

IL SOGNO DI MIRN

CONVERSIONE DATI 3.5

EFFETTI PARTICOLARI DEL MODULO

Deserto: il deserto infligge ad ogni personaggio che vi passi più di 10 minuti 1 danno ed 1 ulteriore danno ogni altri seguenti 10 minuti. Di giorno tali danni sono da calore, di notte da freddo.

Risveglio: ogni volta che un personaggio muore, ritorna in vita col sorgere dell'alba seguente nel punto in cui è più consono (per i giocatori all'entrata della cupola, per i PNG nelle posizioni descritte nel capitolo "la Casa"). Ogni volta che il personaggio di un giocatore muore ottiene un momentaneo malus cumulativo di -2 alla Cos, che perdura fino alla fine dell'avventura. Se un personaggio arriva a Cos 0, muore in maniera definitiva.

Fuoco nella Notte: Se il gruppo decide di attraversare la pianura che circonda la casa di notte, mentre è in fiamme, subisce 1D6 danni da fuoco per round; se invece cerca riparo all'esterno della cupola, subirà i danni da gelo previsti dalla permanenza nel deserto. Il fuoco mentre brucia la pianura non genera fumo, quindi non ci sono rischi derivanti dal soffocamento.

Polvere scivolosa: qualsiasi avventuriero che si mette a correre, o compie azioni acrobatiche nella casa di notte, rischia di scivolare sulla polvere viscida, per evitare tale possibilità è necessaria una prova di Equilibrio con CD 14.

Addormentarsi: se un personaggio cerca di addormentarsi nel letto di Mirn al primo piano, ci riesce in 1D4+1 round, a patto che non venga disturbato. Se Mirn si accorge del tentativo (ovvero non è impegnata a fare altro), farà calare la notte in un singolo round.

Caramelle corrosive: se un personaggio magia le caramelle sparse sul pavimento della stanza di Mirn, salta un ciclo del sogno e si sveglia come se fosse morto, ma senza le relative conseguenze, il giorno successivo. Per riuscirci però occorre masticare un numero sufficiente di caramelle, ovvero 1D6 e nell'azione si perdono 1D6% (dal 10 al 60%) di denti che vengono consumati dall'acido dei dolciumi. Per masticare le caramelle occorre avere almeno un dente e se ne possono consumare massimo tre in un round.

Mirn

Gnomo, Popolano di 5o livello; GS2; umanoide piccolo;
DV 5D4+25 (37); Iniz +5; Vel 6m; CA 16 (+1 taglia, +5 Des); Attacco in mischia pugno +7 (1d6+5) AL NM;
TS tempra +6, riflessi +6, volontà +2;
For 20; Des 20; Cos 20; Int 13; Sag 12; Car 14.

Fratello di Mirn

Gnomo, Popolano di 1o livello; GS0; umanoide piccolo;
DV 1D4 (3); Iniz +3; Vel 6m; CA 14 (+1 taglia, +3 Des); AL N;
TS tempra +1, riflessi +4, volontà +1;
For 8; Des 16; Cos 10; Int 11; Sag 11; Car 14

Padre di Mirn

Umano, Popolano di 1o livello; GS0; umanoide medio;
DV 1D4 (3); Iniz +0; Vel 9m; CA 10; AL N;
TS tempra +1, riflessi +1, volontà +2;
For 8; Des 10; Cos 11; Int 8; Sag 12; Car 10

Madre di Mirn

Umano, Popolano di 1o livello; GS0; umanoide medio;
DV 1D4 (2); Iniz +1; Vel 9m; CA 11; AL N;
TS tempra +1, riflessi +2, volontà +2;
For 10; Des 12; Cos 10; Int 8; Sag 8; Car 7

Vecchio Avventuriero

Umano, Popolano di 5o livello; GS2; umanoide medio;
DV 5D4+10 (23); Iniz +0; Vel 9m; CA 16; AL N;
TS tempra +3, riflessi +1, volontà +2;
For 12; Des 10; Cos 14; Int 12; Sag 12; Car 12

