

# DUNGEON SQUAD!

*Dungeon Squad è un gioco di ruolo progettato espressamente per giocatori giovani con una breve soglia di attenzione che richiedono azione e divertimento. Ci sono un sacco di tiri di dado e un po' di gustoso shopping e numeri da elaborare. I personaggi possono essere generati in 30 secondi.*

## COSA TI SERVE

Ogni partecipante dovrebbe avere accesso ad una matita, della carta, e un set di dadi poliedrici - uno ciascuno, dal D4 fino al D12. E poi anche stuzzichini e bevande.

## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio ha un D4, un D8 e un D12 per rappresentare i propri aspetti - Mago, Guerriero e Esploratore.

(Esempio: voglio fare un mago un po' ladresco come tipo di personaggio, quindi scelto Mago D12, Esploratore D8 e Guerriero D4. Speriamo che nella lotta ci sia qualcuno al mio fianco che mi tenga lontano dalle botte!)

Ogni personaggio ha un D6 e un D10 per descrivere la roba - un'arma, armatura, o incantesimo.

(Esempio: per il mio mago ladresco, scelgo l'incantesimo Sonno a D10 e Fulmine a D6.)

Ognuno ha 15 Punti Ferita. Il danno li riduce direttamente.

## MECCANICA DI RISOLUZIONE

Tutti i personaggi possono lottare, lanciare incantesimi, e aggirarsi furtivamente a vari livelli di abilità. La difficoltà è riflessa da un numero bersaglio, tipicamente 2, 4 o 6. Numeri più alti sono certamente possibili per imprese temerarie.

Tira contro Guerriero per colpire in combattimento. Un 2 o più è necessario per colpire un nemico debole, un 4 o più per colpire un nemico medio, e un 6 o più per colpire un nemico robusto. Ovviamente, se assegni D4 a Guerriero, il combattimento diretto si proverà una sfida, se non del tutto impossibile.

Tira contro Mago per lanciare incantesimi. Un 6 o più è necessario per lanciare un incantesimo con successo, o un 2 o più se l'incantatore non si trova in una situazione pericolosa. Una soluzione pacifica potrebbe essere assegnare D4 a Mago e prendere "Guarigione" come incantesimo, lanciandolo solo tra una battaglia e l'altra.

Tira contro Esploratore per aggirarti furtivamente e fare il ladro. Hai bisogno di 2 o più per muoverti silenziosamente, 4 o più per scassinare un lucchetto o scalare un muro, e 6 o più per disarmare una trappola o saltare un precipizio.

## EQUIPAGGIAMENTO A CUI BISOGNA ASSEGNARE UN DADO "ROBA"

Le spade fanno il loro dado in danno - uno tra D6 o D10. Una "spada" può anche essere un'ascia o un'altra arma. Altre armi con dadi D4, D8 o anche D12 posso essere trovare come tesoro!

Gli archi possono danneggiare il nemico dalla distanza, facendo il loro dado in danno, ma solo metà delle volte. Se il tiro di Guerriero è dispari, non conta! Se è pari, colpisce! Un "arco" può essere anche coltelli da lancio, una balestra, o altre armi a distanza.

L'armatura riduce il danno subito con un tiro del suo dado. Quindi, se sei colpito per 7 punti di danno e hai un'armatura, puoi tirare quel dado e ridurre il danno subito di quella quantità, anche riducendolo a zero. Un'armatura a D10 è roba potente! Altre armature a D4, D8 e D12 possono essere trovate come tesoro!

Dell'equipaggiamento costoso conferisce un bonus di +1 ad una specifica attività, aumentando il dado di una categoria. Il tuo Esploratore D4 diventa D6, per esempio, quando ti muovi furtivamente con degli Stivali Elfici. Un personaggio può portare un massimo di quattro pezzi di "roba" con dadi assegnati ad essa - incantesimi, armatura, armi e via dicendo. Se un personaggio acquisisce una porzione fida di tesoro con un dado assegnato ad esso (una pergamena di Palla di Fuoco a D6, per esempio), conta nel totale, così come i due oggetti con cui inizia ogni personaggio. Un personaggio può mescolare e cambiare in base alla necessità, ma nessun personaggio può portarne mai più di quattro.

## **ALTRO EQUIPAGGIAMENTO**

Chiunque può infliggere D4 di danno coi suoi pugni o un coltello, se non ha armi migliori. Corde, piccozze e vange, e altro equipaggiamento può essere comprato, ma non ha alcun dado "roba" associato. Non c'è limite alla quantità di roba normale che puoi portare.

## **MAGIA**

Ci sono sei incantesimi. Ogni personaggio può scegliere e assegnare un dado "roba" per ottenere un incantesimo, e uno stregone può utilizzare sia il D6 che il D10 per incantesimi differenti.

Un 6 o più è necessario per lanciare con successo un incantesimo in battaglia, o un 2 o più se l'incantatore non è in una situazione pericolosa.

## **LISTA DEGLI INCANTESIMI**

*BAGLIORE* causa esitazione ad un avversario di taglia umana per ogni 2 punti tirati. Creature più grandi richiedono 4 punti; quelle più piccole 1! Le vittime non possono compiere alcuna azione per un turno quando sono abbagliate. Può essere lanciato una volta a battaglia.

*PALLA DI FUOCO* infligge il triplo del suo dado in danni ma può essere utilizzata solo una volta per avventura! Tira il dado della Palla di fuoco, quindi moltiplica il risultato per tre. Chiunque sia vicino al bersaglio inoltre subisce il dado di Palla di fuoco diretto, prima di essere moltiplicato in danni - un incantesimo potente!

