

一般

Q: ゲームに同梱されている10面ダイスの「0」の面は、「10」の結果を表すものか?

A: はい、「0」の面は「10」の結果を表しています。

Q: ゲーム開始時、プレイヤーは派閥シートに記載されている特産物を持って始めるのか?

A: いいえ。

Q: 「通商」戦略カードを解決するプレイヤーが、「通商」の副能力を無償で実行するために他のプレイヤーを選択した場合、無償で効果を解決するプレイヤーは主能力の実行中と副能力の実行中のどちらで行うのか?

A: 通常通り、副能力の解決中にこの効果を解決しなければなりません、そのために指揮トークンを消費する必要はありません。

Q: あるプレイヤーが特産物を補充したいが、すでに上限数を持っている場合、他のプレイヤーがそのプレイヤーの「貿易協定」誓約書(そのプレイヤーが特産物を補充した際に、自分に全ての特産物を譲渡する)をそのプレイヤーに対してプレイすることは可能か?

A: はい。そのプレイヤーが特産物をゼロ個補充したとしても、そのプレイヤーの「貿易協定」はそのプレイヤーに対してプレイすることができます。

Q: アクションカード「見事な引き際」(自動的に隣接星系に撤退)やナールの派閥能力「予知」(他プレイヤーの艦艇が侵入してきた時、遊撃プールの指揮トークンを使って自動的に撤退)など、船を移動させる能力を使用する際、ユニットを惑星からピックアップして移動させることはできるか?

A: はい。船を移動させる効果は、その船が使用可能な艦載数を持っていれば、その星系内のユニットを輸送することが可能です。

Q: 例えば、レトネフの派閥特異技術「非ユークリッド・シールド」(耐久能力を使う際に1ではなく2ヒットをキャンセル)と「デュラニウム装甲」(各戦闘ラウンドにヒットを割り振った後、耐久能力を使わなかった船1隻は損傷を回復)の技術を持った船2隻同士など、どちらかが勝つことが数学的に不可能な場合、宇宙戦闘はどのように解決されるべきか?

A: どちらにも勝利の可能性がない場合、攻撃側は退却しなければなりません。退却できない場合は、戦闘中のユニットが破壊されます。

Q: 手札のアクションカードや秘密目的など、隠された情報を意図的に他のプレイヤーに公開することは可能か?

A: はい。この情報はデフォルトで隠されていますが、希望すれば他のプレイヤーに公開することができます。

Q: ある特定のタイミングと指定されたカード(誓約書など)を、そのタイミングの取引で獲得した場合、すぐにプレイすることはできるか?

A: はい。例えば、「あなたのターンの開始時に:」のタイミングを持つ誓約書は、「ターンの開始時」のタイミングで取引が行われた場合、即座にプレイすることができます。

Q: 「神経励起装置」技術(調整フェイズ中、アクションカード2枚引き)は、通常の調整フェイズのドローだけでなく、議題「政策長官」(調整フェイズ終了時、アクションカード1枚引き)でも追加のアクションカードを与えるのか? また、イサリルの派閥能力「陰謀」(アクションカードを引く時には1枚余計に引き、手札から1枚を捨てる)はどうか?

A: いいえ。「神経励起装置」は、標準的な調整フェイズのドローの時のみ、追加のアクションカードを与えます。他の能力によって追加で誘発されることはありません。しかし、イサリルの「陰謀」能力は、アクションカードを引くたびに発動します。

Q: ハイパーレーンを利用したマップ(例: 5P マップ)では、何をもってゲームボードの端とするのか?

A: 星系タイルの端の1つが、他の星系タイルやハイパーレーンタイルに接触していなければ、ボードの端とみなします。

Q: 船が複数ヘクスを移動するとき、目的地以外の星系にも「入る (move into)」のか?

A: 移動先星系のみが「入る」とみなされ、他の星系は「通過 (move through)」するとみなします。

Q: パスしたターンにターン終了時能力を解決することは可能か?

A: はい。

Q: プラスチックコマの歩兵/戦闘艇の使用上限を超えた場合、プラスチックコマが伴っていない歩兵/戦闘艇トークンは除去されるのか、破壊されるのか?

A: 除去されます。

Q: タイミングについて、「xの後」と「yの前」は別物か、それとも同じタイミングか?

A: 別物です。「xの後」は「yの前」の前に起こります。

Q: 「ワームホールを移動する」というのは、具体的にどのような仕組みなのか? 具体的にはクレアスのコマンダー(艦載数に余力がある艦艇がワームホールを通過したら、それぞれ戦闘艇1艘を得る)やイオンストームトークンの場合、複数の経路が存在する場合、移動する経路を選択するのか?

A: どちらにもワームホールが存在する星系間を移動する場合、それらのワームホールを使うか、隣接する別のワームホールを使う

か、通常の移動を使うかを選ぶことができます。船を移動させるプレイヤーは、自分の船が移動する経路を選びます。

Q：輸送・移動能力 (L1Z1X ヒーロー、アージェントヒーロー、マハクトヒーロー) に関するルールの確認を。

A：自分の指揮トークンが存在する星系の外へのユニットの輸送ができないのは、戦術アクションの間のみです。これらのヒーローの表記アクションによる移動能力は、自分の指揮トークンが置かれた星系からもユニットを輸送することができます。

Q：「置換 (replace)」というキーワードについて、予備にプラスチックコマが残っていないこととどのような関係があるのか。置換の際は「除去後に配置」と同じルールに従うのか？例えば、予備にメックがない状態でアクションカード「歩兵改修 (Refit Troops)」(歩兵2つをメックに交換) をプレイすることは可能か？

A：「置換」は、予備にユニットがない場合、「除去後に配置」と考えることができ、ルールのコンポーネント制限の対象となります。予備にメックがない状態でも、「歩兵改修」をプレイすることは可能です。なお、これは議題「工業長官」(プレイヤーが宙軍工廠を配置する際に、その星系で建造ができる) に関する過去の裁定を覆すものです。

Q：「ノヴァシード」(ムアートのヒーロー：ウォーサンを移動させた星系を全て破壊) と「特異点反応器」(クレアスのヒーロー：ワームホールか自分のユニットが存在する2つの星系の位置を入れ替える) はトークン (ワームホール、ミラージュなど) とどのように作用するのか？

A：「ノヴァシード」はすべてのトークンを廃棄し、派閥固有のトークンはその派閥に戻されます。特異点反応器は星系タイルが新しい場所に移動する際に、すべてのトークンをそのまま星系内に残します。

Q：ユニットがダメージを受け、ゲーム効果によってボードから「除去後に配置」された場合、修理されて戻ってくるのか、それともダメージのままなのか。

A：「トランジット・ダイオード」(4つまでの歩兵を他の支配惑星に移動させる) のような能力によって除去してから配置する場合は、そのままの状態を維持します。生産、配置、交換などにおいて「除去後に配置」が必要な場合は、もうダメージはありません。

Q：「戦闘開始時」に発動する能力は、自分が参加していない戦闘でプレイできるのか？

A：いいえ、「戦闘開始時」の能力は、あなたが参加している戦闘中にプレイする必要があります。

Q：持ち主が退場した場合、捕獲されたユニットはどうなるのか？

A：捕獲されたユニットは、捕獲したプレイヤーの派閥シートに残ります。もし、そのユニットが退場したプレイヤーに戻されることがあれば、その代わりにゲームボックスに戻されます。

## ユニット&ユニット能力

Q：「爆撃」「対艇斉射」「宙砲」などの能力を持つユニットは、可能であればその能力を使用しなければならないのか (例：敵に戦闘艇がいる場合、駆逐艦は「対艇斉射」のダイスを振らなくてはならないのか) ？

A：いいえ。プレイヤーはこれらの能力を使用するかしないかを選択することができます。

Q：「対艇斉射」ステップは、相手プレイヤーに戦闘艇がない場合でも発生するのか？

A：はい。

Q：戦闘艇は敵艦船の移動をブロックすることができるか？

A：はい、戦闘艇は敵艦船の動きを封じることができます。

Q：「プラズマ裂弾」技術によって、「爆撃」や「宙砲」のダイス判定に参加する各ユニットは追加の1ダイスを振れるのか？

A：いいえ。「プラズマ裂弾」は1回の「爆撃」または「宙砲」のダイス判定全体で1個のダイスを追加で与えるだけであり、この技術の恩恵を受けるユニットを決めてからダイスを振る必要があります。

Q：1つの星系に侵略される対宙要塞 (PDS) を持つ惑星が複数ある場合、「プラズマ裂弾」技術は各惑星の対宙要塞のダイスを1つずつ追加するのか、1つの惑星の宙砲のダイスのみを追加するのか、どちらか？

A：「プラズマ裂弾」技術は、各惑星の「宙砲」の出目にダイスを1つ追加します。

Q：PDS II は能力「深宇宙砲」でワームホールを通して発射することができるか？

A：はい。深宇宙砲はワームホールを通して発射することができます。

Q：「天蓋シールド」は「X-89 細菌兵器」の使用を防ぐことができるのか？

A：いいえ、X-89 は爆撃ではないので、天蓋シールドで防ぐことはできません。ただし、「X-89 細菌兵器 Ω」(君のユニットが惑星を爆撃した後で、もし敵の歩兵を1体以上破壊できたら、惑星上の全ての敵歩兵を破壊することができる) は実際に爆撃で損害を与える必要があるため、「天蓋シールド」によって防がれます。

Q：「歩兵 II」のアップグレードテクノロジーの効果 (破壊されたらダイスを振り、6以上が出たら次ターンに母星系の自惑星に復活) によって、いずれかのプレイヤーの母星系にある惑星に配置されるはずの歩兵は、そのプレイヤーが母星系に惑星を所有していない場合はどうなるのか？

A：母星系の惑星に配置される筈の歩兵は、そのプレイヤーの予備に戻されます。

Q：歩兵 II ユニットの持つ特殊能力は、歩兵が戦闘以外で破壊された場合 (アクションカード「疫病」(ある惑星の歩兵1つ毎にダ

イスを振り、6 以上が出たら破壊) や議題「剣を鋏に」(全員が半数の歩兵を破壊し、同数の交易品を得る) を使用した場合など) にも適用されるのか?

A: はい。歩兵 II は破壊されたとき、その方法に関係なく、リロールして復活する能力を使用することができます。

## 誓約書

Q: 「政治的秘策」誓約書 (プレイヤーはこの議題に投票できず、アクションカードや派閥能力を使えない) は、レットネフ男爵の「無敵艦隊」派閥能力 (艦隊プール+2 の隻数上限) のような受動的/強制的な派閥能力も、そのプレイヤーに対して使用できなくなるのか?

A: いいえ。「政治的秘策」の誓約書は、プレイヤーが使用することを選択しなければならぬ派閥能力の使用を妨げるだけです。

Q: 「政治的秘策」誓約書は、プレイヤーが派閥固有の技術を使用することを妨げるのか?

A: いいえ。「政治的秘策」誓約書は、プレイヤーが派閥固有の技術を使用することを妨げるものではなく、また、プレイヤーが所有する議題のような他の能力を使用することを妨げるものではありません。

## 目的

Q: 「ユニット (units)」と書かれている目的を達成するには、複数のユニットが必要なのか、それとも 1 つで十分なのか?

A: これらの条件を満たすには、1 つのユニットで十分です。

Q: 破壊された惑星トークンがある惑星は、ゲーム上、惑星ではなくなるのか?

