

DUNGEON COL D100: TEMATICHE

1D100

Tematiche

- 01 Un palazzo fatto interamente di spuma di mare che esiste a intermittenza secondo le maree. Abitato da gente in grado di sopravvivere alle transizioni.
- 02 Il capriccio di un'antica civiltà dimenticata, invidiosa che nessuna delle proprie opere sia stata elencata tra le meraviglie del mondo. Costruirono questo labirinto nella speranza che la loro ambizione architettonica sarebbe stata riconosciuta, ma non lo fu mai.
- 03 Un gioco da tavolo magico dentro cui i personaggi sono stati risucchiati. Il gioco potrebbe avere regole o eventi casuali che non corrispondono alle leggi della realtà. Il gioco potrebbe rivelarsi tanto semplice quanto raggiungere l'uscita, oppure richiedere il completamento di ardue condizioni di vittoria.
- 04 Una versione alternativa di qualche luogo familiare nel gioco. Forse si tratta della torre di un mago amico, della città di provenienza del gruppo, o della fortezza dei personaggi. Il luogo potrebbe essere sprofondato nel caos durante la loro assenza, oppure essere rispecchiato in uno spazio extra dimensionale o essere stato ricostruito da qualche altra parte per scopi sconosciuti.
- 05 Vivo, nello stesso senso in cui è vivo un oggetto magico intelligente. Il dungeon ha una coscienza e una volontà. Qualche volta, quando si fortifica, appaiono nuovi corridoi e stanze, e cerca di migliorarsi ulteriormente accumulando mucchi di tesori sempre più grandi al suo interno.
- 06 Una versione nel gioco di un luogo reale che sia familiare a uno o più giocatori. Un negozio di alimentari, una chiesa, una scuola, la casa attuale o quella precedente di qualcuno. Potrebbe richiedere alcune modifiche per essere usato come dungeon efficace, ma i giocatori dovrebbero rendersi conto della sua origine così che possano sfruttare le loro conoscenze reali in gioco.
- 07 Un luogo sacro costruito in tempi antichi da una religione che esiste ancora oggi. Fu sigillato con un cerimoniale per segnare la fine di qualche scisma religioso dimenticato. I pochi pellegrini che ancora lo visitano devono accontentarsi di pregare sulla soglia.
- 08 Si muove, i personaggi devono rincorrerlo, o anticipare il suo percorso, se desiderano entrarci. Potrebbe essere costruito sopra (o dentro) una creatura gigantesca, potrebbe muoversi meccanicamente grazie a un sistema di ingranaggi comprensibile, o grazie a una magia imperscrutabile. Potrebbe camminare sulle proprie gambe, rotolare su ruote o pneumatici, librarsi, nuotare o scavare. Il suo movimento potrebbe essere distruttivo oppure no, intenzionalmente o senza volerlo. Potrebbe avere un conducente, o seguire un programma predefinito o semplicemente essersi inselvaticato. Potrebbe essere nuovo o antico, una vista familiare o qualcosa di inaspettato e terrificante. Quando i personaggi ne escono, potrebbero essere molto distanti da qualsiasi posto in cui siano mai stati.
- 09 Vola alto nel cielo, richiede qualche sforzo da parte dei personaggi per raggiungerlo. Il suo volo potrebbe essere lento e fluttuante, o rapido. Potrebbe essere stabile in aria, o sul punto di precipitare, o potrebbe esserci qualcosa nel dungeon che i personaggi possono fare per provocarne la caduta.
- 10 L'enorme imbarcazione ricreativa di qualche antico sovrano. Le dimensioni di questa opera andarono oltre le capacità degli antichi carpentieri navali, così affondò. Potrebbe essere ancora sott'acqua, oppure riposare sul fondo di un lago prosciugato, o ancora trovarsi in uno stadio intermedio tra i due estremi. Essendo stato qui così a lungo potrebbe essere stato collegato a dei tunnel o a qualche dungeon più esteso sotto di esso.
- 11 Il punto focale di una frattura temporale. Al suo interno, i personaggi possono viaggiare in diverse epoche dell'esistenza del dungeon. Probabilmente un numero preciso. Si può viaggiare nel tempo solo in certi luoghi stabili, e i personaggi possono uscire dal dungeon solo nella loro epoca.
- 12 L'acconciatura elaborata di una gran dama, che ha commissionato a un mago il compito di riempirla di tesori e mostri in miniatura, e di rimpicciolire qualsiasi avventuriero che abbia il coraggio di affrontarne il pericolo, così che lei possa farne sfoggio durante la più grande festa della stagione.
- 13 Il palazzo funebre di una grande regina conquistatrice che chiese ad ognuno dei popoli a lei sottoposti di costruirle una grande dimora. Questa in particolare fu riempita di corridoi contorti e di trappole, nella speranza che un giorno l'avrebbe visitata.
