

TWILIGHT IMPERIUM III + ESP. 1 E 2 ETICHETTE PER CARTE TECNOLOGIA RAZZE

Gli elementi presenti in questo file non vogliono in alcun modo sostituire le carte originali del gioco "Twilight Imperium III" e delle sue espansioni. Il loro scopo è unicamente quello di dare un aiuto ai giocatori italiani e semplificare la loro fruizione del suddetto titolo.

TUTTI I DIRITTI DI COPYRIGHT SUL GIOCO SONO E RESTANO DI PROPRIETA' DELLA FANTASY FLIGHT GAMES.



Realizzazione del file a cura di foxmul84



ISTRUZIONI PER L'USO DEL FILE:

Stampare la pagina seguente su foglio A4, senza ridimensionare, possibilmente con una stampante a laser in bianco/nero su fogli da 100 grammi specifici per stampa a laser. Ritagliare le singole etichette, con l'aiuto di cutter e righello, lasciandovi la cornice BIANCA.

Incollare le etichette così ottenute (suggerisco l'utilizzo di colla stick per carta) sulle carte (ogni foglio copre 1 set di tech), avendo cura di tenere il lato inferiore delle etichette distante circa 1mm dal cerchio colorato.

Alcune etichette non coprono completamente il testo sul lato inferiore delle rispettive carte, perchè quest'ultimo è troppo lungo. Per ovviare a



questo problema, prima di incollare le etichette eseguire una passata con pennarello nero indelebile sulla riga che non viene coperta.

L'autore del file ha volutamente dimensionato le etichette al fine di lasciare visibile il nome originale delle carte, per facilitarne l'utilizzo anche ai giocatori abituati a giocare con le carte in lingua originale.

BUON DIVERTIMENTO! ;)

EXOTRIREME

COSTO: 4 risorse

Alla fine di un round di una Battaglia Spaziale, puoi distruggere 1 delle tue Corazzate presenti per distruggere 2 navi nemiche presenti a tua scelta.

ARMATURA DELLA VALKIRIA

COSTO: 3 risorse

Alla fine di un round di un Combattimento di Invasione, tira un dado per ogni perdita che hai ricevuto.
Per ogni 10 ottenuto, il tuo avversario subisce 1 perdita.

DOMANDO LE PORTE DEI LAZAX

COSTO: 4 risorse

All'inizio di ogni Fase di Status, puoi piazzare 1 Forza di Terra su Mecatol Rex.
Puoi farlo solo se il pianeta è neutrale o sotto il tuo controllo.
(Scarta ogni Contatore di Dominio sul pianeta).

RICICLATORI BIOTTICI

COSTO: 3 risorse

Una volta per turno di gioco, come un'azione, puoi scartare una Carta Azione dalla tua mano per guadagnare 2 Beni di Commercio o 1 Contatore di Comando.

CONGIUNTORE DIMENSIONALE

COSTO: 3 risorse

All'inizio di una battaglia in un sistema contenente un Tunnel Spaziale e almeno 1 delle tue navi, puoi assegnare 1 colpo ad 1 nave nemica a tua scelta.

GENERATORE PERSONALE DI TUNNEL SPAZIALI

COSTO: 5 risorse

All'inizio di ogni Fase di Status, puoi piazzare (o muovere) un tuo Tunnel Spaziali extra "A" o "B" all'interno di un sistema non-Nativo, vuoto o amico.

BIOPLASMOSI

COSTO: 3 risorse

All'inizio della Fase Strategia, puoi muovere 1 Forza di Terra da un pianeta che controlli ad un pianeta amico o neutrale in un sistema adiacente.

(Scarta ogni Contatore di Dominio sul pianeta).

ACCELERATORE DI SPORE

COSTO: 5 risorse

Incrementa la capacità produttiva dei tuoi Bacini Spaziali di 1.

ASSIMILATORE VALEFAR

COSTO: acquisisci questa Tecnologia usando la tua abilità di razza per copiare una Tecnologia razziale di un avversario che l'ha acquisita. Non puoi copiare una Tecnologia che modifichi le tue abilità razziali.

Piazza un Marcatore di Comando della razza su questa carta per ricordare quale abilità hai copiato.

ASSIMILATORE VALEFAR

COSTO: acquisisci questa Tecnologia usando la tua abilità di razza per copiare una Tecnologia razziale di un avversario che l'ha acquisita. Non puoi copiare una Tecnologia che modifichi le tue abilità razziali.

Piazza un Marcatore di Comando della razza su questa carta per ricordare quale abilità hai copiato.

ADDESTRAMENTO ISTINTIVO

COSTO: 4 risorse

Una volta per turno, puoi spendere 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per cancellare una Carta Azione appena giocata da un avversario.

DIPLOMATICI

COSTO: 5 risorse

Una volta per turno, quando un avversario attiva un sistema che controlli, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per forzarlo a rimettere il suo Contatore di Comando tra i suoi rinforzi e terminare immediatamente la sua azione.