A: 破壊された惑星トークンは、いかなる目的においても惑星ではなくなり、それが星系内の唯一の惑星だった場合、その星系には惑星が存在しなくなります。

Q: すでに秘密目的の保有が限界に達している場合、アクションカード「Impersonation (なりすまし)」(アクション: 3 影響力を消費して秘密目的 1 枚を引く) を解決して秘密目的を引くことは可能か?

A: はい、追加で引くことは可能ですが、その場合、そのカードを返却し、秘密目的デッキをシャッフルする必要があります。

Q: 私の「貿易協定」誓約書 (そのプレイヤーが特産物を補充した際に、自分に全ての特産物を譲渡する) を他のプレイヤーが持っても、秘密目的「絆を深める (Strengthen Bonds: 他プレイヤーの誓約書をプレイエリアに持つ)」「友を裏切る (Betray a Friend: プレイエリアに誓約書がある他プレイヤーとの戦闘に勝利し 1VP)」の対象になるのか?

A: いいえ、プレイヤーのプレイエリアに置くよう指示された誓約書のみが、これらの目的達成にカウントされます。

Q: ステージ 2 の目的「遠くの地を支配する (Rule Distant Lands)」(二人の他プレイヤーの母星系または母星系に隣接した星系に、支配惑星 2 つを持つ) の条件を明確にしてほしい。

A: あなたは 2 つの惑星をコントロールし、それぞれの惑星は 2 人の異なる他プレイヤーの母星系、またはそれに隣接していなければなりません。これは、同じ母星系にある 2 つの惑星や、2 つの異なる母星系に隣接している 1 つの惑星を意味するものではありません。

Q: 秘密目的は、具体的にいつ得点になるのか? 具体的には、秘密目的「殉教者 (Become a Martyr)」(実行フェイズ: 母星系の惑星の支配を失う) は、退場 (ボード上に自惑星、地上ユニット、建造能力ユニットがない) や、議題カード「玉座の破片」(この議題カードを持つプレイヤーは 1VP を得る。そのプレイヤーに戦闘で勝利したら、勝利者はこのカードと 1VP を得る) とどう関連するのか。また、秘密目的「討論の推進 (Drive the Debate)」(議決フェイズ: 君か君の惑星が選出される) はアクションカード「難解な法律文書 (Confounding Legal Text)」(ある議題の結果として他のプレイヤーが選出された時に君が代わりに選出される) とどう関連するのか。また、インのエージェント (あるプレイヤーの駆逐艦か巡航艦が破壊された後、そのプレイヤーは予備から 2 つまでの戦闘艇をその星系に配置できる) と秘密目的「敵艦隊の壊滅」(実行フェイズ: あるプレイヤーの星系内の最後の艦艇を宙砲で破壊する) との関連は? (注: 「玉座の破片」は POK 拡張導入時にゲームから除去されている)

A: 秘密目的は「後」に得点されるため、「殉教者」は「玉座の破片」が失われるか、退場となった後に発動します。「難解な法律文書」アクションカードは「討論の推進」が得点される前にプレイされます。星系内の最後の船を宙砲で破壊した場合、「敵艦隊の壊滅」は最後の船を破壊したことで得点され、その後インのエージェントが発動することになります。

## 建造

Q: 「建造」以外の能力で 1 つ以上のユニットを生産できる場合、生産したユニットに対して支払いをしなければならないか?

A: はい、生産されたユニットには必ずコストを支払わなければなりません。

Q: 「建造」以外の能力でユニットを生産する場合、「サルウィンツール」(建造時、トータルコストが-1) の技術によるコスト引き下げは適用されるのか?

A: いいえ、「サルウィンツール」は「建造」能力でのみ使用されます。

## 議題

Q: 惑星に付いている議題カード「研究チーム」が前提条件を無視するために使用されたとき、その惑星は消耗するのか? (注: 「研究チーム」は、POK 拡張導入時にゲームから除去されている)

A: いいえ、惑星ではなく、前提条件を無視するためにこの議題が消耗されます。

Q: ある議題について、棄権する代わりに「0」票を投じて、その選択肢に関連する効果を利用することはできるのか？

A: いいえ、「0」票は棄権と同じです。「0」票を投じた場合、そのプレイヤーは議題に対する「賛成」「反対」のプラス・マイナスの効果を得ることはありません。

Q: 「機密文書の漏洩」の議題（すでに得点された秘密目的1つを共通目的にする）が破棄された場合、どうなるのか？

A: 秘密目的はプレイ中に残りますが（つまり、それを得点したプレイヤー達は得点を失いません）、もはや共通目的ではないので、それ以外のプレイヤーは得点することができなくなります。また、その秘密目的を元々持っていたプレイヤーの秘密目的の枚数上限にはカウントされません。

Q: 議題「渡航禁止令」は、ワームホールを介した「宙砲」使用を妨げるのか？

A: いいえ、「渡航禁止令」は「宙砲」の使用を妨げるものではありません。

Q: 議決フェイズに交易品を投票に使用することは可能か？

A: いいえ。

Q: アクションカード「賄賂」（交易品を消費して同数の票を得る）や「傑出した評議員」（追加の5票を得る）は、棄権した後にプレイすることができるか？

A: いいえ、一度棄権すると、次の議題まで投票する能力を失います。

Q: 「集計ミスが発覚」の議題（すでに成立している法令について、再投票する）によって開始された再投票の間、投票されている法令は有効なままなのか？

A: はい、「集計ミスが発覚」によって投票される法令は、再投票の間、有効なままです。

Q: 「イクス人の遺物」の議題（6-10のダイス目で技術2つを全員が研究、1-5のダイス目でメカトルレックスの全ユニットが破壊、かつメカトルレックスに隣接する各星系で3ユニットずつが破壊される）で、隣接する星系のユニットが破壊される時、メカトルレックスに $\alpha$ ワームホールがある場合、「量子のもつれ」能力（ $\alpha$ と $\beta$ ワームホールが隣接）によってクレアスは $\beta$ ワームホールを含む星系でもユニットを失うのか？

A: いいえ、クレアスだけがそれらの星系を隣接しているものとして扱います。

Q: 議題「イクス人の遺物」によってユニットが破壊される場合、どのような順番で破壊されるのか？

A: 「イクス人の遺物」によって破壊されたユニットは、全て同時に破壊されます。

Q: あるプレイヤーの誓約書「政治的秘密」（プレイヤーはこの議題に投票できず、アクションカードや派閥能力を使えない）が自分に対して使われたが、その後その議題が「拒否権」アクションカード（その議題カードを捨てて新しい議題を引く）などの効果で捨てられた場合、そのプレイヤーは新しい議題で投票したり派閥能力を使ったりすることができるのか？

A: はい。新しい議題であるため、そのプレイヤーの「政治的秘密」の効果は終了します。

Q: 議題「植民地の再分配」（選出された惑星の全ユニットを破壊、VP最下位のプレイヤーはその惑星に歩兵1を配置）は、すでに「非武装地帯」の対象になっている惑星を選ぶことができるのか、またその場合、選ばれたプレイヤーは歩兵を配置してその惑星を支配することができるのか？（注: 「非武装地帯」はPOK拡張導入時にゲームから除去されている）

A: 両方の議題が同じ惑星を対象にすることは可能です。しかし、その場合、選ばれた惑星に歩兵を配置することはできませんので、その惑星は元の所有者の支配下に置かれたままです。

Q: 「イクスの聖なる惑星」「玉座の破片」「エンフィディアの王冠」の議題が廃止されたとき、それらを所有しているプレイヤーはVPを失うのか？

A: いいえ、これらの議題によってVPを得たプレイヤーは、カードに書かれている効果によってのみその点を失います。アクションカード「法令の撤廃」（配置済み法令1つを捨て札に）のように、他の方法でカードが破棄された場合、そのVPは失われません。（注: 「イクスの聖なる惑星」「玉座の破片」「エンフィディアの王冠」は全てPOK拡張導入時にゲームから除去されている）

Q: 議題「軍事長官」（アクションの実行後にボード上の指揮トークン1つを予備に戻し、続けてアクションを行う）の能力のトリガーは「アクションを行うこと」か？

A: はい。何らかのアクションを行うことが、「軍事長官」議題カードの能力のトリガーとなります。

Q: 議題「研究成果の共有」（反対: 各プレイヤーは予備の指揮トークン1個を自分の母星系に配置）が反対票として通過した場合、プレイヤーは自分の母星系の惑星を支配していなくても、指揮トークンを母星系に置くのか？

A: 母星系は常にそのプレイヤーの母星系であり、たとえその星系を支配していなくても指揮トークンを置くこととなります。

Q: 議題「秘密立法（Covert Legislation）」（議長が1枚の議題を引き、結論だけを他に伝えて投票させる）が自己置換する議題（例: 集計ミスが発覚）を引いた場合、即座に置換されるのか？

A: テキストに従って、新しい議題を引きます。

Q: 「秘密立法」が投票される場合、議長は投票するのか？

A: はい。

Q: 議題「体制刷新」(場の全法令を廃棄。各プレイヤーは母星系の全惑星を消費させる)は、母星系が所有者によって支配されていない場合でも、その惑星を消費させるのか?

A: いいえ、母星系にある惑星を支配している場合のみ消費させます。

Q: 議題「秘密立法」が「プレイヤーの選出」議題を引いた場合、すべての投票が行われた後、「難解な法律文書」(他のプレイヤーが選出された時、君が代わりに選出される)や「難解な条文」(君が選出されたら、他のプレイヤーが代わりに選出される)アクションカードのいずれかを持っているプレイヤーは、事前にそれをプレイする必要があるのか、それとも投票された議題が何かを知った後にそれをプレイできるのか? 「破滅的計画 (Deadly Plot)」(開票後、君が他の結果に投票したり予測していた場合、議題は効果を発揮せずに終わり、議題カードを捨て札にして、君の全ての惑星を消費させる)はどうか?

A: 「法律文書」アクションカードと「破滅的計画」は、投票された議題が明らかになる前にプレイする必要があります。

Q: 「破滅的計画 (Deadly Plot)」は特に「効果を発揮せずに終わる」とあるが、「破滅的計画」と予測の能力の相互作用はどのようなものか?

A: 「効果なしで解決」は予測できた結果ではないので、予測の能力は発動しません。

## テクノロジー

Q: プレイヤーが既にその技術を持っている場合、技術を得るために能力を解決することはできるのか。例: 「ガシュライの火」(ムアートの派閥特異誓約書: アクション: 艦隊ブールのトークン1個を消費して、征星艦アップグレード技術を獲得する)?

A: いいえ、指定された技術をすでに持っている場合は、能力を完全に解決しているわけではないので、このアクションは行えません。

Q: アクションカードで技術を研究する場合、前提条件は必要か?

A: 能力で技術を「研究」するように指示されている場合、その技術を研究するためにはその技術の前提条件が必要です。技術の「獲得」や「交換」を指示された場合、前提条件は必要ありません。

Q: 何も建造せずに技術「スリング中継装置」(アクション: 自分の宙軍工廠がある1星系で、艦艇1隻を建造できる)を行うことは可能か?

A: いいえ、船を1隻建造する必要があります。

Q: この技術がすでに消費している場合、「予知情報 (Predictive Intelligence)」(このカードを消費させて、ターン終了時に指揮トークンの再配分。議決フェイズに投票する際、追加の3票を得る)を使ってボーナス票を投じることは可能か?

A: いいえ、消費しているカードはその能力を使用することができません。

Q: 「歩兵2」と「捕獲」の相互作用は?

A: 両方とも発生します。

Q: 「精神考古学」(実行フェイズ中、専門分野を持つ惑星を消費させることで、交易品1を得る)を使用して複数の惑星から交易品を獲得する場合、1つずつ獲得するのか、それともグループとして獲得するのか?

