

STARCRAFT – Traduzione delle carte Combattimento

TERRAN - Combat Card

1

Equipaggiati con vesti da combattimento potenziate, i Marine rappresentano la prima linea di difesa per molte delle colonie Terran.

2 - 3

Ricevi un +1 all'attacco vs. unità volanti.

Equipaggiati con vesti da combattimento potenziate, i Marine rappresentano la prima linea di difesa per molte delle colonie Terran.

4

Danno Splash a terra

Questo danno Splash può solo distruggere unità Marine, Zealot o Zergling.

Equipaggiati con i possenti lanciafiamme gemelli "Perdition", montati sulle braccia, questi guerrieri senza paura vengono utilizzati come truppe d'assalto per le situazioni di attacco ravvicinato.

5

Equipaggiati con i possenti lanciafiamme gemelli "Perdition", montati sulle braccia, questi guerrieri senza paura vengono utilizzati come truppe d'assalto per le situazioni di attacco ravvicinato.

6

Danno Splash a terra

Questo danno Splash può solo distruggere unità Marine, Zealot o Zergling.

L'affidabile Hover-Bike della classe Vulture, utilizzata primariamente per compiti di esplorazione e pattugliamento, è equipaggiata con un lanciagranate anti-uomo e può raggiungere la velocità di 370 chilometri all'ora.

7

L'affidabile Hover-Bike della classe Vulture, utilizzata primariamente per compiti di esplorazione e pattugliamento, è equipaggiata con un lanciagranate anti-uomo e può raggiungere la velocità di 370 chilometri all'ora.

8

I Ghost sono la personificazione della grandezza dell'evoluzione e della condizione fisica umana. Questi uomini e donne coraggiosi, nati con un incredibile potenziale psionico, sono stati addestrati sin dall'infanzia per proteggere l'umanità.

9

Se la tua unità frontale è un Goliath, ricevi +2 all'attacco vs. un'unità volante.

I combattenti appiedati Goliath, combinano una perfetta manovrabilità su ogni tipo di terreno con un sistema di armamenti pesanti computerizzato che include i Cannoni Automatici, gemelli, da 20 mm anti-carro e i Missili Hellfire per il supporto antiaereo.

10

Ricevi un +1 all'attacco vs. un unità volante.

Il Wraith è equipaggiato sia con missili aria-aria sia con un versatile laser ad impulso per gli attacchi al suolo. Inoltre è dotato con l'ultima tecnologia in fatto di ECM ed occultamento.

11

Se la tua unità frontale è un Battlecruiser, ricevi un +1 alla salute.

Gli imponenti Battlecruiser di classe Behemot sono, virtualmente, delle fortezze volanti, costruiti per salvaguardare la pace nel settore Terran.

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

12

Se la tua unità frontale è un Battlecruiser, ricevi un +1 alla salute ed un +1 all'attacco.

Gli imponenti Battlecruiser di classe Behemot sono, virtualmente, delle fortezze volanti, costruiti per salvaguardare la pace nel settore Terran.

13 - 14

Se la tua unità frontale è un Battlecruiser, ricevete un +1 all'attacco.

I pesantemente armati Arclite Siege Tank AAV-5, sono noti in tutta la Confederazione per l'implacabile fuoco di sbarramento causato dai loro cannoni caricati al plasma.

15

Se la tua unità frontale è un Goliath, ricevi un +1 vs. un'unità volante.

Goliath vengono spesso utilizzati come torrette lanciamissili semoventi, al fine di scoraggiare i raid aerei nemici.

16

Se la tua unità frontale è un Siege Tank, ricevi un +1 all'attacco.

I pesantemente armati Arclite Siege Tank AAV-5, sono noti in tutta la Confederazione per l'implacabile fuoco di sbarramento causato dai loro cannoni caricati al plasma.

17 - 18

Ricevi +1 alla salute e, se possibile, muovi uno dei tuoi operai dal tuo *Worker Pool* al tuo *Unavailable Pool*.

