


BATTLE PROWESS

あなたのエイリアンは戦闘時、敵と同値でも勝利となる。
双方とも「同値でも勝利」で同値の場合、引き分けとなる。

SEA DWELLERS

 [Water] ロケーションでは STR に +1 される。

2 RELEASE THE LAND SQUID

2メナストーンを使うことで、戦闘ラウンドの総合戦闘力にさらに +D6 することができる。
この追加ダイスが6だった場合、Crushing Victory となる。

SINISTER

イベントカード使用時の AP コストが1減少する。(最低 1)
メナストーンを取得する際の AP コストが1減少する。

2 MIND CONTROL

2メナストーンを使うことで、レジスタンスカードを1枚引き、1戦闘ラウンドの自軍の戦闘力にそのカードの戦闘力を追加できる。(Hero を引いた場合、通常通り追加でドローする)

MASTERS OF TECHNOLOGY

Space Stuff カードを引く時、2枚引いてそのうち1枚を選ぶことができる。選ばれなかったカードは捨て札となる。

1 RELENTLESS ROBOT ARMIES

1メナストーンを使うことで、自分の戦闘ダイスを1つ振りなおせる。


FLIGHT

移動時、1AP で2スペース移動できる。この時、まだ探索していないスペースを飛び越えて移動することができる。
(Turbo Charger Saucers と併用すると 1AP で3スペース移動できる)

1 STRIKE FROM ABOVE

1メナストーンを使うことで、Setaris Kitewings と戦うレジスタンスカード(ただし  属性を除く)を引き直せる。

1 STRAFE

1メナストーンを使うことで、レジスタンスカウンターか  属性のレジスタンスと戦うときに STR を +2 できる。

FEMME FATALES

戦闘時、相手の「Hero」1体毎に STR が +1 される。

1 MANIPULATION

1メナストーンを使い、D6で4以上を出せば任意のイベントカードをキャンセルできる。1枚のイベントカードにつき1度しか使用することはできない。
また、Human Tech をキャンセルすることはできない。

2 SEDUCTIVE GLANCE

2メナストーンを使うことで、自分と相手の戦闘ダイスを入れ替えることができる。
(Orzax、Captain Fantastic との戦闘では使用できない)

RAZOR SHARP CLAWS

HARD 属性のレジスタンスと戦うとき、STR に +1 される。

1 BURROWING TUNNELS

(戦闘中を含む) あなたのターンの任意のタイミングに1メナストーンを使うことで、ある1スペースの任意の数のあなたのエイリアンを、他のあなたのエイリアンが存在している1スペースに移動させることができる。

ULTIMATE TOUGHNESS

TRUN が破壊された時、D6を振る。
5以上の場合、破壊されずにすむ。

1 A WARRIOR RACE

任意のタイミングで1メナストーンを使うことで、Ultimate Toughness の判定かあなたの戦闘ダイスの出目に +1 することができる。(これで Crushing Victory にすることも可能)

MASTER OF MAGIK

あなたのターンの開始時に D6 を振る。4～6が出たらメナストーンを1つ取得できる。

1 NECROMANCY

戦闘時に1メナストーンを使うことで、レジスタンスカードの捨て札から SOFT 属性のカードを1枚選び、その STR を戦闘力に加算することができる。

3 WARP BLAST

3メナストーンを使うことで、戦闘で自動的に「Crushing Victory」にすることができる。

RUTHLESS ENFORCEMENT

廃墟マーカーの置かれた敵エイリアンの存在しないロケーションをランディングサイトとして使用することができる。

LIVES FOR DESTRUCTION

(戦闘中以外の任意のタイミングで) 廃墟マーカーの置かれたロケーションに VYBORIAN ARBITERS がいる時、コンクエストマーカーを置くことができる。
VYBORIAN ARBITERS はコンクエストマーカーが置かれた廃墟ロケーション1つにつき恐怖ポイントを1得ることができる。

1 SCORCHED EARTH

Population が 1 以下のロケーションに VYBORIAN ARBITERS がいる時、1メナストーンを使って廃墟マーカーを置くことができる。
(そこでの戦闘は発生する)

