

Х\_Юрий

# Однажды волчьей ночью

книга-игра



*Версия текста: 1*

*Книги-игры и интерактивные рассказы*

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Ключевые слова

- Зимняя одежда
- Вяленое мясо
- Факел
- Палица
- Мать
- Наставления охотника
- Шаман
- Целебная мазь
- Птица
- Заклинательный круг
- Камень предков
- Стрелы

# 1



Луна дышит молочным морозом на «перо» - длинный кремниевый наконечник копья, который он сам вытесал и заточил, вначале накаливая на углях и выжимая капли ядовитого сока дурмана-трубколиста на кромку, откалывая кусочки, делая её всё более тонкой, а затем доводя до остроты на глыбе твёрдых песчанников. Когда наконечник был готов, он привязал его прочным кожаным ремнём к древку из ствола орешника.

Кровь застывает на руках. Кровь убитого зверя. Он убил зверя – огромного и мощного, разорвавшего лапами дёрн и его грудь. Он – сын вождя. Он поднимает голову к Луне. Дыхания не хватает, вместо победного клича племени лишь сдавленный хрип исходит в тёмное небо. Туманности далеко, в чёрных провалах Хаоса они – как стаи светлячков среди пыльцы цветка махо-махо.

Из разорванной глазницы убитого зверя течёт кровь – чёрная в лунном свете. Она застывает чёрным льдом, похожим на антрацит. Зверь уже не шевельнётся, его дух отлетел к вечным пастбищам, туда, где ждёт дух-предок. Горы с правой руки, и горы позади. Их пики – как зубы тьмы. Факел давно потух. Грудь саднит, колет, крутит – словно дух зверя ещё терзает его. Он – сын вождя. Он выдержит. Он...

○ Пробудиться — (37)

# 2

Друг ничем не поможет Варпати. Он – такой же молодой и неопытный инуука. Не стоит тратить на него время.

○ Покинуть деревню — (63)

# 3




Путь лежит дальше не север. Уже близко ледники. Становится очень холодно. Здесь болота покрыты толстым льдом, и даже быстрые речки скрыты твёрдым панцирем. Ветер бросает в глаза кинжалы снежинок.

- Если отмечено «Зимняя одежда»: **Идти к северным горам** — (44)
- Если отсутствует «Зимняя одежда»: **Идти к северным горам** — (20)

## 4

Чтобы добыть нужные растения, надо нырнуть на самое дно реки. Но вода здесь прозрачна, как горный хрусталь. Варпати быстро собирает нужные растения. Некоторые приходится выкапывать из глея вместе с корнями. Кубышка, аир, водяной перец, жаберник и сладкий корневик. После сбора их нужно тщательно отжать и перемешать с мёдом и толчёным мелом. Целебная мазь готова.

- Приручить птицу**,  ✓ «Птица» — (27)

## 5



Шкура бурого медведя, снятая и обработанная едкими травами поверх отскобленной мездры, сшитая кручёным шнуром так, чтобы получше облегала тело, но и не стесняла движения. Две сшитые полоски на затылке можно накидывать на голову. В шкуре хорошо в самый лютый мороз. Волос у медведя длинный и толстый. А запах крепкий и стойкий. Медведь – сильный зверь. Но воины инуука сильнее.

- Далее** — (9)

## 6

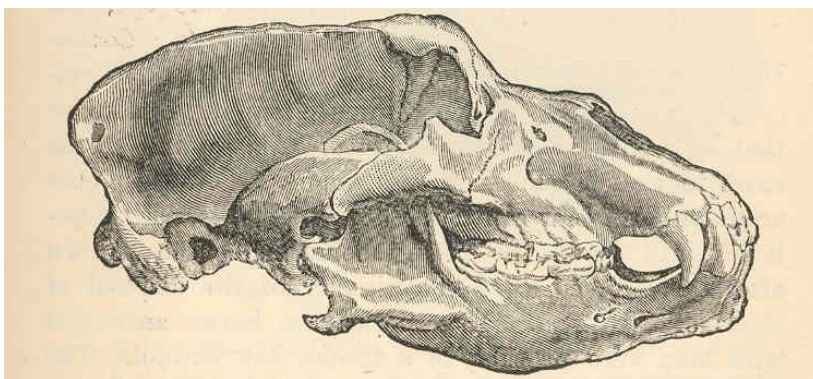


Варпати царапает кресалом о кремень. Искры сыплются на факел. Обмотка вспыхивает. Теперь можно осмотреть пещеру. Похоже, она довольно глубока. Варпати осторожно перебирается через завалы и протискивается в узкие щели, следуя за запахом.

Так проходит половина дня, а может быть, и дольше. Спуск идёт под уклон, но, начиная с определённого места, повышается. Чувствуется дуновение свежего воздуха. Тьма пещеры разбавляется серым светом дня. Уже скоро появляется выход. Через него и ушёл большой зверь.

Покинуть пещеру — (15)

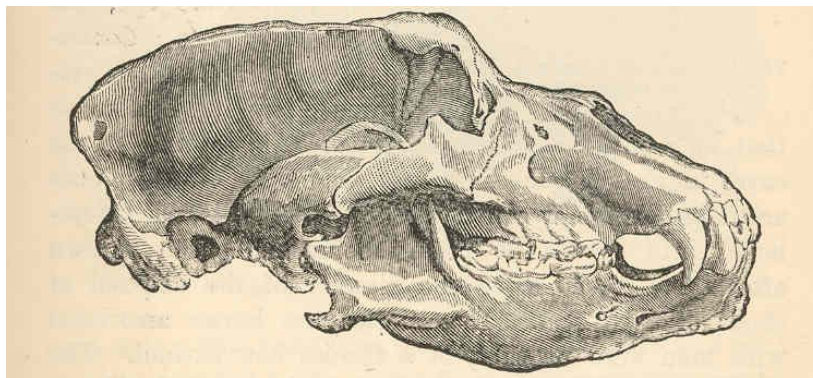
## 7



Варпати внимательно осматривает землю и растительность, стараясь отыскать приметы того, куда ушёл зверь. Видны обрывки длинной шерсти, следы в глине, сломанные ветки.

Но чем дальше, тем растительность беднее, а почва твёрже: примет всё меньше, а следы менее заметны. Наконец, Варпати теряет след. Ему не суждено убить огромного северного зверя. Он убьёт обычного волка и принесёт в племя. Отец будет доволен, и в деревне разведут костры и будут петь песни в честь молодого охотника...

## 8



Варпати всматривается в следы на земле. Поначалу они чёткие, потому что почва по берегам мягкая. Но чем дальше, тем следы менее заметны. Наконец, Варпати теряет след. Ему не суждено убить огромного северного зверя. Он убьёт обычного волка и принесёт в племя. Отец будет доволен, и в деревне разведут костры и будут петь песни в честь молодого охотника...

## 9



Вот и Старейшина-Охотник Пхати Три Жёлтых Когтя. Он видел много лун, но шаг его бодр и лёгок. Он охотился тысячи раз, он знает всех зверей, птиц и рыб в округе.

- Варпати, - зовёт Старейшина-Охотник. – Найти людей в деревне. Говорить. Охота после.

Старейшина-Охотник разговаривает на древнем языке. Когда-то так говорили все люди и нелюди по всему огромному шарду. Спустя века язык усложнился, появились новые слова. Но и сейчас во время ритуалов и особо важных дел инуука говорят на древнем языке пращуров. Он прост и потому выразителен. Когда-то предки не могли сказать друг другу: «Я пойду на охоту к гранитным скалам, что в трёх переходах на восход. Если не вернусь через девять дней, возьми моих братьев и приходи на помощь. Там могут водиться медноголовые змеи, возьмите настойку миккуры». Всё, что они говорили: «Идти восход на охота. Полная луна – вернуться».

Как охотиться, где лучшая еда или опасность – предки не рассказывали словами, а показывали молодым охотникам. Слов было мало. Когда Варпати начинал говорить на древнем языке, то чувствовал, как остаётся один на один с огромным враждебным миром – как предки-охотники, которые могли положиться только на самих себя.

