ТЕПЛАЯ
ДОЛИНА

С. ВЕЙС, К. МИХАЙЛОВ, А. ШЕВЕЛЕВА

ТЕПЛАЯ ДОЛИНА

ИСТОРИЯ О БРОНЗОВОМ ВЕКЕ

А ТАКЖЕ ПРИЛОЖЕНИЯ К НЕЙ –
«ТАЙНЫ СОЛНЦЕСТОЯНИЯ», В КОТОРОМ
ДУХИ ГОВОРЯТ, А ЛЮДИ БОЯТСЯ

И «САМОЕ ВРЕМЯ», В КОТОРОМ СОБЫТИЯ
ПРИНИМАЮТ НЕОЖИДАННЫЙ ОБОРОТ

АВТОР ИЛЛЮСТРАЦИЙ IVAN MIGHT

ВОРОНЕЖ, МОСКВА, 2017

Посвящается Эци,
как бы его ни звали
на самом деле

ПРОЛОГ

За семь дней до летнего солнцестояния путники спускаются с горного перевала. Они одеты в одежду из льна и кожи и закутаны в меховые и соломенные плащи: несмотря на лето, на вершинах гор, которые еще никто не называет Альпами, лежит снег. Шаг за шагом, вереницей путники спускаются вниз, к местам, которые известны им как Теплая долина.

Никто из героев раньше там не бывал. Никто не знает ничего ни о ком из спутников: только накануне вечером они столкнулись на спуске с горного перевала, и страх перед хищниками или кем-то хуже хищников заставил их провести ночь у одного костра. По крайней мере, так они говорят товарищам.

У каждого из них свои причины для путешествия в Теплую долину и свои тайны. Но расходиться в незнакомых местах опасно, да и человек, с которым ты разделил хлеб и ночлег, уже внушает известное доверие. Так или иначе им стоит держаться вместе — по крайней мере, до тех пор, пока они не найдут Лаку, город на воде, единственное поселение Долины, о котором все они слышали.

Если что-то и объединяет их, то только одно: у каждого на поясе найдутся инструменты или оружие из бронзы, лучшего доступного человечеству их времени металла. Как и почему они попали к путникам — не знает никто, кроме них самих. Но в Долине, леса и озера которой уже виднеются внизу, бронза им пригодится.

ЧУЖАКИ

Люди бронзового века путешествовали гораздо больше, чем это часто представляют. Конечно, большинство не слишком далеко удалялось от родных мест, но археологам известны и путешественники, преодолевавшие тысячи километров пешком или на лодках. Герои нашей истории из их числа. У каждого из них за спиной длинная история, каждый повидал множество разных племен и народов, о большинстве которых современные историки знают очень мало. Это оставляет вам, берущим на себя роли путников, пространство для фантазии.

Едва ли кто-то из них забредал достаточно далеко, чтоб увидеть строящиеся в Египте великие храмы Амона или шумерские зиккураты. Зато они вполне могли видеть каменные круги, которые мы сегодня называем Стоунхенджем и Эйвбери, могли гостить в пиренейском многостенном городе Лос-Мильярес на юге современной Испании, видеть гигантские кочевья надвигающихся с востока Европы индоевропейских племен или даже быть пленниками на минойском Крите.

Все герои родом из Западной Европы и принадлежат к местным культурам медного и бронзового века, племенам и сообществам, которые еще не стали государствами, но уже научились строить каменные дома, выплавлять металлы, делать керамику, шить одежду; научились собираться в небольшие армии и возводить не такие уж маленькие святилища. История, которая приходит вместе с письменностью, для них еще не началась. Но многими важными навыками и идеями они уже вполне овладели.

Ниже мы предлагаем вам несколько примеров ролей. Только одна из них, роль Хранителя историй, обязательно должна быть выбрана кем-то из игроков. Все прочие – нет, и если описанное нами вам не понравится, то в следующей главе вы найдете достаточно информации, чтобы создать своего собственного героя или улучшить какой-то из предложенных ниже набросков.

Хранитель историй

Не столько главный герой нашей истории, сколько ее рассказчик. В то время как ведущий организует основной сюжет игры и исполняет роли ключевых антагонистов и персонажей второго плана, игрок, выбравший роль Хранителя историй, насыщает ее деталями. Он добавляет к описаниям ведущего свои штрихи, может (если никто не возражает) иногда сыграть кого-то из незначительных персонажей. Игрок-Хранитель завершает каждую игровую встречу своими наблюдениями и добавляет немного поэзии в происходящее. Один раз за историю он может сказать, что всего произошедшего в последней сцене не было и она – лишь ложь, мечта или художественное преувеличение. После этого сцену можно переиграть.

Внутри же истории Хранитель – один из путников. Он рассказчик, бродящий от одного племени к другому, чтоб донести до каждого новости (часто уже не вполне актуальные), напомнить о старых преданиях и создать новые. Иногда он выступает мировым судьей в спорах, иногда свидетелем в тяжбах, но всегда остается историком, хранителем памяти. Хранитель не жрец и не вождь. Его везде

уважают за знания и умение увлекательно рассказывать, но все же для всех он чужак. Только быстрый язык и разумная осторожность дают ему подобие безопасности.

Рассказчица

Путник 2, Знахарь 1

Опытная хранительница историй, взрослая женщина (люди бронзы не считают годы, но но мы сказали бы, что ей около сорока), обошедшая весь континент. Она умеет немного учить и немного лечить, знает даже те мифы, которые всеми забыты, и говорит на всех языках, известных в Долине.

Рассказчица не носит при себе оружия. Ее бронзовый гребень всего лишь украшение. Но вот посох в ее руке – не просто палка.

Рассказчик

Путник 1, Охотник 1

Недавний ученик, он только недавно покинул наставников и теперь начинает свои странствия, собирая истории одну за другой. Недостаток знаний он, однако, искупает активностью, а недостаточное знание местных традиций и нравов – вежливостью или, если без этого никак нельзя обойтись, физической силой.

Рассказчик имеет при себе бронзовый топор (подарок учителя), каменный нож и лук.

В отличие от других героев, Хранителю историй не нужна причина, чтоб отправиться в Теплую долину: он всегда в движении и идет туда, куда его влечет интуиция. Но Рассказчица думает, что в дни солнцестояния в Долине могут пройти интересные обряды, а Рассказчик слышал о том, что жители Лаку видели водного змея.

Охотник

Люди раннего бронзового века давно уже освоили сельское хозяйство. В Европе пасут овец и коров, везде разводят ячмень и кое-где – полбу и лен. Но все-таки без охоты и собирательства обойтись еще нельзя – и охотникам приходится подчас уходить очень далеко от родных мест. Впрочем, наш герой забрался куда дальше большинства.

Наконечники копий и топор, Ирландия, бронзовый век

Охотник – единственный из героев, кто чувствует себя спокойно в любых условиях. Он мастерски владеет оружием (в эти времена грань между охотником и воином тонка до неразличимости), сориентируется и в темном лесу, и в глубокой пещере, а повадки зверей и птиц знает так хорошо, что его нередко наделяют способностью понимать их речь.

В рассказе Хранителя роль охотника это – прежде всего роль проводника, но все же одновременно она гораздо больше. Один раз за историю охотник может кинуть свое копье без промаха, а игроку при этом не придется кидать кубик. И кто сказал, что копье непременно полетит в зверя?

Зверолов

Охотник 2, Мастер 1

Бывают охотники по ремеслу, бывают охотники поневоле. Зверолов – охотник по призванию. Интерес для него представляет не убийство животного: с этим справится любой. Выследить, поймать, усмирить зверя – вот задача из задач. Не случайно пес Клык, неотступно сопровождающий его, так похож на волка: он и был волком, пока не выучил команду «к ноге». Зверолов умеет не только стрелять из лука. Он умеет сооружать и расставлять хитроумные ловушки, подражать голосам зверей и птиц; он может сделать так, чтоб животное его не тронуло. Но с людьми у него все складывается не так хорошо. Вечный бродяга, он давно забыл, где его дом. Впрочем, в лесу оно как-то и приятней.

Зверолов из лука бьет белку в глаз и всегда готов нанести удар своим бронзовым ножом. Со всем остальным справится Клык.

Следопыт

Охотник 2, Знахарь 1

Много лет назад Следопыт потерял отца и левую руку в бою с медведем, который был слишком умен для обычного зверя. С тех пор год за годом Следопыт идет по следу убийцы. Он овладел всеми секретами ремесла, может добыть лису и кабана. Но лучше всего умеет идти по следу и не раз находил и животных, и людей для себя и других. Находил и, как правило, убивал. За эти годы он убил и множество медведей, но тот, что ему нужен, раз за разом скрывался, проявляя чудеса хитрости и оставляя за собой мертвецов и задранный скот. Следы не врут: медведь ушел в Теплую долину. Пришло время закончить эту историю.

Следопыт не может стрелять из лука, но отлично умеет метать свое копье с медным наконечником, а бронзовый топор и такой же нож пригодятся в ближнем бою и для разделки туши.

Мастер

Мы очень много знаем о, скажем, Междуречье и очень мало о Европе бронзового века не потому, что европейцы ничего не умели, а потому, что у них не было письменности. Они умели строить мегалитические конструкции и каменные дома, умели отливать из бронзы украшения, шили одежду и вели торговлю. Но не все. Это делали мастера, профессионалы, переходившие с одного места на другое. Свои умения они обменивали на еду и жилье, янтарь, который потом перепродавали южнее, медь и олово. Наш мастер из их числа: строил дома на западных островах, забивал сваи водных домов на альпийских озерах, набивал татуировки в низовьях Рейна и лил заменяющую еще не изобретенные подковы смолу на копыта первых приручeнных лошадей у индоевропейцев на Дунае.

В истории Хранителя мастер – воплощение будущего, не всегда приятного, но неизбежного. Дело в руках у него спорится, и что бы он ни строил, отливал или создавал, все будет стоять крепко и работать хорошо (исключая то, что в принципе было невозможно в те времена, или то, что специально разрушают).

Крюк для мяса тонкой работы, Ирландия, бронзовый век

Хозяин бронзы

Мастер 2, Торговец 1

Бронзовый век делают те, кто умеет лить бронзу — и он это умеет. А еще он умеет класть камни, строить лодки, добывать золото или серебро из самородков. Он знает, как поднять камни Стоунхенджа, и мог бы возвести пирамиду, если бы ему дали пару тысяч египтян. Словом, все, что можно построить и изготовить, ему по плечу, а если не по плечу, так он смастерит себе подставку. Для всех он первый, но для самого себя — второй: первым был его учитель, воздвигший некогда свайное поселение Лаку и, как говорят, пропавший. Теперь ученику пришла пора чинить город. Его вожди через посыльных сулят янтарь и медь, но Хозяин едет туда, чтоб взять цену памяти и крови.

Хозяин привык рубить бронзовым топором лес и пробивать киркой из оленьего рога лед. Но рубить и пробивать можно не только их.

Хозяйка иглы

Татуировщик 2, Знахарка 1

Шить она тоже умеет. Но игла нужна ей не для этого: укол за уколом, Хозяйка наносит ей татуировки тем, кто готов заплатить — или тем, кому нужна помощь. Татуировка придает силы и сохраняет память, снимает боль и защищает от злых духов. Она позволяет отличить своих от чужих — своих и чужих друзей или своих и чужих рабов. Татуировка делает ребенка взрослым и сделает это с сыном вождя Лаку, ради которого Хозяйка идет в Долину. Нет такого узора, которого она не может выбить. Но ночь за ночью рисунки складываются в ее снах в то, что она не умеет назвать: ровную линию маленьких значков, рассказывающих историю большую, чем они сами.

Хозяйка знает, где делать узор, спасающий от боли. Удар бронзовым ножом в это место имеет обратный эффект.

Жрец

Увы, нам почти ничего не известно о религии жителей докельтской Европы. Разрозненные находки скорее запутывают, чем проясняют, а по скелету овцы не разберешь, была она жертвой богам или хорошему ужину. Но в значении жрецов сомнений нет. Не для практических нужд строятся мегалиты и вырезаются шары из твердого камня. Жрецы не управляют племенами эпохи меди и бронзы, но их голос хорошо слышен. Окруженные священным страхом, говорящие с высшими силами, учащие, судящие и карающие, они путешествуют из селения в селение. Пусть людей на континенте и немного, жрецов слишком мало даже для них.

В истории Хранителя жрец – служитель разом и высших сил, и собственной любознательности.

Важной частью истории, участником которой станут ваши герои в Теплой долине, является спор о вере: в нем старые заклинатели, напоминающие шаманов, сходятся со жрицами культа Кубка, о котором мы расскажем ниже. Непохожие друг на друга, они обладают разными способностями. Заклинатель трижды за историю может заранее сказать, будет ли удачным задуманное предприятие. Но делает ли он это при помощи богов, интуиции или жизненного опыта, мы не знаем: это было бы неинтересно. Жрица же трижды за историю может найти рядом с собой то, что ей нужно – воду или травы, залежи металла или верного помощника. Будет ли это к лучшему – покажут обстоятельства, но она не то умеет искать, не то благословлена.

Заклинатель духов

Жрец 2, Татуировщик 1

Мир полон духов – во всяком случае, так принято считать. Верит в это Заклинатель или нет, общение с духами сделало его тем, кто он есть. Он танцует вокруг больных, выводя их из нижнего мира, говорит с мертвецами, заклинает посевы, льет кровь людей на жертвенные камни и проклинает непокорных. Сложно сказать, что из этого действительно работает – но кое-что работает, иначе бы Заклинателю нечего было есть. Увы, в последние годы для его братства наступили скверные времена: новый культ, культ Кубка, захватывает одно поселение за другим. Говорят, в Долине еще нет докучливых почитателей Кубка. А значит, Заклинателю там найдется работа.

Заклинателю духов оружие ни к чему: его бронзовый нож нужен для ритуалов, а иглы – для татуировок. Проклятие убивает верней топора, а страх – тем более.

Служительница Кубка

Жрец 2, Торговец 1

Археологи называют эти кубки колоколовидными и говорят, что с их распространением в регионе возникали бронза, ячмень, мореплавание и торговля. Служительница никогда не видела колокола, но знает, что с культом Кубка живым приходит процветание, а мертвым – блаженство в краю, где испившие священного ячменного пива обретают вечную жизнь. Селение за селением она учила этим истинам. Но здесь, в предгорьях, еще остались долины, обитатели которых обречены на скитания в верхнем мире. Она спасет их. За ней в Долину придут торговцы. А за ними воины. Мир не останется прежним.

Служительнице Кубка оградой служит сам Кубок, которой она несет с собой. Жалкое подобие подлинного Кубка богов, он убережет ее от бед. А если нет – что же, значит, пришла пора ее бессмертия.

Знахарка

Пока жрецы говорят с духами, кто-то должен уметь что-то дельное. Высшие силы скупы на исцеления и проклятия, а травы работают безотказно – и в Европе бронзового века не хуже, чем в любых других местах и временах. Кроме того, у женщины не так уж много возможностей заняться чем-то действительно интересным, и если она не мастерица рассказывать истории, а культ Кубка ее не манит, то знахарство, пожалуй, лучший из вариантов. За травами надо идти иногда так далеко, что родственники о тебе забыют, а постылые женихи успевают найти других невест. Которые, кстати, потом придут к тебе: одни, чтоб сохранить плод, а другие – чтоб от него избавиться. Почему бы нет? Травы не добры и не злы: они просто эффективны.

Котел из Баттерси, IX век до н.э.

В истории Хранителя знахарка всегда остается немного в тени: не потому, что на нее обращают мало внимание, а потому, что сама этого хочет. И один раз за историю она может остаться незамеченной для всех – даже для тех, кто хочет ее убить.

Целительница

Знахарка 2, Путник 1

Отвар из сушеных яблок помогает от кашля, рута – от яда, полынь – от головной боли. А целительница помогает от всего, от чего вообще можно вылечить. Отвар, массаж, при необходимости – бронзовый нож, и шанс появляется. Все прочее уже в руках высших сил, надо и им что-нибудь оставить. Вот только для лечения подчас нужны действительно редкие травы, которые далеко не везде найдешь. Говорят, что одна из них, маленький первоцвет, так хорошо помогающий от воспалений кожи, растет где-то на склонах Теплой долины. Придется это проверить, а заодно узнать, не нужна ли там кому-то помощь.

Целительница – не самая воинственная профессия, но для снадобий подчас нужны не только травы. Увы, нельзя добыть внутренние органы животных, не убив их. Так что лук и стрелы у Целительницы всегда с собой, да и бронзовый нож пригодится не только для операций.

Травница

Знахарка 2, Жрец 1

Три четверти знахарок лечат. Это правильно, но люди ведь не только болеют. Иногда им нужно что-то другое. Опасное. Странное. Необычное. Тогда они приходят к Травнице и просят. И платят, конечно: едой и янтарем, но главное – услугами. А она смешивает в своем котле травы, о которых непосвященным лучше не знать, и готовит дурманы для тех, кто устал, яды для тех, от кого устали, и смеси, которые делают принявшего их сильнее и быстрее. Ну и глупее, но куда уж глупей? Лучшие из нужных для этого трав собирают на вершинах особых гор в равноденствия и солнцестояния. Хорошо бы успеть!

Травнице оружие, конечно, ни к чему: все в своем уме и трогать ее не будут. Но если что, помимо серебряного ножа с белой рукоятью для сбора трав, есть еще и бронзовый с черной рукоятью для менее приятных дел. И смазывать его ядом каждое утро не помешает.

ИСТОРИЯ И ИГРА

История, которую рассказывает Хранитель, – это одно. Игра, частью которой является эта история – другое. Главное, о чем вы должны заботиться, конечно, история: сделайте ее интересной для себя, других игроков и ведущего.

Но все же иногда для продолжения истории вам нужно будет прибегать к правилам игры. Их мы и изложим в этой главе.

(Они очень похожи на правила нашей игры **«Руританский роман»**, так что тем, кто знаком с ней, можно читать не слишком внимательно).

Во что мы играем?

История, которую вы расскажете, может принадлежать к разным жанрам. В ней есть немного детектива, немного триллера, немного приключенческого романа. Ну и, конечно, много фантазии. Так или иначе, вам не стоит стремиться к строгому реализму – все равно никто на самом деле не знает достоверно, как там обстояли дела в Европе бронзового века. Просто играйте, ориентируясь на то, что знаете об этом времени, на книги и фильмы о дописьменных народах, которые вы читали. В конечном счете даже из историй об американских индейцах можно почерпнуть много интересного и вполне подходящего.

Пара советов. Не старайтесь изобразить древность, это все равно никогда ни у кого не получалось. Говорите так, как говорили бы в наши дни (ну разве что убрав очевидные современные реалии), ведите себя обычно – ну,

конечно, с поправкой на разницу между вами и вашим героем. Не бойтесь влезать в приключения (путники не для того пересекли половину континента, чтоб отсиживаться в углу), но будьте разумны (если бы они были дураками, до Теплой долины они бы не добрались). И помните, что «древние» люди не значит «простые»: у каждого из героев есть тайны, которые с вами обсудит ведущий. Впрочем, у других персонажей они тоже могут быть.

