

Журнал «Подземелье» №9, январь-февраль 1988

## Кольцо джинна (The Djinni's Ring)

### Джинн познается в беде



Автор: Винс Гарсия (Vince Garcia)  
Перевод: Златолюб Роскошный

*От переводчика: Я посвящая свой скромный перевод доброй и красивой девушке Марон-тян из Львова. Без нее я бы точно ничего не сделал.*

«Кольцо джинна» – это сценарий для игры BD&D, рассчитанный на одного игрока, исполняющего роль Лунного Камня, эльфа 3-го уровня, оказавшегося в приключении в духе 1001 ночи. Модуль представлен в новом для журнала «Подземелье» формате» - для него не требуется Хозяин Подземелья! Текст сам указывает вам, к какому из пронумерованных разделов обратиться в зависимости от действий Лунного Камня и исходов сражений. Впрочем, вы можете воспользоваться одним из ваших собственных персонажей D&D или даже бойцом/пользователем магии из AD&D, но в последнем случае могут возникнуть противоречия между действиями вашего персонажа и вариантами выбора, приведенными в тексте. В таком случае, определяя исход для каждой ситуации, используйте здравый смысл и следуйте указанной для Лунного Камня тропой успеха или неудачи.

Время от времени вашему персонажу будет предлагаться проверить одну из характеристик, Силу там или Ловкость, чтобы определить успешность выполнения той или иной задачи. Для этого вам надо бросить три шестигранника (3d6), если выпадет число меньше или равное значению характеристики, значит у вас все получилось.

Когда вам предлагают сделать бросок инициативы в бою, бросьте за каждую борющуюся сторону по шестиграннику (1d6). Первой атакует сторона, выбросившая большее число.

Чтобы определить, попали вы по врагу или нет, бросьте двадцатигранник (1d20). Если выпадет число равное или большее указанного в тексте, значит ваш удар попал в цель. Теперь бросьте шестигранник и прибавьте 1 (1d6+1), чтобы узнать величину нанесенных вами повреждений. Вычтите этот результат из общих очков повреждения монстра. Когда его очки повреждения упадут до нуля, он погибает!

Само собой, монстр тоже будет вас атаковать. Делайте броски атаки по очереди после того, как определите инициативу, и вычитайте нанесенные вам повреждения из ваших очков. Если ваши очки повреждения упадут до нуля... что ж, вы всегда можете начать сначала и попробовать иной маршрут.

Спас-броски делаются при помощи двадцатигранника (1d20). Бросок считается успешным, если результат равен или выше числа, указанного для данного типа спас-броска на листе персонажа Лунного Камня.

Повреждения от ядов, болезней или тепловых ударов записывайте отдельно. В ходе приключения могут появиться возможности вылечить повреждения этих типов.

Большинство поправок для значений способностей уже внесены в характеристики Лунного Камня либо как-то иначе учтены в тексте приключения, но не забывайте прибавлять 1 к броскам повреждений эльфа, ведь его Сила выше среднего.

### Фоновая информация

Почти два года тому вы покинули свой дом в лесу Канолбарт и присоединились к партии искателей приключений, дабы попытаться счастья. С той поры вы пережили немало приключений в пределах великого герцогства Карамейкос, но обнаруженная карта сокровищ, в конце концов, привела вашу группу в пустыни далеких эмиратов Иларуам, приключения в которых весьма отличались от тех, что были на родине.

Суровая и безжалостная природа была совсем не та, с которой вам доводилось сталкиваться ранее, и вскоре вы заскучали по дому. И когда подвернулась возможность, вы объяснили свои чувства вашим друзьям и распрощались с ними. Отказавшись взять предложенный ими волшебный меч, ведь они нуждались в нем сильнее вас, вы попросили всего лишь о достаточной сумме денег, чтобы добраться до дома – и кольцо главаря бандитов с лунным камнем, сделанное в виде кобры.

Вы долго странствовали, сперва по горячим пескам, а потом по морю, сойдя в конце пути на берег в порту Серендиб, одном из городов гильдий Миронтада. Поскольку нужного вам судна, идущего в порт Спекуларум, надо было ждать три дня, вы заплатили за проживание на одном из лучших в городе постоянных дворов. Утомленный долгим, изматывающим вояжем, вы сложили большинство своих пожитков в чулан и рухнули на кровать, уснув без задних ног.

Вы резко пробудились, уверенный, что кто-то звал вас по имени. Сжав рукоять серебряного кинжала, который вы всегда кладете под подушку, вы обернулись посмотреть, кто же вошел в комнату. Сияющая за открытым окном луна заливала весь ваш номер серебристым светом, но вы никого не увидели. Снова прозвучало ваше имя, и вы поняли, что оно раздалось из вашего кольца, в свете луны испускающего призрачное бледное мерцание.

- Кто ты? – удивленно спросили вы.

- Я Рафий, - донесся ответ, - джинн, чья душа давным-давно была разделена и заключена в два кольца Абу Иблисом, мастером темного колдовства. Многие годы он заставлял меня подчиняться его приказам, пока его злому правлению не был положен конец его врагами, замуравшим его заживо в собственном дворце из слоновой кости далеко отсюда в великой пустыне. В бою он утратил правую

руку – вместе с кольцом, которое ты ныне носишь – и я сменил череду хозяев, пока ты не забрал меня у бандитов.

Я открылся тебе, потому что у тебя доброе сердце, и я молю тебя помочь мне обрести свободу. Если ты согласен, я отнесу тебя во дворец Абу Иблиса. Там ты сможешь освободить меня, отыскав покои, в которых умер Абу Иблис, и, найдя второе кольцо, чтобы я воссоединился со своей второй половиной.

Я не собираюсь тебе врать, и честно предупреждаю, что дворец до сих пор может охраняться остатками злого колдовства. Но хотя там может ожидать большая опасность, если ты преуспеешь в своих поисках, тебя может ожидать и великая награда. Итак, я открыл тебе мою тайну, которую хранил от всех прочих своих хозяев, либо творивших зло, либо же слишком эгоистичных или малодушных, чтобы помочь мне.

И напоследок я скажу, что поскольку я разделен с другой половиной моей души, силы мои слабы и могут использоваться только в полнолуние. Но и в этом случае я могу помочь тебе лишь один раз, если ты позовешь меня – но прежде мудро все взвесь, ибо цена для нас обоих может оказаться велика. Поможешь ли ты сему злополучному рабу обрести свободу?

Параграф 1.

## 1

- Дело вовсе не в награде, - отвечаете вы. – Я не хотел бы оказаться рабом, заключенным в кольцо. Я охотно помогу тебе, но уверен ли ты, что я справлюсь? И как я отыщу комнату, где находится второе кольцо?

- Твое мужество само по себе могучее оружие, - отвечает кольцо. – Подкрепи его своей мудростью, и ни один враг не сможет тебя одолеть. Что до комнаты со второй моей половиной, то от меня сокрыто ее местонахождение. Знаю только, что она находится во дворце, куда я отнесу тебя. А теперь поспеши! Силы мои слабеют при приближении зари, а нам предстоит еще немало дел. Шагни на ковер, что лежит подле твоей кровати.

Посмотрев вниз, видите ковер примерно 6 футов длиной и 4 футов шириной. Если вы послушаетесь джинна и немедленно шагнете на ковер, переходите на параграф [10](#). Если сперва вы все же оденетесь и заберете свое снаряжение, переходите на параграф [13](#).

## 2

Когда вы подходите к городу, вам становится ясно, что некогда тут жило много людей, потому что хотя устояло всего несколько зданий, но очень много меньших сооружений развалилось по камушкам за долгое время небрежения. Хотя идти не так-то просто, потому что большинство улиц завалено обломками, но широкий каменный проспект, к которому вы направляетесь, почти беспрепятственно ведет к целехонькой пирамиде.

Если хотите осмотреть руины, переходите на параграф [28](#). Если предпочитаете осмотреть местность вокруг пирамиды, переходите на параграф [16](#). Если развернетесь кругом и пойдете на восток, туда, куда в последний раз направлялся ковер, переходите на параграф [6](#).

