

<p><b>Barbarian</b> <i>Distrukge la mano avversaria</i> <b>Wild</b> Quando ottieni una compensazione o una ricompensa, tu puoi guardare alle carte che ricevi e scartare quelle che non vuoi. Ogni carta scarta non è rimpiazzata.</p> <p><b>Super</b> Puoi usare il tuo potere come alleato attaccante.</p>	<p><b>Cavalry</b> <i>Gioca carte incontro come alleato</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, quando il tuo avversario necessita una nuova mano, le carte sono pescate una alla volta fino a che ha carte sufficienti per l'incontro (normalmente una carta incontro). Il tuo avversario pesca il riequilibrio della nuova mano alla fine dell'incontro.</p> <p><b>Super</b> Come giocatore principale, prima che le carte incontro siano selezionate, scegli un giocatore alleato con te. Quel giocatore deve giocare una carta incontro come tuo rinforzo, se capace, come se avesse il tuo potere alieno.</p>	<p><b>Changeling</b> <i>Scambia poteri con l'avversario</i> <b>Wild</b> In ogni momento, puoi pescare una carta a caso dalla mano del giocatore alla tua sinistra. Quindi, dagli questa carta. Questa flare può essere usata solo una volta per incontro.</p> <p><b>Super</b> Quando usi il tuo potere, puoi scambiare poteri con un qualunque giocatore in gioco.</p>
<p><b>Chosen</b> <i>Prende nuove carte incontro</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, prima che le carte incontro siano scelte, tu puoi pescare una carta dal mazzo.</p> <p><b>Super</b> Puoi tenere ogni carta non incontro pescata dal mazzo durante l'intervento divino.</p>	<p><b>Clone</b> <i>Mantiene le proprie carte incontro</i> <b>Wild</b> Non devi scartare ogni artefatto che giochi. Invece puoi tenerlo e giocarlo in un seguente incontro.</p> <p><b>Super</b> Puoi scegliere di ricevere fino al doppio della normale quantità di compensazione se i tuoi avversari hanno sufficienti carte.</p>	<p><b>Cudgel</b> <i>L'avversario perde più navi</i> <b>Wild</b> Quando ottieni una colonia, come attacco, puoi mandare tutte le navi su quel pianeta appartenenti ad altri giocatori nel Warp. Navi che erano alleate con te in questo incontro non sono soggette.</p> <p><b>Super</b> Quando usi il tuo potere su un giocatore, puoi colpire inoltre qualunque alleato. Ogni giocatore che fracassi perde il numero di navi che tu avevi nell'incontro.</p>
<p><b>Empath (classic edition)</b> <i>Può scambiare attacco con negoziazione</i> <b>Wild</b> Usa questa flare solamente come giocatore principale. Per il resto dell'incontro, puoi muovere una nave da una qualsiasi colonia (di tua scelta) nel warp da qualsiasi giocatore che non dice "Signore" o "Signora" (quale sia più appropriato) ogni volta che parla.</p> <p><b>Super</b> Come giocatore principale o alleato, se il giocatore principale che si oppone alla tua fazione rivela una carta negoziazione, puoi scambiarla con una carta attacco dalla tua mano. Concludi l'attacco come se avesse rivelato quella carta attacco.</p>	<p><b>Empath</b> <i>Può scambiare attacco con negoziazione</i> <b>Wild</b> Gioca questa flare quanto tenti di stabilire un accordo. Se hai successo, tu e l'altro giocatore nell'accordo, ricevete tre ricompense difensore.</p> <p><b>Super</b> Come giocatore principale o alleato, se il giocatore principale che si oppone alla tua fazione rivela una carta negoziazione, puoi scambiarla con una carta attacco dalla tua mano. Concludi l'attacco come se avesse rivelato quella carta attacco.</p>	<p><b>Ethic</b> <i>Prende compensazione per attacco</i> <b>Wild</b> Quando peschi ogni nuova carta dal mazzo, usa questa flare. Per il resto dell'incontro, ogni volta che peschi carte, tu puoi sentirti colpevole e dare via alcune o tutte quante ad altri giocatori. Non puoi però dare più di 3 carte per incontro in questa maniera.</p> <p><b>Super</b> Quando ricevi compensazione, nomina un numero da 0 ad 8 e prendi questo numero di carte come compensazione.</p>