A: 1つずつ獲得します。

## 探索

Q: 星系内の複数惑星の支配権を獲得する際、同時に獲得することになるが、まず啓蒙惑星を探索してフリーランサー(この星系で1ユニットを建造できる。その際、影響力を経済力として使用可能)を引き当てた後、その星系内の別の惑星にメックを建造することはできるか?

A: いいえ、惑星を獲得し探索する順番を決めます。惑星Aの支配権を得る>惑星Aの探索>惑星Bの支配権を得る>惑星Bの探索、といった順序になります。

Q: プレイヤーが退場した場合、その聖遺物や聖遺物の破片はどうなるのか?

A: 聖遺物はゲームから除去され、聖遺物の破片は捨て札になります。

Q: 聖遺物が残っていない場合、破片をゲームから除去して聖遺物を獲得しようとすることはできるのか?

A: はい、デッキに聖遺物が残っていない場合、聖遺物を得ないで破片をゲームから除去するアクションを行うことはできます。

Q: 「ダイナモスの核」聖遺物 (Codex II, 特産物の上限値+2、アクション: パージによりデフォルト特産物数+2の交易品を獲得)のパーズにより、特産物が上限を超えた場合、上限まで特産物を取り除くのか?

A: はい、上限値まで減らします。

Q: 探索の途中で取引を行うことは可能か?

A: はい、探索カードが公開された後、その効果が解決される前に取引を行うことができますが、効果が解決されるまでは他の能力を使用することができません。

Q: 聖遺物「写本 (The Codex)」(アクション: アクションカードの捨て札山から任意の3枚を入手)によって捨て札山から取り除かれたカードは公開情報なのか?

A: はい、捨て札は公開情報なので、そこから取り除かれたものもまた公開情報となります。

Q: 聖遺物「タルノスの王冠」(各戦闘ラウンドに任意の数の戦闘ダイスを振り直し、結果に+1。1つのヒットも出せなかったユニットは破壊される)は「歩兵II」の蘇生ロールに効果があるか? 「最後の刻まで勇敢に」(宙戦中自分の艦艇が破壊された直後、戦闘ダイス2つを振り、命中毎に敵は艦艇を破壊する)は? 「対艇斉射」は?

A: 「歩兵II」にも「最後の刻まで勇敢に」にも「対艇斉射」にも使えません。意図するところは、戦闘ダイスのみです。今後のエラッタで明確にされる予定です。

アクションカード

Q: アクションカード「見事な引き際」(宙戦ラウンド開始時: 起動中の星系の君の全宇宙艦艇を隣接星系に移動させ、宙戦は引き分けとなり、移動先星系に君の予備の指揮トークンを置く)は退却とみなされ、アクションカード「阻止」(この宙戦ラウンド中、相手は撤退できない)でキャンセルできるのか?

A: いいえ、「見事な引き際」は退却ではないので、この方法でキャンセルすることはできません。

Q: アクションカード「最後の刻まで勇敢に」(宙戦中自分の艦艇が破壊された直後、戦闘ダイス2つを振り、命中毎に敵は艦艇を破壊する)に対して「耐久」を使用することはできるのか?

A: いいえ、「最後の刻まで勇敢に」はヒットではありません。

Q: 宙戦において、両プレイヤーは「シールド維持」(宙戦中、自身の艦艇にヒットを割り振る前に、2ヒットまでをキャンセル)をプレイして、自分のユニットに対するヒットをキャンセルすることができるか? (同じタイミング・ウィンドウに同じアクションカードを複数使用できないという制限に抵触するか)

A: はい。「シールド維持」カードはそれぞれ異なるセットのヒット(プレイヤーAに対して1セット、プレイヤーBに対して1セット)を対象としているため、両方のカードをプレイすることは可能です。

Q: 「シールド維持」アクションカードは、「奇襲」(メンタク派閥能力: 宙戦開始時に駆逐艦/巡航艦2隻までが戦闘ダイスを振る)、「次元の裂け目」(クレアス派閥特異技術: ワームホールでの宙戦開始時に敵艦艇に1ヒット)、「献身」(イン派閥能力: 各宙戦ラウンド開始時に、自分の巡航艦か駆逐艦1隻を破壊することで、敵に1ヒット)などの戦闘中に発生する能力によるヒットをキャンセルするために使用できるか?

A: はい。「シールド維持」は、これらの能力によって発生するヒットをキャンセルするために使用することができます。

Q: 同じプレイヤーが同じラウンドの戦闘で、異なる対象に対して2枚の「直撃」アクションカード(他プレイヤーの艦艇が「耐久」でヒットを打ち消した後、その艦艇を破壊する)をプレイすることはできるか?

A: はい。2枚の「直撃」カードは異なる敵ユニットを対象としているため、可能です。

Q: 「直撃」アクションカードは、こちらの能力で発生させたヒットを、敵艦艇が「シールド維持」を使ってキャンセルした時に出すことができるか?

A: はい。「直撃」は、「奇襲」、「次元の裂け目」、「献身」、その他類似の能力によって割り当てられたヒットをフォローするために使用することができます。

Q: アクションカード「賄賂」(議長の投票後、交易品を消費して同数の票を得る)のような「追加票」を投じる効果は、「傑出した評議員」(自分の投票後、追加の5票を得る)をプレイするタイミングを作るのか?

A: いいえ、「傑出した評議員」アクションカードは、議題を解決する「投票」ステップであなたが投票した後でなければプレイすることができません。

Q: 「破壊工作」(他プレイヤーのアクションカードの効果をキャンセル)は、アクションカードのプレイ手順の中でいつプレイされるのか?

A: 「破壊工作」アクションは、カードの対象(ユニット、惑星、星系、カード、結果、プレイヤーなど)が決定した後にプレイできますが、効果の解決、投票行動、ダイス振り等の前にプレイする必要があります。

Q: アクションカード「幸運な一撃」(アクション: あなたの支配惑星がある星系にいる敵の駆逐艦/巡航艦/弩級艦を1隻破壊)のようなユニットを破壊する能力は、プレイヤーが自分のユニットや惑星に対して使用することができるのか?

A: いいえ、「幸運な一撃」やそれに類する効果は、他のプレイヤーのユニットや惑星に対してのみ使用することができます。

Q: 同じプレイヤーが1つの議題で複数の付帯条項アクションカードをプレイすることはできるか? その場合、異なる結果でプレイすることは可能か?

A: どちらも可能です。プレイヤーは1つの議題で複数の付帯条項アクションカードをプレイことができ、それらは相反する結果でプレイすることができます。

Q: 「改装」アクションカード(起動した星系にいる自分の巡航艦を予備の弩級艦に置き換える)をプレイする場合、巡航艦は起動された星系にすでに存在していなければならないのか?

A: はい。巡航艦は起動された星系にすでに存在する必要があります。

Q: 「実験的な戦闘基地」アクションカード(他プレイヤーが星系を起動しそこに宇宙艦艇を移動させた後、その星系か隣接星系の自軍宙軍工廠が「宙砲」5(x3)を使用)は、起動中の星系に敵艦艇が移動していない場合や、アクティブ・プレイヤーに属していな

い艦艇に対して使用することができるか？

A：いいえ。「実験的な戦闘基地」は「宙砲による攻撃」と同じタイミング・ウィンドウで動作し、アクティブ・プレイヤーの艦船のみを対象とし、実際に起動星系に艦船が移動した場合にのみ解決することができます。

Q：投票できないプレイヤー（ネクロ・ウィルスなど）は付帯条項アクションカードをプレイできるか？

A：はい。ネクロのプレイヤーや、他の効果で投票できないプレイヤーも、付帯条項アクションカードをプレイすることができます。

Q：議長が投票しない場合、「賄賂」アクションカードをプレイすることは可能か？

A：はい、議長が投票できなかったり、投票しないことを選択した場合でも、議長が投票するはずだったタイミングの後に、「賄賂」アクションカード（または「議長が投票した後」というタイミング・ウィンドウを持つ効果）をプレイすることは可能です。

Q：「反射シールド」（Codex、あなたの艦艇が宙戦で「耐久」を使用した後、敵に2ヒットを与える）によって発生するヒットはいつ割り当てられるのか？

A：通常の「ヒット割り当て」ステップでない場合は、すぐに割り当てられます。もし、通常のヒットの割り当てステップ中であれば、すでに生成されたヒットのプールに追加されます。

## 派閥

### アルボレク種

Q：アルボレクの「有糸分裂」派閥能力（宙軍工廠で歩兵生産不可、議決フェイズ開始時に予備の歩兵1つを任意の支配惑星に配置）は、彼らが支配するすべての惑星に1つの歩兵を配置できるのか？

A：いいえ、この能力を使って配置できるのは1つの歩兵を1つの惑星にのみです。

Q：「臨戦」戦略カードの副能力を使用して、アルボレクの「レターニ巨兵」の「建造」能力を発動することはできるか？

A：いいえ、「臨戦」の副能力は母星系の宙軍工廠の建造能力を発動するためにのみ使用することができますので、アルボレクがレターニ巨兵で建造するために使用することはできません。

Q：1つの星系に存在する複数のアルボレクの「レターニ巨兵」の「建造」能力を組み合わせると、1経済力で2体の歩兵を生産することはできるか？

A：はい。生産力は、星系内のユニットの「建造」能力を使用する際に合計されます。

Q：アルボレクの旗艦「ドゥハ・メナイモン」は、起動時にシステム内にいなければ能力（この星系を起動した後、この星系にユニットを5個まで生産できる）を発揮できないのか？

A：はい。「ドゥハ・メナイモン」は、発動時に星系内に存在しなければユニットを生産することができません。

Q：「ドゥハ・メナイモン」が生産するユニットのコストを下げるために、技術「サルウィンツール」を使用することはできるか？

A：いいえ、「サルウィンツール」はユニットが「建造」能力を使用する場合にのみ使用することができます。

Q：アルボレクのヒーロー能力「超音波放射器（Ultrasonic Emitter）」（盤上の全ての歩兵ユニットが、任意に建造を行う）を使用する場合、生産したユニットのコストは必要か？

A：はい。ユニットを生産するよう指示するゲーム効果は、特に指定がない限り、プレイヤーにそのコストを支払わせる必要があります。

### エージェント・フライト

Q：派閥能力「襲撃陣形」（対艦斉射で敵戦闘艦の数より多くのヒットを得たら、「耐久」能力のある敵艦艇を損傷させる）によってダメージを受けた船は、「直撃」アクションカードで破壊することができるのか？

A：いいえ、「襲撃陣形」によって「耐久」能力が使用されることはなく、ダメージを受けるだけなので、「直撃」は使用できません。

Q：エージェント・フライトのヒーロー「ミリック・アウン・シシリ」（アクション：任意の数の艦艇を任意の星系から、自分の指揮トークンが置かれた敵艦艇がない任意の星系に移動させる）は、船を超新星や星雲のタイルに移動させるために使用できるのか？

A：いいえ。ユニットが特異系に移動したり、特異系を通過したり、特異系から出たりする場合は、艦艇が特異系に移動したり通過したり出たりする場合と同じルールに従わなければなりません。

Q：「襲撃陣形」はいつ適用されるのか？戦闘ダイスを振った後、またはヒット数を決定した後か？「待ち伏せ(Waylay）」（対艦斉射によるヒットを戦闘艦以外の艦艇に割り振ることができる）との相互作用は？

A：「襲撃陣形」は戦闘ダイスを振った後、キャンセルやヒットの割り振りの前に適用されます。

Q：「ストライクウィングアルファII」（アップグレード駆逐艦：対艦斉射で9-10の目は戦闘艦1艘の他に、宇宙空間の敵歩兵1を破壊する）の歩兵の殺傷は、「シールド維持」やダイス振り直し能力で防がれるのか？

A：「ストライクウィングアルファII」のダイスは、歩兵殺傷能力が適用される前にダイス振り直しの対象となり得ますが、歩兵はヒットのキャンセルよりも前に破壊されることとなります。

## レトネフ男爵領

Q: 派閥特異誓約書「軍資金Ω」(宙戦で戦闘ダイスを振った後、敵のダイス全てを振り直すことができる。また自分の任意のダイスを振り直すことができる)は「対艇斉射」のダイスに使用できるのか?また、派閥能力「予備軍需」(各宙戦ラウンド開始時に、交易品2を消費して、そのラウンド中、任意の戦闘ダイスを振り直すことができる)はどうか?

