

DUNGEON COL D100: RICOMPENSE

1d100	Ricompense
01	Una macchina tipografica.
02	Una flotta di carri di pregiata fattura.
03	Un esemplare ben costruito di una macchina d'assedio mobile, come una catapulta o una ballista.
04	Una macchina d'assedio complessa che deve essere smontata per poter essere trasportata. Ad esempio un trabucco o una torre d'assedio.
05	Una riserva di un materiale raro con proprietà incredibili. Qualcosa come il mithril o il legnoscuoro.
06	Una nave in buone condizioni.
07	Un carro armato, forse portato qui da un varco temporale, o il reperto di un antico impero magico.
08	Una ruspa, una betoniera, un bulldozer, un rullo compressore, o un altro esemplare di mezzo da costruzione industriale trasportato attraverso il tempo, oppure una sua controparte magica.
09	Una scorta di droghe di primissima scelta. Fanno tutto ciò che ti piace, nulla di ciò che non ti piace, e ce n'è abbastanza da organizzare il più grande festino del mondo.
10	Una riserva di semi sconosciuti con una scorta sufficiente per coltivarli sul lungo periodo. Potrebbero venire da una terra lontana, essere flora locale ormai estinta, o provenire da un mondo completamente alieno.
11	Il meccanismo di controllo di un enorme occhio orbitante (o un telescopio, se il gioco lo consente) che può comunicare le proprie osservazioni dallo spazio.
12	L'accesso a un deposito di risorse naturali finora sconosciuto. Una ricca vena di metalli preziosi, un pozzo di petrolio, ecc.
13	Una enorme riserva di scorte. Roba tipo cibo, medicine o materiale bellico. Abbastanza per risolvere una carestia, sconfiggere un'epidemia o equipaggiare un'armata.
14	Una pressa da zecca per stampare monete vere oppure una pressa da contraffazione per stampare monete false. Permette al possessore di creare denaro contraffatto se lo desidera.
15	Un artefatto dal futuro abbandonato da un viaggiatore nel tempo maldestro. Potrebbe essere un'informazione che fa progredire le conoscenze del gruppo, un esemplare di tecnologia utile come una torcia o una motocicletta o un'arma come una pistola laser.
16	Un macchinario specialistico per la crittografia, che permette a degli specifici gruppi di scambiarsi messaggi segreti. Nessuno macchinario di questo tipo è mai caduto nelle mani sbagliate e con questi il gruppo può intercettare messaggi altamente sensibili.
17	L'accesso a una rete di comunicazione segreta e ampiamente diffusa, che permette ai giocatori di scambiarsi messaggi rapidamente e in modo efficace anche a grandi distanze. In alternativa, i personaggi possono avere la possibilità di interrompere o ostacolare questa rete.
18	Un oggetto a uso singolo dotato di un potentissimo effetto ristorativo. Usarlo può mettere fine a un'epidemia o far risorgere un'armata di morti.
19	Un oggetto a uso singolo dotato di un potentissimo effetto di distruzione. In pratica una bomba atomica delle dimensioni di una valigetta.
20	Un oggetto a uso singolo dotato di una potentissima capacità di trasporto. Sufficiente a spostare delicatamente una intera città su un altro pianeta o piano di esistenza con uno schiocco di dita.
21	Un artefatto di rilevanza storica o religiosa che potrebbe modificare ciò che viene comunemente creduto. I poteri costituiti si sentiranno minacciati da questa rivelazione.
22	Un frammento di rilevanza culturale perduto nelle spire della storia. Qualcosa come ulteriori versi del poema di Gilgamesh, un gioco da tavolo dimenticato o gli scritti perduti di un antico filosofo.
23	Un esploratore di dungeon intrappolato. Se verrà liberato si unirà al gruppo almeno fino alla fine del dungeon, e se riuscirete ad impressionarlo, potrebbe continuare a seguirvi come gregario.
24	Un prigioniero vittima di rapimento, condotto nel dungeon contro la sua volontà. È un fatto risaputo che sia stato rapito? È stato rimpiazzato da un doppleganger? A prescindere dalle circostanze, sarà grato di essere soccorso.
25	L'amicizia di un abile professionista di qualche tipo, felice di svolgere un lavoro gratuitamente per il gruppo. Potrebbe essere un artigiano, un avvocato, un contabile, una guida, un ingegnere, un artista, ecc.
26	L'amicizia di un individuo o di un gruppo con la capacità di accedere facilmente a luoghi che siano fuori dalla portata dei giocatori. Ad esempio marinidi, fantasmi, arpie, uomini talpa, cavaliere di vermi del deserto o viaggiatori tra i piani.
27	L'amicizia di un individuo o di un gruppo che siano di norma radicalmente isolazionisti, o quantomeno contrari a stringere amicizia con gente del tipo dei personaggi giocanti. Forse elfi dei boschi, folletti oppure membri di una nazione nemica.
