Критские хроники:

Месть Альтея



Герои, боги и смертные сойдутся в битве
на страницах этого приключения



Джон Баттерфилд, Дэвид Хонигман и Филип Паркер

КРИТСКИЕ ХРОНИКИ I:
МЕСТЬ АЛЬТЕЯ
Художник Дэн Вудс

Перевод на русский язык:

Kadena
GalinaSol
Xpromt
Johny Lee
fermalion
Тара-сан
Jumangee
Ajenta
Эргистал
Anuta

Редактура:

Kadena

Верстка:

Jumangee

http://quest-book.ru
2013-2014



John Butterfield, David Honigmann and Philip Parker
Cretan Chronicles I: Bloodfeud Of Altheus
Illustrated by Dan Woods

ПРЕДИСЛОВИЕ И ПРАВИЛА

«Пал доблестный Тесей, - сказал Гермес. - Его останки и поныне сокрыты в лабиринте тоннелей Миноса. Духи твоих предков, находящиеся во владениях Аида, молят и требуют возмездие свершить. Эгей, отец твой благородный, оплакивает потерю старшего сына. Хоть гнев сжигающий терзает его дух, покоя не давая ни минуты, и жажда мести мучает его, однако телом слаб он стал. Уж в прошлом доблести блистающей пора, и сердце старика не выдержит волнений нового похода. Но ты, Альтей, могуч и юн, ты - тот, кто должен заменить отца в его пути кровавой мести. Так отправляйся в путь чрез море цвета темного вина и уничтожь тот бич, что угрожает родине твоей». Так говорил Гермес, сказав - исчез, лишь дыма облако оставив за собой.

В этой книге вам предстоит стать Альтеем - греческим героем, которому выпала удивительная миссия. Для достижения цели вам придется сразиться с множеством противников, как с людьми, так и нет, да и еще попутно добиваться расположения богов. Путешествие будет трудным, но только вы определяете свою судьбу. Книга разбита на параграфы; в конце каждого параграфа при выборе одного из вариантов вы увидите ссылку на следующий параграф. Параграфы пронумерованы по порядку, но вы не должны без надобности читать все подряд, иначе вы исказите ход истории, и приключение станет неинтересным. Если в конце параграфа нет ссылок, значит вы мертвы. В этом случае вы можете начать снова, с параграфа 1 с новым Альтеем, всеми показателями в их изначальном значении, стартовым оружием и броней. Все боги будут вновь равнодушны к вам.

Вам понадобятся только бумага, карандаш и игральный кубик, чтобы начать путешествие Альтея - ваше путешествие!

Сила, Защита, Слава и Позор

Прежде, чем вы отправитесь в путь, есть несколько вещей, которые вам необходимо знать. Ваше состояние, ваши боевые навыки и ваши отношения со сверхъестественным и обществом определяются четырьмя показателями. Это Сила, Защита, Слава и Позор. В течение игры их значение будет меняться, и вы должны будете заносить эти изменения в Лист хроник. Чистый Лист хроник есть в начале книги, скопируйте или распечатайте его для удобства. Также в Лист хроник заносится информация о состоянии здоровья. Игра начинается с показателя *здоров*, когда Альтей пропускает удар, он изменяется на *ранен*, затем на *тяжело ранен* и, наконец, *мертв*. Всякий раз, когда Альтей или его противник получает урон, показатель здоровья уменьшается на один уровень от имеющегося значения (от *здоров* к *ранен*; от *ранен* к *тяжело ранен*; от *тяжело ранен* к *мертв*). Смерть в большинстве случаев будет означать конец вашего приключения, поэтому берегитесь! Также в Лист хроник записываются имущество и артефакты, приобретенные в пути. Отдельно помечается, одарен ли Альтей благосклонностью (или наоборот) тех или иных богов. Короче говоря, Лист хроник содержит исчерпывающую информацию о состоянии Альтея и его отношениях с внешним миром.

Сила Альтея равна сумме базового значения и показателя самого мощного оружия, которое у него есть. Эта характеристика определяет шанс на успешную атаку Альтея. Базовое значение Силы Альтея равно 4, и оно возрастает, как только тот берет оружие.

Защита равна сумме базового значения и показателей всей надетой брони. Базовое значение защиты Альтея 10. Теперь предположим, что он носит поножи и шлем. Поножи добавляют к Защите 1, а шлем - 2. Следовательно, значение Защиты будет равно 13 (10+2+1). Защита используется, главным образом, в бою для определения успешного шанса попадания противника.

Слава - крайне важный параметр для Альтея. Он определяет его отношения с людьми и богами-покровителями. Потеряв Славу, он станет изгоем. Бог-покровитель откажется помогать ему (за исключением случаев, когда эта помощь оказывается автоматически), люди будут презирать его и стараться всячески навредить. В начале Слава Альтея равна 7. Она может расти или уменьшаться, но никогда не будет ниже 0. Если она падает до этого значения, то вновь вырасти может лишь с помощью Зевса (см. ниже) или если такая возможность будет прямо предусмотрена в тексте. Слава обретается благодаря победам в битвах, она может быть использована для обращения к богам, а также для временного увеличения Силы и Защиты в бою.

Позор — еще одно ключевое понятие в Греции Бронзового века и еще одна важная часть этого приключения. Базовое значение Позора равно 0. Избавиться от полученных очков Позора не так-то просто - это возможно только в особых обстоятельствах, на которые прямо указано в тексте параграфа. Вы получаете очки

Позора за недостойные поступки, такие как убийство противника после того, как он сдался, постыдное бегство во время честного боя и отказ от героических деяний. Более серьезные преступления - например, отцеубийство, женитьба на собственной матери или неспособность содержать собственные доспехи в пристойном состоянии - будут караться еще большим количеством очков Позора. Если Позор Альтея превысит значение его Славы, он будет раздавлен бременем своей совести и либо бросится на свой меч, если таковой имеется, либо будет сражен громовым ударом Зевса-олимпийца, отца богов, а его презренный дух будет низвергнут в мрачное царство Аида, Губителя жизни. Воскрешение в данном случае невозможно. Если Позор возобладает над Славой прямо во время боя, то с Альтеем ничего не происходит до тех пор, пока битва не завершится — таким образом, победа может принести герою несколько очков Славы и спасти его от ужасной судьбы.

Сражения

Столкновение с любым человеком или животным, имеющим боевые характеристики, может обернуться битвой. Вам следует всегда отмечать их показатели на листке бумаги — не столько для удобства, сколько из-за того, что вы можете быть перенаправлены на другой параграф. Также вам необходимо постоянно отслеживать состояние здоровья соперника. Сражение состоит из серии выпадов и парирования. Как правило, Альтей первым наносит удар, если не указано иное. Если он выполняет какие-то другие действия, например, обращается к богам или применяет магический предмет, то право первого удара получает противник.

Бросьте два кубика за Альтея. К выпавшему числу прибавьте значение Силы Альтея, а также показатель Силы его оружия (обратите внимание: если в описании оружия не указано значение Защиты, или у элемента брони не указано значение Силы, то следует принимать данный показатель за 0). Если полученная сумма превышает общий показатель Защиты противника (собственная Защита + броня), значит Альтей сумел нанести удар: отметьте в графе «Состояние Здоровья» противника переход его состояния на одну ступень. То есть, если противник *здоров*, он становится *ранен*, если *ранен* — становится *тяжело ранен*, если он был *тяжело ранен*, то противник погибает, а значит, бой окончен. Если выпавшая на кубиках сумма равна 11 или 12, Альтей автоматически попадает (при этом значения Силы Альтея или Защиты противника не учитываются). Таким образом, Альтею может повезти даже в битве с самым грозным врагом. И напротив, если сумма на кубиках равна 2 или 3, Альтей автоматически промахивается. Враги атакуют по тем же правилам, но следует принять во внимание, что если это не люди, у них не может быть ни оружия, ни брони. В случае сражения с несколькими противниками одновременно ход боя немного другой. Альтей сражается с ними по очереди, но Сила каждого из них на 1 больше за каждого из оставшихся в живых союзников. Если, например, Альтей сражается с тремя волками (Сила

2, Защита 12), то показатель Силы первого волка будет равен 4 (2 базовых очка Силы + 2 очка за двух союзников), второго — 3 (2 очка + 1 очко за союзника), а последнего — 2. В таких схватках каждый враг отступает, когда получает тяжелое ранение, уступая место союзникам; в случае, если все противники *тяжело ранены*, следуйте указаниям в тексте параграфа.

Битва продолжается до тех пор, пока один из противников не погибнет или не сдастся. Однако тяжелое ранение понижает боеспособность: Альтей или противник, получивший столь серьезные повреждения, для определения Силы удара бросает не два кубика, а только один. Если в этом случае на кубике выпадает 1, то раненый точно промахнется, в то время, как даже выпавшая на кубике шестерка не гарантирует попадание. Если же все участники боя *тяжело ранены*, тогда (и только тогда) каждому из них разрешается бросать по два кубика до конца схватки. Таким образом, когда главный герой *тяжело ранен*, его шансы выжить довольно невелики. В этом случае, если противник человек, Альтей может сдаться. Враг почти всегда принимает капитуляцию (в тексте параграфа будет указано, возможно сдаться или нет), по праву победителя забирает у Альтея самое лучшее оружие и элемент брони (в соответствии с показателями их Силы и Защиты), а затем позволяет уйти. За такой поступок Альтей получает 1 очко Позора. Если противник решает сдаться, Альтей должен принять капитуляцию, либо, убив беззащитного врага, получить 2 очка Позора. Если вы принимаете капитуляцию, то также можете забрать любой предмет, какой захотите. Имейте в виду, что вы можете носить только одну часть доспехов каждого вида — например, лишь один шлем, но можете взять запасной. В тексте параграфа также будет указано, может ли данный противник сдаться или будет биться насмерть.

Если Альтей *здоров* либо *ранен* (но не слишком тяжело), он может попытаться отступить. Любая попытка бегства, независимо от ее исхода, будет стоить герою 1 очка Славы. Если вы решили отступить, бросьте один кубик: цифры от 1 до 4 будут означать удачную попытку, 5 или 6 — неудачную. В случае успешного бегства Альтей получает 1 очко Позора, а игроку следует перейти на специально указанный параграф. Потерпев неудачу, вы больше не сможете сбежать до конца текущего боя - вам придется сражаться до смерти или сдаться врагу.

Слава, как уже отмечалось, очень важна в битвах. Во время очередной атаки Альтей может использовать очки Славы для временного повышения своей Силы. Например, если его Слава равна 11 очкам, а Сила — 9 (собственная Сила + топор), он может увеличить Силу на столько очков, на сколько уменьшает Славу (к примеру, повысить Силу до 11, но уменьшить Славу до 9). Увеличение Силы действует в течение лишь одной атаки (одного броска кубиков). После нее Сила героя вновь принимает обычное значение, но Слава уже не восстанавливается. Точно так же во время атаки врага Альтей может на один раунд повысить очки Защиты с помощью Славы. Такие действия можно производить сколь угодно часто, пока у героя остаются очки Славы.

Если Альтей побеждает в схватке, он получает очки Славы. В тексте будет

указано, сколько именно очков приносит та или иная битва. Кроме того, его состояние здоровья восстанавливается до уровня *здоров* сразу же, как заканчивается бой (разумеется, если герой выжил).

Пример битвы

Альтей вооружен копьем (Сила 3, Защита 1) и носит шлем (Защита 4), его Слава равна 10, а Позор 0. Он встречает льва (Сила 5, Защита 15). Таким образом, боевые параметры Альтея - Сила 7 (4 + 3) и Защита 15 (10 + 4 + 1).

Альтей решает не совершать каких-либо небоевых действий (например, обратиться с молитвой к богу) и атакует первым. Для успешной атаки на кубиках должно выпасть 8. Поскольку его Сила равна 7, этого будет достаточно для преодоления Защиты льва, равной 15. Но при броске выпадает 6, и Альтей промахивается.

Льву требуется выбросить 10, чтобы нанести урон. На кубиках выпадает 11 - Альтей *ранен*. Наступает его черед атаковать: выпадает 9. Удар достигает цели - лев *ранен*.

При ответной атаке за льва на кубиках выпадает 11, теперь Альтей *тяжело ранен*, и лишь один бросок отделяет его от смерти.

Альтею по-прежнему требуется бросок не менее 8, но на одном кубике это невозможно. Он решает использовать часть очков Славы и использует 3 очка для повышения Силы. Ее показатель временно равен 10. Теперь для успешной атаки ему требуется выбросить 5. На кубиках выпадает 6 - лев *тяжело ранен*. У него нет Славы, таким образом, он не может причинить вред Альтею, и тот добивает его в следующем раунде, используя еще немного Славы. Альтей получает 6 очков Славы за победу над львом, а его состояние здоровья возвращается к показателю *здоров*.

Позже в своих скитаниях Альтей встречает двоих критян. Их Сила 7, Защита 14. Оба носят дубину и щит. Показатели Альтея: Сила 7, Защита 15, у него 1 очко Позора и 12 очков Славы. Сила первого критянина 8 (поскольку его поддерживает соратник). Увидев, что силы неравны, Альтей решает отступить. Он кидает кубик, и выпадает 5 - попытка не удалась, он теряет 1 очко Славы. Первый критянин атакует, так как Альтей потерял инициативу, пытаясь сбежать. Чтобы пробить Защиту Альтея, ему нужно 7, но на кубиках выпадает 3. Соответственно, критянин промахивается.

Альтей бросает 9, что в сумме с его Силой превышает Защиту критянина. Противник *ранен*.

При броске критянина выпадает 5 - неудача.

Альтей вновь кидает кубик, и вновь удачная атака - противник *тяжело ранен* и выбывает, оставляя своего соратника сражаться в одиночку. Теперь без поддержки его Сила равна 7, Защита 14. Он атакует Альтея и выбрасывает 11, раня нашего героя.

Альтей бросает кубики, выпадает 5 и он промахивается: для успешной атаки необходимо не менее 7.

Критянин бросает кубики и получает 3, что означает автоматический промах.

Альтей хотел бы отступить, но это невозможно: ранее в этом бою он уже предпринял одну неудачную попытку к бегству. Вместо этого он тратит 5 очков Славы на то, чтобы повысить Силу до 12 (на один ход). Теперь ему достаточно больше 3, чтобы нанести удар, но на кубиках выпадает 2 очка. Альтей автоматически промахивается, поскольку сумма 2 или 3 означает промах без учета прочих факторов. В итоге очки Славы потрачены впустую — значение Славы теперь составляет 6, а показатель Силы вновь опускается до 7.

На кубиках у критянина выпадает 4 - он снова промахивается.

Альтей выбрасывает 12, что означает автоматическое попадание. Критянин *ранен*. Критянин бросает кубики, выпадает 10. Добавив в сумме с Силой 7 это превышает Защиту Альтея. Он *тяжело ранен*.

В отчаянии Альтей тратит 5 очков Славы на то, чтобы увеличить свою Силу до 12, так что теперь ему необходимо выбросить больше 3 очков на кубике (лишь на одном, поскольку он *тяжело ранен*). Выпадает 4, и Альтей наносит удар. Оба критянина теперь *тяжело ранены*.

Альтей торжествует, ожидая капитуляции обоих критян. Впрочем, обратившись к соответствующему параграфу, он понимает, что его соперники - фанатичные защитники лабиринта Миноса, и сдаваться не намерены. Ни одна сторона не может нанести удар: критяне, будучи *тяжело ранены*, могут бросать лишь один кубик, а Альтей понимает, что дополнительная трата очков Славы приведет к тому, что уровень Позора превысит уровень Славы (и это будет означать бесчестную гибель); если же он промахнется, то погибнет — так что теперь обе стороны имеют право вновь бросать два кубика вместо одного. Даже если Альтей одержит победу в бою, его низкий уровень Славы приведет к проблемам; так что ему, вероятно, нужно воззвать о помощи к Зевсу...

Боги

Боги — еще одна важная сторона жизни Альтея. В начале своего приключения он должен решить, кому поклоняться: Аресу, Афине, Посейдону, Аполлону, Афродите или Гере, а также всячески избегать поступков, способных разгневать других богов. Над ними главенствует таинственный и могучий Зевс, отец богов, который тоже поможет Альтею, но лишь единожды. Существует также целый пантеон божеств и духов более низкого порядка, впрочем, их гнева тоже следует избегать. В случаях божественного покровительства (какого именно — определится позднее по ходу повествования) репутация Альтея будет зависеть от уровня его Славы. В определенных случаях, указанных в тексте, Альтею будет предложена божественная помощь, которую он может принять, если она исходит от его покровителя. В случае согласия Альтей теряет указанное количество очков Славы (иногда случайное). Если у Альтея недостаточно очков Славы, он возвращается назад на параграф, где эта помощь была предложена, в любом случае теряя 1 очко Славы. Упавшую до нуля Славу нельзя обрести заново никак, кроме воззвания к Зевсу либо использования специальных артефактов.

В случаях, когда помощь предлагает божество, не являющееся покровителем Альтея, следует учитывать, каково расположение этого божества к нашему герою: оно может быть благосклонным, равнодушным и немилостивым. Изначально все боги, кроме Покровителя, равнодушны к Альтею, но ситуация по ходу повествования может меняться, если герой совершает поступки, вызывающие благосклонность или немилость божества.

Альтей может воззвать к помощи Зевса только один раз. Это может возыметь один из эффектов (по выбору игрока):

1. Если герой был убит при любых обстоятельствах (за исключением смерти из-за превышения Позора над Славой), он может быть воскрешен с сохранением всего снаряжения и значениями Позора 0 и Славы 1. В этом случае обращайтесь к соответствующему параграфу, указанному в тексте. Когда Зевс спасает вас таким образом, не удивляйтесь, если окажетесь перемещены в ближайший город в окрестностях — таким образом Отец богов обеспечивает вашу безопасность.
2. Зевс может просто одарить героя несколькими очками Славы — от 1 до 6 (определяется броском кубика).
3. Если Слава героя упала до нуля, Зевс восстановит ее до 1, возвращая возможность вновь зарабатывать очки Славы.

4. Зевс может восстановить равнодушное отношение всех божеств к Альтею, заставив их забыть все хорошие и плохие поступки героя.

Помните, что вмешательство Зевса-олимпийца — это редчайшее событие, на которое не следует рассчитывать более одного раза за все приключение, если только иное прямо не указано в тексте параграфа.

Снаряжение

Хоть вы и герой, а приключение вы начинаете с весьма скудным снаряжением. У вас есть лишь дубинка (Сила 1, Защита 0) и никакой брони. По ходу странствий вы сможете получить различные элементы снаряжения, которые следует отмечать на Листе хроник. Вы можете иметь лишь один запасной комплект брони (помимо того, что на вас надето), причем запасная броня не дает никаких дополнительных эффектов Защиты. Данное правило не запрещает вам надевать нагрудник, поножи, шлем и т. д., оно касается лишь одного и того же элемента брони. Зато нет никаких ограничений на количество небольших предметов.

Интуитивные решения

Иногда во время странствий вам захочется принять какое-то нестандартное решение. Это не будет прямо предложено в тексте параграфа, так что полагаться придется лишь на собственное предчувствие. Если вы находитесь на параграфе, нумерация которого набрана курсивом, вы можете рискнуть, прибавив 20 к номеру текущего параграфа, и перейти на соответствующий; для удобства назовем это «интуитивным решением». Если на соответствующем параграфе вам не предложено никаких нестандартных поступков, которые могли бы прийти в голову герою Бронзового века, вам придется заплатить штраф: уменьшить очки Славы, получить очки Позора, либо и то, и другое. Это будет наказанием за попытку мыслить категориями современного человека, а не героя того времени.

Итак, интуитивное решение никогда не будет предложено вам открытым текстом, вы должны помнить об этом думать самостоятельно, когда увидите соответствующий намек.

Вы почти готовы отправляться в путь. Запишите начальные значения своих параметров, если еще не сделали этого (Сила 4, Защита 10, Слава 7, Позор 0), и отметьте имеющееся снаряжение (дубинка: Сила 1, Защита 0) в Листе хроник.

Теперь переходите на первый параграф, и удачи вам!

Лист хроник Альтея

	Начальные	*Оружие*		
СИЛА	4	+	=	☐

Боги

ПОКРОВИТЕЛЬ:

	Начальные	*Броня*					*Благосклонность*	*Немилость*
ЗАЩИТА	10	+	+	+	+	=	☐	

СЛАВА 7

ПОЗОР 0

Оружие и броня

С З

Информация

Инвентарь: *Брошь*

Ранения

ЗДОРОВ	☐	☐	☐	☐	☐	☐
РАНЕН	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ТЯЖЕЛО РАНЕН	☐	☐	☐	☐	☐	☐
УБИТ	☐	☐	☐	☐	☐	☐

HTTP://QUEST-BOOK.RU


ДЕЛЬФЫ
ФИВЫ
ЭВБЕЯ
КИРРА
КРОММИОН
ЭЛЕВСИН
МЕГАРА
КЕНХРА
ПАГИ
АХАРНЕС
КОРИНФ
КЛЕОНА
АФИНЫ
МАРАФОН
МИКЕНЫ
ЭПИДАВР
АНДРОС
ТИРИНФ
ТРЕЗЕН
ДЕЛОС
КИФНОС
НАКСОС
МИЛОС
КИТИРА
ТЕРА
КНОСС
КРИТ



1

Дрожа от ужаса после слов Гермеса, вы выскакиваете из дома и бросаетесь на пастбище. Вы ищете свою мать, Этру, и находите ее пасущей коз под елью. Сбивчиво вы пересказываете ей послание бога.

«Сын мой, - отвечает мать, - слова Гермеса наполняют меня горем, но они правдивы, ведь боги никогда не лгут... Ты должен следовать указаниям крылатого посланника. Отправляйся в Афины, город, увенчанный фиалками, и разыщи своего отца. Возьми мою брошь, когда-то он подарил мне ее и обязательно ее узнает. Но сперва навести Пассея, первосвященника Трезена, и узнай, какой совет он может дать тебе. Удачи, сын мой! Докажи, что ты достоин своего благородного отца и покойного брата».

Сказав это, она отворачивается, чтобы вы не увидели ее слез. Помедлив мгновение, вы спускаетесь вниз по склону холма к городу, крепко зажав брошь в руке. Светает, и Эос уже касается неба своими розовыми перстами, слегка окрашивая горизонт алым. Улицы Трезена пусты, за исключением горстки рабов, снующих по делам своих хозяев, и вы быстро добираетесь до храма. Первосвященник приветствует вас; он уже осведомлен о вашем поручении.

«Альтей, ты отправляешься в великое путешествие, к землям, которые тебе никогда и не снились. Многие опасности ожидают тебя, и без божьей помощи тебе не преуспеть. Выбери себе бога или богиню в покровители, дабы вели они тебя и помогали», - говорит он. «Сероглазая Афина предлагает тебе дар Мудрости; Арес, бог войны, наделит силой. Если красота привлекает тебя, обратись к Афродите; Аполлон, бог лучников, владеет даром Предсказания, в то время как царица богов Гера может повлиять на самого Зевса. Твое путешествие неизбежно пройдет через моря и океаны, а это владения Посейдона. Выбери одного из богов и принеси ему дары. Удачи тебе, Альтей, сын Эгея».

Афродита манит вас на **42**.

Арес ведет на **71**.

Ищите благословения Посейдона на **117**.

Если вы обратите свой взор на Афину, то перейдите на **168**.

Если склонитесь перед Герой, то **203**.

А может, вам по пути с Аполлоном (**352**)?

2

Дорога тяжела, и вы быстро устаете. Когда вы взбираетесь по каменистой горной тропе, вас обгоняют два всадника: мужчина и женщина, поглощенные беседой. Они проносятся мимо, вздымая клубы пыли, но скрываются из виду до того, как вы успеваете что-то предпринять. Наконец, вы достигаете вершины холма и впервые в жизни осматриваете равнину за ним. Она изобильна и прекрасна. Вдалеке вы видите высокие стены Тиринфа, а чуть ближе и восточнее лежит Эпидавр, город Асклепия-целителя. Вы жадно пьете из бурдюка и торопитесь вниз по склону холма.

Дорога раздваивается: вы отправитесь налево (перейдите на **309**) или направо (**410**)?

3

Солнце уже поднялось высоко над далеким Трезеном, бросая мягкий свет на землю внизу. Его согревающие лучи играют на листьях деревьев. Дорога из Клеоны полого поднимается к вершине холмов. Вы отдохнули и готовы к путешествию, поэтому восхождение не составляет особого труда. Поднявшись на вершину, вы осматриваете открывшуюся панораму. Слева от вас раскинулся необъятный простор темного, как вино, Коринфского залива. За ним лежит сам Коринф, возвышающийся как сторожевая башня, наблюдающая за морем на случай, если пираты придут разорять посевы и опустошать зажиточные деревни. У подножия холмов справа видна маленькая Кенхра, такая же сестра Коринфа, как Селена - сестра Гелиоса. За гаванью почти до Афин, города совоокой богини, простирается залив Сароникос. Среди вод лежит перешеек, соединяющий Пелопоннес с дикими землями. Вы должны подумать, куда направиться: в многолюдный Коринф (перейдите на 152) или тихую прибрежную Кенхру (589).

4

Вы берете чашу и вываливаете все в воду. В чаше образуется хлюпающий комок, а лишняя вода выливается на стол. Ужасаясь вашему поступку, люди в толпе отступают назад. Перейдите на 120.

5

Ваша героическая личность измельчала настолько, что боги даже не потрудились вас низвергнуть. Они позволяют Альтею влачить жалкое существование мелкого воришки, без шанса вырваться из этого порочного круга...

6

Получите 1 очко Позора за свою трусость. Если ваш покровитель Арес, то перейдите на 157. Если нет, то на 228.

7

Вы стучите в сосновую дверь, но ответа нет. Вы стучите снова, уже сильнее, и на этот раз дверь распахивает прислужница. Она выглядит удивленной, увидев вас, и обращается к другой женщине — коренастой, в шерстяном фартуке. Это, очевидно, главная кухарка, которая интересуется, кто вы.

Если вы скажете, что вы Альтей, отправляйтесь на 280, если Пирафас — на 604.

8

Царица амазонок сидит на пыльном полу, скрестив ноги, шкура леопарда на ее плече застегнута золотой брошью.

«Вот то, что вы ищете, — говорите вы. — А теперь ступайте прочь от берегов Афин, и покуда всевидящий Зевс обозревает землю своим неусыпным оком, держите ваши лодки подальше от наших гаваней!»

Антиопа принимает священную реликвию из ваших рук, баюкает ее какое-то мгновение, а затем пристально смотрит прямо на вас. «Пусть остерегаются афиняне: если они однажды снова придут на земли амазонок — мы будем готовы. И тогда юные сыны Аттики падут на чужих берегах, подобно тому, как гибнет цветок под палящим летним зноем. Но в обмен на твою героическую щедрость я немного помогу тебе. Я знаю, что ты держишь путь на Крит. Найди там амазонку по имени Лембра и скажи ей, что ты друг Антиопы».

С этими словами она откалывает брошь с плеча и вкладывает в вашу ладонь, так что теперь Лембра узнает вас. Вам нельзя здесь больше оставаться, необходимо быстро вернуться к Эгею и рассказать ему о воцарении мира между двумя народами. Вы получаете 5 очков Славы за то, что смогли предотвратить войну. Теперь отправляйтесь на 25.



9

Вскоре начинается следующая гонка, и становится очевидным поражение красных, которые проигрывают, как мальчишки, вздумавшие состязаться с бывалыми ветеранами. Синяя колесница притирается к красной, стремясь вытолкнуть ее с дороги, но неопытный возница смещается не в ту сторону... Гонка закончена для них обоих. Теперь желтая колесница получает безусловное лидерство, и состязание заканчивается. Результат неутешительный.

Вы ложитесь спать, наблюдение за ахарнианской гонкой на колесницах утомило вас. Проснувшись на следующее утро отдохнувшим и посвежевшим, вы отправляетесь в Афины.

Перейдите на (474).

10

«Незнакомец, - рокочет один из сатиров, когда вы делаете шаг вперед, - проходи, присоединяйся к нашим игрищам». В одну из ваших рук пихают кубок, и музыка снова начинает играть. Ладонь нимфы проскальзывает в вашу, и танцы начинаются заново. Горячая кровь кипит в жилах, так проходят часы... Вы пьете густое фруктовое вино и забываетесь в блаженном небытии, подаренном Дионисом.

Перейдите на 232.



11

Бог наполняет быка неземным бешенством, и натравливает на людей. Испугавшись неожиданного нападения, они метают копья и мчатся назад в Кирру и за ее пределы. Так крестьянин, наступивший на незаметно подползшую змею, пугается и убегает, бросая свой плуг и оставляя хлеб на корм для черных воронов.

Вы можете забрать одно из копий. Его Сила 1, защита 0, но вы можете метнуть копье перед битвой, а затем начать обычный бой, все еще имея право первого удара. После того, как вы побеждаете своего соперника, вы можете вновь подобрать копье.

Вы продолжаете путь в Кирру. Перейдите на 92.

12

Вы по-прежнему страдаете от жажды, но думаете, что разумнее не пить из вод Микен, в которые попадает пыль от уже осыпающихся стен и сливаются городские стоки. Вы идете по переулкам, пользуясь гостеприимной тенью узких улиц. Перейдите на 73.

13

Много часов вы идете по дороге. Впереди, в центре равнины белеет город, озаряемый лучами утреннего солнца. В вышине кружит орел. Внезапно он устремляется вниз, затем снова поднимается в небо, сжимая в когтях маленькую мышь. Вскоре вы подходите к городу, и обнаруживаете, что были правы. Это Фивы.

Вы быстро входите в ворота города, но тут же понимаете что были бы рады оказаться где-нибудь в другом месте. Сама земля кажется засаленной, а запах грязных немытых тел многочисленных попрошаек штурмует ваши ноздри. Маленький мальчик подбегает и пытается украсть ваши сандалии. Вскоре к нему присоединяются другие, ничем не лучше первого. Морщась от отвращения, вы торопитесь покинуть грязные неуютные переулки. Ваш живот умоляет о еде, но разум призывает поскорее покинуть это омерзительное место. Если вы решаете поесть, перейдите на 238. Если же вы покинете город голодным, перейдите на 134.

14

Когда вы проезжаете последний поворот, рев толпы заглушает все, будто жены и дети приветствуют воинов-завоевателей, вернувшихся с войны. Вы останавливаете колесницу и легко спрыгиваете на землю. Горожане устремляются вперед и поднимают вас к себе на плечи. Вы увенчаны лавровым венком победителя. Получите 5 очков Славы за свою победу. Вы гуляете по городу под чествования ахарнян, являясь зримым воплощением левендии[1].

В конце концов вы возвращаетесь в таверну, где моментально проваливаетесь в сон. Вскоре хозяин приносит вам завтрак. Поев, вы отправляетесь в Афины.

Перейдите на (474).

15

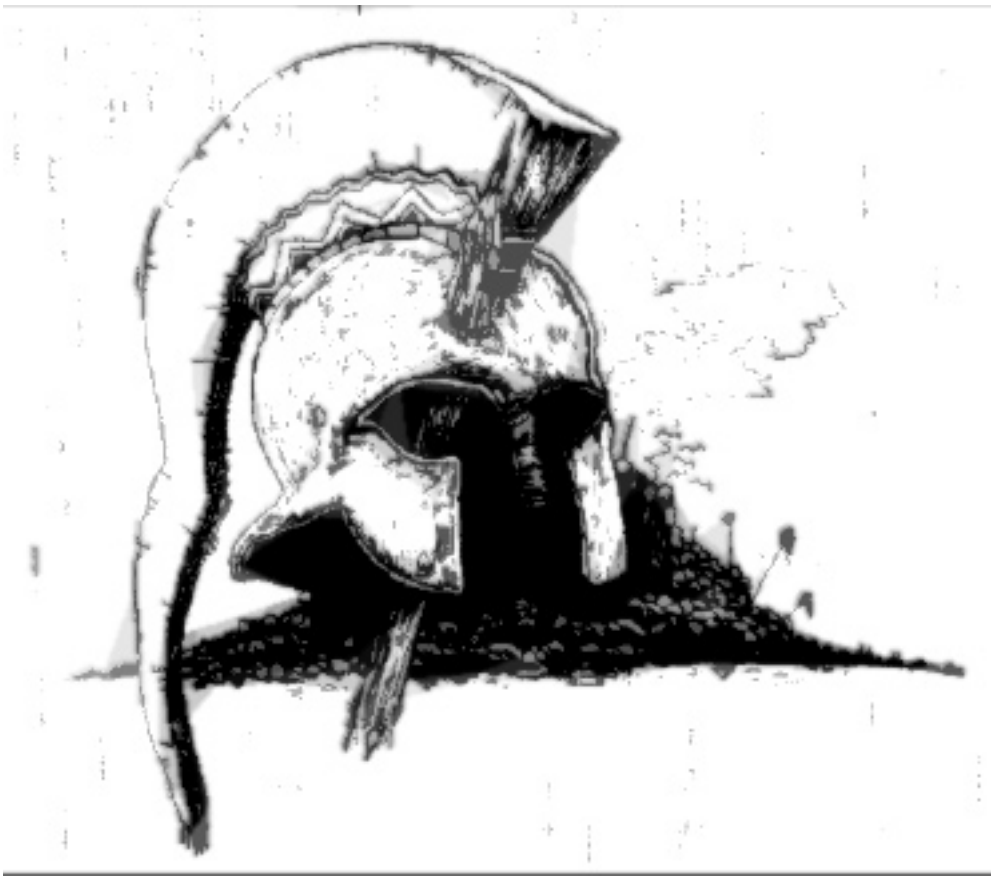
Пес грозно рычит, когда вы проходите мимо. Стоило вам решить, что вы благополучно избежали опасности, как он срывается с цепи и бросается к вам. Зубы глубоко впиваются в вашу лодыжку. Вы пинаете его и отгоняете прочь. Поскуливая, он возвращается к хозяйскому дому. Перейдите на 440.

---

1 - многозначное греческое понятие. Может быть переведено, как народный образ силы и красоты, добра и справедливости. Вкратце, левендия — это идеал настоящего человека и настоящей жизни.

16

По мере приближения к цели, вы понимаете, что ошиблись. Это не то место, где можно переночевать. Вдруг из тени появляются двое мужчин и преграждают вам путь. Вы готовитесь к атаке, но чувствуете сильный удар по затылку. Вы падаете без сознания на землю, а когда приходите в себя, то обнаруживаете, что ваш кошелек и оружие украдены. Броня (если таковая имеется) не пропала, хотя, очевидно, были попытки забрать и ее. Вы ощупываете свою одежду и со вздохом облегчения обнаруживаете, что деньги и вещи, лежавшие в карманах, нападавшие не взяли. Отнимите 1 очко Славы за то, что позволили себя ограбить, и перейдите на **331**.



17

В кладовой холодно и сыро. Вы слышите в углу копошенье крыс, которые подъедают фиванские запасы. Ваше сознание вскоре меркнет, вы засыпаете, но сон ваш беспокоен, и вы часто просыпаетесь в поту, тяжело дыша, словно бегун, занявший последнее место в гонке.

На рассвете дверь распахивается, и вас вытаскивают из груды зерна, в которой вы спали. Наемный убийца ранил царя, но не убил, так что вы можете быть свободны.

Уставший и испуганный, вы быстро идете к воротам дворца и забираете свое оружие, страшась, что если царь все-таки умрет, то вас, несомненно, сразу же казнят. Перейдите на **134**.

18

Никто, кроме вас, не замечает происходящего, и старик сам ковыляет прочь от занавеси. Через некоторое время восторженные завывания Пифии умолкают, а жрец возвращается.

«Альтей, - говорит он, - сребролукий бог изрек так:

Коль ищешь покоя, за здравье царицы испей.
Коль нет, то лишь битвы украсят закат твоих дней».

Вы прощаетесь. Первым делом вы забираете свое оружие, а затем отправляетесь в Фивы, гадая по пути, что бы значили слова бога. Перейдите на **191**.

19

Вы берете немного зерна из чаши и бросаете его в толпу. Его несет ветром, и люди кричат, пытаясь поймать хоть зернышко. Вы понимаете, что сделали правильный выбор, и продолжаете рассеивать зерно, пока чаша не пустеет наполовину.

Перейдите на **212**.

20

Внезапно из кустов выскакивают двое разбойников, закутанных в черные плащи, и прежде, чем вы успеваете среагировать, один из наносит удар в бедро. Вы *ранены*.

Перейдите на (**462**).

21

Тяжело раненый Прокруст не сдается, а впадает в ярость. Он отбрасывает свою секиру, и за него теперь надо кидать всего один кубик, но в боевом раже его Сила равна 12, а Защита - 5. Если вы убили его, перейдите на **315**. Если вы погибли, но Зевс воскресил вас, то на **263**.

22

Ни один греческий герой не должен впадать в ужас, едва покинув обитель своих предков. Получите 1 очко Позора и возвращайтесь на **2**.



23

Вы проводите тяжелую ночь, дрожа от холода на темной улице. Утром многочисленные ранние прохожие, идущие трудиться на свои колосящиеся поля, насмехаются над вами. Из-за столь неподобающего ночлега вы теряете 1 очко Славы. Перейдите на **3**.

24

Вы вонзаете кинжал в шею царя. Кровь хлещет, как вода из разбитой чаши. Его тело судорожно дергается в последнем спазме и замирает. Вы убили царя Фив. Ошеломленный чудовищностью собственного злодеяния, вы вынуждены добавить себе 7 очков Позора. Однако вы можете взять его меч (Сила 3, Защита 1).

Как только вы вынимаете меч из ножен, слышится шум. Вы смотрите в окно, видите тени, скользящие во дворе, и слышите торопливые шаги.

Попытаетесь сбежать через окно во двор (перейдите на **472**)?

Или выберетесь через дверь (**249**)?

25

Вы возвращаетесь в дом отца с гордостью. В большом зале собралась вся афинская знать.

Вы говорите, что миссия закончилась успешно, и они радостно аплодируют вам, как если бы вы пришли героем-победителем, истребив афинских врагов и бросив их трупы собакам. Перейдите на **441**.

26

Вы узнаете в женщине на троне Геру, вашу белорукую покровительницу. Перейдите на **543**.

27

Вы берете чашу и пытаетесь обрызгать всю толпу. Вода выплескивается на двух высоких горожан, стоящих впереди. Оглушительно закричав от злобы, они бросаются к вам. Остальная часть толпы движется следом с гневными возгласами.

Самый высокий хватает вас за руки, лишая шанса достать оружие, а второй яростно пинает в живот. Согнувшись от боли, вы падаете на землю, удары тяжелых башмаков по голове следуют один за другим.

Если вы еще не обращались к Зевсу, теперь самое время сделать это (перейдите на 138).

Иначе мстительная толпа просто разорвет вас на части, хотя далеко не сразу мрачноликий Аид отнимет дух у истерзанной плоти...

28

Море стало мертвенно спокойным, кажется, умолкли даже вечнокричащие чайки. С запада надвигается он, Талос, гигант из бронзы. Творение богов, он почти бежит по воде с исполинским мечом в руке. Мышцы его не из пульсирующей плоти, но из бронзы, а рот искривлен в нечеловеческом оскале. Он не может говорить, но издает странный металлический лязг, и в нем слышен вызов на бой.

Готовьтесь к бою с Талосом! Его Сила 14, Защита 18. Вы не можете отступить.

Если вы ударили Талоса три раза, перейдите на 617.

Если вы сдаетесь, то 443.

Если вы погибли, то 174

29

Исцеляющее прикосновение Зевса возрождает вас. Ваши руки и ноги, растерзанные могучими челюстями змея Посейдона, сращиваются заново. Вы должны вступить в битву. Вы можете либо остаться на палубе (перейти к 484), либо нырнуть в море, чтобы оказаться прямо перед врагом (перейти к 361).

30

Когда всадник скрывается из виду, вы выбираетесь из канавы, но он тут же возвращается назад, что-то крича. Вы осознаете, что слышите женский голос! Получите 1 очко Позора и перейдите на 107.

31

Вы хотите схватиться за канаты, но под грузом доспехов погружаетесь в море. Похоже, вы тонете. Вы задыхаетесь и боретесь, отчаянно пытаясь освободиться от смертельной тяжести. Над смыкающейся водой вы слышите смех капитана, экипажа и четырнадцати афинян. В отчаянии вы чувствуете, как кто-то хватает вас, спасая от гибельных волн. К вашему смущению, вас спасла женщина, которая была в лодке. Она приплыла со стороны скал, чтобы вытащить вас. Получите 2 очка Позора.

Если Афродита является вашей покровительницей, перейдите на 587.

В противном случае, перейдите на 395.

32

Вы берете немного зерна из чаши и бросаете его в толпу. Его несет ветром, и люди кричат, пытаясь поймать хоть одно священное зернышко, символ возрождения плодородия.

Перейдите на 300.

33

Вы без сил падаете на палубу, часть вашего имущества, унесенного штормом, исчезает в темных глубинах моря. Вам придется потерять почти все, что у вас было. При вас останутся бумаги для Миноса (если они у вас есть), то, что вы получили от Антиопы, одно оружие по вашему выбору, часть брони на ваш выбор, и еще один любой предмет из Листа хроник, который не должен быть оружием или броней. Перейдите на 363.

34

Вы кричите, взывая к морскому богу: «Если ты слышишь меня сквозь глубины вод, помоги и избавь нас от существа из твоего царства!» Под волнами раздается сильный грохот, и воды начинают закручиваться, превращяясь в воронку. Змея засасывает в водоворот, обратно в чернильно-темную бездну, из которой он пришел, но в этом нет вашей заслуги.

Вы спасены, но теперь Посейдон равнодушен к вашей судьбе. Перейдите на 349.



35

Кто-то призывает вас помочь ей, но уже слишком поздно. Ваши спутники ошеломлены тем, что вы оказались неспособны спасти женщину от жестокосердной Судьбы. Прибавьте себе 4 очка Позора и перейдите на **608**.

36

Внутри постоялый двор еще хуже, чем вам показалось снаружи. Здесь стоит сильнейший запах несвежей пищи и немытых тел. С трудом подавляя тошноту, вы подходите к стойке.

«Хозяин! - кричите вы. - Комнату на ночь!»

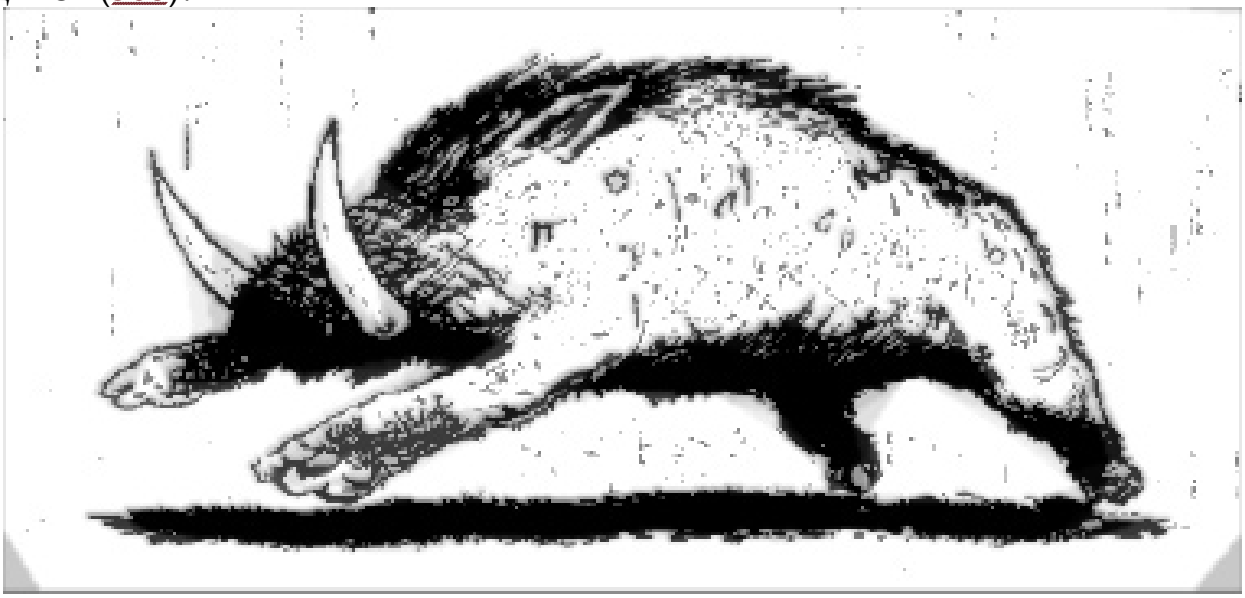
Необъятно толстый, трусоватый на вид человек, стоящий у противоположного конца стойки, не обращает на вас никакого внимания. Рядом с вами босоногий старик произносит:

«Сынок, на твоем месте, я бы немедля убирался отсюда. Эпидавр страдает от подлых бандитов, терроризирующих храм Асклепия-целителя. Уходи быстрей, скорее всего, они просто убьют незнакомца. Хотя... Если ты считаешь себя героем, можешь попробовать избавить город от этого проклятия», - добавляет он с нескрываемым сарказмом.

