繊細な知識人

調査（Research）アクションの実行時、調査ドローンの距離が 2 倍になる。

好戦的な蛮人

戦術デッキの一番上のカードは表向きの状態にする。敵の宇宙船の半分を破壊する場合、端数は切り上げる。

高貴なる戦士

戦闘の君の宇宙船がちょうど 4 機の場合、それらは宇宙船 7 機の戦力を有する。

戦う貴族

ちょうど 1 機の宇宙船で攻撃している時、それは宇宙船 2 機の戦力を有する。進軍（Advance）アクションの実行時、1 機以上の宇宙船を移動してよい。

超次元の侵攻者

ワープイン（Warp-In）アクションの実行時、敵の宇宙船のいない敵のアウトポストかコロニー1 つに、君のワープゲートであるかのように宇宙船を配備してよい。

卓越した戦術家

戦闘で戦術カードを 2 枚プレイしてよい。その場合、両方のカードのテキストを解決するが、倍率は最も低い値を使用する。

不自由な機械

第 1 ターンの枠は 2X。第 4 ターンの枠は 3X。

予測不能な機械

準備後と（4 ターン目終了時を含む）各ターンの終了時、手札を捨ててアクションカードを 2 枚引く。

商人の僧侶

アウトポストやコロニーを防御する時、君が戦闘に勝利したら、交易品を 1 つ回復する。君が敗北したら、アクションカードを 1 枚引く。

逃げ足速い密輸人

交易（Trade）アクションの実行時、移動する 1 つ目の惑星の敵宇宙船は無視してよい。

効率的な計画者

通常のターン順を無視して、任意の枠にアクションカードをプレイしてよい（枠 1 つにつきカードは 1 枚）。

完璧な侵略者

調査（Research）アクションの実行時、調査ドローンの移動先に敵宇宙船が 1 機のみあってよい。その場合、その宇宙船を破壊し、その惑星に君の宇宙船を 1 機配備する。

隠遁するテレパス

他のプレイヤーは、第 1 ターンや第 3 ターンでは君を攻撃できない。

比類無き交易人

君の技術カードは、アクション倍率を＋2 できる交易品であるかのように消費し回復できる。消費状態の技術は効果を持たないが、VP は有する。

勇猛な探検家

君がアクションカードを引くたび、その中の偵察（Recon）アクションのあるカードを公開する。その場合、「支配　1X」のアクションを実行する。

不満な遊牧民

君のアウトポストは宇宙船としても数える（コロニーは不可）。君のアウトポストが何らかの理由で移動する場合、それを宇宙船に置き換えるか除去する。