<p><b>Filch (classic edition)</b>  <i>Prende le carte usate dall'avversario</i>  <b>Wild</b>  Puoi barare e prendere le tue navi dal warp (verso le colonie) o carte dal mazzo o dalla pila degli scarti, anche quando non ti è permesso. Se vieni colto in fallo, perdi una nave nel warp e restituischi gli oggetti per i quali sei stato sorpreso rubare. Non devi rivelare questa carta, a meno che tu non sia stato sorpreso, ma una volta rivelata il mazzo e gli scarti devono essere piazzati di fianco a te per un facile accesso.  <b>Super</b>  Puoi rubare la carta incontro usata da un qualunque altro giocatore sia che tu sia coinvolto nell'incontro o no.</p>	<p><b>Filch</b>  <i>Prende le carte usate dall'avversario</i>  <b>Wild</b>  Puoi scartare una carta negoziazione dalla tua mano per rubare qualunque artefatto o flare appena è giocato. La carta rubata non ha alcun effetto sulla vittima selezionata, andando bensì nella tua mano.  <b>Super</b>  Puoi sottrarre qualunque carta incontro usata da un altro giocatore sia tu coinvolto nell'incontro sia non.</p>	<p><b>Fury</b>  <i>Vendica navi perse</i>  <b>Wild</b>  Come giocatore principale, quando perdi un incontro, puoi distruggere una nave (di loro scelta) appartenente a ogni giocatore che si è opposto a te. Le navi distrutte sono rimosse dal gioco. Questa flare non può ridurre un giocatore a meno navi del numero di colonie necessarie per vincere il gioco, tuttavia colpisce gli altri giocatori che si sono opposti a te.  <b>Super</b>  Non consumi gettoni dalla tua scheda per usare il tuo potere. Invece, tu puoi aggiungere o sottrarre 3 dal totale della tua fazione per ogni gettone sulla scheda.</p>
<p><b>Glutton</b>  <i>Prende navi e carte extra</i>  <b>Wild</b>  Quando ricevi ricompense difensore, ricevi il doppio delle ricompense del normale  <b>Super</b>  Quando accade un terremoto cosmico, vinci immediatamente il gioco.</p>	<p><b>Guerrilla</b>  <i>I vincitori perdono tutto tranne una nave</i>  <b>Wild</b>  Quando perdi un incontro come difensore, puoi far esplodere il tuo pianeta piuttosto che lasciare che sia catturato. Il pianeta è rimosso dal gioco insieme a tutte le navi attaccanti (le navi della tua fazione sono mandate nel Warp come solito). Un giocatore non può essere ridotto a meno navi del numero di colonie necessarie per vincere il gioco. Ogni nave rimossa dal gioco che ridurrebbe il giocatore sotto questo numero è mandata nel Warp come solito.  <b>Super</b>  Ogni giocatore che indebolisci, che ha 3 o meno navi nell'incontro, perde tutte le sue navi dell'incontro nel Warp.</p>	<p><b>Hacker</b>  <i>Sceglie la compensazione</i>  <b>Wild</b>  Puoi impedire al tuo avversario di prendere compensazione da te.  <b>Super</b>  Quando acquisisci compensazione dal giocatore di tua scelta, puoi anche dare al giocatore fino allo stesso numero di carte di tua scelta dalla tua mano.</p>
<p><b>Loser</b>  <i>Il vincitore perde e il perdente vince</i>  <b>Wild</b>  Come giocatore principale, prima che le carte incontro siano scelte, puoi dichiarare che entrambe le fazioni perdano, mandando tutte le navi coinvolte nel Warp.  <b>Super</b>  Puoi attendere fino a dopo che le carte siano selezionate ma prima che siano rivelate per dichiarare un ribaltamento. Quando lo fai, tu e il tuo avversario non siete obbligati a giocare carte attacco se possibile.</p>	<p><b>Macron</b>  <i>Ogni nave vale 4</i>  <b>Wild</b>  Come giocatore principale o alleato, dopo aver rivelato una carta attacco in un incontro, puoi aggiungere 1 al totale della tua fazione per ogni nave che hai nell'incontro.  <b>Super</b>  Come attacco o alleato, tu puoi lanciare fino a 4 navi nel cono di iperspazio.</p>	<p><b>Mercenary</b>  <i>Sempre ricompensato per la vittoria</i>  <b>Wild</b>  Quando vinci un incontro come difesa, puoi ricevere ricompensa come se tu fossi un alleato difensivo.  <b>Super</b>  Quando peschi carte come ricompensa, puoi scartare alcune o tutte quante dopo averle guardate.</p>

<p><b>Miser</b> <i>Prende una seconda mano</i> <b>Wild</b> Quando peschi una nuova mano o un altro giocatore prende compensazione da te, tu puoi mettere questa carta e altre 2 a faccia in giù di fronte a te fino a più tardi. Se la compensazione è presa da te, le carte così poste non possono essere prese. Se peschi una nuova mano, ricevi un'intera mano in aggiunta alle carte riposte. <b>Super</b> All'inizio di ognuno dei tuoi incontri, tu puoi pescare una carta dal mazzo e aggiungerla al tuo gruzzolo.</p>	<p><b>Mutant</b> <i>Tiene una mano di 8 carte</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, se vinci un incontro o ottieni un accordo, puoi prendere una carta a caso dal tuo avversario e ognuno dei suoi alleati. <b>Super</b> Come giocatore principale, puoi scartare fino a 3 carte dalla tua mano prima di usare il tuo potere per rinfoltire la tua mano.</p>	<p><b>Observer</b> <i>Alleati non sono gettati nel Warp</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, dopo che le alleanze sono formate, tu puoi permettere a ogni giocatore che si è alleato con te a pescare una carta dal mazzo. <b>Super</b> Quando lanci navi come alleato o attaccante, tu puoi recuperare una nave dal Warp per lanciarla immediatamente. Come offesa, questa nave è in aggiunta alla nave che normalmente recuperi durante la fase regroup, ma non ti permette di superare il tuo limite normale di 4 navi nel portale dell'iperspazio.</p>
<p><b>Oracle</b> <i>Prevede le carte dell'avversario</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, prima che le carte incontro siano scelte, puoi mischiare la tua mano con quella del tuo avversario, poi casualmente prendi tante carte quante ne avevi nella tua mano, dando il resto al tuo avversario. <b>Super</b> Come giocatore principale, puoi terminare un incontro dopo che il tuo avversario mostra la sua carta. Il tuo avversario riprende la sua carta, tutte le navi nel cono ritornano alle sue colonie e il gioco continua come se si fosse raggiunto un accordo.</p>	<p><b>Pacifista</b> <i>Vince con la carta negoziazione</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, dopo che riveli una carta negoziazione e il tuo avversario rivela una carta attacco, tu puoi cambiare la tua carta negoziazione con una attacco 15. <b>Super</b> Quando fallisci a stabilire un accordo, tu puoi perdere 2 navi in meno nel Warp, mentre obblighi il tuo avversario a perdere 2 navi extra nel Warp.</p>	<p><b>Parasite</b> <i>Si unisce alle alleanze a piacimento</i> <b>Wild</b> Quando un altro giocatore perde l'uso dei suoi poteri poiché controlla pochi pianeti di origine, tu puoi immediatamente stabilire una colonia in uno dei suoi pianeti di origine con una delle tue navi. La tua nave coesisterà con qualunque nave già presente sul pianeta. Puoi stabilire un'altra colonia ogni volta che un giocatore riguadagna i suoi poteri e li perde ancora. <b>Super</b> Come alleato puoi lanciare un numero qualsiasi di navi a tua scelta.</p>
<p><b>Reserve</b> <i>Può usare gli attacchi come rinforzi</i> <b>Wild</b> Quando un altro giocatore scarta una carta rinforzo (dopo averla giocata o non) tu puoi prenderla e aggiungerla alla tua mano. Le carte rinforzo che giochi sono scartate normalmente. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere per giocare una carta attacco di nove o meno come rinforzo.</p>	<p><b>Sorcerer</b> <i>Può scambiare le carte giocate</i> <b>Wild</b> Quando il Sorcerer non è un giocatore principale, prima che le carte siano scelte durante un incontro, tu puoi obbligare i giocatori principali a scambiarsi i poteri alieni. Loro mantengono i loro nuovi poteri dopo che l'incontro ha fine. Dopo aver usato questa flare, dalla al Sorcerer. Se il Sorcerer non sta giocando, scartala per usarla. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere come alleato, scambiando le carte incontro dei giocatori principali.</p>	<p><b>Spiff</b> <i>Riceve colonie come perdente</i> <b>Wild</b> Come difesa, quando perdi un incontro, tu puoi lasciare una delle tue navi sul pianeta invece che mandarla nel Warp. Essa coesisterà con le navi attaccanti. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere per schiantarti se perdi per un totale di 5 o più invece che 10.</p>