A: いいえ、「軍資金Ω」、「軍資金」、「予備軍需」、聖遺物「タルノスの王冠」(各戦闘ラウンドに任意の数の戦闘ダイスを振り直し、結果に+1。1つのヒットも出せなかったユニットは破壊される)は戦闘ダイスに特化したものです。

Q: レトネフ男爵家のエージェントであるアンレン子爵(宙戦ラウンド開始時に消費させ、1隻の艦艇は戦闘ダイスを1つ余計にふるることができる)で、対艇斉射の際にダイスを1個余分に振ることができるのか?

A: いいえ、男爵家のエージェントは戦闘ダイスにのみ効果を発揮します。

## サールの一族

Q: サールの派閥固有技術「カオスマッピング」(他プレイヤーはこちらの艦艇がいる小惑星群を起動できない。実行フェイズの君のターン開始時に、建造能力をもつ君のユニット1つは、ユニット1つを建造することができる)は、実行フェイズ中のそのプレイヤーの各ターンの開始時に使用することができるのか?

A: はい、「カオスマッピング」は実行フェイズ中のターンがある限り何度でも使用できます。

Q: サールの派閥固有技術「カオスマッピング」は、サールのプレイヤーがパスしたターンに使用することはできるのか?

A: はい、「カオスマッピング」はプレイヤーがパスしたターンにも使用することができます。

Q: サールの「浮遊工場」は「浮遊による攻撃」を誘発したり、敵対宙要塞によるヒットを割り当てることができるのか?

A: いいえ、「浮遊工場」は対宙要塞の砲撃の対象になることはできません。

Q: サールのエージェントであるメンドサ(プレイヤーが星系を起動した後: そのプレイヤーの艦艇のうち1隻の移動力を、ボード上の最速の艦艇と同じ速度に増加させる)は、「重力ドライブ」や「最高速度」のような移動力を増加させる能力とどのように作用するのか?

A: サールのエージェント、メンドサは「あなたが星系を起動した時に」とエラッタを受けることになります。つまり、他のボーナスはメンドサが効果を発揮した後に適用されることになります。

Q: サールのエージェントであるメンドサは、星雲を離れる際に、ボーナスとして適用されるのか、それとも移動値は1のままなのか?

A: 参照用ルールブックの星雲の項目は編集され、「星雲は印刷されたユニットの移動値を1にする」と修正されます。メンドサはボーナスとして扱われ、星雲の移動値ルールに上書きされることになります。

## 評議会ケレルス

Q: 評議会ケレルスのエージェント、ザンダー・アレクシン・ヴィクトリ3世(任意の時点で: このカードを消費させ、任意のプレイヤーは特産物を交易品として使用することができる)の持続時間は?

A: 特産物が交易品として消費される時点でカードは消耗し、その消費の時のみ持続します。

Q: ウィンヌ族とエージェント・フライトが評議会ケレルスと共にゲームに参加する場合、初期テクノロジーを得る順番はどうなるのか?また、ゲーム開始時に2つの異なる初期テクノロジーがない場合はどうなるのか?

A: ケレルスは、他のすべてのプレイヤーが初期テクノロジーを選択した後に、他のプレイヤーが所有する派閥特異でないテクノロジーを2つ選択します。ケレルスは、そのテーブルにいる他のすべての派閥の中で初期テクノロジーが1つしかない場合、1つのテクノロジーしか得られません。

Q: 「カストディア・ヴィジリア」(あなたがメカトルレックスを支配している間、この星は宙砲5と建造3の能力を得る。他のプレイヤーが覇業によりVPを獲得した時、指揮トークン2個を得る)の「建造」は、サルウィンツールにとってのユニットとしてカウントされるのか?

A: はい、「カストディア・ヴィジリア」の説明には「ユニットであるかのように」と含めるべきです。

Q: 「カストディア・ヴィジリア」は、目的のための惑星としてカウントされるのか?議題としては?入手する時は惑星のように消耗した状態で得るのか?テラフォーミング(ウルのタイタンの派閥特異誓約書: 惑星の経済力と影響力を+1)は可能か?(もし可能な場合、探索は可能か)?ナノフォージ(Codex II 聖遺物: レジェンドでも母星でもない惑星に付与、経済力と影響力がそれぞれ+2、レジェンド惑星になる)は可能か?ユニットを配置することはできるのか?また、この惑星が存在する時にケレルスプレイヤーを退場させることは可能か?

A: この惑星はゲームボード上にはなく、星系内にも存在しません。消耗した状態で獲得されます。特定の条件を満たしていれば、目的や議題における惑星としてカウントされます。テラフォームを配置することができますが、(レジェンド惑星であるためナノフォージは配置できない)、その付与トークンはゲームボードに配置されません。探索は可能ですが、ユニットを配置することはできません。ケレルスが「カストディア・ヴィジリア」を支配している場合、ケレルスを退場させることはできません。

Q: 「カストディア・ヴィジリア」は、どのプレイヤーが「覇業」から共通目的を得点したときにも指揮トークンを与えるのか?

A: いいえ、その意図は、あなたがメカトルレックスを支配しているため、他のプレイヤーが「覇業」の能力を使ってVPを得る

時、あなたは指揮トークンを得られるということです。

Q：評議会ケレルスのメック「オムニオピアレス」（このユニットがいる惑星に地上部隊を降下させる他プレイヤーは、1影響力を支払わなくてはならない）の影響力の支払いは、惑星上に複数のメックがいる場合はどうなるのか？

A：各メック毎に1影響力を支払わなくてはなりません。

Q：派閥特異技術「エージェンシー補給ネットワーク」（あなたが建造能力を解決する際、任意の星系で追加の建造1を行うことができる）は同じユニットに使用することができるのか？また、その都度「サルウィンツール」が発動するのか？また、星系内の2つ目の宙軍工廠に使用してサルウィンツールをまた使用することは可能か？「臨戦」の副能力から使用する場合はどうか？これは1つのユニットの建造能力をトリガーするのか、それとも星系全体を対象とするのか？

A：いいえ、2つ目の「建造」は、「エージェンシー補給ネットワーク」を発動する建造能力を使用したユニットとは異なるものでなければなりません。はい、「サルウィンツール」は「建造」の各事例で発動します（2回）。「建造」は戦術アクションにおいてオール・オア・ナッシングであるため、ある星系で1つの宙軍工廠の建造能力のみを使用し、その後この技術により同じ星系で別の宙軍工廠の建造能力を使用することはできません。しかし、「臨戦」では、これが可能となります。なぜなら、「臨戦」副能力は母星系の宙軍工廠1基で生産と指定されているからです。そのため「補給ネットワーク」によって、同じ母星系内の2つ目のユニットで「建造」を解決することが可能となります。

Q：評議会ケレルスの派閥能力「法令の順序（Law's Order）」（ターン開始時に1影響力を消費して、ターン中全ての法令を無視する）と議題「和平長官」（あるプレイヤーが他プレイヤーのユニットがある星系を起動した後、その手番を直ちに終了させる）や「祖国防衛運動」（支配惑星上に対宙要塞をいくつでも配置可能）はどのように作用するのか？

A：そのケレルスプレイヤーのターンの間、すべてのプレイヤーの議題は空白として扱われます。

#### ムアートの火炎族

Q：議題「設計図の公表」（賛成：いずれかのプレイヤーが征星艦の技術カードを持っているなら、全プレイヤーは征星艦技術の前提条件を無視可能。全征星艦は耐久能力を失う。反対：征星艦の技術カードを持っている各プレイヤーは、アクションカードを全て捨てる）は、ムアートの火炎族の征星艦にどのような影響を与えるのか？

A：プロトタイプ征星艦Iは征星艦とみなされますが、征星艦技術ではなく印刷されたユニットです。したがって、「賛成」に決定された場合、「耐久」能力は失われるが、他のプレイヤーは征星艦の前提条件を無視することはできません。反対」に決定されても、ムアートプレイヤーに影響はありません。ムアートプレイヤーが「試作征星艦II」を研究していた場合、議題は通常通り解決されます。

Q：ムアートの火炎族のヒーロー、「ノヴァシード」はトークン（ワームホールやミラージュなど）とどのように作用するのか？

A：ノヴァシードは指揮トークンとフロンティアトークン以外のすべてのトークンもゲームから除去します。派閥固有のトークンは、その派閥に戻されます。

#### ハカン首長国連邦

Q：ハカンプレイヤーが隣接でないプレイヤーと取引するためには、ハカンから交渉を開始する必要があるのか？

A：アクティブプレイヤーが取引に参加している限り、どちらのプレイヤーの手番でも、交渉の開始を提案することができます。

Q：ハカンは、自分に対して誓約書「政治的秘密」（プレイヤーは議題が解決されるまで、投票、アクションカードのプレイ、派閥能力の行使ができない）をプレイされた後、アクションカードを取引することができるのか？

A：派閥能力「調停者」（アクションカードも取り引き可能）はバッド能力であり、ハカンは「政治的秘密」が自分に対してプレイされていても、アクションカードを取引することができます。

Q：ハカン首長国連邦が戦闘中にメックの能力（このメックがいる惑星カードを取り引きに使用可能。譲渡したら、惑星上の君の全ユニットを他の支配惑星に配置）で惑星をトレードした場合、どうなるのか？特に「統合経済」テクノロジー（惑星を入手したら、惑星経済力までのコスト合計のユニットを建造可能）やノマドの派閥特異技術「一時的コマンド・スイート」（あるプレイヤーのエージェントが消耗したら、このカードを消耗させることでそのエージェントを待機状態に戻せる。他のプレイヤーのエージェントを待機にしたら、君はそのプレイヤーと取り引きができる）と組み合わせた場合、どうなるのか？

A：ハカンメックがある惑星は、戦闘中にトレードすることはできません。他のプレイヤーの地上軍を持つ惑星で地上軍を生産することはできません。今後のエラッタで明確にされる予定です。

#### エンピリアン

Q：あるプレイヤーがあなたに特産物を全部渡し、派閥特異誓約書「暗黒の契約（Dark Pact）」（君がエンピリアンプレイヤーに最大値の特産物を譲渡する際、同数の交易品を得る）が発動した場合、全ての交易品を同時に獲得するのか、それとも「暗黒の契約」の交易品を一つずつ獲得するのか？（メンタクの能力「略奪」の目的上）

A：同時に獲得するものです。

Q：エンピリアンの旗艦ダイナモ（いずれかのプレイヤーが耐久能力を使用したら、影響力2を払ってそのユニットを修理）は、同じ戦闘ラウンドで、同じ船を複数回、修理するために使用することができるか？また、影響力4の惑星を消費して能力を2回使用することは可能か？

A：ダイナモの能力は、毎回個別に2影響力を消費することで、同じ戦闘ラウンドで複数回使用することができます。しかし、同じ

ユニットが同じタイミングウィンドウの中で、その耐久能力を複数回使用することはできません。

#### クレアスの艦艦

Q: クレアスが「ワームホール発生装置」(クレアスのワームホールトークンを配置/移動)を研究していない場合でも、派閥特異誓約書「クレアスイフ」(ターン開始時に、君の支配惑星のある星系か他プレイヤーの艦艇が存在しない非母星系に、クレアスのワームホールトークンを配置する/移動させる)は使用できるのか?

