

MYSTARA



ITALIA CON

GIOCAPADOVA - XXXI edizione
10 e 11 Settembre 2022
ex fornace Carotta

AVVENTURA PER DUNGEONS & DRAGONS AMBIENTATA IN OCCASIONE DELLA XXXI EDIZIONE DEL GIOCAPADOVA E DELLA MYSTARA-ITALIA-COM

Ideata da Giuliano Michelin In collaborazione con: Andrea Barbiero
pierpaoloragno71@gmail.com

L'avventura è pensata per un gruppo di 5-7 giocatori che interpreteranno personaggi pre-generati di livello 11°. L'avventura si svolge interamente nel regno elfico di Alfheim, all'interno della foresta magica di Canolbarth e vedrà come protagonisti i giocatori vestire i panni di eroi inviati dai rispettivi clan nel tentativo di risolvere una questione di massima urgenza e gravità. La stessa è pensata per avere una durata media di 3 ore divisa in tre atti rispettivamente di 30 minuti, 60 minuti e 90 minuti.

PREFAZIONE E NOTE PER IL DUNGEON MASTER

Nota: Queste sono le premesse storiche che andrebbero lette o parafrasate ai giocatori prima dell'inizio dell'avventura per dar loro modo di meglio comprendere il contesto dell'avventura stessa.

L'avventura è ambientata verso la fine dell'estate del 1006 A.C. (sono i giorni che vanno dall'1 al 7 Fyrmont del 1006 e per tutto quel periodo ci sarà luna nuova). La primavera di quello stesso anno le principali nazioni del Mondo Conosciuto (i Principati di Glantri, il Regno di Karameikos, Le Cinque Contee e il Regno di Alfheim) si sono unite alla Repubblica di Darokin nella battaglia contro le forze del Maestro di Hule e dei nomadi del Sind. La battaglia finale è stata vinta dalle forze congiunte delle cinque nazioni ma a carissimo prezzo. La vendetta del Maestro è stata terribile e si è materializzata sotto forma di un enorme meteorite che è precipitato ai confini tra le Terre Brulle e i Principati di Glantri causando morte e distruzione soprattutto nei principati meridionali della magocrazia. La conseguenza più grave però è stato l'innalzarsi di una estesa nube di polveri che ancor oggi, a distanza di mesi, oscura parzialmente il sole (creando di fatto gli effetti di semioscurità o dim-light) su gran parte delle terre settentrionali della Repubblica e di Alfheim.

Nota: Queste sono invece le informazioni riservate al Dungeon Master e che spiegano realmente cosa sta accadendo ad Alfheim.

Nei mesi che seguiranno molti Alberi della Vita (le reliquie elfiche) cominceranno ad ammalarsi e per i Custodi degli Alberi (treekeeper) e i maghi del regno elfico la risposta più logica sarà quella di additare la nube come responsabile della cosa. In realtà i veri artefici della morte delle reliquie sono gli elfi delle ombre (shadowelves) che da anni bramano di conquistare il regno di superficie per poter creare un loro regno (Aengmor). Il primo passo, per quella che sarà l'invasione da parte degli elfi delle ombre e che avrà luogo solamente nell'autunno dell'anno successivo, sarà appunto la distruzione degli alberi sacri agli elfi e della foresta di Canolbarth. Gli elfi delle ombre infatti vogliono rendere inospitale agli elfi di superficie Canolbarth e ricreare un habitat più consono alle proprie esigenze. Gli sciamani degli elfi delle ombre, guidati dal loro Immortale patrono Rafiel, stanno muovendo i primi passi e creando le basi per il sortilegio che,

appunto, nei mesi a seguire contagerà e ammalerà gli Alberi della Vita. Per il loro primo tentativo, un gruppo di sciamani delle ombre, si è spinto fino in superficie e ha deciso di attingere alla magia nefasta che permea l'intera area, all'interno della foresta di Canolbarth, nota come le Colline Vaganti (Stalkbrow) e tramite questa far ammalare l'albero della vita di uno dei clan minori presenti nella zona sotto il controllo del clan Lunga Marcia (Longrunner). Il Concilio dei Clan che dà il via all'avventura è stato convocato proprio su richiesta del leader di questo clan minore, Dymarell del clan dei Querce Vecchia. Il problema però è che la magia delle Colline Vaganti si è dimostrata troppo ostica persino per gli sciamani delle ombre e, sfuggita al loro controllo, ha finito con l'aprire un portale direttamente con la Dimensione dell'Incubo. L'Albero della Vita si è ammalato ma al momento sembra anche secondario come problema.



ATTO PRIMO: IL CONCILIO DEI CLAN

DURATA PREVISTA 30'

Al Concilio dei Clan sono presenti tutti i capi dei sette maggiori clan della nazione elfica:

Lynnwyll Chossum capo del clan *Chossum*

Brendian Erendyl capo del clan *Erendyl*

Dyradyl Feadiel capo del clan *Feadiel*

Spadarossa il Sincero è il capo del clan *Freccia Rossa*

Durifern il Viaggiatore capo del clan *Grunalf*

Cacciamostri capo del clan *Lungamarcia*

Mealidan è il capo del clan *Mealidil*

I capi clan degli altri dieci clan minori del regno (incluso **Dymarell**)

Guardastelle, Custode dell'Albero della Vita del clan dei Lungamarcia, nonché uno dei maghi più capaci di tutto il regno elfico, in qualità di esperto e consulente

La seduta è presieduta da **Doriath Erendyl**, re di *Alfheim*. Consigliato e supportato da **Gilfronden Erendyl** generale dell'esercito di *Alfheim* e **Shurengyla**, cugina e consigliera del re

Al Consiglio dei Clan è presente anche **Dymarell Quercia Vecchia**, dell'omonimo clan, che ha richiesto la seduta straordinaria per segnalare il fatto che la reliquia del suo clan si è ammalata (l'albero non emana più la tipica luce bianca e non produce l'Olio della Luce).

Cosa racconta Dymarell Quercia Vecchia

Circa un mese fa il Custode dell'Albero della Vita del suo clan, **Heian Erenaeth**, lo ha informato che la produzione dell'Olio della Luce era calata drasticamente come conseguenza del fatto che l'albero sembrava non godere più di ottima salute (foglie smorte, si era affievolita l'intensità della luce che emanava dalla pianta, riduzione degli effetti taumaturgici della pianta ecc.). Si è cercato di capire quale fosse la natura del male dell'albero e sono state provate alcune cure ma si sono rivelate inefficaci: l'albero stava letteralmente invecchiando e morendo precocemente.

In un primo momento si pensava che fosse la conseguenza dell'assenza di luce solare intensa da oramai molti mesi ma in realtà la loro zona, essendo a sud-est della foresta di Canolbarth è meno colpita dagli effetti della nube rispetto ad altre aree più a nord, i cui alberi non sembrano presentare problemi del genere. Si è cercata la fonte della malattia altrove.

Heian ha suggerito che la presenza vicina delle Colline Vaganti potesse costituire una possibile fonte di turbamento per l'Albero e ha quindi condotto un gruppo di esperti del suo clan (di fatto lui e i suoi assistenti migliori e più capaci) all'interno del luogo di vitaguasta (*wronglife*) ma non ha più fatto ritorno (questo avveniva circa due settimane prima del Concilio).

Dymarell ha quindi mandato un gruppo di giovani guerrieri sulle tracce del Custode dell'Albero della Vita ma anche questi non sono più tornati; il suo clan non ha risorse infinite e molti dei più abili guerrieri sono ancora aggregati all'esercito che re Doriath ha messo in piedi per fronteggiare le insidie che giungono da fuori i confini del regno e così ha deciso di chiedere aiuto al Concilio

LE REAZIONI DEI CLAN

Ogni capo clan ha una reazione differente rispetto alle informazioni appena giunte. La scelta del personaggio da parte dei giocatori dovrebbe avvenire solamente dopo aver letto le seguenti informazioni in quanto finiranno con influenzare l'attitudine del diversi personaggi rispetto alla missione da portare a compimento. Ogni personaggio infatti è il campione prescelto per la missione dal proprio clan e ne incarna perfettamente attitudine e scopi. In ogni paragrafo dedicato al capo clan c'è un'informazione da leggere a TUTTI in quanto sono le informazioni di pubblico dominio e quanto afferma pubblicamente nel corso del Concilio e poi una parte (Il Sentiero) da leggere solo al giocatore che sceglie lo specifico personaggio (informazione riportata nella scheda)

Lynnwyll Chossum capo del clan *Chossum*.

