

Antonio Ferrara

TALES EVIL



*Fantastiche Avventure nel Mondo dell'Orrore
Il Gioco di Ruolo*

DRAFT BETA 0.1



DRAFT

IMPORTANTE

Questo è un riepilogo di Tales of Evil per illustrarti, senza rubare molto del tuo tempo (sempre prezioso) una panoramica generale sul gioco. Spero che queste poche pagine riescano a darti un'idea di quello che poi sarà Tales of Evil (200 circa).

In Tales of Evil impersonificherai uno dei membri dei Pizza & Investigation, un club di ragazzini fondato nell'estate del 1980 da Peter e Ray Spencer a Cristal Country.

Pizza & Investigation?

In Tales of Evil impersonificherai uno dei membri dei Pizza & Investigation, un club di ragazzini fondato nell'estate del 1980 da Peter e Ray Spencer a Cristal Country.

Tales of Evil narra le gesta dei Pizza & Investigation e ogni storia è chiamata "Tale". I protagonisti sono i membri del tuo club personale club dei P&I. Siamo tanti e ne fanno parte tutti quelli che hanno aderito alla loro filosofia che è semplice e consiste nel mangiare pizza e occuparsi di investigazioni. I membri sono sparsi nel mondo nei posti più impensati e, sono formati da Coraggiosi che interpretano e narrano le gesta di ragazzini di età compresa tra gli 11 e i 14 anni nel pieno degli anni '80. La loro vita è condita da genitori fastidiosi, scuola, bulli, ragazzine dispettose, cani randagi e adulti che sembrano vivere in un modo tutto loro. Le Tales permettono ai ragazzini di affrontare tutte le manifestazioni malvagie partorite dall'entità demoniaca che è arrivata sul nostro pianeta. Nessuno sa chi sia e cosa voglia, ma una cosa è certa: è ostile. Il il futuro del mondo stesso è nelle loro mani, visto che solo loro si accorgono del male che avanza. I Pizza & Investigation non esisterebbero senza di te e i tuoi amici, senza i Coraggiosi.

Se anche tu vuoi far parte del Club e restare informato su tutte le iniziative dei Pizza & Investigation, vai su www.talesofevil.com e iscriviti. Solo così facendo entrerai a far parte ufficialmente dei Pizza & Investigation e potrai definirti un "Coraggioso".

Abbiamo bisogno di te!

Peter Spencer



Gioco di Ruolo?

Se non hai mai giocato a un gioco di ruolo sappi che è più facile di quanto tu possa pensare. Un gioco di Ruolo (GDR) è un'esperienza unica in cui tu e i tuoi amici vi ritroverete a vivere entusiasmanti avventure (nel mondo dell'orrore degli anni '80, per quanto ci riguarda).

Tramite la vostra fantasia, la conversazione e il tiro dei dadi, vi ritroverete invischiati in situazioni che neanche immaginate, ed è proprio questo il bello. Non saprai mai cosa ti accadrà, ma potrai essere l'artefice del tuo destino e quello dei tuoi amici. Il libro completo comprenderà sia il manuale e l'ambientazione che ti permetteranno di dare vita a Tales of Evil. Sì, proprio così. Sarete tu e i tuoi amici a creare l'universo dove si muoveranno e vivranno i vostri personaggi.



Cosa mi serve?

- Te stesso.
- Tales of Evil - Il Gioco di Ruolo.
- Da due a cinque giocatori (Coraggiosi). Uno di voi sarà il Game Master (Narratore).
- Schede dei Personaggi (Investigatori), una per giocatore e alcuni fogli e matite per gli appunti.
- Dadi: Almeno 5 dadi "Tales of Evil TM" o in alternativa altrettanti dadi comuni a 6 facce (D6).
- Segnalini: Una manciata di segnalini di qualsiasi genere (fiches, monete, fagioli o quello che più vi aggrada, ma non mangiateli.)
- Pizza per tutti (non vorrai mica lasciarli a digiuno?)



1969

Siamo negli anni '80, un'epoca che probabilmente hai vissuto direttamente o indirettamente tramite film, musica, giochi da tavolo, videogames e tutto quello che quel decennio unico e irripetibile ha lasciato grazie all'eco di un tempo vicino e lontano; ma non preoccuparti, perché in questo libro troverai tanti spunti, anche nel caso i tuoi ricordi siano sbiaditi dal passare del tempo.

Lo sapevi che gli anni 80 erano pieni zeppi di mostri e di creature di ogni genere? Se la tua risposta è no, probabilmente non hai vissuto direttamente quell'epoca o ti hanno raccontato che si trattava solo di dicerie; ma se l'hai vissuta, se sei stato bambino o ragazzino durante quegli anni, sai di cosa sto parlando. I mostri esistevano e se ne andavano in giro con le proprie gambe. Certo gli adulti non ti avrebbero mai creduto, ma io ti posso garantire che a quell'epoca il Male aveva occhi e gambe, bocche e denti.

