

PRESAGIO

Il torneo dei quattro Principi

- ☞ Che il torneo abbia inizio!
Non può più essere annullato.
- 🏆 Acclamate i due finalisti!
I campioni di pietra sono favoriti.
- 🔪 Ed ecco la prova decisiva!
Nessuno accetterà la sconfitta.

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.

- 🏛️ I conciatori sfollati
si barricano nel tempio.
- 🏰 I Principi di pietra sentono
la mancanza dei vivi.
- 🔪 La Corte dei Folli passa
al contrattacco in superficie.

L'esodo sotterraneo

PRESAGIO

ARC



PRESAGIO

La liberazione dell'Eridano

- 🏺 La gente porta doni alle
gargolle che reagiscono male.
- 🏰 Il Principe della Guerra ordina
di sterminare le gargolle.
- 🔪 Le catacombe sono allagate!
Il Palazzo sprofonda.

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.



LA SVENTURA



I semi della discordia germogliano

in tutto il loro tetro splendore. Sarà guerra civile? Averliano andrà in rovina?

UN GIOCO DI RUOLO
FORIERO DI SVENTURA

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.