Имена

Современная наука совершенно не представляет себе звучания западноевропейских языков медного и бронзового века. Непонятно даже, к каким семьям они принадлежали (ясно только, что не к индоевропейской). Поэтому сложно сказать, как могли звать людей того времени. Вы можете решить, что ваших героев зовут прозвищами на манер североамериканских индейцев (Старая Рысь, Лежащий Кабан, Ручей). Если этот вариант вам не нравится, вы можете поступить так, как сделали мы, выдумывая названия для жителей Теплой долины: использовать корни из баскского языка и немногое известное о древнем аквитанском. По мнению многих исследователей баскский – единственный язык Европы, родственный доиндоевропейским наречиям бронзового века. И русско-баскские разговорники, и подробные англо-баскские словари вы легко найдете в сети.

(Некоторые исследователи считают, что культура Колоколовидных кубков связана с расселением индоевропейцев. Другие с ними несогласны. В рамках нашей игры

мы остановились на втором варианте, но все же вы вполне можете использовать для ее представителей имена, основанные на праиндоевропейских корнях, списки которых легко найти в интернет-энциклопедиях.)

Мужчины и женщины

Современная наука отказалась от идеи матриархата и исходит из того, что и в бронзовом веке патриархат, увы, существовал, а женщины занимали подчиненное положение. Но если вы хотите рассматривать события в Долине с точки зрения 1930-х, когда происходит основное действие наших игр по Руритании, вы можете привнести в игру элементы матриархата (например, придав матриархальные черты культу Кубка). В целом мы предлагаем вам считать, что обществом бронзового века правят мужчины, но активные женщины все же могут проявить себя — и вполне могут оказаться среди героев истории. Женщина-охотница или воин не слишком вероятна, но женщина-жрица, знахарка или рыбачка вполне возможны.

Умения

Каждый герой игроков (и вообще каждый персонаж игры) обладает не только характером и привычками, но и особенными умениями. Конечно, в бронзовом веке всякий умеет разжечь костер или зашить накидку. Но не всякий может выследить зверя или сделать татуировку — и если ваш герой умеет что-то особенное, это следует отметить. Из списка ниже вы можете выбрать два таких умения.

Если среди них не найдется тех, что вам кажутся необходимыми – ничего страшного. Мир Европы бронзового века не ограничивается нашими идеями. Смело выдумывайте свои варианты и, если ведущий не возражает, пускайте их в ход. Не забывайте только о проблемах, сопровождающих вашего героя. Для игры они не менее интересны, чем его сильные стороны.

Все умения описаны по одному и тому же принципу.

Название умения – его краткое описание. Если вы берете умение на базовом уровне, ваш герой справляется с соответствующими задачами лучше большинства людей (или в некоторых случаях – в принципе справляется, в отличие от других).

(2) Уровень (2) означает, что ваш герой не просто владеет тем или иным умением, а разбирается в нем превосходно. Он настоящий дока в своем ремесле.

(-) Однако вместе со знаниями приходят и печали. Некоторые проблемы, которые неизбежно преследуют мастера своего дела, описаны под знаком (-).

Вы можете присвоить уровень (2) одному из выбранных вами умений, но не двум сразу. В то же время взять дважды уровень (1) вполне можно – это особенно удобно для молодых героев, еще не разобравшихся во всех нюансах своих занятий.

В набросках героев, описанных выше, умения уже выбраны. Вы можете поменять их, если не согласны с ними, а можете при помощи списка ниже создать собственные образы.

Жрец – Заклинатель, шаман, путешествующий по верхнему и нижнему миру, исцеляющий людей пляской и проклинающий при помощи своего духа-хранителя. Или Служительница Кубка, знаток астрономии, танцующая среди мегалитов, глашатай нового культа, сулящего бессмертие верным и счастье новообращенным. Или представитель любого другого учения, которое вы выдумаете с ведущим и игроком-Хранителем.

(2) Ваш герой – жрец со стажем. За пределами Долины он пользуется большим почетом. В Долине его никто не знает, но возраст и поведение выдают в нем мудреца, так что окружающие дважды подумают, прежде чем причинить ему вред.

Повозка из Дупляи, предположительно, ладья бога солнца, запряженная лебедями.
Сербия, 2 тыс. до н.э.
В рамках нашей истории это изображение солнечного бога, которому поклоняются Служительницы Кубка

(-) Положение обязывает: опытный жрец не может уклониться от религиозных обрядов, а в Долине многие захотят проверить, работает ли его религия так, как он обещает. Жалкие маловеры! Но здравый смысл в их сомнениях есть.

Знахарка – травница, лекарь и при необходимости ядодел, женщина, которая умеет сварить средство от болящей головы и зелье, от которого голова заболит. Врачует раны, принимает роды и отправляет в нижний мир тех, кто задержался в среднем.
(2) В своем деле ваша героиня постигла если не все, то почти все. Ее лекарства ставят на ноги умирающих, ее яды действуют незаметно. Она умеет варить отвары, от которых люди впадают в боевое безумие, становятся сильней и не чувствуют боли – или отвары, выпив которые, человек постигает ранее неизвестные ему тайны.
(-) Смешивать и варить значит пробовать – и вы пробовали свои снадобья годами. Приятная новость в том, что из-за этого яды на вас почти не действуют. Неприятная в том, что на вас не действуют и лекарства. Вылечить других – да. Но не себя.

Мастер – строитель и, насколько это возможно, механик, немного кузнец, немного гончар, немного корабел, мастер на все руки. Без таких людей и в бронзовом веке не обойтись.
(2) Ваш герой умеет делать все, что в принципе умели делать люди этого времени. Вопрос только в ресурсах и затратах времени. Он может построить и многоэтажный дом, и свайное поселение, и двадцативесельную ладью. Все, что делает – работает, если только люди, которые этим пользуются, не болваны.
(-) О, если бы! Но помимо этой глобальной проблемы есть еще и частная. За годы работы со сплавами, смолами, по колено в воде и свесившись с дерева мастер не только

несколько подорвал себе здоровье, но и пропитался таким обилием запахов, что по его следу безо всякого усилия пройдет даже безносая собака.

Охотник – это охотник. А еще рыболов, следопыт, дрессировщик и при необходимости собиратель. Но кроме всего прочего он еще и воин: в мире бронзового века сегодня ты охотишься на зверя, а завтра бросаешь то же копье во врага своего вождя.
(2) Ваш герой – охотник со стажем. Он не только умеет добыть любого зверя и выйти из любого, сколь угодно темного леса. Лес оставил на нем свою печать, научил его выносливости, дал ему силу. Чтоб сбить его с ног и лишить сил, нужно не один удар, как большинству, а два.
(-) Печать леса никому еще не доставалась просто так. Что он оставил в нем? Руку, как следопыт из наброска выше? Красоту, уничтоженную уродливым шрамом через все лицо? Или просто собственное спокойствие, шанс уснуть без кошмаров? У каждого охотника это что-то свое.

Реконструкция обуви Медного века

Путник – человек, смыслом жизни которого стало путешествие. Если вы не знаете, какой навык вам взять, берите этот: путник может оказаться где угодно и когда угодно. Почему ему не сиделось дома? Сейчас это уже почти и неважно: важно, что он стал воплощением дороги, проводником, не слишком спешным гонцом. Он рассказывает истории или играет на барабанах,

свирели и подобии лиры, выполняет поручения и служит для людей бронзового века источником новостей.
(2) За годы скитаний ваш герой научился самому главному. Ни при каких обстоятельствах он не может заблудиться – если не инстинкт, то наблюдательность выведут его к человеческому жилью. Нет и такого языка, которого он не понимает, а на большинстве из них герой говорит свободно.
(-) Ваш герой стал путником – и по нему это хорошо видно. Увы, это значит, что ему не всегда верят: кому хочется, чтоб его секреты разлетелись по всему континенту? А кое-кто даже готов приложить силу, чтоб он уже больше ничего не рассказал.

Татуировщик – он же, впрочем, и художник, рисующий на камнях или лицах. Татуировки для бронзового века больше, чем просто искусство. Их помещают на болящие места для исцеления, на грудь – для защиты, на руки – чтоб они стали сильнее. Не все из этого работает так уж хорошо, но все равно от желающих нет отбоя.
(2) Ваш герой востребован – настолько, что к нему идут издалека, а то и приглашают в еще более дальние селения. Он видел сотни людей и тысячи татуировок. Теперь он знает не только то, как татуировки взаимодействуют с телом, но и то, как они взаимодействуют с обществом. Всякий, у кого в шкуре найдется крупица краски, для него открытая книга: совсем несложно понять, откуда эта татуировка, что значит и что говорит о своем носителе.
(-) Ваш герой и сам богато, богатейше татуирован. Большинство рисунков на его коже даже не несут в себе

силы – это скорее знаки уважения от коллег. Но благодаря всему этому он может попрощаться с мыслью когда-нибудь затеряться в толпе. На татуировщике в прямом смысле написано, что он – это он.

Торговец – человек, умеющий покупать и продавать и, более того, понимающий, что, где и когда надо добыть. В разных концах континента ждут самых разных товаров. Медь одним, соль другим, меха третьим, янтарь четвертым. В бронзовом веке еще нет экономики, но уже есть торговые дороги. Да, конечно, торговые: кто еще, по вашему, протоптал их через леса и горы?
(2) Ваш герой – не просто опытный торговец. Он знает, что нужно людям, – и имеет это при себе. У вас всегда найдется что-то, чтоб заключить сделку. А один раз за историю вы можете заявить, что у вас при себе есть сколь угодно редкая вещь – но только при условии, если ее кто-то захочет на что-то у вас выменять.
(-) В мешочках на поясе героя и суме за его спиной хранятся вещи, о которых многие мечтают. Будьте начеку: люди бронзового века не воруют у своих, но украсть у чужих многие считают доблестью.

Броски кубика

Обычно, когда ваш герой должен решить ту или иную задачу, вы можете просто рассказать о том, как он это сделал и какого результата добился. Но в случае, если для определения этого результата нужен мастер (а это нередко случается – например, вы задаете вопрос «помнит ли

мой герой, кому поклоняются Служительницы Кубка?» или хотите, чтоб ваш герой сделал что-то, что может у него не получиться, например, попал копьем в дрозда), вас могут попросить бросить шестигранный кубик.

Чем больше вы выбросите, тем лучше. Для решения большинства задач достаточно выкинуть 3 или 4 очка, но для сложных может понадобиться и больше. Если задача, которую решает ваш герой, относится к сфере его умений, вы можете добавить соответственно 1 или 2 очка к результату броска.

Если без броска можно обойтись – лучше это сделать. Доверьте решение спорной ситуации игроку, взявшему роль Хранителя истории. Но если ваш герой соревнуется с кем-то, особенно с кем-то из героев других игроков, кубик стоит кинуть.

Сражения

Особенно часто бросать кубик придется, если ваш герой будет с кем-то сражаться. Мир Теплой долины не так безопасен, как кажется, так что это не исключено.

Для того, чтоб определить, кто победил в столкновении, вам достаточно бросить тот же шестигранник (если ваш герой Охотник и некоторых особенных боях, это иногда придется делать дважды или трижды).

В случае, если бой, в котором участвует ваш герой, не имеет особого сюжетного значения, вам нужно будет просто перебросить некую фиксированную сложность. Вот несколько примеров.

4	Противник – обычный взрослый мужчина
5	Противник – настоящий силач
7	Противник – Охотник (1), волк или кабан
9	Противник – Охотник (2), медведь или рысь. Или противников несколько, но это неподготовленные люди
10	Несколько охотников или силачей, небольшая стая волков, медведица, защищающая детенышей
12	Группа опытных охотников или большая стая волков

В случае, если это особенный бой (например, бой Следопыта и Медведя, которого ему удалось настичь), обе стороны будут бросать кубики, и выигрывает тот, кто выкинул больше. Вы сами решаете, хватает ли для победы одного броска или понадобится несколько: иногда можно решить исход боя быстро, а иногда ваш герой может захотеть сделать это без спешки. Все сюжетно значимые бои ведутся один на один.

Как вы уже заметили, для победы в обычном бою вам иногда нужно получить результат больше, чем позволяет шестигранный кубик. Дело в том, что вы можете прибавить к броску в бою некоторые модификаторы в зависимости от того, как обучен и вооружен герой. Выглядит это так.

0	Герой не вооружен и не умеет драться
1	Герой Охотник (1) или вооружен каменным ножом или дубиной
2	Герой Охотник (2) или вооружен медным ножом
3	Герой вооружен бронзовым ножом, каменным топором. Или выпил отвар боевого безумия
4	Герой вооружен медным топором, копьем или луком (и может стрелять в противника, не приближаясь к нему и не рискуя, или стрелять с близкого расстояния, но с риском получить ответный удар). За героя сражается его пес
5	Герой вооружен бронзовым топором

Но в сюжетно значимом бою противник вашего героя тоже будет добавлять себе все необходимые модификаторы. Некоторые модификаторы могут суммироваться: скажем, опытный охотник может быть вооружен бронзовым топором и в таком случае добавляет к броску сразу 7 очков. Но нельзя суммировать модификаторы разного оружия (ваш герой либо бьет топором, либо стреляет из лука, даже если с собой у него есть и то, и другое), как и разную степень обученности (ваш герой либо Охотник (1), либо Охотник (2), но не то и другое сразу).

Все, что описано на следующих страницах,
едва ли может быть известно чужакам,
пришедшим в Теплую долину.
Есть там и секреты, о которых
стоит знать только ведущему.
Не читайте дальше, если не хотите испортить
себе удовольствие от игры.
Лучше просто спросите ведущего, что из
рассказанного ниже ваш герой мог слышать.

ЛЮДИ ТЕПЛОЙ ДОЛИНЫ

Теплая долина – в действительности несколько связанных между собой долин, сходящихся к Большому озеру. Это места с довольно мягким климатом (расположенные примерно на границе Швейцарии и Франции или, для любителей других наших игр, прямо на месте будущей Руритании), и летом там становится совсем неплохо. Общее население всех окрестных мест по современным меркам невелико: около семи тысяч человек. Но для бронзового века это не так уж мало – во всей Европе в те времена жило едва ли больше 5 миллионов. Из этих семи тысяч человек многие живут в небольших деревеньках, разбросанным по Долине. Но есть и три крупных поселения, с которыми герои столкнутся практически неизбежно.

Лаку

Свайное поселение, построенное на болотистых берегах Большого озера. В наши дни археологам известно больше сотни таких поселений на Альпийских озерах. На озере отлично ловится рыба, в ближайших лесах в избытке дичи, прибрежные поля, расходящиеся полукругом вокруг города, замечательно плодородны. Что еще нужно для счастья? И в свайный Лаку жители охотно переселяются из других мест. В канун солнцестояния в нем не меньше тысячи человек, а значит, это самое крупное поселение Долины, да и в принципе довольно большое по меркам тогдашней Европы.

Для своего времени Лаку если не техническое чудо, то нечто близкое к нему: дома нависают прямо над водой, лодки вплывают в них для разгрузки и ремонта и снуют между домами там, где нет настилов и мостков. Городу на воде не страшны ни пожары, ни нападения врагов – если что, подходы будут разрушены, и с запасом еды и бесконечным количеством воды жители легко выдержат любую осаду.

Город управляется вождем и советом старейшин, большинство из которых, впрочем, могут быть названы стариками только по меркам бронзового века. Им около 50, и строительство города они помнят отчетливо, что может быть важно для истории мастера (см. **Смерть Старого мастера**). У вождя, кроме того, есть сын, который скоро должен пройти обряд посвящения (см. историю **Посвящение Бипила**).

Многие места и поселения нашей истории имеют свои прототипы. Покажите игрокам их изображения и фотографии, которые легко найти в сети. Это сделает игру ярче для них и легче для вас

Реконструкция свайного поселения на Боденском озере

Лаку с его рыбаками, готовыми отвезти героев на другую сторону озера, домами, в которых можно остановиться, и развитой меновой торговлей – самое дружелюбное место Теплой долины, если только герои не поссорятся с его обитателям слишком сильно. Основная проблема для

большинства жителей сейчас – чудовище, которое по общему мнению жителей живет в озере и уже разрушило несколько стоящих с его края домов, убив несколько человек (см. **Озерный змей**). Однако главы Лаку знают, что перед ними стоят проблемы куда серьезней – вторжение союза Пяти вождей (см. **Вторжение**).

Подавляющее большинство жителей Теплой долины связаны с жителями Лаку дружескими или родственными отношениями и нередко наведываются в свайный город из своих маленьких, человек на 30-40, поселений или хозяйств, принадлежащих отдельным семьям. Многие из них приедут и на праздник Солнцестояния, который никому из них не внушает оптимизма. А до того ссылка на дружбу со старейшинами Лаку будет достаточной для того, чтоб герои получили в их жилищах стол и кров.

Рыбак 2
Торговец 1

Вождь Зилар Рыболов – мужчина лет 45, крепкий и сильный, несмотря на живот и одышку. Именно он по-настоящему правит городом, и с героями от имени Лаку тоже будет общаться в основном он. Зилар – по-своему приятный человек. Он не лишен тяжеловесного чувства юмора и здравого смысла, достаточно приветлив, если герои ведут себя прилично, и пытается быть радушным хозяином. О поселении, которому он отдал тридцать лет жизни, он думает больше, чем обо всем остальном. Но за внешностью простоватого честного городского вождя скрывается человек куда более умный и хитрый. Безопасность Лаку для него и правда высшая ценность – и ради этого он без сомнений пойдет и на убийство, и на предательство. Подробней о нем см. **Вторжение**, но и в других сюжетах он тоже

часто фигурирует. Зилар – один из главных антагонистов героев во всех трех вариантах истории, а особенно в рациональной версии.

Сын вождя **Бипил** – тринадцатилетний мальчишка, ждущий посвящения во взрослые, которое должно случиться через неделю. В начале истории он простоват, к концу уже отнюдь не прост, но во всяком случае честен с самим собой. Подробней его историю см. **Посвящение Бипила** .

Рыбак 1
Охотник 1

Лысый Бурус – самый колоритный из старейшин Лаку, действительно совершенно лысый, немного ворчливый и всюду успевающий, несмотря на глубокую старость и слабые ноги, заставляющие пользоваться посохом. Когда Зилар не занимается героями сам, он доверяет их Бурусу – и это, в общем, неплохо, потому что Бурус честнее своего вождя и желает добра не только городу, но всем жителям Долины. (Бурус – важный антагонист мистической версии нашей истории, – см. **Тайны Солнцестояния**, – но в рациональной он просто безвредный старик).

Охотник 1
Татуировщик 1, но ничего не может: руки дрожат и ноги не ходят

Хагац Девять пальцев – простоватый помощник и телохранитель вождя Зилара, здоровяк с окованной бронзой дубиной. Пальцев у него и правда девять, но в бою это никак не мешает – и Хагац еще до прихода героев в долину успел убить по меньшей мере одного человека (см. **История мертвеца**). Пока Хагаца не задирают или не дают ему приказа, он исключительно флегматичен. В принципе он может даже помочь героям в той или иной ситуации. Но, несмотря ни на что, он убьет их, если такая необходимость возникнет (см. **Противники героев**).

Охотник 2
Рыбак 1

Эдертасун – юная черноволосая и подвижная девица из Лаку, настоящая красавица, которую к моменту прихода героев в город уже собираются принести в жертву (см. **Озерный змей**). В первые два дня истории ее можно найти на чердаке дома Буруса, где Эдертасун держат, чтоб не сбежала. После этого (если герои не воспрепятствуют этому) – в Ири. Эдертасун – образец непочтительности и живости ума.