Tutto ebbe inizio dopo fine della seconda guerra mondiale quando le grandi potenze mondiali investirono ingenti somme alla ricerca della scoperta e del "perché della vita". Queste ricerche diedero il via alla corsa allo spazio (chiamata anche prima era spaziale) che poi divenne una vera e propria sfida tra gli Stati Uniti d'America e l'Unione Sovietica su chi dovesse per primo mettere piede sulla luna. Apollo 11 fu la missione spaziale che per prima portò gli uomini sulla Luna, gli statunitensi Neil Armstrong e Buzz Aldrin, il 20 luglio 1969. Armstrong fu il primo a mettere piede sul suolo lunare, sei ore più tardi dell'allunaggio, il 21 luglio. Armstrong trascorse due ore e mezza al di fuori della navicella, Aldrin poco meno. Insieme raccolsero 21,5 kg di materiale lunare che riportarono a Terra. Un terzo membro della missione, Michael Collins, rimase in orbita lunare, pilotando il modulo di Comando che riportò gli astronauti a casa. La missione terminò il 24 luglio, con l'ammarraggio nell'Oceano Pacifico.



1980

Circa dieci anni dopo, all'alba di quelli che sarebbero stati gli anni 80, iniziarono i problemi. I tre astronauti non tornarono soli da quella spedizione, ma qualcosa che era lì da tempo immemore salì a bordo insieme a loro. Un'entità antica e sconosciuta che non aspettava altro che un passaggio. Ovviamente non troverete nulla di tutto questo sui giornali locali o nelle notizie dell'epoca. Una volta arrivata sulla Terra, l'entità fu trasportata dal vento da una parte all'altra del globo. Era ancora inconsistente quando iniziò a studiarci e a capire come eravamo e soprattutto di cosa avevamo paura. Certo, proprio questo le interessava: in qualche modo lei si nutriva dell'energia generata dalla paura. Con il tempo riuscì a comprendere che gli adulti non erano interessanti perché troppo presi dalla vita quotidiana, mentre i ragazzini lo erano eccome. Aveva compreso che nell'arco di tempo che si impegna ad attraversare il lungo corridoio che collega i bambini all'età adulta, gli umani vivevano un periodo tutto particolare dove tutto era amplificato e i peggiori incubi e paure ataviche e irrazionali salivano a galla proprio durante quel frangente.

“La Cosa” aveva capito come potersi nutrire, traendo energia dal ciclo vitale della paura che gli stessi genitori, insegnanti, parenti infondevano nei ragazzini. Dieci anni esatti per capire, studiare, approfondire la conoscenza della mente umana per poi finalmente (per lei) potersi manifestare sotto forma dei nostri peggiori incubi. Sì, proprio così, proprio nel bel mezzo della nostra cittadina dove trascorrevamo le nostre vacanze stive.

Non sapevamo ancora con chi avevamo a che fare e di certo non potevamo sapere che il nostro club si sarebbe dovuto occupare di fenomeni paranormali.



Giocatori

Quando giochi a Tales of Evil puoi decidere se essere il Narratore oppure un Coraggioso.

Se sei il **Narratore** (Game Master) il tuo compito sarà quello di dar vita all'avventura che intraprenderanno gli Investigatori (Personaggi). È tuo compito preparare del materiale, giusto un poco di ambientazione e il Mistero in cui s'imbatteranno gli Investigatori. È altresì compito tuo interpretare tutti i personaggi non giocanti che possono essere umani e non. Li chiameremo PNG. È compito tuo descrivere gli ambienti e i luoghi che esploreranno gli Investigatori e sarai sempre tu l'arbitro finale sull'interpretazione delle regole.

Se sei un **Coraggioso** (Giocatore) il tuo compito sarà quello di dar vita e portare avanti nella storia l'Investigatore che hai creato, ovvero uno dei personaggi giocanti (PG). Prenderai le decisioni che l'Investigatore prenderebbe e ti occuperai delle meccaniche dei dadi quando richiesto, decidendo come affrontare le varie sfide che incontrerai e a quali caratteristiche/abilità fare appello di volta in volta.

Tutti Noi in definitiva rappresentiamo il cuore di Tales of Evil. Quindi, sentiamoci liberi di agire, azzardare e anche di arrabbiarci se ce ne fosse il bisogno, ma basta che ci divertiamo ed emozioniamo, perché è proprio ciò a cui mira questo gioco.

“Tutto inizia sempre
dal molto piccolo...”

