

TUNNELS & TROLLS

© Copyright 2007 Flying Buffalo Inc
Versione ridotta del regolamento della 5ª edizione

Questa è la versione ridotta del regolamento di Tunnels & Trolls. È sufficiente per giocare le avventure in solitario e mostrare ai tuoi amici come condurre avventure di gruppo. La versione completa può essere acquistata nei negozi o su www.flyingbuffalo.com.

Tunnels & Trolls è uno dei giochi di ruolo più semplici da imparare e da giocare. Tutto quello di cui hai bisogno sono carta, matita e alcuni dadi a sei facce (almeno tre). Una delle cose migliori di T & T sono le avventure in solitario, in cui il testo svolge il ruolo del Signore del Gioco. Molte delle regole che seguono sono scritte come se stessi giocando da solo. Se c'è anche un Signore del Gioco, sarà lui a tirare i dadi per gli avversari o i mostri, e normalmente non ti rivelerà la Valutazione Mostro o i punti di armatura del tuo nemico, ma ti svelerà solo quello che sei in grado di vedere, e il risultato totale dei dadi.

Indice

- * CREARE IL TUO AVVENTURIERO
- * STIRPI DI PERSONAGGI
- * TIPI DI PERSONAGGI
- * PROVVISI ED EQUIPAGGIAMENTO
- * ARMI
- * SCORTE GENERALI
- * COMBATTIMENTO
- * TIRI SALVEZZA
- * ARMI A DISTANZA E COMBATTIMENTO
- * MAGIA E LANCIO DEGLI INCANTESIMI
- * IL LIBRO DEGLI INCANTESIMI
- * TEMPO
- * ESPERIENZA
- * TAVOLA DEL TESORO

CREARE IL TUO AVVENTURIERO

Ogni avventuriero è definito dagli "Attributi Primari": Forza, Intelligenza, Fortuna, Costituzione, Destrezza, Carisma e Velocità, che indicano le abilità fondamentali del personaggio. Altri dettagli, come il nome, il sesso, il colore dei capelli e degli occhi, la stirpe, il tipo, definiscono meglio il personaggio, ma gli "Attributi Primari" sono i fattori che fanno funzionare il gioco.

Tira tre dadi a sei facce, somma i risultati e scrivi il totale a fianco dell'attributo primario: usa una matita, perché questi numeri potrebbero cambiare più avanti. Ripeti il tiro per ognuno degli attributi elencati.

FORZA (FO) è l'abilità di usare la potenza – sollevare, spingere, ecc. La Forza limita le armi che puoi scegliere e ti dice quanto peso puoi portare. Se la FO scende a zero o meno, il tuo personaggio è morto.

INTELLIGENZA (IN) misura la capacità del personaggio di ragionare, risolvere i problemi e ricordare.

FORTUNA (FT) indica quanto la cieca sorte è a favore o contro il tuo personaggio. La Fortuna influisce sui risultati del combattimento e di solito è l'attributo utilizzato nei "Tiri Salvezza" (spiegati nella sezione relativa).

COSTITUZIONE (COS) misura la salute del personaggio. Il danno subito in combattimento viene sottratto dalla Costituzione. Se la COS raggiunge lo zero, il personaggio perde conoscenza, a -10 è morto.

DESTREZZA (DES) si riferisce sia all'abilità manuale che all'agilità fisica. La precisione nel colpire a distanza è definita dalla Destrezza.

CARISMA (CA) misura il fascino personale e la capacità di comando. Non è solo una misura della bellezza, anche se il più delle volte viene trattato come tale.

VELOCITÀ (VE) indica quanto è svelto e reattivo un personaggio. La Velocità è la sola cosa che separa molti avventurieri e i mostri che li inseguono.

PESO POSSIBILE è pari a 100 volte la Forza. Misura quante "unità di peso" un personaggio può trasportare in giro. (Se Mantaro l'Inimitabile ha una FO di 15, può trasportare 1.500 unità di peso.)

STIRPI DI PERSONAGGI

Il tuo personaggio può essere un umano o appartenere a una delle altre antiche razze che abitano questo mondo magico. La Tabella Peters-McAllister per la Creazione di Personaggi Umanoidi, qui di seguito, serve a creare alcune delle altre stirpi umanoidi.

ELFI IN e DES $\times 3/2$, COS $\times 2/3$.
Tutti gli altri attributi $\times 1$.

NANI FO e COS $\times 2$, CA $\times 2/3$.
Tutti gli altri attributi $\times 1$.