SISTEMI EREDITARI

COSTO: 5 risorse

Quando ricerchi Tecnologia usando la Carta Strategia Tecnologia, puoi spendere 2 risorse aggiuntive per ignorare i pre-requisiti della Tecnologia.

CAPSULA DI INVASIONE PER CORAZZATE

COSTO: 2 risorse

Le tue Corazzate possono ora trasportare 1 Forza di Terra aggiuntiva.

SEME DELLA SUPERNOVA

COSTO: 3 risorse

Come un'azione, puoi rimuovere questa carta dal gioco per rimpiazzare un sistema che controlli con una Supernova. Non puoi farlo su Mecatol Rex, su un Sistema Nativo, o adiacente ad un sistema rosso.

REATTORE MAGMUS

COSTO: 5 risorse

I tuoi Soli da Guerra ora hanno +1 al movimento e costo base di 10 risorse.

ADDESTRAMENTO SPECIALE

COSTO: 5 risorse

Ogni volta che ottieni un risultato di 1 durante un Combattimento di Invasione puoi rilanciare il dado. Devi usare il secondo risultato.

TRASPORTI AVANZATI MARK II

COSTO: 4 risorse

I tuoi Trasporti ora hanno una capacità di 8 e guadagnano l'abilità SOSTENERE DANNO.

TURBINE A ELETTRO-RISONANZA

COSTO: 2 risorse

Quando un avversario attiva un sistema che controlli, guadagni 3 Beni di Commercio.

RETE DI CONDOTTI SPAZIALI

COSTO: 6 risorse

Una volta per turno di movimento, puoi muovere navi da un sistema ad un altro (se li controlli entrambi) come se fossero adiacenti. Le tue navi mosse in questo modo devono fermarsi in un sistema che controlli.

MAPPATURA DEL CAOS

COSTO: 2 risorse

Puoi attivare sistemi di Banchi di Asteroidi. Il tuo limite di Rifornimento alla Flotta nei sistemi di Banchi di Asteroidi è 3 (questo valore non può essere modificato).

FABBRICA FLUTTUANTE

COSTO: 3 risorse

I tuoi Bacini Spaziali hanno una capacità produttiva di 5, una capacità di trasporto di 5, e ricevono +1 al movimento.

CALCOLO SPECULARE

COSTO: 4 risorse

Quando spendi Beni di Commercio, ogni Bene conta come 2 risorse o 2 punti influenza (anziché 1).

OPERAZIONI DI RECUPERO

COSTO: 4 risorse

Guadagna 2 Beni di Commercio alla fine di ogni Battaglia Spaziale alla quale partecipi. Se hai vinto la battaglia, puoi produrre nel sistema una nave dello stesso tipo di una che hai distrutto durante il combattimento, pagandone il costo.

IMPIANTI MAGEON

COSTO: 4 risorse

Quando guardi la mano di Carte Azione di un tuo avversario usando la tua abilità razziale, puoi prendere 1 carta a tua scelta ed aggiungerla alla tua mano.

NAVETTE LOGISTICHE

COSTO: 3 risorse

All'inizio della Fase di Status, puoi scegliere un sistema che non contenga altre navi nemiche. Le tue Forze di Terra nel sistema scelto possono spostarsi in un qualsiasi pianeta amico all'interno di sistemi adiacenti (che non contengano navi nemiche).

NODO DI DATI QUANTISTICI

COSTO: 5 risorse

Alla fine della Fase Strategia, puoi scambiare una delle tue Carte Strategia con quella di uno dei tuoi partner commerciali.

CENTRI DI PRODUZIONE

COSTO: 3 risorse

Come un'azione, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per guadagnare 6 Beni di Commercio. Devi dare 2 di quei Beni ad un altro giocatore. Puoi farlo solo una volta per turno, e solo se hai meno di 6 Beni di Commercio.

ACCELERATORE YIN

COSTO: 2 risorse

Produci 1 Forza di Terra gratuita ogni volta che produci unità da un tuo Bacino Spaziale. Questa Forza di Terra gratuita non conta per il limite di produzione.

FANATISMO

COSTO: 4 risorse

Puoi usare la tua abilità speciale di razza per 2 volte all'inizio di un Combattimento di Invasione.

SCUDI NON-EUCLIDEI

COSTO: 4 risorse

Quando usi l'abilità SOSTENERE DANNO di una delle tue unità, essa assorbe fino a 2 danni (anziché 1).

DISINTEGRATORI L4

COSTO: 6 risorse

Puoi usare la tua abilità speciale di razza durante un Combattimento di Invasione senza pagare alcun Bene di Commercio.

ARMA TELPATICA MENTALE

COSTO: 5 risorse

Quando un tuo avversario attiva un sistema che controlli, egli perde immediatamente 1 Contatore di Comando dall'area di Rifornimenti alla Flotta della sua scheda della razza.

MOTORI A CRISTALLI IBRIDI

COSTO: 3 risorse

I tuoi Trasporti e i tuoi Caccia Avanzati contano come 1/2 nave (per eccesso) per il limite di Flotta.