28	L'amicizia di una bestia grande e terribile che di norma sarebbe propensa a divorarvi, come un troll o un drago.
29	L'amicizia di una persona che occupa una posizione di rilievo all'interno di qualche sistema potente. Un aristocratico, un ufficiale militare o un direttore generale delle poste.
30	Un gruppo di schiavi che il gruppo può liberare. Alcuni di loro potrebbero scegliere di unirsi al gruppo, altri diffonderanno le storie del loro eroismo, mentre altri potrebbero essere nella posizione di offrire sostanziose ricompense una volta a casa.
31	Animali di una specie prima d'ora sconosciuta. Potrebbero essere
	creature aliene, dinosauri ibernati nel ghiaccio, uccelli dodo sopravvissuti in una valle isolata, o qualsiasi altra cosa. Possono essere utili per ottenere carne esotica, forza lavoro, come animali da compagnia o semplicemente come curiosità. Ce ne sono abbastanza da allevare una popolazione sana.
32	Un golem o un robot che si vincola a voi. Vi segue ovunque lo conduciate e porta a termine instancabilmente qualsiasi compito gli assegniate. È limitato da intelligenza e creatività rudimentali e forse da una mancanza di agilità.
33	Un servitore etereo che si vincola a voi.
34	L'amicizia di un animale che di norma non è adatto ad essere addomesticato. Potrebbe essere un elefante, un rinoceronte, un ippopotamo, un alce, una pantera, ecc. L'animale è già addestrato, capisce comandi basilari e vi aiuterà finché verrà trattato bene.
35	Un oggetto privo di valore commerciale o privo di utilità, ma che sarebbe il regalo perfetto per una persona nel mondo di gioco. Forse un ritratto perduto dell'amante morta del re o il giocattolo d'infanzia di un drago antico.
36	L'opportunità di creare un nuovo incantesimo, ignorando molte delle normali restrizioni riguardo al tempo, al costo e all'efficacia.
37	L'opportunità di creare un'arma o un'armatura potenti, ignorando molte delle normali restrizioni riguardo al tempo, al costo e all'efficacia.
38	L'opportunità di usare un dispositivo per l'evoluzione rapida che guidi verso l'esistenza di una nuova specie animale, con caratteristiche che potete impostare con un certo margine di errore.
39	L'opportunità di progettare un'opera pubblica sulla scala di un ponte, una strada, un complesso termale, un silos per il grano, ecc. Il gruppo non dovrà pagare per la creazione o il mantenimento del progetto.
40	L'opportunità di decidere quale sarà la produzione di una fabbrica per un certo periodo, e quale uso verrà fatto degli oggetti prodotti. I giocatori potrebbero decidere di equipaggiare un esercito, inserire un nuovo prodotto sul mercato o introdurre una nuova tecnologia nella società.
41	Il comando temporaneo di una squadra di lavoro di elfi costruttori. In una singola notte costruiranno qualsiasi edificio che venga descritto loro.
42	L'opportunità di impiegare il lavoro di ricerca di una squadra di scienziati o ingegneri per risolvere un problema a scelta dei giocatori.
43	L'opportunità di creare un'associazione benefica che metta al tappeto una certa ingiustizia sociale.
44	L'opportunità di dirigere una folla arrabbiata contro un dato bersaglio.
45	Per una frazione di secondo un personaggio diventa un dio. Giusto il tempo necessario per prendere una singola decisione di portata mondiale. Le altre divinità saranno leste a rimettere il personaggio al suo posto, ma non annulleranno questo cambiamento.
46	L'opportunità di dare consigli a qualcuno di potente su come dovrebbe procedere. Si può influenzare la politica sociale di un re, o la tattica militare di un generale. Questo consiglio sarà seguito a meno che farlo non sia totalmente suicida.
47	L'opportunità di definire i precetti di una nuova religione o filosofia di vita, a cui una comunità di persone aderirà (senza dubbio distorcendoli in qualche modo).
48	Una profezia pronunciata chiaramente e totalmente accurata riguardo a un evento celeste, geologico o comunque non controllabile. Una eclissi solare, una meteora, l'eruzione di un vulcano, la morte di un sovrano o la nascita di un erede, ecc. Solo voi sapete che questa cosa accadrà.
49	Una profezia pronunciata chiaramente e totalmente accurata che descrive un evento che potrebbe essere modificato se decidete di provarci. Qualcuno che stia per essere assassinato, il risultato di una battaglia o di una elezione, ecc.
50	La conoscenza di qualsiasi segreto nel mondo, fintantoché almeno una singola persona attualmente esistente ne sia a conoscenza.

