

# GEMME MALEDETTE

## CONVERSIONE DATI 3.5

### EFFETTI PARTICOLARI DEL MODULO

**Freddo Pungente:** sia in superficie che nel sottosuolo Tor'Harn è un luogo freddissimo ed inospitale. Chiunque non sia ben coperto e resti in movimento, ha -2 sui tiri per colpire e sui tiri di abilità di Acrobazia, Equilibrio, Saltare e Scalare, che perdura fino a quando non riesce a riscaldarsi (secondo round di combattimento). Questo aspetto è da tenere in considerazione, nel caso in cui ci fosse un appostamento per fare un'imboscata.

**Condizioni Atmosferiche:** all'esterno, in superficie, per tutto il tempo in cui il Modulo verrà giocato grandinerà in maniera costante e fitta. Qualsiasi check di Ascoltare, Cercare ed Osservare avviene quindi con un malus di -2, il terreno è da considerarsi difficoltoso e la velocità di movimento è dimezzata.

**Atto I, il Thane Forlak:** i giocatori potranno rendersi conto che il capo dei nani non sta dicendo tutta la verità con check di Percepire intenzioni con CD 16; potranno invece cercare di ottenere una ricompensa maggiore con qualche solida argomentazione e un check di Diplomazia con CD 14.

**Atto II, percorso deserto:** il gruppo può accorgersi che le postazioni di guardia dei nani lungo il percorso che collega le miniere alla città sono deserte con un check di Osservare con CD 14; sulla via del ritorno, invece, i nani della scorta si accorgeranno di questa stranezza automaticamente, essendo loro stessi a volte deputati al compito di sentinella.

**Atto II, postazione di guardia vuota:** i giocatori potranno accorgersi della presenza di una torre di guardia nella piana esterna vicina ai camini vulcanici, con un check di Osservare con CD 16.

**Atto II, la tana del Goliaths:** il gruppo può riuscire a trovare la tana del Goliaths con un check di Cercare con CD 13.

### PNG

Nel caso in cui l'avventura venga giocata non da due tavoli, ma da uno solo, il Master dovrà gestire il gruppo antagonista come se composto da PNG. In questo modulo non abbiamo lo spazio per presentare dei gruppi di vari livelli adatti allo scopo e pronti all'uso, anche perché molto dipenderebbe da come è composto il gruppo dei giocatori, ma nelle prossime settimane rispetto all'uscita provvederemo a preparare un documento online di supporto che risponda a questa esigenza.

### FANTERIA CORAZZATA NANICA (SOLDATO)

Nano guerriero di 20° livello; GS 2, Umanoide medio

**Dadi Vita:** 2d10 + 6 (23)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 6m

**Classe Armatura:** 18 (cotta di maglia, scudo);

**Attacco:** +4 in mischia (Ascia da battaglia nanica, 1d10 +2, critico 19-20 x2; tagliente); oppure Balestra Pesante, attacco a distanza +2 (Balestra Pesante, 1d10, critico 19-20 x2); AL LN

**Tiri Salvezza; Tempra:** +5; Riflessi: +0;

Volontà: +2

**Statistiche:** For 14; Des 10; Cos 16; Int 10;

Sag 11; Car 9

**Abilità:** Osservare +3, Ascoltare +3

**Linguaggi:** comune, nanico

**Talenti:** Iniziativa Migliorata, Attacco poderoso, Volontà di Ferro

### ROT'UA

Kur'Ua, Necromante di 6° livello; Umanoide medio

**Dadi Vita:** 6D8+6 (34)

**Iniziativa:** +6

**Velocità:** 9 m (zoppo)

**Classe Armatura:** 14 (Armatira di Pelle, Des)

**Attacco:** +5 in mischia (1D6+1, lancia, critico 20 x2)

**Attacchi Speciali:** Incantesimi; AL NM;

**Tiri Salvezza:** Tempra +7, riflessi +4, volontà +9

**Statistiche:** For 12; Des 14; Cos 14; Int 12;

Sag 19; Car 9

**Abilità e talenti:** Ascoltare +6; Osservare +6;  
Concentrazione +11; Conoscenza (Arcane) +10;  
Conoscenza (Religioni) +10;  
Iniziativa migliorata, Incantare in combattimento,  
Scuola Focalizzata (Necromanzia)