Наконец, подходит хозяин и протягивает вам ключ от комнаты на втором этаже.

Заплатите ему и направитесь в свою комнату, чтобы погрузиться в длительный и глубокий сон (перейдите на **199**)?

Или насмешки старика задели вас, и вы немедля отправитесь на поиски бандитов (**508**)?



37

Вы стремительно бросаетесь в атаку, но и ваши противники не дремлют. Они выхватывают из складок своих плащей кинжалы и готовы защищаться.

Сила заговорщиков 6 (5 + 1 за кинжал), Защита 13 (12 + 1 за медвежью шкуру). Не забывайте о правилах ведения боя с несколькими противниками одновременно.

Если оба ваших противника *тяжело ранены*, перейдите на **301**.

Если вы сдаетесь, отправляйтесь на 450.
Если вы погибли, но Зевс спас вас, то 134.
Если вы бежите из таверны и покидаете Фивы, то 134.

38

Вам удалось улизнуть с места преступления. Под вашей туникой скрывается похищенный хлебец. Вы стремительно покидаете рынок, по-прежнему опасаясь, что вас заметили. На самом деле, вы не так уж голодны,

и если поразмыслить, то у вас не было никаких причин для столь бессмысленного деяния. Вы можете съесть хлебец, чтобы уничтожить улику (перейдите на 346), или попытаться сбыть его какому-нибудь прохожему (594).

39

Вскоре вы понимаете, что поднимаетесь по горному склону. Восхождение кажется бесконечным, но наконец вы выходите на ровное место. Вас валят на землю и хватают за руки и ноги. Вы молите о прощении, но слышите в ответ лишь смех. Внезапно хватка ослабевает. Вы пытаетесь нащупать почву под ногами, но это невозможно. Отчаянно барахтаясь в воздухе, вы летите все быстрее и быстрее. Даже всемогущий Зевс не спасет вас от верной гибели...

40

Вы на мгновение останавливаетесь и затем беспрепятственно входите в город. Вам предстоит найти дорогу ко дворцу, но вы не знаете как. Впереди возвышаются большие каменные дома, обиталища местной знати, но они не достаточно величественны для жилища вашего отца. По обеим сторонам от них виднеются хижины меньшего размера из обожженной глины.

Вы можете продолжать путь по улице налево (90) или направо (580). Также вы можете спросить у кого-нибудь, как найти дворец (перейдите на 426).

41

У вас есть возможность доставить безоружного Прокруста к городским властям для суда. Вы получаете его секиру (Сила 5, Защита 3) и можете продолжать свой путь на следующее утро. Перейдите на 263.

42

Вы возносите молитвы Афродите, после чего начинаете путешествие в Афины к своему отцу - царю. Дорога пролегает через пустыню и солнце палит нещадно. После долгих часов пути ваши ноги устали, а в глазах помутилось. Вдалеке вы замечаете всадника, несущегося к вам галопом. Спрячетесь в канаву, пока

он не проскачет мимо (перейдите на 30), или же продолжите путь как ни в чем не бывало (отправляйтесь на 107)?

43

Жрец улыбается, но его улыбка холодна, словно снег, что выпал среди лета на поле золотого зерна и сгубил весь урожай. Перейдите на 126.

44

Если Посейдон к вам благосклонен, тогда каждая выпавшая на кубике пятерка позволит вашей лошади продвинуться вперед на один сектор. Однако каждое такое продвижение будет стоить вам 1 очка Славы, поэтому вы можете отказаться. Если же Посейдон, владыка лошадей — ваш покровитель, то каждая пятерка продвигает вас вперед без траты очков Славы. Теперь возвращайтесь на 391.

45

При ближайшем рассмотрении Тиринф оказывается скучным местом. Вы наблюдаете несколько пьяных драк, но нет ничего, что требовало бы вмешательства героя. Дневной переход истощил ваши силы, и вы чувствуете, что пора отдохнуть. Вы ищете место для ночлега.

Перейдите на 200.

46

«Альтей, - слышите вы, - это я, твоя покровительница Гера, которую ты отверг так легко». Вы оглядываетесь и видите, что это правда: на берегу реки возвышается бессмертная царица. Вы выбираетесь обратно на берег, и богиня заговаривает снова. «Слишком поздно, - говорит она. - Мой дар в том, что Зевс мой супруг. Когда ты взываешь ко мне, я могу обратить мужа на твою сторону, но поскольку ты оскорбил меня, я не стану слушать тебя, пока ты не принесешь мне жертву». Вы можете быть спасены Зевсом один лишний раз, но только после того, как пожертвуете 6 очков Славы Гере.

Перейдите на 146.

47

Бык пронзил вас рогом, но Зевс-олимпиец исцеляет ваши кровавые раны. Похоже, сам бог говорит с вами: «Я спас тебя, но чтобы заслужить подаренную тебе жизнь, ты должен убить быка».

Придется продолжать бой. Если вы победили, перейдите на 223. Если вы предпочитаете сбежать, то на 515.

48

Талос широкими шагами устремляется к вам, его ноги гулко бухают по морскому дну, как таран, мощными ударами сотрясающий городские ворота, которые вот-вот падут под его натиском. Вы замечаете круглую метину на его правой лодыжке - похоже, это некое отверстие, которое заткнуто пробкой. Быть может, именно через него был залит ихор, божественная животворная жидкость! Вы прыгаете в воду. Здесь совсем мелко, вода едва достает вам до пояса, и вскоре вы уже на месте.

Сила Талоса 14, Защита 18. Вы можете попробовать выдернуть пробку (перейдите на **365**) или сразиться с Талосом.

Если вы ударили его три раза, то **617**.

Если вы сдаетесь, отправляйтесь на **443**.

Если вы погибли, то **174**.

49

Афины, простирающиеся под вами - поистине величественный город. Вы размышляете, насколько больше вся Земля должна казаться Зевсу, восседающему на олимпийском троне. Хотя Афины, должно быть, самый красивый город мира, он только второй в божественном царстве. Храмы всех богов лежат ниже, служа доказательством расположения Афины к другим олимпийцам, но самый большой из них, естественно, посвящен самой Афине. Рядом с ним, на окраине города виден дворец. Солнце отражается от его стен, залитых дождем во время прошедшей грозы. Вы сбегаете с холма, стремясь к своей цели.

Перейдите на **236**.

50

Внезапно выражение лица Эгея меняется со счастливого на серьезное. «Ты появился в подходящее время, поскольку Афинам угрожает давняя опасность. Каждый год мы вынуждены отсылать семь юношей и семь девушек на Крит, чтобы утолить аппетит Минотавра. Ты, мой сын, станешь нашим посланцем. Я собираюсь отправить тебя на Крит с письмом и дарами для царя Миноса, требуя, чтобы его ужасная дань была смягчена и чтобы он принял золото и серебро вместо цвета нашего юношества. Ибо первым мы владеем в изобилии, а второе - немногочисленно и бесценно. Если он не согласится, мы будем воевать с ним».

Полководец Этекон, человек с пышной бородой, добавляет: «И ты должен доставить нам все возможные сведения, если случится худшее». Однако в его налитых кровью глазах читается, что он скорее надеется на такой исход, чем опасается его.

«Идем, - продолжает Эгей и направляется к дверям, ведущим из большого зала. - Я подготовлю грамоты».

Вы подождете возвращения Эгея здесь (перейдите на **364**) или покинете собрание афинской знати и последуете за отцом (**123**)?



51

Вы быстро удаляетесь от зачумленного города и оказываетесь на распутье. На нем стоит статуя трехликой Гекаты, царицы подземного мира и богини ночи, смотрящей в каждом из направлений. В одной из шести рук она держит обезглавленного, черного как смоль, щенка. В другой - факел. От статуи вы можете пойти направо к Элевсину (перейдите на 86) или налево в Дельфы (478).

52

Долгое время вы лежите с открытыми глазами, обдумывая предстоящее путешествие. Вы ушли очень далеко от Трезена, многое узнали, и все же задача не выполнена и наполовину. Вы понимаете, что эхо слов Гермеса еще долго будет отдаваться в пещере вашей жизни. Наконец, вы засыпаете (перейдите на 411).

53

Все тщетно. Теперь вас осталось только двое, и вы отчаянно цепляетесь за плывущее по воде дерево. Ваш спутник ослабляет хватку — и ветка, за которую он держался, выскальзывает из его рук. Он исчезает под водой и уже не появляется вновь. Вы чувствуете, что ваши силы быстро иссякают, и вы уже почти готовы сдаться и препоручить свою душу мрачному Аиду, когда перед вами появляется ваш бог-покровитель и предлагает вам спасение, если вы проявите свою веру. Чтобы спастись, вам придется потерять 4 очка Славы. Если вы не можете себе этого позволить, то вам остается только молиться Зевсу (если вы не делали этого ранее). Что бы вы ни выбрали, перейдите на 247. Иначе ваше тело будет предано волнам непогребенным, а ваша душа отныне будете бесприютным призраком скитаться по берегам Леты...

54

Усталый и недовольный, вы швыряете горшок в угол, где он разлетается на тысячу осколков. Лабиринт и Крит кажутся вам бесконечно далекими, и вы барабаните в дверь, требуя, чтобы вас освободили. Страж не говорит ни слова, и в конце концов, вы сдаетесь. Возможно, вас вызволит ваш божественный покровитель.

Перейдите на 569.

55

Быстрее стрелы, выпущенной из лука в стремительного оленя, перед вами появляется Аполлон собственной персоной. «Альтей, ты в смертельной опасности. Хозяин постоялого двора, Прокруст исполняет ужасную службу и подгоняет своих постояльцев под размер ложа с помощью секиры, если они не помещаются на нем. Спрячься за дверью, и ты сможешь застать его врасплох. Скорее!»

Перейдите на 272.

56

Яркий свет пронзает воздух и ослепляет вас. Вы кричите от боли, подобно птице, пораженной в полете стрелой перед тем, как она рухнет на землю. Вы чувствуете железную хватку рук, обхвативших вас сзади, и вас мгновенно вышвыривают из храма. Вы часто спотыкаетесь на ходу, пока грубые похитители тащат вас прочь.

Перейдите на 39.

57

Вы минуете еще несколько групп паломников, но не вступаете с ними в беседы, поскольку думаете о том, чтобы идти как можно быстрее. Вы также не обращаете внимания на расположенные через равные промежутки придорожные гостиницы, где странники отдыхают от тягот пути. Похоже, Дельфы уже близко, ведь паломников на дороге становится все больше - скольких бы путников вы не обогнали, впереди всегда виднеется кто-то еще. К вечеру вы подходите к Кирре.

Перейдите на 339.

58

Вы обдумываете про себя, какую роль играет вода в этой церемонии.
Вы можете выпить ее (перейдите на 435),
потушить ею пламя (306),
окропить зерно (101)
или же брызнуть водой в толпу (27).

59

Вы зовете самых сильных матросов из команды и объясняете свой план. Вы можете добиться желаемого разными способами. У одного из моряков есть короткое копье, которое можно бросить в корову и оборвать ее животное существование. Если вы хотите сделать это, перейдите на 535. Или же стоит попытаться поймать корову голыми руками (565).

60

Вы заслужили Благосклонность Геры (отметьте это на своем *Листе хроник*). Добавьте себе 2 очка Славы и переходите на 294.

61

Обыскивая постоялый двор, вы находите нагрудник (Защита 2).

Перейдите на 263.

62

Собравшиеся замолкают. Видя их неуверенность, вы пытаетесь убедить их сохранить этим людям жизнь. «Не оскверняйте великий город столь отвратительным деянием!» - восклицаете вы. Толпа видит, что перед ней стоит великий герой, и поэтому прислушивается к вашим словам. Все молча разбредаются, и двое мужчин остаются одни. Они искренне благодарят вас и добавляют, что теперь покинут Афины и отправятся в более гостеприимный город. Перейдите на **394**.

63

«Стоять, воры!» - кричите вы и бросаетесь в атаку, но они довольно жалкие противники, и когда вы подбегаете к прилавку, там остается только один из них. Он в панике споткнулся о разлетевшиеся с прилавка плоды, и не смог убежать. Ваш удар точен - теперь он *ранен*. Его Сила 6, Защита 10.

Если вам удается *тяжело ранить* его, перейдите на **438**.

Если вы сдадитесь ему, то **149**.

Если вы погибли, но были спасены Зевсом, то **86**.

Если вы отступите, то перейдите на **86**. Если отступление удачно, получите 1 очко Позора. В любом случае вычтите 1 очко Славы за саму попытку побега.

64

Полный решимости расстроить этот зловещий план вы на мгновение останавливаетесь, чтобы поразмыслить, какое решение указывает вам своим веретеном угрюмосердая Лахеса.

Вы можете отправиться во дворец и предупредить царя о том, что его жизни угрожает опасность (перейдите на**506**), или попробовать остановить заговорщиков своими силами (**372**).

65

Пока совершенно нечего опасаться. Никто не обращает на вас внимания, но вы теряете 1 очко Славы из-за своей робости, которая так сильно отличает вас от доблестного героя, каким был ваш брат.

Возвращайтесь на **45**.

66

По дороге женщина признается вам, что она - богиня Афродита. «Ты хороший мальчик, Альтей», - жеманно произносит она. «Ты доверился красоте, - продолжает она, кокетливо поправляя прическу, - и за это я вознагражу тебя. Чтобы отомстить за своего брата, ты отправишься на Крит - ужасно далеко отсюда. Там ты, прежде всего, должен найти Ариадну, дочь царя Миноса. Она поможет тебе

в твоей борьбе. Она добра и хороша собой - хотя далеко не так прекрасна, как я - и ты можешь доверять ей. А теперь я перенесу тебя в Тиринф, где ты сможешь передохнуть. Я должна рассказать тебе еще кое-что, это жизненно важно, но для начала надо как следует отдохнуть». Видя что вас переполняют невысказанные вопросы, она успокаивающе гладит вас по плечу и одаривает очаровательной улыбкой: «Успокойся». Перейдите на **154**.

67

Когда конь скачет мимо, вы хватаетесь за золотую развевающуюся гриву и прыгаете ему на спину. Он во весь опор мечется туда-сюда по пляжу, и вам с трудом удается удержаться верхом. В конце концов, конь успокаивается, и вы чувствуете свое превосходство над ним. В этот момент вы смотрите вниз и замечаете стоящего у кромки воды старика, облаченного в одеяния цвета морской волны. В руках он держит трезубец, оплетенный водорослями.

«Молодец, - поздравляет он вас. - Ты весьма порадовал меня. Ибо я, Посейдон, не только бог морей, но и покровитель коней. За твое здравомыслие я награжу тебя. Моря тебе больше не опасны. Продолжай свои поиски с моего благословения, хоть я и не могу даровать тебе отвагу твоего брата или мудрость отца». С этими словами, конь бросается к своему хозяину в море, а вам приходится спрыгнуть прямо в прибой, чтобы он не окунул вас в воду. Вы получаете Благосклонность Посейдона, если он не является вашим покровителем. В любом случае, прибавьте 3 очка Славы.

Благоговея от встречи с Владыкой Океана, вы двигаетесь от Кенхры к Кроммиону. Отправляйтесь на **100**.

68

Капитан, невысокий человек с обветренным лицом, с готовностью принимает предложенную вами плату. «Мы отправляемся через два часа, - говорит он, - и не будем ждать никого». Вы гуляете по берегу, наблюдая как ярко раскрашенные суда выгружают товары из далеких краев: египетский папирус, зерно с берегов Черного моря, гончарные изделия с Крита. Пора возвращаться к кораблю, и вы торопливо проходите сквозь оживленную толпу. Когда вы всходите на борт, вы видите других пассажиров, возносящих молитвы богу моря. Гребцы занимают места у весел. Вы садитесь на неудобную деревянную скамью, и корабль отплывает. Несмотря на то, что на причале была целая толпа, пассажиров совсем немного.

Перейдите на **348**.

69

Получите 1 очко Позора за то, что вы не смогли защитить честь вашей матери Этры. Отправляйтесь на **134**.

70

Утром вас будит человек, ворвавшийся в гостинницу с перекошенным от ужаса лицом. «Царь мертв! - кричит он. - Сражен предателями в расцвете сил! Как крепкий дуб, что срублен дровосека топором, того, кто в детстве отдыхал в его тени...» Получите 2 очка Позора за то, что не предотвратили это грязное дело, и выбирайтесь из города как можно быстрее.

Перейдите на **134**.

71

Вы возносите молитву Аресу, и в облаке едкого дыма бог предстает перед вами. «Ты выбрал меня. Хороший выбор. Бог войны - сильнейший из богов. Никаких лишних сложностей, обильных премудростей и прочей глупости. Что там у тебя? Ах да... Цель: Кносс, убить Минотавра, вернуться назад. Иди. Ты обретешь могущественные силы в помощь. Немного старомодно. Но старые проверенные способы всегда лучше».

Во время любого боя добавляйте 2 к вашей Силе, это дар Ареса. А теперь пора начинать путешествие в Афины, где царствует ваш отец. Перейдите на **2**.

72

Вы медленно крадетесь вслед за стариком, стараясь его не потревожить. Вы подходите к занавеси с другой стороны и отгибаете угол в сторону. Если ваш покровитель Аполлон, перейдите на **521**. Если же нет, отправляйтесь на **56**.

73

День только начинается, и солнце печет несильно. Движение в городе замедляется. Вы проходите мимо храма, посвященного вашему божественному покровителю, где молятся несколько людей. Рядом со святилищем стоит старый, но крепкий нищий, взывающий о помощи и благословляющий сердца великодушных людей, которые услышат его мольбы.

Подойдете ли вы к нищему, чтобы дать ему монету (перейдите на **233**)? Или просто двинетесь дальше, покинув Микены в направлении Клеоны (**536**)?

74

Вы предпринимаете последнюю попытку убедить стража выпустить вас. «Доложи царю и царице, - говорите вы. - Они смогут подтвердить, что я не кто иной, как Альтей, а не какой-то самозванец».

Перейдите на **241**.



75

Ошеломленный таким отношением к вам, сыну царского дома, вы едва сопротивляетесь, пока вас ведут до кладовой. Это темное и сырое место завалено зерном, запасенным на предстоящую зиму. Ваш сон этой ночью будоражат видения ожидающей вас судьбы. На следующее утро дверь медленно открывается, и вы смиряетесь со своей кончиной. Внутрь врывается царь собственной персоной, из раны на его теле сочится кровь, а в руке он держит отрезанную голову одного из заговорщиков.

«Ты спас меня, друг мой, - рокочет он, - и я этого не забуду. Выходи, присоединяйся к нашему торжеству!»

Перейдите на **310**.

76

Вы поднимаете беззащитную женщину, но когда пытаетесь бросить ее в дикие воды, то понимаете, что не можете двинуться с места. Ваше ноша невероятно тяжела, и вы вынуждены опустить ее на берег. Когда вы снова обращаете на нее взор, то видите не старуху, а бессмертную жену Зевса, белорукую Геру.

«Ты бы так же поступил со своей матерью? - спрашивает она. - Поступишь ли ты так, вернувшись в Трезен? Нет, не думаю. Ты теперь сам по себе, и тебе это не понравится». Она исчезает в ослепительной вспышке.

Вы получаете 2 очка Позора. Если Гера ваша покровительница, то когда вы будете просить ее о помощи (и на кубике выпадет 1-3), то она не ответит. Также вы теряете 2 очка Славы. Если Гера не ваш покровитель, то теперь вы у нее в Немилости. Перейдите на **294**.

77

Старик идет очень медленно и ведет вас по широким, залитым солнцем благоустроенным улицам мимо храма Афины, божественной покровительницы города. Однако, кажется, он направляется прочь от главных улиц, открытых площадей и Акрополя.

Наконец, нищий останавливается и, показывая куда-то пальцем, кричит: «Там, там твой дворец! Радуйся, что нашел его». Вы застываете от неожиданности, а он истерически смеется и с поразительной для его возраста проворностью скрывается в переулке. Получите 1 очко Позора за то, что позволили одурачить себя.

Перейдите на **334**.

78

Даже служанка вашей матери Этры не свернула бы с выбранного пути из-за простолюдинов, крестьян, которые обрабатывают землю, и ремесленников, зарабатывающих на жизнь ковкой бронзы. А уж для вас это тем более стыдно! Получите 2 очка Позора.

Наконец, толпа проходит мимо, и вы видите, что они несут тело красивого, черноволосого мужчины с ужасной раной от удара мечом на животе.

Вы продолжаете свой путь к Акрополю. Перейдите на 230.

79

Как только вы собираетесь исполнить свой геройский долг, то замечаете, что на каждой корове стоит клеймо в виде трезубца - знак Посейдона. Очевидно, что это его скот, и убить их означает навлечь на себя божественный гнев. Вы окликаете своих товарищей, предупреждая их об опасности. С облегчение, но без питательного мяса вы возвращаетесь на корабль.

Перейдите на 595.

80

Едва вы сжали рукоять в руке, как вас окружила дюжина амазонок. Именно они нарушили ночную тишину, привлеченные криками и звуками боя. Вы сбивчиво объясняете, что вы посланец Эгея и должны увидеть их царицу, неся символ мира. Вас препровождают под угрозой копий к шатру, гораздо большему, чем остальные. Перейдите на 8.

81

Не будьте таким алчным! Потеряйте 2 очка Славы и перейдите на 263.

82

«Подождите, друзья! - говорите вы. - Возможно, вы сможете мне помочь. Я не знаю, откуда вы прибыли, но я должен отправиться вдаль за темное море на далекий Крит. Может быть, если ваш дом - это согретый солнцем Наксос, священный Делос, благородная Китира или другой отдаленный остров, то вы можете рассказать мне о вашей земле».

Они улыбаются, очевидно вспоминая более благодатное место. «Мы с самого Крита, - говорит один из них, - земли царя Миноса. Мы с удовольствием вернулись бы туда, но прежде должны навестить Дельфы и оракула Аполлона. Если ты окажешься на Крите, расскажи дочери царя Миноса, что знаком с нами. Меня зовут Элидор». Критяне машут напоследок в знак прощания, а затем отправляются из Афин в долгий путь в Дельфы.

Перейдите на 394.

83

Крича в агонии, Тисифона отлетает на безопасное расстояние в близлежащую рощу. Ее сестры следуют за ней, не желая продолжать такой бой. «Когда ты снова встретишь эриний, то познаешь страдание и лишающий разума страх!» - кричат они в унисон. С этими словами они поднимаются ввысь в воздух прохладной ночи и исчезают. Получите 1 очко Позора за нападение на богинь, но 2 очка Славы за доблесть в бою. Вы впали в Немилость у эриний. Отправляйтесь на **501**.

84

Лахеса - одна из трех богинь судьбы (Мойр). У нее есть две сестры, Клото и Атропа. Потеряйте 1 очко Славы за то, что не знали этого. Вернитесь на **64**.

85

Вы наполняете свой кубок. Вино и впрямь превосходное. Перейдите на **561**.

86

Элевсин! Прекрасный цветок аттических кущ, уступающий только Афинам, дом священных мистерий Деметры, блистающий жемчуг, встающий над Саламином в пристальном взоре!

Элевсин, где вы не должны затеряться на ежегодном фестивале богини плодов. Это ясная взором Деметра, хранящая землю, и все, что она производит.

Вы медленно идете сквозь толпу, которая с благоговением собралась посмотреть, как дух весны снизойдет на землю, знаменуя возрождение жизни.

Перейдите на **416**.

87

Кажется, имя Пирафас знакомо стражнику. Вам повезло. Однако вместо того, чтобы пропустить вас, он бранит вас за то, что вы хотели зайти с главного входа, а затем велит идти к небольшой двери в задней части дворца. Оттуда веет аппетитным запахом кухни, и судя по звукам, там готовят настоящий пир.

Постучите в дверь (отправляйтесь на **7**) или же пройдете прямо на кухню (**270**)?

88

Перед любым морским путешествием следует обратиться с молитвой к Посейдону. Если вы сделаете это, перейдите на **194**. Если нет, то на **348**.

89

Потушив пламя, вы обращаете свое внимание на чашу с зерном.
Вы можете вкусить его (перейдите на 269),
бросить в жаровню (404),
высыпать в воду (4),
или же рассеять над толпой (32).

90

Некоторое время вы идете вперед, пока, наконец, не выходите на улицу, ведущую в самую глубь города. Вы решаете спросить дорогу ко дворцу у стражей ворот. Однако подойдя ближе, вы замечаете большую группу людей, собравшуюся, чтобы закидать камнями двух мужчин в иностранных одеяниях с двуглавыми топорами, вышитыми на их туниках.

Уйдете, опасаясь разделить участь чужаков (394)?
Или же вмешаетесь и спасете их от афинской толпы (перейдите на 489)?

91

Вы должны либо потратить 3 очка Славы за помощь Афины и перейти на 405, либо потерять 1 очко Славы и следовать на 325.

92

В конце концов, вы добираетесь до ночлежки для паломников. Уже совсем стемнело, так что вы решаете заночевать здесь. Ваш сон беспокоен, вас мучают странные боли в руках и ногах. Часто вам кажется, что вы видите своего покровителя, но как только пытаетесь заговорить с ним, видение исчезает. Может, боги хотят что-то сказать вам? Остается надеяться, что оракул знает ответ. Утром вы встаете и быстро направляетесь в Дельфы, желая разгадать эту тайну.

Перейдите на 511.

93

Вы вспоминаете, что можете остановиться в храме и помолиться своему богу. Какое-то мгновение вы чувствуете присутствие своего покровителя, призывающего вас к Критским берегам. Прибавьте себе 1 очко Славы и возвращайтесь на 73.

94

В ближайшей таверне тьма народу - не продохнуть. Вы присоединяетесь к толпе. Воздух пропитан влагой и испарениями от мокрых одежд. Вы греетесь у огня. У вас не осталось денег, чтобы купить себе еду или выпивку, так что оста-

ется только ловить обрывки чужих разговоров. Возможно, вы услышите что-то полезное для себя.

«Говорят, она была предназначена для другого, но сбежала...»

«На последней гонке они столкнулись и загорелись, двое погибли...»

«...очевидно, царица делает собственное вино. Говорят, оно великолепно!»

Кто-то отодвигает вас от огня. Похоже, дождь прекратился, и таверна постепенно пустеет. Вам тоже пора отправляться в путь, пока солнце еще не закатилось. Перейдите на **198**.

95

Если когда-нибудь в бою вам придется туго, коснитесь рукой прутика, и он превратится могучее копье (Сила 6, Защита 0). Вы сможете швырнуть его в противника, после чего копье снова станет прутиком уже навсегда, и проку от него больше не будет. Перейдите на **492**.

96

Вы покидаете Афины, направляясь на восток, но двигаетесь медленно, поскольку все время остаетесь настороже, чтобы бык не застиг вас врасплох. Пересекая пологие предгорья, вы минуете небольшие города - Кефисию, Деклею, Оэно - но обращаете на них мало внимания. Наконец, почти в сумерках на плоской равнине, примерно в полумиле от вас появляется Марафон.

Вы хотите направиться прямо в город и расспросить, где найти и как убить быка (перейдите на **201**)?

Или предпочтете подождать здесь в надежде увидеть его издали (**397**)?

97

Вы спасаетесь бегством с поля боя, но натыкаетесь на отряд амазонок, которые берут вас в плен. Они грубо толкают вас и отводят к деревянному столбу, врытому в землю. Вас приковывают к нему и забирают все оружие. Теперь вы наблюдаете за боем со стороны. Так простые смертные бессильно смотрели на битву богов с титанами, не обращавшими внимания на их земные жалобы.

Перейдите на **150**.

98

Ваша болезнь протекает тяжело. Счастье, что вы вообще живы! Долгие дни вас мучает лихорадка, и вы проклинаете тот день, когда разгневали бога-целителя. Молитвы, обращенные к олимпийским богам, тщетны. Наконец, вы можете продолжать путь, но до тех пор, пока вы не придете в Афины, вы будете считаться *раненым* (разумеется, если не получите какие-нибудь еще повреждения). Когда вы уже готовы покинуть город, перед вами появляется сама Афина.

Перейдите на **213**.



99

Вырвавшаяся вперед колесница вдруг теряет управление, сталкивается со стеной и влетает в толпу. Остальные, не имея возможности вовремя остановиться, врезаются следом друг за другом, и как волны разбиваются на морском побережье. Колеса и обломки расщепленной древесины разлетаются во все стороны. Воцаряется паника, и зрители с криками бросаются в бегство. Кто-то растоптан, кто-то лежит оглушенный и истекающий кровью от разлетевшихся осколков. Факелы, урны, посохи и плащи - все потеряно в панике. Неожиданно, одна из колесниц вспыхивает, воспламенившись от горящего факела. Вскоре все в огне. Пошатываясь, вы выбираетесь из обломков, так как пламя начинает пожирать и вашу колесницу. Вы замечаете, что двое возниц погибли, а желтый спасся. Некоторые горожане пытаются освободить оставшихся в живых лошадей, но им мешает огонь.

Шатаясь, вы бредете прочь от горящих колесниц. Получите 5 очков Позора за крушение и 5 очков Славы за то, что выжили перед лицом опасности.

К тому времени, когда вы достигаете постоялого двора, пожар уже потушен, и вы сможете провести ночь в безопасности. Утром вы быстро, и не привлекая внимания, отправляетесь в Афины.

Перейдите на (474).

100

Рядом с небольшой, залитой солнцем таверной вы видите людей, разбегающихся во все стороны, в их глазах плещется паника и безумие. Вы пытаетесь остановить человека средних лет, но он вырывается. «Вепрь!» - предупреждает он, проносясь мимо. После его крика остальные люди присоединяются к стремительному бегству прочь от гавани. Вы разворачиваетесь, чтобы посмотреть, что происходит, и видите красно-бурого, огромного вепря, угрожающе стоящего позади вас, с его морды течет пена. Он двигается к вам, очевидно готовый напасть.

Броситесь ли вы бежать, подобно быстроногому Гермесу (493), или останетесь у бухты, приняв бой с Кроммионским вепрем (перейдите на 176)?

101

Вы опрокидываете чашу с водой на зерно, и теперь на алтаре лежит грязный бурый ком. Толпа явно разочарована, отовсюду раздаются гневные возгласы. Перейдите на 120.

102

Облачившись в броню, вы улучаете момент, чтобы перед битвой вознести молитву своему божественному покровителю. Затем вы поднимаетесь на вершину высокой башни из кирпича, чтобы осмотреть поле боя. Противники, афиняне и амазонки, построились в боевые порядки, их флаги реют на утреннем ветру. После короткого затишья, как перед бурей, они сталкиваются, подобно двум горным рекам, бегущим с высоких холмов. Во время разлива реки стремятся друг к другу полноводным потоком, и тогда даже вдали от гор пастухи слышат гром и застывают в благоговении. Такое же потрясение и шум порождает столкновение армий. Готовый к бою, вы сбегаете вниз и стремительно бросаетесь на поле битвы, как леопард, преследующий жертву. Вскоре небольшая группа амазонок приближается к отряду афинян, к которому вы присоединились. Их волосы перехвачены золотыми и серебряными лентами, их тела закутаны в звериные шкуры, а в руках - смертоносные копья.

Вы нападете на амазонку, одетую в львиную шкуру (353), облаченную в шкуру леопарда (124), или ту, что носит на себе шкуру медведя (262)?

103

Наступает ночь, и вы все сильнее ощущаете растущую усталость, пока силы окончательно не оставляют вас. Вы падаете на землю и проваливаетесь в глубокий, спокойный сон...

Перейдите на 237.

104

Хромой старик сухо кивает. «Иди за мной, я покажу тебе дорогу во дворец», - отвечает он на вашу просьбу. Переходите на 77.

105

Вы отдаете одну из своих последних монет. Мать вложила их вам в руку, когда вы покидали травянистые равнины Трезена. Получите 1 очко Позора за то, что постыдно подчинились угрозам. Вы двигаетесь в сторону Кирры.

Перейдите на 92.

106

В свитках не содержится ничего особенного. Неизвестный поэт советует остерегаться хромого человека, помогать морским змеям и не есть мяса с Милоса. Вдруг раздается шум, и вам приходится уйти до того, как вас обнаружат. В отчаянии вы возвращаетесь в гавань. Получите 1 очко Позора и перейдите на 475.

107

«Привет, незнакомец», - воркует всадница, оказавшиаяся необычайно красивой женщиной. - Ты проделал длинный путь и выглядишь измотанным. Хочешь прокатиться? Я могу предложить тебе еду и помощь. Прыгай позади и держись крепче». Согласитесь на предложение прекрасной незнакомки (перейдите на **66**) или откажетесь (**135**)?

108

«Отец! - восклицаете вы, в тот же самый момент осознавая, что впервые обратились к Эгею так. - Есть путь, который позволит избежать зловещей смерти в этот день, и воины Афин смогут с гордостью носить свои шлемы, оставшись в живых. Причина вражды между вами и амазонками - золотая шпилька. Она священна для Геры. Отказ от нее не станет большим бесчестием, но может направить ненависть и гнев в другое русло. Ничего хорошего не выйдет, если оставить ее у себя».

От всего сердца Эгей благодарит вас, своего сына, ибо он уже устал от войн и не желает сражения с амазонками. Не теряя времени, он торопится в сокровищницу и вскоре возращается со шпилькой. «Ступай же скорее, - говорит он, - верни ее Антиопе, и да наступит мир».

Направитесь в лагерь к амазонкам в полном боевом облачении (перейдите на **573**)?

Или же не возьмете с собой никакого оружия в знак мира (**367**)?

109

В этой части города дома гораздо роскошнее. Возле одного из них сидит на цепи пес. Вы неуверенно приближаетесь, не зная, насколько длинна его цепь (перейдите на **15**).

110

Получите 6 очков Славы за вашу победу. Вы знаком приказываете разоруженным разбойникам спуститься по лестнице. Вас замечает хозяин постоялого двора, и кажется хочет что-то сказать, но когда видит ваших спутников, убегает обслуживать посетителей - крестьян, которые праздно проводят утро за выпивкой перед тем, как отправиться к своим стадам и полям. Вы идете к храму. Дорога извилистая, и по ее сторонам деревья покачиваются под легким ветерком. Разбойники приводят вас к храму. Вы восхищаетесь высокими колоннами, все еще безупречно белыми, несмотря на силу Хроноса, действующую на все сущее. Неожиданный звук выводит вас из задумчивости. Вы поворачиваетесь и видите, что бандиты бегут прочь. Разумеется, их больше не найти.

Перейдите на **216**.



111

Через несколько минут вы просыпаетесь. Вы не знаете, где вы, а между тем уже темнеет. Луну почти не видно сквозь кроны деревьев. Вдалеке вы слышите звуки флейты и визгливое хихиканье... Вы осторожно продвигаетесь к источнику шума и вскоре оказываетесь на поляне, залитой лунным светом. Вы замираете на ее краю, с изумлением рассматривая представшую вашим глазам сцену: нимфы и сатиры резвятся с дикой развязностью.

Перейдите на **467**.

112

Вы направляетесь к Дельфийскому оракулу. Попробуйте задать все интересующие вас вопросы ему. Получите 1 очко Позора и перейдите на **511**.

113

Вы можете поставить любую из имеющихся у вас ценных вещей:
украшение в форме кукурузного початка (идите на **610**),
золотой кубок (**246**),
брошь вашей матушки (**288**)
либо зеркало, украшенное самоцветами (**481**).

Если у вас нет ничего из вышеперечисленного, либо вы не хотите рисковать этими вещами, отправляйтесь на **9**.

114

Бегство бессмысленно: вам следует положиться на волю богов. Вы захлебываетесь проклятой жидкостью, и хотя вы еще можете воззвать к Зевсу, он услышит вас только, если вы не беспокоили его ранее. В этом случае перейдите на **144**. В противном случае, Альтею уже не суждено когда-либо вступить в бой с разбойниками!

115

Одетый в броню человек взбегает по ступеням храма, хватает вас за локоть и толкает к остальным паломникам. Вы понимаете, что вас выдворили из Дельфийского храма. Потеряйте 2 очка Славы. Заберите свое оружие там, где вы его оставили, и отправляйтесь прочь из Дельф по дороге на Фивы (перейдите на **191**).

116

Когда вы доходите до небольшого перекрестка на окраине города, то замечаете группу людей, столпившихся вокруг низкого алтаря. Один из них держит тупой железный серп, в руках у другого отчаянно визжит угольно-черный ще-

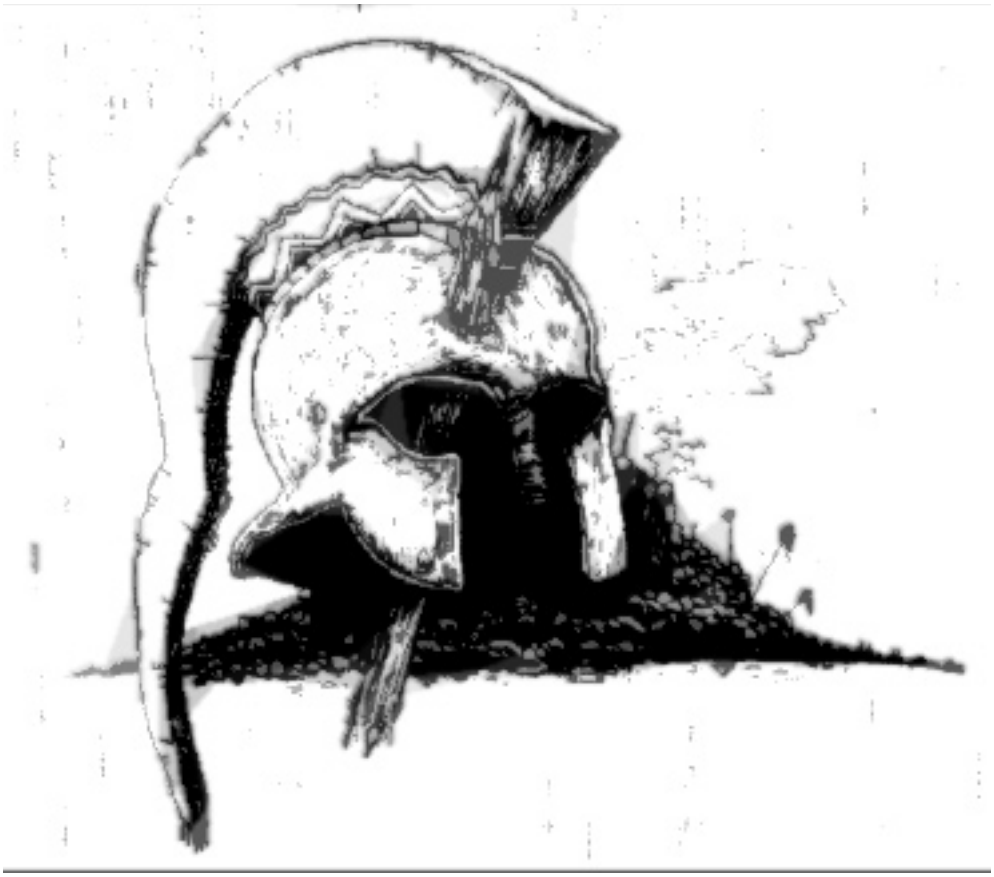
нок. Двое людей растягивают животное на алтаре, пока жрец готовится нанести удар. Солнце удлиняет тени, и люди кажутся странными великанами.

Вы быстро пройдете мимо (188) или вмешаетесь, чтобы спасти щенка (перейдите на 576)?

117

Вы молитесь колебателю земли Посейдону, и тут же почва начинает дрожать под вашими ногами. Подняв глаза, вы видите как в струе воды, бьющей из фонтана, проступают черты лица пожилого седобородого человека. «Итак, ты - Альтей? И близко не похож на своего отца или покойного брата... Неважно. Обратись ко мне, когда соберешься выйти в море. А до тех пор, будь любезен, оставь меня в покое».

Неисповедимы пути богов... Вы отправляетесь в Афины. Перейдите на 2.



118

Зевс-жизнедаритель приходит и мягко прикасается к вашим изуродованным конечностям. Сраженный его величием, вы теряете сознание, а когда приходите в себя, то видите, что ваши чудовищные раны исцелились. Вы снова можете продолжать путь.

«Если бы я не позволил Морфею затуманить мой разум, я бы узрел предупреждения олимпийских богов», - думаете вы. Перейдите на 263.

119

Даже с такими серьезными ранениями мужчины, кажется, не собираются сдаваться. Вы поворачиваетесь, чтобы отступить, и тут понимаете, в чем дело: еще четверо охранников встали у вас на пути. Еще трое преграждают путь во дворец. Шансов нет. Вы, подавленный и обезоруженный, покорно позволяете себя увести. Перейдите на **459**.

120

Жрица делает несколько шагов вперед и снова подает голос: «Горожане, это не один из нас, он чужестранец. Нельзя требовать от него, чтоб он знал, как проводятся наши ритуалы. Чужак, иди своим путем», - недобро говорит она. Вы спешите уйти и видите, как жрица выбирает другого участника Элевсинских мистерий. Перейдите на **138**.

121

Вы сдаетесь, но ваш соперник совершенно не склонен проявлять милосердие. Ужас сковывает ваше израненное тело, когда вы видите, как его меч опускается, чтобы оборвать нить вашей жизни. Вы подвели Аполлона, и Зевс не станет помогать вам...

122

При свете лампы приближающегося незнакомца вы к своему ужасу видите, что на столе лежат грамоты, написанные вашим благородным отцом Эгеем для Миноса Критского. Должно быть, капитан забыл их, пока его мозг был одурманен вином. Вы собираете их и выбегаете прочь. На секунду вы сталкиваетесь с замершим в изумлении угрюмым трактирщиком, но сразу сбегаете вниз по темным улицам к гавани. Получите 1 очко Позора и перейдите на **575**.

123

Двери ведут в большую, но пустынную комнату. В центре ее - лишь небольшой столик, покрытый шелковой драпировкой. Здесь ваш отец составляет свои царские указы, или чаще писцы делают это за него, но это всегда секретные документы. Перейдите на **155**.

124

Амазонка, одетая в леопардовую шкуру: Сила 8, Защита 15
Если вы погибли, но были спасены Зевсом, перейдите на 572.
Если вы отступили, то 97.
Если вы сдаетесь, то 376.
Если вам удалось *тяжело ранить* противницу, перейдите на 366.

125

Киньте кубик. Вы можете потратить выпавшее на нем количество очков Славы на просьбу о помощи Посейдона и перейти на 424. В противном случае, вам предстоит бороздить моря без вмешательства морского бога (257).

126

Жрец подает знак двум здоровенным прислужникам, которые медленно подходят к вам, ясно давая понять, что не подпустят вас к святыне Аполлона. Не желая осквернять храм кровью, вы быстро выходите из храма, забираете свое оружие и направляетесь в Фивы.

Перейдите на 191.

127

Хозяин постоялого двора, все еще перепуганный, несмотря на то, что вы сдались, просто выталкивает вас наружу без лишних церемоний. Он блокирует дверной проход, который не так давно защищала трехслойная сосновая доска.

Перейдите на 23.