INTERGALACTIC NETWORK

あなたのターン開始時にも、ターン終了時同様にカードをドローすることができる。

1 ENERGY SHIELDS

1メナストーンを使うことで、いつでもエイリアン1体が破壊されるのを防ぐ。

「Conquest of Planet Earth」 Event カード1

異星の武器商人 「ALIEN ARMS DEALER」 PLAY IMMEDIATELY このターンの間、プレイヤーは3APを消費して Space Stuff カードを1枚引くことができる。 1ターンの1枚までしか引くことができない。 Remains in Play	全体計画 「ALL PART OF THE MASTER PLAN」 アクションフェイズ中に使用する。追加AP： 	全体計画 「ALL PART OF THE MASTER PLAN」 アクションフェイズ中に使用する。追加AP： 	軍事競争 「ARMS RACE」 PLAY IMMEDIATELY プレイヤーが Space Stuff カードを引く時、他のプレイヤー全員が Space Stuff カードを引くことができる。 Remains in Play 場に出ている時、レジスタンスフェイズの「Human Tech カードドロウ」のチェックの際にダイスが1つ追加される。
原子爆弾 「ATOMIC BOMB」 (ランディングサイトを除く) 任意のスペースに使用する。そのスペースの全てのエイリアンは即死する。破壊マーカーをそのスペースに置く。 (2体以上の) 最も多くのエイリアンがいるスペースに使用される。効果は上記の通り。エイリアンが最も多いスペースが複数ある場合は、その全てに適用される。	原子爆弾 「ATOMIC BOMB」 (ランディングサイトを除く) 任意のスペースに使用する。そのスペースの全てのエイリアンは即死する。破壊マーカーをそのスペースに置く。 (2体以上の) 最も多くのエイリアンがいるスペースに使用される。効果は上記の通り。エイリアンが最も多いスペースが複数ある場合は、その全てに適用される。	原子爆弾 「ATOMIC BOMB」 (ランディングサイトを除く) 任意のスペースに使用する。そのスペースの全てのエイリアンは即死する。破壊マーカーをそのスペースに置く。 (2体以上の) 最も多くのエイリアンがいるスペースに使用される。効果は上記の通り。エイリアンが最も多いスペースが複数ある場合は、その全てに適用される。	原子爆弾 「ATOMIC BOMB」 (ランディングサイトを除く) 任意のスペースに使用する。そのスペースの全てのエイリアンは即死する。破壊マーカーをそのスペースに置く。 (2体以上の) 最も多くのエイリアンがいるスペースに使用される。効果は上記の通り。エイリアンが最も多いスペースが複数ある場合は、その全てに適用される。
戦闘狂 「BATTLE FRENZY」 エイリアン、レジスタンスの任意の戦闘ダイスを振りなおさせる。 「アアアアアアアア！」	戦闘狂 「BATTLE FRENZY」 エイリアン、レジスタンスの任意の戦闘ダイスを振りなおさせる。 「アアアアアアアア！」	戦闘狂 「BATTLE FRENZY」 エイリアン、レジスタンスの任意の戦闘ダイスを振りなおさせる。 「アアアアアアアア！」	裏切り 「BETRAYAL」 戦闘中に使用する。戦闘に参加しているエイリアンを1体ランディングサイトに戻す。戻したエイリアンの戦闘力をこの戦闘ラウンドの相手の戦闘力に加算する。 Human Tech Track を即座に1つ進める。各プレイヤーは自分のエイリアンを1体選ぶ。そのエイリアンは即座に破壊される。
