

DELUXE TUNNELS & TROLLS

© Copyright 2013 Flying Buffalo Inc
Versione ridotta del regolamento di Deluxe Tunnels & Trolls

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.

Le regole di Tunnels & Trolls ti forniscono tutte le meccaniche di gioco necessarie per permetterti di calarti nei panni di un eroe avventuroso in un mondo incantato. Di solito questo avventuriero va a caccia di ricchezze, fama e gloria in antichi sotterranei pieni di mostri e tesori. Per giocare, avrai bisogno di alcuni fogli di carta, una matita o una penna, e alcuni dadi a sei facce (almeno tre).

Questo regolamento ridotto è un riassunto delle regole integrali di Deluxe Tunnels & Trolls, che è ancora in fase di sviluppo. Il manuale contiene molte più informazioni sul gioco in generale e sull'ambientazione del Trollmondo, incluse armi, incantesimi, tipi di personaggi, stirpi e molti altri dettagli che miglioreranno le tue partite e daranno spazio alla tua immaginazione. Dato che il regolamento completo non è ancora definitivo, potrebbero esserci alcune piccole differenze tra queste regole e quelle dell'edizione definitiva di dT&T. Buon divertimento!

CREARE IL TUO AVVENTURIERO

Ogni avventuriero è definito da otto Attributi Primari: Forza, Costituzione, Destrezza, Velocità, Intelligenza, Kremm, Fortuna e Carisma, che ne definiscono le abilità fondamentali. 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. Sono suddivisi in due categorie: fisici e mentali.

Per determinare gli attributi di un nuovo personaggio, tira tre dadi a sei facce (3D6) per ognuno di essi, somma i risultati e scrivi il totale a fianco dell'attributo corrispondente. Usa una matita, perché questi numeri potrebbero cambiare nel corso del gioco. Ripeti il tiro per ognuno degli attributi elencati.

Se ottieni un triplo (cioè i 3D6 danno tutti lo stesso risultato), fai la somma e tira ancora i dadi, aggiungendo il risultato al precedente. In questo modo, è possibile avere attributi con un punteggio

superiore a 18. Il valore minimo di un attributo è 4, non 3 (perché un 3 equivale a un triplo 1, quindi devi tirare ancora i dadi e sommare il nuovo risultato al totale). Indica con un asterisco gli attributi in cui hai ottenuto un triplo.

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.

La Forza determina il **PESO POSSIBILE**, che è pari a 100 volte la Forza. Questo valore 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.) 10 unità di peso equivalgono a ½ kg.

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 ed è moribondo. Da quel momento, la COS diminuisce di un punto per turno (che equivale a due minuti di tempo di gioco). Quando la COS arriva a -10, il personaggio è morto. Fino a quel momento può essere ancora salvato prestandogli delle cure o con la magia.

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

VELOCITÀ (VE): è una misura del tempo di reazione del personaggio, non della sua velocità in termini assoluti. È la sola cosa che separa molti avventurieri e i mostri che li inseguono, perché determina quanto rapidamente un personaggio può muoversi. È utile anche quando si tenta di schivare qualcosa.

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

KREMM (KR): chiamato anche Stregoneria, misura la quantità di energia magica che permea il mondo che il personaggio è in grado di accumulare. Il KR viene utilizzato per alimentare gli incantesimi e, a volte, per resistere ai loro effetti.

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).

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.

STIRPI DI PERSONAGGI

Ora devi decidere se vuoi che il tuo personaggio sia un uomo o appartiene a una delle altre antiche razze che abitano questo mondo incantato. Se stai creando il tuo primo personaggio di T&T, ti suggerisco di optare per un uomo. La Tabella Peters-McAllister per la Creazione di Personaggi Umanoidi, qui di seguito, indica come modificare gli attributi per creare alcune delle stirpi umanoidi (anche se sul Trollmondo ne esistono molte altre).

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 $\times 3/2$, FT $\times 3/2$. Tutti gli altri attributi $\times 1$.
URUK (ORCHI)	FO $\times 5/4$, COS $\times 5/4$, IN $\times 3/4$, FT $\times 3/4$. Tutti gli altri attributi $\times 1$.
TROLL DI ROCCIA	FO $\times 3$, COS $\times 3$, CA $\times 3$, KR $\times 1/2$. Tutti gli altri attributi $\times 1$.