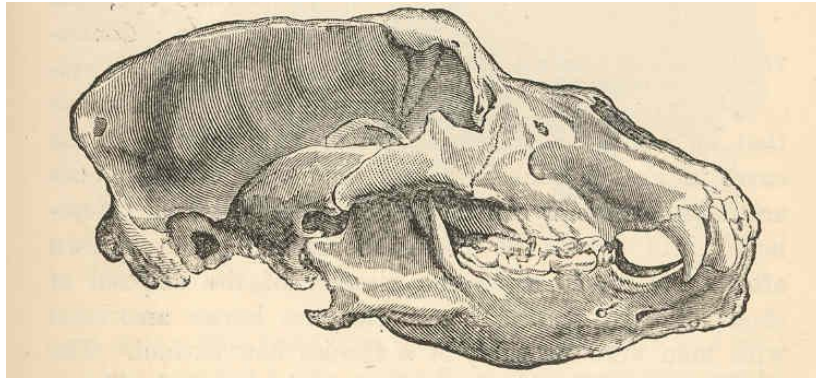
Перед тем, как покинуть деревню, можно переговорить с кем-то важным.

Теперь молодому охотнику надо решить, кого посетить

- Мать**, ✎ ✓ «Мать» — (49)
- Друга-погодка Шинавали** — (2)
- Рууку, дочь одного из охотников – девушку, которая нравится Варпати. Её он возьмёт первой в жёны.** — (22)

- Поговорить с самим Старейшиной-Охотником., ✎ ✓ «Наставления охотника» — (14)
- Пойти к шаману племени — (21)

## 10



К сожалению, Варпати не обладает защитой от таких сил. Змеи Хаоса тянутся к нему и обвивают, проедая плоть насквозь...

## 11



Запах зверя сильный и чёткий – как и говорил охотник у костра. Он – словно дымный след от факела при свете дня. Варпати легко идёт по нему. Для охоты по запаху неважно – ночь или день сейчас. Запах никогда не обманет, не собьёт.

Зверь не торопится, и, хотя двигается заметно быстрее, чем человек, но отвлекается на охоту и отдых. Легконогий инуука не упустит зверя.

- Преследовать зверя — (60)

## 12



Варпати призывает своего друга – филина. Птица взлетает высоко в небо, над редкими облаками, паря в потоках воздуха. Мощные крылья несут филина ввысь. Золотистые глаза внимательно осматривают равнину. Он успевает заметить крупную косматую гриву на самом краю леса у конца равнины. Варпати сливается с его астральным планом и видит равнину глазами филина. Теперь он точно знает, где искать зверя.

○ **Преследовать зверя по равнине** — (57)

## 13

Варпати осторожно обходит тень шамана. Затем встаёт сбоку и ждёт, когда шаман сам обратит на него своё внимание. Вскоре Шида Баали опускает взгляд вниз.

- Варпати, - произносит он, словно сдувая сухой лист с камня.

- Охота десяти дней – сейчас, - отвечает молодой охотник.

Шаман берёт с нагретого на костре камня череп с заранее заготовленной бурой жидкостью. В ней кровь телёнка, настойка дурмана, пепел можжевельника. И что-то ещё – то, о чём ведаёт лишь сам шаман.

- Духи внутрь. Пить, - приказывает шаман. Варпати послушно подносит сосуд-череп ко рту и выпивает. Зелье обжигает и горчит. Мир вокруг становится размытым. Звуки словно замедляются. Варпати медленно уходит в мир духов.

Это воспоминания крови. Множество битв древности. Могучие охотники выслеживают страшных чудищ, ставят хитрые ловушки, наносят удары, проламывают черепа, разрывают на части. Небо цвета огня. Луна цвета ночи. Боевые барабаны выстукивают Клич Войны...

Последнее, что он помнит: как закат падает на бескрайний лес. Варпати снова перед шатром вождя. Кровь предков пробудилась.

○ **Покинуть деревню** — (63)




## 14

Старейшина-Охотник стоит рядом, так что разумно обратиться к нему в первую очередь. Варпати уважительно касается рукой лица и просит дать наставления, что делать, когда встретит могучего зверя.

Старейшина-Охотник объясняет, как соорудить ловушку на большого хищника, как сделать палку с крючьями, что удержат ненадолго зверя, а охотник успеет обрушить палицу ему на голову или перебить лапы.

Ещё он рассказывает о зубастых рыбах, живущих в озёрах. В мутной и даже чистой воде их трудно различить, но хорошо видно с берега, поэтому перед тем, как переплывать водоём, всегда надо хорошенько осмотреться.

Варпати и раньше внимательно слушал наставления Старейшины-Охотника, но сейчас, когда он напряжён и воодушевлён началом охоты, они впечатываются ему в память, как следы от раскалённых камней на светлой древесине.

**Мать**,  ✓ «Мать» — (49)

## 15



Варпати выбирается из пещеры. Он прошёл под высоким горным кряжем и оказался на краю широкой равнины. Во все стороны уходят моря трав. Они колышутся под напором холодных северных ветров. У горизонта видны снежные пики гор.

Ветер столь силён, что сбивает даже сильный запах зверя. Варпати чувствует, что зверь недалеко – в двух дневных переходах, не более. Но сейчас сбиться с пути очень легко.

Если отмечено «Птица»: **Пересечь равнину** — (12)

Если отсутствует «Птица»: **Пересечь равнину** — (41)

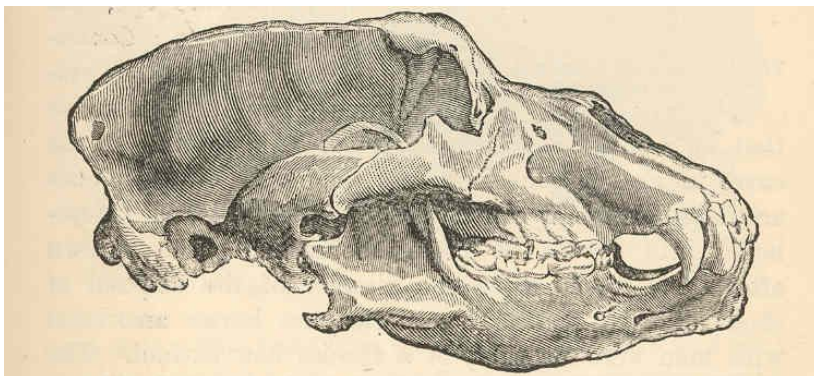
## 16



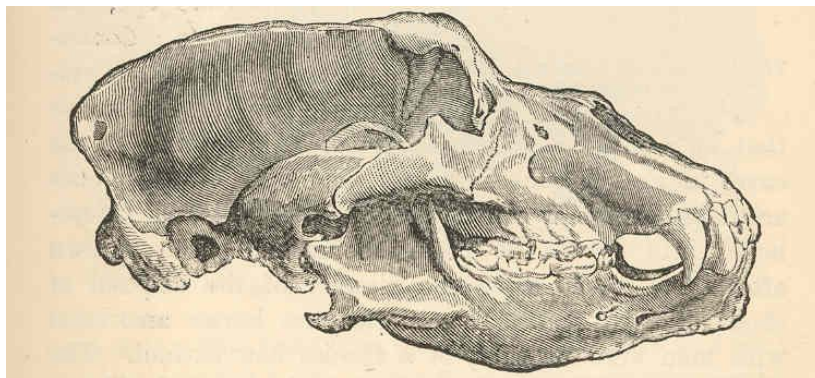
На исходе девятый день охоты. Если раньше местность изобилвала дичью, и можно было на ходу подстрелить куропатку или косулю, не тратя много времени на охоту, то теперь исчезли даже съедобные ягоды. Нет даже деревьев, чтобы поглотить коры.

- Если отмечено «Вяленое мясо»: Проверить вещи — (39)
- Если отсутствует «Вяленое мясо»: Проверить вещи — (47)

## 17



Варпати не может сдвинуться с места, прикованный к земле злобной нечеловеческой волей. Тело всё меньше слушается его. Ноги слабеют. Он падает на кровавую землю. Падальщики не подойдут и близко к кратеру, и даже черви зароятся поглубже, но плоть сгниёт сама по себе, и вскоре лишь кости останутся от молодого инуука...



Варпати прислушивается, пытаясь уловить далёкий мощный рык или хруст веток. Но ничего такого он не слышит. Ему не суждено убить огромного северного зверя. Он убьёт обычного волка и принесёт в племя. Отец будет доволен, и в деревне разведут костры и будут петь песни в честь молодого охотника...