- 14 Permeato da una temperatura estrema: forse è molto caldo, nel qual caso è pericoloso indossare un'armatura, gli oggetti di metallo sono pericolosi da toccare, e sono necessarie ingenti scorte d'acqua. In alternativa potrebbe essere molto freddo, nel qual caso è necessario vestirsi a strati, i pavimenti saranno spesso scivolosi, e dettagli importanti potrebbero essere celati dal ghiaccio o dalla neve.
- 15 Una difesa costruita da una civiltà sotterranea. Scavarono sempre verso l'alto, senza realizzare, se non troppo tardi, che la solida terra avrebbe infine lasciato spazio a un cielo terrificante. Credendo di aver trovato l'inferno, costruirono questo posto per impedire alle orribili creature di superficie di raggiungere le terre indifese sottostanti.
- 16 Il terreno di addestramento di creature che cacciano gli umani. I loro piccoli devono imparare a cacciare alla perfezione in condizioni controllate, affinché non facciano errori che possano rivelare l'esistenza delle creature all'umanità. La gente viene attratta in questo luogo con voci di ricchezze nascoste.
- 17 Una struttura per la creazione di nuove forme di vita. Potrebbe essere un luogo formatosi naturalmente in cui l'evoluzione è selvaggia e rapida, potrebbe essere il laboratorio di Dio in persona, o potrebbe essere il laboratorio magico o scientifico di un mortale ambizioso. Nell'ultimo caso ci dev'essere un qualche fine: sostituire le persone con dei cloni, creare un esercito, soddisfare una mania di onnipotenza, ecc.
- 18 Un alidil, che un tempo era il paradiso per i fedeli di una fede da lungo tempo dimenticata. Gli dei che l'hanno creato sono morti, addormentati o così indeboliti che non riescono a giustificare gli sforzi necessari a mantenere questo posto. Molti dei suoi piaceri si sono trasformati in orrori, e gran parte dei suoi spazi sconfinati è collassata nell'etere tra le realtà.
- 19 Quello che un tempo era il formicaio di una colonia estinta di formiche giganti architetti. Gli spazi sono più complessi e intricati di quanto ci si aspetterebbe da una normale formica, ma conservano una connotazione naturalistica.
- 20 Un piccolo ingranaggio nel meccanismo della realtà. Se la nascita e la morte di un intero universo è un ciclo che dura dieci miliardi di miliardi di anni, è solo perché il ciclo è alimentato da altri cicli che si svolgono più rapidamente. Questo luogo nasce, muore e rinasce nel giro di poche centinaia di anni e al momento si trova al momento del collasso. Anche se i personaggi lo saccheggiano, parti di esso cesseranno di esistere attorno a loro.
- 21 Il rifugio extra-dimensionale di un mago morto da tempo. È situato in un altro mondo e gode di magnifiche vedute su bei panorami. Tuttavia le uscite conducono tutte al nostro mondo e questo pianeta è completamente inospitale per ogni forma di vita conosciuta.
- 22 Un habitat di una specie di creature singolari che non vivono da nessun'altra parte. Non sono ostili e potrebbero non sapere nemmeno come rispondere alla violenza. La loro presenza modifica in maniera consistente la tipica esperienza di esplorazione di un dungeon: magari urlano quando vedono la luce, o emettono un campo anti-magia permanente, potrebbero secernere una sostanza scivolosa o appiccicosa su tutte le superfici, o essere inclini per natura a servire come cavalcature.
- 23 Una struttura misteriosa apparsa nella notte e che occupa un luogo molto utilizzato. Potrebbe trovarsi nel campo di un contadino, in una piazza cittadina, o forse la sua comparsa ha rimpiazzato altre strutture i cui abitanti sono scomparsi. (Sono finiti ovunque sia finita la loro casa, oppure si trovano nel dungeon?) In alternativa il dungeon potrebbe essersi formato intorno a strutture esistenti, così che gli abitanti sono ora intrappolati nelle proprie case.
- 24 Un faro torreggiante, abbandonato dopo che un'antica catastrofe divise la terra provocando lo spostamento della costa a centinaia di chilometri di distanza.
- 25 Lo studio di un artista eccentrico a cui è capitato di essere considerato un "genio" dall'élite benestante. Questo individuo si è cimentato con qualsiasi mezzo espressivo, concedendosi qualsiasi istinto depravato e nocivo alla ricerca di nuove modalità espressive. Quando morì, i suoi testamenti multipli crearono un tale groviglio di confusione (un altro tentativo di espressione artistica insolita) che i discendenti dei beneficiari originali stanno ancora litigando nei tribunali.
- 26 Un innevato resort di montagna per ospiti facoltosi. Potrebbe essere stato un hotel per sciare o per la caccia passato di moda ed è ora rimasto molti anni senza un'adeguata manutenzione per proteggerlo dal freddo intenso.
- 27 Un'isola solitaria o un tratto di spiaggia privato che un tempo era una popolare destinazione di villeggiatura per gente ricca. Vicino c'è un villaggio di servizio gravemente spopolato, dove i domestici sono stati lasciati a badare a sé stessi. Non sopportano di vivere nelle topaie e nelle privazioni quando tutto quel benessere è rimasto abbandonato per decenni. Se ne andrebbero se potessero, ma i proprietari hanno lasciato molti pericoli dietro di sé per "proteggere la loro proprietà".

