не-гнолл мог использовать доспехи, их необходимо починить и подогнать. Каждый из них можно продать за 2 зм или отремонтировать за 6 зм. На трупах можно найти 17 зм, 15 см, 13 стрел и маленький идол в виде кошки из бронзы с аквамаринами вместо глаз (50 зм).

4А. ЗАПАДНЫЙ ПРОХОД

Этот коридор — 5' (1,5 м) в ширину. В западной стене видны три равноудалённые гранитные арки. В воздухе витает тошнотворный запах.

Все три арки ведут в подготовительный зал (на карте область 5).

В конце коридора находится **ловушка с падающим каменным блоком,** срабатывающая от нажимных плит (Т) в полу, там, где коридор выходит в область 9. У спускового механизма Скрытность +2. Игроку надо пройти проверку Скрытности за ловушку с преимуществом, сравнив результат с пассивной Мудростью (Внимание) персонажей в пределах 5' (1,5 м) от плиты. Если что-то тяжелее 70 lb (35 кг) касается плиты, ловушка срабатывает: огромный (10'x10'x5' / 3x3x1,5 м) гранитный блок падает с потолка на пол чуть севернее от нажатой плиты. Любое существо в квадратах, помеченных «Т», должно пройти испытание Ловкости со СЛ 13. При успехе игрок перемещает его в случайное соседнее место в области 9 или обратно в коридор. Если бросок провален на 4 или меньше, существо получает 2к6 дробящего урона, а его нога оказывается зажата под блоком. Существо может освободиться при успешной проверке Силы со СЛ 13, но при каждом провале оно получает ещё 1к6 дробящего урона. Если первоначальный бросок провален на 5 или более, существо мгновенно погибает.

Цель этой ловушки — разделить грабителей, которые входят в логово нкоси, и сократить их число. Тела, подготовленные для ритуалов или мумификации, доставлялись рабами Тибереша прямиком в гробницу через люк, находящийся в полу области 6, а не через главный зал.

4Б. ВОСТОЧНЫЙ ПРОХОД

Этот длинный зал ничем не примечателен, если не считать украшенной известняковой арки в правой стене. На арке изображены собакоголовые стражники, стоящие друг напротив друга. Каждый держит в правой руке копьё так, что оно проходит над аркой и касается левого плеча другого стражника.

Здесь нет ловушек или магии.

5. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЗАЛ

Первое, что бросается в глаза в этом большом зале, — это три гранитных плиты. Рядом с каждой стоит тонкая колонна 6' (2 м) высотой. На полу лежат канопы (урны для органов) из шпата и разные железные инструменты. Судя по запаху, из-за того, что пирамида была погребена под песками, тут сохранились и вонь внутренностей, и кровь, пятна которой ещё видны на полу и колоннах.

В южной стене есть расписная золотая дверь с мозаикой в виде лазуритовых скарабеев и нефритовой змеи (общей стоимостью 100 зм). У двери тяжёлый латунный замок. Его можно открыть с помощью инструментов вора и проверки Ловкости со СЛ 15.

Под северным столом спрятан рычаг с ликом Анубиса на рукояти. Его можно найти, если основательно обыскать плиту или успешно пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15 при осмотре зала. С помощью рычага можно запустить ловушку в конце коридора 4А. Это устройство только роняет блок, но не позволяет его поднять.

6. ЗАЛ ЯДОВ

В центре зала находится большая круглая чаша. Из восточной стены выходят два жёлоба, они покрылись коррозией и приобрели ярко-зелёный цвет. Пол здесь не гладкий, как в остальной части пирамиды, а испещрён выбоинами и крошечными ямами. В северо-западном углу на полу лежит рваный и истлевший ковёр из шкуры зебры, на нём стоит большая урна.

Персонаж, выполнивший проверку Интеллекта (История) со СЛ 10, понимает, что в этой комнате извлекали яд из змей и кислоты из других существ. Полученные вытяжки использовались как яды, лекарства, магические и алхимические ингредиенты, а также в религиозных обрядах. Урна и рваный ковёр закрывают крепкий деревянный люк. Под этим люком находится лестница, ведущая вниз, в юж-

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ную часть области 17. По полу заметно, что в сторону ковра ходили люди, но на нём самом, хоть его и не пощадило время, следов не видно. Это заметит любой, кто осмотрит комнату и выполнит проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15.