TUTTI: E' d'accordo nel mandare un gruppo di elfi scelti, uno per clan in quanto è anche l'occasione per capire se all'interno delle Colline Vaganti vi siano risorse utilizzabili in futuro dal popolo elfico.

Sentiero: Vede l'opportunità di mandare un suo uomo nelle Colline Vaganti come l'occasione di recuperare antichi e perduti tesori e reliquie che, stando anche alle antiche leggende, si trovano nella zona (il sentiero del cacciatore di tesori).

Brendian Erendyl capo del clan *Erendyl*.

TUTTI: Vuole che chiunque sia mandato nell'area delle Colline Vaganti sia guidato da un Erendyl in quanto clan del re e missione di interesse nazionale.

Sentiero: E' il "clan del re" e quindi il più fedele al sovrano di *Alfheim*. L'eroe vorrà mettersi in luce agli occhi degli altri clan per aumentare il prestigio del proprio sovrano (il sentiero dell'eroe epico).

Dyradyl Feadiel capo del clan *Feadiel*.

TUTTI: il capo clan è decisamente preoccupato e vede questo evento come un presagio del ritorno di Moorkroft (uno stregone malvagio che già in passato ha tentato di distruggere la foresta). Inizialmente propone di creare una barriera magica tutto attorno all'area e di isolare la zona ma quando qualcuno solleva che questo è un atteggiamento da pavidità la sua reazione è violenta e repentinamente decide per mandare uno dei suoi ad indagare.

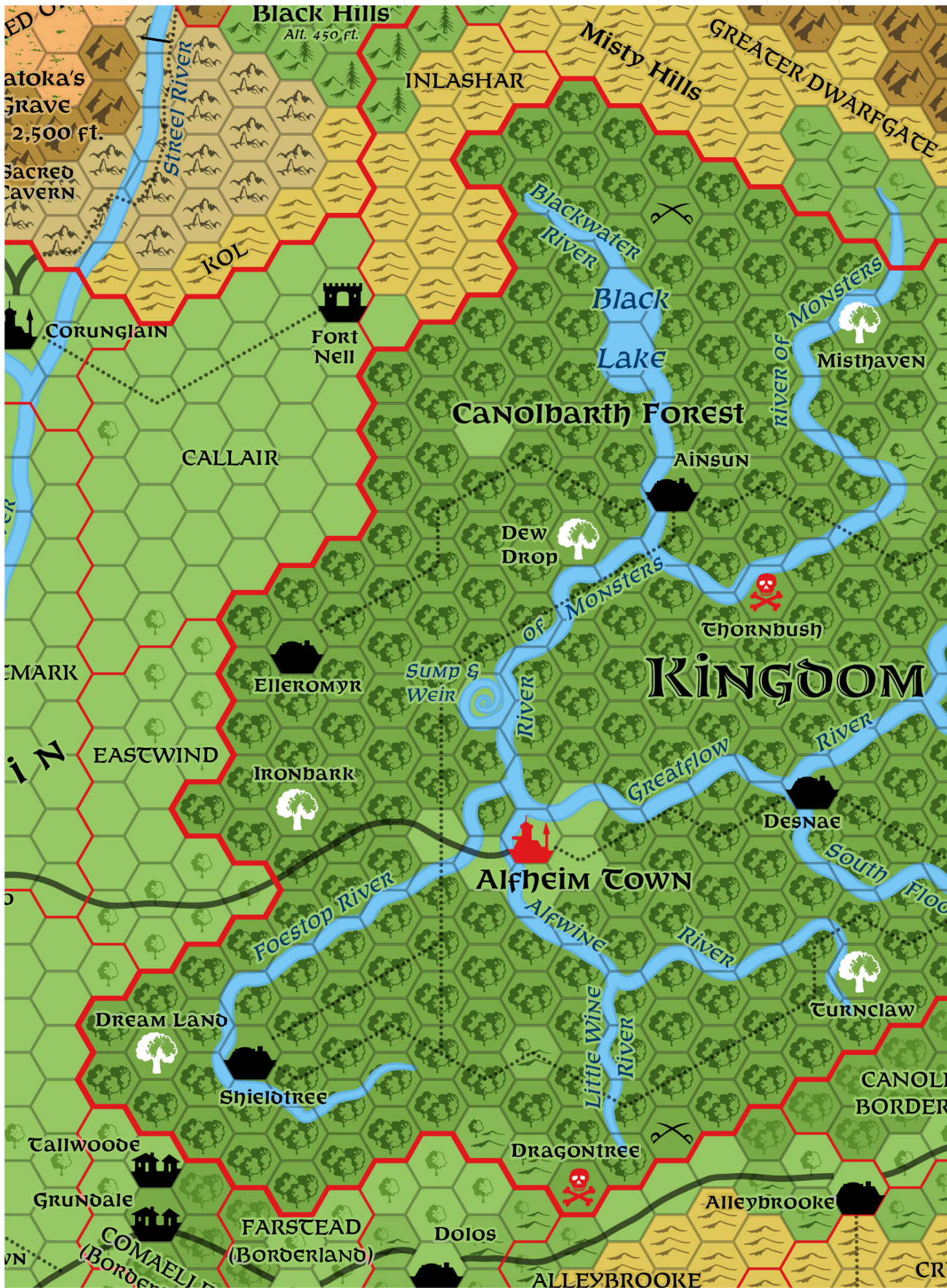
Sentiero: Il clan teme costantemente minacce che possano provenire dall'esterno della foresta ma ancor di più apparire come codardi agli occhi degli altri clan. Coraggio risoluto e paranoia. (il sentiero dell'eroe coraggioso)

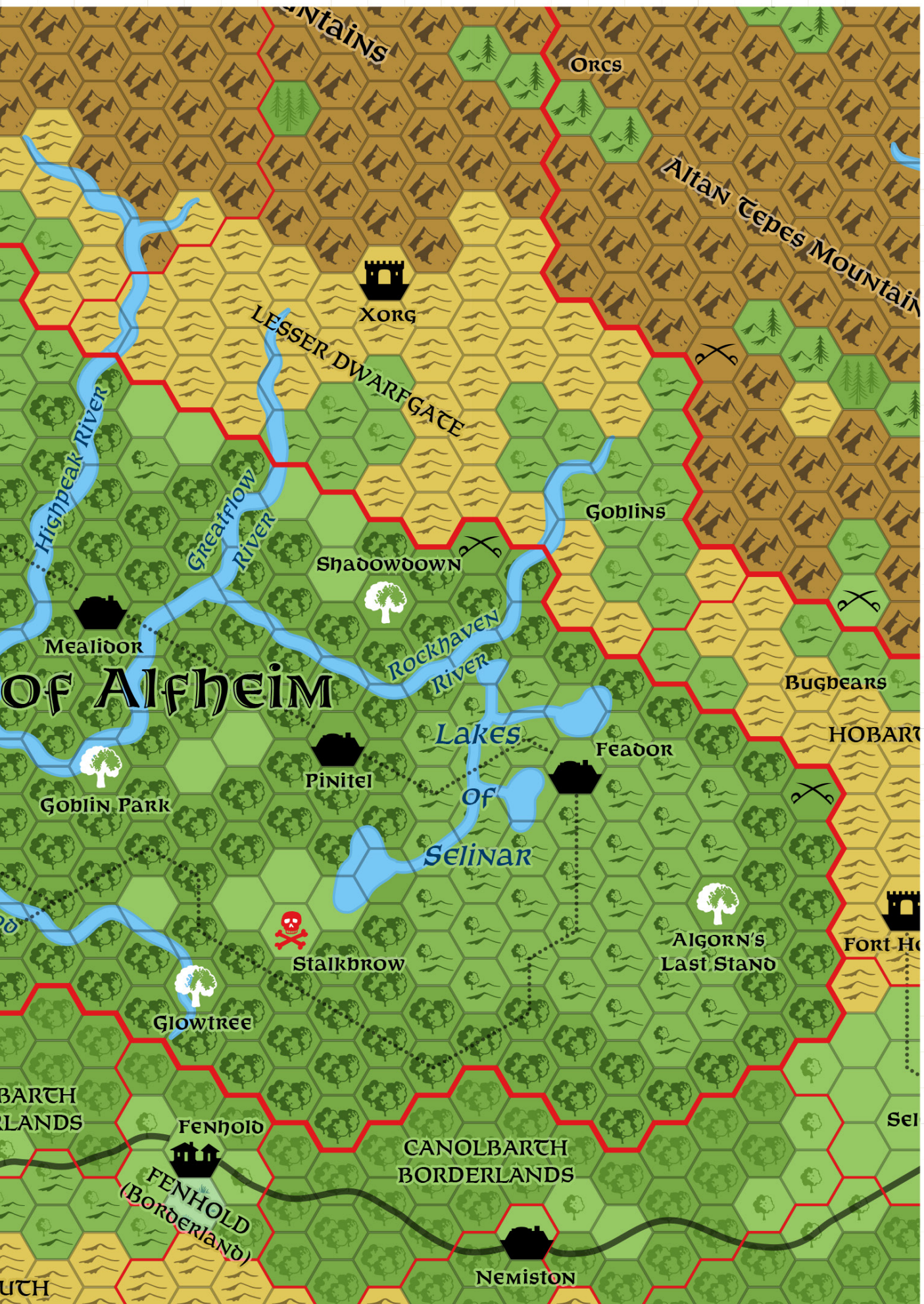
Spadarossa il Sincero capo del clan *Freccia Rossa*.

