

Antonio Ferrara



Gioco di Ruolo
- Quick Start -

STRANGER TALES



QUICK START

CONTENUTI:

PARTE 1

- Il mondo di Stranger Tales 5
- Gioco di ruolo 5
- La ricetta per Stranger Tales 6
- Fusion System 7
- Cosa serve per giocare?..... 8
- Coraggiosi, Investigatori e Narratore 9
- Modalità di gioco 10
- Il dado e le prove 11
- Livelli di difficoltà 12
- Bonus o Malus 14
- Segnalini Pizza 16

PARTE 2

- Scheda Investigatore 19
- Vita e morte 27
- Personaggi 28

PARTE 3

- Allestire una partita 31
- Il Club 31
- La Tale e i Capitoli 32
- *Stranger Tales* il gioco completo 34

PARTE 4

- Avventura Quick Start 36



Welcome
to
Crystal Country



Parte 1

“Non avevamo idea di quali altre mostruosità ci aspettavano là fuori, ma una cosa era certa: dopo aver risolto il mistero della Burattinaia Demonica nella vecchia casa di Neibolt Street, eravamo pronti a tutto.”

- Daphne Davis

Il mondo di Stranger Tales

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 Quick Start e nella versione finale di Stranger Tales 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...

Gioco di Ruolo

Stranger Tales è un gioco di ruolo in cui interpreterete dei ragazzini che dovranno affrontare il "Male", ma non solo: sarà anche un'opera mastodontica sulla cultura Pop degli anni 80' e 90'.

Se non hai mai giocato a un gioco di ruolo, sappi che è più facile di quanto tu possa pensare. Guidati da un narratore verrete trasportati in un mondo in cui sarete liberi di agire, di esplorare e di interagire. Avrete completa influenza sul corso degli eventi, sarete artefici del vostro destino e di quello dei vostri amici. Ricordate: l'unico limite sarà la vostra immaginazione!

Dunque, siete pronti a vivere questa esaltante esperienza tra sogno e realtà?

Stranger Tales adopera un motore di gioco denominato **Fusion System** e un set di dadi a sei facce che ti permetteranno di creare e affrontare incredibili avventure nel mondo dell'orrore e non solo...

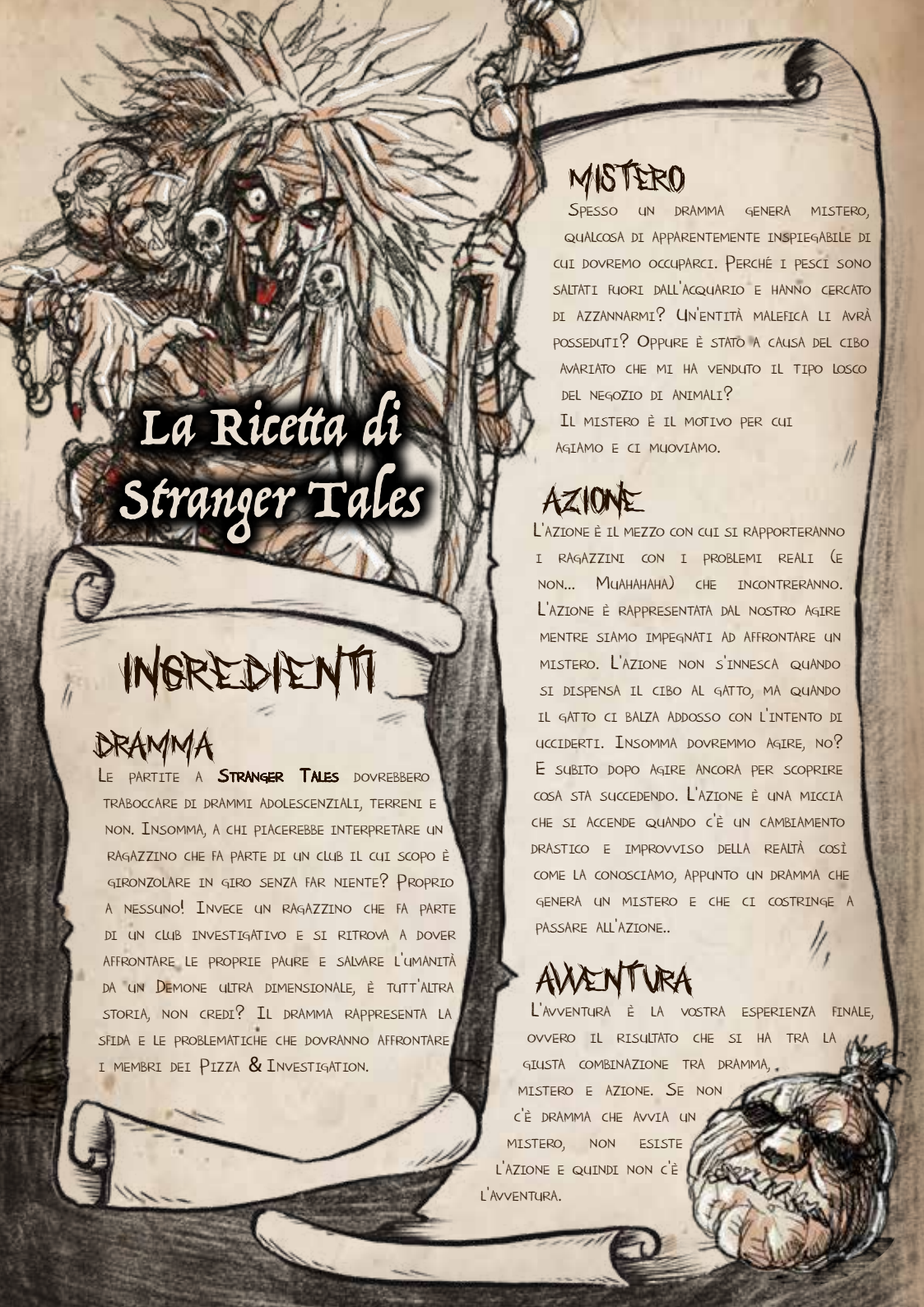
Il mondo di gioco è quello che tu vuoi che sia e segue le tue regole. Magari i

tuoi genitori non sono veramente i tuoi genitori, oppure la vecchia signora che vende i giornali all'angolo di strada non è quello che sembra, oppure il postino nasconde un raccapricciante segreto...

Chi può dirlo?

**RICORDATI PERÒ
CHE SEI TU IL PROTAGONISTA
DELLA STORIA!**





La Ricetta di Stranger Tales

INGREDIENTI

DRAMMA

LE PARTITE A **STRANGER TALES** 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? PROPRIO A NESSUNO! INVECE UN RAGAZZINO CHE FA PARTE DI UN CLUB INVESTIGATIVO E SI RITROVA A DOVER AFFRONTARE LE PROPRIE PAURE E SALVARE L'UMANITÀ DA UN DEMONE ULTRA DIMENSIONALE, È TUTT'ALTRA STORIA, NON CREDI? IL DRAMMA RAPPRESENTA LA SFIDA E LE PROBLEMATICHE CHE DOVRANNO AFFRONTARE I MEMBRI DEI PIZZA & INVESTIGATION.

MISTERO

SPESSO UN DRAMMA GENERA MISTERO, QUALCOSA DI APPARENTEMENTE INSPIEGABILE DI CUI DOVREMO OCCUPARCI. PERCHÉ I PESCI SONO SALTATI FUORI DALL'ACQUARIO E HANNO CERCATO DI AZZANNARMI? UN'ENTITÀ MALEFICA LI AVRÀ POSSEDUTI? OPPURE È STATO LA CAUSA DEL CIBO AVARIATO CHE MI HA VENDUTO IL TIPO LOSCO DEL NEGOZIO DI ANIMALI?

IL MISTERO È IL MOTIVO PER CUI AGIAMO E CI MUOVIAMO.

AZIONE

L'AZIONE È IL MEZZO CON CUI SI RAPPORTERANNO I RAGAZZINI CON I PROBLEMI REALI (E NON... MUHAHAHA) CHE INCONTRERANNO. L'AZIONE È RAPPRESENTATA DAL NOSTRO AGIRE MENTRE SIAMO IMPEGNATI AD AFFRONTARE UN MISTERO. L'AZIONE NON S'INNESCA QUANDO SI DISPENSA IL CIBO AL GATTO, MA QUANDO IL GATTO CI BALZA ADDOSSO CON L'INTENTO DI UCCIDERTI. INSOMMA DOVREMMO AGIRE, NO? E SUBITO DOPO AGIRE ANCORA PER SCOPRIRE COSA STA SUCCEDENDO. L'AZIONE È UNA MICCIA CHE SI ACCENDE QUANDO C'È UN CAMBIAMENTO DRASTICO E IMPROVVISO DELLA REALTÀ COSÌ COME LA CONOSCIAMO, APPUNTO UN DRAMMA CHE GENERA UN MISTERO E CHE CI COSTRINGE A PASSARE ALL'AZIONE..

AVVENTURA

L'AVVENTURA È LA VOSTRA ESPERIENZA FINALE, OVVERO IL RISULTATO CHE SI HA TRA LA GIUSTA COMBINAZIONE TRA DRAMMA, MISTERO E AZIONE. SE NON C'È DRAMMA CHE AVVIA UN MISTERO, NON ESISTE L'AZIONE E QUINDI NON C'È L'AVVENTURA.



Fusion System

PER GIOCARE A *Stranger Tales* IL FUSION SYSTEM NON È INDISPENSABILE E PUÒ ESSERE ESCLUSO DAL GIOCO.

Il Fusion è la vera particolarità di *Stranger Tales*: consiste nel fondere la realtà con la finzione in modo che si annulli ogni limite tra chi gioca e le storie che vivrete tutti insieme.

IN COSA CONSISTE?

Il **Fusion System** ti permetterà di svolgere azioni nel mondo reale che avranno delle ripercussioni nell'avventura che state giocando. Per esempio, uno degli Investigatori potrebbe avere delle difficoltà a scavare una buca a mani nude e quindi potrebbe appellarsi al Fusion System, ovvero potrebbe chiedere aiuto a te. Sì, proprio te che stai leggendo! A quel punto potrai cercare qualche oggetto utile per scavare, come un cucchiaino, da poter prestare al tuo personaggio poggiandolo sul tavolo da gioco. Questo sarà utilizzabile nel mondo di *Stranger Tales* dall'Investigatore che stai interpretando!

Attenzione però! Troppa libertà fa male: il **Fusion System** sarà utilizzabile esclusivamente spendendo **1 segnalino Pizza** (vedi pag. 16).

NARRATORE: "LE TRACCE PORTANO IN UNA RADURA. IL LUCCICHIO DI UN OGGETTO CHE SPUNTA DAL TERRENO ATTIRA LA TUA ATTENZIONE. COSA FAI?"

PROVO A TIRARLO FUORI.

L'OGGETTO SEMBRA INCASTRATO IN PROFONDITÀ. NON RIESCI A PRENDERLO.

UHM...MI SERVIREBBE QUALCOSA PER SCAVARE, MA NON HO ATTREZZI. SPENDO 1 **SEGNALINO PIZZA** PER ATTIVARE IL **FUSION SYSTEM**!

E VA BENE... TE LO CONCEDO!

INVESTIGATORE: "MI GUARDO INTORNO E POCO LONTANO NOTO UN GROSSO CUCCHIAIO ARRUGGINITO. LO PRENDO PER POTER SCAVARE PIÙ AGEVOLMENTE."

MOLTO BENE, PUOI RECUPERARE L'OGGETTO SENZA EFFETTUARE LA PROVA PERCHÉ CON QUEL CUCCHIAIO RIESCI A TIRARLO FUORI SENZA PROBLEMI.

A QUESTO PUNTO IL CORAGGIOSO CHE GESTISCE L'INVESTIGATORE, CORRE IN CUCINA E TORNA CON UN GROSSO CUCCHIAIO. LO POGGIA SUL TAVOLO E POI TORNA AD INTERPRETARE L'INVESTIGATORE.

Cosa serve per giocare?

Iniziare una partita a *Stranger Tales* è semplicissimo. Ti serviranno:



✓ DA 1 A 6 GIOCATORI
(preferibilmente umani)



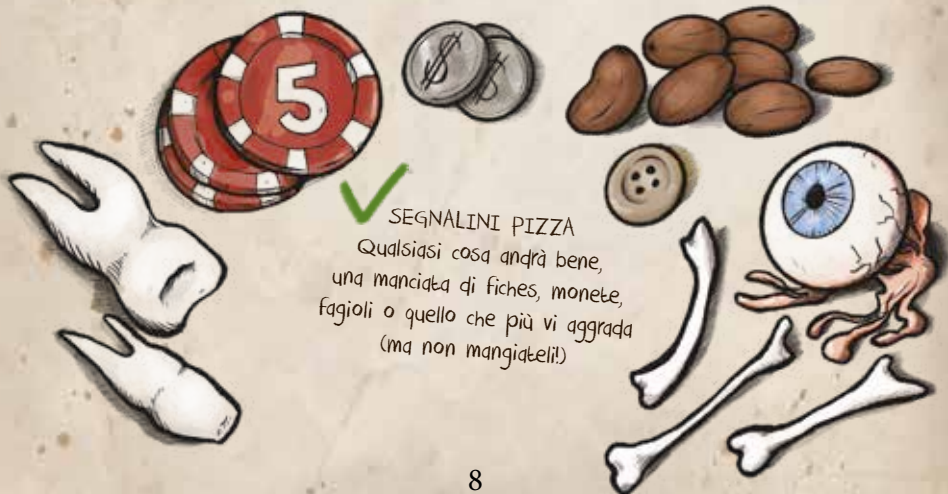
✓ SCHEDE INVESTIGATORE
(una per ogni giocatore)



✓ CARTA E PENNA
per prendere appunti



✓ 5 DADI
a sei facce (D6)

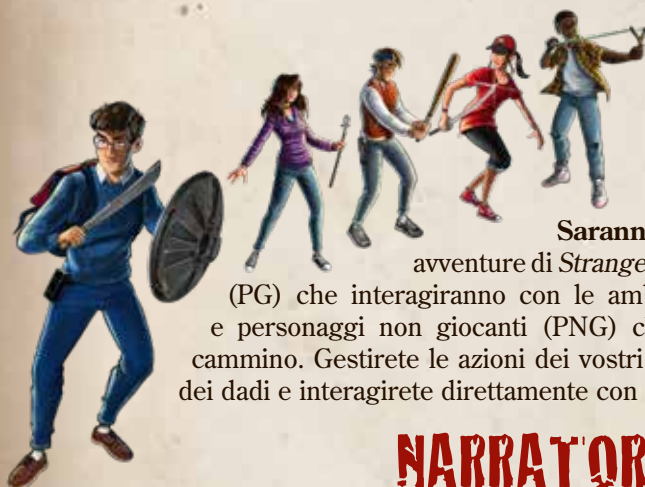


✓ SEGNALINI PIZZA
Qualsiasi cosa andrà bene,
una manciata di fiches, monete,
fagioli o quello che più vi aggrada
(ma non mangiategli!)

