*La Danilo Baldoni Production Presenta:*

***Dungeon Master!***

**Il seguente teso non è commutabile in Buoni Pasto. I trasgressori delle Regole da Manuale possono terminare i propri giorni su una pila di ceci come secondo il principio monastico delle Suore Penitenti Perfino Di Giovedì Grasso. L’autore non si ritiene responsabile di 1) eccessive perdite di tempo 2) storpiamenti della propria condotta di vita 3) del proprio carattere, qualora aneli per propria insita vocazione a quegli Egocentrismi che risultano essere sempre in agguato quando ci si figura con una spada in pugno o un grimorio fra le mani. Assai meno si scherza quando si dice che la Paternità esclusiva del Gioco e delle sue Regole è dell’Autore summenzionato, il quale si riserberà il piacere d’un buon 80% dei profitti in caso d’appropriazione sia debita che indebita. Ciò detto, *buona lettura e buon divertimento!***

**Benvenuti in *Dungeon Master!*, il primo gioco di società o in solitario in cui tutto ciò che serve è unicamente un Dado…**

*… e si parla d’un qualsiasi Dado a sei facce*, come quelli che si trovano nel Monopoli o in altri giochi in scatola. Perché questo semplice Dado (meglio se smussato agl’angoli -e provvedete personalmente alla smussatura, se non v’è) possa acquisire così tanta importanza per un comunissimo gioco in scatola -ma senza scatola- lo vedremo solo più tardi; per il momento, oltre al magico Oggetto votato al Caso, avete bisogno anche di ‘fogli di carta’ [*eh sì, questa è tosta*: armatevi d’accetta, uscite fischiettando e sperando di non essere scambiati per dei serial killer, fischiettate più forte quando v’apprestate all’albero incriminato e, accertato non vi sia nessuno a guardarvi, menate terribili colpi al terribile Ent: *prima o poi vi cederà la carta!*] e ‘matite per il conteggio’. Mi raccomando di ricuperare *quelle per il conteggio e basta*, che sono estremamente rare e che solo alcuni rivenditori si prendono la briga di rifornircisi -tanto che ve n’è uno in Tibet che conosco benissimo, un altro nella misteriosa e lussureggiante Babbuasia (di cui tanto bene narrò Salgari) e un altro, guarda Caso, *proprio dietro casa tua*, se non ricordo e ricordi male; la prima Avventura che ti si chiederà di portare a termine pertanto sarà proprio raggiungere il famigerato rivenditore di ‘matite per il solo conteggio’ (e non è detto che egli sia così ben disposto a cedere un Oggetto tanto raro e prezioso), pagare il dazio con qualche centesimo sgraffignato a Lorde Orde Gobelin (siglato: L. O. G.) e tornare qui di corsa sentendoti nuovamente in salvo e a casa tua -nostra davvero no: *guarda che arredi…* S’ipotizza che le tappezzerie siano state scelte insieme al ‘rivenditore di matite per il solo conteggio’…

Se sei scampato alla Prima Avventura, necessaria per il necessario, sarà per te davvero un gioco da ragazzi riportare a casa la pelle leggendo *Le Regole da Manuale*: *lunghissime e noiosissime postille cavillose al massimo che guardare l’orario di partenza dei Treni per Viareggio in confronto è come leggersi Topolino…*

*Naaah, nulla di tutto questo!* Giocare a *D. M.!* è semplice e divertente, e te lo porti dove vuoi (sapendo però che all’ufficio saresti licenziato, per strada preso per pazzo, sull’autobus scambiato per un mitomane e a casa per un disadattato: procurati una Chiave, bada che vada bene per La Toppa della tua Porta e *usala per chiuderLa*)!

Le Regole da Manuale

Oggi come oggi, nulla è più interessante d’un saccentissimo Manuale: uno di quegli Oggetti Noiosi e Grigi che chi ha in mente di guardare il prossimo con una vena di leggero disprezzo può afferrare proprio quando la sua autostima è lì-lì per cedere, risollevandola nello sciorinare attentissime Regole da mai infrangersi! *Sfraaash…!*