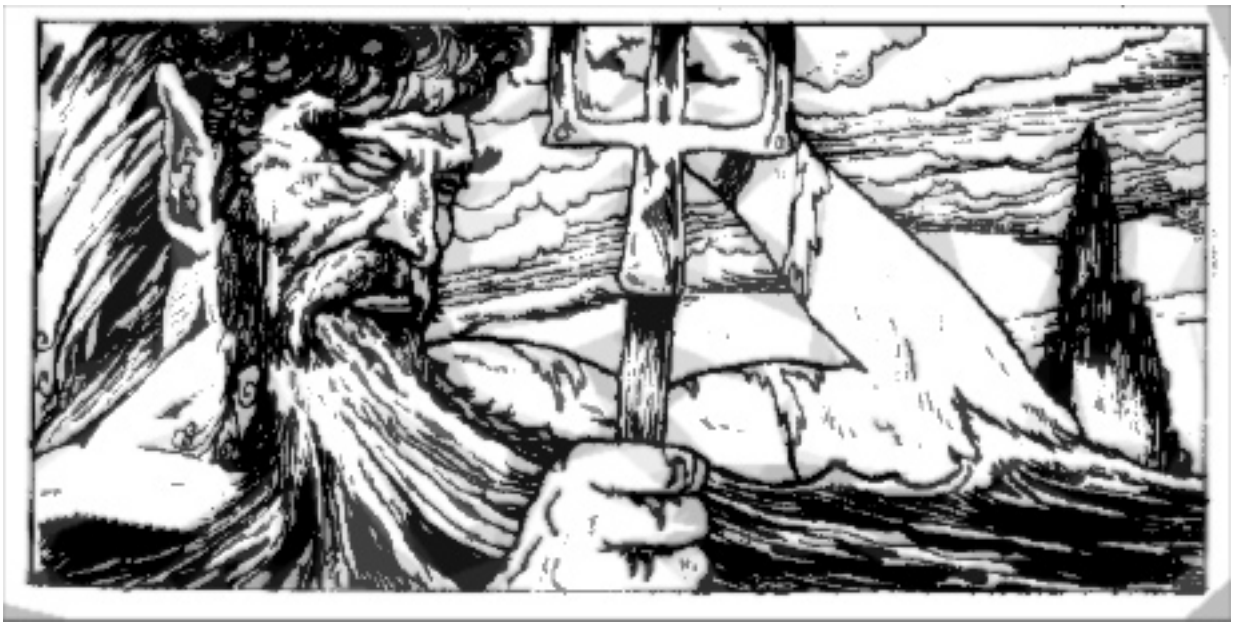


128

Взяв священное украшение, вы отправляетесь в лагерь амазонок. Вы быстро понимаете, что заявиться без приглашения равносильно тому, чтобы сунуться в логово льва, который не может охотиться из-за пораненной лапы. Такого смельчака растерзает тот самый зверь, которого он мог бы спасти. Вы держите шпильку прямо перед собой; она огромна, размером почти с меч. Встреченные вами амазонки не решаются на убийство, поскольку оно может осквернить наиболее почитаемую их племенем реликвию.

Вместо этого они ведут вас в шатер царицы, их убийственно острые копья мешают вам завернуть куда-нибудь еще.

Перейдите на 8.



129

Вы боитесь собак? Думаете, какая-то псина дерзнет укусить героя? Потеряйте 1 очко Славы и перейдите на 15.

130

Вы можете подобрать их ножи (Сила 2), если хотите. Затем вернитесь на 110.

131

Вы можете выйти из своего укрытия, уповая на гостеприимство лесных обитателей (перейдите на 10), или продолжать путь в ночной тьме, надеясь добраться до Фив (616).



132

Вы залпом осушаете кубок, замечая странное горькое послевкусие. Становится трудно дышать, вы задыхаетесь. Вино отравлено. Вы пытаетесь схватить ртом воздух в последний раз и умираете... Ваше путешествие окончено, и до конца времен вы обречены скитаться жалкой тенью в царстве Аида. Если вы еще можете воззвать к Зевсу - сделайте это, тогда через некоторое время вы придете в себя за столом. Вокруг собралась толпа народа. Царица ушла.

Перейдите на 170.

133

Неожиданно яснооkая богиня вновь предстает перед вами, на этот раз без девушки. «Какая же я глупышка», - хнычет она. - Увы, бессмертие делает такой забывчивой. Я уверена, что мне есть, что сказать тебе. Ох! Это прелестное дитя, Ариадна... Нет, это не то», - ясный лоб богини покрывается складками, она нахмурилась. «Впрочем, неважно!» - Афродита откидывает волосы назад и поворачивается, чтобы уйти. Она подносит руку к губам и сладко улыбается: «Вот и все!»

«Что все?» - спрашиваете вы.

Она дуется. «Спрашивай меня полюбезнее, а не то я ничего не скажу,» - со вздохом говорит она.

Вы потратили столько времени, а ничего нового не узнали. Вы покидаете Мегару и идете дальше по дороге в Элевсин, гадая по пути, что же хотела сказать прекрасная богиня. Отправляйтесь на 86.

134

С затаенным облегчением покинув Фивы, вы выходите на дорогу, по которой в сторону Ахарнеса медленно ползут воловьи упряжки крестьян. Дорога разбита и изрезана колеями, трещины и разломы набухли обильными весенними ручьями. Упавшее дерево преграждает вам путь, но вы быстро перебираетесь через него. Вскоре вы достигаете предгорий. Путь становится труднее, но здесь хотя бы нет снега. Вы поднимаетесь все выше, а ветер становится все пронзительнее и холоднее; вас пробирает дрожь. Наконец, ваш путь подходит к концу: в сумерках едва различимы окраины Ахарнеса. Отправляйтесь на 116.

135

«Ах, глупый юнец, - с упреком произносит она. - Я Афродита, твоя богиня». С этими словами она облекается сверкающим сиянием. «Не будь таким застенчивым, глупец. Искупи свою вину, отправившись на Крит». Прихорашиваясь, она проводит рукой по волосам, а затем поворачивается к вам. «На Крите ты найдешь деву по имени Ариадна. Спаси ее. А сейчас отправляйся в Афины, к отцу. И помни - я твоя покровительница: ты должен беречь красоту, однажды это может спасти тебя». Темнеет, а вокруг не видно ни зги. Хотите прилечь у до-

роги (перейдите на 237) или несмотря ни на что, пойдете дальше (103)?

136

Сила быка 10, Защита 18.
Если вам удалось его одолеть, то перейдите на 282.
Если вы отступаете, то 515.
Если вы погибли и были спасены Зевсом, то 335.

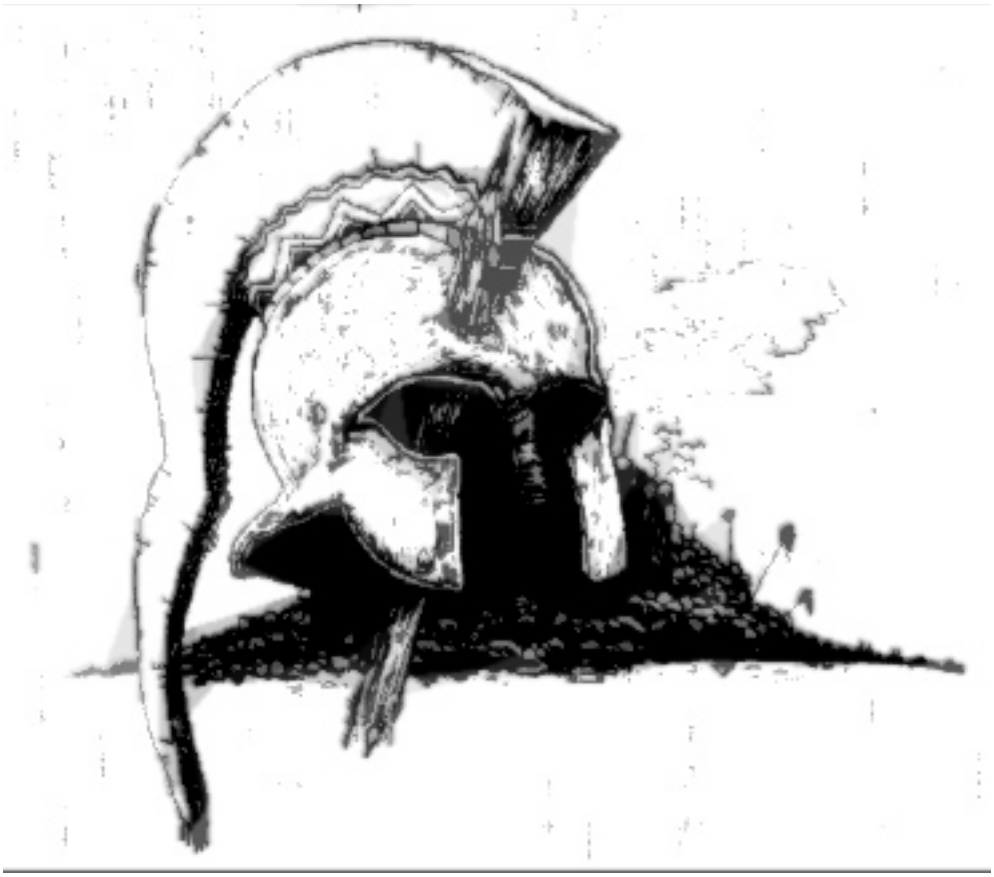
137

Продолжая размышлять о песни сказителя, вы ускоряете шаги. Вскоре улица раздваивается. Вы хотите повернуть налево, в квартал бедноты (перейдите на 394) или направо, где виднеются несколько домов (109)?

138

Вы оставили Элевсин позади, и идете по дороге, на обочинах которой возвышаются оливковые деревья. На некотором расстоянии от города к главному пути слева присоединяется тропинка. Вы останавливаетесь в надежде встретить какого-нибудь путешественника, который сможет указать вам дорогу, но никто не появляется. В нетерпении вы решаете двигаться дальше.

Пойдете ли вы по тропинке (531) или по дороге (перейдите на 474)?



139

Вооруженный копьем воин выглядит точь-в-точь как ваш покровитель Арес. Перейдите на 543.

140

Вечер идет своим чередом, но вы вдруг понимаете, что вино, похоже, было крепче, чем вы думали. Вы пытаетесь встать, но не можете даже пошевелиться. Голоса собеседников доносятся до вас как будто издали, и через некоторое время вы теряете сознание. Перейдите на 560.

141

Вы уводите лодку от утесов. Женщина обвивает руками вашу шею и целует в лоб. Однако вскоре она исчезает, а вам остается только плыть обратно на корабль. Получите 3 очка Славы и перейдите на 608.

142

Наконец, вы доходите до Пирея, прекрасной гавани Афин. Здесь собралось множество людей, которые заняты погрузкой и выгрузкой товаров, прибывших с островов. Вы сразу узнаете свой корабль - это большое, но потрепанное штормами судно из сосны с черными парусами, затянутое темной материей. Его команда носит траурные одежды.

Невысокий человек в плаще с белой оторочкой подзывает вас. Это капитан, который сообщает, что они ждали только вас. Судно должно выйти в море прямо сейчас, до начала отлива, иначе отплытие придется задержать на двенадцать часов. Вы торопитесь взойти на борт, и вас проводят в большую каюту под палубой, в которой спят и держат свои вещи матросы. Вы оставляете в ней оружие и присоединяетесь к капитану.

Перейдите на 327.

143

Под градом камней и обломков скал вы устремляетесь вперед, опасаясь за свою жизнь. Вы добегаете до того места, где стоял воин, но он исчез! Камнепад тут же прекращается. Вы попались на какой-то трюк и полны недоумения. На месте остался только хромой, и кажется, он разгневан.

«Ты бросился спасать Ареса, а не Гефеста. Возможно, ты пытался предотвратить удар копья, поэтому я не буду наказывать тебя. Однако впредь, Альтей, ты должен всегда помогать хромым и увечным, или тебе придется иметь дело со мной». С этими словами бог исчезает у подножия темного скалистого утеса.

Перейдите на 495.



144

Вы приходите в себя на земле перед фонтаном и жадно вдыхаете воздух, все ваше оружие и броня исчезло. Вы быстро собираетесь с мыслями и покидаете храм до того, как вернутся ваши противники. Спотыкаясь и падая, вы торопитесь прочь в неизвестном направлении.

Перейдите на 536.

145

Вам удалось сбежать, но вы получаете 1 очко Позора. Кроме того, вы впали в Немилость у Асклепия. Переходите на 536.

146

«Иди в смертельный Критский лабиринт, - продолжает царица богов, - и позаботься, чтобы твоя броня сияла. Не огорчай царя Миноса и постарайся быть не слишком жестоким с бедным Минотавром. Отдыхай вволю и держись подальше от развратной Ариадны. Теперь дальше. Найди сердце лабиринта и ты увидишь своего брата. Само собой, он мертв. Неважно, у него был меч, который он выронил перед смертью. Он просто ржавеет там, а я подумываю украсить его прекрасным узором, которым будут восхищаться все остальные боги. В любом случае, именно я некогда дала его Эгею, так что это будет вполне справедливо. Теперь торопись и перестань стоять столбом на берегу этой дурацкой реки». Так сказала богиня и исчезла, чтобы проверить, правильно ли царствует Зевс.

Перейдите на 294.

147

Вы бросаетесь вперед, мимо пса и статуи, прямо во мглу коридора. Продвигаться вперед все труднее и труднее. Ветер бросает горсти пыли вам в глаза, и вам приходится все время щуриться. В конце концов вы достигаете выхода. Перейдите на 585.

148

Вы оставляете храмовые ступени далеко позади и размышляете, что было бы, если бы вы спасли девушку. Поскольку вы отвергли красоту, вы впадаете в Немилость у Афродиты. Вы продолжаете свой путь прочь из города, неспешно двигаясь к Элевсину.

Перейдите на 86.

149

Мужчина удивлен тем, что вы сдались ему. «Вижу я, ты парень благоразумный», - говорит он. - Пошли со мной, будешь в нашей шайке!»

Вы примете его предложение (перейдите на 522) или покинете рынок и саму Мегару и отправитесь дальше, в Элевсин (отправляйтесь на 86)?

150

Должно быть, вы заснули, а когда просыпаетесь, то вас окружает толпа вооруженных воинов. Вот и настал ваш конец. Однако когда вы открываете глаза снова, то понимаете, что перед вами афиняне. Убедившись, что вы Альтей, они посылают за кузнецом, который вскоре освобождает вас. Очевидно, что афиняне победили, и как только среброносная луна начинает свой долгий подъем, а темная Ночь - свое владычество на земле, вы отправляетесь обратно во дворец Эгея. Получите 2 очка Позора за позорный плен и унижения от ваших противников и перейдите на 441.

151

Афиняне с ужасом понимают, что напали на настоящего героя. Бросив своих женщин, они бросаются прочь по улицам и пытаются найти убежище в ближайшем кабаке. Остальные присоединяются к ним. Наконец, и девушка, похороны мужа которой стали причиной стычки, одаряет вас последним полным ненависти взглядом и уходит.

За победу над столь жалкими противниками вы получаете всего 3 очка Славы. Теперь вы можете продолжать свой путь к Акрополю.

Перейдите на 230.

152

Вы спускаетесь вниз к большому городу, дорога с холма завалена обломками, поэтому вы вынуждены идти осторожно. Пастухи пасут своих овец по обеим сторонам дороги. Когда вы подходите ближе к городу, мимо начинают сновать повозки, курсирующие между Коринфом и его спутницей, портом Кенхра.

Перейдите на 211.

153

«Глупец! - кричит Алекто, когда вы падаете на колени. - Вздумал сражаться с эриниями! Сейчас мы не можем поквитаться с тобой, но скоро на этой земле не останется места, где бы ты мог укрыться от нашего возмездия. Ты пожалеешь, что мать произвела тебя на свет!» Получите дополнительное очко Позора вдобавок к обычному штрафу за капитуляцию. Кроме того, вы впали в Немилость у эриний.

Перейдите на 167.

154

Лошадь богини быстра, и вскоре вы прибываете в Тиринф. Вы видите гостиницу, на ярко крашеной деревянной вывеске написано: «Дом Прокруста». Афродита качает головой. «У меня есть собственное маленькое гнездышко неподалеку. Там гораздо уютнее».

Вы направляетесь по темным улицам в уединенный особняк. Даже крыльцо его больше, чем дом, в котором вы прожили всю жизнь. Повсюду в нишах расставлены бесценные статуэтки голубого стекла.

«Это все я, - вздыхает богиня. - Они прелестны, правда? Вот эта особенно хороша, жаль, только рук нет».

Вы проходите внутрь и усаживаетесь, спрашивая ее, о чем жизненно важном она хотела поведать вам.

«Позже», - шепчет Афродита...

Перейдите на 223.

155

Царь занимает место за столом и продолжает. «Альтей, - говорит он, - есть вещи, которые я должен был сказать тебе сразу, но не мог перед городской знатью и иностранными гостями. Минос – непримиримый человек, и я боюсь, он не примет наше предложение. Если Минотавр будет убит, возможно, он проявит мудрость и переменит свое решение, или будет слишком ослаблен для повторного нападения на Афины. Ибо было предсказано, что присутствие твари на Крите дает божественную силу его армии. Я повелю капитану корабля, который повезет тебя, путешествовать под черными парусами. Если ты преуспеешь, смените их на белые, и я буду знать, что вы возвращаетесь с победой. Торопись, недовольство растет! Каждый день приносит новые жертвы, уже пятеро моих лучших стражей отправились прислуживать Аиду.

И еще, прежде чем ты отправишься в путь, есть и другая служба, о которой я должен просить тебя. Амазонки, женщины-воины, идут сюда, чтобы осадить наш город. Никто, даже провидец Хоний, не может понять, что им нужно. Нам понадобится твоя помощь, чтобы справиться и с этой угрозой».

С этими словами Эгей садится писать письмо царю Крита. Затем, запечатав свиток горячим воском, он протягивает его вам.

Поблагодарите Эгея и отправитесь в спальню, чтобы отдохнуть перед сражением (52)?

Или останетесь бодрствовать в ожидании ночной вылазки противника (497)?

156

«Ты предал доверие своего покровителя, - продолжает светлоликая богиня, - и должен заплатить за это. Чтобы искупить вину, ты продолжишь путь до Афин без моей помощи. Прощай». С этими словами повелительница сов оставляет земли смертных далеко позади и возвращается на высокий Олимп. Пока не доберетесь до Афин, вы теряете дополнительную Защиту, дарованную богиней.

Также при неудачном интуитивном решении вы вновь должны будете терять столько Славы, сколько указано в соответствующем параграфе. Продолжайте свой путь по дороге на 51.

157

Во вспышке слепящего света выход из комнаты вам преграждает Арес . «Остановись Альтей! - гремит голос бога войны. - Взыскание! Первое предупреждение! Последнее предупреждение! Переходи к делу! Никаких уловок! Не отступать! Не сдаваться!» С этими словами он исчезает.

После предупреждения Ареса, вы обязаны атаковать врагов, в противном случае получите еще 3 очка Позора. Ваши противники, пораженные столь эффектным появлением бога войны, медлят... Нападете на них (перейдите на 333) или нет (228)

158

Вот-вот наступит полдень. Солнце стоит прямо над головой и палит так, что кажется, оно вот-вот подожжет само море. Ваш корабль подплывает все ближе к критской земле. Одна из афинских девушек говорит, что уже может разглядеть берег на самом краю горизонта.

Если ваша покровительница Афродита, то перейдите на 471.

Если же нет, то отправляйтесь на 28.

159

Женщина в львиной шкуре бросает копье и молит о пощаде. Она не в состоянии продолжать бой. Вы слышите, как неподалеку от вас раздается лязг оружия и чьи-то голоса.

Убьете амазонку и продолжите свой путь (252)? Или же сохраните ей жизнь, взяв себе навостренное копье (Сила 2) (80)?

Какое бы решение вы ни приняли, получите 4 очка Славы за победу.

160

Этот бык - поистине ужасающее чудовище. В этом (и только этом) бою уменьшайте свою Силу на 1. Переходите на 136.

161

В полдень вы подходите к Мегаре. Свежий морской ветер на прибрежной дороге развевает ваши волосы и колышет золотые колосья. Они созревают под летним небом, пока земледельцы не придут пожать их своими сияющими серпами, смеясь перед работой. Вы можете отправиться на знаменитый мегарский

рынок (перейдите на 470) или же просто погулять пару часов по городу (539).

162

Теперь вы вне зоны досягаемости валунов Талоса и можете плыть прямиком к Криту. Направляясь к берегу, вы видите, как бронзовый гигант запнулся обо что-то на морском дне и упал навзничь. Перейдите на 384.

163

Как только второй враг падает замертво, вы видите, что фонтан вновь наполняется целительной водой, чистой и сверкающей от божьей благодати. Лицо статуи больше не искажено в гримасе, оно улыбается и, кажется, бог смотрит на вас с благодарностью. Теперь Асклепий благоволит вам (отметьте это на своем Листе хроник). Также добавьте 6 очков Славы за победу в бою. Вам пора, перейдите на 536.

164

Стражник смотрит на вас с недоумением. Очевидно, он никогда не слышал о человеке по имени Стирикон. Пользуясь его легким замешательством, вы идете вперед, намереваясь проникнуть во дворец. Однако он зовет на помощь, и вскоре два тяжело вооруженных охранника преграждают ваш путь мечами.

Хотите ли вы атаковать их (перейдите на 226)?

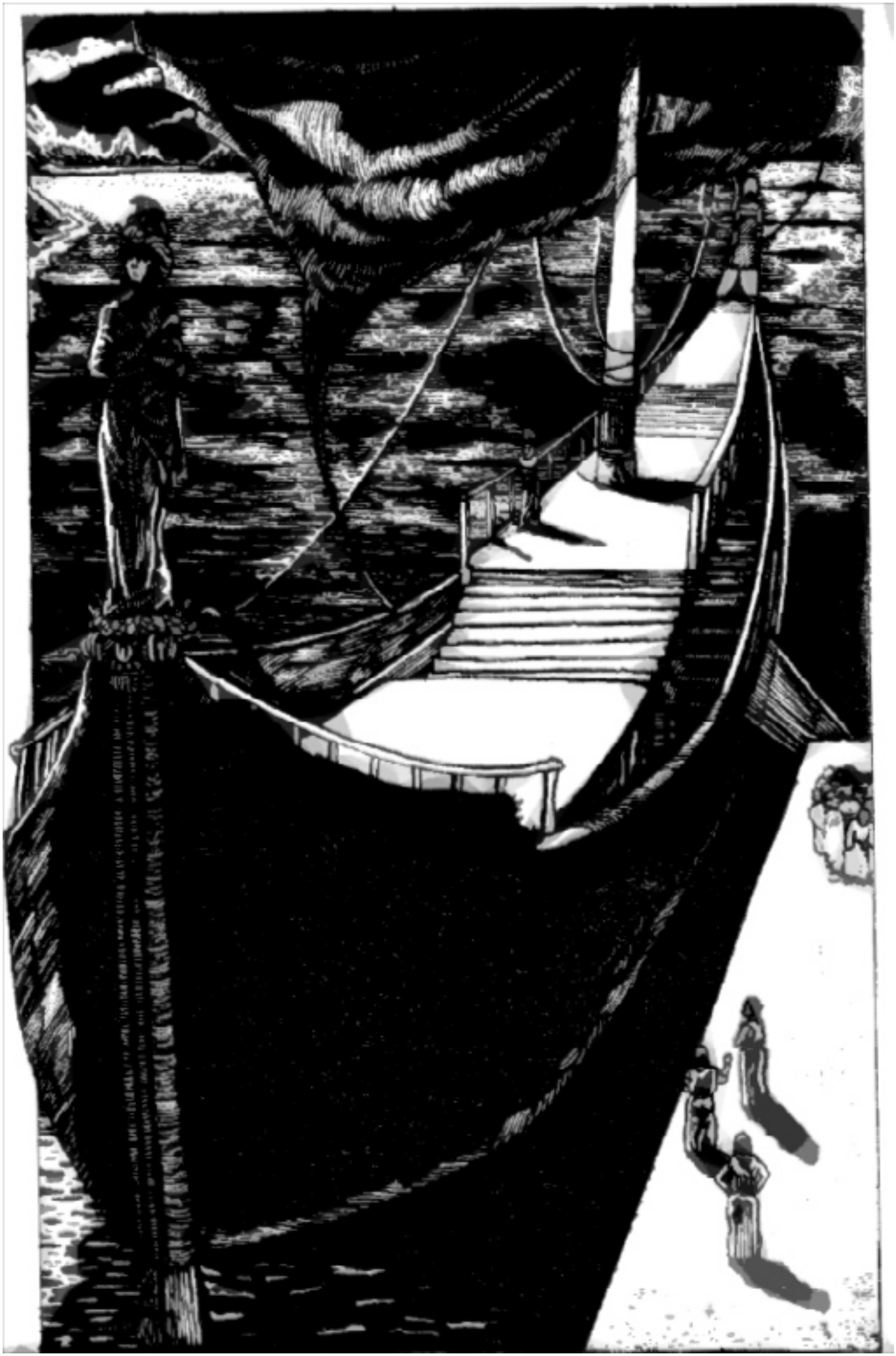
Или же предпочтете быть арестованным (459)?

165

Вы несетесь прочь от лагеря амазонок, как если бы у вас на хвосте были сами эринии, жаждущие вашей крови и терзающие своими когтями вашу плоть. За считанные минуты вы достигаете Афин и докладываете о своей вылазке царю, который с трудом признает такой исход. Теперь война неизбежна, и все из-за вас, Альтей. Именно вы не смогли предотвратить кровопролитие: совсем скоро зловещая чаша смерти будет переполнена. Получите 1 очко Позора и отправляйтесь на 102 готовиться к битве.

166

Стражники изумленно смотрят на вас: они думали, что вы мертвы. Даже не пытаясь перевязать ваши раны, они стаскивают с вас броню и тащат в подвал. Идите на 459.



167

Вы приходите в Пирей, порт величественных резных кораблей. Здесь у кромки берега стоит судно, которое доставит вас на Крит к крепким стенам Кносской крепости. Это большой корабль из сосновых досок, его паруса окрашены в глубокий черный цвет, скамьи гребцов затянуты черной материей. Весла тоже черные, а команда носит одежды цвета ночи. Однако корабль не новый, его корпус испещрен вмятинами от морских обломков. Нос корабля украшает фигура Афины, которая когда-то гордо возвещала, что плывут афинские моряки, а теперь потускнела, как будто скорбя о живом грузе. Здесь четырнадцать юношей и девушек, которым предстоит погибнуть в Критском лабиринте. Вы подходите к невысокому человеку с темной бородой и в одеждах, отделанных белым, который стоит на причале. Это действительно капитан, но он говорит, что корабль не может выйти в море ночью из-за отлива. Ваше спешное прибытие из Афин было бесполезным, более того, вы могли избежать встречи с эриниями! Вы спускаетесь в трюм и устраиваетесь на ночлег в каюте для матросов.

Отдохнув, вы возвращаетесь на палубу утром, когда Эос уже озаряет светом земные царства.

Перейдите на 327.

168

В храме Трезена вы склоняетесь у статуи Афины и молитесь. Зал заполняет тишина и покой. Затем статую окутывает мерцающий туман, и она оживает.

«Альтей, сын Эгея, ты поступил мудро, и я буду помогать тебе в приключении своей мудростью. Взамен я прошу об одном. Отправляйся на Крит и верни тело брата, чтобы его можно было похоронить в Афинах по местным обычаям. Удачи». Афина - богиня оборонительной войны, и вы можете прибавить 1 к своей Защите. Вдобавок, приняв интуитивное решение и обнаружив штраф для Славы, вы можете не платить его. Если вы примете постыдное интуитивное решение, то очки Позора придется получить в любом случае.

Статуя замолкает. Вы отправляетесь в Афины, где царствует ваш отец. Перейдите на 2.

169

Настала пора и вам поучаствовать в забеге. Правила такие же, как и в предыдущей гонке, только ваше число теперь 2 (красная команда). Забег включает в себя два круга вдоль стены (двадцать секторов). Как и раньше, если Посейдон — ваш покровитель, то выпадение пятерки на кубике продвигает вашу колесницу вперед (если же Посейдон не ваш покровитель, а просто благосклонен к вам, то вы также можете перемещаться вперед при выпадении пятерки, но помните, что это будет всякий раз стоить вам 1 очка Славы). Если Посейдон к вам немилостив, то выпадение на кубике шестерки также продвигает вперед все колесницы, кроме вашей.

Если вам ясно, как рассчитывать ход забега, читайте сразу конец данного

параграфа. В противном случае, приведем несколько пояснений к правилам.

Киньте два кубика. Если выпало 6 и 6 — произошло столкновение. Бросьте дополнительный кубик. Если на нем выпало 1, 2, 3 или 4 — значит, соответствующая колесница разбита и выбывает с дистанции. Если выпало 5 — столкновение несерьезно, и все участники продолжают гонку. Если снова выпало 6 — значит, столкновение было серьезным, и все колесницы разбиваются.

Если на кубиках выпадает от 1 до 4, то каждое число продвигает соответствующую колесницу на сектор вперед. Если выпало 6 — все колесницы передвигаются вперед, если выпало 5 — ни одна из них (не считая оговоренного выше исключения, связанного с помощью Посейдона).

Продолжайте кидать кубики до тех пор, пока одна из колесниц не пройдет 20 секторов, либо все колесницы не разобьются и не сойдут с дистанции.

Если вы выиграли гонку, то перейдите на **14**.

Если вы проиграли гонку, то **271**.

Если вы разбились, то **321**.

Если все колесницы потерпели крушение, то перейдите на **99**.

170

Эгей смотрит вам прямо в глаза. Его взгляд, как у змееволосой Горгоны, заставляет вас оцепенеть. Белки его глаз подобны снегу, венчающему вершину Олимпа.

«Кто ты, незнакомец?» - вопрошает он. Голос царя необычайно глубокий и мягкий. «Кто явился в мой дом и принес столько беспокойства? Отвечай немедля и говори правду. Зевс защищает всех людей, и мы не причиним тебе вреда».

В сомнении подождете дальнейших слов царя (перейдите на **389**)?

Или сразу откроете, кто вы (**546**)?



171

Оба бандита бросают кинжалы и падают на пол к вашим ногам, моля о пощаде.

«Не убивай нас, - просят они. Мы можем проводить тебя к храму безопасным маршрутом».

Примете их предложение (перейдите на **110**)?

Или убъете обоих (**403**)?

172

Нет нужды спускаться так осторожно! Потеряйте 1 очко Славы и перейдите на **211**.

173

Вы немногое можете разглядеть в этом гробовом сумраке, но не осмеливаетесь зажечь свет. Видны только отрывки из документа.

«Кеос, населенный морскими чудовищами...»

«Наказание осквернившим Милос...»

«На Теросе помогай хромому на свой страх и риск...»

Внезапно вы слышите шум. Похоже, сюда кто-то идет! Вас охватывает ужас.

Быстро проверите другой стол (перейдите на **122**)?

Или немедленно отправитесь в гавань (**326**)?

Что бы вы ни решили, получите 1 очко Позора.

174

Вы падаете в воду, и могучая рука Талоса расплющивает ваше тело. «Возможно, путешествие на Крит и вся эта дерзкая затея изначально были обречены», - успеваете подумать вы, и дух отлетает от вашего тела. Но вы бы не были героем, если бы бежали от испытаний, остались дома и умерли в своей постели дряхлым стариком...

175

Вы решаете, что было бы неплохо отправиться на разведку в лагерь амазонок, который они разбили под самыми стенами Афин, и узнать причину их нападения.

Вы тихо проходите через город и выходите за ворота, где вам салютуют стражи. Вскоре вы уже видите огни лагеря амазонок, светящиеся в полуночном небе, подобно горящей хижине пастуха, которая заливает светом маленькую долину, выгоняя из своих убежищ и овец, и соседей, которые опасаются разделить несчастную участь.

Перейдите на **222**.



176

Вепрь (Сила 12, Защита 6) нападает на вас.

Если вы побеждаете его, следуйте на 615.

Если вам удается успешно отступить, перейдите на 493.

А если вы погибаете, но Зевс дарует вам спасение, отправляйтесь на 378.

177

Получите 2 очка Позора за свой жестокий и постыдный поступок. Отправляйтесь на 415.

178

Талоса пока не видно. Вы понимаете что, скорее всего, он где-то западнее, поэтому двигаетесь вдоль восточного побережья - так больше шансов разминуться.

Но не успели вы порадоваться своей сообразительности, как чувствуете, что морское дно задрожало. Такой грохот наверняка способен оглушить всю рыбу.

Талос идет! Посмотрев на запад, вы видите бронзового гиганта, возвышающегося над прибрежными утесами. Вероятно, его рост свыше 60 метров! Все же, он достаточно далеко, чтобы достать до судна своими бронзовыми руками. Вместо этого, он начинает швырять огромные куски скал в ваш корабль.

Придется продержаться пять раундов сражения, прежде чем корабль выйдет из зоны обстрела. И единственное оружие, которое вы можете противопоставить великану - это гарпуны капитана (Сила 2, Защита 0).

Талос (Сила 14, Защита 18). Сила обломков скал равна нулю.

Если вы поразили Талоса гарпунами трижды, перейдите на 464.

Если попытаетесь сбежать, то 549.

Если вы сдаетесь, перейдите на 443.

Если вы погибли, то 174.

Если вы живы после пяти раундов сражения, перейдите на 162.

179

Сила чудовища 22, Защита 14.

Если вы атакуете его, то перейдите на 533.

Если вы подождете в надежде, что тварь не станет нападать на корабль, то 562.

180

За мгновение до того, как амазонка наносит последний - смертельный - удар, Зевс-Громовержец останавливает ее копье и переносит ваше израненное тело под сень Китиры. Там он исцеляет ваши раны, и без единого слова возвращает

на поле боя: вы должны продолжать битву. Вернитесь на 102 и выберите другого противника.

181

Из-за занавеси раздается низкий завывающий голос: жрица-Пифия начала оглашать слова Аполлона. Вы замечаете, что маленький тщедушный старичок, одетый в дорогую тунику, отодвинул уголок занавеси. Похоже, он подглядывает за тем, что происходит внутри.

Хотите ли вы полюбопытствовать и тоже заглянуть туда (перейдите на 72)?

Решите ничего не предпринимать (442)?

Или оттащите старика прочь (284)?

182

В голову приходит несколько вариантов действий.

Вы можете отведать зерна из чаши (перейдите на 269), бросить зерно в жаровню (404), опустить его в воду (4) или развеять зерно над толпой (19).

183

Вам стоит испить из фонтана бога-целителя. Если вы сделаете это, то во время следующей схватки Асклепий вам поможет. Когда ваш противник первый раз сможет нанести удар, вы не будете *ранены*, а останетесь *здоровы*. Начиная со второго удара, ранения будут засчитываться. Чтобы продолжить свое путешествие, отправляйтесь на 536.

184

Получите 4 очка Позора (2 из них - «дополнительные») за ваш ужасный поступок, неподобающий истинному герою. Перейдите на 415.

185

Понурившись, вы сидите в темнице несколько часов. Вы не знаете, когда вас освободят, да и освободят ли вообще. Наконец, служанка приносит вам немного хлеба и горшок, наполненный водой. Вы с нетерпением глотаете этот скудный паек, молясь богам о спасении.

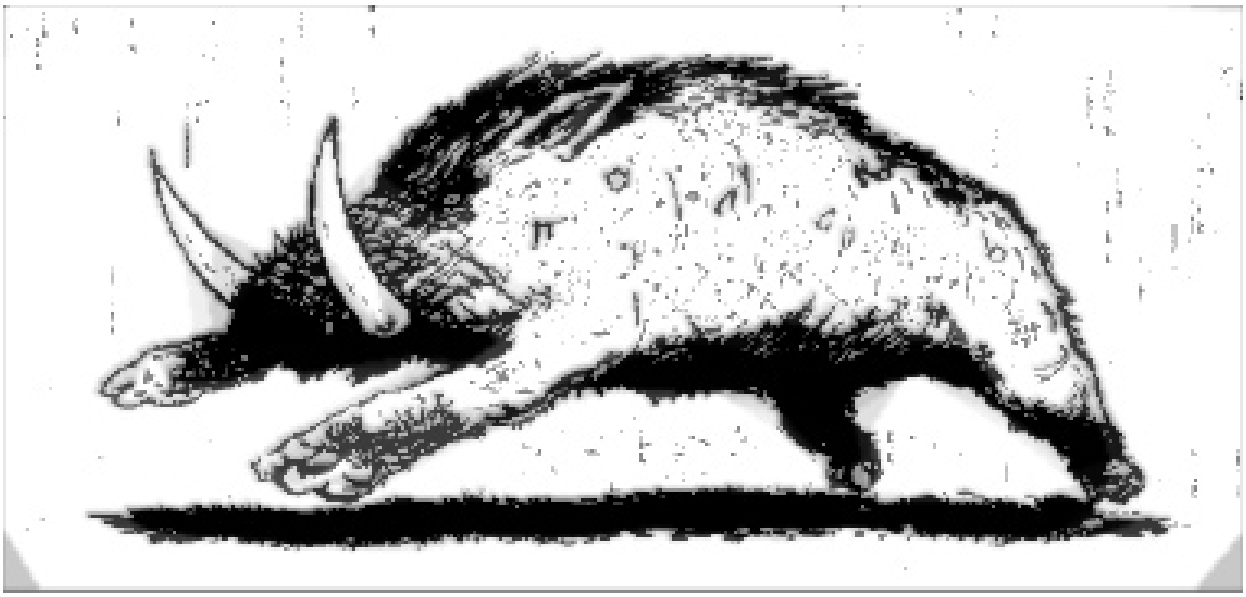
Если ваш покровитель Афродита, и вы взываете к ней о помощи, перейдите на 491.

В противном случае, отправляйтесь на 54.

186

Покрытый грязью и совершенно жалкий, вы идете по городу, пока не доходите до перекрестка. Вы едва замечаете, что дождь прекратился, и только когда солнце неуверенно проглядывает сквозь грозовые облака, вы начинаете улыбаться, снова став дружелюбным Альтеем.

Перейдите на **198**.



187

В знак благодарности за ваши прошлые заслуги Асклепий посылает в сарай свой целительный свет. Крысы - предвестники смерти и болезни - не в силах выдержать его касание. Они гибнут на месте, иссыхая заживо, подобно тому, как золотые колосья вянут от смертоносного дыхания Скирона, северо-западного ветра. Ваше задание выполнено: Паги избавлены от чумы. Если ваш покровитель не Афина, то она дарует вам свою Благосклонность, и в любом случае, вы получаете 4 очка Славы. Правитель, ставший свидетелем произошедшего, приветствует вас, но торопится выпроводить из города, дав лишь буханку хлеба, поскольку опасается, что вы можете стать слишком влиятельным в его владениях.

Перейдите на **51**.

188

В это время года в Ахарнесе проходит фестиваль, а на этой неделе состоятся традиционные гонки колесниц. Мужчины по всему городу готовят лошадей и чинят свои повозки. Через некоторое время вы решаете найти какое-нибудь место для ночлега и направляетесь к небольшому приземистому строению, увитому листвой, в котором остановились многие участники состязаний. Цена за ночь высока, но вам это по карману. Возбужденные голоса гостей подобны жужжанию голодных до меда пчел, и кое-что из этого гула вам удается разобрать: выясняется, что в ближайший час намечается гонка по узким городским улочкам.

Хотите пойти спать (**513**)?

Или отправитесь на состязание колесниц (перейдите на **423**)?



189

Со вздохом облегчения вы покидаете город и быстро идете вперед. По пути вас обгоняет земледелец и предлагает вам прокатиться на его повозке, везущей козий сыр в порт Кроммиона. Путешествие обещает быть долгим, и вы начинаете клевать носом. К тому же, вас одолевает голод, но не похоже, что ваш попутчик собирается остановиться, чтобы поесть.

Вы можете попробовать взять немного сыра, не спроси разрешения у крестьянина (перейдите на 555), или просто подождать (268).

190

Сохранили ли вы брошь вашей матери? Если да, перейдите на 505. Если нет, то на 389.

191

Вы спускаетесь по склону холма, направляясь прочь от храма Аполлона, как вдруг раздается леденящий душу крик. Вы изумленно смотрите вверх. С высокого утеса над вами падает человек, падает, подобно орлиному яйцу, выпавшему из свитого в вышине гнезда: этому птенцу уже никогда не придется познать величие жизни.

Вы некоторое время стоите на месте, размышляя об участи погибшего, а затем продолжаете путь в Фивы (перейдите на 392).

192

Вдохновленный воинственным Аресом, богом убийства и битвы, вы ломаете толстую сосновую дверь голыми руками. Древесина раскалывается, как обшивка корабля, налетевшего на острые скалы. Хозяин постоялого двора кричит, подобно отчаявшимся морякам, но как и колебатель земли Посейдон, вы не обращаете на крики никакого внимания.

Вы сразу *раните* его, и кровь струится из раны на его боку. Он хватает ножку от стола и вступает в бой.

Сила хозяина постоялого двора равна 3, Защита 10; палка добавляет еще 1 Силу.

Если вы отступите, перейдите на 304.

Если вы сдадитесь, то 127.

Если противник *тяжело ранен*, то 401.

Если вы погибли, но Зевс спас вас, то 23.

193

Вы умываетесь, и вам хочется погрузиться в эти воды с головой, но скромность героя удерживает вас - девы Микен работают на берегу.

Перейдите на 73.

194

Капитан решает держаться ближе к берегу и объявляет, что намерен зайти в Кроммион, чтобы взять еще пассажиров и груз вина для доставки в Афины. Вы прибываете в порт ближе к вечеру, в гавани довольно безлюдно. Когда вы сходите на берег, капитан окликает вас и говорит, что стоянка продлится два часа, и корабль отплывет, когда солнце начнет заходить.

Перейдите на **100**.



195

Неужели Альтей настолько малодушен, что боится совершить самостоятельную вылазку во вражеский лагерь в темноте? Возможно, вас пугают тени. Какова бы ни была причина, получите 1 очко Позора и потеряйте 1 очко Славы. Затем перейдите на **222**.

196

Когда вы отступаете в сторону, чтобы пропустить коня, вы замечаете его наездника - это величественный всадник в развевающихся одеждах. Проносясь мимо, он смеется и ворчит: «Жалкое подобие своего покойного брата». С этими словами он направляется прямо в море и исчезает. Вы продолжаете свой путь мимо Кенхры в Кроммион.

Перейдите на **100**.

197

Кажется, вы смогли убедить эту парочку, и они приглашают вас присесть. Они заказывают немного вина у хозяина и разливают его в кубки.

Присоединитесь к ним и выпьете вина (перейдите на **140**)?

Или откажетесь (**351**)?

198

Солнце освещает город своими косыми лучами, которые преломляются и отражаются в свежих лужах. С крыш ритмично срываются последние капли дождя. Город неспешно оживает. Люди высыпают на улицы, словно тысячи сурков после зимней спячки.

Дорога резко поворачивает направо, вперед же продолжается узенькая улочка.

Вы свернете направо по основной дороге (перейдите на **109**)?

Или продолжите путь по узкой улочке (**440**)?

199

Комнатка небольшая и темная. В ней нет кровати, а вместо нее на полу валяется матрас. Кажется, он шевелится... Измученный, вы засыпаете, не обращая внимания на окружающую убогую обстановку и забыв вознести молитву своему покровителю.

Перейдите на **446**

200

После недолгих поисков вы обнаруживаете постоялый двор, роскошный и пышно обставленный. Возможно, поэтому в нем нет других постояльцев. Вы едите досыта и пьете допьяна с вашим хозяином, как и подобает настоящему греческому герою, а затем спотыкаясь, идете в свою комнату и падаете на ложе. Ваши ноги свешиваются с него, но вам удается, свернувшись, устроиться поудобнее. Покровительствует ли вам Аполлон? Если да, перейдите на **55**. Если нет, то вас одолевает сон (**500**).





