

Antonio Ferrara



**TALES** *of* **EVIL**

The title is rendered in a large, bold, black serif font. The word 'of' is in a smaller, cursive script. The letters are decorated with various horror-themed silhouettes: a spider hanging from the top of the 'T', a bat flying above the 'A', a person riding a bicycle with a figure on their back to the left of the 'E', and another person riding a bicycle with a figure on their back to the right of the 'E'. The background is white with a torn paper effect at the top and bottom edges.

**REGOLAMENTO**

Il Mistero della  
Burattinaia Démoniaca



# TALES of EVIL

## Contenuto

- 1 Regolamento (Rulebook)
  - 2 Libri delle storie
  - 1 Libro degli eventi
  - 5 Dadi (Dice)
  - 6 Plance
  - 7 Schede Investigatore
  - 7 Sagome investigatore
  - 1 Plancia degli avvenimenti
  - 1 Clessidra
  - 6 Basi Investigatore
  - 7 Miniature investigatore
  - 1 Miniatura Aberrazione
  - 216 Carte
  - 1 Segnalino Walkie Talkie
  - 1 Segnalino Terrore
  - 1 Segnalino Panico
- 1 Segnalino Gruppo
  - 2 Segnalini Aberrazione
  - 4 Segnalini Chiave
  - 4 Segnalini Mistero
  - 4 Segnalini Passaggio Segreto
  - 4 Segnalini Buio
  - 4 Segnalino Passaggio
  - 6 Segnalini Fiammifero
  - 4 Segnalini Indizio
  - 10 Segnalini Traccia
  - 10 Segnalini Sbarrato
  - 10 Segnalini Ricerca
  - 18 Segnalini Batteria
  - 24 Segnalini Corpo
  - 24 Segnalini Mente
  - 24 Segnalini Spavento

## Regolamento? No, grazie.

Sono convinto che, per quanto sia possibile, l'esperienza di gioco vada vissuta più che studiata. Pertanto, quello che hai tra le mani non è un regolamento, ma una breve guida di riferimento che ti potrà supportare nel caso tu ne abbia bisogno.

Ti consiglio di leggere questo breve testo per familiarizzare con i componenti e comprendere alcune meccaniche del gioco. Non sbirciare per nessun motivo il libro della storia e le carte; attendi il momento in cui ti verrà indicato.

In memoria di mio padre, di quello che è stato e mai più sarà, ma che continuerà a vivere dentro di me per sempre.

Antonio Ferrara

## Setup

1. Prendete le schede degli Investigatori e leggete ad alta voce il retro, in modo da iniziare a fare conoscenza con i membri del gruppo e scoprire parte della loro storia e delle loro caratteristiche.
2. Scegliete uno dei membri dei Pizza & Investigation. Un Coraggioso (giocatore), se lo desidera, può guidare più Investigatori contemporaneamente.
3. All'inizio di ogni partita, ogni Coraggioso (giocatore) si deve dotare di:
  - Una scheda dell'investigatore che ha scelto.
  - Uno stand/miniatura che lo rappresenta.
  - Le carte Status (in base al livello di difficoltà) che raffigurano il proprio investigatore (da posizionare al centro della scheda investigatore e ordinare in progressione con il numero 1 in alto e visibile, poi il numero 2, 3 e 4.
  - I segnalini Corpo (♥), Mente (♁) e Spavento (☹) segnati sulla carta Status n.1.
  - I 3 segnalini Batteria (🔋)
  - Le 3 carte Azione relative al proprio Investigatore.

*Nota: Il Coraggioso che ha scelto Daphne deve equipaggiarsi anche con le carte Rito.*

4. Il Coraggioso al tavolo il cui compleanno è prossimo prende il segnalino Walkie Talkie (📞).
5. Si mettono da parte le carte Equipaggiamento e Speciali.
6. Coperte sul tavolo, si mescolano separatamente i mazzi delle carte Ritrovamento, Evento e Trauma.
7. Si prende la carta "Capitolo" che s'intende giocare e si seguono le istruzioni.





**Livello di difficoltà:** In Tales of Evil in base alla vostra bravura potete scegliere il livello di difficoltà a cui giocare le missioni in base allo schema sottostante:

- **Facile:** Iniziate la missione con tutte e quattro le carte Status.
- **Normale:** Prima di iniziare la missione ogni investigatore dovrà scartare la carta Status N.1. Quindi inizierete a giocare con 3 carte Status. (2; 3 e 4).
- **Difficile:** Prima di iniziare la missione ogni investigatore dovrà scartare la carta Status N.1 e N.2. Quindi inizierete a giocare con 2 carte Status. (3 e 4).

*Nota: Vi consigliamo di iniziare a giocare con il Livello Normale e poi (se volete) regolare il livello di difficoltà delle missioni successive in base ai risultati ottenuti.*

**ATTENZIONE:** Se è la prima volta che “giocate” aprite il libro “Il Mistero della Burattinaia Demoniaca” e iniziate a leggere dall’inizio. Il libro vi introdurrà nelle atmosfere di questa straordinaria esperienza tramite una missione tutorial e vi introdurrà nell’avventura.

### Scheda Investigatore e Carte Status

Prima di iniziare la vostra esperienza, vi consiglio di leggere queste poche righe per comprendere il funzionamento della scheda Investigatore e delle carte Status.

Se doveste fallire una prova o nel caso in cui siate colpiti da una creatura o da un evento, sarete generalmente obbligati a scartare alcuni segnalini Corpo (♥) o Mente (🧠).

Quando non vi sono più segnalini Corpo (♥) o Mente (🧠) disponibili, iniziate a perdere i segnalini Spavento (👹). Quando vi trovate nella condizione di aver perso tutti i segnalini spavento, dovete scartare la carta Status che avete in cima al mazzo e fare riferimento alla seconda carta Status disponibile. In questo caso, reintegrate nuovamente tutti i segnalini Corpo, Mente e Spavento segnati sulla nuova carta Status.



*Nota: Quando si cambia la carta Status i segnalini Batteria non vengono mai implementati di nuovo, ma restano quelli che avevate in precedenza.*

Quando sei costretto a scartare l'ultimo segnalino Spavento (👹) l'ultimo status (4), il tuo Investigatore deve considerarsi fuori combattimento e quindi non potrà continuare la propria avventura, ma non preoccuparti perché, a quel punto con molta probabilità, la partita sarà persa.



