

ブリー族

君のパワーは「威嚇」。主カプレイヤーとして、両方のプレイヤーが攻撃カードを公開した遭遇で勝利した後、このパワーを使用してよい: 遭遇相手が失う宇宙船を選ぶ。遭遇相手は、遭遇にいる自身の宇宙船と同じ数の宇宙船を失うが、君は任意の場所からそれを取ってよい。君が侵攻軍で、遭遇相手の宇宙船を目標の惑星に残した場合、君の宇宙船は遭遇相手の宇宙船と共存する(他の効果によりそれが禁止されている場合を除く。その場合、コロニーは得られず、君の宇宙船は君の他のコロニーに戻る)。君が防御軍で、遭遇相手の宇宙船が超空間ゲートに残った場合、それらはそのプレイヤーの他のコロニーに戻る。

ブリー族は弱みを見せた者に対していつも残酷で、相手を徹底的にボコる機会があればいつでもそこに乗じてくる。ブリー族の特質とも言える偽物の勇気はより好戦的でない宇宙の種族に恐怖を叩き込み、その多くは立ち向かうリスクを取るよりは逃げる方を選ぶ。邪魔する者が誰もいなければ、ブリーゾクは宇宙を蹂躪し制圧する道を追い求めるだろう。

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

クライオ族

君のパワーは「保存」。主カプレイヤーか援軍として、援軍の要請後、このパワーを使用してよい: 君の手札からカードを1枚取り、このシートに置くことで冷凍保存する。その後、デッキからカードを1枚引く。このシートのカードは冷凍され、他の誰も見たり引いたりできず、君の手札の一部とは見なされない。

このシートに8枚以上のカードがある場合、任意の時点で君の手札をすべて捨てることで、このシートのカードすべてを新たな手札として取る。

独自の代謝作用により、クライオ族は数千年にわたる冬眠状態に入り、人々が自分たちを求める時にのみ目覚めることができた。そして、クライオ族がかつての自分たちの英雄達を目覚めさせ、いよいよ宇宙の征服に乗り出そうとする時が近づいている。

主カプレイヤーか援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

クロノス族

君のパワーは「時間移動」。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: 「時間移動」を宣言する。その後、君の公開した遭遇カードは手札に戻す。遭遇相手が公開した遭遇カードは脇に置く。遭遇相手の手札に遭遇カードが無く、遭遇相手がそのことを見せた場合、遭遇相手は代わりに公開した自分の遭遇カードを手札に戻す。計画フェイズの開始時以降に出された他のすべてのカードは所有者の手札に戻る。その後、遭遇は計画フェイズの開始時からやり直しになる。両者は手札のどのカードを使ってもよいが、今回の結果が最終である。この遭遇が終わったら、遭遇相手は脇に置いたカードを取り戻す。

生命体の中でも特異なクロノス族は、時の帳を突き抜け自らの過去をどこまでも支配することができる。そして今、種族の精鋭は弱小な敵対種族どもが終わらないパラドクスや時間震を引き起こす世界に空き、宇宙の再設計に乗り出した。この現実を改編する行為は、クロノス族にとって過去の歴史となる。

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

デュース族

君のパワーは「二重」。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、このパワーを使用する: 2枚目の遭遇カードを1枚目に並べて裏向きに出す。2枚目のカードは君の遭遇カードと見なされず、君の遭遇カードを目標とする効果(オラクル族やソーサラー族等)に影響されない。君の遭遇カードが両方とも攻撃だった場合、2枚目の値を君の側に加える。いずれかが交渉だった場合、君は交渉を出したことになる。遭遇の解決後、交渉カードを出していた場合は交渉カード1枚を、そうでない場合は高い方の攻撃カードを捨て、もう1枚の遭遇カードは手札に戻す。

新たな手札を引くか判断する時は、遭遇カードが0枚ではなく1枚以下である場合に実行する。

二つの太陽と二つの月により、両利きのデュース族は敵の倍の力を獲得した。愛想の良い仮面の裏に真の動機を巧妙に隠した二枚舌のデュース族は宇宙の支配を手の届くところとしている。

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

ディーズ族

君のパワーは「感染」。運命デッキから他のプレイヤーの色か他のプレイヤーを目標とする特殊運命カードが引かれるたび、このパワーを使用してよい: そのプレイヤーに感染する。感染したプレイヤーの本拠星系に宇宙船3機以上からなる君のコロニーがある場合、それらのコロニーのうち1つを選んでそこから宇宙船を1機取り、その星系の他の惑星に移動する。君の宇宙船は、その惑星の他の宇宙船と共存する(他の効果によりそれが禁止されている場合を除く。その場合はその惑星には移動しない)。ワイルドの運命カードの場合、防御軍として選ばれたプレイヤーでのみ感染してよい。