Рыбачка 1
Знахарка 1

Ири

Поселение на холме среди болот в четырех часах пути к востоку от Лаку. По размеру оно гораздо меньше – в общей сложности там не наберется и трех сотен человек. Но зато среди этих трех сотен – две сотни молодых мужчин. В строгом смысле этого слова Ири не столько поселение, сколько военный лагерь, прочно обосновавшийся в этих местах.

Семь лет назад группа беглецов с севера была занесена в эти места превратностями большой войны, о которой жители Теплой долины почти ничего не знают. Эта война была частью большого противостояния между племенными союзами, господствующими к западу от Долины и соединенными культом Кубка, и надвигающимися с Востока индоевропейцами из союза Пяти племен. Большинство жителей Ири – бывшие рабы Пяти племен. Кто-то из них друг

Колоколовидные кубки, 2200-1800 гг. до н.э., район Беникуль, Испания

другом в родстве, но в целом это очень разные люди, которых объединяет только мрачный опыт их прошлого и принадлежность к культу Кубка. Ну и, конечно, недоверие, которое питают к ним другие жители Долины.

В свайный Лаку беглецов пускают неохотно, так что им пришлось построить собственное поселение в замечательно удобном месте: на вершине большого, но невысокого холма. По-видимому, раньше жители Долины часто к нему ходили: через болота, окружающие холм, вела заброшенная деревянная дорога – настил над водой в шаг шириной. Пришельцы починили его, построили на холме крепкие дома из валунов и бревен и осели всерьез. Их старого дома больше нет – на тех землях хозяйничают Пять племен. Их новый дом здесь.

Формально Ири управляется советом местных жителей. Фактически – во главе его одна из немногих взрослых женщин в общине по прозвищу Половина облака. Ее голос оказывается решающим почти в любом споре.

О главных проблемах Ири догадаться несложно. Сообщество разрозненных чужаков обречено либо стать единым, либо вымереть, а ввиду нехватки женщин второе пока кажется гораздо более вероятным. Горячие головы уже давно предлагают добыть себе жен у соседей, но Половина облака пока сдерживает своих людей и бережет мир. Появление в Долине людей извне, причем пришедших из владений культа Кубка, для нее – шанс наладить ситуацию. Вторая же большая проблема в том, что жители Ири не задались вопросом, которым следовало задаться в самом начале: почему местные жители давно перестали ходить на Болотный холм.

Половина облака – неформальный лидер Ири, женщина около 35, умная, волевая, недоверчивая и очень хорошо умеющая управлять своими людьми. Треть Ири к ней сваталась, но после смерти мужа она хочет сохранить независимость. К героям Половина облака относится неплохо, но только если они докажут, что не враги и могут быть полезны. Вокруг Половины облака в ходе истории разворачивается и собственный сюжет (см. **Судьба Половины облака**), но помимо этого она может быть важным источником информации про другие (см. **История мертвеца** и **Вторжение**).

Охотница 1
Служительница Кубка 1

Кемен Кирка – лучший боец Ири и потенциальный союзник героев, если им понадобится силовая поддержка. Беглец из владений Пяти племен, который предпочтет умереть, но не вернуться в рабство. Верный друг Половины облака и кумир молодежи Ири, однако имеет свой взгляд на проблему с женами: к началу игры у него уже долгий роман с Эдертасун (см. **Лаку** и **Озерный змей**). После смерти Половины облака именно Кемен окажется фактическим правителем Ири. Для него это будет сложным испытанием, так что если среди героев будут авторитетные люди, он с охотой воспользуется их советами. Это, впрочем, сильно зависит от того, попытаются ли они помочь Эдертасун или нет.

Охотник 2
Рудокоп 1

Артахе

Поселение северо-западнее Лаку, стоящее на реке, текущей с гор к Большому озеру. Идти в обход озера при-

дется долго, часов 8, но на лодке можно добраться за четыре часа – сперва через озеро, а потом по одной из впадающих в него речушек. Жители свайного города, впрочем, стараются этого лишний раз не делать. Одних пугает недоброжелательность местных жителей, других – черепа со светящимися в темноте глазами, выставленные вдоль реки и на подходах к поселению.

Артахе – второе по размером поселение Долины. Там живет около пятисот человек. Большинство из них родились и выросли здесь; старшие хорошо помнят, как строился свайный город. Все эти годы они неохотно шли на контакт с окружающими, предпочитая заниматься своими делами. Они охотятся, ухаживают за своими огородами и, главное, льют медь и бронзу. Сами жители Артахе медь не добывают. Но зато живут на бесконечных запасах легко доступного каменного угля – достаточных, чтоб хватало не только на погребальные костры и тлеющие в черепах огни, но и на обработку металлов. Несколько раз в год торговцы из-за перевалов приносят им зерно и медь, а иногда и олово, нужное для производства бронзы – и забирают оружие и украшения, ножи и слитки, которые уйдут потом далеко на юг. Тайны металлургии, сформировавшиеся здесь, тщательно оберегают и охотники, готовые застрелить слишком любопытного гостя, и, как говорят, духи, которые подвластны местным закли-

Литейная форма для наконечника копья, бронзовый век

нателям. Культ Кубка еще не ступил сюда, хотя и его воины, и воины Пяти племен нередко вооружены топорами, отлитыми в Артахе. Ну а то, что местные духи требуют человеческих жертв – это кузнецов никогда не смущало. Окрестных жителей обычно они стараются не трогать. Пусть в Артахе презирают новых поселенцев как Ири («никчемные пришельцы»), так и Лаку («изнеженные торгаши»), воевать ни с кем здесь не хотят. А вот торговцы из-за гор обычно везут не только металл, но и подростков, предназначенных для алтаря.

В Артахе много сильных мужчин, потому что каждый здесь работает с металлом или охотится. Но управляет ими только один, глубокий старик **Ариц**. Он все еще сам льет металл, и каждый в Артахе его ученик, так что слова Арица здесь закон. Увы, старик не склонен ни к милосердию, ни к добродушию: чего стоит, например, история про посла Пяти племен, который требовал отдать новые топоры за полцены – и отправился назад с одной рукой и одним глазом. (Кроме того, Ариц важная часть истории Хозяина бронзы – см. **Смерть старого мастера**.)

Мастер 2
Охотник 1

Мердуи – второй человек в поселении, заклинатель духов и целитель, седой мужчина с молодым лицом, никогда не расстающийся с маленьким бубном. Вообще говоря, в окрестностях мало заклинателей, так что Мердуи хорошо знают и в других поселениях – но живет постоянно он именно в Артахе. Не очень заметный на первый взгляд заклинатель – один из влиятельнейших людей в Теплой долине. Он манипулирует окружающими (в том числе и героями – см. **Планы Мердуи**), строит сложную интригу

Заклинатель духов 2
Знахарь 1

(см. **История мертвеца** и **Планы Мердуи**) и хочет сделать так, чтобы Долина осталось свободной. Мердуи – важный персонаж всех трех версий истории.

Братья Кетвора

Помимо трех поселений и разбросанных тут и там отдельных хижин и свайных домов, в Теплой долине есть и еще одна достаточно большая группа людей, о которой пока никто не знает – а те, кто знают, никому об этом не расскажут. Это личная дружина Кетвора, четвертого из вождей Пяти племен (См. **Вторжение**). Недалеко от северного берега Большого озера (противоположного тому, на котором стоит Лаку) они построили временный лагерь – длинный дом из бревен, который удобно оборонять и не жалко бросить. Оттуда половина охотников совершает стремительные разведывательные походы по Долине, чтоб изучить ее рельеф и особенности. А вторая половина в это время спешно строит лодки, без которых не взять свайный Лаку.

Людей Кетвора не очень много – около тридцати. Но это тридцать мужчин, среди которых нет ни одного плохого охотника. Они прекрасно вооружены и готовы к бою, но пока ограничиваются наблюдением и грабежами отдельных, далеко стоящих хижин, жителей которых угоняют в длинный дом на работу.

Путник 2
Охотник 1

Сам **Кетвор** – сорокалетний крепкий мужчина с доходящей до пояса черной бородой – здесь со своими целями. Он не разведчик и, строго говоря, не воин, хотя знает толк и в этом деле и отлично вооружен. Прежде всего он хоро-

ший вождь. И свое многотысячное племя оставил на несколько месяцев под управлением сына не только потому, что вождя мучило любопытство: нет, он ищет особое место, о котором ему рассказывали рабы – место, которое сделает вторжение праведным, а саму Долину передаст в руки племени Кетвора (см. **Болотный холм**).

Сестра **Хреда** – единственная женщина среди братьев Кетвора. Очень красивая (непривычной для героев красотой – светлые волосы, белая кожа), очень властная и не очень приятная: именно она распоряжается угнанными на строительство лодок рабами и командует воинами, когда Кетвор в отлучке.

Жрица
Громовержца 2
Охотница 1

Караван Гезурти

Следом за героями по тому же перевалу в Долину приходит еще одна небольшая группа путешественников. Это профессиональный торговец (или, учитывая реалии бронзового века, скорее профессиональный меняла) по имени Смоляной Гезурти и его спутники. Всего их восемь человек: сам Гезурти, четверо его помощников, несущих груз, и трое охотников, их защищающих.

Гезурти – опытный торговец. Если среди героев есть Торговец (2), то они почти наверняка шапочно знакомы. Большой опыт делает Гезурти рациональным человеком – но не делает хорошим, хотя в некотором обаянии отказать ему нельзя. В Долину он прибыл для того, чтоб добыть бронзовые топоры, сделанные в Артахе, и готов предложить для обмена на них почти все что угодно – в том числе

Торговец 2
Путник 1

и рабов (см. **Посвящение Бипила**). В Долине Гезурти остановится собственным лагерем, чуть в стороне от дороги из Лаку в Артахе, и проведет там все время до солнцестояния. На всякий случай напомним, что караван Европы бронзового века не подразумевает ни лошадей, ни повозок: через горы идут пешком и несут товар за спиной.

Белый пес

На холмах неподалеку от Лаку жители Долины затеяли большое и странное строительство. Общими усилиями они насыпают гигантский рисунок, заполняя мелом уже созданный контур. Размер рисунка – около сотни метров в длину и пара десятков в ширину, так что разглядеть его по-настоящему можно только с соседних холмов.

Уффингтонская белая лошадь, по мнению ряда исследователей может быть волкодавом

К моменту прибытия героев в Долину контур почти заполнен – и к солнцестоянию рисунок должен быть завершен. Но уже сейчас при должном воображении или подготовке (Татуировщик 1 или 2, Охотник 2) в нем вполне можно узнать бегущего пса.

Рядом с псом нет постоянного поселения, но люди там есть постоянно: кто-то сыпет мел, кто-то просто отдыхает; вечером дня солнцестояния рядом с готовым псом собираются устроить танцы.

Чаще всего там можно встретить, конечно, автора рисунка, **Экайн**. Это женщина средних лет, которая казалась бы слегка безумной, если бы не была очевидно одержимой собственным творчеством. Гениальная художница, она известна решительно любому человеку в Долине, и какие бы противостояния между ними ни происходили, Экайн и ее белый пес будут оставаться в безопасности. Это делает Белого пса идеальным местом для переговоров и встреч – но, разумеется, не с братьями Кетвора, для которых местные традиции пустой звук.

Татуировщица 2
Путница 1

ИСТОРИИ ХРАНИТЕЛЯ

Теплая долина полна тайн. Частью поневоле, а частью, возможно, из собственного любопытства, чужаки будут сталкиваться с ними. Не исключено, что некоторые из них герои смогут и обратить в свою пользу.

Как и «Руританский роман», эта игра предполагает возможность тройного прочтения. Первое из них – сугубо реалистическое, насколько это возможно в истории о Европе бронзового века. В реалистической версии духов не существует, амулеты не работают, татуировки не придают сил, а все события имеют рациональное объяснение. Но, конечно, это не мешает жителям Теплой долины и героям верить в чудеса: наоборот, странно будет, если они не будут в них верить.

Версия, описанная в **«Тайнах Солнцестояния»**, сохраняет все, что есть в реалистической (с небольшими отдельно описанными исключениями). Но она добавляет в историю элемент невозможного: многое из того, во что верят герои и местные обитатели, оказывается правдой.

Наконец, «**Самое время**» тоже сохраняет все из реалистической, но добавляет элемент невозможного другого рода, превращая игру о бронзовом веке в научную фантастику. Никаких духов и заклинаний в ней точно нет, и герои вполне могут даже и не верить в них (Жрец тут вполне может быть ловким хитрецом, а мастер – доисторическим материалистом). Но зато случаются некоторые события, которые были обыденностью для фантастических романов середины XX века.

Вы – вместе с игроками, конечно, – вольны выбирать ту версию, которая нравится вам больше, или совмещать их друг с другом. Но мы начнем с тайн основной, рациональной части: так или иначе во всех трех вариантах они вам понадобятся.

Чужаки спускаются в Долину

Солнце только выходит из-за гор с другой стороны Долины, когда путники переваливают через седловину и начинают спускаться вниз. Беседуют они или молчат? Или, может быть, что-то рассказывает Хранитель историй? Так или иначе их спуск будет прерван весьма неприятной находкой.

Совсем рядом с тропой на склоне они обнаружат вмерзшее в лед тело человека. Мужчина лет 45 – по меркам бронзового века отнюдь не молодой, но крепкий и, по-видимому, сильный. Он лежит на животе, схваченный льдом, сжимая в правой руке каменный нож отличной работы. На мужчине соломенный плащ и одежда из шкур, за спиной висит медный топор, сделанный не менее искусно, чем нож. Это то, что видят все. Некоторые из героев, если захотят осмотреть тело, смогут сказать больше.

Мужчина умер около недели назад (Знахарка 1 или 2, Татуировщик 2)

Он был тяжело ранен стрелой, вошедшей ему в спину, и едва ли после такой раны мог далеко уйти. Стрелу потом вытащили, но наконечник, кажется, должен быть еще внутри. (Охотник 1 и 2, Знахарка 2, Путник 2)

Потом он был добит мощным ударом в позвоночник – скорее всего, в момент, когда уже лежал. Сам по себе этот удар не смертелен, но в сочетании с раной не оставил ему шансов. (Охотник 2, Знахарка 2)

Следы ожогов на его руках и странная фактура волос выдают, что мужчина много работал с металлом (Мастер 1 или 2)

Медный топор Эци, прототипа Этсо из Долины

Мужчина покрыт татуировками. Большинство из них старые и нанесены на места, которые у него болели (старые и не слишком серьезные раны), но одна, в виде восьми странных крупных точек, сделана недавно. Что она значит – совершенно непонятно. (Татуировщик 1 и 2)

Что бы она ни значила, это работа опытного татуировщика, почерк которого совершенно не знаком герою, что само по себе странно (Татуировщик 2)

На шее у мертвеца висит амулет, который определенно выдает в нем человека, верного духам, а не культу Кубка (Заклинатель духов 1 и 2, Путник 2)

Точки-татуировки на его коже – изображение одного из созвездий (Служительница Кубка 1 или 2, в случае, если ее внимание обратят на татуировку)

Амулет защищал мертвеца от сил враждебных духов и

был сделан с большим мастерством (Заклинатель духов 2). Нет, использовать его нельзя: во-первых, нехорошо, во-вторых, амулеты такого рода делаются для конкретного человека.

На плаще и плече мертвеца под плащом есть кровь, но явно не его: по-видимому, он нес на плече истекающего кровью человека или животное (Охотник 2)

Еще при жизни или сразу после смерти мужчина был обыскан, что можно заметить по странному беспорядку одежды (Путник 2). При этом у него не забрали качественный медный топор, что без сомнения сделал бы грабитель.

Любой из этих фактов могут заметить и другие герои, если опишут, как осматривают тело. Но догадываться о значении улик (если можно так сказать) им придется самостоятельно. Помимо этого, у мертвеца можно найти лук, десяток стрел (и то, и другое тоже очень хорошее) и все, что нужно для разведения огня.

Довольно важно, возьмут ли они с собой что-то из вещей мертвеца: игрокам стоит дать это решить самостоятельно, без подсказок мастера.

Вне зависимости от того, как путники оценят увиденное, им не миновать спуска в Долину. А значит, время на обдумывание и размышление у них найдется.

Смерть человека на горном перевале – одно из тех событий, к которым героям, скорее всего, не раз придется вернуться. Оно вводит их в мрачный мир Теплой долины и до самого конца истории будет то запутывать, то прояснять события. В свой черед мы расскажем о подоплеке

убийства (см. **История мертвеца**), но сперва стоит сказать немного о тех глобальных проблемах, перед которыми стоит Теплая долина в дни накануне солнцестояния.

Вторжение

Основным конфликтом истории почти неизбежно станет глобальное противостояние, отчасти связанное со смертью на склоне, но начавшееся гораздо раньше. На протяжении последних двух десятилетий в предгорьях Альп вызревает большой конфликт, которому скоро суждено войти в полную силу. Большой союз племен, скрепленный культом Кубка (активно развивающейся религией, уже охватившей большую часть Западной Европы от территории современных Британских островов и Нидерландов до Юга Пиренейского полуострова и даже северной Африки), готовится к противостоянию с наступающей с востока волной индоевропейских переселенцев и их передовыми представителями, мощным союзом Пяти племен.

Пять племен – далекие предки будущих кельтов, несущие с собой не только бронзу (она отлично известна и их противникам), но и жесткий порядок, общество, в котором правит родовая аристократия и жрецы, почитающие Громовержца, Владыку вод и Мудреца (тут уместны будут любые отсылки к индоевропейским мифологиям от индийских вед до скандинавских саг, но имена более поздних богов использовать не стоит). В подвластных им владениях завоеванное доиндоевропейское население в основном ждет участь рабов, покорных новым хозяевам, или, в лучшем случае, крестьян, пашущих их поля.

Противостоящий им союз Кубка на первый взгляд несколько симпатичнее, хотя бы потому, что не имеет склонности угонять всех подряд в рабство. Но это теократическое общество, стремящееся к полному господству своего культа (в отличие от Пяти племен, склонных включать чужих божеств в свой пантеон). Его жрицы, управляющие им с материнской строгостью, не только собирают с подвластных им европейцев все необходимое для поддержания солнечного культа и сгоняют тысячи для строительства мегалитов и хенджей, но и, например, нетерпимы к инакомыслию в своих рядах.

Стоунхендж, в рамках нашей игры - один из центров солярного Культа Кубка

К настоящему моменту границы владений как тех, так и других проходят вблизи от Теплой долины, и та сторона, которая овладеет ей раньше, на несколько десятилетий закрепит свое господствующее положение в регионе. Разумеется, ни вожди Пяти племен, ни служительницы Кубка не собираются уничтожать население Долины. Лаку – слишком выгодная точка меновой торговли, чтоб его стоило разрушать; уголь и мастера Артахе – ресурс, который может гарантировать следующие победы. Но Пять племен, войдя в Долину, угонят многих жителей в рабство, а всех прочих вынудят подчиняться своим вождям и кормить своих воинов. Союз Кубка первого делать не станет, но заставит местных обратиться в

свой культ, начнет усилиями местных жителей масштабное строительство (скорее всего это будет восстановление мегалита, см. **Болотный холм**, но пока никто этого знать не может) и тоже переведет в Долину своих воинов, которых так или иначе придется снабжать.

