

- RAZZE VERDI -

BARBARIAN (BARBARO): *hai il potere di saccheggiare e depredare.*

Ruolo Giocatore Offensivo. Dopo aver vinto un incontro ma prima di ricevere qualsiasi risarcimento (nel caso ce ne fosse uno), **usa** questo potere per saccheggiare la mano del tuo avversario. Prendi tutte le carte che ha in mano e guardale. Per ogni astronave che hai impiegato nell'incontro puoi scegliere una carta dalla mano dell'avversario e aggiungerla alla tua, dopodiché scarta le rimanenti carte del tuo avversario. (*Obbligatorio – Fase Risoluzione*)

CHOSEN (PRESCELTO): *hai il potere dell'intervento divino.*

Ruolo Giocatore Principale. Dopo che sono state rivelate le carte incontro, **puoi usare** questo poter per invocare un intervento divino, una volta per ogni incontro. Per farlo, pesca 3 carte dal mazzo. Se nessuna di queste è una carta incontro, non si avrà alcun effetto. Se peschi delle carte incontro invece, puoi scegliere una delle carte incontro pescate e sostituirla alla tua carta incontro appena rivelata (che viene quindi scartata). Se hai rivelato una carta attacco e scegli un'altra carta attacco per l'intervento divino, la carta nuova può sia rimpiazzare sia aggiungersi al valore della carta che hai rivelato. La scelta è tua. Tutte le altre carte pescate per l'intervento divino vengono quindi scartate, e l'incontro viene risolto con le nuove carte o con i nuovi valori raggiunti. (*Opzionale – Fase Rivelazione*)

CLONE: *hai il potere di replicarti.*

Ruolo Giocatore Principale. Dopo che l'incontro è stato risolto (e dopo che ogni risarcimento è stato richiesto), **puoi usare** questo potere per riprendere le carte incontro che hai giocato invece di scartarle. (*Opzionale – Fase Risoluzione*)

CUDGEL (RANDELLO): *hai il potere di fracassare.*

Ruolo Giocatore Principale. Quando vinci un incontro nel quale hai rivelato una carta attacco, **usa** questo potere per forzare il tuo avversario a perdere delle astronavi extra di sua scelta pari al numero di astronavi che hai impiegato nell'incontro, in aggiunta a quelle astronavi che avrebbe comunque perso. (*Obbligatorio – Fase Risoluzione*)

FILCH: *hai il potere del ladro.*

Ruolo Giocatore Principale. Una volta che le carte incontro sono state scartate alla fine di un incontro, **puoi usare** questo potere per recuperare dal mazzo degli scarti la carta giocata dal tuo avversario, e aggiungerla alla tua mano. (*Opzionale – Fase Risoluzione*).

HACKER: *hai il potere di piratare.*

Ruolo Giocatore Principale. Quando richiedi un risarcimento, **puoi usare** questo potere per scegliere il giocatore da cui ricevere la ricompensa, anche se non è stato il tuo avversario nell'incontro. Quindi guardi la mano di quel giocatore e scegli le carte che desideri come ricompensa. (*Opzionale – Risoluzione*).

LOSER (PERDENTE): *hai il potere del contrattempo.* Ruolo Giocatore Principale.

Prima che vengano selezionate le carte incontro, **puoi usare** questo potere per dichiarare un contrattempo. Una volta che il contrattempo è stato dichiarato, entrambi i giocatori principali devono giocare delle carte attacco, se possibile. Quindi, una volta che le carte sono state rivelate, la fazione vincente perde, mentre la fazione perdente vince. Questo avviene dopo che tutti gli altri

effetti di gioco sono stati risolti. (*Opzionale – Pianificazione*).

MACRON: *hai il potere della massa.* Quando sei il giocatore offensivo, **usa** questo potere prima di lanciare le astronavi nell'incontro. Quando sei il giocatore difensivo, **usa** questo potere dopo che gli alleati sono stati invitati. Se sei l'attaccante o un alleato, puoi inviare soltanto un'astronave nell'incontro. Ognuna delle tue astronavi aggiunge 4 al totale della tua fazione invece di 1. Quando si richiede un risarcimento o un riconoscimento, ognuna delle tue astronavi vale 2 astronavi. (*Obbligatorio – Lancio/Alleanza*).

