

DISTORSIONI SPAZIO-TEMPORALI

Viaggi nel tempo, spazi non euclidei.



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.

OBIEȦ D'ARTE

Pittura, graffito, gioiello, monile, scultura



Dopo una scena che abbia incluso una misteriosa o sgradevole scultura, pittura o opera d'arte.



- Rivela avvenimenti inesplicabili che si verificano solo in presenza dell'oggetto.
- Rivela 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.
- Rivela vittime della creatura: terrorizzate, deformati, ferite o uccise.
- Lascia che la creatura attacchi o insegua 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 braccia il *Testimone*.

VISIONI

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 *Viaggio nell'Oscurità* può avere luogo in una visione.

UN'ANTICA CIVILTÀ

Rovine, reliquie.



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



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

STREGONERIA

Stregone, strega, congreġa.



Dopo una scena dove è stato rivelato qualcosa che potrebbe sembrare una stregoneria.



- 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.

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 insegui qualcuno (*Testimone* incluso).

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

GORPI DEFORMI

Tratti mostruosi, deformità o malattie.



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

1

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

2

- 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.

1

- Rivela prove chiare ma indirette dell'esistenza di una creatura sconosciuta alla scienza.

2

- 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.

1

- Introduci effetti strani e inspiegabili, incentrati su oggetti, piante o animali.

2

- Estendi gli strani effetti agli umani tranne che al *Testimone*.

3

- Estendi gli strani effetti al *Testimone*.

SOSTITUISCI IL TESTIMONE



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

- Sostituire al *Narratore* se non lo eri già.
- Acquisire il *Requisito di Scena*: "Mettili il *Testimone* fuori gioco".
- Puoi fare questo uccidendolo, imprigionandolo, rendendolo inoffensivo, o spostando la storia avanti nel tempo o in un luogo distante.
- Crea 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.

SINISTRA TECNOLOGIA

Machinari, artefatti, opere inspiegabili.



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

1

- Rivela avvenimenti inspiegabili che si verificano solo in presenza dell'oggetto.

- Rivela effetti inspiegabili che l'oggetto potrebbe causare se attivato.

STRANE SCRITTURE

Libro, pergamena, incisioni.



Dopo una scena che abbia incluso scritture misteriose, probabilmente incomprensibili.

1

- Rivela effetti inspiegabili 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.



1

2

3

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*.

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.



1

2

3

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 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.

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

RIVELAZIONE 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*.