裏切り 「BETRAYAL」 戦闘中に使用する。戦闘に参加しているエイリアンを1体ランディングサイトに戻す。戻したエイリアンの戦闘力をこの戦闘ラウンドの相手の戦闘力に加算する。 Human Tech Track を即座に1つ進める。各プレイヤーは自分のエイリアンを1体選ぶ。そのエイリアンは即座に破壊される。	伝染病 「CONTAGION」 (Hero を含む) そのスペースの全てのレジスタンスに対してD6を振る。4以上が出た場合、そのカード(もしくはカウンター)を除去する。Hero しか残らなかった場合は、自動的に除去される。	伝染病 「CONTAGION」 (Hero を含む) そのスペースの全てのレジスタンスに対してD6を振る。4以上が出た場合、そのカード(もしくはカウンター)を除去する。Hero しか残らなかった場合は、自動的に除去される。	組織的な攻撃 「COORDINATED ATTACK」 ゲームラウンド終了まで、あなたのエイリアン(協力ゲームの場合は全エイリアン)の戦闘ダイスを1つ追加し、どちらかを選ぶことができる。
組織的な攻撃 「COORDINATED ATTACK」 ゲームラウンド終了まで、あなたのエイリアン(協力ゲームの場合は全エイリアン)の戦闘ダイスを1つ追加し、どちらかを選ぶことができる。	外交的脱出 「DIPLOMATIC WITHDRAWAL」 1体以上のエイリアンが同一ロケーション上で破壊されたとき、それら全てをランディングサイトに戻すことができる。	子猫喰い 「EATING KITTEN」 任意のプレイヤーに使用する。 TERROR POINTS +2 「間違ってる？」 Remains in Play	終わりのない波 「ENDLESS WAVES」 あなたのアクションフェイズ開始時、破壊されている全てのエイリアン (Allies 含む) をランディングサイトに戻すことができる。 駐車場が問題だ。 Remains in Play
死者喰い 「FEEDING ON THE DEAD」 任意のプレイヤーに使用する。 TERROR POINTS +1 Remains in Play	死者喰い 「FEEDING ON THE DEAD」 任意のプレイヤーに使用する。 TERROR POINTS +1 Remains in Play	遊撃隊 「FREEDOM FIGHTER」 任意のボードセクションを選び、そこに全てのエイリアンそれぞれに対してD6を振る。4以上で破壊される。 「彼たちの星から出て行け！」 任意のプレイヤーボードセクションを選び、D6を振る。4以上でそのボードセクションの全てのエイリアンが破壊される。	遊撃隊 「FREEDOM FIGHTER」 任意のボードセクションを選び、そこに全てのエイリアンそれぞれに対してD6を振る。4以上で破壊される。 「彼たちの星から出て行け！」 任意のプレイヤーボードセクションを選び、D6を振る。4以上でそのボードセクションの全てのエイリアンが破壊される。
準備 「GEAR UP」 Space Stuff カードを1枚引く。 仕事をするには適正な道具が必要だ。大体の場合、大きな銃があればいい。	準備 「GEAR UP」 Space Stuff カードを1枚引く。 仕事をするには適正な道具が必要だ。大体の場合、大きな銃があればいい。	準備 「GEAR UP」 Space Stuff カードを1枚引く。 仕事をするには適正な道具が必要だ。大体の場合、大きな銃があればいい。	準備 「GEAR UP」 Space Stuff カードを1枚引く。 仕事をするには適正な道具が必要だ。大体の場合、大きな銃があればいい。