はるか昔、母星のすべての生命体を絶滅させたディーズ族は、その成功により自らを絶滅の危機に追い込んだように見えた。しかし、恒星間移動の出現により、彼らには新たに借り受ける生命が与えられた。ディーズ族が神聖解への足がかりを確かなものにしたら、制圧は時間の問題に過ぎない。

防御軍でない

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ファンガス族

君のパワーは「付着」。主プレイヤーか援軍として、君の宇宙船がいる遭遇で勝利した後、このパワーを使用する: 敗北した任意の数の宇宙船を、亜空間に送る代わりにその遭遇にいる任意の数の宇宙船を捕獲し、君の宇宙船(複数可)の下に重ねてスタックとする(ゾンビ族やヒーラー族のパワーのような亜空間に宇宙船を送ることを助ける効果ではこれは防げない)。捕獲された宇宙船は特別な特性を持たない(マクロン族の宇宙船は4機に数えない等)。このスタックは君が操る。各スタックは、ゲーム上は宇宙船1機として扱う。スタックの一部である宇宙船は、スタックが亜空間に行った時のみ解放される。解放された宇宙船は通常の状態に戻り、通常どおりに亜空間を離れることができる。主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: その遭遇にいる君の各スタックは、君の側の合計に1を加える代わりにそのスタックの宇宙船の数を加える。このパワーをザップしても捕獲された宇宙船は解放されない。

ファンガス族は自身の基本的認識に頑強にしがみつき、近隣生命体はその教義(と触手)が自分たちの頭上で急速に成長していくのを目の当たりにしている。

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

エシック族

君のパワーは「罪悪感」。主プレイヤーとして、両方のプレイヤーが攻撃カードを公開した遭遇で君が敗北した場合、このパワーを使用する: 君が交渉カードを出したかのように、相手から代償を受けとる。

代償を受けとるたび、そのうち望む枚数を相手の代わりにデッキから引いてよい。

最上級に純粋な道德規範に従うエシック族は、宇宙的行動基準を設定している。エシック族を傷つけようとする物は、奇妙なことに自らを悔いるのだ。「唯一の正しき道」を有することを自覚しているエシック族は、道德的説教によりよそ者を改宗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

フューリー族

君のパワーは「報復」。君の宇宙船が1機以上亜空間に送られるかゲームから除外されるかするたび、このパワーを使用する: 亜空間に失われたりゲームから除外されたりした宇宙船1機につき、このシートにトークンを1個置く。

主プレイヤーか援軍として、遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前、このシートのトークンを任意の数捨てることで、捨てたトークン1個につき君の側の合計に3を加えるか引く。捨てたトークンは消費され、遭遇の結果に関係なくこのシートには戻されない。

女系生命体の屈強の戦士であるフューリー族は、愚かにも戦場で彼らの勇者を倒した者どもに復讐を誓う。その使命は数年を費やすこともあるが、最後にはフューリー族は復讐を達成するのだ。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ジーニアス族

君のパワーは「出し抜き」。主プレイヤーか援軍として、遭遇に勝利した結果として君が外部コロニーを得るたび、このパワーを使用してよい。代わりに、その遭遇の君の宇宙船1機につきデッキからカードを1枚引き、その後その遭遇の君の宇宙船を君の他のコロニー(複数可)に送る。

いずれかのターンの開始時、君の手札のカードが20枚以上である場合、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。

宇宙で最も危険な類の捕食者で満ちた惑星を出自とするジーニアス族は、生き残るために他の生物よりも賢く冷酷にならなければならなかった。今、ジーニアス族は母星を離れ、その並外れた知性を宇宙の無血クーデターへと向けた。

主プレイヤーか援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

グール族

君のパワーは「饗宴」。主プレイヤーとして、君が遭遇に勝利した後、このパワーを使用する: その遭遇の結果として亜空間に送った相手側の宇宙船1機につき、君は防御報酬(亜空間から君の宇宙船を1機復活させるかデッキからカードを引く)を1回得る。

終わりなき飢えを満たすために戦場の端っこに出没しては敗北者をむさぼり食うグール族は、宇宙全体、特に数にものを言わず戦いを常とするエイリアンにより非常に恐れられている。グールに対してはより繊細な戦術が必要だ。さもなくば、奴らはさらに強くなって出現するだろう。

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

ゲリラ族

君のパワーは「損耗」。主プレイヤーとして、君が遭遇に敗北した後、このパワーを使用する: 遭遇相手と相手の各援軍を弱体化する。弱体化された各プレイヤーは、その遭遇の自身の宇宙船を、1機残してすべて亜空間に失う。

かつて優れた軍隊と戦ってきたゲリラ族は、死角から襲撃し、例え敗北したとして相手の兵力を消耗させることを学んできた。負け犬どもの英雄を自認するゲリラ族は、宇宙を抑圧する者から解放することを目指している。ただし、宇宙が解放を望んでいるかどうかは知ったことではない。

