

アニマル族

CA

君のパワーは「宴会」。主カプレイヤーでないとき、いずれかの主カプレイヤーが君に援軍を要請しないたび、このパワーを使用する:そのプレイヤーは、自身の宇宙船を1機選んで亜空間に失う。

主カプレイヤーか援軍として、君の側がその遭遇に勝利した場合、このパワーを使用する:祝勝会を開く。勝利側の各プレイヤー(君を含む)は、デッキからカードを1枚引いてよい。

お気楽な遊牧生命体であるアニマル族は、宇宙のどこにおいてもご機嫌なパーティーを見逃さない——惑星の主が居ない隙を狙って自分でパーティーを開くことになったとしても。宇宙の征服者を目指したいくつかの生命体が戦いから帰還して目にしたのは、めっちゃめちゃにされた母星の生態系と、染みだらけのトーガに身を包んだ二日酔いのアニマル族が宇宙船によじ登り、疲れた目で「よう、旦那、惑星を脅し取るうとするからこういう目に遭うんだぜ」とのたまう姿だった。

状況に応じ

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

クリサリス族

CA

ゲームの準備:このシートにトークンを8個(4惑星ルールなら6個)置く。

君のパワーは「変化」。各遭遇の開始時、このパワーを使用する:このシートからトークンを1個捨てる。このシートにトークンが残っていない場合、未使用のフレアデッキの一番上から10枚のフレアを見る。その10枚のフレアの中から、現在のゲームで使用できる、ゲームの準備のテキストのないエイリアンシートに対応したフレアを1枚選ぶ。このゲームの残りの間、君はそのエイリアンになる。そのフレアカードを君の手札に加え、そのエイリアンシートを確保する。その後、他の9枚のフレアカードをゲームから除き、このシートを箱に戻す。

クリサリス族は変化の時が来るのを知っている。その時になって初めて彼らは真の潜在能力を発揮し、運命づけられた何かになるのだ。その時、宇宙は彼らの前にひれ伏すだろう。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

クリスタル族

CA

君のパワーは「屈折」。主カプレイヤーか援軍として、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:君の側のいずれか1人のプレイヤーは、君の側の公開された攻撃カードと同じ値の攻撃カードを自分の手札から捨ててよい。いずれかのプレイヤーがそうした場合、君の側の攻撃カードの値に、捨てたカードの値をかける。例えば、君の側が「攻撃 08」を公開し、君の側のいずれかのプレイヤーが「攻撃 08」を捨てることで、公開されたカードを「攻撃 64」に変えることができる。

三次元格子に整然と並ぶクリスタル族は、自分たちの生息環境の配置を制圧している。彼らがいくつか播種のアイデアを与えれば、宇宙全体が最も効率的なエネルギー形態になることを彼らは理解しているのだ。それがすなわちクリスタルの結晶構造である。

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

エクストーショニスト族

CA

君のパワーは「強請」。初期手札が配られた後、他のいずれかのプレイヤーが代償としてカードを得るか、あらゆる理由で新たなカードを引く(防御報酬や新規の手札等)場合、このパワーを使用してよい:代わりに獲得するか引くカードのうちの半分(端数切り捨て)を、君がランダムに獲得するか引く。プレイヤーは自分が得るカードを強請られるのを防ぐために、自身の宇宙船1機を君に選ばせてよい。その場合、その宇宙船を亜空間に送る。これはカードを奪われる前に実行しなければならない。

不安定な環境に歪められたエクストーショニスト族は、長い間自身の強欲さに狂わされてきた。エクストーショニスト族がこのむは誠実な賃金労働者から不当に吸い上げられた富だ。今では彼らの手はさらに広がり、最後の強奪のために必要な分をかき集めようとしている。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ジェネラル族

CA

君のパワーは「指揮」。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。ただちにこの遭遇で君の援軍となったプレイヤー1人につきカードを1枚引いてよい。その後、君の各援軍はカードを1枚引いてよい。