Come puoi vedere, nessuna stirpe è totalmente migliore delle altre. Gli uomini sono spesso la scelta più equilibrata e non c'è mai bisogno di chiedersi se possono partecipare o meno a un'avventura.

TIPI DI PERSONAGGI

La decisione finale per completare la creazione del tuo personaggio riguarda il tipo di addestramento che ha ricevuto. Questo determina il modo in cui si guadagna da vivere e un mucchio di altre cose. Solitamente i personaggi fanno parte di una delle categorie sottoelencate. Ogni tipo ha vantaggi e svantaggi, punti di forza e punti deboli. Leggili con attenzione e poi fai la tua scelta. (Suggerimento: se è la prima volta che giochi a T&T, crea un uomo guerriero per cominciare.)

GUERRIERO: un guerriero comprende prima la forza, e poi l'astuzia. Sono addestrati per trarre il massimo vantaggio dall'uso di armi e armature. Ottengono il doppio della normale protezione dalle armature e dagli scudi che utilizzano. Inoltre usano le armi con maggiore efficacia di qualsiasi altro tipo di personaggio: ottengono 1D6 supplementare per livello in combattimento. (Per esempio: un dirk ottiene 2D6 in combattimento, ma un guerriero di secondo livello può lanciare 4D6 quando lo utilizza in

combattimento – 2D6 per l'arma e altri 2D6 per il suo livello.) Anche se i guerrieri possono usare molti degli oggetti magici che trovano, non sono in grado di 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, potrebbe essere un buon guerriero.

MAGO: i maghi (chiamati anche incantatori, signori della magia, utilizzatori di magia e stregoni) sono quegli individui che possiedono l'abilità innata di controllare le energie incantate che danno potere all'arcano mondo della magia, e che hanno ricevuto l'addestramento necessario per farlo. Solo i giovani con un'Intelligenza abbastanza buona (IN di 10 o superiore) e una Destrezza decente (DES di 8 o migliore) vengono 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 presso la 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 quelle di piccole dimensioni come i pugnali, e armi appropriate come i bastoni, possono essere utilizzate efficacemente dai maghi. Non c'è nulla che gli impedisce di usare altri tipi di armi ma, dato che non sono stati addestrati a farlo, non sono in grado di sfruttarle efficacemente. I maghi non ottengono extra personali quando utilizzano armi diverse da pugnali e bastoni. Possono indossare le armature che preferiscono, anche se ottengono solo il valore di protezione normale.

Se L'IN è maggiore 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 sua carriera.

VAGABONDO: il termine vagabondo è l'abbreviazione di mago vagabondo, e non un sinonimo di ladro. I vagabondi sono personaggi che avevano le potenzialità per diventare maghi, ma non hanno mai ricevuto un addestramento formale. Possiedono l'abilità innata di usare la magia ma, non avendo mai imparato quest'arte come si deve, la loro capacità di lanciare incantesimi è limitata. I vagabondi solitamente conoscono un solo incantesimo per livello, per cui fai la tua scelta con attenzione. Non possono usare gli attrezzi del mestiere dei maghi, come bacchette e bastoni che riducono il costo di lancio della magia.

I vagabondi spesso crescono in situazioni difficili. Imparano a combattere, anche se non bene come i guerrieri, e non ottengono bonus supplementari quando usano armi e armature. Diversamente dai maghi, aggiungono gli extra personali indipendentemente dall'arma che utilizzano.

Tutti i vagabondi hanno il talento Scaltrezza (i talenti vengono spiegati più avanti), che può utilizzare al posto del valore dell'attributo quando effettua dei tiri salvezza su IN, FT o CA.

Se l'attributo più alto del personaggio è FT o CA, può essere un buon vagabondo.

SPECIALISTA: gli specialisti sono i mutanti del Trollmondo. Se sulla tua scheda del personaggio c'è un asterisco a fianco di uno o più attributi, significa che hai ottenuto un triplo coi dadi e potresti iniziare il gioco con un punteggio insolitamente alto. Puoi anche scegliere un'abilità speciale collegata alla tua professione. I giocatori sono incoraggiati a inventare la propria "specializzazione" per spiegare in quale modo traggono vantaggio dal loro attributo. Per esempio, uno specialista potrebbe essere un esperto di arti marziali perché ha ottenuto un triplo tirando la sua Velocità.