**IN STRANGER TALES ESISTONO
TRE RUOLI FONDAMENTALI.**

CORAGGIOSI

Siete voi giocatori (persone reali) e non i personaggi che creerete. Il vostro compito sarà quello di aiutare i vostri alter ego ad affrontare sfide e misteri utilizzando il **Fusion System**.



INVESTIGATORI

Saranno i vostri alter ego nelle avventure di *Stranger Tales*, cioè i personaggi giocanti (PG) che interagiranno con le ambientazioni, creature mostruose e personaggi non giocanti (PNG) che incontrerete lungo il vostro cammino. Gestirete le azioni dei vostri Investigatori attraverso il lancio dei dadi e interagirrete direttamente con loro attraverso il **Fusion System**.

NARRATORE

Se decidi di essere il **Narratore** dovrai dar vita all'avventura che intraprenderanno gli Investigatori. Il tuo compito sarà quello di creare la storia che gli Investigatori vivranno, misteri da risolvere e mostri da affrontare, preparando anche un po' di materiale e ambientazione. Sarà compito tuo interpretare tutti i personaggi non giocanti (PNG) che saranno presenti nella storia, che siano umani o non. Sarai la voce narrante che descriverà situazioni, ambienti e scenari dando vita alla realtà di *Stranger Tales* e sarai tu a gestire le regole del gioco e colui che avrà l'ultima parola. Cerca quindi di non essere troppo inflessibile con gli altri Coraggiosi ma di coordinare e guidare il gruppo di Investigatori per un'esperienza di gioco serena e coinvolgente. Diritte e consigli da parte degli altri Coraggiosi saranno sicuramente utili, ma starà sempre a te la decisione finale.



Modalità di gioco

Puoi giocare a *Stranger Tales* in tre modalità.

Dominatore
supremo
incontrastato

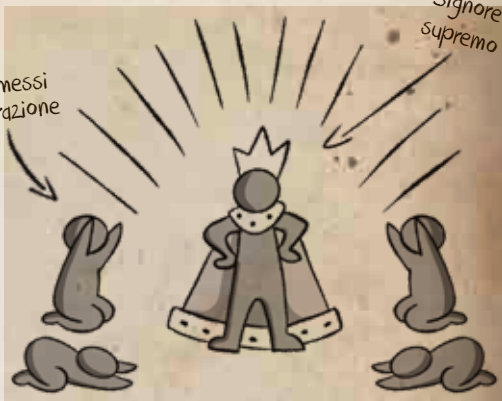


SOLITARIA

(1 solo giocatore)

Avventurati da solo lungo i sentieri della paura... Sarai l'unico Coraggioso presente ed **interpreterai** sia l'Investigatore che il Narratore.

Sottomessi
in adorazione



Signore
supremo

GAME MASTER

(Da 2 a 6 giocatori)

Uno di voi sarà il **Narratore** che dirigerà il gioco e vi renderà la vita difficile tramite le sue storie dell'orrore.



MASTERLESS

(Da 2 a 6 giocatori)

I Coraggiosi interpreteranno a turno il Narratore. Potrete accordarvi su un filone principale da seguire, o condurre la storia in maniera indipendente ogni volta che passerà il turno. A voi la scelta!

Il Dado e le Prove

In *Stranger Tales* si utilizza un solo tipo di dado a sei facce che svolge tutte le funzioni del gioco.

Le vostre azioni dunque saranno decise dal lancio dei dadi; queste prove interesseranno le caratteristiche del vostro Investigatore. Ogni caratteristica sarà seguita da un numero, il quale indicherà quanti dadi avrete a disposizione per superare la prova.

ESEMPIO: per sollevare un oggetto pesante dovete affrontare una prova di forza, il vostro investigatore ha Forza 3, dunque lancerete 3 dadi.

Lancio a catena

Dimenticatevi il classico lancio dove sommate i risultati ottenuti!

In *Stranger Tales*, quando dovete superare una prova, il risultato dei dadi sarà deciso dalle catene che riuscirete ad ottenere. Un **lancio a catena**, dunque, **si otterrà quando i numeri dei dadi saranno in successione numerica**, come 1 - 2 - 3, oppure 3 - 4, ma non 2 - 4 o 3 - 6.

Il valore della catena è pari alla quantità dei numeri in successione, quindi 1 - 2 - 3 varrà tre punti, 3 - 4 due punti e così via. Il valore dei numeri sui dadi è indifferente, quindi una catena formata dai numeri 1 - 2 - 3 varrà tre punti esattamente come una formata dai numeri 4 - 5 - 6.

Per questo più dadi avrete a disposizione, meglio sarà!

PENSATECI QUANDO DOVRETE
ASSEGNARE I PUNTI CARATTERISTICA
AI VOSTRI INVESTIGATORI!

FOR 5 = 5 dadi

IL NARRATORE DECIDE CHE DEVI
SUPERARE UNA **PROVA DI FORZA**
+3, PER FORTUNA HAI FOR 5!



SU 5 DADI HAI OTTENUTO
UNA CATENA DI 4:
3 - 4 - 5 - 6



Livelli di difficoltà

Per compiere delle azioni, dunque, durante il gioco dovrete effettuare delle prove che possiamo dividere in 4 livelli di difficoltà:



EASY - LIV. 1
2 Catene.

Si tratta di prove semplici per azioni come scavalcare una rete, spostare oggetti poco pesanti, affrontare una Creatura piuttosto debole e così via.

MEDIUM - LIV. 2
3 Catene.



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



Qui le cose si complicano un pochino e probabilmente l'Investigatore coinvolto in una prova del genere dovrà far uso di qualche segnalino Pizza. Questo tipo di prova dovrebbe essere richiesto per situazioni impegnative, come affrontare un'orda di Burattini Demoniaci, oppure decifrare un tomo in una lingua sconosciuta o ancora, nascondersi mentre si è inseguiti da alcune Bambole Assassine e così via.

IMPOSSIBLE - LV. 4

5 Catene.

È il massimo livello che il Narratore possa richiedere! Si tratta di affrontare una prova devastante. Un Boss Demoniaco, qualche creatura gigantesca o un problema immenso che potrebbe compromettere l'intero Capitolo se non addirittura la Tale.



Bonus o Malus?

SUPERARE LA
PROVA NON BASTA!

In base al margine di successo o insuccesso della prova, **il risultato ottenuto porterà delle conseguenze.** Il Narratore potrà decidere, infatti, di premiarvi con un **BONUS** per aver superato il livello di una prova con due o tre catene più del previsto, oppure punirvi severamente con un **MALUS** se per caso non ne beccate neanche una! Quali siano i bonus e i malus, sta a lui decidere; ma come tutto in Stranger Tales, potrete discutere nel caso i Bonus e i Malus non sembrano adeguati o proporzionati.

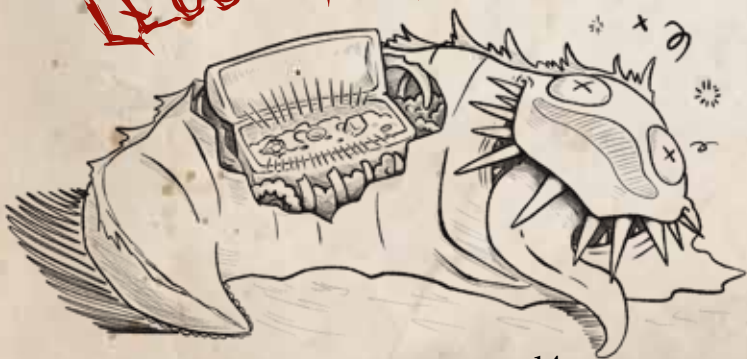
In ogni caso, il Narratore si sfogherà su di voi fino a che non sarà soddisfatto utilizzando la seguente scala dei valori di successo o fallimento:

ASSURDO!!!

Tutti i dadi sono in successione tra di loro formando **un'unica catena.**



LEGgendARIO



+2 Catene
rispetto al livello
della prova.



BUONO

+1 Catena rispetto al livello della prova.



FAIL!

-1 Catena rispetto al livello della prova.

DISCRETO

Risultato uguale rispetto al livello della prova.



LA CODA
VIBRA DALLA
GODURIA

CRACK!!!

EPIC FAIL!

-2 Catene rispetto al livello della prova.





Segnalini Pizza

Saranno molto utili per compiere delle azioni e uscire dai guai, quindi fatene tesoro!

Come Segnalini Pizza potrete usare quelli contenuti nella confezione oppure delle pizze vere, ma ricordatevi di non mangiarle.

Azioni attivate dai segnalini:

Spendendo un Segnalino Pizza potrete compiere una di queste azioni:

- Attivare un **Oggetto**. (vedi pag 20)
- Attivare il **Motto**. (vedi pag 20)
- Attivare il **Fusion System**. (vedi pag 7)
- Affrontare la propria **Paura**. (vedi pag 22)



CON PEPERONI



CON PATATINE FRITTE



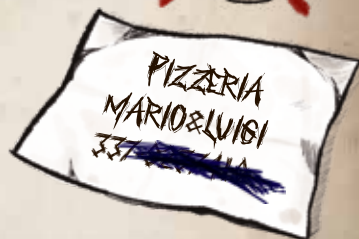
QUI C'È IL MONDO!

All'inizio della partita ogni Investigatore sarà dotato di **3 PIZZE** che saranno utilizzabili in qualsiasi momento.



Ottenere altre Pizze

Una volta consumati, sarà il **Narratore a farvi dono di altri succulenti segnalini**, come premio per aver superato una prova in modo "leggendario" ad esempio, oppure perché particolarmente colpito dal vostro coraggio. Insomma, sarà a sua completa discrezione assegnarvi, come e quando vuole. In ogni caso potrete farne richiesta voi stessi se pensate di aver superato un'impresa particolare, ma rimarrà a lui l'ultima parola.

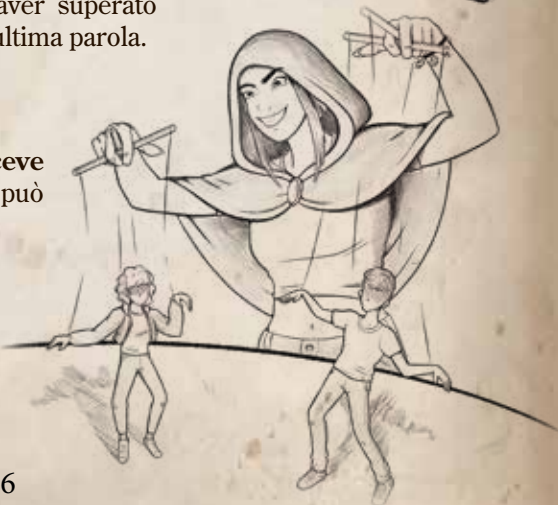


Azioni per il Narratore

Il Narratore come tutti gli altri giocatori **riceve 3 segnalini Pizza** all'inizio della partita e può spenderli per:

☒ Usare l'abilità speciale di un PNG.

I personaggi delle avventure, che non siate voi Investigatori, sono definiti Personaggi Non Giocanti. Sarà il Narratore a gestirli, ma per usare un'abilità speciale dovrà spendere un Segnalino Pizza.



☒ **Costringere un Investigatore ad affrontare la propria Paura.**

Come vedremo più avanti, affrontare la propria Paura sarà determinante per la salute del nostro Investigatore. Quando la vostra Scala del Terrore sarà quasi al limite, per il Narratore basterà darvi il colpo di grazia!



