



トレイラクス Teilaxu

ゲーム開始時: 兵 20 個はリザーブ(惑星外)。香料を 5 個所有。

自動復活: 兵 2 つ。

能力

君は遺伝子工学技術に秀でている。

フェイス・ダンサー: ゲームの開始時、君には裏切り(Traitor)カードは配られない。裏切り者が選ばれ、未使用の裏切りカードがデッキに戻された後、君はその裏切りデッキをシャッフルして一番上から 3 枚のカードを取る。これが君の『フェイス・ダンサー』である。

他の派閥が戦闘に勝利した後、そのリーダーがフェイス・ダンサーならそれを公開してよい。その場合、以下を実行する。

1. その戦闘はあくまでそのプレイヤーにとっての勝利として扱う(そのプレイヤーは策略(Treachery)カードを保持し、トークンや死亡したリーダーをトレイラクス・タンクに置き、死亡したリーダーの分の香料を獲得し、あるなら技術トークンを獲得する)。
2. フェイス・ダンサーのリーダーは、まだ死亡していないならトレイラクス・タンクに送られる。これによる香料は発生しない。
3. その領域の残りの兵はそのプレイヤーのリザーブに戻され、その合計数までのトレイラクスの兵を、君のリザーブや惑星上の任意の場所からそこに置いて置き換える。

フェイス・ダンサー(裏切りカード)は、3 枚とも公開するまで置き換えない。3 枚とも公開した場合、その 3 枚すべてのカードを裏切りデッキに戻してシャッフルし、新たにフェイス・ダンサーを 3 枚引く。

演算能力者休止フェイズ中、未公開のフェイス・ダンサー(裏切りカード)を変更したい場合、そのうち 1 枚を捨ててよい。それを裏切りデッキに戻してシャッフルし、新たなフェイス・ダンサーを 1 枚引く。

(裏面に続く)



イクス Ixian

ゲーム開始時: 秘密機動要塞に兵を 6 つ(サイボーグ 3 つとサブオイド 3 つ)配置する。残りの兵はリザーブ(惑星外)。香料を 10 個所有。

自動復活: 兵 1 つ。サイボーグでもサブオイドでも可。

能力

君はテクノロジーと生産に熟練している。

ゲーム開始: 裏切りカードを配る前、ゲームに参加している各派閥から 1 枚ずつカードを引く。その内 1 枚を選んで自分用に残し、それ以外をシャッフルして各プレイヤーに 1 枚ずつ配る。

ビッド: ビッドフェイズの開始前、策略カードを{ビッドに参加するプレイヤー数+1}枚引き、それらをすべて見る。そのうち 1 枚を選んで裏向きにデッキの一番上か一番下に置く。残りのカードをシャッフルし、裏向きに並べてビッドで使用するカードとする。

サイボーグとサブオイド:

サイボーグ: ★のついた 7 つの兵はサイボーグ兵で、戦力は 2 である。移動においては 1 領域先の代わりに 2 領域先に移動でき、1 つにつき香料を 3 つ運搬できる。サイボーグ兵の輸送は通常どおりに行うが、復活には香料 3 が必要。

サブオイド: サイボーグ以外の 13 個はサブオイド兵で、戦力 1/2 である。サブオイドによりダイアルに端数が出る場合、ホイールを必要な数字と数字の間にしてそのことを示す。また、サブオイドは戦闘での損害を減らすのに使用できる。戦闘での損害を計算した後、戦闘でのサイボーグ兵の損失 1 つにつき、それをその領域で生き残っているサブオイド 1 つで置き換えることができる。

サブオイドは、要塞の支配や香料の回収や運搬に関して通常と同様にその領域にいるものとみなされる。サブオイドは 1 つ以上のサイボーグと共に移動するのであれば 2 領域先まで移動でき、それ以外では 1 領域先まで移動できる。

(裏面に続く)



復活:

トレイラクスの復活 - 君の復活には上限がなく、コストは半分(端数切り上げ)でバンクに支払う。他のプレイヤーは復活の支払いを君に行う。

兵の復活 - 他の任意の派閥の兵の復活の上限を、兵3つから兵5つに引き上げてよい。さらに、他の派閥が自動復活や「トレイラクスのゴーラ(Tleilaxu Gholá)」のカードを使った場合、君はバンクから香料を1つ得る。

リーダーの復活 - いずれかの派閥がトレイラクス・タンクから復活させるリーダーを指定した後、君はその価格を香料で設定してよい。それが支払われた場合、そのリーダーは(表向きか裏向きかに関係なく)復活する。ただし、これはトレイラクス・タンク内のその派閥のリーダーが4人以下の場合のみ実行できる。5人すべてがトレイラクス・タンクにいる場合、通常の復活ルールが適用される。

ゾアル: 君のリーダーの「ゾアル(Zoal)」の戦力は、戦闘中や死による香料の獲得においては、戦闘相手のリーダーの戦力に一致する(「つまらぬ英雄(Cheap Hero)」の場合は0)。

同盟

君の同盟の兵やリーダーを復活させるコストを半分(端数切り上げ)にしてよい。

上級能力

ゴーラ: 君が所有している生きているリーダーが4人以下の場合、他の派閥の死亡しているリーダーを君の割引したコストで復活させて、君のリーダーに加えてよい。君の派閥として所有できる生きているリーダーの総数は5人である。

秘密機動要塞: ゲーム開始時の最初の嵐の移動前、秘密機動要塞を要塞でない領域の任意の領域の任意の特定セクターを指すように置き、そこにこの要塞があることを示す。この要塞はゲームの終了条件に数え、砂蟲や嵐からは守られる。

以降、嵐のダイアルを決める前、秘密機動要塞に君の兵がいるかぎり、秘密機動要塞を3領域先までの要塞でない領域に移動でき、任意のセクター1つを指してそこにいることを示す。香料のあるセクターに入るか出るか通過する場合、移動要塞にいる君の兵1つにつきその香料をただちに2つ回収してよい。

他の派閥は秘密機動要塞に兵を直接輸送できず、支配した場合でもそれを移動できない。他の派閥は兵を機動要塞が指す領域に移動や輸送した上で、さらに入るために1単位の移動が必要である。

同盟

同盟がビッド中に策略カードを購入した後、ただちにそれを捨ててデッキの一番上のカードを引いてよい。

上級能力

テクノロジー: ビッドフェイズ中1回、あるカードのビッドを開始する前、アトレイデスはそのカードを見る前、君はそのビッドするカードを確保し、手札のカード1枚で置き換えてよい。

サブオイドの戦力: サブオイドはダイアルにおいて常に1/2戦力であるとみなされる。香料を消費することでサブオイドの戦力を上げることはできない。