Gli operai possono riparare i veicoli dei Terran

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

TERRAN - TECHNOLOGY

BUNKER

[RIFUGIO]

Se hai una base, nella zona sotto attacco, ricevi +3 alla salute.

I Rifugi dei Terran forniscono un elevato bonus difensivo per tutte le fanterie che vi si riparano all'interno.

**

IRRADIATE

[IRRADIAZIONE]

Ricevi un +1 all'attacco e **danno Splash sia aereo che terrestre.**

Questo danno Splash può solamente distruggere Marine, Firebat, Ghost, Zealot, High Templar o unità Zerg.

**

CLOAKING FIELD

[CAMPO DI OCCULTAMENTO]

Le tue unità Wraith e Ghost, in questa schermaglia, acquisiscono la capacità di **Cloaking.**

"Non sapranno mai cosa li ha colpiti"

- Ghost

**

LOCKDOWN

[CONTENIMENTO]

Vultures, Goliaths, Siege Tanks, Battlecruisers, Carriers, Scouts, Reavers, e Dragoons avversari, in questa schermaglia, perdono la loro capacità di attacco sia in aria che al suolo.

**

DEFENCE MATRIX

[MATRICE DIFENSIVA]

Dopo l'acquisto piazzatela nella tua area di gioco.

Ricevi un +1 alla salute in ogni schermaglia in cui hai uno Science Vessel in supporto.

*

NUKE

[BOMBA ATOMICA]

Al termine della fase Destroy Units:

Se la tua unità frontale non è stata distrutta, il vostro avversario deve immediatamente distruggere 2 delle sue unità alla fine della fase di Splash Damage. Rimettete questa carta nel vostro mazzo delle Tecnologie.

*

EMP SHOCKWAVE

[ONDA D'URTO EMPATICA]

Annulla (Cancel) la carta di Rinforzo del tuo avversario.

Inoltre, ricevi un +3 all'attacco vs. unità Archon o +1 all'attacco contro qualsiasi altra unità Protoss.

I missili EMP possono esaurire gli scudi e l'energia delle unità nemiche.

**

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

SCANNER SWEEP

[SCANSIONE A TAPPETO]

Dopo l'acquisto piazzala nella tua area di
gioco.

All'inizio di una Battaglia:

Puoi rimettere questa carta nel mazzo delle tue

Tecnologie per permettere alla tue unità
coinvolte in battaglia di acquisire la capacità

Detector.

*

SIEGE MODE

[MODALITÀ D'ASSEDIO]

Danno Splash a terra

*"Sono pronto a lasciare il martello e a dispensare della
giustizia indiscriminata!"*

- Pilota di Siege Tank

**

SPIDER MINES

[MINE RAGNO]

Se nessuna delle unità avversaria in questa
schermaglia, possiede la capacità **Detector**,
ricevi un **danno Splash terrestre**.

*Le Spider Mine si auto conficcano nel terreno e poi si
occultano, in attesa di esplodere al passaggio di ignari
nemici.*

**

STIM PACKS

[KIT DI STIMOLAZIONE]

*Gli Stim Pack permettono ai Marine e ai Firebat di far
fuoco ad una maggior velocità, a costo di danneggiare se
stessi.*

**

YAMATO GUN

[CANNONE YAMATO]

*La ricerca recente ha portato allo sviluppo del devastante
cannone Yamato, questo viene utilizzato nelle situazioni
che richiedono maggior precisione rispetto ad un
bombardamento nucleare orbitale.*

**

STARCRAFT – Traduzione delle carte Combattimento

PROTOSS - Combat Card

1 - 2 - 3

Le tute potenziatae indossate dagli Zealot migliorano e canalizzano le loro già formidabili capacità psioniche, permettendogli di formare uno scudo protettivo attorno a loro stessi e di proiettare delle massicce lame di energia dai loro avambracci.

4.

I Dragoon forniscono un essenziale supporto di fuoco, alle legioni di Zealot, lanciando colpi di antimateria contenuti in un campo di energia psichica.

5.

Se la tua unità frontale è un Dragoon, ricevi +1 attacco vs. unità volanti.

