

DUNGEON COL D100: STRUTTURE

1d100

Strutture

- 01 La struttura è speculare su uno o più assi. (Tira 1d6?)
- 02 La struttura ha la forma di qualcosa, tipo un cane, un'ascia, una lettera, una mano, ecc.
- 03 La struttura deve adattarsi alla forma di un qualche elemento al cui interno il dungeon è costruito, come una sporgenza rocciosa, il teschio di un titano, una statua gigante, un albero del mondo, ecc.
- 04 La struttura è uno spazio aperto, con molti mini dungeon tutti connessi ad un unico spazio centrale, oppure con le zone del dungeon separate dalla distanza o dalla scarsa visibilità (nebbia, boschi, ecc.) piuttosto che da pareti.
- 05 La struttura è una spirale ascendente o discendente. Ad esempio un sentiero scavato lungo l'esterno di una ripida collina, o attorno ai bordi di una cava.
- 06 La struttura integra spazi artificiali e spazi naturali.
- 07 La struttura è costruita dentro e attorno a una struttura più antica, così che siano evidenti due o più stili architettonici diversi.
- 08 La struttura è stata modificata da abitanti del dungeon con scarse capacità pratiche, che hanno scavato nuove stanze e corridoi, praticando buchi dappertutto e muovendosi grazie a scalette e ponti di corde.
- 09 La struttura include stanze o corridoi che si sovrappongono l'un l'altro pur essendo nominalmente allo stesso livello del dungeon. (Ossia lo stesso foglio di carta.)
- 10 La struttura include stanze dalle forme variegata che fungono da indicatore per il loro contenuto. Ad esempio, le stanze circolari potrebbero sempre contenere trappole magiche, quelle ottagonali potrebbero essere reclamate da una specifica fazione, ecc.
- 11 La struttura si sviluppa dentro e attorno a un enorme cadavere di qualche tipo. Un gigantesco granchio del neolitico, un titano morto, il guscio di una lumaca cosmica, ecc.
- 12 La struttura prevede parecchi gruppi di dungeon fitti collegati da lunghi corridoi.
- 13 La planimetria coincide con una specifica struttura regolare. Forse una griglia di ampi corridoi che formano "blocchi" di dungeon quadrati in mezzo ad essi, oppure il dungeon potrebbe essere una serie collegata di geomorphs. (NdT Si tratta di blocchi di planimetrie di dungeon progettate per essere ricombinate a creare planimetrie sempre nuove. Per farvi un'idea di cosa si tratta, consiglio [questo link](#) a Dyson Dodechaedron, mentre la prima comparsa di questo termine in ambito GdR si deve a [questi prodotti](#) creati da Gary Gygax.)
- 14 La struttura contiene un collo di bottiglia. Un singolo corridoio o una stanza a cui convergono tutti i percorsi aggrovigliati del dungeon, prima di aprirsi di nuovo dall'altra parte.
- 15 La struttura è divisa in due o più parti scollegate, così che gli abitanti devono transitare da zone non appartenenti al dungeon per poter raggiungere un'altra area del dungeon
- 16 Un fiume scorre attraverso il dungeon. Potrebbe essere stato incorporato intenzionalmente nella struttura, o il risultato di un disastro naturale che ha sconvolto la planimetria originale.
- 17 Nel dungeon c'è uno stagno, un lago o persino un mare. Potrebbe essere stato incorporato intenzionalmente nella struttura, o il risultato di un disastro naturale che ha sconvolto la planimetria originale.
- 18 Nel dungeon ci sono uno o più geysers, che spruzzano acqua calda di tanto in tanto. Potrebbero essere stati incorporati intenzionalmente nella struttura, o il risultato di un disastro naturale che ha sconvolto la planimetria originale.
- 19 Il dungeon contiene una piacevole sorgente di acqua calda.
- 20 Il dungeon è pieno di pozzi, fontane e altre costruzioni idrauliche.
- 21 Nel dungeon c'è un fiume o una pozza di un liquido pericoloso: lava, acido, mercurio, ecc.