Autore: [Papers and Pencils](#)

Traduzione: [Dragon's Lair](#)

Realizzato con [The Homebrewery](#)

1d100

Ricompense

- 51 L'opportunità di porre una singola domanda ad un'intelligenza onnipotente e ricevere una risposta dettagliata.
- 52 L'opportunità di porre tre domande a risposta secca (sì o no) a un'intelligenza onnipotente, alle quali verrà risposto in maniera onesta e accurata.
- 53 I dettagli di un piano o strategia di battaglia di qualcuno, forse dei diagrammi che mostrino la strategia difensiva nel dettaglio.
- 54 Registri genealogici che potrebbero modificare la posizione sociale di qualcuno. Un membro del gruppo o un amico potrebbe essere in realtà un nobile minore, o persino nella linea di successione per la corona. In alternativa questi registri potrebbero rivelare che un certo lignaggio aristocratico è stato falsificato.
- 55 Le prove che sbugiardano un'accusa, di qualcosa di criminale o imbarazzante, mossa contro il gruppo o contro un amico del gruppo o collaboratore del gruppo. Le prove possono essere o non essere false, ma sono convincenti.
- 56 Le prove che dimostrano che uno dei nemici del gruppo ha commesso un crimine grave, per il quale potrebbe altrimenti passarla liscia. In alternativa, le prove di una cospirazione che il gruppo desidera sgominare.
- 57 Informazioni da poter usare per un ricatto, talmente pesanti da poter ottenere concessioni da una certa persona o gruppo. La potenza delle informazioni determina quanto il ricattatore può ottenere con essa.
- 58 Una mappa di pirati, completa di note, parole d'ordine per edifici sicuri, diverse isole inesplorate e alcuni punti segnati con una X.
- 59 Una mappa per una torre, castello, città, flotta di navi da guerra abbandonato/a, o per qualche altra costruzione formidabile abbandonata da un'epoca precedente. Appartiene a chiunque si prenda la briga di reclamarla.
- 60 Una mappa di un posto con cui i personaggi giocanti siano familiari. La mappa rivela passaggi segreti, tesori sepolti, strutture sotterranee dimenticate o qualche altra conoscenza perduta.
- 61 Una mappa completa di questo, o di qualche altro dungeon, con informazioni a sufficienza per rendere il saccheggio considerevolmente più facile.
- 62 L'accesso a qualche nascondiglio sconosciuto che permette a qualcuno di spiare facilmente un luogo estremamente segreto, come la sala delle udienze private di un monarca.
- 63 Le istruzioni per replicare qualche tecnologia segreta andata perduta. L'acciaio Ulfbert, il cemento dei romani, il fuoco greco, pittura blu brillante, ecc.
- 64 Una mappa che evidenzia una rotta di un certo valore, come una scorciatoia attraverso una difficile catena montuosa, indicazioni che permettono alle navi di evitare scogli e banchi di sabbia in un fiume pericoloso, il percorso sicuro attraverso una miniera, o i sentieri che attraversano una palude impenetrabile.
