

## アメーバ族

君のパワーは「液化」。主カプレイヤーとして、遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前、この遭遇に1機以上の君の宇宙船がある場合、このパワーを使用してよい。その遭遇の君の宇宙船の数を増減する。任意の数の君の宇宙船を取り除いて君のコロニー(複数可)へ置くか、君のコロニー(複数可)の宇宙船を望む数だけ加えてよい(通常の4機制限を超えてよい)。君がこの遭遇で勝者となったが宇宙船が残っていない場合、君はコロニーを得られない。

完全に海で覆われた世界で生まれたアメーバ族は、振動を高度に重要視している。危険からの撤退は素早く、一方で適切な乱流に乗れた時には恐ろしい攻撃に出る。アメーバ族は状況への対応が劣る相手を哀れみ、より繊細な宇宙の支配者になろうとしている。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## アンチマター族

君のパワーは「否定」。主カプレイヤーとして、君と相手が攻撃カードを公開した後、このパワーを使用する:合計の低い方が勝利する。さらに、このパワーを使用した時、君の宇宙船と侵攻側援軍と防御側援軍の宇宙船は、それぞれの側のカードから引く。ただし、それ以外の相手の合計は通常通り計算する。

ホワイトホールから吐き出されたアンチマター族の世界は、遭遇するあらゆるものを否定しながら宇宙を突き進んだ。アンチマター族は総質量の存在自身に対抗し、あらゆる反抗を無意味未満にするために身を捧げている。

主カプレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## バーバリアン族

君のパワーは「略奪」。侵攻軍として、君が遭遇に勝利した後、(あるなら)代償を得る前、このパワーを使用する:相手のカードを略奪する。相手の手札を取り、それを見る。遭遇にいる君の宇宙船1機につき、相手の手札のカードを1枚選んで自分の手札に加えてよい。その後、相手の手札の残りを捨てる。

過酷な太陽系で生まれた野蛮な生命体であるバーバリアン族は、宇宙飛行を発見するや雄叫びを上げて宇宙へ飛び出した。彼らは目の前に現れた多くの文明を粉碎し、終わりなき栄光を目指す使命の中で、価値ある文化の財宝や敵の嘆きを無造作に投げ捨てている。

侵攻軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## カルキュレーター族

君のパワーは「均等化」。主カプレイヤーとして、カードが選ばれた後、それが公開される前、このパワーを使用してよい:「均等化」を宣言する。そうした場合、公開された両方のカードが攻撃カードだったなら、高い方のカードの値が低い方のカードの値分減らされる。したがって、例えば攻撃15と攻撃8が公開された場合、15の方は7になり、8は8のままである。その後の遭遇は通常どおり解決する。

ジャングル世界で無力だったカルキュレーター族は、協力だが頭の悪い敵を罠に掛ける狡猾さを身につけていった。現在はその計算高さを自身に対して適用し、銀河帝国の可能性を研究した結果、他の大規模生命体が計算量を増やすことはないという確信に至った。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## チョーズン族

君のパワーは「神の助け」。主プレイヤーとして、遭遇カードが公開された後、このパワーを使ってよい: 遭遇につき1回、神の助けを祈る。そうする場合、デッキからカードを3枚引く。そのどれもが遭遇カードでない場合、それらを捨て、それ以上の効果はない。遭遇カードを引いた場合、引いたうちの遭遇カードを1枚選んで、君が公開した遭遇カードと置き換えてよい(それまでのカードは捨てる)。君が攻撃カードを公開して、神の助けにより新たな攻撃カードを選んだ場合、新たなカードはこれまでの値の代わりにするか、これまでの値に追加する。その後、神の手により引いた他のすべてのカードを捨て、その遭遇は新たなカードやカードの値によって解決する。

高度に精神的で哲学的な生命体であるチョーズン族は、宇宙のより高次の力と同調し、必要に応じて呼び出すことができるようになった。全能の力は時に助けてはく傷つけることもあるが。

主プレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## シタデル族

君のパワーは「要塞化」。各遭遇中、運命カードが引かれた後、任意の星系の任意の惑星1つの隣に手札の攻撃カード1枚を城塞として置いてよい。

城塞のある惑星が攻撃された場合、遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前、このパワーを使用してよい: その惑星のすべての城塞を起動する。そうした場合、それらの合計値をその遭遇の防御軍の合計に加える。惑星の城塞を起動して防御軍がその遭遇に敗北した場合、その城塞をすべて捨てる。防御軍が勝利したか城塞を起動しなかった場合、それはその場所に残る。

宇宙を旅しつつ取り憑かれたように巨大要塞を建設していくシタデル族は素晴らしい建築家であり、その宇宙最高の防御の恩恵を受けたい他の生命体に歓迎された。もちろん、その要塞はシタデル族の望むままに機能を止めることができるという事実は秘密にしている。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## クローン族

君のパワーは「複製」。主プレイヤーとして、遭遇が解決された後(あるなら代償が獲得された後)、このパワーを使用してよい: 君の遭遇カードを捨てる代わりに手札に戻してよい。