MISER (AVARO): **Setup di gioco:** ti vengono distribuite due mani di carte separate. Guardale entrambe e scegline una da utilizzare come “gruzzolo”. Posizionala a faccia in giù sulla scheda della razza aliena.

Hai il potere di ammassare. Ogni volta che desideri giocare una carta, **puoi usare** questo potere per giocare una carta del tuo gruzzolo invece che dalla tua mano. Non puoi aggiungere le carte che guadagni al tuo gruzzolo, e gli altri giocatori non possono guardarlo né tantomeno pescare carte dal tuo gruzzolo. Se non ci sono più carte incontro rimaste nel tuo gruzzolo, puoi rivelarlo, quindi scartarlo e pescare un nuovo gruzzolo di 8 carte. (*Opzionale – Ogni Fase di Gioco*).

MUTANT (MUTANTE): *hai il potere di rigenerarti.* Ruolo Giocatore Principale. Prima che vengano invitati gli alleati, **puoi usare** questo potere se hai meno di 8 carte per ricaricare la tua mano. Per farlo peschi una carta alla volta, a caso, da qualsiasi giocatore o dal mazzo. Pesca finché non avrai 8 carte in mano. (*Opzionale - Alleanza*).

OBSERVER (OSSERVATORE): *hai il potere di proteggere.* Ruolo Alleato. Ogni qualvolta dovessi perdere delle astronavi nel warp, **usa** questo potere per riportarle nelle tue colonie (di tua scelta) e continuare così ad usarle. (*Obbligatorio - Risoluzione*)

ORACLE (ORACOLO): *hai il potere di prevedere.* . Ruolo Giocatore Principale. Prima che vengano selezionate le carte incontro, **usa** questo potere per forzare il tuo avversario a giocare scoperta la propria carta incontro. Solo dopo che avrai guardato la sua carta selezioni e giochi la tua. (*Obbligatorio - Pianificazione*).

PACIFIST (PACIFISTA): *hai il potere della pace.* . Ruolo Giocatore Principale. Se riveli una carta negoziato e il tuo avversario rivela una carta attacco, **usa** questo potere per vincere l'incontro. Se entrambi rivelate delle carte negoziato, bisogna fare una trattativa come previsto. (*Obbligatorio - Rivelazione*).

PARASITE (PARASSITA): *hai il potere di infestare.* A meno che non sia specificatamente prevenuto da un altro effetto di gioco (come ad esempio l'artefatto “campo di forza”), quando è il tuo turno di allearti, **puoi usare** questo potere per allearti con una fazione nell'incontro come se fossi stato invitato (spendendo da 1 a 4 navi come previsto), anche se non lo sei stato. (*Opzionale - Alleanza*).

RESERVE (RISERVA): *hai il potere di rinforzarti.* . Ruolo Giocatore Principale o Alleato. Una volta che sono state rivelate le carte incontro, **puoi usare** questo potere per giocare una o più carte attacco di valore 06 o minore come se fossero carte rinforzo dello stesso valore. Quando sei il giocatore principale o un alleato, nel momento in cui un altro giocatore gioca una carta rinforzo, **puoi usare** questo potere scartando una carta negoziato in modo da cancellare l'effetto di quella carta rinforzo, che viene quindi scartata. (*Opzionale - Rivelazione*).

SORCERER (STREGONE): *hai il potere della magia.* . Ruolo Giocatore Principale. Dopo che le carte incontro sono state selezionate, ma prima che vengano rivelate, ***puoi usare*** questo potere per scambiare le tue carte incontro con quelle dell'avversario. In tal modo tu rivelerai le sue carte ed egli rivelerà le tue. (*Opzionale - Pianificazione*).

SPIFF: *hai il potere dell'atterraggio di fortuna.* . Ruolo Giocatore Offensivo. Quando perdi un incontro, nel caso in cui entrambi i giocatori avessero rivelato carte attacco ed il tuo totale è stato di 10 o più in meno del giocatore difensivo, ***puoi usare*** questo potere per far atterrare una delle tue astronavi che altrimenti sarebbero andate perse nel warp sul pianeta del giocatore difensivo. Questa astronave coesiste con le astronavi che si trovano già su quel pianeta. Questo potere non ti permette di far coesistere le tue astronavi con razze aliene che affermano diversamente. (*Opzionale - Risoluzione*).