Infranta la prima: mai giocare a *D. M.!* in un ambiente troppo *chiuso…*

Passiamo alla seconda e a tutte le altre: il sottotitolo di *D. M.!* potrebbe essere ‘Ovvero: Arraffa, Accoppa e Scappa’, siglato: A. A. S., oppure ‘Ovvero: Arraffa, Spacca e Scappa’, siglato: A. S. S. … Quest’ultima sigla potrebbe citare parolacce in lingua anglosassone che il presente traduttore dell’originale *D. M.!* si riserba di riportare perché potrebbero esserci bambini in ascolto, ma tali sottotitoli rendono bene il concetto del Gioco: *D. M.!* è un Gioco estremamente elementare anche per ciò che riguarda le azioni da compiersi; prima fra tutte, *scegliersi una Compagnia…*

La Compagnia

*… ovvero, stabilire se si vuole giocare da soli o in Compagnia*; comunque, ogni Giocatore dovrà tirare una sola volta il Dado per stabilire da quanti Avventurieri è formata la propria Compagnia.

Ogni numero inferiore a tre è da considerarsi come tre, perché sarebbe impensabile sperare di entrare in un Dungeon tanto periglioso da soli o in coppia; tuttavia, per i Giocatori Masochisti (siglato, G. M.: v’assicuro che ve ne sono una marea…), la cosa può anche funzionare diversamente: si hanno gli Avventurieri che escono al primo tiro punto e basta, e addirittura (per i G. M. più M. che ci siano, proprio), si ha ‘un personaggio a testa’…

G. M. a parte o non a parte, bisogna ora stabilire quanti Punti Vita abbiano tali bambocci sacrificati al sadismo che è insito per naturale inclinazione nei Giocatori Abituali di Giochi di Ruolo (siglato, G. A. G. R., che è più o meno il suono onomatopeico prodotto da questo corrosivo dèmone del gioco): tirate tre volte il Dado: numeri sotto il tre, saranno equivalenti a tre; codesto totale è l’ammontare dei Punti Vita d’un sono Bamboccio, e l’operazione andrà pertanto ripetuta tante volte quanti sono i Bambocci che costituiscono il totale della propria Compagnia (in casi normali, da un minimo di tre a un massimo di sei).

E’ del tutto superfluo dire chi sia il mago il guerriero o il ladro, tanto i Bambocci sono tutti ugualmente in carne ed ossa e tutti ugualmente infilzabili dalle famigerate L. O. G. -*ricordi questa sigla…? No? Beh, presto t’entrerà in testa…*

Si ‘dipinga’ comunque la propria combriccola, o masnada, o Gilda, nei migliori dei casi, come meglio si vuole: tutti guerrieri, tutti ladri, tutti brutti ceffi (siglato BiCh), tutti maghi (no, dààài…), tutti al mare…

Il Dungeon

Non esiste una Compagnia senza un Dungeon -*altrimenti che ci starebbero a fare -tanto i Dungeon quanto le Compagnie?*

Al Maestro del Dungeon (detto anche Magi’ster) arriveremo più avanti, ma ora parliamo di questa folle architettura sviluppata solitamente in un unico, fetido, buio piano, sopra o sottoterra, fra Nubi Numinose o negli scantinati più orridi del più Classico Castello Londinese (siglato, CiCciElle).

Si sa quanto questi luoghi siano rischiosi e pieni di orride creature (le L. O. G., appunto -che m’aspetto a questo punto tu abbia imparato chi siano), ma anche quanto siano pieni di celati Tesori da rinvenire… ed è proprio questa *vecchia passione di stampo archeologico*, che getta le povere sfortunate Compagnie fra orrori e perigli di varia sorta, accettando le possibilità inerenti alla più avversa delle sorti possibili.

Poiché abbiamo giurato che altro non servisse, per dar pieno compimento al Gioco, se non un comunissimo Dado a sei facce, manterremo da buone G. M. (che stavolta sta per Giovani Marmotte, e non per Giocatori Masochisti) la promessa iniziale spiegando come codesto, da solo, possa benissimo assolvere alla trista missione di *disegnare complicatissimi Dungeon da esplorare*: ebbene: *il Dado rappresenta una porzione di Dungeon, ed esattamente di metri 3x3x3*.

Poiché -come s’è detto- sono molto bui, solitamente, le Compagnie non possono che vedere a un palmo dal naso (e più o meno, dunque, a circa un metro e mezzo avanti e dietro di sé, e a destra e a sinistra -o a Est e a Ovest, come volete).