徐々に冷えていく惑星に棲む多産生命体であるクローン族は、領土紛争の中で伝統的に自分たちの生命体を代表する最高の人物を選択してきた。その遺伝子プールが先細りしていく中、ある部族が戦闘前に自分たちの勇者を人工で黄に複製する技術を発明した。これにより彼らは常に若々しい状態となり、自身の世界の地政学的危機すらも乗り越え、ついにはこの新しい知識を宇宙の競争へと持ち出すことを望むようになった。

主プレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## カッジェル族

君のパワーは「粉碎」。主プレイヤーとして、君が攻撃カードを公開して遭遇に勝利した時、このパワーを使用する: 遭遇相手は通常失う宇宙船に加え、この遭遇での君の宇宙船の数に等しい追加の宇宙船を失う。

カッジェル族の挨拶は、心のこもった握手の後に相手の頭をぶん殴るのが習慣である。この長年の伝統——時に致命的でもあったが——は、より軟弱な生命体にたびたび誤解されたが、それもカッジェル族にとっては楽しみの一つだ。そして近隣の親友を片っ端から叩きのめした社会的なカッジェル族は、粉々になった自分たちの惑星を離れて宇宙へと向かった。友情に拳を掲げ、新たな生命体と出会い、挨拶し、ぶちのめすことを求める彼らは、宇宙自身を粉碎するまで止まることはないだろう。

主プレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## デーモン族

君のパワーは「取憑」。主カプレイヤーとして、援軍が要請される前、このパワーを使用してよい: 遭遇相手以外の他のプレイヤー1人の手札に取り憑く。それらのカードをこのシート上に裏向きに置く。これは君の手札の一部ではないが、手札であるかのように使うことができる。このシート上のカードが使用後に君の手札に戻る場合、代わりに元の持ち主の手札に戻る。その遭遇の終了時、このシート上に残ったカードは元の持ち主に戻る。

溶解した惑星の地核の中から現れたデーモン族は、無節操な日和見主義により元いた銀河を追放された生命体だ。単に自身が存在するだけで他人の勝利への意欲が落ちることを知った彼らは、宇宙への復讐を求めている。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ディクテーター族

君のパワーは「統御」。君が侵攻軍でない時、運命が選ばれる前、このパワーを使用する: 運命デッキを取り、その中を見て、そこから任意のカードを1枚選ぶ。その運命カードは、侵攻軍が今引いたものであるかのようにプレイされる。君のターンあるいは君がザップされている時、残っている運命カードはシャッフルしてランダムに1枚引く。

いにしへの文化的世界に拒絶されたグロテスクな生命体のディクテーター族は、自らのやりかたを押し進めてついには惑星を支配するに至った。自らの欲求に無慈悲な彼らは、友人同士を言いなりのままに仲違いさせていった。自らの世界の弱小生命体をからかうのに開き始めた彼らは、その支配を宇宙全体に及ぼせようとしている。

侵攻軍以外

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ファイド族

君のパワーは「拾い上げ」。遭遇の終了時に遭遇カードが捨てられた後、このパワーを使用してよい: その捨てられたカードを1枚回収して他のプレイヤーに提示する。そのカードが拒否された場合、それを自分が取ってよい。そのカードが受け入れられたら、そのプレイヤーはそのカードを取り、君は亜空間から宇宙船を1機復活させるかデッキからカードを1枚引いてよい。

厳しい正体不明のエイリアンに何世代にもわたって訓練されてきたファイド族は、物品の回収のために繁殖されてきた。その環境から自力で抜け出してきた彼らだが、それで誰かがうっかり残っていたゴミを取ってくるのが止められない。いつの日か報われるかもしれないのだ。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## フィルチ族

君のパワーは「窃盗」。主カプレイヤーとして、遭遇の終了時に遭遇カードが捨てられた後、このパワーを使用してよい: 遭遇相手が捨てたカードを1枚回収して自分の手札に加える。

上品で洗練された部族に交じり、フィルチ族は盗みの技を芸術の高みにまで磨き上げてきた。最も頭脳的で鋭い盗みは伝説や歌に残るほどだ。最近では彼らは宇宙の深みに目を向け、じつりと触手を震わせている。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決



## フォダー族

君のパワーは「**圧倒**」。主カプレイヤーとして、遭遇で君と遭遇相手の両方が攻撃カードを公開した後、このパワーを使用してよい:君がプレイした攻撃カードより値が高く遭遇相手がプレイした攻撃カードより値が低い君の手札の攻撃カードを任意の枚数捨てて、それらの値を君の合計に加える。

いつも劣等のごみ漁り生命体と見なされていたフォダー族は、普通は効率が悪いと言われる武装を数多く集めている。二流の武器を驚くほど大量に隠し持つことで、フォダー族は余裕を持って敵を圧倒するのだ。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ハッカー族

君のパワーは「**改変**」。主カプレイヤーとして、代償を受け取る時、このパワーを使用してよい:どのプレイヤーから代償を受けるかは君が選ぶ。そのプレイヤーが遭遇相手でなくてもよい。その後、そのプレイヤーの手札を見て、君が代償として受けとるカードを選ぶ。