社会が形成された初期の頃から軍事主義だったジェネラル族は、リーダーシップとカリスマ性の価値を常に高く評価している。彼らの歴史は、宇宙全体でも見ても最も感動的な演説に満ちている。寄せ集めの戦士達が分の悪い戦いに立ち向かうたび、ジェネラル族は底に現れ、彼らを指揮することだろう。海岸で敵と戦う時も、自由を求めて戦う幸運な人々と戦う時も、ジェネラル族は微笑んでこう言うのだ。「朝のイオン化ガスの臭いは格別だ……あれは勝利の臭いだ」

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

ホード族

CA

君のパワーは「産卵」。君がコズミックデッキからカードを1枚引くか亜空間から宇宙船を1機復活させるたび、このパワーを使用する。君のコロニー1つに大群トークンを1つ追加する。大群トークンは君が支配する宇宙船として扱うが、亜空間に送られたりゲームから除かれたり他のプレイヤーに捕獲されたりした場合は捨てられる。君がこのパワーを失った場合でも、大群トークンは捨てられるまでそのまま残る。

君のパワーはどの手段でも盗まれたりコピーされたりしない。

宇宙の僻地を出自とするあまり知られていないホード族は、技能を一つしか持っていない——増えることだ。空き部屋にホード族を一体残したままそこを一分離したら、戻ってきた時にはおしゃべりに夢中な二体のホード族がいることだろう。そのまま家で午後を過ごさせたら、戻るとは奴らは都市を乗っ取っている——それでも君は知っている方だ。ホード族がこの惑星を自分の物と宣言する前に脱出する時間があるのだから。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ゴルゴン族

CA

君のパワーは「石化」。他のプレイヤーが、君の本拠惑星か君の宇宙船が共存する惑星から宇宙船を移動しようとする時、このパワーを使用する。そのプレイヤーは、その宇宙船をそこに残したままにするか、それを亜空間に送る。

君自身の宇宙船は君のパワーによって亜空間に送られない。

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。

ゴルゴン族の恐ろしい姿は、それをみたあらゆる生物を石化させてしまう。ゴルゴン族の惑星を知らない者はこの生命体が彫造をやたら好きなのだと思うかもしれないが、ゴルゴン族がその場を離れると彫造は突然生き返るのだ。他に対する強力な影響のため、ゴルゴン族は宇宙征服の使命において、他の生命体との協力が難しいことが多々ある。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ライトニング族

CA

君のパワーは「速度」。他のプレイヤーが自身のターン中に2回目の遭遇を行うたび、このパワーを使用する。このシートにトークンを1個置く。

任意の遭遇の終了後(自分のものでも可)、このシートのトークンを3個捨てることで、ただちに遭遇を1回行ってよい。その後、ゲームを元の時点から再開する。

また、いずれかのプレイヤーの2回目の遭遇の開始時、このシートのトークンを2個捨てることで、ただちにその遭遇を終了させてよい。

ライトニング族は数時間で寿命を終える。彼らの移動はあまりにも速く、宇宙の他の種族は彼らにとってはスローモーションのように見える。ライトニング族の寿命の短さを嘲笑う生命体も少なくはないが、そういう奴に限って一瞬で支配を乗っ取られるのだ。

侵攻軍でない

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ポイズン族

CA

君のパワーは「**毒性**」。運命デッキから危機の警告のあるカードが引かれるたび、このパワーを使用する: 君の本拠星系の各外部コロニーは亜空間に宇宙船を1機失う。

さらに、主力プレイヤーとして、両方のプレイヤーが攻撃カードを公開し、遭遇相手の攻撃カードの値と君の攻撃カードの値の差が2以内の場合(「攻撃 04」と「攻撃 06」等)、このパワーを使用してよい: 実際の合計に関係なく、君はこの遭遇に勝利する。

他のすべての生命体にとって高い毒性を持つ化学物質の軟泥から生まれたポイズン族は、触れるだけで他を殺傷する能力で大まかに恐れられている。彼らの母星を訪れる者は、大気のおぞましい臭いですら致命的であることに対し、細心の注意を払う義務がある。

