# Baggrund

Efter at de Rødes dronning er dræbt har de overlevende Røde tusindben formet sig i små grupper ledt af en krigsherre.

Krigsgrupper:

* Leder: Julivox den Højtråbende

# Indgang

To indgange:

* Åbenlyse, som leder til fælde. Bevogtet 2x Veles (FM 183). Leder til fælde.
* Skjult, ser lille bunke sand tæt ved indgangen.

## Fælde indgangen

Ser rester fra kampe, fx små tænder eller metalstykker fra rustninger/våben.

Faldgitter af træ (AC 12, HP 17, Vul. fire), Athletics DC 16 holde.

Pittrap DC 13 Dex eller falde 10 fod ned, 1d6 skade. Vægge har insektsværm (FM P. 49).

Loot:

* Pittrap: 37 cp, 66 sp
* Vagtrum: Bronze krone med draconic runer (25 gp)

## Ligkammer

Her dumpes de faldne modstandere når de er halvhjertet lootet. En sværm af [Tomb Scarabs](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1VKsDYtAp-KoawznGJtTPmg6Xkl-xdq45Z2JG_SJDQ9e7) bor her.

Loot:

* 50 cp, 55 sp, 15 gp.
* Backpack (2 gp, 2 lb) (10 cp, 25 sp, 2x Healing Potion).

## Fangekammer

Tom.

Loot:

* Tegninger fra drabbier.

## Skjulte krystalrum

Flotte selvlysende krystaller gror her om en magisk pøl. Drikker man af pølen healer man som havde man brugt én hit dice, og man lyser 20/40 ft de næste 1d4 sessioner (denne er med i 1d4’eren). Tusindbenene har ikke fundet krystalrummet.

Ved siden af pølen er et kobber krus med arcane runer (55 gp), halvt fyldt med vand fra pølen.

## Falske rum fælde

I bunden af nedgang er pittrap med pigge i bunden og to døre på den anden side.

**Metalstange**: På hver side af pittrap er to søjler med metalstange man kan bruge til at kravle henover pittrappen. Søjlerne er fyldt med lav kvalitets bomsten, som bliver varme når man bruger metalstang, og til sidst DC 13 CON eller 1d4 fire og give slip. Succes: Vælge mellem 1d4 fire eller give slip.

**Falske døre**: Der er to skydedøre forenden af rummet som lukker helt tæt. Lukkes luft ind i rummene bag, trigger fælde: DC 13 CON eller blæst 15 fod væk og ned i hullet.

**Pittrap**: 2d10 skade fra pigge, 1d6 fra 10 ft fald. Område langs væggen hvor der ikke er lige så mange pigge, leder til hemmelig gang.

Loot:

* Pittrap: Tiger eye gem 25 gp.

# Krigsherrens tronrum

**Søjler**: AC 10, HP 15, Vul. Fire. Hvis ødelægges, 10 ft radius DC 13 Dex eller 4d6 Bludgeoning dele som loftet vælter sammen. Skaden forøges med 2d6 for hver søjle allerede smadret. Hvis alle søjler ødelægges, falder tronrummet sammen efter 1d4 runder.

**Rebslift**

Loot**:**

* Blueprint til Revolver:
  + Ødelagt Ratling gunner skydevåben
* Blueprints til flamethrower: 3x Ødelagt Ratling Gunner skydevåben + Celestial steel æg laves til flamethrower.

## Loot spillerne har indsamlet:

* Pearl of Gust of Wind
* Pearl of Thunderwave
* Dire wolf Military saddle (35 gp, 30 lb).
* Backpack (2 gp, 2 lb): 200 cp, 25 sp, 1x Healing Potion
* 450 cp, 25 sp, 30 gp.
* 1250 cp, 450 sp
* Bronze krone med draconic runer (25 gp)
* lædervest med losser (lynx) pels (25 gp)

# Encounter: Fiskefolk og Gyldne Vinger

Stærk party af fiskefolk har været i De Store Gravhøje hvor den magiske artefakt *De Gyldne Vinger* slap fra dem.