- 28 Una grande stalla a più piani. La follia di un aristocratico oscenamente ricco che amava i cavalli più di quanto amasse le persone. Molto di più.
- 29 La mente di qualcuno privo di conoscenza che si è temporaneamente manifestata sotto forma di stanze e corridoi. Potrebbe essere la psiche di un re, di un semidio, o un giocatore che è capitato fosse assente per questa sessione. All'interno ci sono creature che rappresentano i complessi del personaggio, le sue insicurezze e i meccanismi di difesa. I tesori potrebbero essere i suoi segreti, gli incantesimi o l'accesso a leve che controllano in qualche modo i suoi sentimenti. I giocatori potrebbero voler aiutare questa persona a guarire da un trauma, recuperare informazioni vitali, oppure semplicemente approfittare di una persona che è caduta in questa situazione peculiare e vulnerabile.
- 30 Un macello o uno stabilimento per l'eviscerazione del pesce. Una costruzione industriale per uccidere e fare a pezzi creature fatte di carne. Forse è stato costruito in modo bizzarro da un industriale eccentrico, oppure è distorto da una magia furiosa
- 31 Un'isola che è emersa di recente dal mare. I suoi spazi sono fatti di corallo, canali di lava, carcasse di mostri marini e fitti raggruppamenti di strane piante che sopravvivono soltanto sott'acqua. Se è emersa soltanto ieri, sarà brulicante di forme di vita marine morenti che si attaccano a qualunque cosa si avvicini. Se è spuntata qualche anno fa, una nuova ecologia sta emergendo e i suoi abitanti sono migranti alla ricerca di una nuova vita da poter costruire.
- 32 La villa estiva di un borghese o di un aristocratico oscenamente ricco. Non è in casa, quindi è protetta da trappole e creature di guardia. Più a fondo ci si addentra nella villa, più si scoprono terribili depravazioni.
- 33 In paradiso c'è una casa che attende ognuno di noi. Gli angeli lavorano duro per rendere queste case degne della nostra bontà. Recentemente un santo che si è guadagnato una magione estesa e decadente ha commesso un orribile peccato appena prima di morire. È stato spedito all'Inferno e Dio, nel Suo terribile sdegno, ha scagliato via la sua magione, senza accorgersi che è caduta sulla terra.
- 34 Posto qui dagli dei in persona come cimento per coloro che desiderano considerarsi eroi. Coloro che dovessero superare le sue numerose sfide, si guadagnano l'attenzione divina. Questa è, nella migliore delle ipotesi, un'arma a doppio taglio.
- 35 Una grande discarica dove vengono gettati i rifiuti delle civiltà. Una serie di camere e passaggi è stata scavata nei grossi cumuli di rifiuti, forse collegandosi a tunnel sotterranei o alle fognature. Gli abitanti probabilmente includono un gruppo misterico di ragazzi ricchi che si godono un pò di turismo della povertà.
- 36 Un enorme masso che rotola in maniera impossibile avanti e indietro tra due picchi montani, senza mai perdere impeto. Forse lo spirito di Sisifo arranca al suo interno. Il dungeon al suo interno potrebbe essere molto disorientante, o avere un qualche tipo di gravità artificiale.
- 37 Irradia potenti energie curative. Qualsiasi creatura dentro al dungeon guadagna Guarigione Rapida 20, anche se questo si applica solo alle ferite subite dentro al dungeon. Questo rende sia i personaggi giocanti, sia gli abitanti che potrebbero entrare in conflitto con loro, praticamente invulnerabili. Qui la violenza non risolverà i problemi in maniera efficace.
- 38 Una fabbrica attiva il cui interno è un mistero. Il prodotto del dungeon spunta semplicemente, ed è dato per scontato da coloro che lo raccolgono e usano. In alternativa il dungeon fabbrica potrebbe richiedere che qualcosa venga inserito, ma non produce nulla. La gente continua a caricare carbone su un nastro trasportatore semplicemente perché è un rituale tradizionale.
- 39 Dotato di una tecnologia così sofisticata che per i personaggi è impossibile comprenderlo. Potrebbe essere un vascello alieno o una stazione spaziale, o un punto di osservazione antropologico. È distrutto, abbandonato, o come minimo parzialmente reclamato dalla natura. Potrebbero esserci come no dei sopravvissuti lasciati indietro, alcuni frammenti di tecnologia potrebbero essere ancora funzionanti, una persona sveglia potrebbe apprendere molto studiando questo posto, e potenzialmente far progredire le capacità tecnologiche del suo popolo.
- 40 Il laboratorio di Babbo Natale, o la tana di qualche altro personaggio folkloristico. La tana del Coniglio Pasquale o il castello volante dei dodici allegri goblin di [inserire una festività specifica dell'ambientazione]. È meglio che sia il più fuori stagione possibile quando questo dungeon viene penetrato. Potrebbe essere effettivamente abbandonato, oppure le potenti creature del folklore si sono ibernare fino alla stagione appropriata. Forse si svegliano ogni anno e trascorrono una settimana a cacciare tutti gli inquilini abusivi che si sono insediati nella loro dimora mentre dormivano.
