

Si conosce poco del regno caduto di PharoX. Millenni fa prosperava come capitale del mondo antico; ora tutto ciò che rimane sono alcune reliquie sparse e le leggende contorte della sua sinistra, vampirica casta guerriera.



DI PHAROX



Mentre possiedi questo Manufatto puoi Curarti un D6 Ferite quando sconfiggi un Nemico in Combattimento.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

La capacità di resuscitare i morti è stata ricercata per millenni. Attraverso magia, malattia, o qualche mezzo ultraterreno, la Negromanzia esiste fin dalla notte dei tempi. Colui che ha il controllo dei morti ha il potere di conquistare il mondo.



DELLA MORTE



Dopo tutti i Pericoli devi Combattere e sconfiggere Zombies per ottenere il Manufatto.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Controllare il tempo e lo spazio vuol dire controllare l'universo. Anche una piccola influenza sulle sabbie del tempo può creare increspature che cambiano drasticamente il corso del futuro. Ma attenzione ... nemmeno il più saggio degli uomini può vedere tutti i finali.



DEL TEMPO



Ogni Pericolo non completato durante l'attuale Turno di Gioco non conta per il recupero di questo Manufatto.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Maestro dell'antico Inferno Greco, Ade era un dio amaro e vendicativo che governava le anime dei morti, con il pugno di ferro. Molte storie sono state raccontate di chi ha camminato negli Inferi per rubare indietro l'anima del morto dalla presa di Ade.



DI ADE



Quando completi questa Avventura puoi prendere un Alleato dalla Pila degli Scarti.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Antico signore greco del mare, Poseidone governava i vasti oceani del mondo, dando calma di vento a chi era favorito e scagliando contro le rocce chi non lo era. Essere favorito da Poseidone significava la vita o la morte di quelli in mare.



DI POSEIDONE



Quando hai questo Manufatto puoi sempre muovere attraverso Spazi di Mare per 1 punto movimento ciascuno.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Una delle civiltà tecnologicamente più avanzate del suo tempo, il regno dell'isola di Atlantide era noto per le sue guglie luccicanti e le grandi ricchezze. Si dice che in un solo giorno e notte, l'intera isola crollò in mare e fu persa per sempre nei secoli a venire.



DI ATLANTIDE



© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Le idee a lungo termine sono state distrutte, questo pezzo si dice che porti a chiunque lo possieda il potere assoluto. Gli stessi elementi della terra sarebbero scossi e piegati alla volontà di chi lo porta.



DI FORZA



© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Re degli dei greci, Zeus comanda tutto il Pantheon greco. Essere favorito da Zeus significa avere influenza su tutti gli dei, ma anche, avere il loro risentimento.



DI ZEUS



Mentre sei in questa Avventura cancella ogni Evento giocato durante la tua Fase Avventura con un tiro D6 di 3+.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Le tribù Olmec del Sud America hanno intriso molti artefatti con l'antico potere della loro Magia. Questi pezzi sono stati poi trasportati in tutto il mondo da altre culture e conquistatori.

DEGLI ANTICHI

3

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Si dice che questo manufatto contiene al suo interno le anime torturate di tutti quelli che hanno cercato di possederla.

DELLE ANIME PERSE

4

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Si dice che chi cerca questo manufatto, cerca la propria distruzione. Molti uomini lo hanno cercato ... tutti hanno fallito.

DEI DAMNATI

3

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Maledizione - Dopo aver completato ogni Pericolo tira un D6. Se fai 1, 2 o 3 ricevi una Ferita.

La posizione attuale di questo antico pezzo è forse il suo più grande mistero. Molti sono andati fino agli estremi confini della terra per trovarlo, solo per poi scoprire che ciò che avevano inseguito era poco più di una serie di illusioni evocate dallo stesso manufatto, che pensavano essere alla loro portata.

DELL' ILLUSIONE

3

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Dopo ogni Pericolo tira un D6. Se fai 1 o 2 scarta quel Pericolo ed ogni Gloria guadagnata nel corso di questo.

Trovati in tutto il mondo, i corpi mummificati dei morti sono uno spettacolo comune da vedere. La leggenda della Mummia Dorata racconta una storia di ricchezze oltre ogni immaginazione.