A: はい、誓約書は「ワームホール発生装置」技術を研究していることを条件としていません。

Q: 「光/波動デフレクター」技術(他プレイヤーの艦艇がいる星系を通り抜け可能)で、クレアスの旗艦「ヒル・コリッシュ」が作ったワームホールを通過することは可能か?

A: はい、「光/波動デフレクター」を使用することで、クレアス以外のプレイヤーは「ヒル・コリッシュ」のいる星系を経由してクレアス星系やクレアスゲート星系に自分の艦隊を移動させることができます。

Q: 「ヒル・コリッシュ」が他の船より先に移動し、重力裂孔によって破壊され予備に戻された場合、他の船はそのデルタ・ワームホールを使って起動中の星系に到達することができるか?

A: いいえ、「ヒル・コリッシュ」が予備に戻された時点でワームホールは消滅しています。

Q: 複数の艦船がワームホールを通過する場合、クレアスのコマンダーであるサイ・セラバス(君の艦艇が移動した後: ワームホールを通過して移動した艦載数を持っている各艦艇は、起動星系に艦載数の余剰があるならば、それぞれ戦闘艇1艘を配置してよい)によって何艘の戦闘艇が配置されるのか?

A: サイ・セラバスを使用した場合、ワームホールを移動した艦載数を持つ艦艇の数か、その星系の艦載数上限のどちらか少ない方まで、起動星系に1艘ずつ戦闘艇が配置されます。

Q: クレアスのヒーローの「シンギュラリティリアクター」(アクション: クレアス星系とワームホールネクサス以外の、ワームホールか君のユニットが存在する2つの星系の位置を入れ替える)はトークン(ワームホール、ミラージュなど)とどのように相互作用するのか?

A: すべてのトークンは元のタイルにとどまります。

#### L1Z1X 精神網

Q: L1Z1X は地上戦の防御側の時に派閥能力「苛烈」(各陸戦ラウンド終了時に、その惑星上の敵地上部隊に対して「爆撃」能力を使用可能)を使用することができるか?

A: いいえ、「爆撃」を使用できるのはアクティブプレイヤーだけです。

#### マハクト・ジーンソーサラ

Q: マハクトエージェント「ジェ・ミルカン」(他プレイヤーの戦略アクションで君が副能力を使用する際に、このカードを消費させ、アクティブプレイヤーの指揮トークンを盤上から取り除き、代わりにそのトークンを使用する)を使って、施設を置かずに「築造」の副能力トークンを星系に置くことは可能か?

A: トークンを置く星系には、施設を置くための対象となる惑星がなければなりません。

Q: マハクトプレイヤーがエージェント能力を使って、他のプレイヤーの指揮トークンを使って「築造」副能力で施設を置きたい星系にすでに自分の指揮トークンがある場合、他のプレイヤーのトークンは星系に置かれるのか、それとも予備に行くのか?

A: 指揮トークンは星系内に置かれます。

Q: マハクトコマンダー「イル・ナ・ヴィロセット」(君の戦術アクション中、自分の指揮トークンが置かれている星系を起動することができる。そして2つの指揮トークンを予備に戻し、直ちにターンは終了する)に関して、自分のターンはいつ終了するのか? 星系を起動した時/後に解決する能力を解決することはできるのか? この能力はエクスタチャの派閥特異技術「無効化フィールド」(他プレイヤーが君の艦艇がいる星系を起動した後、遊撃プールの指揮トークンを消費してこのカードを消費させ、そのプレイヤーのターンを直ちに終了させる)や「スターランサー」(マハクトのメック: 君の艦隊プールに指揮トークンを置かれているプレイヤーが君のメックがいる星系を起動した後、敵の指揮トークンを消費してそのターンを終了させることができる)の能力とは違うのか? ターン終了時能力は解決できるのか?

A: 以前のツイッターの裁定に反して、マハクトプレイヤーが2つ目の指揮トークンを星系に置いた場合、起動時/後の能力やターン中のその他の能力を使用することはできません。ターン終了時能力は使用することができます。あなたのターンを終了させる能力は、それらが発生した時点であなたのターンを終了させるものとして扱われるべきであり、その同じトリガーウィンドウの間にそれ以上の能力を行うことはできません。

Q: マハクトのコマンダー、「イル・ナ・ヴィロセット」と「カウンターストライク」(Codex: プレイヤーが君の指揮トークンが置かれた星系を起動した後、その指揮トークンを君の作戦プールに戻す)のアクションカードとの相互作用は何か?

A: 「カウンターストライク」をプレイすることはできません。

Q: マハクトコマンダー「イル・ナ・ヴィロセット」をフロンティアトークンがある星系で使用した場合、「ダーク・エナジー・トップ」(フロンティアトークンがある星系で戦術アクションを実行した後、その星系に君の艦艇がいるならば、フロンティアトークンを探索する)は発動するか?

A: いいえ。

Q: マハクトヒーロー「ベネディクション」(アクション: 任意の星系の宇宙空間から全てのユニットを別のプレイヤーの艦艇が存在する隣接星系に移動させ退却不可の戦闘をする)によって重力裂孔から移動する際、船はダイスを振るのか?

A: はい。

Q: マハクトヒーロー「ベネディクション」を使用した場合、誰が攻撃側、誰が防御側とみなされるのか? 能力上、戦闘が起こっている星系は「起動星系」とみなされるのか?

A: 移動される船は「攻撃側」、移動されない船は「防御側」になります。その戦闘中は、戦闘が起こっている星系が起動星系として扱われます。

Q: マハクトヒーロー「ベネディクション」を使用する場合、艦載数は宇宙戦闘の前、船を移動した後に解決されるのか? (宙軍工廠から戦闘艇を移動させる場合に問題となる)。

A: 艦載数チェックは、宇宙戦闘が始まる前に解決されます。

Q: マハクトヒーロー「ベネディクション」を使用する際、マハクトプレイヤーは他のプレイヤーの地上軍を惑星から輸送することができるか? また、そのユニットの所有者は惑星から地上軍を輸送できるか?

A: どちらもできません。

Q: マハクトヒーロー「ベネディクション」を使用する際、マハクトプレイヤーは移動時に自分の地上軍を惑星から輸送することができるのか?

A: 可能です。

Q: マハクトヒーロー「ベネディクション」を使用しているとき、他のプレイヤーの艦隊がマハクトの艦隊の星系に移動した場合、攻撃側と防御側はどちらになるのか?

A: 移動させられたプレイヤーが攻撃側、移動させられたプレイヤーが防御側となります。

Q: マハクトは自分自身にメック能力(君の艦隊プールに指揮トークンを置かれているプレイヤーが君のメックがいる星系を起動した後、敵の指揮トークンを消費してそのターンを終了させることができる)を使用することができるのか?

A: はい、できます。

Q: あなたがマハクトのプレイヤーである場合、議題「秘密作戦 (Clandestine Operations)」で「あなたの艦隊プールから指揮トークンを1つ取り除き、予備に戻す」と指示されたが、あなたの艦隊プールには他のプレイヤーのトークンしかない場合、どうなるのか?

A: 他のプレイヤーのトークンを取り除き、そのプレイヤーの予備に戻します。

Q: 法令「艦数制限」(各プレイヤーは艦隊プールにトークン4個までしか置くことができない)が適用されていて、マハクトがすでに4体のトークンを艦隊プールに保有している場合、派閥能力「勅令 (Edict)」(戦闘に勝利したら相手の予備から指揮トークン1を奪い艦隊プールに配置)により1個追加して1個廃棄することができるのか、それとも「艦数制限」の「できない」によって戦闘勝利後に1個追加することはできないのか?

A: マハクトのプレイヤーは5個目のトークンを追加し、その後、自分の艦隊プールから予備に戻す1個を選ぶことができます。

Q: 投票数が0のプレイヤーは、マハクト派閥特異技術「遺伝子組換え」(あるプレイヤーの投票前にこのカードを消耗させる。そのプレイヤーはあなたが望む結果に最低1票を投じるか、艦隊プールの指揮トークン1を予備に戻さなくてはならない)の対象になり得るのか? 「遺伝子組換え」のタイミング以降に、取引によって投票できる能力を受け取ることは理論上可能だが、この技術の目的上、「投票できない」と「現在投票できる票がない」の間に明確な違いはあるのか?

A: 「遺伝子組換え」は、プレイヤーが投票するための惑星を使い果たす前に行われます。そのため、投票できない、あるいは投票する票がないプレイヤーは、この技術の対象になることはありません。もし、投票できるような能力を手に入れた場合、投票が行われる前にその技術の対象となる可能性があります。

Q: マハクトの艦隊プールにアルボレクの指揮トークンがある場合、他のプレイヤーがマハクトメックがまだいない星系を起動した後、マハクトのプレイヤーはメックを生産し、そのメックの能力を発動してプレイヤーのターンを終了することができるのか?

A: いいえ、そのメックは起動時に星系内にいなかったため、能力のトリガーをすることはできません。

#### メンタック連合

Q: メンタック連合は、派閥固有技術である「サルベージ・オペレーション」(宙戦で勝利したら、戦闘で破壊された艦艇1隻を建造可能)を使用して、征星艦技術を持っていなくても、破壊された征星艦を建造することができるのか?

A: いいえ。征星艦の技術がなければ、「サルベージ・オペレーション」を使っても征星艦を建造することはできません。

Q: メンタック連合は、派閥固有技術である「サルベージ・オペレーション」を使って、相手の旗艦を破壊した後に自分の旗艦を建造することができるのか?