- 41 I Coleotteri Costruttori (Builder Beetles) sono nati da un desiderio malamente espresso (in inglese *beetle* significa sia 'coleottero' che 'mazzuolo di legno', NdT) da parte di un architetto col rimpianto di non aver progettato alcuna struttura davvero degna di nota. Da dove vengano prima di fare ciò che fanno, e dove vadano dopo che hanno finito di farlo, resta un mistero. Fanno la loro comparsa in piccoli insediamenti umani, portano tutti fuori, e costruiscono. Grandi mura e soffitti sull'intera città, collegando gli edifici esistenti con tunnel elaborati e ponti sospesi finché l'intero villaggio diventa un dungeon. Raramente gli umani desiderano vivere nei posti che i Coleotteri Costruttori si lasciano alle spalle, ma per altre creature si tratta di dimore molto adatte.
- 42 L'Arca di Noè (o forse l'arca di Ziusudra, Atra-Hasis, Utnapishtim, ecc.). Un'imbarcazione grande abbastanza da offrire riparo a esemplari da riproduzione di ogni specie terrestre esistente in caso di una grande alluvione, che si è ritrovata adagiata sulla cima di un monte quando le acque si sono ritirate. Si trova ancora là, magari con i discendenti di quelle creature dimenticate che hanno scelto di non sbarcare con gli altri.
- 43 Una biblioteca legale, poiché La Legge è sacra, e la sua santità dipende dai suoi segreti. Solo i giudici possono conoscere La Legge, solo loro possono studiarla e interpretarne i precetti. Per preservare la purezza della Legge si è dovuto custodirla in un labirinto sotto la città, le cui entrate sono note solo ai giudici, così che possano sparire per consultare la legge e ricomparire per riportare un verdetto ovunque sia necessaria la loro intercessione.
- 44 Un bosco dove gli alberi e i rovi crescono così fitti che potrebbero benissimo essere muri che circondano 'stanze' e 'corridoi' costruiti da un'antica religione segreta.
- 45 Una prova per diventare adulti, costruita pezzo per pezzo dalle ragazze del Popolo ai Piedi delle Montagne diventate donne. Prima che una qualsiasi ragazza possa cercarsi un compagno e una propria casa, deve presentare un progetto per un nuovo corridoio o una nuova stanza, poi deve costruirli con le sue stesse mani. Può essere istruita, ma mai aiutata. Molte iniziano il lavoro piuttosto giovani perché ci possono volere anni a completare un'aggiunta ambiziosa. Il tempio è ormai così esteso che non ne esiste una mappa completa e vari tipi di creature si sono insediate nelle sezioni da lungo tempo dimenticate.
- 46 Una rimessa di treni abbandonati. Non ci sono nemmeno più binari attivi che raggiungono questo posto e i colossi arrugginiti sono sparpagliati alla rinfusa.
- 47 Il lavoro di veri artigiani. Gente che crede nella maestria fine a sé stessa. Non importa se nessuno vedrà mai una cosa, si deve comunque lavorare per renderla più bella e solida possibile. Il risultato del tuo lavoro deve distinguersi da ogni altro esemplare del suo tipo, perché anche se le altre persone non lo vedono, sarà apprezzato dal dio che tutto vede. Persino questo sistema di fognature.
- 48 Una trappola per l'umanità, creata tramite erosione da parte di maligni spiriti acquatici che non apprezzano il modo casuale con cui la loro essenza viene portata in superficie tramite gli odiati pozzi umani. Gli spiriti hanno qui deposto molti funghi nocivi, carnivori anfibi e tesori sotterranei.
- 49 Un tempio per il dio della morte avventata. Provare a saccheggiare il tempio è un atto di devozione. I preti dicono che anche se non muori, prendersi un tale rischio è un atto di preghiera che sarà certamente notato dal loro dio. Altri ribattono che non esiste nessun dio della morte avventata. Sostengono invece che il sacerdozio sia una copertura per un culto demoniaco, e che il dungeon sia una forma elaborata di sacrificio umano. Di certo, poche persone riescono a uscirne con ricchezze favolose, ma molte di più moriranno nel tentativo!
- 50 Una fabbrica abbandonata che potrebbe essere stata costruita per produrre statue, materiale bellico, carta stampata, metalli lavorati, caramelle, ecc. Molte cose sono state lasciate indietro, ma solo perché tirarle fuori sarebbe stato più costoso di quanto valessero.
- 51 Una stazione di ricerca antica composta da edifici multipli e alcune cave di ghiaccio, tutte dotate di sistemi di segnalazioni tra di loro per aiutare gli spostamenti nel caso in cui la spessa nebbia o le tempeste di neve rendessero la visuale poco affidabile. A meno che la vostra ambientazione sia più moderna, questo posto è probabilmente il capriccio di un mago che credeva ci fosse qualche antica conoscenza nascosta nei paraggi, o la precedente dimora di un eroe che fu maledetto ad essere incapace di sopportare climi più caldi.