## 3

Вы не собираетесь рисковать жизнью и здоровьем, если это напрямую не связано с вашими поисками – а в городе наверняка есть привидения! Ковер тем временем продолжает лететь навстречу восходящему солнцу, потом снижается и приземляется на песчаный бархан.

- Мы на месте, - доносится голос Рафия. – Дворец погребен под этой горой песка. С рассветом я ослаб, и вряд ли смогу тебе помочь. Если ты отыщешь комнату с моей второй половиной, совмести оба кольца и прикажи мне освободиться, и я обрету свободу. Но будь мудр – чары, что все еще защищают дворец, могут оказаться смертельно опасными. Соблюдай осторожность, и пусть фортуна улыбнется нашим поискам.

Параграф [40](#).

#### 4

Любопытство всегда было вашим слабым местом, а здесь чересчур хорошая возможность, чтобы пройти мимо. Если вы вскарабкаетесь по веревке, свисающей из отверстия, переходите на параграф [34](#). Если вы предпочитаете воспользоваться своей собственной веревкой с кошкой, переходите на параграф [12](#). Если вы поместили в память заклинание «левитации» и желаете им воспользоваться, переходите на параграф [42](#).

#### 5

Углубившись в пирамиду на 30 футов, вы обнаруживаете, что галерея заложена гигантскими многотонными блоками известняка. Но сбоку вырублен маленький проходик. Протиснувшись сквозь него вверх, обнаруживаете другую галерею, чей пол, должно быть, состоит из верхушек известняковых блоков, перекрывающих проход внизу. Вы проходите еще около 100 футов, прежде чем попадаете в тупик, откуда еще один узкий проход ведет вниз, предположительно под препятствие. Не нравится вам все это.

Если вы хотите продолжить исследование, переходите на параграф [18](#). Если вы считаете, что та бяка, которая вас, несомненно, поджидает, может ждать дальше, а вы тем временем выйдете из пирамиды, переходите на параграф [25](#).

#### 6

Отправляетесь в путь, искренне надеясь, что он окажется недолгим – жара быстро становится невыносимой. Проверьте свой Интеллект. Если бросок успешный, переходите на параграф [40](#). В противном случае, переходите на параграф [23](#).

#### 7

За курганом щебенки обнаруживаете гигантского скорпиона. Заметив вас, он направляется в вашу сторону, щелкая клешнями, и подрагивая острым как игла хвостом.

Если вы обнажаете меч и вступаете в бой, переходите на параграф [11](#). Если предпочитаете наложить заклинание «сон», переходите на параграф [17](#). Если же вместо этого наложите заклинание «зеркальные подобия» и атакуете, переходите на параграф [15](#). Или, если вы призовете на помощь Рафия, переходите на параграф [19](#).

## 8

Вы наносите удар за ударом по лицу мумии своим верным клинком, но ваши удары бессильно скользят по обладающей сверхъестественным могуществом твари. Если вы сейчас примените против мумии факел, переходите на параграф [43](#). Если у вас есть светящийся меч, и вы применяете его против гнусного монстра, переходите на параграф [26](#). Или может вам следует позвать на помощь Рафия (параграф [19](#))?

## 9

Скорпион обрушивается на вас, атакуя клешнями и хвостом. Уворачиваясь с максимальным проворством, вы наносите несколько выпадов, но ни один из них не в силах проколоть толстый панцирь твари. Наконец вы отыскиваете в хитине мягкое место, и, тщательно рассчитав время, вонзаете меч под нижнюю челюсть и вверх, в мозговую полость.

Какое-то мгновение монстр невидяще пялится на вас. Затем со стуком валится на землю. Пинаете его носком сапога, чтобы убедиться в его смерти, затем продолжаете осмотр местности.

Как вы ни искали, но не нашли никакого сокровища. Если теперь вы хотите поискать возле пирамиды, переходите на параграф [16](#). Если вы считаете, что пришло время покинуть город и отправиться на восток, переходите на параграф [6](#).

## 10

Ковер мягко взмывает в воздух и выплывает из окна.

- Надеюсь, ты в курсе, что я не захватил ничего из снаряжения, - кричите вы, крепко сжимая края ковра.

Из кольца доносится хихиканье.

- Неужели ты думаешь, что я бы попросил тебя предстать перед дворцом Абу Иблиса в одном белье? Оглянись.

Бросив взгляд назад, замечаете парящий в воздухе свой рюкзак и прочее снаряжение. Продолжая одной рукой крепко цепляться за ковер, вылавливаете свои пожитки и начинаете одеваться.

- Помни, - предупреждает Рафий, - мои силы слабеют с наступлением зари, но один раз я смогу тебе помочь. Пусть твой поиск будет успешным для нас обоих.

Параграф [31](#).

## 11

Вы понимаете, что вам противостоит серьезный противник, но ваша рука вас еще не подводила. Сделайте бросок инициативы и начинайте бой. Скорпиону, чтобы попасть по вам, требуется выбросить 11. Он совершает две атаки клешнями, по 1d10 повреждений каждая, плюс атакует хвостовым жалом на 1d4

повреждений. Если он вас ужалит, вы должны сделать успешный спас-бросок от яда, иначе получите 8 дополнительных повреждений. Вам же, чтобы попасть по скорпиону, у которого 16 очков повреждений, необходимо выбросить 16 или больше.

Если вы убили скорпиона, переходите на параграф [9](#). Если скорпион убивает вас, прочтите параграф [108](#). Если битва кажется безнадежной, и вы решаете позвать на помощь Рафия, переходите на параграф [19](#).

## 12

Чтобы надежно зацепить кошку, сделайте проверку вашей Ловкости. Если вы преуспели, переходите на параграф [42](#). Если ваша Ловкость вас подвела, попытайте счастья с висящей веревкой (параграф [34](#)), воспользуйтесь заклинанием «левитации» (параграф [42](#)), или плюньте на это дело и направляйтесь на восток (параграф [6](#)).

## 13

- Тише едешь, дальше будешь, - отвечает джинну. – Не следует отправляться на поиск приключения в одном белье да всего лишь с кинжалом! Придется тебе малость обождать.

Одевшись и поспешно похватав свои пожитки, запрыгиваете на борт и едва успеваете швырнуть платиновую монетку на кровать, чтобы расплатиться за ковер, как тот поднимается в воздух и выплывает из окна.

- Ты хоть бы подождал, пока я обуюсь, - восклицаете вы, всматриваясь в темнеющий внизу город.

- Мы не можем терять времени, - отвечает джинн. – Прежде чем наступит рассвет и моя сила исчезнет, я хочу удостовериться, что ты безопасно прибыл к дворцу Абу Иблиса из слоновой кости. Но в худшем случае, я доставлю тебя хотя бы в его окрестности.

Параграф [20](#).

## 14

Иероглифы гласят: «Рука смерти настигнет потревожившего сон погребенного». Возвращайтесь на параграф [37](#) и решайте, что делать дальше.

## 15

Возникают несколько ваших зеркальных подобиий, сбивая скорпиона с толку, благодаря чему вы можете свободно провести две атаки, прежде чем сделать бросок инициативы. Переходите на параграф [11](#) и проведите бой.

## 16

Подойдя к пирамиде поближе, вы обнаруживаете кое-что любопытное. На полпути к ее вершине есть отверстие, из которого свисает старая веревка. У подножия пирамиды лежат верблюжьи кости – очевидно, здесь этих животных привязывали, и здесь они были брошены.

Если вы попытаетесь найти способ подняться в пирамиду, переходите на параграф [4](#). Если же вместо этого вы покинете город и направитесь на восток, переходите на параграф [6](#).