Il Gioco non prenderà inizio esattamente all’entrata del Dungeon, poiché questi labirinti hanno strani accessi davvero: *botole segrete, incantesimi, pozioni*… pertanto il Gioco conoscerà il suo inizio in un punto qualsiasi, in piena libertà di esplorare andando avanti o indietro -o a Nord o a Sud, come volete.

*Come procedere nei Tunnel…*

Si procede nei Tunnel designati dal Caso *tirando il Dado*; se giocate in coppia o in più persone -ognuna delle quali pilotante la propria magnifica Cricca- fate conto che avete avuto accesso in punti diversi del Dungeon (punti per il momento inconciliabili fra loro), e rispettate la buona e saggia regola del ‘classico turno a testa’.

S’è già parlato del pericolo delle L. O. G., e ad ogni passo, in questi luoghi tanto impervi e rischiosi, tale pericolo è sempre in agguato; pertanto si considerino i numeri del Dado *avanti* e *dietro* il Giocatore: non il numero che esce (*perché quello equivale ‘al tetto’, per il momento*), ma quelli che la Compagnia vedrebbe se fosse *davvero all’interno del Dado*: il Dado può cascare sempre un po’ di sbieco, ma non fa niente… Lo si drizzi un poco e si veda quale numero espone guardando al suo Sud e al suo Nord: queste coppie di numeri -che in un comunissimo Dado sono: uno/sei, cinque/due e tre/quattro- rappresentano la minaccia Gobelin per la Compagnia.

Per il momento è solo una minaccia ipotetica, non reale: per verificare che lo sia, bisogna tirare nuovamente il Dado: leggendolo stavolta in maniera canonica, se uno dei due numeri viene confermato da questo secondo tiro, i Gobelin sono a tutti gl’effetti da considerarsi concreti, e vanno dunque affrontati. Nel Gioco di D. M.! non esiste la fuga, nemmeno quando i Bambocci sono allo stremo delle forze…

*Come procedere negli Scontri…*

Nulla di più semplice che combattere a D. M.! Appurato che il numero dei componenti di una data L. O. G. sia quello stabilito dal primo lancio di Dado -riconfermato malauguratamente dal secondo (non troppo *malauguratamente*: dopo vedremo perché)- altro non resta da fare che capire di quanti Punti Vita è composto ogni Gobelin: si lanci un solo Dado per saperlo…

L’iniziativa va sempre alla Compagnia, potendo essa contare su un’intelligenza più elevata -anche nel peggiore dei casi. Il secondo passo del Giocatore sarà scegliere chi attaccare e tramite chi, e questa operazione la dovrà ripetere per ogni Bamboccio in suo possesso.

Gli scontri avvengono molto semplicemente tirando una volta il Dado e verificando se il colpo è andato a segno o meno tirandolo una seconda volta per il Gobelin: la *differenza* fra l’uno e l’altro numero stabilirà i Punti Vita perduti dal nanerottolo.

Qualora il numero ottenuto da quest’ultimo (dunque della Difesa) sia superiore a quello dell’Avventuriero (dunque dell’Attacco), in nessun modo questa differenza potrà andare ad inficiare sui suoi Punti Vita, e questa regola varrà anche a parti invertite -una bella parata, infatti, non sarà mai una ‘parata dannosa’.

In caso di pareggio, il colpo è da considerarsi ‘stoccata contro stoccata’, e dunque nullo.

Si procederà poi all’opposto, in piena libertà di decidere quale Gobelin attaccherà chi.

Può succedere ovviamente che vi sia un disavanzo fra i componenti della Compagnia e dei L. O. G.: se tale disavanzo è a favore della prima, leggi sotto le Regole legate all’*Infierire*…

*Infierire…*

E’ cosa nota dai tempi della Preistoria che Infierire sia un’arte tutta *Umana* -e a volte unica prerogativa dell’*Umano* nella vita. E’ per questo motivo che le Compagnie potranno *Infierire* sui propri avversari e i propri avversari neanche per sogno: sì, in pratica, che tu abbia una Compagnia di sei elementi, oppure di uno, i Gobelin all’attacco se ne staranno comunque buoni-buoni in fila indiana come dei perfetti beoti che attendono il proprio turno alla Posta…

*Puoi approfittare di tanta idiozia*: se il disavanzo è, ad esempio, di un solo Avventuriero, puoi impegnarlo in un dato scontro facendogli fare coppia con chi vuoi tu; in tal caso, quando il colpo andrà a segno, potrai I. con un secondo tiro, che non vuole però un terzo tiro per sapere se sia stato parato o meno: *il risultato sarà tutti Punti Vita persi dall’avversario*. Gl’Avventurieri impiegati nell’I. vanno stabiliti prima dello scontro, senza però alcuna limitazione di numero (*coppia*, *trio*, *quartetto*, *quintetto*, *sestetto*). La loro collocazione può variare da turno a turno, ma non si può decidere di chiamare qualcuno *a cose fatte*, una volta che il colpo è andato a segno…

O s’era lì a supportare il compagno, o non s’era lì.