準備 「GEAR UP」 Space Stuff カードを1枚引く。 仕事をするには適正な道具が必要だ。大体の場合、大きな銃があればいい。	そうは思わないわ! 「I DON'T THINK SO!」 任意のイベントカードをキャンセルする。(Human Tech カードはD6で4以上でキャンセルできる) もしくは Space Stuff の効果をラウンド終了時までキャンセルする。	そうは思わないわ! 「I DON'T THINK SO!」 任意のイベントカードをキャンセルする。(Human Tech カードはD6で4以上でキャンセルできる) もしくは Space Stuff の効果をラウンド終了時までキャンセルする。	そうは思わないわ! 「I DON'T THINK SO!」 任意のイベントカードをキャンセルする。(Human Tech カードはD6で4以上でキャンセルできる) もしくは Space Stuff の効果をラウンド終了時までキャンセルする。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで、全てのイベントカード(もしくはRemain in play のカード)はD6で4以上でキャンセルされる。
そうは思わないわ! 「I DON'T THINK SO!」 任意のイベントカードをキャンセルする。(Human Tech カードはD6で4以上でキャンセルできる) もしくは Space Stuff の効果をラウンド終了時までキャンセルする。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで、全てのイベントカード(もしくはRemain in play のカード)はD6で4以上でキャンセルされる。	侵略計画 「INVASION PLANS」 任意のプレイヤーのAP決定ダイスを1つ追加し、どちらか任意のダイスの数値を使用できる。もしくはゲームラウンド開始時に使用する。あなたのコマンドカウンターを即座に回復する。	侵略計画 「INVASION PLANS」 任意のプレイヤーのAP決定ダイスを1つ追加し、どちらか任意のダイスの数値を使用できる。もしくはゲームラウンド開始時に使用する。あなたのコマンドカウンターを即座に回復する。	火星人の偵察 「MARTIAN RECON」 引かれたばかりのロケーションカードを捨て札にし、即座に引き直させる。 「火星人を送り込め！」
火星人の偵察 「MARTIAN RECON」 引かれたばかりのロケーションカードを捨て札にし、即座に引き直させる。 「火星人を送り込め！」	光線銃の設定が... 「OOPS_RAY_GUN_SET_TO_STUN」 エイリアンの勝利で戦闘が終了した時、強制的に引き分けにする。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで、引き分けはレジスタンスの勝ちとなる。	監督者の非承認 「OVERSEER DISAPPROVAL」 任意のプレイヤーに使用する。1人のプレイヤーに1枚までしか使用できない。 TERROR POINTS -1 Remains in Play 効果は上記の通り。プレイヤー全員の合計ポイントからマイナスする。	監督者の非承認 「OVERSEER DISAPPROVAL」 任意のプレイヤーに使用する。1人のプレイヤーに1枚までしか使用できない。 TERROR POINTS -1 Remains in Play 効果は上記の通り。プレイヤー全員の合計ポイントからマイナスする。