さらに、遭遇相手が君から代償を受けとる時、このパワーを使用してよい:遭遇相手を得るカードを君が選ぶ。

テクノロジーの使い手であるハッカー族は、コンピュータによる詐欺の技術を向上するため、体中に様々な装置を埋め込んでいる。暗号の解読やデータの解析には天才的なハッカー族だが、従来どおりの戦いはあまり得意ではない。だが、何人もの自称征服者たちが、ハッカー族の極めて狡猾な復讐手段に涙をのむ羽目になってきた。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## グラッジ族

君のパワーは「**復讐**」。主カプレイヤーとして、援軍が形成された後、このパワーを使用する:君が要請したが応じなかった各プレイヤーに遺恨トークンを1つ与える。君がその遭遇に勝利した(または取引を成立した)場合、遺恨トークンを持つ各プレイヤーはそれを捨て、自身の宇宙船を1機選んで亜空間に失う。君がその遭遇に敗北した(または取引が成立しなかった)場合、遺恨トークンを持つ各プレイヤーはそれを捨て、自身の宇宙船を4機選んで亜空間に失う。失う宇宙船に相手側の援軍である宇宙船を含めることはできない。

生命体にとってほぼ途切れることの無かった裏切りと失望の歴史の傷みの中で、元々は優しくグラッジ族は徐々にひねくれていった。他人の善意を期待しなくなった彼らは熟考の末、彼らが差し出した友情吸引ディスクを脇にのけたすべての者に壊滅的な復讐をする決心をした。

主カプレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ヘイト族

君のパワーは「**憤怒**」。君のターン開始時、このパワーを使用する:各プレイヤーはカードを1枚捨てるか宇宙船を失う。まず、君は手札のカードを1枚選んで捨てる。その後、他の各プレイヤーは、同じ種類(攻撃、交渉、アーティファクト等)のカードを捨てるか、君に自分の宇宙船を3機選ばせてそれらを失うかを選ぶ。君が攻撃カードを捨てた場合、相手はその値以上の攻撃カードを捨てる義務がある。その種類のカードを捨てることができない相手は、代わりに自分の宇宙船を失わなければならない。このパワーの使用後、君の手札に遭遇カードが無い場合、新たな手札を引く。

背が低く目立たない生命体であるヘイト族は宇宙の混雑した地域で進化し、より強い他の生命体に押しつけられてきた。他の生命体の廃棄食品や残飯で生き延びることを余儀なくされたヘイト族は、いつの日か自分自身が宇宙の現場で究極の力を手に入れることを誓っている。

侵攻軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ヒーラー族

君のパワーは「**治癒**」。他のいずれかのプレイヤーが宇宙船を亜空間に失うかゲームから除外する時、このパワーを使用してよい。失われるすべての宇宙船をそのプレイヤーに戻し、デッキからカードを1枚得る。治癒された場合でも代償を受けとることは防がれない。治癒されたプレイヤーは自分の宇宙船を自分の任意のコロニー(複数可)に置きなおす。1回の遭遇中、複数のプレイヤーを治癒してよく、その1人につきカードを1枚引く。

急激な地質活動により、ヒーラー族の本拠惑星の生態系は極めて多様になった。薬草や突然変異の知識を豊富に蓄えたヒーラー族は、その生命維持技術により他の生命体に重宝されている。復活した健康を声高に喜んでいる中で、その控えめな料金を拒める者などいるだろうか？

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ヒューマン族

君のパワーは「**人類性**」。主カプレイヤーか援軍として、遭遇カードが公開された後、このパワーを使用する。君の側の合計に4を加える。ただし、このパワーがザップされた場合、君の側は自動的にこの遭遇に勝利する。

宇宙の標準からすると好戦的でかなり鈍いヒューマン族はほとんど脅威とされていない。しかし、ヒューマン族に宇宙エネルギーを照射することで、奇妙で驚異的なパワーが解放されるのだ。他の生命体の共通見解としては、これは回避すべき行動である。

主カプレイヤーか援軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## カミカゼ族

君のパワーは「**犠牲**」。主カプレイヤーとして、カードが選ばれる前、このパワーを使用してよい。君の任意のコロニー(複数可)から合計4機までの宇宙船を亜空間に送る。亜空間に送った宇宙船1機につき、デッキからカードを2枚引く。このパワーがザップされた場合、犠牲にする宇宙船は亜空間に送られない。

結束の強い社会を構成するカミカゼ族は、自己犠牲の美德を芸術にまで昇華した。彼らは戦闘において、意のままに自爆する能力で非常に恐れられている。しかしカミカゼ族は、彼らが宇宙の上位に立った時、そのために命を捧げてくれた者たちは永遠に記憶に残ることを知っているのだ。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ルーザー族

君のパワーは「**逆転**」。主カプレイヤーとして、遭遇カードが選ばれる前、このパワーを使用してよい。「逆転」を宣言する。逆転が宣言された後、両方の主カプレイヤーは、可能なら攻撃カードをプレイしなければならない。その後、カードの公開後、勝者の側は敗北し、敗者の側は勝利する。これは(ヒューマン族のパワーがザップされる等の)他のすべてのゲーム効果の解決後に発生する。