## 17

Со спокойствием, которое далось вам ценой долгой практики, вы выпеваете монотонную серию слогов, не обращая внимания на приближающегося скорпиона. И в самый последний момент, когда тот уже присел перед ударом, монстр валится в песок и замирает без движения. Вы быстро погружаете меч в его голову. Удостоверившись, что скорпион гарантировано мертв, вы обыскиваете местность, но не находите никакого сокровища. Если вы хотите поискать возле пирамиды, переходите на параграф [16](#). Если вы решаете покинуть город, переходите на параграф [6](#).

## 18

Нервничая, вы ползете вниз, оказавшись перед большой медной дверью, на чьей поверхности выгравировано множество незнакомых иероглифов и символов. Три восковые печати, наложенные на дверь, сломаны, а веревка, связывающая ручки двойных дверей, разрезана и болтается по сторонам.

Приготовившись к опасности, вы тянете одну из ручек, и створка двери открывается. В свете факела вам предстают останки четырех грабителей могил, разбросанные вокруг каменного саркофага в центре камеры. Возле дверей лежит светящийся меч.

Если вы входите и обыскиваете тела, переходите на параграф [32](#). Если вы подбираете меч и убиваетесь, переходите на параграф [27](#). Если вы решаете осмотреть саркофаг, переходите на параграф [37](#).



## 19

Откуда ни возьмись, налетает вихрь, обволакивает вас и выносит из города, высоко в небеса. Вы несетесь над пустыней, пока не оказываетесь перед дворцом Абу Иблиса из слоновой кости.

- Тебе следовало избегать города, - доносится слабый голос Рафия. – Теперь я слаб как никогда, и боюсь, что сила моя не вернется до тех пор, пока я не воссоединюсь со второй своей половиной. Все, что я могу сейчас сделать – это пожелать тебе удачи. Когда найдешь второе кольцо, сложи их вместе и прикажи мне освободиться. Тогда я обрету свободу.

С этими словами голос Рафия затихает, оставив вас в одиночестве. Параграф [40](#).

## 20

Всю ночь вы летите на ковре, пересекши море и проникнув глубоко в пустыню, которую вы так охотно покинули всего несколько дней назад. Но тут впереди начинает разгораться заря – коврик затрясся и быстро теряет высоту. Вцепившись в него изо всех сил, вы бесцеремонно шлепаетесь на вершину песчаного бархана.

Отряхнув с одежды песок, замечаете внизу остатки древнего города. Нигде нет ни следа дворца из слоновой кости, но в центре города посреди развалин того, что могло быть храмами, находится целехонькая пирамида.

Если вы хотите осмотреть город, переходите на параграф [2](#). Если вы пошагаете на восток, в направлении, куда летел ковер перед крушением, переходите на параграф [6](#).

## 21

Со скребущим звуком крышка скользит в сторону. И тут, к вашему ужасу, из гроба вытягивается обмотанная рука и крепко хватает вас за запястье. Сделайте спас-бросок от паралича. Если вас постигла неудача, значит страх парализует вас на один раунд, позволяя мумии атаковать первой. Если спас-бросок был успешным, сделайте бросок инициативы и вступайте в бой.

Чтобы попасть по вам, мумии необходимо выбросить 9, она атакует один раз в раунд, нанося при попадании 1d12 повреждений. Мало того, успешная атака еще и передает заболевание, не позволяющее вылечивать ваши раны с помощью волшебства. Вам же, чтобы попасть по мумии, необходимо выбросить 15 или больше. У мумии 15 очков повреждения.

Если вы сражаетесь своим мечом, переходите на параграф [8](#). Если у вас есть светящийся меч, переходите на параграф [26](#). Если вы тычете в мумию факелом, переходите на параграф [43](#). Если вы зовете на помощь Рафия, переходите на параграф [19](#).

## 22

Внутри саркофага находите золотой головной обруч, изготовленный, как и ваше кольцо, в форме кобры. На покрытой плесенью подушке покоится медный скипетр с навершием в виде золотого орла. Стоит вам дотронуться до скипетра, и в вас вливаются знания о том, что скипетр содержит несколько жреческих заклинаний, которые вы можете наложить, когда пожелаете (не забудьте вычеркивать их по мере использования):

«Устойчивость к огню».

«Очаровать змею».

«Лечить серьезные раны» (вылечивает 2d6+2 повреждений).

«Удар». (Вы можете перед боем наложить это заклинание на выбранное оружие. В течении пяти раундов боя оружие будет причинять дополнительные 1d6 очков повреждений при каждом успешном попадании. Через час действие заклинания выдыхается).

Параграф [25](#).

## 23

Здесь вам не лес, с его мшистыми деревьями, по которым можно определить направление, и вскоре вы начинаете блуждать. Время от времени вы делаете глоток воды – единственный способ выдержать эту жару, но вскоре до вас доходит, что вы выпили слишком много. Вычеркните из списка один мех воды. Если больше у вас воды нет, вы получаете два повреждения от теплового удара. Если ваши очки повреждений упали до нуля или ниже, прочтите параграф [108](#). Если вы еще живы, возвращайтесь на параграф [6](#) и сделайте новую проверку Интеллекта.

## 24

Подчиняясь вашему приказу, ковер мягко опускается на окраине древнего города, заброшенного, должно быть, уже века. Большинство зданий лежат в руинах, но в центре города возвышается целехонькая пирамида.

Если вы хотите осмотреть город, переходите на параграф [2](#). Если вы считаете, что лучше забыть о городе и лететь дальше, переходите на параграф [29](#).

## 25

Вы без приключений выбираетесь наружу. Полдень уже миновал, и вы останавливаетесь глотнуть воды, прежде чем закрепить кошку и спуститься. Увлечшись, вы пили до тех пор, пока мех не опустел. Вычеркните его из вашего списка – теперь у вас остался только один мех воды. Резким движением запястья освобождаете кошку, сматываете веревку и начинаете шагать на восток, туда, куда в последний момент направлялся ковер. Параграф [6](#).

26

Меч наносит твари половину повреждений, но с премией +1 к броску попадания и повреждения. Если вы убили мумию, переходите на параграф [46](#). Если мумия убила вас, прочтите параграф [108](#). Если вы хотите позвать на помощь Рафия, переходите на параграф [19](#).

27

Сквозь сияние вы можете разглядеть, что меч довольно «стандартный». Простая, обернутая кожей рукоять, стальная гарда и тонкое, гибкое лезвие. (Этот меч дает вам премию +1 к броскам атаки и повреждения). Запишите меч в ваш список оружия и переходите на параграф [25](#).

28

Среди каменных развалин нет ничего особо любопытного. Бросьте один шестигранник (1d6). Если выпало 1 или 2, переходите на параграф [35](#). Если выпало 3 или больше, переходите на параграф [7](#).

29

«Я здесь не для того, чтобы осматривать мертвые города», - говорите сами себе, вновь поднимаясь на борт ковра. Но сейчас, с восходом солнца, ковер лишь слабо трепыхается, явно утратив способность летать.

Если, сойдя с ковра, вы отправитесь осматривать город, переходите на параграф [2](#). Если здравый смысл подсказывает вам, что следует идти в том направлении, куда летел ковер, переходите на параграф [6](#).

30

Вы возвращаетесь на проспект, ведущий к пирамиде. Если вы осматриваете местность вокруг пирамиды, переходите на параграф [16](#). Если вы покидаете город и идете на восток, переходите на параграф [6](#).

### 31

Проходит час за часом, и, посмотрев вниз, вы решаете, что будете лететь над морем целую вечность – вы уверены, что видите волны и белые гребни под собой. Но вот наконец впереди появляются первые признаки зари, и в бледном свете вы понимаете, что море давно закончилось, а вы летите над бескрайними просторами пустыни. Ковер пока еще летит нормально, и при свете появляющегося на горизонте солнца вы замечаете внизу остатки чего-то наподобие города.

Если вы попробуете приземлиться и посмотреть что к чему, переходите на параграф [24](#). Если вы решите продолжить полет, переходите на параграф [3](#).