TUTTI: un Freccia Rossa è sempre in prima linea, primo a entrare in battaglia e ultimo ad sottrarsi al pericolo, e più è grave la minaccia è più forte la sua determinazione.

Sentiero: Il clan è tra i primi a propendere per un'azione decisa e risoluta per il bene di tutti. Qualsiasi sia il problema andrà risolto o estirpato da Canolbarth (il sentiero dell'eroe devoto)

Durifern il Viaggiatore capo del clan *Grunalf*. **TUTTI:** E' chiaramente preoccupato per la sorte dell'Albero e va intrapresa qualsiasi azione necessaria al fine di porre fine alla situazione trovando una cura. Chiunque si avventurerà nell'area delle Colline Vaganti avrà bisogno della guida esperta di un cacciatore *Grunalf*. **Sentiero:** L'Albero della Vita sta morendo e in qualsiasi modo va preservato individuando la natura del male che lo affligge. (il sentiero dell'eroe scrupoloso)





Of Alfheim

LESSER DWARFGATE



XORG

Orcs

Altan Tepes Mountain

Goblins

Shadowdown

Rockhaven River

Bugbears

HOBART

Feador

Lakes of Selinar

Mealidor

Goblin Park

Pinitel

Stalkbrow

ALGORN'S Last Stand

Fort Ho

Glowtree

BARCH LANDS

Fenhold

FENHOLD (Borderland)

CANOLBARCH BORDERLANDS

Sel

Nemiston

UTH

Cacciamostri capo del clan Lungamarcia.

TUTTI: E' probabile che dietro questa minaccia vi sia qualche mostro infido e potente sfuggito alla sorveglianza dei clan. E se c'è un mostro è necessaria sicuramente anche la presenza di un Lungamarcia. A maggior ragione trovandosi il clan Quercia Vecchia nel territorio del suo clan. E' evidente che la leadership della missione spetta al suo clan.

Sentiero: Non è chiaro perché gli altri clan debbano interferire con il problema che dovrebbe essere di interesse del solo clan Lungamarcia. La presenza degli altri eroi non sarebbe affatto necessaria. Presenziare per controllare che nessuno compia atti scorretti all'interno del proprio territorio (il sentiero dell'eroe diffidente)

Mealidan capo del clan Mealidil.

TUTTI: se un albero può ammalarsi allora anche gli altri possono ammalarsi e la cosa sarebbe devastante per tutta la foresta e per la sopravvivenza degli elfi stessi. Va necessariamente scoperta la causa della malattia e trovata una cura. Ovviamente i Mealidil con le loro vaste conoscenze magiche sono oltre che disponibili, essenziali per il buon esito della missione.

Sentiero: Se esiste una cura o un male che affligge l'Albero della Vita solamente un Mealidil, in quanto discendenti diretti di Mealiden Guardastelle (Starwatcher) potrà trovarla. La nostra presenza non solo è necessaria ma bensì fondamentale (il sentiero dell'eroe saggio)

Clan minori: i clan minori espongono pareri sulla necessità di trovare una soluzione ma non presentano candidati per la spedizione.

Nota: i vari sentieri degli eroi sono dettagliati nella sezione background all'interno delle schede dei personaggi e andranno a sostituire le features, traits, bounds e flaws del background dei personaggi creando qualcosa di più facilmente gestibile nel corso di un'avventura così breve..

CONCLUSIONE

Alla fine del Concilio dei Clan e dopo aver ascoltato il parere di tutti i capi clan, re Doriath dispone che Guardastelle e altri potenti maghi dei clan andranno a Quercia Vecchia per cercare di capirne di più circa la malattia che ha colpito l'Albero della Vita. Un gruppo di eroi (gli avventurieri), selezionati tra i campioni dei vari clan, andranno invece a Colline Vaganti sulle tracce del Custode Heian Erenaeth con lo scopo di capire che fine hanno fatto lui e la sua scorta.

A questo punto i giocatori dovranno scegliere a quale clan appartenere e di conseguenza prendere il relativo personaggio. Lasciare 15 minuti perché prendano familiarità con la scheda.

Dopodiché gli eroi potranno riunirsi in un'ampia sala all'interno del palazzo reale di Alfheim. Qui a presenziare la riunione ci sarà **Shurengyla**, la bella e intelligente cugina di re Doriath, la cui influenza e ascendenza sul re è ben nota a tutti, che darà loro le informazioni del caso. Lasciate che facciano delle domande e date le relative risposte.

D: Qual è lo scopo della nostra missione?

R: Guardastelle e altri maghi creeranno un portale che vi porterà alle Colline Vaganti. Qui dovrete trovare Heian Ereneath e la sua scorta o capire cosa gli è successo.

D: Girano strane voci sulle Colline Vaganti. Sono vere?

R: Le Colline Vaganti, note anche come Stalkbrow, sono uno dei luoghi più misteriosi di tutta la foresta di Canolbarth. Da sempre gli elfi sanno della natura malefica e distorta della magia che vi alberga. Spesso da essa provengono creature assurde e mai viste prima e il luogo emana una magia imprevedibile e distorta.

D: Cosa sai puoi dirci sulle creature che si aggirano sulle Colline Vaganti?

R: Poco. C'è da dire che raramente queste escono o si allontanano troppo dalla zona che delimita le colline e questo è sì un bene ma al tempo stesso non consente di avere informazioni molto specifiche. Si sa solamente che aberrazioni, non morti ed esseri apparentemente ad altri mondi sono stati segnalati in passato.

D: Cosa sai dirci della magia che permea quel luogo?

R: E' una magia potente, antica e imprevedibile. Taluni la potrebbero scambiare per Magia Selvaggia ma questa sembra assumere più una valenza distorta e malvagia oltre che randomica. Chiunque di voi padroneggi la magia lo faccia con attenzione perché persino le proprie conoscenze potrebbero rivoltarglisi contro.

D: Se dovessimo trovare oggetti magici o tesori potremmo tenerli?

R: Sì e no. Se ne troverete fatene buon uso ma al termine della vostra missione li consegnerete a Guardastelle in quanto ogni oggetto trovato appartiene, fino a prova contraria, al clan dei Lungamarcia in quanto le Colline Vaganti si trovano nel loro territorio. Lui poi saprà cosa fare e nel caso ve le daranno indietro come ricompensa per il compito svolto.

D: Ci verrà data qualche forma di aiuto per affrontare la nostra missione?

R: Ad ognuno di voi verranno date due pozioni di guarigione superiore (4d4+4 hp) e al gruppo una pergamena di Transport Via Plants (o Circle of Teleport) per poter fare ritorno alla

capitale. Inoltre vi consegno questo amuleto, non è magico ma apparteneva a Heian Ereneath e vi aiuterà a determinare la sua posizione più facilmente. Vi consegno quindi anche una pergamena con l'incantesimo Locate Creature.

D: Di quante persone era composto il gruppo di Heian e il gruppo di cacciatori che sono andati a cercarlo?

R: Heian, stando a quanto ci ha detto Dymarel Quercia Vecchia, si era recato alle Colline Vaganti in compagnia di tre delle sue migliori assistenti. In seguito sulle sue tracce sono partiti cinque giovani cacciatori.