Specialisti differenti hanno capacità diverse tra loro ma, in generale, la loro peculiarità consiste nel raddoppiare il risultato dei dadi quando effettuano un tiro salvezza basato sull'attributo con l'asterisco (per esempio, l'esperto di arti marziali può raddoppiare il risultato dei dadi quando effettua dei tiri salvezza sulla VE: un tiro di 7 diventa 14).

CAMPIONE: un campione ha tutti i vantaggi degli altri tipi di personaggio e nessuno dei loro svantaggi. Sono più rari dei diamanti. Per creare un campione, devi ottenere con i dadi un risultato di 12 o più in almeno sei attributi primati. I campioni combattono come i guerrieri, lanciano gli incantesimi come i maghi e sanno cavarsela come i vagabondi. Possono anche essere degli specialisti. I campioni sono pensati soprattutto per essere utilizzati dal Signore del Gioco (SG) come personaggi non giocanti (PNG) super-speciali. A nessuno piacciono i campioni.

CITTADINO: i cittadini costituiscono la grande maggioranza di tutta la popolazione. Sono alla base di ogni società e svolgono tutti i lavori più necessari. Non hanno ricevuto alcun addestramento particolare e non godono di vantaggi speciali. I cittadini sono utilizzati dal Signore del Gioco come personaggi non giocanti ordinari e dai giocatori più esperti in cerca di nuove sfide. Non sono adatti ai principianti.

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 MO). 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.

Anche le monete d'argento vengono comunemente utilizzate. Una moneta d'oro = 10 monete d'argento (MA) = 100 monete di rame (MR). 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 MO (e molti anche di meno), anche se oggetti più grandi come statue di giada non hanno un peso standard.

ARMATURE	Colpi ricevuti	FO	Costo (MO)	Peso (u.p.)
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 assorbono dei "colpi" (danni in combattimento) ogni volta che sono colpiti, proteggendo chi li indossa.

Il totale di "FO richiesta" per l'armatura e lo scudo di un personaggio non deve mai eccedere la sua FO personale. Per 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. Nell’esempio appena visto, il personaggio sarebbe in grado di usare qualsiasi arma con una “FO richiesta” massima di 17, oltre all’armatura e allo scudo.

Non si possono aggiungere parti alle armature “complete”. Il farsetto e il cappello d’acciaio sono per coloro che non possono permettersi delle armature complete.

La colonna “colpi ricevuti” indica il numero di colpi sottratti dalle ferite subite, nel caso di maghi o vagabondi. I guerrieri possono subire sulle loro armature il doppio dei colpi indicati.

ARMI	Dadi + Extra	FO rich.	DES rich.	Costo (MO)	Peso (u.p.)	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	
Sfollagente	2 + 0	2	1	10	20	
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	
Haladie (pugnale)	2 + 4	2	4	25	10	
Dirk	2 + 1	1	4	18	16	
da lancio	2 + 1		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 personali. Un’applicazione dura tre turni di combattimento.

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 relativa al combattimento.

Tutte le armi hanno dei requisiti di FO e DES. Un personaggio deve soddisfare questi requisiti minimi per usare l’arma.

Un asterisco (*) indica un’arma che richiede due mani per essere utilizzata. Non è possibile usare una

seconda arma o uno scudo (a meno che il personaggio 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. Per esempio, combattere con un dirk in ogni mano richiede un minimo di FO 2 e DES 8.

Il “Peso” di un’arma è espresso in unità di peso. Annota il Peso Trasportato – ricorda che un personaggio può caricare al massimo un peso pari alla sua FO × 10. Tieni traccia del peso degli acquisti e di quello del denaro trasportato dal personaggio.

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.

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

COMBATTIMENTO

Durante l’avventura, prima o poi ti troverai coinvolto in uno scontro. Ma quanto sei bravo a lottare?

Sono gli attributi a stabilirlo. Quelli importanti nel combattimento di mischia sono FO, FT, VE e DES (Forza, Fortuna, Velocità 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” del lancio di tre dadi è tra 9 e 12, per ogni punto superiore a 12 in FO, FT, VE o DES, aggiungi un punto ai tuoi extra personali. (Le edizioni precedenti di T&T penalizzavano un personaggio i cui attributi avevano un valore inferiore a 9, ma Deluxe T&T ha eliminato questo svantaggio.)

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

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* (DTC), e rappresenta il tuo contributo in un singolo turno di combattimento.

I tuoi avversari contrattaccheranno, naturalmente. Il Signore del Gioco tirerà i dadi per i nemici degli avventurieri, sia che combattano come i giocatori (con armi, armature, extra personali e un punteggio di COS) o semplicemente con una Valutazione Mostro. Nelle avventure in solitario, dovrai effettuare tu stesso il lancio di dadi per entrambi gli schieramenti.

Se i tuoi avversari combattono nel tuo stesso modo, tira il numero di dadi appropriato per le loro armi, aggiungi gli eventuali extra personali e otterrai così il loro Danno Totale in Combattimento. Prendi nota della loro COS e delle armature che potrebbero indossare. Ricorda che, se il tuo avversario è un guerriero, devi raddoppiare la protezione offerta dall'armatura.

La maggior parte dei nemici hanno una Valutazione Mostro (VM), che rispecchia quanto bene il mostro combatte. La tabella che segue indica quanti dadi ottiene il mostro: dividi la Valutazione Mostro per 10 (arrotondando per difetto) e aggiungi 1.

I mostri ottengono anche degli "extra" simili ai tuoi extra personali – l'ammontare è pari alla metà della loro Valutazione Mostro, arrotondata per eccesso. Per esempio, una creatura con VM 45 ottiene 5D6+23. Tira il numero di dadi indicati, somma i risultati e poi aggiungi gli extra per ottenere il DTC del mostro.

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

Dopo aver ottenuto il tuo Danno Totale in Combattimento e quello del nemico, confronta i risultati. Chi ha il punteggio più alto danneggia l'avversario che ha ottenuto quello più basso. La differenza tra i due valori indica quanto gravemente il perdente viene ferito.

Se devi combattere contro più avversari contemporaneamente, somma il DTC di tutti i mostri prima di confrontare il risultato con il tuo.

SEGUI QUESTO SCHEMA PER CONDURRE UN COMBATTIMENTO:

- 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 metà della sua VM attuale o i suoi extra personali.
- Se stai affrontando più di un nemico, ripeti la procedura e somma tutti i totali.

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 la protezione dell'armatura indossata dal tuo nemico (o nemici).
 - Sottrai il danno rimanente 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 la protezione della 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 meno, perdi i sensi e probabilmente morirai, se qualcuno non ti aiuta.
 - Se non sei morto, continua a combattere o fuggi via!
-

TIRI SALVEZZA

Quando il Signore del Gioco o il testo dell'avventura ti dice di "fare un tiro salvezza", utilizza due dadi per mettere alla prova i tuoi attributi contro la mano del destino. Ti verrà detto su quale attributo fare il tiro e a quale livello. Di solito "un tiro salvezza di livello due sulla Fortuna" viene abbreviato in "TSL2 sulla FT".

UNA VOLTA CHE CONOSCI IL LIVELLO DEL TIRO SALVEZZA DA EFFETTUARE, SEGUI LO SCHEMA QUI SOTTO:

- Annota il punteggio dell'attributo su cui devi effettuare il tiro.
- Sottrailo da 20 (per il livello 1), 25 (livello 2), 30 (livello 3), 35 (livello 4), 40 (livello 5), e così via.
- Se il risultato è minore di 4, consideralo comunque un 4. Questo è il *numero da ottenere*.
- Tira due dadi e somma i risultati.
- Se il totale è 3 (un 1 e un 2), hai automaticamente fallito il tiro salvezza.
- Se non hai tirato un doppio, somma il risultato dei dadi e aggiungi il numero del tuo livello.
 - Se il totale è uguale o maggiore del *numero da ottenere* (vedi sopra), il tiro salvezza è riuscito. Altrimenti, lo hai fallito.
- Se il risultato dei due dadi è un doppio (cioè una coppia di numeri uguali), fai la somma e tira ancora i dadi, aggiungendo il risultato al precedente. Puoi continuare a tirare i dadi e sommare il totale finché

escono dei doppi. Quando infine un lancio dei dadi *non* dà come risultato un doppio, devi smettere di tirare. A questo punto calcola il punteggio cumulativo e aggiungi il numero del tuo livello.

