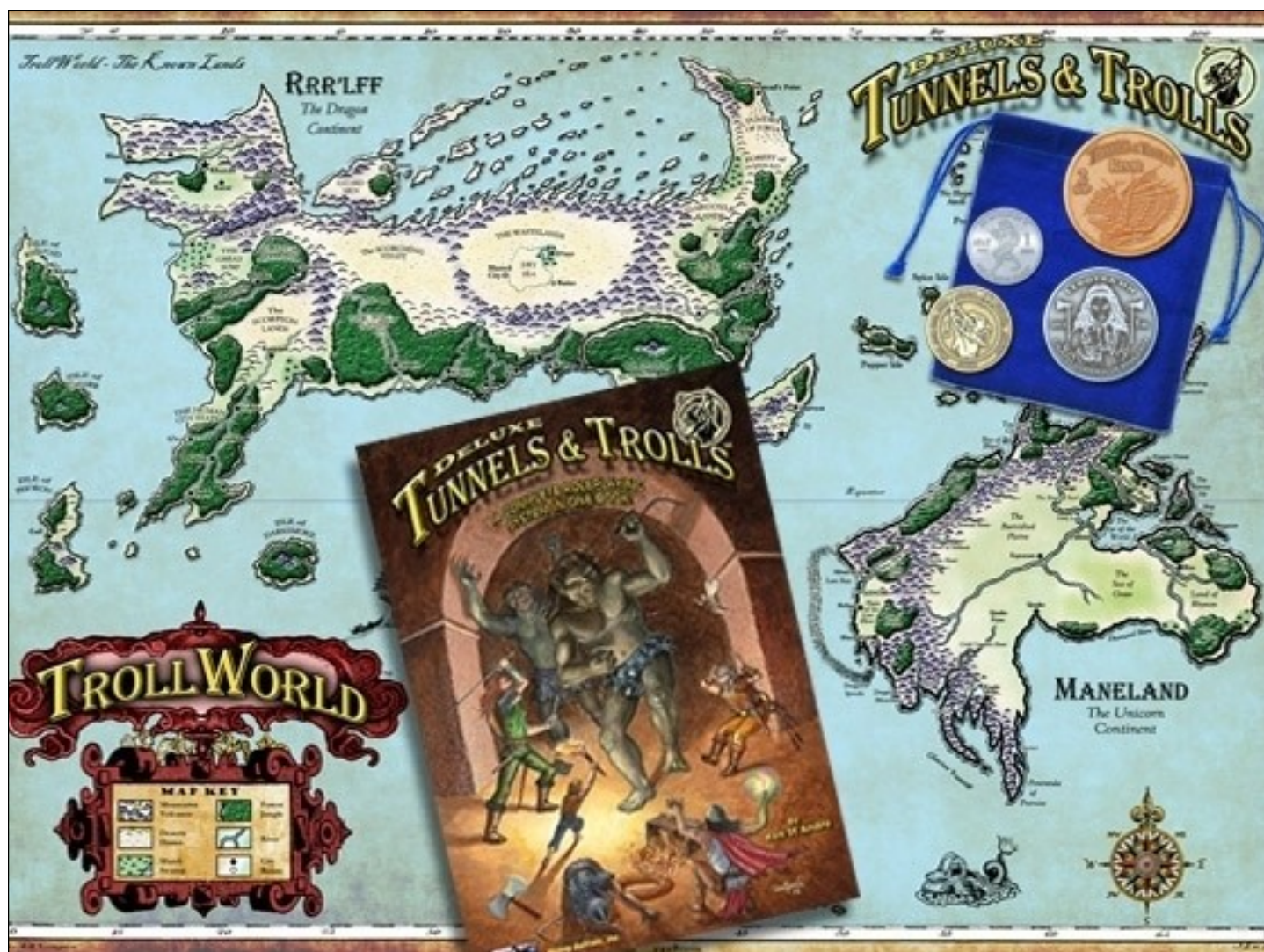


Riprendiamo il discorso dedicato all'epopea di uno dei primi giochi di ruolo della storia

Tunnels & Trolls, la guida continua



di Luca Cova (Artyom)