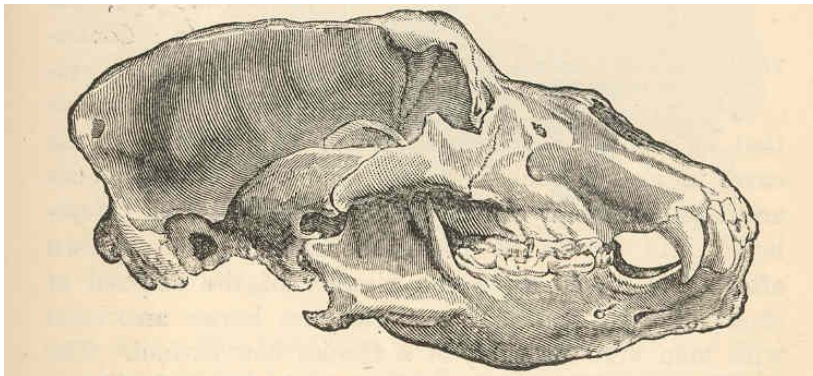
Целебная мазь быстро затягивает раны. Концы ран стягиваются и рубцуются. Теперь можно развести огонь. Трясаясь от холода, Варпати разводит небольшой огонёк и кидает в него всё, что только может гореть в пещере. К счастью, у многих жертв зверя были взяты с собой факелы, копья и стрелы. Вскоре Варпати отогревается и даже кипятит воду на огне в походном бурдюке.

Молодое тело борется с ранами. Он чувствует себя намного лучше. Среди вещей в пещере находятся и несколько бутылочек с неизвестными снадобьями. Варпати чувствует добрую магию и выпивает их. Новые силы бурлят внутри. Радость переполняет молодого охотника. Отец будет доволен его охотой. Племя весело встретит Варпати. Шаман установит череп северного зверя на почётном столбе.

Но тут тишину ночи разрывает яростный рык.

○ **Нападение** — (29)

## 20




На стоянках ещё можно согреться у костра, но в походе холод пронизывает до костей. Варпати чувствует, что надо поворачивать назад – сил бороться с холодом не осталось. Ему не суждено убить огромного северного зверя. Он убьёт обычного волка и принесёт в племя. Отец будет доволен, и в деревне разведут костры и будут петь песни в честь молодого охотника...

## 21

Вот и шатёр шамана. Он устроен чуть на отшибе деревни, под скальным козырьком, на площадке, откуда хорошо видно большую часть поселения инуука. На каменном парапете сложены пирамидки – символы инициаций воинов и шаманов. На перекладинах подвешены шнурки с камешками и клыками хищников. Тёплые шкуры покрывают шатёр. Перед входом вкопан тотемный столб, поверх которого водружён череп махайрода. Ниже, чтобы умиловить дух зверя-тотема, разложены черепа буйволов и туров. Над входом широко обнимают чистое синее небо рога лося.

Шаман Шида Баали стоит, подняв голову к небу. Тень его протянулась к северу. Как лучше подойти к шаману: строго следовать тени, ступая по ней, как по тропе или обойти тень?

- Строго следовать тени, ступая по ней, как по тропе — (58)
- Обойти тень,  ✓ «Шаман» — (13)

## 22

Зачем к ней идти? Варпати придёт к Руука, когда добудет большого зверя на охоте. Он подарит ей красивый янтарь и камни с дырочками.

- Покинуть деревню — (63)



Зверь готовится к финальному рывку. Варпати чувствует, как дух и тело, до этого момента единые, разделяются. Он ещё жив, но чувствует бесконечную обречённость. Он уже словно смотрит сам на себя с неба. Время замедляется. Видно, как медленно набухают мускулы на лапах зверя перед прыжком.

Внезапно тёплая искра пробегает по груди, достигая сердца.словно сбитый молнией, дух Варпати возвращается к плоти. Теперь они снова едины. Теперь он ведом странным наитием. Из всех сил он кидает палицу – но не в зверя, а вверх. И отскакивает в сторону. Зверь прыгает.

Палица сбивает огромный ледяной сталактит, выросший на наклонном пике ледника. Титаническое ледяное копьё пробивает зверя насквозь в тот момент, когда он завершает прыжок и разворачивается к Варпати.

Зверь неверяще глядит на охотника и падает замертво. Он перебит почти надвое.

Луна дышит молочным морозом на осколки льда.

Кровь застывает на руках. Кровь убитого зверя. Он убил зверя – огромного и мощного, разорвавшего лапами его грудь. Он – сын вождя. Он поднимает голову к Луне. Дыхания не хватает, вместо победного клича племени лишь сдавленный хрип исходит в тёмное небо. Туманности далеко, в чёрных провалах Хаоса они – как стаи светлячков среди пыльцы цветка махо-махо.

Из разорванного пополам тела убитого зверя течёт кровь – чёрная в лунном свете. Она застывает чёрным льдом, похожим на антрацит. Зверь уже не шевельнётся, его дух отлетел к вечным пастбищам, туда, где ждёт дух-предок. Горы с правой руки, и горы позади. Их пики – как зубы тьмы. Костёр потух. Грудь саднит, колет, крутит – словно дух зверя ещё терзает его. Он – сын вождя. Он выдержит. Залечит раны. Вернётся в родную деревню. Станет великим охотником. Он...

Варпати!

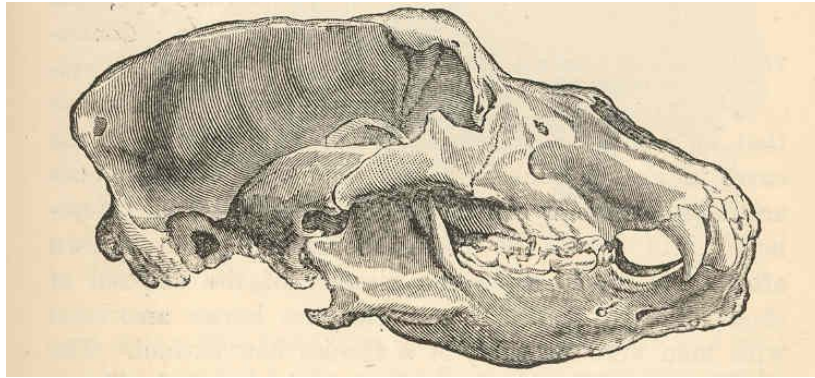
## 24

Варпати следует тайной тропой меж больших валунов и поваленных деревьев, проходит ущелья, взбирается на кособоры. Наконец, перед ним тайная долина, где вокруг установлены пальцы-камни высотой в несколько человеческих ростов. Здесь женщины-заклинательницы проводят свои обряды.

Сегодня нет праздника, но при святилище всегда кто-то остаётся. Одна женщина следит за огнём и подкладывает сухие прутья, вторая наблюдает за солнечными часами, в нужное время дня или ночи обходя каменный круг и напевая древние песнопения.

Варпати приседает на корточки, уважительно касаясь лица рукой. Женщина-заклинательница зачёрпывает горячую золу костра и кидает над ним. Затем гортанно выкрикивает несколько тайных слов. Варпати чувствует, как силы его растут.

○ [Отправиться дальше](#) — (30)



Варпати решает, что большой зверь ещё вернётся к воде. Он выбирает укромное место на дереве и затаивается. Но проходит ночь, день, и ещё несколько дней, а зверь больше не появляется.

Варпати не суждено убить огромного северного зверя. Он убьёт обычного волка и принесёт в племя. Отец будет доволен, и в деревне разведут костры и будут петь песни в честь молодого охотника...



Кремень и кресало всегда с инуука. Давно великие предки узнали, что если поцарапать крепким кремнем о багряный камень шу, то камни проснутся, разгневаются и начнут кидаться друг в друга искрами. Если поднести их поближе к сухой траве, то искры, быстро умирающие от голода в воздухе, пожрут траву и станут большим пламенем. Есть и другая магия, дающая огонь, но ей надо учиться у шаманов, а кремень и шу могут использовать даже дети.

Факел также загорается от искр. Надо только конопляный жгут в десять раз обернуть вокруг удобной палки и пропитать смесью жира и воска. Несколько факелов всегда должны быть у охотника. Ведь звери часто прячутся в пещерах, где их глаза видят лучше людских. Глупых зверей огонь отгоняет. Только самые хитрые, сильные или владеющие магией не страшатся огня. Вот почему факел – верный помощник охотника.