HOBB FO $\times 1/2$, COS $\times 2$, DES $\times 3/2$.
Tutti gli altri attributi $\times 1$.

TIPI DI PERSONAGGI

A questo punto devi decidere se il tuo personaggio è un guerriero o un mago. (Una raccomandazione: se questa è la prima volta che giochi a T & T, crea un guerriero umano per cominciare.)

GUERRIERO: Un guerriero comprende prima la forza, e poi l'astuzia. I guerrieri sono addestrati per trarre il massimo vantaggio dall'uso di armi e armature, e ottengono il doppio della normale protezione dalle armature e dagli scudi che utilizzano. Anche se i guerrieri possono usare molti dei manufatti magici che trovano, non possono lanciare nessuna magia (è come essere daltonici, è semplicemente oltre le loro capacità). Se la FO di un personaggio è maggiore della sua IN o FT, quel personaggio potrebbe essere un buon guerriero.

MAGO: I maghi (chiamati anche incantatori, signori della magia, utilizzatori di magia e stregoni) sono quegli individui con un'abilità innata che hanno ricevuto l'addestramento per controllare le forze psichiche che danno potere all'arcano mondo della magia. Solo i giovani con un'Intelligenza abbastanza buona (IN di 10 o superiore) e una Destrezza decente (DES di 8 o migliore) saranno addestrati dai maghi anziani della onnipresente Corporazione dei Maghi. I personaggi maghi iniziano il gioco conoscendo tutti gli incantesimi di Livello 1 (descritti più avanti). Gli incantesimi di livello superiore devono essere acquistati dalla Corporazione dei Maghi o scoperti durante le avventure. I Maghi possono utilizzare un bastone magico per risparmiare le loro energie quando lanciano un incantesimo.

Dato che i maghi hanno trascorso la loro giovinezza imparando la magia, sono incapaci di usare le armi. Solo le armi di piccole dimensioni come i pugnali, e armi appropriate come i bastoni, possono essere utilizzate dai maghi. I maghi ottengono extra di combattimento, proprio come qualsiasi altro tipo di personaggio, e possono indossare le armature che preferiscono, anche se ottengono solo il valore di protezione normale. Se l'IN è più grande di FO e FT, il personaggio potrebbe essere un buon mago. Non dimenticare che un mago deve avere un'IN di 10 o più, e una DES di 8 o più quando inizia la carriera.

Ci sono altri due tipi di personaggi: vagabondi e guerrieri maghi (li trovi nel Libro delle Regole completo di Tunnels & Trolls).

PROVVISTE ED EQUIPAGGIAMENTO

Hai stabilito praticamente tutto ciò che riguarda il tuo personaggio. Ora è il momento di comprare le

provviste e l'equipaggiamento di cui avrà bisogno nelle sue avventure.

I personaggi probabilmente possiedono già qualche avere prima di imbarcarsi nella loro grande avventura iniziale, ma niente di veramente adatto a un avventuriero serio. Un personaggio racimola tutto il denaro possibile e parte da zero. Per determinare il numero di monete d'oro con cui inizia il tuo personaggio, tira 3 dadi e moltiplica il risultato per 10 (otterrai tra 30 e 180 monete d'oro, abbreviato in m.o.). Non sarai in grado di acquistare subito alcuni oggetti nelle liste dell'equipaggiamento ma, anche dopo una sola avventura, il personaggio potrà comprare altro equipaggiamento di migliore qualità con la ricompensa per i successi ottenuti.

L'unità di base degli scambi è la moneta d'oro, un semplice pezzo d'oro. Tutti i prezzi sono elencati in monete d'oro. Una moneta d'oro = 10 monete d'argento (m.a.) = 100 monete di rame (m.r.). Ogni moneta, indipendentemente dal valore, pesa un'unità di peso. Questo rende l'unità di peso basilare equivalente a una moneta d'oro. La maggior parte dei gioielli non pesa più di 1 m.o. (e molti anche di meno), anche se oggetti più grandi come statue di giada non hanno un peso standard.

