*“Its secrets once wrought the greatest artifice ever known. Now crabs loot the rubble to decorate their shells.”*

Baggrund

Magi universitet placeret på en ø. Ærkemagikerne forsøgte at udføre et magtfuldt spell, som i stedet sank hele øen og forvandlede havbunden til magi-radioaktivt område.

En af disse magikere, ”Plarolys den Udviskede”, summonede en Beholder ”Aboshan”. Aboshan tvunges i konstant søvn, og Plarolys manipulerer dens drømme for at kunne overleve. Dens drømme giver Plarolys mægtige kræfter og har beskyttet Plarolys’ laboratorie fra sammensynkningen.

Aboshan og Plarolys befinder sig i de dybeste kamre under ruinerne, hvor Plarolys

## Hex area of effect: Abjuration og Illussion fallout

Hvis man forsøger at cast Illusion eller Abjuration, **75% chance** (1 på 1d4 intet ske) for at aktiverer fallout omkring sig og giver +1 Exhaustion til alle creatures inden for 30 fod af casteren.

Plarolys ignorerer denne effekt.

# Nu

Krabber roder rundt I de øverste lag af ruinerne efter smykker og lignende små magisk skinnende genstande. Krabberne har fået magiske evner efter at have gjort dette i hundredvis af år, men kan lootes.

Dybere nede er der halv-bevarede gange, hvor golumns beskytter og angriber alt der kommer ind.

Ruinerne

**Oversigt:**

1. Toppen af ruinerne
   1. Krabbe kongens hule
2. Akademi Ruinerne
3. Plarolys’ laboratorie
   1. Aboshans fængsel

# Toppen af ruinerne

## Krabbe kongens hule

Krabbe kongen er semi-intelligent og tilbyder transport til gengæld for smykker, perler, konkylier eller magiske genstande.

# Akademi Ruinerne

Golems:

* Spejdere: Ser fjende og flygter til nærmeste rapporterings station for at melde fare
* Fængslere: Sendes til middel farer for at tage til fængslet
* Ødelæggere:
* Cleaners: Fjern vand fra rum.

Rum:

* Rum hvor vandet ikke er.
* Ustabil magisk teleporter.
* Rum til skabelse af magic items.
* Fængsel, forbundet til Aboshans fængsel så kan fodres.

# Plarolys’ Laboratorie

## Aboshans fængsel

Holdes sovende ved to ting:

1. Immoveable rod holder store øje lukket.
2. Blod-powered ritual der styrer drømme. Blod kommer fra fanger.

**Plarolys**Illusion ærkemagiker.  
Beholderdrømmene har givet ham evig liv, men forvandlet ham til fiske-menneske. Han bruger illusion til at ligne normal person.

# Wandering Monsters

|  |  |
| --- | --- |
| **Kast** | **Monster/Effekt** |
| 1 | Plarolys manifestation |
|  |  |