

Claustrophobia quest

Dado delle Disgrazie

Serve un dado con una faccia diversa dalle altre. (ad esempio va benissimo lo scudo nero del dado da combattimento) Se compare la faccia diversa, da ora in poi indicata da simbolo !, accade una disgrazia. In alternativa si può usare un dado a sei facce, se si ottiene 1 allora accade l'evento sfortunato

Generazione delle stanze

Si pesca una carta stanza, se questa ha una regola si eseguono le azioni appropriate, altrimenti si tira per gli arredi

Tabella degli Arredi

(2d6)

Dopo aver piazzato una stanza, se non ha un simbolo speciale o è una stanza grande si deve tirare le tabelle per gli arredi

Risultato	Arredo
2	Nessuno
3	Scrigno
4	Tavolo di Tortura
5	Pozzo
6	Cassa
7	Nessuno
8	Cassa
9	Tomba
10	Altare
11	Rastrelliera
12	Nessuno

Nel caso il risultato corrisponda ad un arredo già piazzato, la stanza viene considerata priva di arredi.

Alcuni arredi come lo scrigno, l'altare, e la tomba o il pozzo racchiudono tesori "speciali", ovvero chi cerca tesori deve consultare la tabella a fondo pagina "Tesori Speciali", invece di pescare una Carta Tesoro. Le casse possono anche loro essere ricercate nella tavella apposita.

Tavolo di tortura: in questa stanza non si generano mostri casuali, la stanza contiene un Torturatore Demoniaco e 2 trogloditi aiutanti

Rastrelliera: in questa stanza non si generano mostri casuali, la stanza contiene un fabbro demoniaco e 3 trogloditi aiutanti. È possibile pescare un equipaggiamento (non vario)dalla rastrelliera

Altare: in questa stanza non si generano mostri casuali, la stanza contiene un emissario demoniaco e due cultisti

Tabella dei Mostri Occupanti

(2d6)

Dopo aver piazzato una stanza, a meno che la tabella degli arredi non dica diversamente

Risultato	Mostro
2	Nessuno
3	4 trogloditi
4	1 Prefica e 3 trogloditi
5	2 Dannati della pigrizia
6	3 Dannati della pigrizia
7	Nessuno
8	3 Scheletri (?)
9	2 Zombie ed una Mummia (?)
10	2 Mummie
11	2 Posseduti
12	Demone (può essere incontrato una sola volta)

Se si finiscono i modelli disponibili, perché sono già sul tabellone, sostituire quelli che mancano con dei trogloditi. Per ora sono stati lasciati i non morti in mancanza di idee migliori anche se non sarebbero da includere da background

Tabella dei Tesori Speciali

(2d6)

Risultato	Tesoro
2	Tirare una trappola a meno che non si sia cercato
3	Nessuno
4	1 Pozione di Cura da 4 PC
5	1 Pozione di Forza
6	1 Pozione di Difesa
7	Pozione di cura da 1 PC
8	1 Pozioni di Cura da 1d6 PC
9	2 Pozioni di Cura da 1d6 PC
10	Pozione Infuso Eroico
11	Nessuno
12	Tirare una trappola a meno che non si sia cercato

Tabella delle casse

(1d6)

Risultato	Contenuto di cassa o barile
2	Tirare una trappola a meno che non si sia cercato
3	Nessuno
4	1 Pozione di Cura da 1 PC
5	Liquore
6	Mappa
7	1 pozione di cura da 2 PC

Risultato	Evento
1	Pozzo-Trabocchetto
2	Trappola-Lancia
3	Trappola-Lancia
4	Mostro Errante
5	Mostro Errante
6	Mostro Errante

Documento distribuito sotto da ursha sotto licenza Creative Commons 3.0 non commerciale
condividi allo stesso modo. . Basato su heoruquest single player versione 2.0 by Nedo