- 22 Nel dungeon c'è una pozza di un qualche fluido che intrappola: sabbie mobili, fango denso, un pozzo di catrame, ecc
- 23 Una buona parte del dungeon si trova sott'acqua. (20%+[d8x10])
- 24 Il dungeon contiene un livello d'acqua che si alza e si abbassa drasticamente. Potrebbe essere causato da onde, cicli artificiali, o essere controllato da un qualche meccanismo accessibile.
- 25 Numerose piccole pozze di fetida acqua stagnante punteggiano il dungeon, separandone gli ambienti.
- 26 Il dungeon si affaccia su una spiaggia, aprendosi su una baia nascosta che non ha altri accessi. Forse ha anche un molo segreto, e altre stanze di dungeon da scoprire su di un'isola nelle vicinanze.
- 27 Numerosi muretti, steccati e barricate separano le aree del dungeon.
- 28 Numerosi macigni, pilastri e statue separano le aree del dungeon.
- 29 Mobilia ingombrante, come scaffali, tavoli, divani o letti, separano le aree del dungeon.
- 30 Nel dungeon crescono alberi, separandone gli spazi. Il dungeon potrebbe essere stato costruito intorno ad essi, oppure potrebbero aver danneggiato la struttura originale.
- 31 Il dungeon ha alcune parti mobili, come stanze che ruotano, scorrono lateralmente o si muovono su e giù come ascensori.
- 32 Alcuni passaggi sono insolitamente stretti, costringendo gli esploratori a camminare di sghebo, o a liberarsi di equipaggiamento ingombrante.
- 33 I collegamenti tra aree sono a volte impossibili. Corridoi che conducono verso sé stessi, porte che conducono dalla parte opposta del dungeon, ecc.
- 34 Il movimento in verticale di livello in livello si compie con mezzi che non siano scale. Corde su cui arrampicarsi, pali da scalare, rampe, scalette a pioli, ascensori, scivoli di levitazione, ecc.
- 35 Scivoli ulti, scale che rimpiccioliscono, porte a trabocchetto o ascensori, creano passaggi a senso unico verso livelli del dungeon superiori o inferiori.
- 36 Alcuni passaggi sono accessibili solo nuotando sott'acqua.
- 37 Ci sono molte più scale del necessario. Scale ovunque. Corridoi salgono e scendono, le porte conducono a stanze sopra o sotto il livello del pavimento, ecc.
- 38 Nel dungeon c'è un sistema di trasporto rapido, come un treno, un carrello da miniera, una serie di piastre di teletrasporto, condotti che accelerano chi vi entra alla velocità della luce, ecc.
- 39 Ci sono corridoi aggrovigliati e serpeggianti tra le stanze, alcuni magari anche senza uscita.
- 40 Ci sono percorsi multipli su e giù per i vari livelli del dungeon.
- 41 Il dungeon contiene un'ampia scalinata, o un viale imponente.
- 42 Il dungeon contiene uno o più ponti pericolanti.
- 43 Il dungeon contiene uno o più baratri da attraversare con qualcosa di diverso da un ponte. Una corda, una catena, un cesto sospeso, ecc.
- 44 Il dungeon contiene una o più balconate, che potrebbero affacciarsi su una parte diversa del dungeon o su qualche spazio esterno.
- 45 Il dungeon contiene uno o più ponti sospesi, che collegano due zone passando sopra ad aree del dungeon ancora diverse, oppure sopra a qualche spazio esterno.
- 46 Le aree intese per essere abitate sono intersecate da fognature, condotti di aereazione o tunnel di manutenzione.
- 47 Alcune aree dello stesso livello di un dungeon non sono direttamente collegate, occorre passare da un altro livello del dungeon per raggiungerle.
- 48 I corridoi principali contengono alcove, forse un tempo ospitavano delle statue, o erano pensate come aree per sedersi.
- 49 C'è una parete di roccia naturale nel dungeon, con stanze sopra e stanze sotto, senza alcuna maniera di spostarsi dalle une alle altre che non sia arrampicarsi sulla parete.
- 50 La fatiscenza ha fatto in modo che parecchie pareti non portanti del dungeon siano deboli e facili da bucare. Questo ovviamente è rumoroso e lascia chiari segni del proprio passaggio.