謎めいたルーザー族は、戦闘において極めて狡猾であることを証明してきた。生気の無い表情のルーザー族が相手に「親切な者が一番」を思わせる時、強さは弱さとなり、弱さは強さとなる。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## マシン族

君のパワーは「連続」。君のターンは遭遇 2 回に制限されない。遭遇の完了後(それが成功したかどうかに関係なく)、このパワーを使用してよい: 君の手札に遭遇カードがあるなら、新たな遭遇を行う。

太古の昔に失われたとある生命体は予見により、彼らの惑星の核に巨大なマシン族を構築していた。自らのすべての知識と野心を記憶保管庫に注ぎこんだ彼らが組んだプログラムはこうだ「最優先事項……止まることなく支配を拡大せよ……止まることなく敵を排除せよ……止まることなく統制を成し遂げよ……」

侵攻軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## マクロン族

君のパワーは「質量」。主カプレイヤーとして、遭遇に宇宙船を出撃する前、または援軍として、援軍が要請された後、このパワーを使用する: 君が攻撃側か援軍である場合、君は遭遇に宇宙船を 1 機しか送れない。

主カプレイヤーか援軍として、遭遇カードが公開された後、このパワーを使用する: 君の各宇宙船は、君の合計に 1 の代わりに 4 を加える。

代償や報酬を受け取る時、君の各宇宙船は 2 機に数える。

巨大惑星で生まれた生命であるマクロン族は、途方もない大気圧と重力に自身を適合させていった。自然と力を得ていった彼らは、宇宙の制圧の途中に激突した脆い知性体を鼻で笑っている。

主カプレイヤーか援軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## マゾヒスト族

君のパワーは「自傷」。いずれかのプレイヤーの再編成フェイズの開始時、侵攻軍が亜空間から宇宙船を復活させる前、このパワーを使用する: 君の宇宙船がすべて失われているなら、君はゲームに勝利する。失われている宇宙船には、亜空間にあるものやゲームから取り除かれているや他のプレイヤーに捕獲されているものが含まれる。

君は自分の本拠コロニーが 2 つ以下であってもこのパワーを失わず、通常の方法でゲームに勝利することも可能。

マゾヒスト族は自責から喜びを得る精神障害を負っている。しかし、彼らが宇宙の制圧に乗り出しているのは、本当は宗教的儀式なのではないかと一部は疑い始めている。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## マインド族

君のパワーは「知識」。遭遇に援軍を要請する前、このパワーを使用してよい: 主カプレイヤー 1 人のすべての手札を見る。君が主カプレイヤーの場合、遭遇相手の手札を見てよい。このパワーを使用して見た手札の内容を他のプレイヤーに伝えることはできない。

エネルギーが揺らぎ続ける三重星系で生まれたマインド族は、絶え間なく変化するパルス波や紫外線やガンマ放射の中を生き延びてきた。潜在的な可能性という者に極めて鋭敏であることにより、宇宙の競争相手の脅威に対し知恵(そして若干の懐疑)を手に見ることができるようになった。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決



## ミラー族

君のパワーは「**反転**」。主カプレイヤーとして、遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前、このパワーを使用してよい: 反転を宣言する。この遭遇では、公開した攻撃カードの値は数字が逆になる。例えば、攻撃 15 は 51 になり、20 は 02 になり、08 は 80 になる。この遭遇はその反転した値を使って解決する。

銀を大量に含みあらゆる物があらゆる物を反射する地表に生まれたミラー族は、鏡像と現実との区別が難しい世界に適応していった。彼らはまた、宇宙の敵を混乱させる内部対称性を発展させている。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## マイザー族

ゲームの準備: 君にはカード 8 枚の手札が 2 つ配られる。それを見て、その一方を「貯蔵庫」に選ぶ。それらはこのシート上に裏向きに置く。

君のパワーは「**貯蔵**」。君がカードをプレイしようとするたび、このパワーを使用してよい: 通常の手札の代わりに貯蔵庫のカードをプレイする。君が得たカードを貯蔵庫に加えることはできず、他のプレイヤーは君の貯蔵庫のカードを見たりそこから引いたりできない。君の貯蔵庫に遭遇カードが無い場合、それを公開して捨てて新たなカード 8 枚の貯蔵庫を得てよい。

しなびた月の上でかるうじて生き延びているマイザー族は、何世代にもわたって毎年のわずかな余剰分を秘密裏に蓄えてきた。しかしその蓄えが増えるにつれて彼らの強欲さもさらに増し始め、今ではさらなる宇宙の戦利品のために保有分を賭ける準備をしている。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## マイト族

君のパワーは「**威勢**」。侵攻軍として、援軍が要請される前、防御軍の手札のカードが 3 枚を超える場合、このパワーを使用する: 君は威勢を張る。防御プレイヤーは手札をランダムに捨てて 3 枚まで減らすか、目標の惑星に君のコロニーを設立させる。防御軍がコロニーを認めた場合、超空間ゲートの君の宇宙船を任意の数目標惑星に置く。防御軍の宇宙船は亜空間に行かずに共存する。その遭遇はただちに成功で終わる。防御軍が手札をランダムに捨てて 3 枚に減らした場合、遭遇は通常どおりに続行する。