### 32

Должно быть, грабители обнаружили эту гробницу совсем недавно, поскольку их тела еще покрыты плотью и гниют. Вам понадобилось всего несколько минут, чтобы решить, что у трупов нет ничего ценного. Когда вы поворачиваетесь, чтобы уходить, ваше внимание привлекает светящийся меч возле двери, поэтому вы суете его за пояс рядом с вашим собственным мечом в ножнах. Добавьте его к своему списку оружия.

Если сейчас вы хотите осмотреть саркофаг, переходите на параграф [37](#). Если с вас уже достаточно трупного запаха, и вы хотите уйти, переходите на параграф [25](#).

### 33

В действительности «дворец из слоновой кости» построен из почерневшего известняка, изысканно украшено мозаичными плитками. Подойдя к воротам в стене, вы замечаете, что толстая железная решетка была выбита и лежит перед вами на полу. Шагнув в проем, вы чувствуете, как вашу кожу закололо от присутствия магии.

Позади выбитой решетки перед дворцом раскинулся вытянутый пруд, в чьих блестящих голубых водах отражается серебряный купол. Вокруг пруда стоят несколько каменных скамей. Вправо и влево от вас уходят два крыла дворца, перед каждым из которых простирается до башен в стене крытая галерея. На первом этаже каждой башни есть вход, сквозь который вы видите винтовые лестницы. Параграф [52](#).

### 34

Веревка выглядит старой и потертой, но, вероятно, она выдержит ваш небольшой вес. Вы уже почти добрались до верха и вот-вот приготовились запрыгнуть на уступ перед отверстием, когда веревка все-таки обрывается.

Испытайте вашу Силу, чтобы удержаться на краю уступа и вскарабкаться наверх. Если вы достаточно сильны, переходите на параграф [42](#). Если ваш бросок

Силы оказался неудачным, вы соскальзываете и падаете, а до земли вам лететь 100 футов. Поскольку от неминуемой смерти вас отделяют считанные мгновения, вы зовете на помощь Рафия. Параграф [19](#).

### 35

Когда вы на минутку останавливаетесь, ваш острый слух улавливает щелканье и царапанье, доносящиеся с другой стороны большой груды щебня. Если вы отправитесь узнать, в чем дело, переходите на параграф [7](#). Если предпочтете осторожно отступить, переходите на параграф [30](#).

### 36

Пройдя в открытую арку в левом крыле дворца, вы обнаружили полный воды колодец! Выпив из него, вы излечитесь от всех повреждений, полученных из-за жажды и теплового удара. Вы также можете, если хотите, наполнить оба своих меха для воды. Параграф [53](#).

### 37

Подойдя к саркофагу, вы видите, что это внешний футляр из камня, под чьей тяжелой крышкой, вероятно, упрятан внутренний ларь. Поверхность крышки покрыта иероглифами, а неподалеку на полу лежит железный лом.

Если вы накладываете заклинание «читать языки» переходите на параграф [14](#). Если вы с помощью ломика пытаетесь открыть саркофаг, переходите на параграф [41](#). Если перед тем как уйти вы обшариваете тела на предмет чего-нибудь ценного, переходите на параграф [32](#). Если вы решаете оставить все как есть и уходить, переходите на параграф [25](#).

### 38

- Я подлинный Рафий, - молвит голос из рубина, и лицо джинна появляется в камне. – Ранее я почувал твое приближение, и знал, что твои помыслы добры. В книге, что у тебя, ты принес душу Абу Иблиса. Брось книгу в пламя, и он будет уничтожен!

Без колебаний вы отшвыриваете медальон, раскалывая рубин о пол, и начинаете рыться в рюкзаке, чтобы достать книгу. Когда вы швыряете ее в пламя, из очага доносится вопль ужаса почти воссозданного Абу Иблиса. В тот же миг очаг взрывается, раскалывая воссоздающегося мага наподобие разбиваемого зеркала. А затем, глубоко из-под земли доносится рокот, и дворец начинает трястись.

Ноги огромной статуи раскалываются, опрокидывая ее на вас, вынуждая вас попятиться от медальона, в котором содержится джинн. Вы взлетаете вверх по лестнице и выпрыгиваете из павильона как раз тогда, когда серебряный купол

обрушивается внутрь, погребая нижнюю часть дворца. Снаружи мощный плиткой двор волнуется, как бурное море, и вы едва успеваете выскочить за ворота, прежде чем дворец и земля вокруг него начинают погружаться в пески пустыни. Катаклизм длится несколько минут, все это время вы тихо сидите за барханчиком, на тот случай, если вдруг еще что-нибудь бабахнет. Наконец грохот стихает и воцаряется тишина.

- Ты молодец! – Раздается голос.

Подняв глаза, вы видите парящего над вами Рафия – теперь это гуманоид 10 футов ростом, с сияющим вихрем вместо нижней части тела.

- Я рад, что с тобой все в порядке, - отвечаете вы, поднимаясь на ноги.

- А я рад, что ты уничтожил Проклятого и освободил меня! Ты заслужил мою награду. Сам я не могу отправиться за пределы пустыни, но мне подвластно отправить тебя домой. Я провожу тебя до дозволенных мне пределов. Пойдем!

Параграф [115](#).

### 39

Проверьте вашу Ловкость. Если бросок успешный, переходите на параграф [49](#). В противном случае, переходите на параграф [59](#).

### 40

Солнечный жар почти обжигает, но вы шагаете вперед примерно с час. Затем вы поднимаетесь на большой холм и останавливаетесь, чтобы глянуть вниз. В долине под барханом, на котором вы сейчас стоите, покоится белый дворец. Его окружает стена с парой тонких башен в двух ближайших к вам углах. Ворота в центре, очевидно, служат для входа во двор, расположенный перед самым крытым куполом дворцом, до которого от стены 100 футов. Параграф [33](#).

### 41

Подбираете железный ломик, вставляете его под крышку, и пытаетесь сдвинуть тяжелую каменюку в сторону. Испытайте вашу Силу. Если бросок успешный, переходите на параграф [21](#). В противном случае, вы не сумели открыть саркофаг и можете либо обшарить трупы и уйти (параграф [32](#)), либо уйти сразу, оставив все, как есть (параграф [25](#)).

#### 42

Вы безопасно достигли уступа на полпути к вершине пирамиды. В нескольких футах от вас в известняковой скорлупе грубо прорублен проход, за которым тянется галерея где-то футов 20 в высоту и в ширину. Поколебавшись, стоит ли полагаться на инфравидение, вы решили зажечь факел, прежде чем войти. Вычеркните из своего списка один факел и переходите на параграф [5](#).

#### 43

Тыча факелом, вы видите, как огонь переходит на замотанные руки вашего противника. С каждым успешным ударом вы наносите 1d6 повреждений. Если вы выиграли бой, переходите на параграф [46](#). Если вы погибли, прочтите параграф [108](#). Если вы хотите позвать на помощь Рафия, переходите на параграф [19](#).

#### 44

Под палящим зноем гладь пруда играет светом, подобно голубому драгоценному камню, отражая дворец не хуже зеркала. Приблизившись к пруду, вы можете различить выложенное плиткой дно в футах под поверхностью воды.

Если вы пробуете хлебнуть водицы (которая так и манит, особенно если вы пострадали от теплового удара), переходите на параграф [39](#). Если вы игнорируете пруд и осматриваете что-либо еще, возвращайтесь на параграф [52](#).

#### 45

Сделайте бросок инициативы и вступайте в бой. Чтобы попасть по вам, кобрам надо выбросить 14 (16, если вы надели кольчугу). Каждая кобра кусает один раз в раунд, причиняя 1d3 повреждений. Если вас укусили, вы должны сделать успешный спас-бросок от яда, иначе вы получите 2 дополнительных повреждения. Вам, чтобы попасть по змее, необходимо выбросить 11 или больше, у каждой змеи 3 очка повреждений.

Если вы убили всех трех кобр, переходите на параграф [48](#). Если они убили вас, прочтите параграф [108](#). Если вы хотите позвать на помощь Рафия, переходите на параграф [65](#).