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

リバイアサン族

君のパワーは「惑星船」。侵攻軍として、超空間ゲートの目標が定められたとき、このパワーを使用してよい: 自分以外の宇宙船の無い、君の本拠惑星1つを選び、それを攻撃する惑星船としてゲートに送る。惑星船を(その上の君の宇宙船はそのままにして)取り、それを超空間ゲートに置く。遭遇カードが公開された後、君の側の合計に、20と惑星船上の君の宇宙船1機につき1を加える。その遭遇に敗北した場合、惑星船は君の本拠星系に戻し、その上のすべての宇宙船は亜空間に送る。その遭遇に勝利した場合、惑星船をその上の宇宙船と共に君の本拠星系に戻すが、攻撃に成功した惑星にそこから1~4機の宇宙船を残してよい。

巨大で強力な生物であるリバイアサン族は、自身の世界のあらゆる資源を消費し、ついには自身が惑星ようになってしまった。リバイアサン族の艦隊は現在では主の肉々しい袋の中に駐留し、リバイアサン族が新たに覆い尽くそうとする世界を偵察している。惑星規模の大きさの生命体が超空間を抜けてくる様は、目標となった大抵の惑星に狂気とパニックを引き起こすが、それほど長くは続かない。

侵攻軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ローカスト族

君のパワーは「**貪食**」。いずれかの再編成フェイズの開始時、君が単独の外部コロニーを持っている(その惑星に他のプレイヤーの宇宙船が無い)場合、このパワーを使用する: その惑星を食い尽くし、ゲームから除外してこのシートに置く。その惑星の君の宇宙船は君の他のコロニー(複数可)に戻る。

君が食い尽くした惑星1つは、(このパワーが失われたり盗まれたりしても)勝利判定において外部コロニー1つに数える。このパワーが盗まれた場合、食い尽くされた惑星は一緒に移動しない。

ここ最近、ローカスト族は宇宙船の巨大な雲となって本拠星系を旅立ち、無人の惑星を探している。増加を続ける己の人民が求めるエネルギーを満たすために分解し消化するのがその目的だ。当然、他のエイリアン達はその破壊的な貪欲さを神経質に見張っている。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

マジシャン族

君のパワーは「**奇術**」。主カプレイヤーとして、遭遇カードが選ばれる前、このパワーを使用する: 相手に遭遇カードを2枚裏向きで出させる。そのうち1枚をランダムに選び、君の手札に加える。その後、通常どおりに君の手札から遭遇カードを出す(今取ったカードでもよい)。相手は自分の遭遇カードとして、君が選ばなかった方を出す。遭遇の他の部分は通常通り解決する。

相手が遭遇カードを1枚しか持たない(相手が他の手札を見せてそれを証明した場合、君のパワーは効果が無い)。

自身を守るための生物的武器を持たないマジシャン族は、その鋭い知性で生き延びなければならなかった。敵を混乱と狼狽に導く手管は、狡猾なマジシャン族にとって第二の天性となった。実際、多くの自称宇宙の征服者達が、マジシャン族の元に攻め込んで宇宙船をだまし取られ、宇宙に消えていく彼らを見ながら呪いの言葉を浴びせたものだ。

オラクル族との併用不可。

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

マーセナリー族

君のパワーは「**賞金稼ぎ**」。主カプレイヤーか侵攻側援軍として、君の側が遭遇に勝利したとき、このパワーを使用する: 君が防御側援軍であるかのように防御報酬を受ける(遭遇の君の宇宙船1機につき、宇宙船を1機復活させるかデッキからカードを1枚引く)。これは、その遭遇に勝利したことで君が通常受ける恩恵に追加される。

元々は警察としてある生命体に仕えるために創り出されたロボット種のマーセナリー族は、追跡兵や戦闘兵として設計されていた。しかし、ある時その主が恐ろしい疫病で全滅する。永劫の時を自分たちだけで過ごすことになったマーセナリー族だったが、ついに己を自覚することとなった。二度と奴隷とならないことを誓ったマーセナリー族は宇宙へと飛び立つ。常に自分たちの仕事に正しい値付けをしながら。

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

マーチャント族

君のパワーは「**雇用**」。主カプレイヤーか援軍として、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: 君の手札の任意の枚数のカードを、傭兵船として裏向きに出す。この各カードはその遭遇での君の追加の宇宙船1機として扱い、侵攻軍や援軍としての通常の4機制限に追加して出せる。傭兵船はそのカードの効果としてはプレイできず、手札の一部とはみなされない。他のプレイヤーは傭兵船の内容を見たりそのカードを引いたりできない。傭兵船が亜空間に送られたりゲームから除外されたりした場合、そのカードは捨てる。そうでない場合、その遭遇の終了時、傭兵船は通常のカードとして手札に戻る。

