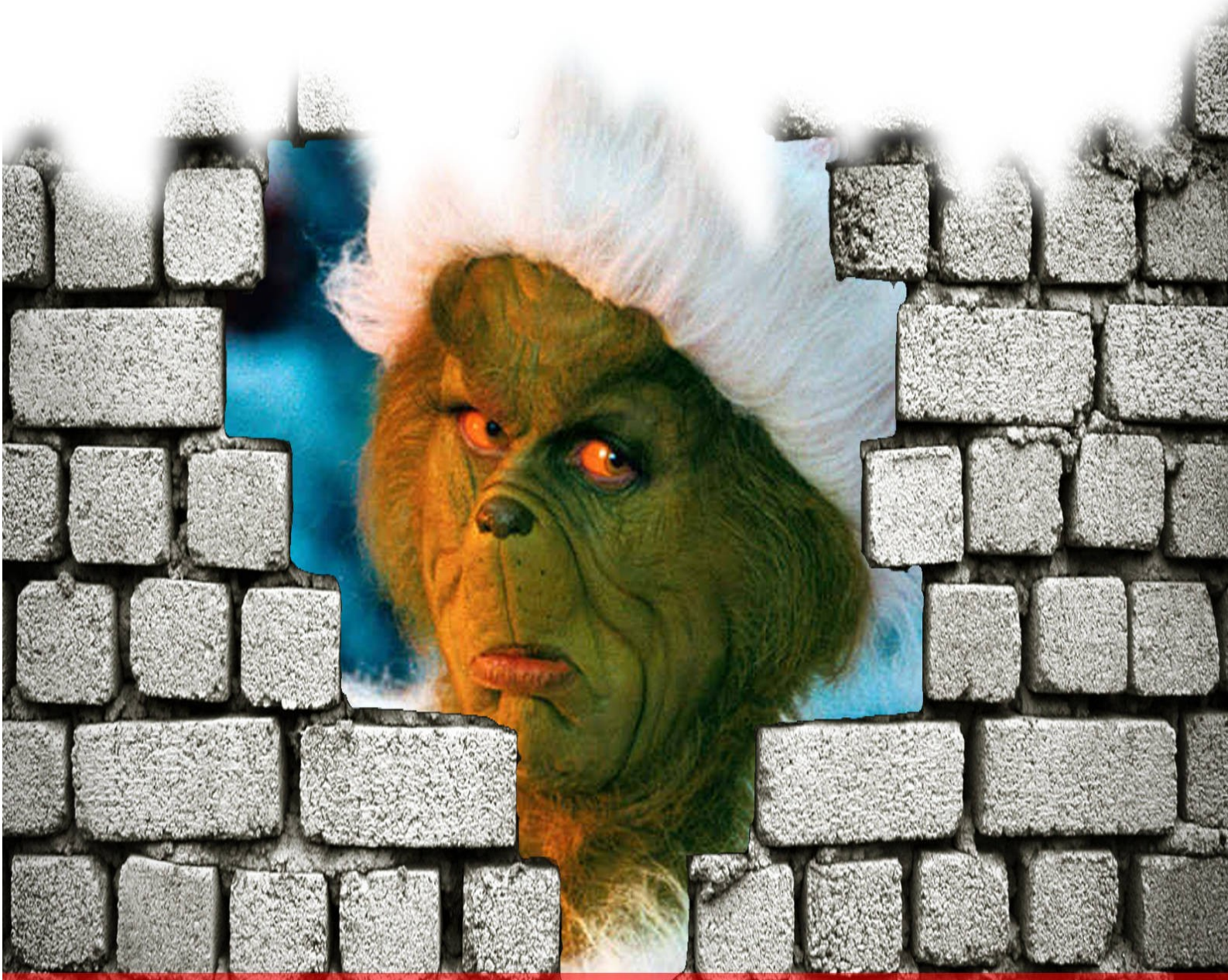
GROSSO GUAIO A DUNGEONCHRISTMAS



Avventura natalizia per Dungeon 6 - 3.0

Natale 2016

Giacomo Bellucci - La Porta sull'Oltre - http://www.laportasulloltre.it - Copyright © 2016 - Dungeon 6 v3.0- Tutti i diritti riservati - All rights reserved

GROSSO GUAIO A DUNGEONCHRISTMAS

Avventura natalizia per Dungeon 6

Cari avventurieri, è con somma tristezza e apprensione che vi parlo. Il malvagio e spietato GrinchLord ha compiuto l'ultimo e il più terribile dei suoi misfatti! Ha rapito Babbo Natale e lo tiene prigioniero nella sua terribile fortezza a HateHill. Insieme a lui ha preso e corrotto tutti gli elfi aiutanti, trasformandoli in ributtanti creature al suo servizio! Vi prego, solo voi potete salvare il natale!

