

DISTORSIONI SPAZIO-TEMPORALI

Viaggi nel tempo, spazi non echi dei.



Dopo una scena nella quale qualcuno compare inaspettatamente da qualche parte o manca da dove dovrebbe essere.



- Qualcuno compare in un luogo che non avrebbe modo di raggiungere.
- Qualcuno scompare quando non ne avrebbe avuto alcuna possibilità.
- Permettete al *Testimone* di infrangere le normali regole dello spazio tempo.
- Il *Testimone* vede qualcuno comparire dal nulla o scomparire.

OBJET D'ART

Pittura, graffito, gioiello, monile, scultura



Dopo una scena nella quale qualcuno compare inaspettatamente da qualche parte o manca da dove dovrebbe essere.



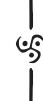
- Rivelava avvenimenti inesplicabili che si verificano solo in presenza dell'oggetto.
- Rivelava chiare prove che la cosa blasfema ritratta nell'oggetto esista realmente.

CREATURA DISUMANA

Servitore o nemico del vero orrore.



Dopo che in una scena è stata rivelata la prova della presenza di una creatura disumana (impronte, tracce, avvistamenti).



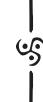
- Permetti al *Testimone* di vedere qualcosa che potrebbe non essere umano.
- Rivelava vittime della creatura: terrorizzate, deformi, ferite o uccise.
- Lascia che la creatura attacchi o inseguì il *Testimone*.
- L'Orrore Finale deve essere qualcosa di diverso dalla creatura.

UN GRUPPO OSTILE

Gang, culto, società segreta, famiglia, etc.



Dopo una scena che coinvolgeva un gruppo di persone scontrose, ostili o stranamente "amichevoli".



- Minaccia o spaventa il *Testimone*.
- Furto, sabotaggio, distruzione.
- Attacca qualcuno tranne il *Testimone*.
- Fai un attacco fisico e diretto al *Testimone*.
- La folla bracca il *Testimone*.

VISI

Sogni, allucinazioni.



Dopo una scena che abbia menzionato o incluso sogni, visioni, allucinazioni.



- Rivelate *Indizi* ben oltre le spiegazioni razionali, ma solo attraverso visioni.
- Cominciate a rendere reali alcuni elementi della visione, che siano giustificabili o meno.
- Il *Testimone* può assistere mentre una vittima subisce un attacco.
- Il *Viaggio nell'Oscurezza* può avere luogo in una visione.

UN'ANTICA CIVILTÀ

Rovine, reliquie.



Dopo una scena che abbia incluso una persona ferita o morta, senza una chiara spiegazione di come sia successo.



- Rivelava terribili effetti su una vittima: ferite, mutilazioni e/o morte.
- Il *Testimone* può assistere mentre una vittima subisce un attacco.
- Il *Testimone* può diventare una vittima.

VITTIME

Torribili ferite causate dall'orrore.



Dopo una scena che abbia inclusa una persona ferita o morta, senza una chiara spiegazione di come sia successo.



- Rivelava chiari segni di forme di vita pre-umane.
- Introduci chiare prove di civiltà e tecnologia pre-umane.
- Rivelava le creature ancora in vita dell'antica civiltà.

UN'ANTICA CIVILTÀ'

Rovine, reliquie.



Dopo una scena che abbia inclusa rovine, oggetti antichi o altro materiale archeologico.



- Permetti al *Testimone* in persona di assistere a strani avvenimenti, inspiegabili razionalmente.
- Lancia un attacco di stregoneria sul *Testimone*, catturandolo, indebolendolo o ferendolo.
- L'Orrore Finale dovrà essere qualcosa di diverso da uno stregone.

STREGONERIA

Stregone, strega, congrega.



Dopo una scena che coinvolgeva un gruppo di persone scontrose, ostili o stranamente "amichevoli".



- Minaccia o spaventa il *Testimone*.
- Furto, sabotaggio, distruzione.
- Attacca qualcuno tranne il *Testimone*.
- Fai un attacco fisico e diretto al *Testimone*.
- La folla bracca il *Testimone*.

- L'Orrore Finale dovrà essere qualcosa di diverso da uno stregone.

RAPPRESAGLIE



Quando sei Narratore puoi giocare questa carta per introdurre rappresaglie contro il Testimone per aver ficcato il naso.

- Ciò potrebbe accadere in vari modi:
- Minaccia il Testimone o manda un avvertimento.
 - Ruba, sabota o distruggi qualcosa.
 - Attacca o inseguì qualcuno (Testimone incluso).

Quando giochi questa carta puoi infrangere le regole che proibiscono di mostrare violenza diretta nei confronti del Testimone o di altri.

CORPI DEFORMI

Tratti mostruosi, deformità o malattie.



Dopo una scena che abbia inclusa persone dall'aspetto inusuale, che si muovevano in modo strano o sembravano nascondere qualcosa.

