

## Preparazione della Mappa

Posizionate le tessere mappa, i segnalini Elemento stanza, e i segnalini porta bloccata come mostrato in questa pagina:



Barriera



Bocca d'areazione



Nascondiglio



Porta bloccata



# Evil Dead

## La Storia Fino a Questo Momento

*La lettera, appena consegnata, di tua zia Erietta Knowby ha un tono esaltante: tuo zio, il Professor Reymond ha fatto una scoperta importantissima per tutta l'archeologia. Il Necronomicon ex Mortis, il libro dei Morti, scritto dallo stregone pazzo Abdul Alhazred.*

*L'eccitazione di tua zia è coinvolgente e ti invita a raggiungerli nella loro baita di montagna per condividere la gioia della scoperta e magari per aiutarli nella traduzione. Con tutta fretta prepari i bagagli e sei pronto per uscire, quando ti arriva la telefonata di un certo Ash, che con la sua fidanzata, voleva chiederti in affitto la baita di montagna.*

*Dopo avergli spiegato molto velocemente che non sarebbe stato possibile per quel week end, parti immediatamente (assieme ai tuoi amici più fidati) alla volta della casa sperduta, conscio dei misteri che avvolgono quel libro maledetto e soprattutto dei pericoli che sono celati nelle sue pagine.*

*Dopo qualche ora di guida, arrivi al ponte di legno che collega la casa con la strada principale e che attraversa un insormontabile dirupo. Non ti è mai piaciuto quel ponte dall'aspetto inquietante. Ti ricordi che da piccolo di notte lo sentivi scricchiolare fino alla casa e il vento ululava attraverso le sue tavole di legno come se fosse un coro di fantasmi. Abbandoni i ricordi della tua infanzia e lo attraversi lentamente a piedi, preferendo non rischiare il peso della macchina sulle vecchie assi di legno. Non appena lo passi, una strana nebbia sembra avvolgere la montagna, forse una nuvola un po' bassa. I brividi di freddo ti entrano dentro fino alle ossa e non vedi l'ora di entrare nella casa, al confortante calore di un camino acceso e al profumo della legna, magari con una bella tazza di Tè e i biscotti di tua zia.*

*Ti fermi davanti alla porta del portico, osservando il vecchio dondolo che ondeggia forse mosso dal vento. C'è qualcosa che ti inquieta in quel posto e senti il bisogno di andartene al più presto, ma non prima di aver parlato con i tuoi zii.*

## Preparazione degli Investigatori

1. Scegliere gli investigatori: Ogni giocatore sceglie un investigatore e riceve la corrispondente carta Personaggio, le carte Tratto il numero indicato di segnalini Punto Abilità
2. Scegliere i Trattati: Ogni giocatore sceglie due delle carte Tratto del suo investigatore (una carta con valore di "Forza" e una con valore di "Intelligenza")
3. Posizionare le Miniature: Ogni giocatore posiziona la miniatura del suo investigatore sullo spazio di Inizio
4. Scegliere casualmente un investigatore, chi ottiene il risultato più alto in un tiro di dado, sarà il/la nipote dei Reymond



Mentre gli Investigatori leggono la storia e preparano la mappa, esegui le istruzioni riportate qui di seguito (consultare le regole della preparazione del gioco)

## Scelte per lo svolgimento della storia

Rispondi alle domande seguenti e, con i segnalini Opzione Storia, prendi nota delle tue risposte.