<p><b>Symbiote</b> <i>Ha il doppio delle navi</i></p> <p><b>Wild</b> Puoi recuperare una nave dal Warp durante ogni fase regroup, non solo la tua.</p> <p><b>Super</b> Scarta questa flare all'inizio di una qualunque fase regroup per salvare tutte le navi che scegli, sia quelle nel Warp, catturate o rimosse dal gioco. Metti fino a 8 navi salvate su ciascun pianeta di origine, anche se non avevi più una colonia su uno o più dei tuoi pianeti di origine. Le tue navi coesisteranno con ciascuna nave già presente, nonostante qualunque effetto in gioco. Questa flare non può essere cancellata in nessun modo.</p>	<p><b>Trader</b> <i>Scambia mani con gli avversari</i></p> <p><b>Wild</b> Come giocatore principale, prima che le alleanze siano dichiarate, tu puoi pescare una carta a caso dalla mano del tuo avversario e aggiungerla alla tua. Tu devi poi dare al tuo avversario una carta di tua scelta (anche la carta appena pescata) in cambio.</p> <p><b>Super</b> Puoi usare il tuo potere con qualunque giocatore, non solo il tuo avversario.</p>	<p><b>Trickster</b> <i>Vince gli incontri il 50% delle volte</i></p> <p><b>Wild</b> Come giocatore principale o alleato, dopo che le carte incontro siano state rivelate, lancia una moneta. Se atterra su testa, aggiungi 10 al tuo totale. Se atterra su croce, sottrai 10 dal tuo totale.</p> <p><b>Super</b> Puoi usare questo potere dopo aver perso un incontro, invece che prima che le carte siano selezionate. Il risultato del tuo potere sostituisce il risultato dell'incontro.</p>
<p><b>Vacuum</b> <i>Porta altre navi nel Warp</i></p> <p><b>Wild</b> Per ogni giocatore principale oltre a te che rivela una carta attacco, tu puoi recuperare una nave dal Warp.</p> <p><b>Super</b> Puoi scegliere quali navi avversarie siano perse nel warp quando usi il tuo potere.</p>	<p><b>Vulch</b> <i>Raccoglie artefatti scartati</i></p> <p><b>Wild</b> Se vinci un incontro (o stabilisci un accordo) come giocatore principale, tu puoi obbligare il tuo avversario a darti la sua mano, una carta alla volta. Scarta ogni carta finché non ricevi quella che vuoi. Tu tieni quella carta nella tua mano e il tuo avversario tiene quello che rimane, se possibile.</p> <p><b>Super</b> Puoi usare il tuo potere per raccogliere flare scartate così come gli artefatti.</p>	<p><b>Warrior</b> <i>Aggiunge punti esperienza</i></p> <p><b>Wild</b> Quando sei la difesa, immediatamente dopo che l'incontro è terminato, tu puoi incontrare l'attacco nel suo sistema di origine. Dopo il tuo incontro, l'ordine normale di gioco continua da dove era stato lasciato.</p> <p><b>Super</b> Puoi usare il tuo potere per aggiungere gettoni al totale della tua fazione anche come alleato.</p>
<p><b>Will</b> <i>Non controllato dal destino</i></p> <p><b>Wild</b> Come attacco, quando peschi un colore di un giocatore dal mazzo del destino, puoi avere un incontro con quel giocatore in un sistema qualunque, non solo il suo sistema di origine.</p> <p><b>Super</b> Puoi guardare la mano di un qualunque giocatore prima di scegliere chi incontrare.</p>	<p><b>Xenophile</b> <i>Ottiene potere dai "turisti"</i></p> <p><b>Wild</b> Come giocatore principale, dopo che entrambi i giocatori abbiano rivelato carte attacco, aggiungi 1 al tuo totale per ogni colonia straniera nel tuo sistema di origine.</p> <p><b>Super</b> Dopo che sia avvenuta una vittoria condivisa, tu vinci indipendentemente dal numero di colonie straniere tu abbia.</p>	<p><b>Zombie</b> <i>Non va mai nel warp</i></p> <p><b>Wild</b> Ogni volta che perdi una nave nel warp, puoi impedire a una delle tue navi di andare nel warp, invece riportala in una delle tue colonie.</p> <p><b>Super</b> Ogni giocatore che si allea con te durante un incontro può recuperare una nave dal warp (se c'è) e metterla nell'incontro. Questa nave non conta per il limite normale che un giocatore ha di 4 navi in un incontro.</p>

