

# DUNGEON COL D100: PORTE, PAVIMENTI, MURI E SOFFITTI

## Td100

### Porte, Pavimenti, Muri e Soffitti di Dungeon

- 01 Tutte le porte sono saracinesche pesanti. Sono difficili da sollevare, e si chiuderanno di colpo nel momento in cui saranno lasciate, a meno che non ci si preoccupi di bloccarle in qualche modo.
- 02 Le porte si aprono automaticamente quando qualcuno ci si avvicina, e si chiudono automaticamente alle spalle.
- 03 Le porte sono piuttosto piccole, richiedono ad un umano adulto di accucciarsi o strisciare per attraversarle.
- 04 Le porte si aprono liberamente in entrambe le direzioni, come fanno le porte dei saloon (dette anche porte ad ala di pipistrello).
- 05 Le porte hanno delle finestre. Possono avere delle sbarre o essere fatte di vetri di sicurezza attraverso cui si può soltanto guardare oppure di vetri facili da rompere.
- 06 Le porte hanno delle finestre che permettono di vedere da un solo lato, come degli spioncini o degli sportelli scorrevoli.
- 07 Le porte fanno un gran rumore quando vengono aperte o chiuse. Magari i cardini scricchiolano, oppure ciascuna ha un campanello attaccato.
- 08 Le porte hanno dei ganci dalla parte dei cardini che permettono di sbarrarle. Alcune di esse, oppure tutte, potrebbero avere persino le barre nelle vicinanze, pronte all'uso.
- 09 Tutte le porte sono in alto sulle pareti e occorre scalare per raggiungerle.
- 10 Tutte le porte sono botole nel pavimento o nel soffitto. Perciò anche le stanze che si trovano sullo stesso livello del dungeon sono connesse da passaggi sopra e sotto.
- 11 Tutte le porte sono a senso unico. Si chiudono alle spalle di chiunque le attraversi e non possono essere aperte dall'altro lato.
- 12 Tutte le porte sono girevoli, con le "ali" che ruotano attorno ad un perno centrale. Ce ne possono essere 2 o più, a creare sezioni separate tra di loro.
- 13 Tutte le porte sono portali aperti, non c'è modo di chiuderli.
- 14 Tutte le porte sono inconsistenti. Tendaggi sospesi, o file di perline. Appena sufficienti a bloccare la visuale, ma non il suono o il passaggio.
- 15 Tutte le porte sono avvolgibili, come le porte dei garage. I binari che le guidano e le tengono in posizione potrebbero essere visibili e accessibili, oppure essere inserite all'interno del muro.
- 16 Tutte le porte sono fatte come le porte delle stalle, con una metà superiore e una inferiore. (Sono anche dette Porte Olandesi.)
- 17 Tutte le porte hanno dei "portoncini" più piccoli nella struttura. (I portoncini sono destinati a creature più piccole degli umani, o sono le porte vere e proprie ad essere destinate a masse di uomini o a creature più grandi?)
- 18 Tutte le porte hanno un bordo inferiore da scavalcare attraversandole, come le porte delle navi.
- 19 Tutte le porte sono a chiusura stagna, e vengono aperte solo da una manovella o da una valvola, che richiedono tempo per essere girate.
- 20 Tutte le porte sono camere stagne, con porte a chiusura ermetica da entrambi i lati, e uno spazio al centro in cui i personaggi devono aspettare. Le camere stagne esistono perché le stanze sono mantenute a diverse temperature, o a diversi livelli di pressione, o perché la loro atmosfera contiene elementi che sono pericolosi se vengono mescolati, o per nessuna ragione specifica.
- 21 Tutte le porte sono vecchie, scadenti e spesso si incastrano.
- 22 Tutte le porte sono chiuse, sbarrate o in altri modi sigillate volontariamente. Alcune creature potrebbero avere mazzi di chiavi, chiavi tessera, conoscere le password, ecc.
- 23 Tutte le porte sono scorrevoli.
- 24 Tutte le porte sono pieghevoli, da un lato o da entrambi.
- 25 Tutte le porte sono a doppio battente.
- 26 Tutte le porte hanno dei bigliettini, delle puntine o degli scarabocchi. Evidentemente sono state usate dagli abitanti del dungeon per scambiarsi messaggi sporadici.
- 27 Le porte sono fatte come delle gattaiole sovradimensionate. Sono grosse ante che vanno sollevate per passarci attraverso, e ricadono giù alle spalle una volta passati.
- 28 I pavimenti sono coperti di tappeti.

- 29 I pavimenti sono scivolosi, magari coperti di liquame o di ghiaccio.
- 30 I pavimenti sono un passaggio sopraelevato costruito in un luogo naturale, come una passerella in una grotta, o un camminamento galleggiante su un canale.
- 31 I pavimenti sono di terra battuta, o così tanto coperti di sporcizia che è come se fossero di terra battuta.
- 32 I pavimenti sono sabbiosi, innevati, o forniscono altrimenti un appoggio scomodo e instabile.
- 33 I pavimenti sono rimbalzanti. Potrebbero essere elastici come un trampolino o un materasso, oppure potrebbero essere ricoperti di flubber.
- 34 Tutti i pavimenti hanno dei canaletti di scolo, e sono lievemente inclinati così che l'acqua ci scorra dentro.
- 35 I pavimenti hanno dei canali asciutti sui lati, forse un tempo usati come grondaie o come rotaie per delle ruote.
- 36 I pavimenti sono dissestati e irregolari. Mantenere l'equilibrio è difficile e gli oggetti che cadono potrebbero andare perduti.
- 37 Tra le crepe dei pavimenti crescono molte erbacce, a volte sono così fitte che potrebbero intralciare i piedi durante un'azione energica.
- 38 I pavimenti sono piastrelle o assi mobili che possono essere facilmente rimosse.
- 39 I pavimenti sono rumorosi: piastre di metallo, assi scricchiolanti, o sono coperti di foglie secche.
- 40 Su tutti i pavimenti sono dipinte indicazioni per vari luoghi, simili a quelle che si trovano negli aeroporti o nelle stazioni ferroviarie.
- 41 I pavimenti sono di marmo duro.
- 42 I pavimenti sono inclinati ripidamente da un lato, come se il dungeon sia inclinato ad un angolo di 20°.
- 43 Oops! Tutte piastre a pressione! Non c'è un punto dove si possa poggiare un piede che non si abbassi con un fastidioso click meccanico.
- 44 I pavimenti muovono coloro che ci stanno in piedi sopra. Potrebbe trattarsi di nastri trasportatori, o essere sotto l'influenza di correnti magiche.
- 45 Sui pavimenti sono sparpagliati dei giochi. Bambole, palle, biciclette, sparsi a casaccio dappertutto.
- 46 I pavimenti hanno un sistema di binari. Potrebbero esserci carrelli da miniera o vagoni a propulsione manuale.
- 47 I pavimenti sono umidi, zuppi o persino coperti di acqua che arriva alla caviglia.
- 48 I pavimenti sono molto bagnati. L'acqua è alta fino alla vita. Potrebbe servire una barca.
- 49 I pavimenti sono fragili. Vetro, o ghiaccio. Bisogna camminare con attenzione per evitare di romperli, precipitando nel pericolo o semplicemente in un livello inferiore.
- 50 I pavimenti sono griglie di metallo.

