

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

**Перевод  
на русский язык:**

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

**Редактура:**  
Kadena

**Верстка:**  
Jumangee

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

## 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. 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 игровой 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 Альтей и его отношениях с внешним миром.

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

Защита равна сумме базового значения и показателей всей надетой брони. Базовое значение защиты Альтей 10. Теперь предположим, что он носит поножи и шлем. Поножи добавляют к защите 1, а шлем – 2. Следователь-

но, 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 Альтей. 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 Альтей 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 Альтей 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 поги-

бает, 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 тратит 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, рана 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 выбросить 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 кидает кубики, выпадает 10. 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 нет 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 и 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!

## **Критские хроники, книга I**

# **МЕСТЬ АЛЬТЕЯ**



### Лист хроник Альтея

СИЛА  $\begin{matrix} \text{Начальные} \\ 4 \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Оружие} \\ + \end{matrix} = \begin{matrix} \square \\ \text{ПОКРОВИТЕЛЬ} \end{matrix} \begin{matrix} \text{Боги} \\ \square \end{matrix}$

ЗАЩИТА  $\begin{matrix} \text{Начальные} \\ 10 \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Броня} \\ + \end{matrix} + \begin{matrix} \text{Благосклонность} \\ + \end{matrix} = \begin{matrix} \square \\ \text{НЕМИЛОСТЬ} \end{matrix}$

СЛАВА 7

ПОЗОР 0

Оружие и броня	Информация	Ранения
С 3	Инвентарь: <i>Броня</i>	ЗДОРОВ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		РАНЕН <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		ТЯЖЕЛО <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		РАНЕН <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		УБИТ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>





## 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 обзирает 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 бывальыми 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, – рокошет 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<sup>1</sup>.

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