○ **Нужно запasti вяленого мяса,** ✎ ✓ «Вяленое мясо» — (46)

## 27

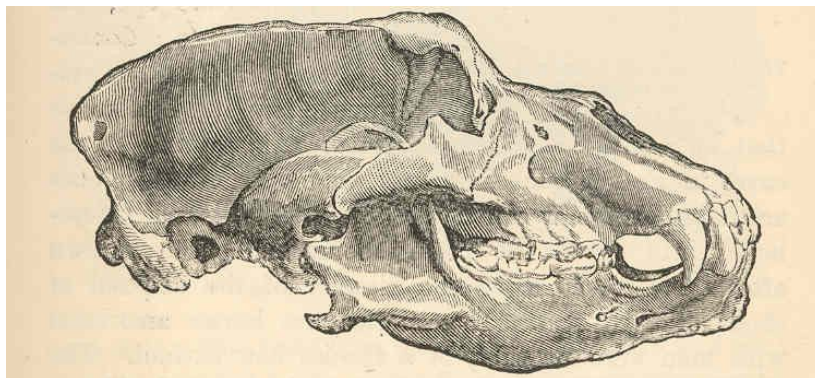
От прадедов перешло к инуука умение приручать зверей и птиц. Варпати хорошо им овладел. Когда он добирается до скал, то находит гнездо скального филина. Эта птица лучше всего подходит ему сейчас. Филин – храбрая птица, не будет прятаться от охотника, но и сразу при его появлении не атакует. Замашет широкими крыльями с пушком, с чёрными подпалинами на перьях, заскрежест когтями по камням.

Многих зверей приручают, кидая вначале вкусную приманку. Но с филином по-иному. Надо долго-долго, не отрываясь, смотреть в его огромные золотистые глаза. Раскрыть свой дух, связь с древними охотниками.

Варпати садится на холодный камень и вглядывается в глаза птицы. Краски вокруг блёкнут. Он воспаряет в астрал. Он и филин наравне, словно две тени. Земля далеко внизу. Солнце освещает их, но фигуры полны собственного духовного золотистого света. Они несутся куда-то к созвездиям туманностей. Дух филина силён, но дух Варпати крепок и смел. Наконец, филин признаёт равенство меж ними. Он останется с молодым воином на время охоты и впустит в свой астральный план, чтобы Варпати смог взглянуть с высоты его глазами.

○ **Сделать запас стрел**, ✎ ✓ «Стрелы» — (62)

## 28



Варпати смело бросается с палицей на часового и проламывает тому череп. Но тут подбегают остальные воины. Завязывается кровавый бой, но силы не равны. Молодой охотник инуука превращается в кровавую кашу под ударами палиц врагов...



Разбрасывая кровавый снег, из темноты в свет костра прыгает ещё один северный зверь. Больше первого. Только сейчас догадка озаряет ум Варпати: это логово не одиночки, а семьи. Вероятно, здесь стало мало добычи, и самец уходил разведывать новые земли, а самка оставалась рядом с пещерой. С ней-то и сразился Варпати.


- Духи предков, укрепите! – кричит Варпати.

Филин отвечает на его призыв, слетая с вершины одной из скал и когтистыми лапами атакуя голову северного зверя. Варпати кидает одно за другим несколько копий, которые он нашёл в пещере, а также несколько горящих головешек, чтобы подпалить зверю шкуру и отвлечь от битвы.

Могучий зверь катается по земле, вырывая из тела копья, туша огонь на шкуре и отбиваясь от филина. Варпати подскакивает и наносит несколько ударов, куда только может дотянуться. Сердце его бешено колотится. В воздухе мечутся призрачные фигуры. Кажется, это духи убитых зверем воинов, желающие помочь отомстить за себя.

Варпати молод и слаб, но смел. За него удача и благословение предков. Рёв битвы отражается по ущельям эхом, заставляя более мелких хищников настороженно пригибаться в снег. Клочья шерсти покрывают каменный пол долины. Несколько раз Варпати удалось отразить нападение хищника. Он поддел ногой кучу горящих углей прямо в алые глаза зверя. Во время другого нападения зверь не заметил льда под снегом, поскользнулся во время прыжка и впечатался в камень, ненадолго оглушив сам себя.

Его морда в крови и язвах от огня. Из боков торчат обломки копий. Он стоит уже не так твёрдо, но полон гнева и храбрости. У Варпати появились новые раны и открылись прежние. В голове шумит, руки не так крепко сжимают палицу.

Если отмечено «Мать»: **Собраться с силами**,  получено достижение «Первобытный охотник» — (23)

Если отсутствует «Мать»: **Собраться с силами** — (59)





Теперь надо покинуть ближние к деревне области и отправиться на поиски зверя. Варпати идёт по охотничьей тропе. Но долго так ходить – бесполезно. Варпати сходит с тропы и пробирается меж стволов огромных кедров. Здесь растительность не столь густа, как на дальнем юге. Сам он там не бывал, но слышал рассказы разведчиков из дальних деревень. Много-много дней пути на юг, и там кусты, словно змеи, сплетаются меж стволов деревьев, образуя целые массивы, иногда столь густые, что приходится их обходить стороной.

К вечеру Варпати выходит к лагерю охотников. Сейчас там двое мужчин греются у живого огня костра, запекая в камнях корнеплоды. Десятидневная охота началась, и ему запрещено разговаривать и даже выдавать своё присутствие членам племени. Эта охота для одиночки.

Варпати готов уйти, но ручей, текущий рядом, заглушает его шаги, а ночь скрывает присутствие, и он отваживается подойти и послушать разговор охотников. Если он выдаст своё присутствие, то придётся бежать, словно вражескому разведчику. Меткая стрела, пущенная умелой рукой, может положить конец и его охоте, и его жизни.

Охотники молча едят, но потом один произносит:

- К северу отсюда я видел сегодня следы. Огромные. Вот такие.

Судя по звуку, охотник рисует палочкой на песке образ следа.

- Таких следов нет в наших лесах, - удивлённо говорит другой.

- Огромный зверь. Сильный запах. Сильнее, чем у пещерного медведя. Сильнее запаха мамонта. Длинная шерсть. Зверь с севера. Возвращался к себе. Будь осторожен. Три малых перехода отсюда, у ручья с красными берегами.

Варпати радостно улыбается. Предки помогают. Он узнал о могучем северном звере. Варпати осторожно уходит по воде и быстро добирается до знакомого ему ручья. Здесь он часто бывал раньше с отцом. Непроглядная ночь, но всходит полная Луна – скоро в её свете можно будет различить линии на собственной ладони.

Как лучше выслеживать зверя?

- По следам на земле — (8)
- По запаху — (11)
- Затайтесь на водопое — (25)
- Затайтесь на звериной тропе — (56)
- По охотничьим приметам — (7)
- По слуху — (18)

## 31

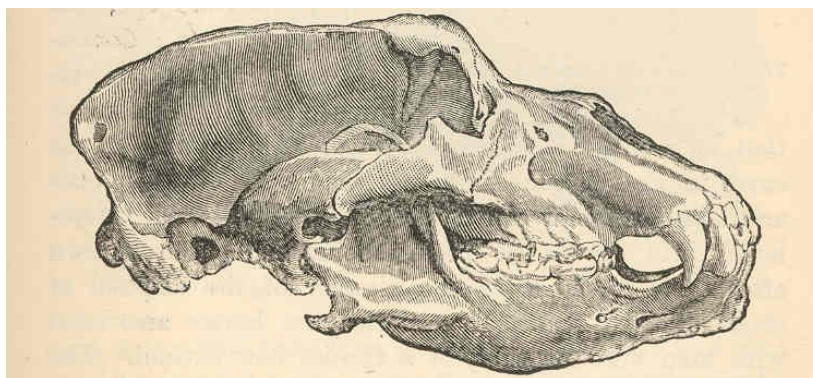
---

Духи предков защищают от зла неизвестных предметов. Варпати всегда был почитителен к ним, и духи не забыли молодого охотника. Те из них, что полегли здесь в бою, слетаются и огораживают невидимой стеной. Мертвящее излучение ослабевает. Варпати чувствует, что свободен от него – и несётся прочь, выкрикивая благодарственные слова духам предков.