*”Der bliver pludseligt enorm lys, som hvis det var højlys sommerdag. Kilden er en basketball størrelse hvidglødende kugle med to englevinger der pludseligt flyver sporadisk rundt 200 fod foran jer. Kort efter kommer 5 fiskefolk ud ad en portal, 2 af dem bliver øjeblikkeligt reduceret til aske som en lysende stråle flyver ud fra den lysende kugle, men de tre resterende danner udnytter kuglens distraktion til at danne et magisk bur rundt om kuglen, der øjeblikkeligt lyser markant mindre.”*

Arcana, Religion => Kuglen er sentient meget magtfuld magic item.  
Perception 16/19 Middel/stor gruppe fiskefolk på vej.

Stat blocks:

* Allerede: 3x [Mind Flayer Arcanist](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1HEo5L3P1Pd2vBSBADUnm3-zx4HHxUQzQ9W1DZJbGAUC_)
* Teleporter ind så snart der er fare:
  + 6x [Skråler](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1JgtaGsEqZElcOiS_AIFHhBYo2-FYxFQzgvboI7w_as65)
  + 5x [Red Slaad](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1RKUxCZtbBmehDe9KVNe4ZiRKhNr_7vGupHptK7l1hUhy)
* Gyldne Vinger: Bekæmp [Planetar](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/10LPl4bzEXb8sctod_o9y3f81wZumpYCjDjzut65ckc0u) og så får man den som magic item.

Ateisaer i Benkirkegården

# Baggrund

Har bosat sig i Benkirkegården. Efter at have befæstet stedet, begyndte de at eksperimentere med resterne af de necromancy ritualer der var der. Ateisaer [A-tai-sær] blev overtalt af hendes højre hånd Fordærvsfordrer grattoen Sortfinger til at bygge et necromancy alter. Sortfinger er blevet Orcus kultist, uden at vide det er ”Orcus” han tilbeder. Ateisær og Sortfinger og ønsker at skabe en hær fra Benkirkegården og gøre de Grønne tusindben til slaver, og derefter tage kontrol over kæmpesneglene og bomstensproduktionen, både for at styrke krigsherren men også for at svække Dakkaerne.

Alteret kom ud af kontrol og vækkede en masse udøde fra knoglerne, som dræbte en del tusindben. De valgte derfor at aflukke den del af basen.

# Opbygning

Vestlige del af Benkirkegården er fra ud til ind:

1. Vildt
2. Fælder
3. Basen

Mens østlige del er hvor de udøde plager, og er:

1. Udødsplaget
2. Basen

# Encounter: Sortfinger forsøger alliance

Sortfinger Grattoen forsøger at overtale partiet til at hjælpe ham med at stabilisere Orcus alteret, så de kan samarbejde om at få gjort Dakkaerne svagere. Plus han giver dem blueprints til våben.

Anbefaler at går igennem den østlige del, så de undgår fælder.

Stat blocks

* Sortfinger ([Devoted](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/cvrkW7LaTzen)).
  + CR 5. 157 HP. Respawn virker på zombies
* 2x Grattoer kultist ([Cultists](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/cvrkW7LaTzen))
* 6x Udød Gratto (Zombie Rotter, FM 255)

A card with text and images

Description automatically generated

# Vildt

Beboet af vilde dyr. Meget få veje, og det er generelt svært at komme frem. Ingen belysning.

Ledetråde der fører til forskellige encounters.

* Våde spor fører nedad til fiskefolk.
* Poter fører opad til katteredden.
* Tusindben spor fører til Fælder området.

## Fiskefolk spejdere

Fiskefolket vil færdiggøre arbejdet her, og forsøger at finde ud af hvad tusindbenene har gang i her.

Loot:

* 2x Potion of Invisibility
* Logbog over tusindben observationer:
  + Nykommerne har besejret Hende som Snød Døden.
  + Tusindbenene bruger våben der minder om Grattoernes, men meget mere sikre.
  + En undergruppe af Misbrugs Grattoerne har indgået en alliance med Tusindbenene imod Eksplosions Grattoerne.
  + Grattoerne og Tusindbenene har rejst et alter dedikeret til Blodsugeren, og er i gang med at skabe en udød hær (Kun delvist rigtigt. Alteret er ubevist til Orcus, ikke Lord Arkandris.).

