

ISN BARRAGE

MOYEN SOLO
NAVIGATEUR LEADER CHEVRONNE

4 4 2 8 11
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

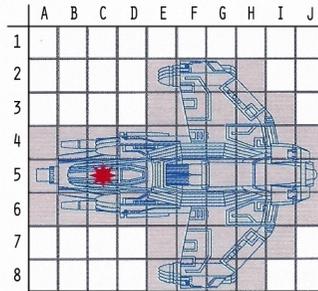
ARME PRIMAIRE

LANCE-MISSILES MR4
CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 1 FORCE 3

ARME SECONDAIRE

CANONS D'APPUI SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE * FORCE 1

*Les Canons d'Appui SR2 peuvent attaquer n'importe quels petits vaisseaux à leur portée. Ils ne peuvent attaquer chaque vaisseau qu'une fois. Résolvez chaque attaque séparément.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ISN BARRAGE

MOYEN SOLO
NAVIGATEUR LEADER VETERAN

4 4 2 8 13
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

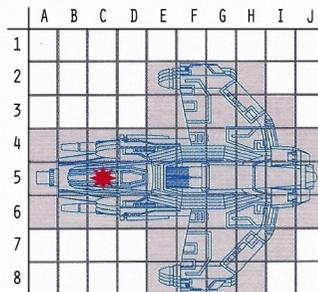
LANCE-MISSILES MR4
CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 1 FORCE 3

ARME SECONDAIRE

CANONS D'APPUI SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE * FORCE 1

*Les Canons d'Appui SR2 peuvent attaquer n'importe quels petits vaisseaux à leur portée. Ils ne peuvent attaquer chaque vaisseau qu'une fois. Résolvez chaque attaque séparément.

Batterie Anti-Ciblage : Un vaisseau ne peut attaquer l'ISN Barrage que s'il se situe jusqu'à 2 cases de distance.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



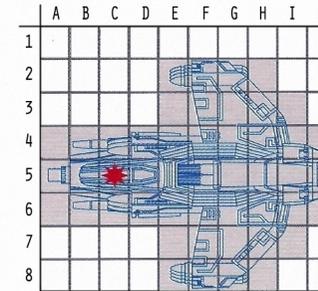
ISN BARRAGE

MOYEN SOLO
NAVIGATEUR LEADER STANDARD

4 4 2 8 9
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

LANCE-MISSILES MR4
CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 1 FORCE 3



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ISN EVEREST

LARGE SOLO
CUIRASSE COMMANDANT CHEVRONNE

6 3 5 12 15
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

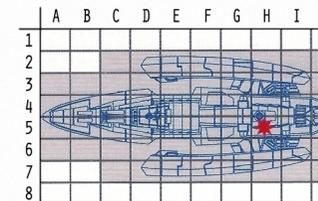
BATTERIE DE CANONS A DETONATION MR4
CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 2 FORCE 2

ARME SECONDAIRE

TRIPLE CANON A IMPULSION
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 3* FORCE 1

*Vous ne pouvez attaquer que des petits vaisseaux avec cette arme.

Arsenal Nucléaire : Quand vous lancez ce vaisseau, vous pouvez prendre jusqu'à 2 cartes Ogive Nucléaire LR5 dans votre pile de pioche et les rattacher à ce vaisseau sans les payer. Mélangez votre pile de pioche après avoir utilisé ce pouvoir.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ISN EVEREST

LARGE SOLO
CUIRASSE COMMANDANT STANDARD

6 3 5 12 13
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

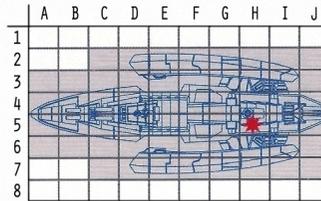
ARME PRIMAIRE

BATTERIE DE CANONS A DETONATION MR4
CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 2 FORCE 2

ARME SECONDAIRE

TRIPLE CANON A IMPULSION
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 3*FORCE 1

*Vous ne pouvez attaquer que des petits vaisseaux avec cette arme.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



F-47 BLUE HAWKS

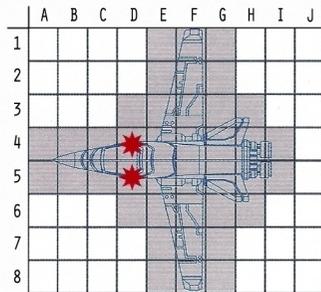
PETIT ESCADRON
CHASSEURS HAWK CHEVRONNE

2 5 0 3 5
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A IMPULSION SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 1