Creazione

In Tales of Evil intraprenderete il ruolo di ragazzini degli anni 80 e affronterete le forze del male in giro per il mondo, ma questo non vuol dire che dei ragazzini non siano capaci di tutto questo: anzi solo loro, non offuscata ancora dalla condizione dell'essere adulti potranno vedere i Mostri e affrontare le forze del Male.

Ogni Investigatore può essere unico grazie a te che l'hai creato. Vedrai che a un certo punto ti immedesimerai talmente tanto che il personaggio inizierà ad agire per conto suo e tu ritornerai alla mente a quelle avventurose estati che hai trascorso da ragazzino insieme ai tuoi amici, ma non solo, perché non tutti hanno vissuto quel periodo in maniera positiva ed è qui che Tales of Evil esprime tutte le sue potenzialità perché, grazie a quelle esperienze possiamo dire di essere quello che siamo. Quindi perché non ti lasci trasportare dal bambino che hai dentro e non ti immergi in quelle atmosfere che tanto hai desiderato di vivere o rivivere? Certo avevamo paura dei mostri, ma cosa avremmo dato anche per solo vederne uno? A cosa avremmo rinunciato per vivere un'entusiasmante avventura nel mondo dell'orrore? Ora possiamo!

Ingredienti

- **Dramma:** Le partite dovrebbero traboccare di drammi adolescenziali terreni e non... Insomma a chi piacerebbe interpretare un ragazzino che fa parte di un club il cui scopo è gironzolare in giro senza far niente? Credo che a nessuno interessi. Invece, un ragazzino che fa parte di un club investigativo e si ritrova suo malgrado a dover affrontare le proprie paure e salvare i propri amici da un Demone ultra dimensionale è tutt'altra storia, non credi? Il dramma rappresenta la sfida e le problematiche e i misteri che dovranno affrontare i membri dei Pizza & Investigation.

- **Azione:** È il mezzo con cui si rapporteranno i Pizza & Investigation con i problemi reali (e non... Muahahaha) che incontreranno. Ricordate che l'azione non si innesca quando si dispensa del cibo a pesciolini dell'acquario, ma quando si scopre che i pesciolini dell'acquario saltano fuori dalla vasca per azzannarci. L'azione è come una miccia che si accende quando c'è veramente un cambiamento drastico e improvviso della realtà, così come la concepiamo.

- **Avventura:** L'avventura è la vostra esperienza, ovvero il risultato che si ha tra la giusta combinazione del dramma e dell'azione. Se non c'è dramma non c'è azione e quindi non c'è avventura. L'avventura è vita.



Azioni

Durante la vostra partita il Narratore (a sua discrezione) vi chiederà di tirare i dadi per poter superare delle prove.

In base al tiro che sarà richiesto dal Narratore o in base alla vostra scelta personale tirerete tanti dadi quanti punti avete nella caratteristica da usare sulla vostra scheda Investigatore.

Esempio in cui il Narratore richiede un tiro specifico:

Emily (Narratore): *“Peter mentre sei intento a cercare qualcosa una testa di un clown balza fuori da una scatola! Tira Percezione Livello 2 per non prendere uno spavento”*.

In questo caso è Emily a decidere con quale abilità Peter dovrà affrontare la prova e quale sarà il malus che Peter subirà, ma dovrà usare una pizza (Vedi segnalini Pizza).

Esempio in cui il Narratore richiede un tiro generico:

Emily: *“Peter mentre sei intento a cercare qualcosa, una testa di un clown balza fuori da una scatola, prendendoti alla sprovvista. Cosa fai?”*

Peter: *“Ehm, credo che effettuerò un tiro di Destrezza per gettarmi nell’altro angolo della stanza. Insomma vorrei allontanarmi il più possibile”*.

Emily: *“Perfetto, allora superami un Destrezza di Livello 2”*.

Come avrai notato, qui il Narratore chiede al giocatore cosa intende fare e non impone come nel primo caso. Ovviamente Peter dovrà scegliere una caratteristica attinente alla prova e giustificarne l’impiego, mentre il narratore decide solo il livello di difficoltà.

TUTTE LE AZIONI POSSIBILI SARANNO SPIEGATE IN DETTAGLIO E ILLUSTRATE NELLA VERSIONE FINALE DI TALES OF EVIL.



Il Dado

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



- **Mazza da Baseball/Coperchio dei rifiuti** (2, 3 e 4 su un normale dado D6) La faccia del dado che mostra questo simbolo è un risultato che equivale a un "Centro/Colpito". In base alla circostanza, potremmo usarlo a nostro vantaggio perché si tratta di un risultato positivo.



- **Ragno** (1 su un normale dado D6) è un risultato malevolo che mangia/annulla un altro dado: Tartaruga, Centro o Pizza a discrezione di chi ha effettuato il tiro.



