



15

Cultisti

Preparazione

Piazza 2 segnalini Soprannaturale su Londra. Metti da parte 1 Gnoph-Keh, 1 Maniaco e le carte Inctri Speciali di RhanTegoth.

Mazzo Miti

Parte I:	2	2	1
Parte II:	3	4	0
Parte III:	3	5	1

Rhan-Tegoth

Fame Insaziabile

- ♣: Rimuovi un segnalino Soprannaturale da Londra. Se non ci sono segnalini su Londra, fai avanzare la tabella del Fato. Gli investigatori che si trovano a Londra, perdono 1 Salute o 1 Sanita'.
- Come un incontro, un investigatore a Londra può pescare una carta "Museo" dal mazzo degli Incontri Speciali.
- Quando peschi un Cultista dalla riserva dei Mostri, scartalo e rimuovi un segnalino Soprannaturale da Londra. Se non ci sono segnalini su Londra, fai avanzare la tabella del Fato.
- Quando tre Misteri sono stati risolti, **gli investigatori vincono la partita.**
- Quando il segnalino Fato arriva a 0, girate questa scheda.

Si credeva fosse niente piu' che una mostruosa scultura Aleuthia. In realta', questo potente Dio delle regioni artiche e' caduto in un sonno profondo molto tempo fa. E' stato preso dal suo trono e collocato in un museo. Ora il suo lungo sonno e' giunto al termine.



Orrore al Museo

Mistero Finale

Ogni dubbio che si poteva avere circa 1 autenticita della creatura, e ormai scomparso. Liberato finalmente dal suo sonno, si libera dal suo espositore e striscia fuori nelle strade. I suoi oscuri servitori emergono dalle ombre, pronti a servire il loro padrone. Rhan-tegoth e la sua bramosa fame per la carne fresca.

Poni il Mostro Epico Rhan-Tegoth su Londra, e rimuovi tutti i segnalini Soprannaturale dal tabellone. Poi, metti un segnalino Soprannaturale su Londra. Se un investigatore termina il proprio turno su Londra, viene divorato.

Quando tre misteri sono stati risolti, e il Mostro Epico Rhan-Tegoth e' stato sconfitto, gli investigatori vincono la partita. Rhan-Tegoth riguadagna la sua Salute fino a che i misteri non sono stati risolti.

Il Signore dell' Artico

- ♣: Ogni investigatore guadagna una Condizione Fame o Ipotermia. Queste condizioni non possono essere prese se si hanno già.
- Invece di avanzare il segnalino Fato, muovere invece Rhan-Tegoth di 2 spazi verso l'investigatore più vicino. Se viene a trovarsi su uno spazio con un investigatore, questo perde 1 Salute.
- Gli investigatori non possono avere incontri a Londra.
- Quando tutti gli investigatori vengono eliminati, essi perdono la partita.

Cultisti



Bestia Famelica



Se un investigatore fallisce una prova, allora guadagna una carta Condizione Fame.



Sacerdote Gnoph-Keh

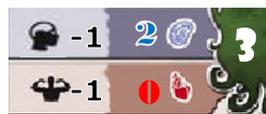


☞: Rimuovi un segnalino Sopranaturale da Londra.

* La Resistenza e' pari a ☞+1



Errante Dimensionale



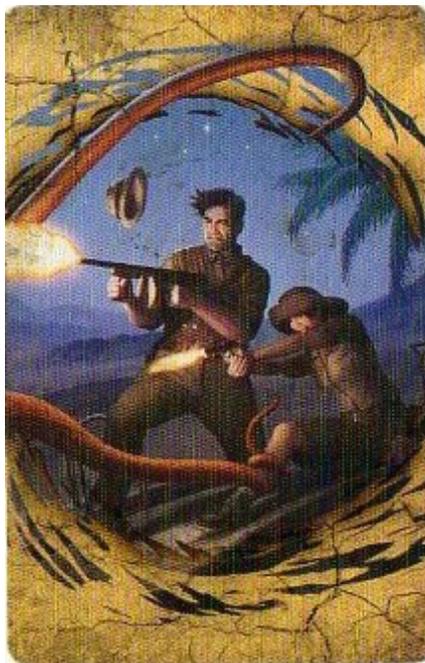
Resistenza Fisica

☞: Lancia un dado. Con 1 o 2 si apre un Portale. Con 3, muovi questo mostro verso il portale piu' vicino.

Se un investigatore fallisce la prova ☞, allora guadagna Condizione Perso nel Tempo e nello Spazio.

Epilogo (Risvegliato)

Crunch, slurp, crunch, slurp. I suoi ritmici suoni echeggiano attraverso l'area circostante, echeggiano molto di piu' nella tua mente, corpo e anima. Li puoi ascoltare tutti, li senti tutti, tutti i tuoi sensi sono avvolti nei suoni. Ad eccezione del tuo gusto. Oh, e' cosi' delizioso cio' che hai mangiato. Non avresti mai immaginato che Rhan-Tegoth sarebbe stato cosi' gustoso. Appena preso un ultimo mostro di quel Grande Antico morto, senti una vorace fame che ti consuma. Il desiderio di banchettare con tutto su questa terra. E' festa per te, il mondo intero e' il tuo buffet!



Epilogo (Non Risvegliato)

Cammini nel museo, ed arrivi oltre le esposizioni. Le strane sculture che una volta ti terrorizzavano ora non ti fanno piu' alcun effetto. Hai visto molto, molto peggio nel corso degli ultimi giorni. Cose che ti perseguiteranno ancora negli anni a venire. Infine, arrivi alla sezione riservata agli adulti, e cammini attraverso la mostra di Rhan-Tegoth. Un aura di oscura energia impregna il Grande Antico, in modo che non possa piu' svegliarsi ed affliggere la terra con la sua insaziabile fame. Almeno, questo e' quello che speri.

Trono d'Avorio

Da millenni Rhan-Tegoth siede sul suo trono d'avorio, bramando il ritorno di sacrifici. Se si riesce a distruggerlo, forse sarà lui ad indebolirsi.



Quando questa carta entra in gioco, posiziona un segnalino Mistero sullo spazio 1.

Dopo aver risolto un incontro, un investigatore che si trovi sullo spazio 1 può tentare di distruggere il trono (👉). Se supera la prova, può spendere 1 Indizio e posizionarlo su quest carta.

Alla fine della Fase Miti, se su questa carta c'è un numero di Indizi uguale a 🐾, risolvete questo Mistero.

Fame Vorace

La fame innaturale di Rhan-Tegoth sembra essersi diffusa alle bestie delle zone fredde del mondo. Gli attacchi di animali selvatici vengono segnalati ogni giorno.

Quando questa carta entra in gioco, piazzare un segnalino Soprannaturale sugli spazi 1, 9, Antartide ed Himalaya.

Come un incontro, un investigatore in questi spazi, può affrontare le bestie che diffondono la fame, egli viene attaccato dal Mostro Epico Bestia Famelica! Se il mostro viene sconfitto, egli può spendere 1 Indizio e metterlo su questa carta.

