

## キャバルリー族

CC

君のパワーは「補強」。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、このパワーを使用してよい：手札の攻撃か交渉1枚を裏向きに出し、脇に置く。2枚目のカードは君の側の遭遇カードと見なされず、君の側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。そのカードが攻撃の場合、それを君の側の合計に加える。これは君の側の遭遇カードが交渉だった場合は効果がない。そのカードが交渉で、君の側が遭遇に敗北した場合、君は君の側の主力プレイヤーが代償を得た後、可能なら君は代償を受ける。いずれの場合も、君のカードは使用後捨てられる。

星間警備隊であるこの生命体は、宇宙の辺境での平和維持で大きな名を得てきた。様々なエイリアンが、前哨地の反乱を鎮圧する助けにキャバルリー族を招いた。そして今、キャバルリー族は欠かせない存在となることで宇宙を支配しようとしている。

援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## チェンジリング族

CC

君のパワーは「変形」。主カプレイヤーとして、防御軍が決定した後、援軍が要請される前、このパワーを使用する：デッキからカードを1枚引いて君の手札に加えるか、遭遇相手とエイリアンシートを交換する。このパワーは、遭遇につき1回のみ使用できる。エイリアンシートの交換時、そのパワーに付随するすべて（マイザー族の貯蔵庫、ウォリアー族の経験点、クロー族の爪等）を受け取る。

子供のようなチェンジリング族は遊びが大好きで、いつでも新たな体験をワクワクしながら期待している。その彼らが最近になって開発したのは、自分たちの魂を脱ぎ捨てて他人のものと交換するという不穏な能力だ。チェンジリング族が宇宙を飛び回るたび、彼らの恒例の挨拶である「今日はいつもと違う感じだ」は、すれ違う知人達の多くにパニックを引き起こしている。

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

## エンパス族

CC

君のパワーは「協調」。主カプレイヤーとして、いずれかの主カプレイヤーが交渉を公開し、もう一方の主カプレイヤーが攻撃を公開した後、このパワーを使用してよい：公開されたその攻撃カードを交渉カードに変える。その後、君ともう一人の主カプレイヤーは取引を行う。

永劫に渡る人口過剰により、高度に社会的なエンパス族は生き残るために協力を余儀なくされた。緑繁る熱帯の惑星で、彼らは敬意と屈辱の価値を学んだ。今では宇宙の他のすべての生命体に調和を教えるため、彼らは懸命に努力している。

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

## フィルス族

CC

君のパワーは「臭気」。任意の時点で、ある惑星で君のいずれかの宇宙船が他のプレイヤーの宇宙船と共存している場合、このパワーを使用する：そのプレイヤーの宇宙船をそのプレイヤーの他のコロニーに戻す。

侵攻軍としての遭遇での君の援軍は、防御軍の惑星に君と共に着陸できない。ただし、そのプレイヤーはそれぞれ防御側の星系の他の惑星1つ（各自が選ぶ）にコロニーを獲得できる。

君の宇宙船がある惑星が防御側である遭遇で君が敗北した時、このパワーを使用する：相手側のすべての宇宙船は、君の惑星に着陸する代わりに各自のコロニー（複数可）に戻る。敗北した君の宇宙船は通常どおり亜空間に行き、その後惑星は「燻蒸消毒」される。

君が取引でコロニーの交換に同意した場合、君ともう一人は相手を着陸させるために惑星を空ける必要がある。

フィルス族は過去に畏敬を持つがゆえに、これまでの出来事の影響を取り除くことができない——それが昨日のグラトープの染みだろうと、去年病気を患ったキノゾッシュだろうと。母星から他のすべての種族が逃げ出した彼らは、痕跡を残すために、ゆっくりと宇宙の周囲の輪を広げている。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## グラットン族

CC

君のパワーは「暴食」。君が亜空間から宇宙船を復活させるたび、このパワーを使用する：亜空間から君の宇宙船を追加で2機まで復活させる。

君がデッキや他のプレイヤーの手札から1枚以上のカードを引くたび(初期手札を配る際を含む)、このパワーを使用する：同じ場所から追加でカードを2枚引く。

かつて口五割、胃袋五割、食欲五割と称された貪欲なグラットン族は、家と母星を(文字通り)食べに出て以来、宇宙で出くわしたあらゆる物を食らっている。グラットン族とやりとりする場合、必ず事後に数を確認し、自分たちの「ぼちゃぼちゃで生きのいい」子供達に常に眼柄を配ること。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## グラヴィトン族

