

## Alien Vs Predator, the Hunt Begins – Traduzione carte **strategiche**.

### Carte Strategiche Aliens

<b>ACIDIC BLOOD SPLASH</b> Spruzzo di sangue corrosivo	Scegli un Alien che ha appena subito una ferita. Egli causerà uno spruzzo acido con un risultato di dado di 1 – 10.
<b>ADRENAL BOOST</b> Scarica d'adrenalina	Scegli un qualsiasi Alien . Per questo turno potrà muovere di 1 tassello in più se usa l'azione di movimento o di corsa.
<b>AMBUSH</b> Imboscata	Scegli un tuo Alien. Fino alla fine del turno puoi ritirare tutti i tiri di combattimento falliti.
<b>AMMUNITION EXPLOSION</b> Esplosione munizioni	Scegli un personaggio nemico che ha appena sparato. Tira un dado, con 1-5 il personaggio riceve un colpo automatico a Penetrazione Armatura = +2
<b>CRAWLING DARKNESS</b> Buio strisciante	Scegli 2 tuoi segnalini PING! Muovili immediatamente di 1 tassello, basta che non finiscano in linea di vista dei nemici.
<b>GLANCING BLOW</b> Colpo di striscio	Scegli un tuo Alien che sta per fare un test Armatura. Egli riceverà un bonus di +4 al test fino alla fine del turno.
<b>FEROCIOUS ATTACK</b> Attacco Feroce	Scegli un Alien che stai per attivare. Se in questo turno l'Alien muove e poi attacca, riceve un bonus di +4 al suo primo tiro di corpo a corpo
<b>HISSSS!</b>	Scegli un Marine o un Predator che sta per effettuare un attacco Corpo a Corpo. Quel personaggio subirà una penalità di -4 alla sua abilità Corpo a Corpo, fino alla fine del turno.
<b>IMPALE</b> Impalare	Scegli un nemico ingaggiato con un tuo Alien e fai un test Corpo a corpo. Il bersaglio farà un test di Costituzione, se non lo supera, subisce una ferita senza poter fare tiri armatura.
<b>IT'S COMING RIGHT FOR US!</b> Sta arrivando per noi!	Scegli un qualsiasi Alien di tipo truppa (guerriero o stalker) che non hai ancora attivato. Per questo turno potrà muovere di 1 tassello in più se usa l'azione di movimento o di corsa.
<b>JUST A SHADOW</b> E' solo un' ombra	Scegli un Marine o Predator che sta per sparare. Quel personaggio riceverà una penalità di -4 ai suoi test di tiro, fino alla fine del turno.
<b>KNOCKDOWN</b> Bloccato a terra	Scegli un nemico ingaggiato con un tuo Alien. Quel modello avrà un' azione in meno, quando verrà attivato.
<b>METABOLIC RECONSTITUTION</b> Ricostruzione metabolica	Scegli un Alien. Fino alla fine del turno può schivare gli attacchi da tiro con un tiro del dado e un risultato di 1 – 5 (tranne gli attacchi fatti col lanciagamme)
<b>QUEEN'S CALL</b> La chiamata della regina	Scegli un qualsiasi Alien di tipo truppa (guerriero o stalker) che non hai ancora attivato. Per questo turno può compiere 1 azione in più.
<b>QUEEN'S WILL</b> La volontà della regina	Puoi scegliere un tuo segnalino PING! E scambiarlo con un altro della stessa taglia.
<b>SCYTHING TALONS</b> Artigli Dilanianti	Scegli una miniatura di Alien, tutti i nemici che subiranno ferite da questo modello, dovranno ritirare i loro tiri armatura riusciti. L'effetto dura fino alla fine del turno.
<b>SWARM</b> Sciame	Scegli un tuo Alien. Egli riceverà un bonus di +1 ai test di Corpo a Corpo per ogni altro Alien vicino a lui (ovvero sullo stesso tassello).
<b>TACTICAL ADVANTAGE</b> Vantaggio Tattico	Non appena peschi questa carta, mostrala al tuo avversario, quindi rimettila nel tuo mazzo insieme alla tua pila degli scarti e rimischia il tutto. Pesca 5 carte.
<b>THE DARKNESS IS ALIVE</b> L'oscurità è viva	Scegli 3 tuoi segnalini PING! Muovili immediatamente di 1 tassello, basta che non finiscano in linea di vista dei nemici.
<b>UNSTOPPABLE</b> Inarrestabile	Scegli un Alien che ha appena fallito il test di sfondamento porta. Puoi ritirare il dado.