Mission d'escorte : Un vaisseau solo ami petit ou moyen, adjacent à un ou plusieurs F-47 Blue Hawks sous votre contrôle, ne peut être attaqué par aucun vaisseau ennemi.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ISN EVEREST

LARGE SOLO
CUIRASSE COMMANDANT VETERAN

6 3 5 12 17
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

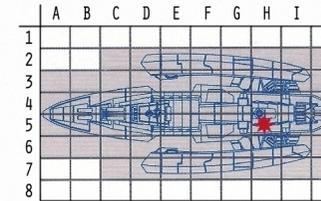
BATTERIE DE CANONS A DETONATION MR4
CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 2 FORCE 2

ARME SECONDAIRE

TRIPLE CANON A IMPULSION
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 3*FORCE 1

*Vous ne pouvez attaquer que des petits vaisseaux avec cette arme.

Vaisseau Amiral : Quand vous lancez ce vaisseau, vous pouvez prendre 1 Héros, 1 Arme Additionnelle Solo, et/ou 1 Amélioration Vaisseau Solo dans votre pile de pioche et les rattacher à ce vaisseau sans les payer. Toutes les cartes retirées doivent valoir chacune maxi 3 Energies. Mélangez votre pile de pioche après avoir utilisé ce pouvoir.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



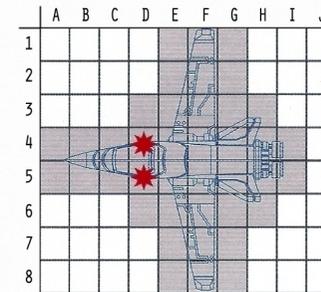
F-47 BLUE HAWKS

PETIT ESCADRON
CHASSEURS HAWK STANDARD

2 5 0 3 3
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A IMPULSION SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 1



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



F-47 BLUE HAWKS

PETIT ESCADRON
CHASSEURS HAWK VETERAN



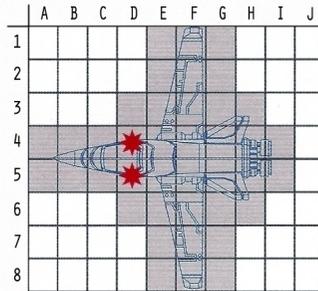
2 5 0 3 6
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A IMPULSION SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 1

Mission d'escorte : Un vaisseau solo ami petit ou moyen, adjacent à un ou plusieurs F-47 Blue Hawks sous votre contrôle, ne peut être attaqué par aucun vaisseau ennemi.

Contre-mesure Dommages : Quand un de vos vaisseaux sous votre contrôle est touché par une attaque provenant d'un vaisseau moyen ou large se situant jusqu'à 2 cases, vous pouvez distribuer 1 dégât direct Impulsion au vaisseau attaquant tant que votre vaisseau n'est pas détruit.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



F-51 BLUE SPARROWS

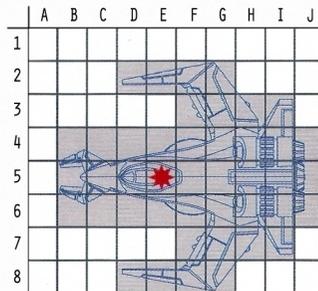
PETIT ESCADRON
CHASSEURS SPARROW STANDARD



3 5 1 2 2
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A IMPULSION SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 1



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



F-51 BLUE SPARROWS

PETIT ESCADRON
CHASSEURS SPARROW CHEVRONNE

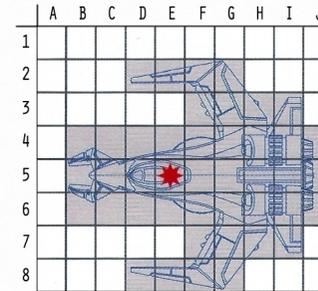


3 5 1 2 3
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A IMPULSION SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 1

