

TIPO	NOME	COSTO IN CP	ATTACCO	DIFESA	RESISTENZA DELLO SCAFO	NOTE
Colony	Colonia	/	0	0	0	- Non hanno capacità di combattimento. - Una Colonia può subire al massimo un attacco per Turno.
SY	Cantiere Spaziale	6	C3	0	1 (Mant. 0)	- Permette la costruzione di Navi Spaziali. - Possono essere costruiti solo su Colonie che producono entrate (CP). - Per ogni Fase Economica ne può essere costruito al massimo uno per Colonia. - Sono migliorati al Livello <i>Tecnologia</i> più aggiornato senza nessun costo.
CO	Nave dei Coloni	8	0	0	1 (Mant. 0)	- Sono equipaggiate solo con <i>Tecnologia Movimento</i> Livello 1. - Possono Colonizzare Pianeti. - Se attaccate e nell'esagono non sono presenti unità amiche sono distrutte. - Non possono ritirarsi.
Miner	Nave Mineraria	5	0	0	1 (Mant. 0)	- Sono equipaggiate solo con <i>Tecnologia Movimento</i> Livello 1. - Raccogliere Minerali e Relitti Spaziali. - Se attaccate e nell'esagono non sono presenti unità amiche sono distrutte. - Non possono ritirarsi.
MS Pipeline	Linea di Rifornimento MS	3	0	0	1 (Mant. 0)	- Sono equipaggiate solo con <i>Tecnologia Movimento</i> Livello 1. - Fornisce +1CP per ogni Colonia (anche nuova) collegata al Pianeta di Origine. - +1 Punto Mov. per le unità che iniziano e finiscono lo spostamento su Linee MS. - Se attaccate e nell'esagono non sono presenti unità amiche sono distrutte. - Non possono ritirarsi.
Base	Base	12	A7	2	3 (Mant. 0)	- Per costruirla è necessaria la <i>Tecnologia Dimensione della Nave</i> Livello 2. - Una Colonia che produce entrate (CP) può costruire una Base per Turno senza necessità di un Cantiere Spaziale (può essere presente una sola Base per Sistema). - Non si muove e non ha costi di Mantenimento. - Le Basi migliorano automaticamente e senza nessun costo.
Decoy	Esca	1	/	/	0	- Muovono alla velocità del Livello <i>Tecnologia Movimento</i> corrente. - Viene eliminata all'inizio del combattimento. - Si può costruire in qualsiasi Colonia amica senza necessità di un Cantiere Spaziale.
SC	Esploratore	6	E3 (A6-A7-A8)	0	1	- In base al Livello di <i>Tecnologia Difesa Ravvicinata</i> sparano ai Caccia (F) con Forza di Attacco migliorata (Liv.1/A6; Liv.2/A7; Liv.3/A8).
DD	Cacciatopediniere	9	D4	0	1	- Per costruirla è necessaria la <i>Tecnologia Dimensione della Nave</i> Livello 2. - Rileva Incursori (R) in base al Livello di <i>Tecnologia Scanner</i> che ha equipaggiato.
CA	Incrociatore	12	C4	1	2	- Per costruirla è necessaria la <i>Tecnologia Dimensione della Nave</i> di Livello 3. - Può essere equipaggiata con la <i>Tecnologia Esplorazione</i> .
R	Incursore	12	A4/D4 A5/D5	0	2	- Per costruirla è necessaria la <i>Tecnologia Occultamento</i> Livello 1. - La <i>Tecnologia Occultamento</i> non è utilizzabile all'interno di una Nebulosa. - Attacca con Classe A contro gruppi di Navi senza <i>Scanner</i> altrimenti con Classe D. - La Forza di Attacco incrementa ad A5/D5 se ha <i>Tecnologia Occultamento</i> Livello 2. - <u>Movimento</u> : può muovere attraverso esagoni con unità nemiche (se è Occultato). - <u>Attacco</u> : +1 alla Forza di Attacco solo nel primo Round di fuoco (se è Occultato). - <u>Difesa</u> : possono ritirarsi prima dell'inizio della battaglia (se è Occultato).
BC	Incrociatore da Battaglia	15	B5	1	2	- Per costruirla è necessaria la <i>Tecnologia Dimensione della Nave</i> Livello 4.
BB	Corazzata	20	A5	2	3	- Per costruirla è necessaria la <i>Tecnologia Dimensione della Nave</i> Livello 5.
DN	Dreadnought	24	A6	3	3	- Per costruirla è necessaria la <i>Tecnologia Dimensione della Nave</i> Livello 6.
CV	Portaerei	12	E3	0	1	- Per costruirla è necessaria la <i>Tecnologia Caccia</i> di Livello 1. - Ogni Nave può trasportare fino a 3 squadroni di Caccia. - Partecipa al combattimento ma non può essere attaccata fino a che tutti i Caccia (di tutte le CV alleate presenti) non sono stati distrutti.
F	Caccia 1	5	B5	0	1	- Per costruirli è necessaria la <i>Tecnologia Caccia</i> Livello 1.
F	Caccia 2	5	B6	0	1	- Per costruirli è necessaria la <i>Tecnologia Caccia</i> Livello 2.
F	Caccia 3	5	B7	1	1	- Per costruirli è necessaria la <i>Tecnologia Caccia</i> Livello 3. - I Caccia possono muoversi solo trasportati da una CV, possono stazionare in una Colonia ma devono partecipare a qualsiasi battaglia che avviene in quell'esagono.
SW	Dragamine	6	E1	0	1	- Per costruirle è necessaria la <i>Tecnologia Dragamine</i> di Livello 1. - Permette di Dragare (rimuovere) le Mine prima del combattimento.
Mines	Mine	5	/	/	1 (Mant. 0)	- Per costruirle è necessaria la <i>Tecnologia Mine</i> Livello 1. - Ogni Mina nell'esagono distrugge 1 Nave nemica scelta dal giocatore delle Mine. - Sono equipaggiate solo con <i>Tecnologia Movimento</i> Livello 1. - Non possono attaccare.

