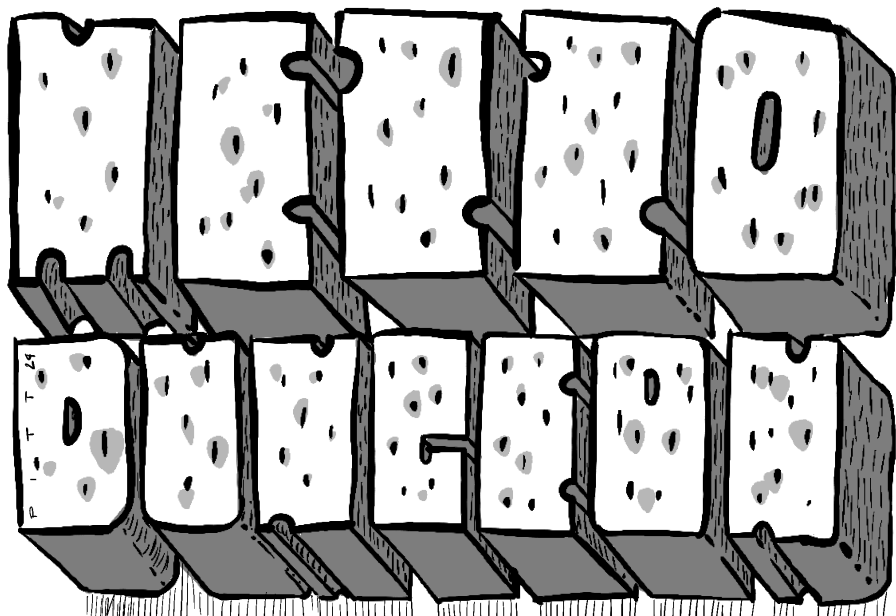




UN GDR SENZA PRETESE DA GIOCARE AL VOLO.

MEZZO DUNGEON: COSA, COME, PERCHÈ.

Faccio una striscia a fumetti:
Mezzo Evo.

La striscia è conseguenza di un
librogame illustrato.

Avevo un tempo buttato giù l'idea di
un GDR veloce e senza troppe
regole, una sorta di "Pret a Jouer".

Ed eccoci.

OK VA BENE VOGLIO GIOCARE: CHE SERVE?

Sono certamente necessari alcuni
materiali per giocare;
la maggior parte è facilmente
reperibile, alcuni dovrai trovarli e ci
sono alcuni extra che puoi aggiun-
gere per rendere il gioco più
divertente.

Riducendo all'osso quello che può
servire obbligatoriamente direi:

- Dadi a 6 facce (almeno 2, ma puoi
aumentare)

REGOLE.

Mezzo Dungeon è, sostanzialmente, un gioco di ruolo da giocare al volo. Chi gioca può scegliere uno di quattro personaggi giocanti e si può giocare fino a 4 giocatori contemporaneamente.

Serve un Dungeon Master? NI.

Se avete un quinto può fare la parte del Master, illustrare il dungeon, tirare i dadi per “decidere” eventi, tesori e imprevisti, altrimenti è possibile giocare anche senza. Il contesto è semplice: il classico Dungeon. Corridoi, stanze più o meno buie, esseri strani, trappole, tesori, bestie.

Potrete usare un dungeon preparato (invece di fare il tiro per decidere la stanza - vedi più avanti), tirare appunto i dadi per comporlo.

IL TURNO DI GIOCO

Un gioco di ruolo da giocare in tre minuti senza troppe regole così, giusto per divertirsi senza grosse pretese.

Ogni giocatore o nemico può, durante il proprio turno, fare due azioni consecutive: una di movimento e una di attacco. Se si nasconde non può fare altre azioni. Altrimenti può entrare in una stanza e attaccare, attaccare e nascondersi, attaccare e bere una pozione o viceversa.

Movimento: Ci si muove di stanza in stanza. Se si scappa per nascondersi nel turno di movimento possiamo nasconderci dietro a porte, rocce, colonne. Il nemico come ci trova? Se siete nascosti dichiarate di cercarvi e tira un 1d6. Se fa un numero più alto dell'intelligenza del personaggio nascosto lo trova.

Combattimento: Si tira 1d6 e il numero più alto vince l'iniziativa.

Danni: 1d6 + i propri punti attacco - i punti difesa dell'avversario.

Esempio: il mio personaggio con punti attacco 2 attacca un nemico con punti difesa 3.

Tira il dado e esce 3. ----> $3 + 2 - 3 = 2$ punti vita da togliere ai punti vita dell'avversario.

Ovviamente nell'operazione vanno aggiunti o tolti i punteggi di eventuali armi, scudi, oggetti magici.

Combattimento a distanza: Unica differenza col combattimento ravvicinato è che chi fa l'attacco a distanza può attaccare PRIMA di spostarsi. Questo permette di fare un attacco e nascondersi, o cambiare stanza, per esempio.