· Se il totale complessivo è uguale o maggiore del *numero da ottenere* (vedi sopra), il tiro salvezza è riuscito. Altrimenti, lo hai fallito.

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! I tiri salvezza sono uno dei modi principali per accumulare punti avventura durante il gioco. I punti avventura sono discussi più avanti, nella sezione relativa all'esperienza.

In Deluxe T&T, il livello di un personaggio lo aiuta a riuscire con successo nei tiri salvezza. Ciò riflette come le esperienze vissute in passato aiutano a superare meglio le difficoltà attuali. Per questo puoi aggiungere il numero del livello del personaggio al risultato dei dadi per raggiungere il *numero da ottenere* dei tiri salvezza. Per esempio, Gimor il nano ha Fortuna 14 e deve fare un tiro salvezza di livello 4 su questo attributo. Ha bisogno di ottenere un risultato di 21 con i dadi ma, nonostante abbia lanciato dei doppi, il totale è solo 19. Però Gimor è di terzo livello. Sommando 3 al risultato dei dadi, il totale complessivo di 22 gli è sufficiente per riuscire nel tiro salvezza. Davvero uno sforzo epico da parte sua!

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 (che in questo caso rappresenta il suo tentativo di difendersi) non viene sottratto dal danno che hai inflitto (il tuo DTC). 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 indica il livello del tiro salvezza 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 m	Lontano 51-100 m	Estremo 101+ m
Drago	0	1	2	3
Troll/uomo	0	1	2	4
Hobb/bambino	1	2	4	8
Coniglio/topo	2	6	10	20
Moneta	3	9	18	36

I numeri riportati nella tabella indicano il **livello del tiro salvezza che devi effettuare**, non il numero da ottenere. Un tiro salvezza di livello zero ha automaticamente successo a meno il personaggio non tiri un 3 (un 1 e un 2) con i dadi, che equivale a un fallimento inevitabile e catastrofico per qualsiasi tiro salvezza in ogni possibile circostanza.

Dato che la Destrezza è fondamentale per colpire il bersaglio a cui si è mirato, un personaggio *raddoppia* gli extra personali dovuti alla DES quando calcola il danno inflitto da un attacco a distanza che è andato a segno con successo. Se il tuo personaggio ha +2 extra personali per la sua DES, ai fini del combattimento a distanza può aggiungere altri due punti supplementari al suo Danno Totale in Combattimento.

Un ultimo dettaglio per finire. Se non uccidi il bersaglio al primo colpo, e se è abbastanza vicino da attaccarti nello stesso turno in cui hai sferrato l'attacco a distanza, non puoi contrattaccare e ferirlo in mischia. Il Danno Totale in Combattimento che hai ottenuto con l'attacco a distanza conta come il tuo DTC in difesa, e questo è tutto. Per cui ammorbidiscili con le frecce a lunga distanza, ma lotta duramente con un'arma da mischia appena 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 la focalizzazione di un'energia magica chiamata *kremm* (o talvolta *mana*) secondo lo schema voluto, per alterare la realtà. Il Kremm di un mago si consuma quando lancia un incantesimo. Il costo base in KR di ogni incantesimo 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 che utilizza un bastone può lanciare qualsiasi incantesimo di primo livello spendendo un punto di KR 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 spendendo un punto di KR in meno per ogni livello di incantesimo inferiore al proprio. Così, 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 (nell'esempio precedente) la competenza del mago (essendo di livello superiore rispetto all'incantesimo lanciato) gli permette di sottrarne altri due.

Nessuna riduzione consente di lanciare un qualsiasi incantesimo per meno di un punto, perché ci deve essere qualcosa che fa iniziare l'incantesimo. *Individua Magia* è l'unica eccezione, perché richiede al mago solo di concentrarsi sull'individuazione – si tratta più di un'abilità acquisita con la pratica che di un incantesimo vero e proprio.