CC

君のパワーは「重力」。主プレイヤーとして、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：「十の位」か「一の位」を宣言する。そうした場合、その遭遇で公開された攻撃カードは、その数字のみを自身の値として使用する。例えば、「十の位」を宣言した場合、「攻撃 40」は「攻撃 4」になり、「攻撃 09」は「攻撃 0」になる。一方「一の位」を宣言した場合、それぞれのカードは「攻撃 0」と「攻撃 9」になる。

ブラックホールの近くの双星出身の狡猾で知的な生命体グラヴィトン族は、重力を操る能力を身につけている。グラヴィトン族は敵を追い詰めてより窮屈な編隊へと追い込むと、あとのとどめは援軍や増援に大々的に任せている。

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

## インダストリアリスト族

CC

君のパワーは「建設」。主プレイヤーとして、君が攻撃カードを公開した遭遇で君が敗北した後、遭遇相手はこの遭遇で君が敗北する代わりに勝利することを認めるか、君の攻撃カードを表向きにこのシート上に置いて「積荷」に加えることを認める。君の積荷は君の手札の一部ではなく、他のプレイヤーに引かれたり他のパワーの影響を受けたりしない。

主プレイヤーとして、君が攻撃カードを公開した後、このパワーを使用する：君の積荷のすべての表向きの攻撃カードを値の合計を、君の側の合計に加えるか引く。例えば、シート上に「攻撃 08」と「攻撃 12」がある場合、君の側の合計に20を加えるか引く。

インダストリアリスト族は、明らかに自らの失敗から学ぶ事の達人である。敗北のたびにその灰の中から立ち上がると、次にはさらに強力な襲撃を見せる。インダストリアリスト族は勝利の中からはさほど学んでいないように見えるが、宇宙に己を大きく刻みつけるのには、敗北から得た力だけで十分なのだ。

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

## インベーター族

CC

ゲームの準備：「侵略！」運命カード3枚を運命デッキに加えてシャッフルする。他のプレイヤーのターン中にこの運命カードが引かれた場合、君は追加の遭遇が行える。「侵略！」運命カードにより追加の遭遇を行った後、ターン中にそれを引いたプレイヤーは追加の遭遇を1回得る。

君のパワーは「侵略」。主プレイヤーとして、「侵略！」運命カードか君の色の運命カードが引かれた後、このパワーを使用してよい：君の手札をすべて捨てて新たな手札としてカードを8枚引き、その後君は追加の遭遇を行う。このパワーは遭遇につき1回のみ使用できる。

時空を超えた場所で生まれたインベーター族は、我々の宇宙を侵略する計画の下、「向こう」と「こちら」の間の壁をゆっくりと浸食してきた。そして今、ついにその時が来た。彼らは残った帳を引き裂き、この新たな不自然な場所に飛び出しては、そこで見つけたすべてに対し大混乱を巻き起こしている。

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

## ルナティック族

CC

君のパワーは「狂気」。主カプレイヤーとして、援軍の要請後、このパワーを使用してよい。要請に関係なく、自分の相手側の援軍となる。敗北側の君の宇宙船は通常どおり亜空間に送られ、勝者側の君の宇宙船は、防御報酬や防御側の惑星上のコロニー等、勝利により通常得られる物を得る。

ルナティック族の合理的な行動などというものはまったく知られておらず、とにかくなんらかの形で勝者側にいることでここまで生き残ってきた。

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

## ミミック族

CC

君のパワーは「模倣」。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。遭遇相手の手札のカードの枚数が君より多い場合、君の手札のカードがその枚数になるまでデッキからカードを引く。遭遇相手の手札のカードの枚数が君より少ない場合、君の手札のカードがその枚数になるまで手札のカードを選んで捨てる。

母星の他の生物の姿を真似るといふ驚異的な才能を持つ小さな昆虫型生物から進化したミミック族は、宇宙でも最も素晴らしい擬態生物として知られるようになった。ミミック族が姿を変える様は目を見張るもので、まるで目に見えない巨大な彫刻家が作業をしているかのような。ミミック族は自らの宇宙全体に紛れ込む能力で、やがて宇宙を制圧することを願っている。それは時間の問題かもしれない。

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

## プロフェット族

CC

君のパワーは「予言」。ある遭遇で君が主カプレイヤーでも援軍でもない場合、遭遇カードが選ばれる前、このパワーを使用してよい。どちらの主カプレイヤー（侵攻軍か防御軍）が勝利するかを予言し、宣言する。取引の成立は勝利とみなす。正しかった場合、君は任意の惑星にコロニーを1つ得る。正しくなかった場合、勝者は君の宇宙船を2機選んで亜空間に送る。

自らを全知であるとするプロフェット族は、恒星間の荒野に新たな本拠星を求め、約束の真空空間へと旅だった。はたして、プロフェット族は偽預言者なのか？ それは永劫の時のみを知ることだ。