I Dragoon forniscono un essenziale supporto di fuoco, alle legioni di Zealot, lanciando colpi di antimateria contenuti in un campo di energia psichica.

6.

I Protoss considerano gli agili Scout come meri strumenti di esplorazione e di combattimento leggero, ma confrontati alla tecnologia inferiore delle altre specie, essi costituiscono un'importante unità di combattimento anche da sole.

7 - 9

Ricevi un +1 all'attacco vs. un'unità volante.

I Protoss considerano gli agili Scout come meri strumenti di esplorazione e di combattimento leggero, ma confrontati alla tecnologia inferiore delle altre specie, essi costituiscono un'importante unità di combattimento anche da sole.

8

Lo Scout è una delle unità più potenti e più versatili dell'intero arsenale dei Protoss. Tale unità è armata sia con missili aria-aria sia con cannoni per l'attacco a terra, in questo modo essa è efficace contro tutti i tipi di bersaglio.

10 – 11

Pesantemente armate e corazzate, le Carrier non montano armamenti ma costruisce e rilascia stormi di Intercettori robotici contro i bersagli chiave del nemico.

12

Danno Splash a terra

Protetti da un immenso scudo di energia, la fiammeggiante forma degli Archon può passare attraverso un infinito numero di truppe nemiche, distruggendole con massici colpi di pura energia psionica.

13

Danno Splash sia a terra che in aria

Protetti da un immenso scudo di energia, la fiammeggiante forma degli Archon può passare attraverso un infinito numero di truppe nemiche, distruggendole con massici colpi di pura energia psionica.

14 - 15

Se la tua unità frontale è un Archon, ricevete **Danno Splash sia a terra che in aria.**

Gli imponenti Carrier prestano servizio sia come centri di comando che come devastanti macchine da guerra.

16

Danno Splash a terra

Il Reaver è pesantemente corazzato e ospita un impianto produttivo miniaturizzato per produrre dei piccoli droni robotici, altamente esplosivi, noti come Scarab.

17 -18

Ricevi un +1 alla salute.

Gli scudi di energia dei Protoss sono efficaci nel bloccare ogni tipo di attacco sia esso fisico o energetico, ma possono esaurirsi nel corso del combattimento.

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

PROTOSS - TECHNOLOGY

CLOAKING FIELD

[CAMPO DI OCCULTAMENTO]

Dopo l'acquisto, piazzala nella tua area di gioco.

Quando hai un Arbiter come supporto in una schermaglia, in quella stessa schermaglia tutte le tue unità non Arbiter acquisiscono il

Cloaking.

*

HALLUCINATION

[ALLUCINAZIONE]

Annulla (Cancel) la carta di Combattimento normale giocata dal tuo avversario. Egli dovrà giocare un'altra (scelta dalla sua mano o pescata dalla cima del suo mazzo).

Gli Alti Templari posso creare dei sosia illusori, per distrarre e confondere le unità nemiche.

**

INCREASED CARRIER CAPACITY

[CAPACITÀ AUMENTATA DELLE CARRIER]

Dopo l'uso, riponila nel mazzo delle tue tecnologie.

Gli Intercettori controllati dal computer, sono in grado di dividere in due persino il più grande dei vascelli, grazie al loro implacabile mitragliamento.

INCREASED REAVER CAPACITY

[CAPACITÀ AUMENTATA DEI REAVER]

Danno *Splash* terrestre

Dopo l'uso, riponila nel mazzo delle tue tecnologie.

Un'ondata di Scarab ben piazzata può, in un istante, mandare in pezzi sia truppe che edifici.

OBSERVERS

[OSSERVATORI]

Dopo l'acquisto piazzala nella tua area di gioco.

All'inizio della battaglia:

Puoi pagare 1 gas per far sì che tutte le tue unità coinvolte in questa battaglia, ricevano la capacità **Detector**.

*

PSIONIC STORM

[TEMPESTA PSIONICA]

Ricevete +2 all'attacco, **Detector** e danno **Splash** sia a terra che in aria.