<p><b>Amoeba</b> <i>Movimento di navi illimitato</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, puoi aumentare o diminuire il numero di navi in un incontro fino a 4 prima che le carte incontro siano scelte. Questo può risultare nell'averne più di 4 navi nel portale di iperspazio. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere come alleato.</p>	<p><b>Anti-Matter</b> <i>Il valore più basso vince</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale o alleato, quando un altro giocatore cerca di usare una flare wild, puoi impedirgli di farlo. Usa questo solamente contro una flare per incontro. <b>Super</b> Durante ogni incontro puoi impedire ad un giocatore di usare una flare super o wild, fermandolo quando cerca di usarla.</p>	<p><b>Bully</b> <i>Sceglie le navi perse</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, quando il tuo avversario rivela una carta negoziazione, tu puoi obbligare quel giocatore a darti immediatamente una colonia su un pianeta di tua scelta dove lui ha una nave o altrimenti perdere 2 navi di sua scelta nel warp. Carte cambiate in carte negoziazione (come tramite Emotion Control) abilitano questo effetto. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere su alleati avversari.</p>
<p><b>Calculator</b> <i>Riduce la carta attacco più alta</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, una volta che le carte incontro siano state scelte, ma prima che siano rivelate, puoi dichiarare "pari" o "dispari". Quando le carte vengono rivelate, se entrambi sono attacchi e il loro totale è pari o dispari come hai predetto, la carta del tuo avversario è ridotta dal valore della tua carta. Se ti eri sbagliato, la tua carta è ridotta dal valore di quella del tuo avversario. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere come alleato.</p>	<p><b>Chronos</b> <i>Può ripetere l'incontro</i> <b>Wild</b> All'inizio della fase regroup, puoi guardare tra la pila degli scarti, scegliere una carta e aggiungerla alla tua mano. Poi mischia nuovamente la pila degli scarti insieme al mazzo per formare un nuovo mazzo. Infine dai questa flare al Chronos se sta giocando. Altrimenti scartala. <b>Super</b> Quando usi questo potere, puoi obbligare il tuo avversario a giocare la stessa carta incontro una seconda volta mentre tu cambi la tua carta incontro.</p>	<p><b>Cryo</b> <i>Risparmia carte per dopo</i> <b>Wild</b> Quando peschi una nuova mano, puoi prima mettere a parte alcune o tutte le tue carte non incontro (inclusa questa carta). Quindi pesca una nuova mano di 8 carte prima di aggiungere le carte che hai messo a parte alla tua nuova mano. <b>Super</b> Quando conservi una carta, puoi scambiarla con una carta nella riserva invece che pescare una carta dal mazzo. In aggiunta, puoi scartare la tua mano per prendere le carte che hai nella riserva come nuova mano nonostante quante carte hai nella riserva.</p>
<p><b>Deuce</b> <i>Gioca 2 carte incontro</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale o alleato, dopo che le carte incontro siano state rivelate, se hai una carta attacco identica a una delle carte rivelate, puoi scartarla, sia aggiungendo che sottraendo il suo valore al totale del giocatore che ha giocato la carta corrispondente. <b>Super</b> Puoi scartare sia la carta incontro che la tua carta extra dopo che siano state mostrate in un incontro.</p>	<p><b>Fido</b> <i>Recupera carte scartate</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, dopo che le carte siano state scelte, puoi obbligare il tuo avversario a prendere la carta in cima alla pila degli scarti e aggiungerla alla sua mano. Tu quindi peschi una carta dal mazzo. <b>Super</b> Quando molte carte incontro sono scartate alla fine di un incontro, puoi raccogliere tutte e offrirle una a una ad un altro giocatore in qualunque ordine tu scelga.</p>	<p><b>Fodder</b> <i>Gioca ulteriori carte basse</i> <b>Wild</b> Se sei stato invitato a partecipare ad un incontro e hai declinato, puoi unirti con una nave dopo che le carte sono state rivelate. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere per scartare carte attacco che sono uguali o minori alla carta che hai giocato.</p>