DELLA MUMMIA DORATA

3

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Una volta era un simbolo di grande potenza e saggezza, ma il Gioiello Azzurro di Gazbad andò in frantumi quando il sommo sacerdote Fa'rut diventò geloso della sposa del suo re. In poche ore, un maledetto male spazzò le strade, consumando ogni anima della città e trasformandole in polvere. Una città fantasma, in pochi giorni Gazbad fu inghiottita dalla sabbia del deserto e si perse per sempre.

DEL GIOIELLO AZZURRO

2

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Dicono che è onniveggente. Che lo sguardo penetra attraverso la terra, il tempo, la carne e la pietra. Dicono che è onniveggente. Che chi sta nello sguardo degli occhi ... deve sempre stare da solo.

DELL' OCCHIO MALEDETTO

4

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Maledizione - Gli Alleati con Loyalty 2 o meno non possono essere usati durante questa Avventura.

L'Ordine della Mano Rossa è esistito per secoli come un culto segreto, raccogliendo oggetti e manufatti di grande potenza e di adorazione di arti oscure. Si dice che si sono infiltrati in ogni livello della società per promuovere i loro programmi misteriosi e sinistri.

DELLA MANO ROSSA

4

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Dopo tutti i Pericoli devi Combattere e sconfiggere l'Ordine della Mano Rossa per ottenere l'Artefatto.

La maledizione del Dio Scimmia è ben nota agli uomini di mare in tutto il mondo. Si dice che trovarsi faccia a faccia con un totem del Dio Scimmia ... ti cambi.



DEL DIO SCIMMIA



Maledizione - Durante questa Avventura la tua Difesa è ridotta a 0 e non può essere aumentata.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

In passato una fanciulla bellissima, Medusa fu maledetta dagli dei per la sua arroganza e la vanità, diventando una creatura orribile che poteva trasformare chiunque guardava su di lei immediatamente in pietra.



DI MEDUSA



Quando recuperi questo Manufatto devi subire un D6 Colpi o scartare un Alleato che è con te.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Questo manufatto si dice che sia appartenuto agli dei stessi. In mani mortali chissà quali conoscenze e indicibili ricchezze avrebbe potuto concedere a chi fosse stato abbastanza furbo da trovarlo.



DEGLI DEI



© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Dio Scandinavo di malizia e di magia, Loki era un imbroglione vile che coglieva ogni occasione per confondere e disorientare gli obiettivi della propria perfidia.



DI LOKI



L'Equipaggiamento non può essere utilizzato durante questa Avventura.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Celato in ombra e paura, questo manufatto è stato perso per oltre duemila anni. Una volta era tenuto al tempio fortezza di Okan, sotto l'orologio della Guardia di Ferro, ma è stato perso quando ci fu l'assedio al palazzo e il tempio fu spazzato via in un fiume di oscurità.



DELLE TENEBRE



© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

La luna ha sempre affascinato e incantato l'umanità. È risaputo che influenza tutto, dal riflusso delle maree al risultato di grandi guerre. Si dice anche che abbia causato trasformazioni selvagge a quei pochi sfortunati colpiti dalla maledizione del Lycan.



DELLA LUNA CHIARA



© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

Si dice che il Fuoco Scuro di Tolmak viva all'interno di questo pezzo, che brucia sempre con la sua rabbia e cattiveria. Se dovesse essere scatenato ancora una volta nel mondo il cielo si creperebbe e la terra sarebbe inghiottita nella fiamma del sole di mezzanotte.



DEL FUOCO SCURO



Maledizione - Durante questa Avventura hai Agilità -1.

© 2011 Flying Frog Productions, LLC.

La pietra sacra si dice che sia caduta dal cielo, quando l'uomo viveva ancora nelle caverne. Adorata come un dono degli dei, è stata spezzata e i frammenti portati in tutto il mondo con la migrazione delle tribù come un segno di ricchezza...e di potere.



DELLA PIETRA SACRA



© 2011 Flying Frog Productions, LLC.



Venerato fin dalla notte dei tempi, il sole è sempre stata una fonte di grande stupore e riverenza per l'umanità. La sua luce dorata porta vita al mondo e la promessa di potere illimitato a quelli che potrebbero sfruttare i suoi raggi.



DEL SOLE DORATO



Maledizione - Durante questa Avventura hai Cunning -1.