7. СОБРАНИЕ ЗАБЫТЫХ

В этой длинной простой комнате беспорядочно расставлены несколько урн, а к стене напротив входа придвинут небольшой бронзовый ларец.

Прочтите, когда ПИ будут осматривать комнату.

Вас посещает странное чувство, когда вы в этой комнате. Взглянув вверх, вы замечаете под потолком 4 каменных саркофага. В каждом виден мумифицированный труп, держащийся на железных шипах.

Эта комната — зал почёта Тибереша. Здесь похоронены некоторые из его величайших противников и жертв: те, кто бросил ему вызов, могучие воины и легендарные личности. Когда Тибереш побеждал такого врага, он замуровывал его здесь, в назидание всем желающим встать на пути его безграничного стремления к завоеваниям и власти.

Урны пусты. Бронзовый ларец отделан красным бархатом и украшен рельефной кошачьей мордой. На каждом саркофаге лежит каменная плита с именем: Ксеркс, Пхи, Тосанат и Баэлкси. Все сведения об этих личностях и их деяниях утеряны в веках.

В каждом саркофаге **стая жуков** (стая насекомых). Если саркофаг потревожить, скарабеи вылетают и нападают. Каждый раунд к бою присоединяется ещё один рой, пока в схватку не вступят все четыре. В саркофагах нет ничего, кроме трупов, которые похоронили без ценностей.

Стая жуков (4)

Средняя стая маленьких животных, без мировоззрения

Класс брони: 12.

ПЗ: 22 (5к8).

Скорость: 20' (6 м), лазанье 20' (6 м), рытьё 5' (1,5 м).

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
3 (−4)	13 (+1)	10(+0)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Восприятие: слепозрение 10' (3 м).

Невосприимчивость к состояниям: захват, испуг, обворожение, обездвиженность, окаменение, паралич, распластанность, шок.

Опасность: 1/2 (100 ПО).

Устойчивость: дробящий, колющий, режущий урон.

Черты: стая.

Укус. *Атака оружием в ближнем бою:* +3 к броску, зона досягаемости 0' (0 м), одна цель в пространстве стаи. *Попадание:* 10 (4к4) колющего урона или 5 (2к4) колющего урона, если у стаи половина ПЗ и меньше.

8. ХРАНИЛИЩЕ

Потолок в этом помещении ниже, чем в других. Оно забито канопами и деревянными ящиками всех видов и размеров.

Здесь отдыхают 4 расхитителя гробниц (**вожак стаи гноллов** и 3 **гнолла**). Они нападут, как только кто-то откроет дверь, а также выйдут проверить, если услышат громкий шум или разговор в области 7, если сработает ловушка в области 10, или если будет решена загадка обелиска в области 11.

Обыск помещения покажет, что ящики пусты. Когда-то в прошлом их осторожно вскрыли, вытащили из них все ценности, а затем снова запечатали и поставили на своё место, чтобы они смотрелись нетронутыми. Мародёры упустили из виду несколько ящиков. Если ПИ потратят 10 минут на перестановку и проверку ящиков и сосудов, то найдут 2к6 маленьких декоративных бронзовых коробочек, в каждой из них лежит по 3 флакона. Каждый флакон цел с вероятностью 1/6. Духи из них давно испарились, но целый флакон стоит 1 зм, а бронзовая шкатулка — 5 зм.

Вожак стаи гноллов

Средний гуманоид (гнолл), хаотичный злой

Класс брони: 15.

ПЗ: 49.

Скорость: 30' (9 м).

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13(+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Восприятие: ночное зрение 60' (18 м).

Опасность: 2 (450 ПО).

Черты: буйство (если гнолл в свой ход атакой в ближнем бою снижает ПЗ врага до 0, он может в качестве бонусного действия переместиться на расстояние вплоть до половины своей скорости и совершить атаку укусом).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Глефа. *Атака оружием в ближнем бою:* +5 к броску, зона досягаемости 5' (1,5 м), одно существо. *Попадание*: 8 (1к10 + 3) режущего урона.

Длинный лук. *Дистанционная атака оружием:* +4 к броску, 150'/600' (45/180 м). *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Мультиатака. Гнолл совершает две атаки глефой или длинным луком и использует Разжигание буйства, если может.

Разжигание буйства (перезарядка 5-6). 1 существо, с особенностью Буйство, которое гнолл видит в пределах 30' (9 м), может в качестве ответного действия немедленно совершить атаку в ближнем бою, если слышит этого гнолла.