Alla fine della Fase Miti, se su questa carta c'è un numero di Indizi pari a 🐾, rimuovete tutti i segnalini Soprannaturale e risolvete questo Mistero.

Mostra Itinerante

Prima che qualcuno se ne renda conto, hanno trasferito la mostra in giro per il mondo. Si dovrà fare molta attenzione fino al suo ritorno.



Spostate tutti i segnalini Soprannaturale da Londra a Sydney. Fino a quando questa carta resta in gioco, tutti gli effetti che si riferiscono nel piazzare un segnalino Soprannaturale su Londra, intressano invece Sydney.

Un investigatore che si trova a Sydney, deve pescare una carta Incontro Museo. Se supera la prova, può spendere un Indizio e metterlo su questa carta.

Alla fine della Fase Miti, se su questa carta c'è un numero di Indizi pari alla metà del 🐾, risolvete questo Mistero.

Il Manoscritto Pnakotic

I manoscritti Pnakotic contengono informazioni su Rhan-Tegoth. E' possibile raccoglierne frammenti sparsi in tutto il mondo che ti aiuteranno nella tua battaglia.



Quando un investigatore guadagna un Artefatto, Incantesimo o Indizio da un Incontro Spedizione, piazza un segnalino Soprannaturale su questa carta.

Alla fine della Fase Miti, se su questa carta ci sono segnalini Soprannaturale pari alla metà del 🐾, risolvete questo Mistero.

Notte Infinita

Non hai visto il sole per giorni. Non è più possibile dire quando un altro giorno sia passato o quando un'altra notte sia passata.



Quando questa carta entra in gioco, gli investigatori che si trovano su uno spazio che contenga un segnalino Soprannaturale perdono 1 Salute e 1 Sanità.

Dopo che un investigatore risolve un incontro di Ricerca, egli può spendere l'Indizio guadagnato da quell'incontro per metterlo su questa carta.

Alla fine della fase Miti, se su questa carta c'è un numero di Indizi uguale al 🐾, risolvete questo Mistero.

Fede Rinnovata

Con l'avvicinarsi del ritorno del loro originale padrone, gli Gnoph-Keh preparano brutali sacrifici in tutto il mondo. L'epicentro di questi terrificanti rituali sembra essere l'Himalaya.



Quando questa carta entra in gioco, piazzate il Mostro Leggendaro Sacerdote Gnoph-Keh sull' Himalaya.

Alla fine della Fase Miti, se il Sacerdote Gnoph-Keh è stato sconfitto, risolvete questo Mistero.

Viaggio al Nord

Il potere di Rhan-Tegoth si trova a nord. Avrai bisogno di raccogliere molti alleati al fine di tenerlo isolato, ma questo ti costerà.



Dopo aver risolto un incontro su uno spazio città, un investigatore può spendere 1 biglietto del Treno ed 1 Indizio per mettere il biglietto del Treno su questa carta.

Alla fine della fase Miti, se su questa carta ci sono biglietti del Treno pari al 🐾, risolvete questo Mistero.

Sacrificio alle Tenebre

Il potere di Rhan-Tegoth sta crescendo troppo in fretta, la sua fame sta crescendo anche più velocemente. Dovrai sporcarti le mani per soddisfarlo.



Quando un investigatore sconfigge un Mostro, può spendere un Indizio per metterlo su questa carta.

Come un Azione, un investigatore può scartare un Alleato o perdere 4 Salute, per mettree un Indizio su questa carta.

Alla fine della fase Miti, se su questa carta c'è un numero di Indizi uguale al 🐾, risolvete questo Mistero.



Citta

Un uomo in questa città sta offrendo un volo charter in cambio di qualcosa. Puoi scartare un segnalino Miglioramento Concentrazione, un Biglietto Ferroviario o un Indizio per volare in aereo. Se lo fai, lui ti porta in volo rivelandoti alcune utili informazioni. Guadagni questo Indizio e sposti di 2 spazi.

Zona Selvaggia

Nel bosco, un nativo della zona si avvicina. "Quello che vedi in superficie, non può essere tutto ciò che si trova davanti a te". Ti guardi attorno con attenzione (👁️). Se superi la prova, trovi un messaggio nascosto nella tua visione, guadagni questo Indizio. L'uomo scompare misteriosamente. Se fallisci, vedi delle cose circondare la tua visione. Guadagni una carta Condizione Allucinazioni.

Mare

Nel cielo notturno, l'aurora boreale brilla più luminosa di quanto non abbia mai fatto (🌌). Se superi la prova, riconosci in questo un segno del ritorno di Rhan-Tegoth, ottieni questo Indizio.

1

Citta

Ci sono state segnalazioni di strani suoni provenienti dal locale museo durante la notte scorsa. Vai ad indagare e scopri che uno degli oggetti esposti in realtà è vivo! Ricevi questo Indizio, quindi genera un Mostro in questo spazio.

Zona Selvaggia

Cammini in una radura fino ad incontrare un branco di animali selvatici che si stanno divorando a vicenda (🐾). Se superi la prova, riesci a mantenerti calmo e ti accorgi di una presenza oscura che sovrasta la zona. Su di loro ha fatto presa l'influenza di Rhan-Tegoth. Ricevi questo Indizio. Se fallisci, cacci un urlo e gli animali balzano su di te. Perdi 2 Salute e guadagni una carta Condizione Ferita.

Mare

È stato un giorno normale come tutti gli altri, fino a quando il capitano non ha attaccato il suo equipaggio con la bava alla bocca. Sei rientrato nella tua cabina ora, cercando di sbarrare la porta con quanta più forza puoi (👊). Se superi la prova, riesci a difenderti. La mattina seguente, trovi la nave completamente alla deriva, ricevi questo Indizio. Se fallisci, la porta si spalanca e vieni attaccato, perdi 2 Salute.

2

Citta

Prendi un posto al ristorante e ordini un pasto veloce. Quando hai finito, senti di avere ancora fame. Ordini ancora. Ancora, la fame non ti molla (🍴). Se superi la prova, ti rendi conto di essere stato influenzato da Rhan-Tegoth, ricevi questo Indizio. Se fallisci, guadagni una carta Condizione Fame.

Zona Selvaggia

Un lupo improvvisamente balzando dall'ombra ti assale ringhiando! Sollevi le braccia per difenderti (👊). Se superi la prova, riconosci che l'influenza di Rhan-Tegoth ha colpito la bestia, ricevi questo Indizio. Se fallisci, il lupo strappa un pezzo della tua carne prima di fuggire nel buio, perdi 2 Salute.

Mare

Strani suoni ed echi escono da una delle casse di alimentazione sulla barca. Il capitano assicura che è soltanto un macchinario che si è acceso per errore (🔊). Se superi la prova, ricevi questo Indizio. Se fallisci, qualcosa nella cassa esplose, sei sorpreso da un Mostro

3

Citta

Raccogli informazioni su Rhan-Tegoth parlando con qualcuno con la conoscenza dell'occulto al locale museo (📖 -1). Se superi la prova, ricevi questo indizio e 1 Indizio aggiuntivo. Se fallisci, ricevi questo Indizio e perdi 1 Sanità.

