

Traduzione delle Quest cards
By Marco "Norman Knight" Signore
www.marcosignore.it

Siccome le carte non hanno un titolo, vengono qui riportate in ordine alfabetico con le prime tre parole inglesi di ogni carta; nel caso due carte abbiano simili inizi di frase viene riportata per intero la prima frase della carta. In grassetto vengono evidenziati gli oggetti necessari per ogni Ricerca e gli eventuali tesori che vengono guadagnati.

Quest Cards 2 (Crystal of Power expansion)

As you hike...

Mentre marciate tra le scogliere, il vento teso porta l'inconfondibile sentore di morte. Scoprite la carcassa di una possente bestia. È un drago! Sembra che ci sia qualcosa in cima... dovrete salire e vedere? Che gli Dei benedicano la vostra Ricerca.

Benedetto

Decidete di salire e scalate la scogliera. Appena raggiungete la cima, trovate un enorme catasta di rovi, al centro della quale c'è un giovane drago. È stato avvelenato dall'attacco di una Viverna. Potrete aiutarlo a sopravvivere? Guadagnate un **Dragonlord** e perdete un'unità se avete una **Pozione** o uno Stregone con l'incantesimo Guarire.

Ignorato

Una volta in cima alla scogliera, trovate resti scheletrici sparsi attorno ad un grande nido. Il nido è pieno di giovani Viverne.

D6 Viverne attaccano!

4 Attacco 6 Difesa

Maledetto

Appena completate la salita, sentite un tuono sopra di voi. Le rocce su di voi prendono vita mentre rotolano giù sui fianchi della scogliera. È una frana!

Tirate un d6 per ogni unità:

1-4: Perdete l'unità.

5-6: Riuscite a raggiungere un grande affioramento di roccia e vi salvate.

Ash and fumes...

Ceneri e fumo vi bruciano i polmoni con ogni respiro. Giungete ad un grande camino di gas, ed il calore del fuoco vi assale. Avete raggiunto la sommità di un vulcano. Che gli Dei benedicano la vostra Ricerca in questo posto di rovina.

Benedetto

Un geyser di fiamme erutta verso di voi mentre state attraversando un ponte di pietra. Avete trovato una scheggia del Grande Cristallo. Appena prendete la scheggia, un masso spacca il ponte. La vostra sola speranza di fuga è saltare attraverso il crepaccio.

Tirate un d6 per ogni unità.

1-4: cadete nell'agonia di un pozzo di lava. Rimuovete l'unità.

5-6: riuscite a passare!

Guadagnate una **Scheggia**

Ignorato

Un Drago Rosso ha preso possesso di questo posto di rovina e fuoco per viverci. Il drago non vi attaccherà col fuoco per paura di rovinare eventuali tesori che avete con voi. Userà i suoi artigli e le sue zanne.

Un Drago Rosso attacca!

6 (5) Attacco 12 Difesa

Se colpito fuggirà!

Guadagnate un **tesoro**.

Maledetto

Un grande masso colpisce il sentiero dinanzi a voi, bloccandovi la strada. Un Fire Gaunt vi sta usando per allenarsi a lanciare massi. Fuggite se potete!

Tirate un d6 per ogni unità:

1-4: Correte troppo piano. Rimuovete l'unità.

5-6: Vi ha mancato... riuscite a fuggire.

Before you carved...

Dinanzi a voi, scavato nella roccia, c'è un castello. Le torri e le spire portano le testimonianze di una battaglia che ha scosso le stesse fondamenta di questa fortezza di pietra. Questo è un monumento a persone orgogliose che non sono svanite senza combattere. Sarete anche voi maledetti dell'elemento che ha causato tanta devastazione?

Benedetto

Le sale riecheggiano dei vostri passi... o è il suono delle possenti armate che una volta prosperavano qui? Nel cuore del Castello trovate la camera del tesoro. L'elementale della Terra che ha distrutto questo posto non aveva interesse nella ricchezza degli uomini. Dinanzi a voi c'è accumulato un riscatto reale in oro e gioielli.

Guadagnate 10 ori per ogni unità del gruppo.

Ignorato

Sotto le macerie giace un Re con ancora in mano una pergamena. Questo Castello fu distrutto da un Elementale della Terra mandato da qualcuno che voleva la devastazione del nemico. E sembra che abbia mandato qualcuno a prendere il bottino!

D8 Nani attaccano!

