Hvem/Hvad bor her: Fanger, samt fanger overtaget af slim.

Hvad bringer dig her: En sort disk siges at have styrtet ned her (og er Arwassa organ)

**Random Encounters:**   
Overhængende fare: Revner til en kogende slim dimension åbner sig løbende  
Forskellige ooze. Enten lokale, eller dimensional rift åbner.  
Encounter dice stiger.

1. [Bloodrot ooze](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1RASXz_EE-_RkFf9lA88WrSjRNCo_WXpD65NKGsqIm0Y8)
2. [Black Pudding](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1pNfdWI8brXMUcA83vkVplkyF5umdgawaNnpD229tYshp)
3. [Object Mini](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1hr6BoJqd8FWBVAK-4sbPj3loWD_lT3sNImnToF2lJhEe)
4. [Gelatinous Cube](https://www.dndbeyond.com/monsters/16869-gelatinous-cube)

# Indgang: Gravhøj

Ved bunden hviler et stort kranie med to spyd, der danner kryds, boret igennem sig. Markerer indgangen, som kræver man fjerner kranie og graver lidt ind.

Kraniet og spyd beskyttet omverdenen mod syrens indflydelse.

Fra indgangen siver en sirupsagtig syre, der indenfor klæber sig langs loftet.

Ved siden af står **wyvern “statue”**, der ligner at være lavet af forstenet tjære. Er rigtig wyvern, som er blevet overtaget af kogende slim, og angriber kun hvis provokeres eller folk forsøger komme ind i højen.

Spillerne har ændret:

* Der er åbnet nu, og Syre Kongen der lå i tronen er sluppet fri.
* Gangen er blevet beskyttet af hærdet sort syre, og syre spreder sig nu fra gravhøjen.

**Kamp:**

* Tjære [Wyvern](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1g3T8aREBYIETSmTPnXPVMMfTymA-E0I44ox0evU6A17k) (Acid frem for Poison, Resistance Acid)

# Rum 1: Tronrummet

**Udseende**Resterne af et tronerum. Tronen står midt i rummet. Sten flisegulv, samt stenbuer holder jord-loft og vægge. Tronen er lavet af sort sten og går helt op til loftet. Op fra dens sæde flyder syre siruppen op til loftet. 15 fod til loftet.

**Sirup**Loftet er dækket af syre-sirup. Alle ord laver ekko, selv hvisken. Hvis larmer for meget, drypper sirup på en.

*Sirup angreb*: DC 15 Dex eller 1d6 Acid *[Kan forøges ved stor larm]*

**Tronen og vej til rum 2**Under tronens *sæde* er Første Folk tids skelet begravet (højt og tyndt, ingen næse eller ører, vinger). Hvis åbner lågen ned til skelettet, angriber det sirup kontrollerede skelet, og pludseligt drypper sirup i loftet aggressivt (Init 20 Sirup Angreb).

Skat begravet sammen med skelet.

Bagsiden af tronen er dør der fører ned til Rum 2.

**Loot:**

* Begravet med kongen:
  + Værdigenstande: 55 gp, en benknap, en flaske med sirupsyre, et sæt krystal terninger med trekanter frem for cirkler (25 gp)
  + Potion of Posion (forklædt som Potion of Healing)
  + Greater Healing Potion

**Combat:**

* Kongen: Rot Angel (Acid i stedet for Radiant, Ooze)

# Rum 2: Fiskekroge

**Udseende**  
Fiskekroge hænger fra loftet i øjenhøjde. Modsat ende dør til Rum 3.

I midten af rummet er rund dør, der leder ned, som knirker enormt højt. Det dybe hul reflekterer lyden, men det lyder nærmere som skrig nu. Har stige som fører til Rum 4: Fangekælderen.

Omkring runde dør hænger skeletter i fiskekrogene. Har hår, tunge og øjne lavet af sort slim. Skeletterne er fanger der forsøgte at slippe ud af fangehullet.

**Kamp:**Der er ingen monstre, men kan nemt komme til at hidkalde nogle. I kamp angriber krogene hvis man enter dem eller starter tur.*Kroge angreb:*

For hver 10 fod trigger effekt.  
Grapple DC 14. 1d4 Piercing og kan ikke bevæge sig ud af rummet. Fejl +5, krog borer sig ind i øjet og blind på det indtil Lesser Restoration eller lignende (Disadvantage Perception, Blind hvis begge øjne)  
Start tur: 1d6 Acid for hver krog. Hvis har 2 eller flere: Restrained.   
Aktive tråd kan angribes AC 15, HP 10  
Advantage hvis Small eller Prone.

**Loot:**For at loot skeletterne skal man lave Investigation check. Hvis fejler kast for encounters og 1 krog angriber. Hvis fejler med +5: kast 2 gange for encounter (max én encounter) og 1d4 kroge angriber.