Zona Selvaggia

Appena ti addormenti, una presenza agghiacciante si muove verso di te (👁️). Se superi la prova, è solo il sogno del tempo in cui Rhan-Tegoth regnava nel nord, ricevi questo Indizio. Se fallisci, la presenza agghiacciante ti congela, guadagni una carta Condizione Ipotermia.

Mare

Senza preavviso, un turbine improvviso di vento freddo avvolge l'aria intorno all'imbarcazione. Non puoi fare nulla contro questo vento gelido finché non passa. Ricevi questo Indizio e guadagni una carta Condizione Ipotermia.

4

Citta

Una delle zone della città è a corto di cibo, a causa della crescente influenza di Rhan-Tegoth. Puoi essere Bloccato per cercare di dare una mano. Se lo fai, aiuti la gente a cercare cibo e ad ottenere l'aiuto delle zone vicine. Nel fare ciò, vieni anche a conoscenza di alcune utili informazioni. La città ti premia per il tuo aiuto, ricevi questo Indizio ed un ulteriore Indizio, migliori inoltre la tua caratteristica 📖.

Zona Selvaggia

I nativi scambiano informazioni con te, ma solo se dimostri di avere alcune conoscenze da solo (👁️). Se superi la prova, ricevi questo Indizio.

Mare

Scopri che i membri dell'equipaggio hanno mangiato quasi tutte le razioni. Ce ne erano abbastanza per una settimana, ma ora non sono sufficienti nemmeno per un giorno. Guardi per terra nelle vicinanze (👁️). Se superi la prova, ricevi questo Indizio e ti sposti sulla città o sulla zona selvaggia più vicina. Se fallisci, sei Bloccato e ricevi una carta Condizione Fame.

5

Citta

Mentre cammini per le strade della città, un cane randagio ti si avventa contro e ti attacca all'improvviso (🐕). Se superi la prova, riesci a scansarlo e fuggire via. Mentri lo fai, noti che parte della sua pelliccia è coperta di brina, ricevi questo Indizio. Se fallisci, il cane ti morde ferocemente e corre via, perdi 2 Salute.

Zona Selvaggia

Fai una sosta ad un insediamento nativo per cercare di ottenere qualche informazione (📖). Se superi la prova, ricevi questo Indizio. Se fallisci, la tua intrusione fa arrabbiare i nativi, guadagni una carta Condizione Maledetto.

Mare

Stasera la stella del nord è particolarmente luminosa. La guardi assorto nei tuoi pensieri (👁️ -1). Se superi la prova, vedi questo come un segno della crescita del potere di Rhan-Tegoth, ricevi questo Indizio e piazza un segnalino Soprannaturale su Londra.

6

Citta

Prendi in mano una delle palle di neve nel negozio di souvenir e le dai un piccolo scossone. Improvvisamente, hai delle allucinazioni di neve che turbinano tutta intorno a te (❄️). Se superi la prova, ricevi questo Indizio. Se fallisci, guadagni una carta Condizione Ipotermia ed una carta Condizione Allucinazioni.

Zona Selvaggia

Nel mezzo di una radura, vedi una strana disposizione circolare di bastoni. Tenti di interpretare ciò che significa (👁️ -1). Se superi la prova, ottieni questo Indizio ed una carta Condizione Benedetto. Se fallisci, guadagni una carta Condizione Maledetto.

Mare

Fai un passo fuori dal tuo alloggio e trovi un membro dell'equipaggio nel mezzo del ponte, immobile e congelato, come una statua di ghiaccio. Una fredda presenza comincia a toccare anche te (❄️). Se superi la prova, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ottieni una carta Condizione Ipotermia.

7

Citta

Quando arrivi fuori dal ristorante, vedi due uomini che stanno lottando per un pezzo di carne. Cerchi di dividerli (👊). Se superi la prova, essi si risvegliano come da uno stato ipnotico e se ne vanno, ricevi questo Indizio. Se fallisci, uno di loro ti spinge violentemente a terra mentre l'altro scappa con il pezzo di carne, perdi 1 Salute.

Zona Selvaggia

Nel buio della notte, inciampi su qualcosa (👁️). Se superi la prova, incredibilmente individui un ceppo ricoperto da segni di morsi. Hai fatto due più due e realizzi che quei segni sono tuoi, ricevi questo Indizio. Se fallisci, vieni sorpreso da un Mostro Maniaco.

Mare

Una forte tempesta di neve avvolge la zona intorno alla tua nave, minacciando di farti naufragare velocemente. Lotti per mantenere il controllo dell'imbarcazione e portarla in salvo (👊 e 🌪️). Se superi le prove, ricevi questo Indizio. Se fallisci, sei Bloccato e ricevi una carta Condizione Ipotermia.

8

Citta

Ci sono state segnalazioni di attacchi di animali selvatici intorno a questa zona, alcuni si sono verificati addirittura in aree urbane. Mentre stai indagando su una zona, un lupo con la bava alla bocca salta improvvisamente fuori dall'ombra. Sei sorpreso da un Mostro Leggendaro Bestia Famelica! Se riesci a sconfiggerlo, ricevi questo Indizio e uno supplementare.

Zona Selvaggia

Come stai per andartene a dormire, un forte ringhio ti fa saltare in piedi. Una bestia salta verso di te, ti sta attaccando. Sei sorpreso da un Mostro Leggendaro Bestia Famelica! Se riesci a sconfiggerlo, ricevi questo Indizio.

Mare

Sei svegliato da un urlo proveniente dalla cabina del comandante. Vai ad indagare, e scopri che la porta è lasciata socchiusa. Non appena fai un passo all'interno, un lupo ti attacca. Sei sorpreso da un Mostro Leggendaro Bestia Famelica! Se riesci a sconfiggerlo, ricevi questo Indizio.

9

Citta

Nel museo locale ci sono molti reperti in esposizione. Si sa che uno di loro ha qualche relazione con Rhan-Tegoth, ma quale (♥)? Se superi la prova, trovi quello che stai cercando, ricevi questo Indizio.

Zona Selvaggia

Mentre cammini attraverso il deserto, ti imbatti in un accampamento vuoto. Il pozzetto del fuoco è ancora fumante, e come cammini verso di esso, il fuoco divampa improvvisamente nella forma di uno strano simbolo (♥). Se superi la prova, lo riconosci come il simbolo del culto della Capra Nera, ricevi questo Indizio. Se fallisci, guadagni una carta Condizione Maledetto.

Mare

Uno dei tuoi membri dell'equipaggio, lentamente si è trasformato in un pezzo di ghiaccio a causa di una presenza maligna. Tenti di allontanare questa presenza (♥). Se superi la prova, ricevi questo Indizio e una carta Condizione Benedetto. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Maledetto.

10

Citta

Sospetti che il professore presso la locale università possa avere un duplicato dei manoscritti Phakotici, qualcosa che potrebbe fornire indizi su come fermare Rhan-Tegoth. Gli chiedi di mostrarteli (♥). Se superi la prova, ricevi questo Indizio ed 1 aggiuntivo. Se fallisci, lui ti dice che non sei pronto per una conoscenza così vasta, ricevi una carta Condizione Maledetto.