D: Quando partiremo?

R: Il prima possibile. Il tempo giusto per preparare i vostri equipaggiamenti e poi incontrerete Guardastelle. Credo stia già completando l'incantesimo per il portale che vi porterà a destinazione.

ATTO SECONDO: LE COLLINE VAGANTI (STALKBROW)

DURATA PREVISTA 60'

Non appena pronti, Guardastelle coadiuvato da altri quattro potenti elfi maghi, apriranno un portale che porterà il gruppo di eroi da **Città di Alfheim** fino alle **Colline Vaganti**. Il gruppo emerge dal portale in una zona di alte e ripide colline ricoperte da macchie di fitta vegetazione. Queste sono attraversate da sentieri non battuti da decenni e che sembrano portare da nessuna parte.

Alcuni elementi di cui tenere conto per tutto il tempo in cui rimarranno sulle Colline Vaganti:

- Il cielo è parzialmente oscurato dalla nube di polvere per cui nell'area ci sarà sempre una luce poco intensa (**dim-light**). Agli effetti dell'avventura poco cambia in quanto essendo tutti elfi hanno infravisione (**darkvision**) e tale situazione non comporta alcun impedimento. Di contro tutto sembra smorto e privo di colore. Le ombre sono più fitte e impenetrabili e ogni prova di **Stealth** è eseguita con vantaggio. Di contro tutte le prove di **Perception** basate sulla vista sono eseguite con svantaggio;
- La temperatura, come conseguenza dell'assenza di luce

intensa, è al di sotto della media stagionale e si aggira tra i 10° e 15°.

- Una leggera brezza sferza l'aria per tutto il tempo. A intervalli irregolari aumenta di intensità potendo di fatto costituire un impedimento per certi tipi di incantesimi o rendere più difficile l'impiego di armi da lancio. All'inizio di ogni round di combattimento tirate 1d4. Con un risultato di 1 l'aria e il vento aumentano di intensità. Questo potrebbe rendere inefficaci incantesimi come **gaseous form** e daranno comunque svantaggio a tutti gli attacchi a distanza (**ranged attack**)
- C'è una forte distorsione della magia su tutte le Colline Vaganti. Ogni volta che un incantatore esegue un incantesimo che non sia un cantrip deve effettuare una prova abilità (**spellcasting ability**) per vedere se l'incantesimo ha effetto o meno. La **DC** è pari a **10 + il livello (slot) dell'incantesimo lanciato**. Qualora questo check fallisse, vi sarà una possibilità del 50% che l'incantesimo non sia stato lanciato (di fatto come se fosse stato soggetto ad un **counterspell**) mentre il restante 50% delle volte vi potrebbe essere un effetto del tutto inaspettato.

Tirare un 1d8 e consultare la seguente tabella:

1. L'incantesimo si ritorce contro lo stesso incantatore (non necessariamente creando danni ma anche solamente impedimenti, imbarazzi o situazioni fastidiose da dover gestire);
2. L'incantesimo colpisce una creatura a random tra quelle presenti nella zona;
3. Al posto dell'incantesimo lanciato, in cielo, si apre una sorta di vortice-voragine dagli inquietanti colori viola-purpureo e una pioggia acida comincia a scendere su tutta l'area. Per ogni slot dell'incantesimo lanciato applicare 1d8 di danno acido a ciascuna creatura presente in zona.
4. In alternativa all'incantesimo lanciato si apre uno squarcio nella struttura spazio-tempo e da essa emerge una creatura il cui CR è pari al livello dell'incantesimo lanciato. Questa si comporta in maniera randomica come se sottoposta agli effetti di un incantesimo di **confusion**. Le creature evocate sono:
LIVELLO 1: Quasit (MM pag. 63)



LIVELLO 2: Spined Devil (MM pag. 78)
 LIVELLO 3: Bearded Devil (MM pag. 70)
 LIVELLO 4: Shadow Demon (MM pag. 64)
 LIVELLO 5: Barlgura (MM pag. 56)
 LIVELLO 6: Chasme (MM pag. 57)
 LIVELLO 7: 2 Vrock (MM pag. 64)
 LIVELLO 8: Hezrou (MM pag. 60)
 LIVELLO 9: Glabrezu (MM pag. 58)

5. Dal terreno emergono radici contorte e tentacolari che di fatto rendono l'area terreno difficile per un numero di round pari al livello dell'incantesimo lanciato. All'inizio di ciascun round ogni personaggio deve effettuare un Strength Saving Throw con DC pari a 10 + livello dello slot lanciato. In caso di fallimento sarà **restrained**. All'inizio di ogni round può ripetere il tiro salvezza.
6. Un vento gelido e ghiacciato comincia a sferzare l'area come se si fosse tutti all'interno di un incantesimo di Ice Storm. Se utilizzato un incantesimo di livello superiore al 5° applicare il surplus di danni come da descrizione incantesimo
7. Il terreno comincia a tremare come se sottoposto agli effetti di un incantesimo di earthquake i cui effetti durano un numero di round pari al livello dell'incantesimo lanciato in origine
8. L'incantesimo inverte i propri effetti. Se doveva procurare danni invece li cura. Se doveva curare invece produrrà l'ammontare di danni prestabilito

Sia che dovessero servirsi dell'incantesimo di **Locate Creature** sia che dovessero **cercare tracce** o seguire una pista a caso, alla fine, dopo un inevitabile girovagare a vuoto, giungeranno, sul divenire del tramonto, in una curva del sentiero nelle cui vicinanze sono visibili dei **tumuli di pietre accatastate e tre inquietanti lapidi**. Una nube particolarmente fitta oscura il cielo e per un attimo sembra sia scesa un'oscurità come se fosse notte. Il cielo è ovviamente privo di stelle e luna. Si alza un vento gelido. Lasciate che facciano ability e skill check al fine di aumentare la loro inquietudine e lasciar presagire che stia avvenendo qualcosa di malvagio e strano. **La presenza di non morte nella zona è tangibile** a chiunque abbia l'abilità di rilevarla (ranger o paladini per esempio).

All'improvviso scorgono una luce fioca simile a quella di una lanterna in procinto di spegnersi.

Con difficoltà, se non si avvicinano, riescono a intravedere l'esile figura che sembra portarla. Si sta dirigendo verso le tre lapidi di pietra grezza su cui sono visibili delle incisioni in elfico (sono distorte e blasfeme parole che hanno gli effetti su chi le dovesse leggere di un **Dissonant Whisper** che procura **5d6 danni psichici, DC 15 per dimezzare tale danno ed evitare gli effetti del deafened**).

La figura è quella di un'elfa estremamente pallida e bella. La sua pelle è quasi trasparente. Si presume che a questo punto tutti siano sul chi vive vista l'ovvia natura non morta della presenza. Se avvicinata con ostilità si presenterà per quello che è (vedi dopo) ma c'è comunque la possibilità che lo spirito possa essere avvicinato in maniera più cauta e possa così fornire alcune informazioni. Fate fare **check a discrezione tra Persuasion o Deception (DC 15)**. Lo spirito condivide che:

- non ricorda il suo nome né quello delle sue compagne
- erano venute fin qui per accompagnare un grande mago elfo (il custode dell'Albero)
- un'antica magia è stata risvegliata da qualcuno giunto prima di loro. Il mago ha detto che la fonte di questa magia distorta è lì (indica una direzione generica) nel cuore del bosco

- il custode è stato imprigionato da quella cosa, la sua anima divorata da quell'oscura magia... (un indizio per i più arguti della presenza di un divoratore)
- la magia è stata troppo potente sia per loro che per il custode che le accompagnava e...

Non appena realizza che è morta, o peggio, non-morta, tutto il suo aspetto cambia e da graziosa e gentile si tramuta nell'orrido non morto che ora è. Le sue compagne giungono subito in suo soccorso uscendo (ci passano attraverso) dalle tombe.

*I tre spiriti tormentati sono tre **banshee** che però la magia corrotta delle Colline Vaganti ha reso più resistenti. Hanno ciascuna 104 hp. Usano il loro urlo alternandosi una per round fino a esaurimento per un totale massimo di tre urlati. Per un gruppo composto da 5 PG usare lo scontro come descritto. Se i personaggi sono 6 aggiungere tre **will-o'-wisp** allo scontro. Se i PG sono sette i will'o'-wisp da aggiungere sono cinque..*



Banshee

Non-Morto; Media; Caotico Malvagio
Classe Armatura 12
Punti Ferita 104 (13d8)

Velocità 0 m, volare 12 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
1 (-5)	14 (+2)	10 (0)	12 (+1)	11 (0)	17 (+3.)

