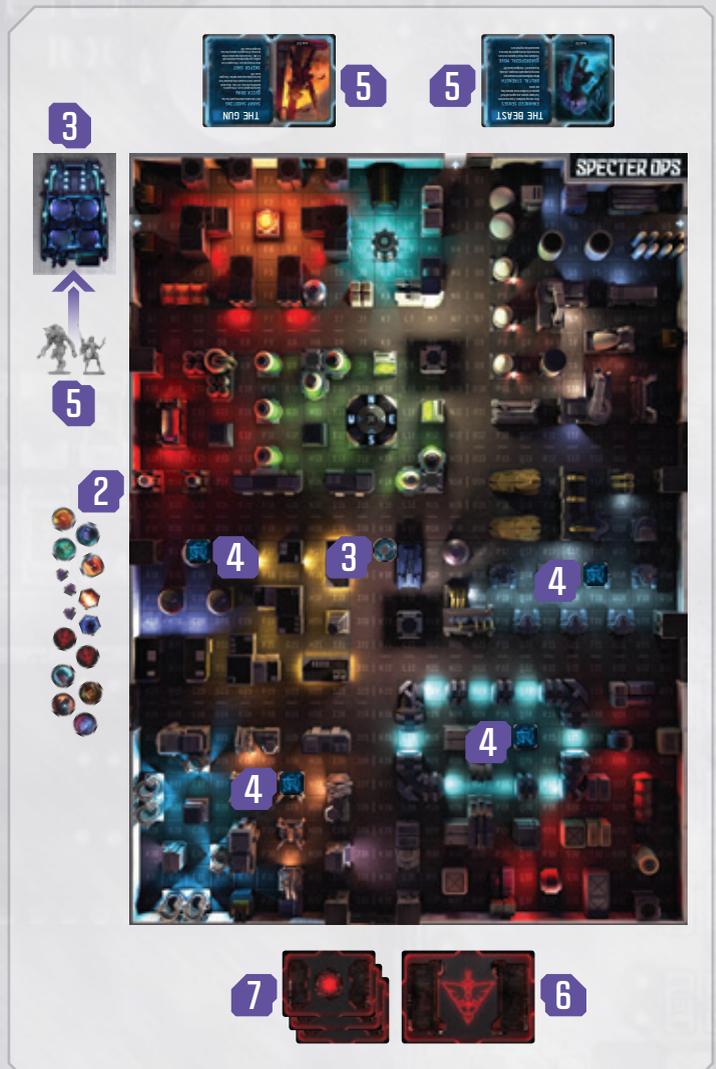
Se nessuno dei giocatori ha mai giocato una partita di Specter Ops, noi consigliamo di iniziare dalla versione per 2 o 3 giocatori del gioco. Con meno regole nella versione da 2-3 giocatori, è più semplice imparare il gioco.

La parte principale di questo regolamento contiene la configurazione e il gameplay per il gioco di 2-3 giocatori di Specter Ops, mentre le regole di 4 e 5 giocatori sono stampate sul retro del regolamento. Per impostare un gioco da 2-3 giocatori di Specter Ops, completate quanto segue nell'ordine:

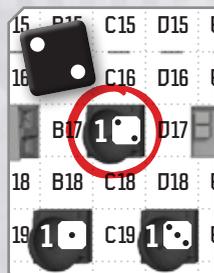
1. Decidete quale giocatore sarà l'agente A.R.K. Il resto dei giocatori saranno i cacciatori Raxxon.
2. Aprite il tabellone e posizionate lo al centro dell'area di gioco. Create delle pile separate di ogni tipo di token e posizionatele a portata di tutti i giocatori.
3. Posizionate la carta 'occupa veicolo' sul lato del gioco e posizionate il token del veicolo nello spazio K17.
4. Determinate la posizione dei 4 obiettivi della missione. Come agente, tirate il dado da 6 per determinare il luogo obiettivo della prima missione (situato sulla mappa nella sezione 1). Individuate l'obiettivo che corrisponde al dado nella sezione 1 e cerchiatelo sul foglio del movimento. Quindi posizionate un segnalino missione (lato blu Raxxon verso l'alto) sulla posizione corrispondente sul tabellone. Tirate il dado nuovamente per determinare dove si trova il secondo obiettivo della missione (sezione 2 della mappa). Trovate l'obiettivo che corrisponde al dado, cerchiatelo sul foglio di movimento e mettete un segnalino missione (lato blu in alto) sulla posizione corrispondente sul tabellone. Ripetete questo per il terzo e il quarto obiettivo della missione.
5. Se si gioca con 3 giocatori, ogni giocatore cacciatore sceglie 1 cacciatore, mettendo la figura del cacciatore scelto sulla carta "occupa veicolo" e la carta del cacciatore scelto di fronte a lui. Nel gioco a 2 giocatori il giocatore cacciatore seleziona 2 cacciatori da giocare.
6. Il giocatore agente sceglie segretamente un agente e posiziona la carta agente a faccia giù davanti a sé. Durante il gioco, quando la figura dell'agente sarà rivelata sul tabellone, il giocatore dell'agente rivelerà la sua carta e posizionerà la miniatura corrispondente sulla plancia.
7. Il giocatore agente prende tutte le carte di equipaggiamento (sia le uniche che le generiche) e ne sceglie segretamente 3 per poi posizionarle di fronte a sé. Poi, senza rivelarle, posiziona il resto delle carte nella scatola del gioco.

Nota: Le carte di equipaggiamento uniche sono utilizzabili solo da specifici agenti.

Ad esempio: Blue Jay non può utilizzare la Velocity Blade di Cobra.



DETERMINARE GLI OBIETTIVI DELLA MISSIONE



L'agente tira un dado da 6 e fa un 2.

Guardando nel suo foglio dei movimenti, trova gli obiettivi della missione della sezione 1. Gli obiettivi della missione sono indicati da un numero e l'icona di un dado posizionate nelle caselle scure del foglio dei movimenti.

Avendo tirato un due, cerchi l'obiettivo della missione corrispondente sul foglio dei movimenti.

L'agente poi posiziona un segnalino missione sulla zona corrispondente del tabellone, con il lato blu Raxxon rivolto verso l'alto.

L'agente ripete questa operazione per determinare i restanti 3 obiettivi della missione.



GIOCARE COME AGENTE

Il giocatore agente inizia il primo turno del gioco. Al suo turno muoverà il suo agente e potrà scegliere di utilizzare una carta di attrezzatura. Quando avrà finito il suo turno, il gioco passerà ai giocatori cacciatori.

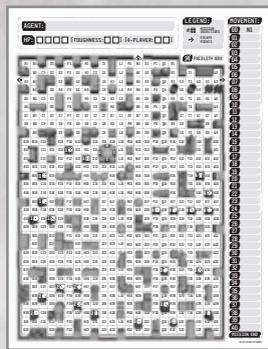
> OBIETTIVO

L'obiettivo del giocatore agente è quello di completare almeno 3 dei 4 obiettivi della missione e raggiungere 1 dei punti di fuga prima che il tempo finisca.

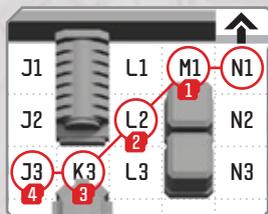
> MOVIMENTO

Il giocatore agente non muoverà il suo agente utilizzando una miniatura sul tabellone; invece tratterà segretamente i suoi movimenti sul foglio di movimento. Il giocatore agente è l'unico che può guardare il foglio di movimento.

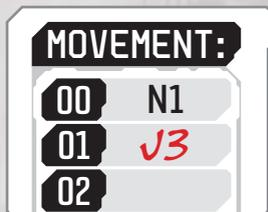
L'agente inizia la partita sullo spazio N1. Al suo turno l'agente può spostare il suo agente fino a 4 spazi (ortogonalmente e/o in diagonale), quindi utilizza la colonna a destra della foglio di movimento per annotare su quale spazio il suo agente ha terminato il suo movimento.