○ Бежать прочь — (34)

## 32

---



Варпати не захватил с собой факел. В темноте его глаза видят лишь смутные силуэты стен, сталактитов и сталагмитов. Вскоре тьма сгущается, молодой охотник двигается на ощупь и за очередным поворотом срывается в провал...



Палица – самое важное для охотника. Лук кормит, а палица и кормит, и защищает, и приносит славу. Копьё смертоносно, копьё можно метнуть издали, оно вопьётся в тело. Но палица сокрушит с одного удара то, на что потребуются десять ударов копья или сто стрел. Палица – часть скалы, она – сестра камня.

Палицы вырезают из большого корня или крепкого кедра. Или из целого ствола скальной берёзы. Затем выдалбливают отверстие на конце и обжигают в костре. После в отверстие вставляют подходящий голыш со дна ручья, обломок скалы, а лучше всего – небесный камень из глубин Хаоса, упавший на землю. Затем оплетают ремнём из кожи тура или жгутом из конопли и льна, и погружают на несколько дней в смолу северной яблони, чтобы камень намертво прирос к палице.

Палица Варпата давно готова. Он сам добыл материалы для оружия, сам сплёл ремни, сам собрал тягучую смолу и сварил в котле, сам обжёг конец палицы. В течение долгих дней осторожно выдолбил углубление для обломка серой скалы, острого в одном месте и тупого в другом. Теперь он готов к охоте.

○ Нужно намазать жиром и воском факела, ✎ ✓ «Факел» — (26)



Равнина заканчивается, переходя в подлесок, а, затем, и в настоящий хвойный лес. Здесь уже не встретишь привычных платанов и грабов. Здесь царствуют сосны и пихты, кедры и лиственницы, северная яблоня и ольха. Холодный ветер шумит в кронах. Белые облака плывут к югу.

По сопкам идти довольно легко, но иногда путь преграждает бурелом или мёрзлое болото – приходится обходить. И хотя запах зверя менее стоек на морозе, всё-таки достаточно различим, чтобы продолжить преследование. Хвойные деревья часто цепляют игольчатыми лапами его шерсть.

Целый день Варпати пробирается по лесу. Темнеет, но время охоты близится к концу, надо во что бы то ни стало догнать зверя до исхода десятого дня. И, хотя твёрдое правило охотника гласит, что в незнакомом месте ночью лучше спрятаться и переждать, молодой инуука продолжает погоню, освещая путь горящим факелом.

Внезапно, удобный распадок, которым Варпати решил пройти к холмам, заканчивается мрачным капищем. Здесь в виде кривой линии установлены замшелые, залитые старой кровью и гниющими внутренностями, камни-жертвенники. Это базальтовые глыбы с прожилками нефрита, похожими на зелёные вены. На некоторые вырезаны страшные кривящиеся лица.

Ни звуки, ни запахи не выдали место капища. Словно из кошмара, возникло оно здесь. На мгновение Варпати застывает в ужасе. Он попал в самый разгар мерзкого ритуала здешних шаманов. Он бросается прочь, но его заметили, и вслед летят мрачные заклинания. В ночном небе разверзается колодец, и вниз, к нему тянутся безглазые черви и змеи, сотканные из Хаоса.

○ Если отмечено «Шаман», отмечено «Заклинательный круг»: **Сопrotивляться тёмным шаманам — (55)**

○ Если отсутствуют «Шаман», «Заклинательный круг»: **Сопrotивляться тёмным шаманам — (10)**

## 35

Варпати благоговейно подходит к небольшому святилищу, устроенному у самого тына за околицей деревни. Здесь на каменной треноге стоит чаша, в которую складывают благовонные травы. Под треногу подсыпают жаркие угли из костра, и травы в чаше начинают тлеть, источая терпкий аромат.

Рядом с треногой установлено несколько камней с отшлифованными боками, на которых вырезаны волнистые узоры. Бороздки подкрашены синей краской из толчёной лазури, вайды, смолы и оливкового масла.

Узоры символизируют шард, солнце, туманности и Хаос. Ниже – рисунки, изображающие предков инуука. Варпати кидает в чашу несколько горстей сушёных трав, хранящихся здесь же в глиняных горшках, подсыпает углей и вдыхает дым благовоний. Предки послали вещий сон. Предки помогут ему в охоте. Он будет смел, и предки возрадуются его успехам.

○ Добыть мякоть из растений в ближайшей реке для целебной мази, ✎ ✓ «Целебная мазь» — (4)

## 36



Варпати хорошо помнит наставления Старейшины-Охотника Пхати Три Жёлтых Когтя. Он пристально оглядывает воды озера в поисках опасности. Здесь могут плавать зубастые рыбы, а в глубине таиться гораздо более ужасные создания. Сам Варпати их ещё не видел, но старики рассказывали легенда, что слышали в детстве от других стариков, а те – от своих стариков. Те старики видали речных монстров, безжалостных и хитрых. В их глазах только злоба и желание убивать. Они не рыбы и не звери, а что-то другое. Их голоса заставляют кровь холодеть. Даже выпив настой берсерка, воин, увидев и услышав этих чудищ, замирает в страхе. В воде от них нет спасения. Магия инуука бессильна против них. Хорошо, что их осталось мало.

Варпати знает, по каким приметам узнать, обитают ли такие монстры в озере. Он внимательно осматривает берег, но ничего опасного не замечает. Он тихо входит в воду и медленно плывёт, стараясь создавать меньше волн. Через некоторое время молодой охотник благополучно выбирается на берег и вскоре находит запах зверя.

○ Преследовать зверя далее — (38)



... проснулся в неглубокой пещере на подстилке из шкур волка и леопарда. Видение. Духи предков послали этой ночью добрый знак. Он победит могучего зверя с кровавыми клыками. Отец будет доволен. В племени будет праздник.

Вчера вечером завершился маати: три круга солнца без еды перед охотой. Шаман Шида Баали – Шида Большеголовый – приготовил напиток, и он сделал три глотка перед сном.

При рождении ему дали секретное имя. Шида Баали прошептал его трижды и записал тайными знаками глубоко в пещере на вершине Гладкой Скалы. Рядом с именем его отца – вождя племени инуука. Затем шаман стал кидать речные камешки и спрашивать его мать, Велайку Сухой Тростник, что она видит, и на какие слова похожи россыпи камешков. Так он получил второе имя. Варпати: имя непостоянное и чистое, как речная вода, как галька, которую дети разбрасывают ногами. Так делалось в племени инуука испокон веков. Враги, узнав вторые имена воинов, ничего бы не смогли сделать. Напрасно будут их шаманы призывать диких зверей на инуука: звери не найдут их имена. Они найдут воду, ветер, песок и шелест трав.

Девочки так и останутся со вторым именем. Когда их возьмёт один из мужчин племени, то сам прибавит, что пожелает. Если жена будет плодovитой и послушной, то к имени муж добавит цветок или птицу.

Мальчики, прожив двенадцать полных оборотов, возмужают, и отправятся на охоту в одиночку. Когда они вернутся через десять дней с добычей, старейшины отправятся по их следам и прочтут по приметам, как он вёл охоту, как выслеживал зверя, как получил добычу. И решат, какое прозвище дать. Ну а после молодой инуука сможет заслужить и другие прозвища. Почётнее всего отличиться на войне. Все мальчишки мечтают, чтобы однажды они собрали грозное войско из племён, как Дроммон Скальный Рог или о том, что зальют кровью целое поле, как Рапти Тысяча Бивней. Многие поколения у костров поют песни про их доблестные деяния.

Пора готовится к десятидневной охоте. Старейшина-Охотник Пхати Три Жёлтых Когтя скоро придёт к пещере, чтобы забрать молодого охотника. Нужно подготовить всё как следует. Старейшина может прийти в любой момент, и если увидит, что мальчишка занимается пустыми делами, то решит, что важные уже сделаны – и заберёт.

- Нужно сложить в мешок зимнюю одежду, ✎ ✓ «Зимняя одежда» — (5)
- Нужно запасти вяленого мяса, ✎ ✓ «Вяленое мясо» — (46)
- Нужно намазать жиром и воском факела, ✎ ✓ «Факел» — (26)
- Нужно укрепить палицу, ✎ ✓ «Палица» — (33)

## 38



Запах зверя приводит в пещеру. Возможно, это логово зверя, хотя запах вокруг не столь силён, как это обычно бывает там, где зверь обитает постоянно.