NOTE VARIE

- All'inizio di ogni Round di combattimento chi possiede il numero più alto di Navi con Forza di Attacco può scegliere di Schermare un numero \leq alla differenza tra i due schieramenti. I giocatori possono sempre Schermare tutte le unità non Combattenti.
- +1 alla Forza di Attacco del giocatore con il doppio delle unità non Schermate ed in grado di combattere, rispetto al suo avversario. Si ricalcola ad ogni inizio Round.
- Un'unità non può entrare in un esagono con **Sistema Inesplorato, Nebulosa o Asteroidi** a meno che non inizi il suo turno adiacente ad esso. Inoltre, entrare in uno di questi esagoni fa terminare il movimento dell'unità (Le unità prive di Forza di Attacco possono entrare in **Sistemi Inesplorati** solo se accompagnate).
- **Asteroidi:** I Livelli di *Tecnologia Attacco* scoperti si considerano pari a zero e la Classe di tutte le Navi è considerata E (per entrambi gli schieramenti).
- **Nebulose:** I livelli di *Tecnologia Difesa* scoperti si considerano pari a zero e la Classe di tutte le Navi è considerata E (per entrambi gli schieramenti). La *Tecnologia Occultamento* non funziona all'interno delle Nebulose.
- *Tecnologia* dai **Relitti Spaziali:** 1-2 → *Dimensione della Nave*; 3-4 → *Attacco*; 5-6 → *Difesa*; 7 → *Tattica*; 8-9 → *Movimento*; 10 → *Cantieri Spaziali*.
- Sopravvivenza nei **Buchi Neri:** +2DRM se si tenta l'Effetto Fionda (15.2), se 1-6 → *Nessun effetto*; 7-10 → *Distretto*