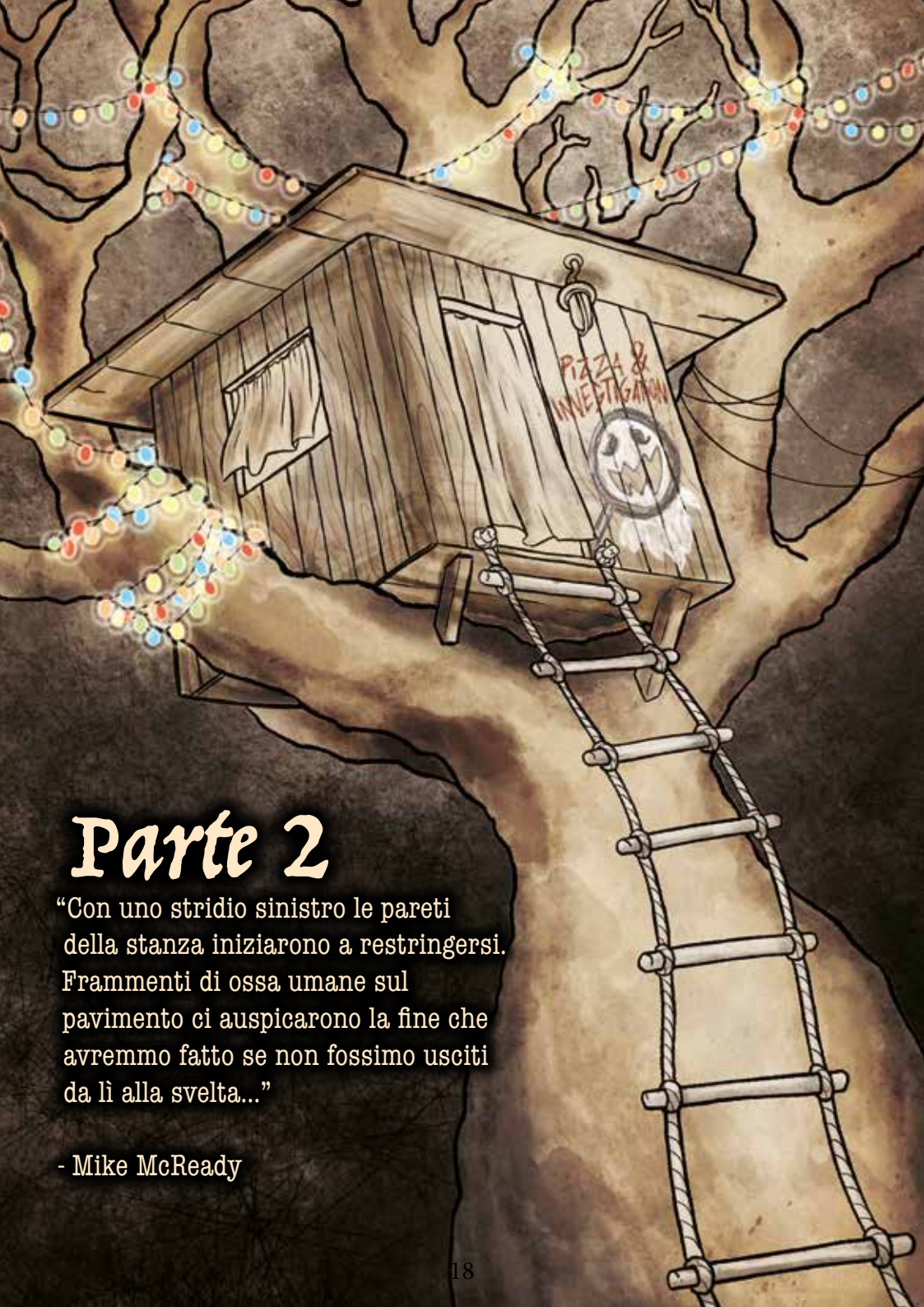
☒ **Imporre la caratteristica da usare per superare una prova.**

Solitamente è il Coraggioso che indica la caratteristica da usare, contestualmente alla prova da affrontare. In questo caso il Narratore ha il potere di costringere il giocatore ad usare una caratteristica diversa, magari una in cui siete molto carenti...

☒ **Forzare una decisione di gruppo.**

Spesso vi troverete a discutere su quale scelta fare per risolvere un mistero, rischiando di perdere ore solo per mettere d'accordo tutti. Se la cosa dovesse andare troppo per le lunghe e il vostro caotico chiacchiericcio dovesse dare sui nervi al Narratore, questo potrà spendere un Segnalino Pizza per zittirvi e decidere al vostro posto.





Parte 2

“Con uno stridio sinistro le pareti della stanza iniziarono a restringersi. Frammenti di ossa umane sul pavimento ci auspicarono la fine che avremmo fatto se non fossimo usciti da lì alla svelta...”

- Mike McReady

SCHEDA INVESTIGATORE

Creazione degli Investigatori

Ogni Coraggioso ora dovrà occuparsi della creazione del proprio Investigatore, ma non sarà un'operazione solitaria. Ricordatevi che siete un gruppo e che l'unione fa la forza!

Infatti, prima di passare alla realizzazione della vostra scheda, sarà utile leggere le caratteristiche e le abilità tra cui scegliere e parlarne con gli altri Coraggiosi per cercare di creare un gruppo ben equilibrato.



CERCATE DI ORGANIZZARVI AL MEGLIO PRIMA DI
AFFRONTARE UN'AVVENTURA CONFRONTANDOVI TRA DI VOI



BACKGROUND

Durante questa fase ogni Coraggioso dovrà creare una breve storia personale che lo legherà a persone e a luoghi e che potrà essere influente sulla storia.

Discutete del vostro background prima col Narratore e poi con gli altri Coraggiosi, in modo da evitare di diffondere notizie importanti che vorrete tenere segrete per l'evolversi della storia.

Potrete anche scegliere di condividere parte della vostra storia personale con altri Coraggiosi instaurando anche relazioni tra gli Investigatori, come scegliere di essere fratelli, migliori amici oppure grandi rivali.

NOME

Vi troverete a dover dare un nome al vostro Investigatore. Non ve l'aspettavate, eh?

ETA'

Ricordatevi che solo i ragazzini sono in grado di scorgere il Male oltre il velo d'irrealtà che appanna la vista degli adulti...

Quindi il vostro Investigatore dovrebbe avere tra i 10 e i 15 anni.



The form is titled 'SCHEDA INVESTIGATORE' and includes the following sections:

- STRANGER TALES** logo in the top left.
- AREA** and **NOTA AREA** at the top right.
- INCHIESTA** section with a large empty box.
- BACKGROUND** section with a large empty box.
- FOR** (For) section with checkboxes for: ☐ FOR, ☐ DES, ☐ COR, ☐ PER, ☐ CON, ☐ TUR.
- MALEFICO** section with a grid of numbers 1-10 and a small illustration of a backpack.
- INDIA** section at the bottom left with a small illustration of a person.

SOPRANNOME

I soprannomi saranno come dei **nomi in codice** per il vostro Club Investigativo, un po' come una squadra speciale in missione segreta! Per aiutarvi potrete usare nomi che rispecchino la vostra personalità, una caratteristica predominante del vostro carattere, delle vostre abitudini o del vostro aspetto che vi sia simpatica e vi rappresenti.



CONDOR
+1 PER

ARMA

Ogni Investigatore inizierà la partita con un'arma che conferirà **1 Punto aggiuntivo ad una delle caratteristiche a vostra scelta.**

MIA MADRE
DICEVA SEMPRE CHE AVREI
CAVATO L'OCCHIO A QUALCUNO
CON QUESTA FIONDA...



FIONDA
+1 DES



MAZZA CHIODATA
+1 FOR

ZAINO

Ogni Investigatore sarà dotato di uno Zaino che **potrà contenere fino a 3 oggetti** che potrete utilizzare spendendo un Segnalino Pizza.



MOTTO

Il motto è una frase a effetto che vi rappresenta e che il vostro Investigatore ripete spesso in determinate situazioni.

Ci sono posti a Crystal Country molto interessanti dove trovare Armi e Oggetti speciali, come il magazzino degli attrezzi del vecchio Jack. Realizza strumenti un po' bizzarri, ma si rivelano sempre di qualche utilità.

È un'azione che **costa 1 segnalino Pizza** e vi permetterà di **ripetere un lancio di dadi** (cosa che potrebbe non assicurarvi un risultato migliore, ma volete mettere la soddisfazione?).

È importante che il motto sia sempre contestualizzato o il Narratore potrà negarvene l'effetto.

**FORZA E
CORAGGIO!**

TI SPIEZZO IN DUE!

**QUANDO IL GIOCO SI FA DURO,
I DURI INIZIANO A GIOCARE!**

L'accettazione o meno del motto e l'evolversi della situazione, sono a completa discrezione del Narratore. Infatti potrebbe essere talmente colpito dalla vostra interpretazione da volervi premiare oppure, in caso contrario, punire severamente.



MIGLIORE AMICO

Qui scriverete il nome del vostro migliore amico che potrà essere un altro Investigatore oppure un PNG. Il rapporto di fiducia che vi legherà sarà altissimo, e vi aiuterete nei momenti di difficoltà senza nessuna esitazione.

Ad esempio: se Peter si troverà in pericolo, chi lo salverà? Ray, che è il suo miglior amico, o Mike?

Non è detto che abbiate un miglior amico sin da subito, quindi potrete lasciare questo spazio bianco finché non ne varrà la pena.

SCALA DEL TERRORE

Questa scala indica il livello di terrore del vostro Investigatore ed è suddivisa in 5 Spaventì numerati da 1 a 5.



A inizio partita il livello del terrore è pari a 0, ma durante l'avventura potrà aumentare o diminuire a seconda delle situazioni. Avanzare su questa scala penalizzerà le vostre caratteristiche, infatti al II e al V spavento perderete 1 punto in una caratteristica a vostra scelta.

SPAVENTARSI:

Ci saranno varie situazioni in cui si rischierà di prendersi uno spavento:

- Quando i punti Corpo e Mente scenderanno oltre lo 0 (vedi pag. 26 e 27);
 - Quando non si supereranno determinate prove;
 - Quando non riuscirete a superare la vostra Paura;
 - Quando lo riterrà necessario il Narratore.

PAURA

In Stranger Tales il Narratore sarà anche colui che impersonificherà il Male! Per questo motivo è necessario che alla creazione del vostro Investigatore si specifichi quale sarà la vostra più grande paura. Questo sarà un punto debole rilevante per l'evolversi della storia poiché il Narratore potrebbe prendere decisioni basandosi sui vostri incubi peggiori...

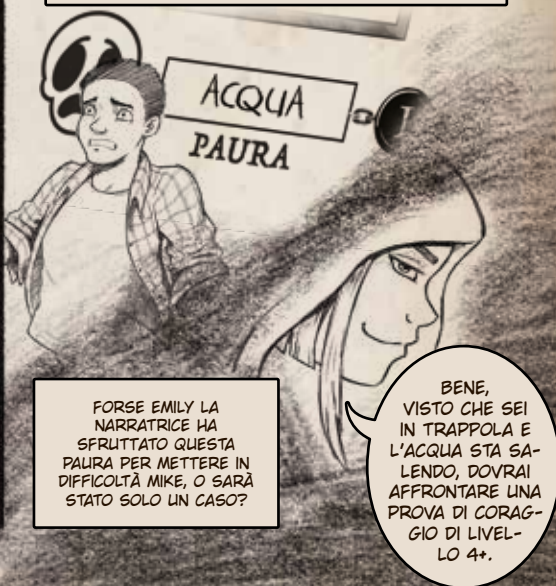
Superare la vostra Paura vi permetterà di retrocedere di una posizione sulla *Scala del Terrore*.

Potrete decidere di affrontarla di vostra iniziativa spendendo 1 Segnalino Pizza, ma questo non vi assicurerà la riuscita dell'impresa: infatti sarà il Narratore a decidere che prova affronterete e, nel caso non la superiate, avanzerete di un altro Spavento!

D'altro canto potrà essere il Narratore a costringervi ad affrontarla in qualsiasi momento, quindi attenzione a non farlo arrabbiare...



NESSUN PROBLEMA PER PETER, MA MIKE HA COME PIÙ GRANDE PAURA QUELLA DELL'ACQUA!



FORSE EMILY LA NARRATRICE HA SFRUTTATO QUESTA PAURA PER METTERE IN DIFFICOLTÀ MIKE, O SARÀ STATO SOLO UN CASO?

COSÌ MIKE LANCIA 4 DADI, POICHÈ HA COR 4, MA OTTIENE SOLO 2 CATENE...

NON RIUSCENDO A SUPERARE LA PROVA, MIKE AVANZA DI UNO SPAVENTO SULLA SUA SCALA DEL TERRORE.



CARATTERISTICHE

Ogni Investigatore ha 6 caratteristiche: Forza (FOR), Destrezza (DES), Furtività (FUR), Coraggio (COR), Percezione (PER) e Conoscenza (CON). Alla creazione della vostra scheda avrete 20 punti caratteristica (PC) da distribuire liberamente per ognuna di esse, con un massimo di 5 punti ciascuna. **I PC indicheranno il numero di dadi a disposizione per le prove** che interesseranno ogni caratteristica, quindi più dadi avrete a disposizione, maggiore sarà la probabilità di avere catene più lunghe.

Prima della creazione della vostra scheda sarà utile leggere la descrizione delle caratteristiche e organizzarvi col resto del gruppo per avere personaggi equilibrati. Infatti dovrete spendere in modo intelligente i vostri PC in modo che ogni Investigatore sia adatto ad affrontare determinate sfide: ad esempio Ray potrebbe essere il carro armato del gruppo e investire al massimo i PC in FOR, così sarà lui ad aprire la via quando ci saranno porte da sfondare!



FORZA (FOR)

Indica la vostra forza fisica e verrà utilizzata in prove come spostare qualcosa di pesante, sfondare una porta bloccata ecc.



CORAGGIO (COR)

Indica la vostra resistenza alla paura e all'intimidazione. Sarà il parametro per affrontare prove in cui il vostro coraggio sarà messo a dura prova, come quando esplorerete luoghi bui e nefasti, oppure quando vi ritroverete in stanze con pavimenti ricoperti da ragni pelosi...



DESTREZZA (DES)

Indica la vostra agilità e verrà utilizzata per quelle prove fisiche in cui dovrete compiere azioni come camminare su un ponte traballante, scavalcare un muro ecc.