1. Il Professor Knowby ha finito di pronunciare ad alta voce le parole del rito nel Necronomicon. Nella casa:

- A. *Erietta, la moglie di Raymond Knowby, viene posseduta da un demone.*
- B. *Vengono evocate mostruosità indicibili.*
- C. *Iniziano i lenti processi per l'apertura del portale.*

2. Il Necronomicon si trova

- A. *nel ripostiglio dello scantinato*
- B. *nella camera da letto padronale*

3. Nel ripostiglio

- A. *si è nascosto Knowby per cercare di scappare dalla casa*
- B. *c'è stato uno scontro violento con un mostro del necronomicon.*

4. Il Professor Knowby:

- A. *è un fantasma che cerca di aiutare gli investigatori*
- B. *ha inciso i suoi studi sul Necronomicon nel registratore.*

## Preparazione dei componenti

Esegui le istruzioni riportate di seguito:

1. **Carte indizio:** prendi le carte Esplorazione "Indizio" della storia che corrispondono ai tuoi segnalini Opzione Storia
2. **Esplorazione:** Vanga (evil dead), Medaglione di Linda (evil dead), Motosega (evil dead), Chiave d'argento, Ascia, Fucile da caccia, Torcia, Prova sconvolgente, Coltello Kandariano (evil dead), Frase Magica, Necronomicon (evil dead), Pugnale, Niente di interessante x10.
3. **Ostacolo (?):** Rompicapo, Interruzione di corrente, Valigia.
4. **Serratura ** : Porta chiusa a chiave, Serratura Magica, Stanza buia, Serratura elettrica, Passaggio custodito.
5. **Mazzo miti:** Fiamma, Scale su, Pipistrello, Evil Dead.
6. **Azioni del custode:** Oscurità, Creature della notte, Resuscitare i morti, Presenza demoniaca, Pulsioni incontrollabili, Mano indemoniata (evil dead).
7. **Obiettivo:** Prendi la carta corrispondente al tuo segnalino Opzioni Storia 1
8. **Carte e segnalini Minaccia iniziali:** prendi la carta miti *Distrazione (evil dead)*, pesca 1 carta miti e guadagni 1 segnalino minaccia.



Piazza le seguenti carte nelle stanze elencate:

Capanno Ripostiglio

- Motosega, Indizio 3, Porta chiusa a Chiave 🔒

Cortile Anteriore

- 3A: Medaglione di Linda
- 3B: Ascia

Stanza da letto  
degli Ospiti

- 3A: Chiave d'Argento, Rompicapo (?)
- 3B: Chiave d'Argento, Medaglione di Linda, Rompicapo (?)

Scala dello scantinato

- Non trovi niente di interessante, Passaggio Custodito

Sala da Pranzo

- 4A: Non trovi niente di interessante, Interruzione di Corrente (?)
- 4B: Pugnale Kandariano, Interruzione di corrente (?)

Stanza da letto  
Padronale

- 2A: Prova Sconvolgente, Indizio 2, Serratura Magica 🔒
- 2B: Necronomicon, Indizio 2, Serratura magica 🔒

Ripostiglio  
dello scantinato

- 2A: Necronomicon, Indizio 1, Valigia (?)
- 2B: Prova Sconvolgente, Indizio 1, Valigia (?)

Studio

- 3A: Fucile da caccia, Stanza Buia 🔒
- 3B: Non trovi niente di interessante, Stanza Buia 🔒

Biblioteca

- Frase Magica, Indizio 4, Serratura Elettrica 🔒

Carte Esplorazione Rimaste:

Piazza 1 carta a caso in ogni stanza vuota.

Prologo

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato la preparazione, leggi ad alta voce il seguente testo:

*Vi incamminate lentamente verso il portico, quando l'altalena si immobilizza improvvisamente, in un movimento non naturale. Il buio cala rapidamente, portandovi nell'oscurità più totale. Lo scalpiccio di un piccolo animale proviene dalle intercapedini delle pareti della casa, rendendo il tutto ancora più inquietante.*

**2A:** Alcuni rumori provengono dalla biblioteca: strane e folli risate e dei tonfi, come se qualcuno cercasse di sfondare una porta.

**2B:** Con la coda dell'occhio, vi sembra di aver visto una silhouette femminile, danzare ed entrare nella Stanza d'ingresso.

Evil dead  
**Obiettivo 1A**

Il custode vince se almeno la metà dei giocatori viene risucchiata dentro al portale, al termine dell'ultima carta evento.