TABELLA RIEPILOGO TECNOLOGIE

TECNOLOGIA	COSTO	BENEFICI
Dimensione della Nave 1	Inizio	Permette di costruire SC, CO, SY, Miner (Nave Mineraria), Decoy (Esche), MS Pipeline (Linee Rifornimento).
Dimensione della Nave 2	10	Permette di costruire DD e Basi.
Dimensione della Nave 3	15	Permette di costruire CA.
Dimensione della Nave 4	20	Permette di costruire BC.
Dimensione della Nave 5	20	Permette di costruire BB.
Dimensione della Nave 6	20	Permette di costruire DN.
Cantieri Spaziali (SY) 1	Inizio	Fornisce 1 punto Scafo per Cantiere Spaziale (SY).
Cantieri Spaziali (SY) 2	20	Fornisce 1,5 punto Scafo per Cantiere Spaziale (SY) arrotondati per difetto.
Cantieri Spaziali (SY) 3	25	Fornisce 2 punti Scafo per Cantiere Spaziale (SY).
Terraformazione 1	20	Permette di colonizzare pianeti Desolati (Barren).
Attacco 1	20	Aggiunge +1 al Valore Attacco in combattimento.
Attacco 2	30	Aggiunge +2 al Valore Attacco in combattimento (entro il limite della Resistenza dello Scafo della Nave).
Attacco 3	25	Aggiunge +3 al Valore Attacco in combattimento (entro il limite della Resistenza dello Scafo della Nave).
Difesa 1	20	Aggiunge +1 al Valore Difesa in combattimento.
Difesa 2	30	Aggiunge +2 al Valore Difesa in combattimento (entro il limite della Resistenza dello Scafo della Nave).
Difesa 3	25	Aggiunge +3 al Valore Difesa in combattimento (entro il limite della Resistenza dello Scafo della Nave).
Tattica 1	15	Lo schieramento con <i>Tecnologia Tattica</i> superiore spara per primo in caso di Gruppi di Navi della stessa Classe.
Tattica 2	15	Nel caso di parità del Livello <i>Tattica</i> , il difensore spara sempre per primo.
Tattica 3	15	
Movimento 1	Inizio	Movimento 1/1/1 (esagono per Turno: Turno 1/Turno 2/Turno 3)
Movimento 2	20	Movimento 1/1/2
Movimento 3	25	Movimento 1/2/2
Movimento 4	25	Movimento 2/2/2
Movimento 5	25	Movimento 2/2/3
Movimento 6	20	Movimento 2/3/3
Movimento 7	20	Movimento 3/3/3
Difesa Ravvicinata 1	20	Gli Esploratori (SC) sparano ai Caccia (F) con Forza di Attacco A6.
Difesa Ravvicinata 2	20	Gli Esploratori (SC) sparano ai Caccia (F) con Forza di Attacco A7.
Difesa Ravvicinata 3	20	Gli Esploratori (SC) sparano ai Caccia (F) con Forza di Attacco A8.
Scanner 1	20	I Cacciatorpedinieri (DD) rivelano Incursori (R) con <i>Tecnologia Occultamento</i> Livello 1.
Scanner 2	20	I Cacciatorpedinieri (DD) rivelano Incursori (R) con <i>Tecnologia Occultamento</i> Livello 2.
Esplorazione 1	15	Gli Incrociatori (CA) possono guardare e/o girare un segnalino Sistema adiacente <i>prima</i> del loro movimento (questo non rivela il loro gruppo). Successivamente possono muovere in un altro Sistema ed esplorarlo.
Occultamento 1	30	Permette di costruire Incursori (R). Attacca con Classe A contro gruppi di Navi senza <i>Scanner</i> altrimenti con Classe D. La <i>Tecnologia Occultamento</i> non è utilizzabile all'interno di una Nebulosa.
Occultamento 2	30	La Forza di Attacco aumenta a A5/D5 e sono più difficili da rivelare. Proprietà Incursori Occultati: <u>Movimento:</u> può muovere attraverso esagoni con unità nemiche. <u>Attacco:</u> +1 alla Forza di Attacco solo nel primo Round di fuoco. <u>Difesa:</u> possono ritirarsi prima dell'inizio della battaglia.
Caccia 1	25	Permette di costruire Portaerei (CV) e Caccia 1 (F) con Forza di Attacco B5.
Caccia 2	25	La Forza di Attacco aumenta a B6.
Caccia 3	25	La Forza di Attacco aumenta a B7.
Mine 1	30	Permette di costruire le Mine (Mines).
Dragamine 1	10	Permette di costruire Dragamine (SW). Ogni Dragamine rimuove (draga) 1 Mina prima della battaglia.
Dragamine 2	15	Ogni Dragamine (SW) rimuove 2 Mine prima della battaglia.