PERCEZIONE (PER)

Indica la vostra acutezza nello scorgere dettagli importanti. Chiedere una prova di percezione è molto utile per cercare di udire suoni o voci in stanze vicine, percepire indizi non visibili a prima vista, o avvertire presenze inquietanti che vi spiano...

CONOSCENZA (CON)

Indica la vostra conoscenza sul mondo visibile e invisibile. Può essere utile quando dovrete decifrare indizi o risolvere enigmi, oppure nel trovare il punto debole di un avversario usando le vostre conoscenze. Può essere utile anche per essere informati sulle leggende del posto e su quali creature orribili potreste incontrare.



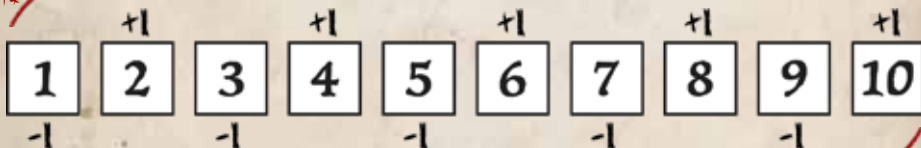
LO SCATOLONE
NON TRADISCE

FURTIVITA' (FUR)

Indica la capacità di muoversi silenziosamente per non essere visti o sentiti. Molto utile per nascondersi o per origliare conversazioni interessanti, oppure per seguire qualcuno senza essere scoperti.

SCALA DELL'ESPERIENZA

BONUS



Rappresenta l'esperienza del vostro Investigatore accumulata nei vari Capitoli.

MAIUS

Come vedete è **suddivisa in 10 livelli**.

Alla fine di ogni Capitolo il Narratore deciderà se far avanzare, retrocedere o lasciare invariato il livello di ogni Investigatore, basandosi sui risultati ottenuti durante il gioco.

**NELLA MODALITA' MASTERLESS
QUESTA SARA' UNA DECISIONE
DISCUSSA DA TUTTI I CORASSIOSI.**

**Ogni due livelli guadagnerete
1 Punto Caratteristica**

che assegnerete liberamente sulla scheda.
Al contrario, se perderete livelli, quei punti
vi saranno detratti dalle caratteristiche.



BENE, AVETE
AFFRONTATO UNA SFIDA
D'AVVERO DIFFICILE. ORA
ASSEGNERÒ I PUNTI
ESPERIENZA.

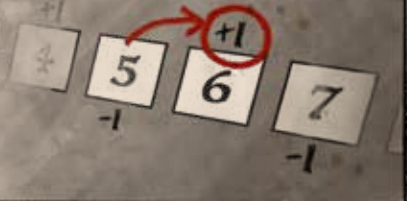
PETER, HAI
AFFRONTATO BENE LA
BATTAGLIA, MA SEI QUASI
MORTO FINENDO IN OSPEDALE E
NON HAI POTUTO PARTECIPARE
FINO ALLA FINE, QUINDI NON
AVANZERAI DI LIVELLO.



DAPHNE INVECE
AVANZA PERCHÉ HA
RESISTITO FINO ALLA FINE
E HA DATO IL COLPO DI
GRAZIA A HARRY COOPER,
IL BOSS DELLA BANDA
DI TEPPISTI.



GUADAGNA 1 PC





VITALITA'

Indica la salute fisica e mentale del vostro Investigatore.



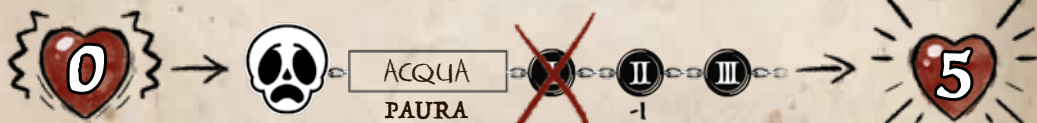
I Punti Corpo rappresentano la **salute fisica** dell'Investigatore.

Ogni Investigatore inizia con 5 Punti Corpo.

ESSERE STORDITI:

Se arrivano a zero, l'Investigatore sarà Stordito. Questo gli farà prendere 1 Spavento sulla Scala del Terrore, dopodiché i Punti Corpo torneranno alla normalità.

Un Investigatore stordito resta fuori combattimento fino a quando le acque non si calmano e non è riuscito a recuperare. (vedi paragrafo successivo: Vita e Morte)





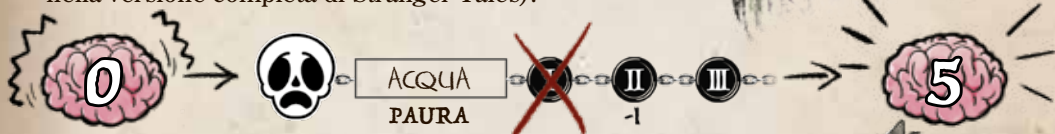
MENTE

I Punti Mente rappresentano la **sanità mentale** dell'Investigatore.

Ogni Investigatore inizia con 5 Punti Mente.

ESSERE STREGATI:

Se **arrivano a zero**, l'Investigatore sarà Stregato. Questo gli farà prendere 1 Spavento sulla *Scala del Terrore*. Per recuperare i Punti Mente l'Investigatore dovrà impegnarsi in qualche attività ricreativa (presenti nella versione completa di *Stranger Tales*).



Vita e Morte

Come abbiamo visto,
quando si perdono completamente i Punti
Corpo e Mente ci prenderemo uno Spavento.

Morire definitivamente quindi sarà
una vostra scelta, se vorrete cambiare
personaggio in modo drammatico e
teatrale per esempio, oppure sarà una
definitiva punizione del Narratore.

A VOI LA SCELTA

PERSONAGGI

QUICK START

Per poter partire subito con l'avventura di questo Quick Start vi abbiamo preparato dei personaggi giocabili usciti direttamente dalla scatola di *Tales of Evil* - il gioco da tavolo. Alla fine del manuale troverete le loro schede già compilate con cui potrete iniziare a giocare saltando la fase della preparazione.

Peter Spencer

Fondatore e mente dei Pizza & Investigation, il Club investigativo dell'universo di *Tales of Evil*. Ama starsene rintanato nella sua 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. È perennemente in contrasto con Ray, suo fratello, anche se finisce sempre per assecondarlo perché in fondo gli vuole un gran bene. È l'unico ad essersi accorto del debole di Daphne per suo fratello, ma tace perché ha una cotta per lei, anche se non riesce a spiegarsi come una ragazza così intelligente possa correre dietro a un tipo superficiale come Ray.



Ray Spencer

Ragazzo competitivo e testardo; spesso riesce a mettersi nei guai senza volerlo. Il suo fisico robusto e la sua prestanza gli hanno reso facile l'ingresso alla squadra di football rendendolo popolare tra le ragazze della scuola. Un po' spaccone quindi, ma dal cuore d'oro; non disdegna mai di partecipare a qualche rissa per tirare fuori dai guai i suoi amici. È molto legato a suo fratello Peter con cui ha fondato la gang dei Pizza & Investigation, anche se non sempre riesce a comprenderlo avendo caratteri diametralmente opposti.



Daphne Davis

Vicina di casa dei fratelli Spencer. Per lei i libri e il sapere sono un mondo a parte dove spesso si rifugia. Nonostante il suo aspetto gracilino, nasconde un carattere feroce all'occorrenza. Appassionata dell'occulto, sa praticamente tutto su miti e leggende. Il suo atteggiamento troppo maturo per la sua età intimorisce i suoi coetanei, cosa che le rende difficile farsi dei veri amici. È segretamente innamorata di Ray, ma non ha il coraggio di dichiararsi.

Per questo quando Peter le ha chiesto di entrare nella loro Gang non ci ha pensato due volte prima di accettare. Inoltre sapeva che senza di lei non sarebbero andati molto lontano...



Mike McReady

Ragazzo agile e mingherlino. Spesso riesce a infilarsi in posti molto angusti impossibili da raggiungere per gli altri. La sua agilità gli ha permesso di vincere parecchie gare di atletica leggera. È amato dai suoi amici per la sua capacità di recuperare una palla, ovunque essa finisca. È il miglior amico di Ray, con cui trascorre la maggior parte delle sue giornate e con cui condivide la stessa attitudine a mettersi nei guai. È stato il primo membro reclutato dai Pizza & Investigation e sempre il primo ad essere mandato ad esplorare angusti tunnel e passaggi segreti.

Leila Redfield

È una ragazza molto pratica che ama uscire fuori dagli schemi, ma in lei si cela un'anima profonda e attenta. Non sopporta le persone false, soprattutto le ragazze frivole e civettose. È entrata a far parte della Gang per puro caso dopo aver trovato il badge di Mike nel bagno delle ragazze. Incuriosita dal logo, decide di seguire il ragazzo dopo scuola fino al rifugio segreto dei Pizza, dove resta colpita dall'atmosfera surreale del luogo e dai ragazzi che sprizzavano diversità da tutti i pori. Daphne reagisce con diffidenza alla richiesta della ragazza di entrare nel loro Club, costringendola a superare una prova di coraggio prima di essere accettata. Leila supera egregiamente la prova, così tra le due ragazze nasce un misurato rapporto di rispetto reciproco.



Parte 3

“Tutto cominciò quando scomparve misteriosamente l'ennesimo ragazzino di Crystal Country. Ma la storia risale a molto prima, perciò comincerò dal principio e vi spiegherò come fummo coinvolti in qualcosa di più grande di noi...”

- Peter Spencer



Allestire una partita

Il primo passo nell'allestimento della vostra partita a *Stranger Tales* è:

- Scegliere la **Modalità di gioco**;
- Decidere chi farà il **Narratore**;
- Creare gli **Investigatori**.

Nel manuale completo troverete capitoli dedicati ai luoghi e ai PNG di Crystal Country, la cittadina di periferia americana in cui si svolgeranno le vostre avventure, oltre che alle leggende e misteri che potranno ispirarvi.

Ci saranno sezioni dedicate ai mostri, armi e oggetti utili all'avventura.

Quindi il **Narratore** sarà colui che preparerà la storia ispirandosi o al manuale oppure alla propria esperienza personale se ha vissuto in prima persona un'adolescenza avventurosa negli anni '80.

DOVREMMO
ESPLORARE LA CASA
ABBANDONATA IN FONDO
A NEIBOLT STREET, DICONO
CHE LA NOTTE PROVENGA-
NO STRANI RUMORI...

IO INVECE
HO SENTITO DIRE
CHE IN FONDO AL
POZZO DEL PARCO
VIVE UNA CREATURA
MISTERIOSA...

IL CLUB

Se avete il gioco da tavolo *Tales of Evil*, conoscerete sicuramente il club investigativo *Pizza & Investigation*. Ebbene, come gli intrepidi *Peter & Co*, anche voi potrete creare il vostro club esclusivo, con proprie regole e obiettivi da raggiungere. Decidete quale sarà il vostro rifugio segreto che vi permetterà di riunirvi e organizzare le vostre avventure.

Nella versione completa del gioco ci sarà una sezione dedicata solo al "rifugio segreto" da cui potrete prendere spunto.

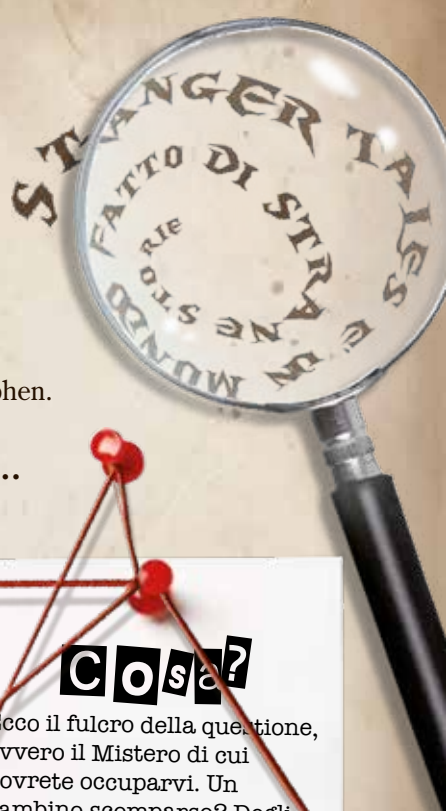
PIZZA

La Tale e i Capitoli

Non sarà certo cosa facile risolvere un'avventura completa e potranno volerci più sessioni di gioco...

Ci sarà quindi una storia principale, chiamata *Tale*, che sarà suddivisa in *Capitoli*, ognuno dei quali rappresenterà una partita, come se steste vivendo all'interno di un libro dell'orrore del vecchio zio Stephen.

Iniziamo a dare forma al **Mistero...**



Chi?

Che tipo di Creature affronterete? Quali personaggi incontrerete? Potrebbero essere umani, o forse no, ma sicuramente saranno ostili e la causa dei vostri problemi.

Cosa?

Ecco il fulcro della questione, ovvero il Mistero di cui dovrete occuparvi. Un bambino scomparso? Degli avvistamenti inquietanti nel bosco? Strani esperimenti alla centrale nucleare?

Quando?

Sapete già che siete negli anni '80, ma in che anno esattamente? Potrebbe coincidere con l'uscita di un film? Sarà inverno o estate? Natale o il giorno del Ringraziamento?

Dove?

Potreste trovarvi nella tutt'altro-che-ridente-cittadina di Crystal Country, oppure in una grande metropoli. Un paesino tra i ghiacciai? Una casa stregata?

Perché?

Quale movente c'è dietro a questo mistero? Qual è il motivo di tutto ciò? Questo starà a voi scoprirlo! Sarete in grado di risolvere oscuri e inquietanti misteri?

