

# **TWILIGHT IMPERIUM III + ESP. 1 E 2**

## **ETICHETTE PER CARTE TECNOLOGIA**

***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 8 volte la pagina seguente su fogli 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! ;)**



### CACCIA AVANZATI

Pre-requisito: REATTORE DI TIPO IV

I tuoi Caccia non hanno bisogno di trasporti, muovono di 2 ed hanno +1 ai tiri di combattimento.

Le navi nemiche non possono muovere attraverso un sistema occupato dai tuoi Caccia. I Caccia indipendenti contano ai fini del Limite dei Rifornimenti alla Flotta.

### DEFLETTORI ANTI-MASSA

Pre-requisito: nessuno

Tutte le tue navi possono ora muovere attraverso i Banchi di Asteroidi ma non possono mai finire lì il loro movimento.

### CANNONE D'ASSALTO

Pre-requisito: CIBERNETICA + TORRETTE DI DIFESA AUTOMATICHE

Prima dell'inizio di ogni Battaglia Spaziale, le tue Corazzate partecipanti possono sparare 1 colpo ognuna. Ogni danno va applicato immediatamente, e le unità distrutte non possono rispondere al fuoco.

### TORRETTE DI DIFESA AUTOMATICHE

Pre-requisito: LASER D'ASSALTO HYLAR V

Tutte le tue Torpediniere ricevono +2 e tirano 1 dado addizionale durante tutti i tiri di Barriera Anti-Caccia.

### CAPSULE DI STASI

Pre-requisito: COMPENSATORI AMBIENTALI

I tuoi Incrociatori e le tue Corazzate possono ora trasportare 1 Forza di Terra.

### CIBERNETICA

Pre-requisito: CAPSULE DI STASI o DEFLETTORI ANTI-MASSA

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

### RIANIMATORI DACXIVE

Pre-requisito: MOTIVATORE NEURALE

Se vinci un Combattimento di Invasione, rita un dado per ogni Forza di Terra distrutta (tua e del tuo avversario). Per ogni risultato di 6 o più, piazza una Forza di Terra sul pianeta prendendola dai tuoi rinforzi.

### CANNONE DELLO SPAZIO PROFONDO

Pre-requisito: LASER D'ASSALTO HYLAR V

Le flotte nemiche in un sistema adiacente sono ora nel raggio d'azione dei tuoi PDS.

### CORAZZA DURANIUM

Pre-requisito: CANNONE DELLO SPAZIO PROFONDO

Alla fine di ogni round di combattimento, puoi riparare 1 delle tue unità danneggiate in battaglia.

### COMPENSATORI AMBIENTALI

Pre-requisito: nessuno

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

### LOGISTICA DI FLOTTA

Pre-requisito: NEGATORE DI GRAVITONI

Quando esegui un'Azione Tattica, ora puoi eseguirne subito un'altra prima che il turno finisca.

### SINTESI GENETICA

Pre-requisito: 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 Forze di Terra viene distrutta, tira un dado: con un risultato di 5 o più, l'unità distrutta ritorna su un pianeta del tuo Sistema Nativo.

### NEGATORE DI GRAVITONI

Pre-requisito: CANNONE D'ASSALTO o RIANIMATORI DACXIVE

Le tue Corazzate possono ora bombardare pianeti che contengono unità PDS. I tuoi Caccia possono partecipare ai Combattimenti di Invasione. I Caccia sopravvissuti devono ritornare nello spazio dopo il combattimento e non possono prendere il controllo del pianeta.

### SISTEMA A GRAVITAZIONE LASER

Pre-requisito: CANNONE DELLO SPAZIO PROFONDO

Quando esegui un tiro di combattimento con un PDS e fallisci, puoi effettuare un singolo rilancio per ogni tiro fallito.

### LASER D'ASSALTO HYLAR V

Pre-requisito: nessuno

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

### SPINTA GRAVITAZIONALE

Pre-requisito: DEFLETTORI ANTI-MASSA

Non devi tirare dadi quando esci da un Vortice Gravitazionale.

Se le tue navi cominciano la loro attivazione in un sistema adiacente ad un Vortice Gravitazionale o ad un Tunnel Spaziale, ricevi +1 al movimento.