Il Kremm speso nel lancio degli incantesimi non è perduto per sempre. Il mago recupera il Kremm perso al ritmo di un punto per turno regolare (circa 10 minuti). Nelle avventure in solitario, il mago recupera un punto di KR per ogni paragrafo numerato (quando non è impegnato in combattimento), se non diversamente indicato.

I maghi possono lanciare un solo incantesimo per turno di combattimento, *ma possono anche 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 Vorpal*, può incantare il suo pugnale e ottenere immediatamente i benefici in combattimento, durante lo stesso turno.

Magie di combattimento come *Beccati Questo*, *Demonio* e *Potere Distruttivo* si sommano al Danno Totale in Combattimento. Altri incantesimi, come *Oh Vai Via*, fanno fuggire il nemico in modo che non sia necessario alcun confronto del Danno Totale in Combattimento, se la magia ha successo. Un'attenta lettura gli incantesimi dovrebbe chiarire le opzioni a tua disposizione.

I maghi iniziano il gioco con tutti gli incantesimi di livello 1. Normalmente acquistano gli altri dalla Corporazione dei Maghi, ma possono farlo 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 regolare (10 minuti).

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 Vorpal (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 15, DES 11. Ogni incantesimo costa 500 MO (da pagare alla Corporazione dei Maghi).

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

Nascondiglio (10) 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 (cura 2 COS per ogni punto di KR speso) 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 20, DES 14. Ogni incantesimo costa 1.000 MO.

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 25, DES 17. Ogni incantesimo costa 1.500 MO.

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.

LIVELLO 5:

Richiedono un minimo di IN 30, DES 20. Ogni incantesimo costa 2.000 MO.

Varicella Mentale (39) Causa confusione mentale. La vittima non può attaccare né difendersi. Dura tre turni regolari (30 minuti). Ha effetto su un numero massimo di creature pari al livello del lanciatore.

Caro Dio (30) Permette di fare tre domande al Signore del Gioco, che deve rispondere sì o no in maniera veritiera.

PES (Percezione Extra Sensoriale) (20) Svela le reali intenzioni di un uomo o mostro.

Seconda Vista (25) Permette di distinguere tra illusione e realtà per un turno.

Rompi Rompi (35) Rende un'arma o un'armatura talmente fragili da rompersi al primo impatto. Qualsiasi magia posta su un'arma o armatura la rende immune a questo incantesimo.

L'edizione completa del regolamento di Deluxe Tunnels & Trolls contiene molte informazioni aggiuntive sulla magia e tanti altri livelli di incantesimi.

TEMPO

In Tunnels & Trolls, i turni regolari e i paragrafi non di combattimento nelle avventure in solitario, sono lunghi circa 10 minuti. I turni di combattimento hanno una durata di due minuti, ma possono ridursi fino a 10 secondi, a seconda delle circostanze. I maghi recuperano un punto di Kremm ogni 10 minuti, e possono lanciare un incantesimo per ogni turno di combattimento e inoltre attaccare con un'arma. I guerrieri possono attaccare una volta per turno di combattimento, in corpo a corpo o con armi a distanza. Il danno alla COS di un personaggio viene recuperato al ritmo di un punto al giorno, a meno che non venga utilizzata la magia o qualche altro tipo di cura per accelerare il processo di guarigione.

ESPERIENZA

I personaggi veterani diventano sempre più tosti, potenti, saggi ed esperti accumulando punti esperienza, chiamati anche punti avventura (PA). A differenza delle edizioni precedenti del gioco, *i punti avventura guadagnati nel corso delle esplorazioni hanno un solo scopo – quello di acquistare punti per aumentare gli attributi.*

Anche se i personaggi di Deluxe Tunnels & Trolls hanno ancora un "livello" come in passato, questo non è più determinato dal numero totale di punti avventura ottenuti durante il gioco. Invece, *il livello di un personaggio è determinato dal valore del suo attributo più alto ed è pari a quell'attributo diviso 10 (arrotondato per difetto).* Un nano il cui attributo più

alto è FO 46 viene considerato un personaggio di quarto livello.