FOGLIO DEL MOVIMENTO



MOSSA 1



MOSSA 2

Nota: l'agente non può essere spostato sopra o attraverso uno spazio occupato da un cacciatore.

Nota: l'agente non può essere spostato sopra o attraverso strutture. Le strutture sono facilmente identificabili dalle aree che non hanno testo su di esse.

> ESSERE VISTO DA UN CACCIATORE

Se l'agente termina il movimento su uno spazio che è visibile da un cacciatore, l'agente è visto e deve posizionare la sua miniatura in quello spazio sul tabellone. Se l'agente si è mosso attraverso uno o più spazi visibili ad un cacciatore, ma non ha terminato la sua mossa su uno spazio visibile, deve mettere il segnalino "last seen" (visto per l'ultima volta) e la sua miniatura sull'ultimo spazio visibile, indipendentemente dal numero di passi che ha effettuato.

Se l'agente è visto da uno o più cacciatori quando inizia il suo turno e poi si toglie dalla loro vista, deve posizionare il segnalino "last seen" e la propria miniatura sull'ultimo spazio in cui è stato visto (vedere la sezione Hunter Vision a pagina 6 per i dettagli sulla linea di vista del cacciatore).

> USARE LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Prima o dopo lo spostamento, il giocatore agente può utilizzare 1 delle carte equipaggiamento che ha scelto durante il setup. Il testo di una carta equipaggiamento descrive il suo effetto. Le carte equipaggiamento hanno un certo numero di "cariche" che indicano quante volte quella carta può essere usata durante la partita. Dopo aver utilizzato una carta equipaggiamento, contrassegnare le iniziali della carta accanto alla posizione attuale sul foglio di movimento.



Esempio: Il Tangle Line ha due cariche per cui può essere usato due volte a partita. Alcune carte sono rivelate quando vengono usate.

Altre carte non vengono rivelate e restano segrete quando vengono usate.

> COMPLETARE LE MISSIONI OBIETTIVO

Ci sono 4 diversi obiettivi. Per completare un obiettivo, l'agente deve iniziare un turno in una casella adiacente a quell'obiettivo (ortogonalmente o in diagonale).

Quando l'agente inizia un turno adiacente ad un obiettivo blu Raxxon, l'agente può girare il segnalino obiettivo sul lato rosso A.R.K per indicare che è stato completato. Poi inizia normalmente il suo turno. L'agente deve completare 3 obiettivi della missione prima di fuggire.



MISSIONE 1



MISSIONE 2

> FUGA E VITTORIA

Per scappare deve terminare una mossa su 1 dei 3 punti di fuga presenti sul tabellone. Questi punti di fuga sono indicati dalle frecce che si trovano accanto alle coordinate A3, N1 e W3. Se un cacciatore è su un punto di fuga, l'agente non può essere spostato su tale spazio. Se l'agente è in grado di completare 3 obiettivi della missione e scappare, l'agente vince immediatamente la partita. La maggior parte degli agenti iniziano il gioco con 4 HP (punti ferita). Se l'agente perde tutti i suoi punti ferita perde il gioco. Perde la partita anche se non riesce a scappare (dopo aver completato i 3 obiettivi) entro la fine del round 40.



FUGA

GIOCARE COME CACCIATORE

Nota: Questa sezione delle regole è scritta come se ci fossero 2 giocatori cacciatore che controllano 1 cacciatore ciascuno. Le regole sono le stesse per un solo giocatore cacciatore, ma in questo caso il giocatore cacciatore controlla entrambi i cacciatori.

Dopo che il giocatore dell'agente ha terminato il suo turno, ogni cacciatore giocherà il proprio turno. I cacciatori decidono chi di loro inizierà per primo e quale per secondo. Un cacciatore deve completare il suo turno prima che l'altro possa iniziare il proprio. Durante il suo turno, un cacciatore muoverà il suo cacciatore e potrà attaccare un agente visibile. Quando entrambi i cacciatori avranno terminato il proprio turno, il gioco passa al giocatore agente.

> OBIETTIVO

Sconfiggi l'agente portandolo a 0 punti ferita o impedendogli di fuggire prima della fine del 40 round.

> MOVIMENTO

Un giocatore muoverà il proprio cacciatore spostando la sua miniatura sul tabellone. Durante il proprio turno un cacciatore si può spostare fino a 4 spazi (ortogonalmente e/o in diagonale). Un cacciatore non si può spostare su o attraverso strutture.



MOSSA DEL CACCIATORE

> VEICOLO

I cacciatori iniziano il gioco nel veicolo. Un cacciatore in un veicolo può spostare il veicolo invece del cacciatore. Il veicolo può essere spostato fino a 10 spazi (ortogonalmente e/o in diagonale), ma solo su spazi stradali. Gli spazi stradali possono essere identificati sul tabellone sulle coordinate adiacenti alle linee tratteggiate.

Per spostare il veicolo, spostare il segnalino del veicolo sul tabellone. Il veicolo può essere spostato solo per un totale di 10 spazi per round (per round si intende il round di tutti i cacciatori: ad esempio il primo cacciatore muove il veicolo di 6 spazi, poi scende... il secondo cacciatore può muoverlo al massimo di altri 4 spazi).

MUOVERE IL VEICOLO



Entrambi i cacciatori sono nel veicolo all'inizio di questo round. Il primo cacciatore muove il veicolo di 6 spazi prima di uscire con il suo cacciatore.



Il secondo cacciatore può muovere il veicolo fino a 4 spazi, per un totale di 10 spazi nel round, prima di uscire dal veicolo.



SPAZI DELLE STRADE

Entrare o uscire dal veicolo con un cacciatore fa terminare immediatamente il movimento di quel cacciatore per quel turno. Per entrare nel veicolo, un giocatore deve spostare il suo cacciatore sul segnalino del veicolo e poi posizionare la sua miniatura sulla carta "occupato veicolo". Per uscire dal veicolo, un cacciatore rimuove la sua miniatura dalla carta "occupato veicolo" e lo posiziona sul tabellone di gioco su uno spazio adiacente al segnalino del veicolo. Agenti e cacciatori possono essere spostati su o attraverso il veicolo. Il veicolo non blocca la linea di vista. Essere nel veicolo non pregiudica la vista di un cacciatore in alcun modo. Un cacciatore nel veicolo non può attaccare. Un cacciatore non può essere stordito mentre è nel veicolo.

> VEDERE UN AGENTE

Al termine del turno di un cacciatore, il giocatore dell'agente deve dire "chiaramente" se NON è visibile a quel cacciatore. Se l'agente è visibile a quel cacciatore il giocatore dell'agente deve piazzare la propria miniatura sul tabellone da gioco sullo spazio che l'agente attualmente occupa. La linea di visuale viene controllata solo alla fine del movimento di ogni cacciatore.

Pertanto, è possibile spostare un cacciatore attraverso l'agente senza rilevarne la presenza.

Dopo che un cacciatore si è mosso, se l'agente è visibile a quel cacciatore, quel cacciatore può attaccare l'agente.

> ATTACCARE

Per attaccare l'agente, tirare il dado da 6 e conteggiare il numero di spazi che separano l'agente dal cacciatore attaccante. L'agente è colpito se il risultato del dado è uguale o maggiore di tale numero.

ATTACCARE UN AGENTE



Il puppet sta attaccando l'agente.
Dato che l'agente è lontano di 3 caselle, il puppet avrà bisogno di tirare almeno un 3 con il dado per colpirlo.

Se il cacciatore attaccato è nello stesso spazio dell'agente, non viene tirato alcun dado: il cacciatore colpisce l'agente automaticamente. Ogni colpo infligge 1 HP di danni. (i punti ferita dell'agente sono segnati sul foglio di movimento). Quando si attacca, un tiro di 1 è un tiro fallito automaticamente. Se è un 6 il cacciatore può tirare nuovamente il dado e aggiungere il nuovo valore al suo precedente tiro; può continuare a farlo ogni volta che tira un 6. Quindi è sempre possibile colpire l'agente indipendentemente dalla distanza.