### METABOLISMO ACCELERATO

Pre-requisito: SINTESI GENETICA

Durante ogni Fase di Status, ricevi 1 Contatore di Comando addizionale.

Inoltre, prima di pescare una Carta Azione, puoi scartarne una delle tue e riceverne una addizionale.

### ECONOMIA INTEGRATA

Pre-requisito: MICRO TECHNOLOGY + CIBERNETICA

Quando produci unità tramite i tuoi Bacini Spaziali, ora puoi piazzare le nuove unità in ogni sistema attivato adiacente che sia vuoto o amico. Puoi piazzare PDS e Forze di Terra su ogni pianeta amico che si trovi entro questo raggio.

### DEFLETTORE DI ONDE/LUCE

Pre-requisito: TRASPORTI XRD + GRIGLIA DI DIFESA MAGEN

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

### GRIGLIA DI DIFESA MAGEN

Pre-requisito: CANNONE DELLO SPAZIO PROFONDO

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

Inoltre, tutte le tue Forze di Terra in difesa su un pianeta con un PDS ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento durante i Combattimenti di Invasione.

### JET DI MANOVRA

Pre-requisito: TRASPORTI XRD

I tuoi avversari ricevono -1 a tutti i tiri dei PDS mentre puntano le tue navi (o -2 se il PDS sta sparando attraverso un sistema adiacente).

Inoltre, ricevi -1 a tutti i tiri per Mine Spaziali, e le tue navi non devono fermarsi quando entrano in una Tempesta Ionica.

### MICRO TECNOLOGIA

Pre-requisito: CAPSULE DI STASI o ATTREZZATURA SARWEEN

Quando ricevi Beni di Commercio da un tuo contratto commerciale, ora ricevi un Bene di Commercio addizionale per ogni tuo contratto commerciale attivo.

### NANO TECNOLOGIA

Pre-requisito: MICRO TECNOLOGIA

Le tue Corazzate e i tuoi Soli da Guerra ora non possono essere presi di mira dalle Carte Azione degli avversari.

Inoltre, quando prendi il controllo di un pianeta, ricevi la sua carta in modalità non-esaurita.

### CALCOLO NEURALE

Pre-requisito: MOTIVATORE NEURALE

Il tuo costo per l'acquisto di nuove tecnologie è ridotto di 2.

### MOTIVATORE NEURALE

Pre-requisito: CAPSULE DI STASI o MICRO TECNOLOGIA

Ora puoi pescare una Carta Azione extra durante ogni Fase di Status.

### REATTORE DI TIPO IV

Pre-requisito: TRASPORTI XRD + MOTIVATORE NEURALE

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

### ATTREZZATURA SARWEEN

Pre-requisito: COMPENSATORI AMBIENTALI

Ogni volta che produci unità con qualsiasi Bacino Spaziale, ora ricevi una risorsa addizionale con cui produrre nuove unità.

### TRANSFABBRICAZIONE

Pre-requisito: nessuna

Puoi smantellare (distruggere) unità all'inizio della Produzione Unità in una tua attivazione.

Per ogni unità smantellata in questo modo (tranne Caccia e Forze di Terra) ottieni 1 Bene Commerciale.

### DIODI DI TRANSITO

Pre-requisito: DEFLETTORI ANTI-MASSA

Come un'azione, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua Allocazione Strategica per spostare immediatamente fino a 4 Forze di Terra da ognuno dei tuoi pianeti ad un altro pianeta che controlli.

### TRASPORTI XRD

Pre-requisito: DEFLETTORI ANTI-MASSA

Tutti i tuoi Trasporti ora ricevono +1 al movimento.

### SOLE DA GUERRA

Pre-requisito: CANNONE DELLO SPAZIO PROFONDO + ATTREZZATURA SARWEEN

Ora puoi produrre le unità Sole da Guerra.

### ARMA BATTEREOLOGICA X-89

Pre-requisito: DIODI DI TRANSITO o CANNONE D'ASSALTO

Le tue Corazzate o i tuoi Soli da Guerra possono ora usare questa opzione prima di un bombardamento: distruggi immediatamente tutte le Forze di Terra nemiche su un pianeta. Poi scarta tutte le tue Carte Azione.