

L'epopea di un Gdr dalla sua creazione alla produzione di moltissimi scenari inediti in Italia

## Guida al mondo di Tunnels & Trolls

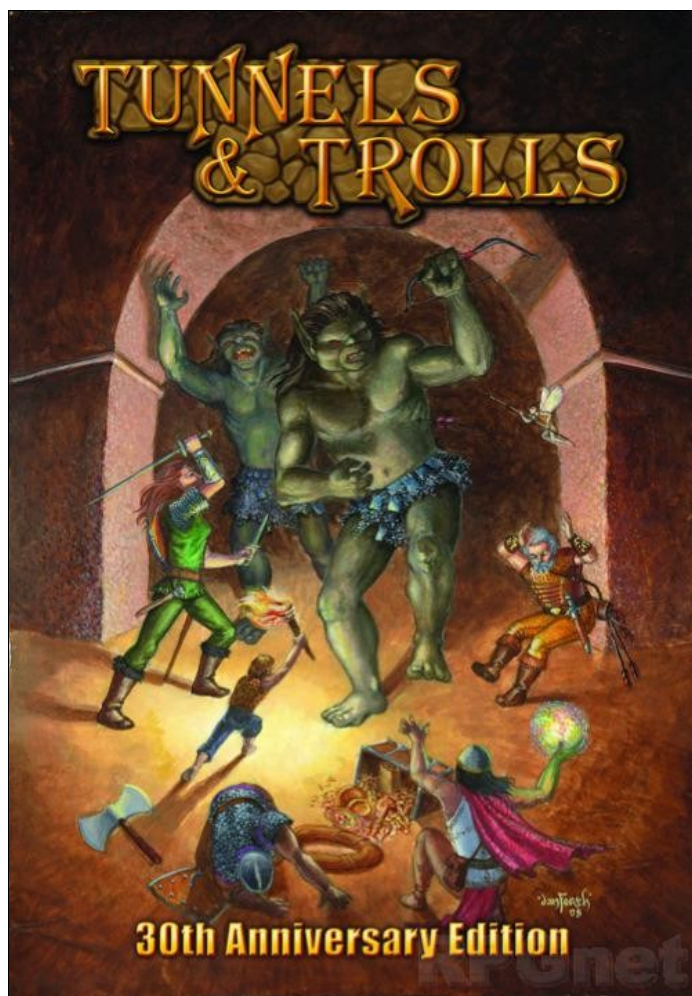
*Un'attenzione costante alle avventure in solitario, snobbate da altri lavori del genere*

di Luca Cova (Artyom)

Nel lontano 1975 la Flying Buffalo pubblicava *Tunnels & trolls* (T&T), il secondo gioco di ruolo della storia scritto dal prolifico Ken St. Andre (Stormbringer!) come alternativa più semplice a *Dungeons & Dragons* che era stato pubblicato appena un anno prima. T&T, che inizialmente era mirato più per il gioco in solitario e per posta, è stato tradotto in molte lingue. In Inghilterra, Germania e Giappone fu pubblicato addirittura PRIMA di D&D! La Mondadori pubblicò in Italia la traduzione della 5ª edizione del manuale delle regole nel 1986, insieme ad alcuni moduli per il gioco in solitario, fermandosi poi qui.

I punti di forza di questo gioco stanno in un regolamento semplice, il solo utilizzo di dadi a sei facce, l'ampio spazio di manovra lasciato a master e giocatori e una certa dose di umorismo.

I giocatori possono interpretare una miriade di personaggi non umani con i loro pregi e difetti, interessanti sono il sistema dell'armatura che assorbe il danno, mentre in D&D è



La copertina di *Tunnels & Trolls* nella 30th Anniversary Edition

fusa con la difesa, e il sistema magico basato su punti magia, quindi non è necessario imparare alla mattina gli incantesimi da

utilizzare (sempre come in D&D!). L'ambientazione, sotto stessa ammissione del suo creatore in un'intervista del 1986, è in

un mondo simile a quello del Signore degli Anelli "come lo avrebbe realizzato la Marvel Comics nel 1974 con Conan, Eirik, Gray Mouser e una serie di cattivi ragazzi gettati dentro".

Sono state pubblicate varie versioni del manuale base, la prima nel 1975 seguita dalla quinta versione nel 1979 che fu poi stampata anche all'estero. Nel 2005 la Flying Buffalo pubblicò la versione 5.5 con 40 pagine di extra mentre nello stesso anno la Fiery Dragon Productions realizzò la settima edizione, quella del trentennale, con diverse novità nel regolamento come l'introduzione dello skills system. Sempre la Fiery Dragon nel 2008 pubblicò una versione aggiornata dell'edizione del trentennale.