<p><b>Fungus</b> <i>Si attaccano ad altre navi</i> <b>Wild</b> Quando vinci come difensore nel tuo sistema di origine, puoi raccogliere tutte le navi avversarie dell'incontro e metterle in circolo attorno al tuo sistema di origine. Ora loro contano per il totale quando sei in difesa nel tuo sistema di origine, ma non vanno nel warp se perdi come difesa. Navi catturati non hanno caratteristiche speciali. Quando scarti questa carta, le navi catturate ritornano alle colonie dei loro possessori, se esistono.</p> <p><b>Super</b> Navi attaccate alle tue in pila non sono liberate quando mandate al warp. Quando recuperi una nave dal warp, quelle navi in pila rimangono con essa.</p>	<p><b>Graviton</b> <i>Comprime gli attacchi ad una cifra</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale (se il Graviton non è il tuo avversario), gioca questa flare prima che le carte incontro siano scelte. Ogni carta attacco rivelata in questo incontro usa solo le sue cifre uno come suo valore (es. un attacco 21 verrà considerato un attacco 1).</p> <p><b>Super</b> Quando usi il tuo potere, puoi dichiarare che colpisca solo la tua carta o la carta del tuo avversario. La dichiarazione avviene prima che le carte siano rivelate, comunque.</p>	<p><b>Hate</b> <i>Gli avversari perdono carte o navi</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, prima che le carte incontro siano selezionate, puoi obbligare il tuo avversario a scartare una carta a caso dalla sua mano. Se non ha più carte incontro rimaste, tu vinci l'incontro</p> <p><b>Super</b> Invece che scartare una carta per usare il tuo potere, puoi mostrare la carta agli altri giocatori e restituirla alla tua mano.</p>
<p><b>Healer</b> <i>Può salvare le navi degli altri dal warp</i> <b>Wild</b> Puoi fare in modo che un qualunque "Cosmic Zap" giocato su di te sia scartato senza effetto.</p> <p><b>Super</b> Puoi alzare la parcella per curare gli altri giocatori a una carta dal mazzo per ogni nave che curi.</p>	<p><b>Human</b> <i>Principalmente inoffensivo</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, se il tuo avversario non è lo Human, puoi usare questa flare dopo che le carte incontro siano rivelate per cambiare la tua carta incontro in un attacco 42. Dopo di che, dai questa flare al giocatore Human. Se il giocatore Human non sta giocando, scarta questa flare per usarla.</p> <p><b>Super</b> Puoi fare in modo che il tuo potere aggiunga 8 alla tua fazione invece che 4. Inoltre, puoi scartare questa flare per uno zap al tuo potere.</p>	<p><b>Industrialist</b> <i>Aggiunge carte attacco perdenti</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, dopo che riveli una carta attacco, pesca una carta a caso dalla mano del tuo avversario. Se è una carta attacco, aggiungila al totale della tua fazione, quindi scartala. Altrimenti restituiscila alla mano del tuo avversario.</p> <p><b>Super</b> Quando aggiungi una carta alla tua pila, puoi aggiungere la carta incontro rivelata di un qualsiasi giocatore principale alla propria pila (fintanto che sia una carta attacco).</p>
<p><b>Invader</b> <i>Lancia attacchi a sorpresa</i> <b>Wild</b> In qualunque momento, scarta la tua mano e pesca una nuova mano di 8 carte. Quindi, dai questa carte all'Invader, o scartala se l'Invader non sta giocando.</p> <p><b>Super</b> Durante un incontro Invasione!, puoi mandare navi dal warp nell'incontro (il massimo normale è comunque applicato). Se le navi sopravvivono all'incontro, non ritornano nel warp.</p>	<p><b>Kamikaze</b> <i>Sacrifica navi per carte</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, dopo che le carte incontro siano state scelte ma prima che siano rivelate, puoi mandare fino a 4 delle tue navi che non sono nell'incontro nel warp per aggiungere 3 al totale della tua fazione per ogni nave sacrificata.</p> <p><b>Super</b> Puoi recuperare 3 navi dal warp durante ognuna delle tue fasi regroup invece che una.</p>	<p><b>Leviathan</b> <i>Può attaccare con i pianeti</i> <b>Wild</b> Come attacco, dopo che il destino sia stato pescato, puoi scambiare un pianeta di origine con la difesa. Il tuo pianeta si muove nel sistema di origine della difesa e vice versa. L'incontro termina immediatamente con successo. Dopo di che, dai questa flare al Leviathan (o scartala, se il Leviathan non sta giocando).</p> <p><b>Super</b> La tua navemondo può contenere qualunque nave eccetto le navi della difesa. Le navi di altri giocatori sulla tua navemondo conta a favore il totale della tua fazione e quei giocatori sono automaticamente alleati con te per questo incontro, ma non possono lanciare altre navi e non ricevono una colonia se la tua fazione vince.</p>

<p><b>Locust</b>  <i>Mangia pianeti quando è da solo</i>  <b>Wild</b>  All'inizio di ogni fase regroup, puoi mandare 4 delle tue navi al warp per distruggere un pianeta che non è nel sistema di origine del Locust, rimuovendolo dal gioco. Ogni nave su quel pianeta è mandata al warp. Dopo di che, dai questa flare al Locust. Se il Locust non è in gioco, scartala.</p> <p><b>Super</b>  Una volta per incontro, puoi divorare un pianeta straniero sul quale hai più navi combinate degli altri giocatori. Se lo fai, tutte le navi degli altri giocatori sono mandate al warp.</p>	<p><b>Lunatic</b>  <i>Si allea contro se stesso</i>  <b>Wild</b>  Per ogni ricompensa difensore che ricevi, puoi <b>sia</b> pescare una carta dal mazzo <b>e</b> recuperare una nave dal warp. Non devi scegliere ona o l'altra.</p> <p><b>Super</b>  Quando non sei un giocatore principale, puoi allearti con entrambe le parti di un incontro, se invitato da entrambi i giocatori principali.</p>	<p><b>Merchant</b>  <i>Gioca carte come navi extra</i>  <b>Wild</b>  Come giocatore principale o alleato, dopo che le carte incontro siano rivelate, aggiungi 1 al totale della tua fazione per ogni carta nella tua mano, più questa carta.</p> <p><b>Super</b>  Puoi sostituire alcune o tutte le navi reclutate che sopravvivono l'incontro con ogni nave che hai nel warp con una base 1 a 1. Scarta la carta rappresentante la nave reclutata sostituita quando fai questo.</p>
<p><b>Mimic</b>  <i>Copia la dimensione della mano dell'avversario</i>  <b>Wild</b>  Duplica l'effetto di una wild flare o una carta artefatto che un altro giocatore ha appena giocato. L'effetto avviene come se tu l'avessi giocata. Dai quindi questa carta al Mimic, o scartala se il Mimic non sta giocando.</p> <p><b>Super</b>  Quando usi il tuo potere, puoi pescare o scartare fino a 8 carte invece che alla dimensione attuale della mano del tuo avversario.</p>	<p><b>Mind</b>  <i>Guarda la mano di altri giocatori</i>  <b>Wild</b>  Quando un altro giocatore pesca una carta dal mazzo, puoi pescarla tu al suo posto, guardarla e quindi darla a lui. Non puoi condividere questa informazione con gli altri giocatori.</p> <p><b>Super</b>  Quando tu non sei un giocatore principale, usando il tuo potere ti permette di guardare alla mano di entrambi i giocatori principali.</p>	<p><b>Mirror</b>  <i>Scambia le cifre sulle carte attacco</i>  <b>Wild</b>  Come giocatore principale, dopo che le carte attacco siano state rivelate, puoi cambiare la tua carta attacco in un duplicato della carta incontro del tuo avversario.</p> <p><b>Super</b>  Quando dichiari un reverse, puoi dichiarare che il reverse colpisca solo la tua carta o quella del tuo avversario. La dichiarazione è comunque fatta prima che le carte siano rivelate.</p>
<p><b>Mite</b>  <i>Pretende una colonia o perdita di carte</i>  <b>Wild</b>  Come giocatore principale, dopo che le alleanze siano state formate, se il tuo avversario ha più navi alleate con lui di quante ne hai alleate con te, puoi obbligare tutte le navi alleate a tornare alle loro colonie.</p> <p><b>Super</b>  Quando usi il tuo potere, puoi prendere qualunque carta il tuo avversario scarta come risultato, guardale, e aggiungi qualsiasi di esse alla tua mano, scartando quelle che non vuoi.</p>	<p><b>Philanthropist</b>  <i>Regala carte</i>  <b>Wild</b>  All'inizio dell'incontro, puoi mandare una delle tue navi nel warp per prestare il tuo potere ad un altro giocatore per la durata dell'incontro. Fino alla fine dell'incontro, quel giocatore si considera che abbia il tuo potere invece che il suo. Non puoi usare il tuo potere finché sia prestato. Il giocatore non può rifiutare il prestito del tuo potere.</p> <p><b>Super</b>  Ogni giocatore al quale dai una carta incontro deve giocarla in quell'incontro se può.</p>	<p><b>Reincarnator</b>  <i>Usa poteri non in gioco</i>  <b>Wild</b>  Dopo che un altro giocatore tranne il Reincarnator perde un incontro o fallisce a stabilire un accordo, puoi dare questa flare a quel giocatore per forzarlo a scartare il suo potere attuale e pescarne uno nuovo. Alieni col testo Game Setup o che non sono permessi nel gioco attuale dovrebbero essere scartati e il giocatore ha nuovamente la possibilità di pescare.</p> <p><b>Super</b>  Non sei obbligato a reincarnarti quando perdi un incontro o fallisci a stabilire un accordo.</p>