他の生命体から長きにわたって害虫の烙印を押されてきた微小群体であるマイト族は、あらゆる場所にいる自分たちの使い道を学んできた。そして現在の集団夢は、宇宙社会に受け入れられ敬意を受けることだ。

侵攻軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ミュータント族

君のパワーは「**再生**」。主カプレイヤーとして、援軍が要請される前、このパワーを使用してよい: 君の手札のカードが 8 枚未満なら、手札を補充する。その場合、カードを 1 枚ずつ、いずれかのプレイヤーの手札からランダムに引くか、デッキから引く。これを、手札が 8 枚になるまで引く。

極めて強い放射線が降り注ぐ身を守る物の無い月面で進化した多様なミュータント族は、自分たちの珪素遺伝子を拡大する術を素早く学んでいった。やがて彼らは他の生命体からキーとなる遺伝子コードを集積し操り始め、相手の基盤となる防衛をミュータント式ドライブで切り裂き、宇宙を変異させようとしている。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## オブザーバー族

君のパワーは「保護」。援軍として、君が亜空間に宇宙船を失うことになるたび、このパワーを使用する:代わりにそれらを君の任意のコロニー(複数可)に戻して使用し続ける。

主プレイヤーとして、君の援軍が亜空間に宇宙船を失うことになるたび、このパワーを使用する:代わりに君の援軍はそれらを自身の任意のコロニー(複数可)に戻してよい。

宇宙の問題にほとんど関わることのないオブザーバー族は、何千年の間、他のエイリアン生命体を見守りながらただそこにいた。先進のテクノロジーや奇妙な能力もあり、他の生命体も彼らを自分たちの諍いに巻き込むことを躊躇してきた。しかし、オブザーバー族は今こそ行動に打って出る時であると決心したようだ。

主プレイヤーか援軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## オラクル族

君のパワーは「予知」。主プレイヤーとして、遭遇カードが選ばれる前、このパワーを使用する:相手は遭遇カードを表向きに出す。君は相手のカードを見てから自分のカードを選んで裏向きに出す。

数千年にわたる文明化の中で、古のオラクル族は他人の意図に対する洞察力を尋常ではない範囲まで発展させてきた。自分たちの幻視の限界を計ることは消極的な一方で、短期の予見ですら大なる知恵の評判を得るのに十分であることを彼らは知っている。

主プレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## パシフィスト族

君のパワーは「和平」。主プレイヤーとして、君が交渉カードを公開し、遭遇相手が攻撃カードを公開した場合、このパワーを使用する:君はその遭遇に勝利する。両方が交渉カードを公開した場合、通常どおりに取引を行う。

単純だが不格好なパシフィスト族は、遙か昔から相手の力を相手に向ける術を学んできた。攻め手のバランスを崩しながら撤収する優位性を見せつけつつ、絶妙なタイミングでの譲歩で宇宙を屈服させようとしている。

主プレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## パラサイト族

君のパワーは「蔓延」。他のゲーム効果(「フォースフィールド」の遺物等)によって妨げられないかぎり、君が援軍を送る時点で、このパワーを使用してよい:いずれかの側に要請されたかのように援軍を(通常の宇宙船1~4機の範囲で)送る。君がその側への援軍を要請されていなくてもよい。

ほぼ完全に汚染され切った惑星での後期に進化したパラサイト族は、生き残りのために優位の生命体に頼らざるをえなかった。だが、本拠惑星での蔓延をあっという間に成し遂げた彼らは、宇宙の深淵まで自分たちを連れて行ってくれる疑うことを知らない新たな宿主を求めている。

主プレイヤー以外

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決



## フィランソロピスト族

君のパワーは「譲渡」。主力プレイヤーか援軍として、援軍が形成された後、このパワーを使用してよい: いずれかの主力プレイヤー(君が主力プレイヤーなら遭遇相手)に君の手札のカードを1枚渡す。そのプレイヤーはただちにそのカードを手札に加え、通常どおりに使うこともできる。このパワーの使用後に、君の手札に遭遇カードが無く君が主力プレイヤーである場合、君は新たな手札を引く。

冷酷で独断的な宗教世界を拒否した皮肉屋のフィランソロピスト族は、強欲さ自身をこけにする術を学んできた。宇宙はたとえプレゼントになっていないとしても贈り物を拒否できない。それを知っているこの生命体は、自作自演の慈善での欺瞞を芸術へと成長させている。

主力プレイヤーか援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## レモラ族

君のパワーは「執着」。他のいずれかのプレイヤーが1機以上の宇宙船を亜空間から復活させるたび、このパワーを使用してよい: 亜空間から君の宇宙船も1機復活させる。ある遭遇内で亜空間に送られた君の宇宙船は、その遭遇の間は復活できない。