3 Attacco 6 Difesa

Guadagnate **una pergamena e un tesoro**

Maledetto

Intorno a voi ci sono crepacci e sembra che le stesse fondamenta del Castello siano esplose ed abbiano squarciato le sale. Appena vi avvicinate alla sala del tesoro, la terra si scuote infuriata. Un Elementale della Terra squarcia la roccia sotto i vostri piedi e vi trascina nelle viscere della terra!

Tirate un d12 per determinare il numero di unità perse in questa Ricerca.

Incantations draw you...

Gli incantesimi vi attirano nel covo di una Strega. Un calderone risplende di luce verde al centro del campo. Il suo contenuto ribolle e sibila, colando sulle braci. Solo gli Dei sanno quali inimmaginabili ingredienti servono per questa pozione.

Benedetto

Una vecchia decrepita vi chiama per nome. Gli Dei hanno predetto il vostro arrivo. Per ottenere il favore degli Dei lei ha deciso di aiutarvi nella vostra ricerca.

Tirate il Dado di Cristallo.

Benedetto: guadagnate 3 incantesimi.

Ignorato: guadagnate 2 incantesimi.

Maledetto: guadagnate 1 incantesimo.

Ignorato

La strega è qui, ed è disposta a vendervi alcuni oggetti.

DragonOrb: 5 ori

Elisir: 2 ori

Pozione: 1 oro

Se possedete un DragonOrb, la strega vi insegna un incantesimo. Tirate un d6 per determinare quale incantesimo guadagnate.

Maledetto

Alcuni Mastini Infernali stanno divorando i resti della strega. Essi sono attirati dalla magia e risucchiano energia dai Maghi.

D6 Mastini Infernali attaccano!

4 Attacco 8 Difesa

Non si possono lanciare incantesimi.

Trovate le pergamene della strega. Guadagnate due Carte Incantesimo.

The long silenced...

L'urlo da tempo muto dei caduti vi porta su un campo di battaglia. Intorno a voi giacciono le ossa sbiancate di guerrieri dimenticati che ancora stringono le loro spade arrugginite e le loro lance spezzate. Sentite la presenza del Potere. Consultate gli Dei, se osate!

Benedetto

Uno stendardo strappato sbatte nel vento gelido. Una figura solitaria è inginocchiata dinanzi ad esso, ancora bloccata in mortale duello con la bestia che lo uccise. Non ci fu vincitore in questo combattimento. Una corona d'oro inalterata dagli anni scintilla ancora sulla testa del morto. Guadagnate una **Scheggia del Cristallo del Potere!**

Ignorato

In alto nel cielo volano in circolo gli avvoltoi cercando carne fresca.

D12 Avvoltoi attaccano!

1 Attacco 4 Difesa

Guadagnate **6 ori** raccolti tra i resti scheletrici.

Maledetto

Gli echi dei caduti ancora si sentono nella brezza gelida. Vi si congela il cuore quando capite che si tratta di un Necromante che sta richiamando i morti.

D8 Scheletri attaccano!

2 Attacco 8 Difesa

Guadagnate **7 ori** raccolti tra i caduti.

The rain and...

La pioggia ed il vento vi hanno costretto a cercare un riparo. Una crepa nella roccia rivela una caverna. Dovete avere una **torcia** per andare avanti. Dinanzi a voi c'è un ponte di corda che si estende nell'oscurità. La corda è sfilacciata e le tavole di legno gemono sotto ogni vostro passo. Che gli Dei benedicano il vostro attraversamento.

Benedetto

Dinanzi a voi c'è un enorme guerriero meccanico con una falce pronta a colpire. Ai suoi piedi c'è un vecchio. La voce della macchina risuona nella sala. "Gli Dei hanno benedetto il vostro passaggio. Il mio tempo è finito. Vi trasmetto un grande e terribile peso, una Scheggia del Cristallo del Potere. Usatela e governate saggiamente!"

Guadagnate una **Scheggia**

Ignorato

Dalle tenebre appare un enorme guerriero meccanico pronto a tagliare le corde del ponte. La sua voce riecheggia tra le pareti di roccia: "Solo colui che è Benedetto passerà!". Sul suo pettorale c'è un simbolo. Dovete avere un **talismano** per passare.

Il talismano corrisponde perfettamente! La macchina si alza e rivela un oggetto sacro. Perdete il **talismano** ma guadagnate un **tesoro**.

Maledetto

Appena giunti alla fine del ponte, un guerriero meccanico solleva una falce e colpisce il ponte tagliandolo con un solo colpo.

Tirate un d6 per ogni unità:

1-4: Mentre cadete nell'abisso, una voce riecheggia "Gli Dei vi hanno condannati a morte!".