ARMI	Dadi + Extra	FO rich.	DES rich.	Costo	Peso	Gittata
*Spadona	6 + 0	21	18	120	170	
Spada	3 + 4	15	10	70	120	
Spadino	3 + 0	7	3	35	30	
Falcione	4 + 4	12	13	75	110	
Scimitarra	4 + 0	10	11	60	100	
*Scure d'arme bipenne	6 + 3	21	10	140	220	
*Mazza d'arme	5 + 2	17	3	120	200	
Randello (Clava)	3 + 0	5	2	15	50	
*Bastone	2 + 0	2	8	10	50	
Tridente	4 + 3	10	10	60	75	10 m.
Lancia	3 + 1	8	8	22	50	40 m.
Sax (pugnale)	2 + 5	7	10	30	25	
Dirk	2 + 1	1	4	18	16	
da lancio			10			10 m.
*Balestra	5 + 0	15	10	250	180	100 m.
*Arco lungo medio	4 + 3	15	15	100	60	140 m.
*Arco molto leggero	2 + 0	9	15	50	30	60 m.
Fascio di 24 frecce				40	10	
Curaro (veleno): 3 applicazioni				100	1	

Il curaro raddoppia l'efficacia di qualsiasi arma da taglio prima che siano aggiunti gli extra di combattimento. Un'applicazione dura solo tre turni di combattimento.

Tutte le armi hanno dei requisiti di FO e DES. Un personaggio deve soddisfare questi requisiti minimi per usare l'arma. Il "Peso" di un'arma è espresso in unità di peso – annota il Peso Trasportato. Tieni traccia del peso degli acquisti e di quello del denaro trasportato dal personaggio.

La colonna "Dadi + Extra" indica l'efficacia in combattimento delle armi. Maggiori sono i numeri in questa categoria, più letale è l'arma. I dettagli sono discussi nella sezione del "Combattimento". I maghi non possono usare armi con più di 2 dadi (indipendentemente dal numero di extra) nella colonna "Dadi + Extra".

La colonna della "Gittata" indica la portata massima dell'arma nel combattimento a distanza. Se non c'è nessuna indicazione, l'arma non può essere usata a distanza. Altri dettagli sul combattimento a distanza sono riportati più avanti.

Un asterisco (*) indica un'arma che richiede due mani per un uso corretto. Non è possibile utilizzare una seconda arma o uno scudo a meno che tu non abbia più di due mani. Due armi senza asterischi possono essere utilizzate contemporaneamente SE l'utilizzatore ha i requisiti di FO e DES per adoperare ENTRAMBE le armi (ad esempio combattere con un dirk in ogni mano richiede un minimo di FO di 2 e di DES di 8).

SCORTE GENERALI

	Costo	Peso
Vestiti caldi asciutti e zaino	5	10
Provviste per un giorno (cibo, bevande, "fiammiferi")	10	20
Torcia comune (dura 10 turni)	1 m.a.	10
Corda di canapa	1 m.a./30 cm. 5/30 cm.	
Stivali alti fino al polpaccio	10	40
Bastone magico ordinario (può essere utilizzato anche come bastone. In questo caso, pesa 50)	100	30

ARMATURE

	Colpi ricevuti	FO rich.	Costo	Peso
Maglia di ferro (intero corpo, elmo, guanti)	11	12	300	1.200
Cuoio (intero corpo, elmo, guanti)	6	2	50	200
Farsetto	3	1	40	75
Cappello d'acciaio	1	1	10	25
Targa (scudo)	4	5	35	300

L'armatura dura finché viene indossata, a meno che qualcosa non la distrugga. Armature e scudi possono subire dei "colpi" (danni in combattimento) ogni volta che sono colpiti, proteggendo chi li indossa. Il totale di "FO richiesta" per armatura e scudo di un

personaggio non deve mai eccedere la sua FO personale. Ad esempio, un individuo che indossa una maglia di ferro (FO richiesta 12) e porta una targa (FO richiesta 5) deve avere una FO minima di 17. Comunque la "FO richiesta" dall'arma del personaggio non viene aggiunta a questo totale; ad esempio, nel caso appena visto il personaggio sarebbe in grado di usare qualsiasi arma con una "FO richiesta" massima di 17, oltre la sua armatura e lo scudo. Nota che non si possono aggiungere parti alle armature "complete" – il farsetto e il cappello d'acciaio sono per coloro che non possono permettersi armature complete.

I "colpi ricevuti" indica il numero di colpi sottratti dal risultato di combattimento del nemico, nel caso di maghi o vagabondi. I guerrieri possono subire sulle loro armature il doppio dei colpi indicati.

COMBATTIMENTO

Sai già che probabilmente ti troverai coinvolto in uno scontro durante l'avventura. Ma quanto sei bravo a lottare? Sono gli attributi a stabilirlo. Quelli importanti in combattimento sono FO, FT e DES (Forza, Fortuna e Destrezza). Se sei superiore alla media in qualsiasi di questi attributi, sei un combattente migliore – colpisci con più potenza, controlla meglio la tua arma, o sei solo più incline a ottenere un colpo fortunato. Dal momento che la "media" è tra 9 e 12, per ogni punto superiore a 12 in FO, FT o DES, aggiungi un punto ai tuoi "Extra Personali".