#### 46

Когда вы, измотанный битвой с монстром, облегченно приваливаетесь к стене перевести дух, то замечаете, что мумия, выходя из саркофага, сдвинула крышку в сторону.

Если вы решаете обыскать саркофаг, переходите на параграф [22](#). Если вы предпочитаете обшарить тела грабителей могил, переходите на параграф [32](#).

47

По дороге к правому крылу дворца вы замечаете, что на дорожке там и сям валяются кусочки камня, как будто на плиты швырялись различные предметы. Впрочем, этот участок находится в тени. Когда вы подходите, чтобы заглянуть в оставленную слегка приоткрытой дверь, из кучи мусора к вам выскальзывают три змеи.

Если вы решаете сразиться с ними, переходите на параграф [45](#). Если вы поместили в память заклинание «сон» и не прочь наложить его, переходите на параграф [61](#). Если вы отыскали волшебный скипетр и не прочь им воспользоваться, переходите на параграф [57](#).

48

Вы танцуете смертельный танец, уклоняясь от одной атаки кобр за другой. Наконец, последняя из них, разрубленная пополам, забилась в предсмертных судорогах.

Продолжив осмотр, вы приходите к выводу, что правое крыльцо дворца некогда служило казармой для войска Абу Иблиса. Несколько скелетов указывают, где они умирали во время битвы, но сами казармы уже кто-то (причем весьма тщательно) обыскал.

Возвращайтесь на параграф [52](#).

49

Наклонившись, чтобы коснуться дна пруда, вы в последний момент удерживаетесь, чтобы не полететь вверх тормашками. Это иллюзия! Нет никакой воды – а в пределах досягаемости нет и дна.

Если вы воспользуетесь своей веревкой и кошкой для спуска в пруд, чтобы посмотреть, что скрывает иллюзия, переходите на параграф [55](#). Если вы предпочитаете осмотреть что-то еще, переходите на параграф [52](#).



## 50

Основное здание дворца имеет восьмиугольную форму. Вы входите внутрь через арку. Внутренняя часть представляет открытый павильон, богато украшенный зеленой и желтой мозаикой под огромным серебряным куполом. Из павильона ведут четыре двойных бронзовых двери.

Вы быстро заглядываете в щелки между створками каждой из дверей. Позади северо-западной и юго-западной двери ступени ведут на второй этаж. Две другие двери, к северо-востоку и юго-востоку, ведут на ступени, спускающиеся вниз. Напротив входа в павильон пятый выход ведет через арку на заднюю часть дворцовой территории. Сквозь нее вы видите еще два крыла, каждое высотой в два этажа. Вы:

Пройдете в северо-восточную дверь? (Параграф [73](#)).

Пройдете в северо-западную дверь? (Параграф [54](#)).

Пройдете в юго-восточную дверь? (Параграф [67](#)).

Пройдете в юго-западную дверь? (Параграф [69](#)).

Пройдете в дальнюю арку и осмотрите задний двор? (Параграф [56](#)).

## 51

Соблюдая осторожность, поднимаетесь в правую башню. В комнате на самом верху лежит скелет рядом со сломанным мечом. Больше ничего ценного тут нет, поэтому вы спускаетесь.

Левая башня похожа на правую, только совсем пуста. В самой верхней комнате есть незастекленное окно, выходящее на задний двор, из которого хорошо виден весь дворцовый комплекс. Отсюда вам видно еще два крыла, простирающихся к тыльной части двухэтажного здания.

Проверьте свой Интеллект. В случае успеха, переходите на параграф [63](#). В противном случае возвращайтесь на параграф [52](#).

## 52

Вы:

Осмотрите пруд? (Параграф [44](#)).

Проверите правое крыло дворца? (Параграф [47](#)).

Проверите левое крыло дворца? (Параграф [36](#)).

Обследуете башни? (Параграф [51](#)).

Проигнорировав все вышеперечисленное, отправитесь напрямиком в главное здание? (Параграф [50](#)).

53

Проём рядом с колодцем ведет в конюшни и кузницу. Возле горна лежит древняя, но целая кольчуга. Если хотите, можете ее надеть, при этом ваш класс брони (АС) станет равным 3. Возвращайтесь на параграф [52](#).

54

Лестница за этими дверями поднимается вверх, огибая северную часть павильона, оканчиваясь коридором. Несколько дверей ведут в спальни, разграбленные и заброшенные. В конце коридора лежат две створки сломанных бронзовых дверей, некогда закрывавших путь, как вы полагаете, в спальню покои Абу Иблиса. Сейчас в них, некогда пышно обставленных, царит разгром – шелковые занавеси и прекрасные ковры изрублены и разбросаны в беспорядке.

Бросьте один шестигранник (1d6). Если выпало 1 или 2, переходите на параграф [75](#). В противном случае, переходите на параграф [111](#).

55

Вы достигаете дна, расположенного в двадцати футах ниже краев пруда. В восточном конце ямы есть проход, ведущий в направлении павильона. Лестницы по обеим сторонам от туннеля поднимаются во двор. Снизу иллюзии не видно – вы ясно видите сияющие над вами солнце.

Если вы решаете исследовать проход, переходите на параграф [100](#). Если вы предпочитаете выбраться наверх и осмотреть что-то еще, возвращайтесь на параграф [52](#).

56

Пройдя в заднюю арку, вы обнаруживаете останки четырех человек, связанных и обезглавленных. Между правым и левым крылом дворца некогда были сад и виноградник, но теперь, увы, давно усохшие на корню. Параграф [58](#).

57

Выхватив скипетр, вы накладываете «очарование змеи». В тот же миг змеи поднимаются и начинают раскачиваться. Каждую из них вы осторожно поднимаете кончиком меча и опускаете в старый глиняный кувшин, который потом накрываете отвалившейся плиткой.

Продолжая осмотр, находите несколько трупов и то, что некогда было казармой. Поглядев на оставшиеся от коек, тумбочек и полок обломки, вы решаете не терять время на поиски сокровища. Очевидно, комнату весьма тщательно обыскивали. Возвращайтесь на параграф [52](#).

58

Вы:

Исследуете правое (южное) крыло? (Параграф [71](#)).

Исследуете левое (северное) крыло? (Параграф [62](#)).

Пропигорируете заднюю часть и проверите основной корпус?  
(Возвращайтесь на параграф [50](#) и сделайте другой выбор).

59

Наклонившись, чтобы зачерпнуть водицы, вы теряете равновесие и падаете вперед. Вода и дно пруда оказались иллюзией! Получите 2 повреждения и переходите на параграф [55](#).

60

За гобеленом замечаете дверь в потайную комнату. Эх, сюда бы вора – проверить насчет ловушек! Если вы хотите открыть дверь, переходите на параграф [70](#). В противном случае переходите на параграф [58](#).

61

Вы пропевааете древние слоги заклинания «сон» и капюшоны кобр обвисают. Положив головы на чешуйчатые спины, они замирают. Разрубив каждую пополам, вы подходите к двери и заглядываете внутрь. Приходите к выводу, что когда-то это было казармой, но сейчас там есть всего лишь несколько скелетов. Возвращайтесь на параграф [52](#).

62

Пройдя через арку, вы попадаете в длинный обеденный зал, некогда богато обставленный. С беломраморных стен свисают гниющие гобелены зеленых, малиновых и золотых цветов, а некогда прекрасные ковры покрывает слой пыли. Вдоль центра обеденного зала идет углубление, расположенное на три ступеньки ниже уровня пола. По обоим концам углубления есть короткие лесенки, ведущие вниз. Судя по останкам подушек и низких столиков, тарелок и соусников, здесь вкушали пищу.

Бросьте один шестигранник (1d6). Если выпало 1 или 2, переходите на параграф [60](#). В противном случае, вы можете осмотреть что-то еще (параграф [58](#)) или наложить заклинание «обнаружить магию» (если вы поместили его в память) на ковры, чтобы выяснить, волшебные они или нет (параграф [74](#)).