Zona Selvaggia

Mentre cammini attraverso il deserto, sei assalito da un brivido improvviso, diverso da tutti quelli che hai sentito prima (♥). Se superi la prova, affronti il freddo, ricevi questo Indizio. Se fallisci, guadagni una carta Condizione Ipotermia.

Mare

Cerchi di convincere il marinaio a non mangiare, ma lui va avanti e morde comunque. Il tuo stomaco fa capriole appena l'uomo comincia a mordere nella carne in decomposizione (♥). Se superi la prova, la strappi dalla sua mano e lui si libera dell'incantesimo, ricevi questo Indizio. Se fallisci, la tua colazione riesce da dove era entrata, perdi 1 Sanità.

11

Citta

Vedi un uomo ed un cane che stanno lottando per un pezzo di carne. Tenti di interromperli prima che la faccenda si aggravi (♥). Se superi la prova, entrambi tornano alla normalità, ricevi questo Indizio. Se fallisci, vieni messo in mezzo alla lite, perdi 2 Salute.

Zona Selvaggia

Un forte boato rimbomba attraverso l'aria intorno a te. Il tuo corpo sobbalza, cerchi così di trovare un posto per nasconderti (♥). Se superi la prova, ti nascondi e vedi una bestia affamata che sta cacciando, ricevi questo Indizio. Se fallisci, vieni sorpreso dal Mostro Epico Bestia Famelica.

Mare

Un'altra nave sperona la tua. Corri a prua dell'imbarcazione, pronto a maledire l'altro equipaggio, quando vedi cosa c'è sul ponte. L'intero equipaggio giace a terra strappato a brandelli (♥). Se superi la prova, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Paranoia.

12

Citta

Un minuto, stai camminando per le trafficate strade del centro città, un minuto dopo ti ritrovi a camminare in una camera oscura ricoperto di gelo (♥). Se superi la prova, l'illusione svanisce. Ti rendi conto che hai appena avuto una visione della sala del trono di Rhan-Tegoth, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Paranoia e una Allucinazioni.

Zona Selvaggia

Un gruppo di indigeni ti ferma sulla strada che attraversa il deserto. Essi ti chiedono perché stai sconfinando sul loro territorio (♥-1). Se superi la prova, accettano le tue spiegazioni e ti danno delle utili informazioni, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ti chiedono di pagare il tuo sconfinamento, scarta 1 Oggetto.

Mare

Osservi le stelle per carpire dei segni sulla crescita del potere di Rhan-Tegoth (♥). Se superi la prova, noti un'anomalia nella Stella Polare, ricevi questo Indizio.

13

Citta

Passando davanti ad un vicolo senti una ragazza che piange. Ti infili nel vicolo per scoprire quale sia il problema. Lì, coperta di sangue, si trova una donna che sta rosicchiando il suo stesso braccio (♥). Se superi la prova, riesci a farla tornare in se svegliandola da un incantesimo, ricevi questo Indizio. Se fallisci, riesci a stento a restare in piedi, perdi 2 Sanità.

Zona Selvaggia

Qui, ci sono rovine che si trovano sotto terra, ma ci vorrà del tempo per riportarle alla luce. Puoi essere Bloccato per scavare. Se lo fai, scopri le rovine, scoprendo una gran quantità d'informazioni su Rhan-Tegoth, ricevi questo Indizio ed ulteriori altri 2.

Mare

Improvvisamente, una creatura anfibia che sembra un incrocio tra un insetto ed una scimmia, viene verso di te mostrando gli artigli (♥)! Se superi la prova, ti risvegli dal sogno, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ti risvegli dal sogno con un dolore acuto nello stomaco. Ricevi una carta Condizione Lesione Interna.

14

Citta

Senti rumori ed urla provenire dal seminterrato della locale chiesa. Vai ad indagare, e trovi un uomo ricco che fruga nel cibo per i senzatetto. Cerchi di allontanarlo da esso (♥). Se superi la prova, l'uomo ti dà uno sguardo confuso e si allontana. Ricevi questo Indizio ed una carta Condizione Benedizione. Se fallisci, l'uomo ti afferra e ti scaraventa fuori, perdi 1 Salute.

Zona Selvaggia

Un gruppo di cannibali risiedono nelle vicinanze. Credi che abbiano un qualche tipo di legame con Rhan-Tegoth, così decidi di andare ad esplorare l'area (♥). Se superi la prova, dopo l'indagine vai dalla polizia e questi vengono arrestati, ricevi questo Indizio. Se fallisci, uno di loro si accorge di te e ti attacca, vieni attaccato da un Maniaco.

Mare

Questa notte le stelle nel cielo sono incredibilmente luminose. Come volgi lo sguardo verso di loro, il cielo notturno improvvisamente si sposta per rivelare la conoscenza perduta di un'antica civiltà (♥). Se superi la prova, la riconosci come la civiltà di Rhan-Tegoth, che una volta governava, ricevi questo Indizio.

15

Citta

Nella periferia della città, ti imbatti in un gruppo di uomini in toga carichi di animali morti stipati in un camion di approvvigionamento. Senti uno di loro dire di portarli al museo di Londra. Tenti di trovare un'opportunità per sabotare il camion (♥-1). Se superi la prova, hai successo, ricevi questo Indizio e piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, gli uomini ti prendono e ti consegnano alla polizia, ricevi una carta Condizione Detenuto.

Zona Selvaggia

"Ia! Shub-Niggurath! La capra con mille cuccioli!" E' inciso sull'albero. Sotto di essa si trova ancora dell'altro testo che cerchi di decifrare (♥). Se superi la prova, riesci a decifrare il messaggio che fornisce le indicazioni sul legame tra Rhan-Tegoth e Shub-Niggurath, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Paranoia.

Mare

Le nuvole nel cielo notturno sembrano formare un cerchio intorno alla stella Polare. Giureresti di vedere facce vorticose tra le nuvole (♥). Se superi la prova, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Allucinazioni.

16

Citta

Nel planetario, trovi informazioni di un pianeta a te sconosciuto (♥). Se superi la prova, arrivi alla conclusione che deve trattarsi di Yuggoth, ricevi questo Indizio. Se fallisci, vedi una figura oscura allontanarsi a bordo della tua visione, ricevi una carta Condizione Braccato.

Zona Selvaggia

Stai camminando da lungo tempo, a malapena noti il freddo che sta lacerando il tuo corpo (♥). Se superi la prova, ti accorgi che il gelo che ti sta avvolgendo, svanisce, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Ipotermia. Se già possiedi una Condizione Ipotermia, vieni Divorato.

Mare

Non appena ti ritrovi in cabina, visioni di un mondo lontano ti assalgono la mente (♥). Se superi la prova, riconosci Yuggoth come pianeta natale di Rhan-Tegoth. Ricevi questo Indizio. Se fallisci, le visioni si ritorcono contro di te, ricevi una carta Condizione Allucinazioni.

17

Citta

Leggendo i libri occulti della biblioteca, trovi le informazioni che cercavi su Rhan-Tegoth. Parte degli scritti sono in una strana lingua (♥). Se superi la prova, ricevi questo Indizio. Se fallisci, non ti senti più così bene dopo avere terminato la lettura, ricevi una carta Condizione Maledetto.

