BILANCIAMENTO AVVERSARI

Nr. Eroi	Valore Attacco Avversario	Modificatore
2	1-2	Numero avversari incontrati x2
2	3 o maggiore	+2d Attacco*, +2 Agilità e +2 Resistenza
3	1-2	Numero avversari incontrati x3
3	3 o maggiore	+3d Attacco*, +4 Agilità e +4 Resistenza

DISTRIBUZIONE ATTACCHI DI UN NEMICO CONTRO 2 EROI

Eroi	Dadi Attacco Avversario	Distribuzione tra gli eroi*
2	4	2/2
2	5	3/2
2	6	3/3
2	7	4/3
2	8	4/4
2	9	5/4
2	10	5/5

DISTRIBUZIONE ATTACCHI DI UN NEMICO CONTRO 3 EROI

Eroi	Dadi Attacco Avversario	Distribuzione tra gli eroi*
3	4	2/1/1
3	5	2/2/1
3	6	3/2/1
3	7	4/2/1
3	8	4/2/2
3	9	4/3/2
2	10	5/3/2

TESORI DEI MOSTRI IN MODALITÀ MULTI-EROE

Nr. Eroi	Valore Attacco avversario	Lanci Tabella dei Tesori
2-3	Attacco 5 o minore	1
2-3	Attacco 6 o maggiore	2

CERCARE PASSAGGI SEGRETI

1d6	Effetti
1-2	Incontro.
3-4	Nessun passaggio segreto.
5	Trovi un passaggio segreto: scorciatoia (-2 aree da esplorare).
6	Trovi un tesoro nascosto: lanciare su Tabella dei Tesori.

ACCAMPARSI

1d6	Effetti
1	Incontro.*
2-3	Non riposi pienamente e vieni disturbato da rumori provenienti da altre aree.*
4-5	Ti riposi indisturbato e recuperi +1 Resistenza.*
6	Riesci a rifocillarti, riposare e bendarti delle ferite: +2 Resistenza.*

BILANCIAMENTO QUEST

Quest Nr.	Modificatore
2	+1 Area
3	+2 Aree
4	+3 Aree e +1 tutte le caratteristiche degli avversari
5	+4 Aree e +1 tutte le caratteristiche degli avversari
6+	+5 Aree e +2 tutte le caratteristiche degli avversari

*In caso di Modalità Multi-Eroe, applicabile a tutto il gruppo.

Advanced DUNGEONS

Il Gioco Fantasy Old School in Solitario

TABELLE DI GIOCO

TABELLA DELLE QUEST

1d6	Quest
1	Il Martello del Re dei Nani
2	Il Demone di Garaz
3	La Maledizione del Fiume d'Argento
4	La Spada di Ashrak
5	Le Rovine di Zargun
6	L'Antro della Viverna

TABELLA DELLE AREE

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

TABELLA DEGLI INCONTRI

2d6	Mostro
2	Elementale del Fuoco
3	Demone Nero
4	Pipistrello Gigante
5	Mostro della Quest
6	Hobgoblin
7	Mostro della Quest
8	Nano Folle
9	Mostro della Quest
10	Avventuriero
11	Il Verme dei Tunnel
12	Elementale della Terra

TABELLA DEGLI EVENTI

2d6	Evento
1	Scorpioni
2	Trappola
3	La Porta Sbarrata
4	Il Tunnel Segreto
5	Esplosione
6	Perso!
7	Il Fuoco di Dargo
8	Le Rune Misteriose
9	I Ratti
10	La Stanza Maledetta
11	Il Tesoro Nascosto
12	Il Compagno d'Avventura

TABELLA DEI MOSTRI

Mostro	Attacco	Armatura	Agilità	Resistenza	Abilità
Avventuriero	2	4+	2	3	
Demone Alato	4	4+	4	4	
Demone Nero	3	3+	3	3	
Drake	3	5+	3	4	
Elementale del Fuoco	4	3+	2	3	Fuoco
Elementale della Terra	3	5+	1	4	
Hobgoblin	2	4+	3	3	
Hobgoblin – Signore della Guerra	3	4+	3	4	
Nano Folle	2	4+	1	3	
Ombra	1	5+	4	3	
Verme dei Tunnel	1	4+	0	6	

Lista degli Eventi

1. Scorpioni

Esplorando questa zona apparentemente vuota, trovi una scatola sul pavimento. Aprendola, uno sciame di scorpioni esce sorprendendoti. Le creature ti si lanciano addosso arrampicandosi su te, tentando di colpirti con i loro pungiglioni velenosi. Lancia 1d6-Agilità e il risultato stabilirà quanti punti Resistenza perderai prima che tu riesca a liberarti degli scorpioni.

2. Trappola

Una trappola si trova in questa zona, lancia 2d6 per stabilire quale. Qualora tu abbia l'Abilità Speciale Disattivare Trappole potrai utilizzarla per evitare l'evento.

