

ID	名称	紛争支援 イベント	都市	開発	荒地	特殊効果
01	強制収容所 Detention Camps	武力 情報	1	1	1	
02	強制収容所 Detention Camps	武力 情報	1	1	1	
03	新たな教育施策 New Thinking in Education	武力 情報	1	1	1	
04	準軍事組織 Paramilitary Group	武力 情報	1	0	1	
05	スローガン Rillying Cry!	武力 情報	1	1	1	
06	必要は発明の母 Mothers of Invention	武力 情報	1	1	1	
07	国防体制 Defense Establishment	武力 情報	2	1	3	
08	無人偵察機 UAV Drones	武力 情報	1	1	1	
09	地域分離主義者 Regional Separatists	武力 情報	2	2	2	
10	テロリスト Terrorists	武力 情報	2	1	1	
11	外国軍事顧問団 Foreign 'Advisors'	武力 情報	1	2	1	
12	連邦離脱論者 Secessionist	武力 情報	0	0	4	
13	広報活動 Public Relations	武力 情報	3	2	1	
14	流言飛語 Rumors & Hysteria	武力 情報	2	3	2	
15	自由の地 Land of the Free	武力 情報	3	3	2	
16	地元有力者 Local Leaders	武力 情報	1	3	2	
17	官僚主義 Bureaucracy	武力 情報	0	0	0	
18	官僚主義 Bureaucracy	武力 情報	0	0	0	
19	ニューメディア New Media	情報	1	3	2	
20	ブログコミュニティ Blogosphere	情報	3	1	0	
21	メディアへのアクセス Media Access	情報	1	1	1	
22	メディアへのアクセス Media Access	情報	1	1	1	
23	メディアへのアクセス Media Access	情報	1	1	1	
24	メディアへのアクセス Media Access	情報	1	1	1	
25	環境保護運動 Environmentalism	情報	0	0	4	
26	大衆動員 Mass Rally	情報	4	2	0	
27	業務提携 Corporate Alliance	情報	4	2	1	
28	インターネットサーバ Internet Servers	情報	3	2	1	
29	麻薬 Mind Drugs	情報	4	1	0	
30	メディアの偏向 Media Bias	情報	2	2	1	
31	パンとサーカス Bread & Circuses	情報	3	2	1	
32	ハイパーロック Hyper Rock	情報	3	0	0	
33	バーチャルリアリティ Virtual Reality	情報	2	1	0	
34	新興宗教 Neo-Religion	情報	1	1	2	

ID	名称	紛争支援イベント	都市	開発	荒地	特殊効果
35	宗教的伝統 Religious Traditions	情報	2	2	3	
36	国土安全保障 Homeland Security	武力	2	1	1	
37	キリスト教民兵 Christian Militia	武力	1	2	2	
38	地域警備 Community Policing	武力	1	2	1	
39	地域警備 Community Policing	武力	1	2	1	
41	武装警察 Police Militarize	武力	3	2	1	
41	武装警察 Police Militarize	武力	3	2	1	
42	都市犯罪組織 Urban Gangs	武力	2	1	0	
43	国際犯罪組織 Transnational Gangs	武力	3	1	0	
44	憲法修正第二条 Second Ammdent	武力	1	2	3	
45	土地の英雄 Home of the Brave	武力	3	3	2	
46	動員 Mobilization	政府				政府側は直ちにハイテク陸軍、緊急展開部隊、ストライカー旅団の中から1個のユニットを受け取ることができる。ユニットは政府側インフラの存在する任意のエリアに配置される。反政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
47	心理作戦 Psyops	政府				政府側は直ちに反政府側の非インフラユニットの一つを選択して中立化ボックスに移す。反政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
48	選挙中止 Suspended Elections	政府				政府側のすべてのインフラはこのプレイヤーターンが終了するまで中立化と転向の効果を受けなくなる。反政府側プレイヤーは2枚のクライシスカードを引くこと。反政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
49	保安命令 Security Decree	政府				政府側はこの反政府側ターンの移動を中止させるか、「権利章典」の効果が無効にすることができる。反政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
50	権利章典 Bill of Rights	反政府				反政府側はこのプレイヤーターンが終了するまで、すべての政府側の武力紛争を阻止することができる。この効果は保安命令により打ち消される。政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
51	無政府主義者 Anarchists	反政府				反政府側は直ちに政府側のインフラ一つを選択して中立化ボックスに移す。政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
52	革命運動 Revolutionise	反政府				反政府側はダイスをロールし、結果を半分(端数切り捨て)に等しい枚数のクライシスカードを追加で引くことができる。政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
53	事件のビデオ Video Incident	反政府				反政府側は直ちに2個の武装勢力ユニットを受け取ることができる。各ユニットは適当な任意のエリアに配置される。政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
54	大惨事 Terror Spectacle	政府 反政府				一つの情報か武力紛争の実施前に使用する。自陣営のユニットの情報・武力の両戦闘力を合計した値をこの紛争の戦闘力として使用することができる。戦闘終了後、この攻撃に参加して生き残ったユニットのうち1ユニットを選択し、除去しなければならない。
56	サイバー戦争 Net War	政府 反政府				一つの情報紛争の実施前に使用する。他のエリアに配置されているこのターンに別の情報紛争には使用されないユニット3個までの情報戦闘力をこの紛争に追加することができる。これらのユニットはこのターンの他の情報紛争に使用することはできない。