По большому счету вопрос тут не столько в том, случится ли захват Теплой долины, а в том, когда это произойдет. Пока что, однако, обе стороны еще далеки от окончательной победы, и герои могут как помочь одной из них достичь успеха, так и задержать их вторжение на пару десятилетий.

Сам факт существования культа Кубка и его активное распространение отлично известны всем героям без исключения. О союзе Пяти племен кое-что знают только некоторые из них (Путник 2, Мастер 2, Татуировщик 2, Торговец 1 или 2). Остальные прожили всю свою жизнь на землях союза Кубка или соседствующих с ним пока еще независимых племен и только слышали о том, что на востоке (за Верхней рекой, которую Пять племен называют Ренос) у культа Кубка возникли какие-то сложности. Вопрос о том, как герои относятся к культу Кубка, должен быть ими решен до игры, но в целом кроме жрецов, так или иначе имеющих твердое мнение по этому поводу, и мастеров, которые обычно довольны тем, что культ поддерживает развитие ремесел и дает им работу, все они могут не слишком вдаваться в детали. С другой стороны, ничто не мешает им оказаться посланцами культа Кубка, пришедшими в Долину с политическими целями.

Дополнительная проблема в том, что, во-первых, небольшой отряд Пяти племен уже здесь (см. выше **Братья**

Кетвора), а еще большее, примерно тысячное сводное войско на подходе – и вечером в день солнцестояния будет на границах Долины (см. ниже **Конец прежней Долины**). Жители Долины об этом еще не знают. Но лидеры всех трех поселений догадываются, что вторжение должно произойти достаточно скоро, и по-своему готовятся к нему. Для одних, вроде возглавляющего кузнецов Артахе Старого Арица или молодых воинов из Ири, это значит подготовку к войне: союз Пяти племен не забудет ни искалеченного посла, ни бегства из рабства. Других, вроде Половины облака и Лысого Буруса, заставляет искать помощи культа Кубка. Третьих, вроде Мердуи, побуждает к объединению Долины (см. **История мертвеца**). Наконец, для вождя Лаку Зилара Рыболова угроза вторжения стала поводом перейти на сторону Пяти племен.

Как герои могут узнать о готовящемся вторжении?

В принципе, разговоры о нем ведутся во всех трех поселениях Долины, так что если много разговаривать с людьми, эта тема рано или поздно должна всплывать. В первый же день герои могут встретить и следы Братьев Кетвора, если решат отправиться в Ири. На подходах к свайной дороге им встретится хижина Молчуна, всем в округе известного охотника, который жил на отшибе с женой и девятью детьми (главная из несмешных местных шуток предполагает, что Молчун молчит, но не теряет времени даром). Но сейчас в хижине не обнаруживается ни детей, ни жены, ни самого Молчуна, а само здание (не такая уж и хижина, а вполне крепкий домишко) разграблено – оттуда вынесено все сколько-то ценное,

причем явно неаккуратно, не хозяевами. Но вот огонь в очаге, напротив, осторожно затушен, чтоб дом не загорелся. Если среди героев в этот момент есть охотник, он сможет понять, что хижина была ограблена только сегодня ночью, и даже пройти по следам двух десятков человек (в том числе и детей) до озера, где, по-видимому, эти люди сели на лодки.

Молчуна с женой и большей частью детей можно будет потом найти в лагере Братьев Кетвора, если герои туда попадут. Одного же из сыновей, шестилетнего Уме – в Ири, куда он сбежит ночью (и даже не побоится один пробежать весь свайный мост!). Уме смышлен не по годам, но очень напуган. Он сможет рассказать, что видел, как в дом ворвалось много незнакомых мужчин (больше четырех, но точнее он сказать не может), одетых непривычно, с длинными белыми волосами и усами без бород, что для Долины в диковинку. Они хватали родителей Уме и других их детей, но мальчик, не дожидаясь результата, сбежал и спрятался. В Ири ему поверили – потому что бывшие рабы ни с чем не могут спутать характерную внешность своих хозяев. Так что и рассказать героям, кем могут быть таинственные похитители, в Ири смогут.

После этого иногда герои могут натыкаться на другие разоренные хижины, но быстро найти лагерь Братьев Кетвора у них не получится. Дальнейшее развитие этой линии см. **Посвящение Бипила**.

Озерный змей

От перевала герои в принципе могут, конечно, пойти куда угодно – особенно если какие-то их тайны (см. ниже **Тайны героев**) дают им дополнительные сведения о Долине. Но, скорее всего, они решат сперва добраться до свайного города Лаку – у некоторых из них там заранее известные дела, другие просто смогут остановиться на ночлег и разузнать, что в Долине к чему.

Описание города и его наиболее заметных персонажей уже было приведено выше (см. **Лаку**). Сразу делиться всеми местными невзгодами с героями, конечно, не будут, но в целом свайное поселение – самое гостеприимное из всех мест Долины. Герои действительно смогут остановиться в местных больших домах (мужском и женском в зависимости от пола) и встретиться с вождем города, Зиларом Рыболовом. Он без сомнения посвятит их в основные беды города (ныть – любимое занятие Зилара, хотя он делает это не без чувства собственного достоинства).

Первой и самой очевидной проблемой является, конечно, озерный змей. Уже прибыв в Лаку, герои сразу заметят, что один из районов поселения, тот, что ближе к центру озера, сильно пострадал от непонятных разрушений. Зилар объяснит, что дело в змее, который живет где-то в глубине озера и по ночам дает о себе знать – не то сам обрушиваясь на дома, не то устраивая большую волну, которая их сносит. Погибло уже пять человек. Сам Зилар змея не видел, его сын – тоже, но видели многие в городе. Когда змей появился впервые – никто толком не знает. Вроде бы его видели тут уже семь лет назад, и одной из

первых его жертв стал мастер Майсу (см. **Смерть Старого мастера**), который поплыл разбираться с ним. Но нападения змея на город происходят гораздо меньше – около восьми месяцев. Последний раз человек погиб около недели назад – это был один из рыбаков, ушедших в ночной лов (в действительности этот рыбак в плену у Братьев Кетвора, и Зилар отлично это знает – но лжет, потому что все в городе думают, что рыбак погиб). Больше вождю добавить нечего, но он бы очень хотел что-нибудь сделать со змеем, потому что район города разрушен и заброшен, а жалко – место удобное.

Многие в городе и правда опишут змея. По ночному времени никто из жителей не разглядел деталей (в действительности они ничего не видели, а только досочинили то, в чем сами себя убедили, так что детали будут разниться в зависимости от степени фантазии рассказчика). Но так или иначе станет ясно, что змей появляется ночью, всегда примерно в одно и то же время, раз в пару дней. Очередное его появление должно состояться не первой, а второй ночью истории, и местные жители уже выбрали девицу, которую принесут в жертву змею, чтоб его задобрить. Знамо дело, без этого обойтись никак нельзя!

Если герои хотят, они могут попытаться добыть лодку и подкараулить змея в озере – или просто напроситься в ту же лодку, что и потенциальная жертва; возражать никто не будет, потому что змею, конечно, больше понравится, если жертв будет сразу несколько.

Ночное плаванье к «логову змея» опасно, потому что лодка их может опрокинуться, но героям, конечно, удастся спастись. Увы, в рациональной версии истории никакого

змея не существует – просто на дне озера появилось несколько очень сильных гейзеров, один из которых находится чуть в стороне от Лаку, а другой бьет прямо посреди окраинного района. (В мистической и фантастической версии со змеем все не так просто – см. соответствующие главы, – но гейзер все равно остается на месте и именно он служит причиной разрушения Лаку).

Герои сами решат, как им распорядиться этой информацией. В любой из версий мастер может укрепить дома в районе гейзера, чтоб их не сносило волнами, но сделать что-то с гейзером выше его сил.

Боденское озеро и его окрестности послужили прототипом для флоры и фауны Теплой долины

Озерный змей не дал разрешения на использование своих фотографий в нашей книге

За помощь в разоблачении змея и починку города героев, конечно, отблагодарят – как формально (подарив какие-то ценные вещи), так и неформально. После этого жители начнут охотно делиться самыми разными сведениями, но вот ждать, что спасенная девица падет на грудь героям, не стоит: у нее роман с Кеменом Киркой из Ири (по усмотрению мастера он может и спасти тонущих героев из воды, и сам оказаться таким спасенным – естественно, он тоже приходит на помощь возлюбленной). Впрочем, хоть романа и не состоится, и сама Эдертасун, и ее возлюбленный, конечно, будут благодарны героям за помощь – а это позже может иметь большое значение.

История мертвеца

Если озерный змей — проблема, которой жители Лаку спешат поделиться, то история мертвеца, в которую некоторые из них вовлечены, напротив, не афишируется. Впервые герои могут столкнуться с ее странностями, если расскажут о найденном теле кому-то, кроме вождя Зилара (тот о теле пожалеет и скажет, что пошлет кого-нибудь осмотреть место и похоронить человека, но ничего подобного на самом деле делать не станет). Другие в описании героев могут узнать своего знакомого, потому что мертвец, вообще говоря, большинству в Долине был известен. Точно так же они могут странно поглядывать на героев, если они открыто будут демонстрировать топор и нож мертвеца — эти вещи тоже памятны многим.

Из отдельных оговорок и рассказов жителей Лаку герои смогут узнать кое-что о том, кем был мертвец. Но для понимания событий сперва разберемся в его истории в целом.

Этсо, ученик

Мертвеца, найденного героями на горном склоне, звали Этсо. Ему было около 45 лет (на языке бронзового века «он был зрел»), однако жил один и не имел детей: как говорил сам — потому что было не до того. Этсо был мастером на все руки, учеником Старого мастера Майсу, который некогда построил свайный город; более того, он был его последним учеником и научился всему. Этсо умел рубить дома и лить металл, умел делать оружие (его топор и нож сделаны им собственноручно) и строить лодки (его

лодка по имени «Форель», самая быстроходная на озере, все еще стоит недалеко от его дома, и герои могут до нее добраться). Нельзя сказать, что покойник был очень приятным человеком: в современных терминах он был несколько флегматичным интровертом. Помогал людям охотно, но коротко почти ни с кем не сходился. Все жители Долины знают, впрочем, что у него был один друг – молодой мужчина по имени Аранцаль Пустельга. Люди постарше вспомнят и о том, что Этсо был очень привязан к своему учителю. В действительности было у него и еще двое друзей – заклинатель Мердуи из Артахе и Половина облака из Ири, но о втором знают немногие, а о первом – практически никто.

Этсо никогда не был самым заметным жителем Долины, однако он был известен почти всем. В последнее время, однако, его мало кто видел. Около года назад Этсо ушел из Лаку, где жил до этого. Перед этим он повздорил с местным вождем Зиларом, не хотевшим, чтоб мастер работал где-то, кроме Лаку. Но припомнить о этом может только старейшина Лысый Бурус, который при ссоре присутствовал. Этсо ушел – но ушел не потому, что поссорился, а потому, что, как он говорил, ему нужно было доделать какую-то работу. Но именно ссорой объясняется необходимость вызывать мастера для починки города из-за границ Долины – просить прощения вождь так и не захотел.

Свой новый дом Этсо построил на берегу озера вдалеке от большинства других. Герои смогут его найти, хотя едва ли это возможно сделать самостоятельно – понадобится помощь кого-то из тех, кто знает расположение дома (на момент начала истории доступны из них будут

Мердуи и Половина облака; потом Половина облака погибнет, но зато можно будет найти и освободить Аранцаля, который тоже знает положение дома). Именно там Этсо ведет работу над диском, которая определяет судьбу Долины.

Бронзовый диск

Одним из ключей к разворачивающейся истории является бронзовый диск. Хотя очень немногие в Долине его видели, все старожилы слышали о нем.

Диск из Небры, середина II тыс. до н.э.

Диск не так велик: диаметром примерно в локоть. Поверх бронзы на него золотом нанесены изображения луны и солнца, некоторых звезд (тот же узор звезд повторен на теле Этсо) и два дополнительных золотых полукруга. Все это в целом позволяет (при определенном навыке) использовать диск как своеобразный астрономический инструмент и рассчитывать при помощи него время зимнего и летнего солнцестояния.

Сам диск был сделан 13 лет назад мастером Майсу, учителем Этсо и, возможно, одного из героев. Но золотые полукружья были добавлены уже Этсо – именно над этой задачей, требующей филигранного по меркам бронзового века расчета, он и работал последний год.

Хотя диск действительно позволяет определить точный момент солнцестояний, в рациональной версии это не главная причина интереса к нему. Гораздо важнее то, что мастер Майсу делал этот диск как воплощение власти над Теплой долиной. Он – и в еще большей степени учитель Мердуи, тогда еще живой – считал (и мнение это разделяют многие старожилы, хотя сейчас они редко об этом вспоминают), что однажды Долина должна объединиться. И символом этого объединения будет обряд своеобразной коронации общего вождя. Диск был сделан мастером именно для этого ритуала – в качестве своего рода державы, символа власти.

До самой смерти мастера (см. **Смерть Старого мастера**) диск хранился у него, а после исчезновения Майсу диск забрал Мердуи. Около года назад Мердуи, считающий, что время для ритуала близится, передал диск Этсо, и тот доделал его в соответствии с их общим планом. После этого диск был спрятан у Половины облака, поскольку обряд все равно нужно будет проводить в Ири (см. **Болотный холм**).

План Этсо и Мердуи был довольно прост: в день летнего солнцестояния они собирались провести обряд посвящения племенного вождя. Мердуи имел и кандидата на это место (см. **Планы Мердуи**), о котором никому не говорил. После ритуала, на который должны были быть при-

глашены представители всех трех поселений, вождь был бы признан, и Ариц с Зиларом вынуждены были бы если не подчиниться ему, то во всяком случае смириться с его авторитетом. Половина облака, третий ключевой политик Долины, сама участвовала в составлении этого плана и была с ним полностью согласна. При поддержке лучшего мастера Долины и ее наиболее почитаемого жреца, имея за спиной лояльное Ири и симпатии старожилов, новый вождь сумел бы собрать под своей рукой всех жителей Долины и противостоять как вторжению Пяти племен (что особенно волновало Этсо), так и излишнему влиянию союза Кубка.

Увы, этот план не учитывал двух важных составляющих. Ни Этсо, ни Мердуи не понимали, что вождь Лаку Зилар уже работает на Пять племен, и не учли, что в Ири у него есть свои люди. Узнав о том, что диск хранится у Половины облака, Зилар сообразил, что ему и его хозяевам угрожает опасность. Конечно, он решил, что короновать хотят Половину облака или кого-то из ее окружения. Поэтому он устроил покушение на Половину облака и едва не убил ее. Спастись ей удалось только благодаря помощи верного Кемена Керки и Этсо с Аранцалем, вовремя оказавшихся рядом. Увы, рассмотреть нападавших в ночной темноте не удалось. Поняв, что диск представляет для Половины облака угрозу, Этсо и Аранцаль забрали его и решили унести в надежное место, но не сумели: преследователи, посланные Зиларом, перехватили их в пути. Этсо и Аранцаль вынуждены были уходить от преследователей. В пути Аранцаль был тяжело ранен, и Этсо вынужден был нести товарища. На склоне горы преследователи, наконец,

настигли беглецов. Хагац Девять пальцев, помощник Зилара, собственноручно убил Этсо, Аранцаль попал в плен (и теперь лежит на чердаке заброшенного дома Этсо в Лаку, где его навещает Хагац), а диск отнесли в Лаку (дальнейшую судьбу диска см. **Посвящение сына вождя**).

Расследуя историю мертвеца

История, разворачивающаяся в Теплой долине – не детектив. В бронзовом веке вообще сложно говорить о детективе. Однако в ходе решения своих проблем или проблем Долины в целом герои так или иначе будут наталкиваться на историю Этсо – и не исключено, что она их заинтересует. Кроме того, эта история тесно связана с диском, а тот, в свою очередь, дает много новых возможностей в борьбе со вторжением (см. выше) или наоборот.

Ведущему игры виднее, когда и где уместно будет упомянуть что-то связанное со смертью Этсо. Но некоторые случаи приходят в голову сразу:

В Лаку, если герои будут демонстрировать вещи Этсо или начнут расспрашивать о нем подробно местных жителей (особенно Лысого Буруса).

В Ири, если герои спросят Половину облака о судьбе Старого мастера, она отправит их искать дом Этсо, который может знать детали.

Если ее же спросят о мертвеце на склоне и подробно его опишут, Половина облака поймет, что речь идет об Этсо. Она постарается не подать виду (но получится у нее это не слишком хорошо). Если ее отношения с героями сложатся хорошо, она может рассказать часть

сведений о своем друге. Но может и не успеть этого сделать – см. **Судьба Половины облака**.

Если эти возможности не будут реализованы, герои узнают об Этсо от освобожденного Бипила, сына вождя (см. **Посвящение сына вождя**).

Наконец, в любом случае они узнают часть информации об Этсо и диске от Мердуи, который попытается вовлечь героев в происходящие в Долине события (см. **Планы Мердуи**).

Детали произошедшего во время убийства, естественно, могут рассказать только два человека – это сам убийца и Аранцаль. Более вероятно, что игроки узнают о них от второго.

В доме Этсо можно найти следы его работы – рисунки диска на стенах, деревянный круг такого же диаметра с зарубками и небольшой запас золота, не пошедшего в работу. Кроме того, герои могут найти там некоторые вещи, сделанные Этсо: ожерелье с изображением облака, разделенного линией на две части, и любые качественные ремесленные предметы, которые захочет вытащить оттуда Хранитель историй или сочтет нужным выдать героям в ходе игры ведущий.

Посвящение сына вождя

Косвенным следствием истории Этсо служат события вокруг посвящения Бипила, сына вождя. Само это посвящение намечено на день солнцестояния, о чем все в Лаку знают заранее (да и среди героев это может знать Хозяйка

иглы, приглашенная в Долину именно ради посвящения). Для его отца, Зилара Рыболова, это политический момент, хотя само понятие политики никому в бронзовом веке еще и неизвестно. Во-первых, у Зилара нет других сыновей. Во-вторых, он верит в особое предназначение Бипила, хотя и не говорит об этом открыто.

Бипил, между тем, вполне обыкновенный парень лет тринадцати-четырнадцати. Как положено в этом возрасте, отношения с отцом у него не слишком хорошие. Мердуи, как и отец, имеет на мальчика большие виды (см. **Планы Мердуи**), но Бипил об этом ни сном ни духом.

В момент, когда герои впервые прибывают в Лаку, они могут встретиться с Бипилом – но не у Зилара, а в длинном доме, где живет молодежь и где мальчик готовится к посвящению. Бипил немногое сможет им рассказать: о делах отца он не знает почти ничего, о морском змее, как и все, слышал, но не видел. Правда, в описании мертвеца он может узнать мастера Этсо, с которым не встречался уже год – и подскажет героям разве что поговорить о нем с Мердуи, жрецом из Артахе, потому что Мердуи как-то раз упоминал Этсо в разговоре с Бипилом, за которым заклинатель приглядывает.

Но вечером после этого Бипил пропадет во время большой (и безрезультатной) охоты на медведя, устроенной местной молодежью. Его отец – вполне искренне и серьезно встревоженный, – мобилизует мужчин Лаку на поиски. Героям тоже посулят награду, если они найдут мальчика – и вождь может даже сказать, что не вполне доверяет окружающим. Герои же – люди посторонние, и от них подвоха не ждут.