- **Tartaruga** (6 su un normale dado D6) è un risultato positivo e rappresenta l'opposto del Ragno e quando non è annullato da un Ragno, vale un Centro/Colpito.



- **Pizza**: (5 su un normale dado D6). Un risultato del genere, indipendentemente dal risultato degli altri dadi, permette di poter usufruire di un oggetto in possesso dell'Investigatore: (Abilità Speciale) o il "Motto" e in altre situazioni che verranno spiegate in seguito, ma costerà spendere una risorsa (1 segnalino Pizza) per poterne usufruire.

Interpretare

Quanto tirate i dadi, state tentando di ottenere un risultato che vi permetta di superare la prova. Il tipo di prova richiesta può essere Attiva (qualcuno, generalmente il Narratore, tira i dadi per un PNG, ovvero un personaggio non giocante manovrato dal Narratore) o Passiva (il Narratore richiede ad esempio un risultato di 2+ per poter colpire la Creatura).

Il compito dei Coraggiosi (Giocatori) è far superare la prova al proprio Investigatore pareggiando o superando il risultato richiesto. In base al risultato ottenuto accadono cose diverse.

Pizza

L'Investigatore quando ottiene un risultato Pizza con il tiro dei dadi, potrà spendere 1 segnalino Pizza in suo possesso e fare una delle seguenti azioni:

- Usare un oggetto (a cui è abbinata un'Abilità Speciale.)
- Attivare il "Motto"
- Affrontare la sua Paura

Il Narratore potrà spendere 1 segnalino Pizza per:

- Chiedere una Prova di caratteristica precisa.
- Sfruttare la paura dell'Investigatore o un'abilità speciale di un (PNG)
- Prendere (forzare) una decisione chiara e definitiva in una discussione.



Livello delle Prove

Liv.1 Easy: Un risultato del genere può essere richiesto per progressioni di piccola entità come, per esempio, scavalcare un cancello, mettere in fuga un gatto particolarmente aggressivo, tirare una pietra o affrontare Creature di piccola entità e così via.

Liv.2 Medium: È un ottimo compromesso tra chiedere un 1+ o un 3+ e verrà spesso tirata in ballo da parte del Narratore per i più disparati motivi, come ad esempio affrontare una Creatura non particolarmente ostile, scavalcare un muro enorme, decifrare una pergamena non troppo complicata e così via.

Liv.3 Hard: Il Narratore richiede questo tipo di risultato per quelle prove in cui non vuole che la risoluzione del problema sia scontata. Generalmente viene richiesta per affrontare una Creatura particolarmente ostile, saltare in un pozzo abbastanza profondo, combattere con un bullo particolarmente coriaceo e così via.

Liv.4 Very Hard: Qui le cose si complicano un pochino e probabilmente l'Investigatore coinvolto in una prova del genere dovrà far uso di qualche segnalino Pizza. Un 4+ dovrebbe essere richiesto per prove veramente impegnative, come l'affrontare un'orda di burattini Demoniaci, oppure decifrare un tomo di una lingua sconosciuta o ancora, nascondersi mentre si è inseguiti da alcune Bambole Assassine e così via.

Liv.5 Impossible: È il massimo risultato che può richiedere il Narratore. Si tratta di affrontare una prova devastante. Un Boss, qualche creatura gigantesca o un problema immenso che potrebbe compromettere l'intero Capitolo se non addirittura la Tale.

Risultato delle Prove

Quando effettuerete una prova, la differenza tra il livello richiesto e il risultato del tiro viene calcolata in Livelli.

Leggendario: Risultato di +2 e oltre rispetto al risultato richiesto

Buono: Risultato +1 rispetto al risultato richiesto.

Discreto: Risultato uguale al risultato richiesto.

Fail: Risultato di -1 rispetto al risultato richiesto.

Epic Fail: Risultato di -2 rispetto al risultato della prova richiesta.

Il risultato ottenuto porterà delle conseguenze in base alla scala di successo o di fallimento della prova stessa. Queste conseguenze sono generalmente decise dal Narratore, ma come tutto in Tales of Evil, potrete discutere nel caso i Bonus, Malus e le ricompense, non sembrano adeguate o proporzionate. Esempio: nel caso di un risultato Leggendaro il Narratore potrebbe premiarvi con un segnalino Pizza, così come potrebbe sottrarne uno in caso di Epic Fail. Le decisioni, in base alle situazioni in cui sarete coinvolti, possono incidere sui punti corpo, mente, spaventi, caratteristiche e tutto quello che riguarda la sfera personale dell'Investigatore.