## Carte Strategiche Marines Coloniali e Commandos Weyland Yutani

<b>BOOBY TRAP</b> trappola esplosiva	Scegli un qualsiasi modello nemico che ha appena terminato un movimento od una corsa. Il nemico riceve immediatamente un colpo con penetrazione armatura = -5.
<b>COVERING FIRE!</b> Fuoco di Copertura!	Scegli un qualunque tassello in linea di vista di uno dei tuoi marines, e tira 1 dado per chiunque entrerà in quel tassello. Con 1- 10 il bersaglio riceverà un colpo automatico con penetrazione armatura pari a zero.
<b>DURALLOY ARMOUR</b> Armatura in duralluminio	Scegli un Marine che sta per effettuare un test armatura. Egli riceverà un bonus di +4 per questo test.
<b>EMERGENCY MEDPACK</b> Kit medico d'emergenza	Scegli un marine appena ferito e tira 1 dado. Ignora quella ferita con 1 – 15.
<b>FLASHBANG</b> Granata accecante	Rimuovi dalla plancia 2 segnalini “allerta” (Sentry).
<b>FIRE TEAM</b> Squadra di fucilieri	Scegli un Marine prima della sua attivazione. Egli riceve un bonus di +1 alla sua abilità di tiro per ogni altro marine presente sul suo stesso tassello.
<b>GRENADE!</b> Granata!	Lancia una granata in un tassello in linea di vista, entro 2 tasselli. Ogni personaggio nel tassello obiettivo riceve 1 colpo con penetrazione armatura = -4. La granata può essere lanciata in un tassello che NON sia in linea di vista diretta, basta che lo sia per il “sensore di movimento”.
<b>LASER TARGETER</b> Puntatore laser	Scegli un Marine prima della sua attivazione. Egli riceverà un bonus di +1 alla sua abilità da tiro e -2 alla PA dei suoi attacchi da tiro fino alla fine del turno.
<b>MARKSMAN</b> Tiratore scelto	Scegli un marine. Per questo turno potrà ritirare tutti i test di tiro falliti.
<b>MOVE IT! MOVE IT!</b> Muoversi! Muoversi!	Scegli un Marine. Egli potrà muovere di +1 tassello, durante le azioni di movimento e corsa, per questo turno.
<b>NOW OR NEVER!</b> Ora o mai più!	Scegli un Marine non ancora attivato. Per questo turno, avrà 1 azione in più.
<b>PERFECT TIMING</b> Tempismo perfetto	Scegli 2 marines non ancora attivati ed assegna loro un segnalino “allerta” ciascuno. Questo segnalino potrà essere usato per muovere, sparare o combattere in corpo a corpo. Ogni marine può avere al massimo 1 solo segnalino “allerta”.
<b>RIGHT ON TIME</b> Giusto in tempo	Scegli un marine non ancora attivato ed assegnagli un segnalino “allerta”. Questo segnalino potrà essere usato per muovere, sparare o combattere in corpo a corpo. Ogni marine può avere al massimo 1 solo segnalino “allerta”.
<b>SHUT IT!</b> Saldatelo!	Scegli un modello che sta per sigillare una porta. La porta viene sigillata automaticamente, senza passare alcun test.
<b>STIMULANT PACK</b> Kit stimolante	Scegli un Marine. Egli riceverà un bonus di +2 alla sua abilità corpo a corpo ed 1 attacco in più, fino alla fine della sua attivazione.
<b>SUPPRESSIVE FIRE</b> Fuoco di soppressione	Scegli un qualunque tassello in linea di vista di uno dei tuoi marines. Chiunque entrerà in quel tassello verrà automaticamente disattivato per il resto del turno.
<b>TACTICAL ADVANTAGE</b> Vantaggio tattico	Non appena peschi questa carta, mostrala al tuo avversario, quindi rimettila nel tuo mazzo insieme alla tua pila degli scarti e rimischia il tutto. Pesca 5 carte.
<b>THROWN OFF BALANCE</b> Perdere l'equilibrio	Scegli un personaggio nemico che sta effettuando un combattimento Corpo a Corpo. Quel personaggio avrà una penalità di -4 ai suoi tiri Corpo a Corpo fino alla fine del turno.
<b>WATCH OUT!</b> Attenzione!	Scegli un tuo Marine. Fino alla fine del turno egli potrà schivare gli attacchi con un tiro di dado di 1 – 5.
<b>WEAK SPOT</b> Punto debole	Scegli un Alien o un Predator che sta per effettuare un tiro Armatura. Egli avrà una penalità di -4 ai tiri Armatura fino alla fine del turno.