201

Вы на окраине города, и кажется, местные жители предупреждающе машут вам руками из своих хижин. Вы слышите громкий рев за спиной и оборачиваетесь, но уже слишком поздно. Марафонский бык, величайший представитель своего вида, возвышается над вами! Его рога длинной почти в человеческую руку, его тело так же крепко сбито, как стены далекого Илиона. Хотя вы быстры, доблестный Альтей, и вам удается отпрыгнуть в сторону, но при этом вы спотыкаетесь, падаете и повреждаете руку. Вы не ранены, но на время этой битвы ваша Сила снижается на 2. Сила быка 10, Защита 16.

Если вы победили эту жуткую тварь, перейдите на **225**.

Если вы убегаете, отказавшись от задания, которое дал вам отец, то **515**.

Если вы погибли, но Зевс воскресил вас, то **47**.

202

Совсем тихо вы взываете к своему божественному покровителю и слышите, как тихий голос шепчет вам: «Не знаю. Для меня это тайна!» Потеряйте 1 очко Славы и вернитесь на **182**.

203

Вы возносите молитвы Гере белорукой, супруге Зевса-олимпийца, и выступаете в Афины, где царствует ваш отец.

Перейдите на **2**.

204

С приближением сумерек жизнь города начинает замирать, но даже сейчас это более оживленное место, чем вы когда-либо могли представить. Вы бродите туда-сюда, восхищаясь чудесами города и не осознавая, что уже поздно. С удивлением вы обнаруживаете, что почти наступила ночь, и вы должны найти приют до того, как закроются все двери. Вы идете по темной улице, вспоминая, что видели вывеску постоялого двора в ее конце.

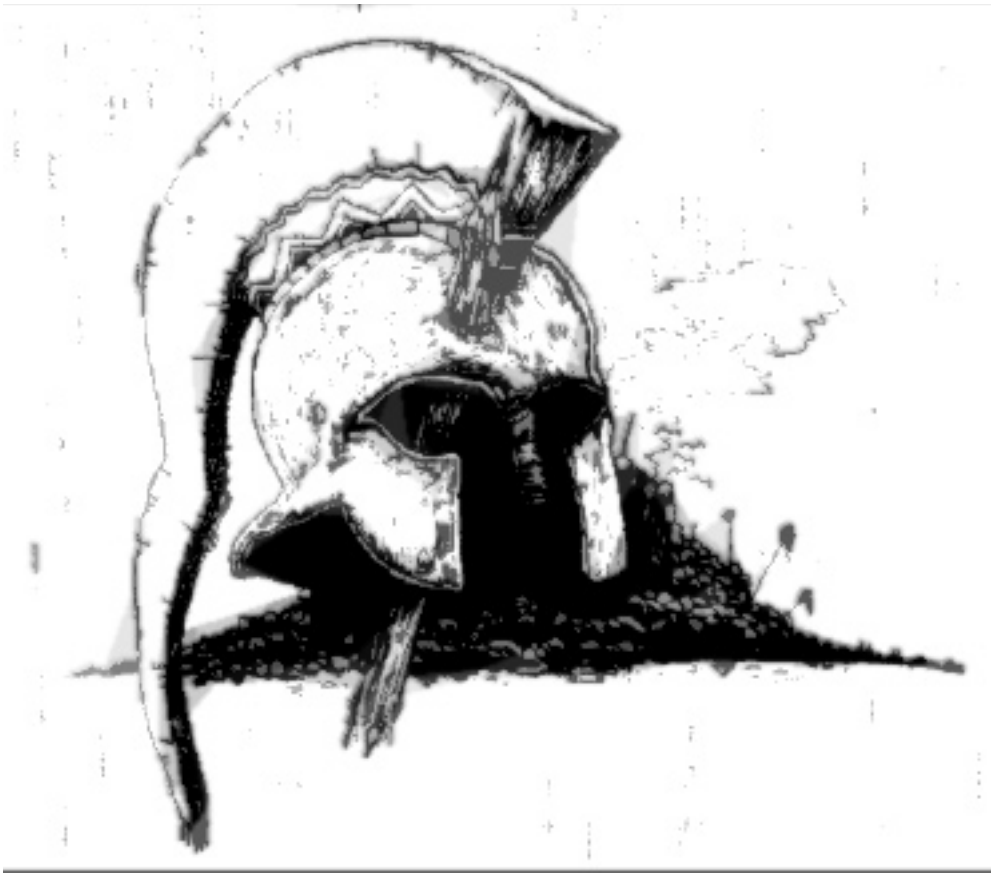
Перейдите на **16**.

205

Неужели доблестный Альтей страшится темноты и одиночества? Потеряйте 1 очко Славы и возвращайтесь на **185**.

206

Правитель Паги ведет вас к заброшенному сараю, расположенному на окраине города. «Вот здесь крысы и устроили гнездо, - говорит он, - но я уверен, такой герой, как ты, сможет избавить нас от этой напасти!» С этими словами он запускает вас внутрь и закрывает дверь за вашей спиной. Здесь темно и пахнет плесенью. Постепенно ваши глаза привыкают к мраку, и вам кажется, что какие-то маленькие существа копошатся вокруг. Слышится писк и царапанье. Если Асклепий благосклонен к вам, перейдите на 187. Если же он безразличен к вам, или вы впали у него в Немилость, то на 369.



207

Подойдя ближе, вы с досадой осознаете, что потратили большую часть своих денег на оплату ночлега, а значит, не сможете участвовать в пари молодых вельмож.

Предложите взамен что-нибудь ценное (113)? Или просто понаблюдаете за гонкой в качестве зрителя (отправляйтесь на (9)?

208

Сила волка 2, Защита 12.

Животное не может сдаться, а отступать уже слишком поздно.

Если вы убили его, то перейдите на 400.

Если вы умерли, но Зевс воскресил вас, то на 277.

209

В ответ на ваш вопрос свинарь радостно улыбается и признается, что служит царю. Он подает вам исцарапанную грязную руку, но вы не пожимаете ее. Вздохнув, он говорит, что отведет вас во дворец, но надо поторапливаться, поскольку он не может надолго оставить свиней без присмотра.

Перейдите на **588**.

210

Отчаянно стремясь улизнуть от медведя, вы оступаетесь. Нога попадает в яму, и вы с размаху падаете на землю. Медведь настигает и, торжествующе рыча, наносит мощный удар по вашей ноге. Вы *ранены*. Возвращайтесь на **616** и продолжайте бой.

211

Город бурлит. Люди снуют к обширному рынку и обратно. Мотая головой, вы останавливаетесь рядом с торговыми рядами, предлагающими товары из всех областей Греции. Жизнь города сильно отличается от спокойствия тихого Трезена. Над рынком возвышается храм Афродиты, его колонны вырезаны из чистого белого мрамора, девушки и жрицы изнывают от безделья на его ступенях. Вы торопитесь пройти мимо и подходите к прилавку, где торгуют фруктами. Вы покупаете немного винограда, и торговец сразу замечает, что ваши деньги отличаются от коринфских. Вы вступаете с ним в беседу. Думая, что вы путешествуете на юг, он предупреждает вас: надо избегать Эпидавра и человека по имени Прокруст в Тиринфе. Когда вы рассказываете, куда идете, он предлагает отправиться в Дельфы в поисках благословения Аполлона, бога-прорицателя. Соседний торговец полагает, что следующим пунктом вашего путешествия должен быть Кроммион. В нем, говорит он, вы сможете сесть на судно в Афины.

Какой путь вы изберете: через Паги в Дельфы (перейдите на **302**), в Кроммион (**189**) или заночуете в Коринфе (**204**)?

212

Завершив ритуал с зерном, вы должны обратиться к воде.

Вы решаете отпить из чаши (перейдите на **607**), залить огонь водой (**356**) или окропить ей зерно (**101**)?



213

«Ты прекрасно справился, Альтей, - говорит Афина из-за куста, в котором она материализовалась. - Ты избавил Паги от этих ужасных крыс. Я чествую тебя, Альтей, как храброго героя». Затем она осторожно огибает сарай и возвращается обратно в свой блистательный город. Теперь Афина благосклонна к вам.

Перейдите на 51.

214

Озлобленная старуха гневно кричит в ответ: «Критяне забрали наших юношей и девушек и пустили их на корм Минотавру! И теперь ты меня спрашиваешь, почему мы вершим за них кровную месть? Может быть, это потому, что ты сам критянин!» С этими словами она поднимает большой камень и неуклюже кидает в тебя. Камень пролетает мимо, но становится сигналом к атаке, и вскоре град камней различных размеров градом обрушивается на вас. Не в состоянии бежать, вы получаете удары один за другим.

Огромный камень попадает вам в голову и проламывает череп, обливаясь кровью, вы падаете на мощеную мостовую. Альтея больше нет, если только вы до сих пор не взывали к Зевсу. Если так, то обретите жизнь на параграфе 394.

215

Вы втихомолку проклинаете тех, кто осмеливается угрожать своему врагу, только навалившись целой толпой на одиночку, но в итоге предпочитаете проявить благоразумие и передаете им деньги, которые они требуют. Возможно, когда-нибудь вам повезет встретиться лицом к лицу с одним из них - и тогда он познает, что такое гнев Альтея! В ярости, вы продолжаете свой путь в Кирру. Перейдите на 92.

216

Вдалеке раздается рев горного льва, и вы спешите вперед, страстно желая завершить начатое. Приближаясь к храму, вы видите статую бога. Лицо его искажено как от смертельной боли. Фонтан Асклепия заполнен кровью.

Пораженный таким святотатством, вы не можете унять дрожь в коленях, праведный гнев переполняет вас. Вы бросаетесь за храмовую ограду, извергая странные слова, кажется, внушенные вам богами. Так отчаянно ревет вепрь, смертельно раненый копьем, но не желающий смириться и подпустить к себе охотников. «Проклятые псы! Бог покарает вас за вашу глупую гордыню! Неужели вы надеялись, что можете осквернить его храм и уйти от расплаты?!»

Тут же из мрака, где раньше сиял свет Асклепия, появляются двое бандитов. Сражайтесь или бегите.

Если вы решите отступить сейчас (позже этого сделать будет нельзя), то перейдите на 145.

Если же вы атакуете их, то на 388.

217

Греческие вина никогда не отличались изысканностью, особенно в ваше время. Потеряйте 1 очко Славы, и возвращайтесь на 197.

218

Вы грубо срываете с руки мертвой царицы золотой амулет, решив, что он станет прекрасным подарком вашей матери, когда вы вернетесь домой. Вы надеваете амулет на руку в знак своей победы. Отправляйтесь на 597.

219

Вы подходите к прилавку и затем довольно неуверенно, пока никто не видит, берете небольшой хлебец и пытаетесь спрятать его под туникой. Вам кажется, что все люди на рынке повернулись и смотрят на вас, хотя никто не двигается. Возможно, вам удалось избежать неприятностей. Чтобы выяснить, заметил ли кто-то ваш поступок, киньте кубик. Если выпало 5 или 6, то перейдите на 460. Если от 1 до 4, то на 38.



220

Перед тем, как Морфей смежит ваши веки, вы открываете шкаф, чтобы повесить туда свою одежду, и обнаруживаете в нем груду человеческих черепов. Похоже, хозяин постоялого двора - безжалостный убийца! Когда вы слышите приближающиеся шаги, вы закрываете шкаф и прячетесь за дверью, прихватив дубину.

Перейдите на 272.

221

Потеряйте 1 очко Славы за подлое нападение сзади. Но по крайней мере, вы успели *ранить* одного из разбойников.

Перейдите на 462.

222

Вы подкрадываетесь как пума, преследующая добычу в поисках мяса для своих детенышей, скулящих от голода в пещере. Амазонки-стражницы слишком самоуверенны, чтобы ожидать вашего появления. Вы проникаете в один из шатров. К счастью, он пуст, интерес представляют только фляги, урны и щиты из шкур. Прежде чем вы успеваете осмотреться, раздается женский голос. Кто-то идет сюда!

«Шкура леопарда царицы Антиопы...», - произносит вошедшая, но замечает вас и обрывает речь на полуслове. Она вооружена копьем, несет кожаный щит и одета в медвежью шкуру.

Атакуете гордую амазонку прежде, чем она успеет позвать на помощь (перейдите на 544)?

Или попробуете сбежать (343)?

223

Утром богиня исчезает. Вы покидаете дом и направляетесь прочь из города прямиком на 263.

224

Ни один герой не позволит себе расположиться на ночь в темном переулке среди крестьян! Вы замечаете группу людей, скрывающихся в тени, и быстро идете дальше, удивляясь тому, что для обитателей города, похоже, в порядке вещей бросаться на прохожих сзади, подобно троянским собакам.

Перейдите на 331.

225

Бык делает последнюю слабую попытку пронзить вас своими рогами, но затем обрушивается на землю, вздымается в последнем тяжелом вздохе и умирает. Вы отрубаете ему рога в знак своей победы и в приподнятом настроении шагаете по дороге обратно в Афины, не дожидаясь выражений благодарности от жителей Марафона.

Вы получаете 7 очков Славы. Отправляйтесь на **456**.

226

Сама мысль о том, чтобы пролить кровь в доме вашего отца позорна, особенно после того, как вы солгали о своем имени и происхождении. Получите 2 очка Позора. Вы понимаете, что сопротивление просто привлечет внимание остальных стражников, и сдаетесь. Вас грубо вталкивают в камеру рядом со входом, и вы томитесь там в темноте, огорошеный таким приемом.

Перейдите на **185**.

227

Темное вино льется на стол и попадает на тунику финикийского купца, который сидит рядом с вами. Вы много раз извиняетесь за свою неуклюжесть. Получите 1 очко Позора. Затем царь Эгей замечает вас и жестом подзывает к себе.

Перейдите на **170**.

228

Вы впали в Немилость у Асклепия (отметьте это в Листе хроник). Отдалившись немного от города, вы устраиваетесь на ночлег, перед тем как продолжить свой путь в Клеону.

Перейдите на **536**

229

Потеряйте 1 очко Славы и получите 1 очко Позора. Затем перейдите на **588**.

230

Наконец, вы взбираетесь по склону холма, на котором стоит крепость. Он крутой, и вы несколько раз останавливаетесь. Здания здесь гораздо древнее, чем внизу, и их обитатели богаче, но и здесь нет дома вашего отца. Вы доходите до вершины и проходите через врата, у которых стоят стражники в парадной броне со щитами в человеческий рост. Они не останавливают вас. Вы взбираетесь на стену с другой стороны врат, чтобы получше рассмотреть город.

Перейдите на **49**.

231

Вы пытаетесь ударить одну из тварей, но промахиваетесь, и они взлетают на ближайшее дерево. Затем они хором издают воинственный клич. Тем временем юноша съеживается во мраке. Он слишком напуган, чтобы двигаться.

Эриний трое: Тисифона, Алекто и Мегера. Они атакуют в указанном порядке. У каждой Сила 4, Защита 18 (не забывайте, что при битве с несколькими противниками их Сила увеличивается).

Если вы сдаетесь, перейдите на **153**.

Если спасаетесь бегством, то **520**.

Если вы умираете и молите Зевса о спасении, то **463**.

Если вам удается *тяжело ранить* эринию, перейдите на **83**.

232

Вы просыпаетесь на следующее утро с гудящей головой. События прошлой ночи, кажется, были давным-давно. Вы осознаете, что такие развлечения совсем не подобают герою, которого ждут великие дела. Вы получаете 2 очка Позора, зато заслуживате Благосклонность Диониса, бога вина. Наконец, после часа прогулки, вы находите дорогу в Фивы. Отправляйтесь на **13**.

233

Нищий от души благодарит вас, и боги улыбаются, глядя на жалость одного смертного к другому, согбенному под тяготами жизни. За ваш поступок они даруют вам 1 очко Славы. Вы покидаете Микены, убедившись в жестокосердии его обитателей.

Перейдите на **536**.

234

Наконец, вас посылают накрывать на стол. В ваших руках огромная смешивающая чаша - одна из тех, что вы чистили недавно - только теперь она наполнена вином. Вы спешите в зал, где перед вами разворачивается великолепное зрелище. Все гости царя, будь то знать Афин или простые слуги, восседают вокруг огромного стола. Вы ставите чашу, вино из которой разливается по кубкам. Часть яств откладывается в сторону для принесения в жертву Афине, покровительнице города. Праздник начинается. Вы и представить себе не могли такое изобилие мяса, хлеба и вина, которое увидели на на этом пиршестве. Здесь гости из Лаконии, Беотии, Фессалии, кто-то прибыл из Финикии, чьи корабли курсируют туда и обратно через океан. Такова традиция - все присутствующие во дворце должны принять участие в пире. В конце концов, царь замечает вас, тихо стоящего в сторонке. Он кивком призывает вас к себе, отламывает немного хлеба и протягивает вам. Получите 3 очка Позора за унижение, которое претерпели, будучи слугой в доме собственного отца. Затем отправляйтесь на **383**.



235

Дворец богини обставлен роскошной мебелью, украшен громадными атласными подушками, вазами со сценами о молодых влюбленных, огромными шелковыми шторами и статуями самой богини в различных позах. У дальней стены, под большой, изображающей ее мраморной скульптурой, на розовой подушке в окружении цветов восседает сама Афродита. Время от времени она берет цветок, только чтобы понюхав его, небрежно отбросить в центр зала, где уже накопилась большая груда. Рабыни подметают огромный пол, чтобы очистить его от лепестков, иногда открывая гигантскую мозаику, представляющую купание богини в горном ручье.

«Альтей, - мягко говорит она, но ее голос доносится через весь зал, - я надеюсь, что ты хорошо себя чувствуешь. Я - да. Во всяком случае, прежде чем мы приступим к разговору об интересном (например, обо мне), я должна рассказать тебе об огромном бронзовом гиганте по имени Талос, который обходит Крит четыре раза в день. Незадолго до полудня нападай с востока, и ты застигнешь его в пути на другую сторону. Будь хорошим мальчиком и не забывай об Ариадне». С этими словами богиня бросает последний красный мак на пол.

Вы чувствуете, как вас переносит обратно на берег, где вы появляетесь изумленным и уставшим. Моряки удивленно приветствуют вас, потому что вы пропадали несколько дней. Услышав ваш рассказ, они приходят в еще большую растерянность, понимая, что среди них есть избранный богиней. Следуйте на **583**.

236

Вы торопитесь по извилистым улицам и, наконец, достигаете дворца. Широкая мраморная колоннада украшает фасад. Корзины цветов вокруг дверей наполняют воздух сладким ароматом. У врат стоит стражник, преграждая путь всем незваным гостям. Кажется, ему жарко под весом брони и короткого копья. Вы подходите к нему и требуете пропустить вас, но он лишь искоса смотрит на вас.

«Кто ты такой?» - презрительно спрашивает он.

Что вы ответите?

«Стирикон» (перейдите на **164**), «Альтей» (**328**) или «Пирафас» (**87**)?

237

Вы отдохнули и наутро, полностью посвежевший, продолжаете свой путь. Переходите на **2**.

238

Потратив не так уж много времени, вы отыскали таверну, чуть более пристойную, чем все остальные. Тем не менее, вам пришлось подождать пока смурной кабатчик вас обслужит. По мере того, как утихает ваш голод, вкус еды становится все гаже, а под конец кабатчик рыгает вам прямо в лицо. Вы заплатили ему

больше, чем стоит вся его таверна, и решаете переждать ночь здесь. Вы быстро засыпаете под гул вплетающихся в ваши сны обрывков разговоров прочих посетителей.

«Я пошел в лес на медведя, но очевидно какой-то дурак убил его вчера вечером...»

«Когда-то я был на ее стороне, но она так шепелявит, что я не мог этого больше терпеть...»

«Я поговорил с остальной пятеркой. Убийцы нападут в...»

Переходите на 70.

239

Вы можете винить только себя за то, что оказались в таком неприглядном положении. Потеряйте 1 очко Славы и возвращайтесь на 219. Если же вы хотите провести остаток жизни на рынках Мегары, добывая себе пропитание воровством, перейдите на 5.

240

Вы показываетесь заговорщикам и говорите, что слышали каждое их слово. Рассказав про свои причины иметь зуб на царя Фив, вы предлагаете помощь. Пораженные мужчины начинают перешептываться друг с другом.

Если ваш покровитель Арес, Гера или Посейдон, отправляйтесь на 354.

Если же это Аполлон, Афродита или Афина, перейдите на 197.

Если у вас нет покровителя, следуйте на 354.

241

Страж хватает поваренка, который запыхавшись, пробегает мимо. Через некоторое время тот возвращается и что-то живо втолковывает стражу. Вы прислушиваетесь и с искренней радостью понимаете, что вас освободят, поскольку царь закатил сегодня великий пир, и для него позорно не пригласить узника разделить с ним трапезу.

Перейдите на 350.

242

Вы благочестиво взываете к высокому Олимпу. «Если ты слышишь меня, то знай, что пришло время помочь». Ответа нет. Получите 1 очко Славы. Оглянувшись, вы понимаете, что пока вы молились, амазонка улизнула.

Что вы будете делать: решительно выйдете из палатки, чтобы продолжить бой с ней (613), или вынырнете с другой стороны (259)?

243

Постоялый двор переполнен, но дочь владельца приносит вам сосуд, наполненный вином, и наливает немного в ваш позолоченный кубок. Словно гул пчел, кругом шумят разговоры, но вы слишком устали, чтобы прислушиваться. В конце концов мягкий сон, преодолевает вашу решимость. Когда вы просыпаетесь, капитан и прочие посетители уже ушли. Вы поднимаетесь, и пошатываясь, направляетесь к двери, ваш разум затуманен, как будто то вино зачерпнули из вод Леты. Возле двери стоят два стола, на которых лежат груды документов, без сомнения личных. Вы можете прочитать их, но если вас поймают, то накажут как вора и труса, который скрывается в темноте.

Посмотрите бумаги на правом столе (перейдите на 173)?

Предпочтете проверить документы слева (368)?

Или решите не пятнать свою честь и вернуться на корабль (326)?

244

Впереди вы видите большую группу людей, около десяти или пятнадцати человек. Они стенают и причитают, а женщины рвут волосы и черные платки. Кажется, они несут что-то большое, но вы не можете разобрать, что именно, поскольку пыль и дымка заволакивают ваш взор.

Вы можете подойти ближе и выяснить причину этих волнений (494) или свернуть немного в сторону с дороги на Акрополь и обойти толпу (перейдите на 78).



245

После победы вас внезапно поразил страх? Потеряйте 1 очко Славы и отправляйтесь на 456.



246

Ах, друг мой Альтей, что же вы делаете? Предлагаете вещь, которой не владеете! Получив 1 очко Позора, возвращайтесь на 113 и подумайте еще раз.

247

Полумертвый от холода и усталости, вы приходите в себя. Неизвестно как, вас вынесло на берег. Вы обнаруживаете, что после бури и вашего заплыва вы остались безоружным. «Где я?» - спрашиваете вы себя. Вам нужно быстро найти какое-нибудь поселение, или вы погибнете. Вы сохнете на солнце, и ваша кожа начинает гореть под его жаркими лучами. С вершины ближайшего холма доносится звон колокольчиков, и кажется вы видите крестьянина, пасущего стадо коз. Вы спешите туда так быстро, как можете, но когда добегаете до холма, человек уже ушел. Внизу виден небольшой городок, вокруг которого раскинулись зеленые поля, обрабатываемые трудолюбивыми, как готовящиеся к зиме муравьи, земледельцами. Вы спускаетесь по дороге.

Перейдите на 100.

248

Вы даже не успеваете понять, что происходит, как оказываетесь на ступенях храма. Жрица обращается к народу: «Граждане Элевсина, поклоняющиеся Деметре! По воле богини, один из простых людей исполняет роль в весеннем ритуале зерна, воды и пламени, символов возрождения жизни. Пусть начнется церемония». Жрица отступает в сторону, открывая низкий столик, на котором стоит ваза с водой, чаша с зерном и небольшая жаровня, в которой горит бело-синий огонь.

Пути назад нет, и вы должны как-то провести церемонию. Вы начнете с зерна (перейдите на 182) или с воды (58)?

249

Вы выскакиваете в коридор, и там видите пятерых стражников, ни один из которых не вооружен достаточно хорошо, потому что они бежали прямо из казарм. У каждого короткий меч (Сила 2, Защита 0) и нагрудник (Сила 0, Защита 3). Их базовое значение Силы 3, Защиты - 11, что в сумме дает Силу 5 и Защиту 14. Но не забывайте, что Сила первого будет 9, 8 для второго и т.д.

Они вбегают с криком: «Никакой пощады цареубийце!» Очевидно, что брать в плен вас не собираются.

Если вы побеждаете, перейдите на 267.

Если вы отступаете, идите на 472.

Если вы погибаете, и вас спасет Зевс, то оказываетесь на 134.

250

Вы должны потратить от 1 до 6 очков Славы (определите это броском кубика). Если вы не можете позволить себе это, потеряйте 1 очко Славы и вернитесь на 422. Если можете, тогда ваш покровитель выплеснет кровь из фонтана в лицо разбойникам, и вам хватит времени сбежать обратно на дорогу из Эпидавра. Однако собрать свое оружие и доспехи, пока они не придут в себя, вы не успеете.

Перейдите на 536.

251

Когда розовоперстая Эос, дочь Утра, наконец, касается неба и начинает свою привычную службу, вы натыкаетесь на поляну, усеянную разбитыми кубками и пустыми мехами из-под вина. Вы идете дальше и вскоре находите мертвого медведя.

Если ваш покровитель Артемида, перейдите на 311.

Если же нет, перейдите на 265.

252

Получите 2 очка Позора за убийство противника, который уже сдался. Покинув поляну, вы подходите к большому отряду амазонок. Пытаясь разрушить планы Эриды, раздор приносящей, вы пытаетесь объяснить свое появление, но они видели, как вы расправились с их сестрой. Охваченные гневом, они преследуют вас, и вам с трудом удается ускользнуть и сбежать обратно в Афины.

Перейдите на 165.

253

«Тогда прими от меня дар, доблестный Альтей - мое проклятие». Прежде чем вы успеваете удивиться тому, что старик знает ваше имя, он скрывается в кустах и убегает вглубь острова. Потеряйте 1 очко Славы и следуйте на 583.

254

Это небольшой храм, и устроен он просто. «Жреца здесь нет. Он умер от руки черного человека, - объясняет старец. - на Делосе не будет ни одного пророчества, пока бог не наделит одного из нас этим даром и проклятием, что дарует великую честь и отнимает покой».

Если Аполлон ваш покровитель или благосклонен к вам, переходите на 305.

Если Аполлон безразличен к вам, то 552.

Если вы впали у него в Немилость, то 360.

255

Пренебрежение местным гостеприимством недостойно такого героя, как вы. Вы запятнали свою честь, ночуя на улице, среди собак, подобно нищему или рабу. Потеряйте 2 очка Славы. Утром вы направляетесь прямиком в Клеону.

Перейдите на 536.

256

Вы разучились говорить? Вам нужна помощь богов, чтобы вспомнить собственное имя? Получите 1 очко Позора и вернитесь на 236.

257

Корабль швыряет, как гроздь винограда, перебрасываемую веселыми сборщиками. Он поднимается до самой кромки неба, а затем падает обратно в бурлящие воды. Огромная волна подбрасывает судно и обрушивает на него белопенные потоки. Крепкие борта корабля разлетаются на деревянные обломки, смешанные с останками убитых морем матросов. И вы, доблестный Альтей, не избежите кровавого жребия. Вас покрывают Позор и смертоносные воды повелителя волн...

258

Вы просыпаетесь и напряженно прислушиваетесь. Вскоре вам становится ясно, что беседующие замышляют заговор: хотят убить царя Фив. Вы можете решить, что лучше не будить лихо, пока оно тихо (перейдите на 70), или принять участие в событиях - на стороне царя (64) или заговорщиков (240).

259

Снаружи вас окружает отряд из примерно двадцати воительниц. Сопротивление бесполезно. Они хватают вас, отбирают все оружие и броню и отсылают прочь в одной набедренной повязке, которая едва ли защитит вас от укусов ночного холода. «Так тебе и надо, - насмехается одна из амазонок. - Нечего было пытаться тайком проникнуть в наш лагерь, подобно воришке или дикому зверю». Потеряйте 4 очка Славы и перейдите на 320.

260

Поняв, что вы - человек, решающий все вопросы силой, паломники предлагают вам статуэтку бога, умоляя сохранить им жизнь. Вы понимаете, что нападение на людей, направляющихся в храм Аполлона, равносильно святотатству, поэтому отказываетесь и быстро уходите прочь от группы испуганных мужчин и женщин. Продолжая свой путь по дороге, вы слышите вослед проклятия и

призывы к богу покарать вас. Вы впали в Немилость у Аполлона. Если он ваш покровитель, то вместо этого вы теряете 2 очка Славы. В сумерках вы подходите к Кирре.

Следуйте на 339.

261

Направляясь к противоположному берегу, вы слышите женский крик, но вскоре резкий голос превращается в мягкую, мелодичную речь. Вы оборачиваетесь. Это не старуха, это богиня Гера. «Не обращай на меня внимания, но в один прекрасный день ты заплатишь мне за это», - говорит она. Вы впали в Немилость у Геры.

Перейдите на 294.

262

Воительница, облаченная в медвежью шкуру: Сила 7, Защита 14.

Если вы умерли и спасены Зевсом, перейдите на 180.

Если вы бежите с поля боя, то 275.

Если вы сдаетесь, перейдите на 355.

Если вы *тяжело ранили* ее, отправляйтесь на 375.

263

Оставив высокие стены Тиринфа далеко позади и обдумывая события минувшей ночи, вы направляетесь на север, в Микены. Дорога представляет из себя высокую насыпь, и путников на ней немного. Несколько часов спустя вы достигаете перекрестка. Решив уточнить путь, вы расспрашиваете земледельца, едущего в Тиринф на рынок. Он говорит, что тропа ведет на восток, в Эпидавр - обитель Асклепия-целителя, а главная дорога, как вы и думали - в Микены, город львов.

Если вы хотите посетить Эпидавр, то отправляйтесь на 324. В противном случае, продолжайте свой путь в Микены (503).

264

Боги довольны вашей отвагой, но даже настоящий герой не в силах победить двадцать прекрасно вооруженных воинов. Получите 1 очко Славы, после чего либо заплатите деньги (перейдите на 215), либо соглашайтесь запрячь в ярмо свирепого быка (отправляйтесь на 413).

265

Оставив тушу медведя позади, вы продолжаете путь. Дорога плавно изгибается вправо. На вашей сандалии лопается ремешок, и вам приходится некоторое время посвятить ее починке. Деревья кажутся куда менее угрожающими, и в конце концов дорога сливается с другой.

Перейдите на 13.

266

Когда вы стучите, хозяин постоялого двора приглашает вас войти, улыбается и показывает вашу комнату. Вы решаете сначала поесть, и насытившись, хорошо спите ночью. Утром вы плотно завтракаете и продолжаете свой путь.

Перейдите на 3.

267

Получите 8 очков Славы за победу над стражниками. Судя по звукам, сюда бегут их товарищи. Они уже поднимаются по лестнице, так что вы покидаете царские покои через окно. Перейдите на 472.

268

Вы почти достигли Кроммиона, когда земледелец ссаживает вас, объясняя, что ему нужно навестить друга в пригороде. Он вручает вам большой кусок сыра, вы благодарите его, и он уезжает. Вы идете мимо окраинных домов, из труб которых валят клубы дыма, лениво устремляющиеся в небо, словно птицы в полете. Наконец, вы входите в сам Кроммион. Отправляйтесь на 100.

269

Вы набираете полную горсть зерна из чаши, подносите ко рту и начинаете есть. От вашего поступка толпа в ужасе замирает. Следуйте на 120.

270

Вы входите в кухню. Здесь готовится большой пир. В огромных бронзовых котлах бурлит аппетитное варево, а громадная кабанья голова на подносе уже готова к подаче. Вина и хлеба более, чем достаточно. В одном углу женщина ткет за станком, в другом углу мальчик отскребает стол с узором из чеканного золота. Эта кухня кажется гораздо больше, чем весь дом вашей матери, Этры в далеком Трезене.

Перейдите на 382.



271

Тяжело дыша, ваша лошадь достигает финиша. Поблизости никого, чтобы поздравить вас. Все чествуют победителя. Его чело украшает венок из лавровых листьев. Вы удрученно бредете в гостиницу, погрузившись в видения колес и копыт, забыв об уготовленной вам миссии и страстно желая получить корону победителя.

Вы теряете 2 очка Славы, а утром просыпаетесь разбитый и больной. Отправляйтесь в Афины. Перейдите на **474**.

272

Хозяин постоялого двора появляется в комнате с секирой в руках. Когда он понимает, что постель пуста, то захлебывается от негодования и дико озирается вокруг. Издав боевой клич своего народа, вы бросаетесь на мерзавца, и пользуясь тем, что застали его врасплох, наносите *ранение*. Бой начинается.

Сила Прокруста 1, Защита 10, у него секира (Сила 5, Защита 3). Вы зажаты в углу, и отступать некуда.

Если вам удалось *тяжело ранить* его, перейдите на **21**.

Если вы сдаетесь, то **571**.

Если вы погибли, но Зевс воскресил вас, то **263**.

273

Амазонка бросает на землю свое копье, не в силах дальше сражаться. «Будь милосерден, - говорит она, - и Гера улыбнется тебе».

Вы пощадите ее (перейдите на **507**) или же останетесь глухи к ее мольбе и убьете ее (**516**)?

274

Вы было заикаетесь, что пощадили этих людей, и они спаслись. «Ты тратишь мое время, - отвечает царь. - Запереть его в кладовой! Утром мы устроим публичную порку. Я думаю, что сам займусь этим».

Перейдите на **433**.

275

Получите 1 дополнительное очко Позора за то, что вы покинули поле битвы за отчий дом. Вскоре после вашего бегства становится ясно, что афиняне проигрывают бой, так что вы снова присоединяетесь к схватке. Вернитесь на **102** и выберите себе нового противника.

276

Искусанный пчелиным роем, вы решаете, что мед не стоит цены, которую может потребовать взамен всевидящий Зевс. Вы можете либо вернуться на корабль и дожидаться отплытия с Милоса (перейдите на 595), либо попытаться вместе с матросами добыть свежего мяса, забив одну из коров (59).

277

Наконец, вы добираетесь до Эпидавра. Переполненные улицы повергают вас в изумление. Незнакомые люди проталкиваются мимо и словно стараются раздавить вас о высокие стены. Никто вас не замечает, но жители кажутся несчастными, как будто оставленными богами. В конце концов, самообладание возвращается к вам, и вы пытаетесь заговорить с какой-то знатной дамой. Она не отвечает и лишь одаривает вас презрительным взглядом. Практически в отчаянии вы хватаете за руку ближайшего прохожего. «Друг! - говорите вы. - Как мне найти гостиницу? Почему город так страдает? Неужели Зевс-олимпиец гневается на свой народ? Или может гарпии слетели на ваши пиршественные столы, ломящиеся от плодов земных?»

Прохожий лишь качает головой и неуверенно указывает куда-то вперед. Вы смотрите в ту сторону и замечаете обшарпаный постоялый двор. Вы оборачиваетесь, чтобы продолжить расспросы, но человек уже скрылся. Смирившись, вы направляетесь к небольшому приземистому зданию. Ступени крыльца немыты, а окна заляпаны грязью. Вывеска над дверью гласит, что здесь и правда можно найти приют на ночь.

Войдете внутрь (36) или поспешите прочь (перейдите на 341)?

278

Афродита - ваша госпожа, а вы не почтили красоту и не смогли разглядеть истину. Пока вы не не достигнете Крита, Афродита не будет считаться вашим покровителем.

Получите 6 очков Позора и следуйте на 608.

279

Вы возвращаетесь в гавань. Подходя к величественному судну, которому покровительствует Афина, вы ощупываете свою тунику и обнаруживаете, что грамоты для могущественного критского царя Миноса исчезли! Вы не сможете исполнить поручение отца, если не найдете их. Корабль скоро отходит, и времени у вас мало.

Хотите обследовать постоялый двор Кифноса (перейдите на 380) или большой, выкрашенный белой краской дом поблизости (545)?

280

Тучная кухарка лукаво смотрит на вас и уточняет: «Так значит, ты Альтей, сын Эгея?» Вы киваете, и она опрометью кидается прочь с воплем: «Стража! Арестуйте этого человека!» Прежде, чем вы успеваете сбежать или хотя бы проскользнуть во дворец через кухню, двое мечников закрывают вам путь щитами в полный рост.

Их Сила равна 5, Защита 14 (основная Сила 3, Защита 10, меч (Сила 3) и большой щит (-1 к Силе; +4 к Защите). Вспомните правила битвы с несколькими противниками.

Если вы погибаете, но Зевс вас спасает, отправляйтесь на **166**.

Если хотите сдаться, то **457**.

Если отступаете, то**289**.

Если оба мечника *тяжело ранены*, перейдите на **119**.

281

Вы пробираетесь ко дворцу и обнаруживаете, что боковой вход оставлен открытым, как вам и обещали. Вы прокрадываетесь через двор и, поднявшись по лестнице, оказываетесь в коридоре с высоким потолком. Его стены украшают фрески, но вы не обращаете на них внимания, так как сосредоточены на своем задании. Вскоре вы подходите к двери в опочивальню царя; она не охраняется. Вы поднимаете засов и входите.

Царь спит и громко храпит во сне. Сбоку от него лежит великолепный длинный меч в ножнах. Царь касается меча и ворочается во сне. Вы бросаетесь к ложу и заносите над спящим кинжал, который вам дали заговорщики.

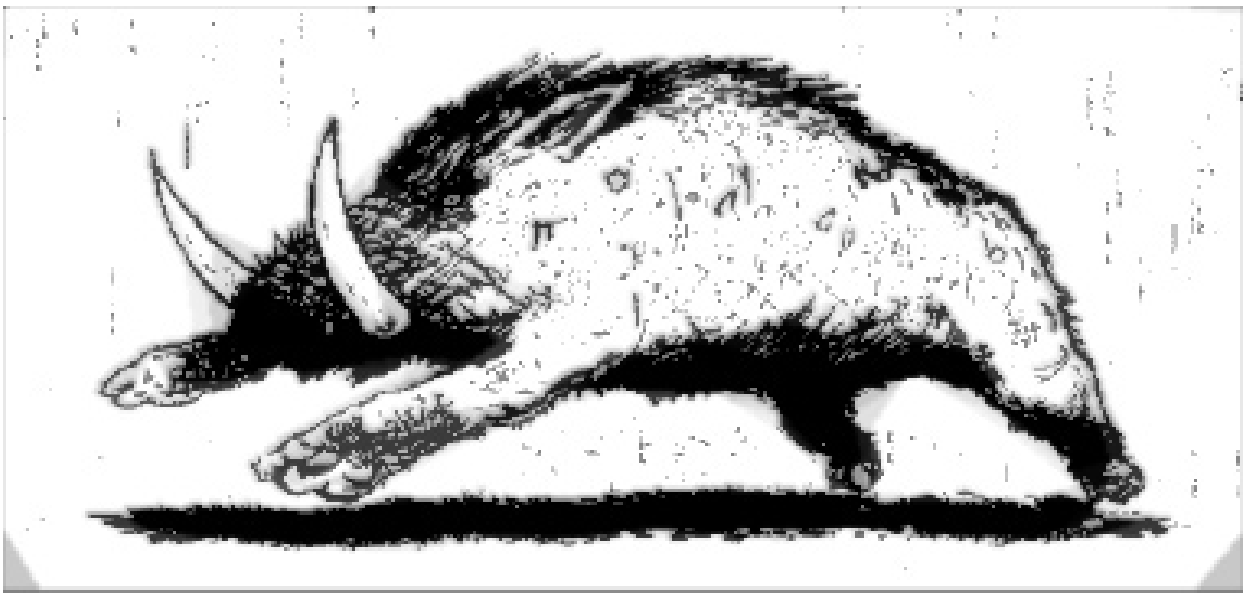
Перейдите на **24**.



282

Последним ударом вы повергаете огромную тварь, подрезая ее мощные сухожилия, и испустив последний рев, она падает замертво. Вы победили, но не ждете награды, всем сердцем стремясь вернуться в Афины. Вы задерживаетесь только для того, чтобы отделить часть рога, как доказательство вашей отваги, и уходите, направляясь обратно в поднебесные Афины, во дворец отца. За победу вы получаете 7 очков Славы.

Перейдите на **456**.



283

Вы возвращаетесь с поля боя в крови, но с триумфом. Победа за вами. Вы приходите в величественный пиршественный зал Эгея, где собрались почти все воины, скорбя по погибшим, но в глубине души радуясь, что воинственные амазонки отброшены к своим кораблям. На заднем плане снуют слуги, готовясь к праздничному пиру. Собравшиеся чествуют вас за участие в битве, подобно гребцам, чей кормчий провел судно через острые скалы.

Перейдите на **441**.

284

Вы оттаскиваете старика от занавеси. Никто этого не замечает, но вы чувствуете, что бог одобряет ваше деяние. Отправляйтесь на **299**.

285

Дверь открывается, но вместо старика вас встречает поток помоев из ведра. Получите 1 очко Позора за это унижение. Вы приходите в ярость!

Усмирите гнев и пойдете своей дорогой, воняя нечистотами (перейдите на **304**), или ворветесь на постоялый двор, чтобы разобраться с хозяином и его дружками (**192**)?

286

Вам кажется, что вы видите разгульного бога, бегущего по лесу, в окружении своих менад, как охотник со сворой гончих. «Берегись! - кричит он. - Или ты будешь обречен стать нашей добычей. Вино отравлено, не пей его!» Вы отставляете свой кубок до конца пиршества, пока царь не обращается к вам (перейдите на 170).

287

«Держи вора!» - орет торговец. Поднимается общая суматоха, все что-то кричат, и каждый бросается ловить проходимцев. Невероятно, что кто-то может надеяться достичь успеха в такой кутерьме, больше напоминающей битву ахейцев под высокостенной Троей. Однако вскоре воры пойманы и уведены стражей на всеобщее судилище. Переходите на 414.

288

Раненый жадно хватает драгоценность, в восхищении от того, что вы осмелились предложить такое сокровище. «Твоя ставка на красную колесницу», — говорит он. Идите на 391.



289

Вы разворачиваетесь и пытаетесь сбежать от нападающих, но опрокидываете большой котел кипящего рагу. Вы обварили ногу и падаете под ноги еще двух стражников, которые подкрались сзади, как бандиты или египетские дикари. Стражники хватают вас, а вы вырываетесь и кричите, пораженный таким обращением в отчем доме.

Следуйте на 459.

290

Сам Арес-сокрушитель появляется перед вами. «Сосновые двери. Неплохо. Уничтожил врага. Великолепно. Прекрасная работа. Продолжай в том же духе. Достойный человек». С этими словами бог исчезает в клубах красного дыма. Если Арес не ваш покровитель, то отныне вы пользуетесь его Благосклонностью и получаете 3 очка славы. Если он ваш покровитель, получите 5 очков Славы. В любом случае, вы также получаете 2 очка Позора за убийство человека, который сдался. Вы проводите ночь, отсыпаясь в лучшей комнате таверны, и ни один из постояльцев не дерзает потревожить ваш покой. Наутро вы снова пускаетесь в путь. Перейдите на 3.



291

Амазонка не сдается. Помните, что ее Сила 7, Защита 13.
Если в конечном итоге вы ее убили, перейдите на 527.
Если вы бежали с поля боя, отправляйтесь на 275.
Если вы сдаетесь, то 355.
Если вы умерли, и Зевс спас вас, то 180.

292

Вы неуверенно протягиваете ему свое оружие, но старец бросает его на землю. «Что проку с оружия? - вопит он. - Кто способен прозреть будущее во всей его бескрайности? Там, под волнами - вот где твое истинное оружие!» Он неистово смеется, барахтается в грязном пруду, а затем на удивление проворно уползает в кусты. Вы вздыхаете, подбираете свое оружие и возвращаетесь к кораблю. Получите 1 очко Славы и перейдите на **583**.