### INCANTESIMI DOMINIO DELLA MORTE

(5, 3+1, 3+1, 2+1):

0- Creare Acqua Individuazione del Magico, Luce,  
Resistenza, Lettura del Magico

1- Incuti paura, Analema, Devastazione, Favore  
Divino

2- Rintocco di Morte, Blocca Persona, Oscurità,  
Dissacrare

3- Animare i morti, Cecità/sordità, Scagliare Male-  
dizione

**Abilità speciali:** Dimezza i danni da gelo, tocco  
della morte

### GOLIATHS

Bestia magica

**Dadi Vita:** 5D10+15 (43)

**Iniziativa:** +2

**Velocità:** 15, Scalare 12

**Classe Armatura:** 21 (-1 taglia, +2 Des, +10  
naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 19

**Attacco base/lotta:** +5/+14

**Attacco:** artiglio +10 (2D6+5)

**Attacco completo:** 2 artigli +10 (2D6+5),  
morso +8 (2D8+5)

**Spazio portata:** 3 m./3 m.

**Attacchi speciali:** -

**Qualità speciali:** RD 5/magia; Rigenerazione 1;  
Immune al gelo

**Tiri Salvezza:** Tempra +; Riflessi +; Volontà +

**Statistiche:** For 20; Des 14; Cos 16; Int 5; Sag 10;  
Car 10

**Abilità:** Muoversi Silenziosamente +8;

Nascondersi +8; Ascoltare +6

**Talenti:** Allerta; Afferrare Migliorato; Multiattacco

**Ambiente:** Artico

**Organizzazione:** Solitario

**Grado di Sfida:** 6

**Allineamento:** Neutrale Malvagio

### KAL-RUATH

Non Morto medio

**Dadi vita:** 6D12 (41)

**Iniziativa:** +0

**Velocità:** 6

**Classe Armatura:** 17 (+3 corazza di pelle; +4  
naturale), contatto 10, colto alla sprovvisa 17

**Attacco base/lotta:** +6/+12

**Attacco:** arma, o pugno +12 (arma +6, 1D4+6)

**Attacco completo:** arma, o pugno +12/+7 (arma  
+6, 1D4+6)

**Spazio portata:** 1,5 m./1,5 m.

**Attacchi speciali:** Tocco Gelido, Creare progenie

**Qualità speciali:** RD 15/magico, Vulnerabilità al  
Fuoco, Scurovisione, Trattii dei Non-Morti, Immuni  
al gelo

**Tiri Salvezza:** Tempra +5; Riflessi +2; Volontà +2

**Statistiche:** For 22; Des 10; Cos -; Int -; Sag 10;  
Car 6

**Abilità:** Saltare +5; Scalare +9;

**Talenti:** Attacco Poderoso, Incalzare, Tempra  
Possente, Spezzare Migliorato

**Ambiente:** Tor'Harn

**Organizzazione:** Solitario o Piccoli gruppi

**Grado di Sfida:** 6

**Allineamento:** Malvagio

**Tocco Gelido:** stare in mischia con un Kal-Ruath è  
molto fastidioso e provoca ogni round 1D4 danni da  
gelo (che superano qualsiasi tipo di resistenza, tranne  
l'immunità) e la perdita di un punto di forza. La forza  
è recuperata con un ora di riposo.

**Creare Progenie:** un Kur'Uà uciso da un Kal-Ruath si  
rianima e diventa un non morto uguale al suo uccisore.

## **OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content

by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of

each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## **15. COPYRIGHT NOTICE**

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

## **END OF LICENSE**

All contents of this release, regardless of designation, are copyrighted year 2015 by No Lands Productions. All rights reserved. Reproduction or use without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of review of use consistent with the limited license above.

## **DISCLAIMER**

This work may contain mature content and may not be suited for everyone, reader and parental discretion is advised. Material includes, but not exclusive to violence, death and general use of supernatural themes. Your individual play experience may vary wildly and the authors have no control on the actions of individual players or interpersonal relations within your own social circle. Any likeness of any person, character, business, corporation or location that belongs to anyone/anything past, present or future is strictly coincidental, and is not intended to challenge any other copyright, trademark or idea. This work is a fictional roleplaying setting and is not meant to resemble, portray or document the real world.