

Espía, Guardaespaldas Asesina un Representante. Si el Representante es un Guardaespaldas no se considera que ha sido elegido como Objetivo.	Consejero Otros Consejeros no reciben Votos adicionales durante esta Votación.	Consejero Emites tus Votos después de que todos los demás Jugadores hayan Votado.	Espía Asesina un Representante. Si es un Guardaespaldas entonces tanto él como este Espía mueren.	Espía, Guardaespaldas Elige un Representante no revelado. Él no puede elegir tu Representante con ninguna de sus Habilidades Especiales
Consejero Si la Carta Política no se resuelve con el resultado que Votaste puedes recuperar una de tus Letras de Cambio de un Jugador que Votó contra ti.	Consejero Si muere, este Representante vuelve a tu mano después de que la Votación sea resuelta.	Guardaespaldas Si no te gusta el resultado de esta Votación coloca un Acorazado gratuito en un Sistema Amistoso o vacío pero debes abstenerte de todas las Votaciones futuras (con independencia del Representante).	Consejero Si este Consejero es asesinado por un Espía, el poseedor de dicho Espía debe abstenerse durante esta Votación.	Consejero Gana +3 Votos adicionales si eres el Narrador.
Consejero Si te abstienes de esta Votación gana dos Fuerzas Terrestres gratuitas en un Planeta que Controles.	Espía Elige otro jugador. Si él escoge un Consejero, tú puedes matar este Espía para Controlar su Consejero durante la Votación.	Espía Asesina un Representante. Si muere, gana tantos Votos como Votos adicionales proporcionaba.	Consejero Si le das a otro Jugador una Letra de Cambio esta Ronda, recibes 3 Bienes de Comercio de los Refuerzos.	Espía Elige un resultado. Gana un Bien de Comercio (de los Refuerzos) por cada Jugador que Votó ese resultado.
Guardaespaldas Si esta Carta de Representante es el Objetivo de un Espía, el Jugador que Controla dicho Espía recibe -5 Votos (hasta un mínimo de 0).	Consejero Si un Jugador te da Bienes de Comercio durante el paso de Pactos, gana un Bien de Comercio de los Refuerzos (una vez por Ronda).	Consejero Gana un Voto adicional por cada Sistema que Controles que contenta un Agujero de Gusano.	Consejero Si te abstienes de esta Votación, gana un Crucero gratuito en tu Sistema Natal.	Guardaespaldas Si esta Carta de Representante es el Objetivo de un Espía, el Jugador que Controla dicho Espía debe darte 3 Bienes de Comercio o su Espía morirá.
Espía Asesina un Representante. Si muere, roba una Carta de Acción.	Consejero Durante la Votación, cada Jugador que no recibió una Letra de Cambio debe darte un Bien de Comercio o abstenerse de la Votación.	Espía Elige otro Jugador. Él puede no usar la Habilidad Especial de su Representante (a no ser que ya haya sido resuelta).	Guardaespaldas Si esta Carta de Representante es el Objetivo de un Espía el Jugador que Controla ese Espía debe abstenerse en esta Votación.	Espía Asesina un Representante. Si tu Espía muere por un Espía Enemigo, el Espía Enemigo también muere.
Consejero Si tienes un Sol de Guerra en Mecatol Rex o en un Sistema Adyacente a Mecatol Rex, gana +4 Votos adicionales.	Espía, Guardaespaldas Asesina un Representante.	Guardaespaldas Si esta Carta de Representante es el Objetivo de un Espía, puedes mirar la mano de Cartas de Acción de ese Jugador y tomar una Carta de Acción de tu elección.	Espía Elige un resultado. Si el resultado de esta Votación no coincide con tu elección, mata a un Consejero que no Votase el resultado que elegiste.	Consejero Después de la Votación, mira la Carta Política superior del mazo de Cartas Políticas y colócala o en la parte superior o en la parte inferior del mazo de Cartas Políticas.
Guardaespaldas Si un Espía intenta Asesinar este Representante, en su lugar Asesina ese Espía.	Consejero Después de resolver el paso de Resolver Espías, todos los Consejeros mueren (incluyendo éste). Tras ello descarta la Carta Política.	Guardaespaldas Si esta carta no es el Objetivo de un Espía gana +3 Votos adicionales.	Espía Asesina un Representante. Tu Espía no puede morir por otros Espías Enemigos.	Espía Elige un Jugador. El total de sus Votos se reduce a la mitad redondeado hacia arriba (tras añadir todos los Votos adicionales).
Consejero Si Votas lo mismo que el Jugador Activo, él debe darte una Letra de Cambio (si aún no lo ha hecho esta Ronda).	Espía Elige un Jugador y un resultado. Si él Vota ese resultado, copia uno de sus Avances Tecnológicos.	Consejero Los Jugadores que acepten Bienes de Comercio de ti durante el paso de Pactos no pueden recibir Letras de Cambio. Tú tienes que Votar a su favor durante la Votación.	Consejero Si Votas "En contra" gana +3 Votos adicionales.	Consejero Durante la Votación, puedes descartar cualquier número de Cartas de Acción de tu mano para ganar un número igual de Votos.
Consejero Gana +2 Votos adicionales si estás Votando "A favor".	Guardaespaldas Para que un Jugador pueda Votar "A favor", debe darte un Bien de Comercio o una Carta de Acción aleatoria de su mano.	Consejero Durante el paso de Pactos, ganas +3 Votos adicionales si el Jugador Activo no te ofrece una Letra de Cambio.	Consejero Si la Carta Política no se resuelve con el resultado que tú Votaste puedes colocar un Crucero en un Sistema que Controles.	Espía Asesina un Representante y tras ello devuelve este Espía a tu mano. Debes abstenerte de esta Votación.
Consejero Si este Consejero muere, tu oponente debe colocar un Marcador de Comando de sus Refuerzos en el Sistema que elijas.	Guardaespaldas Si esta Carta de Representante es el Objetivo de un Espía, ese Espía muere.	Espía Elige un Representante y un resultado. Si el Representante escogido no Vota ese resultado morirá tras la Votación.		
Espía, Consejero Mira un Representante que no haya sido revelado. Puedes forzar a ese Jugador a devolver la Carta de Representante a su mano y escoger otro Representante (si es posible).	Consejero Gana un Voto por cada Avance Tecnológico que hayas investigado. No cuentan los Avances Tecnológicos iniciales.	Guardaespaldas, Consejero Este Representante no puede morir.		