



スペースエンパイア：クローズエンカウンター拡張ルール

1. イントロダクション

本拡張はオプションルールの集まりからなっている。プレイヤーはどのオプションを用いるかを自由に選択することができる。この拡張を初めてプレイする時には、アドバンスド拡張ルールは使わないことを推奨する。

シップテクノロジーシートは、スペースを節約するために、初めから備わっているテクノロジーは記載されていない。すなわち、攻撃 0、防御 0、戦術 0、移動 1、戦闘機 1 などはシートに載っていない。

本拡張は基本ゲームに含まれるものと同じカウンターシートが 1 セット含まれている。そのため、新たな数値マーカーは含まれていない。

本拡張においては、ユニットが射撃を行わない方が有利な状況が起こることがある。ユニットは常に射撃を行わないことを選ぶことができる。



この拡張には「No Mines」カウンターが含まれており、スペースアメーバが登場するシナリオで使

用される。このカウンターの裏面は一般的なディープスペースとなっており、スペースアメーバが出ないシナリオにおいて、独自デザイン（またはスペースアメーバ等の登場を引き起こす）宙域の目的で使用する事ができる。

2. 新たなホームワールド



本拡張には、購入費用がかかるいろいろな技術や艦船などが含まれている。そのため、母星の算出する CP は 20 から 30 に引き上げられている。母星が爆撃を受けると、30-20-10-5-撃破、と減少する。テクノロジーツリーが広がったため、後述するように、いくつかのテクノロジーのコストは基本ゲームより下げられている。

3. 艦船の経験値とミリタリーアカデミー

3.1 艦船の経験値

経験には 5 つのレベルがある（下から順に、グリーン、スキルド、ベテラン、エリート、レジェンド）。経験値は艦船単位ではなく、グループ単位で記録される。一つのグループ内の艦船は全て同じ経験レベルとなる。シップトラッキングシートに、それぞれのグループの経験値を記録する。

グループの合流: 同じテクノロジーレベルを持った同型艦グループ同士は通常通り合流することができる。しかし、経験レベルが異なる時は、新しいグループの経験は低い方に合わせなくてはならない。

3.2 ミリタリーアカデミー

艦船の経験値ルールを使用しない場合は、ミリタリーアカデミーも使用しない。ミリタリーアカデミーは艦船の経験値を改善する。

- ・プレイヤーがミリタリーアカデミーを研究開発していなければ、新しく建造する艦船の経験値は全てグリーンである。

- ・ミリタリーアカデミーレベル 1 を研究していた場合、新たな艦船はスキルドで始まる。

- ・ミリタリーアカデミーレベル 2 を研究していた場合、新たな艦船はスキルドで始まり、なおかつ、(すでに存在する艦船も含め) そのプレイヤーの艦船はより効率よく経験値を得ることができる。

3.3 ゲーム中の経験獲得

戦闘能力のある艦船だけが経験を得ることができる。基地、シップヤード、陸上部隊、その他シップテクノロジーシート上に経験レベルの記載欄がないユニットは、経験を得ることはできない。

グリーングループ: エコノミックフェイズの開始時点 (CP が集められる前) に、それぞれのグリーンなグループはスキルドに昇進される。

戦闘による経験: それぞれのグループは戦闘において敵の艦船を撃破するごとに経験値を得る。グループの射撃が終わったら、そのグループ内の艦船により撃破された敵艦 1 隻につき 1 個ずつダイスを振り、出目が撃破した敵艦の船体サイズの 2 倍以下であった場合、そのグループの経験値は 1 レベル昇進する。

例) 撃破した敵艦が船体サイズ 2 であった場合、1d10 で 1~4 の目が出たらグループの経験値は上昇する。

戦闘経験におけるダイス修正: (両方適用してもよい)

- ー 1 撃破した敵艦が、射撃を行った艦よりも大きな船体サイズであった場合
- ー 1 攻撃した側がミリタリーアカデミーレベル 2 をもっている場合

手順:

経験値の獲得は射撃終了と同時に、次のグループの射撃の前に発生する。1 つのグループは、1 つの戦闘において 1 レベルの経験しか獲得することは出来ない。あるグループが戦闘中に経験値を獲得したら、シップテクノロジーシートの該当する経験レベルの文字に半円を書いておき、戦闘が終了したらそれを丸い円にする。これにより、1 つの戦闘中に複数の経験を間違えて得ることがなくなる。戦闘中に経験を得たグループは、バトルボードで新たなレベルとその一つ上のレベルの中間の位置に

置き、それを表す。

例) プレイヤー A は 5 隻の DDs からなるグループで、3 隻の CA を攻撃する。DDs はスキルドのレベルで、プレイヤー A はミリタリーアカデミーレベル 2 を持っている。DDs はダイスを振り、4 ヒットを得て、2 隻の CA を破壊した。ー 2 の DRM を得て、プレイヤー A は 2d10 を振り、1 と 3 の結果を得た。6 以下で成功のため、DDs はベテランへと昇進する。バトルボードで、DDs のカウンターはベテランとエリートの間位置に置かれる。

複数のグループ: プレイヤーが戦闘において同時に射撃を行う複数のグループを保有している場合、1 つのグループの射撃を終えてから次のグループの射撃を行わなくてはならない。

エイリアン: ノンプレイヤーエイリアンの艦船は、スキルドの経験レベルを持っている。エイリアンの艦船を攻撃しても、経験値を得ることは可能である。

3.4 経験値の効果

- ・射撃を行うグループが目標のグループよりも経験値が高い場合、攻撃力が +1 される。

- ・目標となったグループが射撃を行うグループよりも 2 レベル以上経験値が高い場合、攻撃力が -1 される。

- ・グループは自分達よりも 3 レベル以上高い経験値を持つ敵グループを攻撃することはできない。唯一の例外は、全ての敵艦船が 3 レベル以上経験値が高い場合で、このような時は、最も低い経験値の敵艦を攻撃しなくてはならない。

例) グリーンの DDs グループがベテランの SCs グループとエリートの CAs グループと戦闘を行う。DDs は SCs のみを (攻撃力 -1 で) 攻撃することができる。SCs がいなくなったら、CAs と戦うことができるようになる。

- ・エリートとレジェンダリーのグループは、メンテナンスコストが半分 (端数切り捨て) になる。すでに別の効果 (低メンテナンスバリエーション、テクノロジー等) によってメンテナンスが半分になっているなら、これらのグループはメンテナンスコストがゼロとなる。

- ・レジェンダリーのグループの艦船は、破壊するために追加の 1 ヒットを必要とする。強襲揚陸艦による敵艦移乗の際は、レジェンダリーの船体サイズは 1 大きいものと見なす。この効果は、経験を得ないユニット (基地、シップヤード等) から攻撃される場合も適用される。

例) レジェンダリーの CA は破壊するのに 3 ヒットを要する。

経験を得ないグループ (基地、シップヤード、陸上部隊) は、経験値の影響を受けない。これらのユニットは、経験値を得ない代わりに、経験値の高い艦船を攻撃する時のペナルティーを受けない (例外: レジェンダリーグループの船体サイズ +1)。また経験値の高い艦船がこれらのユニットを攻撃する時も、経験値によるボーナスは得られない。また艦船はこれらのユニットを破壊しても経験値を得られない。

バトルボード: 本拡張には、戦闘における経験値の効果を見や

すくするためにバトルボードが含まれている。

4. 敵艦移乗及び拿捕

4.1 強襲揚陸艦の特性



敵艦移乗テクノロジーレベル 1 を研究すると、プレイヤーは強襲揚陸艦 (Boarding Ships: BD) (F5-0-2) を 12CP のコストで建造できるようになる。レベル 2 を研究すると、F6-0-2 となる。強襲揚陸艦は以下の特性を持つ:

- ・敵艦移乗を行うことができる。
- ・アステロイドやネビュラで戦闘が起こっても、強襲揚陸艦は F (E でなく) で射撃を行う。
- ・他の艦船と同様、強襲揚陸艦はダイス目 1 の時は常にヒットを得る。

4.2 敵艦移乗

強襲揚陸艦による攻撃は、他の艦船とは異なる方法で解決する。目標となった艦船の船体サイズを強襲揚陸艦の攻撃力から引き、それ以外の修正 (攻撃及び防御テクノロジー、艦隊サイズボーナス) は全て用いない。ただし、経験値による修正は用いる。それがヒットナンバーであり、振ったダイス目がそれ以下であった場合は目標の敵艦は拿捕される。

例) ベテランの強襲揚陸艦 (F5) がレジェンダリーの CA を攻撃する。攻撃力は 5-1 で 4 (目標の経験値が 2 レベル上)、目標船体サイズは 2+1 (レジェンダリー) で 3 のため、 $4-3=1$ がヒットナンバーとなる。

強襲揚陸艦は、その前のラウンドの結果にかかわらず、毎ラウンド敵艦移乗の試みを行うことができる。敵艦の拿捕に成功すると、強襲揚陸艦は経験値を得ることができる。敵艦移乗には以下の制限が課せられる。

- ・空母(CV)は、全ての戦闘機(F)が除去されるまで、敵艦移乗の目標とはならない。
- ・スクリーンされている艦船は、敵艦移乗の目標とはならない。
- ・基地、シップヤード、コロニーシップ、コロニー、マイナー (採掘艦)、MS パイプライン、タイタン、戦闘機、兵員輸送中のトランスポート (輸送艦) は、敵艦移乗の目標とはならず、強襲揚陸艦は F1 (攻撃力 1) として攻撃を行う。

注) 強襲揚陸艦は、自身が敵艦移乗の目標となり得る。

4.3 拿捕された艦

強襲揚陸艦によって拿捕された艦は、直ちにそのプレイヤーの指揮下に置かれ、以下の特性を持つ:

- ・拿捕した次のラウンドには、攻撃や退却を行うことは出来な

い。

・通常通り攻撃され得る。可能であればスクリーンしてもよい。再度 (元の持ち主によって) 拿捕されることもあり得る。

・拿捕した次のラウンドが終了したら、以後は通常通り攻撃や退却を行うことができる。

・経験値ルールを使用しているなら、他プレイヤーから拿捕した艦は (保有するミリタリーアカデミーレベルにかかわらず) 経験値グリーンとなる。以後は通常通り経験値を獲得していくことができる。