TRADER (COMMERCIANTE): *hai il potere del trasferimento.* . Ruolo Giocatore Principale. Prima che le carte incontro vengano selezionate, ***puoi usare*** questo potere per scambiare la tua mano con l'avversario. Entrambi manterrete tali carte anche in seguito. (*Opzionale - Pianificazione*).

VACUUM: *hai il potere della catarsi.* Ogni volta che perdi delle astronavi nel warp, ***usa*** questo potere per trascinare con te un numero uguale di altre astronavi. Devi specificare quali giocatori devono perdere le proprie astronavi, e quante ciascuno. I giocatori selezionati devono quindi decidere da quali delle proprie colonie prelevare le astronavi. Le astronavi perse in questo modo sono supplementari alle astronavi perse nell'incontro. (*Obbligatorio – Ogni Fase di Gioco*).

VULCH: *hai il potere della conservazione.* Ogni qual volta un giocatore che non sia tu scarta una carta artefatto (dopo averla giocata oppure no), ***usa*** questo potere per aggiungere quell' artefatto alla tua mano. Ogni carta artefatto che giochi viene scartata e non può essere conservata. Se peschi una nuova mano di carte, puoi tenere i tuoi vecchi artefatti dopo averli però rivelati. Pesca quindi 8 carte nuove in aggiunta agli artefatti. (*Obbligatorio – Ogni Fase di Gioco*).

WARRIOR (GUERRIERO): *hai il potere della maestria.* Aggiungi 1 token sulla scheda della razza aliena ogni volta che vinci un incontro (o concludi una trattativa); aggiungi 2 tokens ogni volta che perdi un incontro (o fallisci una trattativa). In entrambi i casi, aggiungi 1 token extra se si gioca con la variante a 4 pianeti. Quando sei il giocatore principale, una volta che hai rivelato una carta attacco in un incontro, ***usa*** questo potere per aggiungere 1 al tuo totale per ciascun token che si trova sulla scheda. I tokens non vengono scartati una volta usati. (*Obbligatorio - Rivelazione*).

WILL (VOLONTA'): *hai il potere della scelta.* . Ruolo Giocatore Offensivo. Dopo che hai pescato dal mazzo destiny, ***usa*** questo potere per avere un incontro con qualsiasi alieno su qualsiasi pianeta di tua scelta invece di incontrare l'alieno selezionato con la pesca della carta destiny. Ogni altro effetto causato dalla pesca della carta destiny si realizza come previsto. (*Obbligatorio - Lancio*).

ZOMBIE: *hai il potere dell'immortalità.* Ogni volta che perdi delle astronavi nel warp, ***usa*** questo potere per riportarle in qualsiasi colonia di tua proprietà e continuare ad usarle nel corso del gioco. (*Obbligatorio – Ogni Fase di Gioco*).

- RAZZE GIALLE -

MITE (ACARO): *hai il potere della furia.* Ruolo Giocatore Offensivo. Prima che gli alleati vengano invitati, se il giocatore difensivo ha più di 3 carte in mano, *usa* questo potere per “infuriare”. Il giocatore difensivo a questo punto deve o scartare 3 carte a caso o lasciarti istituire una colonia sul pianeta obiettivo dell’incontro. Nel caso in cui il giocatore difensivo ti cedesse una colonia, posiziona sul pianeta tutte le astronavi che hai sul portale iperspaziale. Le tue astronavi vengono a coesistere con quelle del giocatore difensivo, perché in questo modo non finiscono nel warp. L’incontro termina immediatamente. Nel caso invece decidesse di scartare 3 carte a caso, l’incontro continuerebbe normalmente. (*Obbligatorio – Lancio*).

PHILANTROPIST (FILANTROPO): *hai il potere di donare.* . Ruolo Giocatore Principale o Alleato. Dopo che si sono formate le alleanze, *puoi usare* questo potere per dare una carta della tua mano a uno dei giocatori principali (o al tuo avversario se tu sei il giocatore principale). Il giocatore aggiunge immediatamente quella carta alla propria mano e può giocarla normalmente. Se dopo aver usato il potere rimani senza carte incontro e sei il giocatore principale, pesca una nuova mano di 8 carte. (*Opzionale – Alleanza*).