Zona Selvaggia

Ti imbatti in un uomo lacerato coperto di sangue, che si getta tra le tue braccia piangendo. Egli si rivolge a te e ti chiede di ascoltare il suo racconto. Puoi essere Bloccato. Se lo fai, egli ti dirà di come mai da quando ha incontrato gli "uomini incappucciati" era sempre affamato. Proprio ieri è stato sopraffatto dalla sua frenesia e ha mangiato il suo cane. L'uomo ti lascia singhiozzando ma grato. Ricevi questo Indizio e fai arretrare di 1 il segnalino Fato.

Mare

"Ia! Shub-Niggurath! La capra con mille cuccioli!". Il membro dell'equipaggio comincia improvvisamente ad urlare senza fine, con una espressione vuota sul viso. Tenti di calmarlo (♥). Se superi la prova, lo fai tornare in se, ricevi questo Indizio. Se fallisci, questo ti si scaglia contro, poi scappa e si nasconde, perdi 1 Salute.

18

Citta

Mentre cammini per le vie della città, senti che i piedi iniziano a slittare (👉 -1). Se superi la prova, ti irrigidisci in tempo evitando di cadere, e guardando in basso vedi uno strato di solido ghiaccio. Ricevi questo Indizio. Se fallisci, scivoli sul terreno ghiacciato e cadendo sbatti la schiena per terra. Ricevi una carta Condizione Ferita alla Schiena.

Zona Selvaggia

Viaggiando, ti imbatti in un piccolo tumulo di pietre. Guardandole attentamente noti che una di esse ha delle incisioni sopra (👉). Se superi la prova, riconosci la scritta come una riproduzione di parte dei manoscritti Pnakotici, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Maledetto.

Mare

Un banco di nebbia scende sulla tua imbarcazione, e quando finalmente riemergi da essa, ti ritrovi nel mezzo di un mare ghiacciato. Ricevi questo Indizio e ti sposti in Antartide.

19

Citta

Cerchi di convincere una persona che sta per suicidarsi che c'è ancora qualcosa su questo mondo per cui vale la pena vivere (👉 -1). Se superi la prova, la persona ti rivela utili informazioni e si unisce a te, ricevi questo Indizio e pesca casualmente una carta dal mazzo Alleati. Se fallisci, la persona si getta dal ponte. Perdi 1 Sanità e ricevi una carta Condizione Pazzia.

Zona Selvaggia

Un singolo fiocco di neve ti tocca la pelle, avverti una sensazione di freddo così intensa che sembra ti stia bruciando la pelle (👉 -1). Se superi la prova, sopravvivi senza conseguenze, ricevi questo Indizio. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Ipotermia.

Mare

Un antico reperto raffigurante Rhan-Tegoth galleggia nell'acqua. Non hai altra scelta che tuffarti nelle gelide acque. Ricevi questo Indizio, 1 Artefatto e una carta Condizione Ipotermia.

20

Citta

L'uomo ti punta la pistola direttamente al petto, e ti dice di dargli tutto il cibo e il denaro che hai con te. Devi ora trovare un modo per fermarlo diverso dalla negoziazione (👉 -1). Se superi la prova, lui si libera dall'incantesimo scustandosi, ricevi questo Indizio. Se fallisci, l'uomo spara, ma fortunatamente ti colpisce alla spalla, perdi 3 Salute.

Zona Selvaggia

Trovi un cunicolo lungo un sentiero ricoperto di brina. Con molta cautela, dai una sbirciatina dentro (👉). Se superi la prova, trovi uno strano artefatto. Ricevi questo Indizio e 1 Artefatto. Se fallisci, qualcosa ti afferra e ti trascina giù, fino a quando all'improvviso ti fermi, ricevi una carta Condizione Paranoia.

Mare

Tenti di fare qualcosa, una qualsiasi cosa, ma ormai è troppo tardi. Il mozzo morde il collo del capitano, prima di saltare nelle acque agitate del mare. Sei Bloccato, ricevi questo Indizio e 1 agguintivo.

21

Citta

Da qualche parte in questa città si trova un ex membro del culto di Rhan-Tegoth. Se riuscisci a convincerlo a condividere la sua conoscenza, sarebbe di grande aiuto (👉). Se superi la prova, ricevi questo Indizio. Se fallisci, sei vittima di un terribile incantesimo, ricevi una carta Condizione Fame.

Zona Selvaggia

Mentre cammini attraverso il deserto, il mondo intorno a te muta e cambia improvvisamente. Ti trovi ora in alto, sulla cima di una montagna rocciosa e innevata! Ricevi questo Indizio e ti sposti sull'Himalaya.

Mare

Gli squali hanno circondato quella persona, non c'è niente ora che chiunque possa fare... A meno che non si conosca l'incantesimo corretto (👉 -1). Se superi la prova, gli squali improvvisamente si disperdono. La persona nuota verso la barca e decide di unirsi a te. Ricevi questo Indizio e pesca a caso 1 Oggetto Unico.

22





Museo

Appena ti trovi davanti alla sezione degli adulti, preparati per gli intrusi, ti rendi conto che una delle casse lì vicino si sta leggermente squotendo. Cautamente, fai un passo verso la cassa e sollevi il coperchio. Qualcosa salta fuori e ti afferra! Sei attaccato da un Mostro!

Dopo avere ucciso il mostro, ti rendi conto che nella cassa giace qualcosa di diverso. Pesca un Artefatto e piazza 1 segnalino Soprannaturale a Londra.

Ti paralizzi ed il mostro oltrepassandoti si muove verso la porta, la supera ed esce all'aperto, in città. Avanza il segnalino Fato di 1 spazio a meno che non scarti 1 Indizio o un Miglioramento (👁️). Poi piazza il MOstro in questo spazio.

20

Museo

Per quanto stia tinto ad eventuali intrusi, senti improvvisamente qualcuno afferrarti la caviglia. Ti giri e vedi un uomo mancante la sua parte bassa del corpo.

Ti sussurra "Stanno arrivando", prima di passare all'altro mondo (👁️).

Solo, nella sezione per adulti, si trova una strana entità spettrale che guarda le statue di cera. Poi improvvisamente si volta verso di te (👁️). Se superi la prova, ti sorride, poi scompare. Piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, l'essere si trasforma nella cosa raffigurata dalla statua. Vieni attaccato da un Mostro!

Se fallisci, ma non riesci a trovare alcun grido. Almeno fino a quando qualcuno non ti afferra da dietro mettendoti in un sacco di iuta. Tenti di lottare (👁️-1). Se superi la prova, riesci a strappare il sacco e ti giri per affrontare i tuoi aggressori, ma non c'è nessuno. Ricevi una carta Condizione Paranoia e piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, senti qualcosa che si strascica verso di te che ti perfora lo stomaco. L'ultima cosa che senti è l'agonia delle tue viscere che lentamente drenano dal corpo. Vieni divorato.

21

Museo

Nella zona di alimentazione del museo, si trova una cassa grondante di liquido rosso.