Укус. *Атака оружием в ближнем бою:* +5 к броску, зона досягаемости 5' (1,5 м), одно существо. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Гнолл (3)

Средний гуманоид (гнолл), хаотичный злой

Класс брони: 15.

ПЗ: 22.

Скорость: 30' (9 м).

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	11(+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Восприятие: ночное зрение 60' (18 м).

Опасность: 1/2 (100 ПО).

Черты: буйство (если гнолл в свой ход атакой в ближнем бою снижает ПЗ врага до 0, он может в качестве бонусного действия переместиться на расстояние вплоть до половины своей скорости и совершить атаку укусом).

Длинный лук. *Дистанционная атака оружием:* +3 к броску, дистанция 150'/600' (45/180 м). *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Копьё. *Атака оружием в ближнем бою или дистанционная:* +4 к броску, зона досягаемости 5' (1,5 м) или дистанция 20'/60' (6/18 м). *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 6 (1к8 + 2) колющего урона, если используется двумя руками для совершения атаки в ближнем бою.

Укус. *Атака оружием в ближнем бою:* +4 к броску. *Попадание*: 5 (1к4 + 2) колющего урона.

9. ГЛАВНЫЙ ЗАЛ

Комната освещена семью факелами. Каждый горит своим цветом. К стене примыкает неглубокий зеркальный бассейн, и разноцветный огонь факелов, отражаясь от ряби на воде, покрывает стены калейдоскопом красок. На северной стене по всей ширине пирамиды высечены гигантские фигуры. По обе стороны бассейна стоят три огромных бронзовых льва. Барельеф на северной стене изображает мужчин с головами соколов, закалывающих льва копьями. Над бассейном изображены слуги, льющие в него воду, за ними на горизонте нарисована радуга. На южной стене на каменной скрижали высотой 10' (3 м) нарисованы разноцветные скарабеи. Восточная и западная стена косые. В восточной — металлическая дверь с ржавым железным замком, у западной стоит саркофаг.

На самом деле статуи львов — это 6 нкоси в форме львов (Н) под эффектом иллюзии и стазиса, из-за которого они кажутся статуями. Обман можно заметить, успешно проверив Интеллект (Магия) со СЛ 15. Нкоси нападут, если их передвинут, повредят или на них заберутся; а также если открыть саркофаг, плеснуть водой на первых двух скарабеев на скрижали, повредить её или если вскрыть замок на восточной двери.

Нкоси (6)

Опасность: 1/2 (100 ПО).

Особое: перевёртыш (может в качестве действия сменить форму нкоси на форму среднего званского льва или наоборот; одежда и снаряжение не изменяются).

ПЗ: 11 у каждого (с. 24).

В саркофаге лежит иссушенный труп нкоси, обёрнутый в бинты, как мумия. В них спрятаны 1к6 мелких драгоценных камней по 15 зм за штуку. Больше ничего интересного в саркофаге нет.

Каменная скрижаль скрывает дверной проём (К) в зал с обелиском (область 11). На ней вырезаны семь скарабеев длиной примерно в две ладони, каждый раскрашен в свой цвет. В центре находится фиолетовый. Остальные расположены вертикальными дугами, по три с каждой стороны от центрального, как показано ниже.

Жёлтый		**Зелёный**
Голубой	**Фиолетовый**	**Синий**
Красный		**Оранжевый**

Скарабеев нужно смочить водой из бассейна в порядке цветов радуги (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый). После этого плита отпирается и отодвигается, открывая зал с обелиском и алебастровую лестницу вниз, в погребальный комплекс.

При внимательном осмотре зеркального бассейна и росписей станет ясно, что пол мокрый. Вода из бас-

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

сейна пролилась через край, хотя не должна бы колыхаться. Обыскав зал, можно найти след из капель между бассейном и скрижалью со скарабеями. Дайте игрокам эту подсказку, если они замнутся на загадке со скарабеями.

Дверь в область 10 позолочена, а железный замок заржавел. Его можно открыть с помощью инструментов вора, успешно проверив Ловкость со СЛ 15 или проверив Силу (Атлетика) со СЛ 15.