- 52 Un mistero. Qualche anno fa gli abitanti di un vicino villaggio ebbero un'amnesia collettiva. Quando si ripresero, c'era il dungeon. I calli sulle loro mani dimostravano che avevano fatto il lavoro da soli. Chiaramente erano passati degli anni, e quelli che erano troppo giovani o troppo vecchi per lavorare furono trovati morti da tempo per la fame. Senza un altro posto dove andare, la gente riprese la propria vita, ma è un trauma che nessuno di loro potrà mai superare, e si sforzano fortemente di non guardare mai la struttura che non ricordano di aver costruito.

- 53 Una struttura da esposizione ormai dimenticata, costruita con la collaborazione tra diverse gilde di artigiani per dimostrare le loro abilità, e per fungere da sede unificata per le gilde e come catalogo per i potenziali datori di lavoro.
- 54 Una vendetta a freddo, molto a freddo, dei dinosauri. I loro saggi avevano previsto il meteorite che avrebbe annunciato la loro distruzione, e non poterono trovare alcun modo per evitare la morte. Avevano previsto anche che il pianeta sarebbe stato dominato da disgustose creature scimmiesche. Gli ultimi anni della loro razza furono spesi per costruire questo posto, e per nascondere i loro più grandi tesori al suo interno, di modo da attrarre quante più creature scimmiesche possibile verso la propria morte.
- 55 Uno scavo archeologico di enorme portata, abbandonato per la mancanza di fondi, o perché ha liberato qualcosa che non avrebbe dovuto. Le stanze sono strutture abitative semi permanenti, e edifici parzialmente dissotterrati.
- 56 Una sorta di labirinto per topi costruito da un'entità cosmica che vuole osservare e classificare le qualità umane. Non è un segreto. Tutti sanno che quando entri nel dungeon sarai osservato e messo alla prova. Le prove sono molteplici e raramente sono eque. La gente ci prova lo stesso perché il "formaggio" alla fine del labirinto è un tesoro giustamente generoso.
- 57 Un'antica base militare. Forse una grande sede con piazzali per le parate, mura spesse e uffici per i generali. In alternativa può essere stata una struttura di frontiera, costruita in fretta per resistere ad un brutale assalto.
- 58 Il rifugio di un uomo anziano, ricco e potente, che è stato al centro di uno scandalo pubblico così grave che ha deciso di costruirsi una città in miniatura, popolata dai suoi servitori, dove poter trascorrere i suoi ultimi giorni. È stata abitata per pochi anni prima che lui morisse. Nessun altro ci ha mai preso residenza, poiché si trovava in un luogo terribilmente scomodo, e gestire le sue grandi dimensioni sarebbe stata una spesa assurda.
- 59 Una prigione politica in disuso. Un posto dove l'élite regnante potesse far scomparire i nemici dello stato, "convincerli" a tradire i propri compagni, e porre fine definitivamente alla loro slealtà in un modo efficiente e soddisfacente.
- 60 Un giardino artificiale su più livelli nel bel mezzo di un deserto. A meno che non ci sia un sistema di irrigazione magica all'opera, le piante saranno morte da tempo per la mancanza di acqua. Solo le piante autoctone del deserto crescono qui ora, anche se alcune piante infestanti potrebbero essere sopravvissute grazie a mutazioni inquietanti. Tra i vari livelli del giardino ci sono una serie di stanze originariamente create per lo staff di manutenzione e per gli ospiti in visita.
- 61 Un tempio decorato in maniera elaborata, costruito da una religione di breve corso che venerava un certo specifico animale. Potrebbe essere qualsiasi animale relativamente semplice: iguana, pinguini, corvi, fenicotteri, ecc. L'intera struttura trasuda una forte atmosfera da Horse Girl (un film del 2020 che tratta tematiche paranormali, NdT).
- 62 Una capsula del tempo costruita sotto le fondamenta della città progettata per essere aperta al 1000° anniversario dalla sua fondazione. Fu progettata come esposizione della cultura originaria della città e per giocare qualche burla ai cattivi futuri abitanti della città. Senza dubbio, il millennio trascorso ha visto altre creature intrufolarsi al suo interno in modi inaspettati.
- 63 Un'antica pista per le corse o lo stadio per altri sport. Il campo da gioco avrà probabilmente altre strutture costruite al suo interno dagli abitanti attuali del dungeon, e probabilmente conterrà anche stanze che erano progettate per i venditori di cibo, per fungere da spogliatoi, per i cronisti sportivi, per i VIP, magari anche un palazzo adiacente.
- 64 Progettato per intrappolare un dio terrestre, costruito da una setta degli adoratori di quel dio. Arrivarono a credere che il loro dio avesse una spina infernale nella zampa, e desideravano rimuoverla. Come tale, il dungeon è progettato in tutti i modi per mostrare rispetto a coloro che intrappola.