5-6: Avete terrore delle altezze, per questo non lasciate andare le corde e riuscite a salvarvi.

The streets are...

Le vie sono silenziose in questa città dimenticata. Un fatto curioso, dato che non ci sono segni di guerra o altri disastri. Semplicemente la gente se n'è andata. colonne di pietra sono allineate ungo il

vostro cammino mentre raggiungete una struttura che una volta fu un palazzo nobiliare. Che gli Dei benedicano la vostra Ricerca.

Benedetto

Una voce tranquillizzante sussurra nella brezza, attirandovi al centro di una cappella. Qui vi attende un uomo gigantesco che stringe un martello da guerra. È un titano con un messaggio dagli Dei. Gli Dei sono contenti dei vostri progressi.

Guadagnate **un tesoro**.

Ignorato

Qui trovate una fontana finemente scolpita adornata di intricate costruzioni. Ci sono monete nel bacile. Ma forse gli occhi dei gargoyle vi stanno guardando?

D8 Gargoyle vi attaccano!

4 Attacco 8 Difesa

Guadagnate **10 ori**

Maledetto

Inginocchiate dinanzi ad una statua ci sono delle bellissime donne ammantate. Appena vi avvicinate dai loro cappucci scintillano occhi rosso fuoco. Le avete viste!

D4 Meduse vi attaccano!

4 Attacco 10 Difesa

Incantesimo dello Sguardo Pietrificante

Guadagnate **un tesoro**

The sun baked...

Il fango cotto dal sole di un antico lago si spacca sotto i vostri piedi mentre cercate di restare sani di mente in questo posto disperato. Quando bevete la vostra ultima goccia d'acqua, un vecchio albero contorto appare in distanza. È forse un miraggio o è l'Albero della Rovina? Che gli Dei vi concedano di resistere!

Benedetto

La vostra forza è finita, le labbra ed il volto bruciati dal sole del deserto, ma comunque strisciate ai piedi dell'antico albero. Un fulmine spezza l'albero e l'energia scoppietta nell'aria. Dinanzi a voi su un'enorme bestia c'è un rappresentante dell'Antico Ordine. Per non aver mai perso le speranze dinanzi alle avversità, gli Dei hanno benedetto la vostra Ricerca del DragonLord.

Guadagnate un **DragonLord**.

Ignorato

Avete raggiunto la base del vecchio albero contorto. Intorno a voi penzolano i resti di coloro che vi hanno preceduto ed hanno fallito. I loro occhi senza palpebre sono un omaggio alla disperazione. Gli Dei non sono facilmente appagati ed ora è il vostro turno di provare il vostro valore.

Pescate un'altra Carta Quest.

Maledetto

Tutto è perduto. Come si possono superare tali ostacoli? Nella vostra disperazione crollate sul suolo maledetto.

Un forte dolore vi fa riprendere conoscenza. Un avvoltoio è appollaiato su di voi ed aspetta la vostra fine.

Inorridite vedendo che voi e i vostri compagni siete stati abbandonati come morti.

Tirate un d6 per determinare quante unità perdeti in questa Ricerca.

Up ahead is...

Da più avanti proviene l'inconfondibile suono del commercio. Siete capitati in un mercato. Probabilmente questo sarà un buon posto per comprare scorte. Che gli Dei vi diano prosperità.

Benedetto

Venite attirati dal banco di un decrepito mercante che vende le sue cose. Il suo tavolo è uno strano assortimento di spade arrugginite e scudi rotti. Un oggetto in particolare vi attira. Il mercante si rifiuta di accettare i soldi, e ve lo regala. "Gli Dei hanno detto che sareste venuti qui."

Guadagnate **un tesoro**.

Ignorato

Per **un oro** un ragazzino vi dice dove trovare i migliori affari in città.

DragonOrb: 3 ori

Piccone: 1 oro

Carta Incantesimo: 4 ori

Talismano: 2 ori

Torcia: 1 oro

Pozione: 1 oro

Elisir: 1 oro

Il ragazzo può trovarvi solo un esemplare di ciascun oggetto (max tre oggetti).

Maledetto

Che città eccezionale! Tutto il cibo e le bevande gratis! State bevendo alla vostra fortuna e la luna piena sorge, ed è qui che capite con orrore che queste persone stanno ballando ad una differente musica!

D10 Lupi Mannari attaccano!

2 Attacco 6 Difesa

Vi riprendete i soldi della birra. Guadagnate **5 ori**.

Weathered stone steps...