Manceuvre d'appâtage : Quand cet escadron est activé, si un de vos vaisseaux attaque un vaisseau ennemi avec son arme primaire et rate son tir, le prochain F-51 Blue Sparrow qui attaque durant son activation peut distribuer 1 dégât direct Impulsion à ce vaisseau ennemi au lieu de charger son arme primaire, tant que le vaisseau ennemi se trouve jusqu'à 2 case de ce F-51 Blue Sparrow.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



F-51 BLUE SPARROWS

PETIT ESCADRON
CHASSEURS SPARROW VETERAN



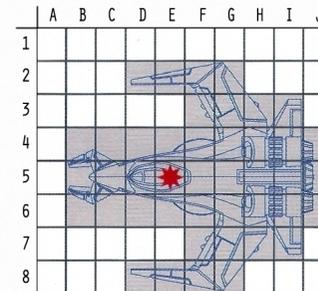
3 5 1 2 4
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A IMPULSION SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 1

Manceuvre d'appâtage : Quand cet escadron est activé, si un de vos vaisseaux attaque un vaisseau ennemi avec son arme primaire et rate son tir, le prochain F-51 Blue Sparrow qui attaque durant son activation peut distribuer 1 dégât direct Impulsion à ce vaisseau ennemi au lieu de charger son arme primaire, tant que le vaisseau ennemi se trouve jusqu'à 2 case de ce F-51 Blue Sparrow.

Vengeance : Au lieu de charger son arme primaire, un F-51 Blue Sparrow peut distribuer des dégâts directs Impulsion à un vaisseau se situant jusqu'à 2 cases. Le nombre de dégâts distribué est égal au nombre de vaisseaux détruits sur cette fiche de vaisseau.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ROOK'S F-54

PETIT SOLO
CHASSEUR SUPERIEUR CHEVRONNE

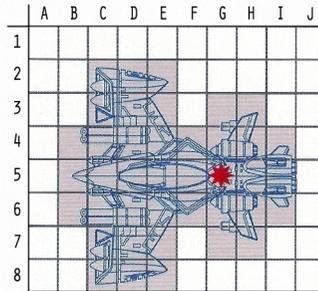


2 5 3 2 4
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A DETONATION SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 2

Champ d'Infiltration : Ce vaisseau ne peut être attaqué par aucun vaisseau ennemi tant que le Champ d'Infiltration est actif. Un adversaire doit dépenser 2 Energies pour désactiver le Champ d'Infiltration de ce vaisseau jusqu'à la fin du tour.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ROOK'S F-54

PETIT SOLO
CHASSEUR SUPERIEUR VETERAN



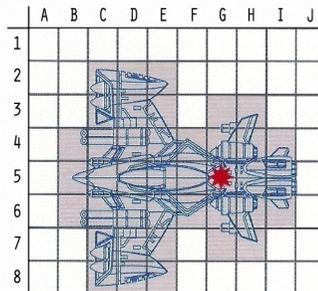
2 5 3 2 6
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A DETONATION SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 2

Champ d'Infiltration : Ce vaisseau ne peut être attaqué par aucun vaisseau ennemi tant que le Champ d'Infiltration est actif. Un adversaire doit dépenser 2 Energies pour désactiver le Champ d'Infiltration de ce vaisseau jusqu'à la fin du tour.

Chef d'escadron : Les petits vaisseaux d'escadron sous votre contrôle adjacents à ce vaisseau ajoutent 1 à la force de leur arme primaire.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ROOK'S F-54

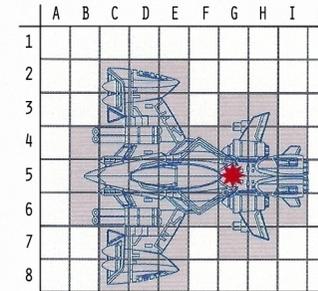
PETIT SOLO
CHASSEUR SUPERIEUR STANDARD



2 5 3 2 3
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A DETONATION SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 2



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ISN TORRENT

MOYEN SOLO
FREGATE DE SOUTIEN CHEVRONNE

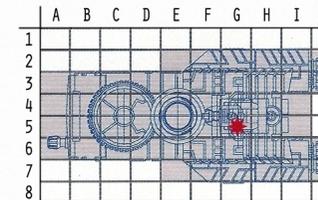


3 4 2 7 10
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

FUSIL-CANON A IMPULSION LR7
CHARGE 0 PORTEE 7 ATTAQUE 1 FORCE 2

ISN Scanner Network 1-2 : Tous les vaisseaux ISN sous votre contrôle adjacents à ce vaisseau ajoutent 2 à la portée de leur arme primaire.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