REINCARNATOR (REINCARNATORE): *hai il potere della reincarnazione.* Ruolo Giocatore Principale o Alleato. Quando perdi un incontro (o fallisci una trattativa), *usa* questo potere per reincarnarti. Pesca una scheda razza aliena a caso tra quelle rimaste e diventa quell’alieno. Se l’alieno ha un testo di preparazione del gioco oppure non è ammesso nel gioco corrente, pescane un altro. Questo potere rimane con te mentre usi le nuove razze. Alieni con la capacità di copiare i poteri possono farlo (copiando sia il reincarnatore sia l’alieno in cui ti sei reincarnato), ma se per caso perdono l’incontro in cui hanno copiato il potere, devono reincarnarsi perdendo il loro potere originale. (*Obbligatorio – Risoluzione*).

REMORA: *hai il potere dell’aderenza.* Ogni volta che un giocatore recupera una o più astronavi dal warp, *puoi usare* questo potere per recuperare anche tu una delle tue astronavi dal warp. Non è possibile recuperare un’astronave nel corso dello stesso incontro in cui è finita nel warp. Ogni volta che un giocatore pesca una o più carte dal mazzo, *puoi usare* questo potere per pescare a tua volta una carta dal mazzo. (*Opzionale – ogni fase di gioco*).

SHADOW (OMBRA): *hai il potere di giustiziare.* Ogni volta che dal mazzo destiny viene pescata la carta del colore di un giocatore o un’altra carta destiny speciale che seleziona uno specifico giocatore, *usa* questo potere per scegliere un’astronave di quel giocatore da una qualsiasi delle sue colonie (a tua scelta) e spedirle nel warp. Se viene pescata una carta destiny wild, puoi distruggere un’astronave di un qualsiasi giocatore senza fare riferimento al colore scelto dall’attacco. (*Obbligatorio – Destiny*).

TICK-TOCK: *preparazione di gioco:* posiziona 10 tokens sulla scheda della tua razza aliena (8 nel caso si giocasse la variante a 4 pianeti).

Hai il potere della pazienza. Ogni volta che un giocatore vince un incontro in qualità di giocatore difensivo o una trattativa viene conclusa con successo da due giocatori qualsiasi, *usa* questo potere per scartare un token dalla scheda della razza aliena. Se non dovessero esserci più token sulla scheda, vinci immediatamente la partita. Puoi comunque sempre vincere la partita con il metodo tradizionale. (*Obbligatorio – Risoluzione*).

- RAZZE ROSSE -

CITADEL: *hai il potere della fortificazione.* Durante la fase di inizio turno di ciascun giocatore, e dopo che la carta destiny è stata pescata, puoi giocare dalla tua mano una carta incontro scoperta, e sistemarla accanto a qualsiasi pianeta di qualsiasi sistema in qualità di “cittadella”. Quando un pianeta con una o più cittadelle viene attaccato, e dopo che le carte incontro sono state selezionate (ma prima che vengano rivelate), **puoi usare** questo potere per attivare tutte le cittadelle di quel pianeta. Agendo in questo modo aggiungi il totale del loro valore combinato al totale del giocatore difensivo di quell’incontro. Se attivi le cittadelle su un pianeta ed il giocatore difensivo perde l’incontro, scarta le cittadelle. Se il giocatore difensivo invece vince, oppure tu non hai attivato le cittadelle, le carte rimangono al loro posto. (*Opzionale – Pianificazione*).

DIKTATOR (DITTATORE): *hai il potere di comandare.* Quando non sei il giocatore offensivo, e prima che la carta destiny venga scelta, **usa** questo potere per prendere il mazzo destiny, guardare le carte, e prelevarne una a tua scelta. Questa carta destiny viene giocata come se fosse stata pescata dal giocatore di turno. Quando è il tuo turno, o ogni volta che il tuo potere è zappato, mischia il mazzo destiny e pesca una carta a caso. (*Obbligatorio – Destiny*).

