

## PRESAGIO

### L'ascesa di V4.305

- ⚙ Prende il controllo della guardia cittadina.
- ☀ La città è invasa da copie sputate di V4.305.
- ⚡ Scoppia la guerra. I soldati muoiono come mosche.

#### Legenda:

A ogni evento principale dei **PRESAGI** corrisponde un simbolo che lo colloca in un preciso **ISTANTE**. Quando lo annerisci, l'evento si verifica.

INIZIO

#### Imposta la durata dell'Orologio dell'Apocalisse:

Annerisci subito gli eventuali cerchi in eccesso rispetto al numero di **ISTANTI** della partita.

Se servono più di **12 ISTANTI**, annerisci mezzo cerchio per ogni **ISTANTE** perduto.

- ♥ Un Datu chiede la mano di Pasay e viene ucciso.
- 🏴 Mabilao riunisce l'esercito, ma Sapi non chiama i Larawan.
- ⚡ Comincia l'assedio di Gubatnayon.

### L'invasione di Gubatnayon

## PRESAGIO

# ARC



# LA SVENTURA

I **Coinquistadores** prenderanno l'Oro, ruberanno la luce e strapperanno al Popolo ogni legame con gli Dèi.

UN GIOCO DI RUOLO  
FORIERO DI SVENTURA

## PRESAGIO

### Congiure di famiglia

- ♣ Inangkanto muore e Kanto sale al potere.
- 🎯 Uno dei fratelli di Kanto cerca di ucciderlo.
- ⚡ I pretendenti si uccidono, il palazzo è abbandonato.

### Ogni volta che l'Orologio dell'Apocalisse avanza, un Istante è perduto.

Inoltre tira 1d6 per ogni **PRESAGIO** ancora irrisolto: si perde un **ISTANTE** in più per ogni **5** o **6** ottenuto.

N° DI SESSIONI	NUMERO DI ISTANTI	L'OROLOGIO AVANZA OGNI...
1	3 ogni ora di gioco	30 minuti
2-3	1,5 ogni ora di gioco	ora
4+	1,5 ogni sessione	sessione

Quando tutti gli Istanti sono perduti, arriva l'Apocalisse.

#### REGOLA ALTERNATIVA: UN DADO PER PRESAGIO

Puoi collocare un dado su ogni angolo della scheda dell'Apocalisse dedicato a un **PRESAGIO** e tirarlo uno per volta, in modo da sapere quale **PRESAGIO** in particolare ha peggiorato la situazione e rispecchiarlo nella storia.