

### 探索(Explore, Exploration)

- 初めて惑星を取得した時に、惑星の傾向と合う探索デッキから1枚引く
- 黄色技術「Scanlink Drone Network」があると、起動のたびに探索可能になる
- 犠牲を伴うかもしれないけど、いいことばかり！

### フロンティア・トークン(Frontier Token)

- 惑星のない星系にあり、青技術「Dark Energy Tap」を持っていると探索可能
- 他の探索デッキよりもいいものが手に入る

### レリック(Relic)

- アクション:レリックの欠片3枚で交換可能
- レリックの欠片(Relic Fragments)は探索で発見
- 絶対引いたほうがいい！

### リーダー(Leaders)

- **作業員(Agent)**ゲーム開始時から使用可能
  - ラウンドに1回使える能力
  - 他プレイヤーにも使える
- **指揮官(Commander)**派閥ごとに異なる条件で解禁
  - 解禁後は継続的な能力を発揮
  - 同盟(Aliance)誓約書カードをもらうと、その派閥の指揮官の能力が自分にも適用されるようになる
- **英雄(Hero)**目的3点獲得で解禁
  - ゲーム中に1回だけ使用可能

### メック(Mech)

- 各派閥4隊の強力地上部隊(コスト2、戦闘6、く耐久)
- 派閥固有の能力持ち

### 伝説の惑星(Legendary Planets)

- 各ラウンドで一度使える特殊能力を与える惑星

### 遠征(Expedition)

- 手番の終わりに遠征のコストを払うとブレイクスルーを入手
  - 秘密の目的カード1枚
  - アクションカード2枚
  - 影響力5
  - 経済力5
  - 交易品3
  - 専門分野を持った惑星1枚
- 遠征は2回以上しても良い
- 最後の遠征を行なったプレイヤーはサンダーズ・エッジの惑星を、他の惑星のない任意の星系に配置し、最も遠征を行なったプレイヤーが支配権を得る

### ブレイクスルー(Breakthrough)

- 派閥固有の特殊能力を与える
- 技術について、2色を相互利用できるシナジーを与える
- ブレイクスルーを得たらサイコロを振り、1か10で盤に断裂領域が出現する

### 断裂領域(Fracture)

- 銀河外の新しい領域、特定のワームホールから誰でも出入り可能
- 断裂領域内の惑星は、最初に占領した人にレリックを与える
- 断裂領域中心の惑星は、追加で勝利点も与える

### 宇宙ステーション(Space Station)

- 宇宙艦を同じ惑星に移動させるだけで支配権を得る
  - 特産物の上限が+1
  - 宇宙ステーションを持つ他のプレイヤーと取引可能
  - 宇宙ステーションを消費して特産物を交易品に交換可能
- 地上部隊を配置したり施設は建造したりできない
- 宇宙艦がいなくなっても支配権は失われないが、他のプレイヤーの宇宙艦が星系に入ると、支配権を奪われる

	主能力	副能力
① 主導 Leadership	・指揮トークンを3個得る ・影響力3ごとに指揮トークン1個得る	影響力3ごとに指揮 トークン1個得る
② 和平 Diplomacy	・支配惑星(Mecatol 以外)のある星系1つに他プレイヤーは予備から指揮トークンを置く ・消費している惑星を2枚まで待機に戻す	遊ト:消費している惑星を2枚まで待機に戻す
③ 画策 Politics	・現在の議長以外のプレイヤーを議長に指名 ・アクションカードを2枚引く ・次の議題2枚を任意の順番でデッキに戻す	遊ト:アクションカードを2枚引く
④ 築造 Construction	・支配惑星に施設を1つ設置する。あるいは、宙軍工場1基の <生産> 能力を使用する。 ・支配惑星に施設を1つ設置する。	遊ト:支配惑星に施設を1つ設置する。
⑤ 通商 Trade	・交易品を3個得て、特産物を補充する ・遊撃トークンを支払わずに、特産物を補充できる他プレイヤーを指定	遊ト:特産物を補充する
⑥ 臨戦 Warfare	・指揮トークンを置かずに戦術アクションを実行する。目標の星系にすでに指揮トークンが置かれていてもよい。この前後で、指揮シート上のトークンを再配分してよい。	遊ト:母星系にあるユニットの <生産> 能力を使用する
⑦ 研究 Technology	・技術を1つ開発する ・経済力6支払い、技術を1つ開発する。	遊ト:経済力4を支払い、技術を開発
⑧ 覇業 Imperial	・条件を満たしている共通目的を1つ得点 ・Mecatol を支配していれば1勝利点。支配していなければ、秘密の目的カードを1枚引く。	遊ト:秘密の目的カードを1枚引く。