ID	名称	紛争支援 イベント	都市	開発	荒地	特殊効果
56	サイバー戦争 Net War	政府 反政府				一つの情報紛争の実施前に使用する。他のエリアに配置されているこのターンに別の情報紛争には使用されないユニット3個までの情報戦闘力をこの紛争に追加することができる。これらのユニットはこのターンの他の情報紛争に使用することはできない。
57	サイバー戦争 Net War	政府 反政府				一つの情報紛争の実施前に使用する。他のエリアに配置されているこのターンに別の情報紛争には使用されないユニット3個までの情報戦闘力をこの紛争に追加することができる。これらのユニットはこのターンの他の情報紛争に使用することはできない。
58	監視 Surveillance	政府 反政府				一つの武力紛争の実施前に使用する。敵の隠密ユニットは、この紛争の間この陣営からのすべての戦闘結果が適用されなければならない。また「クーデター計画」が「暗殺」の無効化にも使用できる。
58	監視 Surveillance	政府 反政府				一つの武力紛争の実施前に使用する。敵の隠密ユニットは、この紛争の間この陣営からのすべての戦闘結果が適用されなければならない。また「クーデター計画」が「暗殺」の無効化にも使用できる。
60	監視 Surveillance	政府 反政府				一つの武力紛争の実施前に使用する。敵の隠密ユニットは、この紛争の間この陣営からのすべての戦闘結果が適用されなければならない。また「クーデター計画」「暗殺」の打ち消しにも使用できる。
61	監視 Surveillance	政府 反政府				一つの武力紛争の実施前に使用する。敵の隠密ユニットは、この紛争の間この陣営からのすべての戦闘結果が適用されなければならない。また「蜂起計画」「暗殺」の打ち消しにも使用できる。
62	監視 Surveillance	政府 反政府				一つの武力紛争の実施前に使用する。敵の隠密ユニットは、この紛争の間この陣営からのすべての戦闘結果が適用されなければならない。また「蜂起計画」「暗殺」の打ち消しにも使用できる。
63	州兵 National Guard	政府 反政府				自陣営のインフラの配置されている任意の一つのエリアに対して、以下のいずれかを実行できる。 A) そのエリアに(既に州兵が配置されていなければ)自陣営の州兵ユニットを1個配置する。 B) そのエリアに対して実行されたクライシスカードの効果を(そのエリアに対する効果のみ)打ち消す。
64	州兵 National Guard	政府 反政府				自陣営のインフラの配置されている任意の一つのエリアに対して、以下のいずれかを実行できる。 A) そのエリアに(既に州兵が配置されていなければ)自陣営の州兵ユニットを1個配置する。 B) そのエリアに対して実行されたクライシスカードの効果を(そのエリアに対する効果のみ)打ち消す。
65	州兵 National Guard	政府 反政府				自陣営のインフラの配置されている任意の一つのエリアに対して、以下のいずれかを実行できる。 A) そのエリアに(既に州兵が配置されていなければ)自陣営の州兵ユニットを1個配置する。 B) そのエリアに対して実行されたクライシスカードの効果を(そのエリアに対する効果のみ)打ち消す。
66	暗殺 Assassination	政府 反政府				ダイスをロールすること。結果が2以下の場合、相手プレイヤーは盤上から結果に等しい数の任意の自陣営ユニットを中立化ボックスに送らなければならない。
67	グローバリゼーション Globalization	政府 反政府				このプレイヤーターンの間、この陣営の情報・武力の各紛争においては各ユニットを隣接エリアの紛争に対しても使用することができる。ユニットは各フェイズにおいて1回のみ紛争に参加することができる。
68	蜂起計画 Coup Plot	政府 反政府				敵陣営のインフラの置かれたエリアをひとつ指定する。相手プレイヤーはそのエリアの価値の半分(端数切り上げ)に等しい枚数のクライシスカードを捨て札にしなければならない。
69	論理爆弾 Logic Bombs	政府 反政府				相手プレイヤーが情報紛争のダイスを振る前に実行する。その攻撃の結果を自動的に「効果なし」とする。この情報紛争に使用されたすべてのクライシスカードは捨て札となる。
70	サイバーテロリスト Cyber Terrorists	政府 反政府				ダイスをロールし、結果を半分にする(端数切り捨て)。相手プレイヤーはその結果に等しい枚数のクライシスカードを捨て札にする。
71	混乱 Demoralization	政府 反政府				相手プレイヤーの「中立化ユニットの復帰」フェイズに使用する。相手陣営は半分まで(端数切り捨て)でイベントを起こしたプレイヤーが選択する)のユニットしか回復することができなくなる。残りのユニットは次のプレイヤーターンまで中立化ボックスに残されたままとする。
72	環太平洋地域 Pacific Rim	政府 反政府				自陣営として環太平洋地域のインフラとその他の任意の1ユニットを受け取り、環太平洋地域エリアに配置する。以後環太平洋地域エリアはプレイに使用されるようになる。さらに残りの環太平洋地域ユニットを補充プールに加えた後に、このカードをゲームから取り除くこと。