・経験値ルールを使用しているなら、エイリアンから拿捕した艦は常に経験値グリーンとなり、以後も経験値を得ることはできない。

4.4 拿捕した艦の記録

戦闘の終了時まで、拿捕した艦は何か適当な代用カウンターを用いて表す。もしプレイヤーがそのクラスの未使用カウンターを持っているならば、それを使ってもよい。また使っていないエイリアンのカウンターを使うこともできる。

戦闘終了時、拿捕した艦はプレイヤーのグループユニットに交換されなければならない。グループカウンターが足りない場合、プレイヤーは他の艦船を自沈させたり、グループを合流させるなどして、グループカウンターを捻出する必要がある。もしそれができない場合は、拿捕した艦を自沈させなくてはならない。

拿捕した艦のグループは、以前からのテクノロジーを引き継ぐ。そのため、相手プレイヤーは、その艦のテクノロジーレベルを拿捕したプレイヤーに告げなくてはならない。

アップグレードまたはスクラップされるまで、プレイヤーは戦闘において、拿捕した艦がどのグループにいるか常に把握していなくてはならない。元の持ち主は、以前戦闘で拿捕された艦を容易に見分けられるし、テクノロジーが敵に渡るのを防ぐためそのような艦を破壊しようとするであろう。拿捕した艦が自分の同クラスのグループと同じテクノロジーレベルであった場合は、グループをまとめることができる。

4.5 拿捕した艦のテクノロジー

拿捕された艦は、既に保有しているテクノロジーを全て用いることができる。しかし、他の艦にテクノロジーを分け与えることは出来ない。

テクノロジーのスクラップ:

拿捕した艦がエコノミックフェイズに自軍シップヤードにいるならば、テクノロジーを得るためにスクラップにすることができる。プレイヤーは、スクラップにすることで、拿捕艦が保有する自分より優れたテクノロジーエリアそれぞれにつき、1 レベルのテクノロジーを得ることができる。1 つのエコノミックフェイズに複数の拿捕艦をスクラップにしてより多くのテクノロジーを得ることもできる。スクラップにする順番はプレイヤーの任意であり、スクラップの前や後にテクノロジーを CP を払って購入することもできる。

例) 移動 1、攻撃 2、防御 1、戦術 1 を保有するプレイヤーが、移動 3、攻撃 2、防御 2、戦術 0 のテクノロジーの敵艦を拿捕した。この艦をスクラップにすることで、プレイヤーは移動 2 と防御 2 のテクノロジーを得ることができる。もしプレイヤーが同じテクノロジーの敵艦を続けてもう 1 隻スクラップにするならば、移動 3 のテクノロジーを得ることになる。さらに (もし CP に余裕があるならば) 移動 4 テクノロジーを購入することもできる。

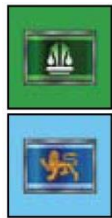
テクノロジーのスクラップには以下の制限が適用される。

- ・空母をスクラップする場合は、(相手プレイヤーがいくら高いレベルの戦闘機テクノロジーを持っていたとしても) プレイヤーは戦闘機 1 までのテクノロジーしか得ることは出来ない。
- ・トランスポート (輸送艦) をスクラップにしても、地上戦闘テクノロジーを得ることは出来ない。
- ・保安部隊 (Security Forces) とミリタリーアカデミー (シップテクノロジーシートには記載されていない) テクノロジーは、拿捕艦のスクラップから得ることは出来ない。

注) 船体サイズテクノロジーは、スクラップにより得ることができる。

4.6 エイリアンの艦船拿捕

ノンプレイヤーエイリアンの艦船を拿捕することもできる。これらの艦は通常通り、メンテナンスコストを払い、使用することが出来る。しかし、プレイヤーは自分が保有するテクノロジーをエイリアンの艦船に搭載することはできない。エイリアンの艦船は、標準として PD 2、戦術 1、移動 3 テクノロジーを保有している。エイリアンの艦をスクラップしてテクノロジーを得ることは出来ない (単に自沈させることは可能)。自軍の他のユニットとスタックしている時は拿捕エイリア艦の所有者は自明であるが、もし単独で行動させる時は、自軍の色のエンパイアマーカーを上に乗せて、所有者を明らかにすること。



5. 保安部隊

このルールは強襲揚陸艦と共に用いる。プレイヤーが保安部隊テクノロジーを研究すると、彼が所有する全ての艦船は、直ちにこのテクノロジーの恩恵を受けるようになる (アップグレードの必要はない)。これは、基地、シップヤード、ミリタリーアカデミーと同様、自動的アップグレードの一例である。

効果: 保安部隊 1 を研究したプレイヤーの艦は、敵の強襲揚陸艦による移乗攻撃に際し、船体サイズを +1 させることができる。保安部隊 2 を持つ艦船は、船体サイズが +2 される。

6. タイタン

タイタンはドレッドノートよりもさらに巨大な艦である。

6.1 概要



タイタンを建造するには船体サイズ 7 のテクノロジーを保有していなくてはならない。タイタンには以下の制限が適用される。

- ・タイタンの攻撃による各ヒットは 1 ではなく 2 ダメージを与える。
- ・戦闘から退却することはできない。
- ・(巨大すぎるため) スクリーンすることはできない。
- ・強襲揚陸艦による拿捕はできない。
- ・戦闘機による攻撃を除き、タイタンに対してはダイス目の 1 は自動的ヒットとはならない。そのため、テクノロジーレベルによっては、一部の艦船はタイタンに全くダメージを与えられない可能性がある。

6.2 艦隊サイズボーナス

戦闘機以外の艦船は、タイタンに対して艦隊サイズボーナスを得ることはできない。(2 倍以上のユニットがいるならば) 戦闘機はタイタンに対しても艦隊サイズボーナスを得ることができる。

6.3 戦闘機母艦機能

タイタンを保有するプレイヤーが戦闘機テクノロジーも持っているならば、タイタンは空母と同様に 3 個までの戦闘機部隊を運用することができる。すでに存在しているタイタンは、プレイヤーが戦闘機 1 を研究したら直ちに (アップグレードの必要なく) 戦闘機運用能力を得る。タイタンは空母ではないため、戦闘機が残っていても攻撃を受けることがある。もし戦闘でタイタンが破壊され、残存する空母及びタイタンが収容できるよりも多くの戦闘機が残っている場合、戦闘終了時に余剰の戦闘機は除去される。

6.4 惑星破壊兵器



タイタンは、通常の艦船のようにコロニーを攻撃することはできない。もしタイタンがコロニーを攻撃する場合は、自動的に惑星そのものを破壊する。惑星マーカーを取り除き、破壊された惑星 (Destroyed Planet) マーカーを配置する。このヘクスは以後アステロイドとして扱う。タイタンは、コロニーを有さない惑星も攻撃して破壊することが出来る。

6.5 タイタンと機雷

タイタンは巨大すぎるため、機雷で自動的に破壊されることはない。ただし、1 つの機雷が爆発するごとに 1 ダメージは受ける。したがって、5 つの機雷が同時に爆発すれば、タイタンを撃破することができる。機雷の爆発に引き続き戦闘が起こるならば、タイタンは機雷によるダメージを受けたまま戦闘に臨むことになる。タイタンに輸送されている戦闘機部隊は、タイタンが破壊されない限り、機雷による影響を受けない。

7. フリートマーカー



ボード上の巨大なスタックを動かすのを容易にするため、各プレイヤーに3個のフリートマーカーが提供されている。これを使う場合は、フリートチャートをどのプレイヤーからも見える位置に置き、その中にユニットを配置し、ボード上にはフリートマーカーのみを置く。

8. 機雷掃海艇（マインスイーパー）テクノロジー

・本拡張で、マインスイーパーテクノロジーのコストは下げられ、機雷（マイン）テクノロジーのコストは増やされた。

・マインスイーパー3テクノロジー（マインスイーパーは爆発前に3個の機雷を除去できる）が新たに追加された。

9. 移動テクノロジー

いくつかの移動テクノロジーのコストは下げられた。移動テクノロジー7（3ターン全てにおいて3ヘクスずつ移動可能）が新たに追加された。新たにリアクション移動能力（10.0）が一部の移動テクノロジーに付随して与えられた。

10. リアクション移動

10.1 探索テクノロジーのセンサー

基本ゲームにおける探索テクノロジーは、本拡張において探索テクノロジーレベル2にアップグレードすることができる。これにより、基地、シップヤード、CA、フラッグシップ及びカスタム艦は、隣接ヘクスにおける戦闘に対して反応し、リアクション移動が可能な艦を増援に派遣することが可能になる。リアクション移動が可能な艦船は10.3にリストされている。基地とシップヤードは探索2を研究したら自動的にアップグレードされてその能力を持つようになるが、これらのユニットは探索1の効果を得ることはできない。

10.2 手順

相手プレイヤーが移動を終えた後、探索2テクノロジーを持つ艦船または基地と同じヘクスにいるリアクション移動可能な艦船は、隣接ヘクスにおける戦闘に参加するため1ヘクスの移動を行うことができる。リアクション探知を行った艦も含め、リアクション移動可能な艦船は何隻でもこの移動を行える。リアクション移動を行う決断は、戦闘で各ユニットが表にされる前に行わなくてはならない。リアクションには以下の制限が課せられる：

・リアクション移動は戦闘ヘクスに対してのみ行われる。そのターンにコロニー攻撃のために敵艦隊が侵入したヘクスも戦闘ヘクスと見なす。非戦闘艦のみがいるヘクスは戦闘ヘクスではない。

・敵ユニットがいるヘクスの艦船はリアクション移動を行えない。

・リアクション移動はワープポイントやワープゲートを通しては行えない。

10.3 リアクション可能なユニット

以下のユニットがリアクション能力を持つ：

- ・移動3以上を持つ SC, DD, CA, R（襲撃艦）
- ・移動4以上を持つフラッグシップ、BC, BD（強襲揚陸艦）
- ・移動5以上を持つ BB, CV, ユニークシップ、トランスポート
- ・移動6以上を持つ DN

注）シップテクノロジーシートには、各ユニットがリアクション可能となる移動テクノロジーの欄に R の文字が書かれている。

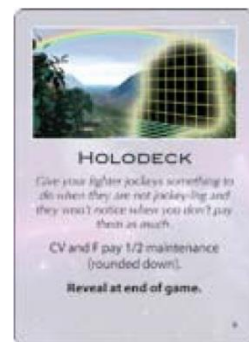
11. 高速巡洋戦艦

Fast Battlecruisers（高速巡洋戦艦）テクノロジーは、BCの移動力をさらに改善する。高速BC1を持ったBCは、第1ターンに限り、1ヘクス余計に移動することができる。