「Conquest of Planet Earth」Event カード2 & Human Tech カード

監督者の介入 「OVERSEER INTERVENTION」 戦闘時に使用する。 その戦闘は「Crushing Victory」であるかのように自動的に勝利する。 (Captain Fantastic とその戦闘には使用できない) もしくは 任意のイベントカードをキャンセルするか、 Space Stuff カード、Human Tech カードを捨て札にする。	防戦準備 「PREPARED DEFENCE」 次のゲームラウンド開始時まで ロケーション1つのレジスタンス力を+2する。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで 全てのロケーションのレジスタンス力が+1される。	防戦準備 「PREPARED DEFENCE」 次のゲームラウンド開始時まで ロケーション1つのレジスタンス力を+2する。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで 全てのロケーションのレジスタンス力が+1される。	再建築 「REBUILD」 エイリアンのいないロケーションからコンクエスト マーカーを1つ除去する。 もしくは ロケーションから破壊マーカーを1つ除去する。 D6を振り、1が出たらエイリアンのいない スペースのコンクエストマーカーを全て除去する。
再建築 「REBUILD」 エイリアンのいないロケーションからコンクエスト マーカーを1つ除去する。 もしくは ロケーションから破壊マーカーを1つ除去する。	破壊工作 「SABOTAGE」 場の Space Stuff カードを1枚選び、D6を振る。 3以上で捨て札にさせる。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで 全ての Space Stuff カードは使用できなくなる。 Space Stuff Allies は移動・戦闘ができなくなる。	破壊工作 「SABOTAGE」 場の Space Stuff カードを1枚選び、D6を振る。 3以上で捨て札にさせる。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで 全ての Space Stuff カードは使用できなくなる。 Space Stuff Allies は移動・戦闘ができなくなる。	隠密テレポート 「SNEAKY TELEPORT」 任意の数のあなたのエイリアンを即座に 1マス移動させることができる。 ただし敵エイリアンやコンクエストマーカーの あるスペースには移動できない。 なかないかいんじやないか？
略奪品 「SPOILS OF CONQUEST」 あなたのエイリアンが戦闘に勝った時に 即座に使用する。 Space Stuff カードを1枚引く。 「Victory」カードは1戦闘につき1枚しか 使用できない。 これがセレブというものよ。	略奪品 「SPOILS OF CONQUEST」 あなたのエイリアンが戦闘に勝った時に 即座に使用する。 Space Stuff カードを1枚引く。 「Victory」カードは1戦闘につき1枚しか 使用できない。 これがセレブというものよ。	略奪品 「SPOILS OF CONQUEST」 あなたのエイリアンが戦闘に勝った時に 即座に使用する。 Space Stuff カードを1枚引く。 「Victory」カードは1戦闘につき1枚しか 使用できない。 これがセレブというものよ。	略奪品 「SPOILS OF CONQUEST」 あなたのエイリアンが戦闘に勝った時に 即座に使用する。 Space Stuff カードを1枚引く。 「Victory」カードは1戦闘につき1枚しか 使用できない。 これがセレブというものよ。
技術の奪取 「STOLEN TECHNOLOGY」 場に出ている任意の Space Stuff カードに使用し、 D6を振る。3以上でそのカードのコントロールを 得ることができる。 「これは俺のだ！俺のものだ！……で、どうやって使うんだ？」 Human Tech Track を即座に1つ進める。 D6を振り、1か2が出たら場にある全ての Space Stuff カードを捨て札にする。	技術の奪取 「STOLEN TECHNOLOGY」 場に出ている任意の Space Stuff カードに使用し、 D6を振る。3以上でそのカードのコントロールを 得ることができる。 「これは俺のだ！俺のものだ！……で、どうやって使うんだ？」 Human Tech Track を即座に1つ進める。 D6を振り、1か2が出たら場にある全ての Space Stuff カードを捨て札にする。	時空の異常 「TEMPORAL ANOMARY」 PLAY IMMEDIATELY エイリアンやマーカーの乗っていない全てのロケーション カードを捨て札にし、全ての捨て札をそれぞれのデッキに 戻してリシャッフルする。HumanTechTrack を使用している 場合、D6を振り1～3が出たらトラックを1つ戻し、 4～6が出たらトラックを1つ進める。 上記と同じ。	完全なる破壊 「TOTAL DESTRUCTION」 コンクエストマーカーが置かれていて、 少なくとも1体のエイリアンがいるスペースに使用する。 そのスペースに破壊マーカーを置く。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで、 コンクエストマーカーを置く時にD6を振り、 1か2が出たら代わりに破壊マーカーを置く。