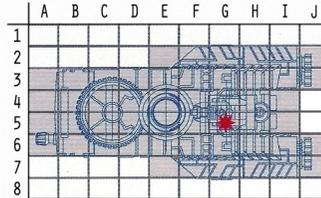
ISN TORRENT

MOYEN SOLO
FREGATE DE SOUTIEN STANDARD

3 4 2 7 8
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

FUSIL-CANON A IMPULSION LR7
CHARGE 0 PORTEE 7 ATTAQUE 1 FORCE 2



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



CHOSH KA

PETIT SOLO
INTERCEPTEUR LEADER CHEVRONNE

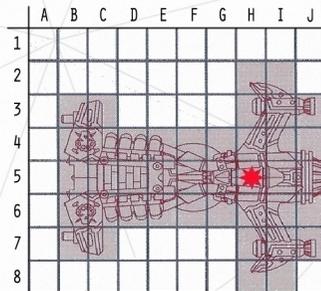
2 5 2 3 5
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANON VECTON MR3
CHARGE 0 PORTEE 3 ATTAQUE 1 FORCE 2

Pilotage Astéroïde : Si ce vaisseau démarre son activation adjacent à un obstacle astéroïde, avant son déplacement, vous pouvez placer ce vaisseau sur n'importe quelle case adjacente à cet astéroïde.

Pilotage Débris : Tout dommage reçu par un débris est ignoré.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ISN TORRENT

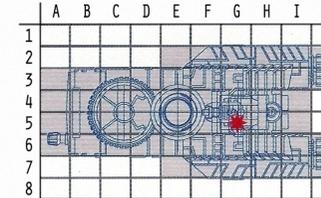
MOYEN SOLO
FREGATE DE SOUTIEN VETERAN

3 4 2 7 11
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

FUSIL-CANON A IMPULSION LR7
CHARGE 0 PORTEE 7 ATTAQUE 1 FORCE 2

ISN Scanner Network 2-3 : Tous les vaisseaux ISN sous votre contrôle se situant jusqu'à 2 cases de ce vaisseau ajoutent 3 à la portée de leurs armes primaires.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



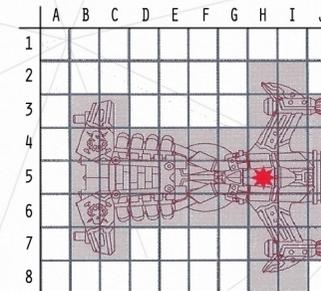
CHOSH KA

PETIT SOLO
INTERCEPTEUR LEADER STANDARD

2 5 2 3 3
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANON VECTON MR3
CHARGE 0 PORTEE 3 ATTAQUE 1 FORCE 2



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



CHOSH KA

PETIT SOLO
INTERCEPTEUR LEADER VETERAN

2 5 2 3 6
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

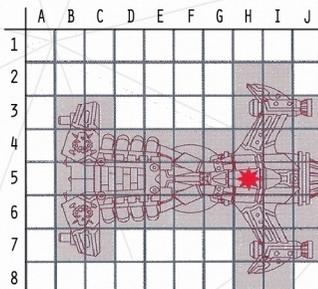
CANON VECTON MR3

CHARGE 0 PORTEE 3 ATTAQUE 1 FORCE 2

Pilotage Astéroïde : Si ce vaisseau démarre son activation adjacent à un obstacle astéroïde, avant son déplacement, vous pouvez placer ce vaisseau sur n'importe quelle case adjacente à cet astéroïde.

Pilotage Débris : Tout dommage reçu par un débris est ignoré.