このテクノロジーが研究されたら、デコイも同様に移動できるようになる。このテクノロジーを研究するために船体サイズ4を取得している必要はない。

12. エイリアンテクノロジーカード

本拡張には30枚のエイリアンテクノロジーカードが含まれている。ゲーム開始時に、プレイヤーは使用しないオプションルールに関するカードをデッキから取り除き、残りをシャフルする。ディーブスペースにある不毛（barren）な惑星が最初に征服または植民される時、そのプレイヤーはエイリアンテクノロジーカード2枚を引き、1枚を手札に残し、もう1枚は裏にして捨て札にする。既に他プレイヤーにより植民もしくはエイリアンが排除された惑星を支配した時は、エイリアンテクノロジーカードは得られない。



ノンプレイヤーエイリアンを使ってプレイしている場合、このカードのコストはかからない。ノンプレイヤーエイリアンを使っていない場合、プレイヤーはこのカードを手元に保持しておきたいならば次のエコノミックフェイズに10CPを支払わなくてはならない。

エイリアンテクノロジーは、そのテクノロジーを持っている艦を拿捕後にスクラップにしたり、敵の惑星を征服することに

よって得ることはできない。エイリアンテクノロジーの効果を得ることができるのは、そのカードを引いたプレイヤーのみである。

既に建造されている艦船に対して効果をもたらすエイリアンテクノロジーカード(例: Soylent purple[SC と DD のメンテナンスコスト半減])は、直ちに効果を発揮する(すでにある該当艦船はその効果を得る)。エイリアンのテクノロジーは非常に進んでいるので、既存の船にインストールするのめたやすいのである。

エイリアンテクノロジーを持った艦が拿捕された場合、新たな保有者は引き続き、その艦についてのエイリアンテクノロジーカードの効果を得ることができ、通常通りアップグレードすることもできる。ただし、プレイヤーはそのテクノロジーをスクラップから入手して複製することはできない。

13. エンパイアアドバンテージ

13.1 ランダムメソッド

各プレイヤーはゲーム開始時に 2 枚のエンパイアアドバンテージカードを引く。そのうちの 1 枚を手元に残し、もう 1 枚は捨て札にする。

13.2 バランスドメソッド

ゲーム開始時に、プレイヤーの人数に 1 を加えた数のエンパイアアドバンテージカードを表にして中央に置く。プレイヤーは初期予算として 75CP を持ってゲームを開始する。プレイヤーは CP を用いた競りを行い、1 位となったプレイヤーは任意のエンパイアアドバンテージカード 1 枚を入手し、保有 CP の中からコストを支払う。さらに、残りの CP を使ってテクノロジーを入手する。競りに勝たなかったプレイヤーは何も失わない。

残ったプレイヤーは新たに競りを行い、勝者は次のエンパイアアドバンテージカードを入手する。最後に一人のプレイヤーが残ったら、そのプレイヤーはコストなしで残った 2 枚のうちの 1 枚を入手し、もう 1 枚を捨て札にする。

プレイヤーは 75CP 以上を使って競りをすることもできるが、残額は将来の収入から支払わなくてはならない。

13.3 エンパイアアドバンテージカードの公開

いったんゲームが始まったら、各プレイヤーのエンパイアアドバンテージカードは裏にしてプレイヤーの前に置いておかれる。カード公開の条件が満たされたら、カードは表にされ、以後はそのままとする。また敵の地上部隊があなたのいずれかのコロニーを支配したら、あなたのエンパイアアドバンテージカードは表にされる。

13.4 特殊な状況

エンパイアアドバンテージの使用条件はカードに書ききれないこともあるため、プレイヤーはルールブックを参照して、そ

のカードの適用条件をよく理解しなくてはならない。

惑星支配: 他のプレイヤーの惑星を支配しても、エンパイアアドバンテージカードを相手から奪うことは出来ない。

艦船の拿捕: カードに特に記載がない限り、強襲揚陸艦により拿捕された艦艇はエンパイアアドバンテージの効果を失う。

シナリオによる制限: 2 人プレイヤー用小規模マップ、2 人プレイヤー用小規模マップ、3~4 人プレイヤー用小規模マップ、クエストシナリオを用いている場合、以下のアドバンテージカードを使用しないこと: Ancient Race, Industrious Race, Giant Race, House of Speed.

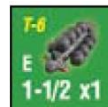
また、使用する拡張ルールに関係しないアドバンテージカードは使わないこと。例) 即時アップグレードルールを使用しているならば、Nano-technology (1 ターン移動しなければ、コストなしでどこでもアップグレード可能) は使用しない。

また、And We Still Carry Swords は、プラネタリーゲートシナリオでは使用してはいけない(強力すぎる)。

アドバンスト拡張ルール

14. 輸送艦と地上戦闘

14.1 輸送艦(トランスポート)



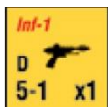
輸送艦は地上部隊を輸送することができる。ゲーム開始時にプレイヤーは地上戦闘 1 テクノロジーを保有しており、初めから輸送艦と地上部隊を建造することが出来る。輸送艦は地上部隊を搭載、降下させるために移動を中止する必要はなく、(空母が戦闘機を輸送するのと同様に) 惑星を通過する途中で地上部隊を搭載、降下させることができる。輸送艦は以下の特性を持つ:

- ・探索を行うことは出来ない。
- ・1 隻が 6 個までの地上部隊を搭載できる。
- ・地上部隊を輸送している輸送艦に対して強襲揚陸艦は拿捕を試みることができない。
- ・輸送艦が破壊されたら、搭載されている地上部隊も破壊される。地上部隊は特定の輸送艦に搭載されているわけではないため、輸送艦が破壊されたら、所有するプレイヤーはどの地上部隊と一緒に破壊されたのかを選択しなくてはならない。
- ・輸送艦は搭載部隊の有無にかかわらず、通常通りメンテナンスコストを支払う。

・輸送艦は、通常通り宇宙戦闘に参加し、射撃を行ったり、スクリーンされたりする。

輸送艦のアップグレード: プレイヤーが地上戦闘 3 を獲得したら、輸送艦の防御力は 2 に強化される。また輸送艦はドロップシップ（大気圏突入艇）を装備するようになり、地上戦闘の第 1 ラウンドでボーナスを与える。さらに、プレイヤーは Grav Armor（反重力戦車）を購入できるようになる。

14.2 地上ユニット



個々の地上ユニットは、多くの兵員からなる部隊を表している。地上ユニットには、歩兵 (Infantry)、海兵隊 (Space Marines)、重装歩兵 (Heavy Infantry)、民兵 (Militia)、反重力戦車 (Grav Armor) の 5 種類がある。地上ユニットは以下の特性を持つ:

- ・メンテナンスコストがかからない。
- ・植民されていない惑星上には配置できない。
- ・敵からの惑星爆撃に際し防御上の利点を与え、惑星爆撃によってはヒットを受けない。
- ・宇宙戦闘には何ら寄与しない。攻撃することも、されることもない。
- ・自分がいる惑星のコロニーが破壊されたら、一緒に除去される。

14.3 地上ユニットの購入

封鎖されていないコロニーは、そのコロニーサイズ（産出 CP）までの数の地上ユニットを 1 回のエコノミックフェイズ中に購入することが出来る。シップヤードは必要ない。海兵隊と重装歩兵の購入には地上戦 2 テクノロジーが必要である。

例) あるコロニーはそのエコノミックフェイズに 3CP を産出した。そのコロニー上に、任意の組み合わせの地上ユニットを 3 個までプレイヤーは購入して配置することができる。

14.4 民兵 (ミリシア)



民兵のユニットは購入することはできない。コロニーが敵の侵略を受けた場合、産出 CP の数に等しい民兵が一時的に登場し、他の地上ユニットと共に防衛に参加する。一度除去された民兵も、そのコロニーが再び侵略を受けたら、また産出 CP 分だけ配置することができる。

例) 3CP マーカーを置いたコロニーが敵地上ユニットの侵略を受けると、民兵が 3 個配置される。同様に、母星が侵略された場合は 20 (30) 個の民兵が登場する。

14.5 自然増する地上ユニット

プレイヤーは、エコノミックフェイズ開始時点で保持している、封鎖されていない 5CP のコロニー（母星は含めない）3 箇所につき 1 個ずつ（端数切り捨て）、コストなしで地上ユニットを得ることができる。これは購入する他の地上ユニットに加えられる。

地上戦闘 1 を持っている場合は、得られる地上ユニットは歩

兵 (Infantry) である。地上戦闘 2 を持っている場合は、重装歩兵または海兵隊を得ることができる。反重力戦車は無料でもらうことはできない。

無料で得た地上ユニットは、封鎖されていない 5CP のコロニーか母星に、1 カ所につき 1 個まで、配置する。この無料の地上ユニットは、購入するユニット数にはカウントしない。

14.6 惑星の防衛

地上ユニットは惑星の防衛に寄与する（SAM を持っているため、爆撃しようと接近する敵艦を遠ざけておくことができる）。民兵ではない地上ユニットがいるコロニーが爆撃される場合、1~3 個の地上ユニットがいるならコロニーの防御力は 1 となる。4 個以上がいるならば、防御力は 2 となる。民兵は爆撃に対する惑星防御には貢献しない。

14.7 惑星降下の手順

プレイヤーの艦隊が地上部隊をもっている敵のコロニーヘクスに侵入し、そこに戦闘力のある敵艦船がない場合、両方の戦力は直ちに公開される。この時点で、デコイは除去され、防御側の非戦闘艦も（攻撃側に戦闘艦がいるならば）除去される。攻撃側プレイヤーは、（可能なら）移動継続するか、ここで停止するかを決定する。防御側のリアクション移動は攻撃側の移動が全て終わってから発生するため、リアクション移動は防御側の非戦闘艦が除去されて、攻撃側がそのヘクスで停止することを決定した後に起こる。

地上部隊の配置決定: 防御側が自軍コロニー、輸送艦、地上ユニットを含むヘクスにいる場合、両者の戦力が公開された後（かつ戦闘の前）に、防御側プレイヤーは地上ユニットが惑星上にいるのか、輸送艦に搭載されているのか（あるいはその両方なのか）を決定しなくてはならない。

惑星降下: 宇宙戦闘の第 2 ラウンド終了後、およびその後の各ラウンドに、輸送艦を持っているプレイヤーはそのヘクスにある敵または味方コロニーに地上ユニットを降下させることができる。これには輸送艦内にいる地上ユニットを単にコロニーの上に置くだけでよい。輸送艦は自身がスクリーンされていても、この行動を行うことができる。もし惑星が不毛 (barren) である場合、プレイヤーがテラフォーミング 1 を持っていない限り、惑星に降下することはできない。降下させた後の輸送艦は、その後も通常通り宇宙戦闘に参加する。