Se questi attributi sono inferiori a 9, devi sottrarre un punto dai tuoi extra personali per ogni punto di ciascuno di questi tre attributi che è inferiore a 9.

Ogni arma ottiene un certo numero di dadi per rappresentare la quantità di danni che può fare. Questo fattore, più i tuoi extra personali, rispecchia quanto bene combatti.

Quando entri in combattimento, decidi quale arma userai. Durante le avventure in solitario, le tue opzioni potrebbero essere dettate da particolari circostanze – segui le istruzioni che ti vengono date. Se hai le tue armi personali a disposizione, puoi utilizzarle. Lo spadino ottiene 3 dadi, e il pugnale ottiene 2 dadi più 5 "extra" supplementari. Puoi usarli contemporaneamente se lo desideri. (Se hai Forza e Destrezza sufficienti!)

Quando inizia il combattimento, tira i dadi per la tua arma (3 dadi per la spada, 2 per il pugnale). Somma i risultati ottenuti (supponiamo che tu ottenga 18 per tutti e due insieme). Aggiungi gli extra dell'arma, se ci

sono (il pugnale ne ottiene 5, la spada 0). Somma il totale ai tuoi extra personali. (Se hai 33 extra personali, il tuo totale sarebbe 56.) Questo risultato è il tuo Danno Totale in Combattimento, e rappresenta il tuo contributo in un singolo turno di combattimento.

I tuoi avversari contrattaccheranno, naturalmente. Alcuni lottano come fai tu, con armi ed extra. Quando devi combattere contro questi avversari in un'avventura in solitario, ti sarà detto le armi che usano, la COS e gli extra personali dei tuoi nemici, e se indossano qualche armatura. Nelle altre avventure, il SG (Signore del Gioco) tirerà i dadi per l'avversario e ti comunicherà il totale complessivo.

Tuttavia, la maggior parte dei mostri hanno una Valutazione Mostro (VM). Questo numero rispecchia quanto bene il mostro combatte. Quando ti viene detta la VM di un mostro, controlla questa tabella per vedere quanti dadi ottiene:

Valutazione Mostro	Numero di Dadi
1-9	1
10-19	2
20-29	3
30-39	4
ecc.	ecc.

Un modo semplice per trovare quanti dadi ottiene un mostro è di dividere la Valutazione Mostro per 10 (scartando qualsiasi resto), e aggiungere 1.

I mostri ottengono anche degli "extra" simili ai tuoi extra personali: ne hanno un numero pari alla metà della loro Valutazione Mostro, arrotondata per eccesso. Quanto un mostro combatte, tira il numero di dadi indicato nella tabella. Somma i risultati ottenuti, poi aggiungi gli extra del mostro. Il risultato è il Danno Totale in Combattimento del mostro. Se il tuo nemico combatte come te, si tirano i dadi per la sua arma e si sommano gli extra dell'arma e quelli personali per ottenere il suo Danno Totale in Combattimento.

Dopo aver ottenuto il tuo Danno Totale in Combattimento e quello del tuo nemico, confronta i due numeri. Chi ha il risultato più alto danneggia la parte che ha ottenuto quello più basso. La differenza tra i due numeri indica quanto gravemente il perdente viene ferito.

Potresti dover combattere contro più avversari contemporaneamente. Se ciò accade, somma tutti i Danni Totali in Combattimento dei mostri prima di

confrontare il risultato con il tuo Danno Totale in Combattimento.

Segui questo schema per condurre un combattimento semplice:

Scegli la tua arma (o armi).
Tira i dadi appropriati, sommando i risultati:
Aggiungi gli extra per l'arma, se ci sono:
Aggiungi i tuoi extra personali:
Questo è il tuo
Danno Totale in Combattimento: _____

Il tuo nemico ha una Valutazione Mostro o armi?
Tira i dadi per la sua VM o la sua arma, sommando i risultati:
Aggiungi l'arma del nemico, se necessario:
Aggiungi metà della sua VM attuale o i suoi extra personali:
Questo è il Danno Totale
in Combattimento del mostro: _____

Sottrai il Danno Totale in Combattimento più piccolo da quello più grande. Il risultato indica il danno potenziale.

Se hai ottenuto il risultato più grande, allora:
* Sottrai il valore di qualsiasi armatura indossata dal tuo nemico (o nemici).
* Sottrai il danno dalla VM o COS del tuo nemico.
* Se il risultato è 0 o inferiore, il mostro è morto.
* In caso contrario, utilizza il risultato come nuova VM o COS e continua.