A: はい、技術的には異なるユニットであっても、旗艦のユニットタイプは共有されているので可能です。

Q: メンタック連合は、ネクロ・ウィルス旗艦「ジ・アラスター」(宙戦開始時に、星系内の地上部隊を戦闘艇として戦闘参加させ

ることができる)との戦闘で、ネクロ・ウィルスの歩兵を艦艇として扱いその後破壊した後で、「サルベージ・オペレーション」派閥固有技術を使用して歩兵を生産することができるのか？

A: いいえ、歩兵は戦闘終了後、船としてカウントされません。

Q: メンタク連合は、ウィンヌ族派閥固有技術「ラザックス・ゲート・フォールディング」(君がメカトルレックスを支配していないなら、同星系に $\alpha$ と $\beta$ ワームホールが存在するものとみなす。アクション: メカトルレックスを支配しているなら、予備から歩兵1をそこに配置)や、クレアス派閥能力「量子のもつれ」( $\alpha$ と $\beta$ ワームホールは隣接しているものとみなす)によって他派閥と隣接している場合、派閥能力「略奪」(近隣プレイヤーが交易品を獲得するか取り引きを解決した後、そのプレイヤーが交易品3個以上を持っている場合、交易品または特産物1個を奪う)を使って交易品を盗むことはできるか？

A: はい、「量子のもつれ」がクレアス側からしか有効でない場合でも、能力の結果として「近隣」のステータスが有効であるため、メンタクはこれらの状況で「略奪」を使用することができます。

Q: メンタク連合は、他の条件を満たしていれば、1ターンのサールが派閥能力「屑漁り」で交易品を得るたびに、派閥能力「略奪」を使用することができるのか？

A: はい。メンタクは、「略奪」の条件がすべて満たされていれば、サールが惑星の支配を得るたびに「略奪」を発動することができます。

Q: メンタク連合のヒーロー「スリーパーセル」(この宙戦で破壊されたそれぞれの艦艇につき、同じユニットを予備からその星系に配置する)は、征星艦の技術を所有していない場合でも征星艦を配置するために使用することはできるのか？

A: いいえ。

Q: メンタクのヒーロー「スリーパーセル」が使用され、相手の船も破壊したラウンド中にメンタクの最後の船が破壊された場合、戦闘は継続するのか？

A: はい、両プレイヤーがヒットを適用した後、メンタクプレイヤーは予備から破壊されたのと同じ艦艇を起動星系に配置し、戦闘を続行します。

Q: メンタクのヒーローを使用し、戦闘で旗艦を失ったが、相手の旗艦を破壊し、自分の旗艦を再建した場合、秘密目的「旗艦の誇示」(自分の旗艦がある星系で、その旗艦が破壊されずに宙戦に勝利する)を得点することはできるか？

A: いいえ、戦闘で自分の旗艦が破壊されたため、旗艦が戻ってきたとしても、「旗艦の誇示」の文言上、得点することができません。

#### ナール集合体

Q: ナールの旗艦「マトリアーチ」(戦闘艇を地上部隊であるかのように降下させられる)は戦闘艇だけで惑星を制圧することができるのか？

A: いいえ。陸戦が終了すると、ナールの戦闘機は宙域に戻ります。ナール軍の地上部隊が存在しない場合、戦闘は引き分けとみなされ、ナール軍は「占領サブステップ」で惑星の支配権を獲得することはありません。

Q: ナールの旗艦「マトリアーチ」と「ダクシヴ活性機」技術(陸戦で勝利したら予備の歩兵1をその惑星に配置)を組み合わせれば、戦闘艇だけで惑星を制圧することができるのか？

A: いいえ。陸戦が引き分けに終わったため、「ダクシヴ活性機」は発動しません。

Q: ナールの「0」トークンは、置かれている戦略カードが他のプレイヤーと交換されたり、他のプレイヤーが奪ったりした場合、カードと一緒に移動するのか？

A: いいえ、ナール「0」トークンはナールまたは「予知能力の贈り物」派閥固有誓約書(計画フェイズ終了時にナール「0」トークンを自分の戦略カード上に置く)によってトークンを得た派閥に留まり、そのプレイヤーの戦略カードに置かれます。

Q: ナールのコマンドー、ムアバン(追加で戦闘艇1を建造可)や、インのコマンドー、ブラザー・オマール(追加で歩兵1を建造可)は、プレイヤーが歩兵/戦闘機を1つだけ生産し、そのコマンドーでもう1つ生産することを選択できるのか？

A: はい、どちらのコマンドーも、プレイヤーが1経済力で戦闘機/歩兵を1体だけ作ることを選択でき、その度にそのタイプのユニットを追加で獲得することが可能です。

Q: ナール集合体のエージェント、ゼウΩ(アクション: このカードを消費させプレイヤー1人を選ぶ。そのプレイヤーは指揮トークンを置かずに非母星系で戦術アクションを行うことができる。その星系は指揮トークンが置かれなくても起動星系とみなす)は「戦術アクションを行う」とあるが、これは表記アクションの最中である。マハクトのメック「スターランサー」(君の艦隊プールに指揮トークンを置かれているプレイヤーが君のメックがいる星系を起動した後、敵の指揮トークンを消費してそのターンを終了させることができる)とはどう作用するのか？アクションカード「マスタープラン」(Codex、君がアクションを実行した後で: このターン中に追加のアクションを行うことができる)とは？議題「和平長官」(あるプレイヤーが他のプレイヤーのユニットがある星系を起動した後、起動したプレイヤーのターンを終了させる)や議題「軍事長官」(アクションの実行後、ボード上の自分の指揮トークン1個を予備に戻し、追加で1アクションを実行できる)との関連は？この能力や取り引きにおけるアクティブ・プレイヤーは誰なのか？ナールはこのアクションの後、「艦隊兵站」技術(実行フェイズの自分のターン中、アクションを2つ実行できる)を使うことができるか？また、パスしたプレイヤーは使用できるのか？

A: ナールのエージェントであるゼウΩは、あるプレイヤーが戦術アクションを行うことを可能にする表記アクションで、選ばれたそのプレイヤーが、その戦術アクション中(そして何らかの能力によりその後続くうるアクション)のアクティブ・プレイヤーとなります。ただし、戦術アクションを行っているプレイヤーのターンではありません。そのため、そのプレイヤーは「艦隊兵站」

を使うことはできません。ですが、プレイヤーは「マスタープラン」と「軍事長官」を使うことはできます（これらはターンではなくアクションについて言及しているため）。「和平長官」と「スターランサー」は戦術アクションを行っているプレイヤーのターンを終了させます（テキストにターンと書かれていても）。

Q: 議題「秘密立法 (Covert Legislation)」(議長は議題カード1枚を引き、他プレイヤーに内容を秘密にしておき、議題の結論だけを読み上げ投票させる)が公開されたとき、ナール集合体のコマンダー、ムアバンΩ(任意の時点で:君は隣接するプレイヤーの誓約書と、議題デッキの一番上と一番下のカードを見る)がこの議題カードを見ることのできるか?「画策」プレイヤーがその戦略カードの主能力を解決している間や、議題カードをデッキの一番上/下に置いている間に見ることはできるか?

A: ナールのコマンダー、ムアバンΩは、「秘密立法」が公開された時に、議長が議題デッキの一番上のカードを引く前に、次のカードを見ることはできません。また、「画策」戦略カードの主能力をさえぎるために使用することもできません。

#### ナーズ-ロカ同盟

Q: ナーズ-ロカのヒーロー、ヘッシュとブリット(アクション:聖遺物1つを入手し、2つまでの消耗済もしくは未選択の戦略カードの副能力を解決する。このアクション中、遊撃プールからではなく予備から指揮トークンを使用する)は、プレイヤーが予備に指揮トークンを持っていないときに使うことができるか?

A: 参照用ルールブックは、予備に指揮トークンが1つもない場合も対応できるよう、より一般的になるように更新されます。この変更は、この点に関する他の要件もカバーするはずで

Q: 派閥能力「組み立て」(アクション:同タイプの破片2つを除去して聖遺物1を入手、または破片1を除去して予備から指揮トークン1を得る)について、予備に指揮トークンがない場合でも、破片1を除去して指揮トークンを入手しないことは可能か?

A: はい、予備に指揮トークンがない場合でも、破片を除去して指揮トークンを入手しないことはできます。

Q: ナーズ-ロカの「遙かな星」派閥能力(自分のメックがいる惑星を探索する場合、探索カード2枚を引いて1枚を選ぶ)で、追加の探索カードを引くかどうかは、最初のカードを引く前に決めるのか、それとも引いた後に決めるのか?

A: 最初の探索カードを引く前です。

#### ネクロ・ウィルス

Q: 「ネクロ・ウィルス」は「ヴァレファール同化機」の技術をムアートの「プロトタイプ征星艦I」のような印刷された派閥のユニットに使うことができるか?

A: いいえ、印刷された派閥ユニットはテクノロジーではないので、「ヴァレファール同化機」の対象にはなりません。

Q: 「ジ・アラスター」旗艦の効果(宙戦開始時に、星系内の任意の数の陸上部隊を選び、戦闘艇として戦闘に参加させる)で宙戦に参加している歩兵は、カード効果や艦隊補給に関して、船としてカウントされるのか?

A: 「ジ・アラスター」の効果で宇宙戦闘に参加している歩兵は、カード効果上は(自身のユニットタイプに加えて)船としてカウントされますが、輸送可能なユニットであるため、その星系での艦載数にはカウントされません。

Q: 「ジ・アラスター」旗艦の能力で宙戦に参加した歩兵は、宙戦後の侵攻に使用できるか?

A: 可能です。

Q: 「ジ・アラスター」旗艦の効果で宙戦に参加した歩兵は、「ジ・アラスター」が破壊されると戦闘に参加しなくなるのか?

A: いいえ、「ジ・アラスター」の効果宇宙戦に参加した歩兵は、「ジ・アラスター」が破壊されても、戦闘終了まで参加し続けます。

Q: 「ジ・アラスター」旗艦の効果で宙戦に参加した歩兵は、「突撃砲」技術(自分の宇宙艦艇が3隻以上いれば、宙戦開始時に敵宇宙艦1隻を破壊)を使用するために必要な艦船にカウントされるのか?

A: はい。これらの歩兵は「突撃砲」の解決に使用することができます。

Q: ネクロ・ウィルスプレイヤーはアクションカード「賄賂」(交易品を消費して同数の票を得る)や「傑出した評議員」(追加で5票)をプレイできるか?

A: いいえ。ネクロ・ウィルスのプレイヤーは投票ができないので、これらのカードを使って票を得ることはできません。

Q: ウィンヌの旗艦「サライ・サイ・コリアン」(この星系の敵宇宙艦の数だけ戦闘ダイスを振る)は、ネクロの旗艦「ジ・アラスター」の効果で戦闘に参加している歩兵の数だけダイスを追加で獲得するのか?

A: はい。「サライ・サイ・コリアン」は歩兵1体につき1個の追加ダイスを得ることになります。

Q: ネクロ・ウィルスは、同じタイプの標準と派閥固有のユニットアップグレード技術を両方持つことができるか?

A: はい。派閥固有のユニットアップグレード技術のみが有効ですが、「ヴァレファール同化機」によってコピーされている派閥固有のアップグレード技術をネクロが失った場合、それまで無効だった標準のユニットアップグレード技術に戻るようになります。

Q: ネクロ・ウィルスが「ドレッドノートII」や「エクソトリームII」のような同じ種類のユニット・アップグレード技術を複数所有している場合、それぞれの技術は「兵装改善」(ユニット改良技術2個所有)や「軍事改革」(ユニット改良技術3個所有)の目的にカウントされるか?

