



WarrioPunk

GRAFICA

punkkommando77@yahoo.it

ALISTAR

TRADUZIONE TESTI

alistar.tdg.fc@gmail.com



O.O.1

SOSTENERE I DANNI
Quando questa nave è presente, tutti i colpi della tua Flagship e Dreadnoughts devono essere ricevuti da navi no-Fighters avversarie (se in grado).

COSTO 11 BATTAGLIA 5_{x3} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 2

GENESIS I

SOSTENERE I DANNI
Le Ground Forces su questa nave non contano ai fini della sua capacità.

COSTO 10 BATTAGLIA 5_{x3} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 3

FOURTH MOON

SOSTENERE I DANNI
Le navi avversarie non possono usare l'abilità di sostenere i danni in questo sistema.

COSTO 8 BATTAGLIA 5_{x2} MOVIMENTO 2 CAPACITA' 2

THE ALASTOR

SOSTENERE I DANNI
Se questa nave è distrutta, distruggi tutte le navi amiche e nemiche nel sistema.

COSTO 9 BATTAGLIA 9_{x3} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 1

THE INFERNO

SOSTENERE I DANNI
Come azione, puoi spendere 1 Command Counter dalla Strategy Allocation per produrre 1 Cruiser gratuito in questo sistema.

COSTO 10 BATTAGLIA 5_{x3} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 4

VAN HAUGE

SOSTENERE I DANNI
Le tue unità Ground Force in questo sistema possono partecipare nella battaglia spaziale come se fossero Fighters.

COSTO 10 BATTAGLIA 5_{x2} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 4

J.N.S. HYLARIM

SOSTENERE I DANNI
Ogni 10 di dado tirato da questa nave durante una battaglia spaziale conta come 3 colpi (invece che 1 colpo).

COSTO 10 BATTAGLIA 2_{x2} MOVIMENTO 2 CAPACITA' 2

HIL COLISH

SOSTENERE I DANNI
Puoi considerare il sistema dov'è questa nave come se fosse presente un Wormhole "D". Quando questa nave si muove, considerare il suo sistema di destinazione come se fosse presente un Wormhole.

COSTO 10 BATTAGLIA 4 MOVIMENTO 1 CAPACITA' 3

C'MORRAN NORR

SOSTENERE I DANNI
Tu ricevi +1 ai tiri combattimento spaziale in questo sistema.

COSTO 10 BATTAGLIA 5_{x3} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 2

WRATH OF KENARA

SOSTENERE I DANNI
Quando questa nave è presente, due volte per ogni round di combattimento, puoi spendere 1 Trade Good per ritirare uno dei tuoi dadi.

COSTO 10 BATTAGLIA 7_{x3} MOVIMENTO 2 CAPACITA' 4

DUHA MENAIMON

SOSTENERE I DANNI, CAPACITA' DI COSTRUZIONE 6
Non puoi costruire unità con questa nave se si è mossa durante questa attivazione.

COSTO 10 BATTAGLIA 6_{x2} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 5

MATRIARCH

SOSTENERE I DANNI
Il tuo limite di Fleet Supply in questo sistema è aumentato di 3.

COSTO 9 BATTAGLIA 8_{x2} MOVIMENTO 2 CAPACITA' 6

LONCARA SODU

SOSTENERE I DANNI
Puoi attaccare con questa nave come se fossero 2 unità PDS con l'avanzamento tecnologico Deep Space Cannon.

COSTO 9 BATTAGLIA 6_{x2} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 4

SON OF RAGH

SOSTENERE I DANNI
Questa nave tira 4 dadi per il tuo sbrattamento anti-caccia.

COSTO 10 BATTAGLIA 6_{x3} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 4

SALAI SAI CORIAN

SOSTENERE I DANNI
? è uguale al numero di navi no-Fighters avversarie presenti in questo round durante una battaglia spaziale.

COSTO 10 BATTAGLIA 7_{x?} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 3

ARC SECUNDUS

SOSTENERE I DANNI, BOMBARDAMENTO
Questa nave può bombardare pianeti che contengono unità PDS. All'inizio di ogni round di combattimento, ripara questa nave.

COSTO 10 BATTAGLIA 5_{x2} MOVIMENTO 1 CAPACITA' 2

Y'SIA Y'SSRILA

SOSTENERE I DANNI
Questa nave può muovere attraverso sistemi contenenti navi nemiche.

COSTO 9 BATTAGLIA 7_{x2} MOVIMENTO 2 CAPACITA' 5