- 65 L'accesso a un tunnel magico che, quando ci si striscia dentro, permette a chi ci è strisciato di impossessarsi del corpo di qualche figura importante del mondo di gioco. Quando il tempo è scaduto, si ricompare in qualche luogo a un paio di chilometri dall'accesso del tunnel.
- 66 Un pannello di controllo per attivare una catastrofe di qualche tipo. Forse un terremoto, uno tsunami, una meteora, un'era glaciale, ecc. I giocatori non possono scegliere quale sia il disastro, ma solo il dove, il quando e se accada.
- 67 L'accesso alle impostazioni della realtà. Il potenza del magnetismo, il passo dell'evoluzione, ecc. Curiosamente, la gravità è attualmente impostata al 120% della forza normale.
- 68 I servizi di un assassino esperto che eliminerà una persona di vostra scelta. Nessun costo. Successo garantito.
- 69 Il comando di un'armata o di una flotta di dannati che saranno liberati una volta che una data condizione verrà soddisfatta. Potrebbe accadere nel momento in cui vinceranno la prossima battaglia, quando avranno riconquistato un certo territorio o dopo aver vendicato un antico torto.
- 70 L'opportunità per i personaggi di clonare sé stessi. Potrebbe essere un clone immediatamente attivo oppure essere tenuto dormiente. Il clone potrebbe avere una volontà libera o potrebbe essere soggiogato all'originale.
- 71 L'opportunità di un viaggio nel tempo. Potrebbe essere soggetto ad un certo numero di limitazioni (a senso unico e permanente, solo nell'arco della vita dei viaggiatori, solo al di fuori del proprio arco di vita, soltanto indietro nel tempo, i viaggiatori possono esistere al di fuori del proprio tempo per pochi istanti, la lista è lunga).
- 72 L'opportunità di fermare il tempo in tutto il mondo, permettendo ai personaggi giocanti di agire liberamente in un dato periodo di tempo (un paio d'ore/un giorno/una settimana) prima che il tempo ricominci a scorrere.
- 73 L'opportunità di aprire un varco tra un mondo e un altro. Il passaggio sarà ampio, permanente e accessibile da molta gente da entrambi i lati. Gli abitanti di entrambi i mondi inizieranno a mescolarsi, influenzandosi a vicenda in modi imprevedibili.
- 74 La possibilità di imporre una maledizione di iella a qualcuno, tale che tutto il benessere lo abbandoni, che tutte le sue iniziative future falliranno, finché una certa condizione non sarà soddisfatta.
- 75 Un grosso seme che, una volta piantato, prolifererà e crescerà rapidamente. In un solo pomeriggio produrrà un'intera foresta di alberi.
- 76 L'opportunità di parlamentare in termini amichevoli con una potente creatura. Qualsiasi cosa che spazi da un drago antico a un dio.
- 77 L'opportunità di cancellare un singolo errore del passato del personaggio. Dev'essere una scelta che abbia fatto, non solo un tiro fallito. Il cambiamento potrebbe avere conseguenza inattese.
- 78 L'opportunità di rimuovere dall'esistenza una singola persona. Non sarà mai esistita e così quasi tutto quello che hanno fatto.

