

BLIZZARD  
ENTERTAINMENT

# STAR CRAFT

BOTTINO DI GUERRA



Carlos R. 20

LA NATURA DELLA BESTIA

PARTE 3

BRIAN  
ALEXANDER

CARLOS  
RODRÍGUEZ

SANDRA  
MOLINA

# STARCRRAFT

## BOTTINO DI GUERRA

### LA NATURA DELLA BESTIA PARTE 3

---

BRIAN ALEXANDER SCENEGGIATURA

ALESSANDRO SECCAFIENO TRADUZIONE

CARLOS RODRÍGUEZ DISEGNI

SANDRA MOLINA COLORI

COMICRAFT LETTERING

MATT BURNS REDATTORI  
ALLISON IRONS

PAUL MORRISSEY CAPO REDATTORI  
CHLOE FRABONI

CARLOS RODRÍGUEZ COPERTINA  
SANDRA MOLINA

JOHN J. HILL PROGETTO GRAFICO

KEVIN DONG CONSULENZA  
ROBERT BROOKS CREATIVA

CHRIS FUGATE  
GEORGE KRSTIC  
LUKE MANCINI  
ROB MCNAUGHTON  
RYAN SCHUTTER

MADI BUCKINGHAM RIFERIMENTI AL GIOCO  
SEAN COPELAND  
JUSTIN PARKER

FELICE HUANG PRODUZIONE  
PABLO A. LLOREDA  
BRIE MESSINA  
ELENA NIKORA

BYRON PARNELL DIRETTORE,  
LICENZE GLOBALI

DAVID SEEHOLZER DIRETTORE,  
SVILUPPO CREATIVO

DAVID MACHO-GÓMEZ RINGRAZIAMENTI  
SPECIALI

---

ALTRI PRODOTTI BLIZZARD DISPONIBILI SU  
[GEAR.BLIZZARD.COM](http://GEAR.BLIZZARD.COM)



STARCRRAFT: BOTTINO DI GUERRA - LA NATURA DELLA BESTIA, PARTE 3 © 2020 Blizzard Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati. StarCraft e Blizzard Entertainment sono marchi e/o marchi registrati di Blizzard Entertainment, Inc. negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

QUESTO POSTO MI  
RICORDA CASA.

UN PIANETA MORTO,  
PIENO DI BRUTTI  
RICORDI...

...E DI FANTASMI.

LGH...

NON  
RIESCI A  
DORMIRE?

È LO JORIUM.  
INTERFERISCE CON  
LE TUE ABILITÀ  
PSIONICHE.

E CON LA MIA  
TESTA. MI SENTO COME  
SE QUALCUNO MI AVESSSE  
PIANTATO UNA LAMA  
MONOMOLECOLARE  
NELLA RETINA.

DA QUANTO  
TEMPO HAI QUESTI  
MAL DI TESTA?

DA  
QUANDO IO E  
REIGEL ABBIAMO  
COMINCIATO A  
RACCOLGERE  
LO JORIUM.

ALLORA PERCHÉ  
LO FAI, SE TI  
CAUSA QUESTI  
DOLORI?

DICIAMO CHE LO  
JORIUM CAUSEREBBE  
MOLTO PIÙ DOLORE  
SE FINISSE NELLE  
MANI SBAGLIATE.

LA MISSIONE È  
LA COSA PIÙ  
IMPORTANTE. FINCHÉ  
NON SARÀ FINITA...  
IL SONNO PUÒ  
ASPETTARE.



NEANCHE TUO FIGLIO RIESCE A DORMIRE BENE.

È SOLO MOLTO STANCO, TUTTO QUI.



E DA QUANDO JUN-HO È INFESTATO?



HO TUTTO SOTTO CONTROLLO. GLI STO SOMMINISTRANDO UN SIERO PER RALLENTARE L'INFESTAZIONE.



SEI CORAGGIOSA, MA NON RACCONTARTI BUGIE. È SOLO QUESTIONE DI TEMPO PRIMA CHE SI TRASFORMI.

NO. NON LASCERÒ CHE GLI VENGA FATTO DEL MALE. DA NIENTE...

...E DA NESSUNO.





TUTTO QUI?

COSA TI ASPETTAVI? È UNA STRUTTURA REMOTA E ISOLATA.



CHE C'È?

EHI, DATE UN PO' UN'OCCIATA QUI!



ECCO DA DOVE SONO USCITI GLI ZERG.

PENSAVO CHE QUESTA FOSSE UNA RAFFINERIA, EVELYN. COME HA FATTO L'INFESTAZIONE A PARTIRE DA QUI?



NON NE HO IDEA.

BEH, ALLORA ANDIAMO A VEDERE CHE C'È LÀ SOTTO.



NOVA... NON POSSIAMO PORTARE DEI CIVILI LÌ DENTRO.

NON SI COSTRUISCE UNA CITTÀ DI QUESTE DIMENSIONI PER SUPPORTARE UNA RAFFINERIA COSÌ PICCOLA. C'È QUALCOSA CHE NON CI STA DICENDO.



FATE  
ATTENZIONE E NON  
TOCCATE NIENTE.

FEDELI  
TELESPETTATORI,  
STIAMO SCENDENDO  
SOTTO LA  
SUPERFICIE...



COSA SI NASCONDE  
QUI SOTTO? ANTICHI  
ARTEFATTI? L'EREDITÀ  
DELL'IMPERATORE  
MENGSK?

IL VOSTRO INTREPIDO  
REPORTER È QUI PER  
SCOPRILO!



THUD



THUD



CLANK



COS'È  
QUELLO?

DI CERTO NON  
SONO STATI GLI  
ZERG A FARLO.



QUESTA  
NON È UNA  
RAFFINERIA...

...È UNA STRUTTURA  
DI ADDESTRAMENTO.



BASTA GIOCARE,  
EVELYN. CHI STAVATE  
ADDESTRANDO QUI  
SOTTO?

IO... IO...

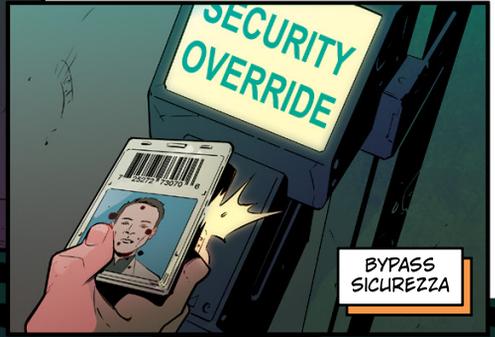
EHM, MAMMA...  
COSA STA  
FACENDO DONNY  
LAGGIÙ?



BENE,  
HO UN OTTIMO  
PRESENTIMENTO!



VEDIAMO COSA  
C'È DIETRO LA PORTA  
NUMERO 3!



BYPASS  
SICUREZZA



DONNY,  
NO!



**SCREEECH**





RITIRATA!

NON POSSIAMO!  
QUELLA COSA  
STA BLOCCANDO  
L'USCITA!

C'È  
UN'ALTRA  
PORTA  
LAGGIÙ!

APRITELA!

NON CREDO SIA  
UNA BUONA...

FALLO!  
ORA!

MALEDIZIONE...



VIA, VIA,  
VIA!

SIGILLERÒ LA  
PORTA DIETRO  
DI NOI!



C'È MANCATO  
POCO.





CHI SONO?  
COSA SONO?

SPETTRI.

Continua...