293

Вы угрожаете убить ее, если она не расскажет о причине нападения амазонок. Воительница задумчиво перебирает пряди своих длинных темных волос, а потом говорит: «Это не секрет. Люди Эгея совершили набег на наши земли, и среди их трофеев - золотая шпилька, посвященная Гере. Для вас она ничего не значит, но это символ власти нашей царицы». Повинуясь минутному порыву, вы подбираете с земли маленькую серебряную сережку.

Перейдите на **507**.

294

Вы перебираетесь через реку, и ваши усталые ноги дрожат от холода. Вы слышите, как что-то падает в бурлящую воду, возможно вы сдвинули камень. Наконец, вы выбираетесь на другой берег.

Перейдите на **417**.



295

Вы сходите на берега Теры, которая вопреки тому, что вы видели издали, кажется довольно мрачным местом. Когда вы отходите на небольшое расстояние от берега, вам открывается необычный вид: под утесом на золотом троне восседает женщина. Рядом с ней стоит гордый воин с большим копьем, а с другой стороны от воина - хромой человек в переднике кузнеца и с молотом из темного металла.

Быстрее молнии, посланной Зевсом, начинается горный обвал. «Спаси нас!» - хором кричат люди. Вы ближе всего к ним, но успеете спасти только одного.

Если вам покровительствует Гера, перейдите на **26**, если Арес, то на **139**. Если ни один из них не является вашим божественным покровителем, то **543**.

296

Получите 5 очков Позора за отказ хотя бы подумать о помощи храму великого бога. Вы с грустью обдумываете свой проступок, пока на корабле пополняют припасы, в то время как старейшины острова безмолвно смотрят на вас, пораженные тем, что доблестный Альтей просто бросил их на произвол судьбы.

Переходите на **492**.

297

Стены храма пусты, здесь нет никаких гобеленов, как в храме Трезена. Однообразие нарушает только множество даров, сложенных перед святилищем Пифии. Бледно-белый занавес, отделанный золотом, ограждает ее от любопытных глаз.

К вам подходит жрец в белых одеждах. Он останавливается перед вами и выжидательно, а затем и нетерпеливо смотрит на вас.

Перейдите на **126**.

298

Вы бросаетесь в трюм, отчаянно пытаясь добраться до оружия раньше, чем чудовище нанесет следующий удар. Слишком поздно. Раздается громкий треск, словно упал могучий дуб, сраженный молнией великого Зевса. В трюм врывается вода, и вас уносит в бурлящие бездны.

Киньте два кубика. Если полученное число больше или равно разнице между вашей Славой и Позором, то перейдите на **453**. Если меньше, то на **477**.

299

Сила бога покидает пифию, и она замолкает. Жрец возвращается к вам и говорит: «Я должен передать тебе слова пророчества. Так говорит Аполлон:

Отправляйся к дочери царя дальних земель,

И агнцам поверь».

Он усмехается, как будто что-то знает, а вы поблагодарив его за оказанную помощь, разворачиваетесь, забираете свою броню и отправляетесь по дороге в Фивы/

Перейдите на **191**.

300

Жрица подходит к вам и провозглашает: «Весна пришла! Персефона, дочь Деметры, вернулась! Веселитесь! Ибо великая мать снова улыбается, глядя на землю». После этих слов начинаются празднества. Вскоре вовсю разворачиваются пиры, танцы, песнопения и торжества в честь богини плодородия. Поздно ночью вы, наевшись и напившись, ложитесь спать, но просыпаетесь от шума пира и звона священных цимбал.

Вы встаете утром. Празднования продолжаются, но перед вашим уходом жрица вкладывает вам в руку дар. Это золотая брошь в форме колоса. Она объясняет, что украшение означает, что вы друг жриц Деметры. Затем она снова возвращается в святилище.

Вы получаете 3 очка Славы и Благосклонность Деметры.

Перейдите на **138**.

301

Увидев, что биться с вами безнадежно, и что вы любимец судьбы, оба ваших противника бросаются на колени и молят о милосердии. Один из них вопит: «Пощади нас, и мы расскажем тебе все, что знаем! Убьешь нас - и тогда руки твои будут обагрены кровью царя Фив, и неумолимые эринии будут преследовать тебя до конца твоих дней!» Вы получаете 6 очков Славы за вашу победу. Можете взять себе кинжал (Сила 1, Защита 0), но вы не сможете использовать его в паре с другим оружием.

Вы пощадите их (перейдите на **429**)?

Или убьете, невзирая ни на что(**177**)?

302

Дорога в Паги усеяна трупами коров и коз, полегших от чумы и разлагающихся на солнце многие дни. Запах временами просто ошеломляет. Вы невозмутимо идете дальше - вас не заставит свернуть с пути несчастье какого-то скотовода! Вы минуете храм Афины, совоокой богини, покровительницы города. Улицы выглядят странно пустынными. Когда вы проходите мимо особенно внушительного строения, какой-то человек окликает вас.

«Чужеземец, - говорит он, - ты, очевидно, из дальних краев и не слышал о несчастье, постигшем город. Крысы занесли сюда чуму. Все наши попытки вывести их не увенчались успехом. Многие люди слегли и умерли. Возможно, ты сможешь помочь нам».

Решайте: немедленно покинете Паги (перейдите на 490) или согласитесь помочь городу Афины (206)?

303

Вы достаете пирог. На него вы намазываете мед, а сверху кропите молоком из меха, закрепленного на поясе. «Богини ужаса, пожалуйста, отступитесь и примите мое подношение». Эринии не выглядят слишком довольными, но подлетают к вам, сгребают угощение своими жадными лапами и растворяются в ночи, восклицая: «Тебе удалось остановить нас, но этот негодяй не уйдет от возмездия». Потеряйте 1 очко Славы за то, что встали на пути божественного правосудия, и перейдите на 501.

304

Гневный Арес-воитель появляется перед вами и говорит: «Мерзкий трус. Бесхребетный. Соберись. Отныне не допускай бесчестия. Это все. Убирайся». Если Арес не является вашим божественным покровителем, то вы впадаете у него в Немилость. Если он покровительствует вам, то в следующей битве вам предстоит сражаться без его сверхъестественной Силы. В любом случае, получите 2 очка Позора и перейдите на 23.

305

Когда вы разворачиваетесь, чтобы уйти, перед вами встает божественный Аполлон в испачканных одеяниях и с всклокоченными волосами. «Мне очень жаль, - говорит он. - Я проснулся довольно поздно и чуть не опоздал. Бессмертие делает таким сонливым. Ах да, пророчество:

Человек, из бронзы слит,
Смерть в волнах тебе сулит.
Как и многим до тебя...
Извини, но мне пора».

И с этими словами Аполлон исчезает.

Чувствуя растерянность, вы выходите за двери и понимаете, что старейшины уже далеко впереди. Они не могли слышать пророчество Аполлона. Вам нужно поторопиться, чтобы догнать их.

Отправляйтесь на 449.

306

Пламя колеблется и угасает. Раздается шипение, и густой серый дым устремляется в небеса. Толпа ликует и ожидает следующей части церемонии. Отправляйтесь на 89.



307

Вам чудится, будто сам Арес-сокрушитель возвышается за спиной зверя. «Альтей, - говорит он, - будь сильным. Убей быка».

Во время этой битвы ваша Сила будет на 2 больше, чем обычно.

Перейдите на **136**.

308

Жрец без единого слова принимает фамильную драгоценность и ведет вас к святилищу. Если ранее вы были в Немилости у Аполлона, то теперь он сменяет свой гнев на равнодушие. Перейдите на **181**.

309

Ваш путь в Тиринф ничто не омрачает, а на дороге нет других путников. В сумерках вы подходите к высоким стенам города. Желаете ли вы осмотреть окрестности (перейдите на **45**) или поискать подходящий ночлег (**200**)?

310

Вы сопровождаете царя в тронный зал, где высшие сановники города приветствуют того, кто спас их повелителя. Пир продолжается несколько часов, и под конец сама дочь царя ритуально омывает вам ноги. Владыка наполняет ваш бурдюк и дарит вам зеркало удивительно тонкой работы далекого финикийского мастера, позолоченное и инкрустированное драгоценными камнями. Вы одеваетесь, забираете свое оружие и покидаете белостенные Фивы.

Перейдите на **134**.

311

Артемида не ваш покровитель. Получите 3 очка Позора и отправляйтесь на **265**.

312

«Воздержитесь от столь отвратительного поступка!» - восклицаете вы, но афиняне не обращают внимания, и ваши слова теряются, подобно гальке, брошенной в океанскую глубину. Вы понимаете, что не смогли помочь, и спасаясь от кровавой сцены, уходите прочь. Перейдите на **394**.

313

Вы добираетесь до ворот дворца и стучите. Эхо заполняет крошечный внешний двор странным, низким стенанием. В конце концов, откликается латник-гвардеец. Вы рассказываете ему свою историю. Он скептически смотрит на вас, но разрешает войти. Он разоружает вас и обыскивает в поисках оружия, которое раскладывает на столе возле входа. Его вернут вам при выходе.

Вас ведут по огромному вестибюлю, увешанному гобеленами, изображающими триумф богов над титанами. Наконец, вы достигаете главного зала, где восседает сам царь. Стражник толкает вас на пол перед своим монархом, крупным, тучным светловолосым человеком, одетым в богатую, но заляпанную жиром мантию.

Царь усмехается, и желает знать, какое развлечение подготовлено на сегодня. Выслушав вашу историю, он смеется, но выглядит скучающим. Наконец, он говорит: «Где эти люди? Что ты сделал с ними?»

Если вы позволили им уйти, перейдите на **274**.

Если вы убили их, то **566**.

314

Вы уронили брошь вашей матери; именно она упала в воду. Вы наощупь находите ее и через некоторое время возвращаете в карман своей туники. Вы продолжаете путь в Клеону и находите там постоялый двор.

Перейдите на **266**.

315

За убийство хозяина под его собственным кровом вы получаете 2 очка Позора, несмотря на то, что он был злодеем. Однако вы также приобретаете 4 очка Славы и можете взять его топор (Сила 5, Защита 3). Вы покидаете город, отправляясь на **263**.

316

Вы берете старуху на руки и входите в воду. Течение довольно сильное, но вам удается справиться с ним. Вскоре вы достигаете противоположного берега, и ваша спутница начинает говорить. Но ее облик изменился! Перед вами Гера, царица богов.

«Альтей - произносит она, перекрывая шум воды, - ты поступил правильно! Ты пришел мне на помощь, хотя и не узнал меня». Если Гера ваша покровительница, то перейдите на **584**. В противном случае - на **60**.

317

Вы понимаете, что жрец ждет от вас дара для Аполлона. Если у вас есть статуэтка, и вы хотите предложить ее жрецу, перейдите на 554. Если вы отдадите брошь вашей матери, отправляйтесь на 308. Если вы предпочтете дать денег, то 480. Если вы не хотите расстаться ни с чем из вышеперечисленного, то 43.

318

Где вы будете сражаться? Вы можете спрыгнуть в воду, чтобы схватиться с чудищем в холодных глубинах Океана (перейдите на 361), или остаться на месте и подождать, пока оно обрушится на крепкие доски палубы (484).

319

Едва эта мысль возникает в вашем мозгу, как начинается новый шквал. Глупо среди моря гневить Посейдона. Отправляйтесь на 125.

320

Вы стремительно покидаете лагерь амазонок, опасаясь что кто-то заметит и схватит вас. Необходимо предупредить Афины о великой силе, собравшейся у стен, и завтра быть готовым защищать отчий дом. Оказавшись в городе, вы быстро добираетесь до белокаменного дворца, проходите через увитый цветами вход и рассказываете обо всем отцу.

Не будете ложиться спать на случай ночного штурма (497)?

Или уснете, чтобы отдохнуть перед приходом смертоносной войны (52)?

321

Когда вы приближаетесь к крутому повороту, какой-то мальчишка из толпы бросает булыжник. Ваша лошадь шарахается в сторону, и колесо повозки налетает на стену. Вы почти не пострадали, но вас отбрасывает прямо под ноги зевак. Вы высматриваете мальца, но тщетно: он исчез. Получите 1 очко Позора и лишитесь 2 очков Славы. Пошатываясь и не дождавшись чествования победителей, вы возвращаетесь на постоялый двор. Там вы даете отдых своему побитому телу, стыдясь выглянуть наружу. Утром съедаете скудный завтрак и продолжаете свой путь в Афины (перейдите на 474).

322

Вы чувствуете, что ваши доспехи тянут вас ко дну. Вы пытаетесь скинуть их, но уже слишком поздно. Чудовище поймало вас, и вода станет вам могилой, если только вы не вознесете молитву Зевсу...

Если вы сделали это, то отправляйтесь на 579.

323

Вы плывете прочь от Милоса, гребцы усердно работают на своих скамьях, поскольку стоит полный штиль. Предстоит тяжелый путь на Теру, и вы день и ночь лежите на своей койке, терзаемый какой-то странной лихорадкой. В ваших снах, возможно, ниспосланных с Олимпа, перед вами проходят все те, с кем вы встречались. Эгей, Медея, капитан, ваш божественный покровитель - лица всех превращаются в ужасную ликующую морду Минотавра.

Поборов лихорадку, вы выбираетесь на палубу и видите, что вдали виднеется остров Тера. Его утесы блестят на солнце, подобно драгоценным камням, и сияют сверхъестественным светом.

Перейдите на **295**.



324

Вы тащитесь по пыльной дороге, и полуденное солнце припекает вам спину. Вы останавливаетесь, чтобы сделать глоток воды, и неожиданно замечаете что-то странное на обочине дороги. Подойдя ближе, вы обнаруживаете скелет, облаченный в сгнившую кожаную броню. Неподалеку валяются ботинки и рукоять от сломанного меча - верное доказательство того, что здесь разыгралась битва за жизнь путешественника. Место покрыто порослью и кустарником. Вы возносите краткую молитву своему покровителю, чтобы ваша судьба оказалась счастливее, и Альтей прожил достаточно долго, чтобы увидеть дворец своего отца. Но дорога зовет, и вы продолжаете путь в Эпидавр.

Перейдите на **277**



325

Прежде, чем вы успеваете ответить, богиня исчезает. Вы идете под полуденным солнцем по пустынным улицам к Акрополю, цитадели Афины, возносящейся над городом, как могущественный царь над своими людьми, их мощь и защитник. Жара подавляет, и вы несколько раз останавливаетесь отдохнуть, прислоняясь к стенам скромных жилищ, которые составляют эту часть города.

Перейдите на **244**.

326

Получите 1 очко Славы за ваше решение. Когда вы добираетесь до гавани, последние отблески солнечных лучей меркнут на западе. Почти стемнело. Дойдя до места, где пришвартовано ваше крепкое судно, вы с ужасом обнаруживаете, что грамоты для царя Миноса пропали. Нет времени разыскивать их, так как корабль должен отплыть немедленно. С дурными предчувствиями в сердце, вы покидаете остров, где остались ваши письма. Отправляйтесь на **475**.



Корабль уже отплыл, и гребцы на своих скамьях усердно работают гладкими деревянными веслами. У надсмотрщика нет кнута, поскольку все здесь добровольцы, но регулярно подается сигнал из обтянутых шкурами барабанов. Афиняне, предназначенные для принесения в жертву, в основном молчат и держатся вместе, но каждый нет-нет бросает на вас полный надежды взгляд, как человек, взывающий к высокому Олимпу за спасением. «Альтей, укротитель коней спасет нас», - говорят они. Или: «Альтей возьмет высокие стены Кносской крепости штурмом и привезет нас домой, в Афины». Одна из девушек удивительно похожа на Этру, вашу мать, и ненадолго вы задумываетесь о том, как давно оставили родной дом.

Путешествие продолжается, солнце и луна сменяют друг друга, освещая усталый мир. Иногда корабль идет под парусами, в остальное время приходится грести. Когда волны качают судно, вы часто страдаете от морской болезни и неспособны помочь в повседневных заботах плавания. Ваш желудок как будто растоптан Марафонским быком, голова раскалывается, словно в нее угодило сверкающее копье. Вы смутно осознаете, что корабль, обогнув берега Аттики, уже приближается к суровому Кеосу. На палубе шумно, слышны крики.

«Альтей, - доносится громкий голос капитана, - скорее сюда!» Пошатываясь, вы нетвердой походкой бредете на палубу, удивляясь тому, как можно избрать судьбу морехода.

Когда вы смотрите туда, куда показывают люди, вы с ужасом, поражающим ваш разум, видите огромное морское чудовище, похожее на змею, с шипастой, покрытой слизью головой. Оно невероятно большое, и в его глазах отражается бездна; у него крупные хищные челюсти, а чешуя переливается синим, зеленым и желтым под летним солнцем.

Если ваш покровитель Посейдон, то перейдите на **448**.

Если вы впали у него в Немилость, то на **179**.

Если морской бог безразличен к вам, то **577**.

Если вы пользуетесь его Благосклонностью, то перейдите на **547**.



328

«Я доблестный Альтей, сын Эгея», - резко отвечаете вы, пытаясь придать своему голосу побольше внушительности. Стражник удивлен, и жестом приглашает следовать за ним. Вы спускаетесь в тесную прихожую, где он указывает вам на дверь слева. Вы заходите, понимая, что здесь что-то не так, и оборачиваетесь. Слишком поздно. Дверь камеры захлопывается перед вашим носом. Вы заперты. Вы оглядываете свое убогое узилище - здесь нет мебели, а на полу лишь охапка камыша. Стражник уходит прочь, восклицая: «Это тебе за то, что ты выдавал себя за царского сына!»

Перейдите на **185**.



329

Вы тянетесь к поясу, чтобы извлечь шпильку и доказать свои мирные намерения, но видите в тени окутанной мраком поляны другую фигуру. Это Арес, бог войны, призывающий вас испытать неистовство боя.

Атакуете амазонку (перейдите на **517**) или же потеряете 2 очка Славы и отправитесь на **445**?

330

Потеряйте 1 очко Славы и получите 1 очко Позора за подглядывание! Отправляйтесь на **134**.

331

Наконец, вы находите ночлег. Это довольно уютный постоялый двор, почти такой же, как в Трезене. Пожилые люди потягивают свой эль в углу точно так же, как старейшины вашего родного города. Тоска растет, и вы почти плачете при мысли о доме, оставшемся позади. «Почему?» - спрашиваете вы себя, но ответ вам уже известен: боги считают, что вы должны закончить дело вашего погибшего брата так же, как желудь должен стремиться стать дубом. Утром, еще не до конца проснувшись, вы продолжаете свой путь.

Теперь примите решение: вы можете отправиться в Дельфы через Паги (перейдите на 302) или в Кроммион (189).

332

Получите 1 очко Позора и вернитесь на 312.

333

Сила бандитов 4, Защита 10. Оба вооружены длинными ножами (Сила 2, Защита 0). Доспехов на них нет. Помните, что первый будет сражаться с Силой 7 (4 + 2 за нож + 1 за то, что у него есть помощник). Сила второго составит 6.

Если они оба *тяжело ранены*, то перейдите на 171.

Если вы сдались, то 374.

Если вы убиты, но Зевс спасает вас, то 553.

Если вам удается сбежать, то 228.

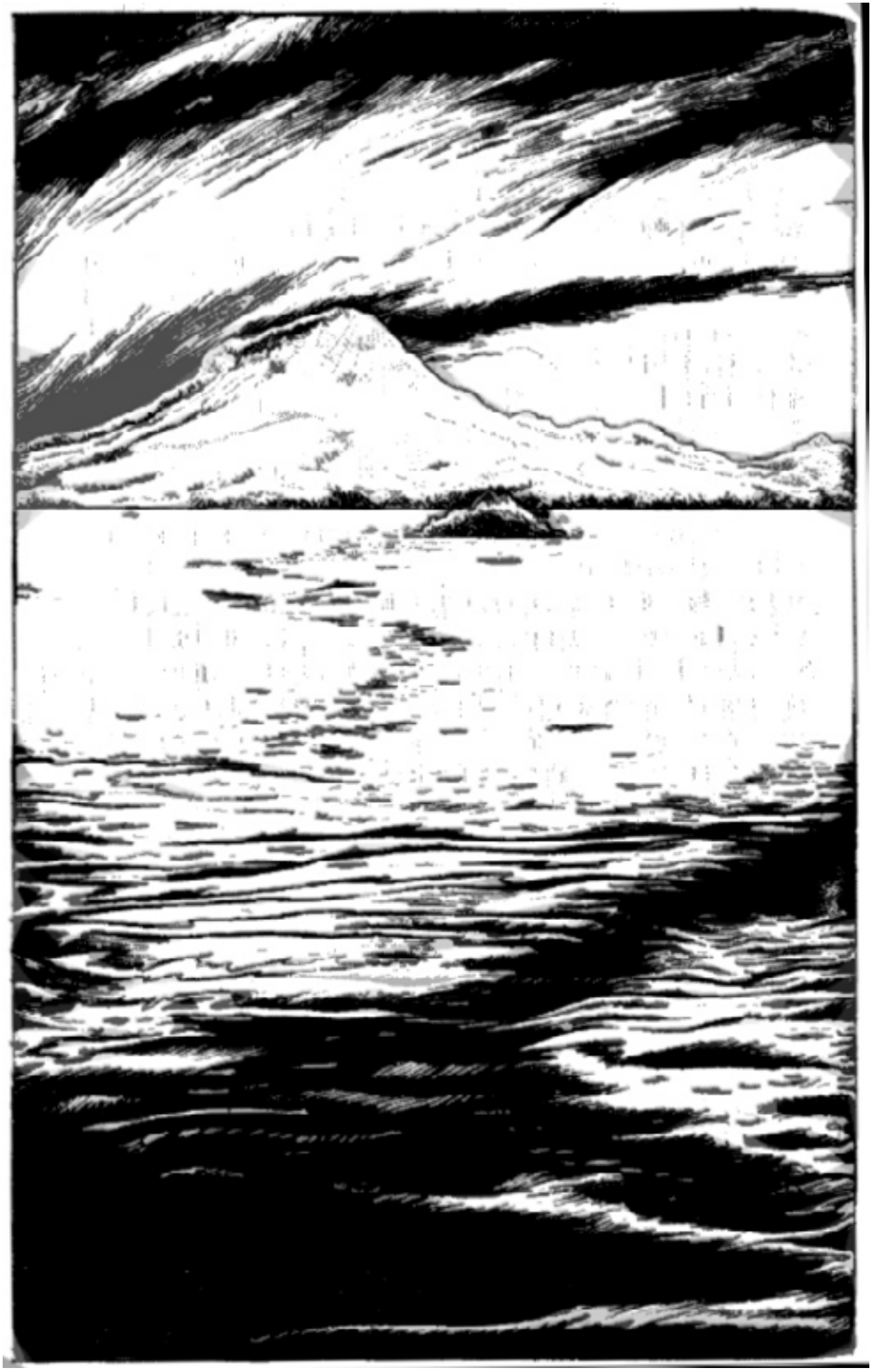
334

Вы оказываетесь рядом с огромным хлевом. Свинарь задает корм скоту и вопросительно смотрит на вас. Стоит одуряющий запах нечистот. Вы преодолеете свое отвращение и подойдете, чтобы спросить дорогу к дворцу (209) или покинете это место, как можно быстрее, и попытаетесь найти дом вашего отца самостоятельно (перейдите на 90)?

335

Рок и смерть пали на вас, но Зевс всемогущий предотвращает ужасный конец и возвращает вас к жизни. Вам кажется, что вы слышите его тихий голос: «Альтей, за свое спасение от смерти ты должен теперь спасти марафонцев».

Вы должны продолжать битву. Если вы победили, то перейдите на 282. Если вы решаете отступить, то на 515.



336

Один из матросов ликующе восклицает, а остальные подхватывают этот крик. Вы спешите на нос корабля и видите, что на горизонте вырастает Крит во всей своей дикой красоте. Семь юношей и семь девушек стоят молча, переживая за свою судьбу, а вы, Альтей, чувствуете, как холодная рука сдавливает их сердца. Вы далеко зашли и преодолели земли, которые мало кто из героев решился бы пересечь. Вы думаете о вашей матери Этре в далеком Трезене, с которой вы так давно расстались. На вашу долю выпало много испытаний: долгая дорога в Афины, война против амазонок, путешествие по морю, морской змей, Тера, Китира и, наконец, мрачный, ужасный башнеподобный Талос, убийца смертных, попиратель красоты, бич для юношей и дев Аттики. Ваше путешествие заканчивается, но ваши приключения только начинаются.

Продолжение вашего героического пути ждет вас в книге «При дворе царя Миноса».

337

Дрожа и истекая потом после пережитого потрясения, вы открываете глаза и обнаруживаете, что по-прежнему лежите в своих палатах. Был ли сон посланием богов и откуда он пришел к вам - с высокого Олимпа или из мрачных бездн Аида? Вы встаете и облачаетесь в броню, поскольку уже рассвело, и алые полосы зари покрывают утреннее небо. Пора выступать в Пирей. Вы задерживаетесь только для того, чтобы попрощаться с Эгеем, и получив грамоты, отправляетесь к последнему пункту назначения в вашем путешествии на Крит. У ворот стражи салютуют вам, но очень скоро вы сбиваетесь с пути и вынуждены обратиться к крестьянину, чтобы он показал дорогу в гавань.

Перейдите на **142**.

338

Корабль несется к мысу, подгоняемый мстительным Бореем, богом северного ветра. Когда кажется, что судно вот-вот разобьется о скалы, воды расступаются, и из глубин восстает колебатель земли Посейдон. «Спокойно!» - восклицает он, быстрым взмахом трезубца усмиряя море и загоняя Борея обратно во фракийскую пещеру. Он подобен опытному оратору, который успокаивает собрание мудрыми словами и изгоняет смутьяна. Мощной рукой Посейдон снимает корабль со скал. Поприветствовав вас последней волной, он удаляется в свой коралловый чертог. Перейдите на **194**.

339

Сгущаются сумерки, и вы замечаете несколько путников на обочине дороги. Они разговаривают с большим отрядом людей, которые, похоже, вооружены копьями. Путники передают им что-то и продолжают путь. Когда вы подходите ближе, один из копейщиков загораживает вам дорогу.

«Стой, путник! - кричит он. - Ты должен уплатить за проход деньгами или работой».

Он объясняет: для того, чтобы пройти в Дельфы через Кирру, вы должны заплатить или вспахать участок поля, причем сначала запрячь быка.

Подчинитесь и заплатите деньги (перейдите на 105), попробуете сразиться с отрядом (264) или согласитесь запрячь быка и вспахать поле (413)?

340

«О, еда! - кричит старик, облизывая пальцы в радостном предвкушении. - Она подобна амброзии, что питает великих олимпийских богов». Он хватает протянутый сыр и продолжает: «Амброзия и создает в их жилах ихор, источник жизненной силы небожителей. Однако бывает, и их ноги кровоточат». Прежде, чем вы успеваете спросить, что он имеет в виду, он исчезает, должно быть, вернувшись в свою лачугу. Получите 1 очко Славы и перейдите на 583.

341

Оставив гостиницу позади, вы слоняетесь по городу в попытке найти более достойное место для ночлега. Несколько обнаруженных вами постоялых дворов оказываются забитыми до отказа. В конце концов вы вынуждены признать, что придется либо вернуться обратно 36, либо спать на улице 255



342

Столь же внезапно, как бог солнца Гелиос уходит с небосклона и возвращается в свой прекрасный дом, буря затихает, а ветры больше не дуют. Бог глубин смилостивился над вами.

Вознесете ему благодарственную молитву, потеряв 1 очко Славы? (524)?

Или вы уверены, что для вашего спасения хватило вашей добродетели (319)?



343

Вы убегаете, и вас настигает крик амазонки: «Мерзкий трус! Все мужчины Афин такие же, как ты?» Получите 1 очко Позора и перейдите на 320.

344

Вы уже почти уходите, когда замечаете в кустах какой-то блеск. Вы подходите, чтобы посмотреть. Это старый ржавый шлем, но он все еще может пригодиться (Защита 2, Сила 0). Довольный своей находкой, вы продолжаете путь (перейдите на 277).

345

Неужели доблестный Альтей испугался тепла и света? Зевс улыбнулся вам, а вы задрожали. Потеряйте 1 очко Славы и перейдите на 244.

346

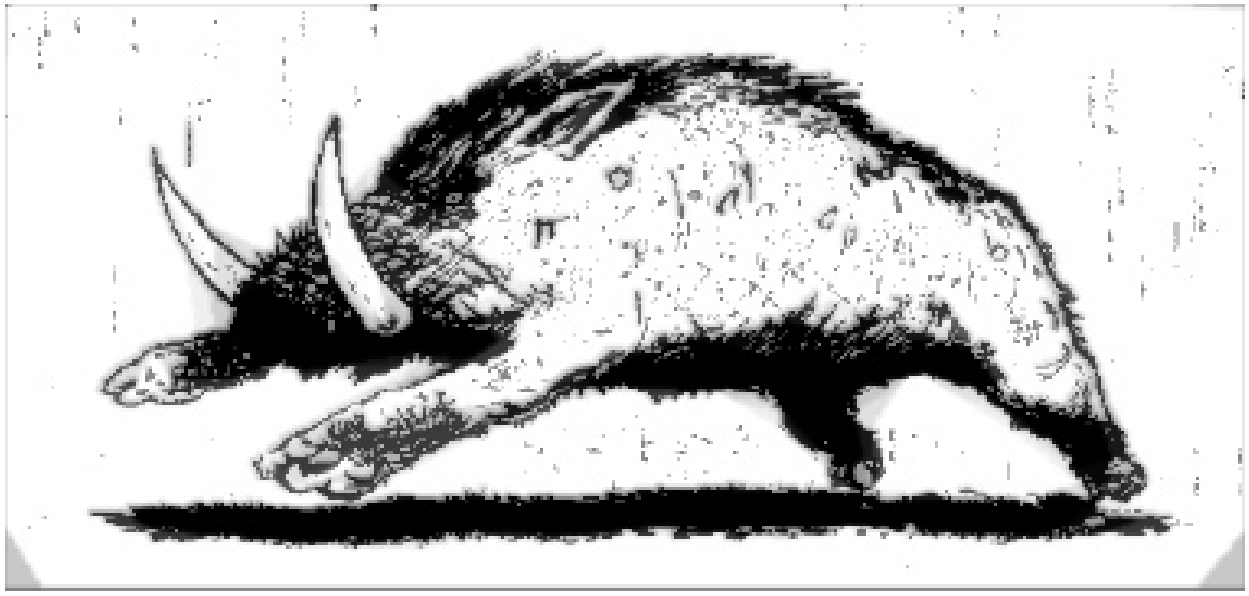
Получите 1 очко Позора за потворство своему обжорству и за свою постыдную кражу. Теперь будет мудрее всего покинуть Мегару и направиться в Элевсин. Перейдите на 86.

347

Спустившись по лестнице, вы видите хозяина постоялого двора. Он замечает кровь на ваших руках и сразу понимает, что незваные гости мертвы. «Друг, - говорит он, - ты наш дорогой гость. Ты убил двух проклятых разбойников, терроризировавших город. Тем не менее, остальные еще живы. Я умоляю тебя спасти наш храм. Знай, что боги благоволят к тебе. Я уверен, что ты не оставишь нас, и хочу дать тебе небольшой совет. Остерегайся деревьев на обочинах дороги к храму. Там легко устроить засаду».

Если вы хотите избавить храм от злобных преследователей, перейдите на 508.

Если нет, то на 228.



348

Погода быстро портится, и небо покрывает тьма. Скоро разразится ужасная буря, а вы очень далеко от подходящей гавани. Шторм продолжает собираться. Корабль бьет ветром и волнами. Соленая пена обрушивается на судно, и вас почти смывает за борт. Палуба трещит под вами, и капитан отчаянно пытается спустить паруса. Слишком поздно. Один из матросов падает в море, и порыв ветра разрывает парус пополам. Если ваш божественный покровитель Посейдон, перейдите на 338. Если нет, то на 393.

349

Весь следующий день и ночь корабль несет сильной бурей, ниспосланной небесами, через глубокие и бурные воды Океана. Его обшивка получает пробоины, а трех гребцов затягивает в темные водовороты. Они уже не вернутся в мир живых. Но вы замечаете немногое, поскольку сильно страдаете от морской болезни. Ваше путешествие было бы легче, если бы Гермес, посланец богов дал вам крылья, чтобы вы могли лететь прямо на Крит.

Наконец корабль, потрепанный бурей и змеем, прибывает на Кифнос для починки и пополнения запасов питьевой воды для уставших и страдающих от жажды матросов. Вы поднимаетесь на палубу и вскоре сходите на берег, где собралась толпа поглазеть на необычный афинский корабль. Вы тяжело опускаетесь на землю рядом с грудой тщательно сплетенных корзин, и какая-то старушка пытается помочь вам, протягивая виноградную гроздь.

Хотите отправиться на Кифнос вместе с капитаном (перейдите на **408**), исследовать остров самостоятельно, смело двинувшись вперед (**432**), или останетесь в гавани, пока ремонтируют ваш стремительный корабль (**611**)?

350

Вскоре вы входите в пиршественный зал. В конце обширного стола восседает сам Эгей, его окружает знать. Вам оказывают честь, посадив поблизости от царя, и вскоре вы утоляете голод лучшими яствами с тех пор, как покинули Трезен. Это оленина, мясо утки и кабана; кубки с вином свободно наполняются из общей чаши, и хлеба сколько угодно. Из жаровни рядом с дверью через дыру в потолке струится дым - остатки трапезы сжигаются во славу Афины, покровительницы города. Ваш кубок все еще пуст и не наполнен темно-красным хиосским вином.

Вы хотите продолжить трапезу и подождать (перейдите на **561**)?

Или самостоятельно наполните свой кубок из общей чаши (**85**)?

351

«Ты прошел испытание, - говорит один из них, - В вине было сонное зелье». С этими словами он передает кубок проходящему мимо слепому нищему, и тот с жадностью опустошает его.

Заговорщики начинают объяснять свой план. Вам уготована роль убийцы. Необходимо будет проникнуть в спальню царя через дверь, оставленную открытой одним из стражей. Потом вам предстоит убить правителя, пока он спит. Переходите на **281**.



352

Озаренный сияющей славой, рядом с вами появляется сам Аполлон. «Альтей. Ну что же, я польщен. Храни себя: препятствий много на пути своем ты встретишь. Я должен отправляться на охоту с Артемидой, но сила моя пребудет с тобой». Он плюет вам в глаза? и вы чувствуете, как дар предсказания снисходит на вас. Затем бог исчезает также быстро, как и появился. Вы же направляетесь в Афины, где царствует ваш отец. Всякий раз, как вы принимаете интуитивное решение и переходите на 20 параграфов вперед, можете игнорировать штрафы за неверную догадку. Теперь в путь (перейдите на **2**)!

353

Амазонка: Сила 7, Защита 13.
Если вы погибли и спасены Зевсом, перейдите на **180**.
Если вы бежите от боя, то **275**.
Если вы сдаетесь, следуйте на **355**.
Если вы *тяжело ранили* амазонку, то **291**.

354

Заговорщики угрожают убить вас, если вы не оставите их в покое. Один из них поносит вашу мать за то, что она произвела на свет столь тупого, мешающегося под ногами сына.

Атакуете обидчиков(перейдите на**37**) или молча подчинитесь (**69**)?

355

Амазонку начинают теснить другие афиняне, и она оказывается в настолько тяжелом положении, что ей ничего не остается, как выхватить у вас ваше лучшее оружие и бежать. Ваши соратники спасли вас, и вы можете продолжить бой. Вернитесь на **102** и выберите себе нового противника.

356

Вы берете чашу и выливаете ее содержимое в жаровню. Даже густой дым не может скрыть радость толпы, которая празднует успешное завершение элевсинских весенних мистерий. Раздаются аплодисменты и крики восторга, знаменующие победу над зимой.

Перейдите на **300**.

357

Не следует сомневаться в побуждениях, что движут богами. Получите 1 очко Позора и перейдите на **142**.

358

Вы плывете к прекрасному Милосу, море безмятежно и спокойно, как верхушки деревьев в летний безветренный день. Морские чудовища из царства Посейдона не появляются, и через два дня корабль пристает к острову. Матросы сходят на берег, и даже те, кто должен быть принесен в жертву в лабиринте, выглядят довольно веселыми. Стада пестро-бурых коров пасутся на траве, а в небе порхают птицы. Дикие виноградные лозы растут повсюду, на солнце тепло, но не жарко. Вы хотите угоститься виноградом (перейдите на 586), поискать мед (276) или присоединитесь к матросам, которые пытаются поймать и забить корову (59)?

359

Вы взываете к Аполлону о помощи в борьбе против тех, кто оскверняет долину. Если вы в Немилости у Аполлона, вернитесь на 339. В ином случае, перейдите на 11.

360

Теперь Аполлон благосклонен к вам. Дивясь тому, каким образом создание Аида встретило свой конец, старейшины провожают вас обратно на корабль. Перейдите на 449.

361

Вы ныряете и плывете к змею. Под водой виднеется его мягкое брюхо (Защита 6). Это более легкая цель. Однако когда вы пытаетесь подплыть к нему, змей наносит вам сокрушительный удар в грудь. Багровая пелена заволакивает глаза, и воды темнеют от вашей крови. Вам удалось выиграть время, но теперь вы *ранены*.

Перейдите на 322.

362

На последнем издыхании вы шепчете молитву Зевсу. К вашему удивлению, медведь уходит; он явно посчитал вас мертвым. Почти час вы лежите неподвижно, опасаясь возвращения зверя, а затем возвращаетесь на дорогу, которая плавно изгибается вправо. В конце концов, она сливается с другой.

Следуйте на 13.

363

Шторм бушует в течение семи дней и семи ночей, а вас безнадежно унесло с курса. Без устали капитан прилагает усилия, чтобы удержать свой корабль на плаву. Ростр на носу отломился и пропал. Только по воле Зевса корабль еще держится над бурлящими водами, тогда как приспешники Посейдона делают все возможное для его разрушения. Вы, никудышный моряк, сидите под палубой, и кажется, сама ваша жизнь истекает прочь, когда корабль поднимается и опускается.

В конце концов, когда вы уже почти забыли, что у великого Океана, царства Посейдона, есть границы, раздается крик: «Земля!» Это оказывается Китира, остров Афродиты. Переходите на 578.

364

Через несколько секунд ваш отец возвращается, берет вас за руку и ведет через пустую комнату в маленький кабинет со столом и стулом. На столе вы видите свиток, чернильницу и письменные принадлежности. Получите 1 очко Позора за то, что ослушались отца, и перейдите на 155.

365

Каждый раз, когда вы пытаетесь подобраться к отверстию для ихора, стремясь лишить тело великана питающей жидкости, вам это удается, если при броске кубика выпадет 4,5 или 6. За каждые 5 очков Славы, потраченные перед броском, добавьте к выпавшему значению 1.

Если вы терпите неудачу, гигант атакует, а вы должны вернуться на 48.

Если вы достигаете цели, следуйте на 540.

366

Женщина понимает, что как боец вы намного превосходите ее, и хватает ваши колени в традиционном жесте, означающем, что она сдается и молит о пощаде. «Я Антиопа, царица амазонок», - произносит она. - Ты превзошел меня, и теперь наш народ побежден. Большего Гера не просит. Ты храбрый воин и, наверное, заслуживаешь награду. Ты первый мужчина, кто сумел одолеть царицу амазонок в смертельном бою. Кое-кто из нашего племени живет на Крите, Альтей - да, я знаю твое имя и миссию - их мужественную предводительницу зовут Лембра. Поговори с ней и упомяни мое имя. Она обязана будет помочь тебе».

Антиопа сказала вам все. Теперь можете убить ее (перейдите на 454) или отпустить (529).

367

Без всякого оружия вы идете в стан своего врага, гордясь тем, что сможете предотвратить страшное кровопролитие. Вы ступаете между горящими кострами собравшегося войска и тут же чувствуете острую боль в спине. Копье с крепким древком пронзило вас; обильно течет кровь, и недолгий путь Альтея на бренной земле подходит к концу, если только вы не можете воззвать к Зевсу, чтобы он исцелил вас. Если вам это удается, то можете незаметно вернуться назад в Афины и вооружиться для боя. Отправляйтесь на **102**.

368

Вы пробираетесь наощупь, как ослепленный в час выдающейся победы, чья будущая жизнь лежит во тьме без возможности посмотреть в глаза близким. Однако когда ваша рука касается одной из семи печатей, вы застываете в изумлении. Это ваши документы! Вот оттиск перстня вашего отца на воске. Должно быть, капитан случайно взял их с собой! Без грамот для царя Миноса ваше пребывание на Крите было бы почти обречено. Вы благодарны судьбе, но получаете 1 очко Позора за то, что копались в чужих вещах. Теперь вы можете либо изучить другой стол (перейдите на **614**), либо немедленно вернуться на корабль (**575**).

369

Заметив вторжение на свою территорию, крысы вызывающе пищат и бросаются на вас. Бейтесь с ними одновременно. Сила стаи 3, Защита 15.

Если вы решите отступить, перейдите на **490**.

Если вы погибли, но Зевс воскресил вас, то **51**.

Если вы одержали победу и ни разу не были ранены, получите 4 очка Славы и перейдите на **213**.

Если вы победили, но крысы успели покусать вас, то **451**.

370

Разумеется, вы не должны дрожать от страха при виде собственного отца. Получите 1 очко Позора и потеряйте 1 очко Славы. Затем перейдите на **561**.

371

Кажется, чудище действительно не намерено нападать на вас. Оно просто кружит рядом с кораблем, время от времени ныряя, чтобы схватить крупную рыбу своими огромными челюстями. Наконец, оно теряет к вам всякий интерес и уплывает прочь в большую пещеру, в которой обитает.

Перейдите на **349**.

372

Вы подходите к столу, за которым сидят эти двое. Они недоуменно смотрят на вас, явно недовольные вашим появлением.

Вы обнажите меч и нападете на них (перейдите на 37)?

Или попробуете убедить их не убивать царя Фив (542)?

373

Волоокая царица отправляет мысль, которая летит с заснеженных пиков обители богов на землю, к доблестному Альтею. Тотчас вы узнаете, почему амазонки осаждают Афины: шпилька, священная для Геры, была украдена при налете афинских корсаров, и она должна быть возвращена, дабы спасти честь царицы Антиопы. Вы должны рассказать об этом Эгею. Отправляйтесь на 108.

374

Разбойники отбирают ваше оружие и доспехи, а затем, связанного и с кляпом во рту, бросают в поле. Получите 1 очко Позора за то, что сдались и позволили обойтись с вами столь неподобающим образом.

Перейдите на 536.

375

Амазонка истекает кровью, но не сдается и продолжает бой. Она не может вас ударить, и ваш следующий выпад добьет ее. Перейдите на 527.

376

Увидев, что вы сдаетесь, амазонка издает победный клич, словно сбылось ее самое заветное желание. «Вот так! - ликует она. - Афинянин сдается Антиопе, царице амазонок». Она забирает все ваше оружие и концом копья подталкивает к деревянному столбу возле лагеря. Вас приковывают к нему. Получите еще 1 очко Позора. Вы больше никак не сможете повлиять на исход битвы, героем которой могли бы стать.

Перейдите на 150.

377

Вы заболели, но не слишком тяжело, и страдаете от болезненной лихорадки всего несколько дней. Ваша кожа покрывается коростой, и люди некоторое время избегают вас. Потеряйте 2 очка Славы. Когда вы наконец приходите в себя, перед вами появляется Афина, покровительница города.

Перейдите на 213.



378

Наступают сумерки - столкновение с вепрем задержало вас. Когда вы подходите к гавани, вам сообщают, что корабль в Афины уже отплыл. Судя по всему, оставшийся путь вам предстоит проделать пешком. Вы решаете заночевать в Кроммионе и вскоре находите подходящий постоялый двор. Утром, хорошо отдохнув и плотно позавтракав, вы снова отправляетесь в путь ко дворцу вашего отца.

Покинув город, вы подходите к дорожному указателю. Вы можете отправиться по усеянной камнями дороге через холмы в Паги (перейдите на **302**) или двинуться вдоль берега к Мегаре (**161**).