状況に応じ

強制/任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

サピエント族

CA

君のパワーは「**知恵**」。援軍として、君の側が遭遇に勝利するたび、このシートにトークンを1個置く。援軍として、君の側が遭遇に敗北するたび、このシートにその遭遇に参加していた君の宇宙船の数に等しい数のトークンを置く。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。

援軍として、遭遇で主力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: このシートのトークン1個につき、君の側の合計に1を加える。そうした場合でもトークンは捨てない。

壮大なる銀河系の頑強な恒星の周りを回る豪華な惑星の大釜の中で醸造されたサピエント族の文化は、美と才気を併せ持ち者に支配されるようになった。現在、すべての生命体が同盟として望んである知識を手に、彼らはその魅力的な本質を外に向けている。

主力プレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

リボーン族

CA

君のパワーは「**再誕**」。君の宇宙船が亜空間に1機失われるたび、このパワーを使用してよい: カードを1枚引く。

君の宇宙船が亜空間から1機復活するたび、このパワーを使用してよい: 君の手札のカードを1枚選んで捨てる。

リボーン族は、かつては宇宙全域に広がる活発で幸福な生命体だった。しかし、彼らの科学者の一人が、年老いた生命体の意識を子孫に転送することを可能にする、重大な技術を発見してしまった。これによりリボーン族の賢者達の記憶や技術は保存されるようになるが、それよりも死をごまかす可能性の方が彼らにとってはあまりにも魅力的だった。それ以降、彼らは子孫の肉体の中で生きる死霊のような生命体となった。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

スティング族

CA

君のパワーは「**代替**」。君が亜空間に宇宙船を失うたび、このパワーを使用してよい: 他のプレイヤーを1人指名し、代わりに失う宇宙船の半分を肩代わりさせる。君が失った宇宙船の半分(端数切り捨て)を君のコロニーに戻す。その後、指名されたプレイヤーは、救われた宇宙船と同じ数の自身の宇宙船を選び、それを亜空間に失う。その後、そのプレイヤーは失った宇宙船1機につき、君の手札のカードを1枚引いてよい。君の手札が不足する場合、そのプレイヤーは不足分をデッキから引いてよい。

自身のコロニーのエネルギー場の副作用で遺伝子的な不妊となったスティング族は、絶滅を回避する道を必死で模索した。その探索の中で、彼らは吸血鬼的な不死の形態にたどりついた。その事実に励まされた彼らは、自身の不妊を治療する術を探して宇宙を飛び回り、彼らを止める者に災いをもたらしている。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ウィナー族

CA

君のパワーは「追加獲得」。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、君がその遭遇に10以上の差で勝利した後、このパワーを使用する:任意の星系の惑星を1つ選び、そこにコスト無しで外部コロニーを1つ得てよい。

祖先が澄んだ青い海から極めて幸運な太陽に照らされた天国のような世界に這い出してきた以来、ウィナー族は常に信じられないほどの幸運に恵まれてきた。不測の事態は奇妙な傾向を見せて彼らに有利に働き、星々は常に彼らを他よりも少しだけ明るく照らしているようだ。そして今、彼らは太陽風の追い風に乗って宇宙へと船出した。彼らにとっては、すぐにこの宇宙の支配者の座を得るのは当然のことなのだ。何よりも、彼らはウィナー族だ——それこそが彼らの生き様なのだ。

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

バンディット族

CA

君のパワーは「リール回し」。各プレイヤーのターンの開始時(自分を含む)、このパワーを使用する:コズミックデッキの一番上から3枚のカードを公開する。公開されたカードがすべて異なる種類(交渉、攻撃、増援等)だった場合、君の手札のカードを1枚選んで捨てる。公開されたカードのうち2枚が同じ種類だった場合、公開されたカードのうち1枚を君の手札に加えてよい。公開されたカードが3枚とも同じ種類だった場合、公開されたカードを望む枚数君の手札に加え、他のすべてのプレイヤーは自身の手札にあるその種類のカードをすべて捨てる。リールを回した後、公開されて君の手札に加えられなかったカードを捨てる。