63

Посмотрев в пруд, вы замечаете, что там не видно солнца, которое должно отражаться в его поверхности. Возвращайтесь на параграф [52](#).

64

Символы на двери гласят: «Благословен будь, правоверный. Смерть неверному». Возвращайтесь на параграф [69](#).

65

Если вы уже пользовались помощью Рафия, переходите на параграф [113](#). В противном случае переходите на параграф [114](#).

66

Влага восхитительна на вкус и освежающа. Если вы получали повреждения от яда, вода их излечивает. Бережно прячете кубок в свой рюкзак и возвращаетесь на параграф [58](#).

67

Проходите через двери и спускаетесь по ступеням. На полпути вниз вам попадается лежащий поперек ступеней скелет с арбалетной стрелой в груди. Ничего ценного у скелета нет, и вы продолжаете спуск. Параграф [81](#).

68

Позади одного из гобеленов часть стены начинает светиться слабым светом магии. Параграф [60](#).

69

Пройдя через дверь, вы поднимаетесь по лестнице верх, обходя южную окружность дворца, и оказываетесь перед парой латунных дверей, покрытых множеством рисунков и символов. Легонько подергав за ручки, вы обнаруживаете, что двери либо заклинило, либо заперты изнутри.

Если вы можете наложить заклинание «читать языки», переходите на параграф [64](#). Если вы поместили в память заклинание «стук» и хотите наложить его, переходите на параграф [86](#). Если у вас нет ни одного из этих заклинаний, вы можете перейти на параграф [78](#) и попытаться открыть дверь силой. Если же все это кажется вам слишком хлопотным, почему бы не исследовать что-то еще? Параграф [112](#).

70

Проводите руками по стене, пытаясь найти швы или расшатанные камни. Наконец находите камень, который, кажется, соединен с какой-то пружинкой. Нажимаете на него, и распахивается маленькая дверка, являя хрустальный кубок с крышкой. Стоит вам взять кубок, и он начинает светиться, меняя цвет каждый раунд.

Подняв крышку, обнаруживаете жидкость, по виду и запаху неотличимую от воды. Если хотите выпить ее сейчас, переходите на параграф [66](#). В противном случае закройте кубок и бережно упакуйте его в рюкзак. Параграф [58](#).

71

Подходя к правому крылу дворца, вам становится ясно, что в этой части здания располагалась кухня, включая собственный колодец, небольшой пресс для вина и пустой винный склад.

Если вы получили повреждения от тепловых ударов, попейте из колодца, чтобы вылечить их, потом возвращайтесь на параграф [58](#) и сделайте другой выбор.

72

Осторожно приблизившись к алтарю, обнаруживаете, что тот сделан из черного обсидиана. Иссиня-черная кожаная обложка покоящейся на нем книги светится волшебными рунами. Вы:

Наложите заклинание «прочеть магию» (если вы поместили его в память)? (Параграф [82](#)).

Сперва поищите ловушки, хоть вы и не вор, потом возьмете книгу? (Параграф [89](#)).

Осмотрите статую? (Параграф [97](#)).

Уйдете отсюда, пока вас не убили книга или могущая ожить статуя? (Параграф [112](#)).

73

Ступени ведут вниз, и вы спускаетесь на нижний уровень. Параграф [81](#).

74

Ковры неволшебные. Бросьте один шестигранник (1d6). Если выпало 1, переходите на параграф [68](#). В противном случае переходите на параграф [58](#).

75

Позади кровати вы обнаружили потайную дверь! Если хотите открыть ее, переходите на параграф [84](#). В противном случае можете выйти отсюда и поискать в другом месте дворца (параграф [111](#)).

76

Каждое щупальце автоматически причиняет 1 очко повреждения каждый раунд, пока вы не погибнете. Чтобы попасть по щупальцам, вам необходимо выбросить 9 или больше, и у каждого щупальца по 3 очка повреждения. Если вы уничтожите все щупальца, переходите на параграф [101](#). Если щупальца убьют вас, прочтите параграф [108](#). Если вы зовете на помощь Рафия, переходите на параграф [98](#).

77

Вы не видите никаких ловушек, но уверены, что хоть одна, да должна быть, скорее всего связанная с лучами света. Сначала вы пытаетесь выбить окна, стреляя из лука, но они не разбиваются. Но затем, вспомнив призыв Рафия воспользоваться мудростью, достаете из рюкзака зеркало и с его помощью отклоняете один из лучей от алтаря. Протянув вторую руку, хватаете книгу и вытаскиваете ее. Параграф [112](#).

78

Испытайте вашу Силу. Если бросок будет успешным, переходите на параграф [86](#). В противном случае возвращайтесь на параграф [69](#) и попробуйте что-то еще.

79

Держась на, как вы надеетесь, безопасном расстоянии, вы поражаете сундук своим заклинанием. Замок спадает, крышка распахивается, и воздух вокруг сундука заполняет облако зеленого газа, но вскоре оно развеивается. Двигаетесь вперед, радуясь, что избежали ловушки. Параграф [87](#).

80

Осторожно стараетесь кончиком меча скинуть книгу на пол, но разряд магической энергии охватывает вас, и вы кричите. Сделайте спас-бросок от заклинаний. Если бросок успешный, вы сумели сбросить книгу на пол. Прячете ее в рюкзак и немедленно уходите (параграф [112](#)). Если вы провалили спас-бросок, переходите на параграф [94](#).

81

Вы входите в комнату, в пол которой вделан большой мраморный бассейн. С одной стороны еще одна лестница ведет вверх – вы уверены, она ведет назад в павильон. В другом конце комнаты пара латунных дверей перекрывает вход в следующую комнату. Параграф [88](#).

82

Руны на обложке книги гласят: «Книга душ». Возвращайтесь на параграф [72](#).

83

Понимая, что перед вами останки Абу Иблиса, и ожидая самого худшего, швыряете в труп кинжал – но ничего не происходит. Подходите ближе, затем, прыгнув вперед, погружаете меч в череп. Белая кость превращается в прах, и вы облегченно вздыхаете. Враги Абу Иблиса потрудились на совесть, лишая его жизни.

Тыча в труп кончиком меча, извлекаете левую руку, на которой надето золотое кольцо с лунным камнем, подобное вашему кольцу. Сняв его, вы видите, что два кольца в форме кобр подогнаны так, что могут переплетаться. Помня слова Рафия, вы сцепляете кольца и надеваете их на палец, со словами:

- Я освобождаю тебя.

Параграф [104](#).

84

От вашего прикосновения часть стены скользит в сторону, открывая небольшую комнату, сокрытую в задней части этого крыла дворца. До внешней стены всего полдюжины футов, но комната тянется под прямым углом 30 футов – на всю ширину крыла.

Если у вас есть светящийся меч из пирамиды, его свет выхватывает тусклый проблеск золота и драгоценностей в дальнем конце комнаты. В противном случае ваше инфравидение улавливает несколько неясных силуэтов, выглядящих интригующе. Если хотите рассмотреть их получше, зажгите факел из рюкзака.

Посреди груды необнаруженных сокровищ приютился железный сундук, надежно оберегаемый огромным латунным навесным замком. Если вы входите в комнату и смотрите что к чему, переходите на параграф [91](#). Если здравый смысл подсказывает вам покинуть это место, переходите на параграф [111](#).

85

Вы:

Сдадитесь, надеясь на милость победителя? (Параграф [107](#)).

Обыщете тело, надеясь отыскать что-то, что вам поможет? (Параграф [95](#)).

Удерете без оглядки? (Параграф [105](#)).

86

Запертая при помощи магии дверь распахивается настежь, открывая какой-то храм, вдоль которого идет двойной ряд колонн. Никаких скамей, виденных вами в более привычных храмах, нет и в помине. Вместо них разложено множество молитвенных ковриков. На стенах развешаны гобелены высотой от пола до потолка, изображающие огонь и нижние миры.