Пещера, похоже, довольно большая.

- Если отмечено «Факел»: **Зайти в пещеру** — (6)
- Если отсутствует «Факел»: **Зайти в пещеру** — (32)

## 39



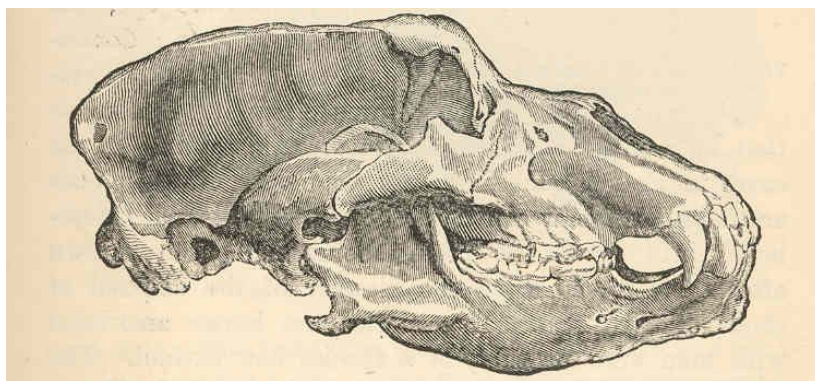
Хорошо, что Варпати захватил вяленое мясо. Сейчас оно как нельзя кстати. Он съедает две полоски. Либо завтра он убьёт зверя и вернётся в леса, где добудет пропитание, либо нет – но тогда он всё равно вернётся. Одна полоска – на обратную дорогу. Либо зверь убьёт его. Но этого не случится. Духи предков послали ему вещий сон. Его оружие смертоносно, а руки сильны.

- Поесть и продолжать охоту** — (40)



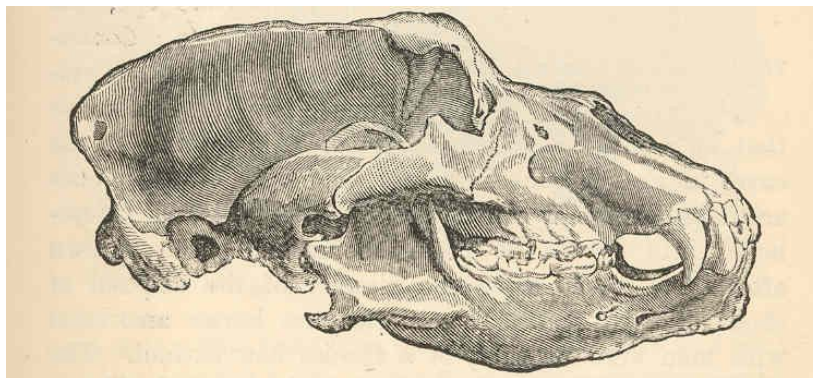
Утром десятого дня Варпати поднимается в небольшую горную долину. Запах зверя усиливается с каждым шагом. Появляются кости крупных животных. Верные признаки, что логово зверя близко. На камнях видны следы когтей – зверь точил их здесь.

- Пойти напролом — (42)
- Расставить ловушки — (50)
- Ждать — (53)
- Обследовать логово — (52)



Варпати бежит изо всех сил строго на север, надеясь, что зверь шёл тем же путём. Но всё-таки теряет след. Ему не суждено убить огромного северного зверя. Он убьёт обычного волка и принесёт в племя. Отец будет доволен, и в деревне разведут костры и будут петь песни в честь молодого охотника...





Варпати выходит в центр пещеры и испускает громкий клич инуука. Голос эхом отдаётся в горах. Зверь не заставляет себя ждать. Он появляется – огромный, весь в инее – и кидается на молодого охотника. Зверь свиреп, быстр и вынослив. Даже точный удар палицей в череп не останавливает его. Варпати погибает в бою...



Ночь спускается на землю. Холодный ветер завывает в острых пиках ледников. Варпати, затаившись, ждёт недалеко от ловушек. Вот слышится лёгкое похрустывание под подушечками лап. Зверь возвращается в логово. Он огромен, как пещерный лев. Он бел, как снег. Он грациозен и могуч, как барс. Его клыки почти такие же огромные, как у махайрода, тотема инуука. Его глаза горят алым огнём. Он двигается легко и плавно. На концах длинной шерсти запутались сосульки.

Северный зверь переступает через первую верёвку, но задевает вторую. Ловушки инуука хитрее зверя: стоит задеть хотя бы одну, как срабатывают все. Крючьеобразные зубы впиваются глубоко в плоть. Оглушительный рык прокатывается по горной долине, устремляясь в ночное небо.

Варпати с ответным яростным кличем выскакивает из укрытия и бьёт зверя.

- Если отмечено «Палица»: **Нанести удар — (51)**
- Если отсутствует «Палица»: **Нанести удар — (45)**

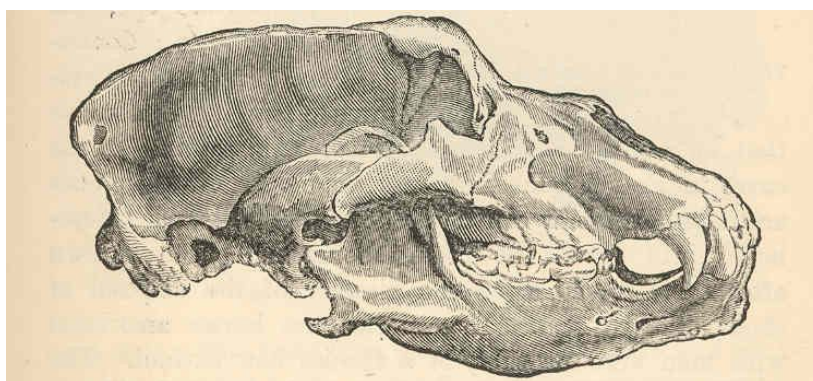
44



Зимняя одежда из шкуры медведя спасает Варпати от холода. Дополнительно он мазет лицо и руки жиром.

Продолжить преследование по северным горам — (16)

45



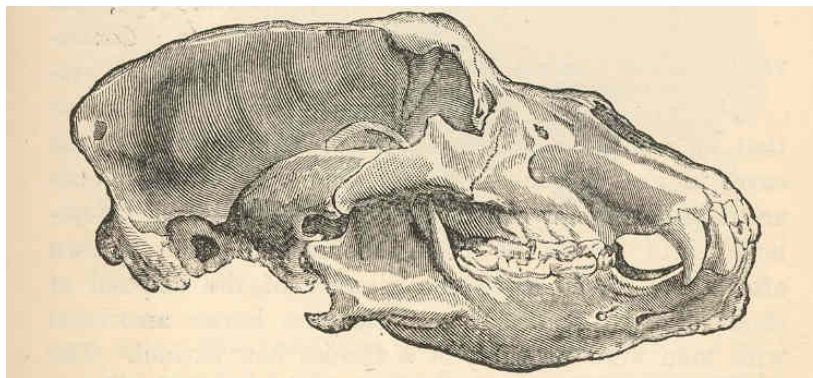
Верная палица осталась в пещере. Варпати наносит удар копьём, но для такого сильного и яростного зверя удары не смертельны. Зверь изворачивается, уклоняясь, вырывается из ловушек и прыгает на копьё Варпати. Удар лапой, словно камень с горной кручи, раздирает грудь молодого охотника. Зверь начинает кровавое пиршество...

46



Вяленое мясо медведя и лося очень жёсткое. Жевать его долго. Инуука бросают мясо в котёл и варят. Лучше взять мясо капибары или бородавчатого вепря, который водится ближе к болотам. Оно и вкусней, и мягче. Хватит трёх длинных полосок. Их удобно скручивать и подвязывать к поясу или класть в потайной мешок.

Нужно сложить в мешок зимнюю одежду,  ✓ «Зимняя одежда» — (5)



Варпати теряет сознание от голода. Он уже давно ничего не ел, а сил на охоту уходит очень много. Когда он приходит в себя, то понимает, что если продолжит путь, то сильный зверь, скорее всего, одолеет его в бою. Приходится повернуть назад. Ему не суждено убить огромного северного зверя. Он убьёт обычного волка и принесёт в племя. Отец будет доволен, и в деревне разведут костры и будут петь песни в честь молодого охотника...