Tueur de Chasseur : Quand ce vaisseau attaque un Chasseur avec son arme primaire, ajoutez 1 à la force de son attaque.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



RED FUVU

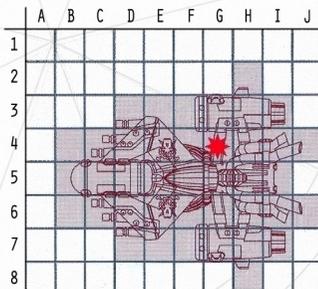
PETIT ESCADRON
CHASSEURS FUVU STANDARD

2 5 1 2 4
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS ELECTROMAGNETIQUES SR2

CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 1



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



RED FUVU

PETIT ESCADRON
CHASSEURS FUVU CHEVRONNE

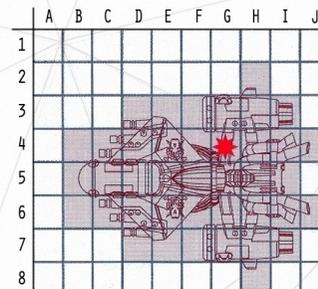
2 5 1 2 5
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS ELECTROMAGNETIQUES SR2

CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 1

Disrupteurs de Champ Vecton : Au lieu de charger son arme primaire, un Red Fuvu peut utiliser son Disrupteur de Champ Vecton. Choisissez un vaisseau se trouvant jusqu'à 2 cases du Red Fuvu utilisant son Disrupteur. Le vaisseau choisi reçoit un dégât direct Bouclier Vecton.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



RED FUVU

PETIT ESCADRON
CHASSEURS FUVU VETERAN

2 5 1 2 6
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

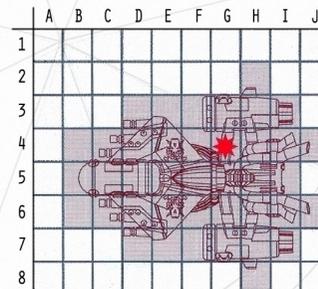
ARME PRIMAIRE

CANONS ELECTROMAGNETIQUES SR2

CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 1

Disrupteurs de Champ Vecton : Au lieu de charger son arme primaire, un Red Fuvu peut utiliser son Disrupteur de Champ Vecton. Choisissez un vaisseau se trouvant jusqu'à 2 cases du Red Fuvu utilisant son Disrupteur. Le vaisseau choisi reçoit un dégât direct Bouclier Vecton.

Ordonnance Première : Au lancement de cet escadron, vous pouvez immédiatement prendre dans votre pile de pioche une carte Détonateur de Champ Vecton et l'ajouter à votre main. Mélangez ensuite votre pile de pioche.



Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



RED TOUGU

PETIT ESCADRON
CHASSEURS TOUGU CHEVRONNE



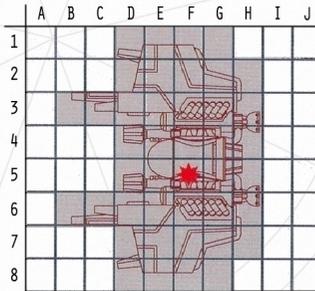
2 6 0 3 4
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A DECHARGE SR1
CHARGE 0 PORTEE 1 ATTAQUE 1 FORCE 1

Pilotage CR : Tout dommage ECM reçu est ignoré.

Manœuvre de Fuite : Si un Red Tougu occupe ou est adjacent à la case de n'importe quelle tuile obstacle, ou s'il est adjacent à un vaisseau large ou moyen, ce Red Tougu ne peut uniquement être attaqué que par des vaisseaux adjacents.



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



RED TOUGU

PETIT ESCADRON
CHASSEURS TOUGU VETERAN



2 6 0 3 5
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

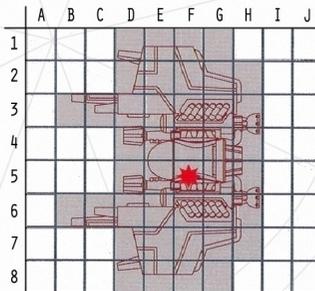
ARME PRIMAIRE

CANONS A DECHARGE SR1
CHARGE 0 PORTEE 1 ATTAQUE 1 FORCE 1

Pilotage CR : Tout dommage ECM reçu est ignoré.

Manœuvre de Fuite : Si un Red Tougu occupe ou est adjacent à la case de n'importe quelle tuile obstacle, ou s'il est adjacent à un vaisseau large ou moyen, ce Red Tougu ne peut uniquement être attaqué que par des vaisseaux adjacents.

Vulnérabilité Cible : Quand un Red Tougu cible un vaisseau ennemi large ou moyen sans bouclier actif avec son arme primaire, ajoutez 1 à la force de l'attaque de ce Red Tougu.