リスクを負う生物である片腕のバンディット族は、勝負の機会を求めて宇宙をうろつき回っている。他のエイリアンがほとんど不可能な勝率に尻込みする中、バンディット族はそこにこそ盛り上がるのだ。彼らがしばしば口に出す主義はこうだ——「おいおい、ここは勝負だぜ。お前に損はないだろう?」

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

バトラー族

CA

君のパワーは「給仕」。侵攻軍が遭遇を開始する宣言をしたところで、君は侵攻軍の下賤な手作業を代行する。これには運命カードをめくる、宇宙船を出撃させる、超空間ゲートに向ける等が含まれる。侵攻軍はチップとして自身の手札のカードをランダムに1枚君に渡してよい。そうしない場合、このパワーを使用してよい:超空間ゲートをこの遭遇において適正な防御星系の任意の惑星に向けるか、侵攻軍が指示した数の宇宙船を、侵攻軍の任意のコロニー(複数可)から君が選んで出撃させる。侵攻軍がチップを渡した場合、この遭遇の残りの間、君は侵攻軍の指示に従って手作業を代行する。あるプレイヤーに引くカードを配ってあげる等、特定の行動は報酬無しで実行する必要がある。君は礼儀正しくなければならず、遭遇につきもらえるチップはカード1枚のみである。

「仕えることは生きること」バト家はこの精神の下に導かれている。そんな彼らが秘める内なる真の願いは、宇宙のすべてを永遠に自らの手の下に置くことだ。

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

サイボーグ族

CA

ゲームの準備: 初期手札を配った後、サイボーグ族に追加で3枚のカードを配り、このシート上に表向きに置く。このカードはサイボーグ族の手札の一部ではなく、奪られない。

君のパワーは「生体工学」。 任意の時点で、君の表向きの遭遇でないカード1枚を、君の手札にあるかのように出してよい。そのカードが出た後に通常捨てられる場合、出したそのカードを捨て、新たなカードを1枚引き、それを表向きにこのシートに置く。そのカードが出た後に通常捨てられない場合、その解決後にこのシートに表向きに戻す。

主力プレイヤーか援軍として、君の側が遭遇カードを公開した後、**このパワーを使用してよい:** 君の側の公開した遭遇カードを捨てて、それをこのシートの表向きの遭遇カード1枚で置き換える。その遭遇の終了後、新たなカードを1枚引いてこのシートに表向きに置く。

生物学とテクノロジーの完璧な融合であるサイボーグ族は、初めて宇宙に出現して以来、奇妙な内部矛盾を示している。忠実で互いに助け合う一方、必要とあらば冷たいほど論理的なサイボーグ族は、その計算の結果、自分たちがこの宇宙を支配するのがすべての生命体にとっての大義であることが判明している。

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

ピグミー族

CA

ゲームの準備: 未使用のプレイヤー色を1つ選び、本拠星系に5つ(4惑星ルールなら4つ)の惑星を追加で置く。君の各本拠星系には宇宙船は2機ずつ置く。君のプレイヤー色は宇宙船の色である。

君のパワーは「半分」。 君の各本拠星系は、他のすべてのプレイヤーの外部コロニーにおいて1/2にしか数えない(端数切り捨て)。君の各惑星には、宇宙船を最大4機までしか置けない(君の宇宙船を含む)。着陸の順番はタイミングルールに従う。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。

宇宙がまだ若かった時、貴重な資源に恵まれた双子惑星にすむピグミー族は極めて大型だった。しかし、重力以上により二つの惑星が衝突し、ピグミー族もかつての母星の廃墟と化した欠片に散らばってしまった。生存空間のあまりの狭さから、その後のピグミー族の世代は物理的に小さくなっていったが、帝国を成長させる欲望は消えたわけではない。ピグミー族が現在生息する荒涼とした岩屑の塊は、他の惑星を侵略するための足場に過ぎない。

未使用のプレイヤー色が必要

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

リモート族

CA

君のパワーは「支配」。 主力プレイヤーとして、君の側が遭遇に勝利したとき、**このパワーを使用してよい:** その遭遇での相手側のプレイヤー1人の宇宙船1機を遠隔機体にする。遠隔機体になった宇宙船はゲームから除かれ、このシートに置かれる。