天然資源が圧倒的に豊富な惑星出身のマーチャント族は、歴史上の早い段階で、自分たちの惑星に不時着した銀河間傭兵隊の乗組員から星間移動の技術を獲得した。それ以来、マーチャント族は富と天性のカリスマをたびたび使用し、他の生命体を雇っては自らのために戦わせている。

主カプレイヤーか援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

プラント族

君のパワーは「移植」。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: プレイヤーのうち、その本拠星系に君のコロニーがある1人から移植する。そのプレイヤーが自分のパワーを失っていない場合、その遭遇の終了時まで、そのパワーを奪う。君が自身のパワーを失った場合、自身のパワーを取り戻すまでは他のパワーを移植できない。

プラント族という生命体は、樹の長寿さと、雑草の耐久性と、羊歯の繊細さを兼ね備えている。自身を他の種族の特性を自分に移植し、的が疲弊するのを静かに待ち、その後おもむろに触手を敵のいない宇宙へと広げていくのだ。

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

シーカー族

君のパワーは「真実」。主カプレイヤーか援軍として、援軍が形成された後、遭遇カードが選ばれる前、このパワーを使用してよい: 主カプレイヤー1人(君が主カプレイヤーなら遭遇相手)に、「はい」か「いいえ」で答える質問を1つする。そのプレイヤーは質問に正直に答える義務がある。君の質問がこの遭遇におけるそのプレイヤーの予定(「この遭遇で交渉を出すつもりか?」等)の場合、そのプレイヤーは自分の答えに従う義務がある。この遭遇が終了したら、そのプレイヤーは自分の答えには拘束されない。

より発展した種族との激しい紛争の中で進化したシーカー族は、相手の心証を鋭く察知することのみ、環境での生息空間を得ることができた。彼らは常に探りを入れ、何が知られているかについて念入りに評価を下している。最近になって、シーカー族はその探索の目を宇宙へと向けた。

主カプレイヤーか援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

スニヴェラー族

君のパワーは「悲嘆」。主カプレイヤーとして、援軍が要請される前、亜空間で君の宇宙船が単独で最も多いか、外部コロニー数が単独で最も少ないか、望む遭遇カードを持っていない場合、このパワーを使用してよい: その内容を嘆く。宇宙船を嘆いた場合、他の全員の同意の上、亜空間の君の宇宙船をすべて復活させるか、(可能なら)他の全員が君と同じ数になるまで各自の宇宙船を亜空間に送る。コロニーを嘆いた場合、他の全員の同意の上、君の任意の場所に君の追加の外部コロニーを1つ持つか、他の全員はそれぞれ外部コロニーを1つ失い、その宇宙船を他の自身のコロニーに戻す。カードを嘆いた場合、持ってないカードを1枚指定する(「15より高い攻撃カードを持ってない」等)。いずれか1人のプレイヤーがその内容のカードを君に渡すか、すべてのプレイヤーは手札のその内容のカードをすべて捨てる。各遭遇につき1回のみ嘆くことができる。

スニヴェラー族は、より古くより才能のある生命体と密接に関わる中で、その進化の影で発達してきた。彼らはあらゆる場面で逆境に直面し、そのたびに古い同胞を頼り、援助と保護を求めた。現在、彼らは自己憐憫に熟達し、気前のいい貢献者を破産させると、その濡れそぼった羨望の眼差しを天空へと向けた。

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

シンビオート族

ゲームの準備: 未使用のプレイヤー色を1つ選び、その色の宇宙船を20機(4惑星ゲームなら16機)確保し、君の各惑星に通常の2倍の宇宙船を置く。君のプレイヤー色は、君が使っている惑星の色である。未使用のプレイヤー色が無い場合、このパワーは使えない。

君のパワーは「共生」。君は通常の2倍の宇宙船を有する。君のパワーは、どの手段でもザップされたり失われたり盗まれたりコピーされたりしない。

シンビオート族の本拠惑星の極限的な環境により、そこに生息する二つの知的生命体は相互依存を余儀なくされた。そして今、このとんでもなく頑丈な混血生命体は、亜空間により自分たちがタオ敵対種族に対し二倍優位に立てることを発見した。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

宇宙船を2倍有する	遅れた時に追いつく
「はい」「かいいえ」の質問をする	相手のパワ-を蓄積する
カードを追加の宇宙船として出す	勝利時は常に報酬を受ける
カードを盗み、相手を混乱させる	単独時に惑星を食う
惑星で攻撃する	勝者は1機を残して全宇宙船を失う
宇宙船の撃退で報酬を得る	カード20枚で勝利する
失った宇宙船の報復をする	他の宇宙船に付着する
攻撃で代償を得る	他の惑星に広がる
遭遇カードを2枚出す	後のためにカードを保存する
遭遇をやり直せる	失う宇宙船を選ぶ