379

Сегодня новолуние, поэтому снаружи довольно темно. Вы часто спотыкаетесь и даже падаете. Вы недолго отдыхаете, удостоверившись, что ваше оружие не повреждено. Ночной ветерок шелестит в листве, и с веток к своим жертвам, пробегающим по земле, бесшумно слетают совы. Вдали вы уже видите огни Пирея, которые сверкают как звезды в короне небес. Вдруг тишину нарушает голос человека, умоляющего о пощаде. Вы приближаетесь и видите высокого юношу, которого преследуют ужасные твари. Это крылатые женщины со змеями в волосах, они кружат над ним с факелами и кнутами в руках. Юноша держит медовый кекс. Завидев вас, он кричит: «Помоги мне! Меня преследуют эринии. Помоги же!»

Вы попытаетесь отогнать крылатых тварей и узнать причину их нападения (перейдите на **231**) или поспешите дальше, благодаря богов, что они донимают не вас (**473**)?

380

Дверь гостиницы не закрыта, но внутри темно. Около двери вы различаете два стола с документами. На одном бумаги запечатаны, на другом - развернуты.

Сначала изучите открытые свитки (перейдите на **106**)?

Или ознакомитесь с запечатанными пергаментами (**368**)?

381

Вам удается сбросить броню, пока она не утянула вас на дно. Теперь вы готовы сражаться с чудищем, которое атакует беззащитный корабль, чтобы разорвать путников и сожрать их живьем. Да принесет возмездие рука Альтея! Отступить вы не сможете.

Если вы погибли, но Зевс воскресил вас, то перейдите на **504**.

Если вам удалось *тяжело ранить* змея, то на **498**.

382

Огромная толстуха, которая помешивает содержимое парящего котла, замечает вас и кричит, чтобы вызвать стражу. Через несколько секунд вас окружают шестеро из дворцовой дружины, их мечи приставлены к вашему горлу. Лучше бы вам не сопротивляться.

Перейдите на **459**.

383

Вы от всего сердца благодарите Эгея за то, что он разделил свой хлеб с незнакомцем, но во время вашей пылкой речи поскальзываетесь и роняете кубок, наполненный вином. Тот с громким звоном падает на землю, а у вас создается впечатление, что все, кто был вокруг, оборвали разговор на полуслове и теперь недоуменно смотрят на вас. Перейдите на **170**.

384

Талос лежит, растянувшись на мелководье, а вы направляетесь к Криту. Сияние солнца слегка меркнет, светило полузакрыто облаками странного зеленоватого оттенка. Перейдите на **336**.

385

Царица амазонок уходит и врывается в схватку, как медведица, защищающая своих детенышей. Однако через пару минут амазонки отступают, подобно волне, оставляющей обломки на потрепанном штормом берегу. Они уходят в свое далекое убежище, ибо их долг перед царицей богов исполнен. Получите 6 очков Славы за свою победу и перейдите на **283**.



386

Вы должны пожертвовать Гере от 2 до 4 очков Славы (киньте кубик, разделите результат на 2, округлите и добавьте единицу). Если вы решаете сделать это, отправляйтесь на 373. Если вы не можете позволить себе помощь Геры или не хотите этого делать, потеряйте 1 очко Славы и отправляйтесь на 102.



387

Опрометью вы спешите на корабль в ужасе от мрачного противника, с которым вы столкнулись, но не победили. Доблестный Тесей не поступил бы так и не позволил бандиту опустошать пастбища Трезена. Но Тесей погиб. Экипаж спешит пополнить запасы корабля, за этим наблюдают опечаленные старейшины Делоса, которые все еще ждут прибытия на остров настоящего героя. Вы впадаете в Немилость у Аполлона. Если он ваш покровитель, перейдите на 596. В противном случае, перейдите на 492.

388

Битва начинается. Сила бандитов 4, Защита 10. На них наколенники (Сила 0, Защита 1), и они вооружены длинными ножами (Сила 2, Защита 0). Таким образом, Сила первого бандита равна 7 - не забывайте, что он не один. Движимые ужасом перед богом, они продолжат сражаться, даже будучи *тяжело ранены*. Помните, что пространство храма не позволит вам отступить.

Если вы сдаетесь, то перейдите на 422.

Если вы победили их, то 163.

Если вы пали, но были спасены Зевсом, то очнетесь на 536.

389

Лицо вашего отца на мгновение темнеет от гнева. «Отвечай сейчас же!» - ревет он. Памятуя о своем неоднозначном положении, вы честно отвечаете: «Я Альтей. Твой сын».

Перейдите на 546.

390

С риском для жизни вы бросаетесь сквозь камнепад к кузнецу. Вы прикрываете глаза, чтобы защитить их от клубов смертоносной пыли. Когда вы вновь открываете их, камнепад прекращается, и черный нависший утес стоит непоколебимо. Хромой улыбается вам, и вы наконец можете рассмотреть его более ясно. На нем остроконечный колпак, а в руках молот, на который спадает его огромная темная борода. Пепельно-серая туника ниспадает с его правого плеча.

«Приветствую тебя, - говорит он низким рокочущим басом, подобным грохоту вулкана. - Ты сделал правильный выбор и заслуживаешь награды». Он поворачивается, и на мгновение вы видите высеченную в скале огромную кузницу, полную сверкающих как звезды искр. В ней видны наковальня и множество кузнечных мехов, извергающих воздух подобно страшным морским ветрам, ломающим обшивку кораблей и несущим гибель команде. Затем картина стремительно исчезает. Хромой выносит нагрудник, щит и меч. Он вручает их вам, и они сверкают на свету, как будто само солнце снизошло на землю, обычно не слишком заметное, но несущее жизнь. Вы берете божественные дары и пока восторгаетесь ими, бог исчезает в своей великолепной кузнице.

Оружие божественной работы отличается большой мощью. Обычно нагрудник и щит дают по 4 Защиты каждый, а меч добавляет 4 Силы. Но помните, что если вам доведется схватиться с божественными созданиями, эти показатели составят 6. Узнать этих созданий легко, т.к. перед их Силой в тексте будет стоять звездочка. Кроме того, вы снискали Благосклонность Гефеста.

Перейдите на **495**.





391

Вы, игрок, управляете гонкой. Синяя команда получает номер 1, красная — 2, желтая — 3, зеленая — 4.

Киньте два кубика. Любое выпавшее число от 1 до 4 (не сумма на кубиках, а отдельные значения!) означает, что соответствующая команда продвигается вперед на один сектор. Заезд включает в себя десять секторов, и команда, сумевшая первой пройти их все, побеждает в гонке. Если на одном из кубиков выпадает 5 — никто не продвигается вперед (не важно, что выпало на другом). Если на одном из кубиков выпадает 6 — все команды продвигаются вперед.

Если на кубиках выпало 6 и 6 — происходит столкновение: киньте еще один кубик. Число от 1 до 4, выпавшее на дополнительном кубике, показывает, колесница какой команды ломается из-за столкновения и выбывает из гонки. Если выпало 5, то происшествие было несерьезным, и все колесницы продолжают гонку, а вот выпадение шестерки означает крупную аварию: все колесницы выбывают, и гонка заканчивается. Обратите внимание: если на кубиках выпадает 1 и 1, 2 и 2, 3 и 3 или 4 и 4, соответствующая команда продвигается вперед сразу на два сектора. Если на финише получается ничья, то лидирующие колесницы продолжают состязание, пока одна из них, наконец, не вырвется вперед — она и признается победителем.

Если ваш покровитель Посейдон (или же он благосклонен к вам), отправляйтесь на **44**.

Если все колесницы сломаны, перейдите на **618**.

Если колесница, на которую вы делали ставку, побеждает — идите на **447**.

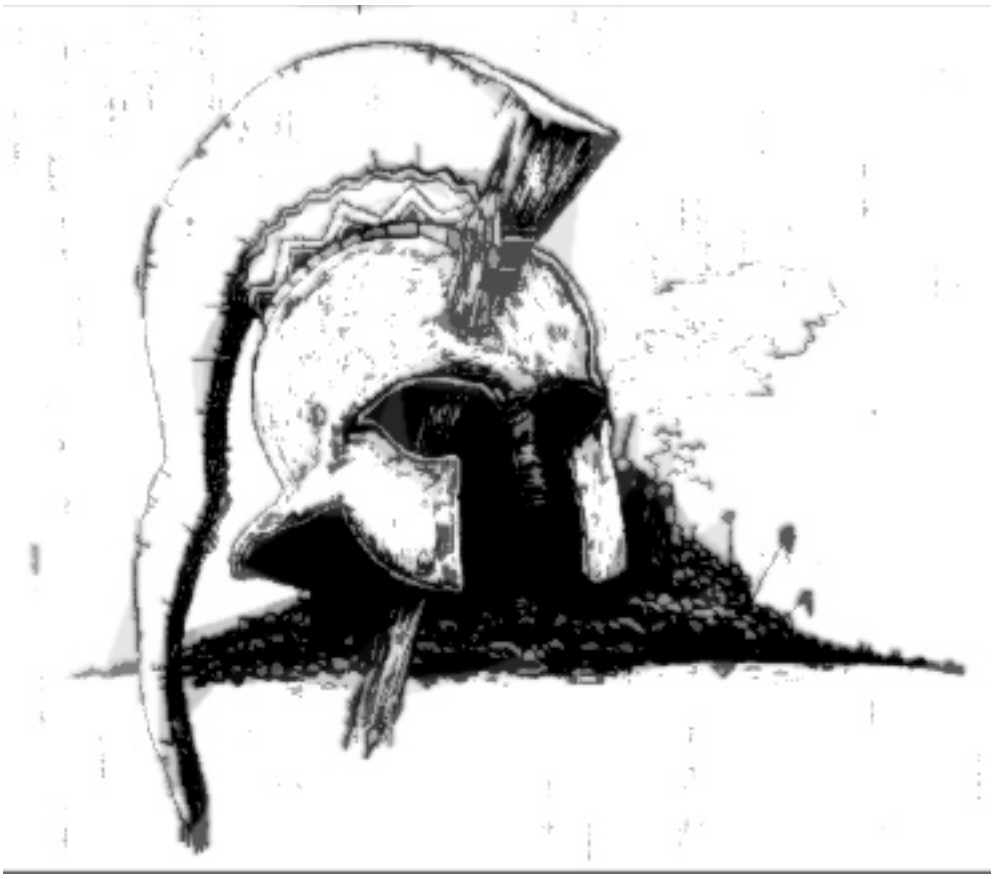
Если же она терпит поражение — идите на **427**.

392

Дорога окружена деревьями, и вам кажется, что вы видели сатиров и фавнов, но всякий раз, когда вы пытаетесь подойти ближе, они исчезают. Вы продолжаете свой путь, сквозь качающиеся деревья светит бледная луна. Ветерок ласкает вашу кожу, но в остальном царит странная тишина.

Внезапно из кустов выпрыгивает снежно-белый олень, мгновение смотрит на вас испуганными глазами, а затем скрывается в чаще на другой стороне дороги.

Впереди дорога раздваивается. Вы можете пойти налево (251) или направо (13).



393

Корабль неудержимо несется к мысу. Острые скалы зловеще выступают из воды и вспарывают деревянную обшивку судна. Матросы кричат, их выбрасывает на скалы, и их кровь растворяется в бескрайних морских просторах. Выжившие покидают корабль, надеясь добраться до берега, преодолев бушующее море. Носовая фигура корабля раскололась, и ее обломки унесло в открытое море. Капитан бессвязно кричит. Его жизнь разрушена с потерей корабля, и он бросается в воду.

Вы можете остаться на обломках судна, надеясь на спасение (перейдите на 53), или спрыгнуть в море и попытаться доплыть до берега (425).

394

Вы углубляетесь в город и слышите, как маленький мальчик громко смеется над вами. Небо темнеет, и воздух становится жарким и душным. Падает несколько капель дождя, которые смешиваются с дорожной пылью. Через несколько минут дорога размокает, и люди ищут убежище от ливня. До того, как вы добираетесь до укрытия, вы промокаете до нитки. Вдали рокочет гром. Сверкает молния, Акрополь заливает голубым светом, и почти сразу же оглушительный раскат грома как будто раскалывает небосвод.

Вы попытаетесь найти убежище поблизости (перейдите на **94**) или продолжите путь, чтобы побыстрее найти дворец (**186**)?

395

«Сдается мне, ты изрядно промок, а? - говорит женщина, расчесывая волосы. - Впрочем, идея была неплохая. А теперь прощай, и удачи тебе в следующий раз, глупыш». Мгновение - и она исчезает, а вы осознаете, что это была Афродита, богиня красоты. Отправляйтесь на **608**.

396

Вы молите своего божественного покровителя вызволить вас из этого ужасного положения. Вам удается вырвать столб из земли мощным рывком, и цепи падают к вашим ногам. Боги даровали вам свободу, но возможно, слишком поздно - битва почти окончена, и смерть царит повсюду, покрывая поле подобно осколкам двух столкнувшихся башен.

Вы предпочтете вернуться в город (перейдите на **510**) или остаться здесь и закончить битву (**597**)?

397

Вы терпеливо ждете появления быка. Внезапно вдалеке замаячила огромная тень. Годы, что вы провели, охотясь в Трезене, не пропали даром, и вам удается незаметно подкрасться к быку.

Когда вы собираетесь нанести удар, бык чувствует ваше присутствие и резко разворачивается. Теперь вы можете лицезреть его длинные, как мечи, смертоносные рога, огромную морду и внушающие ужас красные глаза, горящие, как раскаленные угли.

Если вам покровительствуют Гера или Аполлон, то перейдите на **160**.

Если Посейдон или Афина, то на **136**.

Если Арес, и вы желаете его помощи, то **488**, если не желаете, то **136**.

Если случилось так, что покровителя у вас нет, то **160**.



398

Вы взбегаете по ступеням храма. Жрецы, не ожидавшие ничего подобного, впадают в ступор. Тем временем вы выхватываете девушку из рук дряхлого первосвященника и поворачиваетесь, чтобы бежать прочь. Кто-то из толпы преграждает вам путь, но вы сбиваете его с ног одним ударом кулака. Остальные слишком ошеломлены, чтобы как-то среагировать, и вам удается скрыться в нарастающей толпе, прежде чем кто-нибудь подумает остановить вас.

Храм остается далеко позади, запыхавшись, вы останавливаетесь. Бросив взгляд на новообретенную спутницу, вы отмечаете про себя, что она, быть может, прекраснее самой Афродиты. Вряд ли эта мысль смогла бы обрести лучшую форму, чем сама богиня, представшая перед вами собственной персоной.

«На самом деле ведь и сравнивать нечего, не так ли?» - дразняще говорит она. Вы в восхищении качаете головой. «Как мило с твоей стороны найти мне новую служанку,» - продолжает Афродита, легкомысленно хихикая. С этими словами она исчезает, прихватив с собой девушку в свой дворец на высоком Олимпе, увешанный шелковыми коврами. Теперь Афродита к вам благосклонна, однако вы оказались в Немилости у Геры. Если Афродита ваш покровитель, перейдите на 133. Если нет, то вы покидаете Мегару и отправляетесь в Элевсин, избежав погони (86).

399

Перед вами эринии - Тисифона, Алекто и Мегера. Они карают тех, кто совершил ужасные преступления. Одинаково бесчестно помогать человеку, которого они преследуют, и бросить его на произвол судьбы.

Все же попытаетесь помочь ему и победить ужасных преследовательниц (перейдите на 231) или откажетесь от идеи противостоять дочерям тьмы и продолжите путь в гавань (473)?

400

Получите 2 очка Славы и помните, что после боя раны заживают. Затем вы продолжаете путь в Эпидавр. Перейдите на 277

401

Хозяин постоялого двора падает на колени и молит о пощаде. Вы смотрите на мерзавца, рыдающего у ваших ног, и чувствуете не столько жалость, сколько гнев - как он посмел так с вами обращаться!

Вы убьете его, невзирая на мольбы (перейдите на 290), или же пощадите его и проведете ночь в таверне (564)?

402

Говорят вам, лучше не сопротивляться! Получите 1 очко Позора и переходите на 459.



403

Получите 2 очка Позора за то, что убили сдавшихся врагов. Тем не менее, 6 очков Славы за победу над ними также ваши. Перейдите на 347.

404

Вы берете из чаши немного зерна и высыпаете его на жаровню. От горящего зерна поднимается темный дым. Вы давитесь им и пытаетесь откашляться, но потом замечаете реакцию собравшейся толпы. Все оцепенели. Словно по команде над толпой пролетает крик: «Бейте его!»

Камни сыпятся дождем; люди устремляются вверх по ступенькам, срывают с вас броню и отбирают все ваше оружие. Жрица делает шаг вперед и усмиряет ярость толпы. «Остановитесь, - восклицает она, - никакого кровопролития! Дайте ему уйти, и пускай месть Деметры в скором времени настигнет его».

Вы теряете все свое оружие и доспехи, а также получаете 3 очка Позора. Теперь вы в Немилости у Деметры.

Вы убегаете из Элевсина прочь, не дожидаясь, пока толпа снова накинется на вас. Перейдите на 138.

405

«Я, твоя покровительница, доставлю тебя на Акрополь, чтобы ты смог увидеть мой любимый город. Запомни еще, что ты должен показать своему отцу Эгею брошь, принадлежавшую матери. Сделай это, когда он спросит, кто ты такой».

С этими словами дева-богиня оставляет вас, а вы понимаете, что стоите на Акрополе и смотрите на город, простирающийся внизу. Перейдите на 49.

406

Уже совсем стемнело и похолодало, когда вы достигаете реки. Ваша одежда, еще влажная от вашей предыдущей переправы, вызывает у вас непроизвольную дрожь. Тем не менее, осознавая всю важность дара матери, вы справляетесь с трясущимися конечностями и бросаетесь в ручей. В тот момент, когда силы почти покидают вас, и вы уже готовы отказаться от этой затеи, вы нащупываете брошь. Вернувшись на берег, вы без сил проваливаетесь в глубокий сон. Утром, замерзший, но уже менее уставший, вы продолжаете путь мимо Клеоны. Однако за то, что столь беспечно потеряли матушкин подарок, вы получаете 1 очко Позора. Отправляйтесь на 3.

407

Бежать от такого сброда не подобает герою. Когда вам наконец удается оторваться от преследователей в лабиринте улиц, вы думаете о том, что ваш брат Тесей никогда бы так не поступил. Помимо обычных потерь от бегства, вы получаете 1 очко Позора.

Перейдите на 230.



408

Вы быстро удаляетесь от доброснастных судов в гавани, где споро идет подготовка к ремонту корабля. Афиняне, направляющиеся на Крит, держатся обособленно, беседуя меж собой, но вы проходите мимо них. Наконец, вы догоняете капитана, который разговаривает с каким-то человеком возле постоялого двора.

Он передает несколько свитков пергамента, а затем обращается к вам с приглашением: «Давай зайдем и выпьем вместе».

Вы примете его предложение (перейдите на 243)?

Или предпочтете вежливо отказаться и продолжить свой путь без него (525)?

409

Пока на корабле спускают якорь, вы выбираетесь на берег по мелководью и видите, что лодку швырнуло о скалы и разбило. Тело женщины безвольно и безжизненно лежит на пляже, а песок стал красным от крови.

Если Афродита ваша покровительница, перейдите на 278.

В противном случае, на 35.

410

За поворотом вы замечаете серого волка, который выбирается из подлеска и крадется к вам по пыльной дороге. Если вы вернетесь назад и пойдете налево, то перейдите на 499. Если вы хотите сразиться с волком, то на 208.

411

Вы просыпаетесь рано утром, когда пылающие лучи Рассвета озаряют бледное небо. Несомненно, сегодня будет бой. Служанка приносит вам сытный завтрак из мяса и козьего молока. Поев, вы спускаетесь на встречу с Эгеем.

Он в задумчивости перебирает свое оружие и доспехи. «Это все, что у меня осталось, - говорит он. - Многое было потеряно, а я слишком стар, чтобы владеть тем, что сохранено. Теперь иди и спаси наш город от этой страшной опасности, и да пребудут с тобой боги». С этими словами он передает вам меч (Сила 3, Защита 0), небольшой щит (Сила 0, Защита 2) и нагрудник (Сила 0, Защита 2). Вы можете использовать эти предметы в бою, если они лучше тех, которыми вы сейчас обладаете.

Если вы рассказали о причине нападения амазонок на Афины, перейдите на 548.

Если Гера является вашей покровительницей, и вы просите ее о помощи, следуйте на 386.

В противном случае, вам пора уходить и присоединиться к бою. Отправляйтесь на 102.

412

Вы ныряете за оленем в кусты, но вскоре выбиваетесь из сил, поскольку животное стремительно ускользает от вас. Его скорость полностью превосходит ту, которую в состоянии развить ваши усталые ноги, и вы опускаетесь на землю, чтобы отдохнуть.

Перейдите на 111.



413

Вы бесстрашно и решительно направляетесь к быку. Запрыгнув ему на спину, вы хватаете его за рога, и ждете, что он будет брыкаться и попытается сбросить вас, чтобы пропороть своими смертоносными рогами подобно тому, как охотник пронзает быстроногую добычу железным копьем. Однако бык не шевелится и совершенно не пытается скинуть вас со своей спины. Вскоре вы понимаете, что не способны сдвинуть вялую скотину с места, и в конце концов под насмешки окружающих, вынуждены тащить плуг к быку. С затаенной гордостью вы вспахиваете отведенный вам участок поля и собираетесь поскорее двинуться дальше, но с ужасом осознаете, что зрители гневно кричат. Вы вспахали священное поле Аполлона! Одураченный, усталый и впавший в Немилость у бога вы продолжаете путь в Дельфы.

Перейдите на 92.

414

Торговец, чью палатку пытались ограбить, подходит к вам и говорит: «Рад я видеть, что вновь в чести достоинство и слава. Позволь мне вручить тебе подарок!»

Он протягивает вам довольно старый, но все еще прочный щит.

«Он мой, но больше мне уже не нужен, да и на Крите пригодился мне лишь однажды (не думаю, что ты там был когда-то). Прошу лишь - не покрой его бесчестьем! Запомни, что зовут меня Кирон».

Щит обладает следующими свойствами: Сила 1, Защита 3. Вы продолжаете свой путь из Мегары в Элевсин, город Деметры.

Перейдите на 86.

415

Хозяин таверны в ужасе смотрит, как вы убиваете заговорщиков, но прежде, чем он успевает хоть что-то предпринять, вы уходите. Вы быстро сворачиваете в переулок, чтобы уйти от погони, но похоже, преследователей нет. Проходит

несколько минут, и вы решаете, что можете без опаски вернуться на главную улицу.

Пойдете во дворец и постараетесь предостеречь царя (313)?

Или как можно быстрее покинете Фивы (перейдите на 134)?

416

Наконец, вы подходите к храму. Здесь, на широких белых ступенях стоят жрицы великой богини, поющие гимны в ожидании ритуала. Толпа замолкает, пытаясь услышать каждое слово, и в предверии великого события воцаряется тишина.

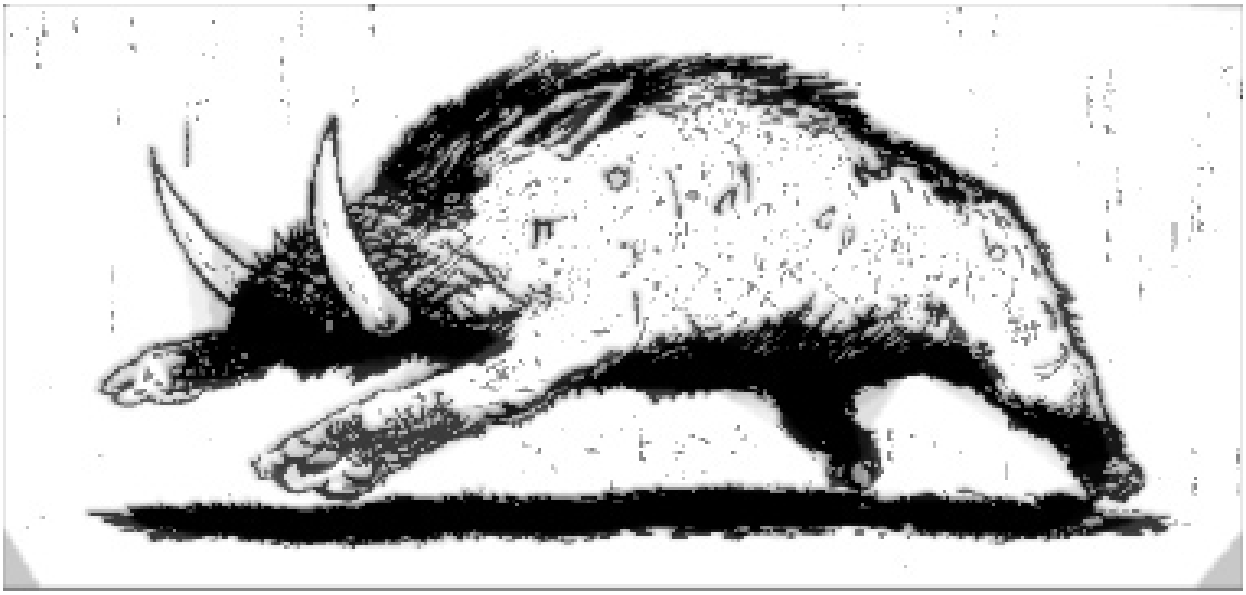
Затем верховная жрица начинает обходить толпу, касаясь то одного, то другого, накрывая людей желтой мантией, но ни разу не останавливается. Ее движения становятся все быстрее, как у тех, кого вдохновляет богиня. Наконец, она подходит к вам. Хватая вас своей рукой, она увлекает вас к храмовым ступеням.

Перейдите на 248.

417

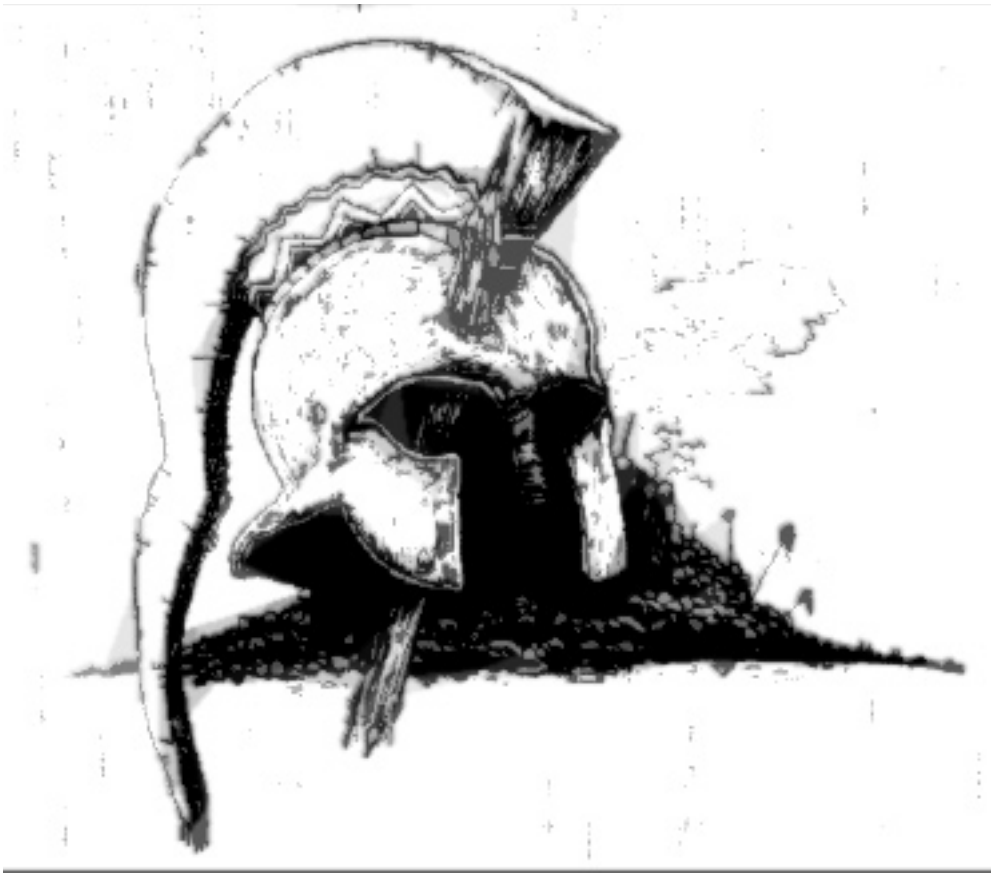
Усталый и промокший, вы тащитесь по дороге в Клеону. Приближается ночь. Растет голод, и после дневного перехода мысль о яствах на постоялом дворе вызывает спазмы в животе. Вы доходите до постоялого двора и стучите в дверь. Открывает старик с фонарем. Вы требуете комнату, но он грубо прогоняет вас прочь. Он захлопывает дверь, вырезанную из могучей сосны, срубленной под теплым осенним солнцем на высоких заснеженных пиках, возносящихся выше Парнаса. Вы лезете в карман за деньгами и обнаруживаете, что брошь вашей матери пропала. Должно быть, вы уронили ее в реку!

Вы можете снова постучать в дверь и предложить хозяину двойную плату (перейдите на 285), вернуться к реке и поискать брошь (406) или провести ночь на улице (23).



418

«Дар, дар!» - вопит оголтелый, со злорадным ликованием вылавливая мелких насекомых из своей бороды и давя их в пальцах. Вы обнаруживаете, что большая часть ваших пожитков осталась на корабле, но вы можете дать ему немного еды (340), часть брони (479) или оружие (292). Кроме того, вы можете отказаться от этой идеи (перейдите на 253).



419

Ничего умного в голову вам не пришло. Добавьте 1 очко Позора и вычтите 1 очко Славы. Вернитесь на 399.

420

Вы можете освежевать волка. Облачившись в его шкуру, вы получите 2 к Защите, а ее впечатляющий вид добавит вам 1 очко Славы. Перейдите на 277.

421

Позор вам, Альтей! Вы читаете этот параграф, хотя на него не ведет ни одна ссылка! Получите 15 очков Позора за жульничество и вернитесь туда, откуда пришли.



422

Ваши жестокосердные враги, кажется, не готовы смилостивиться над вами. Когда вы бросаете свое оружие на землю, они тащат вас к бьющему кровью фонтану. Вы с ужасом осознаете, что они собираются бросить вас в нечестивую кровь.

Вы попытаетесь спастись (перейдите на **114**), позволите бросить вас в фонтан (**537**) или воззовете к помощи своего божественного покровителя (**250**)?

423

Благодаря судьбу за то, что вам не придется коротать эту ночь в одиночестве в постели, вы пробираетесь к ограждению, рядом с которым пролегает путь забега. Как только вы подходите, толпа замечает первых участников состязания: колесницы красной и зеленой команд грохочут мимо вас, приближаясь к изгибу улицы и сражаясь за первенство. Возница зеленой команды без предупреждения совершает маневр вбок, и красная колесница, чтобы уйти от столкновения, тоже сворачивает в сторону, налетев колесом на большой камень. Подскочив, она опрокидывается. Возница в отчаянии пытается совладать с ней, но тщетно: повозка переворачивается. Запутавшийся в поводьях человек еще некоторое время влачится за ней по земле, пока, наконец, его конь не врезается в толпу зрителей. Несколько человек смяты, но один из погонщиков, не участвующий в гонке, сумел совладать с животным. Возница тяжело ранен, несколько человек собираются вокруг него. Подойдя ближе, вы слышите его болезненные вздохи.

Его переносят в гостиницу и укладывают на стол. Хозяйка суетится, пытаясь с ним поговорить, но все, что его интересует — кто займет его место в красной команде. Он предлагает свою запасную колесницу любому, кто поставит на победителя в следующем заезде. Трое молодых людей поддерживают пари весьма крупными суммами.

Хотите ли вы заключить пари на следующий заезд? Если вы выиграете, то сможете поучаствовать в следующей гонке (перейдите на **207**)!

Или же вы пришли сюда просто посмотреть (**9**)?

424

Ветер увлекает судно в сторону вихря, и его бросает из стороны в сторону. Мачты лишаются своих черных парусов, которые уносит в море, а затем и сами ломаются, словно загон перед свирепым вепрем с пеной во рту и глазами дикими, как бушующее море. Корабль подавлен яростью волн, и все на борту страшатся за свои жизни.

Вы можете либо пожертвовать еще 2 очка Славы Посейдону (**619**), либо поверить в вашу способность выдержать такие волны (идите на **33**).

425

Вы бросаете последний взгляд на скорбную картину кораблекрушения и ныряете в белопенное море. От ледяной воды перехватывает дыхание, волны накрывают вас с головой. Пытаясь выплыть на поверхность, вы видите, что лучшие пловцы уже приближаются к берегу. Внезапно вы слышите оглушительный треск - разбитый корабль погружается в море. Ваша туника пропиталась водой, и вам тяжело плыть. Руки очень устали, и вы понимаете, что больше не способны двигаться. Холод сковывает ваше тело, и вы теряете сознание, находясь вдали от берега.

Перейдите на **247**.

426

Вокруг носится множество людей, но вам кажется, что ни один из них не сможет вам помочь. Какой-то старик понуро сидит на большом плоском камне, вглядываясь в толпу, словно вспоминает ушедшие, лучшие года. Мимо вас проходит молодой человек, одетый в щедро отделанную золотом пурпурную тунику, выдающую его знатное происхождение.

Остановите его и спросите, как пройти к дворцу (**514**)?

Или подойдете к старику (**104**)?



427

Испытывая разочарование, вы возвращаетесь к раненому вознице. Он как раз занят тем, что обучает знатного юношу — более удачливого спорщика, одержавшего победу — премудростям управления колесницей. Тот, впрочем, просто берет кнут и сильно бьет коня. Животное яростно вскидывается и бросается в вашу сторону, но вам удается обуздать его. Юноша в колеснице бледнеет и решает отказаться от участия в забеге.

Вам тут же предлагают заменить его и поучаствовать в соревнованиях в составе красной команды. Вы соглашаетесь и переходите на **169**.

428

В ужасе вы понимаете, что среди тех бумаг были и письма к Миносу, царю Крита. Вы тотчас останавливаете трактирщика и объясняете, что произошла ошибка. Он с улыбкой возвращает вам грамоты. Вы решаете, что лучше вернуться на корабль, пока злые духи Кифноса не навредили вам как-нибудь еще.

Перейдите на 575.

429

Явно преисполненные признательности за то, что вы сохранили им жизнь, мужчины поднимаются и немного неуверенно начинают свой рассказ. «Ты поверишь нам, когда мы расскажем, что царь Фив должен был этой ночью пасть от рук убийц. Один из дворцовых стражей был подкуплен, чтобы он оставил открытой дверь во внутренний двор, которая ведет к лестнице. Так убийца должен был попасть в покои царя и покончить с ним, когда сон затуманит его разум. Предупреди царя, если хочешь, но не упоминай о нас, и всемогущий Зевс будет благосклонен к тебе до конца твоих дней».

Отпустите их (перейдите на 518)?

Или же убьете, тем более, что теперь вы знаете все что нужно (184)?

430

Вы быстро удаляетесь к берегу моря, и обернувшись напоследок, видите, что старик все еще стоит там, где вы его оставили. Он не прекращает свою бесконечную болтовню. У вас ужасно болит голова, и вы плохо себя чувствуете. Наконец, вы добираетесь до стоянки судна и присаживаетесь отдохнуть. Перейдите на 583.

431

Вы падаете на землю и обнимаете колени вашей противницы. Женщина откидывает голову назад и смеется. «Знай, чужак, что ты уступил Иппии, - говорит она. - Но битва между нашими народами - дело завтрашнего дня». С этими словами она забирает у вас лучшую часть брони и лучшее оружие и позволяет уйти. Не забудьте добавить 1 очко Позора за то, что сдались, и перейдите на 320.

432

Кифнос - красивый остров, не такой прекрасный, как Саламин в милой вашему сердцу Аттике, но дома здесь крепкие, а народ счастлив. Кажется, даже собаки излучают радостное оживление. Весь день вам предлагают пищу, фрукты и напитки. Только когда ночной сумрак начинает спускаться на землю, и вы рискуете попасть в западню ночи, вы возвращаетесь в гавань. Получите 1 очко Славы за то, что провели день в согласии с идеалами левендии* и перейдите на 279.

433

Вас бросают в чулан, и вы сильно ударяетесь о каменный пол. Из-за сильного кровотечения вы теряете сознание. Очнувшись от грубой встряски, вы поднимаете глаза и видите тех двоих, которых пощадили на постоялом дворе. «Только идиот оставляет в живых своего врага, и мы не совершим такой ошибки. Царь мертв, и скоро ты, доблестный Альтей, последуешь за ним. Мы следили за тобой, и когда увидели, что ты идешь во дворец, то поняли, что ты предал нас. Мы изменили план и застали царя врасплох».

С этими словами один из них вытаскивает большой кривой меч и вгоняет его в вашу грудь. У вас есть совсем немного времени, чтобы воззвать к Зевсу до того, как ваша душа отлетит к полям Элизия. Если вы обратитесь к Громовержцу, то он воскресит вас, и вы очнетесь на параграфе 134.

434

Легенда о Геракле поистине захватывающая, и вы понимаете, что вдохновлены подвигами этого древнего героя. Сказитель повествует о том, как отважный Геракл убил многоголовую Гидру. Потом наступает черед другой легенды: теперь рассказывается о том, как Дедал и его сын Икар построили великий Критский лабиринт. Попав в плен к царю Миносу, они улетели с острова с помощью крыльев, скрепленных воском. Однако Икар погиб, поскольку жаркое солнце растопило воск в его оперении.

Наконец, вам надоедают легенды, и вы решаете снова направиться ко дворцу (перейдите на 137).



435

Осторожно вы подносите чашу к губам и делаете небольшой глоток. Затем ставите сосуд обратно, однако толпа по-прежнему ждет чего-то от вас. Вернитесь на 58 и снова сделайте свой выбор.

436

Высвободившись из рук жрицы, вы отказываетесь принять участие в церемонии, объясняя, что вы чужеземец. Толпа отшатывается от вас, как от зачумленного. Вы спешно покидаете город под оглушительные крики и вопли. Добавьте 1 очко Позора. Кроме того, вы впали в Немилость у Деметры.

Перейдите на **138**.

437

Очевидно, хозяин не пустил вас потому, что вы насквозь промокли, перебираясь через реку.

Вы можете обсушиться и потом прийти обратно на постоялый двор (**266**).

Вы можете возвратиться к реке, чтобы поискать брошь (идите на **406**).

Или же, вы можете настаивать на своем, твердо решив провести ночь на постоялом дворе (**564**).

438

Трус припадает к вашим ногам, умоляя о пощаде. Вы отпихиваете его, и падая, он ударяется головой о деревянный прилавок. Оглушенного вора утаскивают прочь смотрители рынка, очевидно признательные за ваше вмешательство. Получите 2 очка Славы и перейдите на **414**.

439

Говорят, что эриний можно умиротворить, принеся им жертву из меда, пирогов и молока. Вы вдруг вспоминаете, что все это вы взяли с собой из Афин, чтобы подкреплять свои силы на пути к высоконосому кораблю, что понесет вас на Крит.

Решите ли вы напасть на неземных сестер (**231**)?

Или попробуете предложить им жертву (**303**)?





440

Вы далеко углубились в город. Очевидно, что дворец должен быть где-то неподалеку. Завернув за угол, вы внезапно сталкиваетесь с несколькими горожанами, наблюдающими за группой мужчин с выбеленными лицами. Вы подходите ближе и видите, что они безмолвно разыгрывают какую-то легенду. Кто-то притворяется, что ест, остальные пьют воображаемое вино. Вы не понимаете, что это значит. Затем вас внезапно озаряет. Они представляют смерть вашего брата Тесея в лабиринте! Один человек влезает на спину другого, это Минотавр. Другой изображает Тесея, который очень осторожно пробирается через лабиринт и время от времени останавливается, припадая к стене. Он наклоняется, чтобы что-то поднять с земли, и Минотавр налетает на него сзади. Тесей издает предсмертный крик, и падает замертво. На мгновение сцена застывает, затем «Минотавр» снова превращается в двух кувыркающихся актеров, а «Тесей» встает с земли.

Вы внезапно понимаете, что никто не знал о смерти вашего брата. Вы снова смотрите на актеров, но все они исчезли, кроме одного. Перед вами Гермес, посланник богов. На прощание он одаряет вас загадочной улыбкой и исчезает.

Перейдите на **592**.

441

После дневных забот вы так устали, что вас не несут ноги. Вы шатаетесь и падаете на пол. К вам подходит человек, подносит к губам кубок, и вы пьете холодное темное вино. Слуги Эгея отводят вас в вашу комнату, где вы получаете несколько часов отдыха, время от времени проваливаясь в сон, пока во дворце продолжается праздничный пир. Наконец, вы восстанавливаете силы и чувствуете, что свежи и готовы к дальнейшим свершениям.

Останетесь на ночь во дворце (перейдите на **476**)?

Или же решите, что больше мешкать нельзя, и вы должны тотчас же, не тратя время на прощания, отправиться в Пирей (**379**)? В афинском порту вас ожидает корабль, на котором плывут будущие жертвы Миноса.

442

Если ваш покровитель Аполлон, перейдите на **299**. В ином случае, отправляйтесь на **18**.

443

Вы бросаете оружие и простираете руки вперед в знак мира. Но все тщетно. Последний громадный камень устремляется вниз, раскалывая ваше судно в мелкие щепки. Ваши жизни достанутся вечно голодным морским водам. Ваше путешествие окончено. Впереди вечность...

444

Прежде, чем ваш постыдный удар жалкого убийцы достигает цели, старуха внезапно преображается. Это уже не простая смертная, а горделивая Гера, царица богов! Вы хотите пасть на колени, но не выходит. Гнев богини замораживает вас, и вы застываете, как обреченный на гибель олень перед голодным львом.

«Я очень разочарована в тебе, Альтей, - провозглашает она. - Я всегда считала тебя одним из лучших героев. Даже не пытайся в будущем обращаться ко мне за помощью, потому что ты ее не получишь». С этими словами она исчезает. Вы получаете 3 очка Позора. Если Гера ваша божественная покровительница, она не станет помогать вам (хотя вы сможете обрести ее Благосклонность, как и Благосклонность любого другого бога - вы просто теряете все преимущества покровительства, и считается, что у вас его нет). В противном случае, вы впадаете в Немилость у Геры. Перейдите на 294.

445

«Я посланник великого царя Эгея», - говорите вы, - так что сложи оружие и проводи меня к своей царице. Я принес с собой священный подарок Геры, из-за которого и разгорелась наша вражда». С этими словами вы извлекаете шпильку из-за пояса и показываете ей. Мягкий лунный свет заливает поляну. Амазонка кивает, опускает свое копье и приглашает вас следовать за ней. Вскоре вы оказываетесь среди множества шатров. Ваша проводница останавливается у одного из них и жестом велит вам войти. Перейдите на 8.

446

«Вставай! - грубый голос пробуждает вас ото сна. «Ты сделал глупость, придя в Эпидавр», - продолжает он. Ваши глаза постепенно привыкают к темноте. Теперь вы окончательно проснулись и видите двоих здоровенных мужиков, которые стоят над вами. Один из них тянет вас за руку, заставляя подняться.

«Уезжай немедля, - говорит он, - и мы не убьем тебя. Мы не желаем зла случайным путникам, только проклятому Эпидавру и его защитнику Асклепию».

Выполните их требование и сейчас же уйдете (перейдите на 6)?

Или атакуете их, пока другая рука свободна (перейдите на 333)?

447

Вы запрашиваете свою ставку, и возничий возвращает ее. «Удачи в забеге», — говорит он. Перейдите на 169.

448

Сила чудовища 16, Защита 10.

Если вы нападете на него, перейдите на 533.

Если вы хотите подождать, надеясь что создание Посейдона не причинит вам вреда, то на 371.

