

# Twilight Imperium 3

## Carte Tecnologia



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

[studiocasaimpresa@fastwebnet.it](mailto:studiocasaimpresa@fastwebnet.it)

Reggio Emilia - Ottobre 2005 - V1.0

**Istruzioni:** Le prime due pagine sono comprensive della parte frontale di tutte e 24 carte di cui è composto ogni mazzo Tecnologia, mentre le restanti 6 pagine riportano il colore di ogni mazzo, da stampare sul retro delle prime due pagine.



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

### Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.

### DEFLETTORI ANTIMASSA

**Requisiti:** Nessuno

Tutte le tue navi ora possono muovere attraverso i Campi di Asteroidi ma non possono mai terminare il loro movimento in un Campo di Asteroidi.



### TRASPORTATORI XRD

**Requisiti:** Deflettori Antimassa

Tutti i tuoi Trasporti ricevono ora +1 al movimento.



### DEFLETTORI A ONDE DI LUCE

**Requisiti:** Trasportatori XRD E Griglia di Difesa Magen

Le tue navi ora si possono muovere attraverso sistemi contenenti navi nemiche e continuare il loro movimento verso il sistema attivato.



### COMPENSATORI AMBIENTALI

**Requisiti:** Nessuno

La capacità di produzione dei tuoi Bacini Spaziali è incrementata di 1.



### ATTREZZATURA SARWEEN

**Requisiti:** Compensatori Ambientali

Ogni volta che produci unità in qualsiasi Bacino Spaziale, ricevi ora una risorsa aggiuntiva con cui costruire unità.



### MICRO TECNOLOGIA

**Requisiti:** Capsule di Stasi O Attrezzatura Sarween

Quando esegui l'abilità secondaria della Strategia Commercio, ricevi ora un Bene di Commercio aggiuntivo per ognuno dei tuoi accordi commerciali attivi.



### MOTIVATORI NEURALI

**Requisiti:** Capsule di Stasi O Micro Tecnologia

Puoi pescare una Carta Azione extra durante la Fase di Status.



### RIANIMATORI DAXIVE

**Requisiti:** Motivatori Neurali

Se vinci un Combattimento di Invasione, tira una volta per ogni unità Forza di Terra eliminata (tua e dell'avversario). Per ogni tiro di 6+, piazza un'unità Forza di Terra sul pianeta prendendola dal tuo approvvigionamento.



### SINTESI GENETICA

**Requisiti:** Cibernetica

Tutte le tue Forze di Terra ora ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento durante un Combattimento di Invasione.

Quando una delle tue unità Forze di Terra viene distrutta, tira un dado: Con un risultato di 5+, l'unità è invece ritornata al pianeta del suo Sistema Nativo.



### LASER D'ASSALTO HYLAR V

**Requisiti:** Nessuno

Tutti i tuoi Incrociatori e Torpediniere ora ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento.



### GRIGLIA DI DIFESA MAGEN

**Requisiti:** Cannone dello Spazio Profondo

Tutte le tue unità PDS ora ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento.

In aggiunta, tutte le tue Forze di Terra che difendono sul pianeta con un PDS ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento durante un Combattimento di Invasione.



### CANNONE DELLO SPAZIO PROFONDO

**Requisiti:** Laser d'Assalto Hylar V

Flotte nemiche in un sistema adiacente sono ora a portata delle tue unità PDS.



### LOGISTICA DI FLOTTA

**Requisiti:** Negatore di Gravitoni

Quando esegui un'Azione Tattica, puoi eseguire due Azioni Tattiche, una dopo l'altra, prima che il tuo turno finisca.



### MOTORI TIPO IV

**Requisiti:** Trasportatori XRD E Motivatori Neurali

Tutti i tuoi Incrociatori e Corazzate ora ricevono +1 al movimento.



### CACCIA AVANZATI

**Requisiti:** Motore Tipo IV

I tuoi Caccia possono ora muoversi indipendentemente con un movimento di 2 e ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento. I tuoi Caccia non necessitano del supporto di Trasporti o Bacini Spaziali, e navi nemiche non possono muovere attraverso un sistema occupato dai tuoi Caccia. Ogni Caccia in eccesso alla capacità dei Caccia in un sistema conterà per il suo limite ai Rifornimenti alla Flotta.



### DIODI DI TRANSITO

**Requisiti:** Deflettori a Onde di Luce O Rianimatori Daxxive

Come un'azione, puoi spendere un Segnalino di Comando dalla tua Allocazione Strategica per muovere immediatamente fino a 4 Forze di Terra da un tuo pianeta ad un qualsiasi altro pianeta che controlli.



### SISTEMA A GRAVITAZIONE LASER

**Requisiti:** Cannone dello Spazio Profondo

Quando esegui un tiro di combattimento con un'unità PDS e fallisci, puoi ora ritentare un singolo tiro per ogni tiro che hai fallito.



### ECONOMIA INTEGRATA

**Requisiti:** Micro Tecnologia E Cibernetica

Quando produci unità in un tuo Bacino Spaziale, puoi ora piazzare le nuove unità in un sistema adiacente attivato, che sia vuoto o amichevole. Puoi piazzare unità PDS e Forze di Terra su un qualsiasi pianeta amico entro questa portata.



### CAPSULE DI STASI

**Requisiti:** Compensatori Ambientali

I tuoi Incrociatori e Corazzate possono ora trasportare un'unità Forza di Terra.



### ARMA BATTERIOLOGICA X-89

**Requisiti:** Diodi di Transito O Cannone d'Assalto

Le tue unità Corazzate o Morti Nere possono ora usare questa opzione prima di un bombardamento.

Distruggi immediatamente tutte le Forze di Terra nemiche sul pianeta. Poi scarta tutte le tue Carte Azione.



### CIBERNETICA

**Requisiti:** Capsule di Stasi O Deflettori Antimassa

Tutti i tuoi Caccia ora ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento.



### MORTE NERA

**Requisiti:** Cannone dello Spazio Profondo E Attrezzatura Sarween

Ora ti è consentito di produrre l'unità Morte Nera.



### CANNONE D'ASSALTO

**Requisiti:** Cannone dello Spazio Profondo E Cibernetica

Prima che qualsiasi Battaglia Spaziale inizi, le tue Corazzate coinvolte possono ognuna sparare un colpo. Ogni centro viene applicato immediatamente, e le perdite non possono rispondere al fuoco.



### NEGATORE DI GRAVITONI

**Requisiti:** Cannone d'Assalto O Rianimatori Daxxive

Le tue Corazzate possono ora bombardare pianeti che contengono unità PDS. I tuoi Caccia possono partecipare al Combattimento di Invasione. I Caccia superstiti tornano nello spazio dopo il combattimento e non possono mai stabilire il controllo sul pianeta.