Musico Gnomo

Gnomo, Popolano di 1o livello; GS0; umanoide piccolo;
DV 1D4 (3); Iniz +3; Vel 6 m; CA 14 (+1 taglia, +3 Des); AL N;
TS tempra +1, riflessi +4, volontà +1;
For 8; Des 16; Cos 10; Int 11; Sag 11; Car 14

BELVA D'OSSIDIANA

Bestia magica Grande

Dadi vita: 8D10+24 (68)

Iniziativa: +6

Velocità: 12

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

Att. base/lotta: +8/+16

Attacco: artiglio +13 (2D4+5)

Att. completo: 2 artigli +13 (1D8+5), morso +8 (2D8+5)

Spazio portata: 3 m./1,5 m.

Attacchi speciali: Pioggia di Lapilli, Morso Straziante

Qualità speciali: Percezione cieca, Scurovisione 18 m, Resistenza ai proiettili, Immunità al fuoco, Attacco a soffio

Tiri Salvezza: Tempra +9; Riflessi +8; Volontà +3;

Statistiche: For 20 Des 14 Cos 17 Int 5 Sag 10 Car 6

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +11

Talenti: Furtivo, Schivare, Iniziativa Migliorata, Olfatto acuto

Ambiente: Desertico, Zone vulcaniche

Organizzazione: Solitario, Branco

Grado di Sfida: 6

Allineamento: NM

Morso Straziante: ogni volta che il morso della Belva d'Ossidiana va a segno, impone al bersaglio un TS su Tempra con CD 14, se esso non viene superato la saliva rovente della creatura scava la carne del soggetto, infliggendogli ulteriori 2D6 danni.

Resistenza ai Proiettili: il durissimo carapace roccioso della Belva d'Ossidiana la protegge dai normali proiettili come frecce, dardi e quadrelli, i quali non la danneggiano. Questa protezione non è valida con i proiettili incantati, con quelli di tipo speciale (per esempio il macigno lanciato da un gigante), o se viene effettuato con successo un colpo mirato agli occhi, o all'addome del mostro che non sono protetti dal suo carapace.

Attacco a soffio: la Belva di Ossidiana può attaccare con il suo soffio, in un cono di 9 metri di fronte a sé; ogni creatura presente nell'area dovrà effettuare un Ts su Riflessi con CD 16 o subire 5d8 danni da fuoco, il danno sarà dimezzato in caso di successo. Dopo aver usato il soffio, la Belva di Ossidiana dovrà attendere 1d4 turni per poterlo riutilizzare.

PELUCHE ASSASSINO

Aberrazione piccola

Dadi vita: 3D10 (18)

Iniziativa: +4

Velocità: 18

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 11

Att. base/lotta: +1/+0

Attacco: artiglio +2 (1d8+1 taglienti)

Att. completo: 2 artigli +2 (1D8+1 taglienti),

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

Attacchi speciali: Raffica di colpi

Qualità speciali: Riduzione danni 5/tagliente e perforante

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

Statistiche: For 12 Des 18 Cos 10 Int 10 Sag 10 Car 12

Abilità: Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10

Raffica di colpi: un round ogni quattro, il Peluche assassino effettuerà, come azione di round completo, 4 attacchi invece di 2.

TESORI

Frammento di Smeraldo: guardandoci attraverso si esercita l'equivalente dell'incantesimo "Individuazione del Magico". Viene ricavato dalla cupola di Smeraldo.

Galsa: Spada lunga magica +1, se viene pronunciato il suo nome mentre la si sfodera, il tintinnio che ne deriva è udito da chiunque nel raggio di 18 metri. Si trova in possesso del Vecchio Avventuriero, controllare i requisiti per conservare l'oggetto fuori dal sogno.

Abito Magico: migliora la Classe Armatura di chi lo indossa di 2 punti. È nascosto nel guardaroba della stanza da letto di Mirn, nella casa al primo piano.

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.