Lektra Ardurths insitutet for fungoid-Humanoid studier (Niveau 1)

# Indgang til Corpu Amplifica (gentaget fra Oversigtsdokumentet)

Fører til:

* Elevatoren
* Lektra lab
* Garderobe

## Udenfor

En 10 fod høj buet indgang med ”Corpu Amplifica” skrevet i Draconic på sig. Dørene er væltet af og ligger halvt begravet i sandet foran. Engang var indgangen flot, men tid og sand har gjort at det blot ligner at der er lavet en buet indgang i en sandklit.

## Gangen ned

Døren leder til en trappe der fører ned. Der er brugt magi som sørger for der ikke er et spor af snavs på gangen, på trods af at sand kan blæse ind [Men giv gerne mistanke om Gelatinous Cube]. På væggene lyser blå, magiske fakler. De stopper med at lyse hvis de fjernes fra væggen. Trappen ender ud i en gang der fører til foyeren.

## Foyeren

Foyeren er et aflangt sekskantet rum med en skrænt i midten. Når spillerne kommer nærmere, bliver Itis projektion skabt bag skrænten.

**Øst dør:** Gul-beskadiget kraftfeltsdør (DC 9) som fører til **elevatoren**. Bag Iti er indgangen til laboratoriet, afskærmet af en grøn-beskadiget kraftfeltsdør.

**Vest dør:** Normal marmordør, åbner usædvanligt let, som hvis hjulpet.

**Nord dør:** Grøn-beskadiget kraftfeltsdør (DC 6), fører til Lektra laboratoriet.

## Garderobe

Magiske cirkler i gulvet med fint bord i midten. Hvis man går ind i cirklen, siger en mørk stemme:

*”Ønsker du at opbevare eller hente?”*

Stemmen beder derefter om personens navn. Hvis man har lagt en genstand på bordet, teleporteres den væk.

# Indgang til laboratoriet

Fører til:

* Kontorer

**Beskadiget grøn Kraftfeltsdør [DC 6]**

**Svampe blokerer vejen.** Medmindre Small sized, skal kravle og skubbe sig igennem svampene. **DC 14 CON save** eller 1 Exhaustion lvl. Alle andre end første laver med advantage, pga. nu god plads. **Loot.** Succesfuldt DC 14 Investigation giver 1d4 antifugal potions. Uafhængigt resultat, DC 14 CON save eller 1 Exhaustion.

*Antifugal potion*

Fjerner en effekt givet af svampe fra Lektra laboratoriet. Kan lave Dex attack, 2d6 skade til et fungoid creature.

# Bibliotek [Base DC 15]

Fører til:

* 1. etage, cirkeltrappe: Kontor
* Øst: Cafeteria
* Vest: Laboratoriet

Rækker af svampeinficerede bogreoler. Det flyder med bøger og papir på gulvet.  
**Loot.** Investigation find *Continual Flame* og *Plant Growth* spell scroll.

## Kontor

Kan høre lyde af noget der skramler rundt.

**Loot.** Konspirationsteori om Lektras plan om at forvandle til svampefolk, 1x antifugal potion. 55 gp i skrin.

**Monstre:**

* 2x Scavenger
* 1x Hunter
* 1x Spore Globe

# Cafeteria [Base DC 13]

Fører til:

* Nord: Køkkenet
  + Kælderlem: Opbevaringsrum.

Standard cafeteria, rækker af metalbord og bænke. På flere af dem står der helt frisk mad.

I køkkenet er der en ovn som ikke bruges, og inde bag den er der teleport til Lektra office.

**Loot: (Køkken)**

* 15 resurser værd af mad. 50lb.
* 2x Healing potion
* 2x fungal potions (gemt)

**Monstre:**

Sydvestlige og nordøstlige hjørne har store svampekoloni, hver med *5x Spore Globe*. Bliver aktive hvis kæmper mod kokken.

* 1x Azer (Acid)
* 10x spore globe

# Laboratorie

Rækker af glasbure. Mange af dem er fyldt til bristepunktet med svampe.

**Loot:**

* 10 fugal potions
* 2 perfect fungal (ingen chance for sideeffekter)

**Monstre:**

* Thorn Doctor
* Hvis rammer glas, kommer der Spore Globes.