Se il mostro ha ottenuto il risultato più grande, allora:
* Sottrai dal danno i punti per la tua armatura, se la indossi (ti protegge in ogni turno fino a quando la porti).
* Sottrai il danno rimanente dal tuo punteggio di COS. È una ferita reale; stai sanguinando.
* Se la tua COS scende a 0 o al di sotto, sei morto. Spiacentel!
* Se non sei morto, combatti ancora o fuggi via!

Se devi affrontare avversari corazzati (e potrebbe capitarti), ti verrà detto quanti punti assorbe la loro armatura, e se sono dei guerrieri. In questo caso, devi raddoppiare il valore di protezione indicato, in base a ciò che è scritto nel testo dell'avventura.

TIRI SALVEZZA

Quando il testo dell'avventura ti dice di "fare un tiro salvezza", utilizza due dadi per mettere alla prova le tue abilità contro la mano del destino. Il testo di dirà

su quale attributo fare il tiro e a quale livello. Una volta che conosci il livello del tiro salvezza da effettuare, segui lo schema qui sotto:

Il numero che devi ottenere è 20 (per il livello 1), 25 (livello 2), 30 (livello 3), 35 (livello 4), 40 (livello 5), e così via. Se il livello non è indicato, è pari al livello del tuo personaggio. Se l'attributo non è indicato, allora stai facendo un tiro salvezza sulla Fortuna (FT).

Tira due dadi e somma i risultati. Se tiri un doppio, aggiungi il risultato e tira ancora fino a che escono dei doppi. Se il numero ottenuto è inferiore a 5, hai fallito. (Ricorda che se tiri un doppio uno o un doppio due puoi tirare ancora.) Se hai ottenuto 5 o più, somma il risultato all'attributo. (Se stai facendo un tiro salvezza sulla FORTUNA e la tua FORTUNA è 15, devi aggiungere 15 punti al risultato dei dadi.)

Se il totale è pari o superiore al numero che stavi cercando di ottenere, hai successo nel tuo tiro salvezza. A volte è importante sapere per quanto sei riuscito a farlo o lo hai fallito (vedi "esperienza"). Nota che è sempre teoricamente possibile riuscire in qualsiasi tiro salvezza, se tiri abbastanza "doppi".

Il testo (o il Signore del Gioco) ti dirà cosa fare se riesci o fallisci in un particolare tiro salvezza, ma in generale è molto meglio avere successo che sbagliare!

ARMI A DISTANZA E COMBATTIMENTO

Quando un nemico è grande e cattivo spesso è meglio cercare di ucciderlo a distanza. Le armi da tiro, quando colpiscono il bersaglio, possono essere devastanti perché il danno che causano è assorbito dalla sola armatura, il Danno Totale in Combattimento del bersaglio non viene sottratto dal danno che hai inflitto. Una freccia al giorno toglie il mostro di turno.

Il trucco sta nel colpire il bersaglio. l'arciere deve fare un tiro salvezza sulla DES, la tabella qui sotto fornisce il numero necessario "per colpire". Scegli la dimensione più vicina a quella del bersaglio, incrociala con la gittata e lascia partire la freccia!

Dimensione del bersaglio	Ravvicinato 0-5 m.	Vicino 6-50	Lontano 51-100	Estremo 101+
Drago	20	25	30	35
Troll/uomo	25	35	45	55
Hobb/bambino	30	45	60	75
Coniglio/topo	35	55	75	95
Moneta	40	65	90	115

C'è un'altra cosa che deve essere considerata quando si usano armi da tiro. Un personaggio raddoppia gli

extra personali dovuti alla DES. Ciò riflette l'importanza della DES nel combattimento a distanza. Se il tuo personaggio ha 2 extra per la sua DES, ai fini del combattimento a distanza contano come 4 extra. Se ha -2 extra ne avrà, sfortunatamente, -4 nel combattimento a distanza.

Un ultimo dettaglio per finire. Proprio come il bersaglio non può effettuare il tiro di combattimento contro la tua freccia, se tu non uccidi il bersaglio, e se è abbastanza vicino da attaccarti nel turno in cui lo hai colpito, tu non puoi effettuare il tiro di combattimento. Per cui ammorbidiscili con le frecce a lunga distanza, quindi lotta duramente con una spada o una lancia se si avvicinano.

