

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

Ricevete 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 lanciatore di granate 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 lanciatore di granate 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 vostra unità frontale è un Goliath, ricevete +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

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

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

11

Se la vostra unità frontale è un Battlecruiser, ricevete 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 vostra unità frontale è un Battlecruiser, ricevetevi 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 vostra unità frontale è un Battlecruiser, ricevetevi 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 vostra unità frontale è un Goliath, ricevetevi 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 vostra unità frontale è un Siege Tank, ricevetevi 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

Ricevetevi +1 alla salute e, se possibile, muovete uno dei vostri operai dal vostro *Worker Pool* al vostro *Unavailable Pool*.

Gli operai possono riparare i veicoli dei Terran.

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

TERRAN - TECHNOLOGY

BUNKER

[RIFUGIO]

Se avete una base, nella zona sotto attacco, ricevete +3 alla salute.

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

**

CLOAKING FIELD

[CAMPO DI OCCULTAMENTO]

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

"Non sapranno come colpirli!"

- Ghost

**

DEFENCE MATRIX

[MATRICE DIFENSIVA]

Dopo l'acquisto piazzatela nella vostra area di gioco.

Ricevete un +1 alla salute in ogni schermaglia in cui voi abbiate uno Science Vessel in supporto.

*

EMP SHOCKWAVE

[ONDA D'URTO EMPATICA]

Cancellate le carte di Rinforzo del vostro avversario.

Inoltre, ricevete 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.

**

IRRADIATE

[IRRAGGIAMENTO]

Ricevete 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.

**

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.

**

NUKE

[BOMBA ATOMICA]

Al termine della fase Destroy Units:

Se la vostra 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.

*

SCANNER SWEEP

[SCANSIONE A TAPPETO]

Dopo l'acquisto piazzatela nella vostra area di gioco.

All'inizio di una Battaglia:

Potete rimettere questa carta nel mazzo delle vostre Tecnologie per permettere alla vostre unità coinvolte in battaglia di acquisire la capacità **Detector**.

*

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

SIEGE MODE

[MODALITÀ D'ASSEDIO]

Danno Splash a terra

“Sono pronto a raccogliere il martello e a portare una sorta di giustizia indiscriminata”

- Pilota di Siege Tank

**

SPIDER MINES

[MINE DEL RAGNO]

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

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

**

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, che viene utilizzato nelle situazioni che richiedono maggior precisione in un bombardamento nucleare orbitale.

**

STARCRAFT – Traduzione delle carte Combattimento

PROTOSS - Combat Card

1 - 2 - 3

Le vesti del potere 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 anti-particelle inguainati in un campo magnetico alimentato psionicamente.

5.

Se la vostra unità frontale è un Dragoon, ricevette +1 attacco vs. unità volanti.

I Dragoon forniscono un essenziale supporto di fuoco, alle legioni di Zealot, lanciando colpi di anti-particelle inguainati in un campo magnetico alimentato psionicamente.

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

Ricevete 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 manufatti e lanciano stormi di Intercettori robotici contro i bersagli chiave del nemico.

12

Danno Splash a terra

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

14 - 15

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

Le imponenti Carrier fungono sia come centri di comando che come devastanti macchine da guerra.

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

16

Danno Splash a terra

Il Reaver è pesantemente armato e ospita un impianto produttivo miniaturizzato che produce dei microscopici veicoli radiocomandati, altamente esplosivi, noti come Scarab.

17 -18

Ricevete un +1 alla salute.

Gli scudi di energia dei Protoss sono efficaci nel bloccare ogni sorta 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, piazzatelo nella vostra area di gioco.

Qualora abbiate un Arbiter che supporta in battaglia, tutte le vostre unità non Arbiter, che partecipano a questa schermaglia, acquisiscono il *Cloaking*.

*

INCREASED CARRIER CAPACITY

[CAPACITÀ AUMENTATA DELLE CARRIER]

Dopo l'uso, riponetela nel mazzo delle vostre 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, riponetela nel mazzo delle vostre tecnologie.

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

HALLUCINATION

[ALLUCINAZIONE]

Cancellate la carta normale carta di Combattimento giocata da un vostro avversario. Egli dovrà giocare un'altra (di sua scelta o pescata dalla cima del suo mazzo).

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

**

OBSERVER

[OSSERVATORE]

Dopo l'acquisto piazzatela nella vostra area di gioco.

All'inizio della battaglia:

Potete pagare 1 gas per farsi che tutte le vostre 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.

**

RECALL

[RICHIAMO]

Dopo l'acquisto piazzatela nella vostra area di gioco.

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

Potete muovere una delle vostre unità da un qualsiasi pianeta a qualsiasi area del pianeta attivo che contenga uno dei vostri Arbiter.

*

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

SHIELD BATTERY

[BATTERIA DELLO SCUDO]

Se voi avete una base nell'area in cui sta infuriando la battaglia, ricevete 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 STRANA]

Ricevete +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 piazzatela nella vostra area di gioco.

Da adesso voi potete costruire gli Archon pagando 1 gas e distruggendo due unità High Templar amiche. Inoltre, queste unità devono essere sul pianeta attivo.

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

*

STASIS FIELD

[CAMPO DI STASI]

Danno *Splash* terrestre

Entrambi voi ed il vostro avversario avete un valore di attacco finale pari a 0, in questa schermaglia.

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

**

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

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 ai loro avambracci muniti di rasoi angolari e alle loro zanne affilate.

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 vostra unità frontale è un Hydralysk, ricevete +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 vostra unità frontale è un Ultralisk, essa ricevete +1 alla salute.

L'enorme Ultralisk è l'evoluzione della Corona di Zerg. Gli Zerg utilizzano queste creature come dei Tank viventi.

8

L'enorme Ultralisk è l'evoluzione della Corona di Zerg. Gli Zerg utilizzano queste creature come dei Tank viventi.

10 - 11 - 12

Fine della fase Destroy Units:

Se la vostra 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

Il 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.

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

17 - 18

Riceve un +1 attacco se avete 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 vostre 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, piazzatela di fronte alla vostra area di gioco.

All'inizio di una battaglia:

Se avete un Defiler coinvolto nella battaglia, potete distruggere una delle vostre 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 Sciame Oscuro crea una densa nuvola di insetti viventi che impedisce di prendere una corretta mira delle unità all'interno della nuvola stessa.

**

ENSNARE

[INTRAPPOLARE]

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

[L'ARRIVO DEL GUARDIANO]

Dopo averla acquistata piazzatela nella vostra area di gioco.

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

*

IMPROVED CARAPACE

[CARAPACE MIGLIORATO]

Ricevete +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.

**

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

METABOLIC BOOST

[INCREMENTO METABOLICO]

Dopo averla acquistata, piazzatela di fronte alla vostra area di gioco.

Quando voi siete l'attaccante, se la vostra unità frontale è uno Zergling, ricevete +2 alla salute qualora distruggiate un'unità nemica in questa schermaglia.

*

PARASITE

[PARASSITA]

Dopo averla acquistata, piazzatela di fronte alla vostra area di gioco.

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

*

SPAWN BROODING

[COVATA DI UOVA]

Termine 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 avete una base nell'area della battaglia, ricevete +2 all'attacco vs. unità terrestri.

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

STARCRAFT – CARTE COMBATTIMENTO

**