В поисках Бипила

Основные версии, о которых будут говорить все, – это, конечно, гибель Бипила на охоте (тем более, в окрестностях появился необычный медведь!). Некоторые могут и предположить, что его украли жители Артахе, чтоб принести в жертву.

Обе этих версии действительности не соответствуют, хотя вторая существенно к ней ближе. В действительности Бипил пропал потому, что был пойман караваном Гезурти. Теперь торговцы собираются отдать его в Артахе в обмен на бронзу – но еще не успели этого сделать.

Найти Бипила не так уж сложно: если среди героев есть Охотник (2), он может просто пройти по следу мальчика. Для этого, правда, у друзей Бипила придется выведать, что он во время охоты почему-то отделился от них и пошел в другую сторону. Они, естественно, дали слово никому об этом не говорить, но понять, что они что-то скрывают, можно: уж слишком явно они не спешат спасать пропавшего товарища. Если опытного охотника среди героев нет, поиски могут затянуться – но рано или поздно они узнают о торговцах от жителей Лаку, Ири или Артахе, потому что во все три поселения торговцы наведаются уже на второй день истории. При первом же визите к торговцам Бипил сразу попадется героям на глаза.

Спасти его из кратковременного рабства можно тремя очевидными способами. Во-первых, можно его отбить. В одиночку героям будет непросто это сделать, но можно привлечь на помощь жителей Лаку или Ири. Во-вторых, можно запугать торговцев. Это не очень просто, но при должном нагнетании обстановки Гезурти может и пойти на

попятный – при гарантии, что ему не будут мстить и мешать его делам. Наконец, в-третьих, подростка можно купить. Гезурти нужны бронзовые топоры Артахе, но если герои придумают какую-то другую стоящую цену, спорить тоже не станет. Это могут быть рабы, драгоценности, редкие вещи (например, что-то из того, что герои найдут в доме Этсо). Если ничего этого не сделать, за два дня до солнцестояния Бипила продадут в Артахе. Для самого Бипила это, в общем, будет неплохо – Мердуи отпустит его на свободу. Но после этого Бипил однозначно перейдет на сторону своего отца, убедившись, что мир действительно несправедлив, и простому человек не приходится рассчитывать в нем на победу.

Янтарные бусины часто использовались для обмена в доисторической Европе

Бипил-помощник

Если герои успеют спасти Бипила (в случае, если они возьмутся его искать, это более чем вероятно), он может стать для них важным помощником.

Во-первых, Бипил подозревает о том, что его отец не вполне откровенен с жителями Лаку. Он знает, что отец время от времени уплывает куда-то в сопровождении своего девятипалого телохранителя, а возвращается назад то довольный, то, наоборот, расстроенный.

Во-вторых, Бипил знает, где находится бронзовый диск. Он видел, как Хагац передал этот диск его отцу, и знает, что отец распорядился сбросить его на мелководье.

И даже догадывается, о каком мелководье идет речь – он нередко ловил там с отцом рыбу. Бипил может показать место, а добравшись до него, герои отчетливо увидят, что на дне лежит бронзовый диск. Достать его – пара пустяков. Собственно, именно для того, чтоб добыть таинственный диск, Бипил и убежал в сторону от охоты – так неудачливо наткнувшись на работорговцев.

(Если герои не узнают о местонахождении диска от Бипила, их положение не очень хорошо. Но ту же информацию они могут получить о раненого друга Этсо Аранцаля, знающего, что диск лежит где-то на дне озера, из разговоров Хагаца и Зилара, которые ему удалось подслушать. Наконец, можно вставить охотника из Ири, который видел, как какой-то груз сбрасывали за борт, с берега, но не знает, что это там было такое).

В «Тайнах Солнцестояния» убийство Этсо – следствие действий Буруса, а Зилар ничего о нем не знает. Хагац, соответственно, исполняет приказы старейшины. Подробнее см. ниже

В-третьих, наконец, Бипил – важная часть планов Мердуи (см. ниже).

Осложнение по вкусу

Если ведущий считает, что поиски Бипила – слишком простая задача для героев, он может добавить в них еще одну сложность: идущих по следу мальчика братьев Кетвора. Конечно, они ищут Бипила потому, что им сказал о его пропаже Зилар, но героям пока что знать об этом неоткуда, а братья Кетвора не намерены миндальничать с конкурентами. Их вождь сказал им найти и доставить мальчишку живым. Не ради того, чтоб вернуть его отцу, конечно. Единственный сын Зилара в руках пришельцев – гарантия того, что озерный город Лаку в решающий момент не будет сопротивляться.

Планы Мердуи

Последняя составляющая большого сюжета, связанного с гибелью Этсо и историей бронзового диска, – это планы Мердуи, заклинателя из Артахе. Сам по себе Мердуи – человек довольно противоречивый. Он безусловно желает Долине добра и готов бороться за ее независимость как от союза Пяти племен, так и от союза Кубка. Кроме того, он умен и знает толк в своем ремесле. Но в то же время Мердуи – твердый консерватор. Ему не нравится не что-то конкретное, а сама новая эпоха, врывающаяся в Теплую долину. Возможно, он понимает неизбежность этого вторжения лучше, чем кто бы то ни было другой из местных жителей, но готов сделать очень много, чтоб если не изменить будущее, то хотя бы отсрочить его. Мердуи больше заботят символы, чем люди, и это делает его манипулятором. Собственно, героями он тоже постоянно будет пытаться манипулировать. Каждый раз, когда у героев будет возникать какая-то запинка, ведущий может выводить на сцену Мердуи, дающего им совет. Но у каждого из этих советов есть второе дно, потому что на самом деле Мердуи не хочет помочь героям. Он хочет при помощи героев решить свои проблемы.

То же, в общем, касается и всех остальных жителей Долины. Покойник Этсо был для Мердуи больше, чем объектом, они действительно были друзьями. Но тем не менее даже смерть друга не должна с точки зрения заклинателя воспрепятствовать их общим планам. Долине нужен лидер – и этим лидером должен стать кто-то, кого мало кто знает, чтоб он был скорее символом, нежели си-

лой. Это должен быть человек, зависящий от советов Мердуи.

Так что на протяжении всей истории заклинатель будет готовить ритуал, который должен состояться на рассвете дня Солнцестояния в Болотном холме (см. **Болотный холм**), и одновременно искать того, кто может стать вождем, центром этого ритуала. План Мердуи строится вокруг Бипила, молодого сына Зилара. Но если Бипил окажется сломлен произошедшими событиями, Мердуи будет искать кого-то другого – и его выбор вполне может пасть и на одного из героев (за исключением Хранителя историй и, конечно, Служительницы Кубка, с которой у Мердуи профессиональный антагонизм). Но даже и при активно действующем Бипиле герой может привлечь внимание Мердуи – сменить планы он готов и в самый последний момент.

Для проведения ритуала Мердуи нужны: а) кандидат в вожди, б) диск, служащий символом власти и позволяющий вычислить точный момент рассвета солнцестояния, в) защита – потому что он боится, что ритуал может быть сорван.

Естественно, Мердуи не рассказывал большинству о том, что планирует. После смерти Этсо и, тем более, Половины облака (см. **Судьба Половины облака**) Мердуи тем более не склонен болтать. Он сильно напуган, хотя и не подает виду, и справедливо полагает, что он – следующая мишень убийц. Это действительно так. Ведущий по своему усмотрению может вставить сцену спасения Мердуи от покушения (см. **Противники героев**). Кроме Этсо и Половины облака о ритуале знает только Аранцаль, бывший близким

другом Этсо. Но очень многие в Долине знают, что такой ритуал в принципе может быть проведен в солнцестояние, а догадаться, где его можно провести, не слишком сложно. Но для участия в ритуале нужен диск. В начале истории диск принадлежит Зилару, который, конечно, передаст его Кетвору. Но если герои добудут диск, история может пойти совсем другим путем – и тут Мердуи с его планами будет, конечно, очень кстати. Мердуи же выгодно, чтоб герои искали диск – это не бросит тень на него и позволит добыть реликвию без большого риска.

Судьба Половины облака

В промежутке между приходом героев в Долину и днем солнцестояния завязываются два принципиально новых сюжета, в которых чужаки могут принять участие. Первый из них – исчезновение Бипила, – уже описан выше. Второй – это смерть Половины облака, происходящая в ночь с третьего на четвертый день истории. К этому моменту герои могут быть и не знакомы с Половиной облака, но это маловероятно: либо случайно, либо в ходе развития одного из сюжетов до Ири они скорее всего доберутся, а в Ири их первым делом отправят к Половине облака (или приведут насильно, если они не захотят идти сами). Сложно предсказывать, как сложатся их отношения. Но так или иначе в расследование убийства они будет вовлечены либо в качестве расследователей, либо в качестве подозреваемых.

В случае, если герои смогут к вечеру третьего дня истории выстроить достаточно хорошие отношения с Кеменом Киркой или Половиной облака, утром четвертого дня

их найдет один из людей Кемена и попросит устроить встречу как можно скорее. Ни на какие дополнительные вопросы отвечать он не будет: Кемен, дескать, просил поспешить, но о причинах посланец ничего не знает.

Место преступления

Если герои согласятся, он проводит их к месту преступления – одному из участков длинного моста-пути к Ири, построенному из досок и бревен над болотом. Там, примерно на середине пути от дороги на Лаку и Ири (см. карту), их уже будет ждать Кемен и несколько его охотников. Помимо людей там можно обнаружить:

Тело Половины облака. Она лежит на спине на досках дороги, но по ее виду всякий может догадаться, что еще недавно она была в воде: на одежде и коже болотная тина, одежда и волосы к тому же не успели высохнуть, да и запах явно выдает, что она провела некоторое время в болоте. При дополнительном осмотре несложно заметить, что одежда у нее на спине разорвана, а на коже остались три глубоких царапины.

Узкий деревянный настил дороги недалеко от тела разломлен, кое-где на нем тоже можно увидеть тройные царапины, напоминающие след когтей. Если пройти по ним чуть дальше, можно найти спуск с мостком на более-менее сухое место, переходящее в лес.

Знахарка, осмотрев тело, без сомнения скажет, что Половина облака умерла, захлебнувшись водой. Это, в общем, понятно и другим опытным людям (Путник 2, Охотник 2, Мастер 2).

Опытная знахарка (2) может, однако, заметить, что во рту у Половины облака нет следов болотной тины. Покойница захлебнулась – но никак не здесь. Другие могут сами догадаться проверить это, но только Знахарка получает эти сведения при осмотре от ведущего без дополнительных уточнений.

Следы на спине покойницы сами по себе причиной смерти быть не могли (Знахарка 1, Охотник 1). Они похожи на следы медведя (Охотник 1, Путник 1).

Модель-реконструкция Свит-Трека, свайной дороги 3800-х гг. в Британии

Следы на спине только похожи на следы медведя, но в действительности это не медведь. Скорее всего, они нанесены ножом или чем-то подобным. (Охотник 2).

То же касается и следов на досках – они непохожи друг на друга больше, чем могли бы отличаться следы от четырех медвежьих лап, и выглядят сделанными искусственно (Охотник 2, Татуировщик 2). В леске рядом с досками, куда медведь якобы «ушел», следов его тоже нет (Охотник 1). Это, кстати, хорошо понял и Кемен – и именно благодаря этому догадался, что Половину облака убили люди, а не медведь.

Мостки-дорога рядом с телом сломаны, но их сломали не одним ударом, и развалились они не от того, что кто-то грузный наступил на них – их сознательно били какой-то тяжелой дубиной или бревном (Мастер 2).

При тщательном осмотре тела под волосами можно найти ссадину, нанесенную тяжелым тупым предметом вроде дубины (Знахарка 1 и Охотник 1 в случае соответствующей заявки).

На запястьях Половины облака можно найти едва заметную полосу от веревки: по-видимому, ее связывали (Путник 2, Охотник 2, Торговец 2).

При встрече Кемен первым делом попросит героев осмотреть тело и высказать свое мнение. Он уже знает, что произошедшее – убийство и что дело не в медведе. Но осмотр нужен ему, что убедиться в том, что герои, во-первых, честные люди, и, во-вторых, не дураки. Если (а скорее когда) он убеждается в этом, Кемен просит героев заняться расследованием убийства. Доверять кому бы то ни было в Ири ему сложно: в городе давно идет конфликт из-за жен, и Кемен не знает, на кого можно положиться. Кроме того, в Долине есть чужаки из Пяти племен. Может быть, это дело их рук? Да и что вообще Половина облака ночью делала так далеко от поселения одна? Как-никак медведь и правда бродит по окрестным лесам.

Детективы бронзового века

Настоящие убийцы, в общем, могут быть вычислены без большого труда: конечно, это Кетвор и его люди. Если говорить совсем точно – именно его люди. Ночью они захвати-

ли Половину облака недалеко от Ири и попытались увезти ее в свой лагерь. Но она предпочла броситься с их лодки в воду и утонуть (со связанными руками спастись у нее почти и не было шансов). Второй раз в рабство она не хотела. Дальнейшее развитие событий довольно естественно: Кетвор, вне себя от того, что его люди не смогли вшестером справиться с одной женщиной, которую он хотел допросить, требует от них хотя бы сделать так, чтоб ее смерть не повлекла еще больших неприятностей. Это не значит «спрятать тело». Пропавшую главу поселения будут искать — и рано или поздно вместо нее найдут лагерь братьев (Кетвор еще не знает, что его присутствие не секрет для жителей Ири). Напротив, тело надо выложить на видное место, но так, чтоб смерть выглядела естественной. Ну вот, скажем, как если бы она побежала от медведя и упала в воду. План, в принципе, не так уж плох, просто Кетвор слишком низкого мнения о своих противниках.

Восстановить ход событий полностью герои, возможно, и не смогут (разве что захватят в ходе истории кого-то из братьев), но в общих чертах найти ответы будет не так уж сложно. Люди Кетвора долго вшестером сидели в засаде недалеко от Ири и оставили хотя и не очень заметные, но следы. Потом увидели Половину облака и побежали за ней. Потом захватили ее, не без сопротивления, и увели к озеру. Все это вполне можно проследить, если среди героев есть Охотник (2). В крайнем случае они могут мобилизовать кого-то из охотников из-за пределов Ири — против этого Кемен возражать не будет. Несложно найти и тех, кто видел, как ночью Половина облака тихонько выходила из поселения, а версии, объясняющие это, будут ко-

лебаться в широком диапазоне от тайной любовной связи с Кеменом (полная ерунда) и занятий колдовством (аналогично) до привычки гулять в одиночестве (не лишено оснований) и своих дел, но на пользу поселению (вот это точно).

Похищение произошло после полуночи, но не слишком глубокой ночью. Один из свидетелей успел даже заметить, что Половина облака несла с собой лампу, что ночью довольно естественно, и метлу, что, конечно, довольно странно. Но при ней не было никакого мешка или сумки, не было и плаща, так что, скорее всего, шла она недалеко. И, скорее всего, именно место, в которое шла Половина облака, заинтересует героев больше всего — придут ли они в него по следам охотников или в поисках чего-то, ради чего Половина облака могла выйти из деревни ночью. Это место — Болотный холм.

Болотный холм и его секреты

Холм, на котором стоит Ири, на самом деле никакой не холм. Это древний — даже по меркам бронзового века — мегалитический комплекс: несколько сложенных из больших каменных блоков камер и коридоров, над которыми насыпан большой курган. Во времена его строительства даже болота вокруг еще не было: с тех пор прошло не меньше тысячи лет. Герои, конечно, этого не знают, да и жители Ири в массе своей не догадываются. О том, что с холмом что-то не так, помнят только заклинатели и старожилы (фактически, в рациональной версии истории рассказать об этом героям могут только Мердуи и Лысый

Бурус), но местные всегда старались держаться от него подальше – принято считать, что место нехорошее. Населяющие Ири беглецы, конечно, ничего этого не знали, а когда и услышали какие-то такие слухи, то значения им не придали. Во-первых, место хорошее с военной точки зрения. Во-вторых, уже обжились. В-третьих, Небесный Кубок защитит их от всех бед. Бояться им и правда нечего: мегалитом никто не пользовался столетия – да и не заходил в него, пока этого не сделал Старый мастер Майсу с десяток лет тому назад. Он, во-первых, привел камеры в порядок (без какой-то цели, просто потому, что нехорошо, когда отличная постройка стоит заброшенной), и, во-вторых, рассказал о холме трем людям: Этсо, Бурусу и Мердуи.

К началу истории состав людей, знающих о тайне холма, несколько меняется. Мастер и Этсо умерли, но прежде Этсо рассказал о камерах своему другу Аранцалю и Половине облака.

Старый мастер обратил внимание и на то, что мегалит построен не случайно. Раз в году, в рассвет солнцестояния, первые лучи солнца должны попадать прямо в центральную камеру, на алтарь, стоящий в центре – об этом Майсу потом рассказал и Мердуи, который хотя и знал о тайнах холма, но об этом не догадывался.

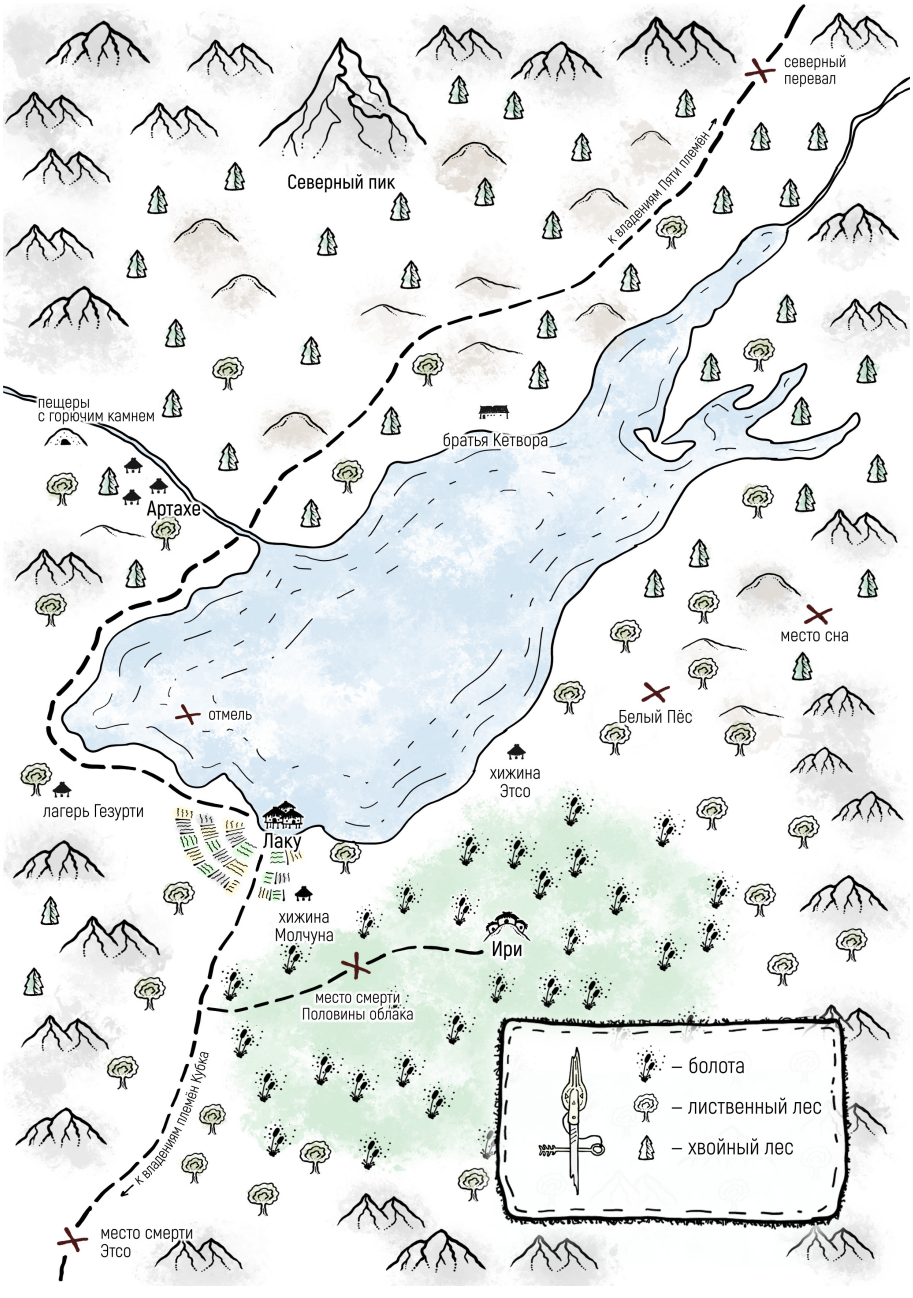
Холм стал ответом на вопрос, который давно беспокоил многих в этих местах. Издревле в этих местах существует предание об обряде, который делает человека, прошедшего его, правителем Теплой долины. В предании фигурирует и солнечный луч, который в нужный час падает на голову нового вождя, и тьма, которая рассеется, если обряд будет проведен верно, и каменное руно (стены ме-

галита и правда покрыты затейливой резьбой, напоминающей овечью шерсть). А среди старожилов Долины, то есть прежде всего в Артахе, ходили и предания о Болотном холме как о месте непростом и потому нехорошем. Подоплека предания давно была забыта, но теперь все стало ясно: обряд должен быть проведен под Болотным холмом на рассвете в день летнего солнцестояния.

