# 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: 1250 cp, 450 sp~~
* ~~Vagtrum: Bronze krone med draconic runer (25 gp), lædervest med losser (lynx) pels (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:

* ~~450 cp, 25 sp, 30 gp.~~
* ~~Dire wolf Military saddle (20 gp, 30 lb).~~
* ~~Backpack (2 gp, 2 lb) (200 cp, 25 sp, 1x Healing Potion).~~

## Fangekammer

Tre Grønne legionærer er fanget i træbur. De beskylder PC’erne for at være forrædere og samarbejde med Dakkaerne. Som udgangspunkt angriber de hvis sætter fri. DC 20 Persuasion overtale hjælpe med at kæmpe.

Loot:

* ~~Grønnes udstyr: 3x shortsword, 3x shield, 3x chain shirt (sammenlagt: 40 gp)~~

## 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 (25 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.

**Pittrap**: 1d6 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 2d6 Bludgeoning dele som loftet vælter sammen. Skaden forøges med 1d6 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)