Nel 2012 T&T fu reintrodotta nel mercato francese con l'ottava edizione, ottenuta dalla settima con elementi tratti dalla versione 5.5. Attualmente c'è grande attesa per l'uscita imminente della "Deluxe Edition".

Nel 1999 Pyramid magazine definì T&T "uno dei giochi più sottovalutati del millennio".

### Le avventure in solitario di Tunnels & Trolls pubblicate in America dalla Flying Buffalo

**1) Buffalo Castle di Rick Loomis**

Pubblicato nel 1976 è il primo gamebook della storia! E' un'avventura per guerrieri del primo livello. Il castello di Buffalo è ricco di stanze, trappole, mostri... e ovviamente tesori!

**2) Deathtrap Equalizer di Ken St. Andre**

Prendi la strada del rospo o, se hai coraggio, la strada del leone.

**3) Labirinth di Lee Russell**

Questa è un'avventura di ambientazione greca. Entra nel labirinto e affronta i mostri classici fino a sconfiggere il minotauro.

**4) Naked Doom di Ken St. Andre**

I criminali come te, nella città di Khazan vengono spogliati di tutto e buttati nel dungeon della "Ceca Sorte". Riuscirai ad uscirne vivo?

**5) Dargo's Dungeon di Bill Hart**

Dopo una durissima scalata entri in uno stretto portale e ti trovi di fronte ad una sfera nera abbagliante che ti parla... comincia così la tua nuova avventura.

**6) Weirdword di Keith A. Abbott**

Una serie di bizzarre avventure, situazioni strane e grandi tesori.

**7) Overkill di Mike Brines e Michael A. Stackpole**

Invadi la città di Overkill. I due autori hanno curato due edizioni completamente diverse.

**8) Beyond the Silvered Pane di James e Steven Marciniak**

Attraversa lo specchio del nano Marcelanius e affronta le bizzarre avventure che vi sono nascoste.

**9) City of Terrors di Michael A. Stackpole**

Affronta le insidie della città di Ghull.

**10) Sorcerer's Solitaire di Walker Wanning**

Avventura in solitario solo per maghi. Uscito in due edizioni.

**11) Sword for Hire di James Wilson**

Sei un mercenario in esplorazione nei recessi oscuri della torre di un mago.

**12) Arena of Khazan di Ken St. Andre**

Affronta orde di orchid, troll e nani sotto gli occhi di ghiaccio del signore di Khazan.

**13) Sewers of Oblivion di Michael A. Stackpole**

Trascinato nelle fogne di Gull, con l'aiuto di un piccolo demone, dovrai trovare la via d'uscita.

**14) Sea of Mystery di Glenn Arthur Rahmann**

Raccogli le tue cose e prendi una nave per il Mare dei Misteri.

**15) Blue Frog Tavern di James Wilson**

Unisciti al demone roccia Quartz per recuperare l'Amuleto del Rospo Blu.

**16) Mistywood di Roy Cram**

Affronta la foresta magica.

**17) Gamesmen of Kasar di Roy Cram**

Affronta il sotterraneo di Kasar e vincerai il tuo peso in oro. Dovrai evitare lame taglienti, sfuggire ai serpenti gialli e molti altri pericoli.

**18) Beyond the Wall of Tears di K. Martin Aul**

Riuscirai a salvare la tua sorellina dal crudele Signore d'Acciao Cantahf?

**19) Captif d'Yvoire di Steven Estvanik**

Sei stato imprigionato ne castello d'Yvoire. Ora devi cercare una via di fuga.

**20) The Amulet of the Salkti di David Steven Moskowitz**

Nelle profondità della città di Freegore un antico male sta risorgendo. L'unica speranza è ritrovare l'amuleto dei Salkti.

**21) Red Circle di Michael A. Stackpole**

Il Barone ti ha fatto un'offerta: se eliminerai i cavalieri ti farà diventare ricchissimo. Ma ti fidi?

**22) Caravan to Tiern di Andrea Mills e Michael A. Stackpole**

In questa avventura araba dovrai guidare una carovana attraverso il deserto.

**23) Dark Temple di Stefan Jones**

I seguaci di Krestock sono semplici pellegrini vittime di bugie o malefici cultisti che cercano la pergamena della fenice per dare al loro folle leader un grande potere? Dovrai scoprirlo tu.