- 65 Un'antica scuola di qualche tipo. Potrebbe essere stata una scuola primaria (elementari, superiori), un'università (filosofia, scienze), una scuola tecnica (cucina, carpenteria, cosmologia, medicina, legge, accademia per ufficiali militari), scuola spirituale (seminario, dojo per arti marziali), o qualcosa di fantasioso (necromanzia, spionaggio, assassinio). Potrebbe essere stata abbandonata per la mancanza di fondi, come conseguenza di un orribile scandalo, o semplicemente perché la civiltà che l'ha costruita è estinta da tempo.
- 66 La prima bozza dell'inferno. Alla fine si rese necessaria una maggiore capienza, così come un miglioramento nella sicurezza, dato che qualche anima era riuscita a scappare. Tutte le anime dannate e i tormentatori diabolici si sono da tempo spostati in strutture migliori.
- 67 Il dungeon è uno spazio metaforico. Stanze e creature differenti sono rappresentazioni di posti e persone. Ci sono indizi di cosa rappresentino i vari elementi del dungeon, ma le connessioni non sono sempre ovvie. Ciononostante, le azioni compiute nel dungeon si riflettono all'esterno. Se il gruppo incontra un goblin che rappresenta la loro casa, per esempio, e uccidessero quel goblin, potrebbero trovare la loro dimora divorata dalle fiamme una volta tornati a casa.
- 68 Uno zoo, un acquario o un serraglio. Presumibilmente gli animali sono scappati, morti, o sono mutati in qualche maniera.
- 69 Un palazzo di piacere incantato, portato alla realtà dal desiderio di qualcuno morto da tempo. I servitori creati magicamente al suo interno si sono divisi in fazioni tra coloro che vogliono uccidere chiunque visiti il palazzo così che non siano più costretti a servire, e coloro a cui manca avere qualcuno da servire, e desiderano intrappolare i visitatori così che le loro vite abbiano di nuovo uno scopo.
- 70 Una suburra intatta del mondo antico. Queste erano una sorta di antiche palazzine di appartamenti. I piani più bassi erano fondi commerciali o abitazioni della classe medio alta. I piani più alti erano affittati da gente sempre più povera man mano che si sale. Dato che queste costruzioni erano facili agli incendi e ai crolli, questa è probabilmente sopravvissuta venendo sotterrata o per mezzo di qualche magia protettiva.
- 71 Un terreno di prova costruito per ordine di un principe capriccioso che dichiarò che avrebbe sposato la persona che fosse riuscita a recuperare il tesoro al centro del dungeon. La leggenda narra che non si sposò mai, quindi il tesoro dovrebbe presumibilmente trovarsi ancora là, giusto?
- 72 Un'antica biblioteca messa insieme da un re filosofo, che si diede come obiettivo di raccogliere e catalogare tutta la conoscenza del mondo. I suoi tesori includono molte versioni alternative di testi che sono ancora ben conosciuti nel mondo moderno, così come testi di letteratura, storia e scienza, che potrebbero, oppure no, essere riscoperti dato che erano andati perduti. Sfortunatamente per i saccheggiatori, molti degli scritti sono su grosse tavole di pietra molto difficili da muovere, e molti dei restanti sono su pergamene che si sbriciolano al minimo tocco.
- 73 Disposto in una forma ben precisa. La sua struttura forma un sigillo magico che fu usato in tempi antichi e oscuri in un grande rituale di evocazione che ha creato il sole.
- 74 Ci fu un membro della famiglia reale che era così abietto, ambizioso e stupido, che alla fine fu esiliato in una piccola isola. Ci si diede grande premura per assicurarsi che tutti i privilegi del rango reale rimanessero invariati, eccetto la libertà di movimento e di associazione. Questa persona non poteva lasciare l'isola e nemmeno avere contatti con chiunque non fosse approvato personalmente dal re, ma per il resto poteva godersi una vita di eccessi a proprio piacimento. Questa è storia antica, e oggi questa isola prigione / palazzo di piacere è un dungeon colmo di creature di ogni sorta. In alternativa, potrebbe essere che il re sia morto di recente, e il suo testamento stabilisce che questo problematico membro della famiglia reale debba essere assassinato per prevenire ulteriori guai. I personaggi giocanti potrebbero essere assoldati per compiere questa impresa, o per far uscire clandestinamente il prigioniero dall'isola, portandolo in salvo.
- 75 Un luogo che è antecedente al mondo. Ha fluttuato nello spazio per eoni, accumulando gradualmente pezzetti di detriti spaziali finché la sua massa gravitazionale è stata grande abbastanza da formare un rozzo pianeta, e infine è entrato in un'orbita stabile attorno alla nostra stella.
- 76 L'interno di un attrezzo imperscrutabile che è stato abbandonato da una creatura al di là della nostra comprensione. Potrebbe essere l'incudine di Dio, o il telaio di Yog-Sthoth. Comunque sia, ovviamente, i nomi degli attrezzi umani possono solo indicare con vaga approssimazione lo scopo delle funzioni di questi attrezzi. Potrebbero essere stati abbandonati intenzionalmente, o potrebbero essere caduti e poi dimenticati. Alcune sue funzioni potrebbero essere potenzialmente manipolate dai personaggi giocanti per produrre strani effetti, oppure le cose che fa potrebbero essere completamente al di là della capacità e della comprensione umana.