Befanus Grooke, Prima Fattucchiera di Fantasilandia

Istruzioni

Cari giocatori, quella che avete tra le mani è una speciale avventura natalizia per *Dungeon 6 versione 3.0*. In questa avventura dovrete esplorare la terribile fortezza di HateHill, evitando le trappole e le terribili creature Elfrax, elfi di babbo natale corrotti e trasformati in bestie assetate di sangue, gli insidiosi generali ChristmasTree, alberi di natale mutati in sanguinari assassini, il leggendario Giftow, il Guardiano pacco regalo, raggiungere il terribile GrinchLord e, dopo averlo sconfitto, salvare Babbo Natale!
Le creature sono in parte pregenerate, nei nomi e nella *natura* (generate quindi quello che manca), così come *Tesori Comuni, Tesoro Speciale, Prigioniero, Trappole* e *Sentinella*. Mettete una compilation di canzoni natalizie e partite all'avventura! E ovviamente, tanti auguri di Buon Natale 2016 e di buon 2017!

Giacomo Bellucci

Creatura Comune

Elfrax	+1 Movimento	-1 Danni

Generale

ChristmasTree	+1 Danni	-2 Talento

Guardiano

Giftow	+1 Attacco	-1 PF

Potere speciale : può lanciare piccoli pacchi di natale con gittata 4. Può lanciare quanti pacchi vuole e ognuno fa +3 danni se colpisce. Inoltre, chi viene colpito rimane 1 turno bloccato a guardare il pacco esclamando solo un "ooohhh" di stupore e gioia. Ogni PG può essere influenzato una sola volta da questo potere, dopodiché ne subirà solo i danni senza più essere soggetto al blocco.

Signore del Sotterraneo

GrinchLord	+1 Difesa	-2 Movimento

Potere speciale : 2 volte per avventura può far rivivere un suo Elfrax semplicemente recandosi nella casella vicina a dove è morto e usando una sua azione. L'Elfrax così resuscitato torna al suo massimale di PF ma non recupera il suo tesoro comune, se è già stato preso dai PG.

Giacomo Bellucci - La Porta sull'Oltre - http://www.laportasulloltre.it - Copyright © 2016 - Dungeon 6 v3.0- Tutti i diritti riservati - All rights reserved

Sentinella

Le sentinelle di HateHill lasciano piccoli campanelli al loro passaggio, uno per ogni quadretto. Se un PG calpesta uno di questi quadretti *allarmati*, l'allarme si sparge per tutto il dungeon e tutte le creature guadagnano +1 Attacco e +1 Movimento. E' tuttavia possibile spendere 1 Azione per rimuovere il campanello da un quadretto senza farlo suonare. La sentinella continua a seminare campanelli per 2 turni dopodiché svanisce nelle ombre.

Prigioniero

Ogni prigioniero del sotterraneo, oltre a promettere ciò che viene generato dal regolamento, offre in aggiunta un *pranzo natalizio con la famiglia*. Questo pranzo può essere usato tra un'avventura e l'altra e permette di trasformare punti Energia in razioni, in rapporto di 1 a 1, fino ad un massimo di 3. I punti Energia spesi saranno conteggiati dal personaggio nell'avventura successiva al pranzo.