Magie: Un mago lancia magie per attacco. Funzionano come l'attacco a distanza, ma come aggiusta al tiro del dado si usano i punti intelligenza, e chi viene attaccato non può usare i punti difesa.

Ogni volta che lancia una magia consuma uno dei punti intelligenza. Una volta finiti ne ricaricherà uno a turno.

IL DUNGEON COI DADI:

Non s'è inventato niente. Se vuoi “creare” il dungeon coi dadi poi tirare 1d6 per decidere il numero delle stanze, sommando 6 al risultato ottenuto: quindi il dungeon avrà un numero di stanze tra 7 e 12. Sono esclusi dal conto i corridoi che collegano una stanza all'altra. Partite dalla stanza numero uno e, seguendo le indicazioni nell'apposita tabella saprete che tipo di stanza sarà, con quante aperture, contenente cosa...

TIPO STANZA

- 1 -- PICCOLA
- 2 -- PICCOLA PERICOLOSA
- 3 -- GRANDE
- 4 -- GRANDE PERICOLOSA
- 5 -- DEL TESORO (-> TABELLA)
- 6 -- VUOTA 2 PORTE

TESORO

- 1 -- 10 MONETE ORO
- 2 -- POZIONE (-> TABELLA)
- 3 -- INCANTESIMO (-> TABELLA)
- 4 -- 20 MONETE ORO
- 5 -- 30 MONETE ORO
- 6 -- ARMA (-> TABELLA)

POZIONE

- 1 -- GUARIGIONE + 2 PV
- 2 -- FORZA +1 ATT
- 3 -- GUARIGIONE + 4 PV
- 4 -- FORZA +1 DIF E +1 ATT
- 5 -- FORZA +1 DIF
- 6 -- SFORZO + 2 PV

CONTENUTO STANZA

- 1 -- 1 NEMICO (-> TABELLA)
- 2 -- SACCHETTO 5 MONETE
- 3 -- OTRE CON ACQUA
- 4 -- TRAPPOLA (-> TABELLA)
- 5 -- 2 NEMICI (-> TABELLA)
- 6 -- ARMA (-> TABELLA)

ARMA

- 1 -- SPADONA + 2 ATT
- 2 -- CLAVISSIMA + 1 ATT
- 3 -- FRECCIASCE + 2 ATT
- 4 -- SCUDISSIMO + 2 DIF
- 5 -- SUPER ELMO + 3 DIF
- 6 -- PUGNALETTO + 1 ATT

INCANTESIMO

- 1 -- TEMPESTA DI MOSCHE + 1 ATT
- 2 -- PALLA INFUOCATA +3 ATT
- 3 -- VEGGENZA (1 STANZA)
- 4 -- INVISIBILITÀ
- 5 -- FORZA +1 DIF
- 6 -- GUARIGIONE + 2 PV

TRAPPOLA

- 1 -- BOTOLA (2 TURNI, 1PV)
- 2 -- RAGNATELA (1 TURNO)
- 3 -- BOTOLA (3 TURNI, 2 PV)
- 4 -- TAGLIOLA (3PV)
- 5 -- INCEPPATA, NON SCATTA
- 6 -- GABBIA (3 TURNI)

NEMICI (TIRA 1D6):

1

GHOSTINO



ATTACCO: 1
DIFESA: 1
INTELLIGENZA: 1
PV: 2

2

GRAN GHOSTO



ATTACCO: 2
DIFESA: 2
INTELLIGENZA: 1
PV: 4

3

CAPO GHOSTO



ATTACCO: 2
DIFESA: 3
INTELLIGENZA: 2
PV: 5

4

GHOSTO RIVER

ATTACCO: 3
DIFESA: 3
INTELLIGENZA: 1
PV: 6



5

GRANCHIO MANNARO

ATTACCO: 3
DIFESA: 3
INTELLIGENZA: 0
PV: 8



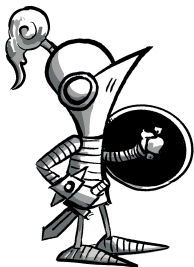
6

SCALDARAGNO

ATTACCO: 3
DIFESA: 3
INTELLIGENZA: 3
PV: 10



PERSONAGGI GIOCANTI:



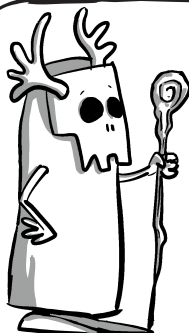
**LANCILSETTE
PALADINO**

ATTACCO: 2
DIFESA: 3
INTELLIGENZA: 1
PV: 10



**ELFA
ELFO**

ATTACCO: 3
DIFESA: 1
INTELLIGENZA: 2
PV: 10



**FACCIASECCA
NECROMANTE**

ATTACCO: 1
DIFESA: 2
INTELLIGENZA: 3
PV: 10



**BARBARA
BARBARO**

ATTACCO: 3
DIFESA: 2
INTELLIGENZA: 1
PV: 10

SCHEVA PERSONAGGIO





NOME: _____

MESTIERE: _____

ATTACCO:

DIFESA:

INTELLIGENZA:

PV:



