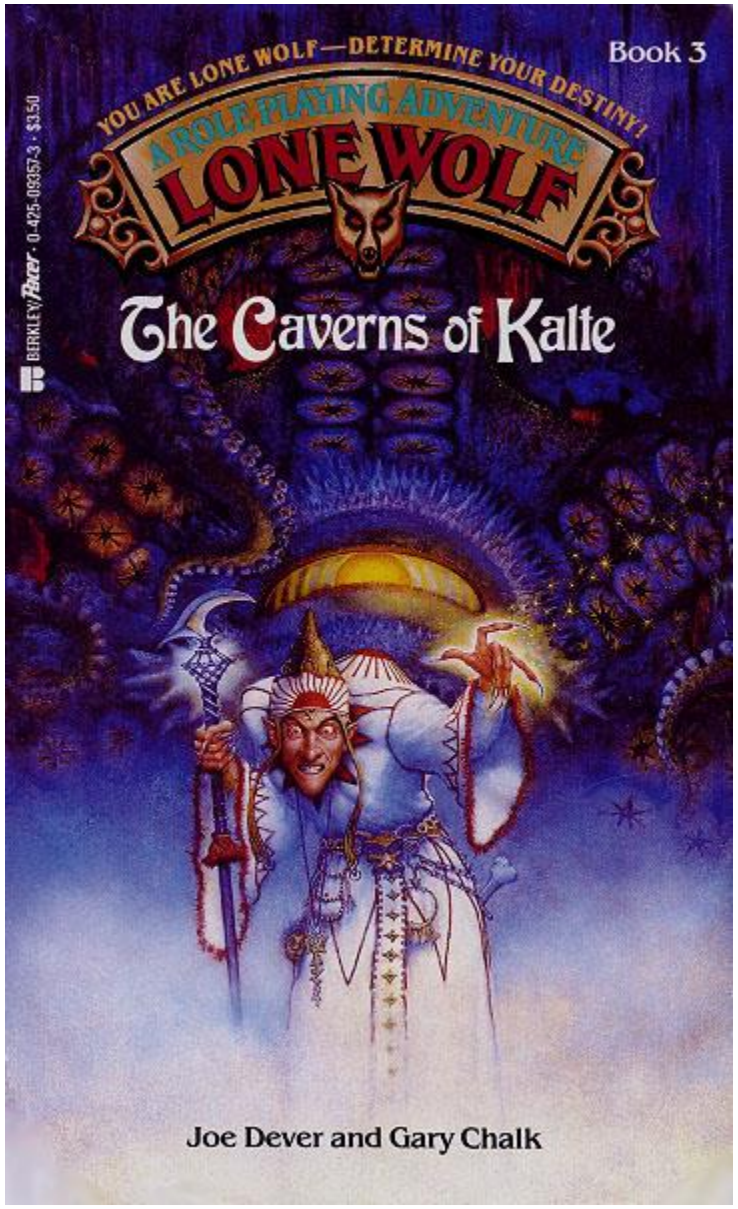


LONE WOLF

Джо Девер

Пещеры Кальте

Иллюстрации: Гарри Чалк

Перевод: Азура

www.quest-book.ru

For Caroline Sheldon

Вы Одинокий Волк – последний из Лордов Кай. Недавно до вашей родины дошли шокирующие новости о том, что Вонотар Предатель до сих пор жив и теперь обрёл власть над ледяными варварами Кальте.

Король поклялся вашим людям, что Вонотар будет предан правосудию за свои преступления, но это обещание можете осуществить только вы.

Чтобы поймать самого ненавистного из всех врагов, в Пещерах Кальте вам предстоит преодолеть ужасные опасности ледяного королевства. Но будьте осторожны! Это испытание проверит самый высокий предел ваших умений и стойкости.

Предыстория

В северных землях Соммерлунда сложилась древняя традиция – испокон веков военная аристократия отправляет своих детей в монастырь Кай, где те постигают умения и навыки своих благородных предков.

Вы Одинокий Волк, и теперь вы последний из Боевых Мастеров Соммерлунда. Около года назад на Соммерлунд напали древние враги вашего народа – Тёмные Властители Хельгедада. Они стёрли монастырь Кай с лица земли. Все воины Кай, пришедшие тогда на праздник Фемарна – все, кроме вас – были жестоко убиты.

С боем вы прорвались в Холмгард, столицу вашей страны, откуда Король отправил вас в отчаянное путешествие в поисках помощи. Ваша миссия была полна больших опасностей, ведь Соммерлунд был предан одним из его заклинателей – Вонотаром Предателем. Его агенты искали любого подходящего случая, чтобы убить вас, но ваши навыки и сила разрушили их злые замыслы. Вы вернулись в Холмгард во главе огромного флота союзного Дуренора и разбили армию Тёмного Властителя, осаждавшую столицу.

Большая часть Соммерлунда была разрушена войной. Богатые фермерские угодья были опустошены, а многие города сравнялись с землёй. Но жители Соммерлунда - крепкий народ. Их не испугали масштабы лежащей перед ними задачи. Они с таким рвением взялись за восстановление растерзанного войной Соммерлунда, что по истечению всего одного года заметными остались только несколько шрамов.

За то, что вы сыграли ключевую роль в победе, Король пожаловал вам ранг и титул “фраярла Соммерлунда” – редкая честь для кого

бы то ни было в столь молодом возрасте. Руины монастыря Кай и прилегающие земли теперь являются “Фраэлундом” под вашей защитой.

Работы по восстановлению монастыря должны были вот-вот начаться, когда тревожные новости с севера заставили Короля вызвать вас в столицу. Многие торговцы, возвращающиеся из летних торговых экспедиций в Кальте, рассказывали о падении Брумалмарка – лидера ледяных варваров. Описание сгорбленного волшебника, что сумел победить свирепого Брумалмарка подходит только одному человеку – Вонотару Предателю.

После поражения тёмных властителей Вонотар бежал в заледеневшие пустоши Кальте, где обманом заставил жестокого Брумалмарка принять его за собственного волшебника и тем самым сумел пробраться в ледяную крепость Айкая. Эта ошибка стоила лидеру варваров его крепости и жизни.

Вести о том, что Вонотар всё ещё жив, разносятся по Соммерлунду со скоростью лесного пожара. Тысячи жителей Соммерлунда окружают столицу и начинают требовать, чтобы Вонотар заплатил за своё предательство. Этот общественный протест настолько мощный, что Королю приходится пообещать, что злого предателя вернут обратно в Холмгард и заставят предстать перед судом за совершённые преступления.

Для вас, Одинокий Волк, данное Королём обещание – это начало путешествия, в котором вам придётся противостоять ненавистному врагу глубоко во враждебных пещерах Кальте.

Таблица случайных чисел

0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1
1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3

Правила игры

Все записи о вашем приключении хранятся в Листе персонажа.

В течение вашего обучения как Лорда Кай вы развили мастерство борьбы — БОЕВОЙ НАВЫК и физическую стойкость — ВЫНОСЛИВОСТЬ. Прежде чем вы отправитесь в путешествие, вы должны определить, насколько эффективным было ваше обучение. Чтобы сделать это, возьмите карандаш и с закрытыми глазами укажите его тупым концом на Таблицу случайных чисел. Если вы выбираете 0, это считается как ноль.

Первое число, которое вы выбираете на Таблице случайных чисел таким образом представляет ваш БОЕВОЙ НАВЫК. Добавьте 10 к числу, которое вы выбрали, и запишите в секции БОЕВОГО НАВЫКА (то есть, если бы ваш карандаш указал на номер 4 в таблице случайных чисел, то вы должны были бы написать в БОЕВОМ НАВЫКЕ 14.) Когда вы дерётесь, ваш БОЕВОЙ НАВЫК будет вычтен из навыка вашего врага. Поэтому высокое значение в этой секции очень желательно.

Второе число, которое вы выбираете на Таблице случайных чисел, представляет значение вашей ВЫНОСЛИВОСТИ. Добавьте 20 к этому числу и напишите общее количество в секции ВЫНОСЛИВОСТИ (то есть если бы ваш карандаш упал на номер 6 на таблице случайных чисел, то вы имели бы 26 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.)

Если вас ранят в бою, то вы теряете пункты ВЫНОСЛИВОСТИ. Если в любое время ваши пункты ВЫНОСЛИВОСТИ падают до нуля, вы умираете, и приключение закончено. Потерянные пункты ВЫНОСЛИВОСТИ могут быть восстановлены в течение приключения, но число пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ никогда не может быть больше числа, с которого вы начинаете приключение.

Если вы успешно закончили какое-либо предыдущее приключение серии Одинокого Волка, то у вас уже есть БОЕВОЙ НАВЫК, ВЫНОСЛИВОСТЬ и дисциплины Кай, которые вы можете перенести с собой в книгу 3. Вы также можете перенести любое Оружие и Особые предметы, что у вас остались на конец последнего приключения, и вписать их в новый Лист персонажа (Вы все еще ограничены двумя оружиями и восемью предметами в Рюкзаке).

Вы можете добавить одну дополнительную дисциплину Кай на Лист персонажа за каждую успешно завершённую книгу из серии Одинокого Волка. А теперь внимательно прочитайте раздел об экипировке.

Дисциплины Кай

За столетия монахи Кай овладели различными навыками. Эти навыки известны, как дисциплины Кай, и их преподают всем властителям Кай. Вы изучили только пять из упомянутых ниже навыков. Какие из пяти навыков выбрать, решать вам. Поскольку все дисциплины будут полезны вам в некоторые моменты ваших рискованных поисков, выбирайте внимательно. Правильное использование дисциплины в нужное время может спасти вашу жизнь.

Когда вы выбрали пять дисциплин, запишите их в секцию «дисциплины Кай» Листа персонажа.

Камуфляж

Эта дисциплина позволяет Лорду Кай сливаться с окружающей средой. В сельской местности, он может остаться необнаруженным среди деревьев и скал, подойти близко к врагу. В селе или городе, это позволяет ему выглядеть и походить на уроженца этих мест, и может помочь ему найти убежище или безопасное незаметное место.

Если вы выбрали это умение, напишите “Камуфляж” в Листе персонажа.

Охота

Этот навык гарантирует, что вы никогда не будете голодать в диких местах. Вы всегда будете в состоянии добыть пищу для себя везде, кроме пустоши и пустыни. Вы знаете, что Кальте в основном представляет собой ледяную пустыни и вероятность того, что возможности удачно поохотиться не представится. Не смотря на это навык всё ещё может оказаться вам полезным, так как позволяет Лорду Кай двигаться с большой скоростью и ловкостью.

Если вы выбрали это умение, напишите “Охота” в Листе персонажа.

Шестое чувство

Этот навык может предупредить Лорда Кай о неизбежной опасности. Также он может показать истинную суть необычного или странного объекта, встреченного в вашем приключении.

Если вы выбрали это умение, напишите “Шестое чувство” в Листе персонажа.

Слежение

Этот навык позволяет найти правильный путь в дикой местности, выслеживать людей или предметы в городской местности и читать следы.

Если вы выбрали это умение, напишите “Слежение” в Листе персонажа.

Лечение

Эта дисциплина может использоваться, чтобы восстановить пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, потерянные в бою. Если Вы обладаете этим навыком, Вы можете восстанавливать по 1 пункту ВЫНОСЛИВОСТИ до вашего начального значения.

Если вы выбрали это умение напишите «Лечение: +1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ за каждый параграф без боя» в Листе персонажа.

Родство с животными

Этот навык позволяет Одинокому Волку общаться с некоторыми животными, даёт возможность предугадать их намерения.

Если вы выбрали это умение, напишите в Листе персонажа: “Родство с животными”.

Телекинез

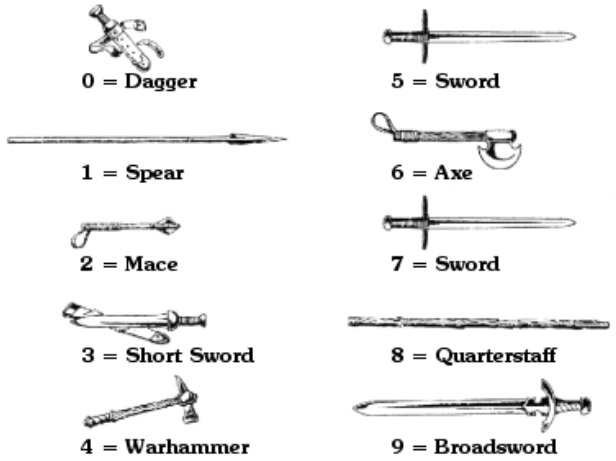
Овладение этой дисциплиной позволяет Лорду Кай перемещать небольшие предметы силой своего разума.

Если вы выбрали это умение, напишите в Листе персонажа: “Телекинез”.

Владение оружием

В монастыре Кай каждому новичку преподают владение одним из типов оружия.

Если вы выбираете навык владения оружием, то выберите число на таблице случайных чисел, а затем найдите соответствующее оружие в списке ниже. Когда вы входите в бой, используя это оружие, добавьте 2 пункта к вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ.



Но не факт, что вы начнёте игру с оружием нужного типа. Только если вы выберите топор, тогда у вас будет под рукой оружие, которым вы владеете. Однако во время ваших приключений есть возможность приобретать разные предметы, среди которых будет и нужное вам оружие.

Вы не можете нести больше чем 2 оружия.

Щит разума

Темные Властители и многие из злых существ в их подчинении, имеют способность нападать на вас, используя свою Силу разума. дисциплина Кай Щит разума защищает вас от потери пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, если вы подверглись этой форме нападения.

Если вы выбрали это умение, напишите в Листе персонажа: “Щит разума”.

Удар разума

Удар разума позволяет Лорду Кай напасть на врага, использующего силу его разума. Это может использоваться в то же самое время, как нормальное боевое оружие и добавляет два дополнительных пункта к вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ. Не всем существам, встреченным на этом приключении, будет вредить Удар разума. Вам будет указано, имеет ли существо иммунитет.

Если вы выбрали это умение, напишите в Листе персонажа: “Удар разума: +2 пункта БОЕВОГО НАВЫКА”.

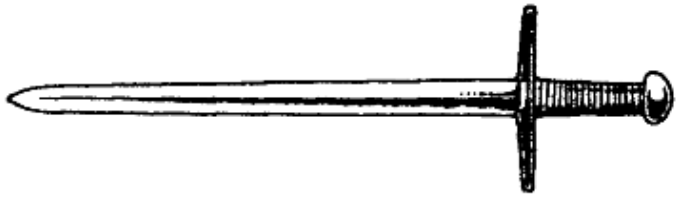
Если вы пройдёте третью часть похождений Одинокого Волка, то сможете добавить ещё одну дисциплину Кай наш выбор в ваш Лист персонажа в четвёртой книге. Эта новая дисциплина, а также уже имеющимся у вас шесть или семь других навыков, а также все Особые Предметы, что вы нашли в книгах 1, 2 и 3 можно будет перенести в четвёртую книгу “Пропасть рока”.

Снаряжение

Прежде чем вы покидаете северный порт Анскейвена, вас отводят в ратушу и снаряжают особой зимней обувью, туникой, обитой мехом накидкой и рукавицами. Вам дают карту Кальте и кошель с золотом. Чтобы определить, сколько в нем золота выберите число из Таблицы случайных чисел. Теперь прибавьте к нему 10 и запишите в раздел «Золотые Короны» Листа персонажа. Если вы успешно прошли предыдущие книги серии, то можете добавить Короны, которыми уже владеете. Помните, что вы можете нести только 50 Корон.

Перед тем, как вы отправляетесь в плавание, вам предоставляют на выбор следующие предметы (в дополнение к тем, которые у вас уже есть, но помните, что вы можете носить только 2 оружия):

· Меч (Оружие)



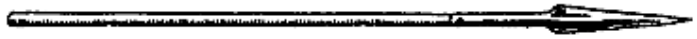
· Короткий меч (Оружие)



· Укреплённая кожаная броня (Особый предмет). Добавляет 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ к вашему начальному значению.



· Копье (Оружие)



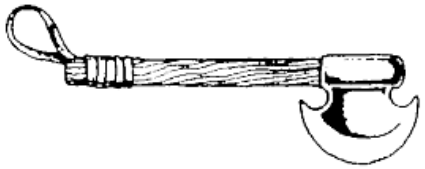
· Булава (Оружие)



· Боевой молот (Оружие)



· Топор (Оружие)



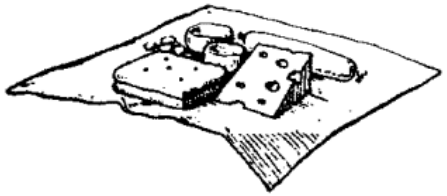
· Зелье Лаумпспур (Предмет в Рюкзаке). Восстанавливает 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, если его выпить после боя. Его хватит только на одну дозу.



· Боевой посох (Оружие)



· Особый рацион (Еда). Считается за одно принятие еды. (Смотрите раздел “как использовать ваше снаряжение” перед тем, как выбрать этот пункт)



· Палаш (Оружие)



Выберите 2 любых предмета из списка выше и запишите их в Лист персонажа. Не забудьте отметить любые эффекты, которые влияют на вашу ВЫНОСЛИВОСТЬ и БОЕВОЙ НАВЫК.

Как носить ваше снаряжение

Теперь, когда у вас есть ваше снаряжение, список внизу расскажет вам о том, как вы его носите с собой. Вам не нужно делать об этом никаких отметок, но вы всегда можете обратиться к этому списку во время вашего приключения.

· Меч – носится в руке

· Короткий меч – носится в руке

· Укреплённая кожаная броня – одевается на корпус

· Копье – носится в руке

· Булава – носится в руке

· Боевой молот – носится в руке

· Зелье Лаумпспур – носится в рюкзаке

· Боевой посох – носится в руке

· Особый рацион – носится в рюкзаке

· Палаш – носится в руке

Сколько предметов вы можете нести?

Оружие

Максимальное количество оружия, которое вы можете нести — два.

Предметы в рюкзаке

Поскольку место ограничено, вы можете держать в рюкзаке максимум восемь предметов, включая Еду.

Особые предметы

Особые предметы носятся не в Рюкзаке, и когда вы обнаружите такой особый предмет, будет специально оговорено, как его носить с собой.

Золотые Короны

Их всегда носят в поясном кошельке. Максимальная вместимость — 50 монет.

Еда

Еду носят в рюкзаке. Каждый рацион, достаточный для одного принятия пищи, считается за один предмет.

Любой предмет, который может быть полезен и может быть поднят во время вашего приключения, написан заглавными буквами в тексте. Если не оговорено, что это особый предмет, несите его в своем рюкзаке.

Как использовать ваше снаряжение

Оружие

Оружие помогает вам в бою. Если вы выбрали дисциплину Кай Владение оружием и имеете это оружие, то добавьте 2 пункта к вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ. Если вы вступаете в бой без оружия, вычтите 4 пункта из вашего БОЕВОГО НАВЫКА и деритесь голыми руками. Если вы найдёте оружие во время приключения, можете взять его и использовать в бою (помните, что вы можете нести только два оружия сразу).

Предметы в рюкзаке

Во время путешествия вы обнаружите различные полезные предметы, которые можете подобрать (помните, что Волк может нести только восемь предметов в своём рюкзаке). Вы можете обменять или выбросить их в любом месте, когда не вовлечены в бой.

Особые предметы

Каждый особый предмет имеет специфические свойства. Они будут оговорены в момент, когда вы его подберёте, или вы узнаете о них позже, когда его свойства перестанут быть тайными.

Золотые Короны

Короны - маленькие золотые монеты, являющиеся валютой Саммерлунда. Золото особенно ценится в Кальте, и можете обнаружить их особо полезными в качестве взятки или подкупа.

Еда

На ваших санях вместе с вашим тентом и другим снаряжением есть достаточное количество провизии, чтобы успешно завершить вашу миссию. Если эта еда или еда, что у вас в рюкзаке, недоступна вам в тот момент, когда вам говорят Поесть, то вы теряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Так как Кальте - ледяная пустыня, вы не сможете воспользоваться вашей дисциплиной Кай Охота, чтобы добыть пропитание (читайте “Охота” в разделе “дисциплины Кай”).

Зелье Лаумпспур

Это лечебное зелье, у его можно выпить после боя, чтобы восстановить 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Одного зелья хватит только на один приём. Если вы обнаружите любые другие зелья в ходе приключения, то вам расскажут об их свойствах. Все зелья хранятся в рюкзаке.

Правила боя

Будут моменты, когда сила слова уступит место быстроте удара, и Волку придётся браться за рукоять верного оружия. БОЕВОЙ НАВЫК врага и пункты ВЫНОСЛИВОСТИ описываются в тексте. Цель Одинокого Волка в бою состоит в том, чтобы убить врага, уменьшив его пункты ВЫНОСЛИВОСТИ до нуля, теряя как можно меньше своих пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.

В начале боя воспользуйтесь нарисованной вами таблицей боя и запишите в ней показатели противника и Волка.

Последовательность боя следующая:

1. Добавьте дополнительные пункты, полученные с помощью ваших дисциплин Кай к вашему текущему значения БОЕВОГО НАВЫКА (если они имеются).

2. Вычтите БОЕВОЙ НАВЫК вашего врага от этого общего количества. Результат — Боевой коэффициент для данной схватки. Впишите его в таблицу боя.

Например:

Одинокий Волк (БОЕВОЙ НАВЫК 15) заманен в засаду Крылатым Дьяволом (БОЕВОЙ НАВЫК 20). Ему не дают возможность уклониться от боя, он должен стоять и драться, поскольку существо нападает на него. Одинокий Волк владеет дисциплиной Кай Удар разума, таким образом, он добавляет 2 пункта к своему БОЕВОМУ НАВЫКУ, получая общий БОЕВОЙ НАВЫК 17.

Он вычитает БОЕВОЙ НАВЫК Крылатого Дьявола из собственного, получая Боевой коэффициент -3 (17-20 = -3). -3 отмечается на Листе персонажа как Боевой коэффициент.

3. Когда Вы определили Боевой коэффициент, выберите число из таблицы случайных чисел.

4. Посмотрите таблицу результатов битвы. По верхнему краю диаграммы показаны числа Боевых коэффициентов. Найдите число, которое является вашим Боевым коэффициентом, и совместите его со случайным числом, которое вы выбрали (случайные числа перечислены на левой стороне диаграммы). Теперь у вас есть число пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, потерянных Одиноким Волком и его врагом в этом раунде боя.

Например:

Боевой коэффициент между Одиноким Волком и Крылатым Дьяволом был установлен как -3. Если число, взятое из таблицы случайных чисел, равно 6, то результат первого раунда боя:

— Одинокий Волк теряет 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ

— Крылатый Дьявол теряет 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ

5. На Листе персонажа отметьте изменения в пунктах ВЫНОСЛИВОСТИ участникам боя.

6. Если вы не имеете возможности уклониться от боя (это будет оговорено в тексте книги), начинается следующий раунд боя.

7. Повторите последовательность от Стадии 3.

Процесс боя длится, пока у Волка или его противника не станет 0 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. Если Одинокий Волк мёртв, приключение закончено. Если мёртв враг, то Вы продолжаете путешествие, но с уменьшенным значением ВЫНОСЛИВОСТИ.

Уклонение от боя

Во время ваших путешествий вам придётся сталкиваться с противниками, но некоторые бои можно избежать. Если вы уже участвовали в раунде боя и решаете уклониться, вычислите результаты боя для этого раунда в обычной манере. Пункты выносливости врага не отнимаются, и вы уклоняетесь от битвы. Только Одинокий Волк может потерять пункты ВЫНОСЛИВОСТИ в ходе этого раунда, это и является риском побега! Вы можете уклониться, только если текст книги указывает на эту возможность.

Таблицы результатов боя

Combat Ratio

Random Number	-11 or less	-10 -9	-8 -7	-6 -5	-4 -3	-2 -1	0
1	0 K	0 K	0 8	0 6	1 6	2 5	3 5
2	0 K	0 8	0 7	1 6	2 5	3 5	4 4
3	0 8	0 7	1 6	2 5	3 5	4 4	5 4
4	0 8	1 7	2 6	3 5	4 4	5 4	6 3
5	1 7	2 6	3 5	4 4	5 4	6 3	7 2
6	2 6	3 6	4 5	5 4	6 3	7 2	8 2
7	3 5	4 5	5 4	6 3	7 2	8 2	9 1
8	4 4	5 4	6 3	7 2	8 1	9 1	10 0
9	5 3	6 3	7 2	8 0	9 0	10 0	11 0
0	6 0	7 0	8 0	9 0	10 0	11 0	12 0

ENDURANCE LOSS — ENEMY / LONE WOLF

K = AUTOMATICALLY KILLED

Combat Ratio

Random Number	0	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 or greater
1	3 5	4 5	5 4	6 4	7 4	8 3	9 3
2	4 4	5 4	6 3	7 3	8 3	9 3	10 2
3	5 4	6 3	7 3	8 3	9 2	10 2	11 2
4	6 3	7 3	8 2	9 2	10 2	11 2	12 2
5	7 2	8 2	9 2	10 2	11 2	12 2	14 1
6	8 2	9 2	10 2	11 1	12 1	14 1	16 1
7	9 1	10 1	11 1	12 0	14 0	16 0	18 0
8	10 0	11 0	12 0	14 0	16 0	18 0	K 0
9	11 0	12 0	14 0	16 0	18 0	K 0	K 0
0	12 0	14 0	16 0	18 0	K 0	K 0	K 0

ENDURANCE LOSS — ENEMY / LONE WOLF

K = AUTOMATICALLY KILLED

Уровни мастерства Кай

Следующая таблица покажет, каких умений Волк может достичь. Особенность уровней мастерства в том, что когда вы пройдете очередную книгу об Одиноком Волке, то сможете добавлять каждый раз по одной дисциплине! Вы будете тренироваться и совершенствоваться до мастерства десяти основных дисциплин Кай.

1. Посвященный
2. Новичок
3. Послушник
4. Ученик
5. Адепт (вы начинаете приключения Одинокого Волка с этим уровнем мастерства Кай)
6. Помощник
7. Защитник
8. Путешественник
9. Подмастерье
10. Мастер

За пределами этих десяти основных навыков мастерства Кай ждут секреты высших дисциплин Кай - Магнакай! Познав мудрость Магнакай, Лорд Кай может продолжить совершенствоваться до достижения совершенства и стать Великим Мастером Кай!

Мудрость Кай

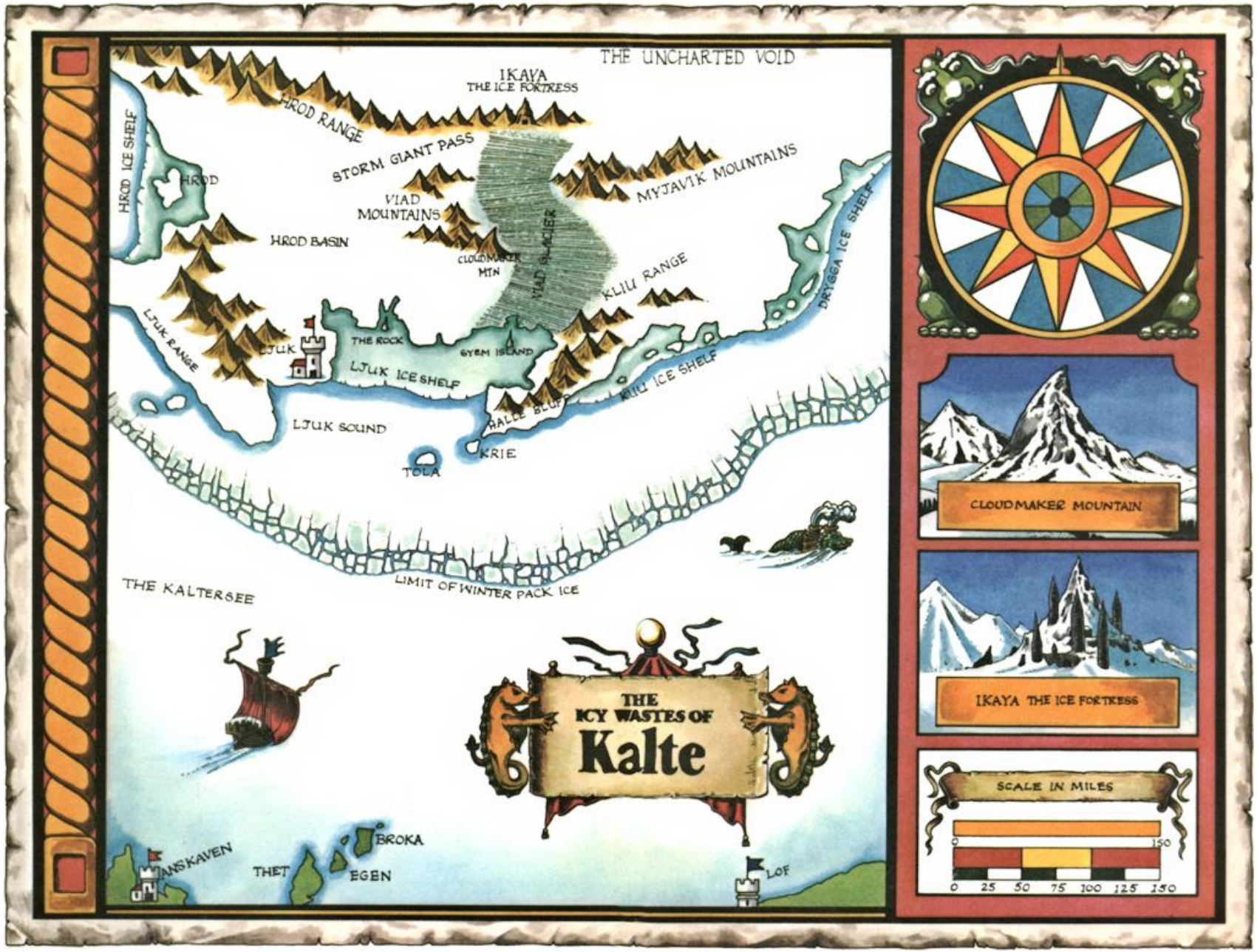
Ваша миссия будет полна больших опасностей, ибо Кальте - суровая и враждебная земля, и враг ваш искушён в хитрости. Чтобы выбрать путь к ледяной крепости Айкая, пользуйтесь картой. Делайте записи во время прохождения игры, поскольку они могут оказаться крайне полезными в последующих похождениях. Многие вещи, которые вам удастся найти, помогут вам во время приключения. Некоторые особые предметы будут полезны в последующих приключениях Одинокого Волка, другие же совершенно бесполезны или даже опасны, так что будьте избирательны в том, что вы хотите сохранить.

Есть много путей к ледяной крепости Айкая, но только один позволит поймать Вонотара и вернуться в Соммерлунд с наименьшей опасностью. Мудрый выбор дисциплин Кай и большая удача позволят любому игроку завершить эту миссию вне зависимости от слабости его начальных значений ВЫНОСЛИВОСТИ и БОЕВОГО НАВЫКА.

Предательство вашей страны может быть отомщено, если вы приведёте Вонотара к справедливому суду.

Удачи!




THE UNCHARTED VOID
IKAVA
THE ICE FORTRESS
HROD RANGE
HROD ICE SHELF
HROD
STORM GIANT PASS
VIAD MOUNTAINS
MYJAVIK MOUNTAINS
VIAD GLACIER
HROD BASIN
CLOUDMAKER MTN
KLIU RANGE
DRYGGA ICE SHELF
LJUK RANGE
LJUK
THE ROCK
GYEM ISLAND
LJUK ICE SHELF
KLIU ICE SHELF
HALLE BLUF
LJUK SOUND
KRIE
TOLA
LIMIT OF WINTER PACK ICE
THE KALTERSEE
THE ICY WASTES OF
Kalte
BROKA
THET
EGEN
LOF
CLOUDMAKER MOUNTAIN
IKAYA THE ICE FORTRESS
SCALE IN MILES
0
150
0 25 50 75 100 125 150

1

Приготовления к вашему путешествию в Кальте начались ещё до того, как вы приняли на себя задачу вершить правосудие над Вонотаром. Капитану соммерлундского боевого корабля "Кардонал", недавно вернувшегося с длительного патрулирования Моря Кальтер, был отдан приказ ожидать вашего прибытия в Анскейвене. В течение ночи на борт были погружены еда, снегоходное снаряжение и упряжки собак Кану. Миссия была повышенной секретности - только старшим по званию членам команды сообщили о настоящей цели путешествия, лежащего впереди.

Согласно плану вас должны будут высадить на берег у утёса Халле, где корабль бросит якорь и будет ожидать вашего возвращения. От утёса до Айкаи вас будет вести элитная команда надёжных проводников. Когда вы достигнете ледяной крепости, вам нужно будет выследить и схватить Вонотара, после чего вернуться с вашими проводниками на корабль. Ваша миссия должна завершиться в течение тридцати дней максимум, так как близится зима, и ни один корабль не сможет выдержать хватки Кальтийского пакового льда. Если вы не вернётесь вовремя, то капитан будет вынужден отчалить без вас.

На протяжении шести дней Кардонал плывёт через известное своими штормами море Кальтер и ни разу не попадает в шторм, но каждый день температура продолжает стремительно падать, пока палубы корабля не покрываются слоем льда. Утром седьмого дня на горизонте появляется увенчанный снегом остров Тола. Вскоре с востока поднимается лёгкий ветерок.

Сначала кажется, что никакой угрозы нет, но в течение получаса раздувается яростный буран, и в стремительно несущихся ледяных осколках пропадает всякая видимость острова. Яростный шторм бушует в течение всего дня. Ужасные ветра срезают верхушки больших серых волн, и вода обрушивается на палубы, мачты и снасти корабли, практически мгновенно замерзая в твёрдый лёд. Борта корабля покрываются морской водой толщиной в несколько футов. Ненастье рассеивается только к вечеру и, хотя ветер всё ещё сильный, энергия шторма, наконец, иссякает.

Вскоре вы выясняете, что шторм сбил корабль с курса почти на 30 миль вдоль губы ледяного шельфа Льюк. Возвращение к утёсам Халле приведёт к потере драгоценного дня, поэтому вы решаете высадиться на ледяной шельф и начать свою миссию отсюда.

Едва последняя собака Кану оказывается на берегу, ваши проводники рассказывают вам, что отсюда до Айкая есть два возможных пути. Первый из них включает в себя сто тридцать миль перехода до Горы Клаудмейкер (Создатель облаков) и продолжается труднопроходимой местностью ледника Виад, по которому прежде, чем вы доберётесь до ледяной крепости, необходимо покрыть ещё 100 миль. Альтернативный путь представляет собой более длинное путешествие – сначала 180 миль вглубь бассейна Хрод, затем около сотни миль перехода через перевал Штормовых Великанов, ведущий к Айкая. Даже если хорошая погода и удача будут вам сопутствовать, оба этих пути займут как минимум 10 дней трудного перехода прежде, чем вы достигнете своей цели. Вам следует проконсультироваться с картой Кальте перед тем, как вы примете решение.

Если вы решите попробовать короткий, но более тяжёлый путь через ледник Виад, перейдите на 160

Если вы хотите взять более длинный, но простой путь через бассейн Хрода и перевал Штормовых Великанов, перейдите на 273

2

По правую сторону от себя вы замечаете каменную дверь, хитро замаскированную замысловатой резьбой на стене. Дальнейшее изучение резьбы выявляет рычаг.