## Carte Strategiche Yautja ( Predator).

<b>BATTLE FRENZY</b> Frenesia della battaglia	Scegli un tuo Predator. Egli riceverà un -1 aggiuntivo alla penetrazione armatura dei suoi attacchi da mischia e di +1 alla sua Abilità Corpo a Corpo fino alla fine del turno.
<b>BLOOD LUST</b> Sete di sangue	Scegli un tuo Predator. I personaggi nemici che vengono colpiti da questo Predator, devono ritirare i tiri Armatura riusciti.
<b>BULL RUSH</b> Carica a testa bassa	Scegli un personaggio nemico ingaggiato con un tuo Predator. Quel personaggio perderà 1 azione, durante la sua attivazione.
<b>CLANS CHOSEN</b> Prescelto dei clan	Scegli un Predator che non hai ancora attivato. Egli riceverà 1 azione in più, durante la sua attivazione.
<b>CLOAKING FIELD</b> Campo di occultamento	Scegli un tuo Predator che non sia in linea di vista con i nemici. Scambia quel Predator con un TUO segnalino PING! di pari grandezza ovunque sulla plancia
<b>DOMINATING PRESENCE</b> Presenza Dominante	Scegli un personaggio nemico che sta effettuando un combattimento Corpo a Corpo. Quel personaggio avrà una penalità di -4 ai suoi tiri Corpo a Corpo fino alla fine del turno.
<b>FORCEFUL IMPACT</b> Impatto potente	Scegli un tuo Predator. I Tiri Armatura dei nemici che vengono colpiti da questo Predator ricevono una penalità di -4.
<b>HIGH PRIORITY TARGET</b> Obiettivo ad alta priorità	Scegli un Marine od un Alien che non è ancora stato attivato in questo turno. L'avversario sarà costretto ad attivare la miniatura che hai scelto, nella sua prossima fase di attivazione.
<b>IMPROVISED SURGERY</b> Chirurgia improvvisata	Scegli un Predator che sta per usare un kit di Guarigione. Recupera 1 ferita se ottieni 1 – 15.
<b>LASER GRID</b> Griglia laser	Scegli un tassello sul quale mettere una griglia laser. In questo turno, qualsiasi unità che si muove in quel tassello deve tirare 1 dado, con 1-5 subirà 1 colpo automatico a penetrazione armatura pari a zero
<b>MISSED OPPORTUNITY</b> Opportunità perduta	Scegli una miniatura nemica. Quella miniatura viene immediatamente disattivata e salta il turno.
<b>MOMENT OF HESITATION</b> Momento d'esitazione	Scegli un modello nemico. Quando verrà attivato avrà una azione in meno.
<b>MONSTROUS ENDURANCE</b> Resistenza mostruosa	Scegli un Predator. Egli potrà muovere di +1 tassello, durante le azioni di movimento e corsa, per questo turno.
<b>MULTISPECTRUM CLOAK</b> Manto multi spettro	Scegli un Predator. Egli può muovere immediatamente in un tassello adiacente e non occupato, anche se è ingaggiato in corpo a corpo. Questa azione conta come un movimento.
<b>NET LAUNCHER</b> Lancia rete	Scegli un personaggio nemico in linea di vista con un tuo Predator, lontano al massimo 2 tasselli. Il nemico dovrà fare un test di Costituzione, se non lo supera subirà 1 colpo con PA=-2, e verrà spinto in un tassello opposto al Predator che ha sparato, anche se è ingaggiato in corpo a corpo.
<b>ONE STEP AHEAD</b> Un passo avanti	Scegli un tuo segnalino PING! e scambialo con un altro tuo segnalino PING! di pari grandezza, che non sia stato già attivato.
<b>PLASMA OVERCHARGE</b> Sovraccarico del plasma	Scegli un tuo Predator che possieda un Plasma Caster. Invece di fare un attacco a distanza, fai un test da Tiro. Se riesce, ogni unità nemica sul tuo tassello subisce 1 attacco a penetrazione armatura = +2.
<b>SHADOW OF A STALKER</b> L'ombra del cacciatore	Scegli un tuo Predator. Egli può ritirare tutti i test Corpo a Corpo falliti, fino alla fine del turno.
<b>SPEAR GUN</b> Lancia arpioni	Scegli un personaggio nemico in linea di vista con un tuo Predator, lontano al massimo 3 tasselli, e tira 1 dado. Con 1 - 15 quel personaggio nemico riceverà un colpo con penetrazione armatura -5.
<b>TACTICAL ADVANTAGE</b> Vantaggio tattico	Non appena peschi questa carta, mostrala al tuo avversario, quindi rimettila nel tuo mazzo insieme alla tua pila degli scarti e rimischia il tutto. Pesca 5 carte.