主カプレイヤーや援軍でない

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## レリック族

CC

君のパワーは「覚醒」。他のいずれかのプレイヤーが（初期手札より後で）新規の手札を引くたび、このパワーを使用する。そのプレイヤーの本拠星系の任意の惑星に外部コロニーを1つコスト無しで得る。

君が（初期手札より後で）新規の手札を引くたび、このパワーを使用する。亜空間の君の宇宙船をすべて復活させ、自分のコロニー（複数可）に戻す。

永劫の昔、宇宙を席卷していた好戦的な機械種族は惑星を次から次へと征服していった。しかし、その恐ろしい目的が達成されるよりも前に、彼らは次々にシャットダウンし始め、無数の世界の誰も知らぬ洞窟や濁った海の底に身を潜める場所を求めた。そして今、その機械は再び目覚め始め、宇宙制圧という太古の夢の続きへと準備を始めている。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## サボター族

CC

**ゲームの準備:** プレイヤー1人につき(自分を含む)、罨トークン1つと罨トークン2つを準備する。それらのトークンを裏向きに任意の惑星の脇に置く。各惑星にはトークンは1つまでしか置けない。

**君のパワーは「罨」。** 宇宙船が君のトークンが脇に置かれている惑星に着陸するたび、**このパワーを使用する:** そのトークンを公開する。それが罨だった場合、そのトークンをこのシートに戻す。それが罨だった場合、その惑星のすべての宇宙船(いま着陸したものを含む)を垂空間に送り、その後そのトークンをこのシートに戻す。

各遭遇の開始時、任意のトークン2つ(惑星の脇でもこのシート上でも可)を入れ替えるか、君のトークンが脇にない任意の惑星1つの脇にこのシートのトークン1個を裏向きに置いてよい。

長い間母星の磁力の不均衡に苦しめられてきたサボター族は己の進む道以外眼に入らず、その目標を暴力で達成する決意を秘めている。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## サイレン族

CC

**君のパワーは「誘引」。** 君のコロニーがある本拠星系のプレイヤーが防御側に選ばれるたび、**このパワーを使用してよい:** 超空間ゲートの先を君のコロニーがある君のいずれかの本拠惑星(君が選ぶ)に向け、代わりに君が防御軍になる。その後の遭遇は通常どおり続ける。

君が君のパワーの使用後に防御軍として遭遇に勝利するたび、君はただちに侵攻軍の本拠星系の惑星を1つ選び、ただちにそこにコストなしで外部コロニーを得る。

美と幻影の惑星に生まれたサイレン族は、疑うことを知らない旅行者を自分たちの罨へと誘惑する。その声に魅せられた不幸な獲物は、その先に待ち受ける破滅にまったく気づくことはない。

侵攻軍でない

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## サディスト族

CC

**君のパワーは「加虐」。** いずれかのプレイヤーの再編フェイズの開始時、侵攻軍が垂空間から宇宙船を復活させる前、**このパワーを使用する:** 他の各プレイヤーの宇宙船が8機以上ずつ失われているなら、君はゲームに勝利する。失われている宇宙船には、垂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。

通常の方法でゲームに勝利することも可能。

原始的かつ暴力的な儀式の苦痛と快楽を喜びとする文明を持つサディスト族は、己の生命体をかろうじて生き延びさせてきた。自らの信仰の烙印を宇宙に広めることを望み、見つめる眼差しと血まみれの手、そして可能な限りの生命体を殺害する欲望を抱え、彼らは宇宙へと乗り出した。

**ゾンビ族やヒーラー族との併用不可**

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## クロー族

CC

**ゲームの準備:** 君の初期手札の交渉でないカードを「爪」として1枚選び、それを裏向きにこのシート上に置く。その後、デッキからカードを1枚引く。

**君のパワーは「爪」。** 君の爪は君の手札の一部とはみなされない。他のプレイヤーはその内容を見たりそのカードを引いたりできない。任意の再編フェイズの開始時、君の手札の交渉でないカード1枚を爪に入れ替えてよい。

遭遇につき1回、君が爪に選んだカードと同一のカードを、他のプレイヤーが出すか公開した時、**このパワーを使用する:** 爪を公開する。現在の遭遇の終了後、そのプレイヤーの本拠星系の惑星を1つ選び、それを君の本拠星系に移動する。その惑星上のすべての宇宙船は垂空間に送られ、その惑星は君の新たな本拠惑星となる(ただしその時点ではそこにコロニーは設立しない)。その後、君の爪のカードを手札に戻し、君の手札の交渉でないカード1枚を新たな爪とする。