В дальнем конце комнаты находится алтарь. На нем лежит большая черная книга, освещаемая малиновыми лучами, бьющими сквозь расположенные в крыше окна цветного стекла. В заалтарной нише стоит каменная статуя 10 футов высотой, в виде человека с головой шакала, держащего в руках скипетр с навершием в форме черепа.

Если вы осматриваете алтарь и загадочную книгу на нем, переходите на параграф [72](#). Если вы обыскиваете статую и область вокруг нее, переходите на параграф [97](#). Если же вы предпочтете покинуть это место зла, переходите на параграф [112](#).

87

Внутри сундучка лежат два маленьких флакона с жидкостью. Попробовав на вкус, определяете, что это зелья «исцеления» (доза исцеляет 1d6+1 повреждений). Также там есть книга заклинаний, содержащая много чар, которые, вы надеетесь, когда-нибудь станут вам подвластны.

На самом дне сундука вы находите маленький шелковый платок, который, к вашему изумлению, разворачивается до размеров 7 на 10 футов. Подозревая, что он обладает некими любопытными силами, упаковываете его вместе с остальной частью вашей добычи. Параграф [111](#).

88

Если вы хотите:

Осмотреть бассейн поближе, переходите на параграф [102](#).

Обследовать двойные латунные двери, переходите на параграф [99](#).

Выйти из комнаты с бассейном и вернуться на верхний уровень, переходите на параграф [109](#).



89

Как жаль, что вы не вор! Проверьте вашу Мудрость. Если бросок успешный, переходите на параграф [77](#). В противном случае, переходите на параграф [80](#).

90

Посреди лабиринта труб замечаете странную вещь: к одной из труб надежно привязана маленькая стеклянная бутылочка. Отвязав ее и слегка наклонив, вы обнаруживаете, что из горлышка льется нескончаемый поток жизнетворной воды. Вода полностью излечивает любые повреждения, полученные вами от тепловых ударов.

Заткнув бутылку импровизированной пробкой, отрезанной от конца факела, возвращаетесь во двор. Параграф [52](#).

91

Оглядев потолок и пол в поисках очевидных источников опасности, вы делаете шаг внутрь и начинаете осторожно красться к ждущему сокровищу. Неожиданно из пола возникает кошмар! Извивающиеся черные щупальца тянутся, опутывая вас железной хваткой.

Бросьте один шестигранник (1d6), чтобы узнать, сколько щупалец вас схватило. Вы можете сражаться с щупальцами (параграф [76](#)) или позвать на помощь Рафия (параграф [98](#)).

92

Со зловещим скрипом дверь начинает открываться. Вы тут же хватаетесь за меч. За дверью оказывается огромное помещение, освещаемое только зловещим светом очага, устроенного в руках 15-тифутовой статуи человека с головой шакала. Окружающие похожий на храм зал колонны, возможно, скрывают от ваших глаз другие части помещения.

Прямо под очагом на полу лежит обобранное тело. Вы осторожно приближаетесь к нему, высматривая возможные засады или угрозы. Оказавшись возле тела, замечаете, что его правая рука оканчивается на запястье, в то время как второй руки вам не видно. Параграф [83](#).

93

Достав из рюкзака молот и костыль, подкрадываетесь к сундуку. Если у вас есть волшебный кубок, переходите на параграф [103](#). В противном случае, переходите на параграф [96](#).

94

Ваш крик резко прерывается, когда вы выпускаете последний вздох. Если бы сюда кто-то вошел, он бы обнаружил кольцо с лунным камнем, лежащее поверх кучки пепла. Вот и конец вашему приключению.

95

Обшаривая труп, вы находите медальон, висящий на шее на золотой цепочке. Рывком сдергиваете медальон, и в тот же миг большой красный рубин в его центре озаряется мягким светом. Раздается голос.

Если у вас есть книга из храма со второго этажа, переходите на параграф [38](#). В противном случае, переходите на параграф [106](#).

96

Замок отваливается, крышка распаивается, зеленый газ заполняет область вокруг сундука. Потеряв сознание, вы падаете на пол, и приходите в себя несколько часов спустя, с тупой головной болью.

Поскольку ничто не причинило вам вреда, пока вы валялись без сознания, делаете вывод, что можно спокойно остаться здесь и поштудировать свою книгу заклинаний, не опасаясь бродячих монстров. Можете возобновить в памяти прежние или заучить новые заклинания, по вашему усмотрению. Когда будете готовы, не забудьте проверить содержимое сундука. Параграф [87](#).

97

Статуя выглядит довольно угрожающей, и вы надеетесь, что она не оживет. Но когда вы подходите к ней, ничего не происходит. Обыскав статую и нишу, вы ничего не находите. Возвращайтесь на параграф [86](#) и сделайте другой выбор.

98

Если вы уже обращались за помощью к Рафию, переходите на параграф [113](#). В противном случае, переходите на параграф [110](#).

Приблизившись к двери, вы чувствуете магию. А перед дверью лежит почерневшая, усохшая рука – без одного пальца. Вас пробирает дрожь, неужто за этим проходом останки Абу Иблиса ожидают, пока их кто-то найдет? Попробовав дверь, приходите к заключению, что без заклинания «стук» ее не открыть. Если у вас нет наготове этого заклинания, можете присесть и поместить его в память (параграф [92](#)). Или можете вернуться на верхний уровень дворца и осмотреть что-то еще (параграф [50](#), но вы можете вернуться сюда в любое время, когда почувствуете себя достаточно уверенно, чтобы открыть дверь).

### 100

Проход ведет вперед около 100 футов, выводя в маленькую комнату, полную труб. Одни из них, вы уверены, служат для стоков, но вот для чего нужны прочие, у вас нет ни малейшего представления.

Бросьте шестигранник (1d6). Если выпало 1 или 2, переходите на параграф [90](#). В противном случае вы можете вернуться во двор и осмотреть что-то еще. Параграф [52](#).

### 101

Вновь и вновь вы взмахиваете мечом, разрубая каждым ударом по одному пленителю. Последнее из ужасных существ – существ ли? – спадает с вас, и вы, пошатываясь, бредете к дальней стене, где вы будете в безопасности, вне пределов досягаемости тех, кто еще мог остаться в засаде. Обойдя комнату по краешку, вы оказываетесь в дальнем конце, где вас поджидает богатая добыча! Запихиваете в рюкзак рубины, изумруды и золото на многие тысячи золотых монет. Потом обращаетесь к сундуку. Ваше воображение дразнит видения еще большего сокровища. Вы:

Собьете замок при помощи молота и костыля? (Параграф [93](#)).

Наложите заклинание «стук» (если оно есть в вашей памяти)? (Параграф [79](#)).

Проигнорируете сундук и вернетесь на первый этаж дворца? (Параграф [111](#)).

### 102

Вода в бассейне свежа и прозрачна, сквозь нее ясно видно несколько лежащих на дне скелетов. В воду ведут ступени, и дно бассейна четко видно на глубине 4 футов. В плиты дна вделаны два стока, по одному на каждом конце бассейна. Возвращайтесь на параграф [88](#).

### 103

Стоило вам приблизиться к сундуку, и сквозь ваш рюкзак пробилось яркое зеленое свечение. Это все волшебный кубок, но предупреждает ли он об опасности или указывает путь к сказочному сокровищу?

Если вы пытаетесь открыть сундук, переходите на параграф [96](#). Если вы чувствуете, что кубок намекает вам покинуть комнату, переходите на параграф [111](#).

### 104

В тот же миг оба лунных камня раскаляются, а пламя из очага взмывает до самого потолка. И посреди режущего неистовства огня начинает формироваться похожая на человеческую фигура. Вы делаете шаг к статуе, чтобы полюбоваться этим чарующим зрелищем, но через мгновения очарование сменяется ужасом. Обретающая форму фигура идентична телу на полу. Вас хитростью заставили освободить заточенный дух Абу Иблиса!