Continua il nostro viaggio alla scoperta di Tunnels & Trolls! Andiamo a vedere tutto il materiale pubblicato riguardante il gioco di ruolo: tante chicche e molti inediti interessanti mai pubblicati in Italia. Come accennato nel precedente articolo sono state realizzate varie edizioni del manuale base ma in Italia è stata tradotta solo la quinta edizione del 1979. Nel 2005

la Flying Buffalo ha pubblicato l'edizione 5.5 con 40 pagine di materiale extra e con, in particolare, l'introduzione della determinazione dei livelli dei personaggi dai punteggi dei loro attributi. Nello stesso anno la canadese Fieri Dragon Production pubblicò un'altra versione del manuale delle regole la T&T 30th Anniversary conosciuta meglio come la settima edizione in una scatola completa di mappa e CD. Novità

più significativa di questo ultimo manuale è l'introduzione dello skills system. Sempre la Fieri Dragon ha pubblicato nel 2008 l'edizione 7.5 senza grosse novità. Su lulu.com trovate l'ottava edizione del manuale delle regole pubblicata in francese come un'elaborazione dei manuali precedenti e con l'aggiunta di disegni inediti. Sempre in francese si trovano tradotte varie avventure sia in solitario che per il Gdr. Ora c'è

grande attesa da parte dei fan di tutto il mondo per l'imminente uscita di Deluxe Tunnels & Trolls. Il team creativo originale del gioco si è riunito dopo tanti anni per creare la versione definitiva di T&T. Sarà finalmente svelata la mappa di Trollworld, verrà aggiornato il sistema di gioco "prendendo il meglio dalle edizioni passate (Ken St. Andre)" e saranno realizzati nuove illustrazioni per l'occasione.

Il materiale pubblicato per il gioco di ruolo di T&T

The Complete Dungeon of The Bear di Jim "Bear" Peters e Michael A Stackpole

Prima avventura per il GDR di T&T. un sotterraneo di 3 livelli più l'avventura "Castle Ward" ambientata al piano terra e aggiunta nell'ultima edizione. Questo dungeon venne poi inserito nella quinta edizione del manuale delle regole.

Monsters! Monsters! Di Ken St. Andre

Questo è un libro delle regole per interpretare mostri che ne hanno avuto abbastanza di avventurieri che saccheggiano le loro case e massacrano i loro parenti. È arrivato il momento di andare in città per fare bottino e distruzione.

Tunnels & Trolls Supplement di Ken St. Andre

Compendio al libro delle regole contenente tante nuove e informazioni su armi, protezioni, tabelle per generazione casuale di tesori e altro. Nella seconda parte viene approfondita la magia anche con nuovi incantesimi.

Castles and Kingdoms di Robert W. Liddil

Manuale per ambientazioni. Qui è descritto il Reame della Triade.

Demons and Notmen di Robert W Liddil

Approfondimenti su demoni e altri personaggi diabolici.

Dimensions and Doors di Robert W. Liddil

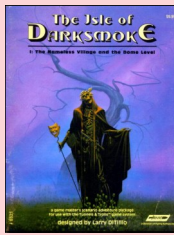
Regole avanzate, include regole per l'ESP, personaggi malvagi e altro. C'è anche la descrizione del regno di Grayland.

Uncle Ugly's Underground Doom di Dan "Ugly John" Carver

Un breve sotterraneo per un gruppo di giocatori.

25 Pre-Rolled Tunnels & Trolls Characters

25 personaggi pregenerati equipaggiati con "il meglio che dei personaggi possano avere", con la possibilità di armi e oggetti addizionali.



The Isle of Darksmoke di Larry DiTillo

Un viaggio nelle terre favolose di Zind, fino all'isola incantata del potente guerriero mago Darksmoke, un antico maestro di arti arcane. Solo i più scaltri, puri di cuore e coraggiosi riescono a raggiungere la dimora di Darksmoke e ancora meno sono quelli che riescono a tornare indietro! Doveva essere la prima parte di una campagna ma il seguito non è mai stato pubblicato.

T&T Survival Kit, 1981

Questo è lo schermo del signore del gioco di T&T, completo di un riassunto delle regole in sole due pagine.

T&T Character Record Sheets

Raccolta di 25 personaggi per giocare a T&T.

Tunnels & Trolls Superheroes di Ken St. Andre, Mike Hill, James L. Shipman

Un libro delle regole per supereroi pubblicato originalmente su T&T Zine #17-18.

Take the Money di Ken St. Andre, Rick Loomis

In questo volume sono riassunte le regole di T&T e un'avventura per un gruppo di eroi: Take the Money and Run.

Tunnels & Trolls Quick Start di Ken St. Andre

Un riassunto delle regole del manuale T&T 5.5 accompagnato da un'avventura in solitario ed una per GdR.

Catacombs of Bear Cult di Jim "Berar" Peters

Avventura alla ricerca del Grande Culto dell'Orso.

Gamma-Trollworld di James L. Shipman

Tutte le regole che vi servono per condurre una campagna per T&T in un'ambientazione Post Apocalittica nel mondo di Gamma-Trollworld. È anche inclusa un'avventura dal titolo: "Truck Stop Blues". Puoi anche eventualmente teletrasportare i tuoi personaggi in Gamma-Trollworld senza necessariamente crearne di nuovi solo per questa ambientazione. Mai pensato di usare una pistola contro un Troll???