Risolvi l'effetto del superamento della prova per aprirla, risolvi l'effetto del fallimento della prova per gettarla nella spazzatura.

Apri con riluttanza la cassa, rivelando che è completamente piena di pezzi di carne mutilati ed organi (👁️). Se superi la prova, porti la cassa a distanza e la bruci. Piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, ti allontani dalla cassa, troppo sconvolto per fare qualsiasi cosa, perdi 2 Sanità.

Porti la cassa fuori dal museo e la getti nella spazzatura. Appena ti volti ti ritrovi faccia a faccia con un poliziotto (👁️-1). Se superi la prova, lo convinci che non stai facendo nulla di sospetto. Piazza un segnalino Soprannaturale su Londra e ricevi 1 Indizio. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Detenuto.

22

Museo

Non appena ti intrufoli nel museo di notte, senti dei passi avvicinarsi. Fai del tuo meglio per nasconderti (👁️).

Se superi la prova, la guardia della sicurezza continua il suo giro senza accorgersi di te. Prosegui verso la mostra di Rhan-Tegoth facendo attenzione ad eventuali cultisti che potrebbero venire. Per tuo sollievo, nessuno si presenta a dargli da mangiare. Piazza un segnalino Soprannaturale su questo spazio.

Se fallisci, la guardia della sicurezza ti vede e si precipita su di te per fermarti. Puoi tentare di fuggire. Se non lo fai, ottieni una carta Condizione Detenuto. Se lo fai, prova (👁️). Se fallisci, lui ti butta a terra facendoti perdere 2 punti Salute e ottieni una carta Condizione Detenuto.

10

Museo

Chiacchierando con la guardia della sicurezza, questa ti dice che la scorsa notte, nella parte posteriore del museo, ha notato un gruppo di persone furtive, ma sono fuggite prima che potesse approfondire la cosa. Cerchi di convincere l'uomo a farti rimanere durante la notte, nel caso queste persone dovessero tornare (👁️).

Indaghi sul retro del museo, osservando attentamente tutti i segni lasciati dalla gente il giorno prima (👁️). Se superi la prova, trovi un sentiero appena percettibile di fango che conduce attraverso nella sezione solo adulti del museo. Il sentiero conduce ad un armadio di un inserviente che contiene cani con museruola, pronti ad essere sacrificati. Li liberi, piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, risolvi l'effetto fallimento prova qui sotto.

Egli ti dice che ha tutto sotto controllo. I Cultisti tornano ad alimentare Rhan-Tegoth. Rimuovi un segnalino Soprannaturale da Londra.

1

Museo

Mentre te ne stai di guardia davanti al luogo di riposo di Rhan-Tegoth, senti un lieve suono come un risciacquo che si avvicina dal corridoio. Improvvisamente il rumore muta, è ora come qualcosa che corre verso di te! Il Mostro Epico Errante Dimensionale salta fuori di fronte a te (👁️)!

La tua conoscenza dell'argomento ti dice che gli Erranti Dimensionali non si muovono come la cosa che hai di fronte. Deve essere qualcuno mascherato. Carichi la "bestia" e cominci a lottare, un rantolo riconoscibilmente umano riecheggia fuori dal costume (👁️). Se superi la prova, hai ragione sul cultista mascherato, gli togli il costume e lo porti alle autorità. Piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, risolvi l'effetto fallimento prova sotto.

Se hai fallito la prova 👁️, corri via con orrore, perdi 2 Sanità e ricevi una carta Condizione Paranoia. Se hai fallito la prova 👁️, non riesci a sottomettere l'avversario, ma riesci a fuggire. Non indenne però, perdi 1 Salute e ricevi una carta Condizione Ferita.

2

Museo

Gli innumerevoli orrori di cera nel museo cominciano ad infierire sulla tua mente dopo lunghe ore passate al buio da solo. Improvvisamente credi di vedere una delle statue di cera che inizia a muoversi da sola (👁️ -1).

Ti dai una scrollata. Deve essere solo uno scherzo della mente. Qualsiasi altra persona dopo ore di attesa al buio, circondata da terrificanti statue create da qualche artista squilibrato, sarebbe crollata. In poco tempo, però, la tua spavalderia comincia a svanire. Questa volta, senti il respiro profondo e smorzato provenire da una delle statue (👁️). Se superi la prova, ti scrolli ancora una volta il pensiero di dosso, piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, risolvi l'effetto fallimento prova sotto.

Con orrore, la scultura di cera che ha attirato la tua attenzione non si muove affatto. Vieni attaccato da un Mostro! Se lo sconfiggi, perdi 1 Sanità e piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci entrambe le prove di Combattimento, il mostro trascina il tuo corpo privo di sensi fuori dal museo. Sei bloccato e ti sposti nello spazio deserto più vicino.

3

Museo

Appena un attimo prima stavi facendo la guardia al museo. Ora ti ritrovi in uno strano mondo pieno di ghiaccio e neve. Il tuo corpo è assalito da colpi di freddo, cerchi di trovare una via di fuga (👁️ -1).

Proprio quando l'intenso freddo comincia ad essere insopportabile, ti imbatti in un fragile pilastro di ghiaccio. Una luce blu lo illumina dall'interno. Questo deve essere il posto. Utilizzi tutte le tue risorse per cercare di rompere il pilastro (👁️ -1). Se superi la prova, vieni avvolto da una luce accecante. Piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, cerchi un'altra via d'uscita. Risolvi l'effetto fallimento prova qui sotto.

Passi ore ad esplorare lo strano mondo per trovare una via di fuga, ma senza successo. Il freddo abbraccio dell'aria intorno a te ti fa addormentare in un sonno profondo. Ti svegli il giorno dopo, congelato fino alle ossa, ricevi una carta Condizione Ipotermia e perdi 1 Sanità.

4

Museo

Mentre te ne stai di guardia davanti al luogo dove riposa Rhan-Tegoth, senti un rumore come di risciacquo che dal corridoio si sta avvicinando. All'improvviso il rumore diventa di passi che corrono verso di te! Un Mostro Epico Errante Dimensionale salta di fronte a te (👁️ -1)!

Sai che non c'è tempo per aspettare, devi agire ora. Carichi con tutta la tua forza verso la creatura (👁️). Se superi la prova, con tua grande sorpresa, la tua mano destra passa attraverso di essa. Sembra come se il suo corpo sia in un piano diverso dal tuo. La creatura si gira un po' intorno, poi scompare nell'ombra. Piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, la creatura ti abbraccia, vieni avvolto da una luce accecante. Quando riesci a vedere di nuovo, non hai idea di dove ti trovi. Ricevi una carta Condizione Perso nel Tempo e nello Spazio.

La presenza di una tale creatura ultraterrena è troppo per te da sopportare. Corri fuori dal museo più veloce che puoi, per quanto i tuoi piedi possono sopportare. Spostati nello spazio città più vicino e piazza il Mostro Epico Errante Dimensionale su Londra.