Il compito del Narratore

MODALITÀ GAME MASTER

Il Narratore scriverà una bozza della Tale segnando i punti salienti che si susseguiranno nei vari Capitoli seguendo queste 5 domande.

Si annoterà le informazioni utili riguardo ai luoghi, ai personaggi e alle creature che gli Investigatori incontreranno.

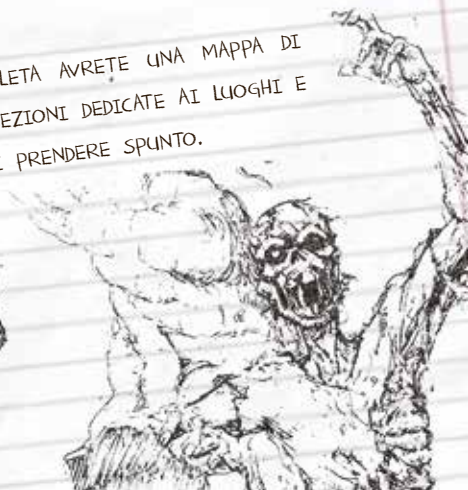
MODALITÀ MASTERLESS

Organizzate la Tale tutti insieme sentendovi liberi di improvvisare qualvolta sarà il vostro turno come Narratore. Appuntatevi le cose importanti lasciando il finale in sospeso, saranno gli eventi a guidarvi!

MODALITÀ SOLITARIA

Sarai il padrone del tuo mondo e nessuno potrà dirti cosa fare...!

NELLA VERSIONE COMPLETA AVRETE UNA MAPPA DI CRYSTAL COUNTRY E SEZIONI DEDICATE AI LUOGHI E ALLE CREATURE DA CUI PRENDERE SPUNTO.





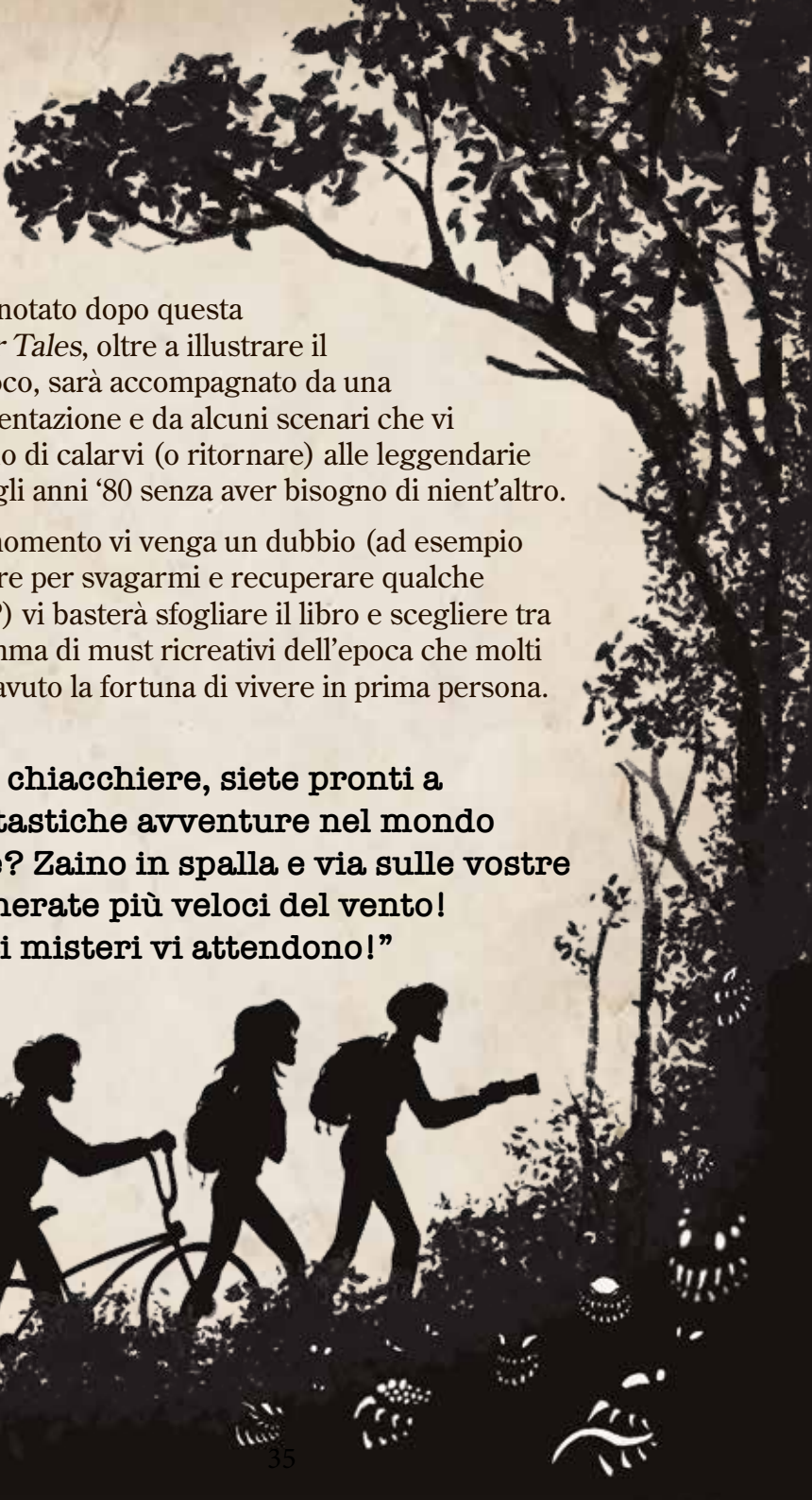
Il gioco completo...

Quello che è stato raccolto in questo diario è solo la punta dell'iceberg di quello che sarà il vasto mondo di Stranger Tales. La versione completa sarà una corposa raccolta di tutte le informazioni utili alla creazione di un universo che ci porterà indietro nel tempo.

CONTENUTI:

- Capitoli approfonditi su tutti gli argomenti trattati nel *QuickStart*;
- Il ruolo del Narratore in dettaglio;
- Le Tales: come crearle, gestirle e dirigerle;
- Gestire le Prove;
- Creare e gestire i PNG;
- Una Tale completa giocabile con i *Pizza & Investigation*;
- La mappa di Crystal Country disegnata dai fondatori dei *Pizza & Investigation*;
- Un capitolo dedicato ai luoghi di Crystal Country;
- Creazione degli Investigatori;
- Bestiario completo;
- Equipaggiamento base, intermedio e avanzato degli Investigatori;
- Attività ricreative degli anni '80;
- Il Club e il Quartier Generale;
- Anni '80: approfondimenti sull'epoca, fatti storici e cultura pop.
- Contenuti esclusivi che saranno sbloccati durante la prima strana Tale che riporterà in vita le avventure dei *Pizza & Investigation*: il Kickstarter!





Come avrete notato dopo questa lista, *Stranger Tales*, oltre a illustrare il sistema di gioco, sarà accompagnato da una corposa ambientazione e da alcuni scenari che vi permetteranno 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.

“Ora basta chiacchiere, siete pronti a vivere fantastiche avventure nel mondo dell'orrore? Zaino in spalla e via sulle vostre bici sgangherate più veloci del vento! Inquietanti misteri vi attendono!”



PARTE 4

AVVENTURA QUICK START

E' pronta per voi una Tale che vi
permetterà di compiere i primi
passi in Stranger Tales.

Per prima cosa scegliete la
Modalita' di Gioco (pag. 10)
e gli Investigatori (pag. 28).

Poi il Narratore darà una
prima occhiata alla Tale...





SELEZIONA



➔ Mod. GAME MASTER

Narratore ascolta bene...

Usa la Tale che troverai di seguito come la bozza di un copione da poter seguire o cambiare a tuo piacimento. Infatti tutto quello che leggerai in ogni Capitolo sarà indicativo, senza un vero luogo e tempo. Lasciati ispirare dalla tua immaginazione arricchendo l'ambientazione con descrizioni e eventi, personaggi e mostri, o qualsiasi cosa nasca dalla tua mente contorta. Guida e lasciati guidare dagli Investigatori che si addentreranno in questa storia del terrore.

Ora leggi segretamente il primo Capitolo, poi parti con l'avventura!

➔ Mod. MASTERLESS

Ad ogni Capitolo alternerete il ruolo del Narratore, quindi decidete chi sarà il primo. Il fortunato leggerà in segreto soltanto il primo Capitolo della Tale e, come per la modalità Game Master, riproporrà la sua versione della storia agli altri Coraggiosi. Al Capitolo successivo farà lo stesso il nuovo Narratore, il quale sarà libero di continuare il cammino intrapreso dal suo predecessore o di cambiarlo drasticamente per rendere le cose più interessanti.

Chi di voi sarà il fortunato a narrare il Capitolo finale?

NON FATE I FURBI: Non leggete i Capitoli successivi prima che sia finito quello attuale!

➔ Mod. SOLITARIA

Abbiamo un intrepido!

Molto bene, signore-assoluto-incontrastato, inizia direttamente con l'avventura leggendo in estemporanea il primo Capitolo. Ricorda che si tratta di una vaga traccia che ha come obiettivo quello di ispirarti, come una voce che sussurra al tuo subconscio e che dà vita ai tuoi sogni più lucidi...



INIZIAMO...

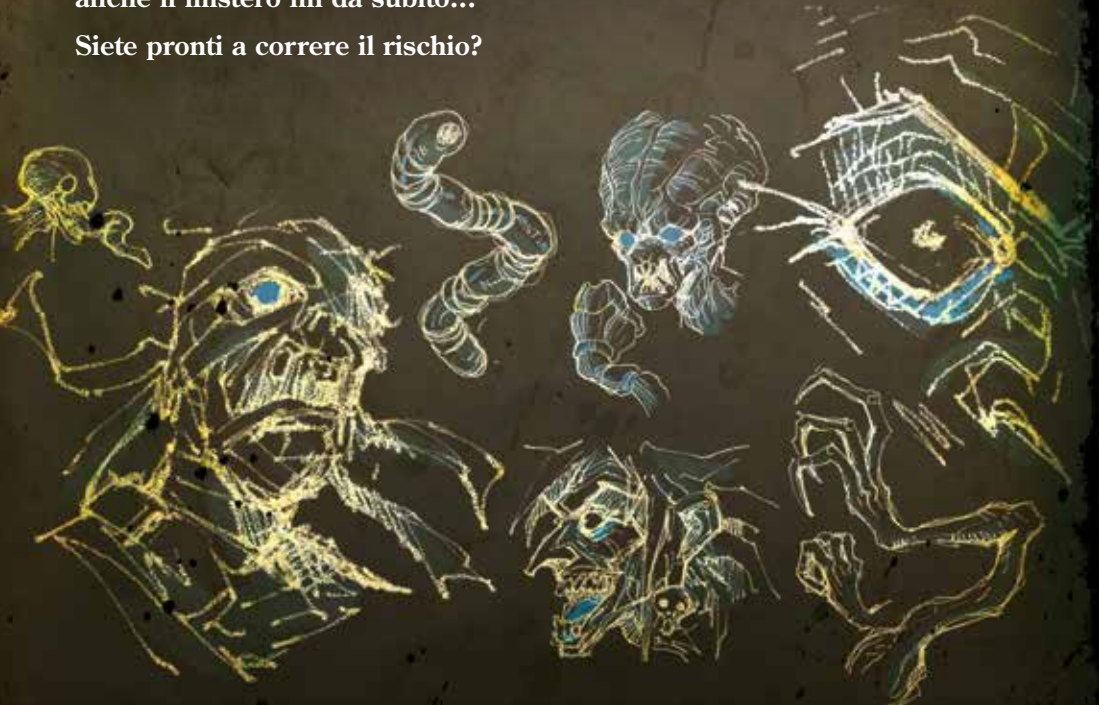
Da ora in avanti
leggerà solo il Narratore!

Come detto, *l'Avventura Quick Start* è solo un canovaccio che ispirerà il Narratore e lo guiderà per la prima volta nel mondo di *Stranger Tales*. Ciò significa che durante la lettura troverete tra parentesi dei consigli su luoghi, personaggi e quant'altro.

Il Narratore avrà comunque piena libertà, sentitevi liberi di seguire o modificare la Tale pronta per voi.

Per evitare ACCIDENTALI SPOILER, a prescindere dalla Modalità di Gioco scelta, troverete alla fine dell'avventura un possibile svolgimento della storia. Quindi se vi sentite ancora incerti sul da farsi, potrete leggere il riassunto della storia alla fine di questo Quick Start per poi cominciare a seguire il primo Capitolo. Questo riassunto vi permetterà di avere un'idea chiara della storia e come è consigliabile svolgerla, ma ovviamente vi svelerà anche il mistero fin da subito...

Siete pronti a correre il rischio?



Capitolo 1

Era una sera (*estiva, invernale, fredda, tiepida, ghiacciata*) quando inforcammo le bici e ci avviammo lungo la strada deserta che ci avrebbe condotto a (*la vecchia casa abbandonata, la miniera dimenticata, la chiesa sconsacrata*), ma mentre eravamo per strada decidemmo prima di passare alla bottega di... (*PNG: personaggio non giocante. Consigliato Vecchio Jack*).

Quando arrivammo trovammo... (*descrizione personaggio*). Ci guardò e disse "Che volete, mocciosi?"

Il tipo non sembrava ben disposto a servirci e quindi capimmo che avremmo dovuto convincerlo... (*Prova*).

Il... (*PNG*) ci scrutò ancora per un po' e poi disse: "Sentite, ma non avrete mica intenzione di andare... (*Luogo consigliato: casa abbandonata giù a Neibolt Street?*) Quello è un posto maledetto. Oramai nessuno prova ad avvicinarsi e quelli che l'hanno fatto non sono più tornati."

