

DUNGEONS

Il Gioco Fantasy Old School in Solitario

TABELLE DI GIOCO

TABELLA DELLE QUEST

1d6	Quest
1	Prigioniero!
2	L'idolo di Pietrascura
3	Gli avvelenatori di Fontepura
4	Il negromante di Dax
5	Affare di famiglia
6	Nelle profondità di Picco Cremisi

TABELLA DELLE AREE

1d6	Risultato
1-3	Incontro
4-5	Evento
6	Vuota

TABELLA DEGLI INCONTRI

2d6	Mostro
2	Viverna
3	Troll
4	Minotauro
5	Mostro della Quest
6	Pipistrello Gigante
7	Mostro della Quest
8	Ratto Gigante
9	Mostro della Quest
10	Ragno Gigante
11	Ogre
12	Manticora

TABELLA DEGLI EVENTI

2d6	Evento
1	Crollo!
2	L'Orco Morto
3	L'Avventuriero Ferito
4	Il Folle
5	I Fuochi Fatui
6	I Gremlin
7	I Prigionieri
8	L'Uomo Ombra
9	La Fontana
10	La Caverna dei Funghi
11	Il Portale Runico
12	La Pila di Ossa

TABELLA DEI MOSTRI

Mostro	Attacco	Armatura	Agilità	Resistenza	Abilità
Goblin	1	3+	3	3	
Goblin Stregone	1	3+	3	4	Incantesimi
Manticora	4	3+	2	5	Coda
Minotauro	4	3+	2	4	Carica
Negromante	1	3+	2	4	Non-morti
Ogre	3	3+	2	4	
Orco	2	3+	2	3	
Orco Signore della Guerra	3	4+	2	4	
Pipistrello Gigante	2	3+	2	2	
Ragno Gigante	2	4+	3	3	Speciale
Ratto Gigante	1	3+	3	1	Malattia
Scheletro	1	4+	1	3	
Troll	3	3+	1	5	
Viverna	4	5+	2	5	
Zombi	2	3+	1	3	

SEQUENZA DEGLI INCONTRI

Ecco come svolgere la sequenza di un incontro:

1. Controlla che sia tu che il tuo nemico abbiate armi a distanza. Se uno di voi ne è in possesso, potrà attaccare immediatamente anche prima di comparare i valori di Agilità (salta al passaggio 3, 4 e 5 prima di ritornare a 2). Se entrambi siete in possesso di un attacco a distanza, allora entrambi beneficerete del vostro attacco bonus, facendo iniziare chi ha il valore più alto di Agilità.
2. Metti a confronto i valori di Agilità dei partecipanti al combattimento. Se i valori sono uguali, lancia 1d6 finché uno dei due non ottiene un numero maggiore dell'altro. Per questo turno, chi avrà il valore di Agilità o il lancio di dado più alto sarà l'attaccante, mentre l'altro sarà il difensore.
3. L'attaccante lancia un numero di dadi Combattimento pari a quello descritto nelle proprie caratteristiche e li compara con il valore di Armatura del difensore. Ogni dado con un valore uguale o maggiore del punteggio di Armatura del difensore infliggerà un danno.
4. Il difensore perde un punto Resistenza per ogni danno subito.
5. Se il difensore raggiunge zero punti Resistenza viene considerato morto. Se questo è un nemico, potrai continuare nella tua quest. Se invece sei tu a raggiungere zero punti Resistenza, il tuo eroe morirà (vedi il capitolo Morte dell'Eroe a pag. 18).
6. Se il difensore è ancora vivo, diventerà l'attaccante e l'attaccante diventerà quindi il difensore. Ricorda che sarai sempre tu a lanciare i dadi per i tuoi nemici.

TABELLA DEI TESORI

2d6	Tipologia
2-7	Monete d'Oro
8-9	Pozione
10-11	Oggetto Magico Minore
12	Oggetto Magico Superiore

TABELLA DELLE MONETE D'ORO

1d6	Quantità
1-3	1 Moneta d'Oro
4-5	2 Monete d'Oro
6	3 Monete d'Oro

TABELLA DELLE POZIONI

1d6	Tipologia
1-2	Pozione di Cura: +3 Resistenza una volta bevuta.
3-4	Pozione della Forza: se bevi questa pozione prima di combattere, +2 Attacco per quel combattimento.
5-6	Pozione dell'Invisibilità: Questa pozione può essere usata prima di eseguire una Fuga da un Combattimento. Se la userai, il tuo nemico non potrà fare il suo ultimo aggiuntivo contro di te.

1. Crollo!

CROLLO

1d6+ Agilità	Effetto
1	Rimani sepolto sotto la frana: -5 Resistenza
2-3	Vieni malamente travolto dalla frana: -3 Resistenza
5-4	Riesci ad evitare la frana, ma cadendo ti procuri un brutto colpo alla spalla: -1 Resistenza
6+	Riesci ad evitare la frana senza procurarti alcun danno.

2. L'Orco Morto

Il corpo di un orco morto giace in un tunnel che ti si para di fronte. Puoi prendere solo uno dei seguenti oggetti: un'arma ad una mano, un'armatura leggera (Armatura 4+) o 3 monete d'oro.

3. L'Avventuriero Ferito

Entri in una stanza di modeste dimensioni dove noti un avventuriero malamente ferito. Prima che spiri l'ultimo afflato vitale, riesce ad indicarti la giusta via all'interno del dungeon. -2 le aree da esplorare.