Trappole

Ogni volta che dovete generare il tipo di trappola che incontrate, lanciate 1d6 su questa :

1. **Bastoncino di Zucchero Rovente** Un bastoncino di zucchero rovente cade sulla tua testa infliggendoti 1d6+*forza* danni di irresistibile dolcezza natalizia
2. **Buca di giocattoli rotti** Una zona del pavimento si apre sotto i tuoi piedi e cadi in una discarica di giocattoli rotti aguzzi e inquietanti. Subisci *forza* danni e impieghi un turno per uscire dalla buca e toglierti le schegge di Mio Mini Pony dal deretano.
3. **Palla di neve rotolante** una gigantesca palla di neve ti investe lasciandoti completamente bagnato e infreddolito. Le fiale di vetro si rompono e le armature, intrise di acqua fredda che cola lungo la schiena non sembrano più quel baluardo appetibile contro i mostri e perdono un punto al valore di difesa.
4. **Pioggia di mortaretti impazziti** Una valanga di petardi accesi e scoppiettanti ti investe causandoti 1d6 di danni immediatamente. Mentre i cani ululano e i gatti si rifugiano sotto i divani, tu devi spegnerti dalle fiamme improvvise per due interi turni altrimenti continui a subire 1d6 di danno per turno e tutti gli oggetti di carta e cuoio bruciano completamente.
5. **Spumante scaduto** In un'alcova noti un calice di spumeggiante spumante e non puoi fare a meno di berlo. Purtroppo è spumante alla pesca e lampone del discount, imbottigliato nel 1988. Subisci subito un danno e continui a subire un danno per turno per i prossimi 2d6 turni successivi.
6. **Il terribile Pandoro!** Mentre passeggi bel bello nel sotterraneo, il tuo piede si incastra in un terribile pandoro rianimato dai poteri oscuri di GrinchLord. Il dolce assassino ti avvolge con la sua pastosa morbidezza che nasconde zanne aguzze e un pruriginoso zucchero a velo. Subisci 1d6+*forza* danni. Devi impiegare due interi turni per liberarti, convincendo l'amabile pandoro zannuto che è lui il migliore e che il panettone fa schifo. Se non lo fai non puoi muoverti e continui a subire 1d6 Danni per turno.

Giacomo Bellucci - La Porta sull'Oltre - http://www.laportasulloltre.it - Copyright © 2016 - Dungeon 6 v3.0- Tutti i diritti riservati - All rights reserved

Tesoro Comune

Ogni volta che dovete generare un *Tesoro Comune*, lanciate 1d6+P su questa tabella :

2-3-4	+1 MO e una *Caramella*
5-6-7	+1 MO e un *Giocattolo*
8-9-10	+1 MO e una *Letterina a Babbo Natale*
11-12-13	+1 MO e un *Carillon*
14 o +	+1 MO e una *Tovaglia Natalizia*

Caramella : Funziona esattamente come una *razione* ma è più dolce e mette di buon umore
Giocattolo : Se ci giocate mentre siete a distanza al massimo 2 da una creatura qualsiasi, questa rimane estasiata dal vostro orpello e perde un'azione al suo prossimo turno. Successivamente il giocattolo si rompe, probabilmente è cinese.
Letterina a Babbo Natale : Quando la leggete, la gioia e la speranza si infonde nei vostri cuori e il lettore recupera +2 Energia, dopodiché diventa completamente inutile e lagnosa, come sempre del resto.
Carillon : E' un oggetto di pregio che fa un sacco di musica natalizia, lucine e altri rumori fastidiosi. Se lo date ad un bazaar, otterrete il 50% di sconto su uno dei vostri acquisti. Non è possibile cumulare i carillon né per lo stesso acquisto né per acquisti diversi nello stesso bazaar.
Tovaglia Natalizia : Stendetela in terra, occupa 2x1 quadretti e fino a 6 *creature comuni* ne saranno attirate per 1 turno, come se la loro tattica fosse raggiungere la tovaglia. Raggiunta la tovaglia, non agiranno in altra maniera essendo impegnate a mangiare e gustare i manicaretti natalizi. Dopo 1 turno, il cibo si trasforma in avanzi, freddi ed insapori, e la tovaglia perde la sua utilità.

Tesoro Speciale

Nello scrigno del *GrinchLord* si trova Babbo Natale. Una volta sconfitto il mostro e liberato il nostro vecchietto preferito, egli vi regalerà il *Meraviglioso Cappello di Babbo Natale*. Il cappello permette, una volta per avventura, di recuperare 1d6+1 Energia. Ma, ahimè, i poteri magici del cappello funzionano solamente dal 24 dicembre al 6 gennaio di ogni anno, poi la magia del natale torna a dormire.