完全なる破壊 「TOTAL DESTRUCTION」 コンクエストマーカーが置かれていて、 少なくとも1体のエイリアンがいるスペースに使用する。 そのスペースに破壊マーカーを置く。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで、 コンクエストマーカーを置く時にD6を振り、 1か2が出たら代わりに破壊マーカーを置く。	予期せぬ化学反応 「UNEXPECTED CHEMICAL REACTION」 ゲームラウンド終了まで、1体のエイリアンの STRを0にする。 「も、燃えている!？」 Human Tech Track を即座に1つ進める。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで、 全てのエイリアンのSTRが-1される。	予期せぬ化学反応 「UNEXPECTED CHEMICAL REACTION」 ゲームラウンド終了まで、1体のエイリアンの STRを0にする。 「も、燃えている!？」 Human Tech Track を即座に1つ進める。 次のレジスタンスフェイズの開始時まで、 全てのエイリアンのSTRが-1される。	全軍防衛 「UNITED DEFENCE」 戦闘開始時にレジスタンス力が2以上のスペースに使用する。 この戦闘ではレジスタンス全ての戦闘力を合計し、 1度の戦闘で戦闘結果を処理する。 「むむ、もっと船が必要だ」 Human Tech Track を即座に1つ進める。
全軍防衛 「UNITED DEFENCE」 戦闘開始時にレジスタンス力が2以上のスペースに使用する。 この戦闘ではレジスタンス全ての戦闘力を合計し、 1度の戦闘で戦闘結果を処理する。 「むむ、もっと船が必要だ」 Human Tech Track を即座に1つ進める。	暴動 「UPRISING」 ボードセクションを1つ選択し Infantry レジスタンスカウンターを即座に3つ ランダム選択した別々のスペースに追加する。 各ボードセクションのランダムで選択した スペースに1つずつ、レジスタンスカウンターを 追加する。	暴動 「UPRISING」 ボードセクションを1つ選択し Infantry レジスタンスカウンターを即座に3つ ランダム選択した別々のスペースに追加する。 各ボードセクションのランダムで選択した スペースに1つずつ、レジスタンスカウンターを 追加する。	平和のために来た 「WE COME IN PEACE」 戦闘時、最初の戦闘に使用する。 最初の戦闘では必ず勝利となる。 このカードは戦闘ダイスを振る前にしか 使用できない。 「毎度どうも」
平和のために来た 「WE COME IN PEACE」 戦闘時、最初の戦闘に使用する。 最初の戦闘では必ず勝利となる。 このカードは戦闘ダイスを振る前にしか 使用できない。 「毎度どうも」	第二波 「SECOND WAVE」 (あなたを含む) 任意のプレイヤーを選ぶ。 そのプレイヤーは即座に破壊されている (Alliesを含む) 全てのエイリアンを ランディングサイトに戻す。	あれは何だ? 「WHAT IS THAT THINGS?」 (あなたを含む) 任意のプレイヤーを選ぶ。 そのプレイヤーは即座にD3個のメナストークンを 獲得する。 第一印象は大事。	あれは何だ? 「WHAT IS THAT THINGS?」 (あなたを含む) 任意のプレイヤーを選ぶ。 そのプレイヤーは即座にD3個のメナストークンを 獲得する。 第一印象は大事。
あれは何だ? 「WHAT IS THAT THINGS?」 (あなたを含む) 任意のプレイヤーを選ぶ。 そのプレイヤーは即座にD3個のメナストークンを 獲得する。 第一印象は大事。	あれは何だ? 「WHAT IS THAT THINGS?」 (あなたを含む) 任意のプレイヤーを選ぶ。 そのプレイヤーは即座にD3個のメナストークンを 獲得する。 第一印象は大事。		
新型通信機 「ADVANCED COMMUNICATIONS」 全てのレジスタンス (カウンター含む) は 戦闘力の合計に+Xを得る。 Xはそのロケーションのレジスタンス力。	新型スーパー戦車 「ADVANCED SUPER TANK」 全ての [TANK] のレジスタンス (カウンター含む) は 戦闘力が同値でも勝利となり MOVE のアビリティを得る。	核弾頭 「ATOMIC SHELL」 全ての [TANK] のレジスタンス (カウンター含む) は STRに+1され、Barrage による砲撃が 1～3で命中するようになる。	誘導ミサイル 「GUIDED MISSILES」 全ての のレジスタンス (カウンター含む) は、 Barrage のアビリティを得る。 (Captain Fantastic には適用されない)
技術解析 「REVERSE ENGINEERING」 Space Stuff カードを1枚引き、この上に置く。 そのカードのテキストは無視する。 その代わりに、もしそのカードが Weapon か Ally の場合 全ての [Military] のレジスタンスと全てのレジスタンス カウンターはSTRに+1される。 それ以外の場合、全ての [Hero] は追加でSTR+1を得る。	技術解析 「REVERSE ENGINEERING」 Space Stuff カードを1枚引き、この上に置く。 そのカードのテキストは無視する。 その代わりに、もしそのカードが Weapon か Ally の場合 全ての [Military] のレジスタンスと全てのレジスタンス カウンターはSTRに+1される。 それ以外の場合、全ての [Hero] は追加でSTR+1を得る。		