Chi I. si suppone stia dietro un compagno che lo copre, dunque non è soggetto ad attacchi da parte degli avversari. Si consiglia pertanto di far I. i più deboli…

**Ogni scontro vinto dà diritto alla Compagnia ad Un Punto di Eroismo, da doversi registrare nella sua Scheda del Conteggio.**

I Tunnel

Quanto sopra menzionato vale per quanto riguarda gli scontri con le L. O. G. -che avvengono, ricordiamo, nel caso in cui un lancio di Dado ‘canonico’ conferma il numero uscito pensando alla ‘Faccia di Nord’ o ‘di Sud’ del Dado stesso (questo stesso numero, oltre ad indicare di quanti elementi è formata la L. O. G., indica ovviamente anche da che direzione proviene la carica avversaria, se da Nord o da Sud -e, pensando a corridoi che ora vedremo in che modo s’esplorano, se da Est o da Ovest).

*Ma quando i numeri di Nord o di Sud* (si parte sempre da un corridoio che va da Nord a Sud, in una sua altezza indefinita e semmai esplicata dall’agire degl’Avventurieri) *non sono confermati da un secondo lancio ‘canonico’…?*

Ebbene: in questo caso, bisognerà ‘dare Valore -*o Qualità*- all’Uno’.

Guardate cioè dov’è che guarda l’Uno, poi considerate, con un secondo lancio di Dado (‘canonico’), se Esso sia (rappresenti):

1-Botola

2-Porta

3-Corridoio

4-Trappola

5-Stanza Segreta

6-Parete

Ovviamente, una volta mossi i primi passi all’interno del Dungeon (e dunque dal secondo turno in poi), non dovrò più considerare l’Uno *alle spalle degli Avventurieri*: infatti ci può stare che io, capitato fortuitamente nel bel mezzo d’un Dungeon, mi trovi alle spalle *una Botola*, *una Porta* o *un Corridoio*, *una Trappola*, *un Passaggio Segreto* o *una Parete*… ma non che io mi sia trovato, *nel bel mezzo del cammino*, nella condizione di dover *attraversare* tali elementi architettonici *inavvertitamente*…

*1-La Botola…*

Vi possono essere Botole fintantoché ‘un muro in pietra è in grado d’ospitarle e di rivelarne la presenza’: possono essere a destra e a sinistra del proprio cammino, quali ‘accessi anfrattuosi e difficili da scovare’.

Tali accessi vanno presi come *Porte*, e s’invita pertanto il Lettore alla consultazione delle Regole che le riguardano da vicino.

Vi possono essere B. avanti: in tal caso va da sé che la Compagnia ha trovato *un muro*, un muro che però, al contrario dei vicoli ciechi, presenta *una sua via di fuga*. Anche in questo caso la B., pur se più stretta e meno praticabile, è da considerarsi *Porta*, poiché è un passaggio a tutti gl’effetti da un punto all’altro del Dungeon.

Esistono però delle B. un pochino più speciali di altre, e queste sono quelle che guardano *per terra* (*pavimento*) o *in alto* (*soffitto*): tali B. danno pieno accesso ad un punto qualsiasi d’un Dungeon *soprastante* o *sottostante* -dunque ad un Livello Superiore o Inferiore rispetto al proprio.