The Troll's Companion di Tori Bergquist

Questa è una raccolta di nuove regole aggiuntive, idee, mostri e una nuova avventura (The Iron Tower) da usare con T&T 7. Include magie per i preti, nuove armi magiche, manovre di combattimento e tanto altro.

Codex Incantum, Volume 1

Una gigantesca raccolta di ben 315 magie, dal primo livello al ventesimo.

Hot Pursuit di Ken St. Andre

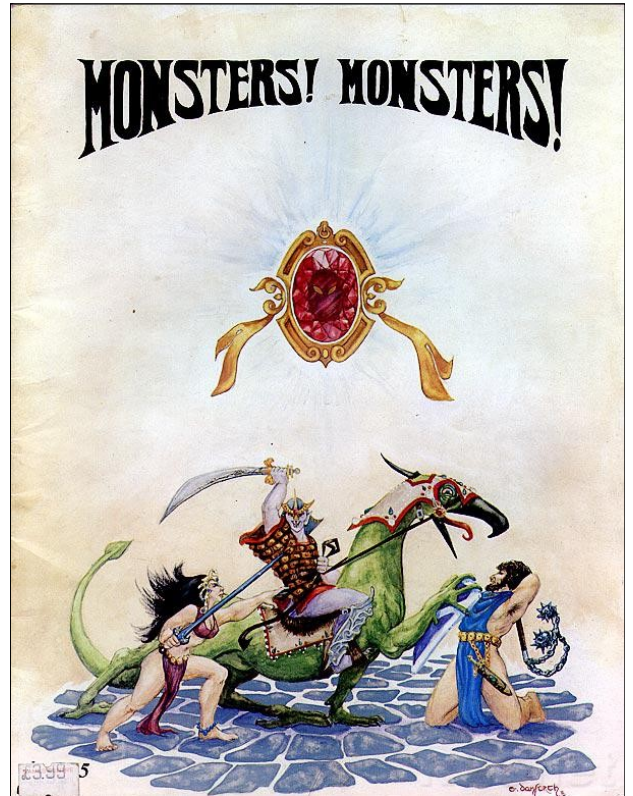
Avventura in solitario per umani, elfi, nani e magari anche Uruk. Attenti agli uomini scorpione!

Monstrum Codex, Volume 1

Raccolta di 70 nuovi mostri descritti nel dettaglio. All'interno anche un compendio per crearne dei nuovi!

Tunnels & Trolls: Specialists

Nuove classi di specialisti che non sono comprese nel manuale delle regole come il Bruto, il Difensore, il Baro, lo Spadaccino o il Progettista.



Altro materiale basato sempre sul mondo di T&T

Nel 1990 la New World Computing ha pubblicato il videogioco **Crusaders of Khazan** con all'interno varie parti di avventure in solitario ma contiene tanti errori ed è difficile da giocare. Crusaders of Khazan è stato anche incluso nella scatola di T&T 30th Anniversary Edition.

Mercenaries, Spies and Private Eyes è un gioco di ruolo di ambientazione noir creato da Michael A. Stackpole del 1983 basato sulle regole di T&T. Include le regole per le armi moderne.

TrollsZine! è una fan-zine digitale totalmente gratuita dedicata a Tunnels & Trolls, pubblicata da Dan Hembree, contiene tanto materiale come avventure sia in solitario che per la versione GdR. Fino ad ora sono stati pubblicati 7 numeri.

In fine, per tutti quelli che volessero avvicinarsi al mondo di T&T ma non sono in possesso dei volumi pubblicati da Mondadori negli anni ottanta e non conoscono la lingua inglese, segnalo l'ottimo lavoro fatto dagli amici di Chimerae Hobby Group: sul loro sito <http://www.chimerae.it> si può scaricare gratuitamente diverso materiale molto interessante tutto in italiano. C'è una versione ridotta della quinta edizione del manuale delle regole di T&T di appena 8 pagine, varie avventure in solitario e anche qualche scenario per il gioco di ruolo.

Nonostante T&T sia ormai "vecchio" di trent'anni rimane ancora un GdR con un suo fascino, ideale per passare qualche serata a giocare campagne fantasy con uno spirito del tutto diverso dagli altri giochi di ruolo e senza la necessità di perdere tanto tempo per preparare i personaggi e per studiare montagne di regole. Proprio per il suo fascino fresco, a dispetto della veneranda età, e la sua immediatezza lo rendono piacevole e rapidamente usufruibile per tutti gli appassionati che non hanno mai avuto la possibilità di cimentarsi seriamente con questo notevole RPG, e anche per i meno esperti che vogliono avvicinarsi per la prima volta a un Gioco di Ruolo.