449

Вас щедро благодарят за вашу героическую помощь, за спасение от мучительной смерти и освобождение от страха, за то, что вернули им их чувство гордости и священный храм. В знак своей признательности они заваливают ваш корабль припасами и предлагают в подарок либо ониксовую брошь, на которой вырезана фигура старца, либо кожаный мешочек с прутиком дерева. Возьмете брошь (перейдите на 593) или мешочек (95)?

450

Ваши мольбы о пощаде тщетны. Заговорщики, облаченные в черные плащи, отнимают у вас меч, а затем по самую рукоять вонзают свои кинжалы прямо вам в живот. После недолгой борьбы вы умираете в ужасной агонии... Если вы еще можете помолиться Зевсу, чтобы спасти себя, отправляйтесь на 134.

451

Крысы разносят чуму, и вы подхватили эту ужасную болезнь от зараженного укуса. Если Асклепий безразличен к вам, то перейдите на 377. Если вы впали у него в Немилость, то на 98.

452

Эол, повелитель ветров и погоды, недобр к вам, и труден ваш путь на Делос. Корабль тяжело бороздит волны, как плуг каменистую почву, когда пахарь устал и насилу может продолжать. Наконец, в поле зрения появляется остров Делос. Вы видите его удивительно крупные, залитые лучами восходящего солнца утесы. Моряки готовятся к высадке, их длинные распущенные волосы развеваются на ветру. На берегу вас приветствует правитель острова, который умоляет спасти их от злодея, поселившегося в храме Аполлона и не желающего уходить. Возможно, вы сможете прогнать его. Он упрашивает вас снова и снова, а его зеленая мантия и длинная белая борода смотрятся удивительно жалко.

Согласитесь ли вы помочь и сразить супостата (465)?

Или вы чувствуете себя слишком ослабленным плаванием, чтобы отважиться на бой до прибытия на Крит (296)?



453

Вынырнув из воды, вы к своему ужасу, видите морского змея всего лишь в нескольких метрах от себя. Он поворачивает поблескивающую в солнечных лучах голову и замечает вас. Надежды на спасение нет - ужасные челюсти захлопываются, и ваша кровь окрашивает в цвет темного вина морские воды, вотчину Посейдона, где даже сам Зевс не в силах вас спасти...

454

Получите 2 очка Позора за свой поступок. Впрочем, за победу вам полагаются и 4 очка Славы. Перейдите на **218**.

455

Вы идете по берегу, глубоко задумавшись и погрузившись в воспоминания о родном доме в Трезене и вашей юности, которая, кажется, осталась далеко позади, хотя прошло еще меньше недели. Вокруг безлюдно, вероятно из-за холодного ветра с моря, который загоняет птиц вглубь материка. В море вы замечаете судно, которое борется с высокой волной. Внезапно ваши раздумья резко прерываются - из моря появляется видение. Это угольно-черный конь с золотой гривой. Он мотает головой, ржет и скачет к вам, его копыта едва касаются мокрого песка.

Вы будете сражаться с конем (перейдите на **541**), попробуете поймать его (**67**) или просто отойдете в сторону (**196**)?

456

Вы доходите до Афин только глубокой ночью, но зловещий Страх не властен над вами, когда вы идете по темным улицам. Вы подходите ко дворцу, где стражники с готовностью впускают вас, провожая изумленными взглядами. Вы направляетесь прямо в пиршественный зал, где все ожидают, вернетесь вы или нет. Завидев вас, собравшиеся изумленно кричат. Собрание ликует, подобно человеку, отправившему сына на войну, осознавая в глубине души, что тот никогда не вернется, и радующемуся его возвращению, хоть и скорбя о том, что он совершил.

Именно так вас встречает Эгей, не столько с радостью, сколько с замешательством. Однако вскоре его лицо озаряет бурная радость, ниспосланная Зевсом. Он берет бычий рог, ласково смотрит на вас и говорит: «Добро пожаловать в мой дом, Альтей. Ты воистину мой сын!»

Перейдите на **50**.

457

Вы падаете на колени и умоляете о пощаде. Стражники насмехаются над вами и вместе с сотоварищами (вы замечаете, что еще двое подошли сзади, а двое стояли на другой стороне кухни) отбирают всю вашу броню и оружие. Вы бросаете последний взгляд на притихших слуг, которые возятся со своими горшками и огромными бронзовыми котлами, готовясь к грандиозному пиру, и стражники втаскивают вас во дворец.

Перейдите на **459**.



458

Статуя на алтаре исчезает, и сама жестокосердная Геката предстает перед вами. Она не дает зверю из преисподней убить вас.

«Не думай, Альтей, что ты избежал моего гнева, - говорит она. - Олимпийцы остановили мою карающую руку, но в следующий раз Судьба не будет столь благосклонна к тебе».

Комната начинает бешено вращаться, Геката исчезает, и вас поглощает мрак.

Перейдите на **337**.

459

Стражники толкают вас вниз, в коридор, а вы слабо возражаете и пытаетесь объяснить, кто вы такой. «А, так ты у нас царский сыночек?» — глумится один из них, заталкивая вас в тесную, темную и пустую камеру. Вы задаетесь вопросом, как человек может стать узником в доме собственного отца. Он же должен быть почетным гостем! Переходите на **185**.

460

Стражи рынка, крепкие парни, облаченные в синие плащи и вооруженные увесистыми дубинами, хватают вас сзади. Прежде чем вы успеваете что-то предпринять, вас вытаскивают в центр рыночной площади. Здесь, на всеобщем обозрении вас жестоко избивают до полусмерти. Из последних сил вы молите о пощаде, но никакой пощады не будет. Наконец, когда вы уже мечтаете о быстрой смерти, удары ослабевают. Ваша обнаженная спина кровоточит, и вас с позором вышвыривают из Мегары. Получите 3 очка Позора, и радуйтесь, что вы не житель этого города. В этом случае вас бы просто казнили.

Перейдите на **86**.

461

Усталость затуманила ваш разум. В доме отца вам абсолютно нечего бояться. Потеряйте 1 очко Славы и возвращайтесь на **441**.

462

Разбойников двое, их Сила 4, Защита 10, они вооружены длинными ножами (Сила 2, Защита 0). Помните про бонус к Силе первого разбойника, поскольку у него есть напарник (таким образом, его Сила равна 7: 4+2+1).

Если они *тяжело ранены*, то перейдите на **600**.

Если вы хотите сдаться, то **374**.

Если вы умерли и спасены Зевсом, то **536**.

Если вы хотите отступить, то **536**.

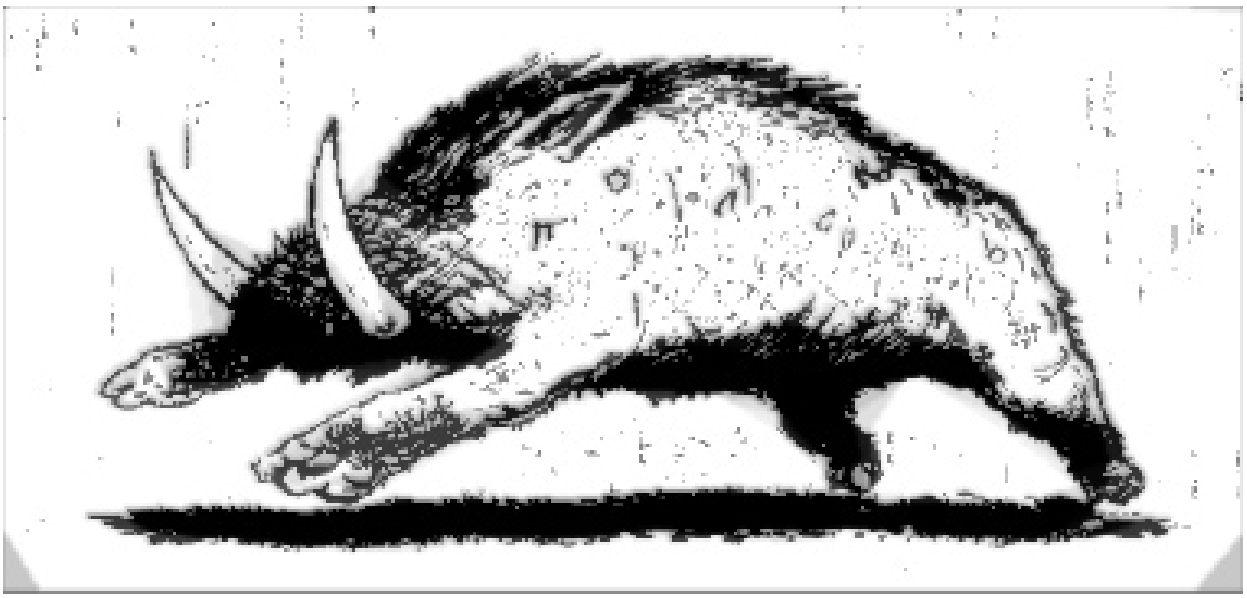


463

Увы! Зевс не будет спасать тех, кого преследуют эринии, несущие божественное правосудие. Душа покидает ваше изувеченное тело, но отправляется не в благословенные поля Элизия, а прямиком в мрачные бездны Тартара...

464

Подобно оперенной стреле, случайно настигшей человека в далеких зарослях, ваш гарпун поражает цель под водой. Вязкая желтая жидкость стекает в море цвета темного вина. Талос ревет, раздается страшный скрип и скрежет, его шатает из стороны в сторону, а затем он с грохотом падает. Вы видите его взгляд, в котором читается странный, нечеловеческий разум. Похоже, Талос не умер. Похоже, убить его по силам только бессмертному. Тем не менее, получите 8 очков Славы и перейдите на 384.



465

Вас ведут мимо величественных мраморных строений крошечного острова к месту, где находится святилище Аполлона. Здесь место его рождения, дар Посейдона в обмен на Калаврию. Перед храмовыми воротами стоит человек, облаченный в черную одежду и броню. Его меч цвета самой глубокой ночи, как если бы это был небесный клинок, обгорелый и обугленный при падении на Делос. «Незнакомец, - хрипло говорит он, его голос звучит сипло и грубо, - сражайся или умри!»

Придется драться. Его Сила 7, Защита 13 (включая меч с Силой 2, поножи с Защитой 1, нагрудник с Защитой 3). Только на время этого боя отнимите 2 от своей Силы из-за морской болезни.

Если вы сдаетесь, перейдите на 121.

Если вы погибаете, но вас спасает Зевс, следуйте на 570.

Если вы отступаете, отправляйтесь на 387.

Если вам удается *тяжело ранить* противника, перейдите на 519.



466

Подъем нелегок, и ваши ноги быстро устают. В своем стремлении услышать подлинные слова бога вы проходите мимо служебных построек великого храма, почти никем не замеченный.

Белокаменное святилище выглядит поистине потрясающе, у ступеней храма толпится множество паломников, подобно тому, как не осознающие скрытую опасность пчелы роятся вокруг горшка с медом. Вы всходите по ступеням, проталкиваясь через толпу, и проходите через высокую арку ворот, украшенных огромными геммами, изображающими деяния Аполлона. Оставив свое оружие у порога, вы входите внутрь.

Перейдите на 297.

467

Одна из нимф замечает вас и показывает своим спутникам. Сатир манит, приглашая подойти, и вскоре нимфы уже тянут вас за собой и зовут присоединиться к их пляске. Вы пытаетесь отказаться, но безуспешно. Отправляйтесь на 10.

468

Вы возносите молитву своему покровителю Посейдону. Потеряйте 2 очка Славы и перейдите на 599. Если же вы не можете этого сделать, вернитесь на 448.



469

Остатки ихора вытекают из тела Талоса, теперь он не более, чем пустой сосуд. Его металлическое тело наклоняется и падает, застывшее и безжизненное. Однако когда корабль подходит поближе, чтобы вы могли лучше осмотреть это чудо Критского царства, проблески жизни еще видны в его глубоких желтых глазах. Возможно, рассказы о том, что лишь Зевсу-олимпийцу по силам уничтожить его навсегда, правдивы.

Перейдите на 384.

470

Рынок здесь крупный, больше, чем в Коринфе, что удивляет вас. Возможно, это связано с праздником Геры. Ходят слухи, что храм осквернили, и кое-кто заплатит за это жизнью. Здесь торговцы из всех частей Греции - из Аркадии, Ахейи, Беотии, Аттики и даже из далекой Фессалии и горного Эпира. Несмотря на большую толпу, здесь есть менее бросающиеся в глаза посетители, чем доблестный Альтей. У одного из прилавков с продуктами вы замечаете группу оборванцев. Похоже, они промышляют воровством, пока один из них отвлекает продавца. Вы захвачены врасплох и вынуждены быстро принять решение.

Вы предупредите торговца (перейдите на 287), нападете на воришек (63) или присоединитесь к ним, чтобы сполна воспользоваться возможностью бесплатно добыть еду (219)?

471

Внезапно вы вспоминаете о том, что говорила ваша покровительница, светлоликая Афродита. Мрачный ужас поражает вас в самое сердце: возможно уже слишком поздно. Вы говорите капитану, чтобы он правил на восток. Словно огромная тень заслоняет солнце - с запада приближается Талос. Яростно крича, он ускоряет шаги, чтобы настигнуть корабль. Его бронзовое тело отражает солнечные лучи, как сияющий свет погребального костра. Пока что он слишком далеко. Брошенный Талосом камень обрушивается рядом с кораблем. Фонтан воды заливает всю палубу, но вы невредимы. Талос слишком далеко, чтобы причинить вам вред, а корабль плывет в направлении берега, к вашему месту назначения. Как только вы отходите подальше, то видите, как гигант погружается под воду. Перейдите на 336.

472

Прыжок опасен, но бросив напоследок один взгляд на стражников, которые рвутся в комнату, вы прыгаете вниз - и, к собственному удивлению, благополучно приземляетесь. Острый дрот с лязгом ударяется о булыжники рядом, и вы бежите прочь так быстро, будто за вами гонятся сами эринии. Перейдите на 134.

473

Вы торопитесь уйти, и слышите, как юноша, изнемогающий под жестокими ударами бичей, кричит вам: «Пусть тебе придется однажды пожалеть, что ты оставил меня! Желаю, чтоб и тебе пришлось испытать на себе ярость эриний!» Получите 2 очка Позора и отправляйтесь на 167.

474

Путь в Афины приятен. Дорога удобна и не разбита, как другие, по которым вам довелось путешествовать. Вскоре вы оказываетесь среди пологих зеленых холмов, за которыми видна граница плодородных полей Афин. В отдалении вы видите земледельцев, обрабатывающих свои наделы для обеспечения сопредельных областей. Ваш желудок пуст, и вас снедает нетерпение.

Внезапно открываются стены самих Афин - ваша долгожданная цель. Вы ускоряете шаги, и не заговаривая ни с кем из прохожих, торопитесь к великим вратам города, которые находятся в каких-то метрах от вас.

Перейдите на 40.



475

Корабль отремонтирован и готов к предстоящему долгому путешествию. Все поломки устранены, кроме ростральной фигуры. Ее восстановление не имеет смысла, ибо она была освящена жрецами на ежегодном празднике покровительницы города, наделившей фигуру божественной силой. Вам придется пересечь море без защиты Афины, но если устрашающий Посейдон будет милосерден к вам, он не задует слабое пламя вашего духа, и вы сможете сойти на критский берег.

Капитан раздумывает, каким курсом идти к Криту. Он должен пристать к огненной Тере, где обитает хромой Гефест, бог огня и ремесла, но промежуточными пунктами плавания могут быть и Милос, и Делос, остров Аполлона. Суровый морской волк обращается к вам за советом. Вы предлагаете плыть к Милосу (перейдите на 358) или к Делосу (452)?

476

Сон и усталость вновь завладевают вами. Наконец, вы открываете глаза и понимаете, что окружение вам незнакомо. Вы уже не в своих палатах во дворце Эгея!

Если вы впали в Немилость у Гекаты, то перейдите на 585.

Если нет, то на 612.

477

Кажется, что вас швыряет и бьет волнами целую вечность. Наконец, вы теряете сознание, а очнувшись, обнаруживаете, что вас вынесло на песчаный берег, окаймленный высокими деревьями. Не видно ни змея, ни корабля. Похоже, вы застряли здесь навсегда. В этих местах редко проходят корабли. Когда вы покидали Афины, то слышали разговоры о походе на неприступную Трою. Если войска выступят в ближайшее время, возможно, вас найдут. Иначе вам придется самому делать себе корабль. Правда, герои никогда не отличались большим искусством в судостроении...

478

Дорога в Дельфы долгая и трудная, и вскоре вы понимаете, что путь туда займет не один день. Ближе к вечеру на пятый день пути вы замечаете небольшую группу путников и торопитесь вперед, чтобы догнать их. Судя по их скромным одеяниям, это паломники, которые скорее всего так же, как и вы, направляются в святилище Аполлона-лучника в Дельфах. Вы видите, что они несут в дар богу украшения из золота и серебра. Вы понимаете, что в отличие от них, у вас нет никакого подношения.

Решите напасть на паломников, чтобы заставить их поделиться дарами (перейдите на 260), присоединитесь к ним и попытаетесь что-нибудь купить (483) или будете продолжать путь как ни в чем не бывало, надеясь впечатлить бога своей доблестью (57)?

479

Вы расстегиваете сияющие доспехи и протягиваете их этому ничтожеству. Перед тем, как взять их, он облизывает свои перепачканные соком пальцы, но на доспехах все равно остаются грязные отпечатки. «От них никакого толку! - вопит он. - Если ты подойдешь к Криту до полудня, это будет тебе лучшей защитой!»

Он поворачивается и бежит прочь, а его грязные лохмотья развеваются на ветру. Вы зовете его, но напрасно. Вы поднимаете отброшенный им доспех и возвращаетесь на корабль. Получите 1 очко Славы и отправляйтесь на 583.



480

Жрец берет ваши деньги с презрительной улыбкой на лице. Он выводит вас из храма во двор. Отправляйтесь на 115.

481

Возница равнодушно пожимает плечами. «Этого хватит. Твоя ставка принимается на зеленую колесницу». Идите на 391.

482

Царица бледнеет и пытается оттолкнуть кубок. «Вино отравлено!» - кричите вы. Поднимается большая суматоха, и Медея в замешательстве выбегает из пиршественного зала. На бегу из ее одеяния выпадает мешочек с белым порошком. Один из афинских вельмож поднимает его, принюхивается и говорит: «Чужеземец прав, это яд». Царь поворачивается к вам, чтобы посмотреть на героя, которого пыталась убить его жена.

Перейдите на 170.

483

Паломники дружелюбны, они действительно направляются в Дельфы, чтобы вознести молитвы в святилище Аполлона-лучника. Они рассказывают вам о дальнейшем пути. Вам предстоит пройти через Кирру, расположенную на

Дельфийской равнине, которая считается священной и поэтому не обрабатывается. Вы восхищаетесь одной из статуэток бога, и светловолосая женщина хочет подарить ее вам, но вы настаиваете на том, чтобы она взяла за нее несколько монет. Она соглашается, и вы продолжаете свой путь. Небо темнеет, и кажется, собирается буря. Паломники останавливаются у придорожной гостиницы, предназначенной для путников, идущих в Дельфы. Вы же продолжаете свой путь в Кирру, думая о том, чтобы пройти как можно дальше до захода солнца.

Перейдите на **339**.

484

Чудовище разворачивается к черному кораблю, и на вас обрушивается мощный удар. Солнечные лучи сверкают и пляшут на вашей броне, подобно языкам пламени, и грохот вашего боя, кажется, может обрушить саму небесную твердь.

Если вы погибли, но были спасены Зевсом, перейдите на **29**.

Если вам удалось *тяжело ранить* змея, то **582**.

Если вы хотите отступить, то **523**.

485

Ах, Альтей, ничто и никто не поможет вам в битве за спасение святилища самого Аполлона! Потеряйте 1 очко Славы и возвращайтесь на **465**.

486

Многие хотели похитить сокровища бога. Но ни один не преуспел. Получите 1 очко Позора и отправляйтесь на **297**.





487

Команда матросов приветствует вас громкими криками, они радуются как люди, победившие в трудной схватке, и преисполняются высокомерием. Однако вскоре радость уступает место страху, когда они обращают внимание на корову. На ее шее выбито клеймо в виде трезубца. Вы убили животное из священного стада Посейдона. Вы поспешно возвращаетесь на корабль, и каждый из вас боится божьей кары.

Если ваш покровитель Посейдон, то он не будет помогать вам, пока вы не пожертвуете ему 6 очков Славы. Если нет, то вы получаете 4 очка Позора и впадаете в Немилость у владыки морей.

Перейдите на **323**.

488

Вы можете либо потратить от 1 до 3 очков Славы, чтобы получить помощь Ареса, и перейти на **307**. Чтобы определить количество очков Славы, бросьте кубик: если выпало 1 или 2, то понадобится 1 очко Славы, если 3 или 4 - 2, а если 5 или 6 - то 3. Если вы не готовы сделать это, потеряйте 1 очко Славы и перейдите на **136**.

489

Вы приближаетесь к толпе. «Друзья, - говорите вы, - это ли то, чего нам следует ожидать от народа Афин, гордого и свободного, но в тоже врямя доброго и мягкого? Почему вы избивате этих чужестранцев? Что плохого они сделали вам?»

Если у вас 13 и более очков Позора, перейдите на **214**.

Если меньше, отправляйтесь на **502**.

490

Вы направляетесь к выходу из города, но его божественная покровительница преграждает вам путь. «Альтей, - обвиняюще говорит она, - я очень разочарована тем, что ты отказал в помощи моему народу. Теперь твое путешествие на Крит будет очень тяжелым. Когда ты придешь в Афины, не жди от меня никакой помощи». Если Афина - ваша покровительница, перейдите на **156**, в противном случае богиня исчезает, а вы можете продолжать свой путь, получив 1 очко Позора и Немилость Афины.

Перейдите на **51**.

491

Если вы хотите принять помощь Афродиты, белокожей царицы красоты, потратьте от 2 до 4 очков Славы (бросьте один кубик, разделите результат на два, округлите в большую сторону и добавьте единицу), а затем перейдите на 590. Если вы передумали взывать к богине, потеряйте 1 очко Славы и отправляйтесь на 54.



492

Корабль несется по воде прочь от благословенного Делоса к Тере, острову Гефеста. Теперь вашим усталым ногам стало лучше, и вы в состоянии ходить по палубе, любуясь морем и скалистыми островками, мимо которых вы проплываете. Однако иногда внезапно налетает шквалистый ветер и вынуждает вас пригибаться от боли, как будто ваше тело пронзает оперенными стрелами.

Наконец в поле зрения появляется Тера, где обитают финикийцы. Переходите на 295.

493

Вы убегаете прочь, поддавшись общей панике. Это совсем неподобающий поступок для героя - сбежать, не попытавшись спасти город от бедствия. Получите 1 очко Позора и перейдите на 378.

494

Подойдя к месту, где остановилась процессия, вы вдруг замечаете, что эти люди несут не что иное, как тело мужчины в шерстяном одеянии, покрытое кровью из раны на животе. Одна из девушек замечает вас и кричит, показывая на вас пальцем: «Смотрите! Похоже, это один из приближенных царя. Взгляните на его красивые одежды. Убьем его!» Толпа набрасывается на вас, и вы вынуждены защищаться.

В бою с этими неумелыми вояками они считаются одним противником с Силой 8 и Защитой 11. Каждый раз, как ваш удар достигает цели, вы убиваете одного из них, и Сила уменьшается на 1.

Если вы отступаете, то перейдите на **407**.

Если вы погибли, и Зевс воскресил вас, вы оказываетесь на **230**.

Если вы сдаетесь, то **556**.

Если вам удалось убить пятерых из них, то перейдите на **151**.

495

Корабль с мощными мачтами уже готов для долгого плавания с Теры на Крит. Капитан совершает подношение вина Посейдону, выливая его в морские воды и прося великого бога о безопасном путешествии. Ветер усиливается, поэтому судно может идти под черными парусами, неся свой живой груз на Крит. Вскоре ветер перерастает в бурю.

Если Посейдон ваш божественный покровитель, но не помогает вам, или вы впали у него в Немилость, перейдите на **568**.

Если Посейдон безразличен к вам, то **125**.

Если вы можете воспользоваться помощью Посейдона или он благосклонен к вам, перейдите на **342**.



496

Сны много значат для людей в мире древнегреческих мифов. Часто говорят, что они ниспосланы самими богами. Получите 1 очко Позора и возвращайтесь на 476.

497

Вы бдите несколько часов, но не слышите ничего, кроме уханья ночной совы, с упоением ломающей хребет своей крошечной жертве. Наконец, вы уступаете вкрадчивым убеждениям Сна и засыпаете (перейдите на 411).

498

Чудовище злобно ревет и бьется в агонии; темная кровь хлещет из открытой раны. Оно пытается отступить, но кровь привлекает его сородичей, и его разрывают на куски в нечестивом пиру. Опасаясь, что змеи нападут на судно, капитан приказывает плыть дальше, задержавшись ровно настолько, чтобы вы успели взобраться на борт. Получите 7 очков Славы за свой подвиг и перейдите на 349.

499

Получите 1 очко Позора и перейдите на 309.



500

Придя в себя, вы обнаруживаете, что Прокруст, хозяин постоялого двора, отрубил вам ноги, чтобы подогнать ваше тело под свое ложе. Вы истекаете кровью, и на последнем издыхании пытаетесь вознести мольбу о спасении Зевсу. Если за время своих странствий вы еще не обращались к нему, перейдите на 118. В противном случае, путешествие Альтея заканчивается здесь...



501

Преследуемый все еще там, где эринии его оставили, он не в силах пошевелиться от страха. Вы трясете его и объясняете, что все позади. Он явно испытывает облегчение и многословно благодарит вас.

Он признается, что убил свою жену. «Это был несчастный случай, но эринии не стали слушать объяснения. Возможно, теперь я смогу найти убежище в храме Афины. Что бы ни случилось, эта вещь мне больше не пригодится». Со своей окровавленной шеи он снимает золотую цепь с амулетом из рубинов. «Держи, она поможет тебе в битве со смертными».

Пока вы носите амулет с рубинами, ваша Сила или Защита возрастает на 2. Что важнее - выбирайте сами, но помните, что во время битвы вы не можете изменить эффект амулета. Также знайте, что пока вы используете амулет, первый удар вам придется пропустить, так как в это время вы возносите молитвы своему божественному покровителю. Если вас сразили в битве, и вы потеряли все оружие, то вам придется снизить свою Силу и Защиту. Суммарный штраф для обоих показателей составит 5.

Возблагодарив вас еще раз, несчастный убийца направляется в Афины, надеясь найти убежище.

Перейдите на **167**.

502

Если у вас больше 14 очков Славы, перейдите на **62**. Если меньше, следуйте на **312**.



503

Вы подходите к Микенам и застываете в благоговении перед великолепием Львиных врат. «Может ли это быть работа приземленных смертных?» - спрашиваете вы себя. Разумеется, нет, их творили одноглазые Циклопы, гигантские отпрыски сына Земли Урана. Вы входите в город, над ним на вершине поднебесного пика возносится царский дворец. Люди занимаются своими делами, почти не думая о том, что из крепости сверху за ними присматривают солдаты. Они готовы на случай, если враг захочет внезапно напасть на город, подобно голодному волку, который врывается в овечий загон, когда пастух спит, одурманив свой разум вином. Вы идете мимо рынка и, наконец, выходите к ручью. Множество женщин на берегу отбивают одежду камнями. Хотите ли вы напиться воды из ручья (перейдите на **193**) или пойдете дальше (**12**)?

504

Когда сознание вновь возвращается в ваше избитое морем тело, вы видите, что змей исчез. Трое гребцов были разорваны на части его челюстями. Их жизни унесены прочь подобно домам, которые сметает шквал, оставляющий местных жителей проклинать свою судьбу и скорбеть о детях, которые ушли слишком рано.

Капитан собирает оставшуюся команду и приказывает двигаться дальше, пока морской змей не вернулся.

Перейдите на **349**.

505

Порывшись за пазухой, вы извлекаете брошь, подаренную матерью в тот день, когда вы покидали Трезен. Эгей удивленно смотрит на нее. «Я Альтей, - говорите вы, - и это доказательство моих слов!»

Царственная осанка Эгея слегка смягчается, и он улыбается: «Добро пожаловать, сын мой. Наконец-то ты пришел нежданным во дворец своего отца!»

Перейдите на **50**.



506

Слова заговорщиков все еще звучат в ваших ушах, когда вы встаете и покидаете таверну, стараясь не навлечь на себя подозрений окружающих. Вы спрашиваете проходящую мимо девушку, как вам поскорее добраться до дворца, но она смотрит на вас с недоумением и просто указывает рукой в центр города. Честно говоря, отыскать дворец и впрямь нетрудно. Ворота обиты полосами металла, и страж далеко не сразу выходит из них на ваш стук. Вы рассказываете ему о том, что слышали в таверне, после чего он требует, чтобы вы сдали все оружие и оставили его на столе сбоку от ворот.

Он ведет вас через просторную залу, украшенную гобеленами, в тронный зал, где царь пирует со своими гостями. Когда вы входите, все умолкают, и царь требует ответа, кто посмел помешать его празднеству.

Вы рассказываете обо всем, что слышали, но царь лишь смеется: он вам не верит. Затем он отдает приказ схватить вас и запереть на ночь в темницу, а на следующее утро вас прилюдно высекут.

«Никто, - рокочет он, - не осмелится плести против меня заговоры!» Перейдите на 17.



507

Вы берете щит (Сила 0, Защита 2) и копье (Сила 2, Защита 0), и покидаете лагерь женщин-воительниц. Амазонка оказалась благородным противником - она не стала поднимать тревогу. Получите 5 очков Славы за вашу победу, и отправляйтесь на 320.

508

Вы идете по дороге с глубокими колеями от повозок пилигримов, которые доставляют к храму целителя больных и подношения. Деревья и кусты вдоль обочин угрожающе шелестят. Ветер поднимает на дороге вихри пыли, затмевая ваш взор. Перейдите на 20.

509

Оставив старуху позади, вы бросаетесь в бурный поток. Течение сильное, а река глубже, чем вы думали. Вы слышите, как старая карга что-то кричит за спиной, и прислушиваетесь краем уха. Если ваша божественная покровительница Гера, то перейдите на 46. Если нет, то на 261.

510

Словно пересекая кровавую реку, вы пробираетесь через груды тел, отгоняя прочь псов и воронов, которые уже начали собирать свою добычу. Очевидно, что на поле боя победили афиняне. Преисполнившись радости, вы направляетесь ко дворцу Эгея.

Перейдите на 283.

511

Когда утренний туман рассеивается, вы впервые видите Дельфы. За городом возвышается гора Парнас, ее заснеженный пик почти пронзает небесный свод, а склоны покрыты густым лесом, прибежищем дриад и нимф. Храм с северной стороны полностью окружен скалистыми горами, он втиснулся в узкую долину-ущелье между двумя могучими утесами. Там бьет Кастальский источник, его прозрачные воды стекают по склонам мимо устрашающей Навплионской скалы, с которой обычно сбрасывают преступников. Вы поднимаетесь по склону, направляясь в Дельфы.

Перейдите на 466.



512

Всемогущий Зевс, страж небес, обращается к вам прямо со своего олимпийского трона. «Я не в силах помочь тебе, Альтей, поскольку это будет значить пойти против судьбы, уготованной тебе другим богом, а я не могу сделать этого, как не могу повернуть время вспять. Но все же я могу вернуть в твое тело жизнь,

что ускользает от тебя. Иди же, и встреться лицом к лицу с проклятием Гекаты».

Вам придется снова сразиться с черным псом. Ваши раны исцелены, но у вас осталось лишь 1 очко Славы. Вернитесь на 585.

513

Вы проводите бессонную ночь, время от времени слыша стук колес по булыжнику и крики зрителей. Вы жалеете, что не присоединились к ним и остались в постели, как дряхлый ветеран. Утром вы съедаете скудный завтрак и не в лучшем расположении духа отправляетесь в Афины.

Перейдите на 474.

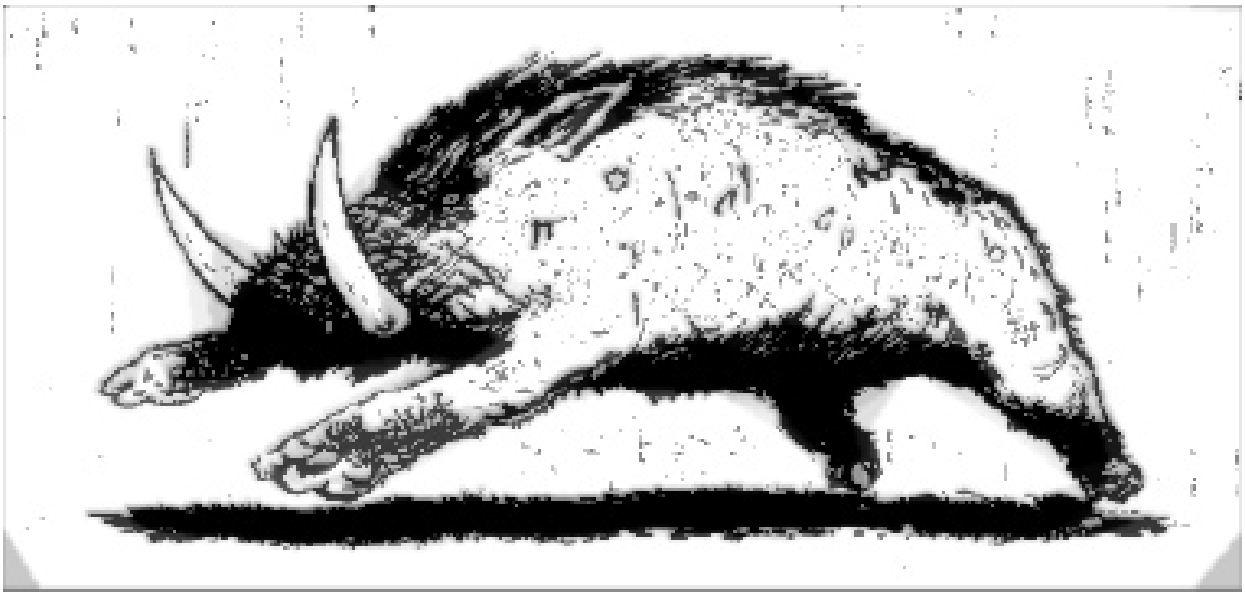
514

Знатный юноша пожимает плечами и признается, что он тоже чужой в Афинах и сам родом из далекого Пилоса. Не сказав больше ни слова, он скрывается в толпе, боясь, как бы в нем не признали чужестранца.

Теперь вы можете пойти по улице налево (90) или направо (580).

515

Вы разворачиваетесь, чтобы убежать, но перед вами, преграждая путь, восстает Зевс-олимпиец, овеянный славой. Сияние и величие его присутствия подавляют и ослепляют вас. Корчась в агонии, вы молите о прощении за то, что пытались избежать своей судьбы. «Это единственная милость, которую я дарую тебе, скулящая дворняга! - гремит Зевс, и его голос раскатывается по улицам, как могучая волна. - Изыди!» После этого едва теплящаяся свеча вашей жизни гаснет от молнии, и ваш дух отправляется в темное царство Аида...



516

Ужас искажает лицо амазонки, когда она понимает, что вы собираетесь убить ее. «Да падет на тебя проклятие Геры за убийство Иппии!» - восклицает она, а затем темнота заволакивает ее взор, и она умирает. Вы забираете ее щит (Сила 0, Защита 2) и копье (Сила 2, Защита 0). Получите 5 очков Славы за свою победу, но также добавьте 2 очка Позора, как всегда, когда вы убиваете сдавшегося противника. Если Гера не является вашей покровительницей, то вы впадаете у нее в Немилость.

Перейдите на **320**.



517

Амазонка (Сила 7, Защита 14) облачена в львиную шкуру (Защита 2) и держит в руках копье (Сила 2). Она наносит первый удар, так как застала вас врасплох.

Если вы нанесли *тяжелое ранение* амазонке, следуйте на **159**.

Если вы сдаетесь, отправляйтесь на **550**.

Если хотите отступить, перейдите на **165**.

Если попытаетесь объяснить, что вы вовсе не шпион, а посланник мира, когда наступит ваша очередь атаковать, следуйте на (**606**).

Но если вы погибли, и Зевс спас вас, то вы приходите в себя на **165**.

518

Когда они исчезают в ночной тьме, вы понимаете, что просто не можете хранить в себе то, что узнали. Вы направляетесь к центру города, где возвышается величественный белокаменный дворец царя Фив, напоминающий о некогда славных временах.

Перейдите на **313**.



519

Как только ваш клинок пронзает тело человека, его лицо словно размывается, а тело сминается и исчезает. Все, что от него осталось - куча обугленной брони и оружия, да выжженный отпечаток на земле. Так огонь опустошает поддерживаемую богом цитадель. Получите 5 очков Славы за вашу победу и перейдите на 254.

520

Потеряйте еще 1 очко Славы за то, что предоставили этого человека своей судьбе. Пока вы шагаете к берегу, до вас доносятся его отчаянные вопли и взывания к олимпийцам. Увы, им суждено остаться без ответа, подобно мольбам богача, окруженного грабителями, и тщетно ждущего помощи от своих соседей, которые остаются в стороне, страшась за собственные жизни. Перейдите на 167.

521

Вы ожидали увидеть жрицу-Пифию, и поражены открывшейся перед вами неожиданной картиной: ваш покровитель бог Аполлон сидит за столом, очевидно, погруженный в работу. Весь пол вокруг него усеян свитками, а туника заляпана чернилами. «Я тут как раз работаю над кое-какими пророчествами, - поясняет он. - Вот это для Наксоса, и оно устарело уже на несколько веков. Боюсь, для тебя у меня сейчас ничего нет, приходи в Делос, там увидимся». С этими словами бог отсылает вас прочь взмахом руки, и вы поспешно удаляетесь. Заберите свое оружие и отправляйтесь в Фивы (191).

522

Получите 1 очко Позора за то, что вы приняли столь низкое предложение. Вы спешно покидаете рынок, так как стража по-прежнему пытается изловить вора. Через некоторое время он предлагает вам вернуться и украсть какой-нибудь еды. Вам уже некуда отступать, так что вы соглашаетесь. Отправляйтесь на 219.

523

И где же Альтей будет искать спасения? В трюме? В темном море?
Получите 1 очко Позора и вернитесь на 484.

524

Неестественный шторм утих, но вскоре неподвижные, зеркальные воды покрываются рябью под дыханием нового ненастья. Члены экипажа с трудом удерживают на плаву судно с высоко изогнутым носом, а афиняне спрятались, моля не отнимать последние дни их жалкой судьбы. Но Посейдон не внемлет. Перейдите на **363**.

525

Кифнос оказался не очень оживленным островом. Здесь остановилось несколько кораблей из Афин, и вскоре у вас появляется спутник - согбенный старец, собирающий новости с материка. Вы рассказываете ему о подвигах вашего брата Тесея, с печалью в сердце от пережитой потери. Когда вы заканчиваете, уже поздно. Усталый и голодный - увлекшись, вы забыли поесть - вы возвращаетесь в гавань. Переходите на **279**.

526

Получите 4 очка Славы за убийство медведя. Изнуренный напряженной схваткой, вы проводите ночь у еще теплого тела вашего поверженного противника. Утром вы умываетесь в ближайшем ручье и быстро возвращаетесь на дорогу.

Перейдите на **13**.





527

Вы можете получить 3 очка Славы за свою победу. Если хотите, то можете забрать ее щит (Защита 2) и копье (Сила 2). Перейдите на 102 и выберите другого противника.

528

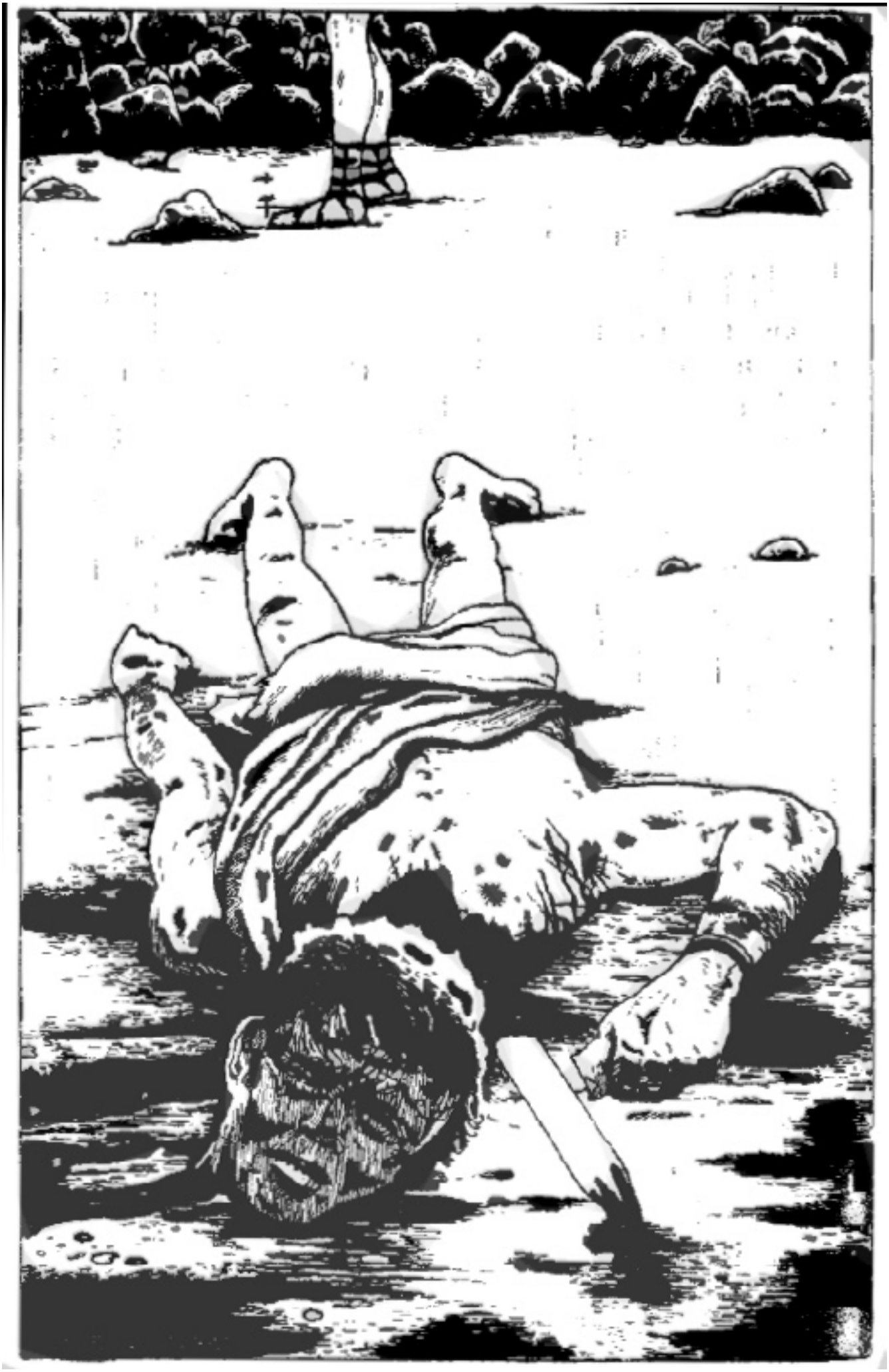
Когда дорога сужается, вы замечаете, что шелест листьев становится каким-то неестественным. Вы ныряете в подлесок, и незаметно проползая вперед, обнаруживаете, что ваши страхи были обоснованы. Два смуглых человека, вооруженные длинными ножами, лежат в засаде и поджидают неосторожных путников.

Вы хотите вызвать их на бой (перейдите на 462) или просто нападете без предупреждения (221)?

529

В подтверждение своих слов, царица амазонок протягивает вам инкрустированную брошь со своего плеча. «Если ты встретишь Лембру, она поймет, что ты мой друг» - говорит она.

Следуйте на 385.



530

Нащупав свои ножны, вы понимаете, что случайно взяли меч капитана (Сила 2). Неважно: этот негодяй не заслуживает честного боя. Вы срубаете голову с его плеч. На секунду на его лице появляется выражение удивления, а все заливает кровью, бьющей струей из обрубка. Голова и тело падают на землю, а язык свешивается на песок. Получите 5 очков Позора за этот ужасный поступок.