*Nota: Uno dei giocatori oltre a interpretare uno degli Investigatori ha il compito di narrare la storia a se stesso e ai suoi compagni (è preferibile affidare tale ruolo a colui che legge meglio e che possiede spiccate doti interpretative.)*

*Nota: Durante l'avventura possono aggiungersi altri investigatori, ma se in un'altra occasione, siete di più o di meno non preoccupatevi, il nuovo arrivato dovrà solo scegliere uno dei personaggi disponibili ed equipaggiarsi normalmente. Potete anche vendere qualche oggetto in vostro possesso per comprare al nuovo arrivato qualche equipaggiamento alla “Bottega del Recupero” rappresentata dal mazzo Equipaggiamento.*

**ATTENZIONE:** Non guardate mai le carte se non vi viene detto, poiché lo scopo è non rovinare l'esperienza di gioco. Di conseguenza, non si deve rivelare il contenuto della carta, prima di pescarla.

### Azioni degli Investigatori

Scegliere - Muoversi - Attaccare - Eseguire un tiro di caratteristica - Usare un oggetto - Eseguire un Rito - Ricercare - Organizzarsi - Vendere e Comprare

- **Scegliere:** Spesso il libro della storia e le carte vi chiedono di effettuare delle scelte.

1. Scelte individuali: la scelta viene effettuata da chi sta agendo in quel momento (detentore del Walkie Talkie).
2. Scelte di gruppo: siete tutti voi a votare all'unisono, facendo ricorso ad un metodo antico: La vostra mano! Esempio: Il libro della storia vi chiede se intendete procedere verso la porta 1 - A, 2 - B o 3 - C. Tutti insieme contemporaneamente dovete indicare la vostra preferenza tramite le vostre dita. Il numero che avrà avuto più consensi, rappresenterà la strada da percorrere. In caso di parità, sarà colui che possiede il Walkie Talkie in quel momento a decidere.

*Nota: Per non lasciarsi influenzare dalle scelte altrui, i Coraggiosi devono mostrare tramite le dita la propria preferenza all'unisono. Questo modo di decidere le sorti dei Pizza & Investigation anticipa il Fusion System che vedremo più avanti. I ragazzini della gang per essere sicuri di votare tutti insieme usano un simpatico espediente che potete usare anche voi. Sarà sufficiente che, il detentore del Walkie Talkie gridi ad alta voce “Pizza & Investigation!” e alla fine della frase tutti dovranno indicare un numero con le dita della mano.*

3. Segnalini Fiammifero (sarà la storia o le carte a indicarlo): Si prendono tanti segnalini Fiammifero quanti sono i Coraggiosi che stanno giocando. Colui che ha il Walkie Talkie in quel momento li terrà nel pugno della mano e tutti gli altri pescheranno un Fiammifero (🔥). Chi avrà pescato quello più corto, dovrà effettuare la scelta o comunque agire o subire qualcosa indicato nel libro della storia o nelle carte.

- **Muoversi:** La regola generale prevede che gli investigatori si muovano in gruppo, come se fossero un'unica entità, se non specificato diversamente. Quando si rivela una nuova zona tramite l'apertura di un passaggio/porta (generalmente frutto di una scelta) tutti gli investigatori spostano la propria miniatura all'interno della nuova zona. Per aprire una porta o un passaggio nella zona in cui vi trovate non devono esserci creature o eventi



attivi da risolvere. Quindi, in una situazione di “calma” si possono esplorare nuove zone e seguire le indicazioni riportate sul libro della storia.

- **Attaccare** (♣): Per attaccare l'investigatore tirerà tanti dadi quanti sono segnati sulla propria carta status: Es. Peter incontra una Creatura frutto della pesca di una carta Evento e, dopo essere stato attaccato, prova ad attaccarla con un attacco. In Questo caso tirerà tanti dadi quanti sono segnati sul valore della sua carta Status + eventuali bonus dati dal proprio equipaggiamento e sottrarrà alla creatura tanti segnalini ♥ quanti saranno i Centri (★) ottenuti.
- **Difendere** (♣): Per difendersi da una minaccia l'investigatore tirerà tanti dadi quanti sono segnati sulla propria carta Status + eventuali bonus dati da eventuali carte equipaggiamento. C'è da dire che l'investigatore perderà tanti segnalini ♥ in base a quanti colpi non riuscirà a respingere. Esempio: Peter viene attaccato da una mummia che ha queste caratteristiche: ♣ 3 ♥ 2 e questo sta a significare che Peter dovrà ottenere 3★ per uscirne illeso, mentre perderà 1 ♥ per ogni colpo non respinto. Spiegazione delle caratteristiche della creatura: ♣ 3 ♥ 2 dove ♣ 3 sta ad indicare quanti colpi mette a segno la creatura ad ogni attacco) e ♥ 2 rappresentano i punti vita della creatura.
- **Effettuare un tiro di Caratteristica:** Durante la vostra esperienza, potrebbe essere richiesto di affrontare alcune prove, rapportate alle vostre caratteristiche. Esempio: Peter pesca una carta Evento che gli richiede di affrontare una prova di Percezione ♣ 2+ (♥) per salvarsi dai calcinacci. Peter deve tirare tanti dadi quanto è il suo valore di Percezione e cercare di superare la prova per non perdere segnalini Corpo (♥). Per ogni (★), annullerà un colpo che dovrebbe ricevere. Quindi in questo caso specifico Peter dovrà ottenere almeno 2★ per uscirne illeso. Il valore rappresentato tra parentesi in questo caso indica i segnalini che si perderanno in caso non si riesca a respingere l'attacco. Se per esempio fosse stata richiesta una prova di Percezione ♣ 2+ (♣) Peter avrebbe dovuto ottenere un 2★ o più per non perdere segnalini Mente.
- **Usare un oggetto:** Gli oggetti sono dati dalle carte pescate nel mazzo Ritrovamenti o dalle carte Equipaggiamento e possono essere usati a discrezione di un Investigatore durante il proprio turno o essere barattati alla Bottega del Recupero per acquistare nuovo equipaggiamento.
- **Eseguire un Rito:** Alcuni tipi di equipaggiamento consentono l'uso dei Riti. L'investigatore può usare un solo Rito nel suo turno, ma abbinarlo ad altre azioni come attaccare, usare un oggetto e così via. Alcuni Riti possono essere usati anche durante il turno di un altro investigatore o di un Evento/ Creatura se è previsto dalla carta. Il costo delle carte rito è sempre pagato da chi le usa e non da chi ne è bersaglio. Esempio: Daphne usa un rito Fortificatore di Liv 2 per aiutare Peter che è stato attaccato da una creatura, ma questo a Daphne costerà la perdita di un segnalino ♣. In base a come segnato sulla carta Equipaggiamento, si possono generare alcuni riti piuttosto che altri. Ad esempio per usare il “Rito della Luce” l'investigatore dovrà essere equipaggiato con un arma di di Liv. 2 o superiore.
- **Ricerca** (♣): Quando incontrate un segnalino ricerca (♣), o vi è data la possibilità di effettuare una ricerca, il detentore del Walkie-Talkie può effettuare una ricerca. L'investigatore che in quel momento detiene il Walkie Talkie può pescare una carta Ritrovamento, affrontare alla prova presente sulla carta e applicarne gli effetti a seconda del risultato

