

Mrtvé písky

„Starí mudrci přisuzovali nositeli Světlohoše nadpozemskou sílu. Světlohoš není jen divotvorný šperk, je to stav bytí. Ten, kdo je hoden diadému z křišťálu a ryzího zlata, se stane Světlohošem – bytostí moudřejší, než všichni velcí králové pouští. Po diadému zatoužil i vládce Zaratus, avšak jeho dcera, princezna Shamiran jej ukryla k čarodějným učencům. Ti se zavázali střežit Světlohoše na věky věků, aby nebyla zneužita jeho magická moc. Od té doby však princeznu, ani šperk nikdo nespatriil. Čas přivál nové písky, a ty pohřbily vše staré. Avšak tahle věčička by vám mohla pomoci Světlohoše nalézt,“ tak zní legenda z úst kupce na rušném bazaru.

Skarab vám ukáže cestu

Při východu slunce se na odkoupeném skarabovi obnovuje zlatá a modrá barva, jako by se vracel v čase. Čím blíže je ruině zaváté pískem, tím rychleji se obnovuje. U vchodu zazáří a ten se otevře.

I: Urtací sál

Zjeví se přízrak velekouzelníka Girzama. Vetřelcům nařídí pokleknout, a aby neukradli zdejší vědění, zavře východ ven a zmizí.

Poklekli: Kvůli Girzamově vůli mohou v ruině mluvit jen pravdu.

Nepoklekli: Zůstanou-li v ruině, za 12 hodin zemřou krutou žízni (časovač viz str. 2) a těla jim vyschnou. Každý díl kapky je 1 hodina.

Dveře ven: Stále otevřené zůstanou jen se všemi skaraby v mozaice (oblast IV), po vyjmutí některého z nich se zavřou po 1 min.

Poklad: Pozlacený svícen, 1k6 zbylých drahokamů ze sloupů.

Tajné schodiště: Za hedvábným závěsem. Zatláčením na jeden z drahokamů ve sloupu se otevřou dveře se schody do oblasti VII.

II: Mrtví loupežníci

V agonii zde leží trojice vysychajících vykradačů hrobů. Dotykem z nich dobrodruzi sejmou iluzi života. Rozpadnou se v prach, ale stačí zašeptat poslední věty: „Prosím, alespoň kapku vody!“ „Zemřeme kvůli té jeho lži!“ a „Jen pohled a oči se mu zalily krví!“

Bronzová paže: Utržená leží u zavřených dveří do oblasti V.

Páka-jazyk: V jedné ze dvou lvích soch. Otevírá kamenné dveře do oblasti V, ale zároveň zavírá dveře do oblasti IV a naopak.

Poklad: Šavle, bronzová lampa, 2k6 drahokamů, měsíc – 70 st.

III: Moudrosti vesmíru

Sálem levituje nespočet skleněných koulí s pestrobarevným prachem. Mnoho jich je rozbitých na podlaze. Zvířením vysypaného prachu se ozve studovnou záhrobní šepot.

Skleněné koule: Dlouhým pohledem z ní dotyčný načerpá moc, ale zjeví se 1k6+1 slabých příznaků. Sápou se po ukradené kouli. Je snadné je zahnat dýkou džinů a ohněm. Na nositele skaraba neútočí.

k6 Moudrosti vesmíru

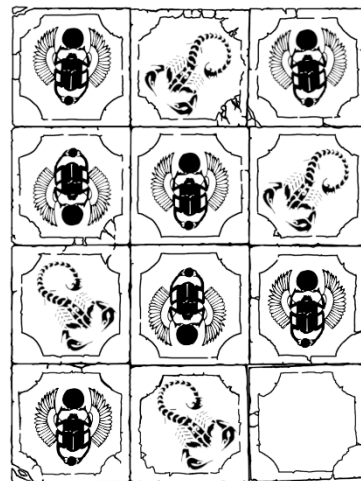
- 1 Dobrodruh dostane na jednu otázku pravdivou odpověď.
- 2 Dobrodruh se naučil výrobu lektvaru dle své volby.
- 3 Dotyčný se stane mistrem v boji beze zbraně.
- 4 Um hluboké meditace dokáže pozastavit tělesné funkce.
- 5 Dobrodruh slyší hlasy mrtvých a dokáže s nimi hovořit.
- 6 Dotyčný se dozví tajný recept na nejlepší nekvašený chléb.

IV: Bronci a škorpioni

Účel: Místnost je výtah do nižšího patra. Nápis nad panelem zní: „Shora je nám dáno skryté poznání.“

Ovládací panel: Do dlaždic na stěně lze vsadit skaraby hlavou nahoru i dolů. Výtah se rozjede po vložení skaraba hlavou dolů. Vyjmutím se rozjede zpět nahoru. Vložení všech skarabů hlavou nahoru otevře východ z ruiny.

Past: Stříbrné škorpióny lze násilím vyloupat, ale obživnou a zaútočí. Na provoz výtahu to nemá vliv.



V: Trošky dílen a ubikací

Rozmlácené místnosti jsou zcela zasypané pískem. Za 1k6+4 hodin odhazování lze odhalit puklinu vedoucí z ruiny ven.

Bronzový strážce: Socha minotaura s utrženou paží. Místo očí má rubíny. Letmý pohled do rubínů oslepuje na malou chvíli (2k6 kol), ale upřený pohled na 2k6 dnů. Strážce je silný jako statný býk.

Schodiště: Do oblasti VI. Riziko zranění na viklavých schodech.

VI: Alchymistické sklepení

Suroviny: K použití na 1k6 lektvarů a k mumifikaci až dvou osob.

Kniha balzamovačů: Popisuje mumifikaci pomocí vinného octa.