MAGIA E LANCIO DEGLI INCANTESIMI

I personaggi maghi possono usare la magia in combattimento e in situazioni più ordinarie. In questo gioco, la magia è vista come invocazione basata sulla psiche o creazione alimentata dalla forza interiore del mago. La Forza di un mago si consuma quando lancia un incantesimo. Questo costo è indicato tra parentesi dopo il nome della magia nel Libro degli Incantesimi.

I maghi possono ridurre il costo di lancio degli incantesimi avvalendosi di un bastone magico o acquisendo esperienza. Un bastone magico riduce il costo di lancio di un valore pari al livello del mago. Così, un mago di primo livello con un bastone può lanciare qualsiasi incantesimo di primo livello per un punto di FO in meno rispetto a quelli indicati.

Quando un mago sopravvive alle avventure, diventa più esperto e aumenta di livello. Tuttavia, il mago vorrà ancora utilizzare incantesimi di basso livello. Vista la sua maggiore esperienza, un mago di alto livello lancia gli incantesimi di livello più basso per un punto di FO in meno per ogni livello di incantesimo inferiore al proprio. (Un mago di terzo livello sottrae due punti dal costo di un incantesimo di primo livello.)

Queste diminuzioni sono cumulabili. Un mago di terzo livello con un bastone magico sottrae tre punti, e la competenza del mago (essendo di livello superiore rispetto all'incantesimo lanciato) ne sottrae altri due.

Nessuna riduzione consente di lanciare un qualsiasi incantesimo per meno di un punto. Tutte le magie costano un minimo di un punto di FO per essere lanciate – ci deve essere qualcosa per far iniziare l'incantesimo. (L'incantesimo Individua Magia è un'eccezione che richiede al mago solo di concentrarsi sull'individuazione.)

La Forza spesa nel lancio degli incantesimi non è perduta per sempre. Il mago recupera la Forza persa al ritmo di un punto di FO per turno completo (circa 10 minuti). Nelle avventure in solitario, il mago recupera un punto di FO per ogni paragrafo numerato, se non diversamente indicato.

I maghi possono lanciare un solo incantesimo per turno di combattimento, e non possono combattere con le armi durante quello stesso turno. Se un mago è in corpo a corpo e sceglie di lanciare un incantesimo come Lama di Vorpai, dovrà subire l'intero potenziale offensivo del Danno Totale in Combattimento del suo avversario perché, durante il lancio della magia, il mago non può avere un proprio Danno Totale in Combattimento. Magie di combattimento come Beccati Questo, Demonio e Potere Distruttivo generano un Danno Totale in Combattimento. Altri incantesimi, come Oh Vai Via, sviano il nemico in modo che non sia necessario alcun confronto dei Danni Totali in Combattimento (se la magia ha successo). Un'attenta lettura delle magie disponibili dovrebbe chiarire le opzioni a tua disposizione.

I maghi iniziano con tutti gli incantesimi di livello 1. Un mago può acquistarne altri solo dalla Corporazione dei Maghi, e solo dopo aver raggiunto il livello appropriato.

IL LIBRO DEGLI INCANTESIMI

LIVELLO 1:

Richiedono un minimo di IN 10, DES 8. I maghi iniziano il gioco conoscendo tutte queste magie.

Individua Magia (0) Individua la magia buona e cattiva.

Catenaccio (1) Chiude qualsiasi porta per tre turni.

Toc Toc (2) Apre le porte chiuse.

Fuoco Fatuo (1) Accende il dito o il bastone del mago come se fosse una torcia. Ha l'intensità di una candela. Dura un turno.

Oh Eccolo Qui (4) Solitamente individua cose o porte nascoste o invisibili circondandole di un alone purpureo che svanisce lentamente.

Beccati Questo, Demonio (6) Usa l'IN come arma, infliggendo un numero di colpi pari all'IN del lanciatore. Deve essere diretto contro un singolo nemico. Non ha effetto su oggetti inanimati.

Lama di Vorpai (5) Raddoppia il risultato dei dadi lanciati per la spada o il pugnale nel turno di combattimento successivo.

Oh Vai Via (5) Combina il totale di IN, FT e CA del lanciatore per scacciare i nemici con una Valutazione Mostro (o il totale degli stessi attributi) inferiore. Se la magia fallisce, il mostro insegue il mago ignorando i suoi compagni.

LIVELLO 2:

Richiedono un minimo di IN 12, DES 9. Ogni incantesimo costa 500 m.o. (da pagare alla Corporazione dei Maghi).

Occhio Onnipotente (5) Fornisce informazioni aggiuntive sulla natura e/o sul livello di magia presente su persone/oggetti.

