## Loot:

Guld total:

Dust of Disappearance

## XP

**Kamp**

2x CR 1/4

5x CR 1/2

1x CR 2

**Udforskning**

3x CR 1

1x CR 2

**Social**

3x CR 1/2

1x CR 1

**Guld xp**

**Total xp per person**

**Singularity**

*Weapon (Greataxe), rare (requires attunement)*

This jet black greataxe weighs nothing, yet is perfectly weighted, and stars blink across the blades whenever it is drawn.

The axe has 4 charges. While attuned to it, you can expend these to cause one or more of the following effects:

* ***Massless***: Spend 1 charge and make a ranged weapon attack with the greataxe against a creature within 60 feet. You can have the axe stop mid-air at any point along the trajectory, and it stays there until the end of your next turn where it falls directly down.
* ***Gravitational Potential:*** After you hit an enemy with an attack made with this greataxe, you may spend any number of charges to move the creature 5 feet for each charge spent in any direction.
* ***Sinkhole:*** Spend 3 charges and choose any number of creatures you can see within 30 feet of the axe. They must succeed on a Strength saving throw (DC = 8 + PB + Strength modifier) or be pulled up to 15 feet in a straight line towards the axe. Any who ends adjacent to the axe is stuck and has their speed reduced to 0 until the end of your next turn. During this duration, the axe becomes supernaturally heavy and only you or creatures with a Strength score above 20 can lift it.

You regain all charges expended at the end of a long rest.

Områder

# Indgang

* Civil fortæller gravet ind, men ikke fundet nogen gravhøj. I stedet tunneller fører ned. Flere af dem, overlapper.
* Bakker med ”buler”. Nature check indse jord blevet skubbet op.

# Tunnellerne

Muldvarp laver tunneller op til overfladen, som kan gås i.

Skill challenge 5/3 komme gennem dem. Base DC 12.

Kast for monster encounter (1 ud af 6) for hver fejl. Hvis fejler 3 gange, er en af kastene garanteret monster. Hvis ingen fejl, finder muldvarp skattekammer

Fører først til *Kirkegården* og længere nede *Laboratoriet.*

# Kannibal Kirkegården

Ligner en kirkegård, men er bosted for kannibaler. Første Ekspeditions tid.   
Muldvarpen har gravet hul ind i grotten hvor kirkegården er.

**Kannibaler**

Muskuløs Gollum, hud med vrangen ud. Udød. Spiser kød. Sindssyge og vrøvler nonsens på dværg.

## Indgang: Stor åben sarkofag

Indhugget i stenvæg. Fyldt med bittesmå huller (med visnet kødsnor, angriber)  
5 fod høj, 10 fod dyb, 10 fod bred.

**Monument/Fælden:** Anden side har 15 fod høj statue med afhugget hoved, hul i halsen hvor flyder tåge ud. Går ikke ud af sarkofagen. Rør tåge, aktiverer visnet kødsnor. Stoppes tågen, stoppes kødsnor.  
*Aktivering:*

* Tåge kraftigere mod sarkofagen
* Skrig fra halsen i monumentet, tiltrækker monstre fra begge sidder.

**Kødsnor:**Gå ind i eller slut tur, DC 12 Strength Save eller Grappled og 2d4 Necrotic damage. Gentag og Restrained turen efter. Disadvantage hvis allerede grappled. DC 16 Strength hvis restrained.

## Gården

Afhugget stenstatue i midten. Udhugget i stenen. Knogleofringer omkring den.

**Loot:**Blandt knoglerne findes:

## Livgivende plante

Livgivende plante, gror nye lemmer. Kannibaler spiser hinanden eller sig selv, vokser nye lemmer.

Gror fra kar med magiske runer.

**Spiser plante**, får fuldt liv og gror manglende lemmer men også Indefinite Madness (Kræver lvl 5 Remove Curse eller lignende)

A picture containing red

Description automatically generatedText

Description automatically generated

**Combat**

Håndfuld kannibaler spiser sig selv.

## Styrke plante [Låst, ingen kannibaler]

**Spise plante:** Giver permanent +1 til Strength, men får enorm trang til humanoid kød. Hver gang du ser humanoid dræbes, kast 1d20. Hvis slår 1, kan ikke styre trang og bliver nødt til at spise liget (træder først i spil efter combat). Stacker ikke. (Kræver lvl 5 Remove Curse eller lignende, men fjerner også +1 Strength).

## Tyngderummet

Tyngdekraften er omvendt i dette rum 15 fod. DC 12 Acrobatics eller larmer når rammer loft og alarmerer kannibaler.

**Mimic** sidder i gulvet.

**Statue af dværg** med kæmpe økse står i loftet. DC 18 Athletics tage øksen. Fejler med +5 vækkes til live og angriber. Hvis får vækkes også.

**Øksen:** Har charges der kan fuck med gravity, push/pull hvilken som helst retning, Dispell enhver Gravity manipulerende effekt

## Skattekammeret

30 fod bredt rum. Kiste midt i rummet, lavet hud spændt op mellem knogler. Udkanten fyldt med rester af kannibaler forsøgt åbne kiste.  
**Gulgrønne runer**: DC 14 Dex 3d8 Acid damage 10 fods radius rør kiste, halv på save.   
**Besat:** Lair Action 1 person indenfor 10 fod kanniballig DC 13 Cha save eller brug reaction løbe hen og forsøg at åbne kiste. Andre kan bruge reaction stoppe. Kannibalspøgelser der stadig prøver åbne den.

Tager 6 sekunder at recharge.

DC 20 Check at åbne kiste.

**Loot:** [Indsæt]

* 17 gp i kanterne.

Encounter Monster Tabel

|  |  |
| --- | --- |
| **Kast** | **Effekt** |
| 1 | Rumlen fra muldvarp. Ankommer 1 minut senere. |
| 2 | Cancer svamp |
| 3 | Inficeret forsker |
| 4 | Kannibaler |
| 5 |  |
| 6 |  |

A picture containing sketch, drawing, text, circle

Description automatically generated