Коридор в кургане Наут. 3200 гг. до н.э.

Именно к этому ритуалу и готовится Мердуи. Для него же Этсо доделывал бронзовый диск. К моменту начала истории подготовка к ритуалу идет полным ходом – и несмотря на гибель Этсо и прочие обстоятельства, отказываться от него никто не собирается. В ночь своей смерти Половина облака отправляется в холм, просто чтоб навести в нем порядок – но по дороге сталкивается с бойцами Кетвора. Пытаясь спастись от них, она добегает до входа в подземную часть холма, открывает ее (вход был заложен дерном), но там-то ее и настигают. В темноте узкого коридора Половина облака принимает бой с пришельцами и даже убивает одного из них (следы его крови герои смогут найти при даже самом поверхностном осмотре подземе-

лья). Но силы слишком неравны – и ее ловят с последствиями, уже описанными выше. Героям же, обнаруживающим подземелье вследствие этой истории, предстоит использовать или не использовать его по своему усмотрению.



Большие карты Долины для ведущего и игроков вы можете скачать на нашем сайте lavikandia.ru в разделе «Руритания»

Обряд

Так или иначе ранним утром в седьмой день истории, день солнцестояния, рядом с Болотным холмом развернутся важные события. Во-первых, туда в любом случае придет Мердуи, чтоб совершить свой обряд. Будет ли его центральным персонажем Бипил или кто-то другой, зависит от поступков и решений героев в предшествующие дни.

Во-вторых, туда же явится и Кетвор (если только герои каким-то образом ранее не помешают ему это сделать). Кетвор, естественно, хочет, чтоб обряд был проведен над ним, так что придет не один, а со своими людьми и даже сестрой Хредой, которой и нужно будет проводить обряд. В-третьих, наконец, туда же могут прийти какие-то люди, которых об обряде известят герои: это может быть Ариц (он захочет сделать вождем одного из своих сыновей) и Кемен (который в таком раскладе не прочь стать вождем сам), оба, разумеется, с большими компаниями. В зависимости от того, как герои вели себя в предшествующие дни и, естественно, от того, как они поведут себя в этот момент, все эти люди могут как перебить друг друга, так и объединиться в той или иной комбинации — при том условии, естественно, что ни Мердуи, ни Кемен никогда не станут на сторону Кетвора, хотя и по разным причинам. Ариц, однако, сделать это вполне может.

Без появления Арица и Кемена расклад сил будет скорее в пользу Кетвора, хотя у героев есть возможность победить: для этого нужно, собственно, не перебить всех братьев Кетвора, а просто задержать их на время, доста-

точное для проведения ритуалов – то есть примерно на четверть часа в случае, если Мердуи проводит ритуал один, или минут на десять, если ему помогает Заклинатель духов из числа героев. Сделать это можно, но скорее благодаря смекалке и силе, чем благодаря болтовне: Кетвор к беседам не склонен. Можно, правда, вызвать его на бой один на один – от этого он на глазах своих людей не откажется.

С появлением Арица, Кемена и их людей расклады будут меняться соответственно, но, в общем, ни одна из этих групп сама по себе не будет обладать достаточной силой, чтоб в одиночку справиться с двумя другими.

Результаты обряда очевидны. Так или иначе у Долины появится вождь – и от того, кем он будет, зависят все дальнейшие события. Если по каким-то причинам герои не примут участие в обряде и не будут при нем присутствовать (что маловероятно), вождем Долины станет Кетвор, а Бипил и Мердуи будут мертвы. В этой скверной ситуации будет только один проблеск: после смерти сына Зилар однозначно будет поддерживать героев против Кетвора, несмотря на все их прошлые отношения.

Конец прежней Долины

Ритуал при всем его значении не является концом истории. Даже если Кетвор погибает (а не отступает, встретив стойкое сопротивление, и не становится вождем), наступление Пяти племен на Долину никто не отменял. Вечером дня солнцестояния тысяча воинов перейдет северный перевал и начнет спускаться в Долину.

Хотя в Теплой долине живет около 7 тысяч человек, собрать армию, которая выдержит удар дружины Пяти племен в прямом столкновении, невозможно. Пусть пришельцев всего тысяча – это тысяча мужчин-охотников и воинов под руководством опытного командира. Однако победить их, если герои готовы приложить к этому усилия, все-таки можно. Для этого непременно нужно выполнить три условия.

Бронзовый топор, XX-XVIII вв. до.н.э.

1. Встретить пришельцев в каком-то удобном для боя месте (например, в узком ущелье рядом с перевалом, что им сможет подсказать любой взрослый житель Долины).

2. Добиться хотя бы какого-то единства между тремя главными поселениями Долины. Это сложно: в Артахе сильно недолюбливают и жителей Лаку, и, тем более, поклоняющихся Кубку недавних пришельцев из Ири; в Ири, напротив, не в восторге от Артахе, а жители Лаку хотя и терпимо относятся к тем и другим, но пассивны. Однако сделать это можно – и чем более авторитетны герои для жителей Долины, тем, естественно, проще.

3. Не допустить Кетвора в вожди Долины, то есть либо не дать ему пройти ритуал солнцестояния, либо в течение дня после этого убить Кетвора. (Ну или придумать что-то еще с тем же эффектом.)

Все это позволит отразить нападение Пяти племен, хотя победа будет добыта большой кровью. Но герои могут и улучшить свое положение другими способами.

4. Каким-либо образом подготовить место сражения, сделав его более надежным для защитников и опасным для нападающих. Этот вариант – раздолье для Хозяина бронзы: дерево, камень, уголь из Артахе и все прочее, что есть в Долине, в его распоряжении.

5. Призвать на помощь ополчение союза Кубков. Это может сделать и Служительница Кубка, и Хранитель историй, но сделать это надо либо в первый день истории, либо во второй. В первом случае на помощь придет настоящее войско из трех сотен опытных воинов, во втором – полусотенный отряд разведчиков. Если с кличем о помощи запоздать, к сражению успеют только гонцы, которые скажут о том, что войско Кубка идет на помощь, но, увы, не успевает.

6. Улучшить боеспособность защитников Долины тем или иным способом. Это могут быть отвары, которые делает Знахарка, татуировки, сделанные Хозяйкой иглы, пламенные речи Хранителя историй, проповеди Служительницы Кубка, камлания Заклинателя духов и так далее.

7. Личное участие в бою, разумеется, тоже не помешает – особенно если в нем будет участвовать герой-Охотник. Он

может взять на себя и руководство засадой или чем-то подобным.

8. Присутствие вождя. В случае, если герои смогут помочь Мердуи совершить обряд утром того же дня, среди защитников будет и новый вождь – и его участие может сыграть ту или иную роль в сражении.

Разумеется, этими вариантами ограничивать игроков не стоит. Пусть они сами решат, хотят ли герои помогать в обороне Долины, и если да, то каким образом. Но, конечно, те или иные персонажи могут намекать им на эти варианты, если ведущий сочтет это необходимым.

В случае, если битва выиграна, героем приходит пора решать их дальнейшую судьбу. Отправятся ли они в следующее путешествие вместе или по отдельности? Или, может быть, кто-то из них предпочтет остаться в Долине, как им, без сомнения, будут предлагать местные жители?

В случае, если битва проиграна, решений тоже не избежать. Так или иначе история кончается, и на усмотрение ведущего она может быть завершена как сценами вторжения, так и появлением на юге Долины войска союза Кубка: то, что раньше было Теплой долиной, теперь превратится в поле боя. Но герои с этим уже ничего поделать не могут и точно так же должны решать свою судьбу – правда, не на большом пиру в Лаку в честь победы, а в куда менее приятных обстоятельствах.

ИСТОРИИ ГЕРОЕВ

Описанные выше истории так или иначе присутствуют в игре, хотя герои могут быть вовлечены в них больше или меньше. Но есть и некоторые истории, которые важны для отдельных героев и не слишком принципиальны для других. Прямого воздействия на общий ход событий они не оказывают, но иногда могут косвенно на них влиять.

Медведь

Незадолго до героев в Теплую долину приходит медведь. Даже в рациональной версии сюжета он необыкновенно умен для животного. Не сверхъестественно: это просто старый и очень опытный бурый медведь, за долгие годы изучивший все приемы охотников бронзового века. Он быстр (медведи развивают скорость до 60 километров в час), очень силен и умеет обходить даже самые хитроумные ловчие ямы. Нельзя сказать, что он людоед: при прочих равных он предпочтет козу или косулю. Однако и человека считает своей законной добычей. Что сильно усложняет дело – следом за ним идет волк-падальщик, отбившийся от своей стаи, который быстрее своего кормильца замечает угрозу. Охотнику, который хочет справиться с медведем, прежде придется убить этого волка.

Жители Артахе к моменту появления героев уже знают о медведе: он в Долине три дня, но успел задрать пару их коз. Попытка поймать медведя не только не увенчалась успехом, но и оставила раненым одного из кузнецов (мед-

ведь как будто в насмешку не убил, а только покалечил охотника). Жители Лаку узнают о нем в день начала истории и пытаются на него поохотиться (см. **Посвящение сына вождя**). В Ири его впервые видят еще днем позже – но тоже никаких успехов в его поимке не достигают. К четвертому дню историю о медведе в Долине слышат уже все: этому способствует и смерть Половины облака, и убитые животные. О медведе говорят как о духе.

Он, однако, вовсе не дух. Убить его вполне можно: ослабить капканами, если герой-мастер придумает что-то интересное, убить волка-помощника и встретить медведя с копьем. Для Следопыта этот момент может стать ключевой частью истории, но и для любого охотника вообще он будет немаловажен.

Место сна

Чуть к северу от Белого пса на склоне одной из гор, окружающих Долину, есть странное место. Это большая площадка, окруженная валунами, по-видимому, естественного происхождения – но все, кто заходят на нее, почему-то буквально за несколько мгновений засыпают. Ближайшая к удобному подходу часть площадки завалена костями животных, случайно сюда зашедших, да и человеческий костяк годичной давности заметить тут можно.

В рациональной версии истории причина этого – газ, выходящий из недр горы. Пару лет назад в Теплой долине произошло небольшое землетрясение. Следствие его – выход газов из-под поверхности. Ими объясняются и гейзеры на озере, и Место сна.

Достаточно важное для мистической и чрезвычайно важное для научно-фантастической версии, для рациональной это место большой роли на самом деле не играет. Но знахарке (как, возможно, и мастеру) оно может показаться интересным, и при желании герои могут попытаться как-то зачерпнуть газ, чтоб позже его использовать. Получится ли это у них – остается на усмотрение ведущего и Хранителя историй.

Друзья Белого пса

Хозяйке иглы и без Белого пса найдется, чем заняться в Долине. Как-никак, ей нужно придумать татуировку для Бипила (причем первоначальные замыслы могут к концу истории оказаться совершенно непоходящими). Помимо этого за татуировками к ней могут обращаться самые разные люди, а Ариц может спрашивать у нее совета по поводу рисунков на бронзовых топорах – их, по его мнению, очень не хватает, чтоб сделать работу мастеров из Артахе и лучше, и более узнаваемой. Но единственный человек в Долине, с которым Хозяйка иглы будет говорить действительно на одном языке – это Экайн, создательница Белого пса.

Статуэтка, Киклады, XXV в. до н.э..

В сущности, пес — такая же татуировка, только татуировка, которую Экайн делает всей Теплой долине. Сам этот план по своему безумен, но художница в него верит и считает, что такая татуировка может быть полезна — конечно, в чисто эстетическом смысле, потому что даже в мистической версии истории Экайн не верит в волшебную силу своей работы. Если Хозяйка иглы согласится с этим подходом, Экайн расскажет ей, что, конечно, один пес — это очень хорошо. Но будет здорово как-то расширить этот рисунок, разместив в разных местах Долины какие-то небольшие связанные с ним объекты. Маленькие рисунки на земле или камнях, которые превратят не только склон одного из холмов, но всю Долину в единое живописное полотно. Какими они будут и появятся ли вообще — решать Хозяйке иглы, но понятно, что ее путешествия по Долине в поисках подходящих мест и материалов дают возможность для множества интересных встреч.

Смерть Старого мастера

Мастер Майсу — важный персонаж второго плана, лично в истории не появляющийся. Он построил свайный город Лаку, нашел и расчистил пещеру в Болотном холме, научил Этсо всему, что тот знал. Вспоминать его могут самые разные люди — от Мердуи, который не раз получал от Майсу полезные советы, до Аранцаля, ребенком игравшего в доме Майсу (где были, понятное дело, самые интересные камешки во всей Долине). Но к моменту начала истории для всех окрестных жителей Майсу уже ушел в прошлое. С момента его исчезновения минуло семь лет.

Именно исчезновения. Говоря строго, никто не видел его тела, но слух о том, что мастер умер, быстро распространился по Долине. В этом нимало не сомневался и Этсо. А уж кому знать, как не ему? Собственно, если только герои об этом не спросят прямо, никто из местных обитателей и не подумает усомниться в том, что мастер умер. Говорят, что его сожрал озерный змей – в последний раз перед исчезновением Майсу видели уплывающим из Лаку на лодке куда-то вглубь озера.

В одном месте о смерти мастера знают немного больше. Это Артахе. У Арица были с Майсу непростые отношения: оба они прекрасно умели делать бронзовые топоры. Ариц делал их, в общем, получше, но Майсу научился бы не хуже, если бы имел для этого достаточно времени. Более того, Майсу ставил под сомнение необходимость жертвоприношений. Без крови, говорил он, топоры получаются такие же точно. Ариц с этим не соглашался и семь лет подряд старается забыть слова Майсу (но может вспомнить о них, если ему напомнит Хозяин бронзы, единственный из героев, с которым Ариц будет говорить откровенно).

Ариц в последний раз видел Майсу позже, чем другие. Вместе они ушли в пещеру, где добывается черный горючий камень. Но вышел из нее спустя несколько часов только Ариц, и руки у него были разбиты в кровь. Это видели несколько жителей Артахе, которые не будут уклоняться от вопросов Хозяина бронзы, если тот докажет у них на глазах свое кузнечное мастерство.

Что произошло в пещере? Сейчас проверить это уже невозможно. Ариц станет клясться, что внезапный обвал

руды завалил Майсу, и никакими силами невозможно было извлечь его назад. Он будет говорить, что разбирал завал, пока не сорвал кожу, и кричал, пока не сорвал голос. Но почему он не позвал никого на помощь? На этот вопрос Ариц ответить не сможет — и только Хозяину бронзы решать, поверит он старику или нет. Если он захочет взять кровь за кровь, Ариц не будет возражать, но попросит только об одном: чтоб его кровь была пущена на такой топор, какого не видывал еще никто из живущих.

Тайны чужаков

Наконец, помимо всех этих завязок, у каждого из героев есть тайны, связанные с их целями в Теплой долине, но неизвестные пока что больше никому. Игроки могут выдумать их сами (разумеется, в сотрудничестве с ведущим, чтоб такая тайна не стала для него неожиданностью). Если у них возникнут с этим какие-то сложности, ведущий может предложить им что-нибудь на свой вкус. Списком ниже ограничиваться не надо и пользоваться необязательно, хотя каждая из этих тайн может сделать игру более насыщенной. (В скобках рядом с каждой тайной указывается, кто из героев может ее знать.)

В самом скором времени Долина может стать полем боя между Пятью племенами и союзом Кубка. Кажется, обе стороны готовят войска для вторжения. (Это могут знать Хранители историй и Служительница Кубка)

Герой родом из Долины, но не был в ней много лет и все считают, что он мертв. (Любой из героев, кроме Храни-

телей историй; разумеется, герой не может быть родом из Ири, возникшего совсем недавно.)

Герой был рабом Пяти племен (кто угодно, кроме Следопыта. В этом случае герой как раз может встретить в Ири знакомых).

Герой пришел в Теплую долину, чтоб убить кого-то из ее жителей. (Кто угодно, но маловероятно, что это будет Целительница или Служительница Кубка)

Герой не тот, за кого себя выдает. (Кто угодно, кроме Хранителей историй)

Герой – разведчик, член менее цивилизованного племени, живущего в горах в нескольких днях пути от Долины и ищущего, куда бы ему переселиться. (Охотник, Заклинатель духов, Целительница, Травница)

Герой служит Пяти племенам и возвращается с разведки по землям Кубка. В этом случае он знает о готовящемся вторжении, но связан не с Кетвором, а с одним из четырех других вождей. (Кто угодно, кроме Хранителей историй, Служительницы Кубка и Следопыта)

Герой заключил тайную сделку с одним из жителей Теплой долины о покупке бронзы и угля (Артахе) или редкой древесины (Лаку), но заключил ее не с лидером поселений, а с кем-то из нелояльных ему жителей (это секрет для Торговца 2, если он будет введен кем-то из игроков).

Наконец, у каждого из героев есть история о том, как к нему попала его бронза – и почему она важна для него.

Противники героев

Истории, развивающиеся в Теплой долине, конечно, больше связаны с разговорами и размышлениями, чем с драками и стычками. Но ведущий волен по своему усмотрению вводить в них небольшие столкновения: бой с кабаном может оживить историю охотника, а небольшая стычка с разведчиками из числа братьев Кетвора — дать героям много новых сведений. Мы не будем детально описывать такого рода столкновения, оставляя их на усмотрение ведущего и Хранителя историй.

Но сражения с некоторыми из персонажей вполне возможны. Скажем о них пару слов.