Autore: [Papers and Pencils](#)

Traduzione: [Dragon's Lair](#)

Realizzato con [The Homebrewery](#)

Td100

Strutture

- 51 L'entrata non può essere usata come uscita.
- 52 L'ingresso del dungeon è un piccolo molo, accessibile soltanto in barca.
- 53 L'entrata si trova in uno spazio pubblico e relativamente sicuro. La presenza del dungeon potrebbe essere sconosciuta alla gran parte delle persone, o potrebbe essere un punto di riferimento da cui tutti si tengono alla larga.
- 54 L'entrata si trova dentro alle rovine di una qualche struttura che è stata rasa al suolo da tempo.
- 55 L'entrata richiede un'arrampicata pericolosa, impedendo un rapido accesso. Forse si trova in cima ad una parete rocciosa, dentro a un pozzo, attraverso una canna fumaria, in un crepaccio, ecc.
- 56 L'entrata è accessibile solo attraversando un ambiente inospitale. Forse è nel profondo di una palude, nascosta in un deserto, dietro a una cascata, o sul fondo di un lago.
- 57 L'entrata è al centro del dungeon, con le stanze che si sviluppano in tutte le direzioni.
- 58 C'è più di un'entrata per questo dungeon. (Tira 2d4?)
- 59 Il dungeon include delle entrate comode e facilmente utilizzabili, ma sono bloccate dall'interno. Bisogna aprirle entrando prima dall'ingresso più difficile.
- 60 Appena entrati nel dungeon, i personaggi hanno accesso a d6+1 livelli. Forse per mezzo di una scala centrale o di un ascensore.
- 61 Il dungeon ha delle finestre, o persino intere pareti, che si aprono all'esterno. Probabilmente affacciano su aree con forti dislivelli, e sono scomode come entrate.
- 62 Il dungeon include un collegamento con il sottosuolo, con l'inferno, col centro della terra, o con qualche altro nuovo mondo con le proprie infinite possibilità di avventure.
- 63 Un muro che può essere demolito facilmente potrebbe creare un'uscita dal dungeon. Non è visibile dall'esterno, e potrebbe anche aprirsi su qualche area affollata.
- 64 Il dungeon si interseca con d6 strutture che sono attualmente in uso, ma esistono indipendentemente dal dungeon. Ad esempio il dungeon potrebbe garantire accesso a una porta segreta, o al gabinetto nella casa di qualcuno.
- 65 Alcune parti del dungeon sono "mimetizzate". Ad esempio, il dungeon potrebbe collegarsi a diversi edifici di una grande città che appaiono normali, ma in realtà non hanno alcun ingresso.
- 66 Una porzione del cantiere del dungeon originale non venne mai completata, lasciando scomodi vicoli ciechi, primitive gru, impalcature, ecc.
- 67 Ci sono porte segrete che collegano aree non segrete. Il loro scopo è permettere movimenti veloci e discreti, piuttosto che celare tesori.
- 68 Ci sono porte segrete che sono accessibili solo dopo essere caduti in una trappola a fossa.
- 69 Ci sono porte finte, usate per frustrare gli esploratori o camuffare trappole.
- 70 Ci sono trappole progettate per separare il party in due o più gruppi.
- 71 Ci sono punti di osservazione nascosti, da cui alcune aree del dungeon possono essere osservate con discrezione.
- 72 Ci sono molte tende e arazzi, alcune delle quali stanno semplicemente appese alla parete, mentre altre celano porte, scaffali o passaggi nascosti.
- 73 C'è almeno una porta segreta la cui presenza è chiaramente deducibile dall'architettura. Ad esempio, scale che conducono a un vicolo cieco, o un gruppo di porte con un palese spazio vuoto.
- 74 Il dungeon contiene numerosi piccoli sgabuzzini delle dimensioni di un armadio.
- 75 Il dungeon contiene una sezione in cui, al posto delle pareti, le stanze e i corridoi sono racchiusi da strapiombi pericolosi, un lago di fuoco o qualche altro pericolo.
- 76 Il dungeon contiene dei ballatoi in alto lungo le pareti delle stanze, che forse servono come corridoi per dei livelli superiori, o posizioni da cui gli arcieri possano sparare.