Dopo averlo convinto ci avvertì. "Morirete tutti! Ma se proprio volete rischiare, non potete andarci senza aver preso prima... (*un oggetto particolare a vostro piacimento che vi permetterà di tirarvi fuori dai guai*).

Non appena ci consegnò... (*l'oggetto che avete scelto*) la terra sotto i nostri piedi iniziò a tremare... (*Prova*).

"È la maledizione! Lo sapevo!" gridò... (*PNG*) mentre iniziava a crollare tutto... (*Prova di Liv. 3 consigliata*).

Facemmo appena in tempo a metterci in salvo, ma di quel posto non era rimasto più niente. Il... (*PNG*) si ripulì la salopette impolverata e ci disse: "Ora andate e mettete fine una volta e per tutte al... (*Cosa? Consigliato: mistero dei ragazzini scomparsi*)"



capitolo 2

Mentre gli Investigatori sfrecciano in direzione... (*Luogo scelto. Consigliato: casa abbandonata giù a Neibolt Street*) le foglie ai lati della strada iniziano a raggrupparsi per poi essere trasportate in alto da piccoli mulinelli. È oramai chiaro che sta per arrivare una tempesta. Qualcosa di sovrannaturale non vuole che i nostri eroi raggiungano... (*Il luogo scelto*). La tempesta s'infittisce (*Prova*).

Solo per il Narratore:

Nel caso gli Investigatori perdano o rompano le biciclette, ognuno di loro prende uno spavento e dovrà far avanzare la Scala del Terrore.

Gli Investigatori continuano verso... (*Il luogo scelto*) ma una volta arrivati in quel posto la tempesta è diventata insostenibile e vengono sorpresi da una fitta pioggia di grandine (*Prova*).

Devono fare qualcosa e l'unica soluzione sembra essere entrare per riuscire a sopravvivere.

Capitolo 3

Un Investigatore si guarda intorno. È buio e converrebbe accendere le torce o qualche fiammifero di fortuna (*Prova*).

Il posto è veramente decadente e tutt'intorno regna un silenzio surreale, ma oramai sono lì e uscire di nuovo nella tempesta di pioggia e ghiaccio sarebbe una follia.

Ci sono varie porte che conducono chissà dove, ma in qualche modo devono muoversi perché non possono restare lì impalati. Le porte sembrano tutte sprangate e difficilmente riusciranno ad aprirle, ma qualcuno tenta comunque (*Prova*).

Niente da fare, un altro Investigatore potrebbe tentare di investigare più attentamente e cercare un'altra via (*Prova*).

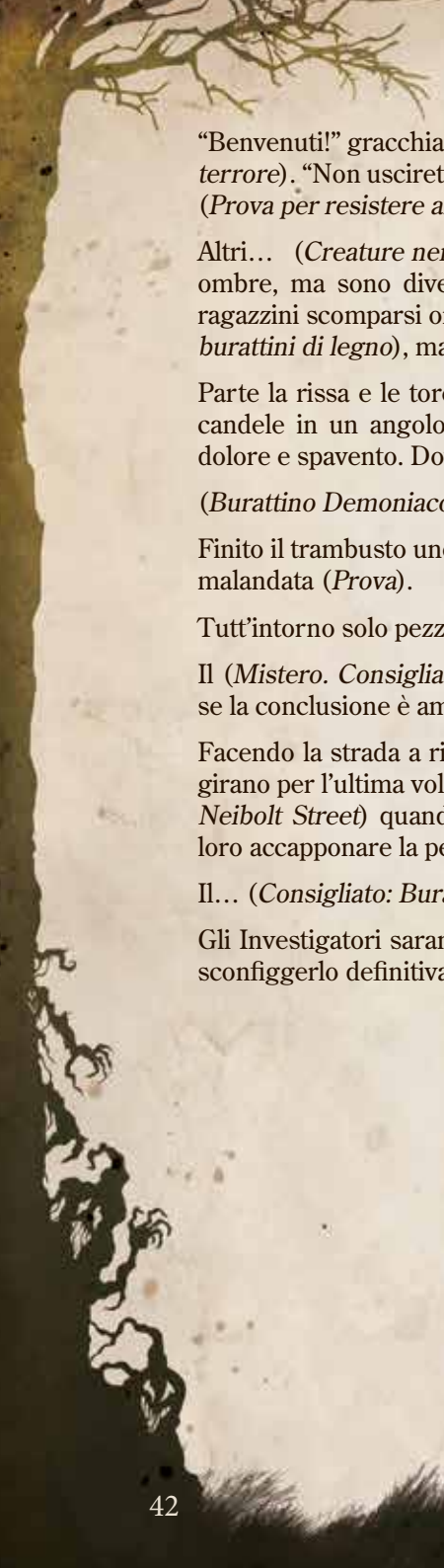
Una grata in fondo alla parete permette di passarci attraverso, ma è stretta e gli Investigatori dovranno faticare un bel po' per poterci passare attraverso (*Prova*).

Dall'altra parte un corridoio conduce gli Investigatori a proseguire verso l'unica porta di fondo.

Uno degli Investigatori potrebbe cercare di capire se è il caso di proseguire tranquilli oppure quel posto cela qualche trappola (*Prova*).

Sembra tutto tranquillo, ma non appena gli Investigatori avanzano, sentono il pavimento sotto i piedi franare. Devono correre e arrivare alla porta prima che crolli tutto (*Prova*)!

Riescono a stento a gettarsi oltre la porta e lì trovano quella che sembrerebbe una cameretta per bambini con un'inquietante... (*Creatura nemica. Consigliato: Burattino Demoniac*) seduto su una sedia che li osserva con i suoi occhi vitrei.



“Benvenuti!” gracchia... (*Burattino Demoniac*). (*Prova per resistere al terrore*). “Non uscite mai vivi da qui!” dice e poi gira la testa di 360 gradi. (*Prova per resistere al terrore*).

Altri... (*Creature nemiche. Consigliato: burattini di legno*) sbucano dalle ombre, ma sono diversi e sembrano quasi bambini e infatti lo sono! I ragazzini scomparsi oramai tramutati in (*Creature nemiche. Consigliato: burattini di legno*), ma con occhi umani (*Prova Liv.3 per lo spavento*)!

Parte la rissa e le torce si spengono. La sala è rischiarata solo da alcune candele in un angolo della stanza. Rumore di oggetti infranti e urla di dolore e spavento. Dovete sopravvivere all'assalto

(*Burattino Demoniac: 2 prove*).

Finito il trambusto uno degli investigatori prova ad accendere la sua torcia malandata (*Prova*).

Tutt'intorno solo pezzi di... (*Consigliato: burattini*) sparsi alla rinfusa.

Il (*Mistero. Consigliato: mistero dei ragazzini scomparsi*) è risolto anche se la conclusione è amara.

Facendo la strada a ritroso e fuoriuscendo dalla porta, gli Investigatori si girano per l'ultima volta verso... (*Consigliato: la casa abbandonata di Neibolt Street*) quando una risatina stridula riecheggia nell'aria facendo loro accapponare la pelle.

Il... (*Consigliato: Burattino Demoniac*) è ancora vivo!

Gli Investigatori saranno costretti a tornare per salvare i bambini rapiti e sconfiggerlo definitivamente.

ATTENZIONE!

Questo è un possibile svolgimento della Tale. Sfruttalo a tuo piacere se intendi avere un'avventura già confezionata, ma sentiti libero anche di stravolgerla a tuo piacimento.

RIASSUNTO dell'avventura Quick Start

Chi? Burattino Demoniaco.

Cosa? Il mistero dei ragazzini scomparsi.

Quando? Tarda estate del 1981.

Dove? Alla casa abbandonata giù a Neibolt Street.

Perchè? Il Burattino demoniaco voleva formare un esercito.

Il gruppo d'investigatori è venuto a conoscenza della sparizione di alcuni ragazzini del vicinato e così si mette sulle loro tracce per risolvere il mistero. Decidono di andare a chiedere al vecchio Jack, un tipo inquietante che indossa una camicia canadese, salopette di jeans e calca un cappello di paglia. Si tratta del proprietario di un negozio di cianfrusaglie giù in paese, ma Jack è cocciuto e solo dopo un'ardua opera di convincimento i nostri eroi riescono a farsi dire il posto in cui si potrebbero celare i bambini. La situazione precipita fin da subito per via del crollo dell'emporio del vecchio Jack e subito dopo per via di una tempesta che metterà a dura prova i nostri Investigatori. Stanchi e spossati riusciranno comunque a trovare riparo all'interno della vecchia casa di Neibolt Street, proprio quella che Jack aveva indicato come probabile posto in cui si potevano celare i ragazzini scomparsi. Gli investigatori si troveranno a dover affrontare il buio di quel posto lugubre, un pavimento traballante, un cunicolo e alla fine confrontarsi con l'esercito di burattini del burattino demoniaco che, a quanto sembra, ha trasformato i bambini rapiti in pezzi di legno. Il mistero si conclude con gli Investigatori che vanno via dalla casa ma non prima di aver udito la risata stridula del demone che a quanto sembra è sopravvissuto allo scontro.

Giocare Stranger Tales come gioco da tavolo?
Ecco una mini avventura che ti servirà per capire come funziona Stranger Tales come gioco da tavolo e in solitaria. Scegli uno degli Investigatori tra quelli proposti e gettati nell'avventura!

Il mistero della vecchia bottega

Paragrafo 1

Erano settimane che la nostra gang teneva d'occhio quella lugubre bottega oramai chiusa da anni *(nella versione finale avrete una mappa con la posizione esatta della bottega e degli altri luoghi della storia)*, ma perché di notte la Signora Smith andava in quel posto? Cosa ci faceva in piena notte lì dentro e perché? Solo poco prima dell'alba tornava a casa sua. Dovevamo scoprirlo perché eravamo convinti che la Signora Smith celasse un oscuro segreto. I posti dove investigare che ci interessavano erano due.

Gli Investigatori possono decidere di entrare nella bottega poco prima dell'arrivo della Signora Smith (andate al Paragrafo 4), oppure aspettare che la signora esca di casa e ispezionare la sua casa (andate al Paragrafo 3).

Paragrafo 2

L'essere che ci era piombato addosso non aveva fermato la nostra voglia di scoprire cosa stesse accadendo in quel posto e quindi decidemmo di salire al piano superiore. Quello che trovammo fu alquanto sconcertante. Tutte le stanze erano vuote e solo in una c'era un grosso cumulo di terra smossa ammassato al centro della stanza. Era quello l'epicentro dell'odore di rancido che ci stava violentando le narici.

Ogni Investigatore deve effettuare una prova di Coraggio di Liv.1.

Non c'era altro da fare che iniziare a scavare *(qui potrebbe esservi utile il Fusion System, ovvero portare qualcosa di reale nel mondo della storia dei vostri investigatori per rendere più agevole lo scavo nel cumulo di terra. Un cucchiaio andrà più che bene)*.

Ogni Investigatore deve effettuare una prova di Percezione di Liv.2.

Quello che scoprimmo sotto il cumulo di terra ci lasciò perplessi. Si trattava di uno scrigno intarsiato con caratteri che sembravano appartenere ad una lingua sconosciuta.

Uno degli Investigatori potrà fare una prova di Conoscenza di Liv. 2 per cercare di decifrare la dicitura. Se ci riesce andate al Paragrafo 6, in caso contrario andate al Paragrafo 13.

Paragrafo 3

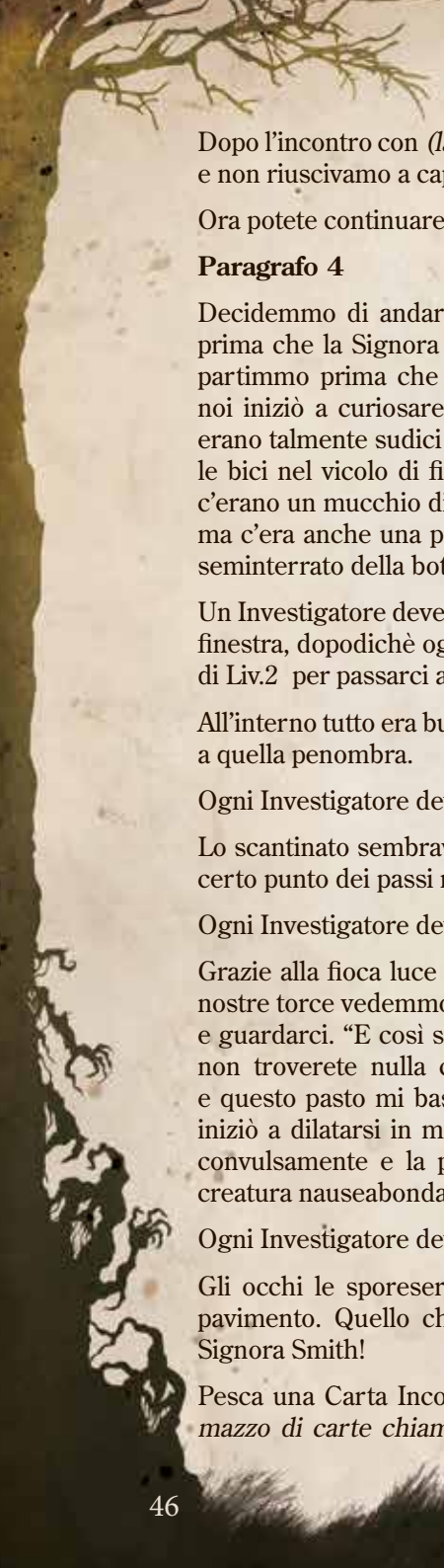
Decidemmo di intrufolarci nella casa dell'anziana di notte mentre lei era alla bottega. Fortunatamente trovammo la finestra sul retro dell'abitazione aperta e riuscimmo a entrare in casa, ma appena lo facemmo ci accorgemmo che nessuna delle luci della casa era funzionante e l'aria era permeata da un prepotente odore di muffa che ci arrivava fin dentro l'anima. Qualcosa di "guasto" e "sbagliato" albergava in quel posto.