Lektvar živé smrti: Mrtvola obživne jako zombie, nebo mumie.

Poklad: Pozlacené váhy na orgány, kyselina, samodrtící hmoždíř.

VII: Archiv

Za zamčenými dveřmi je vystavena roztodivná sbírka předmětů. Leží zde také divotvorný diadém Světlohoš.

Dýka džinů: Říznutí vydá černý dým. Zraňuje duchy a jiné entity.

Démonická maska: Dokáže vidět, slyšet a mluvit místo svého nositele. Požaduje za každou z těchto služeb nějakou protislužbu.

Černé sukno: Zabalením do hedvábí nepodléhá věc rozkladu.

Poklad: Bronzová lampa, soška pouštního bůžka, mapa k oáze.

VIII: Krypty

V sarkofázích hibernuje 39 balzamovaných mrtvol mágů. Páchnou vinným octem. Procitnou jako nemrtví ukradením diadému. Jejich příznaků se lze zbavit zničením mumifikovaných orgánů.

Shamiran: Proti své vůli mumifikovaná nemrtvá sebestředná princezna. Nenávidí mágy. Chce nejrychleji opustit ruiny se „svým“ diadémem, kde ji zabije denní světlo. Umí smlouvat a zná kombinaci k otevření východu, chybí jí jen poslední skarab...

Krypta velekouzelníka Girzama: Zapečetěná, nelze otevřít. Na prsou mu visí klíč od archivu (oblast VII).

Mrtvé písky

Divotvorný diadém

Nasazením diadému nabyde dobrodruh vlastnosti a schopnosti dle své personality. Ale jen v případě, že původní Světloňoš zemřel.

Nesobecký a dobrotivý: Odolání jedům, žízni, hladu a nemocem. Získá nadání pro věsteckou magii a nemagické zbraně jej nezabijí.

Sobecký a nemorální: Odolání jedům, tělo plné chorob, nadání pro nekromantickou magii, krvavé puchýře ze slunečního světla.

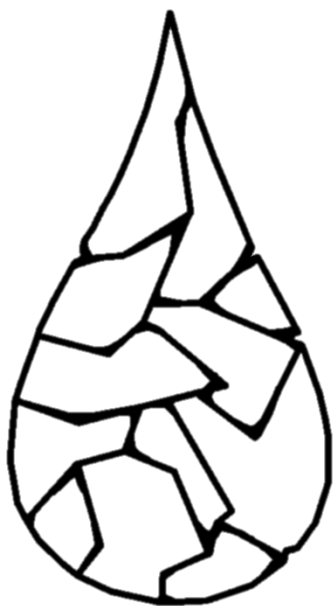
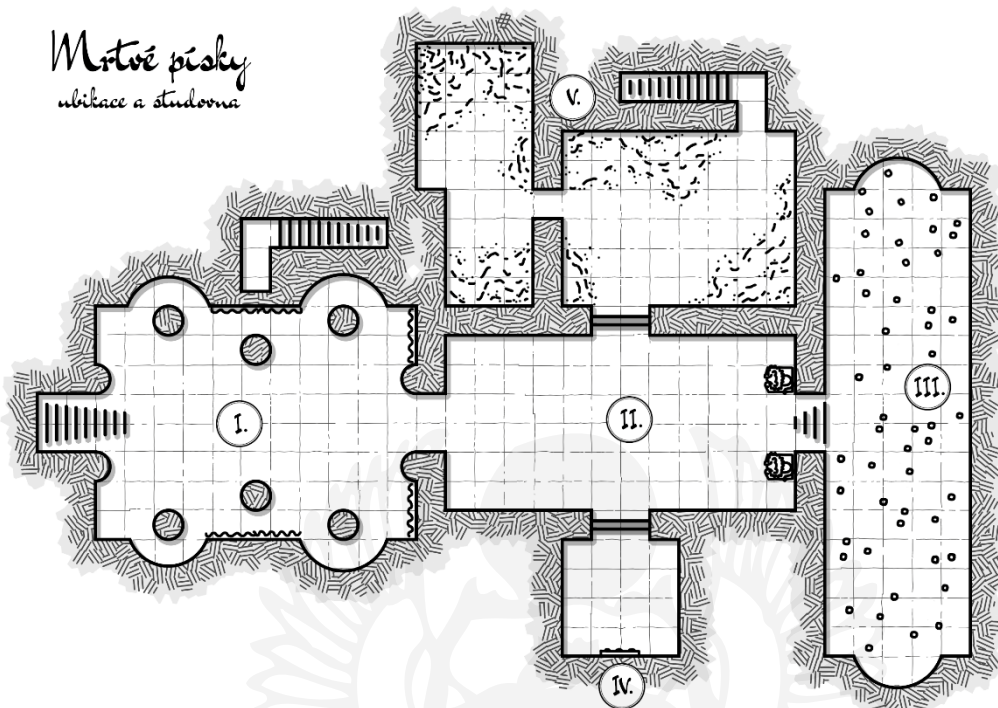
Náhodná setkání a události

k6 Je na vypravěči, jak častá budou setkání

- 1 Nic se nestalo.
- 2 Dobrodruzi slyší šepot, který jim hrozí, že nejsou vítáni.
- 3 Zásoby dobrodruhů přilákají hejno hladových broučků.
- 4 Žízeň donutí dobrodruha vypít jakýkoliv měch s vodou.
- 5 Magie iluzemi odláká dobrodruha od skupiny.
- 6 Přízrak velekouzelníka Girzama / 1k6 slabých příznaků.

Mrtvé písky

ubikace a studovna



Živná kletba

Mrtvé písky

sklepení a krypty