ID	名称	紛争支援 イベント	都市	開発	荒地	特殊効果
73	南アメリカ South America	政府 反政府				自陣営として南アメリカのインフラとその他の任意の1ユニットを受け取り、南方軍司令部エリアに配置する。以後南方軍司令部エリアはプレイに使用されるようになる。 さらに残りの南アメリカユニットを補充プールに加えた後に、このカードをゲームから取り除くこと。
74	北大西洋条約機構 NATO	政府 反政府				自陣営としてNATOのインフラとその他の任意の1ユニットを受け取り、NATOエリアに配置する。以後NATOエリアはプレイに使用されるようになる。 さらに残りのNATOユニットを補充プールに加えた後に、このカードをゲームから取り除くこと。
75	メキシコ Mexico	反政府				反政府側は自陣営としてメキシコのインフラ2個とその他の任意の3ユニットを受け取り、メキシコエリアに配置する。以後各メキシコエリアはプレイに使用されるようになる。 さらに残りのメキシコユニットを補充プールに加えた後に、このカードをゲームから取り除くこと。 政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
76	カナダ Canada	政府				政府側は自陣営としてカナダのインフラ2個とその他の任意の2ユニットを受け取り、カナダエリアに配置する。以後両カナダエリアはプレイに使用されるようになる。 さらに残りのNATOユニットを補充プールに加えた後に、このカードをゲームから取り除くこと。 反政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
77	国連 United Nations	政府				政府側は国連のサイバーノーツ1ユニットを受け取り、グレーターニュートランドエリアに配置する。さらに残りのNATOユニットを補充プールに加えた後に、このカードをゲームから取り除くこと。 反政府側がこのカードを引いた場合、直ちに捨て札となり代替りのカードも引かれない。
78	経済崩壊 Economic Collapse	イベント				引かれた場合直ちにイベントが発生する。 ダイスをロールすること。結果が奇数であれば、より多くのクライシスカードを所持しているプレイヤー(同数の場合は双方)は、手札の半分(端数切り捨て)をランダムに選択し捨て札にしなければならない。その後このカードはゲームから取り除くこと。 ロール結果が偶数だった場合、効果なしとなる;このカードを捨てとなるが、代替りのカードを引くことはできない。
79	補欠選挙 Special Elections	イベント				引かれた場合直ちにイベントが発生する。 ダイスをロールすること。結果が奇数であれば、より多くのクライシスカードを所持しているプレイヤー(同数の場合は双方)は、手札の半分(端数切り捨て)をランダムに選択し捨て札にしなければならない。その後このカードはゲームから取り除くこと。ロール結果が偶数だった場合、効果なしとなる;このカードを捨てとなるが、代替りのカードを引くことはできない。結果が7もしくはゾロ目である場合、反政府側が選挙に勝利し新政権が発足する。盤上のすべてのユニットを裏返し、手札を交換すること;両プレイヤーは政府側・反政府側の立場を入れ替えることになる。ロール結果がその他の目の場合、「効果なし」となる。結果に関わらずこのカードをゲームから取り除くこと。
80	過激派 Extremists	イベント				引かれた場合直ちにイベントが発生する。 クライシスカードの山札と捨札を合わせてシャッフルし直し、プレイを再開すること。

Japanese Translation : Masahiro Nakamura

Japanese Ver 1.0 : 2008/12/11