惑星爆撃: 宇宙戦闘終了後、攻撃側プレイヤーがまだ地上ユニットを降下させていなければ、降下の前にコロニーを爆撃することができる。すでに降下させていた場合は、爆撃を行うことは出来ない。プレイヤーはコロニーに対する爆撃をダイス 1 個ずつ振り、ヒットが出ればコロニーに適用し、それから任意の時点で地上ユニットを降下させることができる。一度降下させた後は、そのターン中は、たとえ地上戦がうまくいかなかったとしても、爆撃をまた行うことは出来ない。

14.8 地上戦の解決

地上戦はそのヘクスの宇宙戦闘が終了してから行われる。宇宙戦闘と同様に、クラスが早いユニットから順に射撃を行い、船体サイズ（船体ではないが）と同数のヒットを受けたら破壊される。

地上戦においては戦術テクノロジーは使用できない。クラスが同じ場合、常に防御側が先に射撃を行う。艦隊サイズボーナス、攻撃及び防御テクノロジーも使用されない。

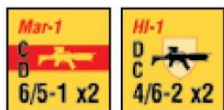
地上戦闘は、いずれかが勝利するまで何ラウンドでも続けられる。退却することはできない。地上戦闘 3 で得られるドロップシップ (大気圏突入艇) によらずに降下した地上ユニットは、地上戦の第 1 ラウンドには射撃を行うことは出来ない。その後は通常通り戦闘を行う。

14.9 勝者の判定

防御側が攻撃側の最後の地上ユニットを撃破したら、コロニーの防衛は成功し、残っている民兵 (ミリシア) ユニットの除去する。攻撃側が防御側の最後の地上ユニット (民兵も含む) を撃破したら、コロニーは征服される。しかし征服を完全なものとするためには、攻撃側は惑星に降下した地上ユニットをさらに 1 個除去しなくてはならない (仮にかつて自分のものだった惑星を再征服する場合でも)。この除去される地上ユニットは、征服したコロニーを運営していく維持コストを表している。征服されたコロニーマーカーはそのまま残しておき、その上に勝利したプレイヤーのコロニーマーカーを載せて新たな所有者を表す。

攻撃側がコロニーを征服したら、防御側のシップヤードと基地は破壊される。つまり、宇宙戦闘の第 2 ラウンド終了後に地上部隊を降下させ、その後の宇宙戦闘では敗北しても、地上戦で勝利しコロニーを征服することでシップヤードと基地を破壊することは可能である。惑星が征服され基地が失われた場合、防御側の空母とタイタンに搭載しきれない戦闘機は除去される。防御側が宇宙戦闘に勝利して艦隊が軌道上にいたとしても、そのプレイヤーのターンになるまで、爆撃を行うことは出来ない。

14.10 海兵隊と重装歩兵



これらのユニットは攻撃時と防御時で異なる戦闘力を持つ。海兵隊は攻撃時には C6、防御時には D5 で戦闘を行う。重装歩兵は攻撃時には D4、防御時には C6 となる。

14.11 反重力戦車 (Grav Armor)



反重力戦車は、地上戦の各ラウンド開始時に、相手側よりも多い反重力戦車の数の分だけ、他の (反重力戦車ではない) 地上ユニットを支援することができる (民兵とエイリアンテクノロジーを持った輸送艦も含む)。支援された地上ユニットは、攻撃力と防御力に +1 のボーナスを得る。1 つの地上ユニットは 1 個の反重力戦車からの支援しか受けることは出来ない。

例) 防御側は惑星上に 3 個の反重力戦車と 1 個の海兵隊と 1 個の民兵を持っている。攻撃側は反重力戦車を持っていないため、防御側は 3 個までの地上ユニットを支援することができるが、2 個しか (反重力戦車以外の) 地上ユニットがないため、3 個目の支援は失われる。このラウンド中は、海兵隊 (D5-1) は D6-2 となり、民兵 (E5-0) は E6-1 となる。

14.12 エイリアンに対する地上戦

ノンプレイヤーエイリアンとの地上戦においては、以下の例外が適用される:

- ・エイリアンの宇宙艦隊が壊滅するまでは、惑星に降下することはできない。
- ・したがって、宇宙戦闘の第 2 ラウンドが終了しても、(敵艦隊を壊滅させるまでは) 地上部隊を降下させることはできない。
- ・プレイヤーがテラフォーミングのテクノロジーを持っていない場合は、エイリアンの惑星に降下することはできない。
- ・エイリアンの艦隊を壊滅させた後は、プレイヤーは惑星が制圧されたと思なしで通常通りコロニーを設置することもできるし、地上ユニットにより征服することもできる。
- ・ノンプレイヤーエイリアンの惑星は、エイリアンテクノロジーカード以外の利益をもたらさない。

手順: エイリアンは惑星上に 5 個の民兵ユニットを持っている。プレイヤーがこれらのユニットを除去したら、3CP のコロニーを惑星上に配置することができる。宇宙戦闘と同じターンにこれらの民兵を除去しなかったら、惑星は宇宙から制圧されただけであり、通常通りのコロニー化のみが可能となる (後から地上ユニットを降下させて征服することは出来ない)。つまり、ノンプレイヤーエイリアンの惑星を征服する試みは、エイリアンの艦隊を壊滅させた直後にのみ行うことができる。プレイヤーは敵惑星上の民兵を減らすためにエイリアンの惑星を爆撃することはできない。

15. 征服したコロニー

15.1 征服の手順と特徴

征服したコロニーは 1 ステップ縮小される。5CP のコロニーは 3CP に、3CP は 1CP に、1CP のコロニーはコロニーシップになる。最後のケースは、実際に船に戻るわけではなく、0CP のコロニーになったことを表している。まだコロニーシップの面のままの新しいコロニーを征服しても、ステップロスは起こらない。征服したコロニーは通常通りエコノミックフェイズの最後に 1 ステップ成長する。征服した時点でそこに置かれていたミネラルやスペースレックは破壊されたと思なし、プレイヤーのものにはならない。

征服した母星: 敵の母星を征服した場合、通常のコロニー (最大 5CP) になる。

征服されたコロニーの表現: コロニーが征服されたら、元の所有者のコロニーマーカーは惑星上にそのまま置いておき、新たな所有者のコロニーマーカーをその上に置く。これは、征服されたコロニーは通常のコロニーとは異なる特性を持っているためである。コロニーの元の所有者は、そのコロニーを宇宙から爆撃することはできない。もし取り返したいのなら、地上戦を行い征服する必要がある。

15.2 他の効果

カードの公開：いずれかのコロニーが敵プレイヤーに征服（再征服ではなく）されたら、敗者のプレイヤーは所有する全てのエンパイアドバンテージとエイリアンテクノロジーカードを相手に見せなくてはならない。

敵領域内での征服：敵コロニーもしくは母星を敵領域（ホームシステム）内で征服した場合、勝者は相手プレイヤーのプロダクションシートを見ることができ、相手の方が進んでいるテクノロジーを2個まで、1レベルずつ上げることができる（勝利したプレイヤーが選択する）。例外 惑星の再征服（下記参照）。これは拿捕した敵艦をスクラップにしてテクノロジーを回収する状況に似ているが、エコノミックフェイズではなく直ちに効果が発揮されるところが異なる。

ディープスペース内での征服：敵のコロニーをディープスペース内で征服した場合、勝者は相手プレイヤーのプロダクションシートを見ることができ、相手の方が進んでいるテクノロジーを1個だけ、1レベル上げることができる（勝利したプレイヤーが選択する）。ホームシステムマーカーとディープスペースマーカーが混ざって配置されているシナリオでは、このルールに関して、母星以外のコロニーは全てディープスペース内にあるものと見なす。

勝利得点 (VP)：ショートマルチプレイヤーゲームの勝利条件を用いてプレイしている場合、征服したコロニーは1〜2コロニーポイントとなる。コロニーを征服すると、破壊したのと同じ1コロニーポイント。そのコロニーが成長して5CPとなった場合、それが自軍領域の外にあるならば追加の1コロニーポイントとなる（自軍領域外の他のコロニーと同様に）。敵惑星を征服したことによる1ポイントは失われることがないが、5CPのコロニーを領域外に保有していることの1ポイントは、敵に爆撃されてコロニーが縮小すれば失われる。かつて自分のものだったコロニーが敵に征服され、それを再征服した場合は、コロニーポイントを得ることは出来ない。3コロニーポイントバリエーション勝利条件を使用している場合、本ルールは時に予測不能な勝利をもたらすことがある。

15.3 再征服

再征服：プレイヤーがかつて自分のものだったコロニーを再征服した場合、テクノロジーを得ることはできない。惑星がかつての所有者により再征服された場合、その上にある他のコロニーマーカーを取り除く。

他プレイヤーが征服した惑星の征服：第3のプレイヤーが被征服惑星を征服した場合、そのプレイヤーは惑星の元の所有者からテクノロジーを得る（直前までその惑星を支配していたプレイヤーからではない）。この征服により得ることができるテクノロジーは、元の所有者が最初に征服をされた時点で研究済みであったものから選ばなくてはならない。そのためマルチプレイヤーゲームでは、惑星が1つ征服されるごとに、敗者はその時点での開発済みテクノロジーのメモをとっておくべきである。

16. フラッグシップ

16.1 概要



全てのプレイヤーは1隻のフラッグシップ(FLAG, B4-1-3)を持ってゲームを開始する。フラッグシップは1隻しかいないため、ユニットの下には常に”1”の数値マーカーを置いておく。フラッグシップは以下の特徴を持つ：

- ・メンテナンスコストは払わなくてよい。しかしテクノロジーアップグレードの目的においては、船体サイズ3として扱う。
- ・他の艦船と同様に、テクノロジーアップグレードしたり、経験を積んだりする。

- ・リアクション移動は、移動4を得たら可能となる。

- ・探索テクノロジー、高速BCテクノロジーを搭載することもできる。

- ・一度破壊されたら、再び建造することは出来ない。

16.2 フラッグシップの拿捕

敵艦移乗により拿捕されたフラッグシップは通常通り使用することができる。メンテナンスコストを支払わないこと以外は、全て通常の拿捕艦船と同様に扱う。拿捕されたフラッグシップが所有するテクノロジーは、シップトラッキングシート上で別に記録しておく必要がある。