5

Museo

Il pavimento sotto di te improvvisamente scivola via e ti ritrovi in un mondo fatto di neve e di ghiaccio. Luci intense, simili all'aurora boreale brillano sopra la tua testa. Devi tornare indietro! Ti guardi intorno in cerca di una via d'uscita. L'unica uscita sembra essere una porta di legno, rinforzata da un metallo blu brillante. Puoi tentare di risolvere l'effetto superammato della prova per interpretare le luci non riuscendo sfondare la porta.

Scrutando il cielo sopra di te, cerchi di ricordare la conoscenza delle antiche tradizioni (👁️). Se superi la prova, pieghi le luci alla tua volontà e ti ritrovi di nuovo nel museo. Piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, non riesci a trovare un senso alle luci. Il mondo intorno a te si sposta e cambia in un lampo di luce bianca. Quando la luce si affievolisce, tutto ciò che vedi è oscurità. Ricevi una carta Condizione Perso nel Tempo e nello Spazio.

Con tutta la tua forza, spingi contro la porta (👁️ -1). Se superi la prova, riesci a sfondare la porta ma inciampi. Metti le mani in avanti per attutire la caduta, ma invece di entrare in contatto con il suolo, scivoli attraverso un portale. Sei sano e salvo, torni nel museo. Piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, non riesci a sfondare. Ti addormenti fuori al freddo e ti risvegli nel museo. Ricevi una carta Condizione Ipotermia.

6

Museo

La sicurezza nel museo, spesso è incredibilmente leggera, alcuni giorni non ci sono affatto guardie. Oggi è uno di quei giorni. E naturalmente, oggi è il giorno in cui il culto ha deciso di fare un'offerta a Rhan-Tegoth. Dopo avere esaurito tutte le opzioni, chiedi ad una banda locale di difendere il museo con te (👁️ -1). Se disponi di più di 4 Alleati, superi automaticamente la prova.

Il capo del gruppo sa molto sull'occulto. Riesci a malapena a convincerlo una volta che gli hai parlato di Rhan-Tegoth. Lui e la sua banda quella notte si uniscono a te per respingere i cultisti (👁️ -1). Se superi la prova, piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, ricevi una carta Condizione Ferita e piazza un segnalino Soprannaturale su Londra.

La banda è d'accordo, ma a un prezzo. Acquisire una Condizione Debito ed una Patto Oscuro. A tarda notte il culto arriva, e si verifica una grande battaglia. Combatti con tutta la forza che riesci a raccogliere (👁️). Se superi la prova, piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se fallisci, perdi 3 Salute e piazza un segnalino Soprannaturale su Londra.

7

Museo

Una luce incandescente proveniente dall'ufficio attira la tua attenzione. Cautamente apri la porta e fai un passo all'interno. Sei sorpreso di vedere un portale luminoso in un angolo della stanza, sembrava strappare il mondo che lo circonda. Forse hai le conoscenze per chiuderlo (👁️).

Se superi la prova, esegui i rituali appropriati per chiudere il portale. Puoi solo immaginare cosa sarebbe potuto accadere se non ci fossi riuscito. Piazza un segnalino Soprannaturale su Londra.

Purtroppo, non hai la minima idea di come si possa chiudere. Forse potresti riuscirci manualmente, senza riti. Pesca una carta Incontro Altri Mondi, se c'è scritto "Chiudi Questo Portale", piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Se non è possibile chiudere il portale, avanza il segnalino Fato di 1.

8

Museo

Il bambino ti fissa con orrore. Lo hai trovato rannicchiato poco fa nella sezione del museo riservata agli adulti. Cerchi di consolarlo, e gli fai alcune domande (👁️ o 👁️).

Si riesci a confortare il bambino. Gli chiedi il motivo per il quale era lì, e lui ti dice che è stato rapito da un "gruppo di uomini spaventosi con la tunica". Ricevi 1 Indizio. Dopo un paio di domande, lo riportati a casa dai suoi genitori. Sei riuscito a fermare un sacrificio, piazza un segnalino Soprannaturale su Londra.

Il bambino si precipita di nuovo nella sezione degli adulti e tu gli corri dietro. Tuttavia, nonostante tu lo abbia cercato attentamente, non riesci più a trovarlo. Rimuovi un segnalino Soprannaturale da Londra.

9

Museo

Dopo una lunga notte di veglia per gli intrusi, ti lasci sfuggire un sospiro di sollievo. Non è successo niente, per una volta. Cominci a tirare fuori la testa quando improvvisamente Rhan-Tegoth spunta dalla sua stanza emettendo un urlo agghiacciante che risuona in tutto il museo, e che fa scuotere il pavimento. Cerchi di spostare il tuo corpo, ma la paura fa presa su di te (👁️ -1).

Riesci a destarti da solo dal tuo stordimento, e decidi di agire in fretta. Rhan-Tegoth inizia a correre velocemente verso di te, ma tu sei più veloce. Lo attacchi con tutta la tua forza (👁️ -1). Se superi la prova, Rhan-Tegoth ti lascia sfuggire un lamento prima di scivolare di nuovo nella sua stanza. Sembra che molti anni di letargo lo abbiano indebolito molto per questo tipo di attività. Piazza 2 segnalini Soprannaturale su Londra, se fallisci, una sensazione di congelamento ti avvolge, risolvi l'effetto fallire la prova qui sotto.

Il tuo corpo non può muoversi.

Non importa quanto intensamente tu lo voglia, hai troppa paura per muoverti. No, non è questo. In realtà il tuo corpo è gelido! Il gelo sale dalle gambe ed avvolge tutto il corpo. Tenti di nuovo di muoverti. Non accade nulla. Rhan-Tegoth si avvicina lentamente a te ed estende la sua bocca simile a quella di un insetto. Tutto il tuo sangue viene lentamente drenato dal corpo e recuperato con soddisfazione da Rhan-Tegoth. Le tue urla vengono avvertite in tutta la città, ma nel momento in cui vengono in tuo aiuto, tutto quello che trovano è il tuo cadavere avvizzito. Sei Divorato.

11

Museo

Mentre durante la notte te ne stai di guardia per sorprendere eventuali intrusi, senti un forte rumore stridente provenire dall'area riservata agli adulti. Ti rechi ad indagare, e lo senti di nuovo provenire dalla stanza di Rhan-Tegoth dietro una porta di metallo. Puoi a malapena controllare la paura (👁️).

I rumori stridenti continuano, ma riesci a mantenere un ferreo controllo su te stesso. Rhan-Tegoth non può sfuggire, non ancora almeno. Non hai niente di cui preoccuparti. Appena ti trovi di fronte alla porta, noti una figura incappucciata correre fuori attraverso la sezione degli adulti. Ti getti all'inseguimento, ma questo riesce a fuggire fuori prima che tu possa prenderlo. Hai impedito che in quella notte si compisse un sacrificio. Piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra.

Gli stidori lacerano la tua mente, cerchi di uscire dal museo con tutte le tue forze. Quando arrivi a... ti ritrovi in un luogo che non conosci. Perdi 2 Sanità e spostati in uno spazio a caso.

12

Museo

Aspetti fuori dal museo per tutta la notte. Per il tuo sollievo, nulla disturba il museo e passi la notte senza problemi. Piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra.