- Глупец с благими намерениями, - шипит вам уплотняющаяся фигура, глядя на вас со злобной хитростью. – Ты освободил меня из заточения, где я пробыл так долго. Как просто было обвести твой хилый умишко вокруг пальца, чтобы ты помог одолеть пленивших меня.

Века назад я поместил сущность моих магических сил в два кольца, чтобы моя сила никогда не ослабла, пусть даже время иссушило бы мою телесную оболочку. Моя душа была вверена Тому-Кого-Нельзя-Называть – она покоилась в безопасности в ином месте. Я был непобедим, пока мои враги хитростью не вынудили меня израсходовать почти весь запас силы. И затем мои истинные враги обрушили свои силы на меня, одолели, ведь я ослаб, и поместили в эти покои. Но мое сознание сохранилось, и поэтому я не был по-настоящему мертв.

Мои враги были достаточно мудры, чтобы убрать одно кольцо – одну часть моей магической сути – ибо сей акт ослепил и ослабил меня больше, чем если бы они убрали оба кольца. Они знали, что если часть моей магии будет отделена от моего тела и души, я никогда не сумею овладеть своими энергиями и воссоздаться.

Враги мои наложили всевозможные заклятия на дворец, чтобы держать подальше злых и жадных, могущих мне помочь, но они проглядели то, что сообразил я: того, в чьем сердце нет корысти, можно соблазнить, дабы он пришел сюда и воссоединил половины моей магической сути, дав мне силу сформировать новую телесную оболочку и вернуть мою душу. Ты, в своей обманутой невинности, сумел войти во дворец и выполнить эту задачу. И вскоре, когда полностью сформирую новое тело, я должным образом отблагодарю тебя.

Параграф [85](#).

105

Вы опрометью выбегаете из комнаты, оставляя Абу Иблиса завершать свое воссоздание. И пока вы, не разбирая дороги, покинув дворец, бежите в пустыню, вы слышите позади раскаты хохота. К вашему облегчению, за вами, кажется, не гонятся... Но возможно, в этом просто нет нужды. Вы совершенно один в самой заброшенной части света, которую только можно сыскать в вашем мире, и у вас нет ни малейшего представления, как добраться к цивилизации. Ваши шансы выжить практически равны нулю, и Абу Иблис это знает. Вот поэтому он и не гонится за вами – ведь так ваша смерть будет гораздо медленней.

106

- Я подлинный Рафий, - молвит голос. – Уже слишком поздно останавливать Абу Иблиса. Брось меня в пламя, пока еще есть время!

Без колебаний вы швыряете медальон в очаг, где тот взрывается, выпуская сияющий вихрь, который выносит вас из комнаты и прочь из дворца, пока Абу Иблис сыплет проклятиями. Подобно метеору вы проносите над песками, безопасно приземляясь на краю пустыни, на холме подле небольшой деревушки.

На вас падает тень, и, взглянув вверх, вы видите бородатого мускулистого гуманоида 10 футов ростом, чья нижняя часть тела окутана вихрящейся пылью.

- Это – самый дальний предел, куда я могу тебя отнести, - говорит джинн.

- Я не хотел, - начинаете вы, но джинн, подняв руку, прерывает вас.

- Я знаю, ты хотел только добра, - рокочет его голос. – Тебя обманом вынудили послужить злу. Тем не менее, ты освободил меня из рабства у Абу Иблиса. И хоть сила его вновь велика, он еще не воцарился окончательно. Я отыщу тех, кто сможет сойтись с ним на равных – и на этот раз он падет. А теперь прощай, и прими мою благодарность за то, что освободил меня.

С этими словами джинн полностью превращается в вихрь и улетает, оставив вас в одиночестве. Если хотите, можете отправиться в путь домой. Но если вы сумеете отыскать способ помочь, возможно, вы отправитесь назад в пустыню, на битву с Абу Иблисом.

Погрузившись в тяжкие раздумья, начинаете спуск в городишко под холмом.

107

Милости вы не дождались, а постигшая вас участь слишком неприятна, чтобы ее описывать. Считайте свое приключение оконченным!

**108**

В глазах у вас темнеет, и вы понимаете, что умираете. Звуки окружающего мира затихают, заглушаемые громким звоном в ушах. Мгновением позже на вас снисходит покой смерти, но вы успеваете подумать о том, что ваш поиск потерпел неудачу.

**109**

Вновь поднявшись, вы имеете несколько выборов. Вы:

Пройдете в северо-западную дверь? (Параграф [54](#)).

Пройдете в юго-западную дверь? (Параграф [69](#)).

Осмотрите заднюю часть дворцовой территории? (Параграф [56](#)).

**110**

Комнату заполняет вихрь, извлекает вас из хватки щупалец и доставляет назад, на верх лестницы. Вы:

Пройдете в северо-восточную дверь? (Параграф [73](#)).

Пройдете в юго-восточную дверь? (Параграф [67](#)).

Пройдете в юго-западную дверь? (Параграф [69](#)).

Осмотрите заднюю часть дворцовой территории? (Параграф [56](#)).

**111**

Вы возвращаетесь наверх. Вам хочется:

Пройти в северо-восточную дверь? (Параграф [73](#)).

Пройти в юго-восточную дверь? (Параграф [67](#)).

Пройти в юго-западную дверь? (Параграф [69](#)).

Осмотреть заднюю часть дворцовой территории? (Параграф [56](#)).

**112**

Вернувшись наверх, вы должны решить, что делать дальше:

Пройти в северо-восточную дверь? (Параграф [73](#)).

Пройти в юго-восточную дверь? (Параграф [67](#)).

Пройти в северо-западную дверь? (Параграф [54](#)).

Осмотреть заднюю часть дворцовой территории? (Параграф [56](#)).

**113**

Вы отчаянно надеетесь, что сил Рафия достаточно, чтобы помочь вам во второй раз, но увь... Параграф [108](#).

## 114

Вихрь поглощает змей, забросив их прочь в пустыню. С появлением вихря вы почувствуете, что Рафий слабеет.

Внутри крыла здания есть только несколько скелетов, лежащих там, где некогда была их казарма. Возвращайтесь на параграф [52](#).

## 115

Как здорово вернуться домой – а еще лучше вернуться богатым. Ваш рюкзак набит золотом да камнями, а помимо этих сокровищ там есть книга заклинаний Абу Иблиса и ковер-самолет, который складывается в шелковый платочек. Но самое лучшее сокровище – это вернуться домой с рассказом о потрясающем приключении.

В конце концов, сколько еще эльфов могут похвастать другом-джинном?

Лист персонажа  
Лунный Камень (Moonstone)  
Законный эльф 3-го уровня

S	I	W	D	C	Ch
13	16	14	16	13	14

Спас-броски:

Луч смерти или Яд	12
Волшебные палочки	13
Паралич или Превращение в камень	13
Дыхание дракона	15
Жезлы или посохи	15
Заклинания	14

Класс защиты (AC): 5 (кожаный доспех)

Очки повреждений (hp): 15

Вероятность найти потайную или скрытую дверь: 1 или 2 на 1d6

**Оружие:**

Обычный меч (Dmg 1d6), серебряный кинжал (Dmg 1d4), короткий лук и колчан с 10 стрелами (Dmg 1d6).

**Снаряжение:**

Кожаные доспехи, рюкзак, фляга масла, зеркало, НЗ на неделю, два меха с водой, 50 футов веревки с кошкой, три маленьких мешочка, 12 железных костылей, молоток, трутница, два факела, запасная туника и сапоги, запасной кинжал, книга заклинаний.

**Ценности:**

Кольцо с лунным камнем стоимостью 500 gp;

Кошелек с 30 pp, 15 gp, 12 sp.

**Заклинания:** Два заклинания первого круга и одно второго из книги заклинаний. Выбирайте мудро. Лунному камню может и не представиться возможность заменить заклинания в ходе приключения.

**Книга заклинаний:**

Заклинания первого круга: *Обнаружить магию, волшебный снаряд, читать языки, читать магию, сон.*

Заклинания второго круга: *Стук, левитация, зеркальные подобию, паутина.*