Tutti gli Investigatori devono effettuare una prova di Percezione Liv. 1. Gli Investigatori devono mettersi alla ricerca di qualche indizio e scoprire cosa nasconde la Signora Smith.

Ad un certo punto accadde qualcosa...

Pesca una Carta Incontro. *(Nella versione completa del gioco avrete un mazzo di carte chiamate Incontro che saranno uno spunto per rendere le partite più interessanti. Per la versione Quick Start abbiamo pescato per voi una Bambola Assassina! Affrontatela a Liv.2. Gli Investigatori che falliranno la prova perderanno 2 Punti Corpo).*





Dopo l'incontro con *(la Bambola Assassina)* eravamo veramente spaventati e non riuscivamo a capire cosa ci facesse nella casa della Signora Smith.

Ora potete continuare a investigare (andate al Paragrafo 2).

Paragrafo 4

Decidemmo di andare alla vecchia bottega. Non avevamo molto tempo prima che la Signora Smith ci precedesse e quindi inforcammo le bici e partimmo prima che il sole cominciasse a calare. Giunti lì qualcuno di noi iniziò a curiosare vicino la vetrina centrale della bottega, ma i vetri erano talmente sudici che non si riusciva a scorgere nulla. Nascondemmo le bici nel vicolo di fianco e ci avviammo verso lo spiazzale sul retro. Lì c'erano un mucchio di vecchie cose lasciate a marcire sotto le intemperie, ma c'era anche una piccola finestra in basso che probabilmente dava nel seminterrato della bottega. Decidemmo di passare di lì.

Un Investigatore deve effettuare una prova di Forza di Liv.1 per rompere la finestra, dopodichè ogni Investigatore deve effettuare una prova di Agilità di Liv.2 per passarci attraverso.

All'interno tutto era buio e i nostri occhi fecero una gran fatica per abituarsi a quella penombra.

Ogni Investigatore deve effettuare una prova di Percezione di Liv.2.

Lo scantinato sembrava non contenere nulla di importante, quando ad un certo punto dei passi risuonarono in cima alle scale.

Ogni Investigatore deve effettuare una prova di Coraggio di Liv.2.

Grazie alla fioca luce che proveniva dall'esterno della finestra rotta e alle nostre torce vedemmo la Signora Smith scendere le scale per poi fermarsi e guardarci. "E così siete venuti, eh?" ci disse, "Vi aspettavo, sapete? Qui non troverete nulla che possa interessarvi, ma io devo pur mangiare e questo pasto mi basterà per un interno anno!" concluse. La sua bocca iniziò a dilatarsi in maniera innaturale, le sue mani iniziarono a tremare convulsamente e la pelle iniziò a deformarsi come se dall'interno una creatura nauseabonda stesse cercando di uscirne fuori.

Ogni Investigatore deve effettuare una prova di Coraggio di Liv.3 .

Gli occhi le sporesero dalle orbite e caddero con un tonfo sinistro sul pavimento. Quello che avevamo davanti era ben lontano dall'essere la Signora Smith!

Pesca una Carta Incontro. *(Nella versione completa del gioco avrete un mazzo di carte chiamate Incontro che saranno uno spunto per rendere*

le partite più interessanti. Per la versione Quick Start abbiamo pescato per voi La Cosa! Tutti gli Investigatori devono affrontarla a Liv. 1, poi al 2 ed infine al 3 prima che la creatura venga sconfitta definitivamente. Ogni Investigatore che fallirà una prova perderà 1 Punto Corpo).

Scoprimmo che la Signora Smith non era altro che un disgustoso mostro che voleva nutrirsi di noi. Dovevamo abbatterlo!



Dopo aver affrontato la Carta Incontro andate al Paragrafo 5.

Paragrafo 5

Non era stato facile affrontarla, ma almeno eravamo ancora vivi per raccontarlo. Il corpo di quell'abominio iniziò a liquefarsi sotto i nostri occhi attoniti lasciando al suo posto un'orrenda poltiglia maleodorante. Prima che fosse del tutto disciolta però notammo un luccichio provenire tra i miasmi dei resti di quella creatura.

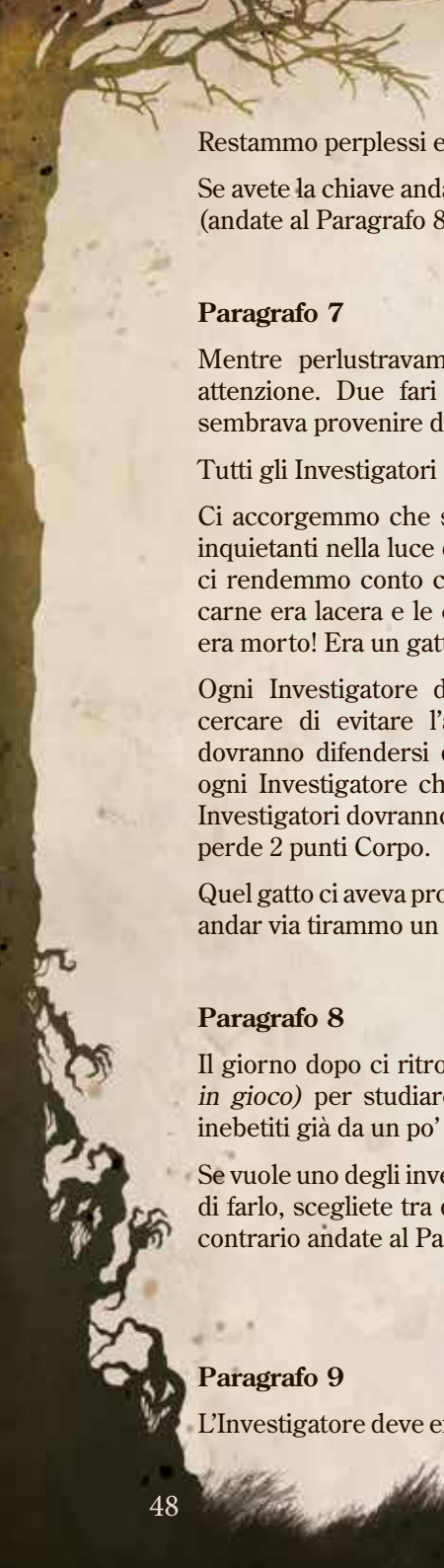
Un Investigatore deve infilare la mano nella poltiglia maleodorante della carcassa del mostro effettuando una prova di Coraggio di Liv. 2.

Quando il nostro amico estrasse la mano stringeva una chiave d'argento con su scritto qualcosa: "Questa è la chiave del mio cuore."

Se avete lo scrigno con voi, andate al Paragrafo 10, in caso contrario andate al Paragrafo 12.

Paragrafo 6

"Qui troverai la via per l'avventura". Ma quale via e quale avventura?



Restammo perplessi e decidemmo di aprirlo.

Se avete la chiave andate al Paragrafo 10, in caso contrario dovrete trovarla (andate al Paragrafo 8).

Paragrafo 7

Mentre perlustravamo quella lugubre casa qualcosa attirò la nostra attenzione. Due fari si accesero nell'oscurità mentre un rantolo che sembrava provenire dall'oltretomba ci fece sussultare.

Tutti gli Investigatori devono effettuare una Prova di Coraggio Liv.2.

Ci accorgemmo che si trattava solo di un gatto, i suoi occhi riflettevano inquietanti nella luce delle nostre torce. Quando lo illuminammo del tutto ci rendemmo conto che era in uno stato avanzato di decomposizione, la carne era lacera e le ossa sporgenti. Non si trattava di un gatto normale, era morto! Era un gatto morto che avanzava verso di noi!

Ogni Investigatore deve effettuare una prova di Destrezza Liv.2 per cercare di evitare l'attacco del gatto! Quelli che falliscono la prova dovranno difendersi dal gatto impazzito che mette a segno 2 colpi per ogni Investigatore che non è riuscito ad evitarlo in precedenza. Questi Investigatori dovranno effettuare una prova di Forza di Liv.2. Chi la fallisce perde 2 punti Corpo.

Quel gatto ci aveva provati fisicamente e mentalmente, quando lo vedemmo andar via tirammo un sospiro di sollievo. Andate al Paragrafo 2.

Paragrafo 8

Il giorno dopo ci ritrovammo tutti nella stanza di *(uno degli Investigatori in gioco)* per studiare lo scrigno che avevamo rubato. Lo guardavamo inebetiti già da un po' quando qualcuno di noi disse "Basta, apriamolo!".

Se vuole uno degli investigatori può tentare di aprire lo scrigno. Se decidete di farlo, scegliete tra di voi chi ci proverà e andate al Paragrafo 9, in caso contrario andate al Paragrafo 4.

Paragrafo 9

L'Investigatore deve effettuare una prova di Forza di Liv. 4. Se riesce andate

al Paragrafo 11, in caso contrario continuate a leggere.

Lo scrigno non si smosse di un solo millimetro, probabilmente era protetto da qualche oscuro sortilegio e si sarebbe aperto solo con la sua chiave. Andate al Paragrafo 4.

Paragrafo 10

Infilammo la chiave nello scrigno e quando l'aprimmo restammo sbalorditi. Un cuore vivo e pulsante era adagiato sul fondo. Ogni Investigatore deve effettuare una prova di Coraggio di Liv.2.

Guardando meglio la visione sparì. Si era trattato solo di suggestione, o almeno così speravamo. Sul fondo di velluto rosso dello scrigno c'era una frase ricamata in oro: "Solo con la versione completa di Stranger Tales potrai risolvere il mistero". Restammo interdetti. A cosa si riferiva e soprattutto, che cosa era Stranger Tales?

Fine? Oppure...

Continua la tua avventura qui:

<https://www.kickstarter.com/projects/escapestudios/stranger-tales?>

Paragrafo 11

Dapprima si crepò, poi ne fuoriuscì una luce accecante e ognuno di noi ebbe la visione della propria paura!

Ogni Investigatore deve affrontare la propria paura con una prova di Liv.2.

Quando la visione sparì eravamo sconvolti. Ma cosa era successo? Eppure qualcuno di noi giurò di aver visto lo scrigno creparsi, invece era lì intatto. Capimmo che non avremmo potuto mai aprirlo senza la sua chiave che con tutta probabilità era nascosta nella bottega oppure nella peggiore delle ipotesi nella borsetta della Signora Smith. Andate al Paragrafo 4.

Paragrafo 12

Decidemmo di intrufolarci nella casa dell'anziana perché eravamo convinti che la chiave che avevamo trovato servisse ad aprire qualcosa d'importante, ma non sapevamo ancora cosa. Fortunatamente trovammo la finestra sul retro dell'abitazione aperta e riuscimmo a entrare, ma appena lo facemmo ci accorgemmo che nessuna delle luci della casa era funzionante e l'aria era permeata da un prepotente odore di muffa che ci arrivava fin dentro

l'anima. Qualcosa di "guasto" e "sbagliato" albergava in quel posto.

Tutti gli Investigatori devono effettuare una prova di Percezione Liv.1. Gli Investigatori devono mettersi alla ricerca di qualche indizio e scoprire cosa nasconde la Signora Smith.

Ad un certo punto accadde qualcosa...

Pesca una Carta Incontro. *(Nella versione completa del gioco avrete un mazzo di carte chiamate Incontro che saranno uno spunto per rendere le partite più interessanti. Per la versione Quick Start abbiamo pescato per voi il Mimic! Tutti gli Investigatori lo affronteranno a Liv. 2 e poi a Liv. 3 prima di averlo sconfitto del tutto. Ogni Investigatore che fallirà una prova perderà 1 Punto Corpo).*



Eravamo veramente spaventati e non riuscivamo a capire cosa ci facesse quella creatura nella casa della signora Smith.

Ora potete continuare a investigare. Andare alla Paragrafo 7.

Paragrafo 13

Non riuscimmo a decifrare la dicitura, ma potevamo sempre cercare di aprirlo.

Se avete la chiave andate al Paragrafo 10, in caso contrario provate ad aprirlo con la forza (andate al Paragrafo 9).