Если вы хотите потянуть за рычаг, перейдите на 200

Если вы не хотите тянуть за рычаг, то можете продолжить подниматься по лестнице, перейдя на 76



3

Со смесью очарования и отвращения вы наблюдаете за тем, как каждый сегмент существа раскалывается и медленно растворяется во льду. Вскоре, все, что остаётся от кристаллического ледяного вирма - это непереваренное содержимое его желудка. К вашему удивлению среди всей этой отвратительной смеси плоти и костей вы замечаете стержень узорчатого Серебряного ключа.

Если вы хотите взять этот Ключ, перейдите на 280

Если вы хотите игнорировать его и продолжить искать способ открыть дверь в крепость, перейдите на 344

4

Спрятав тело под лестницей, вы быстро обыскиваете его. Вы находите Костяной меч и Синий каменный диск. Если вы хотите забрать один или оба этих предмета, отметьте их в Листе персонажа, как особые предметы[1]. Вы оставляете тело и быстро взбегаете по лестнице.

Перейдите на 332.



[1] Все остальные костяные мечи в этой книге считаются обыкновенным Оружием, но Mongoose Publishing edition отмечает, что этот конкретный меч сделан из ребра Калкота и добавляет 1 к вашему БОЕВОМУ НАВЫКУ, когда используется в Кальте



5

Вы замечаете двоих людей, закутанных в шкуры и ютящихся рядом друг с другом у костра, разведённого, похоже, в небольшом металлическом котелке. Над пламенем подвешена нанизанная на палку освежёванная тушка маленького зверька. Люди выглядят, как старики, а в их узких глазах мерцает странный огонёк безумия.

Если вы хотите подойти к ним и попросить немного еды, то перейдите на 295

Если хотите атаковать их, перейдите на 14

Если вы хотите игнорировать их и продолжить путь, перейдите на 132



6

Углубляясь в темноту, вы проверяете путь впереди на случай какого-нибудь препятствия с помощью своего оружием. На протяжении некоторого времени тоннель продолжает вести на север, после чего резко поворачивает вправо. В нескольких футах впереди вы различаете свет, льющийся из другого портала. Дальше лестница уходит вниз, в темноту.

Если вы хотите заглянуть в портал, перейдите на 244

Если вы хотите продолжить двигаться в сторону лестницы, перейдите на 166

7

Внезапно чёрный монолит взрывается на сотню маленьких бритвенно-острых каменных осколков. Вашу спину саднит, а в ушах звенит, но в целом вы невредимы. Укрывшись в углу комнаты, вы сумели избежать серьёзных повреждений. Теперь кажется очевидным, что монолит был создан для того, чтобы охранять проход от нарушителей и заманивать их в ловушку. Должно быть, какой-то древний волшебник разместил на нём могущественный глиф защитного заклинания.

Чёрная пыль начинает потихоньку оседать, и вы замечаете, что в северной стене в сторону сдвинулась панель, открыв тем самым затенённый выход из помещенья.

Если вы хотите попробовать выбраться отсюда через него, перейдите на 145

Если вы хотите попробовать открыть дверь, через которую вошли, перейдите на 242



8

Запах столь отталкивающий, что вы отчаянно пытаетесь сдержать дыхание в то время, как вымазываете себя пригоршнями этой склизкой смазки под курткой. Но едва масло касается вашей кожи, и вы начинаете ощущать, как тепло разливается по всему телу, словно вы стоите напротив огня: и чем больше масла вы используете, тем теплее вам становится. Вы также отмечаете, что ужасный запах начинает постепенно выветриваться (отметьте в своём Листе персонажа, что вы использовали на себе Бакнарское масло, хотя оно и не занимает никакого места и работает только на протяжении этого приключения).

- Стоит ему впитаться в кожу и теряешь ощущение любых запахов. – говорит Фенор.

- Точно, – отвечает Дайс – не думаю, что я смог бы это терпеть, будь оно как-то иначе.

Масло Бакнара предоставляет совершенную защиту от жгучего холода Кальте и в ближайшем будущем может спасти вам ценные пункты ВЫНОСЛИВОСТИ.

Ириан приходит в сознание и тоже вскоре начинает вычерпывать масло из тела Бакнара для самого себя. Свет дня начинает быстро меркнуть, и вы решаете разбить лагерь в этом узком проходе. Вы готовите ужин, а затем по очереди стоите на часах, на случай, если Бакнары решат вернуться.

Перейдите на 325.

9

Вы отчаянно сражаетесь с мучительной болью, но она настолько сильна, что вы вскоре просто теряете сознание, а ещё несколькими минутами позже ваша воля полностью истощается – вы становитесь беспомощным рабом Вонотара, не способным сопротивляться его ментальным командам. Он приказывает вам поднять меч ледяного варвара и подставить к собственному горлу. Не в силах сопротивляться, вы убиваете себя одним быстрым движением собственного запястья.

Ваша жизнь и ваша миссия приходят к трагическому концу.

10

В сумке вы находите четыре богато украшенных стеклянных сосуда. Они содержат красную, оранжевую, зелёную и чёрную жидкости.

Которую вы хотите изучить? (можно изучать каждую жидкость только один раз)

Красную? Если так, перейдите на 90

Оранжевую? Если так, перейдите на 171

Зелёную? Если так, перейдите на 289

Чёрную? Если так, перейдите на 225

Сумку можно использовать, как Рюкзак, если у вас всё ещё нет рюкзака.

Вы можете покинуть это помещение в любой момент времени и отправиться на север дальше по коридору, перейдя на 126

11

Если вы хотите спросить, кто является текущим правителем Рагадорна, перейдите на 141

Если вы хотите спросить, как называется река, что разделяет Рагадорн на западную и восточную части, перейдите на 159

Если вы хотите спросить, как называется таверна на Ракушечной улице, перейдите на 234

12

Вы быстро разгружаете снаряжение и распределяете между собой. В вашу долю вошло: Еды на 3 приёма, Спальные шкуры и Верёвка. Не забудьте отметить эти предметы на Листе персонажа и сделайте пометку, что Спальные шкуры занимают столько же, сколько два обычных предмета в рюкзаке.

Вы не можете взять с собой в переход по горам собак Кану, и вынуждены оставить их здесь вместе с санями. Каждый человек в вашем отряде обеспечен верёвкой, и вскоре вы выдвигаетесь в сторону узкого перевала, лежащего между тёмными и угрюмыми пиками. Сначала подъём довольно прост, но вскоре ровный лёд становится крутым и трудным для ходьбы. Поднимается ветер, который тут же заметает поломанный лёд сыпучим снегом, и видимость быстро сужается до нескольких ярдов. Снежные заносы обманчивы и часто оказываются глубокими. Дважды вы проваливаетесь в них по грудь, и остальным приходится откапывать вас.

Этой ночью вы устанавливаете тент на покрытом льдом куске гранита, нависающем над глубоким оврагом. Вы измотаны и едва

не засыпаете во время вечернего ужина (убавьте одну единицу Еды на вашем Листе персонажа или потеряйте 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ).

- Знаешь что-нибудь на языке ледяных варваров? – спрашивает вас Дайс, пытаясь завязать разговор. – “Майджавик” – это одно из немногих слов ледяных варваров, что я знаю.

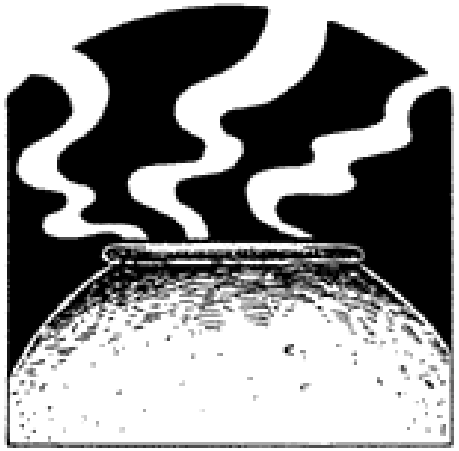
Когда вы спрашиваете его, что оно значит, он некоторое время молчит и только после этого отвечает:

- “Майджавик” значит “ужас”.

Внезапно снаружи тента раздаётся невообразимый шум. Он похож на рык крупного зверя.

Если вы хотите обнажить оружие и изучить источник шума, перейдите на 180

Если вы предпочтёте затаить дыхание и замереть на месте, перейдите на 259



13

В стене есть рычаг, а посреди двери – глазок. Вы заглядываете внутрь через глазок и перед вашими глазами предстаёт странное зрелище – на полу помещения мелом нарисован пентакль, и в его середине стоит коленопреклонённый человек в тёмной робе. Его голова наклонена, как если бы он пребывал в трансе.



Если вы хотите потянуть за рычаг и открыть дверь, перейдите на 128

Если вы хотите оставить его там, где он находится, и продолжить исследовать основной коридор, перейдите на 254

14

С ужасом воззрившись на вас, двое мужчин тянутся к оружию.

Вы убиваете одного из них прежде, чем другой успевает начать отбиваться. Он доведён до отчаяния и атакует вас с изрядной долей ярости. Вам придётся биться с ним до смерти.

Ледяной варвар: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 14

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 309.

15

Вы внимательно изучаете замок, чтобы определить, каковы ваши шансы его взломать.

Если вы владеете дисциплиной Кай Телекинез, перейдите на 185

Если у вас есть Кинжал или Костяной меч, перейдите на 86

Если у вас нет ни навыков, ни оружия, перечисленного выше, то покиньте помещение и изучите лестницу, перейдя к параграфу 323



16

Едва вы проскальзываете в щель, как каменная дверь с грохотом закрывается. К несчастью, если у вас был Рюкзак, то два разных предмета в нём были смяты и должны быть выброшены[2]. Внесите необходимые изменения в Лист персонажа и идите дальше по проходу.

Перейдите на 63

[2] Вы можете выбрать, какие предметы из рюкзака выбросить, так как не указано иначе. Если у вас меньше, чем два предмета в рюкзаке, тогда вам удаётся уйти отсюда, потеряв один предмет или не потеряв ни одного вообще

17

Вы узнаёте первые симптомы снежной слепоты. Если не принять меры немедленно, то скоро проявятся и более болезненные симптомы этой болезни.

Если вы хотите наложить на глаза повязку и оставить её на глазах как минимум до того момента, как разобь1те сегодня лагерь, перейдите на 62

Если вам не нравится идея быть ослеплённым тканевой повязкой, и вы предпочтёте рискнуть заполучить снежную слепоту, перейдите на 251

18

Едва ваш клинок утопает в кружащемся вихре, как по длине всей вашей руки пробегает мучительный поток страшного холода. Вы теряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ и, спотыкаясь, отступаете назад, прижимая обмороженную руку к груди. Вы потеряли своё оружие, а ураган становится только сильнее и сильнее, вынуждая вас отступать к углу храма. (не забудьте стереть оружие или ваш подобный оружию особый предмет из Листа персонажа).

Если вы хотите попробовать сбежать через затенённый проход в арке, перейдите на 211

Если вы хотите продолжить отступать в угол храма, перейдите на 95





19

Вы мчитесь назад по ледяному мосту и ныряете за рукой Дайса, но уже слишком поздно. За какую-то секунду до того, как вы добираетесь до него, его пальцы соскальзывают, и он стремительно падает в зияющую пустоту. От его затихающего во мраке крика, у вас по спине пробегают мурашки. Вы беспомощно вглядываетесь в расщелину, и тут слышите крик Ириана:

- Там, вон там! Я видел что-то!

Вы напрягаете зрение в надежде разглядеть что-то - чего бы то ни было, но в расщелине темно, как в полночь. Вы оборачиваетесь к Ириану и понимаете, что он указывает не на расщелину, а в сторону горизонта на западе.

- Взгляните туда! – говорит он, показывая на снежный хребет в отдалении. На вершине большого пласта льда стоят двое воинов, одетых в шкуры. Они смотрят в вашу сторону, привлечённые, несомненно, предсмертным криком Дайса.

- Это ледяные варвары – сообщает Фенор, и его голос дрожит от страха. – Если они доберутся до Айкая вперёд нас, то мы покойники.

До ледяной крепости ещё около пятнадцати миль, а от дневного света осталось где-то часа три.

Если вы хотите продолжить путь, в надежде оторваться от варваров, перейдите на 327

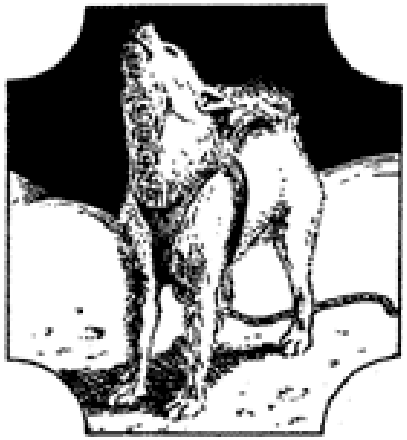
Если вы хотите атаковать их, чтобы не дать предупредить остальных, перейдите на 307

20

Пузырящееся тело Хельгаста растворяется у ваших ног, и из-под его одеяний просачивается отвратительный зелёный газ. Наблюдая за разложением его тела, вы вдруг понимаете, что это гнусное существо, должно быть, было послано сюда, чтобы убить Вонотара – нет никакой другой причины, по которой оно могло здесь оказаться. Тёмные Властители Хельгедада обнаружили, где прячется Вонотар, и требовали его смерти в качестве расплаты за провал в битве за Холмгалф. Должно быть, волшебник обнаружил Хельгаста и запер его в пентакле до тех пор, пока не сможет разузнать, как его окончательно уничтожить.

Вы осторожно касаетесь раненого горла и благодарите богов за то, что у вас есть Соммерсверд – его мощь снова спасла вам жизнь. Дойдя до основного коридора, вы быстро оставляете дымящиеся останки далеко позади.

Перейдите на 254



21

Пронизывающий воздух свистит мимо вас, после чего вы внезапно ударяетесь о ледяной выступ тридцатью футами ниже. У вас спёрло дыхание, и вы сильно потрясены, но до сих пор в сознании. Крики ваших проводников наверху вскоре сменяются возгласами радости и удивления, стоит им заметить, как вы пошатываясь поднимаетесь на ноги. Вы смотрите вверх и видите, как Фенор успешно перепрыгивает через ледяную расселину. Секунды спустя вам бросают верёвку и успешно поднимают наверх.

Вы потеряли своих Кану, свои сани с провизией и 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. После взволнованного обсуждения, ваши проводники соглашаются продолжить миссию, хотя и понимают, что тяготы путешествия теперь удвоятся. Затем Ириан замечает вдалеке узкий проход на краю ледяного шельфа, расположенный в точке, где он соединяется с бассейном Хрод. Вы продолжаете путешествие и к наступлению ночи добираетесь до укрытия в проходе и решаете разбить там лагерь.

Пересчитав остатки провизии, вы приходите к выводу, что если хотите добраться до Айкая, то вам придётся урезать их вдвое. Вы теряете 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ из-за скудного ужина.

Перейдите на 325



22

Могущественное заклятие защищает этот замок от вашего разума. Вы концентрируетесь до тех пор, пока пот не выступает у вас на лбу, но всё же вам не удаётся проломиться через него.

Вместо того, чтобы ломать сундук силой, вы неохотно решаете оставить его и изучить вместо этого лестничную клетку.

Перейдите на 323



23

Вам повезло. Бакнары известны тем, что могут проспать до трёх дней, особенно после хорошего и сытного обеда. Этот Бакнар проспит ещё как минимум двадцать четыре часа. Вы проскальзываете мимо него и покидаете помещение.

Перейдите на 235.

24

Прицелившись, вы метаете алмаз через коридор. Он несколько раз отскакивает от пола как раз напротив ледяного варвара и закатывается под лестницу. Внимание стражника привлекает звук и мерцание алмаза, и он покидает пост, чтобы изучить, что это было. Воспользовавшись выдавшимся случаем, вы незамеченным взбегаете по лестнице.

Перейдите на 332

25

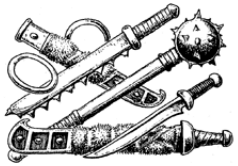
Вы замечаете, что на шее одного из этих существ висит цепочка с треугольником из синего камня. Вы можете забрать этот Синий каменный треугольник, если хотите, и повесить его себе на шею. Отметьте его, как особый предмет на Листе персонажа.

Вытерев своё оружие, вы быстро продолжаете путь, на случай, если появятся другие Калкоты.

Перейдите на 284

26

Помимо Костяных Мечей, вы также находите Кинжал и Булаву, вырезанные из твёрдой кости. Если вы хотите забрать что-либо из этих предметов или все сразу, не забудьте отметить их в Листе персонажа, как Оружие.



Ледяные варвары также имеют при себе необычные Браслеты, одетые на левые кисти рук. Они гладкие, без каких-либо отметок или надписей и выглядят так, будто сделаны из цельного золота.

Если у вас есть дисциплина Кай Шестое Чувство, перейдите на 231

Если вы хотите взять один из Браслетов и одеть себе на запястье, отметьте его на Листе персонажа, как особый предмет, и идите на 187

Если вы не хотите брать Браслет, вы можете продолжить свои исследования и идти на 63

27

Вы бредёте вдоль унылой скальной поверхности в течение примерно часа, но не обнаруживаете совершенно ничего, что можно было бы использовать в качестве укрытия от ожесточённого ветра. Если вы не смазывали кожу Бакнарским маслом, потеряйте 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ от крайнего холода.

Если вы хотите продолжить поиски укрытия, перейдите на 314.

Если вы хотите вырыть руками нору в снегу и попробовать укрыться в ней на ночь, перейдите на 205.



28

Вы стираете кровь с лица и, пошатываясь, выходите в широкий коридор по другую сторону камеры. Впереди вы видите перекрёсток.

Если вы хотите обыскать тело ледяного варвара, то должны вытащить его на свет коридора и пойти на 210

Если вы хотите как можно скорее продолжить свою миссию, закрывайте дверь в камеру и идите по коридору в сторону перекрёстка. Перейдите на 215

29

Ледяная расселина становится всё шире и шире. Вы видите, как Фенор прыгает и успешно приземляется на краю пропасти. Вы тоже уже собираетесь прыгнуть, когда в ужасе обнаруживаете, что ваша левая нога застряла в верёвках саней.

Если у вас есть Соммерсверд, перейдите на 43

Если вы владеете дисциплиной Кай Телекинез, перейдите на 121

Если у вас нет ничего из выше перечисленного, выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 1-4, перейдите на 226

Если число, что вы выбрали 5-9, перейдите на 266

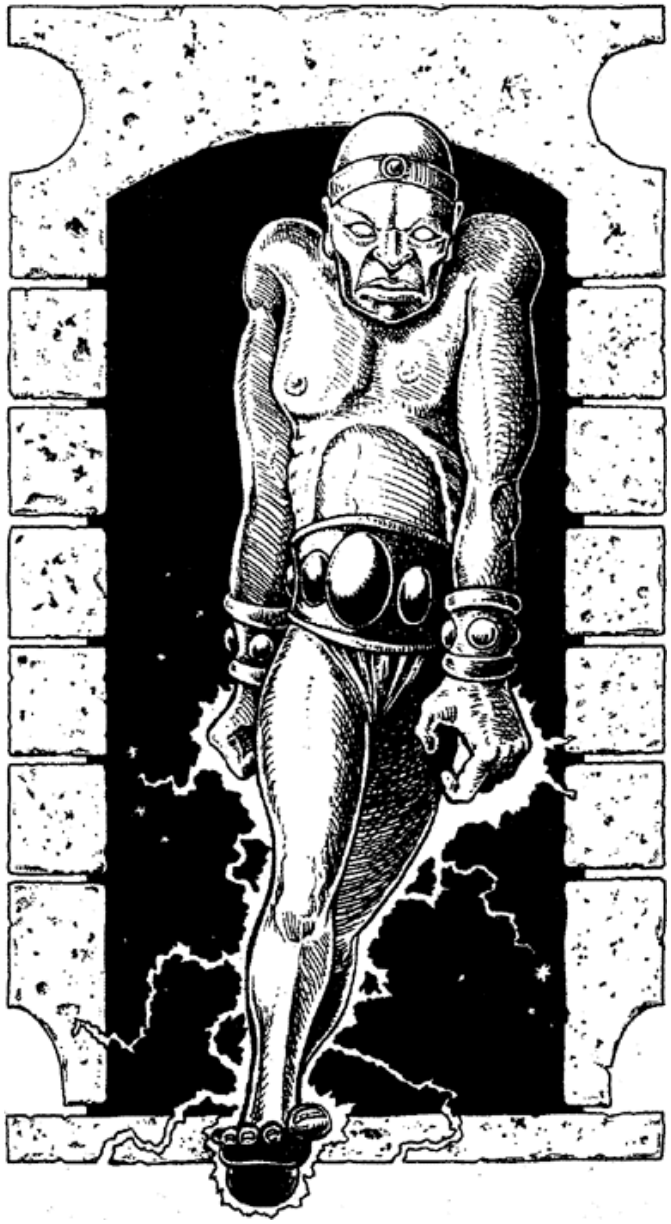
Если число, что вы выбрали 0, перейдите на 312

30

Проход тянется на протяжении ещё нескольких ярдов, после чего резко сворачивает на восток. Прямо перед собой вы видите свет, пробивающийся через трещину в стене. Вглядевшись повнимательнее, вы замечаете потайную дверь и маленький каменный рычаг неподалёку. Вы тянете за рычаг, и каменная дверь отъезжает в сторону, открывая широкий, хорошо освещённый коридор. Слева, меньше, чем в десяти ярдах от вас – разветвление. Справа вы видите закрытую каменную дверь.

Если вы хотите изучить дверь, перейдите на 203

Если вы хотите отправиться налево в сторону разветвления, перейдите на 276



31

Статуя медленно встаёт с алтаря и движется к вам. Чем ближе она подходит, тем отчётливее вы ощущаете излучаемый её гладкой каменной кожей холод. Однако её движения неловкие и неуверенные – вы легко можете уклониться от её вытянутых рук.

Если вы хотите напасть на статую, перейдите на 150

Если вы хотите уклониться от статуи и побежать в сторону арки за ней, перейдите на 306



32

Вы должны сражаться с этими существами, выпрыгивающими на вас из-за водопада, по очереди[3].

Калкот 1: БОЕВОЙ НАВЫК 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 35

Калкот 2: БОЕВОЙ НАВЫК 10 ВЫНОСЛИВОСТЬ 32

Калкот 3: БОЕВОЙ НАВЫК 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы теряете хотя бы один пункт ВЫНОСЛИВОСТИ во время этого сражения, немедленно перейдите на 66

Если вы побеждаете в сражении, не потеряв ни одного пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, перейдите на 25

---

[3] Если вы уже сражались с этими Калкотами в предшествующих параграфах, но прежняя битва включала только двух Калкотов, потому что вы подкрались к ним и убили одного, то игнорируйте Калкота 3 в этом сражении

33

Вы бросаете мальчика на сани, хватаете плеть и подгоняете собак Кану, вырабатывая из них всё, на что они только способны. Разведчики ледяных варваров мгновенно бросаются в погоню, крича мальчику что-то непонятное на своём странном Калтийском языке.

Вы успеваете проехать меньше ста ярдов, когда мальчик спрыгивает с саней в глубокий сугроб. В то же мгновение над вашей головой со свистом проносится град стрел с костяными наконечниками, и одна из них задевает ваше плечо. Вы теряете 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ. Не смотря на то, что мальчик уже на свободе, двое разведчиков всё равно продолжают преследовать вас. Однако ваша команда собак очень быстрая, и вскоре вы отрываетесь от них и их стрел.

К наступлению ночи вы достигаете самого края Виадских гор. Эти впечатляющие гранитные горы вздымаются вертикально вверх надо льдом и снегом – их невозможно будет пересечь в столь холодную и безлунную ночь. Поднимающийся с запада ветер предвещает ночной шквал. Вам необходимо найти укрытие, или вы несомненно погибнете в буране.

Если вы владеете дисциплиной Кай Слежение или Шестое Чувство идите на 348

Если вы хотите искать укрытие на севере, перейдите на 27

Если вы хотите искать укрытие на юге, перейдя на 314

34

Внезапно вы осознаёте, что у вас есть статуэтка этого отвратительного существа. Достав статуэтку из кармана, вы выставляете её перед собой. Странное сияние, что начинает исходить от неё, гипнотическим образом останавливает существо. Вонотар теряет на ним контроль, и теперь монст слушается только ваших команд. Волшебник, сообразив, что проиграл, быстро ретируется прочь ото рва. Рядом с вами появляется Лои-Кимар. Задыхаясь, он пытается что-то сказать вам:

- Используйте его, Одинокий Волк… отправьте его… за Вонотаром!

Силой воли вы приказываете монстру схватить и задержать Вонотара, и он мгновенно подчиняется этой команде. Когда слизистые щупальца смыкаются вокруг него, предатель в страхе вскрикивает и теряет сознание. Вы видите, как Лои-Кимар сыплет в ров какой-то травяной порошок, и уже через пару секунд множество лиан и лоз извиваясь поднимаются из его глубин и формируют мост к трону Брумалмарка. Благополучно перейдя по нему, вы силой воли приказываете существу освободить Вонотара и вернуться в ров. Оно послушно сползает в темноту, и кристаллические блоки медленно возвращаются на свои позиции позади него.

- Свяжи его, Одинокий Волк – выкрикивает Лои-Кимар, разыскивая свой посох Гильдии – и не забудь избавить его от всех этих колец и амулетов – он мастер всяких трюков, а мы не хотим, чтобы он пропустил своё особое возвращение домой в Соммерлунд.

Вы следуете указаниями Лои-Кимара и убеждаетесь в том, что Вонотар надёжно связан.

- А, вот и он! – триумфально восклицает старый волшебник, выуживая посох Гильдии из вороха лоз у основания трона. Ему не терпится покинуть это место, так что вы благодарите его и передаёте ему карту Кальте, указывая на то место, где находится Кардонал.

- Мне это не понадобится – отвечает он – Карты всегда ошибаются, а я предпочитаю полагаться на собственное чувство направления.

Лои-Кимар поднимает посох Гильдий, и ослепительный луч света вырывается из его вершины. Волшебник трижды широко взмахивает посохом, и зал Брумалмарка превращается в палитру красок.

Перейдите на 350



35

Вас охватывает неприятно ощущение, будто кто-то или что-то следит за вами. Вы покидаете тент и вглядываетесь в ночь в поисках признаков жизни, но снег и темнота скрывают совершенно всё. С неохотой вы возвращаетесь в тент и отправляетесь спать с оружием в одной руке на случай неожиданной атаки.

Перейдите на 291

36

Вам приходится преодолеть пятьдесят ступеней прежде, чем вы добираетесь до арки. Восстановив дыхание, вы замечаете, что арка полностью заслонена вуалью из волнующегося, кружащегося тумана, не позволяющего разглядеть, что находится за ним. Вы отмечаете, что температура вокруг арки значительно ниже, чем в коридоре.



Если у вас есть дисциплина Кай Шестое Чувство, и вы достигли ранга Защитник (7 и больше дисциплин Кай изучено), перейдите на 341

Если вы владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство, но не достигли ранга Защитник - идите на 124

Если вы не владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство, то проходите через арку, готовым к бою. Перейдите на 264

37

В темноте вы случайно ступаете в узкий, но очень глубокий разлом в ледяном полу. Провалившись почти на пятьдесят футов, вы ломаете обе ноги и ударяетесь об острый выступ камня. Вы не можете пошевелиться, и нет того, кто мог бы вас спасти.

Ваша жизнь и ваше задание приходят здесь к трагическому концу.

38

После десяти минут обыска комнаты вы обнаруживаете старый Рюкзак и катушку длинной Верёвки. Вы можете забрать Рюкзак с собой, если только у вас уже нет одного. Верёвка считается, как два предмета в рюкзаке, так как занимает дополнительное пространство.

Удовлетворившись, наконец, тем, что в этой заваленной мусором комнате больше нет ничего представляющего какую-либо ценность, вы покидаете её и направляетесь изучать проход, уходящий на восток.

Перейдите на 237

39

Пока всё хорошо. Стражники, похоже, не обращают на вас никакого внимания. Вы делаете вид, что поправляете шнуровку на обуви и прячете миску за пилястрой, после чего возвращаетесь на кухню и ждёте, когда дым подействует. Менее чем через минуту, ледяные варвары падают на пол, и вы можете без опаски подойти к залу. К вашему облегчению, одна из створок восхитительных инкрустированных драгоценными камнями дверей оказывается не заперта. Приготовившись к атаке, вы аккуратно распахиваете дверь и входите в покои Вонотара.

Перейдите на 173

40

Упав почти на тридцать футов, вы успешно приземляетесь в глубокий сугроб. Стерев с глаз снег, вы с восхищением взираете на приветствующий вас вид. Обширная пещера простирается так далеко, как только можно уловить взглядом: громадные кристаллические сталактиты свисают с ледяного потолка, а постоянно капающая сверху талая вода заполняет воздух необычным музыкальным звучанием.

Вы смотрите на мир, не обозначенный ни на одной карте, – на мир, который видели лишь немногие соммерлундцы, ибо то на что вы взираете - это пещеры Кальте - громадный подземный лабиринт, построенного Древними за много веков до того, как соммерлундцы и даже Тёмные Властители ступили в Магнамунд. Когда-то в его широких проспектах, храмах и залах разносилось эхо голосов древней расы, для которой лёд был родным домом. С потолка до сих пор свисают М’лэрские чаши, излучающие свой странный, вечный свет.

Вы идёте вдоль широкого канала с талой водой на протяжении двух миль, пока он не скрывается под стеной мерцающего льда. Ледяной мост приводит вас к тоннелю, который вскоре расщепляется на два других.

Если вы владеете дисциплиной Кай Слежение, перейдите на 255

Если вы хотите пойти в левый тоннель, перейдите на 125

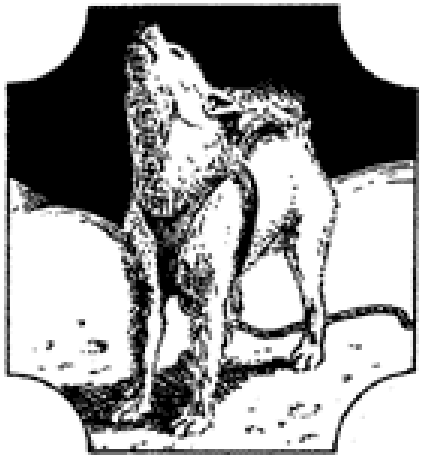
Если вы хотите пойти в правый тоннель, перейдите на 184

41

Сняв с шеи Синий каменный треугольник, вы вдавливаете его в гранитную стену. Он идеально входит в отверстие. Тут же вы ощущаете, как содрогается выступ, на котором вы стоите, после чего следует звук скрежещущего друг о друга камня. Дверь начинает открываться, но сдвинувшись всего на три фута, она начинает снова закрываться.

Не секунды не колеблясь, вы ныряете внутрь крепости, и дверь с грохотом закрывается позади вас. (Вы всё ещё можете оставить у себя Синий каменный треугольник – нет необходимости стирать его с Листа персонажа).

Перейдите на 221.

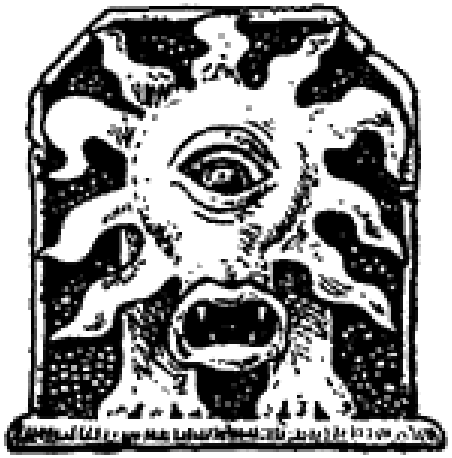


42

Вы обнажаете свой изумительный меч и обрушиваете его на дверь. С каждым вашим взмахом Соммерсверд вгрызается в древний камень, высекая яркий дождь искр, освещающих комнату. Клинок вспыхивает огненно-золотым сиянием в то время, как вы ударяете дверь снова и снова. Когда-нибудь Соммерсверд уничтожит дверь, но прежде, чем вы вырежете достаточно большую дыру, чтобы выйти, могут пройти часы.

Если вы хотите продолжить рубить дверь с помощью Соммерсверда, перейдите на 294

Если вы хотите сдаться, то можете покинуть комнату через прежде замаскированный северный проход и пойти на 145



43

Вы обнажаете золотой меч и одним взмахом разрубаете верёвки. Ваша нога освобождена, и вы прыгаете с саней за секунды до того, как они исчезают в расселине. Фенор быстро подбегает к вам и оттаскивает от разрушающегося края. Вы потеряли своих собак Кану, сани и провизию, но не жизнь. Вы оба перепрыгиваете через расширяющийся щель и присоединяетесь к остальным.

Не смотря на потерю снаряжения, ваши проводники соглашаются продолжать миссию, хотя они и знают, что преодолевать тяготы путешествия теперь будут куда сложнее, чем прежде. В отдалении вы можете разглядеть узкий проход на краю ледяного шельфа, где он соединяется с бассейном Хрод. К наступлению ночи вы добираетесь до укрытия в этом узком проходе, и решаете разбить там лагерь.

Вы проверяете оставшиеся запасы еды и понимаете, что если собираетесь добраться до Айкаи, рационы следует урезать вдвое. Вы теряете 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ из-за скудного ужина.



44

- Следуй за мной. – говорит Лои-Кимар – Я вслушивался в звуки Айкая на протяжении почти года, и для меня нет никакой тайны в здешних секретных задвигающихся дверях и потайных путях. Из стен своей камеры я узнал об этих коридорах и проходах больше, чем Вонотар обнаружил со всей свой хитростью.

Вы следуете за старым волшебником через сеть тайных проходов и тоннелей, вверх по лестницам и через тёмные и холодные помещения. Наверху одной очень крутой лестницы вы подходите к каменной двери. Странный, неприятный запах просачивается сквозь дверной глазок.

- Кухни – шепчет Лои-Кимар всем своим видом выражая отвращение к стряпне в Айкая.

Вы замечаете, что эта секретная дверь открывается неподалёку от камина, в котором ревёт пламя. Над огнём висит большой каменный котёл с кашей. Двое ледяных варваров сидят за столом неподалёку с пустыми мисками напротив них.

Если у вас есть зелье из Чёрной Могильной травы, перейдите на 79

Если у вас есть зелье из Зелёного Гэллоубраша, перейдите на 157

Если у вас ни одного из этих ядов, вы можете открыть потайную дверь и устроить неожиданное нападение на невооружённых ледяных варваров, отправившись на 270

45

Лица гротескных искажённых существ украшают стороны этого сундука. Их непотребные выражения и неестественные пропорции заставляют вас содрогнуться в отвращении. Посреди крышки - большой каменный блок, вырезанный в форме страшного лица, рот которого окантовывает края замочной скважины.