- 79 I giocatori si trovano nel posto giusto e al momento giusto per influenzare il corso di una guerra che è ben oltre la loro portata. Qualche conflitto tra imperi galattici, o tra gli stessi dei. La scelta dei giocatori potrebbe spostare l'ago della bilancia.
- 80 Un personaggio diventa parte di un rinomato ordine. Oltre ai potenziali benefici sociali, potrebbe ottenere abilità di classe che non sono normalmente disponibili per la loro classe. Ad esempio, potrebbe essere nominato paladino e ottenere l'abilità Punire il Male.
- 81 Un avanzamento di un'abilità, un incantesimo o una capacità che un personaggio possiede già. Un incantesimo che infligge d4 danni, ora ne infliggerebbe d6; un'abilità potrebbe ora ignorare alcune limitazioni, una capacità potrebbe essere usata più volte al giorno, ecc.
- 82 L'opportunità di combinare la propria genetica con quella di un'altra creatura in maniera positiva. Ottenere ali da uccello, o la velocità di una pantera, o la maestosa criniera di un leone, ecc.
- 83 L'opportunità di sottoporsi ad una mutazione positiva casuale.
- 84 L'opportunità per i personaggi di alterare le proprie sembianze fisiche. Cambiare altezza, sesso, età, ripetere il tiro di una o più statistiche e persino modificare la loro razza in qualsiasi cosa vogliano.
- 85 L'opportunità di lavorare con un insegnante o un terapeuta che può aiutare i personaggi ad apprendere una nuova abilità, o rimuovere qualche blocco mentale.
- 86 Un rimpiazzo magico o meccanico ad una parte del corpo perduta, che funziona esattamente come (o persino meglio di) quella naturale.
- 87 Modifiche sperimentali al corpo. Iniezioni di adrenalina, armature sotto cutanee, iniettori di veleno interni, ecc.
- 88 Diventare immuni a qualcosa di specifico: ustioni da fuoco, veleno inalato, asce, ecc.
- 89 Tecniche segrete per vivere meglio. Magari tecniche di respiro per raddoppiare il tempo durante il quale si riesce a trattenere il fiato, esercizi che garantiscono un certo ammontare di punti ferita temporanei per ogni giorno in cui si effettuano, o metodi di sonno che permettono di ottenere i benefici di una intera notte di sonno in appena qualche ora.
- 90 Un carico di beni rubati che, se restituiti, impediscono a un capitano di nave o a un mercante di andare in bancarotta.
- 91 Documenti che provano che una legge o un trattato ambigui siano ancora in atto. Potrebbe essere abrogato, ma fino ad allora i personaggi giocanti possono abusarne a proprio vantaggio.
- 92 L'abilità di capire e parlare con qualcosa di inusuale. Uccelli, gatti, pesci, alberi, ecc.
- 93 L'opportunità di compiere un'azione profondamente buona, come liberare un migliaio di anime imprigionate. Compiere questa buona azione è semplice, ma non offre benefici personali tangibili.
- 94 Una chiave che serve ad accedere ad un altro dungeon, al caveau di una banca, o a superare la sicurezza altrove.
- 95 I resti di una figura importante scomparsa misteriosamente. Forse un noto riformista politico, un eroico avventuriero, o un artista rinomato. A quanto pare ha incontrato la sua fine in questo dungeon.
- 96 I resti di un fantasma o il filatterio di un lich, che permettono ai personaggi di spedire qualche spirito inquieto verso un meritato riposo.
- 97 L'opportunità di sottoporsi a un rituale che permette ai personaggi di diventare fantasmi (o qualche altro tipo di non morti) quando moriranno.
- 98 Una versione alternativa di un incantesimo comune che è molto più efficace, ma molto più difficile da lanciare. Magari ha un tempo di lancio maggiore, richiede più incantatori o ha componenti materiali costose.
- 99 L'accesso a un vasto tunnel nel Sottosuolo che permette ai viaggiatori di superare qualche pericolo della superficie, come un terribile deserto, una palude, o una nazione nemica.
- 100 L'accesso a uno o più portali magici, che potrebbero trasportare all'istante una persona in una data posizione nel mondo o persino in altri piani o pianeti.