Vita e Morte

In Tales of Evil l'Investigatore può morire, ma sarà al buon senso del gruppo decidere se questa opzione vada applicata o meno a seconda della situazione. Il Narratore è sempre tenuto a dichiarare questa eventualità.

Es. Ray, contro il parere di tutti, ha voluto agire per conto suo e si è recato da solo alla vecchia casa. Arrivato sul posto viene colpito duramente durante uno scontro all'ultimo sangue con un Orso Demoniaco che improvvisamente si è animato e, dopo essersi scrollato di dosso decenni di muffa e polvere, l'ha aggredito. Durante lo scontro Ray ha esaurito più volte i propri punti corpo e i propri punti mente e inoltre è terrorizzato, avendo raggiunto uno spavento di Livello 5 sulla propria scheda. Nella vita reale Ray probabilmente dovrebbe morire sotto le artigliate dell'abominevole Creatura, ma...

Ray: "Oh mamma, credo che questa volta ci lascerò le penne."

Emily: "Guarda sei alla frutta, ma potrei concederti qualcosina, sai?"

Ray grana gli occhi. "Insomma potrei svenire, ci starebbe, visto che ho esaurito tutte le risorse e forse l'orso credendomi morto o comunque non reputandomi più una minaccia, se ne andrebbe via. Credo di potercela fare."

Emily sogghigna. "Concedo, credo che possa andar bene per me e per gli altri." Gli altri Coraggiosi al tavolo acconsentono e quindi...

Emily: "L'orso ti annusa, ma sembra aver perso interesse nei tuoi confronti e si allontana. Sei vivo, ma credo che tu non possa partecipare insieme ai tuoi amici alla prossima avventura perché dovrai prima riprenderti e lottare contro i tuoi peggiori incubi."

Ray: "Quali incubi?"

Emily sogghigna: "Quando arriverai all'ospedale vedrai..."

Come avrete notato, c'è la voglia di tutti i partecipanti di dare una seconda possibilità a Ray. Verrà punito pesantemente da Emily che addirittura potrebbe obbligarlo a cambiare il motto, perdere i suoi oggetti e tutto quello che reputerà valido. Praticamente Ray è nelle mani di Emily, ma è salvo o quasi (certe volte sarebbe meglio morire ehehehehe).



VITA E MORTE AVRANNO UN CAPITOLO DEDICATO CHE APPROFONDIRA' TUTTI GLI ASPETTI NELLA VERSIONE FINALE DI TALES OF EVIL.

Scheda Investigatore

Nome: Qui scriverete come si chiama il vostro Investigatore.

Soprannome: Sceglietene uno che lo rappresenti (Spacca-Tutto, Il Risolutore, La Mangia Libri etc etc...) Attenti perché in certe circostanze il vostro soprannome vi obbligherà ad agire in un certo modo piuttosto che in un altro.

Età: Qui segnerete un'età compresa tra gli 11 e i 14 anni (da poco compiuti)

Paura: Qui scriverete la più grande paura del vostro Investigatore. (Aracnofobia, paura del buio, paura dell'acqua etc etc). Attenti perché il gioco sfrutterà la vostra paura per mettervi in difficoltà.

Motto: Qui indicherete una massima che rappresenta il vostro Investigatore o una frase che spesso recita. (Non è questo il giorno, domani è un altro giorno, che le ali della libertà non perdano mai le piume...) Attenti perché il motto è una caratteristica molto importante del vostro Investigatore e che vi tirerà spesso fuori dai guai.

Arma: Ogni Investigatore parte con un arma. Generalmente questa è impiegata per aggiungere dadi durante l'attacco.

Oggetto: Ogni Investigatore parte con un oggetto (nella versione completa di Tales of Evil c'è tutto un elenco di oggetti degli anni 80 ricco di descrizioni e illustrazioni che ne spiegano il funzionamento e le caratteristiche diviso per categoria: Equipaggiamento base, avanzato e professionale). Alcuni esempi: Torcia Tattica, Macchina Fotografica Polaroid, Walkman.

Descrizione: Qui scriverete alcuni tratti salienti del vostro Investigatore. Es. Peter: È il fondatore e la mente dei Pizza & Investigation e adora starsene in qualche cantina a costruire apparecchiature dalla dubbia utilità, ma è fermamente convinto che prima o poi il mondo si accorga di lui e lo porti in trionfo.

Amico del Cuore: Qui scriverete il nome del vostro migliore amico che può essere un'Investigatore (PG) oppure un personaggio non giocante (PNG). Anche questo, come tutti i parametri fin qui elencati influenzeranno le vostre scelte quando giocherete.

Ogni Coraggioso (giocatore) ha **20 punti** da suddividere per le varie caratteristiche del proprio Investigatore. Ogni caratteristica non può avere più di 5 punti e mai meno di 1. I punti rappresentano quanto siete capaci in quella caratteristica e i relativi dadi che impiegherete quando vi sarà richiesto di affrontare una prova.