- 77 Un laboratorio in cui un mago o uno scienziato hanno condotto diversi esperimenti legati all'atmosfera e all'ecologia. Una stanza potrebbe emulare le condizioni di una tundra artica, mentre un'altra vuole simulare una foresta pluviale. I rischi potrebbero includere tornado, uragani, alluvioni, ecc.
- 78 Un'ambasciata costruita in un tempo in cui l'umanità era in pace con una strana razza con strani bisogni. Forse creature marine che avevano bisogno di stare sott'acqua per sopravvivere, creature del cielo che non erano in grado di respirare la nostra aria densa, o creature del sottosuolo che non potevano sopportare la luce. Questo posto fu eretto per soddisfare le loro necessità, e facilitare relazioni migliori tra i due popoli. La pace si è infranta da molto tempo, e le due razze si sono divise. L'ambasciata è tuttavia ancora in piedi. Tanto ostile per la vita umana quanto adatta alla loro.

- 79 Un'antica camera del senato o un edificio parlamentare. Contiene un ampio spazio per legiferare collegialmente, e spazi adiacenti destinati a uffici, cerimonie, riunioni, e altri servizi peculiari della cultura che lo ha costruito.
- 80 Costruito senza alcuna precisa ragione da un mago che ha creato un bizzarro apparecchio in grado di scandagliare gli incubi, che lo ha reso in grado di costruire versioni reali degli spazi immaginari in cui questi incubi avevano luogo, e di collegarli assieme. Il complesso ha collegato dozzine di luoghi sognati prima che il mago si rendesse conto che non c'era davvero uno scopo a questa attività, e lasciasse perdere.
- 81 Creato da e per creature molto piccole: un popolo delle dimensioni e sembianze di ratti che riorganizzano le tubature delle fogne, o virus intelligenti che costruiscono una fortezza all'interno di un corpo umano, o fatine che scavano alberi e rocce. I personaggi giocanti dovranno restringersi per entrare nel dungeon. Potrebbero forse semplicemente distruggerlo, se lo volessero, ma farlo distruggere qualsiasi tesoro contenuto all'interno. (In fin dei conti tali tesori sarebbero probabilmente arte, magia o informazioni. Uno non si mette a saccheggiare un dungeon minuscolo per cercare grossi mucchi di oro!) Da notare anche che la gente piccola è ben avvezza alle tattiche e alle difese necessarie per proteggersi contro i giganti.
- 82 Creato da e per creature molto grandi. Ogni cosa in questo dungeon è di gran lunga troppo grande per i personaggi giocanti. Scale e mobili richiedono scalate difficili per essere superati. Ricordate che solo perché è stato costruito da gente grande, non significa che siano gli unici abitanti. Potrebbero persino non usarlo più.
- 83 Una prigione costruita sulla base di nozioni fornite da qualche filosofo troppo slegato dal mondo su come riformare le persone indesiderabili. Forse è piena di sfide, seguendo la convinzione che superarle renda una persona meritevole di essere reintrodotta nella società. Forse è costruita con l'idea che l'isolamento, le torture mediche o l'osservazione costante "raddrizzerebbero" al meglio una persona.
- 84 Una grande e complessa casa su un albero, probabilmente costruita da elfi spariti molto tempo fa, o da architetti morti da tempo nel tentativo di sopravvivere da naufraghi su un'isola inesplorata.
- 85 Un monastero medievale di stile occidentale, costruito per dare all'esterno un'apparenza di mantenere una vita semplice di preghiera e sacro lavoro, mentre permette ai monaci un pò di privacy per indulgere in un lusso peccaminoso. Forse qui era garantita una privacy maggiore del solito con grandi stanze nascoste sottoterra per ogni tipo di decadenza.
- 86 Uno spazio per esibizioni eretto per il divertimento delle classi agiate, dove l'appartenenza a ceti sociali più elevati permette l'accesso alle stanze più in profondità, dove viene praticata anche l'arte meno socialmente accettabile. Gli stessi artisti raramente escono fuori vivi dai livelli più bassi.
- 87 Un sito culturale importante per il vostro popolo. I vostri antenati lo costruirono e lo usarono, ma a un certo punto scelsero di abbandonarlo. Fino a poco tempo fa era piuttosto comune visitare il luogo e ammirarne le meraviglie, lasciando offerte per gli antichi defunti laddove appropriato. Di recente una potenza coloniale ha brutalmente sottomesso le vostre terre. Hanno dichiarato questo luogo un sito archeologico, e vietato al vostro popolo di entrarci.
- 88 Un casinò per la classe agiata dove erano piazzate scommesse dalla posta smisurata. È stato trasformato in un dungeon da una scommessa davvero molto azzardata e finita molto male.