*Il male è stato risucchiato nel passato, ma non è sconfitto e voi sarete le sue pedine per divorare tutta l'umanità. Circondati dai cavalieri medioevali, la follia ha la meglio sulle vostre menti e vi mette ad urlare rivolti al cielo "Noooooooooo!!!"*

Gli investigatori vincono se più della metà non è risucchiata nel portale dopo lo svolgersi dell'ultima carta evento.

*Gli investigatori sopravvissuti si guardano intorno. Il silenzio regna. Il portale sembra essersi chiuso. La nebbia all'esterno sembra diradarsi lasciando spazio ai deboli raggi dell'alba.*

Evil dead  
**Obiettivo 1B**

Il custode vince se riesce a far sopravvivere lo shoggoth

*Il male indicibile ha vinto. Si aggrappa al suolo mentre gli investigatori vengono risucchiati nel portale e ne attende la chiusura con presa ferma. Adesso è libero di distruggere l'umanità.*

Gli investigatori vincono se riescono a sconfiggere lo shoggoth.

*Ferito a morte il male indicibile cede sotto i vostri colpi e rovina a terra. Il vortice violento lo riporta a se risucchiandolo nel passato e richiudendosi, portandosi dietro tutte le pagine del libro maledetto.*

Evil dead  
**Obiettivo 1C**

Il custode vince se viene risolta l'ultima carta evento.

*Dispersi nel passato siete alla disperazione, ma un barlume di speranza coglie le vostre menti. Forse il male è stato sconfitto? La risposta non tarda a giungere, sotto forma di un rumore di ali enormi. Un mostro volante si avventa su di voi e sui cavalieri che vi stanno attorno.*

Gli investigatori vincono se riescono a richiudere il portale. Per fare questo devono riunire tutti gli indizi nel medesimo spazio e recitare la frase magica completa.

*La frase magica rinchiusa tra le pagine del libro ha effetto. Tutto il male viene risucchiato attraverso il vortice e lentamente si richiude. Gli investigatori sono salvi e possono ritornare alle loro vite, anche se sconvolti, consci di aver salvato il mondo.*

Evil dead  
**Musica nella notte**

**I**

*In tutta la casa inizia a suonare una melodia di pianoforte. Le note sembrano provenire dalle pareti, tutto sembra farsi più sereno, perfino un'ombra all'esterno si fa incantare dalla dolce musica ed inizia a danzare. E' Linda, la figlia del Professor Reymond, o meglio, quello che rimane di lei.*

Piazza lo zombie di Linda nel cortile anteriore, nello spazio adiacente al bagno.

Evil dead  
**Risate di follia**

**II**

*Ormai il senso di follia che aleggia nella baita è contagioso. I mobili iniziano a ridere degli investigatori: la lampada, la testa di cervo, la sedia a dondolo e le porte. Tutte si muovono e sbattono ridendo. In mezzo a quel rumore qualcosa si muove tra le mura della casa, attraverso gli spazi vuoti delle pareti.*

Tutti gli investigatori dentro la casa ricevono un segnalino terrore. Il custode posiziona la Mano Indemoniata in uno dei due spazi 'grata' della casa e prende la carta 'azioni del custode': Mano indemoniata.

Evil dead  
**Unisciti a noi**

**III**

*In tutta la casa e nel parco si iniziano a sentire i sussurri dei morti e dei demoni evocati dal necronomicon. Con voce suadente ripetono: "Unisciti a noi... Unisciti a noi..."*

Il male si rivela. Posiziona 2 Zombie, uno nel Capanno - Ripostiglio e l'altro nella Camera da Letto Padronale. Posiziona inoltre il segnalino mostro Erietta (un segnalino strega) nel ripostiglio dello scantinato se nessun investigatore vi è ancora entrato. Se gli investigatori hanno già trovato la strega Erietta o uccisa, essa ritornerà come zombie anche se è già stata bruciata o seppellita. Da questo momento Erietta ha la possibilità di ritornare come zombie ogni volta che viene uccisa nel turno successivo la sua morte, fin quando il segnalino "Zombie" di Erietta non verrà bruciato o seppellito.