Corpo: Indica i punti vitali dell'investigatore. - **Forza:** Indica la forza fisica.

Destrezza: Indica l'agilità - **Furtività:** Indica la predisposizione nel riuscire a essere silenzioso o invisibile. - **Mente:** Indica i punti mentali dell'investigatore. - **Coraggio:** Indica la predisposizione al rischio e all'avventura. - **Percezione:** Indica il senso che l'investigatore ha per tutto quello che lo circonda. - **Conoscenza:** Indica il sapere delle cose e del mondo che lo circonda.

Tutte le caratteristiche della scheda Investigatore sono spiegate in dettaglio nella versione completa di Tales of Evil compresi gli esempi pratici di gioco e le potenzialità delle stesse.

Terrore ed Esperienza

C'è da dire che tutte le abilità sono importanti e il gioco di sicuro non vi risparmierà nulla quindi, quando imposterete il vostro Investigatore, non dimenticate di lasciare troppe abilità sguarnite perché è lì che il Male cercherà di colpirvi.

Scala del Terrore: Ogni Investigatore inizia con 1 spavento sulla scala del Terrore (già il Mistero che affronterete di per se vi procurerà una certa paura). Cercate di non riempirla, altrimenti sarete terrorizzati (ed è male, ve lo garantisco.)

Scala dell'esperienza: All'inizio è sempre settata sullo zero. In base a come giocherete salirà di livello o si abbasserà e questo farà migliorare le caratteristiche del vostro Investigatore.

	
SCHEDA INVESTIGATORE	
CARATTERISTICHE	Nome: <input type="text"/>
Forza: <input type="checkbox"/>	Età: <input type="text"/>
Destrezza: <input type="checkbox"/>	Soprannome: <input type="text"/>
Coraggio: <input type="checkbox"/>	Descrizione: <input type="text"/>
Percezione: <input type="checkbox"/>	
Conoscenza: <input type="checkbox"/>	
Furtività: <input type="checkbox"/>	
VITALITA'	Arma: <input type="text"/>
Mente <input type="checkbox"/>	Oggetto: <input type="text"/> 
Corpo <input type="checkbox"/>	Motto: <input type="text"/> 
	Paura: <input type="text"/> 
	Amico del Cuore: <input type="text"/>
Terrore	Esperienza
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Allestire una Partita

Il primo passo nell'allestimento della vostra partita a Tales of Evil è decidere che tipo di ragazzini saranno gli Investigatori. Grazie a questo manuale potrete farvi un'idea ben precisa del mondo che li circonda. Come vedrete nel resto del capitolo, molte idee nasceranno proprio durante lo svolgersi della partita e la creazione degli Investigatori. I dettagli verranno dopo.

Decidete quanto epica o personale sarà la Tale (Campagna) che racconterete, ma affrontatela in Capitoli (Sessioni).

Per esempio per iniziare potrete decidere quali siano le regole del vostro Club, i vostri punti fermi e i vostri obiettivi, ma a un certo punto succederà qualcosa che sconvolgerà il quotidiano (Dramma) Cosa? Sarete voi a deciderlo. Vogliamo esplorare la vecchia casa di Neibolt Street? Ma come faremo se i nostri genitori non ce lo permettono? Come faremo a sgattaiolare in piena notte? O ancora, ho sentito dire che di notte dal pozzo del parco si sentono arrivare delle voci o ancora, veniamo a conoscenza che il gatto della signora Smith è sparito e qualcuno ci ha detto di averlo visto girovagare nei pressi del cimitero...

Il Demone che muove i fili delle Creature può assumere varie forme, ma di certo affrontarlo immediatamente senza che abbiate fatto esperienza oltre a portarvi probabilmente a un fallimento, non vi lascerà nessuna sensazione particolare, ma incontrare finalmente l'odiato Demone dopo mille peripezie e investigazioni è tutt'altra storia, non credete?

Quindi il Narratore e i Coraggiosi dovrebbero inizialmente focalizzarsi sul fulcro di un Mistero e poi da quello dipanare tutta la trama della storia.

Vi confido un segreto: le più belle avventure spesso scaturiscono da una semplice domanda:

- Che fine ha fatto il piccolo Tommy Jarvis?
 - Mia nonna non vi sembra strana ultimamente?
- Che mi dite di quella ragazzina stramba che è arrivata oggi a scuola?
 - Avete notato gli artigli dell'insegnante di inglese?

...oppure da voci di corridoio

- Dicono che il cane del tizio della bottega sia un lupo mannaro.
 - Dicono che il bidello della scuola sia un demone.
 - Dicono che la storia della casa maledetta sia vera.