- 89 I corridoi di manutenzione di una enorme macchina imperscrutabile: il motore di un processo naturale. Forse questo dungeon è ciò che fa ruotare il sole e la luna nel cielo, ciò che controlla le onde, il passaggio delle stagioni, o la nascita degli eroi. Potrebbe anche essere una macchina di morte. Il pulsante di emergenza di Dio stesso nel caso in cui il creato dovesse sfuggirgli di mano. Potrebbe essere o non essere possibile per i personaggi compiere alterazioni minori senza bloccare completamente la macchina. Forse si è rotta prima che arrivassero e desiderano aggiustarla. Forse possono alterare radicalmente la natura del loro mondo arremggiando in maniera sconclusionata.
- 90 L'esterno di una creatura titanica. Un'alce gigante, un Urmammuth o un colosso di fattezze umanoide. C'è un'intera ecologia attorno e persino all'interno del suo corpo. Tasche e borsette sono come stanze, la pelliccia è una foresta, interi insediamenti possono giacere sulle sue spalle o penzolare dal posteriore.
- 91 Sapendo che sarebbe stata conquistata nella successiva stagione di guerra, un'intera civiltà si è dedicata alla costruzione di questo dungeon. I membri di questa civiltà vendettero le proprie anime per la magia necessaria, e ammassarono tutti i tesori della loro storia in una stanza visibile dall'ingresso, ma protetti da un grande e impenetrabile muro della morte.
- 92 Un uovo pietrificato da cui sarebbe uscito un dio se fosse stato covato per bene. Il tuorlo secco costituisce ancora il centro del dungeon. In alternativa potrebbe esserci una creatura che si sviluppa nei dungeon come se fossero uova. Protetta dal guscio del mitico mondo sotterraneo, nutrita dal tuorlo degli abitanti del dungeon una volta che ha sviluppato il suo apparato digerente.
- 93 Le sale labirintiche da cui emersero i tutori dell'ordine, che trascinarono i pensatori eretici criminali in stanze buie da cui ben pochi riemersero. Lo spazio si collega qui e là, e contiene molti luoghi sgradevoli ora abitati da creature meno orribili di quanto fossero i tutori dell'ordine, anche se questo non è affatto difficile.
- 94 Un rifugio costruito per un cataclisma apocalittico mai avvenuto. O forse è avvenuto, si è sopravvissuti ad esso grazie al rifugio, ed ora è soltanto una storia da lungo tempo dimenticata.
- 95 Una struttura per contenere creature e oggetti con abilità pericolose e scopi sconosciuti. Ci fu un'evasione tempo addietro, così molte di queste cose fuggirono nel mondo e potrebbero persino essere considerate ampiamente normali oggi. Forse prima dell'evasione nessuno aveva mai avuto il cancro, la gravidanza e il parto erano affari di poco conto e la durata della vita umana era tripla rispetto a quella attuale. Alcuni guardiani e alcune anomalie sono ancora qui e sono ancora pericolose. Il mondo è un posto migliore per il fatto di non essere soggetto all'influenza di coloro che sono ancora legati, contenuti e protetti. Mentre esplorano questo dungeon, i personaggi incontreranno di sicuro indizi di come il mondo fosse migliore prima che certe anomalie fuggissero.
- 96 Una torre rovesciata, sospesa nel cielo di una grande caverna sotterranea. In alternativa, una torre inclinata proprio fuori da una rupe. All'interno la gravità potrebbe essere invertita, oppure no.
- 97 Velieri ammassati assieme e lasciati incustoditi. Potrebbero tutti essersi incagliati in un'isola inesplorata, o essere stati scartati e lasciati a marcire in una profonda insenatura, o dimenticati in un segretissimo bacino di carenaggio di una potenza militare decaduta, o abbandonati nel cantiere navale di una compagnia fallita.
- 98 Costruito come habitat per una creatura a rischio di estinzione e sensibile a qualcosa, per cui è stata protetta con la magia. Forse la luce la uccide, così l'intero dungeon è ammantato di oscurità magica. In alternativa l'intero dungeon potrebbe essere sotto una zona di silenzio, un campo anti-magia, o avere un efficace sistema anti incendio automatico.
- 99 La nave-mondo su cui gli antichi coloni umani arrivarono su questo mondo. Un malfunzionamento ne provocò il precipitare, e coloro che raggiunsero le capsule di fuga sono i nostri antenati. È una storia così profondamente dimenticata che nessun umano sospetta che non siamo originari di questo mondo.
- 100 Il famoso pozzo di denaro. Di recente è diventato di moda tra i ricchi sfoggiare i propri eccessi lanciando somme sempre più grandi in una profonda cavità naturale. Quanto più una persona può permettersi di gettare, tanto più sarà considerata influente da tutti. Ovviamente il pozzo stesso è fortemente presidiato per evitare che i sudici poveracci si appropriino indebitamente del denaro gettato là dentro, sbilanciando l'economia. Magari persino qualche creatura è stata liberata laggiù per rendere il recupero del tesoro ancora più rischioso, o creature potrebbero essere salite dal sottosuolo per contendersi questo enorme mucchio di tesori. In ogni caso, dev'esserci qualche altro accesso a queste caverne.