- Rivelà tratti fisiologici inumani.
- Rivelà deformità, mutilazioni o effetti debilitanti.
- Estendi deformità, mutilazioni o effetti debilitanti al Testimone.

UN ESEMPLARE

Fossili, ossa, corpi mummificati.



Dopo una scena che abbia mostrato i resti parziali o completi di una creatura sconosciuta.

- Rivela prove chiare ma indirette dell'esistenza di una creatura sconosciuta alla scienza.
- Il Testimone vede qualcosa che potrebbe essere la creatura ma poco chiaramente.
- Rivela terribili effetti su una vittima - ferite, mutilazioni e/o morte.

UNA BIZZARRIA

Strani, inspiegabili effetti.



Dopo una scena che abbia incluso fenomeni interessanti scientificamente o che sembravano trascendere le teorie scientifiche convenzionali.

- Introduci effetti strani e inspiegabili, incentrati su oggetti, piante o animali.
- Estendi gli strani effetti agli umani tranne che al Testimone.
- Estendi gli strani effetti al Testimone.

SOSTITUISCI IL TESTIMONE



Gioca la carta durante la Parte 1 o la Parte 2 per:

- Subentrare al Narratore se non lo eri già.
- Acquisire il Requisito di Scena: "Metti il Testimone fuori gioco".
- Puoi fare questo uccidendolo, imprigionandolo, rendendolo inoffensivo, o spostando la storia avanti nel tempo o in un luogo distante.
- Creare un nuovo Testimone usando le normali regole della preparazione.
- Se vuoi, passare al nuovo Testimone le informazioni a disposizione del precedente Testimone (ad esempio attraverso uno scambio di corrispondenza).
- Cominciare una nuova scena usando gli Indizi esistenti e un nuovo Testimone che incappa nello stesso orrore.

ANACRONISMO



Dopo una scena che abbia incluso qualcuno con modi o beni vecchio stile.

- Rivela avvenimenti inspiegabili che si verificano quando vengono lette le scritture o seguite le istruzioni che forniscono.
- Rivela effetti inspiegabili che l'oggetto potrebbe causare se attivato.

SINISTRA TECNOLOGIA



Dopo una scena che abbia incluso un oggetto con funzione sconosciuta.

- Rivela tratti fisiologici inumani.
- Rivela deformità, mutilazioni o effetti debilitanti.
- Estendi deformità, mutilazioni o effetti debilitanti al Testimone.

STRANE SCRITTURE



Dopo una scena che abbia incluso scrittura misteriosa, probabilmente incomprensibili.

- Rivela effetti inesplorabili che si verificano quando vengono lette le scritture o seguite le istruzioni che forniscono.
- Rivela che ciò che viene descritto nelle scritture, dopo tutto, non è frutto di fantasia.

UN ESEMPLARE



Dopo una scena che abbia inclusa scrittura misteriosa, probabilmente incomprensibili.

- Rivela effetti inesplorabili che si verificano quando vengono lette le scritture o seguite le istruzioni che forniscono.
- Rivela che ciò che viene descritto nelle scritture, dopo tutto, non è frutto di fantasia.

FLASHBACK



Gioca la carta durante la Parte 1 o la Parte 2 per:

— ⚡ —

- Subentrare al Narratore se non lo eri già.
- Cominciare una nuova Scena di Flashback in un momento precedente all'inizio della storia.
- Questa è una scena di *Investigazione*.
- Rivelare un *Indizio* che sia rilevante nella situazione presente.

UNO STRANO POSTO

Un luogo inaccessibile o nascosto, un'altra dimensione.



Gioca la carta in ogni momento per:

— ⚡ —

- Subentrare al Narratore se non lo eri già.
- Rivelare un luogo sconosciuto in precedenza.
- Spostare l'azione.
- Cominciare una nuova scena di *Investigazione* con te come Narratore.

RIDELAZIONE PREMATURA



Gioca la carta durante la Parte 1 o la Parte 2 per:

— ⚡ —

- Subentrare al Narratore se non lo eri già.
- Rivelare un *Indizio* che non può essere spiegato razionalmente.
- Restituire il ruolo di *Narratore* al giocatore che lo deteneva.

Questo *Indizio* è in aggiunta all'*Indizio* che verrebbe normalmente rivelato in una scena di *Investigazione*.

**Includi questa carta solo
in partite con un tono horror eroico.**

SCONFIGGERE IL MALE



Gioca questa carta durante l'*Orrore Finale* per:

— ⚡ —

- nominare una cosa misteriosa della quale si è parlato durante il gioco ma che ancora non è stata rivelata. Il *Testimone* realizza che questa cosa è la chiave per sconfiggere l'*Orrore Finale*.
- La cosa misteriosa dev'essere adeguata al compito. Uno strano rituale, per esempio, potrebbe bandire un'antica divinità.



(1) (2) (3)



(1) (2) (3)