## Terminologia generale utilizzata nelle carte MISSIONE.

<b>Carrying a Token</b> Trasportare un segnalino.	Un tuo personaggio può spendere 1 punto azione per raccogliere o gettare un segnalino. Se il tuo personaggio viene eliminato, l'oggetto rimane lì nel tassello dove è stato eliminato, e può essere raccolto da chiunque.
<b>Carry back to the starting position.</b> Riportare alla posizione di partenza	Questo segnalino deve essere trasportato (seguendo le regole "Carrying a Token") al tassello di partenza della propria fazione.
<b>Collapsing Tile</b> Tassello Instabile	Ogni tassello che non è collegato agli altri (in tutte le sue parti), è considerato essere "INSTABILE". Quando un tassello Instabile utilizza la regola "Distruzione Imminente", tutti i modelli che ospita vengono eliminati e non contano ai fini del punteggio.
<b>Damage oppure Damaging a Room</b> Danneggiare una stanza.	Ogni personaggio (tranne i Facehugger) può danneggiare una stanza che occupa, spendendo 1 punto azione e tirando un dado. Con 1- 10 piazza un segnalino "Obiettivo Missione" nella stanza. Questo segnalino non può essere preso per nessun motivo. Quando la stanza contiene due segnalini, si considera danneggiata.
<b>Deliver</b> Trasportare un oggetto	Una o più unità "Truppa" della tua fazione iniziano la partita con un segnalino che deve essere trasportato in un tassello obiettivo. Non è necessario spendere 1 azione per lasciare il segnalino nel tassello, basta solo entrarvi.
<b>Deliver to Vent</b> Trasportare uno o più oggetti all'interno di un condotto di Aerazione.	Un personaggio che trasporta uno o più oggetti può rilasciarli (spendendo 1 punto azione) in un condotto solo se si trova in un tassello <u>non ingaggiato</u> .
<b>Evacuate</b> Evacuare	Raggiungere un tassello obiettivo con ALMENO il 50% delle tue miniature iniziali.
<b>Gain X Frags</b> Ottieni X uccisioni	Vedi "Kill Models" (uccidere i modelli).
<b>Gain X Trophies</b> Ottieni X Trofei	Devi ottenere X trofei (dove X è il valore descritto sulla carta) tramite la regola "Trophy Collection"
<b>Imminent Destruction</b> Distruzione Imminente	Dall' inizio del 2° turno in poi, il giocatore che ha vinto l'iniziativa deve tirare 1 dado per OGNI "Tassello Instabile". Con 1- 10 rimuovi quel tassello. Le stanze "Capsula di Salvataggio" e "Laboratorio" contano sempre come Tasselli Instabili, quando è presente la regola "Distruzione Imminente".