16.3 フラッグシップの艦名

フラッグシップはゲームにおいて唯一、艦名がつけられる艦船である。

- ・エンタープライズ（ブルー）
- ・ビクトリー（レッド）
- ・サンダーチャイルド（グリーン）
- ・アルゴ（イエロー）

17. リサーチとインダストリアルセンター



このオプションルールを用いるには若干の手間と時間を要する。それを苦にしないプレイヤーにとって、このルールを使う利点は、テクノロジーの研究計画を前もってよくたてておく必要がある代わりに、ゲーム中盤以降に戦闘が激しくなってきたからテクノロジーの開発が可能である点である。このルールのために、別のプロダクションシートが用意されている。

17.1 効果

リサーチセンター (RC)：以後のエコノミックフェイズにおい

て、それぞれのリサーチセンターは 5 リサーチポイント (RPs) を産出する。テクノロジーの開発には RPs だけが使われる。30 RPs までを次ラウンドに持ち越すことができる。

インダストリアルセンター (IC)：以後のエコノミックフェイズにおいて、それぞれのインダストリアルセンターは 5CP を産出する。

17.2 共通の特徴

RC と IC は、どちらも建造に 3CP のコストを要し、そのエコノミックフェイズ中に収入をもたらしたコロニーがある惑星（母星も含む）上に配置することができる。1 つのコロニーには RC もしくは IC を 1 個だけ配置可能である。1 つのコロニーに 2 個の RC、2 個の IC、1 個の RC と 1 個の IC 等を置くことは出来ない。コロニーが破壊されたり、惑星が敵の地上ユニットにより征服された場合、RC、IC は破壊される。

17.3 ゲームにおける修正点

このオプションルールは、収入を大幅に増やすため、ゲーム自体を大きく変える。このルールを使う際は、以下の点に注意する：

- ・20CP の母星を使い、ヘッドスタートオプションを使わないこと。またこのルールを使う時は、基本ゲームのオプションルール 18.0 「研究費増加の制限」は用いない。

- ・プレイヤーは各エコノミックフェイズに 15CP までしかテクノロジーの開発に用いることは出来ない。この CP は等価の RP に変換され、RC が産出した RP と合わせて研究に用いられる。

18.0 ネビュラのテラフォーミング

テラフォーミング 2 を研究すると、ネビュラから資源を得ることが出来るようになる。

手順：ネビュラ内にマイナー（採掘艦）がいて、母星まで MS パイプラインで接続されていたら、エコノミックフェイズに 5CP を得ることができる。ネビュラから CP を採取しているマイナーは、“5”と書かれた面に裏返し、エコノミックフェイズに収入を得られることを示す。

ネビュラからの収入の記録：ネビュラからの収入はプロダクションシートミネラルのセクションに記録する。テラフォーミング 2 によるネビュラからの収入は、他のバリエーションルール、エンパイアドバンテージ、エイリアンテクノロジー等により増減することはない。

必要条件：ネビュラ内に配置するマイナーはテラフォーミング 2 を開発した後に建造するか、テラフォーミング 2 を装備するようにアップグレードしておかなくてはならない。そのため、マイナーには識別のため 1~4 の番号が割り付けられる。プロダクションシート上、テラフォーミング 2 の欄のすぐ隣に、1, 2, 3, 4 と数字が書かれている。マイナーがテラフォーミング 2 を装備していたら、その数字に○をつけて記録する。

19. ユニークシップ

19.1 概要



各プレイヤーはユニークシップのカウンターを 6 個所有している。エンパイアドバンテージカードを引いた後、ゲームを開始する前に、プレイヤーは各自のユニークシップのデザインを行う。6 個のユニークシップカウンターは同じデザインとなる。プレイヤーが必要なテクノロジーを所有していれば、通常通りユニークシップを購入し使用することができる。注) ユニークシップは他の艦と同様、その固有テクノロジーをコストを払ってアップグレードすることができる。

デザインノート) ユニークシップは SC や DD と比べると、コスト的には不利である。しかし、相手プレイヤーにとっては不確定要素となり、脅威を与えることができる。

19.2 ユニークシップのデザイン

初期デザイン：プレイヤーはゲーム開始前に自分のユニークシップのデザインを完成させなくてはならない。テーブル #2 と #3 を参照し、艦をデザインする。艦に追加される要素は全てコストがかかる。デザインが終わったら、シップテクノロジーシートにユニークシップの特性値を記入し記録する。

再デザイン：ボード上に建造済みのユニークシップが存在しないならば、プレイヤーはユニークシップを再デザインすることができる。この目的のため、古いユニークシップを自沈させることもできる。ただし、新たにデザインするには 5CP を支払わなくてはならない。

特殊能力：クラス、攻撃力、防御力、船体サイズの他に、ユニークシップは 2 個までの特殊能力を持つことができる。この特殊能力を選択する際は、同じ能力を 2 回選ぶことは出来ない(例えば、mini-fighter bay を 2 個装備することはできない)。ユニークシップの特殊能力は戦闘で使用するか、拿捕されるまでは明らかにされることはない。アステロイドとネビュラは、ユニークシップの特殊能力に対しては影響を及ぼさない。

注) 既にゲームに存在している特殊能力（ポイントディフェンスなど）は低いコストとなっている。それは、これらのテクノロジーの開発のためには既に多くの投資がなされているためである。ゲームになかった特殊能力は、新たに開発コストがかかるため、高価なものとなっている。

特殊能力の制約：ユニークシップの購入とアップグレードには以下の制約が課せられる：

- ・ユニークシップのコストに応じた船体サイズテクノロジーを開発するまで、そのユニークシップを購入することはできない。テーブル #1 を参照のこと。例) 12CP のコストのユニークシップを購入するには、船体サイズ 3 を持っていないと出来ない。

- ・開発を要するテクノロジー（ポイントディフェンス、スクランナー、探索、高速 BC 等）を装備したユニークシップを購入するには、そのテクノロジーを所有していないと出来ない。

- ・ユニークシップの攻撃及び防御テクノロジーは、船体サイズまでしかアップグレードすることはできない。

止し、退却することができる)。クロークされた襲撃艦(レイダー)に対して牽引ビームを投射するには、適切なスキャナーテクノロジーを持っていないといけない。

・ **ワープゲート (Warp Gates)** コスト 5

ワープゲート能力を持った 2 隻の艦が互いに 3 ヘクス以内にいて、そのターン中移動を行っていないならば、この 2 隻をワープポイントと同様に扱い、他の艦は移動を行うことができる。2 隻ともコロニーがある惑星ヘクスにいるならば、地上ユニットもこのワープゲートを使用し、惑星間を移動することができる。戦闘機も、出口側に戦闘機収容能力を持つ艦船やコロニーがあるならば、このワープゲートを使用し移動することができる。地上ユニットと戦闘機がワープゲートを利用して移動した場合、そのターン中はそれ以上移動を行うことはできない。MS パイプラインは、ワープポイントと同様に、ワープゲート間を繋げることができる。戦闘において、ワープゲートを通して退却することはできない。1 回の移動において、ワープゲートは 1 回しか使用することは出来ない(ユニットはワープゲートを出てからまた別のワープゲートを通してジャンプしてはいけない)。しかし、1 回の移動でワープポイントとワープゲートを組み合わせて移動することはできる。

・ **第 2 斉射 (Second Salvo)** コスト 3

この能力を持った艦が戦闘でヒットを与えたら、同じタイプの敵艦をもう一回(だけ)攻撃することが出来る。それでまたヒットを与えても、さらなる追加攻撃は出来ない。惑星を爆撃する時にはこの能力は使えない。

・ **強化弾頭 (Heavy Warheads)** コスト 2

この能力を持った艦は、戦闘でダイス目 1 か 2 が出ると必ずヒットを与える。タイタンを攻撃している時は、1 の目が出たらヒットとなる。

20. バリエーション

これらのバリエーションはオリジナルのシナリオブックに追加されるものである。

・ **もっとエイリアン:** ホームシステム(自軍領域)内の不毛な惑星にもエイリアンがいる。ディープスペース内の不毛な惑星同様、この惑星をコロニー化したら、エイリアンテクノロジーカードを得ることが出来る。

・ **もっと安全な宇宙:** Danger! マーカーを表にしたら、ダイスを 1 個振り、1~8 の目であれば探索をした艦には何も起こらない。9~10 の目ならば破壊される。

・ **ミネラルがいっぱい:** 全てのミネラルからの収入は 2 倍となる。

・ **怠惰な科学者ども:** 全てのテクノロジーの開発コストは 5CP 余計にかかる。

・ **優秀な科学者たち:** 全てのテクノロジーの開発コストは 5CP 少なくなる。

・ **血なまぐさい戦闘:** 全てのユニットの攻撃力は +1 される。

・ **豊かなコロニー:** 1CP 以上の収入をもたらす全てのコロニー(母星も含む)は、3CP 多く収入をもたらす。地上戦闘においては、カウンター額面に記された数だけの民兵が登場する。

・ **ヘッドスタート:** 各プレイヤーは 75CP (あるいは任意の同意された額)をもってゲームを開始する。この CP はテクノロジーの開発にのみ使うことができ、初期配置ユニットを得る前に使用される。そのため初期配置の段階で、進んだテクノロジーを持ったユニットを配備してゲームを開始することができる。この時、船体サイズと移動テクノロジーは 2 レベルまで、その他のテクノロジーは 1 レベルまでしか購入することはできない。75CP のうち 10CP までを持ち越して、ゲームで通常通りに使用することが出来る。

21. 銀河系の状況

ランダムなゲームを行うために、以下のテーブルを用いてどのバリエーションを使用するかを決定する。

Roll Variant

1	Low Maintenance
2	Heavy Terrain
3	Safer Space
4	Rich Minerals
5	Slow Scientists
6	Smart Scientists
7	Bloody Combat
8	Rich Colonies
9	Roll twice on this table *
10	Roll three times on this table *

* (二回振る/三回振る)の結果が出た場合、9 か 10 の目は全て振り直すこと。また同じ結果が出た場合と、すでに確定した効果と打ち消し合う結果(例: 怠惰な科学者と優秀な科学者)の場合も振り直す。