...oppure da esperienze personali

- Nella soffitta del nonno ho trovato questa mappa.
 - Non riesco più a dormire dopo aver visto quella bambola muoversi in camera di mia sorella.



Mistero

Il gruppo pensa al tipo di Misteri con cui vogliono avere a che fare nel mondo di gioco. Antonio dice: “Che ne pensate di iniziare a focalizzarci sul perché la signora Smith entra nel capanno a mezzanotte in punto tutte le notti? Potrebbe essere l’attacco, cosa ne dite?”

Gli altri Coraggiosi annuiscono, ma Emily (Narratore) vuole aggiungere qualcosa che vada oltre e dice: “E se aggiungessimo un poco di pepe al mistero che già di per se mi sembra inquietante?”

Antonio: “Ovvero?”

Emily: “Creiamo qualcosa di pregresso e diciamo che i P&I oltre a doversi occupare del caso della signora Smith, dovranno anche tenere a bada una gang di bulli che intende fargli il... ehm... fargliela pagare. Forse uno degli Investigatori non gli ha passato il compito in classe? Che ne pensate?”

Antonio: “Bello, mi piace.”

Marco: “Oh il mio Danny sembra proprio il personaggio adatto. Posso essere io quello che non ha passato il compito in classe?”

Emily guarda il personaggio di Marco e accetta perché tra tutti gli Investigatori è quello che più si avvicina al prototipo del ragazzino secchione.

Come noterete da una semplice chiacchierata si è riuscito a trovare il nome al mistero.

Il Mistero della signora Smith (anche se non è originalissimo, va bene comunque)

E ben due Misteri da cui partire dai quali se ne dipaneranno molti altri nel corso dell’avventura.

Mistero 1: Scoprire cosa fa di notte la signora Smith nel capanno degli attrezzi. Questo implica altri problemi visto che l’orario per i ragazzini è proibitivo e dovranno fare il diavolo a quattro per sgattaiolare via senza che i genitori se ne accorgano. Inoltre, di notte, si possono fare brutti incontri. Quindi altri due problemi su due piedi.

Mistero 2: I bulli sono sulle tracce di Danny (L’Investigatore gestito da Marco). Chi ci dice che non l’aspettino fuori casa? Chi ci dice che non intendano prendersela con tutto il gruppo? Sono pericolosi? Pazzi? Incoscienti? Non umani... Nananananaaaaaa (Tension).

Come avrete notato la vita di un ragazzino cresciuto negli anni ottanta non è che fosse tutta rosa e fiori.

Iniziate associando solo un paio di Misteri, potrete sempre aggiungerne altri durante il progredire della Tale. Allo stesso modo, non siete costretti a fare tutto ciò subito; se in seguito scoprite che un elemento della Tales è più importante di quanto pensaste, potrete creare nuovi Misteri all’occorrenza. Vedrete che durante le vostre scorribande ne verranno fuori sempre di nuovi e spesso anche troppi... Muahahaha (ok, basta).

In Definitiva?

Come è stato accennato fin dall'inizio in queste poche pagine sono contenuti giusti i fondamentali per rendersi conto di cosa sarà Tales of Evil.

Nella versione finale il libro conterrà:

- Tutti gli argomenti qui trattati, ma approfonditi con esempi pratici e di gioco e spiegazioni esaustive e complete.
- Entità/La Cosa. (Chi è il Male? Cosa contro combattiamo? Perché gli oggetti si animano?)
- Come creare e impostare una Scena (Prove da affrontare), un Capitolo (Sessione) e una Tale (Campagna).
- La Creazione di una Partita.
- Come impostare e dirigere una partita.
- Gli Investigatori (Esempi pratici, tipologie e illustrazioni (il Geek? Ma io volevo essere il Figo! Posso essere la Cheerleader vanitosa? Io vorrei interpretare uno bravo con i computer.)
- Come creare passo per passo un buon Investigatore.
- Equipaggiamento base, intermedio e avanzato di ogni Investigatore.
- La Creazione dei Personaggi principali e secondari manovrati dal Narratore. (La Burattinaia Demoniacca? Lo Specchio della Follia? Il Demone del Sonno? La Bambola Assassina?)
- Il Bestiario (di riferimento per poter attingere a incubi sempre "freschi". Qualcuno ha parlato di Creature? Mostri? Presenze? Incubi? Ma quella è una Porta Demoniacca? Ehm, ma quel Peluche perché ha denti da pescecane? Ma quel Burattino come fa a muoversi da solo?)
- Le Armi degli Investigatori (tipologie e funzionalità)
- Gli oggetti (rigorosamente anni 80) che vi forniranno le Abilità Speciali. (Hai scelto una torcia? Certo, così non restiamo al buio e nel caso incontro qualche Creatura, l'acceco con il fascio di luce, che ne dici? Ah roba per femminucce, io prendo la boccetta di acqua santa della nonna...)
- Lieto fine? (Insomma mica tutte le storie possono finire bene, no?)
- Cosa fare negli anni 80 (Vogliamo andare giù al fiume a costruire una diga? Io veramente ho un appuntamento con quella... ma lasciala perdere, perché non andiamo al cinema a vedere Ghostbusters?)