Si segni per convenienza, sulla propria Cartina Dungeon, uno zero, che sta per *Livello Zero del Dungeon*: se gl’Avventurieri incontreranno, nella propria esplorazione, delle B., in tal caso il Giocatore potrà sentirsi libero di esplorare tali sistemi labirintici quando vuole, anche tornando sui propri passi (qualora, mettiamo, il proprio Livello sia finito). Si consideri che, per quanto riguarda le sezioni già esplorate -e dunque prive di L. O. G., ormai, e di cose da scoprire- in un sol turno il Giocatore potrà far avanzare la propria Compagnia di ben tre sezioni (3x3x3) anziché di una: infatti, si è più lenti ed avveduti, quando non si conoscono i posti, mentre si procede con una certa sicurezza quando s’è acquisita un po’ più di familiarità con essi…

*2-La Porta…*

La Porta è un Accesso per qualcosa che la Compagnia ancora non conosce, e che si rivelerà di certo con un secondo lancio di Dado. Non possono esservi P. sopra o sotto, che sono da considerarsi *Dato Assurdo*; più le informazioni in merito a ciò che s’è scoperto si sommano, più si dovrà fare attenzione al *Dato Assurdo*, infatti, e cioè a quelle *incongruenze* che non debbono ‘inceppare’ l’evolversi della Storia. Molte cose, invece, debbono essere lasciate all’interpretazione; ad esempio: avrò una P. che dà accesso ad un corridoio adiacente già esplorato in precedenza (ci può sempre stare che una P. si ‘camuffi’ bene, o che una Compagnia, per ragioni non meglio esplicate -luci, fuliggini, ecc.- non v’abbia fatto caso), ma *non avrò una P.* se il punto esplorato era una *Stanza Segreta* -*a che pro, infatti, far Stanze Segrete se poi dovrò mettervi delle Porte…?* Questo è un evento da considerarsi *Dato Assurdo*…

*3-Il Corridoio…*

Il C. è da considerarsi come un ‘bivio’, un prolungamento del Tunnel intrapreso che dà alla destra o alla sinistra della Compagnia; sarà da considerarsi *Dato Assurdo* in ogni caso fatta eccezione di questo -è impossibile che io trovi un C. nel C., infatti, o che ve ne siano di lunghi come pozzi infiniti in alto o in basso.

*4-La Trappola…*

Le più svariate T., si nascondono nei meandri del Dungeon: se malauguratamente la tua Compagnia ne dovesse incontrare una, i Punti Vita andranno sottratti ad un solo Avventuriero: è per questo che dovrai decidere *chi sarà l’esploratore di turno* all’inizio di ogni Turno. In linea di massima, conviene portare avanti sempre ‘il più robusto’ e ‘in salute’…

Le T. vanno interpretate: se in alto, possono essere *blocchi di pietra ceduti*; se in basso, *fosse*; se ai lati, *frecce avvelenate*, ecc. Una T. che guarda a Nord rispetto alla Compagnia, costituisce a tutti gl’effetti *una strada senza ritorno*, e dunque un Vicolo Cieco. Si lanci il Dado per sapere quanti Punti Vita debbono essere sottratti al malcapitato:

1. -1 PV
2. -2 PV
3. -3 PV
4. -4 PV
5. *lanciare il Dado per conoscere tale ammontare.*
6. -6 PV

*5-La Stanza Segreta…*

La S. S. non è mai *Dato Assurdo*, se non per incongruenze legate allo spazio (es.: la trovo lì dove ho segnato in precedenza un Corridoio): può essere infatti considerata come una sorta di soppalco o sottopavimento, nel caso in cui l’Uno trovi la sua qualità uscendo in alto o in basso. Pertanto, tali escamotage non creeranno ‘inciampi’ pensando a Livelli Dungeon Superiori o Inferiori a quello…

Non è da escludersi che i Dungeon esplorati dalle nostre Compagnie non siano già stati esplorati precedentemente da altre Compagnie ancora: con un secondo lancio, si consideri se la S. S. (*sempre di 3x3x3*) sia:

1/2: *vuota!*

3/4: *avente Pozioni Guaritrici!*

5/6: *avente Tesori!*

*3/4: Se avente Pozioni Guaritrici* (il risultato rappresenterà i Punti Vita guadagnati da un solo Avventuriero: ciononostante la Pozione potrà essere divisa fra i vari componenti della Compagnia se il Giocatore lo desidera… Egli stesso si curerà di distribuire il Totale designato da un terzo lancio di Dado)*:*

1-+1 PV

2-+2 PV

3-+3 PV

4-+4 PV

5-*lanciare il Dado per conoscere tale ammontare.*

6-+6 PV

*5/6: Se avente Tesori* (non conta chi se li intasca fra i vari componenti: saranno tutti *Averi della Compagnia*, e andranno registrati sulla sua Scheda)*:*