ottenuto. La carta richiede sempre un tiro di Caratteristica (segnato sulla carta Ritrovamento), se non specificato diversamente. Se nella zona sono presenti più segnalini ricerca, si procede in ordine d'iniziativa in senso orario, partendo da chi in quel momento ha il Walkie Talkie. Quindi ad esempio, Peter raccoglie il primo segnalino ricerca, poi tocca al Coraggioso alla sua sinistra raccogliere il secondo e così via.

- **Organizzarsi:** Gli investigatori possono organizzarsi durante il proprio turno a patto che, nella stanza non vi siano impedimenti (Creature, Eventi, presenze ostili etc...). L'organizzarsi consiste nello scambiare o usare oggetti ed equipaggiamenti di vario genere tra gli Investigatori che si trovano nella stessa zona.
- **Vendere e Comprare:** Gli investigatori che si trovano dalle parti de “La bottega del Recupero” e hanno accesso al mazzo Equipaggiamento possono barattare gli oggetti raccolti in giro (carte Ritrovamento) con le carte equipaggiamento. Su ogni carta Ritrovamento è segnalato un valore. Quando si accede al mazzo equipaggiamento (il Libro della Storia indica il momento), si deve sommare il valore delle carte e spendere i punti accumulati per acquistare le carte Equipaggiamento. I punti in eccedenza vanno persi alla fine della compravendita. Tutte le carte Ricerca barattate nel corso della compravendita vanno riposte sul fondo del relativo mazzo.

*Nota: Tutte le carte, indipendentemente dalla tipologia quando vengono scartate o barattate dovranno essere posizionate sul fondo dei relativi mazzi.*

**Funzionamento scheda investigatore e carte status:** Ogni investigatore è dotato di una scheda investigatore che riporta da un lato i caratteri del proprio personaggio e dall'altro una plancia di controllo dove vanno posizionate le carte status e gli equipaggiamenti (mai più di uno per tipo). All'inizio di ogni Capitolo le carte status devono essere collocate sulla propria scheda Investigatore in sequenza dal numero 1 in alto fino al numero 4 in basso. Quando un investigatore viene colpito, perde una quantità di segnalini Corpo (♥), Mente (♣) indicati dall'evento in corso. Di seguito, inizia a perdere segnalini Spavento (♣). Esempio: Peter inizia con 4 segnalini Corpo (♥), ma durante l'avventura ne perde 3, restando con un segnalino ♥. Purtroppo più avanti nel suo cammino, il fato vuole che sia attaccato da una creatura che gli procura altre 3 ferite ♥. Peter a quel punto ha un solo segnalino ♥ e quindi inizia a perdere segnalini ♣. In questo caso specifico, Peter perde 1 ♥ (l'ultimo che gli restava) e 2 segnalini ♣.

*Nota: Un investigatore non può mai avere più segnalini di quanti indicati sulla propria carta status. I segnalini guadagnati in eccesso non vengono implementati.*

Quando un investigatore esaurisce tutti i segnalini ♣, deve essere considerato **Stordito** e deve:

- Scartare la sua carta status dalla cima del mazzo.
- Reintegrare tutti i segnalini (♥, ♣ e ♣) in base alle indicazioni della nuova carta status.
- Far avanzare di una posizione il segnalino Terrore (♣) sulla plancia degli avvenimenti.

**Stordito:** Quando un investigatore è stordito, se non specificato diversamente



dal libro della storia, resta fuori gioco fino alla fine dell'evento in corso, ma potrà nuovamente ritornare a giocare appena l'evento si sarà concluso.

Quando un investigatore è stordito non può agire, attaccare o difendere. Pertanto, gli eventi e le creature lo ignorano come se non ci fosse. Quando un investigatore perde tutti i segnalini Ⓢ, è da considerarsi fuori combattimento. Attenzione perché come avrete notato, le carte status sono progressive e questo significa che, per ogni carta status scartata, l'investigatore peggiora le proprie caratteristiche. La carta status n.4 è il limite e un investigatore in questo stato può diventare un peso per se stesso e per i suoi amici. Diventa necessario collaborare, aiutandolo con riti, oggetti e carte azione per evitare che subisca ulteriori danni. Nel caso l'investigatore esaurisse ulteriormente i segnalini Ⓢ quest'ultimo sarà da considerarsi fuori combattimento e resterà inattivo fino alla fine del Capitolo in corso, ma niente paura perché come già detto a quel punto probabilmente la missione sarà fallita.

I segnalini Batteria Ⓢ non vengono mai reintegrati, ma possono essere solo guadagnati tramite gli eventi descritti dal libro della storia e dalle carte oppure essere donati da altri investigatori. I segnalini Batteria Ⓢ sono integrati nuovamente all'inizio di un nuovo Capitolo, come tutti gli altri segnalini.

## Il Dado

In Tales of Evil è presente un solo tipo di dado che svolge tutte le funzioni del gioco.



**Centro/Colpito** (★): la faccia del dado con questo simbolo è un risultato valido in tutte le situazioni e può essere usato a nostro vantaggio, perché si tratta di un risultato positivo. Equivale a un "Centro/Colpito".

**Ragno** (☿): il Ragno è un risultato negativo, poiché mangia un altro dado a discrezione di chi ha ottenuto il risultato. Il Ragno viene annullato da un risultato Tartaruga.

**Tartaruga** (♋): la Tartaruga annulla il risultato Ragno, ma in base alle situazioni descritte dal libro della storia o dalle carte può assumere anche altri valori/significati.

**Torcia** (♋): il risultato Torcia, indipendentemente dall'esito degli altri dadi, permette di attivare le abilità speciali degli investigatori (spesso sono segnate su alcune carte equipaggiamento). Per usufruire di un'abilità speciale gli investigatori devono spendere uno o più segnalini Batteria (Ⓢ) in loro possesso. Un risultato Torcia sospende momentaneamente tutte le interazioni tra i dadi. (Es. Mike in un tiro di tre dadi ottiene questi risultati: ★ - ☿ - ♋. In questo caso specifico il Ragno dovrebbe mangiare/annullare il risultato Centro oppure Torcia a discrezione dell'investigatore, ma visto che Mike è equipaggiato con "La Fionda di Mike" (carta Speciale 5) che come abilità speciale gli permette di ritirare un dado al costo di un segnalino Batteria (Ⓢ), Mike decide di ritirare proprio il risultato Ragno.

**Frecce di direzione Simboli e Numeri:** Su ogni faccia del dado ci sono delle

frecce, alcuni simboli e dei numeri che saranno presi in considerazione in base alle indicazioni del libro della storia o delle carte.

**Il libro della Storia:** Il Mistero della Burattinaia Demoniaca è il cuore di Tales of Evil e vi racconta le avventure dei Pizza & Investigation all'interno della casa stregata. Il libro è diviso in capitoli che rappresentano le missioni da portare a termine per poter accedere all'avventura successiva. Le storie narrate dal libro sono del tipo non lineare e, in base alle tue scelte e a una serie di eventi, la storia può mutare ed evolversi in maniera differente.

**Libro degli Eventi:** Si tratta di un libro a cui fare riferimento, ogni volta sia richiesto esplicitamente dal libro della storia o dalle carte. Il libro contiene anche i testi del cosiddetto "Fusion System". Ad esempio, nel caso in cui il gioco vi chieda di fare una telefonata, visualizzare un audiovisivo o comunque compiere qualche azione che richieda l'uso della tecnologia, ma siate impossibilitati a farlo, non avrete nessun problema perché potrete recarvi alla relativa pagina del "Libro degli Eventi" e scoprire la trascrizione del messaggio. Questo rende il gioco completamente analogico e indipendente dalla tecnologia.

**Plance:** Rappresentano i vari ambienti che compongono la casa stregata (stanze, corridoi, giardini etc etc.) e in base alle indicazioni del libro della storia andranno posizionate sul tavolo. Ogni porta o passaggio sono indicati con lettere e numeri. Generalmente s'intende per zona un luogo circoscritto tra mura, impedimenti e porte.

Le lettere che identificano le porte.

I numeri che identificano le tiles.

I numeri che identificano le zone.



**Deja-vu:** Visitando più volte la stessa zona, si può incappare in qualche opzione di scelta già effettuata e spetta ai Coraggiosi scartarla a priori per non finire in un déjà-vu. Esempio. Vi trovate in una stanza dove ci sono due indizi (♁) "1" e "2". Ipotizziamo che decidiate di raccogliere l'indizio 1 e che, per varie vicissitudini, vogliate abbandonare la stanza senza rivelare l'indizio "2". In un secondo momento, però, decidete di tornare nella stanza; è probabile che, a



questo punto, la storia vi dica che ci sono due indizi e spetta a voi raccogliere solo l'indizio "2" visto che l'altro l'avete già raccolto in precedenza.

**Smarrirsi:** Consiglio di usare un segnalibro prima di iniziare la vostra avventura, per non perdersi nella storia. Potrebbe comunque capitare che il narratore, per oscuri motivi (il Male opera continuamente affinché voi non portiate a termine l'esperienza) perda il segno, la pagina o il riferimento sul libro della storia. A quel punto sarete smarriti e finirete in un limbo senza fine dove antichi demoni vi divoreranno... No, no, scherzo. Se vi capitasse di smarrirvi, vi basterà ricordare solo il Capitolo a cui stavate giocando. Dovrete reputare la "Missione Fallita" e ricominciare.

**Una pagina tipo del libro della storia:** Le pagine del libro della storia sono generalmente divise in tre sezioni. In alto ci sono i numeri che indicano i paragrafi contenuti nella pagina, seguiti in basso al centro dal numero del paragrafo, mentre sulla sinistra trovate il nome del paragrafo e subito dopo la descrizione di cosa sta accadendo. L'ultima parte riguarda "La Scelta" che vi indica cosa potete fare.

**Il Fusion System:** Quando incontrate una sfida che riporta la dicitura Fusion avviate la clessidra. Dovete portare a termine la sfida prima della scadenza del tempo. Tales of Evil è un'esperienza unica. Andando avanti nella narrazione, verrete catapultati nelle avventure dei Pizza & Investigation non solo tramite l'ausilio dei componenti contenuti nella scatola, ma anche attraverso le azioni della vita reale. Sarà un'esperienza mai provata prima: entrerete nel gioco e allo stesso tempo il gioco entrerà in voi.



Non voglio rovinarvi la sorpresa, ma per capire meglio di cosa stiamo parlando posso farvi un esempio di cosa vi aspetta una volta che avrete cominciato a giocare.

Ad esempio, vi potrà essere richiesto di essere in presenza di un caminetto acceso per poter appiccare un fuoco, ma non stiamo parlando di un caminetto immaginario all'interno del gioco, bensì di un vero e proprio fuoco acceso, presente nel luogo in cui state svolgendo il gioco. Tales of Evil è un'esperienza che lega la vita reale con quella del gioco. Vivere quest'avventura non è come partecipare a qualsiasi altro gioco, ma significa trovarsi direttamente coinvolti. Quando incontrerete il "Fusion" tenete gli occhi aperti perché anche lo squillo di un telefono o l'abbaiare di un cane potrebbe farvi scoprire, mentre siete intenti ad attraversare furtivamente una stanza zeppa di creature. Potreste aver bisogno di un paio di batterie AA da tirar fuori da un orologio che avete in casa per abbinarle a una torcia che troverete nel gioco per poter illuminare il vostro cammino all'interno della casa e così via... C'è molto di più di quanto possiate aspettarvi, ma toccherà a voi scoprirlo.

Il Fusion System potrebbe prevedere varie attività che necessitano dell'ausilio

della tecnologia, così vi potrebbe essere richiesto di visitare una pagina web, visionare audiovisivi, fare una telefonata eccetera, ma non sarete costretti a farlo e potrete sopperire a questa mancanza grazie al "Libro degli Eventi" che racchiude anche tutte le trascrizioni dei testi del Fusion.

**Designer Kit:** Tales of Evil è stato pensato per far vivere un'esperienza. Tutti possono creare avventure per Tales of Evil e in quest'ottica ho pensato di strutturare il libro della storia in modo che tutti possano agevolmente creare le proprie avventure e metterle in rete affinché altri Coraggiosi in tutto il mondo possano avventurarsi negli incubi creati da voi. All'indirizzo [www.talesofevil.com/toecreator/](http://www.talesofevil.com/toecreator/) potrete scaricare un programma che vi permetterà di creare le vostre avventure.

**Saving System:** Si tratta del sistema di salvataggio del gioco, che funziona in maniera molto semplice. Sarà sufficiente che alla fine di ogni partita vengano salvate le carte Status, Equipaggiamento, Ritrovamento e Speciali di ciascuno degli investigatori in uno slot separato, in modo tale che, alla partita successiva si prenda la carta Capitolo che si intende giocare e poi si prenderà i mazzi di carte precedentemente stipati nello slot. Con poche mosse sarete pronti per una nuova avventura.



Le altre carte, invece, soprattutto quelle Ritrovamento ed Evento non devono mai essere mischiate con gli eventi e i ritrovamenti che già avete svelato durante le altre avventure della campagna. Vi consigliamo di tenere queste carte da parte oppure posizionarle sul fondo del relativo mazzo al contrario, così non vi potrete mai confondere.

Ogni capitolo può terminare in tre modi diversi.

- 1. Missione Compiuta:** Siete riusciti a portare a termine gli obiettivi principali del Capitolo a cui stavate giocando e potrete continuare a giocare il Capitolo successivo.



- Missione (quasi) compiuta:** Siete riusciti a completare il Capitolo, ma non a portare a termine alcuni degli obiettivi principali. In questo caso potrete decidere di iniziare a giocare il capitolo successivo oppure reputare la missione fallita e riprovarci. A voi la scelta.
- Missione Fallita:** Questo accade quando il segnalino Terrore o Panico raggiunge il segnalino Gruppo. In questo caso la missione è fallita e dovrete riprovarci facendo tesoro dell'esperienza che avete maturato.

**Plancia degli Avvenimenti:** Il set-up della plancia degli avvenimenti è stabilito dal Libro della Storia e gestisce i parametri del Terrore (☹) e del Panico (☹). Su di essa vanno posizionati i segnalini Gruppo (🚲), Terrore (☹) e Panico (☹). La regola generale prevede che quando il segnalino Terrore (☹) o quello Panico (☹) si sovrappongono a quello del Gruppo (🚲), il Capitolo in corso sarà da considerarsi fallito.



**Segnalino Gruppo (🚲):** È il segnalino che viene posizionato sulla scala per indicare il limite del Capitolo oltre il quale la partita è persa. Infatti, se il segnalino Terrore (☹) o quello Panico (☹) gli si sovrappongono, gli investigatori falliscono l'incursione in corso (Missione Fallita) e sono costretti a seguire le istruzioni sulla carta del Capitolo che stanno giocando in quel momento.



**Segnalino Terrore (☹):** È il segnalino che rappresenta il livello di Terrore e parte sempre dalla posizione indicata sulla Plancia degli Avvenimenti se non indicato diversamente.



**Segnalino Panico (☹):** È il segnalino che indica l'avanzare di un'eventuale minaccia descritta nel libro della storia (acqua, fuoco etc...) e parte sempre dalla posizione indicata sulla Plancia degli Avvenimenti se non indicato diversamente.

## Carte



**Carte Capitolo:** su queste carte vi sono le indicazioni per poter giocare a un nuovo Capitolo, nonché le direttive su cosa fare nel caso in cui l'incursione fallisse.



**Carte Ritrovamento:** queste carte rappresentano gli oggetti che gli investigatori ritrovano durante le loro ricerche e generalmente richiedono una prova per verificare gli effetti della carta. Si tratta

di oggetti utili che possono essere usati mentre si gioca o essere barattati alla Bottega del Recupero (mazzo Equipaggiamento) per acquistare nuovo equipaggiamento. Tutte le carte ritrovamento si conservano anche in caso di fallimento della prova, se non specificato diversamente sulla carta o dal Libro della Storia.



**Carte Speciali:** Si tratta di carte con dorso numerato, che devono essere prese in base alle indicazioni contenute nel Libro della Storia o in altre carte.



**Carte Trauma:** Sono carte invalidanti che sono pescate in base alle indicazioni contenute nel Libro della Storia o in altre carte.



**Carte Rito:** I riti possono essere usati solo disponendo di alcune tipologie di equipaggiamento, in dotazione alla sola Daphne. All'inizio di ogni partita quest'ultima, si equipaggerà di tutte le carte Rito, ma potrà usarne solo alcune in base a quanto descritto sulle carte del proprio equipaggiamento. Un'arma magica di Liv. 1 potrà generare riti di Liv. 1 mentre un'arma di Liv. 2 potrà generare riti di Liv. 1 e 2 e così via. Alcuni tipi di Riti prevedono un costo che dovrà essere pagato dalla stessa Daphne per poter essere eseguiti, anche se quest'ultimi hanno come bersaglio un'altro investigatore.



**Carte Equipaggiamento:** Sono le carte che si trovano in vendita nella "Bottega del Recupero" del vecchio Jack e possono essere acquistate dagli Investigatori tra un'avventura e un'altra barattando le carte Ritrovamento o vecchi equipaggiamenti.



**Carte Evento (☹):** Rappresentano gli eventi o le creature che popolano l'universo di Tales of Evil e vanno pescate quando è espressamente richiesto dal libro della storia o da altre carte. Di solito, questo simbolo (☹) compare nel bel mezzo della narrazione e indica di pescare immediatamente una carta Evento e continuare la narrazione sulla carta.