* Skeletterne har:

1. Pung: 37 sp, 55 gp (DC 14)
2. Pung: 302 cp, 22 sp, 20 gp (DC 14)
3. Spirit Protected Chain Shirt: incorporeal undeads cannot penetrate this armor (DC 21)
4. Scroll taske: Absorb elements, Enhance Ability, Stoneskin (DC 16)
5. Syrebeskyttet daggert (DC 16)
6. *Town Idiot’s Sword*: Får bonus til hit og damage lig minus den attunedes Intelligence modifier (dvs har man 8 i intelligence er det et +1 longsword). Giver kun magisk skade hvis ikke får negativ bonus. (DC 16)

# Rum 3: Spejlrummet

Tomt rum, udover glasdør anden ende. Gulvet er lavet af et spejl, men reflekterer et andet rum: Fængselscelle i Rum 4.

**Dør til Rum 5**Kan se anden verden bag glasdør: Ligner mindre losseplads med bunker af skrammel og værdigenstande. På gulvet er der et 5 cm tykt lag sort slim sirup. I midten, over den største bunke af genstande, svæver perfekt sfærisk kulsort kugle med cirkel i midten, som snurrer rundt og drypper slim.

Hvis rører døren splintres den og man suges ind bag. Den holdes åben i 1d4+2 runder.

**Fælde:**Dør smækker i. Når rør glasgulvet flækker det. For hver anden felt lav check, base DC 14. Hvis falder igennem glas, snurrer verden rundt og man vågner efter at have sovet i Rum 4 i en fængselscelle. Mister 2 hit dice.   
Spillere vågner i forskellige celler, hvis muligt.

# Rum 4: Fangekælder.

Lang lige gang med 3 celler på hver side. For enden ad gangen, op ad væggen, svæver den sorte skive.

I to af cellerne er der fanger (Hvis spillere teleporteres, er de i andre celler end dem).

En sort arm snor sig fra skiven ind til hver af fangerne, der skriger i frygt før de overtages af slimen. Celledøren åbnes, og medmindre slim-arm skæres over, mindcontroller skiven dem til at gå ind i den, hvor de absorberes.

Når skiven dør, åbner sig portal til demiplane Rum 5, hvor alle de som den har dræbts udstyr er, samt skivens hjerte.

**Kamp**

* Skiven: (Se bund af dokument)

# Rum 5: Skivens hjerte

Adgang til demiplane kun åbent 1 minut. Alle der ikke kommer ud fanges for evigt.

Demiplane med bunker af skrald/værdigenstande og skivens hjerte. Ser ofre langsomt omdannes til slim.

Kæmpe bunke af ting fra ofre ligger i midten. På toppen af bunken svæver perfekt sfærisk sort kugle med cirkel i midten, "Skivens Hjerte" - Et af Arwassas organer.

**Slimgulvet**Gulvet har 5 cm tykt lag slim, difficult terrain. Hvis falder prone, DC 15 STR save eller restrained og tager skade.

Skivens hjertes actions: tving folk prone, overdynger prone med slim.

Hvis fjerner Skivens Hjerte fra demiplane, deaktiveres den. Det kræver Strength 8 at rykke på sfæren.

**Kamp:**

* 15x [Decrepit Skeleton](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1BPiqQxruIyXi_F3fjhK2L3mL_wXXz4KNwwx8AHLNOu0U) (Acid Damage)
* Init 0 kast encounter dice (reset counter i starten af combat)
* Lair Actions:
  + Acid rain: 20 ft cube DC 14 Dex eller 3d6 Acid og knock prone, half på success.
  + Rise!: 5x Decrepit Skeletons are summoned and take turn immediately
  + Rumble: Alle som er på skrammelbunker, skal lave DC 15 Athletics eller Acrobatics check eller falde ned og droppe prone. Hvis holder Skivens Hjerte har man disadvantage, og man taber den hvis man fejler.
* Skivens hjerte: (2x Legendary Actions)
  + One creature within 60 ft must make a DC 14 Strength Saving throw or drop prone.
  + One creature within 30 ft must make a DC 14 Wisdom saving throw or be under the Confusion spell.

Ormina Obelisk burger [Young Displacer Dragon](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/1I1fdhl-BTLzMUQq1rQN9T7H7lJzjketNP9VF5X65ab-H)

# A screenshot of a game Description automatically generatedStat Blocks:

CR 8   
HP 180  
AC 16  
+7 to hit  
Acid  
Lair Actions  
Multiattack 2x Decaying Touch.  
Vil nu ud og skabe sit folk igen. Dræber og rejser som syrefolk

Reaction til at blive ramt melee attack (3rd level spell): Force DC 15 Charisma eller blive Banished til Wastelands save ends start of turn.