<p><b>Remora</b> <i>Riceve carte o navi insieme ad altri</i></p> <p><b>Wild</b> Quando un altro giocatore usa una flare super o wild, puoi pescare una carta dal mazzo.</p> <p><b>Super</b> Quando un altro giocatore guadagna una colonia, puoi sia pescare una carta dal mazzo o recuperare una nave dal warp. Se più di un giocatore riceve una colonia nello stesso momento, pesca una carta o recupera una nave per ognuno.</p>	<p><b>Seeker</b> <i>Chiede domande "sì o no"</i></p> <p><b>Wild</b> Se un giocatore ti invita ad allearti, puoi richiedere di vedere la carta incontro che ha intenzione di giocare. Se ti allei con quel giocatore, deve giocare quella carta, se possibile. Puoi chiedere di vedere la carta incontro di un solo giocatore per incontro.</p> <p><b>Super</b> Quando usi il tuo potere puoi fare qualunque domanda, non solo una "sì o no". Il giocatore deve comunque rispondere sinceramente al meglio delle sue capacità.</p>	<p><b>Shadow</b> <i>Rimuove le navi degli altri</i></p> <p><b>Wild</b> Come difesa, quando perdi un incontro e il tuo avversario ha giocato una carta attacco, puoi spedire una delle tue navi non appartenenti all'incontro al warp per portare tutte le navi avversarie al warp con te. Nonostante la vittoria, il giocatore avversario non riceve colonie sul tuo pianeta.</p> <p><b>Super</b> Quando giustizi una nave durante il tuo turno puoi rimpiazzarla con una delle tue presa dal warp.</p>
<p><b>Siren</b> <i>Adesca sfidanti</i></p> <p><b>Wild</b> Per il resto di questo incontro, ogni volta che le carte vengano pescate dal mazzo, puoi chiamare una carta (es. attacco 30). Se questa carta è pescata, deve essere data a te.</p> <p><b>Super</b> Come difesa, prima che gli alleati siano invitati, puoi offrire una colonia nel sistema attaccante ad ogni alleato difensivo, dovessi tu vincere l'incontro. Se fai una simile offerta e vinci, allora quando ottieni una colonia straniera libera nel sistema di origine dell'attaccante, ogni alleato avversario può guadagnare una colonia su quel pianeta insieme a te o prendere la ricompensa difensore come al solito.</p>	<p><b>Sniveler</b> <i>Recupera quando è indietro</i></p> <p><b>Wild</b> Quando non sei un giocatore principale e non sei invitato per nulla, puoi lamentarti con un giocatore principale. Se quel giocatore nuovamente non ti invita, lui non può invitare alcun alleato (alleati precedenti ritornano alle loro colonie).</p> <p><b>Super</b> Se uno o più giocatori vincono il gioco e tu sei a una colonia dal vincere, i vincitori devono permettere di unirti alla loro vittoria oppure puoi incontrarti con uno dei giocatori di tua scelta che ha rifiutato. Durante l'incontro nessuno dei vincitori precedenti può allearsi con te. Se tu vinci l'incontro, tu e tutti i tuoi alleati vincono il gioco. Altrimenti, la vittoria precedente rimane.</p>	<p><b>Tick-Tock</b> <i>Limita la lunghezza del gioco</i></p> <p><b>Wild</b> Ogni volta che la pila degli scarti è mischiata per creare un nuovo mazzo, puoi immediatamente stabilire una colonia su qualunque pianeta di origine dei tuoi avversari con al massimo 4 delle tue navi.</p> <p><b>Super</b> Ogni volta che vinci una sfida o ottieni un accordo, puoi mandare una delle tue navi nel warp per scartare un gettone dalla tua sceda aliena. Questo in aggiunta ad ogni gettone che puoi scartare tramite il normale uso del tuo potere.</p>
<p><b>Visionary</b> <i>Detta carte incontro</i></p> <p><b>Wild</b> Come giocatore principale, in qualunque fase, nomina una carta specifica. Quindi ogni giocatore ti mostra segretamente quella carta se la possiede o un'altra se non la possiede.</p> <p><b>Super</b> Puoi usare il tuo potere anche se non sei un giocatore principale. Devi precisare quale sia il giocatore principale sul quale stai usando il tuo potere.</p>	<p><b>Warhawk</b> <i>Non negozia mai</i></p> <p><b>Wild</b> All'inizio di un qualunque incontro, scarta una carta negoziazione dalla tua mano e pesca 2 carte dal mazzo per rimpiazzarla.</p> <p><b>Super</b> Se giochi una carta negoziazione e perdi l'incontro o fallisci a stabilire un accordo, ricevi compensazione.</p>	<p><b>Citadel</b> <i>Costruisce cittadelle su pianeti</i></p> <p><b>Wild</b> Come giocatore principale o alleato, dopo che le carte incontro siano state rivelate, puoi aggiungere 5 al totale della difesa.</p> <p><b>Super</b> Le tue cittadelle possono sia aggiungere sia sottrarre dal totale della difesa quando le attivi. Le cittadelle sono ugualmente scartate se la difesa perde, anche quando sono usate per sottrarre.</p>

