

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

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 nera. Tagliare via anche l'angolino nero in basso a sinistra, per lasciare il simbolo sulla carta. Incollare le etichette così ottenute sulle carte, avendo cura di tenere scoperto il simbolo dell'espansione, così come mostrato in figura.

BUON DIVERTIMENTO! ;)



SOSTENERE DANNO
All'inizio di una battaglia, puoi scegliere 1 Tecnologia. Il nemico non può usare quella Tecnologia durante questa battaglia.

EVASIONE (6)
Il tuo costo per acquisire Tecnologia è ridotto di 1.

EVASIONE (5)
Quando vinci una Battaglia Spaziale in cui questo Mercenario ha partecipato, guadagni 1 Bene di Commercio.

EVASIONE (7)
Alla fine della Fase Strategia, puoi dare questo Mercenario ad un altro giocatore per negoziare Carte Strategia con quel giocatore. Questa azione è limitata ad 1 volta per turno.

EVASIONE (7)
All'inizio di una battaglia, pesca 1 Carta Azione.

EVASIONE (7)
Quando questo mercenario dovrebbe essere distrutto, puoi distruggere invece un Caccia amico in questo sistema.

EVASIONE (8)
All'inizio di una battaglia, distruggi 1 Caccia o una Forza di Terra nemica.

EVASIONE (6)
All'inizio di una battaglia, puoi assegnare 1 colpo ad un Mercenario o ad una nave nemica partecipante a tua scelta.

EVASIONE (6)
Quando questo Mercenario viene distrutto, puoi assegnare 1 colpo ad 1 qualsiasi unità partecipante a questa battaglia.

EVASIONE (7)
CAPACITA' (1)

EVASIONE (6)
Questo Mercenario può essere usato come un'unità PDS quando si trova su un pianeta.

EVASIONE (4)
Durante ogni round di una Battaglia Spaziale, riduci di 1 il numero di colpi messi a segno dal tuo avversario (fino ad un minimo di 1).

EVASIONE (7)
Il tuo costo per acquisire Contatori di Comando dalle Carte Strategia è ridotto di 1.

EVASIONE (5)
All'inizio di una battaglia, puoi spendere 1 Bene di Commercio per produrre una Forza di Terra o un Caccia in questo sistema. L'unità prodotta può partecipare a questa battaglia.

EVASIONE (6)
All'inizio di una battaglia, puoi guardare la mano di Carte Azione del tuo avversario e sceglierne 1 da scartare.

EVASIONE (6)
Questo mercenario può muoversi attraverso sistemi contenenti navi nemiche.