4. Il Folle

Un uomo corre verso di te urlando e brandendo una mannaia. Lancia i tuoi dadi di Attacco, poi lancia 2 per il folle. Se il totale del folle è maggiore del tuo, perdi 1 punto Resistenza prima che riesca a dileguarsi. Altrimenti, sarai in grado di schivare il suo attacco prima che fugga.

5. I Fuochi Fatui

In fondo ad uno scuro corridoio, vedi dei fuochi fatui danzare e muoversi di fronte a te:

FUOCHI FATUI

1d6	Effetto
1-3	Vieni condotto su una botola che si apre facendoti cadere: -1 Resistenza.
4-5	Vieni condotto in un luogo di nessun interesse dove non accade nulla.
6	Vieni condotto davanti ad un tesoro. Fai un tiro sulla Tabella dei Tesori.

6. I Gremlin

Un gruppo di piccoli e malefici gremlin ti sorprende spuntando fuori dall'oscurità circondandoti.

GREMLIN

1d6	Effetto
1-3	Vieni derubato di tutto il tuo oro.
4-6	Riesci a scacciarli prima che ti arrechino danno.

7. I Prigionieri

Ti imbatti in un gruppo di uomini e donne tenuti prigionieri in una cella. Lancia 1d6 e aggiungi il tuo valore di Agilità o il numero dei tuoi dadi di Attacco.

I PRIGIONIERI

1d6+Agilità (o Attacco)	Effetto
2 o meno	Non solo non riesci ad aprire la porta, ma attrai l'attenzione del Mostro della Quest, che dovrai ora combattere.
3-5	Nonostante i tuoi sforzi, non riesci ad aprire le prigioni e abbandoni seppur con riluttanza l'idea.

I PRIGIONIERI

6+	Riesci a forzare la porta della cella e a liberare i prigionieri, che ti sono così riconoscenti da mostrarti la strada più breve per raggiungere il tuo obiettivo. Riduci di 2 le aree da esplorare.
----	--

8. L'Uomo Ombra

Un uomo vestito di nero ti sorprende uscendo e parandosi di fronte a te. La figura lancia nella tua direzione una bisaccia di pelle nera sussurrandoti "Custodiscilo". Se decidi di aprirla tira 1d6:

L'UOMO OMBRA

1d6	Effetto
1	La bisaccia è piena di ragni velenosi che ti mordono prima che tu riesca a gettarla via: -2 Resistenza.
2-5	La bisaccia è vuota.
6	La bisaccia contiene 5 monete d'oro.

9. La Fontana

LA FONTANA

1d6	Effetto
1	L'acqua è velenosa: -2 Resistenza.
2-4	L'acqua è rinfrescante ma non ha alcun effetto.
5-6	L'acqua ha proprietà curative: +2 Resistenza.

10. La Caverna dei Funghi

Entri in una caverna popolata da una moltitudine di funghi baluginanti che si trovano a terra e sulle pareti. Inavvertitamente, disturbi i funghi che immediatamente rilasciano delle spore velenose. Lancia 1d6 e se il risultato è più alto della tua attuale Resistenza muori avvelenato dalle spore, altrimenti -1 Resistenza.

11. Il Portale Runico

Passi attraverso un'arcata iscritta con delle misteriose rune. Istantaneamente, una forza magica ti colpisce e comincia a risucchiare la tua energia vitale. Lancia immediatamente i tuoi dadi di Magia. Qualora tu non ne abbia, lancia 2d6 e scarta il valore più alto. Consulta la tabella seguente per scoprire il risultato:

IL PORTALE RUNICO

1d6	Effetto
1-2	La forza magica continua ad attaccarti e per liberarti dalla sua morsa ti causi -3 Resistenza.
3-4	Riesci ad opporti in qualche modo alla forza magica: -1 Resistenza.
5-6	Ti opponi alla forza magica e riesci ad evitare la sua morsa senza alcuna conseguenza.

12. La Pila di Ossa

Nell'angolo di una stanza vuota, giace una pila di ossa ed un equipaggiamento arrugginito.

LA PILA DI OSSA

1d6	Effetto
1	La pila di ossa si anima e ora dovrai combattere uno scheletro.
2-4	Non trovi nulla di interessante.
5-6	Hai trovato un tesoro! Lancia sulla Tabella dei Tesori.

TABELLA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo	Descrizione	Valore di Successo
Freccia Arcana	Lancia 3 dadi, ogni risultato di 3+ infliggerà -1 Resistenza al tuo nemico.	4+
Scudo Magico	Armatura 5+	3+
Forza Magica	Per il resto del combattimento +2 Attacco	5+
Mani Curanti	Questo incantesimo può essere lanciato una volta solamente alla fine di ogni area. Puoi recuperare un punto di Resistenza prima di procedere	5+

TABELLA DEGLI OGGETTI MAGICI MINORI

1d6	Descrizione
1	Spada Magica
2	Scudo Magico
3	Armatura Magica
4	Il Talismano del Guardiano
5	L'Anello del Potere Magico
6	Sfera Esplosiva

TABELLA DEGLI OGGETTI MAGICI MAGGIORI

1d6	Descrizione
1	La Spada di Phlayme
2	L'Anello della Retta Via
3	L'Amuleto di Smeraldo
4	Il Bastone d'Osso di Nekrus
5	Il Mantello Cremisi
6	La Gemma della Guerra