10. ЛОЖНАЯ СОКРОВИЩНИЦА, КЛЮЧ ОТ ОБЕЛИСКА

Это помещение наполнено настоящим богатством, которое должно заманить в ловушку неосторожных грабителей и расхитителей гробниц, попавших в пирамиду. Однако здесь есть предмет, который необходим, чтобы попасть в гробницу Тибереша. Железный замок на этой двери заржавел от влаги в области 9. Его можно открыть с помощью инструментов вора, успешно проверив Ловкость со СЛ 15 или Силу (Атлетика) со СЛ 15.

Треугольная комната ярко освещена магическим факелом, висящим под потолком. По полу разбросаны монеты, кубки, украшения и прочий погребальный инвентарь. В дальнем углу комнаты стоит невысокий постамент, на котором покоится скарабей из лазурита размером с кулак. Он излучает слабое фиолетовое свечение.

С первого взгляда ясно, что разбросанные вещи ценны, но не тянут на баснословные сокровища. Среди драгоценностей лежит множество вещей попроще, вроде горшков, посуды, табуретов, небольших столиков, шкатулок, обуви и предметов, которые, несомненно, имели культурную ценность, когда хоронили Тибереша, но теперь их предназначение забыто. Например, пять дисков из песчаника диаметром около 8" (20 см) и толщиной 1" (2,5 см). На одном вырезана выпуклая летучая рыба, остальные не имеют резьбы. Все пять находятся в области, отмеченной на карте пунктиром.

Беспорядок в зале призван создать впечатление, что расхитители уже рылись здесь, разбрасывая ценные безделушки в спешных поисках крупных золотых предметов и драгоценных камней. На деле же мародёры никогда не бывали в этом месте, а расположение предметов в ней тщательно продумано, потому что пол — это безумное лоскутное одеяло из нажимных пластин. Каждый ценный предмет лежит на каменной плите, точно настроенной под его вес. Если подобрать или сдвинуть ценность, срабатывает **удушающая песчаная ловушка.** Недрагоценные предметы, в том числе диски из песчаника, не защищены ловушкой.

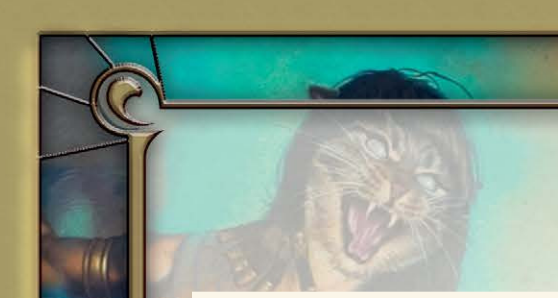
Персонаж, который внимательно осмотрит сокровище перед тем, как его поднять, или изучит пол в целом, заметит нажимную пластину, успешно проверив Интеллект (Расследование) со СЛ 13. Герой, потянувшийся к предмету, не осмотрев его, успеет заметить ловушку, успешно проверив Мудрость (Внимание) со СЛ 18. Найденную ловушку можно обезвредить с помощью инструментов вора и проверки Ловкости со СЛ 15, но при результате 10 или меньше механизм сработает. Каждый квадрат 5' на 5' (1,5 на 1,5 м) надо обезвредить отдельно, и на каждом есть мелкие драгоценные камни, украшения и прочие безделушки на сумму 2к6 х 10 зм.

Магии в Скарабее из лазурита, лежащего на пьедестале, хватает, чтобы излучать тусклый свет в радиусе 5' (1,5 м). У него нет другой силы. Однако он восхитительно красив и стоит 240 зм. Постамент — часть ловушки. Его нельзя обезвредить, но можно обмануть, если забрать Скарабея и в тот же момент поместить на постамент предмет того же веса. Чтобы сделать это безупречно (без срабатывания ловушки), нужно успешно проверить Ловкость (Ловкость рук) со СЛ 15. При провале ловушка срабатывает.

Если ловушка сработает, зал с тяжёлым треском содрогнётся, а с потолка попадают десятки каменных затычек размером с кулак, за которыми через открытые отверстия тут же низвергнутся каскады песка. Весь зал мгновенно станет пересечённой местностью, а на дверной проём начнёт с грохотом опускаться каменная плита. Попросите игроков совершить бросок на инициативу. Все в комнате получают 1к10 дробящего урона от падающих камней или половину этого урона при результате броска на инициативу 13 или выше (бросок на инициативу выступает как испытание Ловкости). Если на кости выпало 1, герой теряет сознание на 2 минуты.