Дождавшись вечера, Варпати достаёт лук, притороченный к спине, накладывает стрелу. В густой траве подкрадывается ближе. У выхода из ущелья дежурит один разведчик. Стрела бесшумно вонзается ему в глаз. Когда через небольшое время приходит другой изида, и он получает свою стрелу.

Варпати крадёт дальше. У костра в каменном закутке четверо разведчиков жарят мясо кабана. Они сидят близко друг к другу. Отец научил Варпати стрелять двумя стрелами сразу. Опытные охотники могут сразить двух куропаток, улетающих в разные стороны. Здесь опыта не нужно. Две стрелы пробивают горло двух изида. Оставшиеся вскакивают и с факелами бегут в поле. Они быстры. Один уклоняется от пущенной стрелы, второй получает рану в живот и немного замедляет бег.

Варпати выскакивает из травы и вступает в бой. Духи предков поддерживают его с неба. Бой скоротечен. Предки дают рукам силу. Палица сокрушает черепа врагов. Путь свободен.

○ Продолжить охоту — (61)

## 49

Мать Варпати, Велайка Сухой Тростник, сидит перед пещерой вождя, его отца, и толчёт зёрна каменным пестом в углублении большого булыжника.

- Идти на долгая охота, - говорит Варпати.

Мать поднимается с вязаного коврика, уходит в пещеру и возвращается с баночкой толчёной охры, смешанной с глиной и слюной. Она зачёрпывает пальцем немного смеси и выводит на левой половине груди сына защитные знаки его рода.

В конце она мажет ладонь целиком и запечатывает знаки. От ладони идёт приятное тепло прямо в сердце. Варпати радостно улыбается и кивает.

○ **Пойти к шаману племени** — (21)

## 50



Варпати использует любую возможность, чтобы получить перевес в борьбе со зверем. Сейчас в логове пусто, и можно заняться установкой ловушек. Он натягивает верёвки и прилаживает к ним палки с загнутыми зубами озёрных рыб. Если зверь тронет верёвки, замаскированные снегом палки ударят по лапам и завязнут в плоти зверя, отвлекая и обездвиживая его на короткое время.

○ **Ждать** — (43)

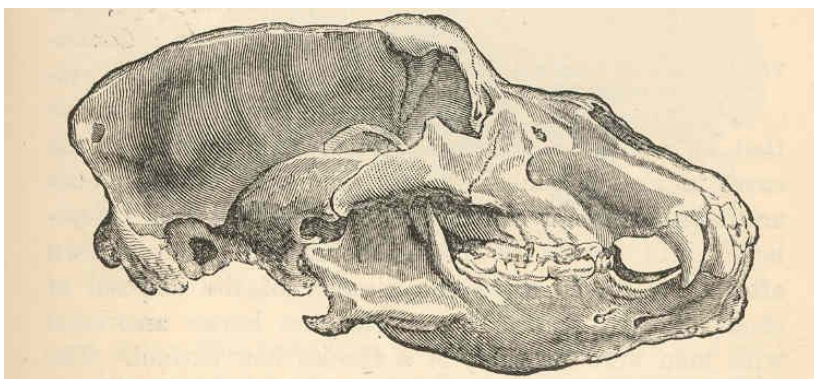


Верная палица обрушивается на череп зверя. Тот пытается извернуться, но Варпати не ведает страха. Его мысли чётки и ясны. Его рука не дрожит. Он предчувствует движения зверя и бьёт в нужный момент, уворачиваясь от взмахов когтистых лап. Когти, словно кинжалы, свистят в морозном воздухе. Кровавый снег ошмётками взлетает вверх.

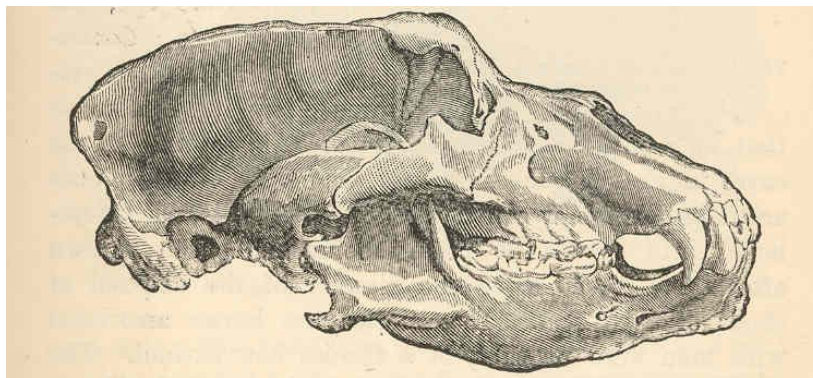
Варпати знает, что он ещё слаб по сравнению со взрослым охотником. Поэтому должен пойти на хитрость. Основные удары, когда есть возможность, он направляет на лапы зверя. Теперь, даже вырвавшись из ловушки, зверь будет двигаться очень медленно.

Варпати отпрыгивает подальше, выхватывает из-под снега припрятанный лук и расстреливает зверя. Несколько точных стрел – и всё кончено. Однако, несмотря на победу, зверь успел задеть молодого охотника несколько раз. Если бы он не был столь большим и сильным, то эти раны не стоили бы внимания, но, несмотря на то, что раны пришлись вскользь, они глубоки и опасны.

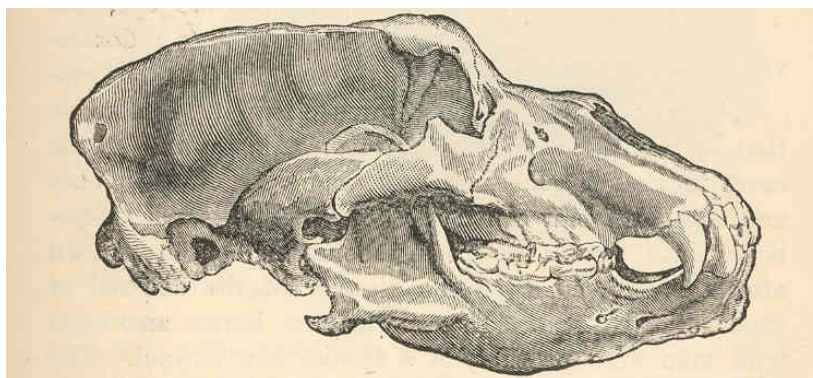
- Если отмечено «Целебная мазь»: **Залечить раны — (19)**
- Если отсутствует «Целебная мазь»: **Залечить раны — (54)**



Варпати обследует логово и находит множество интересных предметов, оставшихся от жертв зверя: оружие, драгоценные бусы, бивни и зубы. Целая пещера с сокровищами. Всё-таки он ещё молод, и теряет бдительность, рассматривая находки. Зверь, издали почуявший запах чужака, подкрадывается тихо и незаметно, а затем мощным рывком бросается вперёд и переламывает хребет молодому охотнику...



Затаившись, Варпати ждёт. Только к ночи зверь возвращается в своё логово, неся добычу. Он чувствует незнакомый запах, но не может определить, где источник. Варпати, улучив удобный момент, выскакивает из укрытия и обрушивает палицу на череп зверя. Зверь свиреп, быстр и вынослив. Даже точный удар палицей в череп не останавливает его. Варпати погибает в бою...



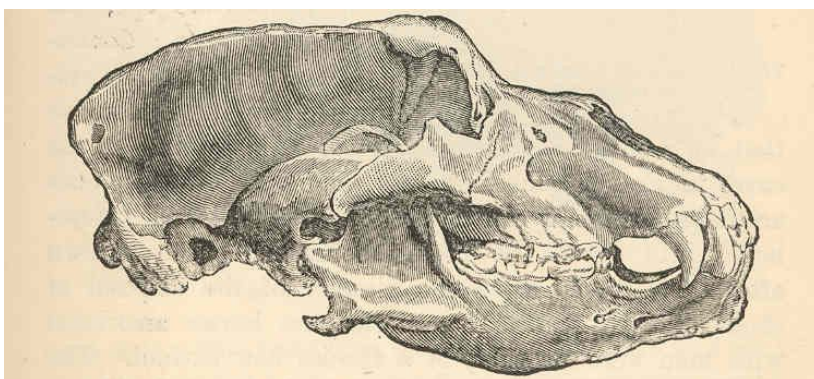
Варпати старается как может перетянуть раны, но уже поздно. За время боя крови вылилось слишком много. У него кружится голова. Мороз сковывает тело. Молодой охотник замерзает в снегу рядом со своей добычей...