他のいずれかのプレイヤーが1枚以上のカードを引くたび、このパワーを使用してよい: 君もカードを1枚引く。

宇宙における元祖「金魚の糞」であるレモラ族は、優位の生命体の本拠惑星における役に立つ家来として初めて宇宙に出た。自分たちで何かを成し遂げたことがほとんど無いレモラ族は、他人から見ても有益になってその勝利の尻馬に乗るシンプルな方向へと変わっていった。他の生命体はレモラ族をやる気が無いと責めるが、彼らにとってはなぜ善行を諦める必要があるのか疑問に思えばかりだ。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## リンカーネイター族

君のパワーは「転生」。主力プレイヤーか援軍として、君が遭遇に敗北した(または取引に失敗した)時、このパワーを使用してよい: 君は転生する。未使用のエイリアンパワーカードを1枚ランダムに引き、そのエイリアンになる。そのエイリアンに「ゲームの準備」のテキストがあったりこのゲームで使えないものだったりした場合は引き直す。後に君が遭遇に敗北した場合、そのエイリアンを捨てて新たなエイリアンを引く。このパワーは君が他のパワーを使っている間も有効である。君のパワーをコピーするパワーを持つエイリアンはそれを行ってもよい(リンカーネイター族のパワーと再生したパワーの両方をコピーする)が、そのプレイヤーがその間に遭遇に敗北した場合、そのプレイヤーは元のパワーを失って転生しなければならない。

死の恐怖を乗り越えたリンカーネイター族は、様々な生命体での経験を楽しんでいる。あらゆる生命体に親近感を持つ彼らは、死んだ者も再び生を成す終わりのない円環を巡ることを理解している。

主力プレイヤーか援軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## リザーブ族

君のパワーは「増援」。主力プレイヤーか援軍として、遭遇カードが公開された後、このパワーを使用してよい: 君の手札の望む枚数の06以下の攻撃カードを、その値を持つ増援カードとして出す。

主力プレイヤーか援軍として、他のプレイヤーが増援カードを出した時、このパワーを使用してよい: 交渉カードを1枚捨てることで、その増援カード1枚を打ち消し、そのカードを捨てる。

リザーブ族は他の生命体たちが互いを消耗させるのを待ってからタイミングよくどめの一撃を放つことで故郷の優占種となった。タイミングを効果的に使う彼らは、まさにもっとも必要なときに予備選力を投入するのだ。

主力プレイヤーか援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## シャドウ族

君のパワーは「**処刑**」。運命デッキから他のプレイヤーの色や他のプレイヤーを指す特殊運命カードが引かれるたび、このパワーを使用する: そのプレイヤーの任意のコロニーの宇宙船を1機選び、それを亜空間に送る。ワイルドの運命カードの場合、侵攻軍が誰に攻撃するかに関係なく、自分以外の任意のプレイヤーの宇宙船を1機処刑する。

何千年の間植民地として支配下にされた後、シャドウ族の群団は忘れられた帝国の辺境の惑星で立ち上がった。ゲリラ戦へと専念し最も孤立し弱点である目標を獲物として選んでいきながら、彼らは自らの君主が納める宙域を無慈悲に浄化していった。しかし、気づけば自らが帝国主義者となった彼らは、その才能の新たな使い道を見つけたのだ。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ソーサラー族

君のパワーは「**魔法**」。主カプレイヤーとして、遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前、このパワーを使用してよい: 相手と遭遇カードを入れ替え、相手が君のカードを公開し、君が相手のカードを公開する。

遙かなる永劫以来、ソーサラー族は宇宙の潮流を研究し、その満ち引きに自らの要求を同調させることを学んだ。彼らは事象の蓋然性にわずかな変異を加えることから始めて、ついには物体を遙か遠くに瞬間転送するところまでの進歩を見せた。ときおり起こる宿命の反発にくじけることもなく、彼らは今でも熟達の詠唱を口にしている。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## スピッフ族

君のパワーは「**不時着**」。侵攻軍として、君が遭遇に敗北した時、両方のプレイヤーが攻撃カードを公開して、君がこの遭遇に10以上の差で敗北した場合、このパワーを使用してよい: 通常であれば亜空間に失われる君の宇宙船のうち1機を、勝利した防御軍の惑星に着陸させてよい。この宇宙船はすでにそこにいる宇宙船と共存する。このパワーは、共存できないことが明記されている場所やエイリアンとの共存を認めるものではない。

ありえないほど分が悪い凶悪な宇宙怪物に立ち向かうのは、勇敢なスピッフ族には普通のことだ。破滅が目前に迫っている時でも、その機転や勇気で土壇場での勝利を得るのだ。立ち向かうのは恐れおのけ!