- Il quartier generale (insomma, un club che si rispetti dovrebbe averne uno. Il camper abbandonato? Perché non rimettiamo in sesto la casa sull'albero?)
- I Luoghi ricreativi dove poter ambientare le vostre storie (qualcuno ha parlato del parco giochi? E la sala giochi? E il parco? Andiamo al lago?)
- Principali Must Ricreativi (a che gioco giochiamo?). Guarda, vedo sul manuale che ce ne sono talmente tanti spiegati in dettaglio che avremo solo l'imbarazzo della scelta. (Palla avvelenata? Nascondino? Acchiapparello?)
- Must Have: Tutti gli oggetti che i ragazzini degli anni '80 avrebbero voluto possedere (Il Castello di GraySkull? Di più, di più. Ehm, allora il Boom Box? Di più di più... Ok, aspetto che mi arrivi la mia copia di Tales of Evil.)
- Gli Anni '80 (panoramica e approfondimenti sui fatti salienti di quegli anni.)
- Problematiche (Ma come siamo sopravvissuti? Ti ricordi il telefono a gettoni? E quando non arrivavi in tempo e ti davano per disperso?)
- La Musica (a me piace Michael Jackson, no ma che dici il migliore è Bon Jovi.).
- I Film (Grosso Guaio a Chinatown è il top, ma quando mai a me piace La Cosa, invece a me I Goonies).
- I Giochi da Tavolo (Brivido? L'isola di Fuoco? Hero Quest?)
- I Videogames (Intellivision o Atari? Ti ricordi Burger Time? Pitfall!? Dragon's Lair?).
- Una Tale (Una campagna/scenario completa che ha come protagonisti i fondatori dei Pizza & Investigation per poter immediatamente iniziare a giocare.)
- La copia della mappa della cittadina di Cristal Country, così come è stata disegnata dai fondatori dei Pizza & Investigation.

Come avrete notato dopo questa lista, Tales of Evil oltre a illustrare il sistema di gioco, sarà accompagnato da una corposa ambientazione e da uno più scenari che vi permetterà di calarvi (o ritornare) alle leggendarie atmosfere degli anni '80 senza aver bisogno di nient'altro. In qualsiasi momento vi venga un dubbio (ad esempio cosa potrei fare per svagarmi e recuperare qualche caratteristica?) vi basterà sfogliare il libro e scegliere tra una vasta gamma di must ricreativi dell'epoca che molti di noi hanno avuto la fortuna di vivere in prima persona.

Autore: Antonio Ferrara nasce a Napoli l'otto settembre del 1976. Ha scritto quattro romanzi tra cui "Gli Occhi del Male". Il romanzo è stato finalista al concorso Stephen King Horror IT. L'URLO BIANCO (Il Foglio Letterario) e NEILA (Lettere Animate). Molti suoi racconti sono in varie antologie. Da gennaio 2012 è Affiliate Member della Horror Writers Association. Nel 2013 ha fondato il Premio Francis Marion Crawford. Nel 2014 lancia "Stay Away!" su Kickstarter e subito dopo il gioco viene pubblicato da Pendragon Game Studio. Nel 2015 viene pubblicata la Revised Edition dello stesso gioco tradotto, localizzato in molteplici lingue e paesi. Nel 2016 pubblica "Last Friday" sempre per Pendragon e il gioco viene tradotto in diverse lingue e concesso in licenza in diversi paesi. Nel 2017 pubblica, con lo stesso editore, l'espansione Last Friday: Ritorno a Camp Apache. Attualmente lavora su un nuovo gioco da tavolo, due romanzi (nel cassetto da troppo tempo) e, ovviamente, all'universo di Tales of Evil e dei Pizza & Investigation.

Io ci credo e tu?



AFT

Sei un autore di giochi di ruolo? un Game Master? Un semplice appassionato? Ti interessa il progetto? Vorresti accedere al draft completo di “Tales of Evil: Il Gioco di ruolo” per effettuare playtest o poter scrivere uno scenario? Allora iscriviti al Club dei Pizza & Investigation per restare aggiornato sulle iniziative a te dedicate.

Ho bisogno di veri “Coraggiosi” pronti a tutto per la grande avventura che ci attende.