Tiri Salvezza Sag +2, Car +5

Resistenza ai Danni Acido, Fulmine, Fuoco, Tuono;
Contundente, Perforante e Tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni Freddo, Necrotico, Veleno
Immunità alle Condizioni Affascinato, Afferrato,
Avvelenato, Indebolimento, Paralizzato, Pietrificato,
Prono, Spaventato, Trattenuto

Sensi Percezione passiva 10, Scurovisione 18 m
Linguaggi Comune, Elfico
Grado Sfida 4 (1.100 PE)

Abilità

Individuazione della Vita. La Banshee può percepire magicamente la presenza di creature che non siano non morti e costrutti entro un raggio di 7,5 chilometri. Conosce la direzione generale in cui si trovano, ma non la loro precisa ubicazione.

Movimento Incorporeo. La Banshee può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Azioni

Tocco Corrotto.

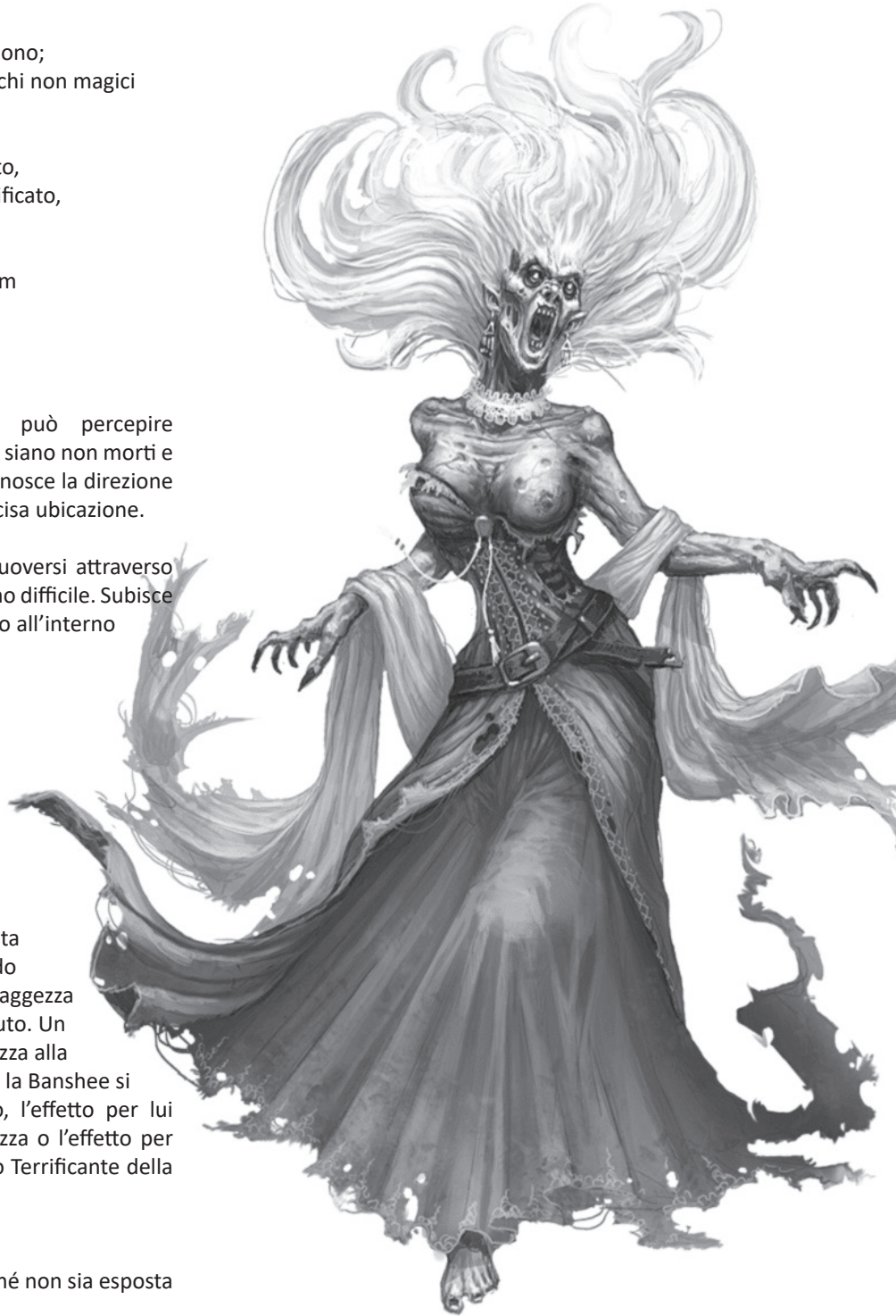
Attacco con Incantesimo in Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpito: 12 (3d6 +2) danni necrotici.

Volto Terrificante.

Ogni creatura che non sia un non morto situata entro 18 metri dalla Banshee e che sia in grado di vederla deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Un bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se la Banshee si trova entro linea di vista; se supera il tiro, l'effetto per lui termina. Se un bersaglio supera il tiro salvezza o l'effetto per lui termina, quel bersaglio è immune al Volto Terrificante della Banshee per le 24 ore successive.

Lamento (1/Giorno).

La Banshee emette un lamento funesto, purché non sia esposta alla luce del sole. Questo lamento non ha alcun effetto sui costrutti e sui non morti. Ogni altra creatura situata entro 9 metri da lei e in grado di udirla deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, scende a 0 punti ferita, mentre se lo supera, subisce 10 (3d6) danni psichici



Le indicazioni fornite dallo spirito, oppure sempre seguendo tracce o attingendo alla magia, li conducono, attraverso un bosco sempre più cupo e malato, fino a una radura. Prima di giungere a destinazione però scorgono delle luci danzanti e misteriose di colore rosso e verde. **Anche qui una prova di Arcana o Religion [DC 15] indica la natura malvagia delle luci.** Con un risultato di 20 o più sono invece in grado di ricordare antiche leggende che parlano dei wyrd, ovvero spiriti di quelli che furono elfi uccisi e corrotti da potenti forze maligne. A quel punto dovranno combattere con quel che resta dei cinque cacciatori mandati sulle tracce del custode Heian.

I cinque spiriti sono dei **wyrd minori** e anche in questo caso la magia corrotta delle Colline Vaganti produce degli effetti aggiuntivi. Hanno punti ferita massimizzati (**hp 54**) e contro gli elfi hanno sempre **vantaggio** ai tiri per colpire. Se il gruppo è composto da soli 5 PG far affrontare i cinque wyrd prima e solo successivamente il devourer con il wyrd maggiore. Se invece i PG sono sei o sette allora predisporre uno scontro unico nella radura (vedi indicazioni a seguire).

Will-o'-Wisp

Tiny undead, Chaotic Evil

Armor Class: 19 (natural armor)

hit Points: 22 (9d4)

Speed: 0 ft., fly 50 ft. (hover)

Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
1(-5)	28(+9)	10(0)	14(+2)	13(+1)	11(0)

Damage Resistances: acid, cold, fire, necrotic, thunder; and bludgeoning, piercing and slashing from nonmagical attacks

Damage Immunities: lightning, poison

Condition Immunities: exhaustion, grappled, paralyzed, poisoned, prone, restrained, unconscious

Senses: darkvision 120 ft., passive perception 12

Languages: the languages it knew in life

Challenge: 2

Consume Life. As a bonus action, the will-o'-wisp can target one creature it can see within 5 feet of it that has 0 hit points and is still alive. The target must succeed on a DC10 Constitution saving throw against this magic or die. If the target dies, the will-o'-wisp regains 10 (3d6) hit points.

Ephemeral. The will-o'-wisp can't wear or carry anything.

Incorporeal Movement. The will-o'-wisp can move through other creatures and objects as if they were difficult terrain. It takes 5 (1d10) force damage if it ends its turn inside an object.

Variable Illumination. The will-o'-wisp sheds bright light in a 5 to 20-foot radius and dim light for an additional number of ft. equal to the chosen radius. The will-o'-wisp can alter the radius as a bonus action.

