


CARTE AVANZAMENTO

DOMINIO

Ecco la traduzione in italiano delle Carte Avanzamento di "The Dominion War" per *Star Trek: Ascendancy*.

Pascal982

THE DOMINION



ADVANCEMENTS

TM & © 2022 CBS. ARR.

7

TESTO DI PROVA

PROVA

MODIFICAMI

WARP

COMANDO

AVANZAMENTO INIZIALE

SPIONAGGIO

TRADIMENTO FATALE

Quando una Nave Rivale entra in un Sistema che Controlli, tira un dado per ogni Nave Rivale. Per ogni 6, distruggine una, indipendentemente dagli Scudi.

4

COMANDANTI VORTA

COMANDO

Quando un Rivale prova a Controllare uno dei tuoi Sistemi attraverso l'Egemonia, puoi Esaurire un Segnalino Comando per aumentare la Resistenza all'Egemonia di 3. Puoi farlo solo una volta per prova.

COMANDO

3

DEVOZIONE JEM'HADAR

MILITARE

Dopo che hai subito le Perdite in una Battaglia Spaziale o Invasione Planetaria, Esaurisci 1 Segnalino Comando per distruggere qualsiasi tua Nave rimanente per distruggere lo stesso numero di Navi Rivali o Nodi Risorsa.

COMANDO

3

SOLDATI JEM'HADAR

MILITARE

Puoi Esaurire un Segnalino Comando per tirare un dado addizionale per la durata di una Invasione Planetaria. Puoi farlo solo una volta per Invasione Planetaria.

COMANDO

4

PRODUZIONE DI KETRACEL BIANCO

COMANDO

"Per sconfiggere la Federazione avremo bisogno di rinforzi e nuovi rifornimenti di Ketracel Bianco. Presto."


COMANDO

3

RAGGIO DI POLARONI IN FASE

MILITARE


I tuoi Tiri per Colpire di 6 mettono sempre a segno un Colpo, indipendentemente dal Modificatore Scudi dei Rivali.

4 

ALLEVAMENTO DI JEM'HADAR

ESPANSIONE


Durante la tua Fase Costruzione piazza gratuitamente una Nave in ogni Base Stellare che controlli.


3 

VOGLIO CHE SIANO ANNIENTATI

MILITARE

Esaurisci un Segnalino Comando per convertire una Invasione Riuscita di un Rivale in una Distruzione Totale. Rimuovi tutti i Nodi dal Sistema.




4 

OCCUPAZIONE DEL DOMINIO

MILITARE


Durante la Generazione Risorse, Esaurisci 1 Segnalino Comando per prendere tutte le Risorse Generate in un Sistema Rivale che Occupi.


4 

SPIONAGGIO STRATEGICO

SPIONAGGIO

Se hai Infiltratori in un Sistema Natale Rivale, Esaurisci questa carta per Ripristinare 1 dei tuoi Segnalini Comando e far Esaurire 1 dei Segnalini Comando del Rivale.





4 

FALSI ORDINI

SPIONAGGIO

Durante la tua Fase Comando puoi Esaurire 2 Segnalini Comando per Muovere una Flotta (o Nave) Rivale in Orbita in un Sistema con un Infiltratore come se fosse tua. Mantiene la Velocità Curvatura del suo proprietario.





4 

LA SAGGEZZA DEI FONDATORI

SPIONAGGIO

Dopo aver vinto una Battaglia Spaziale o un'Invasione Planetaria in un Sistema con un Infiltratore, puoi Ripristinare 2 Segnalini Comando.





5 

COMANDO COMPROMESSO

SPIONAGGIO

Se hai un Infiltratore su un Sistema Natale Rivale, puoi Esaurire un Segnalino Comando per fare in modo che serva un Segnalino Comando aggiuntivo per iniziare una Battaglia Spaziale o una Invasione Planetaria contro di te.



3 

RICERCHE RUBATE

SPIONAGGIO

Scarta e piazza questa carta sotto un Avanzamento completato di un Rivale con un Infiltratore in un Sistema con un Nodo Ricerca. Puoi usare quell'avanzamento come se fosse tuo.

4 

SPARGERE ZIZZANIA

SPIONAGGIO

Quando un Rivale prova a rimuovere un Infiltratore, tirano un dado. Con un tiro di 1-3, non ha successo. Con un tiro di 4-6 l'Infiltratore è rimosso come al solito.