Если у вас есть резной серебряный ключ, то вам на 303

Если у вас его нет, то идите на 15

46

Вы достаёте огнесферу из своей куртки, быстро раскрываете её на две половинки и кладёте их на узкий уступ. Джавек громко шипит, обе его головы поднимаются, раскачиваясь, и яростно выбрасываются в вашу сторону. Он отчаянно жаждет атаковать, но не рискует приближаться к огнесфере. Вместо этого он пытается проползти вокруг огня, но уступ для этого слишком узкий - не более фута шириной. Он не может преодолеть огонь, не опалив себя. Вскоре, разозлённая, но беспомощная странная рептилия признаёт поражение и уползает обратно по уступу в проход позади.

Теперь вы можете вернуть себе Огнесферу и продолжить исследование.

Перейдите на 269.

47

В течение почти получаса вы пытаетесь взломать замок, после чего признаёте поражение. Вы испробовали практически все возможные углы и положения, но замок отказался открываться. С неохотой возвращая оружие в ножны, вы покидаете помещение и идёте изучать лестницу.

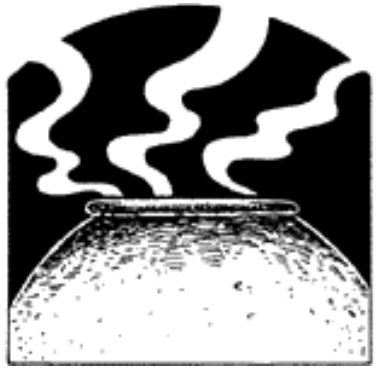
Перейдите на 323

48

Ледяной варвар проходит всего в каких-то шести дюймах от вашего укрытия. На мгновение он останавливается, после чего разворачивается и уходит обратно по коридору. Вы вздыхаете с облегчением – вас не обнаружили.

Если вы хотите прокрасться к северному коридору, перейдите на 215

Если вы хотите напасть на ледяного варвара со спины, перейдите на 260



49

Вскарабкавшись на пятнадцать футов, вы оказываетесь на тонком ледяном выступе. Отсюда вы можете чётко разглядеть трещину в скале. Вам кажется, что вы успеваете заметить кого-то внутри разлома, но тут лёд под вашими ногами внезапно трескается, и вы стремглав падаете вниз вперемешку с гранитом и снегом. Вы уже готовитесь к болезненному приземлению, но вместо этого проваливаетесь прямиком в ледяную расселину, скрывавшуюся под слоем рассыпчатого снега. Ваш стремительный полёт приходит к концу в глубоком сугробе двумя сотнями футов под поверхностью земли.

Ослеплённый, потрясённый и едва не удушенный снегом, вы пытаетесь выкарабкаться из этой ледяной могилы. Наконец освободившись, вы поражаетесь тем видом, что предстаёт перед вами. Обширный коридор, уходящий в даль, пропадает где-то за границей зрения. Громадные кристаллические сталактиты свисают с ледяного потолка, и постоянно капающий сверху талый лёд наполняет коридор странным мелодичным звуком. Вы зовёте на помощь до тех пор, пока ваше горло не высыхает и не начинает болеть, но ваши проводники вас не слышат. У вас до сих пор есть с собой ваше оружие, золотые короны и все особые предметы, но у вас нет рюкзака, так как он остался в тенте. Взглянув наверх, вы видите, что дыра, сквозь которую вы провалились, теперь не более, чем крошечная точка в потолке. Вы замечаете, что странный свет, заполняющий коридор, исходит, по всей видимости, из больших каменных чаш, свисающих с потолка. Это М'лэрские чаши – источник вечного света, обнаруженный Древними много веков назад. Вскоре вас помещает мысль, что ваши проводники могут никогда не найти, куда вы провалились, и решаете пройти по проходу в надежде, что обнаружите какой-нибудь выход. Спустя два часа непрерывной ходьбы, вы оказываетесь на разветвлении, где проход разделяется на два.

Если вы владеете дисциплиной Кай Слежение, перейдите на 342

Если вы хотите пойти в левый проход, идите на 284

Если вы хотите пойти в правый проход, перейдите на 199

50

Знаете ли вы, где находится Древний Храм Айкайя и находили ли вы Сияющий Кристалл?

Если у вас есть этот особый предмет, перейдите на 139

Если у вас его нет, перейдите на 189

51

Вы чувствуете, что волки Рока спят глубоким сном. Есть шанс, что вы сможете проскользнуть мимо них, сразить стражника ледяных варваров и закрыть за собой дверь в камеру до того, как звери проснутся. Однако вы понимаете, что это очень рискованно и вероятность удачи не велика.

Если вы достаточно смелы, чтобы войти в камеру с волками Рока, перейдите на 285

Если вы не хотите рисковать, вы должны покинуть это место и спуститься по лестнице. Перейдите на 261

52

В момент, как вы карабкаетесь по скользкой каменной рампе, звук трескающегося льда заставляет вас оглянуться назад. Большая насыпь кристаллов в основании рампы приходит в движение. Кристаллы ожили! Не веря собственным глазам, вы наблюдаете, как насыпь превращается в корчащуюся массу кристаллических колец. Кольца разматываются, и в вашу сторону выползает некое ледяное существо.

Если вы хотите избежать встречи с этим существом и попробуете убежать в сторону каменной двери, то идите на 169

Если вы хотите сражаться, перейдите на 265

53

К сожалению, вы неправильно выгадываете время для прыжка, и это приводит к катастрофическим последствиям. Обе ваши ноги раздавлены закрывающейся дверью, и вы медленно истекаете кровью.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

54

Стекло очень хрупкое и вам требуется вся ваша концентрация и ловкость, чтобы не сломать горлышко.

Выберете случайное число. Если вы владеете телекинезом или ударом разума, то можете прибавить 3 к выбранному значению.

Если результат 0-4, перейдите на 250

Если результат 5-12, перейдите на 268

55

До вершины остаётся меньше ста футов, когда боль начинает спадать. Вскоре вы перестаёте вообще что-либо ощущать своими руками: любые ощущения ниже ваших предплечий онемели от обморожения.

С ещё одним последним усилием вы добираетесь до узкого ледяного выступа, на котором, наконец, можете опуститься на колени и отдохнуть. Но вскоре вы к собственному унынию обнаруживаете, что карабкаться дальше нет никакой возможности – перед вами совершенно отвесная стена льда без единого выступа в гладкой поверхности, за который можно было бы зацепиться руками. Вам придётся вернуться тем же путём, каким вы сюда забрались. Проходит больше четырёх часов, прежде чем ощущения возвращаются к вашим рукам. Обморожение серьёзное, и вы теряете 5 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. В дополнение к этому вы также вычитаете 2 пункта из вашего начального значения БОЕВОГО НАВЫКА. Эта потеря БОЕВОГО НАВЫКА перманента и будет влиять на вас всю вашу оставшуюся жизнь.

Ещё 5 часов вы тратите на то, чтобы безопасно спуститься вниз. Вы почти обессилили и ощущаете жуткую боль, но собрав всю свою волю в кулак, заставляете себя отправиться на поиски другого выхода из этой ледяной дыры.

Перейдите на 182.



- Не может быть, Лорд Кай! – восклицает старик, его глаза расширяются в изумлении.

- Я молился о свободе, об освобождении из этого дьявольского места, и пусть надежда никогда не покидала меня, но я никак не ожидал увидеть здесь столь прославленного спасителя.

Возбуждённая речь старика прерывается на середине неожиданно накинувшимся на него кашлем, после которого он становится бледным и уставшим. Проходит несколько минут, прежде чем он снова может говорить.

- Меня зовут Лои-Кимар. Я старший в Гильдии волшебников Торана. – говорит он, медленно вынимая из-под складок своих оборванных одеяний маленький амулет с кристаллической звездой – символ гильдии. Эта гильдия известна, как Братство Кристальной Звезды, и волшебник показывает вам амулет, как доказательство своей к ней причастности. Вы спрашиваете, как он оказался в плену здесь в Айкайе, расположенной в сотнях миль от его родного Торана.

- Это Вонотар, этот невыразимый негодяй, ответственен за моё положение, – отвечает тот - За много дней до того, как Тёмные Властители напали на Соммерлунд, он предал мастеров Кай, дабы завладеть силой – тёмной силой смерти и темноты. Однако он не справился с той ролью в войне, что ему была выделена в планах, составленных его злыми владыками. Тёмные властители не терпят подобной слабости – в их жестоких умах нет места жалости. Охваченные горечью поражения, они вознамерились уничтожить Вонотара за его преступный провал. Вонотар знал, что только я

владею силой, что позволит сбежать от их жажды отмщения, ибо именно я владею Посохом Гильдии, что обладает возможностью телепортации. Он пытался выкрасть его и в одиночку бежать в безопасность крепости Айкая, но быстро понял, что сила посоха доступна не каждому; только я одарён его секретами. Он был зол и, если бы я не согласился перенести его сюда, то убил бы всех моих сородичей, так что у меня не было выбора, и мне просто пришлось это сделать.

- С тех пор я был пленником в этой камере. Вонотар пытал моё тело и разум, но я не выдал секретов Посоха Гильдии, что он хранит теперь в Зале Брумалмарка. Ибо раскрой я ему их, и в моей жизни для него больше не было бы никакого прока.

Вы рассказываете Лои-Кимару о своей миссии и о событиях, что привели вас к этой встрече. Он предлагает показать вам путь через Айкая к Залу Брумалмарка, где нынче восседает Вонотар и откуда правит, и если вы вернёте его Посох Гильдии, то он обещает телепортировать вас на побережье как раз вовремя для рандеву с вашим кораблём.

Впервые с тех пор, как вы упали в пещеры Кальте, вы, наконец, чувствуете себя уверенным в том, что вашу миссию можно завершить успешно.

Перейдите на 192.



57

Следующее утро выдаётся ужасно холодным. Яростный ветер без устали дует с севера, ударяя вам прямо в лицо и высушивая губы до тех пор, пока они не начинают трескаться и кровоточить. С носа течёт, и слизь замерзает у вас на губах. Толстый слой падающего снега заслоняет солнце и приглушает свет. Сугробы и выбоины во льду становятся совершенно невидимыми, и вам приходится часто прерывать дальнейшее продвижение из-за перевернувшихся или застрявших саней.

Ваши глаза ужасно болят из-за того, что вам приходится постоянно вглядываться в ослепительно яркий снег в поисках ровного участка льда в этой опасной земле, и к середине дня ваше зрение мутнеет.

Если вы владеете дисциплиной Кай Лечение, перейдите на 17

Если вы не владеете этим навыком, перейдите на 251

58

Конус мороза попадает прямиком в лозы, и они мгновенно превращаются в лёд. Став хрупкими, они начинают ломаться под вашей тяжестью. Не медля ни секунды, вы мчитесь через падающий мост и прыгаете к дальней платформе, как только лозы окончательно пропадают.

Вы успешно перебрались на другую сторону рва, но лежите теперь у ног Вонотара. Он насмехается над вами и указывает кончиком своего кристаллического жезла на вашу голову.

Перейдите на 252

59

Калкот бросается в сторону озера и тут же проваливается сквозь лёд. Под замёрзшей поверхностью в сторону беспомощного существа, бешено молотящего лапами по ледяной воде, проносится тень и стремительно утягивает его на глубину. Воцаряется неестественная тишина, и единственным, что от него остаётся это медленно расползающееся подо льдом пятно крови.

Вы быстро карабкаетесь в сторону зазубренной кромки коридора на дальнем конце озера, и, добравшись до твёрдого льда на берегу, замечаете нечто странное лежащее поверх него. Это маленький треугольник из синего камня, подвешенный на цепочке. Если вы хотите забрать Синий каменный треугольник, оденьте его себе на шею и отметьте, как особый предмет на Листе персонажа.

Войдите в тоннель, перейдя к параграфу 235

60

Вы успеваете пройти меньше дюжины шагов, когда между двумя шестами с треском возникает сияющая арка синей энергии. Вы замечаете, что белая статуя начинает двигаться, словно бы активированная потоком энергии.

Если вы хотите атаковать существо до того, как оно поднимется, перейдите на 150

Если вы хотите замереть на месте и приготовиться к битве, перейдите на 31

Если вы хотите побежать в сторону затенённой арки впереди, перейдите на 306

61

Вы выходите на крытый балкон, пробегающий по периметру открытого внутреннего дворика. Вскоре до вас доносится приглушённый гул каменного колокола, звенящего в смотровой башне высоко над крепостью – это грохочет набат. И балкон, и внутренний двор совершенно пусты, за исключением ветряных саней у ворот, ведущих наружу.

Вы решаете рискнуть спуститься по лестнице во дворик и обнаруживаете, что сани загружены припасами и снаряжением из Льюка. Теперь, когда вся Айкая осведомлена о вашем присутствии, вы не сможете осуществить свою миссию. Единственное, что вы можете сделать, пока ещё есть время – бежать отсюда на ветряных санях.



Проходит десять дней с момента вашего побега, когда вы, наконец, добираетесь до Кардонала, и с сожалением сообщаете, что провалили своё задание[4].

[4] Эта своеобразная концовка единственная во всей серии Одинокого Волка, когда вы можете провалить ваше задание, не умерев при этом. Не смотря на то, что добраться сюда довольно непросто, этот конец не считается за завершение

62

Свет начинает постепенно угасать, метель бушует по открытому ледяному шельфу и неустанно колотит по тенту. Хлопающая ткань и боль в пальцах рук и ног начинают понемногу точить ваши нервы, и вы уже жалеете о том, что отправились в этот ледяной ад. Затем, где-то посреди ночи ветер отрывает край ткани от тента, и буран со всей своей мощью моментально разбрасывает снаряжение и провизию. Всю оставшуюся ночь вы вынуждены провести на локтях, удерживая замёрзшими пальцами край тента. Ваши спальные шкуры заполнены наполовину замёрзшей слякотью, а к рассвету ваша одежда становится жёсткой ото льда. Вы теряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Внесите необходимые изменения в Лист персонажа перед тем, как перейдёте к параграфу 167

63

Вы идёте по проходу на север, пока коридор внезапно не поворачивает на запад. В нескольких ярдах впереди видны каменные ступени лестницы, ведущие в арку тридцатью футами выше, а сразу за лестницей вы замечаете другую каменную дверь и рычаг в стене неподалёку. Рычаг поднят и дверь закрыта.

Если вы хотите подняться по лестнице, перейдите на 323.

Если вы хотите изучить дверь, перейдите на 246

приключения. Вы всё ещё не можете использовать своего персонажа в последующих приключениях

64

Неясное ощущение беспокойства подсказывает вам, что опасность поджидает в обоих этих тоннелях. Не смотря на то, что вы чувствуете, что северный тоннель наиболее рискованный, это самый быстрый и короткий путь к Айкая.

Если вы хотите войти в северный тоннель, перейдите на 321

Если вы выбираете западный тоннель, перейдите на 275



65

Кнопки заклинило. Как бы сильно вы не старались, вы не можете заставить их сдвинуться. У вас нет другого выбора, кроме как оставить алтарь и покинуть храм через северную арку.

Перейдите на 306

66

Колючки на языке Калкота содержат сильный яд, которым он парализует своих жертв перед тем, как сожрать их. Яду требуется всего пара секунд, чтобы подействовать. Уколотые колючкой, вы быстро падаете без сознания. Это сон, от которого не будет пробуждения.

Ваша жизнь и ваша миссия заканчиваются здесь.

67

Мужчина вскидывает голову, словно проснувшись из транса, и шёпотом спрашивает:

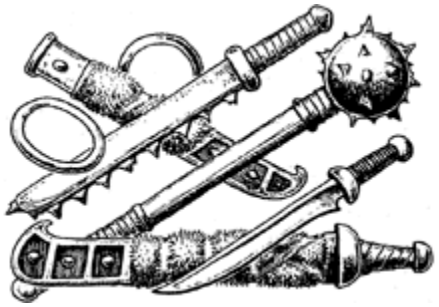
- Кто здесь? – его глубоко посаженные глаза вглядываются во мрак наверху – Есть здесь кто-нибудь, или это безумие, наконец, одолело меня?

Вы протягиваете руку через портал и машете ей, чтобы обозначить своё местоположение.

- Хвала богам! – восклицает он, вскакивая на ноги. – Меня зовут Тигон, я торговец из Рагадорна. Ледяных варвары похитили меня и мой товар и притащили сюда. Теперь мне приходится ждать аудиенции у их нового Брумалмарка – колдуна из Соммерлунда по имени Вонотар. Он должен решить мою судьбу, но если ты освободишь меня, то я помогу тебе, как смогу.

Если у вас есть верёвка, вы можете спустить её через портал и помочь мужчине выбраться из камеры, перейдя к параграфу 328

Если у вас нет верёвки или если вы не хотите помогать ему, то может продолжить идти по коридору в сторону лестницы, перейдя к параграфу 166



68

Подойдя ближе, ледяной варвар издаёт крик, от которого кровь стынет в жилах, и делает выпад в сторону вашей головы.

Ледяной варвар: БОЕВОЙ НАВЫК 18 ВЫНОСЛИВОСТЬ 28

Если вы побеждаете в битве, перейдите на 186



69

Не успеваете вы преодолеть и двадцати ярдов, когда замечаете марширующий по коридору в вашем направлении патруль из шести ледяных варваров. Потом вы также замечаете слева от себя короткий лестничный пролёт, уходящий вниз в затенённое помещение.

Если вы владеете дисциплиной Кай Камуфляж, перейдите на 222

Если вы хотите сбежать вниз по лестнице и спрятаться от патруля, перейдите на 108

Если вы хотите бежать обратно к лестничной площадке и отправиться по коридору на север, перейдите на 198

70

- Скорее! Надо быстро собрать вещи и уходить отсюда. – выкрикивает Фенор, пытаясь перекричать завывание ветра, уносящее его слова в ночь. – Калкоты никогда не охотятся в одиночку. Где-то неподалёку должны быть другие – они могут учуять кровь за многие мили.

Тент разобран, и вы быстро покидаете это место – Дайс ведёт отряд, а вы приглядываете за тылами. Не успеваете вы пройти и пятидесяти ярдов, как происходит катастрофа. Дайс, ослеплённый одновременно и темнотой, и ветром, не успевает вовремя заметить, что путь резко обрывается на краю отвесного обрыва. С ужасом вы застываете на месте, когда до вас доносится крики проводников, затихающие во тьме. Опасность поджидает вас со всех сторон, и вы в отчаянии прижимаетесь к заледеневшей поверхности скалы.

Если вы вымазали себя бакнарским маслом, перейдите на 209

Если вы не применяли к своей коже бакнарское масло, перейдите на 339

71

Вы ощущаете, что у ребёнка ледяных варваров в сапоге припрятан костяной кинжал. Он пытается достать его и атаковать.

Будучи предупреждены своим чутьём Кай, перейдите на 320

72

Вы внимательно изучаете алтарь и два чёрных шеста, торчащих из него. Ураган продолжает завывать, но пока у вас в руках Огнесфера, он не подойдёт к алтарю.



Вы замечаете, что там, где раньше лежала статуя, теперь из поверхности алтаря выдвинулись две каменные кнопки.

Перейдите на 227.

73

Проводники смотрят на вас, как на безумца, и отказываются ехать вместе с вами. Сначала Кану не хотят подходить к расщелине, но, получив немного ободрения от вашей плети, вскоре меняют своё мнение. Между лыжнями ваших саней и краем заледеневшего моста с обеих сторон не больше шести дюймов, и вам приходится сконцентрироваться на том, чтобы удержаться середины. До другой стороны остаётся около пятнадцати футов, когда раздаётся ужасающий треск и сани неистово вздрагивают.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-7, перейдите на 119

Если число, что вы выбрали 8-9, перейдите на 136

74

Каменные стены коридора испещрены странными барельефами, отбрасывающими глубокие тени. Воспользовавшись своим навыком, вы скрываетесь в их мраке. Ледяной варвар медленно подходит к вам – его движения напряжённые и неспешные. Вы чувствуете, как по вам пробегает озноб, когда впервые замечаете его белые глаза без зрачков. Затаив дыхание, вы молитесь, чтобы он вас не заметил.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-4, перейдите на 48

Если число, что вы выбрали 5-9, перейдите на 287



75

Следы оставлены опасными плотоядными существами, именуемыми Бакнарами. Если вы столкнётесь с ними, будучи ограничены темнотой и узким тоннелем, ваши шансы на выживание будут действительно очень шаткими. Не смотря на то, что ваша дисциплина Кай позволила вам идентифицировать следы, вы не в силах определить какой именно из тоннелей занят Бакнарами.

Если вы хотите пойти по левому коридору, то вам на 235

Если вы хотите пойти по правому коридору, то вам на 114

76

Вы поднимаетесь вверх и подходите к узкой каменной двери. Как и другие двери, виденные вами ранее, она управляется с помощью рычага в стене. Посреди этой двери также вырезан маленький глазок. Осторожно подставив глаз к щели, вы заглядываете внутрь маленькой комнаты по ту сторону двери. Посреди камеры на полу лежат трое спящих волков Рока. В северной стене камеры есть ещё одна дверь. Она открыта, и в дверном проёме можно разглядеть силуэт ледяного варвара, стоящего к вас спиной.

Если вы владеете дисциплиной Кай Охота или Родство с животными, перейдите на 51

Если вы не владеете ни одним из этих навыков, вы можете открыть дверь и напасть на волков Рока, перейдя к параграфу 137

Если вы предпочтёте отступить от двери камеры и спуститься по лестнице, перейдите на 261

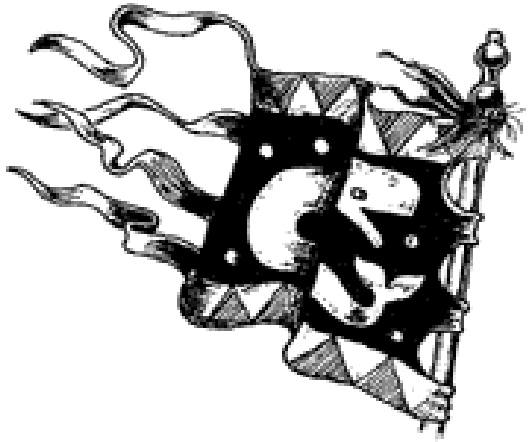




77

Вы узнаёте едкий запах настойки из Могильной травы – очень мощного яда. Одного запаха достаточно, чтобы у вас закружилась голова, а в глазах помутнело. Вы быстро бросаете сломанное стекло и прикрываете нос рукавом куртки. Вы теряете 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ из—за воздействия ядовитых испарений.

Вернитесь на 10 и решите, что будете делать дальше.



78

Собравшись с мыслями, вы отодвигаете заслонку тента и быстро выходите наружу. Значительно усилившийся ветер взбивает мелкий снег в небольшие вихри, мешающие вам нормально видеть, но тень справа выдаёт прыгающего в вашу сторону Бакнара. У вас нет времени уклониться от атаки, и вы должны биться с этим существом до смерти.

Бакнар: БОЕВОЙ НАВЫК 19 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 245

79

Вы приоткрываете дверь ровно на столько, чтобы можно было вылить содержимое флакона кладбищенской травы в пузырящуюся кашу. Вам приходится недолго подождать, пока ледяные варвары закончат свой последний ужин, после чего получаете возможность свободно изучить помещение (не забудьте стереть зелье из вашего Листа персонажа).

В маленькой кухне на удивление много трав.

- Должно быть, они из торгового поста в Льюке. – говорит Лои-Кимар, вглядываясь в многочисленные банки и бутылки. Несколько банок с травами он забирает и распихивает по карманам своей робы. Вам не терпится покинуть это место, прежде чем другие стражники решат сюда заглянуть, но, похоже, что старый маг совершенно поглощён своими новыми открытиями. Он открывает две маленькие банки и смешивает их содержимое друг с другом, после чего предлагает вам перекусить вместе с ним.



- Это придаст тебе сил, Одинокий Волк – говорит он.

Съев сухие Листья, вы начинаете ощущать, как тепло разливается по всему вашему телу. Восстановите 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.

Перейдите на 301

80

Разъярённый Калкот выбегает из тоннеля, и вы дожидаетесь самого последнего момента, чтобы прыгнуть.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-1, перейдите на 123

Если число, что вы выбрали 2-9, перейдите на 59



81

Вы как раз собираетесь спрятать тело под лестницей, когда до вашего слуха доносится эхо разносящихся по коридору дальше странных криков и низких воплей. Группа ледяных варваров приближается в вашу сторону. От одного только их вида вы на мгновение замираете на месте, ибо они чудовищно видоизменены. Со страхом и отвращением, поднимающимся изнутри, вы взбираетесь по лестнице на широкую площадку, выходящую в коридор, идущий с севера на юг.

Если вы хотите идти на север, перейдите на 198

Если вы хотите идти на юг, перейдите на 69

82

В пещере холодно, и она очень круто уходит вот тьму. Вы успеваете пройти 60 ярдов, когда замечаете свет вдалеке. Подходя ближе, вы начинаете различать шум… звериный шум.

Если вы владеете дисциплиной Кай Родство с животными, перейдите на 329

Если вы хотите обнажить оружие и броситься вперёд, перейдите на 138

Если вы хотите подобраться поближе и подсмотреть, что там происходит, перейдите на 107

83

Вы замечаете, что этими видоизменёнными ледяными варварами, по всей видимости, управляет некое отвратительное существо, скрывающееся в тени дальнего дверного проёма. Это чудовище представляет собой неестественно большую человеческую голову с двумя ногами, выступающими снизу. У него нет ни туловища, ни конечностей, зато есть длинный хвост, как у рептилии, чтобы сохранять баланс.



Видоизменённые ледяные варвары атакуют одновременно, и вы должны сражаться с ними, как с одним существом. Они владеют иммунитетом к Удару Разума. Вместе с ними силой своего разума вас атакует контролирующей их монстр. Если вы не владеете дисциплиной Кай Щит Разума, то в следствие этой атаки теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Видоизменённые ледяные варвары: БОЕВОЙ НАВЫК 18 ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 313

84

Вы замечаете, что на цепочке вокруг шеи Калкота висит синий треугольник. Внезапно вы осознаёте всю значимость этого амулета. Схватив синий камень, вы бросаетесь обратно к двери крепости и вдавливаете его в выемку на стене. Он подходит, как влитой. (Вы можете записать этот предмет, как Синий Каменный Треугольник, который вы носите на шее).

Вы чувствуете едва различимые колебания, проходящие по уступу, на котором вы стоите, за которыми следует скрежет точащихся друг о друга камней. Дверь открывается, но всего на 3 фута, после чего раздаётся громкий треск, и она начинает закрываться. Не колеблясь ни секунды вы ныряете внутрь крепости и слышите, как массивная дверь с грохотом закрывается позади вас.

Перейдите на 221.

85

Три дня и три ночи вы с трудом проделываете свой путь по извиЛистому леднику. Падения, ушибы, порезы на голенях, странные разломы, бритвенно-острый лёд и непрерывный ожесточённый ветер – всё это словно бы сговорилось против вас, дабы источить ваши силы. Тем не менее, вы считаете, что вам очень повезло, ведь вам удалось избежать бурана, а после изматывающего похода, вам всё же удаётся добраться до горы Клаудмейкер как раз вовремя, чтобы успеть найти место под её прикрытием, где можно было бы разбить лагерь на ночь.

Громадная гора более чем в тринадцать тысяч футов высотой напоминает своей формой плавник гигантской акулы. Холодные западные ветра овевают её вершину со всех сторон и гонят длинные шлейфы облаков вдоль ледника Виад. Именно это странное явление и и послужило удачным названием для горы.

Вскоре вы находите идеальное место для лагеря среди потрескавшихся расщелин в усыпанном камнями основании горы, и быстро установив тент, вновь оказываетесь в окружении брезента. Выйдя наружу из тента, чтобы ответить на зов природы, вы чисто случайно замечаете слабое мерцание факела, исходящее из трещины где-то высоко в скалах над вами.

Если вы владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство, то 98

Если вы хотите изучить, откуда исходит странный свет, то 49

Если вы хотите игнорировать его и вернуться в тент, то 212

86

Вы вставляете свой клинок и пытаетесь вскрыть закрывающий механизм. Замочная скважина необыкновенно глубокая и орудовать кончиком лезвия тяжело.

Выберите число из таблицы случайных чисел. Если вы владеете дисциплиной Кай Владение Оружием с тем оружием, что используете сейчас, можете добавить 3 к выбранному числу.

Если итог 0-7, перейдите на 47

Если итог 8-12, перейдите на 194



87

Вы устремляетесь к углу, где видели существо только для того, чтобы обнаружить, что коридор резко поворачивает на запад. В нескольких ярдах впереди в тёмную арку тридцатью футами выше поднимается лестница. Сразу за лестницей коридор упирается в другую каменную дверь. Рядом с дверью в стене есть поднятый рычаг, дверь закрыта. От странного существа не осталось и следа.

Если вы хотите поднять по лестнице, перейдите на 323

Если вы хотите изучить комнату, перейдите на 246



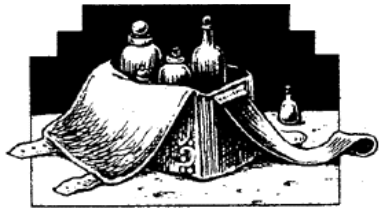
За время, пока двуглавая змея ползёт в вашу сторону по уступу, вы чётко различаете кривые жёлтые клыки в раскрытой пасти второй головы, с которых капает яд. Сняв с себя толстую куртку, вы обматываете её вокруг вашего левого предплечья. Теперь вы можете использовать эту руку, чтобы защититься от одной смертоносной головы в то время, пока будете бить другу. Это существо обладает иммунитетом к удару разума.

Джавек: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 15

Если вы теряете какие-то пункты ВЫНОСЛИВОСТИ во время этого сражения, не вычитайте их из общего значения вашей ВЫНОСЛИВОСТИ. Вместо этого выберете число из таблицы случайных чисел. Если число, что вы выбираете 0-8, Джавек вонзает свои клыки в вашу обёрнутую курткой руку и не причиняет никакого вреда, и вы можете продолжать сражение, не потеряв пункты ВЫНОСЛИВОСТИ.

Однако, если вы выбираете 9, клыки прокалывают вашу руку. Яд Джавека – один из самых мощных природных ядов во всём Магнамунде. Через пару мгновений ваше сердце останавливается и ваше парализованное тело падает в бездну. Ваша миссия заканчивается здесь.

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 269.



89

Ледяной варвар выкрикивает в вашу сторону что-то на глубоком неестественном языке – он заметил вас. Проклиная невезение, вы быстро обнажаете оружие и оборачиваетесь, чтобы увидеть, как ледяной варвар тянет за рычаг у дальней стены. Из скрытой прежде арки тут же выбегают три рычащих волка рока и стремительно кидаются на вас. Они нападают на вас один за одним, и вы должны сражаться с ними до смерти.

Волк рока 1: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

Волк рока 2: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 23

Волк рока 3: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 161



90

Стерев грязь с пробки, вы отвинчиваете её и осторожно нюхаете красную жидкость.

Если у вас есть дисциплина Кай Лечение, перейдите на 233

Если у вас нет навыка или вы подозреваете, что эта жидкость, возможно, содержит какие-то вредные эффекты, и вы хотите оставить её в покое, то возвращайтесь на 10 и решите, что будете делать дальше.

91

Затаив дыхание вы втираете горсти склизкого жира себе под куртку. Однако стоит маслу впитаться в вашу кожу, и вы начинаете ощущать, как тепло разливается по телу, будто вы находитесь недалеко от костра. Чем больше жира вы используете, тем теплее становится. Вы также замечаете, что отвратительный запах постепенно начинает выветриваться. (Отметьте тот факт, что вы применили на себе бакнарское масло, в своём Листе персонажа, не смотря на то, что он не занимает никакого места и действует в течение только этого приключения).

- Стоит ему оказаться в коже, и почуять ничего ты не можешь. – говорит Ириан и созывает остальных тоже воспользоваться бакнарским маслом.



Это масло превосходно защищает от морозных температур Кальте и может вам сильно пригодиться в ближайшем будущем. Вернувшись в тент, вы обнаруживает, что, похоже, только Кану против этого запаха. Они воротят носы и зарывают их в снег, когда вы проходите мимо.

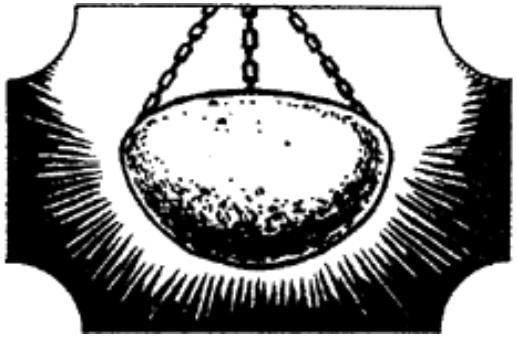
Перейдите на 134

92

Вы идёте по проходу в течение нескольких минут, после чего он сворачивает налево. С тревогой вы обнаруживаете большой разлом, прошедший по полу и разрушивший большую часть стен этого нового прохода. Широкая зияющая дыра уходит куда-то в темноту.

Если у вас есть верёвка, перейдите на 133

Если у вас нет верёвки, вам придётся вернуться по своим следам и изучить другой тоннель. Перейдите на 297



93

Вы сопротивляетесь в течении почти пяти мучительных минут перед тем, как ваша воля окончательно покидает вас. Вы превратились в неразумного автоматона. Не в силах сопротивляться психическим командам Вонотара, вы кончаете жизнь самоубийством, пронзая себя клинком Соммерсверда.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь

94

Вы поскальзываетесь и падаете в ледяную воду; шок заставляет вас вскрикнуть от боли, когда ваши ноги сводит судорогой. Всеми своими силами вы пытаетесь проделать себе путь до берега, но это отчаянное сражение.

Выберете число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-6, вам повезло. Вы вытягиваете себя из ледяной воды и истощённо падаете на берегу. Вы теряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ и идёте на 176.

Если число, что вы выбрали 7-9, ледяная вода вскоре парализует ваши руки и через считанные минуты вы тонете. Ваша миссия заканчивается здесь.



95

Жуткий холод и неустанно молотящий по вам ураган быстро исчерпывают остатки ваших сил. Вы чувствуете, как вас охватывает онемение, когда ледяной демон в нетерпении забирает себе ваше тело, чтобы начать новое, могущественное существование. Для обитателей Айкая, а через некоторое время и всего Кальте, это рассвет новой ужасной эры тирании – эры, до которой вам, увы, не суждено дожить.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

96

Закутавшись в свою белую накидку, вы прячетесь за сталагмитом неподалёку от края озера. Затаив дыхание и замерев на месте, вы вслушиваетесь в мягкую поступь и рычание Калкотов, приближающихся всё ближе и ближе.

Чтобы узнать, помог ли вам ваш навык Кай избежать обнаружения, выберите число из таблицы случайных чисел.

Если вы когда-либо втирали в свою кожу бакнарское масло, добавьте 2 к выбранному числу.

Если итоговое значение теперь 0-8, перейдите на 59

Если итоговое значение теперь 9-11, перейдите на 214

97

Коридор обрамлён рядами арочных пилястр в несколько футов шириной, за которыми удобно прятаться. Двадцатью ярдами дальше в основании широких каменных ступеней стоит на страже воин ледяных варваров. Быстро сместившись к одной стороне коридора, вы осознаёте, что, если собираетесь пройти через этого стражника, то вам придётся либо отвлечь его, либо заставить замолчать навсегда.