Вы возвращаетесь в сторону судна, надеясь, что никто не увидел, что вы сделали. Перейдите на **583**.

531

Вскоре тропа расширяется и ведет вдоль небольшого ручья, где вы останавливаетесь, чтобы утолить жажду. В отдалении виден город, куда вы и решаете направиться. Вы уже почти у цели, когда замечаете всадника, скачущего к вам по дороге. Поравнявшись, вы окликаете его, спрашивая, что это за селение впереди. Перед тем, как проскакать мимо, он бросает лишь одно слово: «Ахарнес!»

Переходите на **116**.

532

Вы бросаетесь сквозь падающие обломки скал, пытаясь спасти светлолицую женщину, но когда подбегаете ближе, она исчезает, а ее золотой трон обращается в еще один крупный валун. Камнепад тоже прекращается. Весь этот обвал и сама опасность были мнимыми. На своем месте остался только хромой, и его лицо озаряет страшный гнев.

«Итак, ты предпочел спасти Геру. Ту, что изувечила меня! Да будет так. Проклятье на твою голову! Ты будешь вечно раскаиваться, что отверг великого мастера Гефеста в обмен на сиюминутную славу».

С этими словами бог исчезает, теперь вас окружают только матросы. Не в первый раз ваша безумная отвага оказалась ни к месту. К тому же, вы впали в Немилость у Гефеста.

Перейдите на **495**.

533

Вы понимаете, что безоружны: ваше оружие по-прежнему лежит в трюме. Решать надо быстро. Вы можете схватить с палубы гарпун (Сила 3, Защита 0) и драться им (перейдите на **318**) или ринуться вниз, чтобы забрать оружие из трюма (**298**).

534

Вы бегом возвращаетесь туда, где сидел старик, и обнаруживаете, что он покидает свое жалкое пристанище, где просит милостыню. Вы спрашиваете у него дорогу к дворцу Эгея. С некоторой неохотой он сообщает, что у него дела рядом с дворцом, и ему не составит труда показать вам путь.

Перейдите на 77.



535

Киньте кубик. Если выпало 5 или 6, то ваш мощный бросок достигает цели, и вам удается убить корову (перейдите на 487). Если выпали любые другие числа, то придется получить 1 очко Позора и решать: вернуться на корабль (323) или попытаться поймать корову голыми руками (565). Также, если хотите, можете еще раз бросить копье, повторив действия, указанные в этом параграфе.

536

Солнце в своих золотистых одеждах уже поднялось высоко над вами по левую руку. Оно начинает свой долгий спуск по небу, когда вы подходите к реке Клеоне, чьи воды отражают животворные лучи солнца. Вдалеке вы видите город и леса, окружающие берега и дорогу.

Глубокая бурная река раздулась в весеннем паводке от тающих горных снегов, и неглубокий брод - это единственный переход через нее. На берегу в отчаянии застыла старуха. Не способная перебраться, она уставилась в мутные воды. «Пожалей меня, - умоляет она, - я стара и слаба. Если ты перенесешь меня, я попаду на тот берег. Если нет, я останусь здесь, жестокосердный Голод заберет меня, и именно ты будешь виноват в моей смерти».

Что вы будете делать? Атакуете старуху, чтобы изгнать терзающий ее Голод (перейдите на 444)?

Бросите ее в реку и прикажете плыть (76)?

Также вы можете пересечь реку без нее (509) или перенести ее на другой берег (316).

537

Ахилла при рождении омыли в водах Стикса, но ни один герой не может позволить погрузить себя в кровавый поток, осквернённый безбожниками. Пока ваша душа, покрасневшая от стыда, покидает вас, вы взываете к Зевсу. Но бог не слушает ваши мучительные мольбы. Он не поможет столь жалкому смертному. Приключения Альтея заканчиваются здесь...

538

Внезапно появляется совоокая Афина и преграждает вам путь ко дворцу. «Глупый молокосос, - говорит она, - заговорщики, которых ты отпустил, предупредят своих сообщников. Ты в страшной беде. Тебе уже не спасти царя Фив, и надо выбраться из города. Беги!» С этими словами Афина превращается в сову и устремляется от Фив в сторону Олимпа.

Перейдите на **134**.

539

Вы бродите по городу около часа. Мегара во многом похожа на любой другой город, за исключением того, что его жители подавлены, а жизнь здесь слишком размеренная для крупного поселения. Наконец вы выходите на самую широкую улицу, по сторонам которой стоят храмы верховных богов. На ступенях одного из них толпятся жители в белых одеждах; это храм Геры. Вы подходите и вскоре понимаете, что здесь проходит какая-то церемония, но при ближайшем рассмотрении видите, что это не обычный храмовый ритуал. Они собираются принести кого-то в жертву богине! Девушку, одетую в голубые одежды, тащат по ступеням святилища к установленному для этого алтарю, забранному красной тканью. Она кричит и взывает о помощи, но никто не двигается.

Вы кинетесь к ней и постараетесь ее спасти (**398**) или просто пойдете прочь, предпочитая не вмешиваться в ритуал (**148**)?



540

В каждом последующем раунде перед вашей атакой Талос теряет по 3 Силы и Защиты, поскольку желтый ихор струится в воду, и жизнь покидает его. Вернитесь на 48. Однако если какая-либо из его характеристик упадет до 0, перейдите на 469.

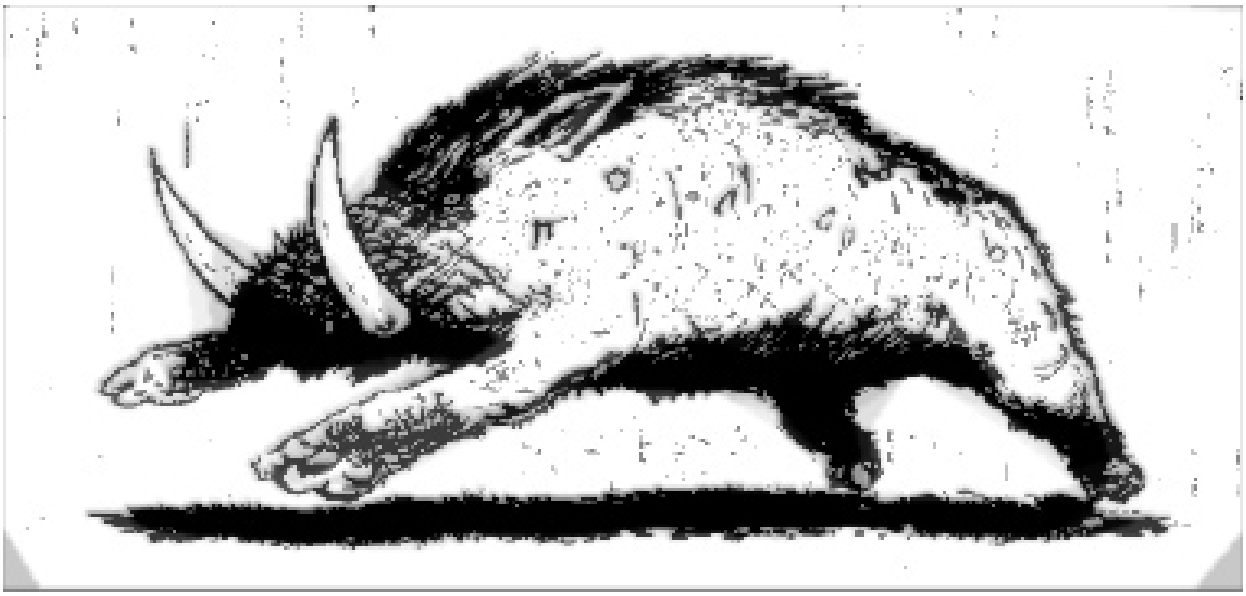
541

Как только ваш первый удар достигает цели, конь громко ржет от боли. Тут же на его угольно-черной спине появляется грозный всадник. Это Посейдон, Укротитель коней, Владыка моря. «Глупый поступок, - говорит он, - но чего еще ожидать от зеленого юнца? Ни твой отец, ни твой брат никогда бы не подняли руку на священного коня. С меня хватит. Не ожидай попутного ветра в своих морских странствиях». С этими словами всадник галопом уносится в морскую пучину. Потеряйте 3 очка Славы за свое вопиющее кощунство. Кроме того, если Посейдон ваш божественный покровитель, получите 1 очко Позора. Если вам покровительствует другой бог, то вы впадаете в Немилость у морского владыки. Вы продолжаете свой путь по берегу, мимо Кенхры в Кроммион. Через несколько часов вы доходите до него.

Перейдите на 100.

542

Когда вы подходите к мужчинам, они объясняют вам, что вели речь о том, чтобы совершить вылазку против царя крепкостенной Трои. Они предлагают вам кубок, и вы принимаете его. Ваши подозрения еще не рассеяны, и вы хотите разведать больше. Но через несколько минут ваши глаза начинают слипаться, и вы без чувств падаете под стол. Теперь вы глухи и немы ко всему, что происходит вокруг вас. Перейдите на 70.



543

Кого вы попытаетесь спасти: деву на золотом престоле (перейдите на 532), хромоногого кузнеца (390) или могучего воителя (143)?



544

Сила амазонки 7 (базовая 5 + 2 за копье), Защита 14 (базовая 10 + 2 за щит + 2 за медвежью шкуру).

Если вы хотите перед боем обратиться к своему божественному покровителю за помощью, то перейдите на 242.

Если вы отступаете, то идите на 320.

Если вы погибли и спасены Зевсом, вы окажетесь на параграфе 320.

Если вы сдаетесь, идите на 431.

Если вы *тяжело ранили* Амазонку, идите на 273.

545

Вы налетаете на дом, как убийственный смерч из царства Посейдона, но вас просто вышвыривают прочь, как тряпичную куклу. Это дом правителя Кифноса. Целый час вы в полубессознательном состоянии валяетесь в уличной пыли. Возможно, лучше вернуться на корабль с пустыми руками. Получите 1 очко Позора и перейдите на 475.



546

На мгновение Эгей захвачен врасплох, но тут же продолжает: «Итак, ты утверждаешь, что ты мой храбрый сын, доблестный Альтей. Однако я не видел тебя долгие годы, а ты не предъявил никакого знака родства... Таким образом, у тебя есть лишь один способ доказать, что ты сын Эгея и младший брат Тесея».

Царь загадочно улыбается, а потом продолжает: «Огромный бык вселяет ужас в сердца людей, живущих в окрестностях Марафона. Отправляйся туда и убей чудовище. Совладаешь с ним - значит ты и впрямь мой сын».

Выслушав его, вы не произносите ни слова, но гордо покидаете зал и, собрав свои вещи, отправляетесь в Марафон, с тем, чтобы доказать, что вы действительно Альтей.

Перейдите на **96**.

547

Сила чудовища 18, Защита 11.

Если вы решили напасть на это океанское отродье, перейдите на **533**.

Если вы будете хранить молчание и затихнете в надежде, что исполинский змей не заметит корабль, то **562**.

Если вы взываете к морскому богу с просьбой о помощи, отправляйтесь на **34**.

548

Если у вас есть маленькая серебряная сережка, перейдите на **108**. Если же нет, получите от 1 до 6 очков Позора (киньте кубик) и отправляйтесь на **102**.

549

Рушащиеся на вас камни и раздробленные в щепки доски корабля убеждают вас не искушать больше судьбу, и вы приказываете капитану править корабль прочь от берега. Судно неохотно слушается руля, но черный ужас сковывает вас по рукам и ногам - Талос не остает. Стремительный, как надвигающийся шторм, ступает он вперед, круша и ломая все на своем пути. Теперь вам предстоит биться с колоссом лицом к лицу, и при виде его гладких бронзовых налитых силой рук вы невольно вздрагиваете от страха.

Его Сила 14, Защита 18 (вне зависимости от того, удалось вам его ранить или нет, теперь он невредим). Отступать вам некуда.

Если вы сдаетесь, перейдите на **443**.

Если вы убили Талоса, то **617**.

Если вы погибли, отправляйтесь на **174**.

550

Получите 1 очко Позора за то, что сдались врагу. Амазонка наклоняется, чтобы снять с вас броню - она намерена продемонстрировать ее всем в лагере, как знак победы и доброе предзнаменование грядущей битвы. Она замечает священную шпильку на вашем поясе и внезапно понимает, что напала на посла. «Почему ты не объяснил, кто ты?» - спрашивает она. Смиренно и пристыженно вы направляетесь в шатер царицы, при этом вам даже не дают омыть ваши болезненные раны.

Перейдите на 8.

551

Получите 1 очко Позора за то, что не поверили этому человеку, и возвращайтесь на 531.

552

Когда вы поворачиваетесь, чтобы уйти, то раздается голос, нежный, как пение нимфы, почти растворившийся в шелесте древесной листвы, нагретой ласковым осенним солнцем. «Альтей, - слышите вы, - я благодарю тебя. Позволь мне дать тебе напоследок один совет:

Пламя Трезена ничто по сравнению с пламенем, что здесь горит.
Встретишь трехногого - без промедленья ему помоги».

Дивясь этим словам, несомненно, произнесенным устами бога, вы широкими шагами идете назад к кораблю. Перейдите на 449.

553

Зевс спасает вас, но предупреждает, что отплатить за воскрешение вы можете только если освободите храм Асклепия. Разбойники давно ушли, и вы быстро направляетесь к храму.

Перейдите на 508.

554

Жрец берет золотую фигурку и зачарованно смотрит на нее. Подняв глаза, он ведет вас к святилищу. Он просит немного подождать, пока он истолкует пророчество Пифии. Если вы были в Немилости у Аполлона, то теперь он равнодушен к вам.

Перейдите на 181.

555

Какой стыд! Крестьянин оглядывается и замечает, как вы крадете его сыр. Он кричит, а затем хватает вас и сбрасывает с повозки на землю прямо под копыта мула. Прежде, чем вы успеваете что-то предпринять, крестьянин уезжает прочь. Получите 1 очко Позора. Остаток пути до Кроммиона вам приходится пройти пешком, но в конце концов, вы достигаете города. Отправляйтесь на 100.

556

Вы падаете на колени и молите о пощаде, пытаясь объяснить, что не сделали ровным счетом ничего. Однако женщина, возглавляющая напавших, не хочет смилостивиться, она велит своим соратникам убить вас. Последнее, что вам суждено увидеть перед тем, как мрачный Аид заберет вашу душу, это острый серп, сверкнувший на солнце перед тем, как опуститься и перерезать вам горло...

Разумеется, вы можете обратиться к Зевсу. Если вы так и сделали, перейдите на 230.



557

Мокрый и грязный, вы падаете на дно лодки. «Я поступила мудро, выбрав тебя, Альтей, ты настоящий герой», - сладко шепчет женщина, и вы понимаете, что это не кто иная, как ваша покровительница, медоречивая Афродита. Встряхнув золотистыми волосами, она переносит вас в свой дом на Китире.

Следуйте на 235.

558

Вы слышите леденящий душу крик, похожий на женский, и перед вашими глазами все начинает размываться и меняться, подобно песку на морском побережье перед приливом. Убийство гончей Гекаты не принесет вам Славы из-за проклятия богини.

Перейдите на 337.



559

Вам явно следует очень хорошо обдумать свои дальнейшие действия. Спасти девушку означает неизбежно накликать на себя гнев Геры, и тогда она сделает все возможное, чтобы помешать вам на вашем пути. С другой стороны, если вы предоставите девушку ее судьбе, то Афродита, богиня красоты, будет вами недовольна. Вернитесь на 539 и сделайте свой выбор.

560

Вы просыпаетесь с ужасной головной болью и понимаете, что лежите посреди улицы. Без сомнения, вероломный хозяин таверны вышвырнул вас прочь. Потом в вашей памяти всплывают события вчерашнего вечера. Вы гадаете, что могло случиться с заговорщиками. Получите 2 очка Позора за попытку присоединиться к ним и перейдите на 134.

561

Царица Медея, новая жена вашего отца замечает, что ваш кубок опустел. «Незнакомец, - произносит она, - позволь мне наполнить твою чашу». С этими словами она поднимается, и вы можете рассмотреть ее. Это женщина среднего роста, уже слегка располневшая, но очевидно, что некогда она была действительно прекрасна. Медея отставляет ваш кубок в сторону и наполняет его из большой бронзовой чаши. Если Дионис благосклонен к вам, то перейдите на 286. В противном случае - на 132.

562

Стоит мертвая тишина, люди боятся потревожить тварь хоть звуком, но это не помогает. Чудовище налетает на корабль, как пес, почувствовавший запах свежего мяса. Одним ударом головы оно сносит фигуру Афины на носу, заглатывает ее целиком и снова поворачивается к судну. Вы понимаете, что безоружны. Вы ринетесь в трюм, чтобы забрать оружие (перейдите на 298), или будете биться голыми руками (602)?

563

Если ваш покровитель Арес, отправляйтесь на 329. В ином случае, идите на 445.

564

Хозяин трепещет, благоговея перед вашей храбростью, но судя по выражению его лица, уповает на милосердие и показывает вам лучшую комнату на постоялом дворе. Подозревая, что он может напасть на вас под покровом ночи,

вы чутко спите, подперев дверь клином. Утром вы встаете и съедаете роскошный завтрак, поданный дочерью хозяина. Затем вы продолжаете свой путь.

Перейдите на 3.

565

Киньте два кубика. Если результат меньше вашей Силы (она определяется без учета оружия, но вы можете добавить 1 Силу за каждое потраченное очко Славы), то вам удается повалить корову наземь и избежать ее смертоносных рогов. Один из гребцов пронзает ее копьем, она бьется в агонии и, громко взревев последний раз, умирает (перейдите на 487). Если ничего не вышло, получите 1 очко Позора и решайте: откажетесь от намерения добыть свежее мясо и вернетесь на корабль (323), попытаетесь бросить копье (535) или сразитесь с другой коровой голыми руками (оставайтесь на этом параграфе).

566

Раздуваясь от гордости, вы похваляетесь вашей победоносной схваткой с изменниками. «Дурак, - говорит он. - Ты только что признал себя не только хвастуном, но и двойным убийцей. Бросьте его в кладовую. Мы займемся им завтра». Отправляйтесь на 75.



567

Вам не дождаться помощи здесь, в открытом море, под властью бездонных вод Океана. Потеряйте 1 очко Славы и возвращайтесь на 547.

568

Вы должны либо пожертвовать 6 очков Славы, чтобы умилостивить Посейдона, и перейти на 424 (если он ваш покровитель, он вам поможет), либо рискнуть обойтись без этого, что возможно, вызовет его гнев (257).

569

Когда мрачное Отчаяние уже почти сломило ваш дух, дверь открывается, и входит пышно одетый человек. «Я Протамиос, - говорит он, - распорядитель царя Эгея. Сегодня у нас великий пир, и царь сам пожелал, чтобы ты пришел. Он полагает, что недостойно держать чужестранца в заточении без возможности объясниться и просит разделить трапезу с его домочадцами».

Потеряйте 1 очко Славы и перейдите на **350**.

570

Одетый в черное человек не кажется удивленным, когда ваши сломанные конечности и окровавленная грудная клетка исцеляются и становятся невредимыми. Он удваивает свои усилия, но его натиск ослаб.

Теперь его Сила 7, Защита 12.

Если вы сдаетесь, перейдите на **121**.

Если вы отступаете, следуйте на **387**.

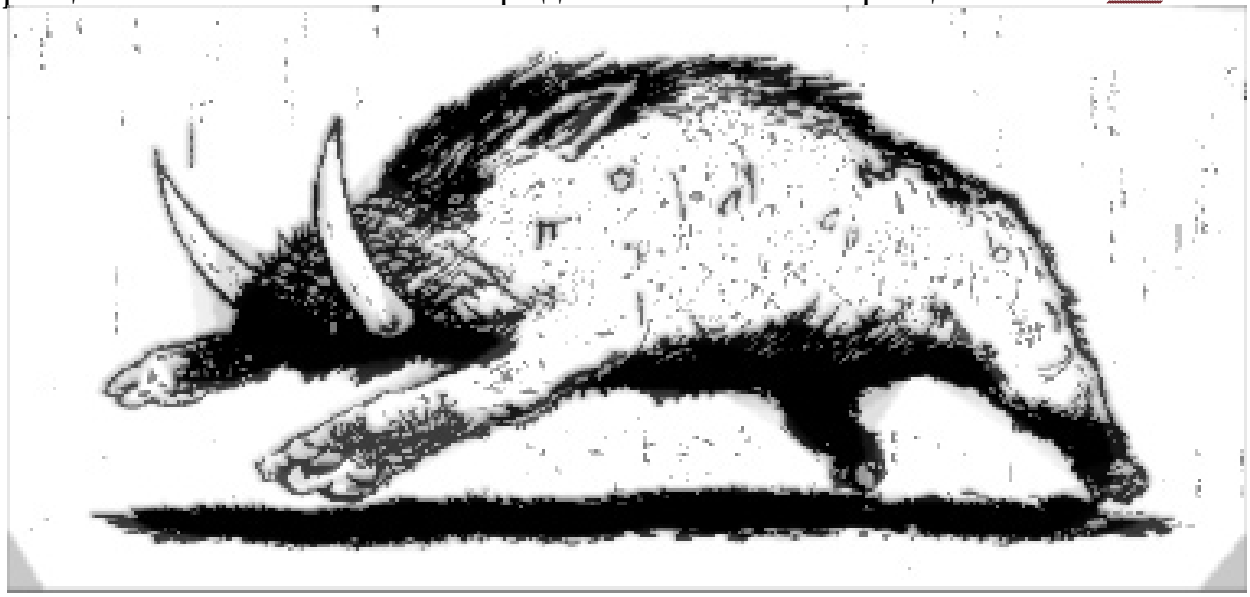
Если вы *тяжело ранили* вашего противника, перейдите на **519**.

571

Вы отбрасываете свою дубину. Получите 1 очко Позора за капитуляцию. Прокруст привязывает вас к кровати так крепко, что вам, с вашими ранами, не удастся освободиться, сколько бы вы ни пытались. Вы проваливаетесь в беспокойное забытье. Следуйте на **500**.

572

Когда силы и сама жизнь покидают вас, Зевс, жизнь приносящий, вновь возвращает вам их. Вы можете продолжать бой. Возвращайтесь на **124**.



573

Вы приближаетесь к лагерю, костры которого на расстоянии подобны гигантским светлячкам. Скоро с войной будет покончено. На душе легко и радостно. Вы ликуете, игнорируя движение в кустах.

Какой-то звук прорезает ночную тишину, и внезапно перед вами появляется амазонка в полном боевом облачении. Попытаетесь объясниться с ней, рассказав о своей миссии (перейдите на 563), или же атакуете ее (517)?

А может, отступите и вернетесь обратно в город, дожидаясь битвы на следующее утро (165)?

574

Легенда о происхождении Дельфийского оракула гласит, что однажды козел и козопас вдохнули испарения из расщелины в склоне и стали пророчествовать. Вскоре в эти места пришел культ Аполлона, и оракул был заменен Пифией. Изначально Пифией становилась юная девушка, но после того, как одну из них ограбил посетитель храма, жрицами стали избирать женщин постарше. Их прорицания толковали жрецы, и как правило, пророчества были изложены гекзаметром, правда, не самой высокой пробы.

Получите 1 очко Позора и потеряйте 1 очко Славы. Затем возвращайтесь на 554.



575

Когда вы возвращаетесь в гавань, то даже слегка дрожите от радости, ведь вы спасли драгоценные письма к Миносу. Если бы вы их утратили, то обращенный на вас гнев богов и людей был бы столь же велик, как всесокрушающая ярость олимпийцев, которую они некогда обрушили на землерожденных титанов. Боги заточили их в пышащую огнем темницу за те разрушения, что они принесли в ясный, покрытый лесами мир. Перейдите на 475.

576

Завидев вас, мужчины бросаются врассыпную, будто горсть песка на ветру. Тот, что с серпом, делает несмелую попытку ударить вас, но одумавшись, тоже убегает. Вы хотите подобрать испуганного щенка с алтаря, но стоит вам лишь прикоснуться к нему, как он кусает вас, и тявкая, уносится в поля.

Вы намерены продолжить путь, но со стороны алтаря вдруг разносится глас богини Гекаты: «Ты осквернил мой жертвенник, Альтей, и вражда со мной встанет тебе дороже, чем месть самого Зевса!» Голос смолкает, а алтарь раскалывается пополам. Геката теперь немилостива к вам. Идите на **188**.

577

Сила морского змея 20, Защита 12.

Если вы нападете на него, то перейдите на **533**.

Если вы предпочтете затаиться, надеясь что чудовище не заметит корабль, то на **562**.

578

Китира, ты намного прекрасней лучшего цветка из сада Эгея и земель Аттики, облаченных в летнее убранство, когда дыхание прекрасной богини умиротворяет все, чего касается.

Но даже в благодатном краю бывают места, где высокий кипарис отбрасывает тень, и ничто не растет. Вы слышите голос, а затем замечаете суденышко, разбившееся об утесы на краю пляжа. Громко кричит потерпевшая бедствие женщина, находящаяся в смертельной опасности.

Вы прыгнете в воду и попытаетесь спасти ее (перейдите на **31**)?

Или предпочтете не рисковать и отправитесь встречать ее на берегу (**409**)?

579

Рассудив своим скудным умом, что вы мертвы, чудовище оставляет вас в покое и уплывает, чтобы вновь напасть на противника, сделанного из дерева. Раздаются вопли, во все стороны летят обломки. Между тем, жизнь возвращается к вам, и вы отчаянно плывете к кораблю. Перейдите на **381**.



580

Повернув направо, вы вскоре видите толпу людей, собравшихся на открытом пространстве среди высоких зданий. Они молча стоят у колоннады и чему-то внимают. Когда вы походите к ним, то слышите песнь сказителя, повествующего о подвигах Геракла.

Хотите остановиться и послушать (перейдите на 434) или продолжите свой путь (137)?

581

После того, как с вами обошлись здесь раньше, вы полны подозрений и внимательно смотрите, как Медея наполняет ваш кубок. Вы замечаете, что она достает из кармана своих темно-синих одежд щепотку какого-то порошка.

Вы возьмете кубок и выпьете вино (перейдите на 132), возьмете кубок, но выльете вино (227), или настойчиво предложите царице самой испить из кубка (482)?



582

Последний удар достигает цели, и чудовище кричит в агонии, размахивая хвостом и пытаясь уплыть прочь. Его отливающая зеленым чешуя покрыта темно-бурой кровью. Возблагодарив Зевса за спасение, капитан приказывает выжившим гребцам продолжать путь. Судно под черными парусами медленно движется к Криту. Получите 7 очков Славы и перейдите на **349**.

583

Проходит несколько дней с тех пор, как вы прибыли на Китиру. Капитан сделал все, что было в его силах, чтобы починить корабль при том скудном наборе материалов, который был ему доступен. Он не горит желанием подвергать опасности свое судно, но поручение, которое он взял на себя, гонит его вперед, и он решается снова пуститься в плавание. Вы поднимаете остатки черных парусов, и они хлопают под порывами ветра, как крылья вороньей стаи.

Пока вы снимаетесь с якоря, капитан развлекает вас историями о Талосе, огромном бронзовом страже Крита, который обходит остров три-четыре раза в день и нападает на всех, кто идет к Криту с недобрыми намерениями. Иногда он просто грабит корабли, но критяне не убивают его (или не хотят этого делать).

Крит совсем недалеко. Скоро вы прибудете ко двору царя Миноса. Отправляйтесь на **158**.



584

«Я отблагодарю тебя, Альтей. Если ты будешь на грани гибели, я смогу убедить Зевса услышать твои мольбы». Добавьте себе 2 очка Славы и помните, что сможете обратиться к Зевсу за спасением дополнительный раз. Теперь отправляйтесь на **146**.



585

Вы оказались в круглой комнате, из которой есть только один выход. В центре вы видите алтарь, посередине которого возвышается изваяние трехликой Гекаты, вырезанное из белого мрамора. У входа вы видите еще одно изваяние, все вокруг залито странным светом от трех факелов, укрепленных в стене. Вы едва успеваете посетовать на свою нелегкую судьбину, когда словно ниоткуда (а может, и из самих врат Аида) появляется огромный черный пес. Его челюсти источают слюну, а клыки остры, как иглы, глаза полыхают темным огнем. Он бросается к вам и нападает. Его Сила 8, Защита 17.

Если вы отступаете, то перейдите на **147**.

Если вам удалось победить, то **558**.

Если вы погибли, но можете воззвать к Зевсу, то **512**.

586

Вы собираете немного темного винограда и съедаете его. Ягодный сок стекает по вашим покрасневшим щекам и окрашивает тунику. Хорошо, что Этра, ваша матушка не видит вас. Через некоторое время вы чувствуете спазмы в желудке. Возможно, не стоило пробовать эти освежающие грозди.

Теперь вы можете поискать мед, чтобы полнее утолить свой голод (перейдите на **276**), вернуться на корабль (**595**) или присоединиться к матросам, которые пытаются поймать корову (**59**).

587

«Глупый мальчишка», - хихикает женщина. - Представляю, что было бы, если бы обычная смертная девушка попала в беду! Тебе лучше пойти со мной и отдохнуть от этих мокрых дел». С этими словами она небрежным взмахом руки переносит вас в свой на Китире, овевая вас ароматом тирских духов.

Отправляйтесь на **235**.

588

Свинарь молод и полон сил, и вы почти теряете его в лабиринте афинских улиц. Вы быстро доходите до великолепного здания с колоннами, арками и корзинами цветов, украшающими вход. Это дворец вашего отца.

Однако свинарь не ведет вас внутрь, а быстро сворачивает в переулок. Вы кричите ему вслед, но он не отвечает, и вы следуете за ним по улице.

Он указывает на небольшую дверь с обратной стороны здания. Изнутри доносятся кухонные ароматы. «Вот и вход», - говорит он. Вы чувствуете, как просыпается аппетит.

Постучите в дверь (перейдите на **7**) или просто войдете (**270**)?

589

Вы спускаетесь с холма по правой тропе к Кенхре. Тишину нарушает лишь пение птиц. Далеко в заливе к порту плывет торговый корабль, груженый тирскими пурпурными одеяниями для местных богачей. Когда вы подходите к окраине города, то видите, что торговец уже прибыл в гавань и выгружает свои товары на пристань. У корабля собралась толпа людей, намеренных отправиться в Великие Афины.

Хотите ли вы присоединиться к ним, чтобы отправиться прямо в Афины по морю (перейдите на 68), или предпочтете продолжать ваш путь пешком (455)?

590

Царственная богиня слышит вашу мольбу и снисходит с лесистых склонов Китиры, сияя своей красотой. «Ты выглядишь, как оборванец, Альтей, - шепчет она. - Но я посмотрю, что можно сделать». Щелкнув пальцами, она изменяет вашу внешность.

Вы больше не похожи на потрепанного в странствиях бродягу, а выглядите, как настоящий герой, сильный и отважный. «О, кстати, - лукаво добавляет Афродита, - не пей вина, оно разрушит эффект». Последний раз восхищенно осмотрев свое творение, богиня исчезает, возвращаясь в свою обитель в лиственном лесу.

Когда стражники возвращаются, они настолько поражены произошедшими с вами изменениями, что вы легко убеждаете их отвести вас на царский пир, и не в качестве пленника.

Перейдите на 350.



591

Слишком поздно что-либо предпринимать. Перейдите на 500.

592

В замешательстве вы сворачиваете на боковую улицу, где опускаетесь на землю, совершенно отчаявшись найти дворец. Рядом появляется высокая, сероглазая, властная женщина. Она выжидательно смотрит на вас. Когда вы встаете, она начинает говорить: «Я Афина Паллада, и это мой город. Иди на Акрополь, оттуда ты сможешь увидеть все Афины и место, которое ищешь».

Если Афина ваша покровительница, то перейдите на 91.

Если нет, то на 325.



593

Как только пожелаете, вы можете пожертвовать 10 очков Славы Зевсу. Тогда он услышит ваши молитвы один дополнительный раз. После этого брошь станет бесполезной, кроме как в качестве подарка, взятки или сувенира.

Перейдите на 492.

594

Вскоре вы находите желающего расстаться с требуемой вами скромной суммой в обмен на хлебец. Но теперь, поступив как заправский преступник, вы чувствуете себя еще хуже, чем раньше. Получите 2 очка Позора за свой ужасный поступок. Теперь вы можете незамедлительно покинуть Мегару и оставить этот постыдный инцидент позади (перейдите на 86) или же вернуться обратно на рынок и украсть что-нибудь еще, продолжив свой преступный путь (5).

595

Получите 2 очка Славы и перейдите на 323.

596

Ваш покровитель Аполлон стоит на носу корабля. «Не беда, - молвит он. - Некоторые из нас трусы, но я не считаю, что ты из них. Остерегайся женщины на золотом троне». Пораженный этим видением, вы поднимаете взгляд в небеса, но бог исчезает. Возможно, вы оскорбили его. Следуйте на 492.



597

Не зная страха, вы рыщете по полю битвы в поисках достойного противника, чья животворная кровь могла бы окрасить багрянцем лезвие вашего меча. Но ваши поиски бесплодны, лишь мертвые и умирающие устилают поле. Все амазонки, у которых еще оставались силы, бежали на свои корабли и отплыли к далекой родине на берегу Океана. Но и многие юные афиняне погибли в этот день, и скорбь наполняет ваше сердце при мысли о них. Вы жалеете, что так мало сражались, меньше, чем подобало бы герою. С этими мыслями вы возвращаетесь во дворец Эгея. Перейдите на **283**.

598

В бешеной спешке вы едва не нырнули в полном боевом облачении. Вовремя одумавшись и раздевшись до набедренной повязки, вы прыгаете в воду. Вы нелучший пловец, и вам требуется почти десять минут, чтобы преодолеть около ста метров, отделяющих вас от лодки. Вы хватаетесь за борт, и чудесным образом лодка оказывается очень легкой, словно птичье перышко, летящее высоко над измученной заботами землей. Женщина мило улыбается. «Мой герой! Ты спас меня».

Если Афродита является вашей покровительницей, перейдите на **557**.

В противном случае, следуйте на **141**.

599

Посейдон, морской владыка, поднимается из глубин. В его руке трезубец, сами воды, низвергающиеся с его спины, окутывают его сияющим ореолом. Он подносит к своим устам раковину и дует в нее. Услышав зов своего хозяина, чудовище завывает, обвивает хвостом шею, погружается в воду и исчезает.

«Ну что, Альтей, испугался моей зверюшки? - ворчит Посейдон. - Похоже, ты довольно труслив в отличие от Тесея. Поберегись, не потревожь еще какую-нибудь тварь. Хотя истинного героя никто съесть не сможет».

Бросив на вас саркастический взгляд, Посейдон исчезает, возвращаясь на пир дочерей Океана, с которого вы его вызвали. Команда, капитан и афиняне потрясены тем, что вам явился сам бог. Обретя надежду, гребцы возвращаются на свои места, радуясь, что на борту есть настоящий герой, но недоумевая по поводу слов бога.

Перейдите на **349**.

600

«Мы не сдаемся!» - восклицает вожак, и после этих слов ваши противники пронзают себя ножами. Получите 5 очков Славы. Затем вы продолжаете путь к храму, размышляя о путях, которые избирают для себя смертные.

Перейдите на **216**.

601

Вы нападаете на него, но сразу становится ясно, что седобородый не собирается защищаться и даже пытаться бежать. Возможно, у него есть какое-то скрытое оружие или отравленное кольцо.

Оставите ли вы его в покое, пригрозив убить, если он последует за вами (перейдите на 430)?

Или лишите его жизни прежде, чем он сможет причинить вам вред, украсть еду с корабля или застать вас врасплох ночью (530)?

602

Пока вы стояли в нерешительности, кто-то из вашей команды метнул в чудище гарпун, но промахнулся. Вы хватаете с палубы острый кинжал (Сила 1, Защита 0) и готовитесь к схватке с бестией.

Вы прыгнете в воду и атакуете его (перейдите на 361)?

Или же сочтете, что безопасней будет напасть на змея, не покидая корабля(484)?

603

Трон Кносса сделан из алебастра, и на каждом его боку высечено по грифону. Получите 1 очко Позора и отправляйтесь на 158.

604

«Пирафас», - бормочет она, словно пытаясь что-то припомнить. Наконец, она вспоминает. «Ах да! Ты же должен помочь нам с праздником - рокочет кухарка. - Ну что ж, по твоему виду не скажешь, что от тебя будет много проку. Иди вон туда и вычисти те чаши для смешивания, их не использовали со времени свадьбы Эгея и Медеи». С этим поручением вас посылают в угол, где вы приступаете к работе. Как бы ни был унизителен ваш труд, вы отмечате, что предстоящий праздник будет довольно роскошным. В течение всего дня мясо, хлеб и вино будут доставляться слугами с пастбищ и полей, окружающих дворец. Перейдите на 234.

605

Вы возносите молитву своему божественному покровителю, страстно прося защиты от гнева Гекаты. Чтобы спастись от зловещего создания, вы должны пожертвовать 2 очка Славы своему покровителю и 3 - Гекате.

Если вы не можете или не хотите пойти на такую жертву, возвращайтесь на 585.

Если вы отдаете очки Славы, то перейдите на 458.

606

Вы теряете свою возможность нанести удар, и теперь очередь амазонки; она глуха к вашим словам - безумная ярость, посланная Аресом, овладела ею. Возвращайтесь на 517 и продолжайте схватку.

607

Полный уверенности, вы решительно хватаете сосуд, подносите его к своим губам и залпом выпиваете содержимое. Опустив чашу вы в ужасе наблюдаете, как толпа, вместо того, чтобы восторженно поддержать вас (а именно этого вы и ожидали), выражает недовольство и освистывает вас. Отправляйтесь на 120.

608

Поражаясь воле богов, вы бродите вдоль пляжа Китиры, ища место для отдыха на время ремонта корабля. Вам нужно будет построить укрытие из пышных ветвей и остатков ранее затонувших судов. Экипаж занят кораблем, а юноши и девушки, сторонясь и вас, и капитана, пошли в противоположном направлении. Вы остаетесь один и замечаете одетого в засаленные лохмотья человека с седыми волосами, безумными глазами и спутанной бородой. Он тоже видит вас и бежит к вам вдоль берега. Вы слишком ошеломлены и не двигаетесь, а старик, возможно уроженец этих краев, возможно выживший в каком-то крушении, начинает бессвязно и с напором что-то говорить.

Атакуете ли вы его на случай, если он станет буйствовать (перейдите на 601)?

Или подождете и постараетесь понять, о чем он говорит (418)?

609

Герой не должен бояться толпы. Неужели один вид гавани вызвал у вас морскую болезнь? Получите 1 очко Позора и возвращайтесь на 589.





610

Возница с пренебрежением смотрит на украшение и говорит: «Твоя ставка принимается на синих, единственных оставшихся». Отправляйтесь на 391.

611

Вы остаетесь в гавани и наблюдаете за прибытием судна с высоко поднятым носом, которое выгружает товары, предназначенные для жителей Кифноса. Вдали, где-то рядом с проклятым Кеосом бушует шторм, ветер переходит в ревущий шквал, а молнии ярко сверкают на фоне волн. Прибыли доски для ремонта корабля, но вы слишком утомлены выпавшими на вашу долю испытаниями и вскоре засыпаете. Проснувшись, вы обнаруживаете, что капитан и команда в сборе. Афинские юноши и девушки с мрачными лицами в цветочных венках возвращаются оттуда, где они провели этот день - возможно, один из последних, если доблестный Альтей не выполнит свою задачу.

Перейдите на 475.

612

Похоже, вы оказались в темном коридоре. Факел, закрепленный на одной из стен, проливает тусклый свет, но видно только, что проход уходит в бесконечную тьму, разветвляясь на два коридора. Вы идете все дальше и дальше, пытаясь выбраться из этого места, в которое вас занесли силы тьмы. Время от времени вы слышите звук шагов и идете быстрее, как человек, преследуемый врагами, с которыми он не решается встретиться лицом к лицу.

Вдруг вы замечаете какой-то блеск в углу. Вы наклоняетесь, чтобы подобрать находку, и слышите за спиной оглушительный рев. Вы оборачиваетесь и видите огромное существо с бычьей головой. Его рога нацелены прямо в ваше горло, и он готов оборвать вашу доблестную жизнь.

Перейдите на 337.

613

Вы готовы к схватке, но амазонки не собираются подвергать опасности кого-либо из своих рядов. Когда вы выбираетесь из шатра, то попадаете в плен к отряду из примерно восьми амазонок, которых успела вызвать ваша недавняя соперница. У вас забирают все оружие, но позволяют беспрепятственно вернуться в Афины. Потеряйте 1 очко Славы и перейдите на 320.

614

Хорошо бы зажечь лампу, однако это обязательно привлечет внимание хозяина. То немногое, что вам удается разглядеть, касается островов в обширных пределах темного, как вино, Океана.

«Сотрясаемый бурями Кеос...»

«...который погиб отведав Милосское стадо Посейдона».

«Никогда не помогай хромому...»

Раздается лязг, словно от столкновения массивных щитов в ожесточенной битве. Кто-то идет! Вы должны отправляться на корабль. Получите 1 очко Позора за свои действия и переходите на 575.

615

Вы зарабатываете целых 6 очков Славы за победу над вепрем! Кроме того, один благодарный житель Кроммиона дарит вам копье (Сила 3, Защита 1). Отправляйтесь на 378.



616

Оставив звуки веселья далеко за спиной, вы углубляетесь в лес. Подлесок здесь густой, и луна скрывается под покровом облаков. Вдалеке ухает сова. Внезапно вас сбивает с ног лобовой удар. Сначала вы думаете, что напоролись на торчащую ветку, но быстро понимаете, что вам противостоит живой противник - медведь. Придется защищаться.

Сила медведя 6, Защита 13.

Если вы победили, то перейдите на 526.

Если хотите отступить, то на 210 (не забудьте потерять 1 очко Славы, даже если ваша попытка к бегству не увенчалась успехом).

Если вы погибли, но Зевс воскресил вас, перейдите на 362.

617

Последним ударом вы повергаете металлического гиганта. Со скрипом и стонами его бронзовое тело клонится вперед к судну и с ужасным скрежетом рушится на прибрежную отмель. При этом он все еще источает пламенное дыхание. Вероятно, только олимпийские боги могут разрушить его. В любом случае, вы получаете 8 пунктов Славы и переходите на 384.

618

Пока оглушенных и сконфуженных возничих снимают с колесниц, вы ужасаетесь картинам разрушения. Некоторые лошади погибли, один из возниц страшно кричит от боли. Не пострадал только правящий желтой колесницей. Вы подходите к раненному красному вознице, но он отказывается вернуть вашу ставку, потому что никто не смог победить. Нахмурившись, вы сплевываете и призываете Зевса в свидетели его поступку. Вы могли бы доказать этому человеку, что не стоит связываться с доблестным Альтеем, но драка с раненным покроет вас позором. В глубине души вы сожалеете, что поставили на кон столь ценную вещь. Вы возвращаетесь на постоялый двор, где проводите ночь, а наутро продолжаете свой путь в Афины (перейдите на **474**).

619

Потрепанный штормом и пропитанный морской водой, в синяках от постоянной болтанки, вы не теряете свои пожитки. Вычеркните один элемент брони (на свой выбор), одно оружие и другой предмет из вашего Листа хроник (помимо брони или оружия). Вы не можете потерять документы для Миноса или дар Антиопы. Обратите внимание, что если у вас только один предмет в любой из этих категорий, вам не нужно лишаться его. Например, если у вас только один элемент брони, вы можете оставить его. Затем идите на **363**.

620

Вы можете вволю дивиться прихотливости человеческих судеб, но не беспокойте богов. Смерти разбойников достаточно. Получите 1 очко Позора и перейдите на **216**.

*Левендия - многозначное греческое понятие. Может быть переведено, как народный образ силы и красоты, добра и справедливости. Вкратце, левендия — это идеал настоящего человека и настоящей жизни.