TRAPPOLE

2d6	Trappola	Gruppo (G)/Individuale (I)
2-3	Trappola a filo: inciampi e cadi, perdi un oggetto del tuo equipaggiamento.	I/Il giocatore può scegliere quale eroe viene colpito.
4-5	Botola: cadi in una buca e perdi -1 Resistenza per la caduta.	I/Il giocatore può scegliere quale eroe viene colpito.
6-7	Botola e spuntoni avvelenati: cadi in una buca e degli spuntoni avvelenati ti causano -2 Resistenza e non puoi curarti per le prossime tre aree.	I/Il giocatore può scegliere quale eroe viene colpito.
8-10	Frecce: 1d6-Agilità (minimo 1) di frecce escono dalle feritoie della stanza e ti colpiscono. Ogni freccia causa -1 Resistenza.	I/Il giocatore può scegliere quale eroe viene colpito.
11	Frana: attivando una pedana, una frana ti cade addosso: -1d6 Resistenza.	G/Tutto il gruppo viene colpito.
12	Decapitato: una lama ad altezza della tua testa esce dal muro decapitandoti. Sei morto.	I/Il giocatore può scegliere quale eroe viene colpito.

3. La Porta Sbarrata

Giungi ad una porta completamente sbarrata. Dovrai provare a sfondarla per poter passare oltre. Lancia i tuoi dadi di Attacco: se totalizzerai almeno 5+, sfonderai la porta e troverai un tesoro (lancia una volta sulla Tabella dei Tesori). Potrai tentare solo una volta, se fallirai dovrai aggirare l'area e passare alla successiva.

4. Il Tunnel Segreto

Hai trovato un passaggio segreto! Per scoprire dove ti conduca lancia 1d6:

TUNNEL SEGRETO

1d6	Evento
1-3	Il tunnel non fa altro che allungare il tuo percorso portandoti in una zona morta. Dovrai ora esplorare 2 aree aggiuntive per terminare la quest.
4-6	Il tunnel è una scorciatoia che ti permette di ridurre di 2 le aree da esplorare per terminare la quest.

5. Esplosione

Segui un passaggio, ma ad un certo punto un odore di gas ti fa fermare. Un'esplosione ti investe causandoti -2 Resistenza, prima che tu riesca ad abbandonare quest'area.

6. Perso!

Ti rendi conto di esserti perso: dovrai ora esplorare 2 aree aggiuntive prima di terminare la quest.

7. Il Fuoco di Dargo

Entri in una caverna invasa da fuoco e fiamme. Tuttavia, ti accorgi che il fuoco non emana alcun calore. Per passare oltre dovrai attraversarlo. Lancia 1d6:

IL FUOCO DI DARGO

1d6	Evento
1	Le fiamme bruciano le tue carni: -3 Resistenza.
2-3	Le fiamme non ti causano alcun danno.
4-6	Le fiamme purificano la tua anima: +1 Resistenza.

8. Le Rune Misteriose

Alcune rune luminose sono incise su una parete alla tua sinistra. Lancia i tuoi dadi di Magia e controlla il tuo lancio più alto con la seguente tabella:

LE RUNE MISTERIOSE

1d6	Evento
1	Le rune sono una trappola ed esplodono causandoti -1 Resistenza.
2-5	Le rune sono una trappola, ma riesci ad evitarne gli effetti nefasti.
6	Le rune indicano un tesoro nascosto. Lancia sulla Tabella dei Tesori una volta.

Nota: Se l'Eroe ha 0d Magia, lanciare comunque 1d6.

9. I Ratti

Dopo esserti fermato per riposarti, guardando il tuo zaino ti accorgi che dei ratti devono averlo aperto, rovinando uno degli oggetti del tuo equipaggiamento (a tua scelta).

10. La Stanza Maledetta

Entri in una stanza piena di altari e manufatti religiosi. Un profondo senso di terrore scende lentamente su di te. Quest'area è maledetta, lancia 1d6:

LA STANZA MALEDETTA

1d6	Evento
1	-1 Attacco*
2	-1 Armatura*
3	-1 Resistenza (massimale)*
5	-1 Agilità*
6	Nessun effetto

*Tutti gli effetti saranno attivi fino al termine della quest.

11. Il Tesoro Nascosto

Scopri un tesoro nascosto in questa area. Lancia una volta sulla Tabella dei Tesori.

12. Il Compagno d'Avventura

Incontri un cavaliere che offre di unirsi a te. La sua missione è quella di uccidere una creatura mostruosa (a tua scelta dalla Tabella degli Incontri) che affligge i villaggi limitrofi. Durante ogni incontro, potrai raddoppiare i tuoi dadi di Attacco. Quando quella creatura verrà uccisa, il cavaliere andrà via. Qualora tu stia utilizzando la Modalità Multi-Eroe, i dadi di Attacco si raddoppieranno solo per un eroe a tua scelta.