I *punti avventura* sono assegnati come segue:

COMBATTIMENTO: ricevi un numero di punti uguale alla VM o alla COS del nemico sconfitto.

TIRI SALVEZZA: ottieni un numero di punti pari al risultato dei dadi moltiplicato per il livello del tiro salvezza. (Un tiro salvezza di livello due in cui i dadi hanno prodotto un totale di 14 frutta al personaggio 28 PA.)

LANCIARE INCANTESIMI: 10 punti avventura per livello dell'incantesimo lanciato. Un *Beccati Questo, Demonio* lanciato al terzo livello frutta 30 PA.

PREMI DEL SG: completare con successo una missione o il conseguimento di un'impresa simile frutta dei punti, così come l'interpretazione del personaggio, l'astuzia, l'esecuzione di un piano geniale o altre azioni degne di nota potrebbero far guadagnare delle ricompense. Il Signore del Gioco deve decidere a quanto ammonta il premio, oppure è l'avventura a dare indicazioni sul premio da assegnare per aver portato a termine con successo il compito assegnato.

Il costo in PA per acquistare punti di attributo è pari al *punteggio attuale dell'attributo moltiplicato per 10*.

Per esempio, Khenn il mago ha IN 17 e desidera portarla a 18. Per farlo deve spendere 170 punti avventura che ha accumulato nel tempo. Questo ammontare viene sottratto dal totale di PA e si considera speso definitivamente. Se Berrrr il troll vuole portare la sua FO da 25 a 26, deve spendere 250 punti avventura.

Il Signore del Gioco ha diritto di decidere quanto tempo occorre per aumentare un attributo. La Fortuna potrebbe venire incrementata immediatamente, ma per poter aumentare la propria Forza un personaggio dovrebbe passare un po' di tempo a fare esercizi presso la locale palestra.

TALENTI

Con l'uscita della 7^a edizione di T&T nel 2005, sono stati introdotti i *talenti*, preferiti rispetto al più comune sistema delle abilità perché la definizione di un elenco di capacità, per quanto vasto, comporta comunque delle limitazioni per i giocatori. Al contrario, un talento è una qualsiasi capacità, abilità o conoscenza che aiuta a definire meglio il personaggio e può essere

qualsiasi cosa (ragionevole) che il giocatore ha in mente. I personaggi possono avere molti talenti ma, come regola generale, è meglio limitarsi a sceglierne uno per livello. Maggiori informazioni sull'utilizzo dei talenti sono riportate nel regolamento completo di dT&T.

Per scegliere un talento, il giocatore decide cosa dovrebbe fare, determina l'attributo appropriato a cui è correlato, e tira 1D6. Per esempio, un giocatore decide che il suo personaggio, un vagabondo di nome Koogole, vuole avere il talento *acrobazie*, basato sulla DES. Se Koogole ha una DES 14 e il giocatore tira un 4, allora il punteggio iniziale di acrobazie sarà 18. Se la DES di Koogole aumenta, il suo talento acrobazie incrementa dello stesso numero di punti.

I talenti possono essere generici o specifici, e vengono utilizzati al posto degli attributi primari quando si effettuano dei tiri salvezza. Nell'esempio precedente, acrobazie è un talento generico, mentre camminare sulla corda potrebbe essere un talento specifico. Anche se i talenti servono per semplificare le cose, il Signore del Gioco deve considerare che un personaggio con un talento generico avrà comunque più difficoltà nel compiere un'azione rispetto a uno con un talento specifico. Il livello di difficoltà dei tiri salvezza legati ai talenti non dovrebbe mai essere superiore (anzi, di solito dovrebbe essere inferiore) a quello che si assegnerebbe se il personaggio tentasse di compiere la stessa azione usando un attributo primario.

I talenti legati al combattimento possono essere utilizzati per compiere delle speciali manovre in battaglia, ma non consentono di aggiungere punti extra al proprio DTC. Per esempio, un guerriero potrebbe impiegare il suo talento spadaccino per tentare di disarmare un nemico.

Acquista il regolamento integrale di Deluxe Tunnel & Trolls per avere il gioco completo.

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 e il logo sono © Copyright 2013 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 versioni 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