Actions

Shock. Melee Spell Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 9 (2d8) lightning damage.

Invisibility. The will-o'-wisp and its light magically become invisible until it attacks or uses its Consume Life, or until its concentration ends (as if concentrating on a spell).



Giunti infine nella radura il gruppo incontra quella che è la vera insidia delle Colline Vaganti, ovvero lo spirito di un **Devourer** che ha al momento all'interno della cassa toracica ciò che rimane del custode Heian. Custode che varrà consumato alla prima occasione utile finendo con rigenerare così **50 hp** al devourer e di ripristinare l'uso del soul rend. Infine il custode sorge come un **wyrd maggiore** pronto a combattere al fianco del devourer. Se lo scontro si sta rivelando troppo facile, specie per un gruppo di sette PG, fate giungere in aiuto del devourer un **vine blight** per ciascun personaggio. Anche per questi applicare il numero massimo di punti ferita (**hp 36**)

Una volta superata l'insidia fornita da Devourer e dalle sue orde non morte, il gruppo avrà modo sia di riposare (**short rest**) che di esaminare la zona. Un albero, distorta rappresentazione di un albero della vita, completamente nero e privo di foglie sembra essere la fonte di ogni male (consentire check Nature, Arcane, ecc). Questi presenta una specie di spaccatura che sembra a tutti gli effetti essere un passaggio verso il sottosuolo. Dovessero scendere, una specie di scala stretta e a chiocciola scavata tra le radici della pianta, giungono in quella che sembra essere una caverna di piccole dimensioni. Sul soffitto e sulle pareti sono incastonate gemme grandi come un pugno, simili a cristalli. Forse un tempo irradiavano luce ma ora sono smorte e opache. Erano cristalli delle anime usati dagli sciamani degli elfi ombra ma il loro incantesimo si è ritorto contro di loro a causa dell'influsso nefando della magia delle Colline Vaganti. Sul pavimento giacciono i corpi di quattro elfi dalla pelle pallidissima e rinsecchita (sembrano come il corpo del Custode dell'Albero della Vita una volta consumato dal devourer). Presentano ad un'attenta osservazione (Perception, Investigation, Medicine) dei segni viola ancora visibili sulla pelle, simili a delle voglie. Potrebbero essere identificati come degli sciamani degli elfi ombra. Prove di Arcane potrebbero indicare che stavano compiendo una qualche forma di rituale ma che questo potrebbe essere andato storto. L'unica "uscita" nella caverna sembra essere una sorta di portale di tenebra alquanto inquietante. Anche qui, un esame magico approfondito indicherebbe che potrebbe condurre in un luogo non di questo mondo. E così è infatti.

In teoria il gruppo potrebbe anche voler finire qui l'avventura, di fatto la missione è stata completata.

ATTO TERZO: IL GUARDIANO DEL PORTALE DELL'INCUBO

DURATA PREVISTA 90'

Cosa è accaduto realmente agli elfi ombra? Questi, quattro sciamani, hanno cercato di portare a compimento un rituale, servendosi dell'energia mistica accumulata all'interno di diverse gemme delle anime (soulgems), in grado di distruggere alle radici l'Albero della Vita del clan Quercia Vecchia. Hanno però sottovalutato l'influenza che la magia corrotta di Stalkbrow avrebbe potuto portare al rituale stesso. Questo infatti sebbene abbia raggiunto il suo scopo di far ammalare la reliquia del clan Quercia Vecchia ha però aperto un varco (portale) tra il loro mondo (Primo Piano Materiale) e la Quinta Dimensione (La Dimensione dell'Incubo). Subito le forze che governano quel distorto abisso di malvagità e oscurità, attirate dalla breccia dimensionale, hanno mandato un loro campione e il suo seguito di servitori affinché vi prendesse possesso al fine di conquistare una "testa di ponte" tra la loro dimensione infernale e il mondo reale.

A questo punto gli eroi potrebbero decidere di voler approfondire la questione relativa al portale (dove conduce? e soprattutto: costituisce ancora una minaccia? e se così fosse: come è possibile chiuderlo?) e entrarvi. Si perché, tutto all'esterno del portale, tra i resti del rituale degli sciamani e la porta stessa, portano a pensare che se vi è un modo per chiuderla questo si trovi "dall'altra parte".

Oltre il portale si trova un luogo le cui fattezze non sono ben precisate e sono lasciate alla libera interpretazione e fantasia del master. Molto dipenderà ancora dal tempo a disposizione e da quanto ancora si vuole giocare. In ogni caso, nella Dimensione dell'Incubo, sono in vigore le seguenti restrizioni/regole:

- La magia non è più limitata come all'interno delle Colline Vaganti ma bensì funziona normalmente;
- Il tutto è dominato da un'oscurità pressoché totale, impenetrabile anche dalla normale scurovisione. Pertanto per vedere è necessario l'uso della magia (incantesimi di luce di livello/slot 3° o superiore) o viste superiori come truesight e devil's sight, ecc.);
- Chiunque non sia protetto magicamente contro il male (protection from evil o simili) è soggetto alla perdita automatica e senza tiro salvezza di 1 hp/minuto. Questa perdita va ad intaccare anche il numero massimo degli hp a disposizione del personaggio. I punti ferita persi in questo modo vengono recuperati, una volta usciti dalla Dimensione dell'Incubo al ritmo di 1/giorno;
- Tutte le prove per scacciare non-morti o demoni sono eseguite con svantaggio
- Tutti gli incantesimi di guarigione, così come le pozioni, funzionano in maniera ridotta di fatto dimezzando (arrotondando per difetto) il numero dei punti ferita rigenerati;
- I Tiri Salvezza sulla Morte (Death Saving Throw) sono eseguiti con svantaggio
- I danni necrotici inflitti con un incantesimo o altro sono sempre massimizzati



Il guardiano, posto dalle forze che governano questa dimensione a guardia del portale è un **guardiano cenobita (death knight)**, ciò che rimane di un antico eroe elfico decaduto il cui nome e vicende terrene sono ormai andate perdute nel tempo. Ad assisterlo gli spiriti dei **quattro** sciamani degli elfi delle ombre le cui anime, una volta che i corpi sono stati divorati dal *devourer* e trapassate nella Dimensione dell'Incubo hanno preso la forma corporea di altrettanti **cenobiti minori (bodak)**.

Non appena gli eroi oltrepassano il portale avranno una visione limitata a pochi metri (vedi sopra le regole sull'illuminazione) grazie proprio alla luminosità emanata dal portale stesso. Se lo esaminano (Arcane, DC 20) riescono a capire dalle rune che sono disposte lungo tutto il suo perimetro che questo può essere chiuso solamente da "questo lato" e compiendo un rituale della durata di **un minuto** (10 round).

Per eseguire il rituale sono necessari due requisiti:

- avere il *ritual spellcasting* tra le proprie abilità di classe;
- essere in possesso di una chiave (cubo cenobita)

La chiave, che in realtà ha la forma di un cubo cenobita, è composta da tre parti. Una è posseduta dal guardiano cenobita, le altre due da due dei suoi assistenti, i cenobiti minori.

Non appena avranno terminato di esaminare il portale e avranno preso (o meno) precauzioni su come procedere nella Dimensione dell'Incubo, verranno sorpresi (automaticamente) dal sopraggiungere dei primi due cenobiti minori venuti ad indagare la zona in quanto hanno percepito che il portale è stato passato. Uno dei **due cenobiti minori (bodak)** possiede uno dei tre frammenti del cubo cenobita.

Proseguendo alla cieca, per un tempo non superiore al minuto, per una perdita massima di 10 hp (vedi sopra le regole sugli effetti della Dimensione dell'Incubo), giungono in uno spazio delimitato che, se osservato nella sua interezza, appare come una sorta di santuario. Pavimento e pareti sono imbrattate di sangue. Appese alle pareti vi sono catene sulle quali sono legati corpi martoriati irriconoscibili. Dal soffitto pendono catene che terminano con ganci sui quali sono infilati altri corpi, o parti di corpi, devastati dal dolore. Tutti devono eseguire un tiro salvezza di Saggezza [DC 15] o avere gli effetti della condizione **frightened**. All'inizio di ogni turno ciascun personaggio soggetto a questo effetto può ripetere il tiro salvezza per eliminare questa condizione. In fondo alla stanza si trova il **guardiano cenobita (death knight)** pronto a riceverli e a dispensare loro dolore e sofferenza. Il guardiano non usa una spada ma una catena che infligge lo stesso ammontare di danni e ha una reach di 15.' Nascosti nelle tenebre si trovano per tutto il tempo i due cenobiti minori (bodak). Per individuarli è necessario superare una prova di Perception (DC 16) eseguita con svantaggio, a meno che non ci sia una fonte luminosa intensa, nel qual caso la prova è eseguita normalmente. Questi cenobiti hanno come bonus action la possibilità di eseguire una prova di hide sfruttando le tenebre e l'ambiente a loro naturale.