君の本拠星系の盗んだ惑星は、他のプレイヤーがそこにおいても勝利のための外部コロニーに数える。君の本拠星系の盗んだ惑星に君がコロニーを得た場合、そのコロニーは君の本拠コロニーとみなし、外部コロニーとしては扱わない。

最近、突如惑星全体が消え失せ、後には荒涼とした月だけがぼつんと残される事態が発生している——中には巨大な傷跡が残された月もあった。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

## トリックスター族

CC

君のパワーは「**確率**」。主カプレイヤーとして、援軍が形成された後、このパワーを使用してよい。通常の遭遇を行う代わりに、確率を操作する。そうした場合、コズミック・トークンを1個取り、それを片方の手の中に隠して握る。その後、相手側の主カプレイヤーは握った手のどちらかを選ぶ。その後両方の手を開き、どちらにトークンがあったかを見せる。相手が選んだ手にトークンがあった場合、君はこの遭遇に敗北する。相手が選んだ手が空だった場合、君はこの遭遇に勝利する。その後、どちらの場合も、通常どおりに解決フェイズを実行する。

トリックスター族は信じられないほど強力な生命体で、母星を離れることなく、その精神だけで宇宙の骨組みを操作できる。幸いなことに、彼らは征服の野心をほとんど持たず、むしろ他のエイリアン生命体をいくつか選んではそれをもてあそぶ方が好んだ。ただ、その力を考えれば、彼らがうっかり宇宙を乗っ取る可能性も常に存在する。

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

## ビジョナリー族

CC

君のパワーは「**認知**」。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。遭遇相手が出す遭遇カードを指定する（『攻撃 06』を出せ等）。遭遇相手はそのカードを持たない場合、遭遇相手は任意の遭遇カードを出せる。遭遇相手がそのカードを持っている場合、他のプレイヤーから妨害されないかぎり、そのカードを出す。

かつては放浪の占い師だった古の生命体ビジョナリー族は、最近になって宇宙中の哲学者の間で議論を巻き起こしている。ビジョナリー族の神秘の予言は、単なる未来の予知なのか、それとも彼らがそれを形作っているのか？ 因果主義者と自由意志主義者の間の知的議論は、ビジョナリー族の帝国の清張に対する警告を隠してしまいがちだ。ビジョナリー族自身にとっては、論理と哲学はまったく望まざるものであり、宇宙の制圧にはもっと直感的な戦略を好んでいる。

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

## ウォーホーク族

CC

君のパワーは「**攻撃**」。主カプレイヤーとして、遭遇相手が交渉カードを公開した時、このパワーを使用する。そのカードを「攻撃 00」に変える。

主カプレイヤーとして、君が交渉カードを公開した後、このパワーを使用する。そのカードを「変異」カードに換える。

主カプレイヤーとして、君と相手が交渉カードを公開した後、このパワーを使用する。両方の交渉カードを「攻撃 00」に変える。

効果により無限ループが発生する場合、公開された両方のカードは「攻撃 00」になる。

ウォーホーク族は降伏を考えることもなく戦闘に突っ込んでいく。交渉は彼らが理解できる概念ではなく、ウォーホーク族の社会全体が戦いか死かの考えに立っている。

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

## ゼノファイル族

CC

君のパワーは「**歓迎**」。主カプレイヤーとして、両方の主カプレイヤーが攻撃カードを公開した後、このパワーを使用する。君の本拠星系の外部コロニー1つにつき、君の側の合計に3を加えるか引く。

君は本拠コロニーの数が減ったことでパワーを失わない。

宇宙で最も陽気で友好的な生命体のゼノファイル族は、かつて敵対エイリアンによって母星を二十回も侵略された——が、一度としてそれに気づいたことがなかった。侵略者から下される命令には喜んで従っていったため、結局は侵略者が容赦なく陽気なゼノファイル族に嫌気がさし、自らの意思で去って行くのだ。一方のゼノファイル族は、次の「旅行者」が訪れて気兼ねなくつろいでくれることを楽しみにしている。

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

「旅行者」から力を得る	遭遇カードを指示する	惑星を盗む	他の宇宙船を破壊することで勝利する	新規の手札による力を得る	相手の手札の枚数をコピーする	奇襲の出撃を行う	攻撃を1桁に圧縮する	他人の宇宙船を追い出す	遭遇相手とパイプを交換する
絶対に交渉しない	遭遇に50%の確率で勝利する	襲撃を誘い込む	惑星に畏を仕掛ける	遭遇の勝者を予言する	自分に對抗する援軍となる	敗北した攻撃カードを加える	追加の宇宙船とカードを得る	攻撃を交渉に変更できる	援軍で遭遇カードをプレイする