Если у вас есть Алмаз, перейдите на 24

Если вы хотите отвлечь стражника при помощи золотых корон, перейдите на 152

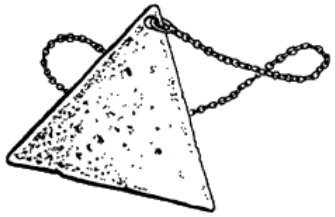
Если вы решаете атаковать его, перейдите на 208

98

Вы ощущаете присутствие кого-то или чего-то, затаившегося в глубине разлома, однако, вы не можете понять, каковы его намерения.

Если вы хотите изучить разлом, перейдите на 49

Если вы хотите вернуться в тент, перейдите на 212



99

Вы обнажаете свой могучий клинок и золотое сияние озаряет тьму коридора. Хельгаст издаёт отвратительный крик и отступает – его огненно-красные глаза полыхают ненавистью и страхом. Он узнаёт силу, которой вы владеете - силу, способную принести ему вечную гибель. В отчаянии, он атакует вас мощным Ударом Разума. Если вы не владеете дисциплиной Кай Щит Разума, то теряете по 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ за каждый раунд боя в сражении с этим существом. Хельгаст неуязвим для Удара Разума. Однако, поскольку существо является нежитью, но будучи порождением нежити он особенно уязвим для Соммерсверда. Не забудьте удваивать все пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, которые Хельгаст теряет, благодаря способности Соммерсверда.

Хельгаст: БОЕВОЙ НАВЫК 22 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 230

100

Сгорбленный предатель ахает, изумлённый вашим внезапным появлением, но быстро придя в себя, он делает рывок в сторону двери у дальней стены. Ледяные варвары выхватывают свои мечи, но их реакция неуверенная и замедленная. Вы успеваете сбить их с ног ещё до того, как у них появляется шанс ударить вас, и быстрым бегом преследуете исчезнувшего заклинателя.

Дверь выходит на площадку с двумя лестницами. Одна из них справа от вас спиралью уходит вниз, другая, слева, короткая и поднимается в арочный проход. Вонотара нигде не видно.

Если вы хотите спуститься по спиралевидной лестнице, перейдите на 148

Если вы хотите подняться по лестнице в арку, перейдите на 61



101

Вам необыкновенно повезло, что Бакнары спят долгим и глубоким сном после хорошего обеда, иногда даже до трёх дней. Однако теперь вы точно можете быть уверены, что он вообще никогда не проснётся.

Покиньте помещение и отправляйтесь на 235.

102

В основании левого шеста алтаря открывается потайное отделение. Внутри вы находите маленькую фигурку – каменную статуэтку странного существа с щупальцами.



Если вы хотите забрать эту каменную статуэтку, бросьте её в карман и отметьте, как особый предмет на Листе персонажа.

Если вы хотите снова понажимать на кнопки, перейдите на 65

Если вы хотите покинуть храм, перейдите на 306





103

На следующий день с севера поднимается сильный ветер. Час за часом он без устали дует вам прямо в лицо. Ледяной шельф Льюка превращается в массу покоробившихся ледяных плит, выступающих вверх под всевозможными углами. Ваше продвижение становится медленным и сложным. К полудню вы начинаете дрожать от холода, ваши губы трескаются и кровоточат, а морозные потоки ледяного воздуха покрывают вас тонким слоем снега.

Вы направляете свои сани через узкий проход на краю ледяного шельфа, где тот примыкает к бассейну Хрода. Здесь вы укрыты от ветра и в первый раз за сегодняшний день можете, наконец, нормально разглядеть дорогу впереди.

Внезапно пронзительный визг откуда-то сверху оповещает вас, что вы далеко не единственные существа, что ищут здесь укрытия. Мгновения спустя три больших Бакнара спрыгивают с ледяной стены и с грохотом приземляются на сани. Вашего верного каюра Ириана, управлявшего санями, выбрасывает на лёд, и он падает без сознания. Голодный хищный Бакнар перед вами мешает отправиться к нему на помощь. Нет никакой надежды избежать с ним столкновения – вы должны бороться с ним до смерти.

Бакнар: БОЕВОЙ НАВЫК 19 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 305

104

Спустя некоторое время вы доходите до большой каменной двери. В отличие от остальных, у этой двери нет контролирующего её рычага, но вы замечаете углубление, вырезанное в стене неподалёку.

Если у вас есть синий каменный диск, перейдите на 135

Если у вас нет этого предмета, то вам придётся вернуться в коридор и пойти по нему на юг. Перейдите на 330

105

Вы пролетаете около ста пятидесяти футов и падаете в большой сугроб. Вы потрясены и ваше дыхание сбилось, но во всём остальном вы совершенно невредимы. Около получаса вам требуется для того, чтобы вырыть тоннель наружу и, когда вы, наконец, пошатываясь, выбираетесь из рассыпчатого снега вас поражает вид того, что предстаёт перед вашими глазами. Кристаллические сталактиты свисают с ледяного потолка, а постоянно капающая сверху талая вода дополняет этот мир льда жуткой мелодией. Вы смотрите на мир, не обозначенный ни на одной карте – на мир, который видели лишь немногие соммерлундцы, ибо то место, куда вы упали – пещеры Кальте. Это помещение – всего лишь крошечная часть громадного подземного лабиринта, построенного Древними за много веков до того, как соммерлундцы и даже тёмные властители ступили в Магнамунд. Когда-то в его широких проспектах, храмах и залах разносилось эхо голосов древней расы, для которой лёд был родным домом. С потолка до сих пор свисают М'лэрские чаши, омывающие это помещение своим вечным сиянием.

Вы кричите в сторону отверстия высоко над головой, но не получаете ответа. Ириан и Фенор решили, что вы погибли, и пытаются теперь вернуться на Кардонал.

Стены этой пещеры крутые и отвесные. Взобраться по ним на поверхность отсюда совершенно не представляется возможным. Вдалеке на севере вы замечаете грубо вытесанный тоннель. На западе есть ещё один такой же.

Если вы владеете дисциплиной Кай шестое чувство, перейдите на 64

Если вы хотите исследовать северный тоннель, перейдите на 321

Если вы хотите исследовать западный тоннель, перейдите на 275

106

Поднявшись на ноги, вы замечаете трёх ледяных варваров, направляющихся в вашу сторону по длинному коридору. Одетые в меха воины вооруженными устрашающими костяными мечами, каждый из которых украшен острыми зубами по всей длине клинка. Даже не смотря на неожиданность их нападения, вы замечаете их странные глаза: они совершенно белые и без зрачков.

Они атакуют вас так, будто подконтрольны единому разуму – одновременно делают выпады и в унисон отражают ваши замахи. Вы должны биться с ними, как с одним противником. Они обладают иммунитетом к удару разума.

Ледяные варвары: БОЕВОЙ НАВЫК 19 ВЫНОСЛИВОСТЬ 36

Вы можете покинуть бой в любой момент, пробравшись обратно в комнату и сбежав через северный проход. Перейдите на 145

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 338

107

Вы заглядываете в ледяную пещеру впереди и приходите в ужас от вида трёх больших, безобразных существ, бьющих и рвущих друг друга когтями. Они сражаются за изуродованные останки, лежащие у их лап. Это Калкоты - дикие хищники Кальте.

Если вы втирали в свою кожу бакнарское масло, перейдите на 202

Если вы не покрывали себя бакнарским маслом, вы можете избежать Калкотов, вернувшись по собственным следам назад к другому тоннелю. Перейдите на 284

Если вы хотите напасть на повздоривших Калкотов, то 138

108

Вы наблюдаете за тем, как патруль проходит мимо и дожидаетесь момента, когда затихнут их удаляющиеся шаги, после чего поднимаетесь обратно по лестнице. Внезапно из недр помещенья раздаётся крик, который застаёт вас врасплох и заставляет обернуться – из темноты на вас надвигается ледяной варвар. Он нападает на вас с копьём, увенчанным костяным наконечником.

Ледяной варвар: БОЕВОЙ НАВЫК 16 ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

После первого раунда вы можете покинуть бой, взбежав обратно по лестнице.

Если в этот момент вы отправитесь на юг (направо), перейдите на 330

Если в этот момент вы отправитесь на север (налево), перейдите на 198

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 282

109

Ваша атака стремительна и смертоносна – ни один из спящих Калкотов не проснётся больше ото сна. Вы быстро обыскиваете пол пещеры, но не находите ничего ценного. Рык, донёсшийся откуда-то издалека, заставляет вас забеспокоиться и быстро покинуть пещеру по северному коридору.

Перейдите на 235.

110

Каменная дверь со скрежетом открывается, впуская вас в маленькую, плохо освещённую комнату. Ровно напротив вас возвышается чёрный монолит в восемь футов высотой. Он испещрён странными символами. Вы подходите ближе, чтобы получше рассмотреть их, когда дверь неожиданно начинает закрываться позади вас. Внутри комнаты нет никакого рычага.



Если вы хотите нырнуть в уменьшающееся отверстие дверного прохода, перейдите на 283

Если вы предпочитаете остаться там, где находитесь, перейдите на 256

111

Дверь отъезжает в сторону, открывая широкий, хорошо освещённый коридор, ведущий с севера на юг. Низкий грохочущий шум, что вы заметили ранее, здесь гораздо громче, чем в темноте прохода позади вас. Слева от вас - дверь, а в отдалении – перекрёсток.

Если вы хотите изучить перекрёсток, перейдите на 254

Если вы хотите закрыть секретную дверь и продолжить исследовать тёмный тоннель, перейдите на 336

112

Перед тем, как вы все устраиваетесь на ночь в своих тёплых спальных шкурах, Фенор готовит питательный ужин из вяленого мяса в крепком алкогольном напитке Ванло.

Под завывания сильного ветра, бьющегося в крышу тента, вы соскальзываете в глубокий сон. Но ваши сны - это кошмары, полные жутких образов Вонотара Предателя.

Перейдите на 291.

113

Молниеносная реакция позволяет вам избежать участи быть раздавленным закрывающейся дверью. Вы поправляете своё снаряжение и отправляетесь исследовать коридор.

Перейдите на 63

114

Не успеваете вы пройти и пятидесяти ярдов, как оказываетесь в другой пещере. На выступающем помосте изо льда посередине замёрзшего помещения лежит Бакнар – свирепое и хищное ледяное существо. Похоже, что оно крепко спит. Вокруг возвышения разбросаны останки животных. В дальнем конце помещения есть выход в ещё один тоннель.

Если вы владеете дисциплиной Кай Охота, перейдите на 279

Если вы хотите незаметно прокрасться мимо Бакнара, перейдите на 23

Если вы хотите атаковать существо, перейдите на 101



115

Вы определяете, что многие кости, разбросанные среди сталагмитов, имеют человеческое происхождение - расколотые черепа, костяные руки и рёбра, наполовину скрытые под снегом. Вы уже собираетесь забросить свои поиски, когда ваш взгляд падает на маленькую коробочку, вырезанная из кости.

Если вы хотите открыть коробочку, то идите на 218

Если вы хотите оставить её, вы можете исследовать крепостную дверь на 52

116

Вы выливаете целебное зелья на саднящую и потрескавшуюся кожу и мгновенно ощущаете успокаивающий эффект жидкости. Боль стихает и опухоль начинает спахать. Сияющий камень - это проклятый Камень рока, заключающий в себе силу, что несёт смерть всем живым существам. Не будь у вас с собой зелья Лаумпспур и эффекты Камня рока непременно убили бы вы. Вы выбрасываете смертоносный Камень и теперь пустой флакон от Лаумпспура.

Внесите необходимые изменения в Лист персонажа и продолжайте идти по коридору, перейдя к параграфу 97

117

За ночь ветер стихает, и вас встречает тихий и спокойный рассвет. На севере далеко на горизонте вы можете различить очертания ледяной крепости Айкая. Громадная твердыня, обрамлённая кристаллическими башнями, выглядит поистине удивительно и тем более дивно, что кажется, будто бы она вверх дном парит над большим облаком.

- Кальтийский мираж – поясняет Дайс – в воздухе нет пыли, и земля отражается в облаках. Ты видишь Айкаю, но настоящая крепость далеко за горизонтом. Сейчас до неё остаётся не больше сорока миль.

Дайс берёт в руки лопату и начинает откапывать собак Кану, засыпанных снегом. Вы будете остальных и, перекусив, вновь отправляетесь в путь.

К полудню вы подъезжаете к краю громадной расщелины. В ширину она достигает более сорока футов, и вы не видите никаких мостов на другую сторону. Вы вынуждены отправиться вдоль расщелины на восток. Некоторое время спустя, пройдя три мили, вы обнаруживаете узкий мост изо льда. Судя по тому, сколь пугающе тонок и узок он посередине, похоже, что он не способен выдержать тяжесть загруженных саней.



Теперь вы видите настоящую Айкая на горизонте.

Если вы хотите рискнуть и провезти сани через мост, перейдите на 73

Если вы хотите разгрузить сани и перетащить снаряжение одно за одним на другую сторону, перейдите на 162

Если вы решаете оставить сани здесь и продолжить путь пешком, перейдите на 223

118

Он слишком хилый и слабый – слишком слабый, чтобы карабкаться по верёвке. Вы говорите ему обвязать верёвку вокруг пояса, чтобы вы могли вытянуть его из темницы. Медленно он слушается вашей инструкции. Поднимая его вверх, вы поражаетесь тому факту, что весит он не больше, чем ребёнок. Вы быстро втягиваете его в относительную безопасность прохода. Пришло время выяснить, кто он такой на самом деле.

Перейдите на 56.

119

С нижней стороны моста падают громадные куски льда и появляется широкая трещина. Вам удаётся удержать сани на верном пути и достичь дальней стороны расщелины, но вскоре вы обнаруживаете, что одна из их лыжней сломана и не подлежит восстановлению. Хотя вы и вынуждены бросить сани и продолжить дальнейший путь пешком, в них всё же ещё остаётся полезное снаряжение. Вы можете забрать из него что-нибудь и положить себе в рюкзак (не забудьте, что вы можете нести максимум 8 вещей в рюкзаке):

- Достаточное количество еды, чтобы можно было Поесть 5 раз (каждая считается за 1 предмет)
- Спальные шкуры (считается за 2 предмета)
- Тент (считается за 3 предмета)
- Верёвка (считается за 2 предмета)

Фенор, Ириан и Дайс быстро следуют за вами через мост, но стоит им оказаться на его середине, как происходит катастрофа. Нога Дайса попадает в трещину ледяной поверхности, и он спотыкается. В ужасе вы наблюдаете за тем, как он скользит к краю и в последний момент успевают ухватиться за него кончиками пальцев и повиснуть над пропастью.



- Помогите мне, помогите! – кричит он, медленно теряя захват.

Если вы хотите спасти Дайса, перейдите на 19

Если вы считаете, что пытаться спасти его слишком опасно, перейдите на 257

120

Яростный ветер треплет вашу одежду и забрасывает острыми осколками льда и камней. Но стоит вам поднять Соммерсверд, и на ваши уши обрушивается душераздирающий вой. Этот крик полон ужаса и отчаяния. Вы ударяете в сердцевину демона, пронзая ураган до самой сути его существования. В одно мгновение стихают и ветер, и призрачный плач, и только разбитые осколки полой статуи остаются лежать на полу.

Если вы хотите обыскать алтарь и альков храма, перейдите на 274

Если вы хотите покинуть храм, можете уйти через северную арку. Перейдите на 306

121

Вы находитесь на грани потери концентрации, когда верёвка на вашей ноге, наконец, ослабевает и падает вниз. Вы спрыгиваете с саней всего за пару мгновений до того, как они обрушиваются в ледяную расселину. До вас доносится ужасающий плач собак Кану, стремительно падающих на протяжении сотен футов в темноту. К вам быстро подбегает Фенор и оттаскивает от осыпающегося ледяного края. Вы потеряли свою собачью упряжку, сани и большую часть еды, но, по крайней мере, вы остались живы.

Вы и Фенор перепрыгиваете через расширяющийся разлом и присоединяетесь к оставшейся части команды. После долгого обсуждения, ваши проводники соглашаются продолжить миссию, не смотря на то, что тяготы путешествия теперь станут ещё более суровыми. Вдалеке вы видите узкий проход на краю ледяного шельфа, где тот встречается с бассейном Хрода. К наступлению ночи вы добираетесь до укрытия в этом ледяном проходе и разбиваете в нём лагерь. Быстро сосчитав остатки еды, вы приходите к выводу, что если вы хотите добраться до Айкая, то вам придётся урезать рационы вдвое. Вы теряете 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ из-за скудного вечернего ужина.

Перейдите на 325



122

Лои-Кимар подаёт вам несколько полосок одежды, которыми можно заложить нос. Вы делаете глубокий вдох, берёте миску дымящихся трав и покидаете кухню. Вы используете свою дисциплину Кай Камуфляж, чтобы слиться с тенями коридора и шаг за шагом подкрасться к ничего не подозревающим стражникам. Вы оставляете миску в тени пилястра и возвращаетесь на кухню, чтобы дождаться, когда эффект от неё подействует.

Не успевает пройти и минута, как ледяные варвары валятся на пол, и вы незамеченными подбираетесь к Залу Брумалмарка. Вам на радость одна из инкрустированных дверей оказывается не заперта. Собравшись перед атакой, вы мягким толчком распахиваете дверь и ступаете в палаты Вонотара.

Перейдите на 173.



123

Чудовище надвигается на вас, а его длинный, усеянный шипами язык, выстреливает в вашу сторону. Вы должны биться до смерти.

Калкот: БОЕВОЙ НАВЫК 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы теряете хотя бы один пункт ВЫНОСЛИВОСТИ во время этого сражения, незамедлительно перейдите на 66

Если вы побеждаете в сражении, не потеряв ни единого пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, перейдите на 174



124

Вы ощущаете присутствие чужеродной формы жизни по другую сторону арки. Сконцентрировавшись, вы пытаетесь определить злое оно или нет. Вы фокусируете свои ментальные способности до состояния практически транса, но это вам не помогаете – вы не можете распознать источник. Зато вы как минимум были предупреждены своей дисциплиной Кай о его присутствии и подготовились к тому, чтобы пройти через туманную арку.

Перейдите на 264

125

С осторожность. изучая проход на протяжении двух часов, вы приходите к выводу, что он постепенно ушёл вниз на две сотни футов. Через некоторое время вы попадаете в обширную ледяную пещеру, центр которой заполнен озером. Слой льда на поверхности очень тонкий, а вода под ним темна и глубока. Опустившись на колени на берегу озера, вы вглядываетесь в его таинственные глубины. Внезапно вы замечаете непонятный тёмный силуэт, проскользнувший у самой поверхности - подо льдом есть нечто живое, и это что-то просто огромное. Затем позади вас раздаётся рычание Калкота – оно исходит из тоннеля. Из этой пещеры есть только один другой выход, и он расположен по ту сторону замёрзшего озера.

Если вы владеете дисциплиной Кай Камуфляж, перейдите на 96

Если вы хотите перебежать на другую сторону по поверхности озера, перейдите на 322

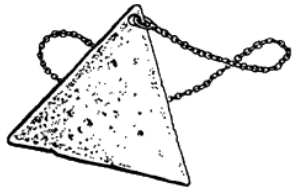
Если вы хотите остаться и сразиться с Калкотом, перейдите на 207

126

Вы замечаете, что стены и потолок коридора покрыты странной резьбой. Похоже, они изображают маленькие циклоны и торнадо, постепенно меняющие форму, пока не принимают практически человеческие очертания. Хоть вы и озадачены странными иероглифами, вы продолжаете идти, пока не достигаете места, где тоннель резко поворачивает направо. Всего в нескольких футах впереди у северной стены - ещё одна каменная дверь. Рычаг рядом с дверью поднят, и дверь надёжно закрыта. Несколькими ярдами дальше вверх уходит пролёт ступеней.

Если вы хотите изучить дверь, то идите на 246

Если хотите идти вверх, то на 323



127

Вы чувствуете, что шлем обладает магическими свойствами, которые могут помочь вам в бою. Вы не обнаруживаете никакого зла, окружающего шлем или каменный сундук, в котором он лежит.

Если вы хотите взять шлем и надеть его, перейдите на 308

Если вам кажется, что шлем обладает вредными свойствами, оставьте его нетронутым и изучите лестницу на 323

128

Услышав грохот открывающейся каменной двери, человек вскидывает голову от неожиданности.

- Кто здесь? – шепчет он тонким сдавленным голосом. Из затенённых глубин изорванного капюшона поблёскивают его глаза. И тут он, похоже, узнаёт вас и взволнованно вспрыгивает на ноги.

- Да благословят вас боги! Лорд Кай! Меня зовут Тигон. Я торговец из Рагадорна. Ледяные варвары похитили меня в Льюке и притащили сюда. Теперь я ожидаю аудиенции с их новым Брумалмарком - неким соммерлундским колдуном, которого они зовут Вонотаром. Похоже, он должен решить мою судьбу. Но если ты освободишь меня из этой колдовской пентаграммы, я помогу тебе, чем смогу.

Вы узнаете пентаграмму - это сдерживающий круг, магическая тюрьма, сломать которую можно только снаружи. Вы легко можете стереть часть круга и освободить этого человека.

Если вы хотите освободить его, перейдите на 170

Если вы когда-либо посещали Рагадорн, то можете задать ему пару простых вопросов о городе и попробовать избавиться тем самым от любых подозрений, которые у вас могли возникнуть по поводу его отношения к тому, за кого он себя выдаёт. Перейдите на 11

Если вы предпочитаете закрыть дверь камеры и вернуться в основной коридор, идите на 254

129

Шипы на языке Калкота содержат мощный яд, с помощью которого тот парализует своих жертв перед тем, как съесть их. Ему хватает пяти минут, чтобы подействовать на вас, и вы теряете сознания прежде, чем касаетесь головой снега.

Очнувшись, вы чувствуете, как что-то тяжёлое давит вас на грудь. Это тело Ириана. С трудом вы поднимаетесь на ноги, и вас встречает блёклый от утреннего тумана пейзаж. Все ваши проводники мертвы, и остатки снаряжения разбросаны по уступу. Тела двух Калкотов лежат на орошённом кровью снегу, оба погибли от ударов меча. Онемев от холода и шока, вы бродите по округе в поисках своего рюкзака и только потом осознаёте, что он всё ещё на вас.

Всё ещё потрясённый, вы через некоторое время обнаруживаете крутой путь, ведущий в сторону от уступа. Ветра в этих враждебных горах пронзительно холодные. Если вы не применяли к своей коже бакнарское масло, то теряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Перейдите на 155



130

Вы проноситесь мимо ответвления и бежите в восточный тоннель. Проход дальше загораживает воин ледяных варваров, но вы мчитесь прямо на него. С глухим ударом, сопровождающимся хрустом костей, вы плечом сносите его в сторону и продолжаете свой побег в сторону лестницы. На пол пути вверх по ступеням вас нагоняют жуткие крики ваших противоестественных преследователей. Лестница выходит в коридор, тянущийся с севера на юг.

Если вы хотите отправиться на север, перейдите на 198

Если вы хотите отправиться на юг, перейдите на 69



131

Что-то подсказывает вам, что эти кнопки – некоего рода древний замок. Если нажать на них в верном порядке, они могут открыть потайное отделение или помещение. Но есть также и вероятность, что если нажать их в неверном порядке, то они активируют ловушку.

Если вы хотите нажать на кнопки, перейдите на 227

Если вы не хотите рисковать активацией ловушки, вы можете покинуть храм, отправившись на 306.

132

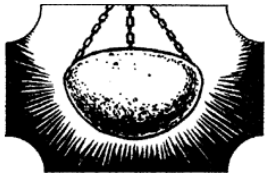
Если вы не поели только что, то вы теряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ от голода. Вы продолжаете идти по тоннелю ещё около мили, но вскоре устаёте и останавливаетесь на ночлег. Просыпаетесь вы с новыми силами, однако не имеете ни малейшего представления сколь долго проспали - свет в этих пещерах неизменен и днём, и ночью.

Вы идёте вперёд милю за милей и проходите через серию больших ледяных залов с возвышающимися колоннами кристаллов. В одном обширном помещении вас буквально гипнотизирует красивый вид мерцающего кристаллического потолка. Но за пределами этого помещения лежит куда большее зрелище. Узкий проход выходит на уступ, бегущий по краю огромной пропасти, шириной более, чем в пол мили. Пробираетесь вокруг этой захватывающей пустоты, вы стараетесь не смотреть вниз в её точеные ветром глубины, уходящие на многие мили вглубь.

Вы находитесь на уступе всего пару минут, когда непонятный звук заставляет вас оглянуться назад. К вашему ужасу вы замечаете, что вас преследует чудовищная двухглавая змея.

Если у вас есть дисциплина Кай слежение или Дружба с животными, перейдите на 229

Если у вас нет ни одного из этих навыков, перейдите на 88.



133

С потолка точно над разломом свисает М'лэрская чаша.

Если вы хотите попробовать привязать к чаше верёвку и перелететь на ней на другую сторону, перейдите на 201

Если вы не хотите рисковать возможностью падения в разлом, возвращайтесь назад по проходу и идите по другому пути, перейдя на 297

134

Следующий утром вы просыпаетесь на рассвете как раз, чтобы застать приятное зрелище того, как Фенор готовит горячий завтрак. Он передаёт вам тарелку, над которой поднимается пар, и вы благодарно съедаете её содержимое, после чего переходите к погрузке снаряжения на сани для сегодняшнего путешествия.

Это красивое утро. Ветер стих, а воздух свеж и чист. Кану преисполнены сил и готовы отправляться. Большую часть дня сани легко идут по гладкому льду. К наступлению ночи вы добираетесь до острова Сиэм – гранитной вершине, пробивающейся сквозь ледяной шельф и возвышающейся над ним на четыре сотни футов. Вы разбиваете лагерь с подветренной стороны острова, дабы избежать даже самого страшного ночного ветра.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-3, перейдите на 57

Если число, что вы выбрали 4-6, перейдите на 188

Если число, что вы выбрали 7-9, перейдите на 331

135

Диск подходит, и дверь открывается, но стоит вам войти, как она тут же закрывается позади вас.

Вы стоите в коротком коридоре, ведущем к занавешенной арке. Осторожно отодвинув занавес, вы заглядываете в большое помещение. Оказывается, что вы поступили очень мудро, прибегнув к такой осторожности. Менее чем в десяти футах от вас стоит Вонотар Предатель. Он занят тем, что надевает на запястья двух ледяных варваров перед ним, браслеты из золота. Теперь, когда дверь позади вас заперта, похоже, что у вас нет иного выбора, кроме как напасть на Вонотара из засады и попробовать схватить его. Собравшись с силами, вы бросаетесь в атаку.

Перейдите на 100

136

Внезапно вы опрокидываетесь назад от того, что мост начинает рассыпаться на части. Несколько секунд сани балансируют на краю, словно качели, и до вас доносятся взволнованные крики ваших проводников, которые не могут до вас добраться. Их голоса – это последнее, что вы слышите перед тем, как край пропасти осыпается. В вихре снега и снаряжения вы падаете на дно пропасти в двух тысячах футов внизу и разбиваетесь насмерть.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

137

Дверь с грохотом закрывается, и вы входите внутрь, готовые напасть. Вы успеваете убить двух спящих существ прежде, чем ледяной варвар и остальные волки рока успевают среагировать. Однако они оба кидаются на вас одновременно, и вы должны сражаться с ними, как с одним врагом. Они владеют частичным иммунитетом к Удару Разума. Если вы владеете это дисциплиной, добавьте только 1 пункт к своему БОЕВОМУ НАВЫКУ на эту битву.

Ледяной варвар и волк рока: БОЕВОЙ НАВЫК 30 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 28

138

Калкоты не ожидали вашей атаки, и вы успели убить одного из них прежде, чем они начали отбиваться. Двое других чудовищ атакуют по одному, пытаясь поразить вас своими колючими языками.

Калкот 1: БОЕВОЙ НАВЫК 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 35

Калкот 2: БОЕВОЙ НАВЫК 10 ВЫНОСЛИВОСТЬ 32

Если вы теряете хотя бы один пункт ВЫНОСЛИВОСТИ даже в то время, как пытаетесь избежать боя, немедленно перейдите на 66

Если вы побеждаете в сражении, не потеряв ни единого пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, перейдите на 25

Вы можете попробовать избежать сражения, перейдя на 277

139

Внезапно вы начинаете ощущать приглушённую пульсирующую боль в боку. Кожа под карманом, в который вы поместили Сияющий Кристалл, теперь сырая и опухла. Вы чувствуете тошноту и у вас кружится голова, и вам трудно держаться на ногах.

Если у вас есть Красное зелье Лаумпспур [6], перейдите на 116

Если у вас нет этого зелья, перейдите на 239

[6] Зелье Лаумпспур, описанное здесь, особо названо Красным, что говорит о особой концентрации зелья. Обычное зелье Лаумпспур не подходит.

140

Он достаёт спрятанный костяной кинжал и ударяет им по обратной стороне вашей руки. Вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ и бросаете сопротивляющегося ребёнка. Мальчик стремительно убегает в сторону своего отца, который уже успел прийти в сознание и обнажает инкрустированный зубами меч из кости.

Перейдите на 68

141

Человек на пару секунд задумывается, после чего отвечает:

- Владыка Киллеан.

Если вы хотите стереть теперь пентаграмму и освободить его, перейдите на 170

Если вы не хотите освобождать его, закройте дверь камеры и вернитесь в основной коридор, перейдя к параграфу 254

142

От вашего удара от минерала отщепляется сотня серебристых осколков. По скале проходит трещина, но Калкоты уже почти настигли вас.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-5, нависающая над пещерой скала обрушивается вниз и блокирует проход. Вы можете теперь вернуться назад и пойти по другому тоннелю, перейдя к параграфу 284

Если число, что вы выбрали 6-9, скала не падает, и вы вынуждены сражаться с Калкотами. Перейдите на 32.

143

Поток холода пронзает лозы, моментально замораживая их. Они становятся хрупкими и ломаются под тяжестью вашего веса. Вы прыгаете, но уже слишком поздно – мост рушится, и вы стремительно падаете в ров. Последнее, что вы видите – усмешку Вонотара, указывающего кристаллическим жезлом на вашу голову.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

144

Стремительно падая во тьму, вы с хрустом ударяетесь о ледяной выступ сотней футов ниже. Ваш позвоночник дробится, и вы погибаете ещё до того момента, как ваше тело останавливает свой полёт в мягком снегу на дне ледяной расселины.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.



145

Проход оказывается коротким, и вы быстро входите в другое каменное помещение. Впереди вы видите каменную лестницу, ведущую в затенённую арку высоко вверху. У основания лестницы всё ещё на ногах и в броне стоят останки древнего стража гробницы. Большой чёрный меч покоится в его скелетный руках.

Если вы хотите игнорировать скелета и подняться по лестнице, перейдите на 36

Если вы хотите атаковать скелета, перейдите на 278

146

Вы осторожно, дюйм за дюймом проделываете свой путь к задней части саней - но вы слышите треск льда расходящейся всё шире и шире расселины.

- Прыгай! - кричит Фенор, как только сани начинают соскальзывать в расширяющуюся пустоту.

Вы собираетесь с силами, чтобы прыгнуть в безопасность, но ваша левая нога оказывается запутанной в верёвках снаряжения.

Если вы владеете Соммерсвердом, перейдите на 43

Если вы владеете дисциплиной Кай Телекинез, перейдите на 121

Если вы не владеете ничем из вышеперечисленного, то выберете число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 1-4, перейдите на 226

Если число 5-9, перейдите на 226

Если число 0 – идите на 312

147

Вы обыскиваете каждый дюйм двери и окружающих стен, но не находите ничего необычного. Вы изучаете каменную рампу, когда неожиданно раздающийся громкий рёв промораживает вас до кости. В ледяной зал входит Калкот. Вы оборачиваетесь и замечаете, как существо прыгает в вашем направлении - его пасть с усеянным колючками языком широко раскрыта. Вы не можете избежать Калкота и должны биться с ним до смерти.



Калкот: БОЕВОЙ НАВЫК 10 ВЫНОСЛИВОСТЬ 28

Если вы теряете хотя бы один пункт ВЫНОСЛИВОСТИ во время сражения, немедленно переходите на 66.

Если вы побеждаете в битве без единой потери пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, перейдите на 84.

148

Вы находитесь как раз на пол пути вниз по лестнице, когда влетаете прямиком в патруль ледяных варваров. Вы пытаетесь пробиться через них, но они оказываются слишком тяжело бронированными и вооружёнными мечами и копьями. Многие из них погибают от вашей руки прежде, чем вы оказываетесь окружены и ловите свой смертельный удар.

Ваша жизнь и миссия оканчиваются здесь.



149

Вы пытаетесь уклониться от копья с костяным наконечником направленного в вашу сторону разведчиком ледяных варваров.

Выберете число из таблицы случайных чисел, чтобы определить удалось ли вам избежать удара. Если у вас дисциплины Кай Слежение, Охота или Шестое чувство, можете добавить 2 к выбранному числу.

Если итоговое число 0-4, перейдите на 286

Если итоговое число 5-11, перейдите на 333



150

Ваш взмах в раскалывает гладкую белую поверхность статуи. Волна ледяного ветра с шипением вырывается из трещины и всего за пару секунд тонкий слой сверкающего льда покрывают каждый дюйм помещения. Вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ от внезапного падения температуры, если только не мазали свою кожу Бакнарским маслом.

С нарастающим ужасом, вы наблюдаете за тем, как ветер принимает форму небольшого урагана и начинает стягивать все плохо лежащие камни и лёд, разбросанные по полу, к своему эпицентру. Вы освободили ледяного демона, и он явно намерен уничтожить вас.

Если у вас есть Соммерсверд, немедленно перейдите на 120

Если у вас есть огнесфера, перейдите на 310

Если вы хотите атаковать ураган своим оружием, перейдите на 18

Если вы хотите попробовать сбежать в отдалённый арочный проход, перейдите на 211



151

Едва отвратительное чудище падает замертво у ваших ног, как до вас доносится крик Дайса:

- Скорее! Быстро собираем вещи и уходим отсюда. Калкоты никогда по одному.

Схватив рюкзак, вы следует за Дайсом и Ирианом по крутой горной тропинке, уходящей вверх – прочь от ледяного уступа. Но не успеваете вы пройти и пятидесяти футов, как случается катастрофа. Дайс, ослеплённый и темнотой, и ледяным ветром одновременно, не успевает заметить, что дорога резко обрывается на краю вертикального обрыва. Вслушиваясь в то, как впереди в темноте тают голоса ваших проводников, вы замираете от ужаса. Опасность поджидает вас со всех сторон, и вы в отчаянии жмётесь к заледеневшей поверхности скалы.

Если вы применяли к своей коже бакнарское масло, перейдите на 209

Если же нет, перейдите на 339



152

Вы решаете отвлечь внимание стражника, бросив несколько золотых корон в альков прямо позади него.

Сначала запишите количество золотых корон, которое вы собираетесь бросить. Затем выберете число из таблицы случайных чисел (0 = 10).