Nota: Un cacciatore non può attaccare mentre si trova nel veicolo.

> VISTA DEL CACCIATORE

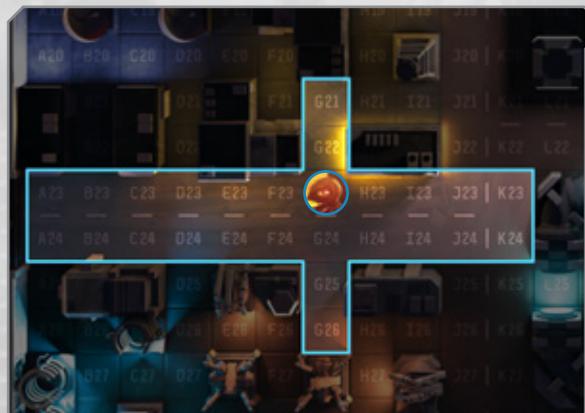
Sulla tabella di gioco un cacciatore ha una linea di vista lungo la riga e la colonna su cui si trova.

Non esiste un limite di portata alla sua linea di vista, ma non può vedere attraverso le strutture.

Se un cacciatore è su una strada, è in grado di vedere lungo il tratto di strada e di linea di vista lungo la riga e la colonna.



VISTA DEL CACCIATORE 1



VISTA DEL CACCIATORE 2

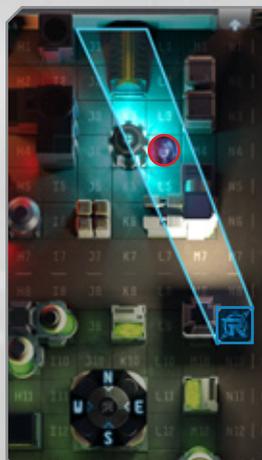
Se l'agente termina la sua mossa su uno spazio visibile a un cacciatore, è possibile vedere l'agente.

> SENSORE DI MOVIMENTO

Il veicolo è dotato di un sensore di movimento. Se un cacciatore è nel veicolo, invece di muovere il veicolo, il cacciatore può usare il suo sensore di movimento. Quando si utilizza il sensore di movimento, se il giocatore agente ha spostato l'agente di 3 o più spazi nel suo ultimo turno, deve annunciare in quale direzione si trova relativamente al veicolo (utilizzando il comando bussola sul tavolo da gioco). La maggior parte delle volte la direzione annunciata sarà "nord-est", "nord-ovest", "sud-est", o "sud-ovest".



DETERMINARE LA DIREZIONE



L'agente è stato mosso da 05 a L4 (3 spazi) e il veicolo si trova su N9.

Il cacciatore attiva il sensore di movimento.

L'agente deve dichiarare che il sensore ha captato un movimento a nord-ovest.

Se l'agente è in uno spazio che si trova nella stessa riga o colonna del veicolo quando il sensore di movimento viene utilizzato, il giocatore agente deve dire "nord", "sud", "est" o "ovest". Se l'agente è stato spostato di 2 o meno spazi durante il suo ultimo turno, il giocatore agente annuncia che non viene rilevato il movimento.

Nota: non è possibile spostare il veicolo e utilizzare il suo sensore di movimento durante lo stesso turno.

> CACCIATORE STORDITO

Alcune abilità causeranno al cacciatore di rimanere stordito (stunned). Quando un cacciatore diventa stordito, posiziona un marker di stordimento sulla propria tessera del personaggio. Mentre è stordito, quel cacciatore non può attaccare e può muoversi solo fino a 2 spazi durante il suo turno.

Alla fine del turno di un cacciatore stordito, si rimuove l'indicatore di stordimento dalla sua tessera: non è più stordito. Un cacciatore non può essere stordito mentre è nel veicolo.