Каменная плита опустится и запечатает дверной проём за 1 полный раунд. Любой, кто доберётся до двери (помните: всё помещение — пересечённая местность), может в качестве действия поймать плиту, пока она не закрыла выход. Обычные предметы (мечи, щиты, ломы, кирпичи и т.д.) не выдержат вес и погнутся или сломаются. Только подвиг поможет удержать проход! Дайте игроку выполнить проверку Силы (Атлетика) и сверьтесь с результатом ниже.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



15 или выше	Герой получает 1к6 дробящего урона, но удерживает плиту на уровне плеч до начала своего следующего хода, после чего надо повторить проверку. Другие ПИ могут передвигаться под неопустившейся плитой как обычно.
От 10 до 14	Герой получает 2к6 дробящего урона, но удерживает плиту на уровне коленей до начала своего следующего хода, после чего надо повторить проверку с помехой. Другие ПИ могут проползти под плитой.
9 или ниже	Герой не может выдержать вес камня. Он получает 3к6 дробящего урона, а плита падает на пол, замуровывая дверной проём. Персонаж может оказаться внутри или снаружи помещения, в зависимости от того, где стоял.

Другие ПИ могут помочь держать плиту, используя действие Помощь, но только один ПИ за раунд проходит проверку Силы (Атлетика). После падения плиту нельзя поднять. Её придётся разрушить. У камня КБ 17 и ПЗ 22, а также сопротивление всем видам урона, кроме дробящего, громом, кислотой, молнией и силой. Если плита получает урон холодом, то уязвима к дробящему урону и урону громом или силой на один раунд.

Более того, в центре плиты есть круглое углубление около 8" (20 см) в диаметре и 1" (2,5 см) в глубину, внутри которого видно изображение летучей рыбы.

Если диск из песчаника с вырезанной рыбой поместить в это углубление изображением в сторону двери (не в сторону комнаты), то рельеф на диске войдёт в дверь, как ключ. С потолка раздастся скрежещущий звук, и песок остановится, но плита не поднимется. Игроки должны придумать способ открыть дверь.

11. ЗАЛ С ОБЕЛИСКОМ

В центре большого квадратного зала, освещённого магией, на низком круглом постаменте находится алебастровый обелиск высотой 15' (4,5 м). По углам в разных позах стоят статуи мужчин высотой 10' (3 м), обращенные к обелиску. В северо-восточном углу — обнажённый человек, который будто бы льёт из кувшина что-то в сторону обелиска. В северо-западном углу гуманоид с головой сокола и в доспехах готовится метнуть копьё в обелиск. В юго-западном углу худой человек с мертвенными, гнилостными чертами, руками раскрывает грудную клетку, обнажая сердце. На юго-востоке человек в мантии, одной руке которого кувшин, а в другой — крышка от него. Его торчащие из-под мантии руки покрыты глубокими, кровоточащими проколами.

Потолок здесь — 20' (6 м) в высоту, чтобы помещался обелиск.

Каждая статуя олицетворяет нечто важное для Тибереша. Обнажающий сердце отсылает к скарабею перерождения, которого при жизни искал фараон. По слухам, над человеком, позволившим скарабею зарыться в свою плоть, смерть не властна. Мужчина в мантии — покрытый укусами змей слуга, это послушник из тех, что добывали яд для ритуалов и убийств. В ранах можно узнать змеиные укусы, успешно проверив Мудрость (Медицина) со СЛ 12. Человек с копьём и головой сокола — это поверженный враг Тибереша, а обнажённый мужчина с кувшином воды — верующий, чтивший Тибереша как рыбоголового бога-фараона.

Обелиск и пол вокруг него залиты кровью. Она не отсюда, а стекла из ямы-ловушки с шипами, находящейся в усыпальнице царицы (область 13), что расположена прямо над этим помещением. Стыки в каменной кладке потолка также сильно испачканы кровью.

Персонажи с пассивной Мудростью (Внимание) 14 и выше заметят слабый красный отблеск от света их факелов на вершине обелиска.

Алебастровый обелиск весь покрыт иероглифами из золота и бирюзы. Они рассказывают о Тибереше и его многочисленных завоеваниях. Успешно проверив Интеллект (История) со СЛ 15, ПИ сможет понять общий смысл символов, хотя их точное значение затерялось в веках.