Una volta sconfitto il guardiano con gli altri cenobiti inferiori il gruppo potrà recuperare anche i restanti due pezzi del cubo rompicapo. Per assemblarlo è necessario un *identify*, o un *legend lore* oppure una prova di Arcane (DC15). Chiunque effettui il rituale resterà chiuso nella Dimensione dell'Incubo di fatto consegnandosi alle creature che vi vivono e al terribile supplizio di un dolore eterno. Nemmeno la morte (suicidio) sarà di consolazione in quanto i cenobiti lo riporteranno in vita per

poterlo torturare in eterno. L'unica possibilità di salvezza per chi lancia il rituale è quella di avere ancora a disposizione un metodo per un viaggio extraplanare (*plane shift* per esempio). E' anche possibile che il cubo non venga utilizzato ma riportato a Guardastelle affinché provveda lui alla chiusura del passaggio. Ma quella sarebbe tutt'altra storia. Oppure un elfo Chossum (sentiero del cacciatore di tesori) potrebbe desiderare impadronirsi del cubo per poi dileguarsi!

In ogni caso se chiudono il portale hanno vinto, almeno per il momento, in quanto fermeranno gli orrori che dalle Colline Vaganti si diffonderanno altrimenti nei mesi a seguire nella foresta di Canolbarth. Se non lo chiudono moralmente avranno perso.

La chiusura del portale può diventare, per un master particolarmente malvagio, ulteriore occasione per mettere alla prova i propri giocatori e le loro risorse. E' infatti logico pensare che una volta venuto meno il guardiano cenobita dalle terre dell'incubo si riversi nell'area un'orda di creature infernali e blasfeme vogliose di riversarsi nel Primo Piano Materiale. Ad intervalli irregolari e sempre con maggiore frequenza, sul gruppo di PG si riversano le seguenti creature:

- dopo **quattro round** dall'inizio del rituale per chiudere il portale nell'area si riversano un numero di **gibbering moulder** pari al numero di personaggi ancora presenti;
- dopo **sette round** dall'inizio del rituale per chiudere il portale giungono nell'area quattro **grey slaad**;
- dopo **nove round** dall'inizio del rituale per chiudere il portale giungono nell'area **due blue slaad** e **un death slaad**;
- dopo **dieci round** dall'inizio del rituale per chiudere il portale giungono nell'area uno stormo di **cloakers** in numero pari ai personaggi ancora in vita o presenti nell'area;
- al **quindici round** dall'inizio del rituale per chiudere il portale giungono nell'area talmente tante creature (vanno descritte come un'orda inarrestabile di blasfeme e indescrivibili creature fatte di pura materia dell'incubo) da essere inarrestabili per chiunque sia ancora presente nei pressi del portale. Queste faranno scempio dei malcapitati facendoli a brandelli e riversandosi poi nel Primo Piano causando non pochi problemi agli elfi di Alfheim.

Devourer

Large fiend, Chaotic Evil

Armor Class: 16 (natural armor)

hit Points: 178 (17d10 + 85)

Speed: 30ft.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
20(+5)	12(+1)	20(+5)	13(+1)	10(+0)	16(+3)

Damage Resistances: cold, fire, lightning

Damage Immunities: poison

Condition Immunities: poisoned

Senses: darkvision 120 ft., passive perception 10

Languages: Abyssal, telepathy 120 ft.

Challenge: 13

Actions

Multiattack.

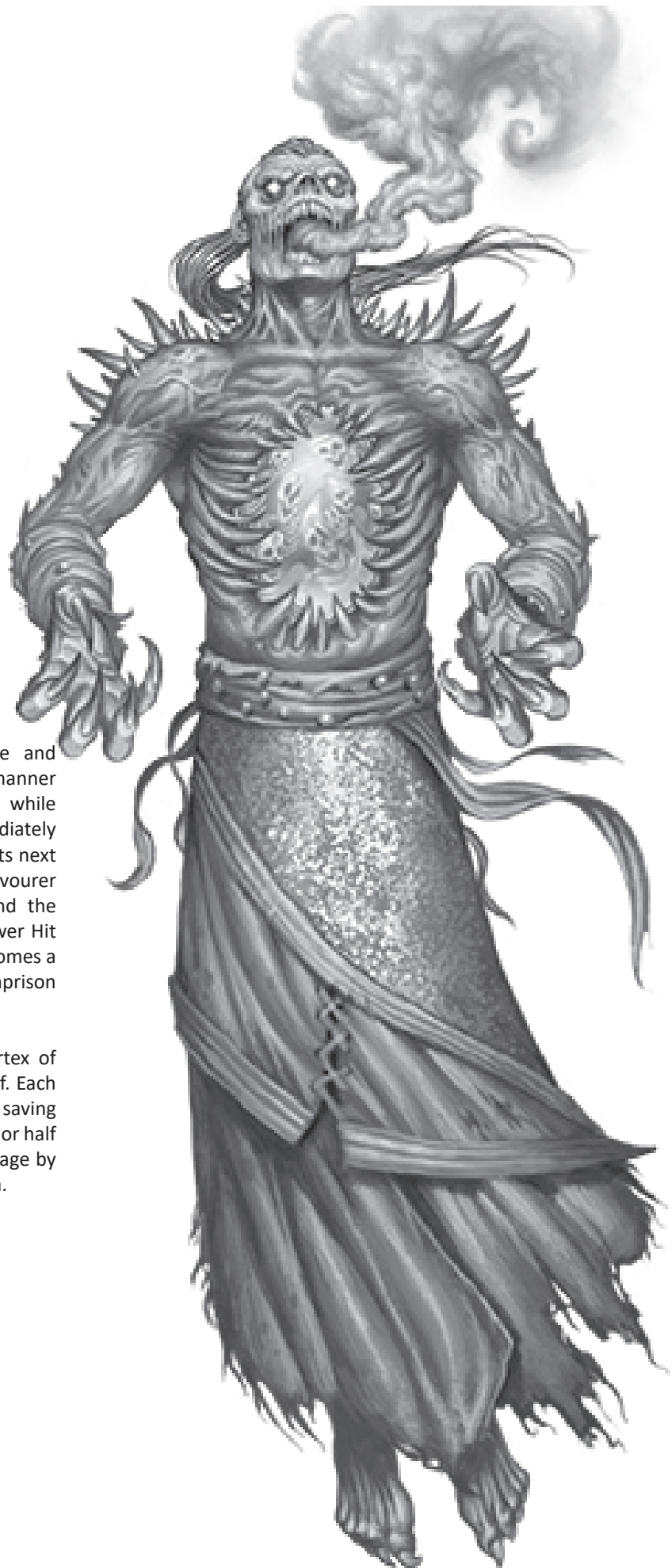
The devourer makes two claw attacks and can use either Imprison Soul or Soul Rend.

Claw.

Melee Weapon Attack: +10 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 12 (2d6 + 5) slashing damage plus 21 (6d6) necrotic damage.

Imprison Soul. The devourer chooses a living humanoid with 0 hit points that it can see within 30 feet of it. That creature is teleported inside the devourer's ribcage and imprisoned there. A creature imprisoned in this manner has disadvantage on death saving throws. If it dies while imprisoned, the devourer regains 25 hit points, immediately recharges Soul Rend, and gains an additional action on its next turn. Additionally, at the start of its next turn, the devourer regurgitates the slain creature as a bonus action, and the creature becomes an undead. If the victim had 2 or fewer Hit Dice, it becomes a zombie. If it had 3 to 5 Hit Dice, it becomes a ghoul. Otherwise, it becomes a wight. A devourer can imprison only one creature at a time.

Soul Rend - Recharge (6). The devourer creates a vortex of life-draining energy in a 20-foot radius centered on itself. Each humanoid in that area must make a DC: 18 Constitution saving throw, taking 44 (8d10) necrotic damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. Increase the damage by 10 for each living humanoid with 0 hit points in that area.