Если число, которое вы выбрали, равняется числу, что вы записали или меньше его, перейдите на 319

Если число, которое вы выбрали, больше числа, что вы записали, перейдите на 181



153

Вы уже почти пересекли озеро, когда несчастье всё же настигает вас. Ваша правая нога проламывается под лёд и застревает по самое колено. Вы отчаянно пытаетесь высвободить её, но ничего не получается. Несколько секунд спустя раздаётся ужасающий хруст – это лёд превращается в щепки, когда озёрный монстр вырывается сквозь него на поверхность. С ужасом вы взираете на то, как бритвенно-острые зубы и слизистая голова древнего ужаса надвигаются на вас. Это последнее, что вы видите перед тем, как оно заглатывает вас целиком.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

154

Рана на вашей правой ноге очень сильно кровоточит. Кажется, что поток крови никогда не остановится, поэтому вам приходится наложить импровизированный жгут вокруг бедра. С трудом вы поднимаетесь на ноги и оглядываете повреждённое помещение.

Должно быть, монолит был предназначен для того, чтобы охранять этого место от нарушителей или заманивать их в ловушку. На его поверхности, по всей видимости, очень давно был размещен могущественный глиф, представляющий собой заклинание взрыва.

Вы замечаете, что в северной стене открылась панель, ведущая к затенённому выходу из помещения.

Если вы хотите теперь исследовать этот новый выход, перейдите на 145

Если вы хотите попробовать открыть дверь, через которую вошли, перейдите на 242



155

Ледяной горный ветер быстро развеивает утренний туман. Вы устали, потрясены и промёрзли до костей, но вам удаётся карабкаться по безжалостной поверхности скалы до тех пор, пока вы не добираетесь до безопасного широкого хребта. Вы очень голодны и должны поесть перед тем, как отправитесь дальше, или потеряете 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Не забудьте вычесть еды из вашего Листа персонажа.

Хребет сливается с ещё одним, через который вам приходится перебраться только для того, чтобы оказаться на вершине устрашающего спуска. Чтобы добраться до узкого горного перевала в тысячах футах внизу, придётся спуститься по крутой и опасной ледяной лестнице.

Выберите число из таблицы случайных чисел. Если ваше текущее значение ВЫНОСЛИВОСТИ меньше 10, вычтете из выбранного числа 2. Если ваше текущее значение ВЫНОСЛИВОСТИ больше 20, прибавьте 1 к выбранному числу.

Если итоговое число -2 – 2, перейдите на 248

Если итоговое число 3 – 10, перейдите на 191



156

Вы узнаёте концентрированный запах Гэллоубраша или "сонного зуба", как его обычно называют в Соммерлунде. Это шипастый колючий кустарник, который когда-то использовался вашими наставниками Кай, чтобы вызывать у больных или раненых лошадей сонливость во время ухода за ними. Эта настойка, сделанная из растения - очень мощное сонное зелье. Если вы хотите его взять, то положите его в рюкзак.

Теперь возвращайтесь на 10 и определите, что будете делать дальше.

157

Вы достаёте зелье из своего рюкзака и осторожно открываете дверь так, чтобы только хватило места просунуть руку и опустошить содержимое флакона в пузырящийся котёл. Долго ждать не приходится – едва успев поесть, ледяные варвары погружаются в сон. (Не забудьте стереть это зелье с Листа персонажа)

Кухня маленькая, но в ней на удивление много трав.

- Они из торгового поста в Льюке. - поясняет Лои-Кимар, вглядываясь в надписи на банках, и распихивает несколько из них по карманам. Открыв две банки с травой, он смешивает их содержимое, и протягивает вам.

- Это восстановит твои силы, Одинокий Волк. – говорит он.

Вы едите сухие Листья и чувствуете, как теплота разливается по вашему телу.

Восстановите 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ и идите на 301.

158

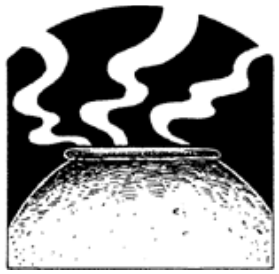
У вас будет всего лишь один раунд сражения в то время, как ледяной варвар будет ехать на своих лыжах, после чего в стремительности своей атаки он уже проедет мимо вас.

Разведчик ледяных варваров: БОЕВОЙ НАВЫК 20; ВЫНОСЛИВОСТЬ 28

Если вы теряете больше пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, чем варвар в этом раунде, то идите на 165

Если разведчик ледяных варваров теряет больше пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, чем вы в этом раунде, то идите на 271

Если вы оба теряете равное количество пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ в этом раунде, то идите на 337



159

Человек смотрит вам прямо в глаза и отвечает:

- Рагад.

Если вы хотите стереть теперь пентаграмму и освободить его, перейдите на 170

Если вы не хотите освобождать его, закройте дверь камеры и вернитесь в основной коридор, перейдя к параграфу 254

160

Ваш транспорт до Айкая состоит из двух саней, каждые из которых тянутся командой шести собак Кану. Эта стойкая порода родом из Кальте, и они идеальны для этой работы. Их толстая рыжевато-коричневая шуба и мощная грудь, также, как и их прославленная энергичность и энтузиазм даже в самую холодную погоду, делают их превосходно подготовленными для жёсткой работы, ожидающей их впереди.

Двое саней загружены достаточным количеством провизии и снаряжения для вашей миссии. Трое ваших проводников: Ириан, Фенор и Дайс - все являются опытными трапперами. Они искусны в выживании среди этой ледяной пустыни и прошли через многие невиданные опасности.

Как только собаки запряжены, вы и Дайс взбираетесь на ваши сани и даёте остальным сигнал следовать за вами. Вглядываясь в ледяное пространство шельфа Льюк, вы замечаете ослепительное белое сияние далеко на горизонте. Это стена ледника Виад, точка, где потоки льда соприкасаются с заледеневшим морем. Благодаря свежему и чистому воздуху Кальте кажется, будто он находится не более чем в шести милях от вас, но на самом деле до него скорее шестьдесят миль, чем шесть.

За первый день вы совершаете хороший прогресс и с приходом темноты решаете разбить лагерь на ночь. Вы останавливаетесь внутри круга ледяных колонн, выбившихся на поверхность из-за вечно движущегося льда. Сани стягивают вместе и возводят рядом тент. Плотно закрепив его на месте и устроив Кану на ночь, вы, наконец, готовитесь к вечернему ужину, когда снаружи палатки до вас доносится устрашающий рык.

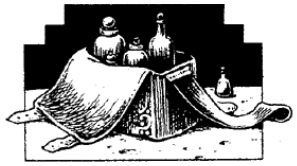
- Во имя богов! – вскрикивает Ириан – это же Бакнар!

Бакнары это крупные плотоядные существа, обитающие возле береговой линии Кальте. Обычно они охотятся на гэллингов и острелов, что обитают у края моря, но этого Бакнара привлёк запах собак, и он намерен атаковать и съесть парочку ваших Кану из собачьей упряжки.

Если у вас есть дисциплина Кай Шестое чувство или Охота, перейдите на 204

Если у вас есть дисциплина Кай Родство с животными, перейдите на 318

В противном случае, покиньте тент и атакуйте Бакнара, перейдя к параграфу 78



161

Ледяной варвар медленно приближается, и от его белых глаз без зрачков у вас по спине пробегает мороз. В своей правой руке он сжимает костяной скимитар, который заносит для удара, но движения его замедлены и неуверены, как если бы он атаковал против своей воли. Он неуязвим для Удара Разума.

Ледяной варвар: БОЕВОЙ НАВЫК 17 ВЫНОСЛИВОСТЬ 29

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 210

162

Вы разгружаете сани и переносите снаряжение через пропасть вручную вещь за вещью. Всё идёт в соответствии с планом до тех пор, пока у разлома не появляются сами сани. Дайс ведёт их и с огромными мучениями пытается удержать сани посередине узкого моста, когда ведущие Кану поскальзываются и падают в ущелье. Они беспомощно повисают на упряжи, воя и молотя лапами по воздуху. Дайс неистово дёргает за поводья в попытке предотвратить падение остальных собак следом за ними, но его усилия напрасны. Одна за одной Кану срывается с моста, утягиваемая увеличивающимся внизу весом.

- Прыгай, Дайс, прыгай! – кричит Ириан, когда последняя собака стремительно уносится в пустоту. Дай прыгает за мгновение до того, как сани опрокидываются в разлом, но приземляется на самой узкой секции льда и теряет равновесие.

- Помогите мне, помогите мне! – зовёт он, цепляясь пальцами за скользкий лёд.



Если вы хотите попробовать спасти Дайса, перейдите на 19

Если вам кажется, что ему уже никак не помочь, перейдите на 257

163

Стоит вам дёрнуть за рычаг и выдвигается каменная дверь, которая запечатывает заваленную мусором комнату. Когда вы поднимаете рычаг, она снова отодвигается, открывая проход.

Если вы хотите войти в комнату и изучить содержимое, перейдите на 38

Если вы хотите пойти дальше по восточному проходу, перейдите на 237

164

Увенчанный щупальцами ужас, вздымается надо рвом и атакует вас. Краем глаза вы замечаете, как Вонотар поднимает свой чёрный посох и его взгляд сосредотачивается на Лои-Кимаре. Он атакует старого волшебника своим ударом разума. Вы понимаете, что если Лои-Кимар погибнет, то секрет Посоха Гильдии погибнет вместе с ним.

Но перед тем как вы сможете предпринять что-либо ещё, вы должны сразиться с монстром. Это Акраа'Неанор – нежить. Не забудьте удвоить получаемый этим существом урон ВЫНОСЛИВОСТИ, благодаря силе Соммерсверда.

Акраа'Неанор: БОЕВОЙ НАВЫК 23 ВЫНОСЛИВОСТЬ 50

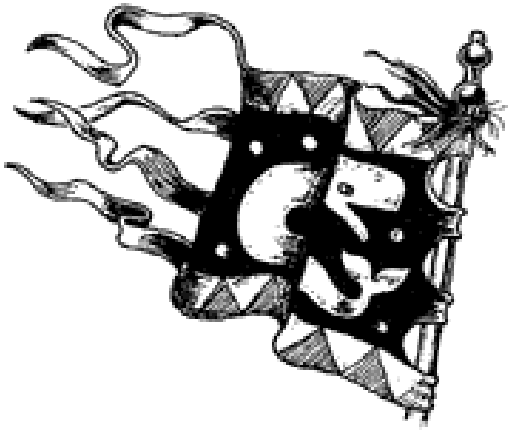
Если вы побеждаете в бою за пять раундов или меньше, перейдите на 272

Если сражение занимает более пяти раундов, перейдите на 324

165

Сила его атаки опрокидывает вас на землю. К тому моменту, как вы поднимаетесь на ноги, он успевает остановиться и снять свои лыжи.

Перейдите на 68



166

У основания лестницы вы обнаруживаете тоннель, уходящий на север. Вы уже собираетесь пойти по нему, когда ваша рука касается рычага, выступающего из стены справа от вас. Более внимательное исследование выявляет потайную дверь.

Если вы хотите открыть дверь, перейдите на 111.

Если вы хотите идти дальше по новому коридору, перейдите на 336.

167

Постепенно буран стихает, небо очищается, и ледник Виад предстаёт перед вами во всём своём величии. Безупречная поверхность ледяных кристаллов подобна снежному ковру, усыпанному сверкающими драгоценными камнями всех цветов и оттенков: жёлтыми, фиолетовыми, синими, зелёными, оранжевыми и багровыми – и всё же эти кристаллы способны затмить своим великолепием любую драгоценность. Ледяная стена возвышается более, чем на восемь сотен футов, и хотя большей частью подъём довольно лёгкий, её склон всё же очень крутой. Не смотря на хорошую погоду, большая часть дня уходит на то, чтобы подняться на край ледника. Всё снаряжении приходится разгрузить перед тем, как затащить его наверх и вновь уложить на сани. Собаки Кану упрямо сопротивляются подъёму, а ваша еда настолько растряслась в процессе, что превратилась в мерзкую кашу.

К концу этого мероприятия, вы все истощены. Дневной свет быстро угасает, и вы решаете разбить лагерь под прикрытием сформированного природой ледяного углубления, и устраиваетесь, наконец, на долгожданный ночной отдых.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-6, перейдите на 85

Если число, что вы выбрали 7-9, перейдите на 300

168

Едва вы наступаете на кварц, как чувствуете вибрацию, пробегающие по вашей ноге до колена. Внутри плиты начинает пульсировать приглушённый свет, а от алтаря исходит гул.

С участившимся сердцебиением вы приготавливаетесь к атаке и медленно продвигаетесь вперёд.

Перейдите на 60.

169

Добравшись до массивной двери, вы отчаянно окидываете её взглядом в надежде найти способ её открыть. Дверь совершенно гладкая - у неё нет никакой ручки, замка или замочной скважины. Существо вскоре доберётся до вершины рапы, и вы уже почти готовы закричать в отчаянии, когда замечаете необычный гранитный блок в стене неподалёку. В нём есть маленькое треугольное отверстие, врезанное в его поверхность.

Если у вас есть Синий каменный треугольник, перейдите на 41

Если нет, перейдите на 265

170

Воспользовавшись краем своей накидки, вы стираете достаточно широкую секцию пентаграммы, чтобы человек смог через неё выйти. Вы замечаете, что он болезненно исхудал и плохо держится на ногах.

- Благодарю тебя, Лорд Кай. Если мы когда-нибудь выберемся из этой крепости, я приложу все усилия, чтобы в один день отплатить тебе за доброту. – говорит он – Будет лучше, если ты поведёшь – мои глаза меня подводят. Они до сих пор болят от снежной слепоты, поразившей меня.

Вы ведёте ваш небольшой отряд по проходу и уже было собираетесь свернуть на север к основному коридору, когда со спины вокруг вашего горла смыкается пара крепких, как сталь, рук. Страшный крик в миг раскрывает истинную суть торговца – это Хельгаст, смертоносный слуга Тёмных Властителей, способный изменять собственной облик. Он сумел обманом заставить вас освободить его из пентаграммы и теперь хочет убить вас.

Вы отчаянно сражаетесь за воздух, пока его костлявые руки сжимаются вокруг вашего горла. Вы теряете 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, и если вы до сих пор живы, то вам удаётся вырваться из его хватки, но теперь вы должны сражаться с этим существом до смерти. В следствие неожиданности его атаки, вы не можете выпить ни одно из ваших зелий перед этой битвой.

Если у вас есть Соммерсверд, перейдите на 304

Если у вас его нет, перейдите на 175

171

Пробку в этом сосуде заклинило и вам приходится быть очень осторожным, чтобы не сломать хрупкое стеклянное горлышко. Постепенно пробка ослабевает, и вы нюхаете оранжевую жидкость.

Если вы владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство или Владение Оружием, перейдите на 311

Если вы не владеете ни одной из этих дисциплин, вы относитесь с подозрением к этому зелью и решаете оставить его в покое. Возвращайтесь на 10 и решайте, что будете теперь делать.



172

Вы отказываетесь от предложения Ириана и возвращаетесь к тенту. Другие, однако, поздравляют вас и покидают тент, чтобы присоединиться к Ириану. Вы с изумлением наблюдаете за нем, как они тоже набирают полные ладони Бакнарского масла и растирают его у себя под одеждой.

Позже этой ночью вам приходится заткнуть обе ноздри тканью прежде, чем вы, наконец, можете уснуть. Остальные, кажется, даже не замечают тошнотворного запаха.

Перейдите на 134

173

Зал Брумалмарка представляет собой обширное помещение, построенное из кристаллических блоков, поднимающихся к центральному плато. Там на верху установлен трон Брумалмарка - такой же древний, как и сама Айкая. И на нём восседает Вонотар в окружении книг и прочих жутких атрибутов некроманта. Он погружён в исследования и не замечает, как вы входите в зал. Если бы Лои-Кимар не чихнул столь не вовремя, то он так бы и не обратил на вас никакого внимания.

- Кто смеет отвлекать меня? – шипит Вонотар, поднимаясь с трона Брумалмарка и разыскивает взглядом нарушителя. Завидев вас, он издаёт испуганный выдох и шарит рукой в поисках своего чёрного посоха. У него вид преступника, которого застали с поличным на месте преступления. Вы быстро поднимаете своё оружие и начинаете взбираться по кристальной пирамиде. Вы знаете, что у

вас не так много времени, чтобы добраться до него, одержать над ним верх и схватить живьём.

Вы добираетесь до края плато как раз вовремя, чтобы увидеть широкое кольцо блоков, опускающихся вокруг трона. Между вами и Вонотаром образуется глубокий ров. Затем из глубин рва до вас доносится жуткое, нечеловеческое бормотание. Вы были собраны для битвы, но оказались совершенно не готовы к тому ужасу, что теперь предстал пред вами. Из глубин темноты выползает громадный, омерзительный зелёный монстр. Его деформированная голова представляет собой груду щупалец и присосок, сочащихся чёрной мерзкой слизью. Посреди это корчащейся массы пульсирует отвратительный жёлтый глаз. Вонотар контролирует это существо, и он направляет его прямиком на вас.

Если у вас есть статуэтка, немедленно отправляйтесь на 34

Если у вас нет статуэтки, но есть Соммерсверд, перейдите на 164

Если у вас нет ни того, ни другого – идите на 200

174

Калкот мёртв, но его рычание всё ещё эхом отдаётся от стен пещеры. Внезапно вы понимаете, что другое чудовище уже мчится в вашу сторону вниз по тоннелю. Это приятельница убитого Калкота, и она одержима местью. Теперь у вас только один путь для побега – через озеро.

Перейдите на 322

175

Вы обходите шипящее существо сбоку и, замахнувшись, наносите мощный удар по его голове. Любого смертного война этот удар как минимум бы покалечил, но к вашему ужасу Хельгаст продолжает двигаться в вашу сторону совершенно невредимый. Это могущественный предводитель нежити, и обычное оружие не может причинить ему вреда. Он был агентом Тёмных Властителей, которые послали его убить Вонотара за его провал в битве за Холмгалф. Освободившись из сдерживающей его пентаграммы, Хельгаст может теперь завершить свою миссию и вернуться за наградой и похвалой к своим владыкам.

Пальцы Хельгаста впиваются в ваше горло, обжигая его, и вы в страхе пытаетесь позвать на помощь, но ваш крик стихает неуслышанным в тёмном проходе; только смерть прекратит вашу агонию.

Ваша миссия и ваша жизнь кончаются здесь.



176

Вы бежите ко входу в тоннель, и ледяная река быстро остаётся далеко позади. Вы идёте по тоннелю бессчётное количество часов в то время, как он петляя, уводит всё дальше и дальше на север. Становится совершенно невозможным отслеживать верное время суток - вечная полутьма этих пещер никогда не меняется. Сквозь ледяные расселины в стенах вы улавливаете намёки на другие помещения, и вы дивитесь настоящему масштабу лабиринта.

Вы практически валитесь с ног ото сна, когда внезапно улавливаете запах жареного мяса. Он доносится из помещения всего в нескольких ярдах справа от вас. Вы очень голодны и вскоре должны будете перекусить.

Если вы хотите изучить помещение идите на 5

Если вы хотите игнорировать помещение и продолжить путь, перейдите на 132

177

Вы узнаёте едкий запах настойки из Могильной травы – очень мощного яда. Этот чёрный концентрат – очень мощный яд. Вы быстро возвращаете пробку на место, чтобы избежать вредных паров. Если вы хотите забрать зелье, отметьте его на Листе своего персонажа, как предмет в рюкзаке.

Теперь вернитесь на 10 и решите, что будете делать дальше.

178

Вы успеваете проследовать за разведчиками ледяных варваров в течение двух часов, после чего с запада поднимается яростный ледяной шквал. Земля становится труднопроходимой, наметённый снег скрывает под собой бритвенно-острые гребни льда и неровности поверхности. Однако для разведчиков ледяных варваров и их лыж (сделанных из кости мамонтов Кальте) эта опасная поверхность не представляет никаких проблем, а вот преодолеть её пешком – медленное и тяжёлое испытание.

Колючий ветер метёт по леднику, принося с собой тучи мелкого снега, застилающего глаза. Вы осознаёте опасность попадания в самое сердце кальтийского урагана и сигналите остальным прекратить преследование. Направляясь к своим проводникам, вы внезапно проваливаетесь через поверхность льда.

Перейдите на 105



179

Вам в голову приходит дерзкий план. Возможно, если вы прикинетесь ледяным варваром, то у вас получится поставить миску с травами возле стражников – благодаря плохому освещению коридора заметить дым будет сложно. Лои-Кимара соглашается с этой идеей и приготавливает смесь из трав, чтобы предотвратить воздействие дыма на вас.

Накинув на себя шкуры ледяного варвара и спрятав миску под курткой, вы маршируете вдоль коридора.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-4, перейдите на 39

Если число, что вы выбрали 5-9, перейдите на 296

180

Сквозь снежную мглу вы можете различить маленькие красные точечки света. Они становятся больше. Внезапно, во мгле возникает большой, ужасный силуэт существа с четырьмя лапами. Он прыгает на вас – его красные глаза мерцают, а клыкастая пасть раскрывается, показывая длинный, усеянный шипами язык, выстреливающий в сторону вашего лица.

- Аргх! Это Калкот! – выкрикивает Фенор. Он бросается к вам, держа меч в руке высоко над собой. Он пытается ударить по языку существа, но существо уже настигло вас, и вы должны сражаться с ним.

Не смотря на атаку Фенора чудище, похоже, заинтересовано только вами. Фенор не получает ранений, пока нападает на него сзади.

Вычитайте по 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ из текущего значения ВЫНОСЛИВОСТИ Калкота за каждый раунд боя с ним. Это представляет собой повреждения, которые наносит Фенор.

Калкот: БОЕВОЙ НАВЫК 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 35

Если вы теряете хотя бы один пункт ВЫНОСЛИВОСТИ во время этого сражения, немедленно перейдите к параграфу 129

Если вы убиваете существо, не потеряв ни единого пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, перейдите на 70



181

Золотые короны со звоном рассыпаются по коридору, но желаемого результата вы не добиваетесь. Ледяной варвар остаётся на своём посту и, похоже, совершенно ничего не подозревает о золоте, лежащем всего в нескольких футах от него.

Если вы хотите повторить эту уловку, перейдите на 152

Если у вас больше нет золотых корон, или вы не хотите повторять уловку, то можете просто напасть на него, перейдя к параграфу 208

Если вы предпочитаете вернуться по коридору к предыдущему разветвлению и отправиться по западному проходу, перейдите на 189



182

Вы обнаруживаете низкий проход, который ведёт в пещеру, полную сталагмитов. В противоположной ледяной стене есть два выхода, и оба они исчезают во мраке. В снегу у входов в оба тоннеля вы различаете множество странных следов.

Если вы владеет дисциплиной Кай Слежение, перейдите на 75

Если хотите выбрать правый коридор, то идите на 114

Если хотите исследовать левый коридор, перейдите на 235

183

Вы устремляетесь к северному коридору так быстро, как только позволяет вывернутая лодыжка.

Выберите число из таблицы случайных чисел. Если вы владеете дисциплиной Кай Охота, можете прибавить 2 к этому числу.

Если в итоге вы получаете 0-3, перейдите на 89

Если в итоге вы получаете 4-11, перейдите на 215

184

Тоннель оказывается коротким и вскоре выводит вас в маленькую пещеру. В её центре лежат два тела – оба когда-то принадлежали людям. Несмотря на морозную температуру, они сильно повреждены – очевидно, они мертвы уже очень давно. Оба одеты в меха, и один до сих пор сжимает в руке кремниевый нож. Судя по расположению тел, они убили друг друга в отчаянной битве.



Если вы хотите обыскать тела, перейдите на 298

Если вы хотите продолжить путь, то можете покинуть пещеру через тоннель в дальней стене. Перейдите на 315

Если вы хотите вернуться назад и пойти по другому тоннелю, перейдите на 125

185

Вы концентрируете свою силу на замке, но визуализировать внутренний механизм оказывается довольно сложно.

Выберите число из таблицы случайных чисел. Если вы владеете дисциплиной Кай шестое чувство, можете добавить 2 к этому числу.

Если в итоге вы получаете 0-4, перейдите на 22

Если в итоге вы получаете 5-11, перейдите на 326

186

Ребёнок погибшего ледяного варвара съеживается над телом своего отца и вглядывается в вас с ненавистью, полыхающей в глазах. Вы замечаете, что другие разведчики окружают вас и вы должны действовать быстро, чтобы спасти себя.

Вы решаете использовать ребёнка, как заложника, но он словно дикое животное. Он кусается, царапается и дерётся, чтобы вырваться на свободу.

Перейдите на 320.

187

Стоит вам одеть браслет на запястье, как в то же мгновение страшная боль пронзает вашу голову. Вы атакованы мощным ударом разума, подавляющим вашу волю.

Если вы владеете дисциплиной Кай щит разума, немедленно перейдите на 258

Если вы не владеете навыком, перейдите на 93

188

На следующий день на ледяной шельф Льюка опускаются тяжёлые снеговые тучи, и поднимается лёгкий ветерок. Чем ближе вы подбираетесь к краю ледника, тем более изломанной и неровной становится поверхность ледяного шельфа. Куски цельного льда топорщатся под всеми возможными углами, образуя сложные препятствия. В попытках добраться до гладкого склона ледника Виад в отдалении, вы вынуждены слезть с саней и в ручную перетаскивать их через ледяные торосы и гребни.

Преодолев с полмили, вы различаете большую ледяную расселину впереди. Громадный разлом во льду занимает всего три фута в ширину, но тянется на добрую милю в обоих направлениях. В целях безопасности вы соглашаетесь обвязать пояса верёвками и связать их вместе. Если кто-то из вас упадёт в ледяную расселину, другие смогут вытащить их обратно.

Вы успешно пересекаете широкий разлом только для того, чтобы оказаться в целом лабиринте ледяных расселин. Тонкий слой снега скрывает под собой их расположение, и вы замечаете их присутствие, только предварительно проверяя путь впереди с помощью оружия.

Преодолев меньше половины мили, вы натыкаетесь на ледяную расселину в восемь футов шириной. Взглянув вниз, вы не замечаете в зияющей пустоте даже намёка на свет. Ваши сани длиной в десять футов и могут послужить мостом через разлом, но если лёд по его краям начнёт крошиться, вы можете потерять всё своё снаряжение за раз.

Если вы хотите разгрузить сани и использовать их в качестве моста, идите на 232

Если вы хотите перепрыгнуть через ледяную расселину вместе с собаками Кану, а затем перетащить сани следом, идите на 346



189

Через пятнадцать минут ходьбы вдоль коридора вы подходите к массивной каменной двери высотой в двадцать футов. Приложив ухо к тёплой поверхности, вы ощущаете, что камень вибрирует и слышите глухой рокочущий шум. В стене рядом со входом есть рычаг, такой же, как и у прочих дверей в Айкая.

Если вы хотите потянуть за рычаг, перейдите на 292

Если вы не хотите входить, то можете вернуться на перекрёсток и пойти в восточный проход, перейдя к параграфу 97

190

Отпуская мальчика в самый последний возможный момент, вы хватаете плеть с саней и подгоняете собак, вырабатывая из них всё, на что они только способны. Со всех сторон мимо вас проносится шквал стрел и некоторые из них вонзаются в каркас пустых саней. Несколько ледяных варваров бросаются в погоню, но команда ваших собак теперь бежит куда быстрее, и вскоре вы отрываетесь даже от стрел.

К наступлению ночи вы достигаете края Виадских гор. Этот обширный гранитный хребет под отвесным углом вздымается из снега и льда и представляет собой непроходимое препятствие в такую безлунную ночь. Тем временем с запада поднимается ветер, предвещающий ночной шквал. Вам необходимо найти укрытие или вы несомненно погибните в буране.

Если вы владеете дисциплиной Кай Слежение или Шестое Чувство идите на 348

Если у вас нет ни одного из этих навыков, то вы можете поискать укрытие на севере, отправившись на 27

А можете пойти на юг, перейдя на 314



191

Покачиваясь от потрясения и усталости, вы в конце концов добираетесь до перевала, как раз перед тем, как опускается ночь. Вы видите маленькую пещеру в отдалении, расположенную под замёрзшим водопадом. Ветер значительно усилился, и вы решаете найти укрытие на ночь в пещере. Однако стоит вам войти, и вы замечаете трещину в стене, через которую в дальнем конце пещеры пробивается свет.



Вы осторожно подходите к странному свечению, но в темноте не замечаете скрытую под снегом расселину и падаете вниз в вихре снега и льда.

Перейдите на 40

192

Если у вас есть Сияющий Кристалл, перейдите на 267

Если нет, перейдите на 44

193

Обе ваши ноги в порезах и ссадинах, а из носа течёт кровь после того, как вы ударились им о сталактит. Вы теряете два пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, но можете считать, что вам очень повезло – вы едва избежали падения в глубокий ледяной разлом, таившийся в темноте. Внесите необходимые изменения в Лист персонажа.

Перейдите на 235

194

Ваши умения и терпение, наконец, окупаются. Приглушённый щелчок свидетельствует о вашей удаче, и, когда вы вынимаете свой клинок, большая каменная крышка медленно открывается, и вы обнаруживаете внутри великолепный Серебряный Шлем.

Если у вас есть дисциплина Шестое чувство идите на 127

Если вы хотите носить этот восхитительный Шлем, отметьте его в Листе персонажа и идите на 308

Если вы хотите оставить Шлем в каменной сундуке, можете продолжить своё исследование в сторону лестницы, перейдя к параграфу 323

195

Как раз, когда вы прыгаете на другой уступ, дрожь проходится по льду, и ледяная расселина расширяется. Вы соскальзываете и, падая в зияющую пустоту, ударяетесь головой о ледяной край. Крепление, соединяющее вашу страховочную верёвку с поясом, рвётся и вы падаете в темноту.

Перейдите на 21

196

Ваше сопротивление отчаянное, но именно в этом отчаянии вы находить силы, чтобы выжить.

Всё оружие, что у вас было, было вырвано из вашей хватки и засыпано льдом и камнями – вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Внесите все необходимые изменения в Лист персонажа. Однако вам удаётся доползти до укрытия в северной арки, где вы оказываетесь в безопасности. Вы безоружны, но живы.

Перейдите на 306



197

Другой проход ведёт прочь из пещеры в сторону севера.

Если вы хотите прокрасться мимо спящих существ в тоннель, перейдите на 125

Если вы не хотите рисковать разбудить их, можете вернуться тем же путём, что и пришли сюда и пойти по другому тоннелю, перейдя на 235

Если вы хотите атаковать спящих существ, можете так и сделать, перейдя к параграфу 109

198

Коридор заканчивается большой каменной дверью. В отличие от остальных у неё нет рычага, который бы её открыл, но вы замечаете небольшое углубление, вырезанное в стене неподалёку. Вы как раз изучаете это углубление, когда вас отвлекает завывание толпы видоизменённых ледяных варваров, движущихся в вашу сторону по коридору. Вы готовитесь к бою, но их всё равно слишком много на вас одного. Не смотря на то, что вы сражаетесь храбро, в конце концов они всё-таки пересиливают вас и забивают до смерти.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

199

Спустя милю тоннель с ледяными стенами выходит в красивый грот. Талая вода каскадом спадает по выступающему из стены серебристому минералу, отбрасывая в сторону множество сверкающих бликов.

Вы замечаете маленькую пещеру за водопадом, уходящую в серебристую скалу. Других выходов из грота нет.

Если вы хотите войти в пещеру, перейдите на 82

Если вы хотите вернуться назад по проходу и пойти в другой тоннель, перейдите на 284

200

Каменная дверь медленно сдвигается в одну сторону. За ней расположен узкий арочный проход, заполненный волнующимся, кружащимся туманом, скрывающим всё, что может поджидать за ним. Вы отмечаете значительное падение температуры.

Если у вас есть дисциплина Кай шестое чувство, и вы достигли ранга Страж (7 и больше дисциплин Кай изучено), перейдите на 341

Если вы владеете дисциплиной Кай шестое чувство, но не достигли ранга - идите на 124

Если вы не владеете дисциплиной Кай шестое чувство, вы подготавливаетесь к бою и проходите через арку. Перейдите на 264

201

Чаша скрипит, и с потолка сыплются осколки камня в тот момент, когда вы перелетаете над чёрным разломом, но вам везёт - верёвка выдерживает, и вы безопасно приземляетесь на другой стороне. Резким взмахом руки, вы возвращаете себе Верёвку и идёте дальше по коридору.

Не проходите вы и десятка ярдов, как замечаете каменную дверь в арке по левую сторону от вас, украшенную странную резьбой. Эта резьба изображает сотни скелетов, обхватывающих гладкие каменные блоки. Сбоку от двери вы видите поднятый вверх рычаг.



Если вы хотите дёрнуть за рычаг и открыть дверь, перейдите на 110

Если вы хотите продолжить идти по коридору, перейдите на 63

202

Внезапно Бакнары перестают рычать – они почуяли запах бакнарского масла на вашей коже. Они появляются за считанные секунды и тут же кидаются на вас.

Если вы хотите остаться и сражаться с ними, перейдите на 263

Если вы хотите развернуться и убежать, перейдите на 277



203

Посреди двери вырезан маленький глазок. Вы осторожно заглядываете через него и видите старика в синих одеждах, которого уже видели раньше через портал над камерой.

Если вы хотите открыть дверь, дёрните за рычаг в стене неподалёку и идите на 56.

Если вы хотите игнорировать старика, продолжайте идти по коридору в сторону разветвления, перейдя к параграфу 276

204

Бакнары – это свирепые и опасные существа, и боятся они только одного – огня. Выхватив из груды снаряжения факел, вы зажигаете его и покидаете тент.

С того момента, как вы установили тент, ветер успел значительно усилиться. Он взбивает мелкий снег в небольшие завихрения, колющие ваши глаза. Прыгающего в вашу сторону Бакнара выдаёт лишь движущая справа тень. Он собирается броситься в атаку, когда замечает полыхающий в вашей руке факел, и взвизгивает от страха. Несколько секунд спустя он исчезает в темноте. Быстрый пересчёт собак Кану говорит о том, что все они целы, хотя и взволнованы по понятным причинам. Дабы убедиться, что Бакнар больше не вернётся, вы решаете по очереди стоять на часах этим вечером с факелами и оружием в руках.

Перейдите на 134

205

На протяжении всей ночи бушует яростная метель, погребая ваше импровизированное укрытие под двадцатифутовым слоем снега. Ваши руки и ноги окоченевают от холода, и мороз медленно вытягивает силы из вашего тела. Вы соскальзываете в сон, от которого никогда не проснётесь, ибо вы задыхаетесь под снегом Кальте.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

206

Удерживая своё снаряжение и дыхание, вы пытаетесь приземлиться на пыльный пол коридора так тихо, как это только возможно. К несчастью, вы выворачиваете при падении лодыжку и не сдерживаете возглас боли. Потеряйте 1 пункт ВЫНОСЛИВОСТИ. Затем, к своему ужасу вы замечаете ледяного варвара, сидящего менее, чем в тридцати, футах по левую сторону от вас. Его голова медленно поворачивается вашу сторону. Однако краем глаза вы также замечаете справа от себя другой коридор, который ведёт на север. Он менее, чем в пятнадцати футах от того места, где вы сейчас склонились на коленях.