Приблизительно в метре над основанием на всех 4 сторонах обелиска есть круглые впадины диаметром около 8" (20 см). Герои должны поместить в эти углубления подходящие диски из песчаника, находящиеся в областях 10 и 12, чтобы попасть в погребальный комплекс. Правильные комбинации:

Враг-копейщик –> Лев
Раскрытое сердце –> Скарабей
Искусанный змеями слуга–> Змея
Обнажённый водолей –> Рыба

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Ничего не случится, пока в каждом гнезде не окажется по диску. Как только все диски будут помещены в гнёзда, диск, попавший не в то гнездо, нашлёт проклятие на того, кто его неверно поместил. У каждого диска своё проклятье.

Пир скарабеев. Крошечные скарабеи вылезают из-под диска со скарабеем и зарываются под ногти и в тело героя. Цель проклятья должна пройти испытание Выносливости, получая 1к10 колющего урона при провале или половину этого урона при успехе. В любом случае она сможет раздавить хрупкие панцири скарабеев под своей кожей, но они оставят на кистях и предплечьях красно-чёрные следы, которые не сойдут, пока персонаж не станет целью заклинания *снятие проклятия* или подобной магии.

Змеиный яд. Персонаж падает на пол в судорогах, которые его парализуют, и начинает задыхаться. Он должен успешно пройти испытание Выносливости со СЛ 14 или получить 2к6 урона ядом и отравиться на 1к4 часа. При успехе цель получает половину урона и не будет отравлена. Судороги и паралич проходят через несколько секунд, поэтому других повреждений не будет.

Погружение рыбы. Лёгкие персонажа наполняются водой, из-за чего он начинает захлёбываться. Он должен успешно пройти испытание Выносливости со СЛ 14 или получить 1к8 некротического урона, 1 уровень утомления и стать недееспособным на 1 минуту, пока откашливает воду. При успехе он получает половину этого урона и не получает утомления.

Львиная гордыня. Персонажа охватывает дух вожака прайда. Он должен успешно пройти испытание Мудрости со СЛ 14 или получить 1к8 психического урона и в течение всего следующего часа вести себя хвастливо и агрессивно по отношению к другим героям. Персонаж в таком состоянии не считается союзником и не может помогать членам отряда или получать от них помощь. При успехе он получает половину этого урона и избегает остальных эффектов.

Когда все четыре диска будут помещены в верные гнёзда, обелиск со скрежетом спустится в пол, и на его вершине обнаружится жертвенный кинжал (см. Приложение). Откроется проход (К) в область 12, откуда можно попасть на лестницу вниз, к погребальному комплексу.

После громкого щелчка зал наполняет скрежет камня о камень, а со стен и потолка осыпаются мелкие камушки и песок. Обелиск, медленно вращаясь, опускается и в результате замирает, выступая над полом всего на половину метра. Из выемки в вершине обелиска торчит кинжал с рубином на рукояти. В южной стене расходятся в стороны две каменные плиты, открывая алебастровые ступени, ведущие куда-то вниз.

Кинжал легко выходит из выемки. Ступени ведут из области 12 вниз, в погребальный комплекс («Часть 3»).

12. ПОГРЕБАЛЬНАЯ КОМНАТА

Это широкое прямоугольное помещение, которое использовалось для погребальных приготовлений. Несколько полок из шпата висят вдоль восточной стены, остальные, поломанные, лежат кучей у западной стены. Пол уставлен горшками из песчаника, урнами, тарелками, сосудами, а также безделушками из глины и подношениями. Одна лестница, узкая и крутая, ведёт вверх на север, а вторая, широкая, — вниз на юг.

После пятиминутного обыска в зале можно найти следующие предметы:

- два диска из песчаника, на одном вырезан скарабей, на другом — змея;
- множество пустых урн, горшков и тарелок;
- свёрток пергамента, перевязанный пеньковой бечёвкой. В нём два флакона с красной жидкостью *(зелья исцеления)*.

Выполнив успешную проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 12, можно найти следующее:

- диск из песчаника с вырезанным львом;
- маленькая урна с целой крышкой. Внутри останки кошки. Если герой их потревожит, появится призрачная кошка, которая будет следовать за ним до конца приключения. Кошку зовут Фон Се, и она всю жизнь была спутником воина, которого принесли в жертву и похоронили в Собрании забытых. Если кости кошки поместить в находящийся там бронзовый ларец, душа воина обретёт покой и одарит отряд преимуществами заклинания *благословения* на следующие 48 часов.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