Il Sentiero del Cacciatore di Tesori (clan Chossum): sei stato selezionato da **Lynnwyll Chossum** in quanto affermato e riconosciuto tra i più abili e dotati cacciatori di tesori del tuo clan. Quando ne vedi uno questo raramente ti sfugge. Oltre al cantrip che naturalmente conosci in qualità di elfo alto possiedi anche l'innata abilità di lanciare una volta al giorno l'incantesimo identify. Sei un mentitore nato e abile e pertanto hai vantaggio su tutti i check Deception. Gli altri elfi però non nutrono molta fiducia nel tuo clan e con loro avrai invece svantaggio.

Obiettivo: individua l'oggetto magico più potente che troverete nel corso di questa missione e impadroniscitene ad ogni costo (o quasi) per il tuo clan.

Il Sentiero dell'Eroe Epico: sei stata scelta personalmente da **Brendian Erendyl** capo del clan Erendyl. E' un privilegio poter rappresentare il tuo clan in questa pericolosa missione ma ti sei messa completamente al servizio di questa causa superiore. Sai che in un modo o nell'altro le tue gesta riechegerrano nell'eternità, sia che sarai tu stessa a cantarle che altri al tuo posto. Il fallimento non è un'opzione. Hai vantaggio in tutte le prove di Persuasione ma allo stesso tempo, la tua natura compassionevole, fa sì che tu abbia svantaggio nelle prove per Intimidire.

Obiettivo: completare la missione ad ogni costo ritagliando per te e il tuo clan un ruolo di prim'ordine in questa storia.

Il Sentiero dell'Eroe Coraggioso: Se **Dyradyl Feadiel** capo del clan Feadiel ti ha scelta questo è perché tra tutte le druide del clan sei sempre stata quella che, oltre a possedere vaste conoscenze, ha sempre mostrato di possedere maggiore coraggio di fronte alle prove più difficili. Questa forza è stata spesso figlia della consapevolezza di saper di dover contare essenzialmente su te stessa e sugli elfi del tuo clan. Diffidi degli altri e sai che loro, per quanto gentili, non saranno mai fedeli e affidabili completamente. Hai vantaggio su tutti i tiri salvezza che causino in caso di fallimento la condizione frightened ma in compenso hai svantaggio su tutte le prove di Persuasione e Insight.

Obiettivo: Devi dimostrare a tutti gli altri che un Feadiel non indietreggia di fronte a nulla e per nessun motivo. Almeno una volta, nel corso di questa avventura dovrai affrontare almeno un round di combattimento faccia a faccia e da sola con un avversario di indiscusso potere.

Il Sentiero dell'Eroe Devoto: Spadarossa il Sincero, ti ha scelto per questa missione in quanto di te si fida come di pochi. Riconosce la tua naturale leadership e sa che con te al comando del gruppo questo difficilmente potrà fallire. Hai vantaggio su tutte le prove di Persuasione e Intimidate ma la tua figura, spesso ingombrante, è vista spesso con diffidenza e sospetto. Non tutti quindi tendono ad essere completamente sinceri con te dandoti uno svantaggio sui tiri di Insight.

Obiettivo: portare a termine la missione in quanto leader riconosciuto del gruppo.

Il Sentiero dell'Eroe Scrupoloso: il tuo capo clan, **Durifern il Viaggiatore** ti ha scelto non solo per le tue arti guerriere e di cacciatore ma soprattutto per la tua sensibilità e affinità che hai sempre dimostrato di avere con L'Albero della Vita del clan. Questa tua affinità più col mondo animale e vegetale che non con quello dei tuoi simili ti concede vantaggio su tutte le prove

di Nature ma svantaggio sulle prove di Persuasione

Obiettivo: scopri chi o cosa ha ucciso l'Albero della Vita del clan Quercia Vecchia e soprattutto cerca di capire se c'è un modo per fermare questo processo.

Il Sentiero dell'Eroe Diffidente: Cacciamostri capo del clan **Lungamarcia** ti ha scelto perché sai che sei implacabile con i nemici del clan. E' molto diffidente circa la necessità di mandare campioni da tutti i sette clan. Siete pur sempre nel vostro territorio e un gruppo di cacciatori Lungamarcia sarebbe stato più che sufficiente. Diffidi pertanto di loro e delle loro vere intenzioni. Hai vantaggio su tutte le prove di Insight ma svantaggio su quelle di Persuasione.

Obiettivo: completa la missione, scopri cosa sta succedendo ma soprattutto controlla che gli altri non vadano oltre i limiti della missione.

Il Sentiero dell'Eroe Saggio: Mealidan il capo del clan **Mealidil** ti ha scelta e si fida di te e delle tue conoscenze magiche. Se esiste una cura per l'Albero della Vita sa che tu la troverai. Se esiste un male che lo affligge tu lo estirperai. Il tuo contributo e le tue conoscenze sono fondamentali per l'esito della missione. La tua natura curiosa ma distratta ti portano ad avere vantaggio nelle prove di Arcane e Nature ma svantaggio su quelle di Perception e Insight.

Obiettivo: annota tutto, raccogli quante più informazioni possibili. Non ti soffermare alla copertina ma vai fino in fondo "al libro e alla storia"! La verità e la conoscenza sono le chiavi che possono cambiare il mondo e i destini del popolo elfico.

Bodaks

Medium undead, Chaotic Evil

Armor Class: 15 (natural armor)

hit Points: 58 (9d8 + 18)

Speed: 30ft.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
15(+2)	16(+3)	15(+2)	7(-2)	12(+1)	12(+1)

Skills: Perception +4, Stealth +6

Damage Resistances: cold, fire, necrotic; and bludgeoning, piercing and slashing from nonmagical attacks

Damage Immunities: lightning, poison

Condition Immunities: charmed, frightened, poisoned

Senses: darkvision 120 ft., passive perception 14

Languages: Abyssal, the languages it knew in life

Challenge: 6

Aura of Annihilation.

The bodak can activate or deactivate this feature as a bonus action. While active, the aura deals 5 necrotic damage to any creature that ends its turn within 30 feet of the bodak. Undead and fiends ignore this effect.

Death Gaze.

When a creature that can see the bodak's eyes starts its turn within 30 feet of the bodak, the bodak can force it to make a DC13 Constitution saving throw if the bodak isn't incapacitated and can see the creature. If the saving throw fails by 5 or more, the creature is reduced to 0 hit points, unless it is immune to the frightened condition. Otherwise, a creature takes 16 (3d10) psychic damage on a failed save.

Sunlight Hypersensitivity. The bodak takes 5 radiant damage when it starts its turn in sunlight.

While in sunlight, it has disadvantage on attack rolls and ability checks.

Actions

Fist.

Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d4 + 2) bludgeoning damage plus 9 (2d8) necrotic damage.

Withering Gaze.

One creature that the bodak can see within 60 feet of it must make a DC: 13 Constitution saving throw, taking 22 (4d10) necrotic damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.





Death Knight

Medium undead, Chaotic Evil

Armor Class: 20 (plate armor)

hit Points: 180 (19d8 + 95)

Speed: 30 ft.

Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
20(+5)	11(+)	20(+5)	12(+)	16(+)	18(0)

Saving Throws: Dex: +6, Wis: +9, Cha: +10

Damage Immunities: necrotic, poison

Condition Immunities: exhaustion, frightened, poisoned

Senses: darkvision 120 ft., passive perception 13

Languages: Abyssal, Common

Challenge: 17

Magic Resistance. The death knight has advantage on saving throws against spells and other magical effects.

Marshal Undead. Unless the death knight is incapacitated, it and undead creatures of its choice within 60 feet of it have advantage on saving throws against features that turn undead.

Actions

Multiattack. The death knight makes three longsword attacks.

Longsword. Melee Weapon Attack: +11 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 9 (1d8 + 5) slashing damage, or 10 (1d10 + 5) slashing damage if used with two hands, plus 18 (4d8) necrotic damage.

Hellfire Orb (1/Day). The death knight hurls a magical ball of fire that explodes at a point it can see within 120 feet of it. Each creature in a 20-foot-radius sphere centered on that point must make a DC: 18 Dexterity saving throw. The sphere spreads around corners. A creature takes 35 (10d6) fire damage and 35 (10d6) necrotic damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