- 77 Il dungeon contiene alcuni spazi in cui le variazioni di elevazione sono tali da giustificare un contorno topografico.
- 78 Il dungeon contiene un patio, un portico, un gazebo o un altro tipo di spazio parzialmente coperto.
- 79 Il dungeon contiene aree così fatiscenti che tendono a crollare se attraversate senza fare attenzione. Il soffitto potrebbe franare, o il pavimento cedere, ecc.
- 80 Il dungeon contiene un'area chiaramente pensata per essere protetta o segreta, ma che è stata forzata da tempo.
- 81 Ci sono torri, fortezze o altre strutture sopra al livello del terreno, che emergono dai più vasti livelli sottostanti.
- 82 Il dungeon contiene un giardino esterno o un cortile, non meno pericoloso da esplorare degli spazi interni.
- 83 Il dungeon contiene uno spazio al suo interno che è così grande che il gioco dovrebbe passare alle regole per il viaggio via terra mentre lo si attraversa.
- 84 Il dungeon contiene un grande spazio con strutture singole, e forse persino strade costruite al suo interno.
- 85 Il dungeon contiene uno spazio esterno, come un giardino, un bosco, terreno agricolo o una pianura erbosa. Come fa questo spazio a adattarsi al dungeon e a prosperare?
- 86 Il dungeon è la sola via per accedere a un vero e proprio spazio esterno, come una lussureggiante valle nascosta con terreno fertile e rigogliosa vegetazione.
- 87 Il dungeon contiene un insediamento tanto sicuro, prospero e accogliente quanto un qualsiasi villaggio che il gruppo possa incontrare in superficie.
- 88 Un crepaccio interseca diverse aree del dungeon. Potrebbe essere profondo 3 metri e facile da attraversare, o potrebbe essere una grande crepa senza fondo su cui solo un abile ingegnere potrebbe costruire un ponte. Il dungeon potrebbe essere stato costruito intorno a questo intenzionalmente, o potrebbe essere stato aperto da un terremoto che ha danneggiato la struttura originale.
- 89 Il dungeon contiene buchi (che siano costruiti di proposito o il risultato di qualche danno) che sono abbastanza larghi e profondi da ostacolare l'avanzamento. Occorre saltarli, costruirci sopra un ponte o comunque superarli in qualche altro modo creativo.
- 90 Il dungeon contiene spazi che sono completamente inaccessibili con metodi normali a causa di crolli o altri danneggiamenti.
- 91 Il dungeon contiene porzioni di stanze sopraelevate, come palchi, pulpiti, elevazioni naturali o altipiani. La zona superiore e quella inferiore della stanza potrebbero essere collegate da rampe, scalinate o scale a pioli. In alternativa potrebbero non essere collegate affatto.
- 92 Il dungeon contiene porzioni di stanze infossate, come arene gladiatorie, recinti o pozzi sacrificali.
- 93 Il dungeon contiene finestre su spazi che non sono accessibili in modo immediato o semplice dai punti in cui sono visibili. ("Finestra" qui è un eufemismo, dato che rompere un vetro dovrebbe essere facile da fare.)
- 94 Il dungeon contiene una o più stanze che intersecano più livelli.
- 95 Il dungeon contiene una o più stanze che non hanno collegamenti fisici con il resto del dungeon. Come ci si può arrivare?
- 96 Il dungeon contiene una nave. Più è strano che una nave si trovi qui, meglio è.
- 97 Il dungeon è stato almeno in parte reclamato dalla natura. Gli spazi esposti alla luce del sole sono stati rovinati dalla crescita di piante e alberi.
- 98 Il dungeon contiene un grande spazio in cui le 'stanze' sono piattaforme appese al soffitto sopra uno strapiombo mortale.
- 99 Il tetto del dungeon è accessibile, e include le proprie creature, tesori, trabocchetti e trappole. Arrampicarsi dall'esterno sarà difficile, ma non impossibile.
- 100 Il dungeon contiene alcuni spazi con correnti d'aria abbastanza forti da essere pericolose. Potrebbero essere naturali, come una passeggiata lungo un sentiero a strapiombo, o prodotte artificialmente da ventole o dalla magia.