<p><b>Dictator</b> <i>Controlla il deck del destino</i> <b>Wild</b> Quando non sei l'attacco, dopo che il destino sia scelto, puoi obbligare l'attacco a scartare la carta destino che ha preso e pescare nuovamente. Usa questa abilità solamente una volta per incontro. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere come attaccante.</p>	<p><b>Disease</b> <i>Si diffonde sugli altri pianeti</i> <b>Wild</b> All'inizio di ogni fase regroup, puoi obbligare ogni altro giocatore a scegliere una carta dalla propria mano in segreto. Le carte sono quindi mostrate in simultanea prima di essere scartate. Ogni giocatore che mostra lo stesso tipo di carta (attacco, negoziazione, ecc...) di un altro giocatore perde 3 navi nel warp. Dai questa flare al Disease dopo l'uso (o scartala se il Disease non sta giocando). <b>Super</b> All'inizio di ogni fase regroup, puoi muovere una nave da una delle tue colonie in un'altra colonia.</p>	<p><b>Filth</b> <i>Allontana le navi degli altri</i> <b>Wild</b> In ogni momento, puoi dichiarare un pianeta "sudicio". Tutte le navi lì sono riportate alle loro altre colonie (o nel warp se non hanno altre colonie). Qualunque nave che debba atterrare lì durante l'incontro invece ritorna alle proprie altre colonie. Dai questa carta al Filth dopo l'uso (o scartala, se il Filth non sta giocando). <b>Super</b> Come attacco, quando punti il portale dell'iperspazio ad un pianeta, tutte le navi di altri giocatori su quel pianeta (compresa la difesa) devono immediatamente tornare alle loro altre colonie (o nel warp se non hanno altre colonie).</p>
<p><b>Gambler</b> <i>Bluffa sulle carte</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, prima che le carte siano rivelate, puoi chiamare un qualunque numero come "apertura". Se le carte incontro sono diverse l'una dall'altra per quel numero o più, aggiungi l'"apertura" alla tua carta. <b>Super</b> Quando affermi qual è la tua carta, puoi "alzare la posta" dicendo quante navi extra (1-20) sono a rischio. La penalità per aver mentito chiamando un non-bluff è ora tante navi extra tu hai dichiarato.</p>	<p><b>Genius</b> <i>Vince con 20 carte</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, prima che gli alleati siano invitati, qualunque numero di giocatori tu scelga (incluso te stesso) deve pescare una carta. <b>Super</b> Come giocatore principale, dopo che le carte incontro siano state scelte, ma prima che siano rivelate, nomina un numero da 0 a 40. Se il tuo avversario rivela una carta attacco con un valore entro 3 dal tuo numero, urla "Eureka!" a pesca 4 carte.</p>	<p><b>Ghoul</b> <i>Premiato quando sconfigge navi</i> <b>Wild</b> Dopo che vinci un incontro come giocatore principale, ricevi una ricompensa da difensore (una nave recuperata dal warp o una carta dal deck) per ogni giocatore che ti si è opposto nell'incontro. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere come alleato offensivo.</p>
<p><b>Grudge</b> <i>Penalizza per aver rifiutato l'alleanza</i> <b>Wild</b> Se sei un giocatore principale e il tuo avversario vince l'incontro, puoi obbligare i suoi alleati a non ricevere nulla per la vincita, invece ritornano le loro navi alle loro colonie. <b>Super</b> Puoi obbligare che scarta un gettone grudge a perdere 4 navi al warp sia che tu abbia o no vinto l'incontro.</p>	<p><b>Machine</b> <i>Può continuare il turno</i> <b>Wild</b> Come attacco, puoi sempre avere un secondo incontro, anche se tu hai perso il primo o sei senza carte incontro. Se non hai carte incontro all'inizio del tuo secondo incontro, pesca una nuova mano. <b>Super</b> Durante ciascuna delle tue fasi regroup, puoi pescare la carta in cima al deck invece che ricevere una nave dal warp.</p>	<p><b>Magician</b> <i>Ruba carte, confonde gli avversari</i> <b>Wild</b> Quando sei un giocatore principale, prima di selezionare le carte, puoi obbligare il tuo avversario a giocare 3 carte incontro coperte. Mischia queste carte tenendole sul tavolo. Il tuo avversario sceglie una delle carte coperte a caso, che poi giocherà, rimettendo le altre 2 nella sua mano. Se il tuo avversario ha meno di 3 carte incontro, scarta la sua mano e ne pesca una nuova. <b>Super</b> Quando usi il tuo potere, scopri una delle 2 carte del tuo avversario prima di scegliere. Scegli quindi la carta scoperta o coperta e prendila. Il tuo avversario gioca la carta che tu non hai scelto, come solito.</p>