1. 1 *Sacco d’Oro!*
2. 2 *Sacchi d’Oro!*
3. 3 *Sacchi d’Oro!*
4. 4 *Sacchi d’Oro!*
5. lanciare il Dado pec conoscere tale ammontare.
6. 6 *Sacchi d’Oro!*

*6-La Parete…*

Una comunissima parete, sarà un evento assolutamente banale se la si calpesta (sarà *pavimento*, allora), qualora la si trovi sopra (sarà *soffitto*) o ai lati (P., appunto), ma è invece nozione imprescindibile se l’Uno trova la sua qualità *davanti alla Compagnia*: in tal caso, ella è di fatto capitata in un *Vicolo Cieco* (da siglarsi *V. C.*? Ai *posteriori l’ardua sentenza…*)*…*

Il Dungeon Master!

Se in un Tunnel si dovessero incontrare sei loschi Gobelin, fate attenzione: il Dado va lanciato per una terza ed ultima volta onde sapere se si tratti di vere L. O. G.

Putacaso uscisse un sei, infatti, ecco che quelle che sembravano sei lontane ombre di Gobelin sono in realtà *il Magi’ster in persona, il proprietario indiscusso del Dungeon, geloso custode dei Tesori che vi si trovano nascosti!*

Costui ha tutto l’interesse di scoraggiare le Compagnie dai loro biechi intenti di razziatori, ma al contempo teme per la propria vita, essendo essa legata con profonda avidità ai propri Averi… Se compare il D. M., tirate una volta il Dado per sapere per quanti Turni deciderà di dar corda da torciere ai suoi avversari prima di sparire. Si consideri che il D. M. non può essere *Infierito*, e che ogni suo colpo a segno ferirà con un +2.

Se si sconfigge il D. M., il Gioco ha subito termine, perché i Dungeon sono una sua *creazione estemporanea*, emanazioni del *Caso* e del *Caos* derivanti dalla propria *Nera Magia*… Ciò che non s’è esplorato fino a quel momento, semplicemente persiste oltre di sé come *un buio perfettamente imperscrutabile, invalicabile e inaccessibile*.

Termine del Gioco, Assegnazione dei Punti e Vittoria

Bisogna segnare con molta attenzione tutti i Punti Eroismo e i Sacchi d’Oro rinvenuti dalle Compagnie nella loro estenuante esplorazione.

Poiché lo scopo primario, se non il loro unico intento, è quello di sgraffignare quanti più Tesori riesce loro di sgraffignare, l’ammontare dei Sacchi d’Oro determinerà il vincitore. Se la disputa avviene fra due Giocatori che hanno superato la dozzina, e se tale ammontare differisce da un altro d’una sola dozzina o meno, allora, per decretare il vero e indiscusso vincitore, si dovranno considerare anche i Punti Eroismo.

Questo per evitare di riporre vittoria solo in casi di Fortuna Smodata -(che siglato ci riporterebbe alla Ferrovie dello Stato, dacché spesso i Giocatori affetti da F. S. li si invita spesso -riconosciuta quale qualità assume nel tempo la loro F.- a fare dei bellissimi viaggi dalle destinazioni non meglio precisate) anche se si sa bene che, in fondo-in fondo, non si parla d’altro che di fortuna anche in caso di ripetute vittorie contro le L. O. G.

Il Gioco ha termine se:

1. S’ammazza il D. M.
2. Non si hanno più Bambocci ha disposizione
3. Finisce il Dungeon

Con la variante abbastanza intuitiva che nel primo caso il Gioco ha termine per tutti, nel secondo la sconfitta è automatica, nel terzo dovrei attendere che il compagno o i compagni finiscano la propria esplorazione (ci si può divertire a interpretare le L. O. G., se così fosse).

Disegni e Sigle

Se non avete carta millimetrata, semplicemente avvaletevi del Dado stesso per ricalcarlo sulla carta, e raffigurare così la sezione del Dungeon esplorata dai vostri Avventurieri. In questi quadrati, si deve spesso segnare una Sigla che sta per ciò che s’è trovato; e dunque:

B (anche con freccia in alto o in basso se dà a Dungeon): Botola

G: Gobelin

P: Porta

S. S.: Stanza Segreta

T: Trappola

Te: Tesoro

Si possono siglare sulle linee o all’interno dei quadrati a seconda della collocazione del rinvenimento.