La manifestazione fisica del potere psionico completo dell'High Templar, può causare un danno massiccio.

**

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

RECALL

[RICHIAMO]

Dopo l'acquisto piazzala nella tua area di gioco.

Dopo aver mosso le tue unità, durante un ordine di Mobilitazione:

Puoi muovere una delle tue unità da un qualsiasi pianeta a qualsiasi area del pianeta attivo che contenga uno dei tuoi Arbiter.

*

SHIELD BATTERY

[BATTERIA DELLO SCUDO]

Se hai una base nell'area della battaglia, ricevi +2 punti di salute.

Dal momento che ogni unità Protoss deve mantenere uno scudo al plasma, la batteria dello scudo può essere utilizzata per prolungare, oltre quanto comunemente ci si aspetta, la durata di una qualsiasi unità.

*

SINGULARITY CHARGE

[CARICA SINGOLARE]

Ricevi +1 all'attacco

Questo potente avanzamento permette ai Dragoon di far fuoco velocemente sui propri avversari, incrementando la gittata della

propria arma.

**

SUMMON ARCHON

[EVOCA ARCHON]

Dopo l'acquisto piazzala nella tua area di gioco.

Da adesso puoi costruire le unità Archon pagando 1 gas e distruggendo due unità High Templar amiche sul pianeta attivo.

*

STASIS FIELD

[CAMPO DI STASI]

Sia tu che il tuo avversario avete un valore di attacco finale pari a 0, in questa schermaglia.

Le unità intrappolate dentro un campo di Stasi, non possono muoversi, attaccare, essere danneggiate o utilizzare qualsiasi delle loro abilità speciali.

**

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

ZERG - Combat Card

1 - 2 - 3

Geneticamente modificati dagli Zerg per essere dei killer ancora più efficienti, gli Zerglings sono in grado di fare a pezzi creature più grandi, grazie alle estremità dei loro avambracci affilate come rasoi e alle loro zanne aguzze.

4.

Le placche del carapace superiore dell'Hydralisk, possono aprirsi per far uscire un centinaio di spine, che sono lanciate con una forza tale da penetrare sino a 2 cm di Neosteel.

5.

Se la tua unità frontale è un Hydralysk, ricevi +1 attacco vs. unità volanti.

Le placche del carapace superiore dell'Hydralisk, possono aprirsi per fare uscire un centinaio di spine, che sono lanciate con una forza tale da penetrare sino a 2 cm di Neosteel.

6.

Riceve un +1 attacco vs. unità volanti.

Le placche del carapace superiore dell'Hydralisk, possono aprirsi per far uscire un centinaio di spine, che sono lanciate con una forza tale da penetrare sino a 2 cm di Neosteel.

7 - 9

Se la tua unità frontale è un Ultralisk, essa riceve +1 alla salute.

L'enorme Ultralisk è la corona dell'evoluzione Zerg. Gli Zerg utilizzano queste creature come dei carri armati viventi.

8

L'enorme Ultralisk è la corona dell'evoluzione Zerg. Gli Zerg utilizzano queste creature come dei carri armati viventi.

10 - 11 - 12

Fine della fase Destroy Units:

Se la tua unità frontale non è stata distrutta ed era vs. un unità volante, entrambe le unità frontali saranno distrutte. Questo non attiva nessuna capacità di Splash Damage.

Lo Scourge viene utilizzato come una micidiale attacco volante Kamikaze.

13

La Mutalisk produce e proietta in avanti delle microscopiche e voraci creature che si disintegrano esplodendo, mentre volano rapidamente fra gli obiettivi nemici.

14 - 15 -16

Danno Splash a terra:

Questo danno Splash può distruggere solamente unità Marine, Zealot o Zergling.

La Mutalisk produce e proietta in avanti delle microscopiche e voraci creature che si disintegrano esplodendo, mentre volano rapidamente fra gli obiettivi nemici.

17 - 18

Ricevi un +1 attacco se hai almeno un'unità in supporto in questa schermaglia.

Gli Zerg utilizzano il loro numero come punto di forza per poter sciamare e soverchiare le unità avversarie che vengono colte alla sprovvista.