Evil dead  
**Il Portale si apre**

**IV**

*Un immenso vortice inizia a prendere forma e diventare sempre più grande, risucchiando dentro di se ogni cosa.*

Il portale si apre di fronte all'entrata della casa nello spazio adiacente alla porta del Portico anteriore.

**1A:** il flusso di aspirazione è fortissimo e tutto viene attratto verso il vortice. Il custode può muovere ogni giocatore di due spazi.

**1B:** Il male è libero di aggirarsi per il mondo: uno Shoggoth esce dal portale. Il custode posiziona uno shoggoth speciale di fianco al portale. Esso ha 2 punti ferita in più per ogni giocatore presente.

**1C:** Il male sta cercando il Necronomicon e lo vuole con tutte le forze. L'investigatore in possesso del libro viene scaraventato nel cortile anteriore nell'angolo opposto alla stanza d'ingresso. Il custode deve rivelare la posizione di tutti gli indizi non ancora rivelati.

**Per tutte le risposte: rivela l'obiettivo.**

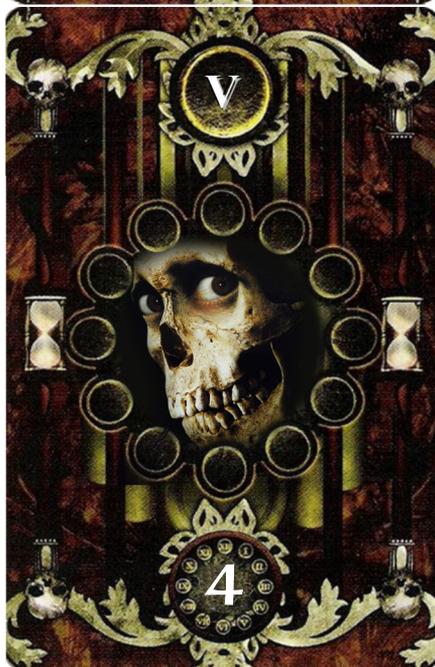
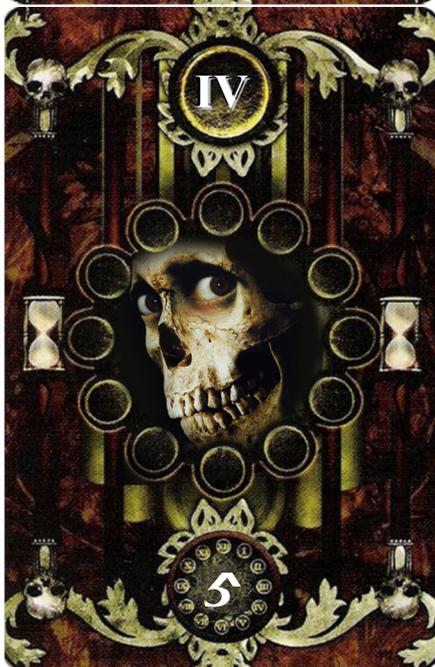
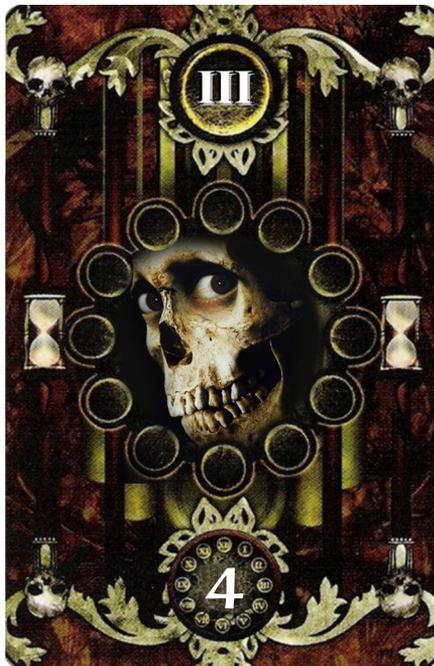
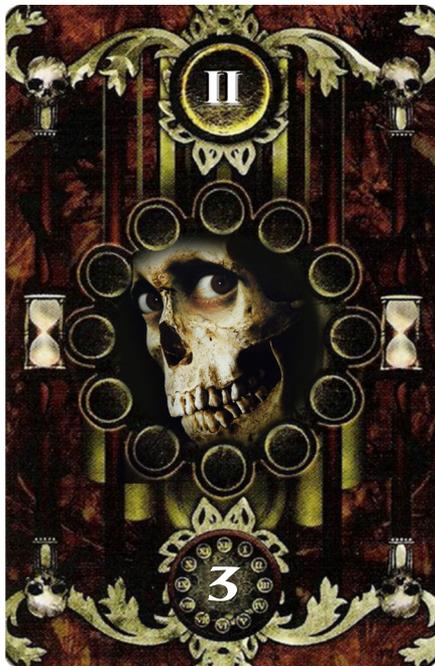
Evil dead  
**Medioevo**