<b>Interact</b> Interagire	Una unità deve spendere 1 punto azione sul tassello obiettivo. Il tassello NON deve essere ingaggiato.
<b>Kill Models</b> Uccidere modelli	Ogni modello rimosso dalla partita come perdita, dà un punteggio all'avversario che l'ha eliminato, in base alla grandezza della basetta delle miniature Basetta piccola: 1 punto Basetta media: 2 punti Basetta grande: 5 punti
<b>Launching a Pod</b> Lanciare la capsula d'abbordaggio Yautja	Qualsiasi modello che si trova nella capsula d'abbordaggio dei Predator può spendere 1 punto azione per farla decollare dalla nave principale. La capsula non deve essere ingaggiata.
<b>Remove Tile (1 tassello)</b> <b>Remove Tiles (2 tasselli)</b> Rimuovi un tassello	Un tuo avversario a caso sceglie un tassello "condotto" a non meno di 5 tasselli di distanza dal tuo punto iniziale di partenza. Questo condotto deve essere rimosso spendendo 2 punti azione per effettuare "Sigilla condotto". Se i condotti sono due, il secondo deve essere scelto da te
<b>Target a Room</b> Scegliere una stanza	Un tuo avversario a caso deve scegliere 1 stanza a non meno di 5 tasselli di distanza dal tuo punto iniziale di partenza. Questa stanza sarà il tuo obiettivo.
<b>Target a Tile</b> Scegli un tassello corridoio	Un tuo avversario a caso deve scegliere 1 tassello "corridoio" a non meno di 5 tasselli di distanza dal tuo punto iniziale di partenza. Questo corridoio sarà il tuo obiettivo.
<b>Target Rooms</b> Scegli 2 stanze	Scegli 2 stanze come per la regola "Target a Room", ma una stanza viene scelta da un tuo avversario a caso e l'altra da te. Le stanze devono trovarsi a non meno di 5 tasselli di distanza dal tuo punto iniziale di partenza.
<b>Target Tiles</b> Scegli 2 tasselli corridoio	Scegli 2 tasselli "Corridoio", come per la regola "Target a Tile", ma un "corridoio" viene scelto da un tuo avversario a caso e l'altro da te. I due tasselli "corridoio" devono trovarsi a non meno di 5 tasselli di distanza dal tuo punto iniziale di partenza.
<b>Trophy Collection</b> Collezionare trofei dai nemici uccisi.	Quando un nemico viene eliminato in un <u>combattimento corpo a corpo</u> , sdraia la sua miniatura nel tassello dove è stato ucciso. Nel tuo turno, un tuo personaggio può spendere 1 punto azione per rimuovere una miniatura sdraiata nel suo stesso spazio e raccogliere un segnalino "trofeo". La raccolta dei trofei può avvenire solo su tasselli <u>non ingaggiati</u> .