Stat blocks:

* Spejder ([Mind Flayer Infiltrator](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1HEo5L3P1Pd2vBSBADUnm3-zx4HHxUQzQ9W1DZJbGAUC_))

## Katteredden med Rådne Æg

Displacer Beast-like væsner hvis æg altid klækker rådne og halvt fordærvede dyr som stadig er levende og i smerte. Vil have det til at stoppe.

# Fælder

Bygget af Tusindbenene for at beskytte deres base. Pænt bygget, som normale gange. De er som udgangspunkt ikke belyste.

## Balista fælde

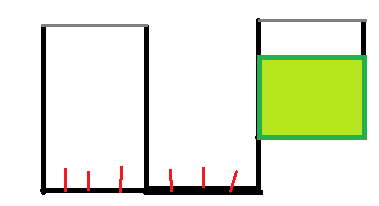
I midten ad gangen er der placeret en vase på en piedestal. For enden ad gangen er en stor ballist. Hvis vægten på piedestalen ændres blot en smule, skyder ballisten en stor pil med bomsten:

* +8 to hit på forreste target, 2d10 piercing damage. Alle inden for 15 fod DC 13 Dex eller 2d10 Force damage.

Ballisten kan kun skyde én gang før den skal lades igen.

## Double Pit

Tre 10x10x20 ft fall pits er lavet i streg. Den midterste er synlig, de to andre er skjulte. DC 14 Investigation finde hvis man kan røre, DC 18 Perception hvis ikke.

Hvis løber på fall pit, Dex DC 14 undgå at falde ned. Første to huller har pigge, så tager 1d10 piercing dmg. Sidste har en [gelatineous cube](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1bGe6zHpaCD2C84IYB-K8v4x2BkrhK6VSyS7sJG8NX0ky), men er kun 15 fod dyb.

Loot:

* 74 gp i første pit, 10 gp i andet.

## Skat med necromancy runer

En magisk hellebard ligger på et Orcus alter lavet af hundredvis af skelethænder i midten af et udarbejdet rum med en trædør. Skjult i loftet af rummet er der necromancy og transmutation runer der aktiverer hvis nogen forsøger at tage hellebard. Skelethænder holder fast om hellebarden, men giver slip når døren lukkes.

DC 18 Religion: Alteret er forbundet med Orcus  
DC 15 Perception: Find de skjulte runer i loftet.   
DC 15 Arcana: Sværdet er magisk og forbundet med necromancy.

**Halberd:** *Remnant of Ruin  
Halberd, Uncommon (requires attunement)*   
The shaft of the halberd is made of jet-black wood and the tip of a bone with a golden shine. While holding this halberd, you may cast *Bloodflame Spear* without using a spell slot. You may use this ability again by expending three hit dice (without gaining the hit dice’s usual effect) or after taking a long rest.

A close-up of a card

Description automatically generated

**Fælde**Hvis man fjerner sværdet fra alteret, hører man en stemme hviske ”Vis du er værdig til at bære våbnet, lav en ofring af kød og blod.” Hvis ikke man gør det, vækkes følgende til live og angriber, og døren låses (DC 17 Thieves’ Tools eller DC 20 Athletics. AC 14, HP 30, Threshold 10):

* 1x Remnant of Ruin ([Flying Sword](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/11s4ieAqZiqStfRT3fxFHrHOSLKaUzaifsojvlVDoKawB))
* 1x [Swarm of Crawling Claws](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1ke7jZkZvY7iuIm6hFgmeYZgcpLnsYaFh5bham0OrKfCS)
* 1x Giant Zombie

A close-up of a card

Description automatically generated

# Udødsplaget

Veje af Tusindbenene halvvejs inde. Meget få dyr. Føler sig sulten og rastløs her. Drypper sort, tyk væske fra knoglerne.

## Dæmon juvel construct

DC 14 Arcana check kontrollere væsnet. Gentag checket hver 20. minut, medmindre den får sjæle. Hver gang man gentager checket, stiger DC med 3. Angriber hvis fejler checket.

## Cowboy skeletter

Udøde fra lang tid siden som fik fingrene i revolvere fra tusindbenene, og er blevet store fans af dem. Ønsker at hjælpe partiet hvis de lover at de kan skabe flere skydevåben sammen.