**V**

**1A:**  
Tutti gli investigatori che si trovano entro 6 spazi di distanza dal portale vengono risucchiati.

**1B e 1C:**  
Gli investigatori vengono tutti risucchiati dal portale (se non hanno raggiunto l'obiettivo)

*La forza del portale ormai è troppo potente. Tutto quanto viene risucchiato, mobili, oggetti e gli investigatori. Dall'altra parte del portale vi risvegliate in una piana, in pieno giorno. Pochi secondi dopo, la vostra macchina cade dal cielo e alcuni individui si avvicinano incuriositi dalla vostra apparizione. Tutti sono vestiti in armatura medioevale e sono cavalieri. Si inginocchiano di fronte a voi e un frate incappucciato dice: "Gloria agli stranieri venuti dal cielo per salvarci..."*



**4A** evil dead

Acceso il registratore del Professore, vedete un bagliore prendere le sue sembianze. Il fantasma di Raymond si manifesta e cerca di aiutarvi. Dice alcune parole incomprensibili e continua... "Ricomponete il libro maledetto e distruggetelo. Non avrei mai dovuto leggerlo, ho scatenato il male sulla terra e non sarà possibile fermarlo." Il fantasma inizia a dirigersi verso lo scantinato, ma lentamente svanisce.

**1A** evil dead

Trovi una pagina appartenente al Necronomicon. E' l'inizio di un antico rituale che comprende diverse fasi per aprire il portale magico, una porta sul passato e forse su qualcosa di peggio. La frase del rituale inizia con: "Klaatu..." Leggendo quella parola, qualcosa inizia a muoversi.

Il Custode posiziona nel Piano dello Scantinato la Strega Erietta (Segnalino strega)

**1C** evil dead

Trovi una pagina strappata appartenente al Necronomicon. Su di esso riesci ad individuare un antico rituale che comprende diverse fasi per chiudere il portale magico e ricacciare il male da dove è venuto. La prima parola magica è: "Klaatu..." Cerchi di uscire da quel luogo spaventoso, ma qualcosa ti aspetta nell'ombra.

Il Custode posiziona nelle Scale dello Scantinato la Strega Erietta (Segnalino strega)

**2A** evil dead

Trovi una pagina del libro maledetto che contiene illustrazioni orripilanti. Ti rendi conto che è fatta di pelle umana ed è stata scritta con il sangue. Contiene la parola: "...Barada..."

**2B** evil dead

Sopra al letto trovi un libro che attira la tua attenzione e per terra una pagina strappata. In essa noti una parola: "...Barada..."

E una nota scritta a margine da Knowby: Queste parole sono troppo pericolose, non avrei dovuto pronunciarle ad alta voce.