Кетвор — наиболее вероятный из противников героев. Как ни странно, его нельзя назвать самым опасным из воинов Теплой долины, но все же он непростой противник. Охотник 1, он к тому же вооружен отличным бронзовым топором, и таким образом к броску за него ведущий может добавить еще 6 очков. Если же он будет участвовать в финальном сражении, то будет использовать колесницу (они встречаются только у Пяти племен и других индоевропейцев и крайне редки: это одна из двух колесниц, которые возникают в истории — вторая у командира армии Пяти племен). В этом случае он сможет добавить к броску еще три очка. Но если герои подготовят поле боя как следует, то колесницу там использовать не выйдет.

Хагац Девять пальцев — главный подручный Зилара, убийца Этсо, пленитель Аранцаля и опасный враг для героев. Сам по себе, правда, он им зла не желает — но если полу-

чит приказ от Зилара или Буруса, может на них напасть. Охотник 2, вооруженный бронзовой булавой (ни у кого в Долине больше нет такого оружия, оно дает модификатор +6), он может добавить к броску 8 очков. Конечно, другому Охотнику (2) он по зубам, но бой не будет легким. Хагац по-собачьи предан своему хозяину, когда-то выходившему его после тяжелого ранения и сделавшему своей правой рукой. Так что если он уже получил приказ – убеждать его бесполезно. Но он может послушать Бипила, если тот уже стал вождем – как-никак, Бипил для него кто-то вроде младшего брата.

Медведь – самый опасный из противников рациональной части истории. Конечно, речь не о каком-то случайном медведе – для победы над таким нужно перебросить самое большее 10 очков. Медведь, пришедший в Теплую долину в дни солнцестояния, не таков: он слишком умен. В бою один на один с охотником он ведет себя не менее разумно, чем человек, так что ведущий должен бросать за него кубик и добавлять 10 очков к результату броска. Фактически это значит, конечно, что герою-охотнику, обычно добавляющему к своему броску 7 очков, придется либо рассчитывать на удачу, либо подкрепить себя отваром, либо потратить на медведя свой гарантированный бросок копья.

Мы рекомендуем ведущему отложить схватку с медведем на конец истории, но, конечно, обстоятельства игры могут подсказать и другие хорошие варианты

Кемен Кирка – скорее союзник, нежели враг героев. Так что бой с ним не слишком вероятен. Но если он все-таки случится, то Кемен будет драться всерьез. Он Охотник (2), а его любимая кирка ничем не уступает бронзовому топору в убойной силе (+5), так что он добавит к броску 7 очков. В

случае, если Кемен по каким-то причинам будет сражаться с Кетвором без участия героев (такой вариант тоже возможен), кидать кубики не стоит. У Кемена свой счет к Кетвору со времен рабства и, конечно, он убьет своего старого хозяина, хотя и не останется невредим.

Брат Кетвора – один из воинов Кетвора, с которым герои могут столкнуться в той или иной ситуации (например, если ведущий решит ввести в игру сцену спасения Мердуи или захочет, чтоб герои смогли взять языка; наконец, в бою у Болотного холма утром последнего дня истории). Воины Кетвора – хорошие бойцы. Они Охотники (2) и вооружены медными топорами, так что добавить 6 очков к их броскам будет вполне справедливо.

Разумеется, все это требуется только в бою один на один. Братья Кетвора практически никогда не ходят в Долине по одному (разве что их подкараулят возле их лагеря, где они могут пойти за водой, дровами и тому подобным). Как правило, братья собираются группами по три человека. В случае, если бой идет сразу с тремя, герою нужно просто выкинуть 12 очков. Для Охотника это сложно, но возможно, а вот для всех остальных – рискованно.

Рациональная часть нашей истории закончена: герои прожили свою неделю в Теплой долине и готовы отправляться в путь.

Но что, если рассказанного недостаточно, если реальности Теплой долины чего-то не хватает? В этом случае можно воспользоваться одной из версий, описанных ниже.

Первая, «Тайны солнцестояния», дополняет историю мистическими деталями.

Вторая, «Самое время», превращает ее в научно-фантастическое приключение.

Каждая из них не исключает ничего, описанного выше (хотя иногда придает ему совершенно другой смысл). Мы советуем выбирать одну из этих версий, посоветовавшись с игроком, взявшимся за роль Хранителя историй.

ТАЙНЫ СОЛНЦЕСТОЯНИЯ

Как все мы знаем, человек склонен помещать невообразимые космические ужасы строго в прошлом – настолько далеком, насколько возможно. Люди бронзового века в этом смысле ничем не отличаются от нас. А вот чем отличаются – так это тем, что живут к этому прошлому еще достаточно близко.

Уже поднялись к небу первые зиккураты, с которых уже сбрасывают неверно ответивших на вопросы Богини. Уже легли в пирамиды на долгий сон десять поколений мумий. До пылающих тофетов Баала и вовсе еще полторы тысячи лет.

В то время силы, властвовавшие безраздельно до человека, уже потеснены торжествующим Солнцем, однако все еще живут в темных уголках Земли. Они шепчут оттуда вещи, которые обязательно найдут себе место в объемистых томах из человеческой кожи, когда дело дойдет до письменности. Пока же есть только повторяемые вполголоса предания и вовсе невысказанные страхи.

Ваши герои видели достаточно – кто-то, быть может, наблюдал на Крите причудливый танец со змеями, когда непонятно, кто опасней – жрица или змея; кто-то слышал подсказки Гильдии Халдеев и ничего из них не понял. Кто-то забредал в колоссальные города из черного гнейса, где дома выше трех человеческих ростов, на барельефах – чешуя, а во всем городе нет ни одной лестницы, только пандусы. Кто-то по долгу шамана общался с духами своими и чужими, новыми и чрезвычайно старыми.

Но никто из них не ожидал, что настоящий след старых, нечеловеческих времен, времен тьмы, крови и смеха, попадется им так близко от дома.

Вы спускаетесь в Теплую долину. Но доберетесь ли вы до ее дна?

О Пробуждающемся и его слугах

В глубине под Болотным холмом, а может быть, и под Долиной вообще, дремлет сила, которая старше людей. Неважно, что она такое: все равно понять этого никто не способен. Но важно то, что она не желает людям решительно ничего хорошего. Поколение за поколением она копила силы, и вот три года назад, когда в недрах Долины что-то сдвинулось, она заговорила. Заговорила снова, если верить Мердуи, но на памяти всех прочих глуховатый голос из-под земли впервые. Пока он говорит только во снах и только с теми, кто очень хорошо умеет слушать: заклинателями духов, служительницами Кубка, колдунами. Голос сулит тем, кто согласится служить ему, щедрые дары. Бессмертие и власть, чары и тайны. Но всем, кто не поклонится ему, не придется ждать добра, когда обладатель этого голоса вырвется на свободу.

Каменный нож III тыс. до н.э.. Несмотря на появление металлов, их использовали, вероятно, и в ритуальных целях

Кем бы ни был тот, кого называют Пробуждающимся, он становится все сильней с каждым месяцем. Ему не хватает лишь жертв и одного-единственного правильного ритуала для обретения подлинного могущества. После этого ничто и никто не сможет остановить его. Сперва Теплая долина станет холодной, когда ее духи будут пожраны, а люди порабощены. Потом придет черед для всех остальных.

Но пока Пробуждающийся еще зависит от помощи своих служителей – и опасается своих недругов. Неделя, отделяющая начало истории от дня Солнцестояния, – это неделя, которая решит судьбу всех, кого знают герои.

Как бы ни был силен Пробуждающийся, пока что он ограничен миром духов. Уже подчинив себе нижний мир Долины, он пока еще не покушается на верхний, а в средний проникает только в сновидениях. Но его служители уже здесь, и главный из них – Лысый Бурус, безобидный старейшина из Лаку, любимый горожанами за мягкость и сочувствие к просьбам. Бурус не заклинатель и не колдун, но старики и дети чувствительней к воздействию голоса из под земли, и Бурус слишком долго вслушивался в бормотание на границе дремоты и бессонницы. Голос предложил ему то, что желаннее всего: жизнь сейчас, а после победы – молодость. И Бурус согласился.

Теперь он плетет интригу. Пробуждающемуся нужны жертвы. И Бурус подбрасывает жителям Лаку идею, что Озерный змей нуждается в невесте, а Арица поддерживает в уверенности, что без детской крови бронза льется хуже. Он знает о секретах Зилара, своего наивного вождя, потому что подчинил своей воле Хагаца Девять пальцев.

Для него, а не для Зилара Хагац убил Этсо; для него принес раненого Аранцаля. За него же пойдет в бой на рассвете Солнцестояния. Бурус знает самое главное: как провести ритуал, который позволит завершить Пробуждение. Во всей Долине нет человека опаснее, чем он – но за милой улыбкой и добрым словом заметить это непросто.

О рискованной сделке

Силы – дикой, недоброй, явно чужой, но силы – сейчас в Долине более чем достаточно. Это чувствует всякий, кто силе не чужд. Глухие слухи плывут о ней далеко за перевалы – и, как и все прочие слухи, достигают торговцев.

Смоляной Гезурти – сильный человек, его мешки всегда полны, его люди всегда сыты. Он давно понял в своей жизни пару главных вещей. Во-первых, никогда не бывает слишком много власти. Во-вторых, богатство всегда ждет того, кто умеет его взять. Он долго расспрашивал Хранителей историй, щедро кормя их; он задавал осторожные вопросы заклинателям, закрыв свою волю на все засовы; он даже, скрепя сердце, щедро жертвовал в храмы Кубка, лишь бы его «наставили», дав нужное.

Минойское украшение XVII в. до н.э., служащее Гезурти соглядатаем в Верхнем мире

Теперь Смоляной Гезурти знает: сила Теплой долины не досужие бредни. К сожалению, знает он также, что эта сила – не рудничная жила, ждущая старателя, а чужая кладовая. У такого товара и хозяин нравом должен быть крут.

Однако Гезурти не боится. Он привык заключать рискованные сделки. Он продавал заклинателям, жрицам Кубка, дикарям с гор и Пяти Племенам. И он знает: хозяин силы в Долине щедро поделится и ей, и властью с ним, с Гезурти, за сдельную цену и правильную службу.

Вопрос прежде всего в том, чтобы остаться единственным, с кем хозяин ведет дела. Именно для этого караван Гезурти сопровождают люди, которым не стоит верить ни в чем. Каждый из них зарежет за щепоть соли. Возможно, впрочем, зарезать на алтаре придется и кого-то из них. Но это допустимые расходы.

О мире духов

К счастью, Пробуждающийся – не единственная сила в мистическом мире бронзового века. И пусть до египетских богов далеко – духи Старой Европы тут как тут. Заклинатели, которые в рациональной версии нашей игры не обладают никакой силой, в мистической, конечно, и правда могут путешествовать по мирам. Они выводят с того света больных, заклинают мелких духов, заключают договоры со средними и бегают на посылках у сильных. Хитростью и камланием они достигают иногда замечательных результатов. Беда в том, что в Долине, кроме Мердуи, заклинателей нет. Но, может быть, они появятся среди героев?

Если так, то Заклинатель духов быстро обнаружит, что духи вокруг Долины неспокойны. Собственно, он может знать об этом еще до прихода в нее: горные духи в окрестностях ведут себя странно, что-то обеспокоенно бормочут. Если горы волнуются, пришла пора и людям заволноваться.

Бронзовая фибула
2 тыс. до н.э.,

Нижний мир долины уже по сути не существует. Там только тьма и страх, видения времен кроманьонцев смешиваются с грезами будущего, потому что Пробуждающийся существует вне времени. Попавший туда Заклинатель сильно рискует, а с каждой следующей ночью Пробуждающийся все сильней будет пытаться затянуть его к себе – если в первую ночь герой не согласится на заманчивые предложения.

Верхний мир – беспокоен. Его духи испуганы и не понимают, что происходит. Но готовы при необходимости прийти на помощь. Вот только большинство из них – мелочь, которая и себе-то помочь не сможет. Только два духа действительно могут стать подспорьем в борьбе с пробуждающимся. Один из них, старший из духов Большого озера, не спешит сделать это. Слишком заманчивые вещи посулил ему старый сосед. Вернуться ко временам, когда в озере не били рыбу, когда оно было чистым, а в глубине

его еще таился холод ледникового периода. Он не вмешается в борьбу, но примет любой ее исход. Дух Северного пика – другое дело. Но о нем еще будет сказано ниже.

О помощи Солнца

Если Пробуждающийся и боится чего-то, то это солнечный свет. Но дух Солнца слишком далек, чтоб до него мог дотянуться даже лучший из заклинателей. А вот служительницы Кубка не вполне напрасно верят в то, что дух Солнца им помогает. Да, конечно, прямо он ни во что не вмешивается – но по крайней мере он может дать своей верной Служительнице защиту от чар и силу противостоять Пробуждающемуся. Не победить его, конечно. Но не проиграть в ночных противоборствах. Луч, кончающийся рукой, поможет ей подняться и из нижнего мира.

В конечном счете и ритуал в Болотном холме, который позволит справиться с Пробуждающимся, в ключевой своей части предполагает падающий сквозь мегалит солнечный луч. И хотя Мердуи раздосадует соседство Служительницы, ее молитва совсем не помешает.

Вот только Мердуи недоволен не зря: хотя для людей дух Солнца куда приятней Пробуждающегося, для мелких духов верхнего и среднего мира он может быть губителен: боги не терпят духов рядом с собой. А Солнце уже стало богом. Пока не в Европе. Но почему бы и не здесь? Если, конечно, Служительница откроет ему дорогу в Долину.

О Мердуи

Главный интриган и хитрец рациональной версии нашей истории в мистической приобретает еще большее значение. На помощь уму и чутью здесь приходит нешуточная сила заклинателя, который сам стал наполовину духом. Связанный с Долиной неразрывно, он живет, пока живет она. А значит, в некотором смысле бессмертен. Среди жителей Долины нет никого, кто помнил бы время, когда Мердуи тут не было – или хотя бы когда волосы Мердуи не были седы. Возраст его давно перевалил за век, но сам он годов не считает. Не ради вечной жизни он привязал себя к этой долине, а потому, что однажды уже столкнулся здесь с Пробуждающимся. Тогда, еще слабый, он был скорее Дремлющим. Но даже намек на то, что он может восстать ото сна, привел Мердуи в ужас. Заклинатель понял все – про то, что обречен сам, что Долина умрет, а Большое озеро станет льдом, что мир вокруг станет площадкой для игр нечеловеческих сил – и поклялся, что не допустит этого никогда. Долина услышала эту клятву и приняла Мердуи как свою часть.

Амулет Эци, в нашей истории сделанный Мердуи для защиты Этсо

Теперь он борется из последних сил. Его надежды невелики. Духи слабы. Нижний мир Долины пал, несмотря на сопротивление. Но все же за Мердуи две силы, которые

Пробуждающийся не учитывает. Это люди и дух Северного пика.

Люди — главная из них. Один из них, Этсо, помог Мердуи довести до ума бронзовый диск, указывающий точный миг для начала обряда в Болотном холме. Если ритуал пройдет верно, у Долины не только появится новый вождь. Это важно, конечно. Вождь — залог того, что с Долиной все будет в порядке. Но гораздо важнее то, что этот же ритуал изгонит Пробуждающегося из его тьмы. Это смертельно опасно для всех, но днем Пробуждающийся слаб, а в распоряжении Мердуи будет самый длинный день года.

Беда в том, что Мердуи может положиться далеко не на всех людей. Он знает, что среди жителей Долины есть прислужники его врага. Но герои — другое дело. Они, кажется, более-менее вне подозрений, а значит, на них можно пусть и не во всем, но положиться. Пусть они отыщут предателей и ослабят тем самым Пробуждающегося. Пусть найдут пропавший диск и Бипила, пусть послужат помощниками Мердуи, его руками. Потому что ему самому есть чем заняться. Он должен подготовиться к обряду, накопить сил и заключить договор с духом Северного пика.

О поединке со Змеем

Говоря вообще, теория Основного мифа индоевропейской культуры имеет существенно больше критиков, чем почитателей. Идея о раннем индоевропейском дуализме, замкнутом на образ борьбы Громовержца и Змея, борьбы верхнего и антропоморфного с нижним и хтоническим, основана на довольно вольном толковании источников.

Возможно, она соответствует истине, возможно, нет, возможно, не всегда.

Так или иначе, в мистической версии нашей истории эти представления подкрепляется и вполне осязаемыми верхним и нижним мирами, и глухими преданиями о прежнем змееподобном народе. Но, что еще важнее, миф о битве Громовержца и Змея полностью и вплотную укоренился у очень конкретной части индоевропейцев – пресловутого союза Пяти племен.

Собственно, союзу не так уж необходимо расширение именно в этом направлении. Долина, конечно, хороша. Но горы! Недружелюбное население! Да и город на воде так сразу не возьмешь. Однако вождь Кетвор продавил идею вторжения, и у него на это свои резоны.

Кетвор – человек не то чтобы религиозный, но благодарный Громовержцу за свою удачу достаточно, чтобы нанести на свой топор знак молнии. А вот Хреда, его сестра – знающая заклинательница, притом женщина не только чувствительная к силе, но и исключительно умная.

Она успешно сложила два и два. С одной стороны, нарастающая, наливающаяся, будто гной в рану, явственно заметная от самых гор чужая, прежняя и нижняя сила, очевидная всякому, кто выставлял хоть ногу из среднего мира. С другой – история о поедающем людей змее в Большом озере.

Древний бог нижнего мира, хтоническая чешуйчатая гадина, поднялась, чуя близость Громовержца. И его необходимо победить. Разумеется, это будет символическая победа, бог не спустится с тучи. Но и человек достаточно силен, чтобы выгнать тьму из того маленького мира, где

живет. Кетвор будет рад вновь, как всегда, последовать совету сестры и сделать то, что должно. Победа над Змеем: что может быть главней для вождя? Но Громовержец может указать и другого воина.

Хреда, что и неудивительно для чужого в Долине человека, сделала неверный вывод. Змей – не исток зла и тем более не бог. Да, он существует и существовал искони. Сейчас он почувствовал хорошо знакомую силу и проснулся. Но он не ест людей и не разрушает сваи Лаку, для этого хватит и гейзеров. Змей и не интересуется людьми, если только это не равные противники, вызвавшие его на честный бой. В древности молодые и сильные уже приходили убить его и, что бы там ни думали индоевропейские сказители, кончили дни на темном дне озера, став добычей. Змей – хитрая древняя тварь. Но все же его можно одолеть, и даже без благословений.

Зло же, которое чувствует Хреда, лежит глубже озерного дна. Но об этом она узнает уже в Долине, либо в ходе истории, прислушавшись к словам победителя Змея, либо в последний день, с началом обряда в Болотном холме.

Когда ритуал начнется, Хреда быстро поймет, что Мердуи пытается сделать – и предложит всемерную помощь братьев Кетвора в окончательном решении вопроса с Пробудившимся, заодно рассказав и о вторжении. Но помощь братьев имеет свою цену. Хреда потребует объявить вождем под солнечным лучом Кетвора. Да, тот наведет свои порядки, и Долина станет частью его владений. Зато Пробудившийся будет побежден, а резня не случится.

