

# Dungeon Crawler

scenariu per *Pantheon* scritto da Lorenzo Trenti

## Introduzione

Questo scenariu per *Pantheon* non si ispira a una pellicola cinematografica, bensì alla lunga tradizione dei giochi di ruolo fantasy (*Dungeons & Dragons* e relativi epigoni), nonché su tutta quella letteratura fantasy composta di cicli venduti un tanto al chilo (e che si ispira proprio ai giochi di ruolo e ai suoi *cliché*). Quella che ci aspetta è dunque un'adradizionale, sana (?) esplorazione di un dungeon, col più classico tra i *party* di avventurieri... ma questa volta senza Master!

## Set Up

Il tizio che vi ha contattato alla taverna sembrava proprio sapere il fatto suo: la vostra compagnia di avventurieri ha così deciso di intraprendere questa pericolosa missione e di avventurarsi nel posto più consono a gente della vostra risma: il dungeon!

## Scena di apertura

Siete di fronte all'ingresso del dungeon: oltre l'imboccatura del corridoio tutto è sprofondato nella più insondabile delle oscurità. Accendete le torce e vi preparate a esplorare...

## Cast di personaggi

I ruoli disponibili sono: Guerriero, Mago, Chierico, Ladro, Nano ed Elfo. Ogni giocatore ne sceglie uno, decide un nome e poco più: il dettaglio del personaggio emergerà eventualmente durante la storia, arricchendosi dei particolari che via via ogni giocatore vorrà dargli.

## Suggerimenti

Giocare senza Master all'inizio può sembrare un po' strano: dopotutto non sappiamo cosa debbano fare i personaggi nel dungeon, quali creature si celino al suo interno, che fantasticherie vi potranno essere incontrate. In realtà però certi luoghi comuni del fantasy sono estremamente frequenti: l'idea dunque è quella di farcire la storia non come se nessuno fosse il Master, ma un po' come se *tutti* i giocatori fossero anche arbitri del gioco. Alla fine, mescolando i contributi di ognuno e prendendo spunto gli uni dagli altri, si arriverà con estrema naturalezza alla definizione di un dungeon "vero": con né più né meno incongruenze di quelli che incontriamo normalmente...

# Tabella dei punteggi

## Guerriero

### In qualsiasi momento della storia:

- hai affrontato da solo uno o più nemici +3
- ti sei procurato un'arma più potente +3
- hai detto "vado avanti io" (e poi lo hai anche fatto) +3

## Mago

### In qualsiasi momento della storia:

- hai appreso un nuovo incantesimo +3
- hai lanciato una palla di fuoco +3
- hai evocato una creatura +3

## Chierico

### In qualsiasi momento della storia:

- ti sei rifiutato di usare armi da taglio +3
- hai scacciato un non-morto +3
- hai guarito un altro personaggio +3

## Ladro

### In qualsiasi momento della storia:

- hai tenuto un tesoro tutto per te +3
- hai disinnescato una trappola +3
- hai pugnalato qualcuno alle spalle +3

## Nano

### In qualsiasi momento della storia:

- hai litigato con l'elfo +3
- ti sei ubriacato +3
- hai attaccato un nemico a testa bassa +3

## Elfo

### In qualsiasi momento della storia:

- hai litigato con il nano +3
- hai fatto lo schizzinoso +3
- hai dato prova di estrema agilità +3

### Il tuo personaggio è stato il primo a:

- uccidere un coboldo +2
- uccidere un goblin +4
- uccidere un orco +6
- uccidere un non-morto +8
- uccidere un mago +10
- uccidere un drago +12
- trovare un tesoro +3
- bere una pozione +3
- trovare un oggetto magico (non un'arma) +3
- usare un oggetto magico (non un'arma) che gli si è ritorto contro +4
- trovare un'arma magica +3
- usare un'arma magica che gli si è ritorta contro +4
- scoprire una trappola +2
- cadere in una trappola +2
- allestire una trappola +2
- essere ferito in combattimento +3
- essere vittima di uno *charme* +3
- essere vittima di una maledizione +3
- mutare forma +3
- essere avvelenato +3
- essere pietrificato +3
- essere vittima di un'illusione +3
- diventare invisibile +3
- morire +3
- essere resuscitato +3