Защитные барьеры, наложенные шаманом Шида Баали и женщиной-заклинательницей, вспыхивают ярким оранжевым светом, как купол из завитков. Змеи Хаоса сгорают, стоит им только дотронуться до купола. Завитки начинают расти вверх и заплетать колодец в небе. Со стороны капища слышатся злобные разочарованные голоса.

Варпати уже далеко. Теперь ночь – его союзница. Среди шаманов были только старики. Видимо, эта местность – запретна для воинов их племени.

○ Бежать в ночь — (3)



Варпати решает, что большой зверь ещё вернётся за добычей. Он выбирает укромное место на дереве над звериной тропой и затаивается. Но проходит ночь, день, и ещё несколько дней, а зверь больше не появляется.

Варпати не суждено убить огромного северного зверя. Он убьёт обычного волка и принесёт в племя. Отец будет доволен, и в деревне разведут костры и будут петь песни в честь молодого охотника...

## 57

Путь через равнину пролегает мимо небольшого кратера. Варпати хочет обойти его стороной, но чувствует, как его так и тянет остановиться. Ветер воет здесь зло и неприветливо. По всему кратеру разбросаны остатки оружия и кости. Это место древней битвы. Здесь чувствуется чужая магия.

Варпати замечает на наконечниках копий и стрел знаки своего племени. Но есть и знаки других племён. И вовсе незнакомые символы. Здесь лежат предметы, о назначении которых молодой охотник не знает совсем ничего, и даже не в силах догадаться, для чего они созданы. Он только чувствует, что из них и из всей земли кратера сочится война и ужас.

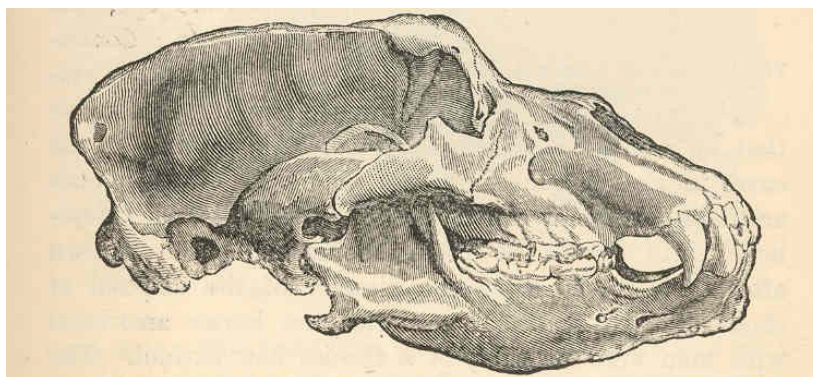
- Если отмечено «Камень предков»: **Древнее поле боя — (31)**
- Если отсутствует «Камень предков»: **Древнее поле боя — (17)**

## 58

Варпати наступает на тень, позабыв от волнения, что ни в коем случае нельзя этого делать. Теперь шаман не снизойдёт до разговора с ним, и придётся отправляться на охоту без напутствия.

- Покинуть деревню — (63)**

## 59



Зверь готовится к финальному рывку. Он прыгает. Варпати встречает его ударом палицы, но удар слишком слаб, чтобы пробить толстенный череп. Варпати падает, кровавые когти зверя разрывают тело молодого инука на части...



## 60



Вот уже целые сутки Варпати идёт по следу зверя. Следы уходят в ущелье. Справа горная гряда, подняться на которую будет непросто. Варпати не знает тропинки. Слева болото, через которое придётся пробираться осторожно и медленно: Варпати не знает брода. Здесь могут обитать крокодилы и анаконды. Челюсти крокодила сдавят тело, как упавший с горы огромный камень. Объятия анаконды сомнут мускулы, как сотня камней.

Из ущелья поднимается сизый дымок. И доносится знакомый запах. Запах врага. Разведчики племени изида. Наверное, они пришли сюда недавно, после того, как большой зверь прошёл ущельем. Обходить слева или справа очень долго. Дожди могут смыть запах. Зверя могут убить другие охотники. Остаётся только напасть на вражескую стоянку. Изида намного ниже и слабее инуука, но всё же опасны, как любой из расы людей.

- Если отмечено «Стрелы»: **Напасть на вражескую стоянку — (48)**
- Если отсутствует «Стрелы»: **Напасть на вражескую стоянку — (28)**

## 61



Проходят ещё целые сутки. Путь преграждает широкое озеро. Остаётся только переплыть его – обходить очень долго. Судя по запаху, зверь явно переплыл на другой берег и двигался строго на север.

- Если отмечено «Наставления охотника»: **Переплыть озеро — (36)**
- Если отсутствует «Наставления охотника»: **Переплыть озеро — (64)**

## 62

В глубине леса Варпати быстро находит подходящие прямые ветки тиса и ясеня. Ловкий охотник быстро сделает стрелы, насадив перья на один конец и примотав наконечник к другому. А если нет каменных наконечников, можно и просто обжечь конец стрелы в костре и воткнуть несколько раз в землю: он сам заострится. После достаточно попасть в глаз зверю.

- Сходить к каменному кругу с женщинами-заклинательницами,  ✓ «Заклинательный»**

## 63



Теперь можно отправляться в путь.

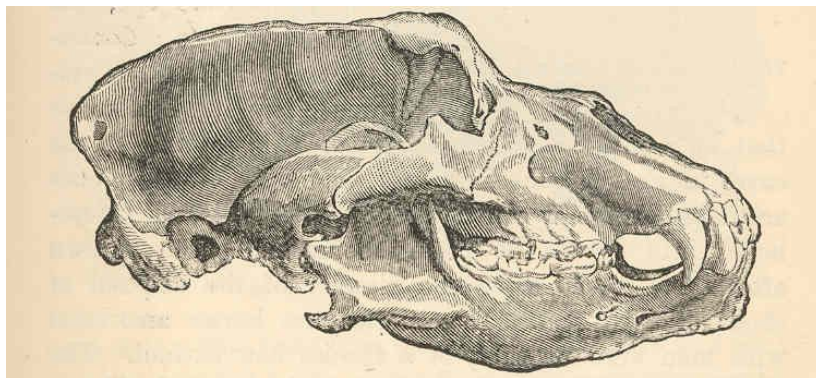
Деревня расположена в небольшой уютной долине, где из скал бьёт полноводный ручей. Здесь много и других родников, все они сливаются в речку, в которой полно рыбы. К счастью, опасные зубастые рыбы и многочисленные болотные и древесные змеи здесь не водятся. Нет гнуса и огромных шершней, нет ядовитых растений. У племени инуука несколько деревень, и эта – самая безопасная.

На скалах чуть дальше по течению реки селятся хищные птицы, но им хватает пропитания, да и размером они не столь велики, чтобы нападать на людей. Берега реки поросли высокими деревьями: дубами, кедрами, соснами и платанами. Подальше растёт тис и ясень, годные для стрел.

У самого выхода из деревни, за тыном устроено святилище предков. Есть и несколько других, гораздо больше, но они намного дальше. Чтобы до них добраться, надо знать тайные тропинки.

Настоящий опытный охотник знает, как вести себя, покинув деревню.

- Добыть мякоть из растений в ближайшей реке для целебной мази, ✎ ✓ «Целебная мазь» — (4)
- Приручить птицу, ✎ ✓ «Птица» — (27)
- Сходить к каменному кругу с женщинами-заклинательницами, ✎ ✓ «Заклинательный круг» — (24)
- Поклониться святилищу предков у деревни, ✎ ✓ «Камень предков» — (35)
- Сделать запас стрел, ✎ ✓ «Стрелы» — (62)



Варпати бросается в воду, забыв наставления Старейшины-Охотника Пхати Три Жёлтых Когтя. На самой глубине, в центре озера он чувствует, как нечто неведомое хватает его снизу и перемалывает челюстями...