Nascondiglio (1) Rende il lanciatore e i suoi compagni invisibili per tre turni. (Nota: alcune avventure in solitario lo considerano una magia di livello 1.)

Occhi di Gatto (6) Permette di vedere al buio per tre turni.

Incollati (8) Dimezza il movimento della vittima per un turno. In combattimento, ottieni due turni per ogni turno dell'avversario.

Piè Veloce (8) Movimento rapido; raddoppia la velocità per un turno. In combattimento ottieni due turni per ogni turno dell'avversario.

Miraggio (8) Proietta un'immagine visiva priva di suono simile a un'allucinazione. Viene distrutta dal contatto fisico.

Povero Bambino (2 FO/1 COS) Guarigione magica di ferite o lesioni. Non è possibile aumentare la COS sopra il livello originale.

Picchiaduro (10) Triplica il risultato dei dadi per qualsiasi arma nel turno di combattimento successivo.

Zanne Magiche (1/turno di combattimento) Trasforma una cintura o un bastone in un piccolo serpente velenoso con VM non superiore al CA del mago. Non può "comunicare" con il mago ma obbedirà ai comandi. Dura in base alla FO spesa dal mago al momento della creazione. Non funziona su ramoscelli o torce.

LIVELLO 3:

Richiedono un minimo di IN 14, DES 10. Ogni incantesimo costa 1.000 m.o.

Sventare Maledizioni (7) Rimuove i malefici e le maledizioni di ordine inferiore.

Melma Disgustosa (15) Converte fino a 30 metri cubi di roccia in fango/sabbie mobili per due turni. Il lanciatore può decidere le dimensioni come desidera, ma la forma deve essere un solido geometrico regolare.

Colpo di Sonno (11) Mette a dormire mostri/nemici per 1-6 turni (tira un dado per determinarlo) se il totale di FO, IN e CA del lanciatore è superiore alla VM (o al totale di FO, IN e CA) del nemico.

Disperdi Magia (11) Dissolve la magia di ordine uguale o inferiore.

Potere Distruttivo (11) Scaglia un dardo/getto di fuoco contro i nemici. Questa esplosione ottiene un numero di dadi uguale al livello del lanciatore, più i suoi extra di combattimento.

Ghiaccio per Favore (8) Scaglia schegge di ghiaccio contro i nemici. L'esplosione ottiene un numero di dadi uguale al livello del lanciatore, più i suoi extra di combattimento.

Fammi Volare (7) Consente all'utilizzatore di volare (a velocità di corsa) per un turno.

Sensazione di Guarigione (14) Cura qualsiasi tipo di malattia.

LIVELLO 4:

Richiedono un minimo di IN 16, DES 11. Ogni incantesimo costa 1.500 m.o.

Vai Via Veleno (7) Cura le conseguenze di qualsiasi veleno e annulla ulteriori effetti. Non guarisce la ferita dell'arma/zanna che ha iniettato il veleno.

Batter d'Occhio (14) Permette di trasportare (soltanto) sé stessi fino a 15 metri in una direzione a scelta, senza attraversare lo spazio intermedio.

Smog (11) Proietta una nube di gas velenoso verso i nemici. Se lo respirano, perdono metà o più del proprio potere.

Sciocco Babbeo (8) Riduce l'IN del nemico a 3 o, se la magia fallisce per qualsiasi motivo, riduce l'IN del lanciatore a 3.

Doppio-Doppio (18) Raddoppia un Attributo Primario per un massimo di 5 turni. Quando l'incantesimo svanisce, l'attributo viene dimezzato per lo stesso numero di turni.

Pentacolo Protettivo (12) Solleva una barriera protettiva di 90 cm di diametro per 2 turni. Nessuna arma o incantesimo può penetrarla (dall'interno o dall'esterno).

Potere Levitante (9) Permette al lanciatore di far levitare e spostare oggetti o creature di peso massimo pari al proprio per un intero turno.

Ci sono altri incantesimi disponibili per i maghi del mondo fantastico, ma quelli elencati sopra ti permetteranno di giocare al meglio le avventure in solitario. Per altri incantesimi e descrizioni più dettagliate delle magie qui sopra, consulta il Libro delle Regole completo di Tunnels & Trolls.