GAMBLER (GIOCATORE D’AZZARDO): *hai il potere di bluffare.* Dopo che il tuo avversario ha rivelato la propria carta incontro, **puoi usare** questo potere per tenere la tua carta incontro coperta invece di mostrarla, e dichiarare verbalmente cosa hai giocato, mentendo se lo desideri. Se il tuo avversario accetta la tua dichiarazione, l’incontro viene risolto proprio come se tu avessi giocato ciò che hai dichiarato, quindi colloca coperta la tua carta incontro sotto al mazzo destiny invece di scartarla. Se l’avversario non crede alla tua dichiarazione e chiama il bluff, rivela la tua carta. Se hai mentito, perdi tante astronavi nel warp quante sono quelle che hai sul portale iperspaziale. Se hai detto la verità invece, il tuo avversario perde tante astronavi quante ne ha impiegate nell’incontro. (che non possono essere quelle dell’incontro, ma devono essere prelevate da altre colonie). Al termine si risolve l’incontro normalmente usando le carte rivelate. (*Opzionale – Rivelazione*).

GRUDGE (RANCORE): *hai il potere della vendetta.* Ruolo Giocatore Principale. Dopo che si sono formate le alleanze, **usa** questo potere per dare un token rancore ad ogni giocatore che hai invitato come alleato e che però ha rifiutato il tuo invito. Se vinci l’incontro (o concludi felicemente una trattativa), ogni giocatore con un token rancore lo scarta e perde una astronave di sua scelta nel warp. Se perdi l’incontro (o fallisci una trattativa) ogni giocatore con un token rancore lo scarta e perde 4 astronavi di sua scelta nel warp. Le astronavi perse in questo modo non possono essere quelle impiegate nell’incontro in corso. (*Obbligatorio – Alleanza*).

MACHINE (MACCHINA): *hai il potere della continuità.* Il tuo turno non è limitato a due incontri. Dopo che hai completato un incontro (sia esso riuscito o fallito), **puoi usare** questo potere per iniziare altri incontri fintanto che avrai ancora carte incontro in mano. (*Opzionale – Risoluzione*).

MASOCHIST (MASOCHISTA): *hai il potere di autoflagellarti.* All’inizio della fase di raggruppamento di un qualsiasi giocatore, ma prima che il giocatore offensivo abbia recuperato un’astronave dal warp, **usa** questo potere per vincere la partita se hai perso tutte le tue astronavi, comprese quelle che sono nel warp, quelle rimosse dal gioco, e quelle catturate da altri giocatori.

Non perdi il tuo potere nel caso avessi meno di 3 colonie nel tuo sistema, e puoi comunque sempre vincere la partita nel modo consueto. (*Obbligatorio – Raggruppamento*).

TRIPLER (TRIPLICATORE): *hai il potere di triplicare.* Ruolo Giocatore Principale.

Dopo che hai rivelato una carta attacco, *usa* questo potere per aggiustare il valore della carta. Se la carta è uguale o minore di 10, triplica il suo valore, se invece è maggiore di 10, dividi il suo valore per 3 (arrotondando per eccesso). (*Obbligatorio – Rivelazione*).

VIRUS: *hai il potere della moltiplicazione.* Ruolo Giocatore Principale. Dopo che hai rivelato una carta attacco nell'incontro, *usa* questo potere per moltiplicare il numero di astronavi che hai impiegato per il valore riportato sulla carta, invece di addizionarlo. Le astronavi dei tuoi alleati vengono invece addizionate come di consueto. (*Obbligatorio – Rivelazione*).

VOID (VUOTO): *hai il potere dell'eliminazione.* Ruolo Giocatore Principale. Dopo che hai vinto un incontro, *usa* questo potere per rimuovere dal gioco tutte le astronavi di quella fazione, invece di spedirle nel warp. Un giocatore non può avere meno astronavi del numero minimo di colonie straniere che gli servono per vincere il gioco (4 o 5). Ogni astronave eliminata che riducesse il giocatore ad un numero minore di astronavi viene spedita nel warp come al solito. (*Obbligatorio – Risoluzione*)

WARPISH: *hai il potere della negromanzia.* Ruolo Giocatore Principale. Dopo che hai rivelato una carta attacco in un incontro, *usa* questo potere per aggiungere 1 al tuo totale per ciascuna astronave che si trova nel warp (tua e degli altri giocatori). (*Obbligatorio – Rivelazione*).