「Conquest of Planet Earth」 Space Stuff カード

<p>ブルーレーザー「BLUE LASERS」</p> 	<p>ブルーレーザー「BLUE LASERS」</p> 	<p>脳ミソ吸い取り機「BRAIN-SUCKING DEVICE」</p> <p>Activate: 1回の戦闘の戦闘力のトータルに+2することができる。 ([Soft] 属性のレジスタンスが相手の場合 +3することができる)</p>	<p>死の光線「DEATH RAY」</p> <p>Activate: あなたのエイリアンと戦闘中の HARD 属性のレジスタンスを選びD6を振る。 3以上でそのレジスタンスを排除する。</p>
<p>破壊光線「DISINTEGRATION BEAMS」</p> <p>Activate: 1回の戦闘に参加するあなたのエイリアン それぞれのSTRに+1する。</p>	<p>破壊光線「DISINTEGRATION BEAMS」</p> <p>Activate: 1回の戦闘に参加するあなたのエイリアン それぞれのSTRに+1する。</p>	<p>Dr. ゼッドナー「DR. ZEDNAR」</p> <p>DR. ZEDNAR が戦闘に勝利した時、 カードの上にメナストークンを置く。 このトークンは通常と同様に使用できる。 DR. ZEDNAR が破壊された場合 カード上のトークンは全て捨てる。</p> 	<p>怪獣フラッジ「THE FRUGGE BEASTKEEPERS」</p> <p>FRUGGE BEASTKEEPERS は 戦闘力が同値でも勝利となる。 CRUSHING VICTORY を出した場合、 ロケーションは廃墟となる。</p> 
<p>収穫ドローン「HARVEST DRONES」</p> <p>TERROR POINTS +1</p>	<p>収穫ドローン「HARVEST DRONES」</p> <p>TERROR POINTS +1</p>	<p>巨大フロフ「MASSIVE BLOB」</p> <p>戦闘時に捨て札にすることで即座に レジスタンスを倒す。 もしくは 任意のタイミングで捨て札にすることで 任意の1スペース上のレジスタンスカウンターを 全て排除する。</p>	<p>巨大フロフ「MASSIVE BLOB」</p> <p>戦闘時に捨て札にすることで即座に レジスタンスを倒す。 もしくは 任意のタイミングで捨て札にすることで 任意の1スペース上のレジスタンスカウンターを 全て排除する。</p>
<p>巨大ロボット「GIANT ROBOT」</p>  <p>メナストークンを1つ使うことで、 破壊を無効化するか、 戦闘終了まで STRを+1することができる。</p>	<p>バグ・アイ「MENACING BUG-EYES」</p> <p>あなたのターンの開始時に メナストークンを1つ取得する。</p>	<p>粒子ビーム砲「PARTICLE WAVE BEAM」</p> <p>Activate: 1回の戦闘の戦闘力のトータルに+D6することができる。 しかしこの時の出目が1の場合、 ビームが逆流し このカードは捨て札となる。 また、 その時そのスペースにいるあなたのエイリアンは 全て破壊され、 ロケーションは廃墟となる。</p>	<p>レイガーの思考走査機「RAYGAR THOUGHT PROBE」</p> <p>任意のタイミングで捨て札にすることで、 他のプレイヤー1人のイベントカードの手札を見て そのうち1枚を捨てさせることができる。 もしくは 任意のタイミングで捨て札にすることで、 2メナストークンを取得するか、 戦闘で同値でも 勝利することができる。</p>
<p>レイガーの思考走査機「RAYGAR THOUGHT PROBE」</p> <p>任意のタイミングで捨て札にすることで、 他のプレイヤー1人のイベントカードの手札を見て そのうち1枚を捨てさせることができる。 もしくは 任意のタイミングで捨て札にすることで、 2メナストークンを取得するか、 戦闘で同値でも 勝利することができる。</p>	<p>ロボット執事「ROBOT BUTLER」</p> 	<p>ロボット執事「ROBOT BUTLER」</p> 	<p>脳ミソ追加ユニット「SECONDARY BRAIN UNITS」</p> 
<p>脳ミソ追加ユニット「SECONDARY BRAIN UNITS」</p> 	<p>奴隷獣「SLAVORING SCYTHIONS」</p> <p>Activate: 1回の戦闘の戦闘力のトータルに+2することが できる。 ([Hard] 属性のレジスタンスが相手の場合、 +3することができる)</p>	<p>転送パンツ「TELEPORTATION PANTS」</p> <p>Activate: アクションフェイズ中に使用できる。 任意の数のあなたのエイリアンを1箇所のロケーション から空白のスペースに1体につき1APを消費して 移動させることができる。 この時、 間のスペースは無視して移動する。</p>	<p>ターボ円盤「TURBO-CHARGED SAUCERS」</p> <p>円盤の移動時、 1APで2スペース移動する ことができる。 この時、 まだ探索していないスペースを 飛び越えることができる。</p>
<p>ウォーロード・カズ=バツハ「WARLORD KAZ-BACH」</p> <p>戦闘に参加している Hero 1 人につき STRが+1される。</p> 			