

REQUISITI DI SCENA



SCENE DI INDAGAZIONE

Rivelare un *Indizio*.



SCENA DI FORZA MAGGIORE

Dichiarare dove si svolgerà l'*Orrore Finale* e costringere il *Testimone* a cominciare il *Viaggio nell'Oscurità* che lo porterà fino a lì.



IL VIAGGIO NELL'OSCURITÀ

Spostare il *Testimone* sul luogo dell'*Orrore Finale* all'ultimo passo del *Viaggio*.



L'ORRORE FINALE

Palesa un mostro terrificante o una rivelazione sconvolgente.



EPILOGO

Rivelare il destino del *Testimone* e dell'orrore.

OSSERVATORE



IL TUO RUOLO

Aggiungi atmosfera senza prendere il controllo.

Arricchisci le descrizioni del *Narratore*, fornendo dettagli, consistenza e atmosfera.

Rispondi a qualunque domanda ti rivolga il *Narratore*.

Interpreta un *PNG* se il *Narratore* te lo chiede.



Fai:

Segui la guida del *Narratore*; lascialo impostare la direzione della scena.

Sforzati di arricchire la storia più di quanto ti venga spontaneo.

Rispondi impulsivamente alle domande, con la prima idea che ti viene in mente.

NON FARE:

Non introdurre nel racconto niente di nuovo e non introdurre *Indizi*, a meno di usare una *Carta Speciale*.

Non spingere la scena in una nuova direzione e non prendere il sopravvento sul *Narratore*, a meno di usare una *Carta Speciale*.



NARRATORE



IL TUO RUOLO

Dai forma all'orrore attraverso contributi intriganti ed evocativi.

Introduci le scene
(dove, quando, chi, cosa).

Assicurati che vengano rispettati i *Requisiti di scena*.

Descrivi al *Testimone*
l'ambiente e i personaggi di contorno.

Decidi su eventuali conflitti.

Decidi quando la scena è finita.



Fai:

Trasmetti un senso di sinistra atmosfera.

Riutilizza e costruisci su *Indizi*, personaggi, luoghi e altri dettagli.

Interrompiti spesso per permettere agli *Osservatori* di contribuire.

Rivolgi domande agli *Osservatori*; costruisci sulle loro risposte.

OPZIONALE:

Dai a un *Osservatore* una comparsa PNG da interpretare, se ti serve per evitare di parlare da solo.

NON FARE:

Non dire al *Testimone* cosa pensa o prova.

TESTIMONE



IL TUO RUOLO

Gioca il Testimone come se fosse una persona reale.

Esponi cose il *Testimone* fa e dice.

Racconta dei pensieri e dei sentimenti del *Testimone*, specialmente delle sue paure e di come prova a razionalizzare.

Introduci nuovi dettagli riguardo al *Testimone*, attraverso le sue azioni, parole e pensieri.



Fai:

Rispecchia i tratti sul cartoncino del *Testimone*.

Reagisci agli eventi come pensi farebbe il *Testimone*: eroico e curioso o mite e timoroso.



NON FARE:

Non introdurre dettagli sull'ambiente, sugli *Indizi* e sugli altri personaggi.