主力プレイヤーとして、援軍の要請後、**このパワーを使用してよい:** 望む数の遠隔機体を起動する。起動した遠隔機体は亜空間に送る。その後、起動した遠隔機体の各所有者は、この遭遇で君への援軍が強制され、宇宙船を4機参加させる義務がある。宇宙船が4機未満のプレイヤーはすべての宇宙船を参加させる。支配されているプレイヤーは、宇宙船を4機参加させるために、必要なら本拠コロニーや外部コロニーを放棄しなければならない。遭遇中、相手側の主力プレイヤーに属する遠隔機体は起動できない。

芋のような生物から進化したリモート族は、怠惰でしかも自らが傷つくことを恐れていた。我々の精神コントロール技術を使って我々のために他人を戦わせることができるのだから、自分が戦う理由などどこにもない。彼らはこう考えている。

主力プレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

スキゾイド族

CA

ゲームの準備: 6枚の分裂症カードを確保し、その内1枚を選んで裏向きにこのシート上に置く。他の5枚の分裂症カードは裏向きにデッキとしてまとめて、このシートの近くに置く。

君のパワーは「現実改変」。 このシートに裏向きに置かれている分裂症カードは、通常の勝利条件としてプレイヤーがゲームに勝利するために満たす必要のある条件である。この分裂症カードの条件は、必要数の外部コロニーを確保する通常の勝利条件を置き換える。代替勝利条件(マゾヒスト族やチクタク族のパワー等)は、このパワーの影響を受けない。通常の勝利条件を満たしたプレイヤーは、君に対して「コズミック・ザップ」を出すことでゲームに勝利できる。

いずれかの遭遇で君が敗北側になると、勝利した主力プレイヤーは分裂症デッキからランダムにカードを1枚選び、それをその遭遇の勝利側のプレイヤーに公開する。その後、そのカードをデッキに戻してシャッフルする。

かつて、スキゾイド族の星系は代替時空の連続体の中に滑り落ちてしまった。現在、この狂気は宇宙が彼らの現実を受け入れることで終わりを迎えると彼らは信じている。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

スケプティック族

CA

君のパワーは「疑念」。主カプレイヤーか援軍として、遭遇カードが選ばれる前、このパワーを使用してよい: 遭遇相手に「そちらが勝てるか疑わしい」と告げる。遭遇相手が侵攻軍でこれに同意した場合、そのプレイヤーはターンを終了し、超空間ゲート嬢のすべての宇宙船は各自のコロニーに戻る。遭遇相手が防御軍でこれに同意した場合、超空間ゲートのすべての侵攻側の宇宙船は勝利したかのように目標惑星にコロニーを設立し(ただしその惑星上にある防御軍のコロニーは残る)、防御側援軍は各自のコロニーに戻る。

遭遇相手が同意しないか「そちらこそ怪しい」と宣言した場合、遭遇カードを出す。いずれかの側が敗北するか取引に失敗した場合、君や相手側的主カプレイヤーが失う宇宙船の数は通常の2倍になる。

スケプティック族の海洋コロニーの一つは、成長の過程でニューロン活動に必要な大きさと組織を手に入れた。超合理主義の形に増殖していった彼らは他人の無作法な主張を疑い、自身以外の現実を見ることはない。

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

追加のコロニーを得る	遭遇のリスクを2倍にする	知恵ポイントを加える	手札のカードを調整する	本拠星系が危険	宇宙船として扱フターンを得る	援軍によりカードを引く	追加の表向きカード3枚を持つ	他のエリアンになる	毎ターン「リールを回す」
失った宇宙船を入れ替える	ゲームの目標を変える	他人に援軍を強制する	コロニーは半分に数える	遭遇を獲得し消し去る	他のプレイヤーの宇宙船を石化する	すべての新たなカードの半分を得る	複数の攻撃カードの積を得られる	雑用でカードを得る	全カのパワーを引く