Если вы владеете дисциплиной Кай Камуфляж, перейдите на 74

Если вы не владеете этим навыком, можете попробовать сбежать по северному коридору и уповать на то, что ледяной варвар вас не заметит. Перейдите на 183

Если вы предпочтёте, то можете атаковать ледяного варвара и попробовать заставить его замолчать до того, как он поднимет тревогу, перейдя к параграфу 161



207

Вы видите затенённые очертания ужасного существа, несущегося в вашу сторону по тоннелю. Ослеплённое яростью, оно жаждет крови. Внезапно вы понимаете, что, если в момент, когда зверь кинется на вас из тоннеля, вы отпрыгните в сторону, то оно может промахнуться и приземлиться прямиком на тонкий лёд поверхности озёра.

Если вы хотите попробовать отскочить в сторону, когда Калкот бросится на вас из тоннеля, перейдите на 80

Если вы хотите остаться на месте, когда он появится, и сразиться с ним, перейдите на 253



208

Заметив ваше приближение, ледяной варвар обнажает свой костяной меч. Он смещается к центру основания лестницы, чтобы не дать вам проскользнуть мимо него.

Ледяной варвар: БОЕВОЙ НАВЫК 17 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы одерживаете вверх в сражении за четыре раунда или меньше, перейдите на 4

Если вы одерживаете вверх в сражении более, чем за четыре раунда, перейдите на 81

209

В течение все ночи вы цепляетесь за поверхность скалы. Ледяной ветер хлещет со всех сторон, и вы неконтролируемо вздрагиваете в попытках сохранить сознание. Вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Однако бакнарское масло не даёт вам потерять всё ваши остатки тепла и спасает вам жизнь в этой отчаянной ситуации.

Перейдите на 155



210

Рядом с погибшим варваром лежит инкрустированный зубами костяной меч. Вы можете забрать это оружие, если хотите. Обыскав тело, вы также обнаруживаете золотой браслет на запястье его левой руки.

Если вы владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство, перейдите на 316

Если вы хотите взять золотой браслет, перейдите на 236. (Наденьте его на запястье и отметьте, как особый предмет на Листе персонажа.)

Если вы не хотите брать браслет, можете быстро пройти по коридору до следующего разветвления, перейдя к параграфу 215

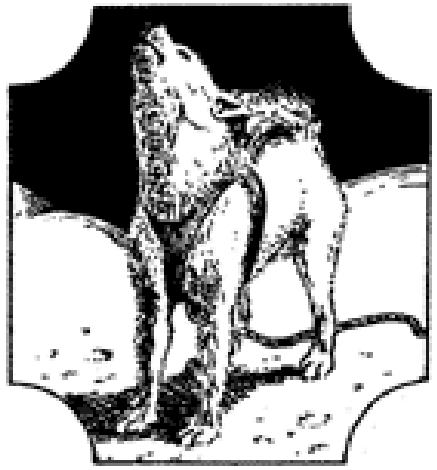
211

Ураган треплет вашу одежду и осыпает градом из ледяных и каменных осколков. Сцепив зубы, вы пытаетесь бежать, но холод высасывает ваши силы, и вы вынуждены процарапывать свой путь вдоль стены, чтобы вас не втянуло в самое сердце закручивающегося вихря.

Выберите число из таблицы случайных чисел. Если ваше текущее значение ВЫНОСЛИВОСТИ меньше 10, вычтете из этого числа 3.

Если ваше итоговое число теперь -3 – 3, перейдите на 95

Если ваше итоговое число теперь 4-9, перейдите на 196



212

Когда вы возвращаетесь в тент, Дайс готовит вкусный ужин, заполняющий ваши животы и поднимающий всем настроение. Вы продвинулись довольно далеко, не смотря на физические трудности, чувствуете себя уверенно и всё ещё хотите продолжать путь.

Ириан вынимает из саней спальные шкуры, и вы все готовитесь ко сну. Единственная одежда, которую вы когда-либо снимаете – ваша обувь – те несколько дней, что вы провели в этих пустынных землях многому научили вас в искусстве выживания. Сняв обувь вы заботитесь о том, чтобы оставить её в форме своих ног, так как, если этого не сделать, то при таких температурах она замёрзнет и станет крепкой, словно камень, и надевать их следующим утром будет сплошным мучением. Чтобы расшнуровать обувь, вам требуются голые руки, и вам приходится постоянно прерываться и возвращать их в свои варежки, чтобы избежать обморожения. Завернувшись в свои меха, вы вскоре погружаетесь в глубокий сон.

Перейдите на 238

213

Вы указываете Соммерсвердом на кристаллический жезл Вонотара. В мгновение ока, струя мороза отклоняется от моста и разбивается о золотой меч. Вы слышите, как Вонотар в очередной раз проклинает вас за то, что мощь Соммерсверда в очередной раз спасает вас от его разрушительной магии.

Перейдите на 252.

214

К несчастью, Калкот чует ваш запах и устремляется в сторону вашего укрытия. Он взмахивает своей мощной лапой и когтями рвёт рукав вашей куртки. Вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, и понимаете, что можете сбежать от этого существа, только по поверхности озера.

Если вы хотите сбежать от Калкота, перейдите на 322

Если вы хотите сражаться с ним, перейдите на 123



215

Повернув за угол вы, наконец, можете вздохнуть с облегчением. Позади вас всё тихо. Однако вы замечаете, что низкое урчание, слышанное вами ранее, в этом коридоре звучит гораздо громче, чем прежде. В нескольких ярдах слева от вас есть короткий проход, ведущий к закрытой каменной двери.

Если вы хотите изучить дверь, перейдите на 13

Если вы хотите продолжить идти по коридору на север, перейдите на 254



Вы покрываете менее мили прежде, чем первые разведчики варваров появляются с севера на лыжах. Сначала, это всего лишь два свирепых воина, но вскоре к ним присоединяется ещё трое. Они большие, мускулистые и украшены шкурами. Некоторые из них носят костяную броню. Несмотря на их размеры, они скользят через снег с практически кошачьей грацией и скоростью. У каждого из них к спине прикреплён шест с небольшим трепещущим флагом.

Вскоре, стрела с костяным наконечником со свистом проносится у вашего колена я и вонзается в сани. Разведчик ледяных варваров подъезжает к вам справа на лыжах. Он менее чем к 10 ярдах от вас, и вы можете ясно разглядеть его узкие глаза и острые скулы. Внезапно вы сознаёте, что то, что вы ранее приняли за мышцы и шкуры это на самом деле дитя ледяных варваров. Каждый из разведчиков тащит на себе большой рюкзак с маленьким ребёнком. Эти дети вооружены маленькими луками, и они выпускают непрекращающийся поток стрел, в то время как их отцы скользят на лыжах в вашу сторону.

Вскоре Ириан падает - стрела торчит из его спины. Дайс бежит к нему на помощь, но его подстреливают до того, как он успевает сделать дюжину шагов. Фенор ранен. Стрела проходит ровно через его горло. Он храбро шёл ещё около минуты прежде, чем рухнул в снег. Вы остались одни. Разведчик ледяных варваров проезжает мимо вас слева и разворачивается прямо на вас. У него под рукой копьё, установленное на уровне вашей груди.

Если хотите биться с разведчиком ледяных варваров, то 158

Если вы хотите бежать, перейдите на 149

217

Внезапно монолит взрывается, разбрасывая в стороны сотни бритвенно-острых осколков, с визгом пронзающих воздух. Вас пронзает каменной шрапнелью и с силой отбрасывает в стену чудовищным взрывом. Вы теряете 10 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.

Перейдите на 154

218

В костяной коробочке оказывается красивый Алмаз. Его многочисленные грани мерцают и искрятся даже в приглушённом полусвете ледяного зала. В Соммерлунде драгоценность такого размера и качества будет стоить сотни Корон. Если вы хотите оставить Алмаз себе, положите его в свой кошелёк и отметьте его, как особый предмет на Листе персонажа.

Теперь вы можете изучить дверь в крепость, отправившись на 52



219

Глухой рокот, эхом проносящийся по этой части Айкая, звучит гораздо громче в западном коридоре, чем в восточном. В его тональности есть нечто неестественное, и это вас беспокоит. Вы решаете избегать западного коридора и направляетесь на восток.

Перейдите на 349

220

Следующий день выдаётся ужасно холодным. Сильный ветер непрерывно дует с запада в то время, как вы гоните свои сани в сторону бассейна Хрод. Снег залепляет глаза, ваши губы трескаются и кровоточат, но к середине дня вы всё-таки достигаете края бассейна. Первыми к ледяной стене прибывают сани Ириана и Дайса, и они нетерпеливо подгоняют вас вперёд.

Безо всякого предупреждения огромная трещина возникает между двумя санями, расширяясь с жутким рёвом, пока между вами не оказывается огромный разлом во льду. Вы неистово дёргаете поводья, чтобы предотвратить исчезновение всей вашей стаи собак Кану в пустоте, но уже слишком поздно.

Ваши сани повисают, балансируя на краю ледяной расселины, в то время как Кану беспомощно болтаются в своей упряжи под вами. Очень осторожно вы рискуете бросить взгляд в пропасть. Вы видите, что первые две собаки высвободились и упали на уступ более чем в 150 футах внизу. Одна из них, похоже, мертва. Другая сильно ранена и скулит рядом с застывшим телом своего товарища. Вскоре дрожь сотрясает сани, и вы в страхе затаиваете дыхание.

Если вы хотите подобраться вместе с Фенором к задней части саней, то идите на 146

Если вы решаете совсем спрыгнуть с саней на потрескавшийся лёд, то идите на 29

221

В коридоре, посреди которого вы теперь стоите, куда теплее, чем в ледяных пещерах снаружи. Впервые за многие дни вы можете опустить капюшон вашей накидки и снять рукавицы, не рискуя получить обморожение.

Вы отмечаете, что каменный проход спускается вниз на площадку, где другой проход ответвляется на восток. М'лэрские чаши висят на ровных интервалах арочного потолка. Их неестественный свет освещает резные стены.

Подойдя к площадке, вы замечаете проход в арке, ведущий в маленькую комнатку за ним. Странное зрелище предстаёт перед вашими глазами – это помещение завалено неотделанными шкурами, черепками и строительным мусором, накопившимся за сотни лет. Большой рычаг торчит из стены рядом с арочным проходом.



Если вы хотите войти в помещение и изучить, что внутри, перейдите на 38

Если вы хотите потянуть за рычаг, перейдите на 163

Если вы желаете изучить коридор на востоке, перейдите на 237

222

Воспользовавшись своим навыком Кай, вы вжимаетесь в отбрасываемую пилястрой тень. Ледяные варвары проходят буквально в шести дюймах от вас, но не замечают вашего присутствия. Убедившись, что они пропали из виду, вы выходите из теней и продолжаете идти по коридору.

Перейдите на 330

223

В санях есть следующее снаряжение:

- Достаточное количество еды, чтобы можно было Поесть 5 раз (каждая считается за 1 предмет)
- Спальные шкуры (считается за 2 предмета)
- Тент (считается за 3 предмета)
- Верёвка (считается за 2 предмета)

Вы можете забрать всё, что угодно из него, и положить себе в рюкзак (не забудьте, что вы можете нести максимум 8 вещей в рюкзаке).

Дайс вызывается вернуться на Кардонал с командами собак Кану и санями, а вы вместе с остальными сможете продолжить путь к ледяной крепости Айкая.

Много веков назад древняя раса существ, давно с тех пор пропавшая, вырезала Айкаю прямо из Хребта Хрод. Прошли тысячелетия прежде, чем ледяные варвары мигрировали сюда из некартографированной Пустоты и забрали ледяную крепость себе. С тех пор их лидеры, называемые “Брумалмарк”, правили под её защитой над землями Кальте.

Не успеваете вы пройти и пяти миль, как Ириан внезапно указывает на запад:

- Там, вон там! Я видел что-то!

Вы останавливаетесь и напрягаете зрение, чтобы разглядеть что-нибудь необычное в неподвижном пейзаже из снега и льда.

- Взгляните туда! – выкрикивает Фенор, показывая на снежный хребет меньше, чем в миле отсюда. На вершине большого куска льда стоят двое воинов, одетых в шкуры. Они наблюдают за вами.

- Это ледяные варвары – шепотом говорит Ириан, и его голос дрожит от страха. – Если они доберутся до Айкая вперёд нас, то мы покойники.

До ледяной крепости ещё около десяти миль, а от дневного света осталось где-то часа два.

Если вы хотите игнорировать варваров и продолжить путь в Айкая, перейдите на 327

Если вы хотите атаковать их, чтобы не дать предупредить остальных, перейдите на 307



224

В двадцати футах ровно под порталом вы видите человека, одетого в тёмный плащ. Он стоит на коленях в середине большой пентаграммы, нарисованной мелом на полу тусклой камеры.



Если вы хотите окликнуть человека, перейдите на 67

Если вы хотите промолчать, покиньте портал и продолжайте свой путь по проходу в направлении лестницы. Перейдите на 166

225

Пробка запечатана смолью. Если вы хотите сломать печать, то вы рискуете разбить также и тонкое стекло сосуда.



Если вы хотите попробовать рискнуть, то идите на 54

Если вы с подозрением относитесь к содержимому и не хотите рисковать возможностью сломать сосуд, оставьте его и возвращайтесь на 10, чтобы решить, что вы будете делать дальше.

226

Вы неистово пытаетесь высвободить ногу и высвобождаете её как раз к тому моменту, как сани опрокидываются в ледяную расселину. Фенор бросается вам на помощь и оттаскивает от крошащегося края этой пустоты. Вы оба успешно перепрыгиваете через расширяющийся зазор и присоединяетесь к остальным.

Вы потеряли своих собак, свои сани и большую часть еды, но вы до сих пор живы. Не смотря на эту утрату и дополнительные тяготы путешествия, которые она привнесёт, ваши проводники соглашаются продолжить миссию.

Вдалеке вы видите узкий проход на краю ледяного шельфа – там, где он встречается с бассейном Хрода. К наступлению ночи вы добираетесь до укрытия в этом проходе и решаете разбить лагерь. Быстрая проверка оставшейся еды, выявляет, что если вы хотите добраться до Айкая, вам придётся урезать рационы вдвое. Вы теряете 1 пункт выносливости из-за скудного вечернего ужина.

Перейдите на 325



227

Каменные кнопки выступают над гладкой поверхностью алтаря меньше, чем на дюйм. Вы замечаете, что каждая из них окружена странными, практически незаметными иероглифами, стёршимися с течением времени.

Теперь вам предстоит решить в какой порядке вы будете нажимать на кнопки. Если вы владеете дисциплиной Кай телекинез, то можете нажимать на них без необходимости непосредственно касаться их.

Если вы хотите сначала нажать на левую кнопку, затем на правую, перейдите на 102

Если вы хотите сначала нажать на правую кнопку, затем на левую, перейдите на 334

Если вы хотите нажать на обе одновременно, перейдите на 299

228

Сконцентрировавшись на своих силах, вы заставляете миску с дымящимися травами левитировать и отправляете её парить вдоль коридора. Вы ставите её в тени пилястры и с любопытством наблюдаете за её эффектом: уже через минуту ледяной варвар падает на пол.

- Это наш шанс. – шепчет Лои-Кимар и выводит вас из кухни. Незамеченными вы подходите к Залу Брумалмарка и обнаруживаете, что массивные икрустированные драгоценными камнями двери не заперты. Обнажив оружие, вы аккуратно распахиваете двери и входите в покои Вонотара.

Перейдите на 173

229

Вы узнаёте разновидность этих змей - это Джавек, двухглавая и смертельно ядовитая ледяная змея. За время, пока она ползёт в вашу сторону по уступу, вы чётко различаете кривые жёлтые клыки в раскрытой пасти второй головы, с которых капает яд. Змея движется очень стремительно, и вы понимаете, что не сможете убежать от неё на этом узком уступе.

Если у вас есть огнесфера идите на 46

Если у вас её нет, то приготовьтесь к бою. Перейдите на 88.

230

Хельгаст тлеет и разлагается у ваших ног, и из-под его одеяний просачивается отвратительный зелёный газ. Наблюдая за разложением его тела, вы вдруг понимаете, что это гнусное существо, должно быть, было послано сюда, чтобы убить Вонотара – нет никакой другой причины, по которой оно могло здесь оказаться. Тёмные Властители Хельгедада обнаружили, где прячется Вонотар, и требовали его смерти в качестве расплаты за провал в битве за Холмгалф. Должно быть, волшебник обнаружил Хельгаста и запер его в пентакле до тех пор, пока не разузнает, как его окончательно уничтожить.

Вы осторожно касаетесь раненого горла и благодарите богов за то, что у вас есть Соммерсверд – его мощь снова спасла вам жизнь. Вы разворачиваетесь и спускаетесь по лестнице, оставляя мерзкие остатки Хельгаста далеко позади.

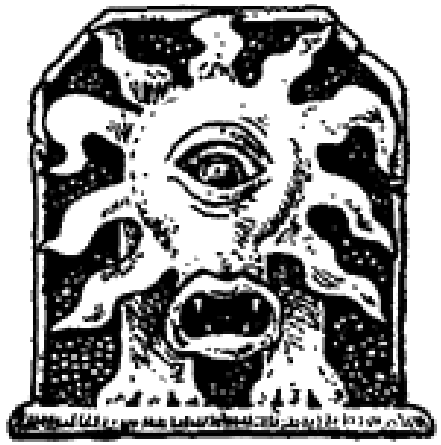
Перейдите на 166

231

Вы чувствуете, что здесь что-то не так. В Кальте нет шахт и, как результат, не только золото, но и вообще любые металлы считаются здесь редкими и драгоценными. Единственный способ, каким ледяные варвары могут заполучить металл – обменять его летом на шкуры в Льюке, да и в таком случае их интересует только сталь. По этой причине вы начинаете подозревать, что они носят эти браслеты не потому, что они сами этого хотят, а потому, что их заставили. Если вы хотите одеть один из золотых браслетов, отметьте его на Листе персонажа, как особый предмет.

Если вы берёте браслет, перейдите на 187

Если вы игнорируете браслеты и продолжаете исследование Айкаи, перейдите на 63



232

Около часа уходит на то, чтобы пересечь его, но всё же вам это удаётся. Подъём по леднику - это пугающая задача. Ледяная стена ровная, но очень крутая, возвышающаяся почти на сотню футов. Всё снаряжение приходится разгрузить с саней, после чего вручную затащить на верх ледника и одно за другим снова уложить в сани. Собаки Кану упрямо только и делают, что воюют друг с другом, и ваша еда настолько растряслась в процессе, что на ужин у вас остаётся только мерзкая каша.

Вы разбиваете лагерь на вершине стены ледника под прикрытием сформированного природой ледяного углубления, и устраиваетесь, наконец, на долгожданный ночной отдых.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-6, перейдите на 85

Если число, что вы выбрали 7-9, перейдите на 300



233

Вы узнаёте эту жидкость – это отвар из Лаумпспура, травы с большими целительными свойствами. Это концентрированное зелье достаточно мощное, чтобы восстановить 5 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. Если вы хотите забрать этот сосуд, не забудьте отметить его, как предмет в рюкзаке на Листе персонажа.

Теперь вернитесь на 10 и решите, что предпримете дальше.



234

Человек медлит, после чего отвечает:

- Ну ясное дело, это гостиница “Ржавый Якорь”, конечно.

Если вы хотите стереть теперь пентаграмму и освободить его, перейдите на 170

Если вы не хотите освобождать его, закройте дверь камеры и вернитесь в основной коридор, перейдя к параграфу 254



235

После короткой ходьбы, вы входите в массивный ледяной зал, полный кристаллических сталагмитов и сталактитов. Пол покрыт следами животных и костями, однако сам зал выглядит пустым и тихим. Вы замечаете, что северная стена представляет собой совершенно гладкую поверхность из гранитных блоков, устремляющихся вверх к ледяному потолку в сотнях футах над землёй. Тут вы понимаете, что смотрите на камни фундамента Айкаи - вы достигли ледяной крепости.

Вы можете просто взобраться по частично заваленной большой насыпью кристаллов рампе, ведущей прямиком к массивной каменной двери в крепостной стене! От этого открытия надежда загорается в вас с новой силой. Если вы можете пробраться в Айкаю и быстро схватить Вонотара, у вас всё ещё будет время на то, чтобы вернуться на корабль Кардонал до такого, как начнёт замерзать паковый лёд.

Если вы хотите пересечь ледяной зал и изучить каменную дверь, то вам на 52

Если вы хотите остановиться и обыскать пол, усыпанный костями, то идите на 115

236

Золотой браслет защёлкивается на вашем запястье, и чудовищная боль мгновенно пронзает вашу голову. Вы атакованы мощной силой разума, что стремится истощить вашу волю.

Если вы владеете дисциплиной Кай Щит Разума, немедленно перейдите на 345

Если вы не владеете этой дисциплиной Кай, перейдите на 9

237

Вскоре вы оказываетесь у основания широких каменных ступеней, уходящих вверх на север до площадки в 30 футах наверху. Центр каждой ступени отшлифован ногами бессчётного множества существ, которые некогда населяли нижние этажи холодной Айкая. Поднимаясь по лестнице, вы задумываетесь, сколь долго вы сможете оставаться незамеченными. До сих пор вы не слышали и не видели ни одной другой живой души в этих заброшенных коридорах.

На вашей стороне элемент неожиданности и теперь вы молитесь, чтобы Вонотар оказался не готовым к приходу нарушителя из глубин его собственной крепости. Вы достигаете площадки и проходите через пустой зал к потемневшему арочному проходу впереди. Здесь проход раздваивается на два: восточный и западный. Вы голодны и должны поесть или потерять 3 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Если вы хотите отправиться в восточный проход, то вам на 92

Если вы хотите отправиться в западный проход, то вам на 297



238

Следующие два дня оказываются сущим адом. Вашу дорогу постоянно преграждают хребты из изрезанных глубокими трещинами снежных холмов, и вам приходится слезать с саней и в ручную перетаскивать их через них. Продвижение затягивается. Кану сильно нервничают и в страхе шарахаются от малейшей команды, поэтому сани часто опрокидываются, сбрасывая груз на землю.

Вашему зрению мешает постоянная дымка из рассыпчатого снега. Фенор и Ириан дважды соскальзывают в ледяные расселины, и вам приходится поднимать их на страховочных верёвках. А потом и ваши сани попадают в такую же ситуацию. Дайс вызывается спуститься в разлом, чтобы снять с повреждённых саней груз и облегчить их подъём на поверхность. Спустя два часа изнурительного труда, вы вытягиваете сани из пустоты и, как оказывается, только для того, чтобы обнаружить, что они повреждены до той степени, что их уже невозможно починить и их приходится оставить.

С запада поднимается столь сильный порывистый ветер, что вам трудно держаться на ногах. За несколько минут ситуация становится настолько плачевной, что вы вынуждены закрепить тент и переждать в нём, пока не утихнет ветер. Час за часом ветер неустанно бьёт по тенту, и, соскальзывая в сон, вы страшитесь того, что может принести вам следующее утро – вы совершенно не подозреваете, какой поразительный вид вас ожидает.

Перейдите на 117

239

Вы быстро теряете сознание. Вы стали жертвой губительной силы древнего Камня рока, силы смертельной для любых живых существ. Смерть неизбежна, и наступает она быстро.

Для вас может послужить утешением знание того, что вскоре ваше тело обнаруживает один из стражей ледяных варваров и показывает его вместе с Камнем рока Вонотару. Предатель пребывает в столь приподнятом настроении от вашей смерти, что приказывает заключить ваше тело в лёд и выставить, как трофей в зале. Однако излучение Камня рока приведёт к многим месяцам страданиям злого волшебника, а однажды и к его собственной смерти.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

240

Вы падаете более, чем с 30 футов, и приземляетесь точно на спину в полной снега ледяной расселине. Вы окружены острыми сталагмитами и зазубренным льдом, но чудесным образом вы избежали смерти и ранений. Потрясённый, но благодарный тому, что остались живы, вы пошатываясь, поднимаетесь на ноги и хватаетесь за кристаллический сталагмит в качестве дополнительной опоры. Медленно вы осознаёте, что можете видеть свои руки довольно отчётливо. Слабый свет пробивается из трещины слева от вас. С любопытством, но не без врождённой осторожности, вы, пошатываясь, исследуете эту таинственную пещеру.

Перейдите на 284.

241

Ледяной варвар стоит на коленях, когда вы вступаете в сражение. Он не может реагировать на вашу атаку в течение первых двух раундов. Игнорируете потерю пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ в течению этих первых двух раундов сражения.

Ледяной варвар: БОЕВОЙ НАВЫК 18 ВЫНОСЛИВОСТЬ 28

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 186



242

Каменная дверь идеально гладкая. Со стороны комнаты на ней нет, ни ручек, ни рычагов, ни замков.

Если у вас есть Соммерсверд, перейдите на 42

Если у вас его нет, то вы можете покинуть комнату через проход в северной стене. Перейдите на 145

243

Вам необыкновенно везёт. В темноте таился глубокий ледяной разлом, в который вы едва не наступили. С парой дополнительных синяков на коленях и голенях вы продолжаете идти на свет.

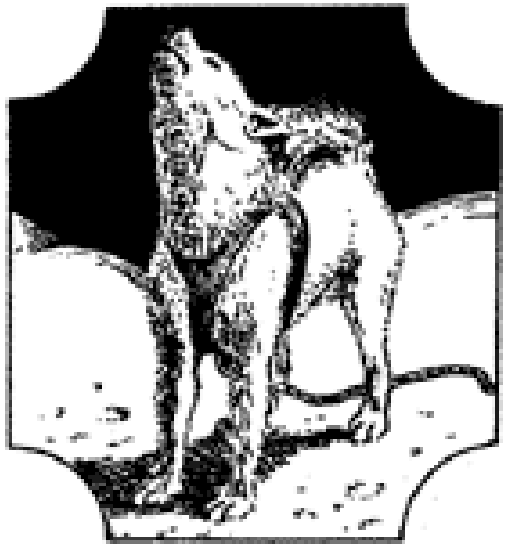
Перейдите на 235

244

Вы осторожно проделываете свой путь по полу храма, пока, наконец, не оказываетесь возле алтаря. Статуя выглядит холодной и безжизненной, но вы чувствуете, что кто-то или что-то заключено внутри неё. Вы практически слышите их отчаянные мольбы о свободе.

Если вы хотите ударить статую оружием, перейдите на 150

Если у вас нет оружия или вы предпочитаете покинуть храм, идите в северную арку, перейдя к параграфу 306



245

Едва чудовище издаёт чудовищный предсмертный крик, жуткая вонь от его тела тут же заполняет ваши ноздри. Даже собаки Кану в отвращении воротят свои носы, пытаясь их спрятать от страшного запаха.

Рядом с вами появляется Ириан с ножом для свежевания, и вы содрогаетесь от одной только мысли, что это существо можно ещё и свежевать. Вы с отвращением наблюдаете за тем, как Ириан вспарывает чудовище от глотки до брюха и отсоединяет толстый белый мех от кожи, и не можете поверить своим глазам, когда он начинает вычерпывать горсти вязкого масла из шкуры и вымазывать им своё лицо и тело.

- Бакнарское масло – с энтузиазмом сообщает он – помогает сохранить тепло и сухость и лучше шкуры защитит от льда Кальте - и предлагает горсть вонючего масла.



Если вы хотите принять предложение, перейдите на 91

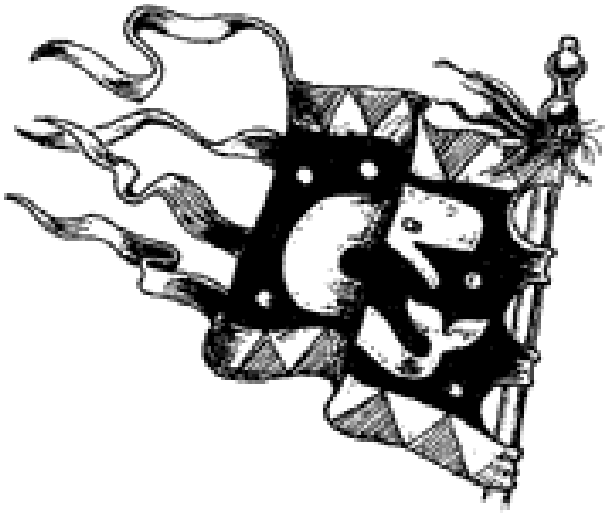
Если вы считаете, что вам не идёт запах, как от катки испорченного сыра, перейдите на 281

246

Вы дёргаете за рычаг, и каменная дверь отъезжает в сторону, открывая вашему взору большое помещение. Оно холодное, застоявшееся и пустое, если не считать стоящий у восточной стены гранитный сундук.

Если вы хотите поближе рассмотреть сундук, то идите на 45

Если вы хотите игнорировать помещение и продолжить идти вверх по лестнице, то идите на 323



247

Старик медленно поднимает голову. Его глаза выглядят уставшими и ушибленными, спёкшаяся кровь из нескольких ран покрывает длинную серую бороду. Он с трудом поднимается на ноги и вглядывается в темноту над собой.

- Кто это там прячется? Это ты, Вонотар? Покажись, червь, или уходи. Я не стану склоняться перед тобой или скрывать свою ненависть. Тебе никогда не сломать меня, предатель! – выкрикивает он, с вызовом потрясая своим тощим кулаком по воздуху.

Его акцент хорошо узнаваем, и тут ошибки быть не может, ибо он аналогичен вашему собственному. Это ваш земляк, соммерлундец из северной части Торана.

Если у вас есть верёвка, можете опустить её на дно и спасти старика из камеры, перейдя к параграфу 118

Если у вас нет верёвки, или вы не хотите его спасать, можете продолжить идти по коридору, перейдя к параграфу 30



248

Примерно в сотне футах от основания ледяной лестницы у вас начинает кружиться голова и вы сбиваетесь с ног. В отчаянии вы пытаетесь удержаться за поверхность скалы, но ваши пальцы окоченели от холода, и вы в долину внизу навстречу своей смерти. Позже, тысячу лет спустя ваши превосходно сохранившиеся останки будут найдены исследователями.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

249

Вы чувствуете, что с юга сюда приближается группа воинов.

Идите по коридору на север, перейдя к параграфу 104



250

Стекло трескается у вас в руке, и чёрная жидкость разливается по каменному столу. Проклиная неудачу, вы осторожно нюхаете парочку капелек, оставшихся в изгибе острого стекла.

Если вы посещали кладбище Древних, перейдите на 77

Если нет, вы не доверяете этой едкой жидкости и быстро избавляетесь от обломков стекла. Вернитесь на 10 и решите, что будете делать дальше.

251

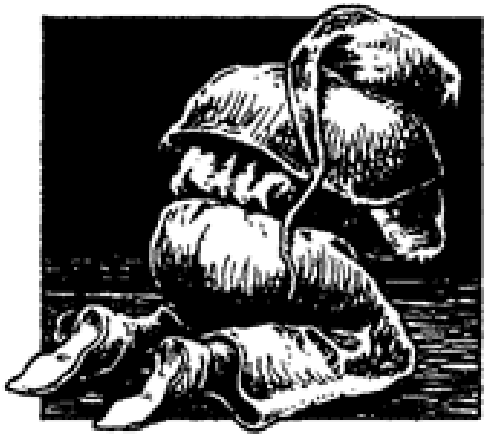
Во второй половине дня ваше путешествие в сторону ледника становится куда более тяжёлым. Кровеносные сосуды в обоих ваших глазах набухают до той степени, что вам начинает казаться, будто ваши глазные яблоки испещрены множеством раскалённых игл или веки заполнены песком и пылью.

Первым, кто замечает, в каком состоянии вы находитесь, оказывается Фенор.

- Снежная слепота, – говорит он, разрывая старое одеяло на длинные полоски бинтов – если ты продолжишь путь в том же духе, то обезумеешь уже к наступлению ночи.

Вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Ваши воспалённые глаза обмотаны бинтами, а вас самих укладывают в задней части саней среди снаряжения, после чего езда продолжается. К наступлению ночи вы подъезжаете к границе ледника Виад.

Перейдите на 62





- Твоё время пришло! – раздаётся крик, но это голос Лои-Кимара, а не Вонотара. Связка трав пролетает по воздуху и ударяет Вонотара прямиком в грудь. В мгновение ока сгорбленный колдун оказывается связан лозами, окутывающими его с головы до ног. Лои-Кимар пересекает ров с помощью ещё большего количества лоз и плюща и присоединяется к вам на платформе.

- Убедись, что с него снимут все кольца и амулеты – говорит он, деловито разыскивая свой Посох Гильдии – он мастер обмана. Мы же не хотим, чтобы он пропустил своё особое возвращение на родину, ожидающее его в Соммерлунде.

Вы впечатляетесь самообладанию старика. Кажется, он совершенно спокоен, не смотря на столь отчаянную недавнюю битву.

- А! Вот ты где, – триумфально возвещает он, вынимая Посох Гильдии из-под трона Брумалмарка.

Вы передаёте ему карту Кальте и указываете на то место, где должен быть Кардонал.

- Мне это не понадобится, – отвечает волшебник с некоторой долей презрения. – Карты неизменно ошибаются – я предпочитаю полагаться на собственное чувство направления.

Старый волшебник поднимает свой посох, и ослепительный луч света выстреливает из его набалдашника. Он совершает им три широких взмаха по воздуху, и Зал Брумалмарка превращается в палитру цветов.

Перейдите на 350.

253

Калкот ударяет вас с такой силой, что вы опрокидываетесь назад на тонкий лёд озера. Вы контужены, и не подозреваете об острых зубах, что заглатывают ваше тонущее тело.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.



254

В западной стене коридора вы видите ещё одну каменную дверь с маленьким глазком, вырезанным посередине, через который можно увидеть камеру на другой стороне. В дальнем углу камеры съёжился старик – его лицо и волосы покрыты кровью, перемешанной с грязью. Его синие одеяния столь замызганы, что на них практически невозможно различить вышитые изображения полумесяцев и звёзд.

Если вы хотите открыть дверь в камеру, перейдите на 56

Если вы решаете игнорировать этого старика и продолжить идти по коридору, перейдите на 276

255

С помощью дисциплины Кай Слежение вам удаётся определить, что левый тоннель ведёт на север, а правый – на восток. Айкая должна находиться примерно в пятидесяти милях к северу.

Если вы хотите пойти по левому тоннелю, перейдите на 125

Если вы хотите пойти по правому тоннелю, перейдите на 184



256

Дверь с грохотом закрывается, запечатывая выход наружу. Постепенно вы начинаете ощущать вибрацию пола, но она продолжается всего несколько секунд, после чего раздаётся приглушённый щелчок. Ваш взгляд снова притягивает к чёрному монолиту. На его поверхности образовалась трещина. Она пробегает по всей периферии монолита и начинает становиться всё шире и шире.

Если вы хотите приготовиться к бою, перейдите на 217

Если вы решаете вжаться в угол комнаты и укрыться за плащом, перейдите на 7

257

От затихающего во мраке разлома крика Дайса, у вас по спине пробегают мурашки. Вы вглядываетесь в густую темноту, когда внезапно слышите крик Ириана:

- Там, вон там! Я видел что-то!

Вы оборачиваетесь и видите, что он указывает не на расщелину, а на запад.