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



RED TOUGU

PETIT ESCADRON
CHASSEURS TOUGU STANDARD

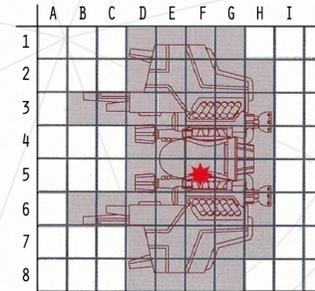


2 6 0 3 3
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS A DECHARGE SR1
CHARGE 0 PORTEE 1 ATTAQUE 1 FORCE 1

Pilotage CR : Tout dommage ECM reçu est ignoré.



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



SO BWA TET

MOYEN SOLO
DESTROYER LEADER CHEVRONNE

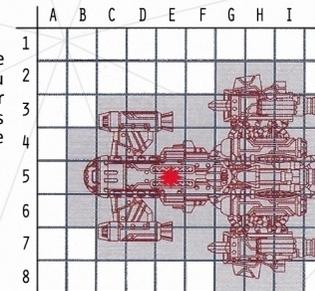


4 5 4 5 10
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS ELECTROMAGNETIQUES MR4
CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 1 FORCE 3

Formation Mixte : Durant votre phase de déploiement, vous pouvez lancer un petit vaisseau solo ou un escadron transporté par ce vaisseau pour 2 Energies de moins. Cette réduction ne doit pas rendre le coût de lancement inférieur à 1. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



SO BWA TET

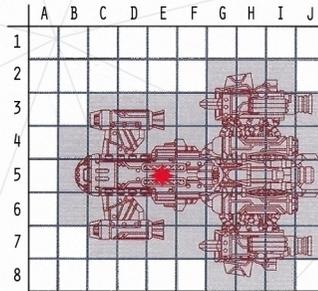
MOYEN SOLO
DESTROYER LEADER STANDARD



4 5 4 5 8
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS ELECTROMAGNETIQUES MR4
CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 1 FORCE 3



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



TES KIO

MOYEN SOLO
CROISEUR LEADER CHEVRONNE

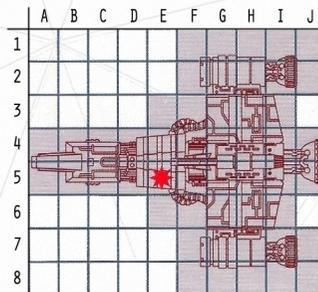


4 5 5 5 9
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

BATTERIE DE FULGURANTS VECTON SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 4

Paré à l'abordage : Quand vous déplacez ce vaisseau pendant votre phase d'action, s'il termine son déplacement adjacent à un vaisseau solo ennemi, vous pouvez prendre une carte Abordage Wretch dans votre pile de pioche et la jouer immédiatement sans la payer. Mélangez votre pile de pioche après avoir utilisé votre pouvoir. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par tour.



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



SO BWA TET

MOYEN SOLO
DESTROYER LEADER VETERAN



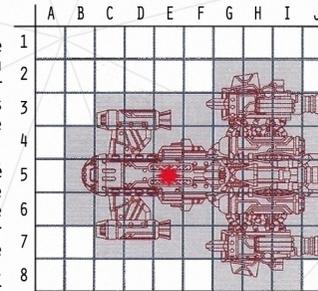
4 5 4 5 11
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANONS ELECTROMAGNETIQUES MR4
CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 1 FORCE 3

Formation Mixte : Durant votre phase de déploiement, vous pouvez lancer un petit vaisseau solo ou un escadron transporté par ce vaisseau pour 2 Energies de moins. Cette réduction ne doit pas rendre le coût de lancement inférieur à 1. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

Pari de Pirate : Après que ce vaisseau a été touché par une attaque, vous pouvez lancer les dés de coordonnées. Si la lettre ou le chiffre obtenu est le même que la lettre ou le chiffre obtenu pour marquer la touche, l'attaque échoue. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par attaque. Ce vaisseau ne peut pas utiliser son pouvoir pendant qu'il est adjacent à un astéroïde.