**Carte Azione:** Sono le carte con cui è equipaggiato l'investigatore all'inizio di ogni Capitolo e che gli permetteranno di agire anche al di fuori del proprio turno di gioco. Tutte le carte Azione permettono anche di ritentare un tiro dadi, ma in questo caso si deve essere direttamente coinvolti. Ovvero non è possibile far ripetere un tiro di dadi a un'altro investigatore tramite una propria carta azione.



**Carte Status:** Sono le carte che rappresentano lo stato di salute fisico e mentale, nonché le caratteristiche di ciascun Investigatore e devono essere posizionate sulla scheda Investigatore in sequenza dal numero 1 in alto fino al numero 4 in basso.





**Carta Aberrazione:** su questa carta vanno posizionati i segnalini Corpo e Mente della creatura che state affrontando. Questo vi faciliterà la visione durante un combattimento, rendendo visibile a tutti i punti Corpo o Mente, che dovrete azzerare per eliminare la creatura.

*Nota: Generalmente tutte le carte (indipendentemente dalla tipologia) quando usate andranno scartate e risposte sotto il relativo mazzo se non specificato diversamente.*

## Segnalini



**Indizio (🔍):** Va posizionato come indicato nel libro della storia e può rappresentare qualcosa di interessante all'interno di una zona.



**Buio (👁️):** Il buio è una condizione invalidante: non permette di fare ricerche quando si entra in una zona e potrà portare con sé altre conseguenze di volta in volta descritte nel Libro della Storia.



**Sbarrato (❌):** Deve essere posizionato sui passaggi e sulle porte inaccessibili e indica che quella è una strada non percorribile.



**Mistero (?):** Indica un punto d'interesse particolare, un mistero, un cambiamento o una situazione che meriterebbe la nostra attenzione come un rumore sospetto o altri eventi che si verificano in una determinata zona descritta dal libro.



**Ricerca (🍕):** Quando si esplora una nuova zona, il libro della storia può richiedere di posizionare uno o più segnalini di questo tipo ad indicare che in quel luogo c'è qualcosa da raccogliere. I P&I sono sempre alla ricerca di ciarpame. Dopo che la ricerca è stata effettuata (pesca una carta Ritrovamento), il segnalino potrà essere rimosso.



**Passaggio (🪜):** Funge da ponte tra due zone lontane non adiacenti e quindi apparentemente inaccessibili.



**Passaggio Segreto (🔑):** Permette l'accesso a due zone adiacenti prima inaccessibili.



**Traccia (👣):** Potrebbe trattarsi di impronte, oppure detriti o ancora di un liquido, un tentacolo o comunque qualsiasi cosa descritta nel Libro della Storia. Si tratta di vere e proprie tracce che da una zona si propagano verso altre zone.



**Corpo (❤️):** Vengono usati dagli investigatori per indicare quanti punti corpo hanno a loro disposizione e quando si tratta di tener conto dei punti corpo di una creatura.



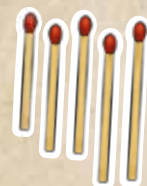
**Mente (🧠):** Vengono usati dagli Investigatori per indicare quanti punti mente hanno a loro disposizione e quando si tratta di tener conto dei punti mente di una creatura.



**Spavento (💀):** Vengono usati dagli Investigatori per indicare quanti punti spavento hanno a loro disposizione.



**Batteria (🔋):** Rappresentano le risorse che gli investigatori possono spendere per attivare delle abilità speciali segnate sulle carte equipaggiamento. Inoltre, si ottengono "batterie" quando il dado restituisce un risultato "Torcia". Le batterie possono servire anche altri scopi, per esempio, possono alimentare strumenti elettrici o risultare utili in varie situazioni richieste dal libro della storia.



**Fiammiferi (🔥):** Vanno usati quando c'è la necessità di decidere casualmente quale Investigatore deve agire oppure per altre decisioni descritte nel libro della storia o nelle carte.



**Walkie Talkie (📻):** Indica il primo giocatore in ordine d'iniziativa in tutte le situazioni che si presentano nel gioco. Ogni qualvolta si esplora una nuova zona, il segnalino passa nelle mani del Coraggioso successivo posto alla sinistra di chi lo possedeva. Questo segnalino può essere passato anche in base alle indicazioni del Libro della Storia o delle carte.



**Segnalino Minaccia/Miniatura Aberrazione:** Può rappresentare un pericolo o comunque qualsiasi cosa che sia una minaccia e viene posizionato in base alle indicazioni del libro della storia.



**Segnalini Speciali (♥♣️♦️♠️):** Rappresentano quattro simboli (Cuori, Fiori, Quadri e Picche) e devono essere impiegati quando richiesto.

## Un po' di storia...

*Arriva un momento nella vita in cui si smette di essere bambini e si diventa adulti. In genere, questo evento coincide con la fine di un'estate. Nessuno sa perché accada ed è ancora più difficile prevedere quando avvenga con precisione, ma c'è un istante nella vita di ognuno in cui l'inizio e la fine coincidono.*

*La transizione tra queste due condizioni avviene in maniera incosciente e qualche volta traumatica. È il nostro caso, quello dei Pizza & Investigation, un gruppo di amici che, sul finire dell'estate del 1982, si ritrovarono a dover affrontare le forze del male. Con tutta probabilità se non fossero entrati nella vecchia casa di Neibolt Street, oggi non sarei qui a narrarti le loro gesta, ma lo fecero e con loro anche io e questo inevitabilmente cambiò le nostre vite.*

*Questa potrà sembrarvi una storia bizzarra e surreale, ma vi posso assicurare che tutto quello che vi racconterò è realmente accaduto e grazie a questo diario e al materiale contenuto nella scatola, potrete riviverlo in prima persona.*

*Tutto ebbe inizio quando l'ennesimo bambino di Crystal Country scomparve misteriosamente, ma la storia è molto più antica e quindi, è necessario partire dal principio e dal perché ci trovammo invischiati in*



qualcosa di più grande di noi.