**3A** evil dead

Trovi una pagina del Necronomicon, con scritta la parola: "...Nikto!" e una lettera sporca di sangue scritta su un foglio a mano da Knowby. "Per Annie. C'è qualcuno in cortile, forse la giovane coppia che hai sentito per telefono: Ash e Linda? Loro possono portarmi via da qui! VATTENE SUBITO." Rimani sconvolto da quelle parole.

Sei stordito. Il custode ti deve consegnare la carta "Distrazione" che devi leggere solo tu e non farla vedere agli altri giocatori.

**3B** evil dead

Rimani sconvolto dalla quantità di sangue nel ripostiglio, qualcosa è stato ucciso qui. A terra una Motosega insanguinata copre una pagina del libro maledetto che sembra concludere un antico rituale per salvare l'umanità. L'ultima frase del rito è: "...Nikto!"

Sei Stordito. Il custode ti deve consegnare la carta "Distrazione" che devi leggere solo tu e non farla vedere agli altri giocatori.

**4B** evil dead

Il registratore del Professor Raymond Knowby si attiva dopo averlo riparato. Le parole risuonano inquietanti: "Ho iniziato a tradurre il Necronomicon Ex Mortis, il libro dei morti. Adesso un male antico si è scatenato sulla terra e ho condannato tutta l'umanità. Mia moglie Erietta è stata posseduta da un demone nella sua camera. Ho dovuto ucciderla e seppellirla nello scantinato. Che Dio mi perdoni!"

**1B** evil dead

Trovi una pagina appartenente al Necronomicon. Su di essa una parola: "Klaatu..." e la nota di Knowby scritta a fianco. "Ho letto queste parole ad alta voce e ormai il male si è scatenato sulla terra, cosa ho fatto?!" Qualcosa di terribile sta arrivando.

Il Custode posiziona nel Piano dello Scantinato la Strega Erietta (Segnalino strega)

**Vanga**



**Arma da mischia Tagliente:**

Attacca il mostro che si trovi nel tuo stesso spazio o effettua una prova di forza.  
**Successo:** puoi rimuovere un cadavere nella tua casella, seppellendolo.

**Pugnale Kandariano**



**Arma da mischia Contendente:**

Attacca il mostro che si trovi nel tuo stesso spazio o effettua una prova di destrezza.  
**Successo:** il mostro riceve il danno ed è stordito

**Motosega**



**Arma da mischia Tagliente:**

Attacca il mostro che si trovi nel tuo stesso spazio ed effettua una prova di destrezza.  
**Successo:** fai il doppio dei danni

**Necronomicon**



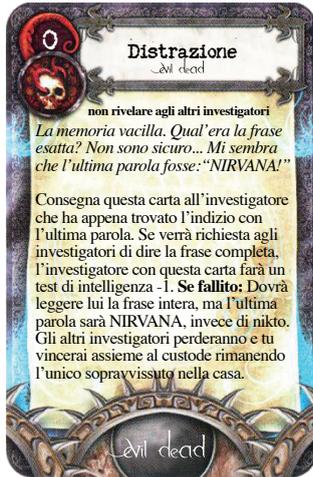
**Tomo:** Prendi il segnalino Necronomicon. Puoi cederlo a un altro investigatore nella tua stanza.  
**Azione:** Effettua una prova di Intelligenza.  
**Successo:** Ricevi 1 terrore, scarta questa carta e prendi un "Patto dell' Anima".

**Medaglione di Linda**



**Artefatto:**

Effettua una prova di Arcano.  
**Successo:** il custode deve muovere un mostro nella tua stanza di 4 spazi allontanandolo da te.  
**Fallimento:** Ricevi 2 terrore



Segnalino Necronomicon  
da ritagliare



Segnalino MANO  
da ritagliare



Segnalino Portale  
da ritagliare

Evil Dead per Le Case della Follia è un'opera amatoriale con nessuno scopo di lucro.  
I marchi citati e le immagini sono copyright dei diritti proprietari.

Spero che possa piacervi e che vi divertiate con questa avventura creata per questo fantastico gioco ed entrare in un film che ha preso molto dai mondi di Lovecraft.

GabBorg