侵攻軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## チクタク族

ゲームの準備: このシートにトークンを10個(4惑星ルールなら8個)置く。

君のパワーは「**辛抱**」。いずれかのプレイヤーが遭遇で防御軍として勝利するか、いずれか2人のプレイヤー間で取引が成立するたび、このパワーを使用する: このシートのトークンを1個捨てる。このシートにトークンが無い場合、君はただちにゲームに勝利する。通常の方法でゲームに勝利することも可能。

時空の彼方、亜空間すらも超えた先で、この機械生命体は辛抱強く宇宙の熱的死と、その後に残った奇妙な深淵の支配を待っている。その間、彼らは宇宙の他の生命体を互いに対立させ、不可避の未来を防ぐ手段が見つかってしまうのを妨害しているのだ。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決



## トレーダー族

君のパワーは「**輸送**」。主カプレイヤーとして、遭遇カードが選ばれる前、このパワーを使用してよい:相手と手札全体を交換する。その後、各自はその新しい手札を保持する。

交通の多い星系のトロヤ群を出自とする狡猾なトレーダー族は、漂う宇宙ごみの中で最も価値ある物を使用し残りを捨てる術を学んだ。しかし、その数が増えるにつれ、彼らは質の低い原料を売るための市場を探し始めた。常に大量の資源を手に入れている彼らは熟練の商人となり、すぐに銀河全体の取引を注意深く精査していくことになった。今では彼らは自分たちの経済基盤を宇宙の支配に結びつけ始めている。

主プレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## トリプラー族

君のパワーは「**三倍**」。主カプレイヤーとして、君が攻撃カードを公開した後、このパワーを使用する:その値を修正する。そのカードの値が10以下である場合、その値を3倍にする。そのカードの値が10を超えている場合、その値を3で割る(端数切り上げ)。

何千年にもわたる強迫的な競走への賭けの果てに、トリプラー族は無から何かを生み出すコツを手に入れた。この軽薄さの不幸な面は、同じように何かから無を生み出してしまいう傾向にある。現在、トリプラー族は宇宙の再定義を望んでいる。それは最終レースの舞台で、他のすべての生命体がすべてをかけて宇宙のゴール前を猛ダッシュしていく様だ。

主カプレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## バキューム族

君のパワーは「**精神浄化**」。君が亜空間に宇宙船を失うたび、このパワーを使用する:同じ数の他の宇宙船と一緒に連れて行く。どのプレイヤー(複数可)が何機の宇宙船を失うかは君が指定する。どのコロニー(複数可)から宇宙船を取り除くかはそのプレイヤーが選ぶ。バキューム族により失われる宇宙船は、遭遇で通常失われる宇宙船に加えて行われる。

バキューム族は自身のパワーで自身を対象にできない。

極度の死恐怖症に苛まれているパニック状態のバキューム族は、自分自身が亜空間に行かないように必死に他人にしがみついている。結果としては無垢の傍観者を一緒に引きずり込むだけなのだが、それでも一人で破滅を迎えないことが慰めだ。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ウィルス族

君のパワーは「**増殖**」。主カプレイヤーとして、君が攻撃カードを公開した後、このパワーを使用する:この遭遇の君の宇宙船と君のカードの値を、足す代わりに掛け合わせる。援軍の宇宙船は通常どおりに合計に加えられる。

他の生命体がいることで急速に増殖することのできるウィルス族は、自分の惑星を覆い尽くしてしまったため、宇宙全体に増殖する機会を狙っている。

主カプレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決



## ヴォイド族

君のパワーは「根絶」。主カプレイヤーとして、遭遇に勝利した時、このパワーを使用する:敗北側の宇宙船を、亜空間に送るのではなくゲームから取り除く。各プレイヤーの宇宙船は、勝利のために必要な外部コロニーの数より少なくすることはできない。根絶により宇宙船がその数より少なくなる場合、その分は通常どおりに亜空間に送られる。

渦仲間から他の知的生命体など無いことを伝えられたヴォイド族は、異なる生命体というものを学ぶ事を頑なに拒んでいる。彼らは今、醜い物質生物の清浄化という聖戦に臨んでいるのだ。

主カプレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ヴァルチ族

君のパワーは「引揚」。他のプレイヤーが遺物カードを(使用後かそうかに関係なく)捨てるたび、このパワーを使用する:その遺物を君の手札に加える。君がプレイした遺物は通常どおりに捨てられ、引き揚げられない。

君が新たな手札を引く場合、それまでの手札の遺物を公開して残し、それらの遺物に加えて新たなカードを8枚引く。

当初は構造化された官僚的生命体として発展したヴァルチ族は、新たな機会を掴むことに最も長けている物がトップへと上り詰めていた。数百万年の時間の中で、この物漁りの才能は生命体全体に行き渡っている。そして今、ヴァルチ族は他人が捨てたものを利用して、宇宙の高見に立つという目的を達成しようとしている。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ワーピッシュ族

君のパワーは「屍術」。主カプレイヤーとして、君が攻撃カードを公開した後、このパワーを使用する:亜空間の宇宙船(君のものかどうかに関係なく)1機につき、君の合計に1を加える。

死にかけた惑星で粘液として生まれ、ほとんどの下劣なバーですら不愉快なクズとして扱われるワーピッシュ族は、この惨めな場所での死に場所を求めている。そんな彼らが安住の地を見つけたのは、宇宙の亜空間での絶望的な空気の中だった。

主カプレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ウォリアー族

君のパワーは「熟達」。君が主カプレイヤーである遭遇後、このシートにトークンを置く。君がその遭遇に勝利した(またはその中で取引を成立した)場合は1個、君がその遭遇に敗北した(またはその中で取引に失敗した)場合は2個置く。いずれの場合も、4惑星ルールならトークンを1個追加で置く。

主カプレイヤーとして、君が遭遇で攻撃カードを公開した後、このパワーを使用する:このシートのトークン1個につき、君の合計に1を加える。そうした場合もこのシートのトークンは捨てない。

ウォリアー族はかつて獰猛な生命体だったが、より「聡明な」生命体によって牙を折られ、領主のつまらないいざごのための兵力として世代を重ねてきた。しかし時を経て、彼らは敗北と勝利の価値という物を学んできている。この知識は、彼らの力を嘲笑う者に勝つための熟達の技を与えるのだ。

主カプレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ウィル族

君のパワーは「選択」。侵攻軍として、君が運命デッキから引いた後、このパワーを使用する：引いた運命カードで強制されるエイリアンと遭遇する代わりに、任意の惑星の任意のエイリアンと遭遇する(例えば、運命カードによりオラクル族と遭遇するよう指示された場合でも、マインド族の惑星上のウィルス族の宇宙船との遭遇を選べる)。引いた運命カードによる他の効果は通常どおり適用される。

冷たい不毛の小惑星で生まれたウィル族は、死にかけの恒星のわずかな光を捕らえる必死の戦いの中で、法的な優しさなどまったく意に介さなくなった。弱者を不当に虐げていると非難された彼らは、自分たちの太陽膜をだれとも争わずに広げられる場所を見つけることだけを望んでいる。

侵攻軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ゾンビ族

君のパワーは「不死」。君が亜空間に宇宙船を失うことになると、このパワーを使用する：代わりにそれらを君の任意のコロニー(複数可)に戻して使用し続ける。

さらに、取引の一部として亜空間から任意のプレイヤーの宇宙船に戻してよい(そのプレイヤーの任意のコロニー(複数可)に戻す)。

暗く濁った世界での謎に包まれた生命体であるゾンビ族は、あらゆるエネルギーの価値を尊重している。彼らの繁栄は、自らの生命体を注意深くリサイクルすることで成り立っているのだ。分解された有機物で生きる彼らは戦争での無用の浪費を忌み嫌い、兵の数が減らないようにする効果的な技術を開発している。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## ギャンプラー族

君のパワーは「虚勢」。相手が遭遇カードを公開した後、このパワーを使用してよい：君のカードは裏向きのまま、それが具体的に何であるかを宣言する(嘘をついてよい)。遭遇相手が君の宣言を認めた場合、その遭遇は宣言が正しいかのように解決し、その後君の遭遇カードを捨てる代わりに、裏向きのままデッキの一番下に加える。遭遇相手が君の宣言を認めない場合、君のカードを公開する。宣言が嘘だった場合、君は遭遇にいる君の宇宙船と同じ数の宇宙船を亜空間に失う。宣言が正しかった場合、遭遇相手は遭遇にいる遭遇相手の宇宙船と同じ数の宇宙船を亜空間に失う。失う宇宙船は遭遇に参戦していないものでもよい。その後、公開したカードを使用してその遭遇を通常どおり解決する。

地質的な混乱の時代に生まれたギャンプラー族は、自身の大胆さだけを信賴している。気の弱さはすぐに影を潜め、最大級の豪胆さはさらに大きな効率を發揮した。そして現在、彼らは宇宙の賭場へと発進していく。

ソーサラー族との併用不可

主プレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

カードをソックする	壱空間に行かない
運命に支配されない	経験値を加える
壱空間の宇宙船を合計に加える	捨てられた遺物を回収する
相手の宇宙船を根絶させる	攻撃で倍加する
相手の宇宙船を壱空間に連れて行く	低いカードは3倍、高いカードは1/3
相手と手札を交換する	ゲームの長さを制限する
負けてコロニーを得る	出したカードを入れ替える
他のプレイヤーと一緒にカードや宇宙船を得る	攻撃を増援として使える
カードを渡す	ゲーム外のパワーを使用する
交渉カードで勝利する	援軍に自由に参加できる
援軍は壱空間に行かない	相手のカードを予知する
コロニーカードの喪失を求める	手札8枚を維持する
攻撃カードの数字を入れ替える	相手プレイヤーの手札を見る
自分の宇宙船を失って勝とうとする	各宇宙船は4機相当
ターンを続行できる	勝者が敗北し敗者が勝利する
宇宙船を犠牲にカードを得る	ほとんど無害
他人の宇宙船を壱空間から救う	相手はカードや宇宙船を失う
代償を選ぶ	援軍の拒否をとかめる
低いカードを追加でプレイする	相手の使用済みカードを取る
捨てたカードを回収する	運命ツッキを操る
他のプレイヤーの手札に取り憑く	相手はより多くの宇宙船を失う
自身の遭遇カードを残す	惑星に要塞を建設する
新たな遭遇カードを取る	高い方の攻撃カードを減らす
相手の手札を破壊する	合計の低い方が勝利
宇宙船の移動に制限がない	