SEGNALINO STORDITO

> SCONFIGGERE L'AGENTE E VINCERE

La maggior parte degli agenti inizia il gioco con 4 HP (punti ferita). Se l'agente perde tutti suoi HP, i cacciatori vincono immediatamente il gioco. I cacciatori vincono anche se l'agente non completa 3 obiettivi e scappa entro la fine del round 40.

REGOLE PER 4 GIOCATORI

Durata: 90 minuti

Quando si gioca con 4 giocatori, 1 giocatore giocherà come Agente A.R.K. E gli altri 3 giocatori giocheranno come i Cacciatori Raxxon

> SETUP PER IL GIOCO A 4 GIOCATORI

- > Quando si tira il dado per determinare gli obiettivi della missione, il giocatore dell'agente lancerà il dado segretamente e segnerà gli obiettivi sul suo foglio di movimento. Gli obiettivi della missione non vengono posti sul tavolo da gioco e i cacciatori non sanno dove siano gli obiettivi all'inizio del gioco.
- > Il segnalino veicolo inizia nello spazio K23 con i 3 cacciatori su di esso.
- > L'agente prende 5 carte di equipaggiamento invece di 3.
- > Il giocatore agente inizia con 2 HP (punti ferita) aggiuntivi.

> COMPLETARE MISSIONI

Quando si completa un obiettivo di missione nel gioco a 4 giocatori, l'agente mette un segnalino di missione sul lato rosso sul tabellone di gioco nella posizione dell'obiettivo della missione.

> PUNTO DI FUGA AGGIUNTIVO

Lo spazio H1 è anche un punto di fuga. Inserisci il il segnalino di uscita qui.

REGOLE PER 5 GIOCATORI

Durata: 120 minuti

Quando si gioca con 5 giocatori, 1 giocatore giocherà come l'agente ARK e gli altri 4 giocatori giocheranno come i Cacciatori Raxxon. 1 dei cacciatori sarà un traditore e giocherà segretamente dalla parte dell'agente.

> SETUP PER IL GIOCO A 5 GIOCATORI

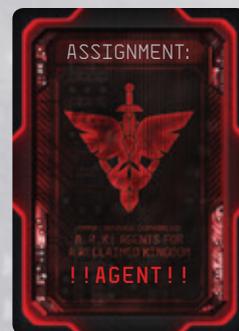
- > Quando si tira il dado per determinare gli obiettivi della missione, il giocatore dell'agente lancerà il dado segretamente e segnerà gli obiettivi sul suo foglio di movimento. Gli obiettivi della missione non vengono posti sul tavolo da gioco e i cacciatori non sanno dove siano gli obiettivi all'inizio del gioco (compreso il traditore).
- > Il segnalino veicolo inizia nello spazio K23 con i 4 cacciatori su di esso.
- > Al termine del setup, ma prima di iniziare il gioco, l'agente prende le 4 carte ruolo segrete, le guarderà e distribuirà a faccia coperta 1 carta di ruolo segreto ad ogni cacciatore. Ogni cacciatore guarda il proprio ruolo segreto. I cacciatori non possono a rivelare il loro ruolo segreto

> CARTE RUOLO SEGRETO

Nel gioco a 5 giocatori, durante il setup, i cacciatori ricevono tutti 1 carta di ruolo segreto. I cacciatori che hanno il simbolo blu di Raxxon sulla propria carta sono fedeli a Raxxon e giocheranno come normali cacciatori. Il cacciatore che ha il simbolo rosso A.R.K. sulla sua carta è il traditore che lavora segretamente con l'agente.



CARTA RUOLO SEGRETO:
CACCIATORE



CARTA RUOLO SEGRETO:
AGENTE

> GIOCARE COME TRADITORE

L'obiettivo del traditore è quello di aiutare l'agente a completare la sua missione e la sua fuga. Poiché è il giocatore dell'agente che ha dato a ciascun giocatore la propria carta di ruolo segreto, sa quale giocatore è il traditore. Ogni volta che l'agente attraversa la vista del traditore, l'agente non è tenuto a mettere la sua figura e il segnalino "last seen" sul tabellone. Se il traditore avrebbe individuato l'agente, l'agente non è tenuto a mettere la sua miniatura sul tabellone da gioco.