**24) When the Cat's Away di Catherine DeMott, Rick Loomis, James Walker**

In questo libro ci sono 3 avventure. Nelle prime due sei un giovane mago alle prime armi. La terza è un'avventura umoristica.

**Fuori numerazione: Elven Lords di Mickael Stockpole**

In questo volume è contenuta una collezione di 5 avventure interconnesse ambientate nella città di Gull. Alcune sono inedite. volume pubblicato in edizione limitata e in formato rivista.

### Avventure pubblicate in Inghilterra dalla Corgi Books

Volumi con all'interno due avventure e un breve riassunto delle regole ciascuno. La Mondadori tradurrà in italiano proprio questi:

**Tunnels and Trolls Rulebook** (Tunnell e Troll il Libro Delle Regole);  
**Naked Doom and Deathtrap Equalizer** (La Ceca Sorte e La Trappola Mortale);

**The Amulet of the Salkti and Arena of Khazan** (L'Amuleto dei Salkti e L'arena di Khazan);

**Captif d'Yvoire and Beyond the Silvered Pane** (Il Castello D'Yvoire e Oltre la Porta D'Argento);

**City of Terrors** (La Città del Terrore);

**Gamesmen of Kasar and Mistywood** (I Signori del Gioco di Kasar e Il Bosco delle Nebbie);

**Sword for Hire and Blue Frog Tavern** (Una Spada in Vendita e La Taverna del Rospo Blu).

Sempre la Flying Buffalo ha pubblicato questi 3 Pocket Book con delle mini avventure in solitario:

**1) Goblin Lake di Ken St. Andre**

In questa mini avventura interpreta un goblin.

**2) Abyss di Paul Creelman**

Interpreta un non morto e cerca di scappare dagli abissi.

**3) Circle of Ice di Paul Creelman e Michael A. Stackpole**

Esplora il neutrale Circolo del Ghiaccio per il Reame Dell'Oscurità. Un dungeon nel ghiaccio.

### Altre avventure in solitario di altre case editrici

**Agent of Death di Ken St. Andre, Infinity Limited**

Tre avventure collegate tra loro.

**Jungle of Lost Souls di Glen Rahman, Judges Guild**

Hai deciso di cercare fortuna nella giungla proibita.

**Rat on a Stick di George R. Pazolt, Judges Guild**

Nutri i mostri che brulicano in questo sotterraneo o sconfiggili per prendere i loro tesori.

**The Toughest Dungeon in the World di Ken St. Andre, Judges Guild**

Diventa un mostro e uccidi gli avventurieri.

**Troll quest di James L. Shipman e Jack Spencer, Outlaw Press**

Interpreta un troll in questa avventura.

**Kazan di James L. Shipman, Outlaw Press**

Scopri quanto è dura la vita da hobbit in un mondo di troll.

**Minotaur di James L. Shipman, Outlaw Press**

Entra nel labirinto del minotauro sotto il tempio del Toro a Kazan.

**Quests of the Leprechaun di Tim Lowell, Outlaw Press**

Un'avventura semi umoristica per un personaggio di piccolo taglio.

**Sewers of Khazan di James L. Shipman, Outlaw Press**

Questa mini avventura è la continuazione della precedente Kazan.

**The Village of Kozon di Tim Lowell, Outlaw Press**

Interpreta un goblin in questa mini avventura.

**The Wishing Well of Doom di Tim Lowell, Outlaw Press**

Attenti a rubare monete dalle fontane a Kazan! La punizione potrebbe essere tremenda.

**Strange Destinies di Ken St. Andre, Outlaw Press**

Si dice di foreste di funghi giganti vicino alle rovine di Tharothar...

**Griffin Ridge di Tim Lowell, Outlaw Press**

Dei goblin hanno catturato un grifone...

**Blood in the Sand, Part 1 di James L. Shipman**

Sei Satyricon il gladiatore e devi affrontare l'arena di Kazan.

**House of the Hills di Dan Hembree, Lone Delver Games**

Spogliato di ogni cosa sei in balia dei lupi che ti stanno per raggiungere. l'unica salvezza è quella casa sulla collina... o no?

**One of those Nights di Dan Hembree, Lone Delver Games**

Durante notte fonda in città può succedere di tutto.

**The Temple of Isooth di Dan Hembree, Lone Delver Games**

Missione di salvataggio al Tempio di Isooth. Avrai il coraggio?

**The Tomb of Baron Gharoth di Dan Hembree, Lone Delver Games**

Il barone ti ha assunto per recuperare un anello di un suo antenato nella tomba di famiglia. Sembra si sia solo scordato di dirti che quel antenato era un negromante...