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

ZERG - TECNOLOGY

BURROW

[TANA]

Tutte le tue unità Zergling, Hydralisk e Defiler in questa schermaglia, acquisiscono la capacità di *Cloaking*.

Molte unità Zerg hanno la capacità di nascondersi sotto terra diventando, a tutti gli effetti, invisibili.

**

CHITINOUS PLATING

[PLACCATURA IN CHITINA]

Questa evoluzione, permea la razza degli Ultralisk con un robusto guscio endoscheletrico, migliorando di gran lunga le già impressionanti capacità difensive di questa unità.

**

CONSUME

[CONSUMARE]

Dopo averla acquistata, piazzala nella tua area di gioco.

All'inizio di una battaglia:

Se hai un Defiler coinvolto nella battaglia, puoi distruggere una delle tue unità, o un operario presente nello Worker Pool, per pescare 3 carte Combattimento addizionali.

*

DARK SWARM

[SCIAME OSCURO]

Tutte le unità in questa schermaglia (eccetto Firebats, Zerglings, Ultralisk e Zealots) perdono la capacità di attacco a terra.

Lo Sciume Oscuro crea una densa nuvola di insetti viventi che impedisce di prendere una corretta mira delle unità all'interno della nuvola stessa.

**

ENSNARE

[INTRAPPOLARE]

Detector

Riceve +1 alla salute. Le unità avversarie, in questa schermaglia, vedono i loro valori di supporto ridotti a 0.

La Queen sputa una tela, composta da un vischioso liquido verde, che rallenta e rileva tutte le unità che vi rimangono intrappolate.

**

GUARDIAN ASPECT

[FORMA DEL GUARDIAN]

Dopo averla acquistata piazzala nella tua area di gioco.

Da questo momento puoi costruire le unità Guardian pagando 1 gas e distruggendo un tuo Mutalisk che sia presente sul pianeta attivo.

*

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

IMPROVED CARAPACE

[CARAPACE MIGLIORATO]

Ricevi +1 alla salute.

Questo bio-avanzamento, permea le unità Zerg con guscio endoscheletrico avanzato che ne aumenta la capacità difensiva.

**

IMPROVED FLYER ATTACK

[ATTACCO VOLANTE MIGLIORATO]

Sebbene i Guardian siano indifesi contro gli attacchi di unità volanti, il loro nuovo attacco al Plasma migliorato è in grado di aprire gli sbarramenti avversari, facendoli diventare una potente artiglieria semovente.

**

METABOLIC BOOST

[INCREMENTO METABOLICO]

Dopo averla acquistata, piazzala nella tua area di gioco.

Quando sei l'attaccante, se la tua unità frontale è uno Zergling, ricevi +2 alla salute qualora distruggi un'unità nemica in questa schermaglia.

*

PARASITE

[PARASSITA]

Dopo averla acquistata, piazzala nella tua area di gioco.

La tue unità Queen, acquisiscono la capacità *Detector*. Inoltre, quando sei il difensore, nelle schermaglie che coinvolgono le tue Queen, il tuo avversario deve giocare le sue carte Combattimento a faccia in su.

*

PLAGUE

[PIAGA]

Detector

Danno Splash sia a terra che in aria.

Il Danno Splash di questa carta è attivato a prescindere che tu uccida o meno un'unità in questa schermaglia.

**

SPAWN BROODING

[GENERAZIONE DELLA PROLE]

Alla fine della fase Destroy Units:

In questa schermaglia il vostro avversario deve scegliere di distruggere uno dei suoi Marine, Firebat, Ghost, Vulture, Goliath, Siege Tank, Zealot, Dragoon, High Templar o qualsiasi unità di terra Zerg.

**

SUNKEN COLONY

[COLONIA INTERRATA]

Se hai una base nell'area della battaglia, ricevi +2 all'attacco vs. unità terrestri.

Queste strutture difensive utilizzano dei mortali tentacoli sotterranei che sorprendono e trafiggono le unità terrestri del nemico.

**