- Взгляни туда! – говорит Фенор, тоже указывая куда-то - на хребет изо льда где-то в отдалении. На вершине большого пласта льда стоят двое воинов, одетых в шкуры. Они смотрят в вашу сторону, привлечённые, несомненно, предсмертным криком Дайса.

- Это ледяные варвары – шепчет Ириан, и его голос дрожит от страха. – Если они доберутся до Айкая вперёд нас, то мы покойники.

До ледяной крепости ещё около пятнадцати миль, а от дневного света осталось где-то часа три.

Если вы хотите продолжить путь, в надежде обогнать варваров, перейдите на 327

Если вы хотите атаковать их, чтобы не дать предупредить остальных, перейдите на 307



258

Вы концентрируетесь на защите своего разума от психической атаки. От напряжения у вас выступает пот на лбу. То, что напало на вас, кем или чем бы оно не был, было могущественным противником. Вы понимаете, что вам нужно избавиться от браслета, если вы хотите пережить мучения этого ментального сражения. Чтобы сбросить золотой браслет, вам придётся разрушить свой Шит Разума.

Выберите число из таблицы случайных чисел (0=10). Если вы владеете дисциплиной Кай Охота или Шестое Чувство, вы можете вычесть 2 из числа, что вы выбрали. Получившийся результат – количество пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, которое вы теряете прежде, чем успеваете избавиться от проклятого браслета.

Если вы до сих пор живы, то внесите все необходимые изменения в Лист персонажа и идите на 63.



259

Внезапно Фенор вскакивает на ноги и вынимает свой меч:

- Это Калкот. Быстрее, хватайте оружие, или мы обречены.

Остальные тянутся к своему оружию, а Фенор исчезает в снегу снаружи. Моментально вслед за эти раздаётся пронзительный крик боли и что-то ударяется о стены тента. Он обрушивается, и вы оказываетесь лежащим лицом к лицу с изуродованным телом Фенора.

Охваченные внезапным наплывом страха и паники, вы выбираетесь из запутанного хаоса и обнажаете оружие. Силуэт отвратительного крупного зверя с четырьмя лапами прыгает на вас. Его красные глаза горят, будто раскалённые угли, а в широко раскрытой пасти виднеется длинный усеянный шипами язык. Оно пришло за вами, и вы должны биться с ним до смерти.

Калкот: БОЕВОЙ НАВЫК 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 35

Если вы теряете хотя бы один пункт ВЫНОСЛИВОСТИ во время этого сражения, немедленно перейдите к параграфу 129

Если вы убиваете существо, не потеряв ни единого пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, перейдите на 151



260

Благодаря внезапности этой атаки, вы успеваете дважды ударить варвара в грудь прежде, чем он реагирует. Вы не теряете никаких очков ВЫНОСЛИВОСТИ в течение первых двух раундов сражения. Если ледяной варвар до сих пор будет жив к третьему раунду сражения, он выхватит костяной скимитар и нападёт на вас. Он обладает иммунитетом к Удару Разума.

Ледяной варвар: БОЕВОЙ НАВЫК 17 ВЫНОСЛИВОСТЬ 29

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 210

261

Добравшись до площадки внизу, вы спотыкаетесь и касаетесь своей подворачиваете ногу. Растянувшись на каменных ступенях, вы замечаете небольшой зазор в стене слева. За причудливыми барельефами хитро спрятана дверь. Вглядевшись внимательнее, вы замечаете небольшой рычаг и быстро тянете за него.

Перейдите на 290

262

Ребёнок пинается и кусает вашу руку, словно дикий зверь.

Если вы владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство, перейдите на 71

В противном случае выберите число из таблицы случайных чисел, чтобы выяснить удалось ли вам справиться с ним.

Если число, что вы выбрали 0-6, перейдите на 320

Если число, что вы выбрали 7-9, перейдите на 140

263

Поскольку проход узкий, вам придётся сражаться с Калкотами по одному за раз. Их длинные ядовитые языки колышутся, готовые уколоть вас.

Калкот 1: БОЕВОЙ НАВЫК 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 35

Калкот 2: БОЕВОЙ НАВЫК 10 ВЫНОСЛИВОСТЬ 32

Калкот 3: БОЕВОЙ НАВЫК 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы теряете хотя бы один пункт ВЫНОСЛИВОСТИ во время этого сражения, даже если это происходит в то время, как вы пытаетесь сбежать из боя, незамедлительно перейдите к параграфу 66.

Вы можете сбежать из сражения в любой момент времени, перейдя на 277

Если вы побеждаете в сражении, не потеряв ни единого пункта ВЫНОСЛИВОСТИ, перейдите на 25



264

Вы входите в объёмное помещение, плохо освещённое и холодное, словно лёд - потайной храм Древних. Пол, сделанный из кварцевых и гранитных плит, забросан камнями и льдом. Ваш взгляд следует за линией высоких колонн, ведущих к алтарю для жертвоприношений, установленному в алькове северной стены. Поверх этого алтаря лежит странная статуя, вырезанная, судя по всему, из мягкого белого камня. У её головы и ног в камне алтаря вырезаны дыры и в них в вертикальном положении установлены чёрные шесты.

Слева от алтаря расположен затемнённый арочный проход, через который проходит исчезающая где-то наверху лестница.

Если вы хотите пересечь храм и продолжить путь по лестнице, перейдите на 60

Если вы хотите пересечь храм, наступая только на кварцевые плиты, перейдите на 168

Если вы хотите пересечь храм, наступая только на гранитные плиты, перейдите на 244



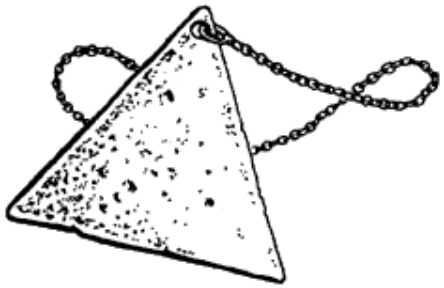


265

Это странное существо является кристаллическим ледяным вирмом - падальщиком, живущим нынче на останках тех несчастных существ, что вошли в эту пещеру. Его твёрдая кожа практически прозрачная и сквозь неё проглядывают пульсирующие внутри внутренние органы. Большая пасть раскрывается в его кристаллической голове, обнажая ряды острых кристаллических зубов. Ваша спина упирается в дверь - возможности избежать этого монстра нет. Вы должны сражаться с этим существом до смерти. Он обладает иммунитетом к Удару Разума.

Кристаллический ледяной вирм: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы побеждаете в бою, то идите на 3



266

Вы отчаянно пытаетесь освободить ногу, но сани уже начинают опрокидываться в пустоту. С последним усилием вы выдёргиваете свою ногу, но уже слишком поздно, чтобы избежать падения. Падая в ледяную расселину, вы слышите испуганные крики ваших проводников, затихающие в вышине.

Перейдите на 21

267

Внезапно Лои-Кимар указывает на карман, в который вы положили Сияющий Кристалл.

- Зачем ты носишь с собой Камень рока, Лорд Кай? Разве ты не знаешь, какую опасность он несёт с собой?

Вы быстро извлекаете кристалл и показываете магу.

- Аргх! – восклицает он, словно один только взгляд на него вызывает боль – Выбрось его, пока мы оба не поддались болезни! Это проклятый камень Древних, и единственное, что он несёт с собой – болезнь и смерть любому смертному, алчущему его красоты.

Неохотно вы всё-таки прислушиваетесь к желаниям Лои-Кимара и вышвыриваете кристалл прочь. Внесите соответствующие изменения в Лист персонажа.

Перейдите на 44

268

Вы ухитряетесь сломать печать как раз в нужном месте и не сломать тем самым тонкое стеклянное горлышко. От чёрной жидкости поднимается едкий и острый дым.

Если вы когда-то посещали кладбище Древних, перейдите на 177

Если нет, то вы быстро возвращаете пробку на место. От этого запаха вас начинает подташнивать и в решаете не брать с собой эту подозрительную жидкость. Вернитесь на 10 и решите, что вы будете делать дальше.

269

Вы добираетесь до тоннеля на дальней стороне пропасти и идёте по нему многие мили. Через некоторое время вы входите в громадное помещение, чей потолок возвышается на 500 футов над вашей головой. Ледяной ветер, проникающий сквозь множество ледяных разломов, испещряющих потолок, завывает по всему залу.

Если вы хотите попробовать взобраться вверх и выбраться наружу через один из разломов, перейдите на 335

Если вы хотите продолжить путь и поискать выход в дальнем конце зала идите на 182



270

Вы застаёте ледяных варваров врасплох. Одного из них вы убиваете прежде, чем другой успевает как-то отреагировать на вашу атаку. Он невредим и намерен сражаться с вами.

Ледяной варвар: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 25

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 340

271

Ваша атака привела к тому, что разведчик ледяных варваров потерял равновесие. Он кувыркаясь падает в шквал снега, перемешанного с поломанными лыжами. Одетый в шкуры ребёнок выкатывается из рюкзака за спиной его отца и падает лицом в снег менее, чем в 10 футах от него.

Ледяной варвар сильно ошеломлён падением, но уже пытается подняться на ноги.

Если вы хотите атаковать разведчика ледяных варваров до того, как он полностью вернётся к чувствам, перейдите на 241

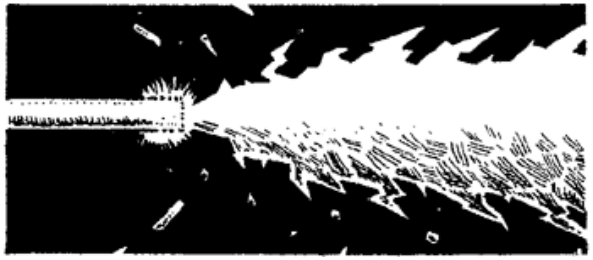
Если вы хотите схватить ребёнка в качестве заложника и сбежать, то идите на 262



272

В тот момент, когда жуткий Акраа'Неанор вздрагивает и умирает, Вонотар прекращает ментальное сражение и убегает назад к трону Брумалмарка.

Лои-Кимар тяжело потрясён, но он пережил это суровое испытание. Он спешно присоединяется к вам на краю рва и бросает горсть трав в зияющую внизу темноту. В считанные секунды масса вьющихся лоз и плюща поднимается вверх и формируют мост. Вы успеваете пересечь половину моста, когда вновь появляется Вонотар с высоко поднятым кристаллическим жезлом в руке. Он направляет его в сторону переплетённых лоз, и из его кончика вырывается ледяная струя мороза.



Если у вас есть Соммерсверд, перейдите на 213

Если вы им не владеете, выберете число из таблицы случайных чисел.

Если число 0-3, перейдите на 143

Если число 4-9, перейдите на 58

273

Вы собираетесь добираться до Айкая на санях. Двое саней загружены достаточным количеством провизии и снаряжения для вашей миссии. Каждые из них приводятся в движение упряжкой из шести собак Кану. Эта стойкая порода родом из Кальте, и они идеальны для этой работы. Их толстая рыжевато-коричневая шуба и мощная грудь, также, как и их прославленная энергичность и энтузиазм, делает их превосходно подготовленными для жёсткой работы, ожидающей их впереди.

Трое ваших проводников, Ириан, Фенор и Дайс, все являются опытными трапперами. Они искусны в выживании среди этой ледяной пустыни и прошли через многие невиданные опасности. Как только собаки запряжены, вы и Ириан взбираетесь на ваши сани и даёте остальным сигнал следовать за вами.

Вглядываясь в ледяное пространство шельфа Льюк, вы замечаете ослепительное белое сияние краёв бассейна Хрод.

- "Ледяное мерцание" так они это называют - говорит Ириан. Его глаза сверкают из глубины капюшона его меховой куртки. - Это отражение ледяного шельфа. Выглядит так, будто до него не больше четырёх миль, но там скорей сорок, чем четыре. Воздух Кальте может быть очень обманчивым.

Погода яркая и безветренная, и вы совершаете отличный прогресс в продвижении в течение первого дня. Когда опускается темнота, вы решаете устроить привал на ночь. Упряжки стягивают вместе, а тент воздвигают под прикрытием утёса, чтобы защититься от ветра.

Если у вас есть дисциплина Кай Шестое чувство, перейдите на 35

Если вы не владеете навыком, то на 112

274

Вы осторожно изучаете алтарь и два чёрных шеста, торчащих из его поверхности. Трескучая арка энергии, что соединяла эти шесты, похоже, погасла в тот самый момент, когда вы погрузили Соммерсверд в ураганного демона. Вы замечаете, что там, где раньше лежала статуя, из поверхности алтаря поднялись две каменные кнопки.

Если вы владеете дисциплиной Кай Шестое чувство, перейдите на 131

Если вы хотите нажать на кнопки, перейдите на 227

Если вы хотите покинуть храм, перейдите на 306



275

Тоннель низкий и узкий и постепенно уходит вниз к освещённой вдалеке пещере. Дойдя до конца коридора, вы осторожно заглядываете в пещеру впереди, чтобы случайно не побеспокоить кого-нибудь, кого лучше было оставить в покое. Ваша осторожность оправдывает себя, ибо прямо посреди ледяной пещеры лежит двое мохнатых существ. Вокруг них на снегу разбросаны чьи-то обглоданные кости.

Если вы владеете дисциплиной Кай Охота, Слежение или Родство с животными, перейдите на 293

Если вы не владеете ни одним из этих навыков, перейдите на 197

276

Вскоре вы выходите на перекрёсток, где ваш коридор встречается с другим, идущим с востока на запад.

Если вы владеете дисциплиной Кай Охота или Слежение, перейдите на 219

Если вы хотите пойти на восток, перейдите на 349

Если вы решаете двинуться на запад, перейдите на 50

277

Вы бежите назад в пещеру так быстро, как только можете, но Калкотам знаком этот путь, и они быстро нагоняют вас. Добежав до ледяного водопада, вы замечаете нависающий над зевом пещеры пласт серебристого минерала.

Если у вас есть оружие, то можете ударить по пласту, попробовав тем самым перекрыть проход в пещеру, перейдя к параграфу 142

Если его у вас нет, то вам придётся сразиться с существами, как только они явятся из пещеры. Перейдите на 32

278

Первым же взмахом вы раскидываете кости скелета по всему помещенью. Кажется, это были не больше, чем просто безобидные останки древнего стража гробницы. Более детальное исследование меча выявило, что его чернота не больше, чем ржавое железо. Вы опускаете оружие и медленно поднимаетесь по лестнице.

Перейдите на 36

279

Бакнары известны тем, что после пиршества могут проспать до трёх дней. По количеству свежеобглоданных костей, заполняющих помещение, можно предположить, что этот Бакнар проспит ещё много часов. Вы проскальзываете мимо храпящего существа и покидаете помещение.

Перейдите на 235.



280

Оказывается, что ключ покрыт разъедающей пищеварительной кислотой, которая прожигает ваши рукавицы и добирается до пальцев. Потеряйте 1 очко ВЫНОСЛИВОСТИ. Вы бросаете ключ и опускаете руку в снег, чтобы облегчить боль. Если вы всё ещё хотите сохранить ключ, вы можете смести его в снег перед тем, как поместите его кошель, но не забудьте отметить его, как особый предмет в Листе персонажа. Теперь вам стоит найти способ открыть дверь крепости.

Перейдите на 344.

281

Прикрыв нос рукавом, вы отворачиваетесь от туши. Ириан приходит в сознание и тоже вычерпывает для себя бакнарское масло.

Свет быстро угасает, и вы решаете разбить здесь лагерь на ночь. Приготовив еду и поужинав, вы вызываетесь стоять на часах, на случай, если Бакнары решат вернуться. Проведя бессонную ночь и ёжась от холодных ночных ветров, кажется куда более предпочтительным, чем разделять тент с вашими проводниками, воняющими бакнарским маслом.

Перейдите на 325

282

Ледяной варвар был вооружён копьём. Вы можете забрать это оружие, если хотите. Обыскав тело, вы находите необычный диск из синего камня. Если вы хотите забрать синий каменный диск, положите его в карман и отметьте, как особый предмет на Листе персонажа.

Если, поднявшись по лестнице, вы решите отправиться налево (на север), перейдите на 104

Если, направо (на юг), перейдите на 330

283

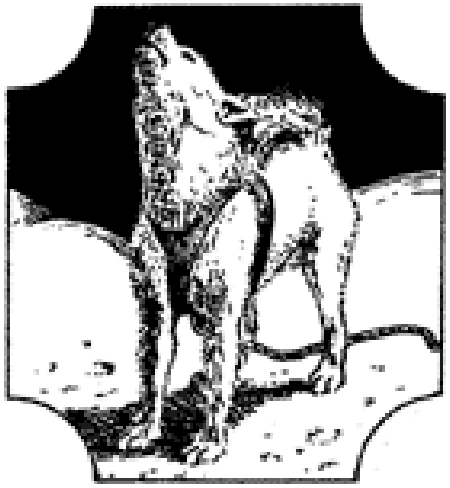
Дверь быстро закрывается – зазор, через которой можно выбраться, становится очень маленьким.

Выберите число из таблицы случайных чисел. Если вы владеете дисциплиной Кай Охота, можете прибавить 3 к выбранному числу.

Если итоговое число 0-4, перейдите на 53

Если итоговое число 5-7, перейдите на 16

Если итоговое число 8-12, перейдите на 113



284

Через несколько сотен ярдов вы оказываетесь в большой пещере, тянущуюся во все стороны так далеко, как только можно воспринять глазом. Вы вошли в пещеры Кальте и теперь смотрите на неотмеченный ни на одной карте мир. Лишь немногие соммерлундцы когда-либо бывали здесь. Этот массивный подземный лабиринт был построен Древними много поколений назад ещё до того, как соммерлундцы ступили в Магнамунд. По его широким проспектам, храмам и аренам когда-то разносилось эхо голосов той расы, для которой лёд являлся родным домом. М'лэрские чаши всё ещё свисают с потолка, омывая своды пещеры своим вечным светом.

Около 6 часов вы быстрым шагом движитесь в сторону севера, пока не выходите на берег быстро текущей реки из талого снега. На противоположном берегу вы видите тоннель, конец которого теряется где-то вдали. Вы не можете найти никаких других способов пересечь глубокую воду, кроме как использовать постоянно появляющиеся и снова скрывающиеся под водой плавучие ледяные льдины. Перепрыгивая с одной такой льдины на другую, вы могли бы добраться до другого берега, но это будет непросто. Вам придётся перепрыгнуть как минимум три ледяные пластины, чтобы добраться до другой стороны.

Выберете число из таблицы случайных чисел. Если у вас есть дисциплина Кай Охота, то вы можете добавить 2 к выбранному числу. Если ваша текущая ВЫНОСЛИВОСТЬ меньше, чем 8 убавьте 2 из числа, что вы выбрали.

Если итоговое число -2 - +3, перейдите на 94

Если итоговое число 4-11, перейдите на 176

285

Едва вы открываете дверь, как с ужасом обнаруживаете ледяного варвара, уставившегося прямо вам в лицо своими пустыми глазами без зрачков. Открыв рот, он издаёт низкий неестественный крик, и в следующее мгновение волки Рока уже проснулись и рычат на вас.



Если вы хотите сбежать, вы должны вернуться и сбежать вниз по лестнице. Перейдите на 261

Если вы хотите остаться и сражаться, перейдите на 343

286

Копьё задевает вашу лопатку и опрокидывает вас наземь. Поднимаясь на ноги, вы замечаете, что разведчик ледяных варваров останавливается и снимает лыжи. Он движется в вашу сторону, зажав в руке зловещий костяной меч. Вы готовитесь к битве.

Перейдите на 68.

287

Ледяной варвар издаёт низкий неестественный крик – он заметил вас, и вам придётся теперь заставить его замолчать до того, как он предупредит всю Айкая о вашем присутствии. Вы готовитесь к бою.

Перейдите на 161



288

Той ночью буря бушует по открытому ледяному шельфу и погребает тент под снегом. В то время, как вы спите, стены тента наседают на вас сверху и ваши спальные шкуры промокают. Вы просыпаетесь на рассвете с жуткой судорогой в обеих ногах. Около часа вам требуется массировать свои замёрзшие конечности прежде, чем вы, наконец, можете нормально встать. Вам начинает казаться, что лучше бы вообще никогда не ступали в этот ледяной ад.

Перейдите на 167

289

У вас получается удалить большую часть затвердевшей смоли, покрывающей пробку, и высвободить упорную печать из хрупкого стеклянного горлышка.

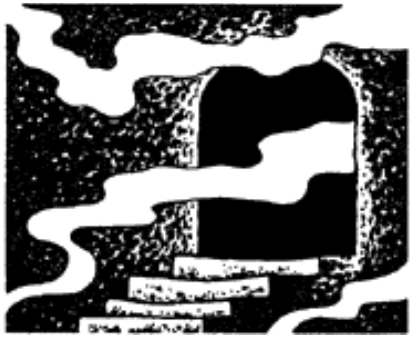
Если у вас есть дисциплина Кай Дружба с животными, или вы достигли ранга Кай Подмастерье (вы владеете шестью дисциплинами Кай), то идите на 156

Если вы не владеете этой дисциплиной или, если вы не достигли требуемого ранга, вы относитесь с подозрением к сырому плесневелому запаху этой жидкости. Вы быстро ставите флакон обратно. Теперь возвращайтесь на 10 и выберете другое направление своих действий.



290

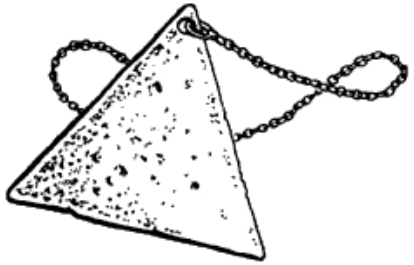
Каменная дверь медленно сдвигается в сторону. За ней открывается арка, которая полностью заслонена вуалью из волнующегося, кружащегося тумана, не позволяющего разглядеть, что находится за ним. Вы отмечаете резкое падение температуры.



Если у вас есть дисциплина Кай Шестое Чувство, и вы достигли ранга Страж (7 и больше дисциплин Кай изучено), перейдите на 341

Если вы владеете дисциплиной Кай шестое чувство, но не достигли ранга Страж - идите на 124

Если вы не владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство, вы подготавливаетесь к бою и проходите через арку. Перейдите на 264



291

Проснувшись, вы чувствуете, что что-то изменилось. Проходит около минуты прежде, чем вы понимаете, что это непрерывный вой ночных ветров, наконец, стих.

- Это красивое утро - весело говорит Ириан, просунув голову между заслонками тента. Вы быстро выбираетесь из своих спальных шкур и выглядываете наружу на ледяной пейзаж. Воздух Кальте свеж и чист. Вдалеке вы видите чёткий мираж, который поднимает землю гораздо выше, чем это на самом деле возможно.

- Мы должны добраться до "Скалы" до того, как упадёт ночь - говорит Фенор, деловито вгоняющий упрямую собаку Кану в упряжку. – Это хорошее укрытие - там будет лучше всего разбить лагерь этой ночью. С морем так близко, буран может налететь с шельфа буквально из ниоткуда всего за пару минут. Я знавал трапперов, которых сдувало на мили, если они были достаточно беспечны или невезучи, чтобы их застало на шельфе без укрытия.

Тем днём Кану тянули быстро и уверенно, так как путь через ледяной шельф был гладким. К наступлению ночи вы достигаете "Скалы" - щепки гранита, пробивающейся через ледяной шельф. Его занимательная форма напоминает вам цитадель короля в Холмгарде. Вы разбиваете лагерь с подветренной стороны "Скалы", дабы избежать худших ночных ветров.

Выберете случайное число из таблицы случайных чисел

Если число 0-4, перейдите на 103

Если число 5-9, перейдите на 220



292

Массивная дверь отъезжает в сторону, открывая проход к длинному каменному мосту, тянущемуся через обширное помещение, омываемой оранжевым сиянием горящих котлов. В вас ударяет порыв горячего, гнилостного воздуха, а на уши обрушивается оглушительный шум. В пятидесяти футах под каменным мостом над ревущим пламенем подвешены громадные каменные чаны. Каждый из этих чанов полон пузырящейся жижи, которая корчится и кривится, будто живая.

Вас желудок скручивает от страха и отвращения, когда до вас, наконец, начинает доходить вся суть зловещего предназначения этого зала. Ряды за рядами каменных постаментов поддерживают изуродованные тела ледяных варваров – их кожа стянута назад и прибита. По залитому кровью полу рядом с каждым трупом ползают и пресмыкаются омерзительные существа – целый легион отвратительных мутантов. Этот зал – средоточие великого зла, кошмарная лаборатория, храм чёрного искусства некромантии, созданный Вонотаром предателем.

Внезапно по другую сторону моста внезапно отодвигается другая каменная дверь и из неё выходят четверо видоизменённых ледяных варваров. Шаркая, они направляются в вашу сторону, и вас охватывает смесь ужаса и жалости.

Если вы хотите сражаться с этими существами, перейдите на 83

Если вы хотите бежать из этого ужасного места, перейдите на 130

293

Существа в этой пещере – это Калкоты, дикие и беспощадные хищники Кальте. Их любимая добыча – Бакнары, и кости именно такого зверя разбросаны по полу пещеры. Отсюда есть другой выход – коридор, уходящий в сторону севера, но он расположен в дальней части пещеры.

Если вы хотите прокрасться мимо спящих Калкотов, перейдите на 125

Если вы хотите вернуться назад и пойти по коридору, ведущему на север, перейдите на 235

Если вы хотите напасть на этих спящих существ, перейдите на 109



294

Уничтожение двери подобными методами – это работа, требующая определённых усилий. Вам понадобиться дважды Поесть после шести часов усердной работы или потерять 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ из-за усталости.

Когда вы, наконец, вырезаете достаточно большую дыру, чтобы через неё можно было выбраться, вы обнаруживаете, что привлекли к себе нежелательное внимание.

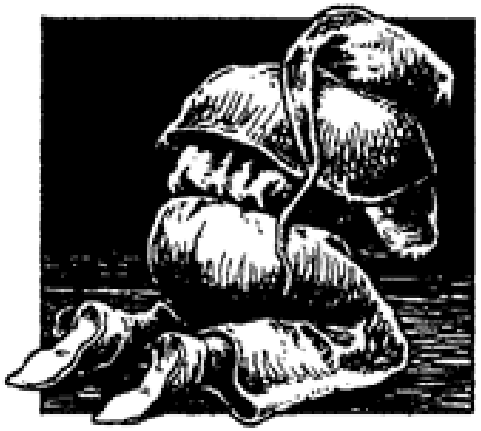
Перейдите на 106.

295

Заметив ваше приближение, оба старика вспрыгивают на ноги и убегут из помещения по меньшему проходу. Их панические крики громким эхом разносятся по пещерам.

Вы очень голодны и быстро поглощаете жаренного зверька, прерываясь только на то, чтобы выплюнуть очередную косточку. Потом вы замечаете, что огонь горит в странном, полусферической металлической чаше. Другая половинка сферы лежит на ледяном полу неподалёку, и вы обнаруживаете, что обе эти половинки идеально подходят друг к другу. Когда вы открываете их, то обнаруживаете, что огонь всё ещё продолжает гореть внутри. Если вы хотите забрать Огнесферу, то поместите её в свою куртку и отметьте на Листе персонажа, как Особый предмет.

Вернитесь в тоннель на 132



296

К несчастью, стражники замечают, что здесь что-то не так, и бросают вам вызов на своём странном языке. У вас нет иного выбора, кроме как напасть на них до того, как они поднимают тревогу. Однако пары дымящихся трав всё же влияют на ледяных варваров, и это поможет вам в предстоящем сражении. Вам нужно биться только 3 раунда в битве прежде, чем стражники потеряют сознание и упадут на пол.

Ледяные варвары: БОЕВОЙ НАВЫК 17 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы всё ещё живы под конец сражения, вы можете подать Лои-Кимару сигнал подойти к залу.

К счастью вы выясняете, что одна из больших инкрустированных створок двери не заперта. Вы аккуратно распахиваете и входите в покои Вонотара.

Перейдите на 173



297

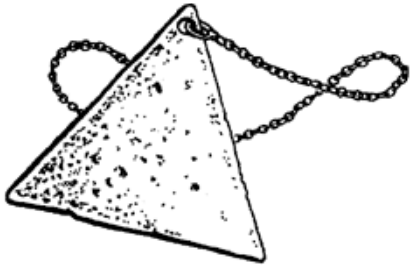
Вы успеете пройтись по коридору на протяжении всего 5 минут, когда он резко поворачивает на север. Впереди слева от вас вы замечаете большую каменную дверь. Рычаг поднят и дверь закрыта.

Если вы хотите потянуть за рычаг и открыть дверь, то идите на 317

Если вы хотите продолжить идти на север, перейдите на 126

298

Вы находите удивительный треугольник из синего камня, подвешенный на цепочке. Его крепко сжимает в своей костлявой руке один из трупов, и вам приходится сломать кости пальцев, чтобы рассмотреть амулет поближе. Если вы хотите оставить Синий каменный треугольник, оденьте его себе на шею и спрячьте под куртку. Отметьте его, как особый предмет на Листе персонажа.



Вы можете покинуть помещенье через тоннель в дальней стене, перейдя к параграфу 315

Или можете вернуться тем же путём, что и пришли сюда, и пойти по другому тоннелю, перейдя к параграфу 125

299

Если вы не использовали дисциплину Кай телекинез, то снаряды синей энергии вырываются из двух чёрных шестов и ударяют вас прямо в грудь. Силой удара вас отбрасывает назад, и вы падаете на холодный пол храма. Вы теряете 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ. Если вы использовали дисциплину Кай телекинез, то чистая энергия без вреда проносится между двумя шестами и не задевает вас.

Если вы хотите снова активировать кнопки, перейдите на 65

Если вы хотите покинуть храм, перейдите на 306

В течение трёх дней и трёх ночей вы движетесь на север по мрачному и необитаемому леднику. И Ириан, и Фенор - оба страдают от серьёзной снежной слепоты, а неустанные северные ветра, кажется, высасывают всеобщие силы. На утро четвёртого дня ветер над ледником, наконец, стихает и появляется возможность определить, где же вы на самом деле теперь находитесь. К всеобщему неудовольствию Ириан сообщает, что вы очень сильно отклонились с намеченного курса.

Вы обращаетесь лицом к древним серым пикам горного хребта, маячащего над северными снегами. Он выглядит мрачным и неприступным.

- Это Майджавик. – говорит Дайс. На его бородатом лице отчётливо вырисовывается разочарование. – Мы зашли слишком далеко на восток.

Теперь между вами и Айкая лежат Майджавикские горы. Пересечь их – означает оставить сани и собак Кану, а всё снаряжение придётся тащить на спинах пешком. Есть и другой выход, но он может занять два драгоценных дня времени – вы можете вернуться назад к леднику и продолжить путь оттуда.

Если вы хотите оставить собак и сани и пешком пересечь Майджавикские горы, перейдите на 12

Если вы решаете потерять два дня и вернуться назад к леднику Виад, перейдите на 238

- Мы на том же уровне, что и Зал Брумалмарка. – шепчет Лои-Кимар, выглядывая через трещину в двери кухни. – Он в конце коридора.

Двое ледяных варваров стоят возле инкрустированной драгоценными камнями двери, ведущей в главный зал. С головы до ног они покрыты костяной бронёй и вооружены кристаллическими мечами. Старый волшебник отступает на пару шагов от двери и говорит:

- Мы должны расправиться с ними тихо и быстро.

Он достаёт три банки из карманов и, замешивая их содержимое в каменной миске, бормочет какое-то странное заклинание. На столе стоит кувшин с водой, из которого он выливает несколько капель на травы, и от них начинают подниматься синеватые клочья дыма.

- Если мы сумеем поднести это достаточно близко к стражникам, то это их заглушит.

Если у вас есть дисциплина Кай Камуфляж, перейдите на 122

Если у вас есть дисциплина Кай Телекинез, перейдите на 228

Если у вас есть дисциплина Кай Охота, перейдите на 347

Если вы не владеете ни одной из перечисленных выше дисциплин Кай, перейдите на 179

302

Спустившись почти на две сотни футов, вы, наконец, добираетесь до дна ледяной расселины. Вокруг царит полнейший мрак за исключением крошечного огонька в отдалении. Вы движетесь на свет, но из-за множества разбросанных по полу расселины каменных обломков и кусков льда ваше продвижение медленное и мучительное, и вы постоянно натыкаетесь и спотыкаетесь о них.

Выберите число из таблицы случайных чисел. Если вы владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство, можете добавить 2 к числу, что вы выбрали.

Если итоговое значение теперь 0-1, перейдите на 37

Если итоговое значение теперь 2-7, перейдите на 193

Если итоговое значение теперь 8-11, перейдите на 243

303

Вы вставляете ключ и поворачиваете его по часовой стрелке. Щелчок подтверждает, что он подходит. Медленно стержень ключа выскользнет из вашего захвата, исчезает в замке, и массивная каменная крышка открывается, открывая вам великолепный серебряный шлем (не забудьте стереть ключ из ваших предметов!)



Если у вас есть дисциплина Шестое чувство, идите на 127

Если вы хотите одеть этот восхитительный шлем на голову, перейдите на 308

Если вы хотите оставить шлем там, где он есть, перейдите на 323



304

Могучий клинок озаряет коридор своим золотистым сиянием. Хельгаст издаёт отвратительный крик и отступает – его огненно-красные глаза полыхают ненавистью и страхом. Он узнаёт силу, которой вы владеете, силу, что несёт смерть и вечное уничтожение его народу. Ослеплённый паникой, он обрушивает на вас могучий Удар разума. Если вы не владеете дисциплиной Кай Щит Разума, то теряете по 2 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ за каждый раунд боя в сражении с этим существом. Он неуязвим для Удара Разума. Однако, поскольку существо является нежитью, не забудьте удваивать все пункты ВЫНОСЛИВОСТИ, которые оно теряет, благодаря способности Соммерсверда.

Хельгаст: БОЕВОЙ НАВЫК 22 ВЫНОСЛИВОСТЬ 30

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 20



Тяжёлое чудовище кубарем скатывается с саней и застывает бездыханным на льду. Фенору удаётся разжечь факел и выставить его горящую головёшку в сторону двух других Бакнаров. Они пугаются огня и быстро обращаются в бегство. Едва они исчезают, вас охватывает воодушевление от победы, и вы оборачиваетесь к проводникам, чтобы поздравить их и с удивлением обнаруживаете, что они уже начали разделывать погибшего Бакнара. Вы с отвращением наблюдаете за тем, как Дайс разрезает чудовище с глотки до брюха своим острым охотничьим ножом. Он быстро отсоединяет белый мех и вычерпывает из-под кожи пригоршни густого масла. Запах от этого масла просто ужасный – настолько ужасный, что даже Кану в упряжке зарывают носы в снег, лишь бы избежать его. Вы не верите своим глазам, когда оба ваших проводника начинают покрывать себя этим отвратительным маслом под одеждой и даже вымазывают собственные лица.

- Бакнарское масло – с энтузиазмом сообщает Фенор – ничто лучше него не поможет сохранить тепло и сухость.

Он поднимает руки от мёртвого существа и предлагает вам горсть вонючего желе.