エイリアンテクノロジーカードリスト

1. Soylent Purple (ソイレントパープル)

まずいが、全く腐らない画期的な合成食糧。小型艦艇にこれを搭載すれば、補給の頻度を劇的に減らすことが出来る。

SC と DD のメンテナンスコストは半分(端数切り捨て)になる。ゲーム終了時に公開する。

2. Anti-matter Warhead (反物質弾頭)

艦隊中の全部の魚雷弾頭を交換するのはとんでもなく大変な作業だった。反物質がどれだけ爆発しやすいか考えればなおさらだ。

DD の攻撃力は +1 される。DD が戦闘に参加したら公開する。

3. Interlinked Targeting Computer (連結射撃コンピュータ)

この新しい射撃管制コンピュータのおかげで駆逐艦により優れた攻撃テクノロジーを搭載できるようになった。ただ、コンピュータの AI が自我に目覚めないよう注意するように。

DD に搭載できる攻撃テクノロジーレベルに上限がなくなる。すでに存在している DD もこの能力を直ちに得るが、実際に攻撃 2 や攻撃 3 を装備するには、通常通りシップヤードでアップグレードしなければならない。DD が戦闘に参加したら公開する。

4. Polytitanium Alloy (ポリチタン合金)

安価なのにより重い合金は、駆逐艦の建造を容易にする。

DD の建造コストは 2CP 安くなる。ゲーム終了時に公開する。

5. Long Lance Torpedo (長射程魚雷)

より大きく、速く、強力なミサイル。長射程魚雷をなめてはいけない！

あなたの全 DD は B クラスとなる。DD が戦闘に参加したら公開する。

6. Central Computer (中枢コンピュータ)

より進化した中枢コンピュータは艦内の細かな作業を自動化し、必要なクルーの数を減らしてくれる。

CA と BC のメンテナンスコストは半分（端数切り捨て）になる。ゲーム終了時に公開する。

7. Resupply Depot (補給デポ)

大型艦のための巨大燃料補給ステーション。火気厳禁！

BB と DN のメンテナンスコストは半分（端数切り捨て）になる。ゲーム終了時に公開する。

8. Holodeck (ホログラムシアター)

戦闘機乗り達に、非番の時に何か熱中するものを与えてやれ。そうすれば、連中は給料が減ったのにも気づかないだろう。

CV と F のメンテナンスコストは半分（端数切り捨て）になる。ゲーム終了時に公開する。

9. Cold Fusion Drive (冷却融合ドライブ)

エンジンの熱源を隠すのも悪くないが、熱を全く出さないエンジンはもっと素晴らしい。

R と SW のメンテナンスコストは半分（端数切り捨て）になる。ゲーム終了時に公開する。

10. Emissive Armor (放射性装甲)

頑丈な物質。宇宙線や光子ビームや外観のよごれを防いでくれる。まあ、気がつけばだが。

CA は破壊されるのに 1 ヒット余計に必要となる。しかし、船体サイズ自体は 2 のままである。強襲揚陸艦による敵艦移乗の際も船体サイズ 2 として扱う。CA が戦闘に参加したら公開する。

11. Electronic Warfare Module (電子戦モジュール)

巡洋艦は敵の電子装備を攪乱し、攻撃しやすくする。電子レンジの近くでは使用しないように！

CA の攻撃力は+1 される。CA が戦闘に参加したら公開する。

12. Microwarp Drive (マイクロワープドライブ)

味方を近くに、敵はより近くに。こっそり接近して射程距離に入れてしまえ！

BC の攻撃力は+1 される。BC が戦闘に参加したら公開する。

13. Combat Sensors (戦闘用センサー)

戦闘開始時に数千個の小型センサーユニットがばらまかれ、数百万カ所のデータポイントをサーチし、あなたの戦艦のメインスクリーンに「敵艦確認」の赤いアイコンが映し出される。

BB の攻撃力は+1 される。BB が戦闘に参加したら公開する。

14. Afterburners (アフターバーナー)

戦闘機のスPEEDと機動性を劇的に改善する。しかもパイロットの寿命はちょっとしか減らない。

エース・ドッグファイター：戦闘機テクノロジーを開発した後、全ての戦闘機は船体サイズ 1 以下の敵艦を攻撃する際に攻撃力が+1 される。戦闘機が戦闘に参加したら公開する。

15. Photon Bomb (光子爆弾)

ゴリアテが宇宙船だったら、ダビデはこれを使っただろう。「実際のサイズは化けネズミより大きいだろ！」(ルーク・スカイウォーカー)

エース・ボンバー：戦闘機テクノロジーを開発した後、全ての戦闘機は船体サイズ 2 以上の敵艦を攻撃する際に攻撃力が+1 される。戦闘機が戦闘に参加したら公開する。

16. Stim Packs (覚醒剤キット)

スペースステロイドの重ねがけみたいなものだ。「コーヒーなれど素人の飲み物だぜ」(砲兵隊軍曹ロバート・オリバー)

全ての地上ユニットの攻撃力は+1 される。地上戦になったら公開する。

17. Improved Crew's Quarters (改良型キャビン)

ブリッジで長時間当直した後は、部屋で足を伸ばして休みたいものだ。伸ばしすぎるとルームメイトを蹴っ飛ばしてしまうが。

CA のコストは 3CP 安くなる。ゲーム終了時に公開する。

18. Phased Warp Coil (位相ワープコイル)

効率の悪い非位相ワープコイルにうんざり？ならアップグレードを！

BC の建造コストは 3CP 安くなる。ゲーム終了時に公開する。

19. Advanced Ordinance Storage System (命令保存装置改)

組織ってやつは、効率的でカラーコード化して慣性中和された保存ラックを持っている。だからほんの少しのスペースに大量の命令文書を保存しておくことができるってものだ。まあ、紙の上では安全そうに思えたよ！

BB のコストは 4CP 安くなる。ゲーム終了時に公開する。

20. The Captain's Chair (艦長席)

適切な座席はそれにふさわしい人物を呼び寄せるものだ。そうすれば、他のことは自然になんとかなるもんだ。

DN の建造コストは 4CP 安くなる。ゲーム終了時に公開する。

21. Efficient Factories (効率的工場)

企業の撤退は生産性を上げる。特に、撤退の際に工員をロボットに置き換えるならば。

このエコノミックフェイズに 5CP を産出する筈のコロニーは、代わりに 6CP を産出する。ゲーム終了時に公開する。

22. Omega Crystal (オメガクリスタル)

オメガクリスタルは過去に逆戻りしてミスを修正するチャンスを与える。

プレイヤーの全ての CA、BC、BB、DN、Titan はオメガクリスタルを装備する。これらの艦が戦闘に参加している場合、ある（敵もしくは味方の）グループが射撃を行った後でプレイヤーはオメガクリスタルを使用することができる。そのグループの艦は全てのダイスを振り直さなくてはならない。新しい結果を必ず用いる。オメガクリスタル装備艦が何隻いたとしても、全戦闘を通して 1 回しかオメガクリスタルを使うことはできない。最初にオメガクリスタルを使用するときに公開する。

23. Cryogenic Stasis Pods (冷凍睡眠装置)

冷凍睡眠しているクルーは食べたり呼吸したりしない。

強襲揚陸艦と輸送艦のメンテナンスコストは半分（端数切り捨て）になる。ゲーム終了時に公開する。

24. Minesweep Jammer (機雷掃海妨害装置)

「こちらは掃海艇 1 号。当宙域はクリア、繰り返す、当宙域は…（プツッ）」

敵の機雷掃海艇のマインスイーパーテクノロジーレベルは 1 低くなる。そのためレベル 1 の掃海艇は機雷を除去出来なくなる。敵の機雷掃海艇があなたの機雷を除去しようとしたら公開する。

25. Air Support (航空支援)

「まるで雨の中で戦っているみたいだな、諸君！あ〜、あそこに群がってるのは雨雲には見えないが」

生き残っている輸送艦は、地上戦において、B6-2 x2 のユニットとして戦闘を行う。この場合は地上戦闘に使われるダイス修正だけが用いられる。宇宙戦闘で受けた輸送艦の損害は、地上戦闘前に全て修理されたものと見なす。ただし戦闘後、惑星支配のための 1 ユニット除去に輸送艦を使うことはできない。それ以外の地上ユニットが残っていなければ、惑星の支配はできない。最初にこの能力を用いる時に公開する。

26. Hidden Turret (隠蔽砲塔)

戦艦の砲手は接近する機雷掃海艇を無視して、もっと脅威度

の高いターゲットを探した。それが彼の最後のミスだった。

機雷掃海艇は E3 のユニットとして射撃を行う。SW が戦闘に参加したら公開する。

27. Stealth Field Emitter (ステルスフィールド放射器)

クロウキング装置ほど洗練されていないが、ステルスフィールド放射器も敵を混乱させ、いらつかせることが出来る。ヤツらを吹き飛ばす次くらいに楽しいぞ。

戦闘終了後、あなたの艦船ユニットは裏面にされる。最初にこの能力を用いる時に公開する。

28. Advanced Comm Array (改良型通信装置)

宇宙では、誰も君が叫ぶのを聞くことは出来なかった。これまでは。

リアクション移動を行う能力を持っているあなたの艦船は、敵が隣接ヘクスに進入した時に、そこが戦闘ヘクスでなくても、そこへリアクション移動することが出来る。敵はそこで移動を中止しなくてはならない。続く宇宙戦闘では、リアクションをしたプレイヤーが攻撃側となる。最初にこの能力を用いる時に公開する。

29. Mobile Analysis Bay (携行型分析装置)

この装置は噂によると、人気のソフトドリンクの組成を分析するために開発されたらしい。

エコノミックフェイズに、拿捕した敵艦をスクラップにしくても、またシップヤードにいらなくても、テクノロジーを得ることができる。ゲーム終了時に公開する。

30. Adaptive Cloaking Device (反応型クロウキング装置)

これまで製造された中で最も強力なクロウキング装置。どこに駐車したか、よく覚えておくように！

敵があなたのクロウキングテクノロジー以上のスキャナーレベルを持っていない場合、あなたの襲撃艦（レイダー：R）は戦闘の第 1 ラウンドに攻撃力が+2 される。

もし敵があなたのクロウキングと同じレベルのスキャナーを持っている場合、クロウキングは無効化されるが、第 1 ラウンドに襲撃艦は A として射撃を行う。第 2 ラウンドは B、第 3 ラウンドは C、第 4 ラウンド以降は D となる。このカードは R にのみ影響を与える。あなたが Cloaking Geniuses（クロウキング種族）をプレイしていた場合でも、SC、DD、CA はこのカードの能力を使えない。最初にこの能力を用いる時に公開する。