## 1d100 Porte, Pavimenti, Muri e Soffitti di Dungeon

- 51 Non ci sono pavimenti veri e propri. Bisogna attraversare le stanze e i corridoi balzando da una pietra sporgente all'altra.
- 52 I pavimenti sono appuntiti, coperti di triboli, di vetri rotti o di chiodi disposti con la punta in alto.
- 53 I pavimenti sono coperti di detriti e spazzatura. Potrebbero essere dappertutto, ma sparpagliati, oppure così fitti che bisogna infilarci il piede dentro.
- 54 I muri sono fragili, magari fatti di carta di riso.
- 55 I muri sono ricoperti di linguaggio scritto. Potrebbero essere incisioni vere e proprie, graffiti moderni, o testi scorrevoli in un contesto fantascientifico.
- 56 I muri sono ricoperti di arte, magari bassorilievi oppure murali.
- 57 I muri sono tappezzati di buchi, armadietti, cassette, o tane di animali. Sono vuoti, sporchi, pericolosi o pieni di rifiuti inutili.
- 58 I muri sono coperti da pulsanti, leve e altri controlli. Alcuni non fanno proprio niente, altri sembrano provocare eventi casuali. Qui entra in gioco la vostra tabella casuale preferita.
- 59 I muri sono coperti di scaffali su cui sono esposte delle cianfrusaglie. Statue di ceramica, modellini di carta, vecchi balocchi, fiori finti. Oggetti che un tempo regalavano gioia a qualcuno, ma che ora servono solo a raccogliere polvere.
- 60 I muri sono intonacati, e magari tappezzati di carta da parati. Il motivo decorativo può essere il più disparato.
- 61 Contro i muri ci sono enormi pile di ossa.
- 62 I muri presentano ventole d'aria a intervalli regolari, ma sono troppo piccole per potercisi arrampicare dentro.
- 63 I muri presentano ventole d'aria a intervalli regolari, abbastanza grandi da potercisi arrampicare dentro.
- 64 I muri sono molto lisci. Persino il più abile scalatore non troverebbe un appiglio.
- 65 I muri sono irregolari. Persino un totale novellino potrebbe arrampicarsi con facilità.
- 66 I muri sono imbottiti. Magari parecchio, come per evitare che ci si possa far male, come in un manicomio. In alternativa potrebbero essere coperti di cuoio o velluto imbottito, volti a creare un senso di sofisticata eleganza.
- 67 Spesso i muri hanno delle finestre sugli spazi adiacenti. Potrebbero essere di vetro, di vimini, con sbarre di ferro, piccole feritoie, ecc.
- 68 I muri sono interrotti a intervalli regolari da mezze colonne che possono essere usate come copertura.
- 69 I muri sono costituiti da una fitta siepe, ad esempio cespugli di more.
- 70 Qualcosa di disgustoso trasuda dalle pareti. Bava, sangue, o qualche secrezione più schifosa.
- 71 I muri sono campi di forza limitati. Potrebbero servire a tenere l'aria dentro, e l'acqua, il vuoto o i mostri fuori. Tuttavia, se uno dovesse inciampare, potrebbe finirci dentro e non essere in grado di tornare indietro.
- 72 I muri sono costituiti da mattoni mal disposti, molti dei quali si sono allentati.
- 73 I muri sono fatti di pezzi di alveare, gommalacca, o altre secrezioni di insetti.
- 74 I muri dentro al dungeon sono sbarre di metallo. Ci si può vedere attraverso, si può raggiungere ciò che si trova al di là, e per quei personaggi particolarmente minuti è possibile sgusciarci in mezzo.
- 75 I muri sono pericolosi da toccare. Magari perché sono molto caldi o freddi, sono coperti di propaggini affilate, o fanno prendere la scossa.
- 76 Si può camminare sulle pareti e sui soffitti come se fossero un pavimento.
- 77 I muri sono sgangherati ammassi di spazzatura. Tavole di legno inchiodate a strutture di letti, sedie impilate, rinforzate da vasche da bagno di ferro e sudici materassi usati come isolanti.
- 78 Lungo i soffitti corrono delle tubature.
- 79 I soffitti sgocciolano. Probabilmente soltanto acqua, ma forse anche fluidi meno salubri.
- 80 Dai soffitti spuntano le spesse radici di piante che crescono in superficie.
- 81 I soffitti sono bassi. Creature di taglia umana dovranno accucciarsi o persino strisciare per poter passare.
- 82 Ai soffitti sono appese telecamere, sfere di cristallo o disgustosi occhi organici. Non è chiaro chi (ammesso che ci sia un chi) stia osservando.

- 83 I soffitti sono così alti che la maggior parte delle fonti di illuminazione non può rischiararli. Cosa potrà nascondersi lassù?
- 84 I soffitti sono specchi.
- 85 I soffitti hanno degli abbaini o pozzi aperti, che illuminano in parte il dungeon.
- 86 I soffitti non esistono. Il dungeon è a cielo aperto, magari con qualche pericolo in cima alle mura che impedisca di farsi strada nel dungeon facilmente scavalcando i muri.
- 87 I soffitti sono coperti di drappi colorati. Possono essere sgargianti e ben conservati, oppure sudici e rovinati.
- 88 I soffitti sono la dimora di numerosi uccelli che hanno fatto del dungeon il proprio nido.
- 89 I soffitti sono ricoperti di pipistrelli dormienti o insetti docili. Se disturbati, sciameranno.
- 90 I soffitti sono coperti da pannelli laschi, che possono essere rimossi per accedere a un'intercapedine soprastante.
- 91 I soffitti sono fatti di qualcosa che, secondo le leggi della fisica, dovrebbe collassare immediatamente. Qualcosa come l'acqua, o sabbia sparsa.
- 92 I soffitti hanno le travi esposte.
- 93 I soffitti hanno delle ventole collocate a distanza regolare. Le ventole possono essere o non essere funzionanti.
- 94 I soffitti presentano delle impronte.
- 95 I soffitti pendono pericolosamente, e sono sostenuti da costruzioni posticce e sgangherate.
- 96 I soffitti sono ammantati di una nebbia strana e densa. È pericolosa da respirare, ma almeno è troppo in alto per poter essere inalata accidentalmente.
- 97 I soffitti sono pieni di catene a penzolari, ganci, pulegge e binari.
- 98 I soffitti sono di un metallo dal colore particolare. Qualsiasi cosa li colpisca rimbalza via senza perdere energia.
- 99 I soffitti sono pieni di modellini di carta chiaramente fatti da bambini.
- 100 I soffitti sono ricoperti di ghiaccioli precari o di stalattiti, pronti a crollare rovinosamente se urtati.