*GUARIGIONE* risana il suo dado in punti ferita alla persona scelta dal mago. Questo incantesimo può essere usato una volta a battaglia, e può assistere solo una persona.

*FULMINE* infligge il suo danno diviso tra bersagli a scelta del mago. Può essere lanciata ogni turno.

*FORTUNA* ti permette di sommare il tuo dado al tiro di un'altra persona, prima che lo tiri! O ridurre il tiro di un avversario della stessa quantità, prima che lo faccia. Può essere lanciato ogni turno.

*SCUDO MAGICO* protegge una singola persona scelta dal mago (incluso il mago se lo desidera) del suo dado in danni, che viene ridotto finché non finisce. Può essere utilizzato una volta per battaglia.

## **TESORO E AVANZAMENTO**

Nel dungeon potrebbero esserci tesori, come spade magiche (+1, che rendono una spada D6 una spada D8), bacchette magiche (+1 taglia del dado per i maghi mentre lanciano incantesimi), stivali Elfici (+1 taglia del dado per muoversi silenziosamente), e pozioni (contenenti incantesimi a utilizzo singolo). Possono essere trovate anche monete d'oro! L'oro può essere usato per comprare equipaggiamento, come corde, aprilucchetti, lanterne, e pali di un metro e mezzo.

L'oro può anche essere usato per incrementare qualsiasi dado di una taglia dopo ogni avventura, fino ad un massimo di D12. 100 monete d'oro equivalgono ad un incremento di dado. L'oro può anche essere usato per comprare incrementi di punti ferita. 20 monete d'oro incrementano permanentemente il totale dei punti ferita di uno.

## **ESEMPI DI MOSTRI**

Tutti i mostri hanno bisogno di un 4 o più per colpire un avventuriero.

### *PARASSITI*

Attaccano con D4, gli avventurieri ne colpiscono automaticamente uno per attacco, ma vengono in sciame.

Ratto o ragno: Morso 1 punto, 1 PF

Pipistrello vampiro gigante: Morso 2 punti, 2 PF

Muffa viscida puzzolente: erode il metallo, rovina armatura e spade, 25 PF

Muffa spugnosa magica: ogni punto di magia usata su di essa incrementa i suoi PF di una pari quantità, 25 PF

### *DEBOLI*

Attaccano con D6, gli avventurieri hanno bisogno di un 2 o più per colpire, viaggiano in branchi.

Ratto gigante: morso D4, 4 PF

Lupo: morso D6, 6 PF

Goblin o bandito: ascia D8, 8 HP

### *MEDI*

Attaccano con D8, gli avventurieri hanno bisogno di un 4 o più per colpire.

Orco o soldato: spada D6, scudo D6, 10 HP

Scheletro guerriero: ascia D8, 4 PF

Ragno gigante: morso D4, veleno D4 a turno per 4 turni, 12 PF

### *ROBUSTI*

Attaccano con D10, gli avventurieri hanno bisogno di 6 o più per colpire.

Gigante: clava D10, 20 PF

Troll: mani D10, armatura naturale D10, 12 PF

Drago piccolo: artigli D6, morso D8, soffio infuocato D12, armatura naturale D6, 40 PF

### *SCAPPA!*

Attaccano con D12, gli avventurieri hanno bisogno di un 8 o più per colpire.

Drago enorme: artigli D10, soffio infuocato D12, armatura naturale D10, 60 PF

## LISTA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

### 1 Moneta d'Oro:

Candela  
Sacco a pelo  
Borraccia  
Fischietto  
Torcia  
Sacca per il bottino

### 5 Monete d'Oro:

Cibo per una settimana  
Cassetta impermeabile  
Palo di 1,5 metri  
Miccia  
Zaino  
Vanga per scavare (+1 taglia del dado)  
Fasciature (cura D4 una volta sola)

### 10 Monete d'Oro:

Kit dell'Avventuriero (zaino, miccia, sacco a pelo, borraccia, sacca per il bottino)  
Lanterna  
Mappa locale  
Corda  
Rampino per scalare (+1 taglia del dado con una corda)  
Martello e chiodi  
Pergamena, inchiostro e penna  
Strumento musicale  
Balsamo curativo (cura D6 una volta)

### 20 Monete d'Oro:

Incrementa i punti ferita totali di uno!  
Tenda da quattro persone  
Vestiti sofisticati  
Gatto, donnola, gufo o falco addomesticato  
Mantello per nascondersi (+1 taglia del dado)  
Stivali elfici per muoversi furtivamente (+1 taglia del dado)  
Pozione curativa (cura D12 una volta)

### 50 Monete d'Oro:

Cavallo da corsa  
Trappola per orsi  
Cannocchiale  
Specchio  
Aprilucchetto (+1 taglia del dado)  
Pergamena magica (contiene un incantesimo da utilizzare una volta)

### 100 Monete d'Oro:

Incrementa Guerriero, Mago o Esploratore di una taglia di dado!  
Cane da guardia (attacco D8, morso D6, 6 Punti Ferita, leale)  
Spada magica (+1 taglia del dado)  
Bacchetta magica (+1 taglia del dado ai maghi per lanciare incantesimi)  
Destriero del guerriero (attacco travolgente D6, 12 Punti Ferita, feroce)  
Laboratorio portatile da maghi (per inventare nuovi incantesimi!)



# SCHEDA DEL PERSONAGGIO - DUNGEON SQUAD

**NOME:**

--


**ABILITÀ: Guerriero, Mago, Esploratore**

**TESORO: Oro, Gemme...**

 4		
 8		
 12		

**ROBA: Spade, Incantesimi, Armature...**

**EQUIPAGGIAMENTO...**

 6		
 10		

**PUNTI FERITA:**

--