ARTWORK BY JACOPO TAGLIASACCHI

DEADLY
CRAWL OVER HER FACE

INSECTS

SHAPE-SHIFTER

HUMAN FORM

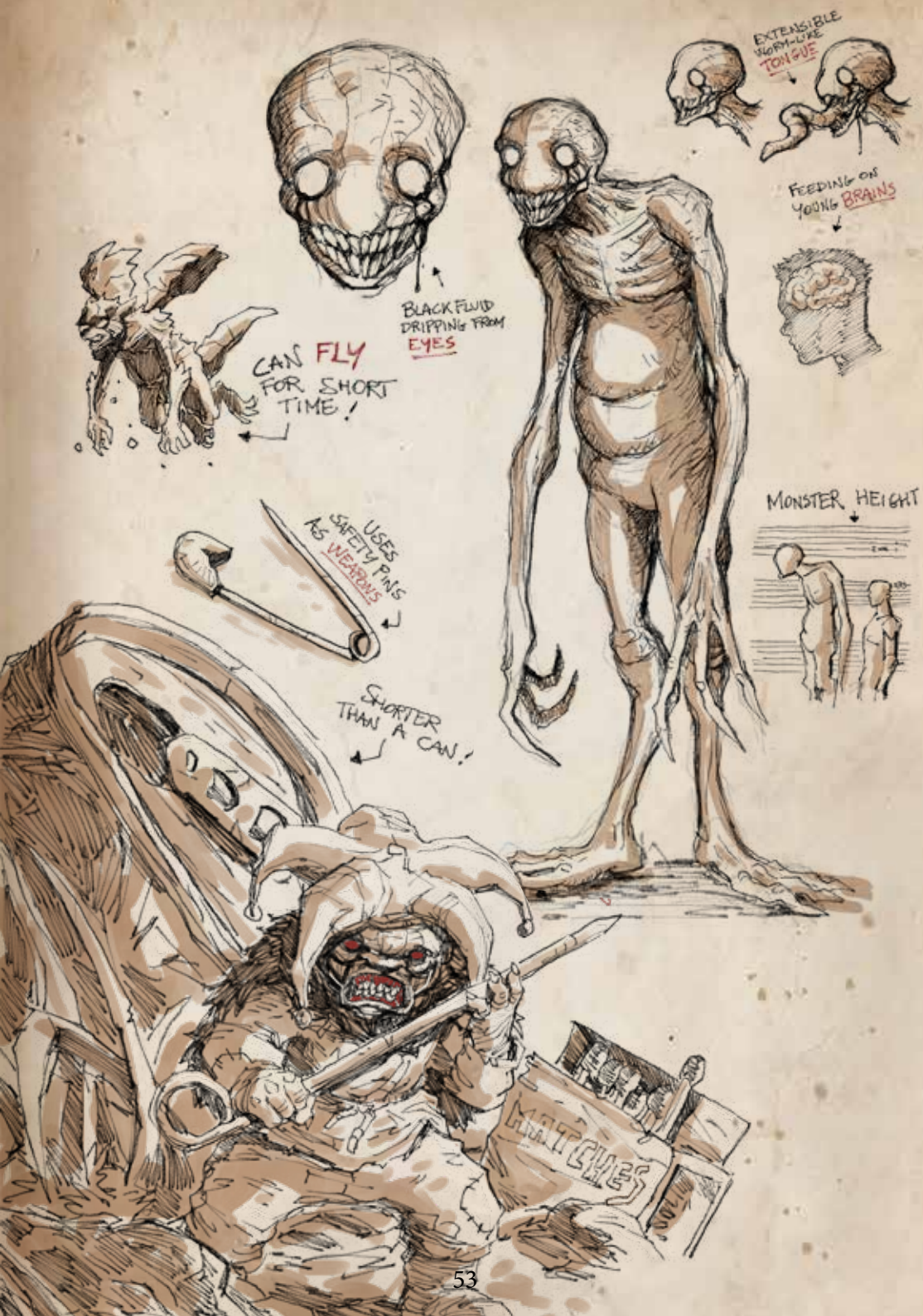
SPIDER FORM

CURSED
TREE

LONG
DEADLY
BRANCHES

WEEK
TO
FIRE





Crediti

Stranger Tales è un gioco ideato da Antonio Ferrara.

Illustrazioni: Sara Staffelli, Jacopo Tagliasacchi

Grafica e impaginazione: Sara Staffelli

Produzione: Antonio Ferrara, Roberta Mendone.

Revisione: Roberta Mendone, Fabio Faletti.

Un ringraziamento speciale a LinoTipografia C. Cervai per il prototipo.

Altri giochi di
Antonio Ferrara

TALES *of* EVIL

Il Mistero della Burattinaia Demoniac



escape
studios



13+

1-6

60'

Altri giochi di
Antonio Ferrara

BOOGEYMAN

THE BOARDGAME



escape
studios



13+



1-7



60'



Pronti a vivere l'incubo?

**PRESTO SU
KICKSTARTER**

escape
studios



**ATTIVA LA
NOTIFICA!**

STRANGER TALES



NOME

Peter Spencer

ETÀ

14

SOPRANNOME

Nerd

MIGLIORE AMICO

Daphne Davis

VITALITÀ



Ragni

PAURA

SCHEDA INVESTIGATORE

BACKGROUND

Fondatore e mente dei Pizza & Investigation, il Club investigativo dell'universo di *Tales of Evil*. Ama starsene rintanato nella sua 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. È perennemente in contrasto con Ray, suo fratello, anche se finisce sempre per assecondarlo perché in fondo gli vuole un gran bene. È l'unico ad essersi accorto del debole di Daphne per suo fratello, ma tace perché ha una cotta per lei, anche se non riesce a spiegarsi come una ragazza così intelligente possa correre dietro a un tipo superficiale come Ray.



-1

-1

ARMA

Macete

BONUS ARMA

FOR +1

MOTTO

Duri a morire!

CARATTERISTICHE

FOR

3

+1

BONUS/MALUS

DES

3

BONUS/MALUS

COR

5

BONUS/MALUS

PER

3

BONUS/MALUS

CON

3

BONUS/MALUS

FUR

3

BONUS/MALUS



Zaino

Torcia

Walkie-talkie

Corda

ESPERIENZA

BONUS →

+1

1

2

-1

3

+1

4

-1

5

+1

6

-1

7

+1

8

-1

9

+1

10

-1

← MALUS

STRANGER TALES



NOME

Ray Spencer

ETÀ

15

SOPRANNOME

Centrvanti di sfondamento

MIGLIORE AMICO

Peter Spencer

VITALITÀ



SCHEDA INVESTIGATORE

BACKGROUND

Ragazzo competitivo e testardo; spesso riesce a mettersi nei guai senza volerlo. Il suo fisico robusto e la sua prestanza gli hanno reso facile l'ingresso alla squadra di football rendendolo popolare tra le ragazze della scuola. Un po' spaccone quindi, ma dal cuore d'oro; non disdegna mai di partecipare a qualche rissa per tirare fuori dai guai i suoi amici. È molto legato a suo fratello Peter con cui ha fondato la gang dei Pizza & Investigation, anche se non sempre riesce a comprenderlo avendo caratteri diametralmente opposti.



Altezza

PAURA



-1

-1

ARMA

Mazzetta da Baseball

BONUS ARMA

FOR +2

MOTTO

Ti spiezzo in due!

CARATTERISTICHE

FOR

5

+2

BONUS/MALUS

DES

4

BONUS/MALUS

COR

3

BONUS/MALUS

PER

3

BONUS/MALUS

CON

3

BONUS/MALUS

FUR

2

BONUS/MALUS



Zaino

Accendino Zippo

Walkie-talkie

Chewing gum

ESPERIENZA

BONUS →

+1

+1

+1

+1

+1

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

-1

-1

-1

-1

-1

← MALUS

STRANGER TALES



NOME

Daphne Davis

ETÀ

13

SOPRANNOME

La strega

MIGLIORE AMICO

Peter Spencer

VITALITÀ



SCHEDA INVESTIGATORE

BACKGROUND

Vicina di casa dei fratelli Spencer.
Per lei i libri e il sapere sono un
mondo a parte dove spesso si
rifugia. Nonostante il suo aspetto
gracilino, nasconde un carattere feroce
all'occorrenza. Appassionata dell'occulto,
sa praticamente tutto su miti e
leggende. Il suo atteggiamento troppo
maturo per la sua età intimorisce i
suoi coetanei, cosa che le rende difficile
farsi dei veri amici. È segretamente
innamorata di Ray, ma non ha il coraggio
di dichiararsi. Per questo quando Peter
le ha chiesto di entrare nella loro Gang
non ci ha pensato due volte prima di
accettare. Inoltre sapeva che senza di
lei non sarebbero andati molto lontano...



Velocità

PAURA



-1

-1

ARMA

Bastone antico

BONUS ARMA

CON +2

MOTTO

Sapere è potere!

CARATTERISTICHE

FOR

2

BONUS/MALUS

DES

3

BONUS/MALUS

COR

4

BONUS/MALUS

PER

4

BONUS/MALUS

CON

2

+2

BONUS/MALUS

FUR

5

BONUS/MALUS



Zaino

Amuleto

Mappa della città

Quaderno

ESPERIENZA

BONUS

1

+1

-1

3

+1

-1

5

+1

-1

7

+1

-1

8

9

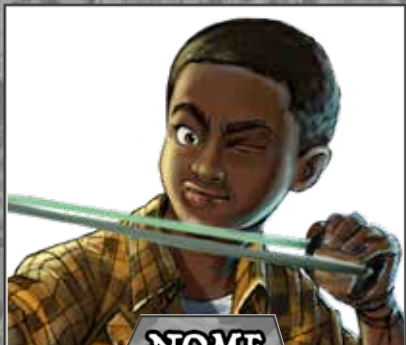
+1

-1

10

MALUS

STRANGER TALES



NOME

Mike McReady

ETÀ

13

SOPRANNOME

La talpa

MIGLIORE AMICO

Ray Spencer

VITALITÀ



SCHEDA INVESTIGATORE

BACKGROUND

Ragazzo agile e mingherlino. Spesso riesce a infilarsi in posti molto angusti impossibili da raggiungere per gli altri. La sua agilità gli ha permesso di vincere parecchie gare di atletica leggera. È amato dai suoi amici per la sua capacità di recuperare una palla, ovunque essa finisca. È il miglior amico di Ray, con cui trascorre la maggior parte delle sue giornate e con cui condivide la stessa attitudine a mettersi nei guai. È stato il primo membro reclutato dai Pizza & Investigation e sempre il primo ad essere mandato ad esplorare angusti tunnel e passaggi segreti.



Nuotare

PAURA



-1

-1

ARMA

Fionda

BONUS ARMA

DES +1

MOTTO

Solo provandoci puoi riuscire!

CARATTERISTICHE

FOR

3

BONUS/MALUS

DES

4

+1

BONUS/MALUS

COR

3

BONUS/MALUS

PER

3

BONUS/MALUS

CON

5

BONUS/MALUS

FUR

2

BONUS/MALUS



Zaino

Lente d'ingrandimento

Bussola

Registratore vocale

ESPERIENZA

BONUS

1

+1

2

-1

3

+1

4

-1

5

+1

6

-1

7

+1

8

-1

9

+1

10

-1

MALUS

STRANGER TALES



NOME

Leila Redfield

ETÀ

15

SOPRANNOME

Occhi di gatto

MIGLIORE AMICO

Mike McReady

VITALITÀ



Fuoco

PAURA

SCHEDA INVESTIGATORE

BACKGROUND

È una ragazza molto pratica che ama uscire fuori dagli schemi, ma in lei si cela un'anima profonda e attenta. È entrata a far parte della Gang per puro caso dopo aver trovato il badge di Mike nel bagno delle ragazze. Incuriosita dal logo, decide di seguire il ragazzo dopo scuola fino al rifugio segreto dei Pizza, dove resta colpita dall'atmosfera surreale del luogo e dai ragazzi che sprizzavano diversità da tutti i pori. Daphne reagisce con diffidenza alla richiesta della ragazza di entrare nel loro Club, costringendola a superare una prova di coraggio prima di essere accettata. Leila supera egregiamente la prova, così tra le due ragazze nasce un misurato rapporto di rispetto reciproco.



-1

-1

ARMA

Katana

BONUS ARMA

FOR +2

MOTTO

La pratica rende perfetti!

CARATTERISTICHE

FOR

4

+2

BONUS/MALUS

DES

5

BONUS/MALUS

COR

3

BONUS/MALUS

PER

3

BONUS/MALUS

CON

3

BONUS/MALUS

FUR

2

BONUS/MALUS



Zaino

Grimaldello

Cesoie

Walkman

ESPERIENZA

BONUS

+1

1

2

-1

3

+1

4

-1

5

+1

6

-1

7

+1

8

-1

9

+1

10

-1

MALUS

STRANGER TALES



NOME

Tommy Jarvis

ETÀ

14

SOPRANNOME

Bambino sperduto

MIGLIORE AMICO

Leila Redfield

VITALITÀ



SCHEDA INVESTIGATORE

BACKGROUND

È un ragazzo poco agile che non riuscirebbe a correre per più di cinque minuti, ma ha una gran vitalità e in caso di pericolo è capace di superare i suoi limiti causati dalle troppe merendine e succhi di frutta che mangia. È il più piccolo della gang e questo lo rende iperattivo e logorroico perché è sempre alla ricerca di approvazione da parte dei suoi amici. Sincero e leale, all'occorrenza è capace di gesti di grande coraggio di cui poi si meraviglia. Pasticcione per natura, spesso e volentieri riesce a mettersi nei guai senza volerlo.



Buio

PAURA



-1

-1

ARMA

Mestolo d'acciaio

BONUS ARMA

FOR +1

MOTTO

Super Slooooth!

CARATTERISTICHE

FOR

4

+1

BONUS/MALUS

DES

2

BONUS/MALUS

COR

4

BONUS/MALUS

PER

3

BONUS/MALUS

CON

2

BONUS/MALUS

FUR

2

BONUS/MALUS



Zaino

Merendine

Orologio

Polaroid

ESPERIENZA

BONUS

1

+1

-1

3

+1

-1

5

+1

-1

7

+1

-1

8

9

+1

-1

10

MALUS



SCHEDA INVESTIGATORE

BACKGROUND

NOME

ETÀ

SOPRANNOME

MIGLIORE AMICO

VITALITÀ



PAURA

I

II

III

IV

V

-1

-1

ARMA

BONUS ARMA



MOTTO

CARATTERISTICHE

FOR

BONUS/MALUS

DES

BONUS/MALUS

COR

BONUS/MALUS

PER

BONUS/MALUS

CON

BONUS/MALUS

FUR

BONUS/MALUS



Zaino

ESPERIENZA

BONUS →

1

+1

2

-1

3

+1

4

-1

5

+1

6

-1

7

+1

8

-1

9

+1

10

-1

← MALUS