> ACCESSO AL VEICOLO

All'inizio dei turni dei cacciatori, i cacciatori possono, votando a maggioranza, revocare l'accesso al veicolo per un cacciatore a loro scelta.

> RIVELARSI COME TRADITORE

Quando l'agente diventa visibile a un cacciatore mentre l'agente era segretamente sulla linea di vista del traditore, diventa chiaro quale era il traditore. A quel punto, il traditore prende un foglio di movimento e muove immediatamente (anche se ha già svolto il suo turno come un cacciatore). Poi scrive la sua prima mossa sul foglio di movimento e rimuove la sua miniatura dal tavolo. Il traditore è ora considerato un secondo agente. Deve scegliere 1 delle carte personaggio rimanenti da usare, mettendola a faccia in giù davanti a lui e rivelandola la prima volta che diventa visibile. Inizia con 4 HP (6 se sceglie Orangutan) e deve selezionare 2 carte di equipaggiamento dalle carte rimaste nella scatola del gioco.

Invece di svolgere un turno come cacciatore, il traditore può rivelare volontariamente se stesso quando vuole e diventare un secondo agente come sopra descritto.

> COMPLETARE MISSIONI

Nel completare un obiettivo della missione, l'agente mette un segnalino di missione rosso sul tabellone nella posizione dell'obiettivo. Il secondo agente non può completare gli obiettivi della missione.

> PUNTO DI FUGA AGGIUNTIVO

Lo spazio H1 è anche un punto di fuga. Inserisci il segnalino "Exit point" qui.

> VITTORIA

Se uno dei due agenti perde tutti i suoi HP, i cacciatori vincono immediatamente la partita. I cacciatori vincono il gioco anche se gli agenti non completano 3 obiettivi e scappano entro la fine del round 40. Gli agenti vinceranno il gioco se possono completare 3 dei 4 obiettivi della missione e entrambi fuggono prima della fine del round 40 o se il giocatore dell'agente scappa senza che il traditore venga rivelato.

CARTE IN CONFLITTO



> HOLO DECOY vs. THE GUN

La carta di equipaggiamento Holo Decoy di Blue Jay induce i cacciatori a pensare di aver visto Blue Jay, quando in realtà era solo un decoy (esca) che hanno visto.

Quando la pistola individua un agente, la sua capacità di Quick Draw o il colpo di sniper (cecchino) possono entrare in gioco, causando all'agente la perdita di HP. Se la pistola utilizza una di queste abilità contro l'Holo Decoy di Blue Jay, Blue Jay non prende danni, ma l'agente può fingere di scrivere lo stesso il danno sul foglio di movimento per mantenere l'illusione che Blue Jay fosse appena scoperto da The Gun.

CREDITI

Game Designer:

Emerson Matsuuchi

Producer:

Colby Dauch

Illustrator:

Steven Hamilton

Writers:

Mr. Bistro, Colby Dauch

Graphic Designer:

David Richards

Sculptor:

Chad Hoverter

Editors:

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

INDICE

4-Player Rules	7
5-Player Rules	7
Agent Movement	4
Agent Objective	4
Attacking	5
Being Seen by a Hunter	4
Completing Mission Objectives	4
Defeating the Agent and Winning	6
Determine Sensor Direction	6
Determining Mission Objectives	3
Escaping and Winning	4
Hunter Movement	5
Hunter Objective	5
Hunter Vision	6
Motion Sensor	6
Moving the Vehicle	5
Playing as a Hunter	5
Playing as an Agent	4
Playing as the Traitor	7
Secret Role Cards	7
Seeing an Agent	5
Stunned Hunter	6
Using Equipment Cards	4
Vehicle	5



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.