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



TES KIO

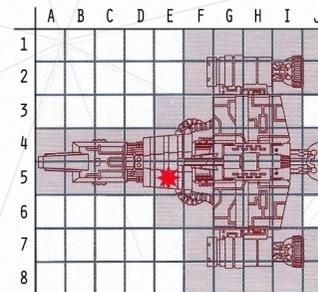
MOYEN SOLO
CROISEUR LEADER STANDARD



4 5 5 5 8
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

BATTERIE DE FULGURANTS VECTON SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 4



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



TES KIO

MOYEN SOLO
CROISEUR LEADER VETERAN



4 5 5 5 10
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

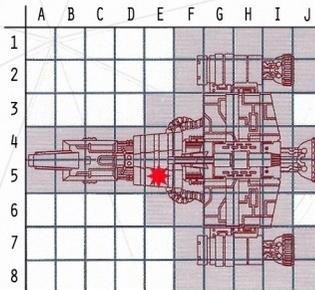
ARME PRIMAIRE

BATTERIE DE FULGURANTS VECTON SR2

CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 1 FORCE 4

Paré à l'abordage : Quand vous déplacez ce vaisseau pendant votre phase d'action, s'il termine son déplacement adjacent à un vaisseau solo ennemi, vous pouvez prendre une carte Abordage Wretch dans votre pile de pioche et la jouer immédiatement sans la payer. Mélangez votre pile de pioche après avoir utilisé votre pouvoir. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois par tour.

Patron d'abordage : Au lieu de charger l'arme primaire de ce vaisseau, vous pouvez choisir un vaisseau ennemi avec Abordage Wretch rattaché à lui. Ce vaisseau reçoit 2 dégâts directs Brèche.



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



VAPOR'S FATE

LARGE SOLO
CUIRASSE COMMANDANT STANDARD



4 4 7 6 12
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

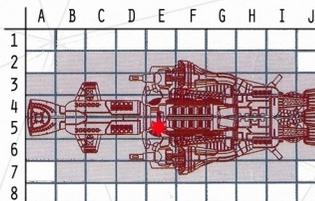
CANON ELECTROMAGNETIQUE MR4

CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 1 FORCE 3

ARME SECONDAIRE

TOURELLES LASER SR2

CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 2 FORCE 2



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



VAPOR'S FATE

LARGE SOLO
CUIRASSE COMMANDANT CHEVRONNE



4 4 7 6 14
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANON ELECTROMAGNETIQUE MR4

CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 1 FORCE 3

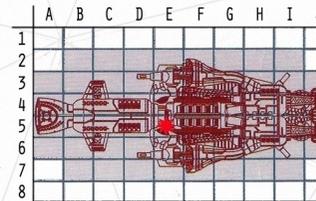
ARME SECONDAIRE

TOURELLES LASER SR2

CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 2 FORCE 2

Pleine Charge AW/SU4 : Quand vous rattachez une arme additionnelle ou une amélioration de vaisseau à ce vaisseau, vous payez 4 Energies de moins pour la rattacher. Cette réduction ne doit pas rendre le coût de cette carte inférieur à 1.

Blindage Supérieur 2 : Si les boucliers du Vapor's Fate sont actifs quand il est touché par une attaque, vous pouvez lancer le D8 : sur 7+, ignorez tous les dommages de cette attaque. L'attaque est considérée comme un échec.



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



VAPOR'S FATE

LARGE SOLO
CUIRASSE COMMANDANT VETERAN



4 4 7 6 15
ACTIVATION MOUVEMENT BOUCLIER COQUE LANCEMENT

ARME PRIMAIRE

CANON ELECTROMAGNETIQUE MR4

CHARGE 0 PORTEE 4 ATTAQUE 1 FORCE 3

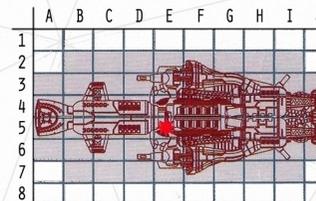
ARME SECONDAIRE

TOURELLES LASER SR2

CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 2 FORCE 2

Pleine Charge AW/SU4 : Quand vous rattachez une arme additionnelle ou une amélioration de vaisseau à ce vaisseau, vous payez 4 Energies de moins pour la rattacher. Cette réduction ne doit pas rendre le coût de cette carte inférieur à 1.

Blindage Supérieur 3 : Si les boucliers du Vapor's Fate sont actifs quand il est touché par une attaque, vous pouvez lancer le D8 : sur 6+, ignorez tous les dommages de cette attaque. L'attaque est considérée comme un échec.



1 Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