Scale di pietra usurate vi portano ad un tunnel. Dovete avere una **torcia** per entrare. Al vostro ingresso, un putrido odore di decomposizione assale i vostri sensi. Nauseati, cercate di respirare ed vi incamminate nell'oscurità, dato che questa deve essere la caverna che gli abitanti del villaggio chiamano I Sentieri dei Morti. Che gli Dei vi guidino di nuovo alle terre dei vivi.

Benedetto

Trovate un guerriero mummificato con un **DragonOrb**. Le sue dita scheletriche stanno ancora tentando di aprire una porta. Lo sorpassate, e proprio quando pensate di esservi persi senza speranza, uno spettro appare dalle tenebre e vi invita ad un'altra porta prima di svanire. Gli Dei hanno concesso a voi ciò che fu negato. Guadagnate un **DragonLord**.

Ignorato

Il suono costante dell'acqua che gocciola tende i vostri nervi. È difficile avanzare attraverso il tunnel con tutta la melma. Al lato opposto di una pozzanghera giace uno scheletro con un'armatura d'oro che scintilla alla luce della torcia. Tirate un d6 per ogni unità:

1-3: inglobata dalla Melma. Perdete l'unità.

4-6: sfuggite ad una lenta morte!

Maledetto

La paura è forte in questa aria immota. Una pila di armi e gioielli risplende di una sinistra luce verde. Dalla penombra appaiono due punti rossi luminosi come occhi. È un wraith! Fuggite verso l'uscita!

Tirate un d6 per ogni unità:

1-5: vi unite al wraith nella morte! Perdete l'unità.

6: riuscite a raggiungere la luce del sole e fuggite.

Guadagnate un **tesoro**

You are chilled...

Siete gelati fino alle ossa mentre marciate su un ghiacciaio. Un sopravvissuto di una precedente missione vi racconta di come il vostro più potente Stregone sia rimasto intrappolato nel ghiaccio. Sarebbe saggio portare una fonte di calore in questo deserto di ghiaccio. Consultate gli Dei.

Benedetto

Le indicazioni della vostra guida sono accurate. Un volto si rivela dietro una lastra di ghiaccio. La faccia è contorta in una smorfia di dolore... o di paura? Dovete liberarlo, se avete una **torcia** o uno Stregone con l'incantesimo Palla di Fuoco.

Guadagnate uno Stregone con 3 incantesimi. Determinate quali incantesimi ricorda con il tiro di un d6.

Ignorato

Il terreno gelato è cosparso di schegge di ghiaccio. Improvvisamente i pezzi più grandi prendono il volo. Il tocco gelido di queste creature è letale!

D6 Mephit di Ghiaccio attaccano!

4 Attacco 8 Difesa

Congelano le unità colpite.

Se avete una **torcia** o uno Stregone con l'incantesimo Palla di Fuoco, potete liberare le vostre unità congelate.

Maledetto

Avete trovato il gruppo di ricerca precedente. Sono tutto congelati con una smorfia di puro orrore sul volto.

Un Verme del Ghiaccio attacca!

6 Attacco 12 Difesa

Incantesimo del Cono di Ghiaccio

Se colpite due volte, si tufferà nel ghiaccio e scapperà.

Guadagnate un **tesoro**.

You stumble along...

Quasi inciampate su dei gradini di pietra avvolti da una foschia. Dalla nebbia compare una struttura che ha dovuto soccombere alle forze della terra, ed è ricoperta di edera. È un santuario. Dinanzi all'altare c'è una lastra spaccata che rivela una camera. Offenderete gli Dei entrando?

Benedetto

C'è una cassa al centro della camera, e decine di pergamente che hanno sofferto lo stesso destino del santuario.

Nella cassa ci sono i resti mummificati di un monaco. Nelle sue mani è stretto un talismano e diverse pergamente sono ai suoi piedi.

Guadagnate **3 Carte Incantesimo** ed un **Talismano**.

Ignorato

Nella camera illuminata da una candela c'è un monaco impegnato a scrivere una pergamena. Egli vi aiuterà nella vostra Ricerca se potrete provargli la vostra fede negli Dei. Guadagnate una **Carta Incantesimo** se avete un

Talismano. Potete anche pagare in oro

Talismano: 3 ori

Carta Incantesimo: 5 ori

Il monaco ha solo 3 Carte Incantesimo in suo possesso.

Maledetto

Avete disturbato gli Dei con la vostra blasfemia ponendo piede non invitati su questo sacro suolo . un Elementale della Terra spalanca il suolo sotto ai vostri piedi. Aiuterete l'edera a fiorire con le vostre stesse ossa!

Tirate un d12 per determinare quante unità perdete nella Ricerca.