

-	神経励起装置	Neural Motivator	調整フェイズ中、アクションカードを(1枚ではなく)2枚引く。
-	-	Psychoarchaeology	あなたが技術を研究するために、技術惑星を前提条件の代わりに使用する場合、使用する惑星を指定するだけで使用できる。その惑星を消耗状態にする必要がなくなり、既に消耗された技術惑星も指定できる。 アクションフェイズ中常に、あなたは支配する技術惑星を消耗状態にすることで、交易品1個を獲得できる。
緑	ダクシヴ活性機	Daxive Animators	陸戦で勝利したら、予備の歩兵1部隊をその惑星に置いてよい。
緑	-	Bio Stims	あなたの手番終了時に、このカードを消費して、あなたが支配する技術惑星1つか、これ以外の技術1つを待機状態に戻す。
緑緑	超代謝	Hyper Metabolism	調整フェイズ中、指揮トークンを(2個ではなく)3個獲得する。
緑緑緑	細菌兵器 X-89	X-89 Bacterial Weapon	地上部隊と(爆撃)の命中を2倍する。
-	反質量デフレクター	Antimass Deflectors	あなたの宇宙艦艇は、小惑星群に停止したり通過したりできる。 あなたのユニットに対する他のプレイヤーの(宙砲)の出目は、それぞれ-1。
-	-	Dark Energy Tap	フロンティアトークンを含む星系で、戦術アクションを実行後、その星系に1隻以上の宇宙艦がある場合、フロンティアトークンを探索する。 あなたの宇宙艦は、他プレイヤーのユニットがない隣接する星系に後退することができる。自ユニット、支配惑星がなくても後退可能。
青	重力ドライブ	Gravity Drive	星系を起動した後、この戦術アクション中、あなたの宇宙艦艇1隻の移動力+1。
青	-	Sling Relay	アクション:このカードを消費する。宙軍工場がある星系を1つ選んで、1隻の宇宙艦を建造する。
青青	艦隊兵站	Fleet Logistics	実行フェイズの自分の手番中、アクションを(1つではなく)2つ実行してよい。
青青青	光/波動デフレクター	Light/Wave Deflector	あなたの宇宙艦艇は、他のプレイヤーの宇宙艦艇のいる星系を通過できる。
-	サルウィーン工具	Sarween Tools	(建造)の際、生産される全ユニットの合計コストを1減らす。
-	-	Scanlink Drone Network	あなたが星系を起動させるとき、その星系のあなたのユニットがある惑星1つを探索しても良い。
黄	重力子レーザーシステム	Graviton Laser System	(宙砲)使用直前、このカードを消費させてよい。それらのユニットによる命中は、可能なら(戦闘艇でなく)宇宙艦に割り振られなくてはならない。
黄	-	Predictive Intelligence	あなたのターンの終了時、このカードを消費し指揮トークンを再配置する。 議決フェイズ中、あなたは3票追加で投じてよい。こうしても、あなたの選択肢が選ばれなかった場合、このカードを消費する。
黄黄	転送ダイオード	Transit Diodes	実行フェイズ中の自分の手番開始時に、このカードを消費させてよい。そうしたなら、ゲームボードから自分の地上部隊を4部隊まで取り除き、それらを任意の数の自分の支配惑星に置いてよい。
黄黄黄	統合経済	Integrated Economy	惑星の支配権を得た直後、合計コストがその惑星の経済力以下の任意の数のユニットを、その惑星に直接配置してよい。
-	プラズマ裂弾	Plasma Scoring	(爆撃)もしくは(宙砲)使用時、それらのうち1ユニットは、追加で戦闘ダイスを1個振る。
-	-	AI Development Algorithm	ユニットアップグレード技術を研究する時、このカードを消費することで、1つの前提条件を無視することができる。 ユニットを1つ以上建造する時、このカードを消費することで、所有しているユニットアップグレード数だけ、建造コストを減らせる。
赤	マジェン防衛グリッド	Magen Defense Grid	いずれかのプレイヤーが、あなたの施設を1つ以上含む星系を起動したとき、その各施設ごとに、あなたの予備から歩兵を1つずつ配置する。 あなたの施設を1つ以上含む惑星での陸戦開始時、1命中を発生させ、相手の地上部隊1つに割り当てる。
赤	-	Self Assembly Routines	あなたのユニットが建造を行った後、このカードを消費する。あなたが支配する惑星に、予備からあなたのメックを置くことができる。 メックが1機、破壊されたら、交易品を1つ得る。
赤赤	デュラニウム装甲	Duranium Armor	各戦闘ラウンド中、自分のユニットに命中を割り振った後、この戦闘ラウンド中に(耐久)を使っていない損傷を受けた1ユニットを修理する。
赤赤赤	突撃砲	Assault Cannon	あなたの宇宙艦が3隻以上配置されている星系での宙戦開始時、相手は宇宙艦1隻を選んで破壊しなくてはならない(戦闘艇は宇宙艦に含まれない)。