13

Museo

Negli ultimi minuti, sei stato assalito da un forte senso di paranoia. La fonte di questa tua paranoia è il suono scoppiettante che si sente attorno al museo di tanto in tanto, come se ci fosse un fuoco che sta bruciando da qualche parte. Cominci a cercare freneticamente la fonte di quel rumore (👁️).

Puoi a malapena trattenere un urlo, quando vedi una creatura spettrale che si aggira nella sezione dedicata agli adulti. Lo riconosci essere un Errante Dimensionale. Solo con un adeguato rituale puoi bandire questa creatura (👁️ -2). Puoi scartare un Incantesimo per superare la prova. Se superi la prova, l'essere svanisce, piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra ed 1 aggiuntivo se scarti un altro Incantesimo. Se fallisci, la creatura viene verso di te, piazza il Mostro Epico Errante Dimensionale su questo spazio.

Non importa quanto tempo dedichi alla ricerca, non riesci a trovare la fonte. Fino a quando qualcosa non trova te. Senti delle fredde mani afferrarti da dietro e tirarti giù violentemente. Appena prima che tutto diventi nero, vedi un volto terrificante fissarti. Ricevi una carta Condizione Perso nel Tempo e nello Spazio.

14

Museo

La neve comincia a cadere all'interno del museo, ed il pavimento comincia a diventare bianco per il ghiaccio. La tua mente fatica e stenta a comprendere come sia possibile questo spettacolo sconcertante (👁️).

Se superi la prova, riesci a rinsavire. Sembra che un altro mondo sia temporaneamente sullo stesso piano del tuo. Devi rvestare calpo, dovrebbe finalmente svanire. Piazza un segnalino Soprannaturale su Londra. Tenti di raccogliere informazioni dall'ambiente circostante (👁️). Se superi la prova, scopri un dettaglio di un punto di riferimento dell'artico, che ti fa capire che questo non è un altro mondo, ma in realtà una parte del nord che sta contemporaneamente in due posti diversi, ricevi 1 Indizio. Sia che superi o meno la prova, il ghiaccio presto si scioglie.

Se fallisci, puoi sentire la stretta del gelo in tutto il corpo, strisciare nella tua mente, strisciare nella tua anima. Tutto diventa nero, ti stai assiderando. Ti risvegli fuori dal museo, ancora infreddolito e con allucinazioni del mondo che hai visto. Ricevi una carta Condizione Allucinazioni ed una Ipotermia.

15

Museo

In un lampo di luce bianca, ti ritrovi in piedi in mezzo ad un deserto ghiacciato. Ti metti a girovagare alla ricerca di un modo per tornare indietro, ti imbatti in un uomo divenuto una solida statua di ghiaccio (👁️).

Hai nervi d'acciaio, e ti avvicini all'uomo congelato. All'interno del ghiaccio puoi individuare vari utili pezzi di attrezzature e un diario con un disegno di Rhan-Tegoth sulla copertina. Hai solo la forza per cercare di recuperare qualcosa (👁️ -1). Se superi la prova, puoi o pescare casualmente 3 Carte Risorsa dal mazzo, 1 Artefatto o 1 Indizio. Poi, sia che si sia superata o meno la prova, piazza un segnalino Soprannaturale su Londra.

Scappi via urlando dalla paura. Sei troppo terrorizzato per prestare attenzione all'ambiente circostante (👁️ -1). Se superi la prova, interrompi la corsa risvegliandoti nel museo, perdi 1 Salute. Se fallisci, cadi in un crepaccio, perdi 1 Salute. Un'ora più tardi, un uomo con una pelliccia di foca ti soccorre, ricevi una carta Condizione Ipotermia e spostati sullo spazio 1.

16

Museo

Un enorme camion pieno di animali vivi si è rotto nei pressi del museo. E' notte fonda, e dovrà passare ancora un po di tempo prima che riesca a ripartire. Hai paura che il culto possa attaccare ed impadronirsi del camion. Continui la guardia tenendo pronta l'arma, ma il sonno comincia a prendere il sopravvento su di te (👁️).

Riesci a restare sveglio abbastanza a lungo per vedere i cultisti che arrivano. Ti getti verso di loro pronto per la battaglia (👁️ -1). Se superi la prova, riesci a respingere il culto dal camion, catturando addirittura alcuni di essi. Piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra, e retrocedi di 1 il segnalino Fato. Se fallisci, essi si disperdono, ma non senza danneggiarti, perdi 2 Salute e piazza 1 segnalino Soprannaturale su Londra.

Il morbido abbraccio del sonno si impadronisce di te, e la prossima cosa che vedi è un incubo con un'immagine incredibilmente vivida di Rhan-Tegoth che si aggira tra le strade, divorando tutto quello che incontra. Ti svegli di soprassalto e ti accorgi che il camion non c'è più. Ricevi 4 diverse Condizioni di Pazzia a meno che non avanzi di 3 il segnalino Fato.

17

Museo

Improvvisamente, e senza alcun preavviso, un gruppo di circa dieci persone fanno irruzione nel museo. Essi non reagiscono alla tua presenza, si dirigono velocemente... fino alla sezione riservata agli adulti del museo. Tenti di fermarli come puoi (👁️ -2).

Riesci a trattenere alcuni di loro, che si precipitano fuori dal museo prima che ne conseguano ulteriori scontri. Inseguì quindi gli altri cinque e li raggiungi prima che possano arrivare alla sala di Rhan-Tegoth. Vieni attaccato da 5 Mostri Maniaco! Non appena ne uccidi 2, gli altri scappano via. Piazza 2 segnalini Soprannaturale su Londra.

Tenti nel miglior modo possibile, ma essi ti schivano correndo sulla tua destra. Li rincorri fino a ritrovarti tutti nella sala di Rhan-Tegoth, essi si gettano davanti a lui. L'antico dio li drena alleggermente di tutti i loro fluidi interni. Perdi 2 Sanità e rimuovi 1 segnalino Soprannaturale da Londra. Rin vigorito, carica verso di te. Ti getti fuori dalla stanza cercando di chiudere la porta dietro di te (👁️). Se superi la prova, chiudi la porta e riesci a fuggire. Se fallisci, Rhan-Tegoth ti trascina verso di lui e vai incontro alla loro stessa sorte. Vieni divorato.

18

Museo

Fino a questo momento è stata una notte tranquilla, ma non abbassi la guardia, ed è proprio a tarda notte che senti delle voci provenire dall'esterno. Scrivi da una finestra nel buio all'aperto (👁️).

Se superi la prova, noti un paio di figure incappucciate, ed anche loro ti notano. Per un attimo vi fissate tutti l'un l'altro, prima che le figure incappucciate fuggano nella notte. Piazza un segnalino Soprannaturale su Londra.

Ti affacci, ma non vedi nulla e pensi che deve essere stata la tua immaginazione. Quei pensieri però sono smentiti, quando pochi minuti più tardi, vieni colpito alle spalle e perdi i sensi. Ti risvegli al di fuori del museo il giorno dopo, non ti senti bene. Ricevi una carta Condizione Lesione Interna.

19