TEMPO

In Tunnels & Trolls, i turni regolari e i paragrafi non di combattimento nelle avventure in solitario, sono lunghi 10 minuti. I turni di combattimento sono lunghi due minuti. I maghi recuperano un punto di Forza ogni 10 minuti, e possono lanciare un incantesimo per ogni turno di combattimento. È facile per un mago stancarsi molto rapidamente. I guerrieri possono attaccare una volta, in corpo a corpo o con armi a distanza, per turno di combattimento. Il danno alla COS di un personaggio viene recuperato al ritmo di un punto al

giorno a meno che non venga utilizzata la magia per accelerare il processo di guarigione.

ESPERIENZA

Tunnels & Trolls permette ai personaggi di crescere e progredire da un'avventura all'altra. Per farlo, i personaggi guadagnano punti esperienza, chiamati anche punti avventura. I punti avventura sono assegnati come segue:

COMBATTIMENTO: Punti pari alla VM o al totale di IN, COS e DES del nemico sconfitto.

TIRI SALVEZZA: Punti pari al risultato dei dadi moltiplicato per il livello del tiro salvezza. (Un tiro salvezza di 2° livello in cui i dadi hanno prodotto un totale di 14 assegnerebbe al personaggio 28 p.a.)

LANCIARE MAGIA: Punti pari alla Forza effettivamente utilizzata nel lancio dell'incantesimo.

PREMI DEL SG: Completare con successo una missione o il conseguimento di un'impresa simile vale dei punti e il SG (Signore del Gioco) deciderà a quanto ammonta il premio. Il minimo di p.a. per qualsiasi avventura in solitario è pari a 100 p.a., a meno che non sia diversamente indicato nel testo.

Tutti i personaggi iniziano al 1° livello e, raccogliendo p.a., aumentano di livello. Di seguito sono riportati i totali di p.a. necessari per raggiungere i primi cinque livelli: (I punti occorrenti per conseguire questi livelli sono cumulativi.)

Livello	Punti avventura
2	1.000
3	3.000
4	7.000
5	15.000

Una volta che un personaggio ha accumulato abbastanza punti per passare a un nuovo livello, può migliorare uno dei suoi "attributi primari". Di seguito sono elencate le opzioni che può utilizzare per incrementare i suoi attributi.

- Aggiungere il nuovo numero di livello a una tra FO e COS, o metà del numero di livello a entrambe.
- Aggiungere metà del numero a IN o DES o CA.
- Aggiungere il doppio del numero alla Fortuna.

Tutte le frazioni si arrotondano per difetto.

Aumentando gli attributi, attraverso incontri nelle avventure in solitario e la crescita di livello, il tuo personaggio avrà una nuova serie di incantesimi e armi a sua disposizione. Il denaro gli permetterà di comprare altre armature, armi e incantesimi, rendendolo maggiormente in grado di affrontare le prove e le tribolazioni delle avventure in solitario.

TAVOLA DEL TESORO

Una breve tabella per la generazione casuale del tesoro (riassunta dal Libro delle Regole di T & T).

Quando ti viene detto di tirare sulla tabella di generazione dei gioielli, inizia tirando un dado per scoprire la grandezza:

- 1 o 2: piccolo (5× valore di base; 1 unità di peso)
- 3 o 4: medio (10× valore di base; 2 unità di peso)
- 5 o 6: grande (20× valore di base; 4 unità di peso)

Per scoprire che tipo di gemma è, tira 2 dadi:

- 2: Smeraldo (valore di base 18 monete d'oro)
- 3: Zaffiro (valore di base 16 monete d'oro)
- 4: Perla (valore di base 14 monete d'oro)
- 5: Topazio (valore di base 5 monete d'oro)
- 6: Acquamarina (valore di base 11 monete d'oro)
- 7: Ametista (valore di base 6 monete d'oro)
- 8: Opale (valore di base 8 monete d'oro)
- 9: Granato (valore di base 4 monete d'oro)
- 10: Giada (valore di base 12 monete d'oro)
- 11: Rubino (valore di base 15 monete d'oro)
- 12: Diamante (valore di base 17 monete d'oro)

Moltiplica il valore di base della gemma per il moltiplicatore delle sue dimensioni per ottenere il valore del gioiello, il numero di monete d'oro che è valutato.

Le regole appena viste sono riassunte dal Libro delle Regole di Tunnels & Trolls. Il Libro delle Regole contiene più armi, incantesimi, tipi di personaggio, stirpi di personaggio e altri dettagli che miglioreranno le tue partite.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi sono © Copyright 2007 Flying Buffalo Inc e sono utilizzati dietro permesso scritto. La traduzione e compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Tunnels & Trolls e T & T sono marchi registrati della *Flying Buffalo Inc.* ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale è materiale ufficiale, che viene distribuito senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group** < www.chimerae.it >