エンパイアアドバンテージカードリスト

31. Fearless Race (恐れを知らない種族)

「今日は死ぬにはいい日だ。だが敵を先に死なせるにはもっといい日だ」

この種族の気風は個人の勇敢さを証明することに大きな価値をおく。彼らの戦闘艦とシップヤード（強襲揚陸艦と地上ユニットは除く）は戦闘の第 1 ラウンドでは A クラスとして射

撃を行う。第2ラウンド以降は通常通りに射撃する。彼らの船は第4ラウンド以降にならないと退却することは出来ない。アステロイドとネビュラでは、第1ラウンドでも彼らの船はEとして射撃を行う。最初に戦闘（エイリアンも含め）を行う時に公開する。

彼らの指揮官はいつも戦闘に飛び込もうとしている…そしてコミッサールは退却しようとする連中をいつでも監視している。

32. Warrior Race（戦士の種族）

「他の手段による政治の延長？他にどんな手段があると？」

攻撃側の時、あなたの（強襲揚陸艦を除いた）全ての艦船の攻撃力は+1される。また防御側の時は、全ての艦船の攻撃力は-1される。惑星爆撃の際は、修正は与えられない。最初に戦闘（エイリアンも含め）を行う時に公開する。

兵役市民権保証。戦闘中の死亡は、遺族に市民権を保証する。

33. Celestial Knights（天界の騎士）

「突撃を率いて死んだ者は、歌となって永遠に記憶される。だが隠れて生き延びた者は、その歌を作ることになる」

宇宙戦闘（地上戦闘と惑星爆撃は除く）の第2ラウンド以降、戦闘中に1回だけ、ラウンド開始時に、この種族は「突撃！」を宣言することが出来る。このラウンド中、各艦（強襲揚陸艦を含むが、シップヤードと基地は除く）は2回射撃を行える。しかしその後の全てのラウンドにおいて、全ての敵艦は攻撃力が+1される。突撃を行った艦は、その後退却することは出来ない。「突撃！」が最初に宣言された時に公開する。

34. Giant Race（巨大種族）

「衛星じゃない…スペースステーション？…いや待て、あれはヤツらの駆逐艦だ！」

この種族の全ての宇宙船（シップヤード、基地、フラッグシップ、ユニークシップ等を含む）の船体サイズは+1される。艦の建造コストは変わらないが、（コロニーシップ、マイナー、MSパイプライン等も含め）艦の建造に要するシップヤードの容積は増加する。搭載できるテクノロジーの数は増え、メンテナンスコストも増える。拿捕されたこの種族の船は、そのサイズのままである。巨大種族は戦闘機を建造することも、何らかの方法で入手することも出来ない。デコイは船体サイズ0のままであり、建造にシップヤードを必要としない。最初に戦闘（エイリアンも含め）を行う時に公開する。

35. Industrious Race（工業化された種族）

「アステロイドでの楽しい生活なんてパンフレットをなんで信じちゃったんだろう」

この種族がテラフォーミングを研究したら、アステロイドにコロニーを設置できるようになる。その後もアステロイドの地形効果は継続する。タイタンは惑星を破壊する時のようにアステロイドを攻撃することは出来ない。アステロイドコロニーを破壊することは出来ない。他のプレイヤーはアステロイドコロニーを地上ユニットで攻撃することは出来ない。ショートゲーム、コロニーVPルールを用いている場合は、ディープスペース内のアステロイドコロニーはコロニーポイントには計算しない。ディープスペース内のアステロイドに

コロニーを置く際はエイリアンテクノロジーカードを得ることはない。最初にアステロイドにコロニーを置くときに公開する。

36. Ancient Race（古代種族）

「遙かな時を経て、ついに我らが銀河を手に入れる時が来た！」

ゲーム開始の前にこのカードを公開し、あなたの母星に隣接したヘクスを全て探索する。次に、探索済みのヘクスに隣接した未探索ヘクス（母星から2ヘクスの距離）を6カ所探索する。この探索中に発見されたミネラルのうち、3個までを母星に移し回収する。この探索で発見された不毛でない惑星3カ所までに、サプライから無料のコロニーシップを（船の面を上にして）配置する（初期配置コロニーシップ3個は通常通り母星に置かれる）。この無料コロニーシップは、亜光速移動で数百年間をかけて惑星に移動してきた同族の先祖が冷凍睡眠から覚めて、植民を開始した状況を表している。今は最新の超光速ドライブが完成しているので、これらの惑星もあなたの星間帝国の一部となるのだ。

37. Space Pilgrims（宇宙巡礼者）

「伝説によると、この巡礼者たちはかつて銀河で最も退屈な母星に住んでいたため、宇宙を放浪するようになったということだ」

この種族はアステロイドとネビュラで移動の制限を受けない。またブラックホールに吸い込まれることもないし、ディープスペースで迷子になる（Lost in Space）こともない。彼らはブラックホールスリングショットを判定ロールなしで確実に行うことが出来る。Danger!マーカーと他の地形は、この種族にも影響を与える。この種族の特性を最初に使用した時に公開する。種族特性を秘密にしておくために、ブラックホールに入った時にダイスを振ることもできる。

38. Hive Mind（集合意識体）

「この種族がかつてサイバーダイン社のロボット使用人計画から派生したという噂は間違っている。本当は、ソーシャルネットワークキングソフトウェアの一部から発生したのだ」

この種族は戦闘中に学習し適応する高い能力を持っている。宇宙および地上戦闘の第2ラウンドから、この種族の全てのユニット（強襲揚陸艦も含む）は防御力が+1される。第4ラウンドからは攻撃力も+1される。第6ラウンドからは船体サイズも+1される。宇宙戦闘が先に行われていたとしても、上記修正の目的において、地上戦闘はラウンド1から始まるものとする。ドロップシップを持っていないため地上戦闘の第1ラウンドで攻撃ができなかったとしても、それは1ラウンドとカウントする。惑星爆撃の時には上記修正は得られない。最初に戦闘（エイリアンも含め）を行う時に公開する。

集合意識体をコピーしようとしてあなたのミーティングにより多くの参加者を招待しても、たいていは逆の結果となる。

39. Nano-Technology（ナノテクノロジー）

「宇宙船の艦長たちはナノテクノロジーについてまだ何も知らない。だから技術者たちは魔法使いの名をほしいままにし

ている」

この種族の宇宙船はシップヤードにいらなくても、コスト無料で最新のテクノロジーにアップグレードすることができる。もしこの効果を使ってアップグレードするならば、そのターンは移動することは出来ない。ゲーム終了時に公開する。

「君の船はアップグレードするのに基地に帰らなくてはならないの？なんて古風なんだ」

40. Quick Learners (素早い学習者)

「彼らの首都にある記念碑にはこう書かれている：ブライノ一、車輪と微積分の発明者」

彼らはミリタリーアカデミー1を持ってゲームを開始する。また船が経験値を得るかの判定にダイス2個を振り、いい方の結果を用いることができる。他のプレイヤーはこの種族からミリタリーアカデミーテクノロジーを得ることはできない。船が経験値を得るか判定する時に公開する。

41. Gifted Scientists (才能ある科学者達)

「彼らの子ども達は外出禁止の罰を受けると喜ぶそうだ。なぜなら技術系のジャーナルを読みふけて知識のキャッチアップをするいい機会になるからなんだと」

この高度に技術の進歩した種族は、テクノロジーの開発コストが33%安くなる(端数切り上げ)しかし、全てのユニット(コロニーシップ、デコイ、偵察艦、MSパイプライン等々)の建造コストは1CP高くなる。ゲーム終了時に公開する。

42. Master Engineers (マスターエンジニア)

「これがうまく動いてくれるといいんだが。さもないと、すぐに航海が終わっちゃうぞ」

この種族は高度に進化した、しかし不安定な超光速ドライブを使用している。各ターンの移動前に、各艦は通常より1ヘクス多く移動することを選ぶことができる。その艦はダイスを1個振り、9~10が出たらそのターンは全く移動ができなくなる。個々の艦ごとにダイスを振る。通常移動できないユニット(基地やシップヤード)は、この能力によって1ヘクス移動することは出来ない。この種族の艦が他のプレイヤーに拿捕されたら、新たな所有者は引き続きこの能力を使用し続けることができるが、移動テクノロジーのアップグレードを行ったらこの能力は失われる。BCを高速BCにアップグレードしても、この能力は失われる。宇宙船がより速く移動しようとした時に公開する。

43. Insectoids (昆虫型生命体)

「虫です、艦長！うじゃうじゃいます！」

この昆虫型生命体は急速に繁殖し、素早く建造することができる。この種族の全ての宇宙船は船体サイズが-1される(シップヤード、基地、フラッグシップ、ユニークシップ等も含むが、地上ユニットは除く)。これは船体サイズに関わる全てのこと(建造に要するシップヤードの容積、破壊に必要なダメージ数、搭載可能なテクノロジーの数、メンテナンス、敵艦移乗等)に影響する。ユニットの建造コストは変わらない。SCやDDのような船は船体サイズが0となるため、メンテナンスコストも0だが、攻撃および防御テクノロジーを搭載することは出来ず、シップヤードでのアップグレード時には

コストがかからない。船体サイズ0の船は、1ヒットを受けると破壊され、経験値獲得時のダイス修正の目的では船体サイズ1と見なす。また船体サイズ0の船を建造する際は、シップヤードの容積を1/2必要とする。例) シップヤードテクノロジー2のシップヤード1個は、DDを3隻建造できる。この種族は戦闘機とミリタリーアカデミーを研究することは出来ない。またいかなる手段によっても戦闘機を入手することは出来ない。この種族の艦が拿捕された場合も、その船体サイズは変わらない。最初に戦闘(エイリアンも含め)を行う時に公開する。

最初のうち、彼らの宇宙旅行は難しかった。いつも彼らは恒星の中に飛び込んでいこうとするからだ。

44. Immortals (不死生命体)

「ダメだよ、ぼうや。娘とデートに行くには君はまだ若すぎる。50歳になったらまた来なさい」

この種族は非常にゆっくりと繁殖し、老衰で死ぬことがない。彼らは自分たちの生命を保存しようとするうちに、追加のシールドと予備のパワーシステムを開発した。戦闘の各ラウンドで、この種族は1ヒットをキャンセルすることができる。つまり、1隻対1隻の戦闘においては、彼らの艦を除去することはできない(相手がタイタンでない限り)。しかし、コロニー建設のための必要人数が増えるため、彼らのコロニーシップの建造コストは2CP高くなる。敵艦移乗の時のヒットをキャンセルすることは出来ない。この種族の船が拿捕された場合もこの能力を保持するが、キャンセルできるのは拿捕された艦に対するヒットのみである。この種族は敵艦移乗テクノロジーを研究することは出来ない。ゲーム開始前にCPを使用し、その一部をゲームに持ち越すことができるヘッドスタートのようなルールを用いる場合、この種族はそれが許されない。研究に使われなかったCPは失われる。戦闘で最初に1ヒットをキャンセルする時に公開する。