A: いいえ、1つのタイプのアップグレードは1つしかカウントされません。

Q: ネクロ・ウィルスの「ヴァレファール同化機」技術が他のプレイヤーの派閥の技術をコピーしていた場合、そのプレイヤーが退場しても、その技術に「ヴァレファール同化機」トークンが残るのか？

A: はい。プレイヤーが退場し、そのプレイヤーの派閥技術の1つにネクロ・ウィルスの「ヴァレファール同化機」XまたはYトークンがある場合、その技術はプレイされたままとなります。

Q: ネクロ・ウィルスプレイヤーは「預言者の涙 (The Prophet's Tears)」(テクノロジーを研究する際、このカードを消耗させ、前提条件1つを無視するか、アクションカード1枚を引く)の聖遺物を使用することができるか？

A: はい、ネクロ・ウィルスプレイヤーが「伝播」派閥能力(ネクロは技術を開発できない。研究する場合、代わりに指揮トークン3個を得る)を使用する際、「預言者の涙」を消耗させ、アクションカードを得ることは可能です。「技術的特異点」(各戦闘で1回、いずれかの相手ユニットが破壊された直後、そのプレイヤーが所有する技術1つを得る)の派閥能力で技術を獲得した場合は、このようなことはできません。

Q: ジョル=ナル大学連合プレイヤーがヒーロー能力(アクション: 所有する全ての非ユニットアップグレード技術を同色の技術と交換する)を使って派閥固有技術を交換した場合、その技術にネクロ・ウィルスプレイヤーの「ヴァレファール同化機」トークンを乗せていた場合はどうなるのか？

A: トークンは技術デッキの技術の上に置かれたままであり、「ヴァレファール同化機」はその技術のテキストをそのまま持っています。

Q: ネクロ・ウィルスのエージェント、ネクロ・マレオンの能力(実行フェイズ中: このカードを消耗させ、1人のプレイヤーは指揮トークン1かアクションカード1を消費して、交易品2を得ることができる)や「精神考古学」技術(実行フェイズ中、専門分野を持つ惑星を消耗させることで、交易品1を得る)、ハカンのエージェントの能力(実行フェイズ中、このカードを消耗させ、特産物2を得るか他プレイヤーの特産物を補充させる)は「実行フェイズ中」というタイミングなので、他の能力を中断させるために使用できるか？

A: いいえ、「実行フェイズ中」に使用される能力は、現在解決中の他の能力がない限り、使用することができません。

Q: ネクロ・ウィルスの地上部隊は、旗艦「ジ・アラスター」(宙戦開始時に、星系内の任意の数の陸上部隊を選び、戦闘艇として戦闘に参加させる)を経由して、宙域での戦闘に参加しているのか？彼らはアージェント・フライトのストライクウィングアルファIIの能力(対艇斉射のダイス目9-10で、宙域にいる敵歩兵1も破壊)の影響を受けるのか？

A: 「ジ・アラスター」で宙戦に参加している地上部隊は、元の位置から移動しません。戦闘開始時に惑星にいた場合、その惑星に留まったまま宙戦に参加し、ストライクウィングアルファIIの能力の影響を受けません。宇宙で戦闘を開始した場合、それらは宙域に存在し、ストライクウィングアルファIIの能力を受けません。

ザ・ノマド

Q: 「デュラニウム装甲」技術(各戦闘ラウンド中、自ユニットにヒットを割り振った後、このラウンド中に「耐久」を使用しなかった損傷ユニット1を修理)で、宙戦中にヒットをキャンセルする能力を使用したノマドメック(戦闘中に宙域にいる場合、他の艦艇に与えられたヒットをキャンセルするために自身の耐久能力を使用できる)を修理することは可能か？

A: いいえ、「デュラニウム装甲」は戦闘に参加している(ダイスを振っている)ユニットのみに影響します。

Q: ノマドの派閥技術「臨時指令室 (Temporal Command Suite)」(あるプレイヤーのエージェントが消耗した後で、このカードを消耗させることで、そのエージェントを待機状態にすることができる。もし君が他のプレイヤーのエージェントを待機にしたなら、そのプレイヤーと取引を行うことができる)は取引制限を回避できるのか？

A: はい、そのターンに同じプレイヤーと2回目の取引を行う場合、「臨時指令室」の取引は制限の影響を受けません。

Q: ノマドのヒーロー、アークシル・シーヴン(このゲームラウンド中、君の旗艦とそれが搭載するユニットは、君の指揮トークンが置かれている星系から移動して出ることができる)は、彼の指揮トークンを含む星系で旗艦が地上戦力を拾うことを許可するのか？

A: はい。

サルダック・ノール

Q: 「停戦」の誓約書(相手プレイヤーは起動した星系にユニットを移動させられない)は、サルダック・ノールのコマンダー、ゴーム・セッカス(侵攻ステップの降下サブステップに: 起動星系内の各惑星と、君の指揮トークンが置かれていない各隣接星系の惑星から、地上部隊1ずつを降下させることができる)を通じて隣接惑星から地上部隊を投入することに何か影響を与えるのか？

A: 参照用ルールブックの「地上部隊の投入」という文字を「移動」に変更し、「停戦」がきちんと機能するようにします。それにより、適切な技術を持たなければ特異系にある惑星に地上部隊を投入することもできなくなります。また議題「渡航禁止令」(ワームホール $\alpha$ と $\beta$ は効果を失う)が適用されているのにワームホールを通じて地上部隊を投入することもできなくなります。

Q: サルダック・ノールのプレイヤーは、コマンダー、ゴーム・セッカスを介して地上軍を防衛に投入することができるのか？

A: いいえ、アクティブ・プレイヤーだけが地上戦力を投入できます。

Q: 聖遺物「支配のオーブ」(ユニットを移動する前に、このカードを除去して、君の指揮トークンが置かれた各星系内のユニットを、移動/輸送することができる)を使用することで、サルダック・ノールプレイヤーはコマンダー、ゴーム・セッカスを介して地上戦力を投入することができるのか？

A: いいえ、ゴーム・セッカスは指揮トークンのある星系からの投入を明確に妨げていますし、「支配のオーブ」は投入が行われる数ステップ前にゲームから除去されています。

Q: サルダック・ノールのコマンダー、ゴーム・セッカスは、起動星系に船を移動させずに使用することができるのか?

A: はい、艦船を移動させることなく、サルダック・ノールのプレイヤーは地上軍を投入できます。

Q: 派閥特異技術「ヴァルキリー粒子織」(陸上戦闘のラウンドで戦闘ダイスを振った後、敵が1以上のヒットを得た場合は、君は追加の1ヒットを得る)は、敵のヒットをキャンセルした場合でも発動するのか?

A: はい、「ヴァルキリー粒子織」のヒットはそのまま適用されます。

ウルの巨人

Q: ヘル・タイタン(施設であると同時に地上部隊、輸送されることができない)は輸送できないが、「転送ダイオード」技術を使って移動させることは可能か?

A: 「転送ダイオード」(ボード上から自分の地上部隊4個までを取り除き、任意の支配惑星に置く)は「取り除く」「置く」という言葉を使うので、ヘル・タイタンを移動させることは可能です。

Q: 爆撃でヘル・タイタンを破壊することは可能か?

A: ヘル・タイタンは地上軍として扱われるため、爆撃することができます。ただし、爆撃するプレイヤーが天蓋シールドを回避できるユニットや能力を持っていることが条件です。

Q: スリーパートークンを覚醒させたり、旗艦(配置: 君が自分の対宙要塞を含む星系を起動した後、その対宙要塞1つを旗艦に交換する)を配置した後にターンが終了した場合(例: マハクトのメック(君の艦隊プールに指揮トークンを置かれているプレイヤーが君のメックがいる星系を起動した後、敵の指揮トークンを消費してそのターンを終了させることができる)、エクスタの派閥特異技術「無効化フィールド」(他プレイヤーが君の艦艇がいる星系を起動した後、遊撃プールの指揮トークンを消費して、そのプレイヤーのターンを直ちに終了させる)、議題「和平長官」(いずれかのプレイヤーが別のプレイヤーのユニットがある星系を起動した時、その手番を終了させる))、戦闘は解決されるのか?

A: 派閥能力「融合」(君の旗艦能力または「覚醒」(スリーパートークンがある星系を起動した後、トークンを対宙要塞と交換)派閥能力により、他プレイヤーのユニットがいる星系に自分のユニットを配置した場合、かならず戦闘に参加しなくてはならない)によって、戦闘のステップが強制的に発生します。戦術アクションの他のステップは起こりません。また、各種の能力は戦闘中のみ使用することができます。

Q: ウルの巨人がコマンダー「タングスタントス」(自ユニットが「建造」能力を使用する際、交易品1を得る)をアンロックしていて、すでに2つの交易品を持っていたとする。そこで3つ目を獲得するために建造を行い、それらを消費して空母を建造した場合、その交易品はメンタクの能力「略奪」で奪われるのか?

A: 獲得と消費は同時なので、「略奪」はできません。

Q: ウルの派閥特異誓約書「テラフォーム」(アクション: このカードを母星系でもメカトルレックスでもない惑星に付与する。その惑星の経済力と影響力は+1され、3つの特性をもつものとみなす)は、「絆を深める(Strengthen Bonds)」(他プレイヤーの誓約書をプレイエリアに持つ)「友を裏切る(Betray a Friend)」(プレイヤーに誓約書のあるプレイヤーとの戦闘に勝利する)などの目的のためにカウントされるのか?

A: はい、「テラフォーム」が惑星に添付されている場合、その惑星所有者のプレイエリアにあるものと考えます。

Q: ルール 54.3 (1つの惑星における対宙要塞は最大2基まで)は、ウルがサルダック・ノールのコマンダー(侵攻ステップの降下サブステップに: 起動星系内の各惑星と、君の指揮トークンが置かれていない各隣接星系の惑星から、地上部隊1ずつを降下させることができる)を使ってヘル・タイタンを惑星降下したり、スリーパートークンを使って、他のプレイヤーがすでに2基の対宙要塞を持っている惑星に、新たに対宙要塞を配置することができないということか? また、ある惑星にすでに対宙要塞が2基ある場合、タイタンのメック(配置: 君が惑星に対宙要塞を配置する際に、代わりにメック1と歩兵1を配置することができる)をそこに配置することは可能か?

A: ルール 54.3は、タイタンが対宙要塞を配置することを妨げるものではありません。自分の施設の最大数がある惑星に施設を置くことはできませんので、対宙要塞が2つある惑星に配置能力を使ったり、転送ダイオードを使用して許可される以上の対宙要塞を配置することはできません。また、予備の対宙要塞がない場合、メックを配置することはできませんが、ボードから対宙要塞を取り除きメックを配置することは可能です。

Q: 「ヴァルキリー粒子織」(陸上戦闘のラウンドで戦闘ダイスを振った後、敵が1以上のヒットを得た場合は、君は追加の1ヒットを得る)を技術として持っているプレイヤーに対して、タイタンのエージェント(あるユニットに対して1ヒットが与えられた時、カードを消費させて、1ヒットをキャンセル)を使用して、1つだけのヒット「ウインドウ」をキャンセルした場合、「ヴァルキリー粒子織」は発動するのか?

A: タイタンのエージェントは、「シールド維持」や「耐久」と同じタイミングになるようにエラッタを受ける予定です。「ヒットを割り振る前に」です。戦闘ではまずヒットが生み出され、次に「ヴァルキリー粒子織」が発動し、その後、各種能力によりヒットはキャンセルされます。

Q: タイタンのヘル・タイタン(施設であると同時に地上部隊、輸送されることができない)は、アクションカード「ゴースト・スコッド」(Codex, 起動星系内の支配惑星間で地上部隊を移動させる)の能力や、サルダック・ノールのコマンダーを同盟(Alliance)誓約書(元プレイヤーのコマンダー能力を使用可能)を経由して、移動させることができるのか?

A: いいえ、施設は移動できません。

ジョル＝ナー大学連合

Q: ジョル＝ナープレイヤーがヒーロー「リン」(アクション: 所有する全ての非アップグレード技術を、同色の技術と交換する)を使用する際、全てのテクニックを同時に交換するか、それとも一つずつ交換するのか?

A: 同時です。つまり、ジョル＝ナープレイヤーは、表記アクション中に、ある技術を交換し、それを再び手に入れることはできません。

Q: ジョル＝ナープレイヤーが派閥特異技術を自分のヒーロー能力で交換した場合、ネクロ・ウィルスプレイヤーが「ヴァレファー・アシミレーター」トークンをその技術の上に乗せていた場合はどうなるのか?

A: トークンは技術デッキのカード上に置かれたままであり、「ヴァレファー・アシミレーター」はその技術のテキストをそのまま持ち続けます。

ヴァイルレイス・カバル

Q: プレイヤーが予備にその艦がない場合、その艦に対して、派閥特異技術「ボルテックス」(アクション: 自分の宙軍工廠に隣接した星系にある他プレイヤーの施設以外のユニットを1つ選び、そのプレイヤーの予備からそのユニットを捕獲する)を使用することはできるのか?