Io e mio fratello Ray eravamo soliti passare le nostre vacanze estive nella grande casa dei nonni sulla costa orientale degli Stati Uniti, in un paesino del Maine chiamato Crystal Country, situato tra Castle Rock e Bangor. Si trattava di un posto tranquillo e immerso nella natura, anche se all'epoca giravano voci su un folle con una maschera da hockey. Si vociferava che un maniaco avesse compiuto un massacro tra i responsabili di un campo estivo nei pressi del lago. La storia era ricordata in paese con il nome di "Last Friday" e credo che difficilmente qualcuno avrà mai il coraggio di riaprire il vecchio Camp Apache, ma questa è un'altra storia.

Tornando a noi, l'estate del 1982 durò un'eternità per noi ragazzi. I nostri genitori accompagnarono me, mio fratello Ray e la piccola Flo (la nostra sorellina combina guai) dai nonni materni, al termine della scuola, con la promessa che ci avrebbero raggiunti in un secondo momento, a causa dei loro impegni lavorativi.

Nonno Geremia e nonna Adelaide, erano ben felici di ospitarci nella grande casa e ogni estate attendevano in trepidante attesa il nostro arrivo. Io e mio fratello Ray vivevamo le nostre avventure estive con grande trepidazione. La nostra vita a Crystal Country era un concentrato di emozioni, avventure, scoperte. Avevamo fondato persino un club con tanto di nome e quartier generale per la coordinazione delle operazioni di cui ci occupavamo.

I "Pizza & Investigation" era il nome che avevamo dato alla nostra combriccola. Perché, in fin dei conti è di questo che ci occupavamo, mangiare pizza (l'alimento fondamentale per mettersi in forza e affrontare qualsiasi avversità secondo il mio modesto parere) e investigazioni. Di che tipo di investigazioni si trattasse è difficile da spiegare. Più che altro ci preoccupavamo di risolvere alcuni piccoli misteri del vicinato e di aiutare a ritrovare il gattino di qualche vecchietta, questo fino a quel faticoso giorno in cui le nostre vite cambiarono per sempre.

Eravamo operativi durante il periodo estivo e il club veniva sciolto con un rito di fine estate e una promessa di ritorno per la successiva da parte di tutti i membri.

Oltre me e mio fratello Ray, facevano parte ufficialmente del club anche Mike, Daphne, Leila e ovviamente la piccola Flo, anche se quest'ultima non era realmente operativa, ma più che altro fungeva da mascotte.

La prima cosa di cui ci occupammo fu quella di trovare una sede in cui poterci sistemare, così da mantenerci a debita distanza da occhi indiscreti e stipare le cianfrusaglie raccattate in giro.

Un posto in cui poter tenere nascoste anche le prove raccolte nel corso delle indagini e in cui poter mangiare pizza a volontà. Non era stato facile trovare il posto adatto, ma dopo tanto girovagare ci eravamo resi conto che quello che cercavamo era proprio sotto il nostro naso. Si trattava di un vecchio camper dismesso e abbandonato nell'angolo di giardino della casa dei nonni. Se ne stava lì sonnecchiando da chissà quanto tempo, tanto da essere quasi completamente ricoperto di rampicanti.

Insieme a mio fratello Ray e con l'aiuto del fidato Mike, il suo amico per la pelle, demmo una ripulita, quantomeno riuscimmo a rendere vivibile il posto, lasciando però che i rampicanti continuassero ad avvolgere la struttura esterna così da renderlo quasi invisibile a una prima occhiata. I nonni non ebbero da ridire, anzi erano felici che noi ragazzi avessimo trovato un posto tutto nostro dove poter stare insieme durante i pomeriggi piovosi. Era perfetto e c'erano un sacco di scaffali, un divano logoro su cui poter leggere i fumetti e persino un tavolo pieghevole dove poter giocare ai nostri giochi da tavolo.

**Modalità "solo":** potresti decidere di intraprendere l'esperienza in modalità solitaria. In questo caso quando il tuo investigatore dovrà effettuare operazioni che coinvolgono anche altri investigatori, sarà lui stesso ad affrontare le sfide proposte.

**Esempio:** "Lo scheletro attacca e mette a segno 3★ (♥) e l'investigatore dovrà difendersi e perderà 1♥ per ogni colpo non annullato. Gli altri investigatori dovranno colpire lo scheletro ottenendo un 2★ in attacco per distruggerlo. Se non ci riescono, l'investigatore dovrà difendersi nuovamente e così via fino a quando lo scheletro non è colpito o l'investigatore non è Stordito."

In questo caso specifico, visto che non ci sono altri investigatori giocanti, il tuo investigatore difende e attacca cercando di distruggere lo scheletro. Può anche capitare che tu debba essere attaccato da un altro investigatore o che, si determinino situazioni in cui sia richiesta comunque una controparte. Non preoccuparti puoi comunque tirare tu stesso i dadi dell'investigatore che ti ha attaccato sopperendo in questo modo alla mancanza di altri investigatori.

Una partita a Tales of Evil si svolge per turni e in ogni turno gli Investigatori possono realizzare o essere obbligati a realizzare svariate azioni. Gioca per primo chi ha il Walkie Talkie in quel momento e poi tutti gli altri in senso orario. Alcune azioni sono richieste direttamente dal Libro della Storia o dalle carte, mentre altre azioni potranno essere effettuate di propria iniziativa o in base agli eventi che si presenteranno (la comparsa di una creatura o evento).

## CREDITI

**TALES OF EVIL** è un gioco ideato da Antonio Ferrara

**Illustrazioni:** Sara Staffelli, Letizia Sacchi, Virginia Chiabotti, Giorgia Lanza

**Grafica e impaginazione:** Davide Corsi

**Miniature:** Fabio Rizzo

**Multimedia:** Sebastiano Fiorillo, Fabio Molinari

**Traduzioni a cura di** Davide Mana e William Niebling.

**Tales of Evil Creator a cura di** Matteo Poropat

**Produzione:** Antonio Ferrara - **Revisione:** Roberta Mendone

**Playtest a cura di** Danilo Salvadori e Sara Sentimenti

Grazie a tutti quelli che hanno reso possibile lo sviluppo di questa esperienza Roberta Mendone, Domenico Ferrara, Manuela Ferrara, Vittorio Di Sapio, Giulia Mendone, Ciro Cangiano, Sarah Caputo, Antonio Climaco, Giovanni Climaco, Marina Gentiluomo, Gianni Guida, Serena McClane, Xavier Precieux, Cira Improta, Luigi Ferrara, Leonardo Luci, gli Al4oPiù, il Ludus Iovis Diei club, Francesco Bavastro, Geek Pizza, Luca Canese, Massimo Triggiani, Jessica Davis, Alessandra Tritapepe, Aldara Sachunaja, Furio Caimano, loGioco, Tana del Goblin, e...