彼らの母星に引退老人のコミュニティがやたらとあるのも当然だ。宇宙のフロリダみたいなものだ。

45. Expert Tacticians (戦術エキスパート)

彼らの惑星では、ランチタイムのゲームで「34手後にチェックメイト」なんという会話がしばしば聞かれる。

この種族は戦術的能力に非常に優れている。宇宙戦闘で、相手より1隻でも多くの戦闘可能艦があるならば、艦隊サイズボーナスの攻撃力+1を得ることが出来る。また、相手プレイヤーは3:1以上の差がないとこの種族に対して艦隊サイズボーナスを得ることは出来ない。最初に彼らの艦隊サイズボーナスを得る時に公開する。

46. Horsemen of the Plains (平原の馬賊)

俺たちは乱暴者よ。

この種族は素早く攻撃してさっさと逃げる能力を尊ぶ文化の中から生まれた。宇宙戦闘において、彼らの船は(自分の射撃順番時ではなく)ラウンドとラウンドの間に退却することが出来る(つまり第1ラウンド終了時に退却可能)。また彼らの船は惑星爆撃の時に攻撃力が+2される。この能力を最初に使う時に公開する。

47. And We Still Carry Swords (帯剣種族)

「実際、我々はレーザービームだって持っている宇宙種族だ。なのになんで毎日1時間も剣術の訓練をしなくっちゃならないんだ？」

この種族は格闘技を好み、ゲーム開始時から地上戦闘2のテクノロジーを保有している。敵艦移乗を試みる際は攻撃力に+1され、また彼らの船に対して敵艦移乗を試みる時は攻撃力が-1される。さらに、彼らの全地上ユニット（民兵も含む）は攻撃力と防御力が+1される。他の種族が彼らから地上戦闘テクノロジーを得ることはできない。敵艦移乗か惑星侵攻を最初に行う時に公開する。

48. Amazing Diplomats（有能な外交官）

外交とは、ぶつとい棍棒を手に入れるまで、「いい子だワンちゃん」と遠回しに言うておく技術のことだ。

ノンプレイヤーエイリアンはこの種族を攻撃しない。彼らの船はエイリアンの惑星にスタックすることも、通り抜けることもできる。またエイリアンがいないかのように、彼らの惑星にコロニーを設置することができ、そうしたらエイリアンテクノロジーカードを入手することもできる。この場合、エイリアンの船は惑星上に留まり、他のプレイヤーからの攻撃に対しては防御を行う。エイリアンの惑星上のコロニーは、全ての点についてプレイヤーのコロニーと同様に扱う。他のプレイヤーによってエイリアンの船が撃破されたとしても、コロニーは通常通り破壊されるまでは存続し続ける。エイリアンの惑星ヘクスに最初に進入した時に公開する。

49. Traders（交易商人）

交易は戦争の生命線だ。だが戦争はどんな経済も破壊してしまう…我々のもの以外は。

MSパイプラインで繋がれたコロニーからの収入は1CP増加する。ゲーム終了時に公開する。

「君たちはいざとなれば自分の母親だって売り物にすると聞いたんだが？」「興味があるんですか？」

50. Cloaking Geniuses（クローキング種族）

「ヤツらが消えた筈はない。あんな小さな船にクローキング装置があるわけない…」

クローキング1テクノロジーを研究したら、この種族の偵察艦と駆逐艦はクローキングの能力を持つようになる。クローキング2を研究したら、巡洋艦もクローキング能力を獲得する。だが、自動アップグレードではないため、すでに存在している艦はシップヤードでコストを払ってアップグレードしなくてはならない。どの艦がクローキングをもっているか、シップテクノロジーシートの欄外にメモしておくこと。スクランナーで無効化されなければ、SC/DD/CAは戦闘の第1ラウンドで攻撃力+1のボーナスを得る。この種族の船が拿捕された場合も、クローキング能力はそのまま残る（アップグレードすることも可能）。クローキングしているSC/DD/CAが戦闘に参加するか、敵艦のいるヘクスを素通りした時に公開する。

51. Star Wolves（スターウルフ）

「彼らが吠えるのが聞こえれば、近くにいるのがわかる。結局ここは宇宙、月はたくさんあるわけだし」

この種族の偵察艦、駆逐艦、戦闘機が船体サイズ2以上の敵艦を攻撃する時は、攻撃力が+1される。さらに、彼らの駆逐艦は建造コストが1CP安くなる。この能力を最初に使う時に公開する。

52. Power to the People（主権在民種族）

より高速な非戦闘艦は、より高性能なシートベルトが必要だ。

この種族の機雷（マイン）、コロニーシップ、採掘艦（マイナー）、MSパイプラインは、自動的かつ即時に、プレイヤーの最新の移動テクノロジーにアップグレードされる（戦闘艦と同じ速度で移動する）。これらの艦が通常より速い速度で移動をした時に公開する。

53. House of Speed（スピード一家）

もっと速く。船体を少し薄くしても構わないか？

この種族の船は移動7を持ってゲーム開始する。しかし高速な代わりに防御力は犠牲となっている。他のプレイヤーの船はこの種族の船（戦闘機は含むが、基地、シップヤード、コロニー、地上ユニットは除く）を攻撃する際に攻撃力が+2される（敵艦移乗の際も含む）。彼らの強力な移動テクノロジーは強いエネルギー航跡を残すため、この種族はクローキングを研究することは出来ない。彼らは拿捕した襲撃艦（レイダー）を使用し続けることはできるが、拿捕したレイダーの移動テクノロジーを上げることはできない。この種族の船が拿捕された場合、高速性と脆弱性はそのまま継続する。しかし、彼らの移動テクノロジーは非常に複雑なため、他のプレイヤーはこの種族から移動テクノロジーを得ることはできない（拿捕によっても惑星征服によっても）。初めて1ターンに2ヘクス以上移動した時に公開する。

「君らの武器はこの船体をバターを切るナイフみたいに貫通できると言っているわけ？」「どっちかというと、バターを切るレーザー光線ってところかな」

54. Powerful Psychics（超能力種族）

「外見が醜いだけ？それとも、その脳みそでボクを殺そうとしているの？」

この種族は探索1を持ってゲームを開始する。また非常に優れたセンサーを持っているため、プレイヤーは探索能力のある艦（CA、フラッグシップ、ユニークシップ等）の隣接ヘクスにいる敵のグループカウンターをめぐって調べることが出来る。一度調べたら、そのスタックは表のままとなる。しかし、敵が持つテクノロジーレベルを調べることは出来ない。この種族の探索テクノロジーは、彼らの超能力によるものなので、他のプレイヤーは彼らから（拿捕や惑星征服により）探索テクノロジーを得ることはできない。最初にスタックを調べる時に公開する。

55. Shape Shifters（可変形態種族）

「目標、敵駆逐艦。いや、巡洋艦。なんでもいい、誰か撃て！」

この種族は欺瞞を得意とし、任意のグループカウンターをデコイとして使用することができる。そのことはシップテクノロジーシートにメモしておくこと。例）シップテクノロジーシートでCA#2の欄にデコイと記入し、CA#2グループカウンターはデコイとして使用する。

このグループカウンターが敵と遭遇した場合、通常のデコイのようにすぐには除去されない。双方の艦船は表にされ、バトルボードに置かれ、戦闘は通常通り進められる。デコイのグループカウンターは退却することも、射撃するふりをすることも出来る。もしデコイグループカウンターがダメージを受けたり、敵にヒットを与えたなら、それはデコイであると明らかにされ、除去される。もしグループ内に複数のデコイが含まれているならば、1 個のデコイが除去されたらグループ全体が除去となる。例) プレイヤーは 3 個のデコイ戦闘機を作って 1 つのグループにした。もしこの 3 個のデコイ戦闘機のうちのどれか 1 つが戦闘でヒットを与えてしまったら、3 個とも除去される。

この種族のグループデコイは、戦闘可能艦に伴われているならば、敵ユニットがいるヘクスに進入することが出来る。デコイとして建造されたグループカウンターも、後で実際の船を含めることが出来る。そうすることによって、他のプレイヤーは、どの船がデコイなのかほとんどわからなくなる。デコイのグループカウンターはあらゆる意味においてデコイとして扱う（惑星を封鎖できない、探索ができない等々）。デコイグループカウンターは艦隊サイズボーナスの決定には何ら寄与しない。プレイヤーは戦闘に参加しているデコイの正確な数を相手に告げる必要はないが、いずれかの側が艦隊サイズボーナスを得ているかどうかを教えなくてはならない。グループカウンターデコイが敵艦移乗の対象となった場合は、除去される。プレイヤーがそのクラスの船を建造するテクノロジーを得るまでは、そのグループのカウンターをデコイとして使用することは出来ない。例) 襲撃艦（レイダー）のカウンターは、プレイヤーがクロッキングテクノロジーを得るまではデコイとして使用できない。

デコイの戦闘機は、自身が移動できるため CV の収容能力に収まる必要はない。ある艦種のグループカウンターを 2 個以上デコイとして同時に使用することは出来ない。例) SC #5、DD #3, CA #2, BC #4 は全てデコイであるかもしれない。しかし、SC #4 と SC #5 は両方デコイではあり得ない。

デコイのグループカウンターはプレイヤーの最新のテクノロジーレベルで行動することができるが、プレイヤーはそのデコイがもっと低いレベルのテクノロジーであると宣言することも出来る。例) デコイとして使われている CA のグループカウンターが戦闘に参加した。プレイヤーは攻撃 2 を持っている。しかし、その戦闘に参加している自軍艦船は全て攻撃 1 しか持っていない。そのため、プレイヤーは CA は攻撃 1 を持っていると言明する。このようにして、プレイヤーは相手に自分が攻撃 2 を持っていることを隠しておくことが出来る。またこのデコイ CA がヒットを与えてしまったらデコイとばれて除去されてしまう。そのため、攻撃 2 と宣言してヒットを得やすくしてしまっはよくない。最初にデコイが戦闘で除去された時に公開する。