Revolver: dex + prof to hit, 2d6 skade (ingen mod til skade).

## Kaptajn Spøgelse

Spøgelse af gammel kaptajn som ønsker at hans rester bringes tilbage til havet. Problemet er at alle spøgelser hader ham og angriber hvis man går sammen med ham. Viser på deres kort hvor har begravet skat, CR 1ish Hoard.

## Mumie gravkammer

Enormt flot gravkammer lavet af en form for sandsten der er unik til området. Gangen ind til rummet er fyldt med skeletter som flygter fra rummet. Sarkofager med farvet glaslåg. Kister der bugner med guld. Går man ind i rummet DC 18 Wisdom save eller cursed: Healing man giver og modtager er kun halvt så effektivt.

Tager man noget fra rummet vækkes mumierne og angriber.

Stat blocks:

* FM Mummy lord
* Mummy minions

Loot:

* CR 10ish hoard

## Orcus alteret

Rummet har en aura af overjordiske kræfter. Det sitrer og summer. Langs væggene er der dusinvis af kranier fra forskellige arter. Fire søjler støtter rummet og er lavet af sammensmeltede humanoid knogler. Alle vægge er knogler fra stedet, ingen sten. I midten står et 1 meter bredt gedehoved med en grinende åben mund-  
Når alle er inde, klaprer alle kranierne og siger:

*”Opnå magt og alliance. Fuldfør ritualet. Bring 10 levende eller nyligt døde humanoids til alterets mund.”*

Boons for at hjælpe. Inspiration fra Gravhøj alter.

Hvis forsøger at angribe alteret, beskytter det sig selv:

**Alteret CR 3**Death Incarnate: Init 20 alle i rummet DC 13 CON eller 5 Necrotic damage.   
AC 13, HP 104. Immune poison, psychic.   
Disable: Religion DC 13, deal 20 dmg. Kan gøres som bonus action, men hvis fejler bruger den Death Incarnate.

Stat blocks:

* 1x [Swarm of Crawling Claws](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1ke7jZkZvY7iuIm6hFgmeYZgcpLnsYaFh5bham0OrKfCS) Kravler op fra gulvet
* 8x Zombie (FM 255). Kranierne svæver og får kød.

# Basen

Veje og vægge bygget af enten mørkelverne eller tusindbenene.

## Dødsgangen

Primære indgang til basen.

To tusindben hopper ned og prøver at lukke og låse døren bag dem. Tusindben sidder i skydehuller på begge sidder. Låst dør på den modsatte side fører ind til basen.

## Loot

**Magic Destroying arrows**

DC XXX spellcasting saving throw eller spellet bliver dispellet og alle inden for 5 fod af spellet tager 2d6 force damage per spell level. Har ingen effekt på spells af level 4 eller højere.

# Random encounters

-1 I Udødplaget, +1 i Vildt

|  |  |
| --- | --- |
| Kast | Encounter |
| 1 | Mumier fra gravkammeret. 1d3 Mummy (FM265) |
| 2 | Orcus kultister på vej til alteret. 1x [Fanatic](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/cvrkW7LaTzen) eller 1x Wight (FM255), 1d4 [Cultists](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/cvrkW7LaTzen), 1d4 [Rotter](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1H-v56SCMOyK58yUUoTL_SiTL2PGGqqXd-cAwwkaCLE-n) |
| 3 | Havvæsen spøgelser. 1d4 [White Shark](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1LfpuH-KkF2JFy9uXkhp6MuMKEnk9ZFM5mI30lfI5sVnq) |
| 4 | Fordærvsfodrer Gattoer. 5x [Fanatic](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/Bx80_6e56MZK) eller 1x [Devoted](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/Bx80_6e56MZK) og 5x [Clanrat](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/ccEG_4pSv-6O) |
| 5 | Tusindben patrulje. 2x Legionary (FM174), 4x Veles (FM176) |
| 6 | Kamouflage kat som leder efter mad til sit barn ([Shadowcat](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1w3YuaS9eX7aEOtYlB-zI-3SJ53_-B9ofGJSMGx-lbH9Z)) |

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A close-up of a card

Description automatically generated

A close-up of a card

Description automatically generated A screenshot of a game

Description automatically generated

A card with text and images

Description automatically generated