A: 「ボルテックス」を完全に解決することはできないので、できません。

Q: ヴァイルレイス・カバルの宙軍工廠「ディメンショナル・テア」(この星系は重力裂孔である)を含む星系は特異系か?

A: はい、特異系を参照するゲーム効果には、「ディメンショナル・テア」を含む星系も含まれます。

Q: ヴァイルレイス・カバルは、貿易協定の誓約書(特産物を補充したらそれを全て自分に与える)を結んでいる相手に対して、エージェント(他プレイヤーが特産物を補充した際にこのカードを消耗させ、その特産物を交易品に変え、その価格以下のユニット一つを彼の予備から捕獲する)を使い、特産物を奪うことができるのか?

A: はい、特産物は存在しませんが、エージェントを使用して、プレイヤーの特産物価値までの船を捕獲することは可能です。

Q: カバル旗艦(この星系で破壊された「施設」以外のユニット全てを(自分自身の物も含め)捕獲する)は、自分が破壊されたのと同じタイミング・ウィンドウで破壊された他のユニットを捕獲するのか?

A: はい。

Q: ヴァイルレイス・カバルの誓約書「るつぼ(The Crucible)」(君が星系を起動した後: この移動中、重力裂孔を通る君の船はダイスを振らなくてもよい。重力裂孔を通る船は通常移動+1に加えて更に追加の移動+1)がなければ起動星系に向かう途中の重力裂孔に到達できない場合、その船はこの誓約書の恩恵を受けられるのか?

A: はい、一度星系が起動し、「るつぼ」がプレイされれば、誓約書と通過する重力裂孔からのボーナスを含め、起動星系へ到達できるすべての船にボーナスが適用されます。

Q: カバルのエージェント(他プレイヤーが特産物を補充した際にこのカードを消耗させ、その特産物を交易品に変え、その価格以下のユニット一つを彼の予備から捕獲する)は「そのプレイヤーが自分の特産物を交換する」ことになるのか、それともカバルプレイヤーが交換しているのか、メンタクの派閥能力「略奪」で奪われるのはどちらか?

A: いいえ、特産物がプレイヤー自身の交易品エリアに変換されるときはいつでも、獲得したとはみなされないため、「略奪」の対象になりません。

ウィンヌ族

Q: メカトルレックスがレジェンド惑星でもある場合、ウィンヌのコマンダー「リカー・リカーニ」(戦闘中:メカトルレックス、母星系、レジェンド惑星を含む星系にいる君の全艦艇の戦闘ダイスに+2)は重複して発動するのか?

A: いいえ、コマンダーはいくつの条件を満たしても1回しか発動しません。

Q: メカトルレックスを占領した後で、派閥能力「奪還」(戦術アクションでメカトルレックスを支配した直後、対宙要塞と宙軍工廠を1基ずつ配置する)を使って対宙要塞と宙軍工廠を獲得して、すぐに「建造」を使用してメカトルレックスで生産することができるのか(2つの行動を行う技術を持っていると仮定して)?

A: いいえ、「奪還」は戦術アクションを解決した後(つまり「建造」ウィンドウが終わった後)にのみ発動します。「艦隊兵站」によって別のアクションを行うことができるとしても、すぐに建造するウィンドウは終わっています。

エクスタチャ王国

Q: エクスタチャはある惑星から同じ星系内の別の惑星へ、派閥能力「休戦条約」(君が「和平」戦略カードの主能力か副能力を解決した直後、君の支配惑星に隣接する星系の、メカトルレックス以外でユニットのない惑星1つの支配を得る)を使用することができるのか?

A: はい、惑星は自身の星系に隣接しているとみなされます。

Q: エクスタチャの派閥特異技術「本能的訓練」(このカードを消耗させ遊撃プールの指揮トークン1を消費することで、他プレイヤ

一のプレイしたアクションカードをキャンセルする)は、「破壊工作」をキャンセルするために使用することができるのか？

A: はい。「本能的訓練」はどのアクションカードにも使用できます。

Q: エクスチャは、星系の宙域に他のプレイヤーの船がいる惑星で、派閥能力「休戦条約」を使うことができるのか？

A: はい、対象となる惑星に相手プレイヤーのユニット(地上軍と施設)が存在しない限り可能です。

Q: 遊撃プールに指揮トークンがない場合、エクスチャの誓約書「政治的好意」(エクスチャプレイヤーの遊撃プールから指揮トークン1を消費させ、この議題をキャンセルして新しい議題を引く)を使用することはできるのか？

A: いいえ、遊撃トークンの消費は必須であり、残りのカード効果を発揮させるためにはトークン消費を実行しなければなりません。

Q: エクスチャのエージェント(アクション: このカードを消費させ、任意の惑星1つを待機にする。その惑星が君の支配惑星に隣接した星系内にある場合、その惑星上の歩兵1を除去できる)は、消費していない惑星を「待機」するために使用することができるのか？

A: 対象となる惑星は消費していなければなりません。

Q: エクスチャのヒーロー(法令1つを廃棄してよい。議題デッキの上から5枚を見て、その内の2枚を解決する。他のプレイヤーは能力を使用できない)がVPが最も高い2人のプレイヤーにVPを与え、両プレイヤーがゲームに勝つのに十分なVPになった場合、勝利の順番はエクスチャプレイヤー(アクティブプレイヤー)からのイニシアチブ順で決めるのか、最も低いイニシアチブからの順番で決めるのか。

A: イニシアチブの順番で勝敗が決まります。イニシアチブの順番は、アクティブプレイヤーが誰であろうと、常にイニシアチブの最も低いプレイヤーから順に決定されます。

Q: エクスチャのプレイヤーは、ヒーローを使用しながら付帯条項のアクションカードをプレイすることができるのか？また、他のプレイヤーはエクスチャヒーローの使用中に付帯条項を使用することができるのか？

A: はい、エクスチャのプレイヤーは付帯条項をプレイすることができ、ヒーロー能力の解決中に派閥能力「廃案」(遊撃プールの指揮トークンを消費することで、この議題を捨て札にして、新しい議題を引く)を使うことができます(廃案されても他のプレイヤーは投票しません)。アクションカードの使用は能力なので、他のプレイヤーはヒーローの使用中にアクションカードをプレイすることができません。

Q: エクスチャがヒーロー能力で5つの議題の1つとして「秘密立法」(議長が1枚の議題を引き、結論だけを他に伝えて投票させる)を引いた場合、それに関連する次の議題も見ることができるのか？関連して、「プレイ中の法令がない場合...」と書かれた議題をヒーローが引いた場合はどうなるのか？

A: エクスチャが「秘密立法」に関連する議題を見ることができるのは、解決するために選択された2つの議題のうちの1つで、自分が議長である場合のみです。そうでなければ、議長がその議題を見ることになります。もしプレイ中の法令が一つもない場合は、新しい議題を引きます。

Q: エクスチャのヒーローを使用する場合、他のプレイヤーは「銀河系危機条約」(戦略カード1つを選出し、全プレイヤーは指揮トークンを使用することなく、そのカードの副能力を実行できる)などテーブル全体に影響する議題を解決することができるのか？

A: エクスチャプレイヤーがそのヒーロー能力によって選んだ議題を、プレイヤー達が解決することが、本来の意図です。これがRAWと矛盾することは認識していますが、他のプレイヤーが議題効果を解決できないようにすることは意図していません。

Q: 議題「チェックアンドバランス」の反対は「各プレイヤーはこの議決フェイズ終了時に、惑星3つだけを待機状態にできる」とあるが、これはエクスチャのヒーロー能力の終了時に発動するのか？それとも次の議決フェイズ終了時に発動するのか、あるいは全くしないのか？

A: この効果は、「エクスチャヒーロー」中に発生した場合は発動しません。

Q: エクスチャのヒーロー、「政治的データ・ネクサスΩ」(惑星を消費させる際は、その経済力と影響力を合計し、その値が経済力でも影響力であるとみなす)が使用されたとき、資源と影響力の両方を得るのか、それとも片方だけなのか？

A: 「政治的データ・ネクサスΩ」が使用され、経済力と影響力の値が組み合わされる場合、エクスチャプレイヤーはそれらを両方ではなく、どちらか一方として使用することを選択します。

Q: エクスチャヒーロー、「政治的データ・ネクサスΩ」のアンロック条件について、共通目的と秘密目的の得点の順番はどうなるのか？また、その2つの間にヒーローをアンロックすることは可能か？

A: 調整フェイズでのスコアは一度に行われ、ヒーローのアンロック条件は調整フェイズの目的得点化ステップが完了するまで確認されません。

Q: 「政治的データ・ネクサスΩ」をアンロックした状態でアクションカード「蜂起」(アクション: 誰かの支配惑星1つを消費させ、その経済力に等しい数の交易品を得る)をプレイした場合、エクスチャは影響力と経済力の合計を交易品として得ることができるのか？

A: 「経済力」を参照する能力を使用する場合、その惑星の印刷された経済力が使用されます。

インの同胞

Q: インのエージェント「ブラザー・ミロル」(あるプレイヤーの駆逐艦か巡航艦が破壊された後、そのプレイヤーはその星系に戦

闘艇2艘を配置することができる)は、最後の船が破壊された後も戦闘を続けるのか？

A: はい。

Q: インのコマンドー「ブラザー・オマル」(建造上限に抵触せずに、1体多く歩兵を建造できる)や、ナールのコマンドー「ムアバン」(建造上限に抵触せずに、1艘多く戦闘艇を建造できる)は、プレイヤーが歩兵/戦闘艇を1つだけ製造し、その後別のものを建造することを選択できるのか？

A: はい、どちらのコマンドーも、プレイヤーが1経済力で戦闘艇/歩兵を1体だけ作ることを選択でき、その度にそのタイプのユニットを追加で1つ獲得することが可能です。

Q: インのヒーロー、「量子散布Ω」(アクション:3体までの歩兵を予備からとり、任意の非母星系惑星(複数)に降下させ、侵攻を解決する)は、アクションカード「会談」(他のプレイヤーが自分の支配惑星にユニットを降下させた直後、そのユニットを宇宙空間に戻す)の使用、地上部隊の追加投入、爆撃の使用を許可しているのか？これは陸上戦闘なのか？

A: インのヒーロー「量子散布Ω」は、それらの惑星で陸上戦闘を解決させますが、完全な侵攻のステップではありません(爆撃や地上部隊追加投入はできません)。「会談」はいずれかの惑星でプレイすることができます。

Q: インのエージェント「ブラザー・ミロルΩ」(あるプレイヤーのユニットが破壊された後: そのプレイヤーはそれが艦艇ならば、同じ星系に戦闘艇2艘、それが地上部隊ならば同じ惑星上に歩兵2体を配置できる)は議決フェイズ中に使用できるのか？

A: 「ブラザー・ミロルΩ」は実行フェイズにのみ使用可能です。

Q: インのエージェント「ブラザー・ミロルΩ」とネクロ・ウィルスの旗艦(宙戦開始時に、この星系にいる任意の数の自分の地上部隊を選び、戦闘艇であるかのように宙戦に参加させる)とナールの旗艦(この星系の侵攻中、戦闘艇を地上部隊であるかのように降下させてよい)との相互作用はどうなるのか？

A: これらの旗艦能力によって戦闘に参加するユニットは、戦闘中は地上部隊であり、船でもあります。「ブラザー・ミロルΩ」を使用する際、ユニットの持ち主は歩兵2体を配置するか戦闘艇2体を配置するかを選択できますが、このように配置されるユニットは戦闘艇を配置した場合のみ宙戦に参加し続けることができ、歩兵を配置した場合のみ地上戦に参加し続けることができます。

---