## DOMANDE FREQUENTI

**Domanda:** Cosa posso fare se ottengo un risultato Torcia (⚡) con il dado?

**Risposta:** Puoi attivare un'abilità speciale sull'arma equipaggiata oppure recuperare un segnalino Batteria (🔋) (Non ne puoi avere mai più di 3). Se ottieni più risultati Torcia per ogni risultato ottenuto puoi fare una delle azioni sopra descritte.

**D:** Se ottengo un risultato Torcia (⚡) e un Risultato Ragno (🕸), posso usare la Torcia per ritirare il dado Ragno?

**R:** Sì, puoi farlo.

**D:** Se ottengo un risultato Torcia (⚡) posso decidere di ritirare lo stesso dado che ha ottenuto il risultato Torcia?

**R:** No, non puoi.

**D:** Un risultato Tartaruga (🐢) annulla un risultato Ragno (🕸), ma è possibile anche considerarlo come Centro (☆)? Colpito? Insomma un risultato positivo?

**R:** No, in questo caso il risultato Tartaruga annulla soltanto un risultato Ragno.

**D:** Un risultato Ragno (🕸) può annullare un altro Ragno?

**R:** No.

**D:** Quando cambi un'arma a un livello superiore, cosa succede all'altra arma di livello inferiore?

**R:** Puoi tenerla per usarla o venderla. Può essere utilizzata solo l'arma equipaggiata sulla scheda Investigatore e non puoi scambiare l'equipaggiamento sulla scheda investigatore mentre stai giocando, ma puoi farlo solo tra un Capitolo e l'altro. Non si possono avere più armi equipaggiate nello stesso slot. Solo una per tipologia.

**D:** Quando Daphne può usare le proprie carte Rito?

**R:** Daphne può usare le carte Rito ogni volta che vuole senza limiti. Può usarle su se stessa e sugli altri membri del gruppo. Qualsiasi carta Rito usata (come con le carte Azione Investigatore) deve essere scartata dopo l'uso. Daphne potrà riprendere tutte le carte Rito scartate solo all'inizio del prossimo capitolo.

**D:** Le carte Equipaggiamento che danno miglioramenti ai personaggi possono essere scambiate solo nel negozio tra un capitolo e l'altro o anche tra giocatori?

**R:** Sì, quando non ci sono sfide o eventi in corso le carte Equipaggiamento possono essere scambiate anche tra i giocatori.

**D:** Se il libro della storia mi dice di spostare il segnalino Gruppo (👥) sul tabellone dove lo sposto?

**R:** Di una posizione adiacente a tua scelta.

**D:** Le carte Ricerca hanno effetto sul giocatore che le possiede o possono essere usate anche su altri giocatori?

**R:** Le carte Ricerca possono essere utilizzate su te stesso o su un altro giocatore che si trovi nella stessa zona. Ovviamente possono essere giocate solo nel turno di chi possiede la carta.

**D:** Come funzionano le carte Azione dei personaggi?

**R:** Le carte azione devono essere usate e poi scartate. Puoi recuperarle solo nel prossimo capitolo. Queste carte possono essere utilizzate anche durante il turno di un altro giocatore.

**D:** Come funzionano le carte Rito di Daphne?

**R:** Le carte Rito vengono scartate dopo l'uso, ma vengono recuperate nel capitolo successivo.

**D:** Se Daphne ha un'arma di Livello 3 posso anche generare Riti di livello 1 e 2?

**R:** Sì, un'arma di livello superiore ti consente di generare anche Riti di livello inferiore, ma non il contrario.

**D:** Quando devo pescare una carta Trauma?

**R:** Le carte Trauma devono essere pescate solo quando espressamente richiesto dal Libro della Storia oppure da altre carte.

**D:** Gli oggetti acquistati al negozio e poi scartati alla fine del capitolo possono essere successivamente riacquistati?

**R:** Sì, ma solo al prossimo Capitolo. Non puoi vendere un oggetto e riacquistarlo immediatamente mentre sei al negozio, ma potrai farlo solo la prossima volta che accederai al negozio.

**D:** Se si pesca una carta Ritrovamento e si supera la prova, si ottiene l'abilità positiva che offre la carta. Ma può essere usata solo nel capitolo in corso o anche per i successivi?

**R:** Solo nel capitolo in corso, dopodiché andrà venduta o scartata.

**D:** Carte che richiedono un tiro di dadi o eventi che richiedono un tiro di dadi... prima di applicare gli effetti si risolvono i dadi sempre?

**R:** Sì, si risolvono sempre prima i risultati sui dadi. Ad esempio il Ragno (🕸) mangia un altro dado e solo dopo si fa la conta dei risultati utili che restano.

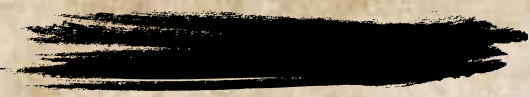
**D:** A inizio di ogni Capitolo gli Status dei personaggi si resettano?

**R:** Sì, si inizia nuovamente a giocare con lo status numero 1.

Alcune prove vi richiederanno di riconoscere un determinato personaggio su una carta senza la possibilità di verificare se il nome che gli avete dato sia giusto o meno. In questo caso si tratta di carte Fusion che implicano il fatto che se conoscete il nome del personaggio voi sapete la risposta e quindi non c'è bisogno di verifica. Tu lo sai se lo sai ;-)

NOTE









[www.talesofevil.com](http://www.talesofevil.com)

**ATTENZIONE:** Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi, contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Conservate queste informazioni per riferimenti futuri.

Edito da Escape Studios di Antonio Ferrara – Via Poli 72 Portici (NA) 80055. Tutti i diritti riservati.

Qualsiasi riproduzione e traduzione anche parziale se non è autorizzata è severamente vietata.

[www.escapestudios.net](http://www.escapestudios.net) – [info@escapestudios.net](mailto:info@escapestudios.net)

Made in Cina