Если вы хотите принять его предложение, перейдите на 8

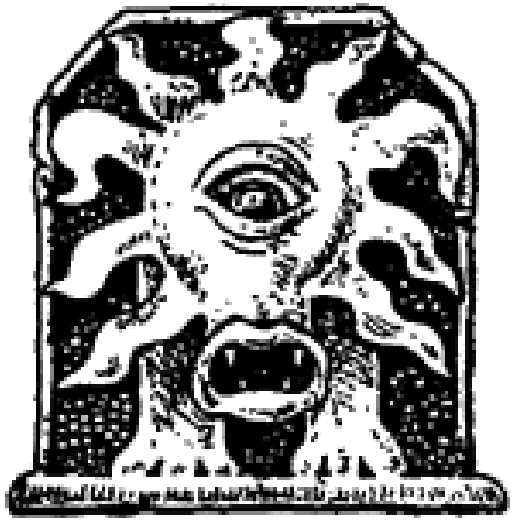
Если вы считаете, что вам не идёт запах, как от катки испорченного сыра, перейдите на 281

306

Проходя через арку, вы замечаете рычаг, установленный на стене из тёмного камня. Вы дёргаете за него, и дверь закрывается позади вас, запечатывая храм. Здесь более высокая температура, и вы слышите низкий грохочущий звук, доносящийся откуда-то издалека. Впереди вы видите свет в конце тёмного тоннеля. Вы обнаруживаете, что он льётся из продолговатого портала почти у самого пола, сквозь который можно увидеть коридор в 10 футах внизу.

Если вы хотите протиснуться через портал и упасть в коридор, перейдите на 206

Если вы хотите продолжить идти по проходу, перейдите на 6



307

Приготовившись к бою, вы сигнализируете остальным атаковать. Вскоре ледяные варвары осознают исходящую от вас опасность и бегут в сторону запада. К своему разочарованию, вы обнаруживаете, что они снаряжены лыжами и могут очень быстро сбежать. К их одетым в шкуры спинам приделаны небольшие шесты, на которых развеваются странные синие флаги.

- Это разведчики сопровождения – говорит Ириан, прикрывая глаза от ярких снежных бликов. – Их синие “Банаки” – флаги на спинах, означают, что они разведчики из санной группы. Они скорее всего возвращаются из торгового поста в Льюке. Их конвой не может быть более, чем в нескольких милях отсюда – пять максим.



Если вы хотите продолжить путь в Айкаю, и попробовать добраться до неё прежде, чем они вернутся с подкреплением, перейдите на 327

Если вы хотите последовать за разведчиками на запад и узнать больше об их конвое, перейдите на 178

308

Несмотря на свой размер, Серебряный шлем оказывается лёгким и удобным. Отметьте его как особый предмет. Если вы уже носите другой шлем, вы должны бросить его, если хотите оставить Серебряный Шлем. Если вы носите его во время битвы, он повысит ваш БОЕВОЙ НАВЫК на 2. Крышка сундука медленно закрывается, и вы покидаете помещение в приподнятом настроении от своей великолепной находки. Вы проходите коридор и исследуете лестницу впереди.

Перейдите на 323.

309

Быстро обыскав тела, вы обнаружите у одного из них на шее цепочку с треугольником из синего камня. Если вы хотите забрать предмет, оденьте цепочку на вашу шею и отметьте Синий каменный треугольник, как Особый предмет в Листе персонажа.

Вы очень голодны и быстро поглощаете жаренного зверька, прерываясь только на то, чтобы выплюнуть очередную косточку. Потом вы замечаете, что огонь горит в странной, полусферической металлической чаше. Другая половинка сферы лежит на ледяном полу неподалёку, и вы обнаруживаете, что эти две половинки идеально подходят друг к другу. Когда вы открываете их, то обнаруживаете, что огонь всё ещё продолжает гореть внутри.

Если вы хотите оставить Огнесферу, положите её в свою крутку и отметьте, как Особый предмет на Листе персонажа.

Вы доедаете последние остатки еды и возвращаетесь в тоннель.

Перейдите на 132.

310

Быстрым движение вы открываете Огнесферу, и оглушительный вой обрушивается на ваши уши. Ураган останавливается. Пока вы держите в руке трепещущее пламя, он не посмеет к вам приблизиться.

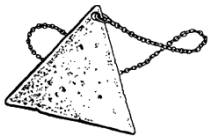
Если вы хотите покинуть храм, перейдите на 306

Если вы хотите обыскать алтарь и альков, перейдите на 72

311

Вы распознаёте зелье, как настойку Алетера - это зелье силы. Ваши мастера Кай использовали Алетер, чтобы повысить свой БОЕВОЙ НАВЫК в битве и в этом сосуде достаточно, чтобы повысить ваш БОЕВОЙ НАВЫК на 4 на протяжение одного сражения. Чтобы оно возымело эффект, вам следует употребить его мгновенно до начала боя. Если хотите сохранить сосуд, положите его рюкзак и отметьте его в Листе персонажа.

Теперь возвращайтесь на 10 и решите, что будете теперь делать.



312

Вы отчаянно вцепляетесь в верёвку у своей ноги, но сани уже начали сползать в ледяную расселину. Последнее, что вы слышите – как тают наверху испуганные голоса ваших проводников, сопровождающие длительное падение в пустоту на протяжении нескольких сотен футов.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

313

Тела мёртвых мутантов лежат у ваших ног. Вы собираетесь перешагнуть их и напасть на то существо, что управляло ими, когда рядом с ним появляется ещё она группа несчастных изуродованных тварей. Их значительно больше, чем вы смогли бы одолеть, и если вы не хотите сгинуть в этом зале зла, то вам следует немедленно отступить. Вы несётесь обратно к двери на своих дрожащих ногах так быстро, как только можете, и бежите обратно по основному коридору.

Перейдите на 130.



314

Вы успеваете исследовать не больше сотни ярдов каменной поверхности, когда обнаруживаете громадный разлом, представляющий собой вход в пещеру. В стремлении избежать ледяного ветра вы быстро входите в неё и в темноте не успеваете заметить ледяную расселину, разделяющую пещеру на две части. В вихре снега и камня вы вверх тормашками падаете в темноту.

Перейдите на 240.

315

Вскоре вы оказываетесь в большом зале, в полу которого давление движущегося льда открыло длинную ледяную расселину. В ширину она достигает около шестидесяти футов, и никаких простых способов пересечь её вы не видите. Вглядываясь в пропасть, вы замечаете грубые ступени, вырезанные в её стене и спускающиеся во тьму.

Если вы хотите спуститься по ступеням, перейдите на 302

Если вы решаете вернуться и пойти по другому тоннелю, перейдите на 125

316

Золотой браслет окружён аурой силы, от которой вы чувствуете себя неуютно. Ледяные варвары полагаются на зубы и кости для своего оружия, потому что в Кальте нет шахт. Не только золото, но и все металлы у них считаются редкими и драгоценными, но вы никогда не слышали, чтобы ледяные варвары обменивали шкуры на какой-либо металл, кроме стали. Эти крепкие и жестокие охотники не заинтересованы в ювелирных изделиях. Вы подозреваете, что варвар носил этот браслет не по своему желанию. Если вы хотите забрать и одеть золотой браслет, отметьте его, как особый предмет на Листе персонажа.

Если вы забираете браслет, перейдите на 236

Если вы решаете оставить его в покое, можете продолжить путь по коридору к виднеющемуся вдалеке разветвлению, перейдя к параграфу 215

317

Каменный портал скрипит, открываясь, но внезапно начинает тереться и резко останавливается на пол пути. Зазор чуть больше двух футов шириной, и максимум, что вы можете сделать - протиснуться в помещение за ним. Воздух в комнате холодный и застоявшийся - это помещение, очевидно, не тревожили многие тысячи лет. Каменные полки обильно заставлены бутылками и флаконами. На столе посреди комнаты лежит красивая сумка, заполненная множеством снадобий разных цветов.



Если вы хотите изучить эти древние зелья, перейдите на 10

Если вы хотите покинуть помещение и двигаться на север, перейдите на 126



318

Вы ощущаете, что Бакнар ищет здесь добычу от отчаяния и голода. Ваша дисциплина Кай не поможет вам отогнать его прочь от лагеря теперь, когда он почуял собак Кану. Однако вы знаете, что Бакнары – бесстрашные охотники, но бесстрашные только тогда, когда речь не идёт об одном – об огне. Выхватив из груды снаряжения факел, вы зажигаете его и выбегаете из тента. Снаружи темно и идёт сильный снег, но движения справа от вас выдаёт прыгающего в вашу сторону Бакнара. Он собирается уже броситься в атаку, когда полыхающий в вашей руке огонь заставляет его взвизгнуть от страха. Секундой позже он разворачивается и исчезает в ночи.

Все Кану в безопасности, но вы все соглашаетесь в том, что этим вечером вам следует по очереди стоять на часах с факелами и оружием в руках, на случай, если Бакнар решит вернуться.

Перейдите на 134

319

Вы прицеливаетесь и бросаете золотые короны через коридор. Отвлечённый внезапным звуком воин обнажает свой костяной меч и отправляется разведать источник. Ваш план сработал – теперь он ползает по полу на карачках в поисках золотых корон, и не замечает, как вы прокрадываетесь мимо и поднимаетесь по ступеням. Не забудьте внести изменения в количество золотых корон на вашем Листе персонажа.

Перейдите на 332



320

Вам удаётся удержать сопротивляющегося ребёнка. Вы достаёте костяной кинжал из его сапога, чтобы не дать ему возможности ударить им вам в спину.

Ледяные варвары встают кольцом вокруг вас, но они не осмеливаются нападать, пока вы удерживаете одного из их детей в заложниках. Приставив костяной кинжал к его горлу, вы дюйм за дюймом отступаете к саням. Внезапно вы осознаёте, что ни за что не сможете оторваться от варваров на загруженных санях. Вам следует придумать что-то и быстро.

Если вы хотите срезать снаряжение, освободить ребёнка ледяных варваров и сбежать на пустых санях, перейдите на 190

Если вы хотите срезать снаряжение, но оставить мальчика в качестве заложника во время побега, перейдите на 33

321

Вы идёте по извивающемуся ледяному проходу на протяжении многих миль, пока не натыкаетесь на грот. Тоненькая струйка талой воды разделяет пещеру, и вы замечаете другой выход отсюда, уходящий на север. Перепрыгнув через узкий ручеёк, вы замечаете маленький синий треугольник, подвешенный на цепочке и лежащий в ледяной воде. Если вы хотите забрать Синий каменный треугольник, оденьте его себе на шею и спрячьте под куртку. Отметьте его, как особый предмет на Листе персонажа.

Из прохода впереди исходит куда более яркий свет, и вы можете различить большой зал впереди.

Перейдите на 235

322

Вы мчитесь по скользкой поверхности, когда лёд под вами начинает трескаться. Оглянувшись назад, вы видите, что Калкот стоит на краю озера. Похоже, он напуган той тенью, которую вы видели раньше, и что вновь появилась меньше, чем в двадцати футах от того места, где вы стоите. Чувствуя, как вас одолевает паника, вы разворачиваетесь и бежите, молясь всю дорогу, чтобы лёд и ваша удача продержались ещё немного.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-2, перейдите на 153

Если число, что вы выбрали 3-9, перейдите на 59



323

Вы поднимаетесь по более чем сотне каменных ступеней, прежде чем доходите до узкой платформы.

Выберете число из таблицы случайных чисел. Если у вас есть дисциплина Кай Шестое чувство, слежение или охота, добавьте 3 к этому числу.

Если итоговое число 0-4, перейдите на 76

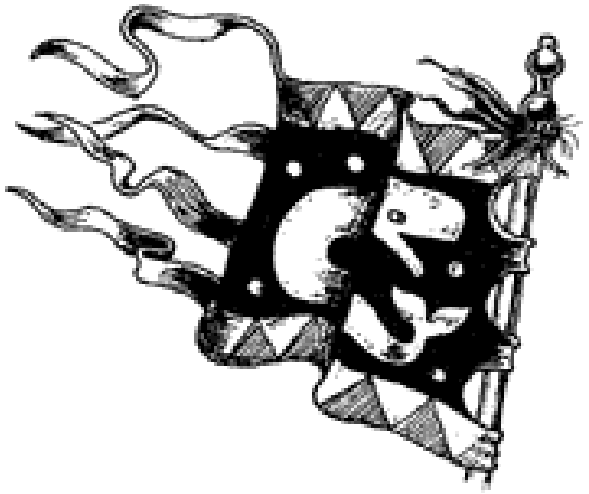
Если итоговое число 5-12, перейдите на 2

324

Стоит чудовищному Акраа'Неанору пасть мёртвым у ваших ног, и вы замечаете краем глаза, как горбун спускается со своей платформы, и спешит к дальней двери. Вы оборачиваетесь, чтобы догнать его, и застываете на месте при виде бездыханного тела Лои-Кимара, лежащего внизу. Он мёртв – убит в ментальной битве с предателем. Чувствуя, как гнев закипает внутри, вы заносите над собой оружие и бросаетесь вслед за Вонотаром, теперь желая только его смерти.

Дверь выходит в длинный коридор в конце которого – задрапированная арка. Вы срываете занавес и, вышвырнув его в сторону, продолжаете погоню.

Перейдите на 61



325

Следующее утро приходит ярким и безветренным. Солнце пробивается сквозь тонкий слой облаков, окрашивая восток мягким розовым сиянием. Это красивое зрелище напоминает вам, о том, как ваши наставники Кай однажды рассказывали вам, что свет Кальте не сравним ни с каким другим в Магнамунде. Свернув тент и собрав снаряжение, вы покидаете проход и направляетесь к бассейну Хрода. Одна сотня миль открытого льда теперь лежит между вами и Проходом Штормовых Великанов.

Путешествие начинается на удивление легко. Источенный ветром до гладкого состояния бассейн покрыт твёрдым плотным снегом, и ни одна ледяная расселина не скрывается под его поверхностью. Но к закату третьего дня, события принимают плохой оборот. Из глубокого сна вас пробуждает Дайс, трясущий вас за плечо. Он выглядит напуганным.

- Что случилось? - спрашиваете вы, всё ещё сонный и со слипающимися глазами.

- Ледяные варвары... на горизонте. Двадцать, может быть больше. Пять ветряных саней и военный эскорт. Думаю, они заметили нас.

В мгновение ока, вы все выбираетесь из ваших спальных шкур и начинаете сворачивать тент. Дайс прав - это ледяные варвары, и они направляются в вашу сторону с запада.

- Если они поймают нас, то мы покойники. - говорит Фенор, привязывая оставшееся снаряжение к саням.

Ледяные варвары Кальте - это свирепый и воинственный народ кочевников. В течение тысячелетий они странствовали по этой ледяной пустоши, добывая шкуры и выпасая мамонтов. С остальным Магнамундом они контактируют только через торговые посты Льюка. Летом, когда побережье вокруг Льюка свободно ото льда, они направляются туда, чтобы обменивать свои шкуры на оружие и инструменты, так как в Кальте нет никакого железа и дерева. Они ненавидят всех, кроме своего народа, и убивают любого, кто рискует нарушить границы их ледяных владений. Вскоре вы слышите их боевые кличи менее, чем в трёх милях от вас, и впервые с того момента, как вы высадились на берег, вы молитесь, чтобы буран скрыл ваше отступление.

Перейдите на 216

326

После длительного периода концентрации, в вашем сознании постепенно формируется картинка замка. Замок защищён заклинанием, но ваш навык Кай и ваша решительность оказываются сильнее него. Раздающийся щелчок подтверждает успешность ваших усилий, но вы сильно устали и теряете один пункт ВЫНОСЛИВОСТИ. Затем большая каменная крышка бесшумно открывается, будто бы по собственному желанию, и внутри сундука вы обнаруживаете великолепный серебряный шлем.

Если вы владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство, перейдите на 127

Если вы хотите надеть шлем, перейдите на 308

Если вы предпочтёте оставить его лежать на месте и пойдёте исследовать лестницу, перейдите на 323

327

Приближаясь к Айкая, вы вспоминаете свою недавнюю встречу с ледяными варварами. Сможете ли вы обогнать их или, быть может, они прямо сейчас планируют устроить на вас засаду? И Ириан, и Фенор – оба выглядят взволнованными и мало разговаривают, пока вы пробираетесь через труднопроходимые земли. Однако ваше беспокойство отвлекает вас от куда более очевидной опасности. До крепости остаётся всего восемь миль, когда снег внезапно уходит у вас из-под ног и проваливаетесь в скрытую ледяную расселину.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-8, перейдите на 105

Если число, что вы выбрали 9, перейдите на 144



328

Вопреки своему хрупкому телосложению, мужчина взбирается по верёвке с необыкновенной скоростью и ловкостью. Вы вытаскиваете его из портала и возвращаете верёвку.

- Лестница – говорит он, указывая во тьму – Там наш выход, но вести стоит тебе – мои глаза меня подводят. Я пострадал от ледяной слепоты и вижу только смутные очертания.

Вы сворачиваете верёвку и идёте вдоль по коридору. Когда вы уже почти доходите до лестнице, костлявые руки сзади обхватывают вас за горло. Ужасающий вопль выдаёт истинную суть торговца. Это Хельгаст - смертоносный слуга Тёмных Властителей, способный принимать практически любое обличие. Он сумел обмануть вас и заставить освободить его из камеры и теперь намерен убить вас.

Вы отчаянно боретесь за глоток воздуха, пока его костлявые пальцы впиваются в вашу глотку. Вы теряете 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. Если вы всё ещё живы, можете попробовать высвободиться из его стальной хватки. Теперь вы должны сражаться с этим существом до смерти. Из-за неожиданности атаки и ранения, причинённого вашему горлу, вы не можете сглотнуть и принять какие-либо зелья перед схваткой.

Если у вас есть Соммерсверд, перейдите на 99

Если у вас его нет, перейдите на 175

329

Шум, который вы слышите, издают Калкоты. Там трое этих злобных существ – обитателей гор Кальте. Калкоты – хищные убийцы, а их любимая добыча - Бакнары.

Если вы втирали в свою кожу бакнарское масло, перейдите на 202

Если вы не использовали бакнарское масло для своей кожи, вы можете избежать сражения, вернувшись по собственным следам обратным путём к входу в другой тоннель, перейдя к параграфу 284

Если вы хотите напасть на существ, можете перейти на 138

330

Вскоре вы оказываетесь в самом низу, уходящей вверх спиральной лестницы. Выбор у вас не велик – придётся взбираться по ней вверх. Поднявшись на две сотни ступеней, вы оказываетесь в длинном проходе, заканчивающимся балконом. Тридцатью футами ниже вы замечаете Вонотара Предателя, стоящего напротив двух воинов ледяных варваров. Он размещает на запястье одного из них браслет из золота и не подозревает о вашем присутствии. Отсюда в помещенье внизу нет никакой лестницы, но есть дверь в дальнем конце балкона.



Если у вас есть верёвка, вы можете спуститься вниз и попробовать схватить его, перейдя на параграф 100.

Если у вас нет верёвки, вы можете спуститься обратно по спиральной лестнице, перейдя на параграф 148

Если же вы предпочитаете изучить дверь в конце балкона, перейдите на 61

331

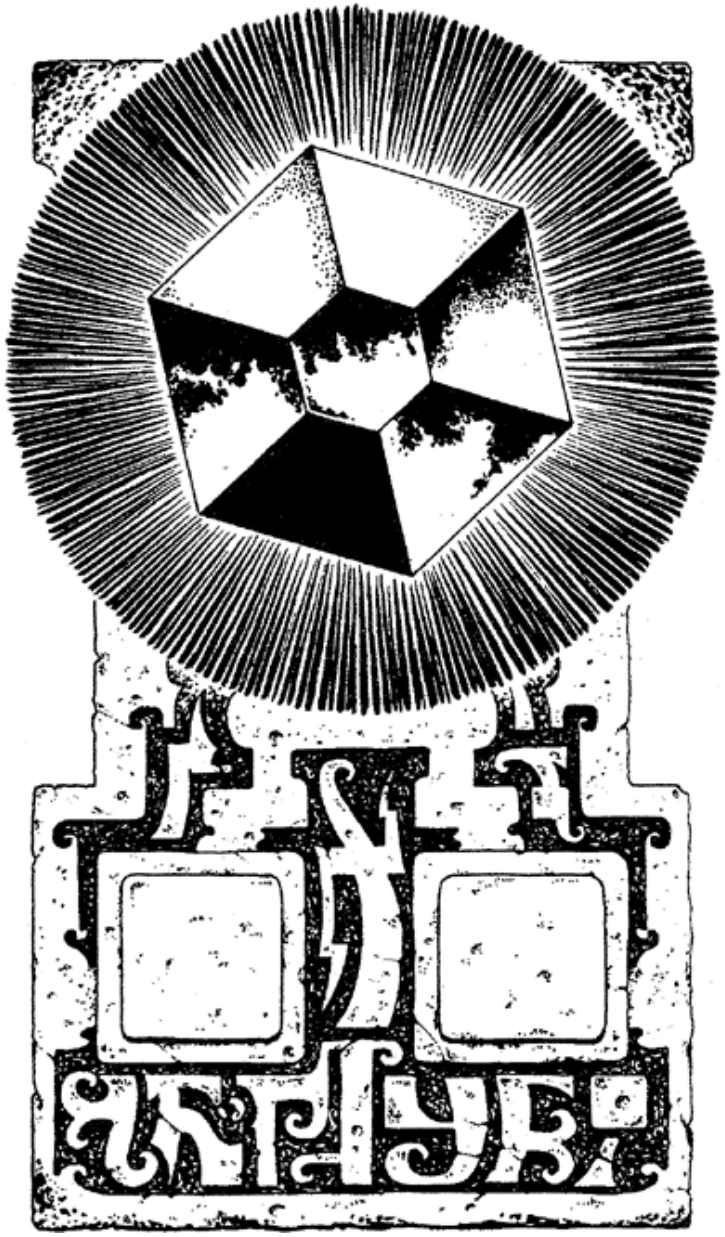
На следующий день погода становится пронзительно холодной. Северный ветер приносит с собой град льдинок, колющих ваши лица. Вскоре ваши губы трескаются и начинают кровоточить. К полудню вас застаёт метель, и дальнейшее продвижение становится медленным и выматывающим. Воющий ветер заставляет вас слезть с саней и толкать их. Вы чувствуете себя абсолютно истощённым, а ваши руки и ноги окоченели от холода. Выделяющийся от напряжения пот мгновенно замерзает на коже, образуя слой льда на внутренней стороне обуви и варежек.

К моменту, когда вы достигаете края ледника, уже почти ночь. Вы все столь вымотаны, что вам едва хватает сил закрепить тент и поесть. Катастрофа едва не настигает вас. Пальцы на ваших ногах и руках, а также ваш нос поражены обморожением, и если только вы не владеете дисциплиной Кай Лечение, то теряете 4 пункта ВЫНОСЛИВОСТИ.

Выберите число из таблицы случайных чисел.

Если число, что вы выбрали 0-4, перейдите на 62

Если число, что вы выбрали 5-9, перейдите на 288



332

Верх лестницы заканчивается широкой площадкой, выходящей в коридор, идущий с севера на юг.

Если вы владеете дисциплиной Кай Шестое Чувство или Охота, перейдите на 249

Если вы хотите направиться на север, перейдите на 104

Если вы хотите пойти на юг, перейдите на 69

333

Молниеносная реакция спасает вас. Кончик копья ледяного варвара всего лишь задевает и рвёт ваш рукав, но не более. Но через мгновение разведчик разворачивается и останавливается. Одним взмахом он сбрасывает с себя лыжи, явно отточенный приём, и поднимает костяной меч. Вы должны готовиться к бою.

Перейдите на 68.



334

Рядом с правым шестом открывается потайная панель, внутри которой вы обнаруживаете красивый Сияющий Кристалл, теплый на ощупь. Если вы хотите забрать Сияющий Кристалл, бросьте его в карман и отметьте его на Листе персонажа, как особый предмет.

Если вы хотите снова понажимать на кнопки, перейдите на 65

Если вы хотите покинуть храм, перейдите на 306

335

Вы обнаруживаете, что на покрытой льдом каменной поверхности есть множество опор, но вы не можете за них крепко ухватиться пока на вас ваши меховые рукавицы. Если же вы их снимете, чтобы карабкаться, то совершенно уверены, что не избежите обморожения.

Если вы хотите рискнуть вашей жизнью и вашими руками, то идите на 55

Если вы решаете бросить затею с карабканьем и спускаетесь в зал, чтобы поискать другой выход, то идите на 182

336

Не успев пройти и двадцати ярдов, вы оказываетесь у основания ещё одной лестницы. Поднявшись на её верх, вы замечаете тусклый свет в отдалении, разливающийся по засыпанному грязью полу прохода. Это другой портал. В нём вы можете различить старика, съёжившегося в углу камеры двадцатью футами ниже. Его волосы свалялись, а грязь, облепившая синие одеяния, практически полностью скрывает вышитые на них полумесяцы и звёзды.

Если вы хотите окликнуть старика, перейдите на 247

Если вы хотите продолжить путь по проходу, перейдите на 30

337

Разведчик пролетает мимо и останавливается менее, чем в двадцати футах от вас. Хорошо отточенным приёмом он сбрасывает лыжи и мгновенно выхватывает свой страшного вида костяной меч. Готовьтесь к бою.

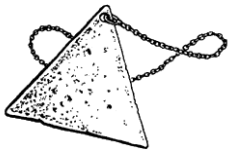
Перейдите на 68

338

Переступая через тела мёртвых варваров, вы краем глаза замечаете, что из-за угла прохода по левую вашу руку за вами подглядывает некое гротескное существо. Не смотря на то, что вы не успеваете его как следует разглядеть перед тем, как оно исчезает, даже этого короткого мгновения вам хватает, чтобы по вашей спине пробежались мурашки. Оно представляет собой громадную голову мужчины - голову, у которой отросли ноги и длинный чешуйчатый хвост. Не смотря на то, что это существо одето в плащ с капюшоном, под одеждой нет никакого туловища. Существо уносится прочь, а ваше сердце подскакивает от одной только мысли о тех ужасах, что могут ждать вас впереди.

Если вы хотите преследовать странное существо, перейдите на 87.

Если вы хотите обыскать тела мёртвых ледяных варваров, перейдите на 26



339

В течение десяти минут обморожение охватывает ваши руки и ноги. На этой открытой поверхности скалы ледяной ветер порой развивает скорость больше сотни миль в час. Вы выдерживаете около тридцати минут прежде, чем теряете сознание и скатываетесь в жуткий разлом, в котором пролетев больше тысячи футов, вы разбиваетесь на смерть.

Ваша жизнь и ваша миссия кончаются здесь.

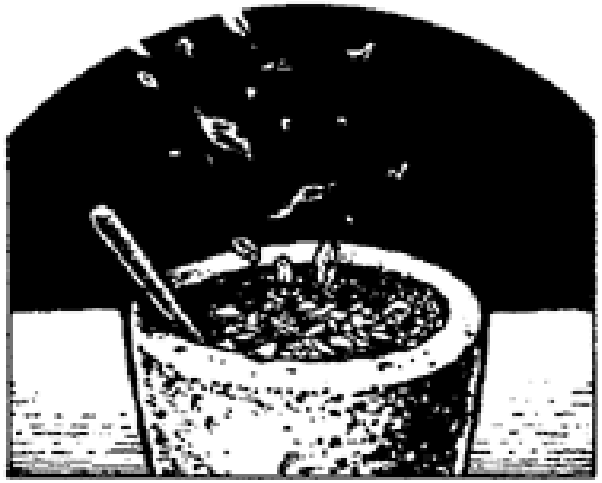
340

Вы оттаскиваете тела из кухни и прячете их за потайной дверью. Когда вы возвращаетесь, Лои-Кимар уже занят изучением бутылок с травами, которыми заставлены кухонные полки. Некоторые из банок он прячет в карманы, а содержимое двух других смешивает друг с другом в небольшой каменной миске. Он предлагает вам горсть сухих Листьев и настаивает на том, чтобы вы их съели:

- Они восстановят твои силы, Одинокий Волк.

Вы съедаете сладковатые на вкус травы и чувствуете, как тепло разливается по всему вашему телу. Восстановите 6 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ.

Перейдите на 301



341

Вы ощущаете присутствие мощной жизненной силы за туманной аркой. Сконцентрировавшись, вы неожиданно вспоминаете историю, рассказанную вам, когда вы были ещё маленьким ребёнком - "Легенду о вратах Вагадин". Это было сказание о ледяных демонах и о том, как они когда-то сражались в войне за то, чтобы покинуть свой мир и прийти в Кальте. Это были создания без ясных очертаний, бесформенные и нематериальные, и существовали они в виде чистой энергии в другом измерении за пределами пространства и времени. Ледяные демоны обнаружили врата Вагадин - подобие двери между их миром и Магнамундом. Они сражались друг с другом, чтобы пройти через врата, даже не подозревая о том, какая судьба им уготована. Древние также обнаружили эти врата. Демоны проходили через Вагадин, а хитрые Древние заключали их души в кристаллы и использовали их силу в строительстве Айкаи. Каждая М'лэрская чаша, что освещает крепость, содержит заключённых в ней духов меньших ледяных демонов. Вы также помните, что история предостерегает от разрушения ледяных клеток: если ледяной демон вырвется на свободу, то непременно попытается захватить тело своего спасителя.

Предупреждённый своим навыком Кай, вы проходите через туманную арку.

Перейдите на 264.

342

С помощью дисциплины Кай Слежение вам удаётся вычислить, что правый тоннель ведёт на восток, а левый – на север. Вы находитесь прямо под горой Клаудмейкер. Сверьтесь с картой Кальте прежде, чем решите какой тоннель выбрать.

Если вы решаете пойти по восточному тоннелю, перейдите на 199

Если вы решаете пойти по северному тоннелю, перейдите на 284

343

Ваши противники могут атаковать вас только по одному из-за узости камеры. Вы должны сражаться с каждым из них по отдельности в описанном ниже порядке. Ледяной варвар имеет иммунитетом к Удару Разума.

Волк Рока 1: БОЕВОЙ НАВЫК 15 ВЫНОСЛИВОСТЬ 24

Волк Рока 2: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 23

Волк Рока 3: БОЕВОЙ НАВЫК 14 ВЫНОСЛИВОСТЬ 20

Ледяной варвар: БОЕВОЙ НАВЫК 17 ВЫНОСЛИВОСТЬ 29

Если вы побеждаете в сражении, перейдите на 28

344

Дверь всё ещё такая же гладкая, как и прежде – у неё нет заметных замков, ручек или замочных скважин. Однако, переведя внимания на гранитные стены, вы замечаете, что один из массивных блоков отличается от остальных. На его поверхности вырезан маленький треугольник.

Если у вас есть Синий каменный треугольник, то идите на 41

Если нет, перейдите на 147

345

Закрыв глаза, вы концентрируетесь на защите от нападающей силы разума. Постепенно вы берёте боль под контроль в достаточной степени, чтобы суметь сорвать браслет с запястья и бросить на пол. Проклиная своё невезение, вы не спеша бредёте к разветвлению в дальнем конце коридора.

Перейдите на 215



346

Дайс успешно перебирается на противоположный уступ, не смотря на то, что Ириан поскальзывается, и его приходится затаскивать на ледник за верёвку, прикреплённую к поясу. Вы с Фенором до сих пор находитесь по эту сторону ледяной расселины. Наступает ваша очередь прыгать.

Выберите число из таблицы случайных чисел. Если вы владеете дисциплиной Кай Охота, можете добавить 2 к выбранному числу.

Если итоговое значение 0-3, перейдите на 195

Если итоговое значение 4-11, перейдите на 232

347

Коридор освещён слабо, и такому опытному мастеру охоты, как вы, будет несложно воспользоваться прикрытием теней, чтобы подобраться к стражникам.

Прикрыв нос от травяных испарений в миске, вы крадётесь вдоль стены в сторону ничего не подозревающих стражников. Оставив миску в тени пилястры, вы незаметно возвращаетесь в кухню и ждёте, когда она подействует. Не проходит и минуты, как ледяные варвары валятся на пол, и вы незамеченными подходите к залу Брумалмарка.

К счастью, вы обнаруживаете, что одна из створок украшенной драгоценными камнями двери не заперта. Собравшись для нападения, вы аккуратно распахиваете дверь и входите в покои Вонотара.

Перейдите на 173



348

Ваши навыки Кай подсказывают вам, что менее чем в нескольких сотнях ярдах на юг расположена сеть пещер. Вы покидаете сани и направляетесь на юг.

Перейдите на 314



349

Находили ли и забирали ли вы с собой Сияющий Кристалл во время своего приключения?

Если у вас есть этот особый предмет, перейдите на 139

Если у вас его нет, перейдите на 97



Не успевают цвета поблёкнуть, как вы ощущаете внезапное падение температуры. Вы теперь стоите на ледяном шельфе Льюка, в точке, расположенной всего в одной с половиной мили от того места, где Кардонал встал на якорь. Лои-Кимар и Вонотар стоят неподалёку, оба дрожащие на холодном утреннем воздухе. Через несколько минут вас замечают дозорные с корабля, и в вашу сторону высылается лодка. Как только сопротивляющегося Вонотара бесцеремонно доставляют на борт Кардонала и размещают в помещении для арестованных, капитан первым поздравляет вас с вашим умением и смелостью.

- Но как тебе удалось так быстро вернуться? – недоумевает он – мы не ждали тебя раньше, чем через десять дней.

- Позвольте мне пояснить, – перебивает Лои-Кимар – мудрость Кай и знания Гильдии Магов способны преодолеть даже границы времени.

Озадаченное выражение вырисовывается на лице капитана, но быстро сменяется улыбкой, едва он понимает смысл необычного ответа волшебника.

Ваше путешествие в Анскейвен стремительно, но вас не покидают горестные воспоминаниями о бравых проводниках, что остались позади. В порту вас встречает взволнованная толпа. Они обеспокоены тем, что ваше раннее возвращение может оказаться знаком того, что миссия закончилась провалом. Когда же новости о поимке Вонотара доходят до толпы, вам снова пригождаются ваши боевые навыки – на этот раз для защиты вашего врага от разъярённой толпы соммерлундцев, осаждающих тюрьму

Анскейвена. Некоторое время спустя удаётся организовать безопасный проход в Торан, где предателя ожидает суд.

На рассвете фестиваля Месмарна, в глубинах Зала гильдии Кристаллической Звезды, Вонотар Предатель допрашивается членами его братства, и его признают виновным в ужасных преступлениях. В полнейшей тишине его уводят в глубочайшие помещения Зала гильдии, где покоится Дазиарн – портал совершенной тьмы, дверь в вечную тюрьму, из которой нет выхода. (Портал, в который вы бросаете Вонотара, известен, как Теневые Врата. Эти конкретные Теневые Врата ведут в Дазириан, царство, из которого никто никогда не возвращался).

Вы воздаёте ему за его преступления, и именно вы бросаете несчастного предателя в межпространственную тюрьму Дазиарна. Ваша миссия теперь завершена. Вы пережили пещеры Кальте и освободили Соммерлунд от безумств Вонотара.

Но пыл сражения и испытания нового отчаянного путешествия ожидают вас в четвертой книге про Одинокого Волка «Пропасть рока».