<p><b>Masochist</b> <i>Tenta di perdere le proprie navi</i> <b>Wild</b> Durante ogni fase regroup, puoi scegliere un giocatore oltre all'attacco. Quel giocatore riceve una nave dal warp invece che l'attacco. Non puoi usare questa flare se le navi dell'attacco sono tutte nel warp, catturate o rimosse dal gioco. <b>Super</b> Durante ogni tua fase regroup, puoi scegliere una delle tue navi nel warp e rimuoverla dal gioco invece che recuperarla come solito.</p>	<p><b>Plant</b> <i>Accumula i poteri avversari</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, dopo che gli alleati siano stati assegnati, puoi rubare il potere di qualunque alleato (tuo o del tuo avversario) per quell'incontro. Tu hai il potere rubato invece del tuo, e l'avversario selezionato non ha il potere fino alla fine dell'incontro. <b>Super</b> Se tu hai il tuo potere e una colonia nel sistema di qualunque giocatore che vinca il gioco, la vincita è ignorata e invece tu vinci da solo.</p>	<p><b>Prophet</b> <i>Predice il vincitore dell'incontro</i> <b>Wild</b> Prima che le carte incontro vengano selezionate in un incontro, gioca questa carta e segretamente predici se una o 2 carte negoziazione verranno giocate. Nascondi altrettanti gettoni cosmici nella tua mano per indicare la tua previsione. Se la tua previsione è corretta, ogni altro giocatore in gioco deve perdere una nave di sua scelta nel warp. Se ti sei sbagliato, passa questa carta al giocatore alla tua sinistra. <b>Super</b> Puoi prevedere dopo che le carte siano giocate, ma prima che siano rivelate.</p>
<p><b>Relic</b> <i>Guadagna potere da nuove mani</i> <b>Wild</b> Quando recuperi una o più navi dal warp, riportale in uno qualsiasi del tuo sistema di origine, anche se attualmente non avevi navi su quel pianeta. <b>Super</b> All'inizio del turno di un qualsiasi giocatore, scegli un giocatore oltre a te stesso. Quel giocatore sceglie e scarta una carta dalla sua mano.</p>	<p><b>Saboteur</b> <i>Mette trappole esplosive sui pianeti</i> <b>Wild</b> Se sei un giocatore principale e condividi una colonia con il tuo avversario, dichiara le navi del tuo avversario su una di queste colonie ostaggio prima che le carte incontro siano scelte. Se perdi l'incontro o fallisci l'accordo, le navi ostaggio vanno immediatamente nel warp. Le navi ostaggio non possono essere rimosse dalla colonia fino a che l'incontro non sia terminato, se non come parte di un accordo, indipendentemente da qualunque altro effetto in gioco. <b>Super</b> Dopo aver rivelato un gettone esca, scarta una carta negoziazione dalla tua mano per trattare l'esca come se fosse un gettone trappola.</p>	<p><b>Sadist</b> <i>Vince uccidendo le navi degli altri</i> <b>Wild</b> Quando tu spedisce le navi di un altro giocatore nel warp, puoi pescare una carta dal mazzo per ogni giocatore che ha perso navi a causa tua. <b>Super</b> All'inizio di un qualunque incontro, scegli un giocatore con almeno una nave nel warp (incluso te stesso) e un qualunque altro giocatore. Il primo giocatore riprende una nave dal warp, quindi l'altro ne spedisce una (di sua scelta) nel warp.</p>
<p><b>The Claw</b> <i>Ruba pianeti</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale o alleato, se entrambe le carte rivelate sono carte attacco dello stesso valore, la tua fazione automaticamente vince l'incontro. <b>Super</b> Puoi usare il tuo potere ogni volta che due giocatori principali rivelano carte incontro identiche. Quando questo accade, scegli a quale giocatore principale rubi un pianeta (il tuo avversario, se sei un giocatore principale). Puoi comunque attivare il tuo potere alieno una volta sola per incontro.</p>	<p><b>Tripler</b> <i>Carte basse triplicano, carte alte 1/3</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, dopo che il tuo avversario mostri una carta attacco di 15 o più, tu puoi dividere il valore della carta attacco di 3 (arrotondato per eccesso) prima che ogni altro effetto sia applicato. <b>Super</b> Quando usi il tuo potere, puoi triplicare il valore di ogni carta attacco che sia 13 o meno invece che 10 o meno.</p>	<p><b>Virus</b> <i>Moltiplica in attacco</i> <b>Wild</b> Come giocatore principale, puoi moltiplicare il numero di navi che hai nell'incontro per il numero di navi alleate con te invece che aggiungerle. <b>Super</b> Puoi moltiplicare il totale di tutte le navi dalla tua parte per la tua carta attacco quando usi il tuo potere, non solo le tue.</p>

**Void**

*Estirpa le navi avversarie*

**Wild**

Una volta per incontro, puoi inviare una delle tue navi non nell'incontro al warp per cancellare l'effetto di una qualunque carta artefatto. La carta artefatto è scartata come solito.

**Super**

Puoi usare il tuo potere come alleato.

**Warpish**

*Aggiunge navi nel warp al totale*

**Wild**

Come giocatore principale, dopo che le carte attacco siano state rivelate, puoi aggiungere 1 al totale della tua fazione per ogni nave che hai nel warp.

**Super**

Come giocatore principale, dopo che le carte siano state rivelate, puoi obbligare il tuo avversario a sottrarre 1 dal totale della sua fazione per ogni nave che egli ha nel warp.