Но все может пойти иначе, если кто-то из героев убил Змея на глади озера. Это обязательно заметят дежурные братья – и героя и его друзей пригласят зайти в одно тихое место. Пригласят с поклонами, со всем почтением, предложив молока и мяса. Кетвор пригласит змееборца сесть справа от себя, а Хреда будет говорить – первой, долго и уважительно. Она предложит героям другой вариант: пусть вождем Долины становится отмеченный Громовержцем воин, одержавший победу над змеем. Пусть его народ – понимаемый как Долина целиком – войдет в Союз отныне уже Шести Племен. Без боя, без насилия, без огня.

Гарпун, медь, 2 тыс. до н.э.

Вот только проблема в том, что без насилия не получится. Мердуи очень сдержанно не одобрит такое решение, но еще может принять его как меньшее зло. Но не Кемен Кирка. Он будет сопротивляться, упорно, изобретательно и до конца, и никакая дружба с героем его не остановит. Когда Кемен поклялся, что никогда больше не будет на рабской цепи, он имел в виду оба ее конца.

О медведе

Есть медведи и медведи. Одни – простые животные. Другие – сами духи, принявшие их облик и ставшие ими. Но есть и медведи, которые по сути своей люди. Медведь Теплой долины из их числа. Он не просто мишень Следопыта. Он сам следопыт. Бывший следопыт, убивший десятилетия назад слишком, не по-звериному умного медведя.

Человеческое еще живо в нем. Он старается не убивать без нужды и защищает своего будущего убийцу, того, кому он может доверять. Он не против умереть: жизнь медведем не слишком-то сладка. Но есть дело, которое нужно сделать прежде.

Медведь с его человеческим разумом все же одновременно пребывает на грани мира духов. Он не знает, как назвать происходящее в Долине, и не смог бы, даже если бы знал. Но это неважно. Своей звериной частью он чувствует опасность Пробуждающегося. Человеческой – осмысляет ее. Духовной – готов ей противостоять. В час ритуала он придет, чтоб сражаться и защищать Мердуи, его друзей и Долину. А если после этого час умереть придет – он умрет. Но умрет как человек, исполнив свой долг.

О Белом псе

Создательница Белого пса Экайн не интересуется духами. Она творит потому, что не может этого не делать. Но подлинное искусство, даже если это искусство бронзового века, способно на многое. И Белый пес обретет силу, если его успеют закончить к Солнцестоянию. Сделать это не-

сложно: нужно просто немного помочь Экайн. Помочь, принеся ей мела и рисуя с ней пса. Помочь, собрав одежды и припасов в дорогу, в которую она отправится, закончив рисунок. Помочь, наконец, защитив от людей Кетвора (такую сцену ведущий может вставить, если хочет).

Если все это будет проделано, то Белый пес обретет полноценного двойника в верхнем мире. Не по воле Экайн, скорее даже против ее желания. Но творец не всегда властен над творением. Пес будет послушен Экайн и верен героям, ее друзьям: вдвойне, если один из героев — Зверолов, сопровождаемый собственным псом. Пес Зверолова в среднем мире и Белый пес Экайн в верхнем мире — необходимая составляющая победы над Пробуждающимся. Кто еще загонит его туда, куда нужно?

И если без земного пса обойтись еще можно, то без Пса верхнего мира план Мердуи сильно усложнится — в одиночку заклинатель не справится. Конечно, ему может сильно помочь Заклинатель или Служительница Кубка, а при определенном раскладе и жрица Пяти племен Хреда. Но если никого из них нет, то без Пса у Долины нет и шансов. Увы, ни Мердуи, ни Экайн об этом не догадываются.

О Духе Озера

Дух Большого озера древен и ленив. Ну, во всяком случае, неспешен. Он слушает, как над ним проходит студеная вода, спокоен, как спокойны его воды, и очень негодует на большой и шумный Лаку, люди которого едят его рыбу и купают детей в его воде. Он не кровожаден, нет — он постариковски ворчлив и осторожен.

Пробуждающийся пообещал ему добрые старые времена, и пока можно перетерпеть даже буйство проснувшегося Змея – они с ним давние знакомые и соседи. Когда все будет сделано, Змей уснет во льду на озерном дне. Уснет в покое, надолго, подобру. Люди-то не будут мутить воду. И все будут жить, как заведено – покойно, степенно, а не как всякие там ручьи-прыгуны.

Проблема в том, что старый дух не знает ничего за пределами своего озера. Он видит свои вольные волны, бьющиеся о сваи, видит мечущихся над водой мелких духов-однодневок, рождающихся из кувшинок и камыша – и не видит окружающей его озеро в нижнем мире выжженой, выпитой пустыни. Пробуждающийся обхаживает его, так, как нашептывал Бурусу – и пока что не трогает владений духа. Старик живет в нижнем мире долго и проживет еще достаточно, чтобы успеть его сожрать. А когда разговоры кончатся, он все равно ничего не сообразит.

Однако получить если и не помощь, то нейтралитет Духа Озера все-таки можно – как раз показав ему нижний мир в его текущем виде. Потребуется просто взять с собой в нижний мир подальше от Большого озера немного озерной воды – вот только не абы в чем. Для этого нужен прозрачный сосуд. Из горного хрусталя, например. Вот только откуда его взять? Хрусталь на дороге не валяется.

К счастью, сейчас маленькая чашка, выточенная из цельной друзы, спрятана в тайничке в свае под домом Зилара вместе с другими ценными вещами на случай возможного побега. Даже Бипил, хоть и вспомнит, что она у отца есть, не знает точно, где она. Найти, впрочем, можно.

С другой стороны, как раз подходящий кусок хрусталя принес с собой караван Смоляного Гезурти. Можно купить хрусталь (недешево) или выкрасть при удаче. А вот сделать чашку, если в команде нет Мастера (2), сможет привыкший к тонкой работе Ариц. Если герои с ним не поссорились, конечно.

Увидев, что творится в Долине, дух сильно разуверится в своем незримом собеседнике – а вот уверения героев, что они с Мердуи хотят сделать как было до Пробуждения, встретит с одобрением. Ждать действенной помощи от Озерного старика и после этого не стоит. Но вредить он не будет точно.

Резьба по горному хрусталю, бронзовый век

О белом кабане в черных пятнах

Последним заданием, которое Мердуи даст героям за день до ритуала, будет охота. Для обряда ему необходимо изловить белого кабана в черных пятнах. Это редкий зверь, но в Долине он встречается – и хорошему охотнику вполне по силам его поймать. Взять кабана надо живым и желательно не слишком израненным. Само по себе это не слишком сложно, Конечно, кабан опасный противник, но герои как-нибудь изловчатся его добыть. Найти кабана тоже можно: если у героев есть пес, то нет и вовсе никаких сложностей, а если нет – можно найти его по следам, пару раз выследив обычных черных животных.

Хитрость в том, что герои не единственные, кому нужен кабан. Люди Гезурти тоже за ним охотятся – только с

противоположной целью. Их задача – добыть своему начальнику редкого, выдающегося зверя, чтоб тот принес его в жертву. Конечно, в жертву Пробуждающемуся, хотя охотники об этом и не знают. Пару уже убитых животных – оленя с великолепными рогами или черно-рыжего ягнятника с широкими крыльями, – выпотрошенных на импровизированных алтарях и вывешенных на деревьях, герои могут найти и в предыдущие дни.

Охотникам не хочется возвращаться с пустыми руками, так что кабана они попытаются либо взять первыми, либо отобрать. Но если героям не захочется с ними сражаться, то, в общем, от охотников можно просто откупиться или испугать их, если людей будет достаточно.

Об обряде и великой охоте

К рассвету Солнцестояния все должно быть готово к обряду в Болотном холме. В наилучшем случае это значит, что, во-первых, на месте будут не только герои и Мердуи, но и Бипил (или другой кандидат в вожди). Во-вторых, у них будет диск, который позволит точно высчитать момент начала ритуала. В-третьих, дух Большого озера будет нейтрален по отношению к героям. В-четвертых, Белый пес Экайн будет завершен и обретет свое место в верхнем мире. В-пятых, героями будет изловлен и доставлен к Болотному холму белый в черных пятнах кабан. В-шестых, рядом с героями будет кто-то, кто готов их защитить: люди Кемена или Кетвора, или кто-то еще, готовый к большой драке – с Хагацом Девять Пальцев и Бурусом, а если не повезет, то еще и с Кетвором (или Кеменом) и их людьми. Вероятно,

на стороне Буруса также будут драться люди Гезурти – если только кто-то не избавится от них раньше.

Дальнейшая задача, как и в рациональной версии, проста. Нужно продержаться у Болотного холма достаточное время, чтоб Мердуи провел обряд. Вот только на обряде тут ничего не кончится.

Не стоит ждать явления Пробуждающегося лично. Ни в нижнем, ни в среднем, ни тем более в верхнем мире во всей своей мощи он не появится. Но все же во всех трех мирах будет ясно, что он пробудился – и это никому не покажется приятным. Гроза и град, ветер, срывающий листву с деревьев и сбивающий с ног, тучи, от которых днем становится темно, как в сумерках – все это будет. Птицы замолчат, а животные попрячутся в норах, и только дети будут плакать во всех поселениях и хижинах. Единственным зверем, кроме псов и медведя, которого в ближайшие часы увидят герои, будет белый в черные пятна кабан – потому что именно в него Мердуи поместит Пробуждающегося.

Кабан мал для него, тесен, но пока солнце не село, Пробуждающийся не сможет выбраться из него. Если солнце сядет – все пропало, ведь Мердуи пробудил того, кого нельзя было пробуждать, и собственной рукой привел его в средний мир. Надежда лишь на то, что произошло это по плану заклинателя, и что герои за несколько часов успеют в стремительной гонке по трем мирам загнать кабана в пещеру под Северным пиком. Средний мир с его грозой будет еще не так плох в сравнении с залитой тяжелым красным светом истлевшей пустыней нижнего и непроходимыми древними лесами верхнего.

Ведущий и Хранитель историй лучше нас подберут подходящее для других игроков и ситуации описание трех миров. Но на пути преследователей должны встретиться три препятствия. Во-первых, в самом начале кабан попытается прорваться в болото – и это рискованный момент, из топи не возвращаются и иные ирийцы. Во-вторых, в середине пути он бросится в озеро, чтоб получить помощь Озерного духа. Если героям удалось договориться с духом заранее, то волны на озере будут мешать кабану, но не тронут лодку героев. Если не удалось – наоборот. В-третьих, на полпути от озера к Северному пику кабан может ринуться в сторону, в леса.

Охотничий рог, Ирландия, бронзовый век

В первом случае героям придется рассчитывать только на свою силу и оружие. Во втором – на договор с духом. В третьем – на псов или помощь заклинателей, которые общими усилиями смогут удержать кабана в пределах узкой тропы. И каждый раз за провал придется заплатить человеческими жизнями, потому что кабан, прорываясь в

сторону, будет стремиться к поселениям. В болото он сбежит, разнося на своем пути Ири, в озере поплывет, сшибая сваи Лаку, а сбежав в леса, ринется к Артахе, разнося местные литейные печи. (Такой маршрут несколько нарушает реальную географию долины, но перемещения между тремя мирами делают это возможным.)

Так или иначе в конце пути герои все же окажутся у подножья Северного пика. Только если все три испытания будут сорваны, кабан сумеет затянуть дело до темноты.

И тогда, в общем-то, история Хранителя окончится. Разумеется, египетские жрецы, шумерские заклинатели или кто-то еще сведущий рано или поздно расчистит выжженное на всех трех мирах пятно. Но для европейцев бронзового века утешением это не послужит: даже индоевропейские племена повременят селиться в этих проклятых местах.

Если же герои все же смогут загнать кабана к горе, то все пройдет как надо. Мердуи не зря провел пятый день истории за убеждением горного духа, старейшего и сильнейшего из всех местных обитателей. Тот согласился стать хранителем и тюремщиком. Запертый в корнях горы Пробуждающийся снова погрузится в сон — на тысячелетия, а дух будет охранять его ото всех и всех от него. Героям же останется завалить вход в пещеру камнями и надеяться, что ничего подобного в их жизни больше не повторится.

И не забудьте, что вторжение Пяти племен никто не отменял. Чем больше времени герои потратят на охоту, тем меньше у них останется для подготовки к битве.

О героях

Мистический мир «Тайн Солнцестояния» наделяет героев новыми возможностями. Конечно, Хозяин бронзы и Хранитель историй не приобретают ничего нового. Но для всех остальных ситуация меняется.

Заклинатель духов – наиболее очевидный пример. Он обретает возможность в трансе возноситься в верхний и спускаться в нижний мир, общаться там с духами, помогать умирающим и потерявшим сознание, выводя их в средний мир или облегчая их судьбу в верхнем. Он может, наконец, говорить с мертвецами. Это не относится к Этсо: защищенный амулетом Мердуи, он недоступен ни для кого из заклинателей. Но ничто не мешает Заклинателю поговорить в верхнем мире с лежащим без чувств Аранцалем (тот, правда, не будет называть свое имя и скажет, что поможет Заклинателю, только если тот найдет его тело в среднем мире и поможет духу Аранцаля в него вернуться). Во всех деталях можно узнать историю смерти Половины облака от нее же самой, еще не успевшей уйти слишком далеко в верхнем мире. Доступны для беседы будут и любые другие убитые в ходе событий, кроме Буруса и Гезурти: эти, даже если погибнут, будут поглощены Пробуждающимся. Приключения Заклинателя в верхнем мире и его невольные путешествия по изменчивому нижнему, куда его будет пытаться затащить Пробуждающийся, составляют самостоятельные интересные сюжеты игры – но детали их придется выдумать ведущему и Хранителю историй, потому что они должны быть подобраны под конкретного героя с его характером и свойствами.

Если же Заклинатель примет предложение бессмертия и силы, для него начнется совсем другая история: ему нужно будет получить силу от Пробуждающегося и способствовать его победе. Но при этом так, чтоб после этого остаться в живых, что не так-то просто: тот, кто восстает ото сна, вовсе не собирается на самом деле уступать даже частицу своей мощи.

Возможности **Служительницы Кубка** существенно меньше. Но все же она чувствует изменения в Долине. По ночам она будет слышать голос Пробуждающегося, и если она отвергнет его предложение (а не отвергнуть его хорошая служительница не может), то после этого каждую ночь будет попадать в тот же меняющийся нижний мир. Однако в отличие от Заклинателя, которому там придется рассчитывать на собственный ум и помощь случайных союзников, Служительнице путь наверх поможет проложить Кубок и молитва. Эта же молитва способствует сокращению времени обряда в Болотном холме и поможет удержать кабана на его пути во время третьего испытания.

Знахарка (в обоих ее вариантах) и **Хозяйка иглы** в «Тайнах Солнцестояния», конечно, обретают возможность достигать существенно больших результатов. Татуировки тут действительно помогают (и хорошая работа позволит, скажем, добавить к броску охотника +1 очко, или дать дополнительную защиту от Пробуждающегося). Знахарка же может сварить не только снадобье, вводящее человека в боевое безумие, но и множество других волшебных средств — их игрок, взявшийся за эту роль, вполне может выдумать самостоятельно.

Зверолов, тесно связанный со своим псом, в отличие от других героев будет крепко защищен от ночного голоса. Его сны будут снами и явью его друга: мчаться по траве, достигающей твоей макушки, разбрызгивая росу; загонять птицу; чувствовать бесконечное множество запахов — что может быть лучше? Но чем более готов будет Белый пес, тем чаще во снах Зверолова будет появляться и он. Псу скучно и хочется поиграть с кем-нибудь, а в Долине не так уж много собак. Белый пес, конечно, всегда будет за героев, если они помогут его закончить. Но только Зверолова он будет слушаться — даже во время последней великой охоты, и потом, до самого момента, когда они расстанутся. Ведь Белый пес должен остаться в долине и сторожить заточенного под горой, как бы ему ни хотелось поохотиться за горами.

Следопыт, напротив, ночной шепот услышит хорошо, немногим хуже Заклинателя. Голосу есть, что предложить ему. Месть сладка, но что, если рука вернется на место? Вошедший в полную силу Пробуждающийся способен и не на такое. Несколько жертв, верная служба Гезурти и Бурусу — и Следопыт обретет то, о чем мечтает. А начать надо, конечно, с того, о чем он и сам давно мечтает: с убийства медведя. Вот только почему медведь смотрит так, как будто хочет что-то сказать своему преследователю?

О тайнах героев

«Тайны Солнцестояния» не были бы собой, если бы у их героев не было и своих тайн. Это совершенно не обязательно что-то мистическое: вполне подойдут и те тайны,

которые были описаны в рациональной части нашей истории (см. **Тайны чужаков**). Но если ведущему хочется добавить к этому списку что-то более мрачное и магическое, почему бы нет? Приведем несколько примеров, но, конечно, как и в прошлый раз, ограничиваться ими не стоит.

Герой служит пробуждающейся тьме. В начале он еще не знает, что она из себя представляет, и может, конечно, передумать в ходе истории. Но идет он в Теплую долину вовсе не для того, что помочь ее жителям. (Любой герой, кроме Хранителей историй и Хозяина бронзы)

Герой – воин, пришедший за Змеем. Это, кстати, хорошо сочетается с рациональной тайной, предполагающей, что герой родом из Пяти племен. (Зверолов и Следопыт)

Герой – оборотень. Ну, превращаться в животное он не может, но может управлять им на расстоянии, видеть его глазами и слышать его ушами. Животное может быть и волком, и птицей, кем угодно. (Любой герой, кроме Зверолова, у которого уже есть его пес)

Героя защищает могущественный амулет. (Любой герой, кроме Служительницы Кубка – ей, кроме Кубка, ничего не нужно)

Герой прорицает будущее. В Долине это можно сделать, надышавшись испарениями на Месте сна (Служительница Кубка, Целительница, Хозяйка иглы)

Мы не рекомендуем ведущему наделять какими-то особыми мистическими силами всех героев, чтоб история не превратилась в историю магических противоборств.

Все же главное в Теплой долине происходит в среднем мире и совершается обычными людьми. Но добавить немного удивительного на втором плане вполне можно.

О врагах

Практически все, с кем герои могут столкнуться в бою в рамках «Тайн Солнцестояния» – обычные люди, и к ним относится все то, что было сказано выше (см. **Противники героев**). Но есть и несколько важных особенностей, о которых нужно сказать.

Медведь будет избегать убийств в Теплой долине, если только его не лишат возможности уйти от преследователей по-другому. Сопротивляться Следопыту он будет только до ритуала в Болотном холме, а после этого спокойно примет смерть – но только от его руки.

Зато **Змей**, которого в рациональной части истории нет, в «Тайнах Солнцестояния» существует – и является, безусловно, самым опасным из всех противников героев. Он достаточно разумен, чтоб ведущий бросал за него кубик. Что еще хуже, Змея нельзя победить с первого раза. Если герой одержит победу в первом столкновении на поверхности озера (к броску Змея при этом добавляется 10 очков), Змей уйдет под воду и потащит врага за собой. Там надо будет побить его снова, но в глубине Змей сильнее (и к броску добавляется уже 12 очков). Если герой победит и в этот раз, Змей выпустит его и всплывет. После этого его можно будет добить (тут к броску Змея добавляется уже всего 6 очков). Помочь герою справиться может не только его хорошее оружие, но и отвары, татуировки и специаль-

ный гарпун, который могут сделать Хозяин бронзы или Ариц (такой гарпун добавляет 6 очков к броску героя, но только в бою против Змея). Кроме того, помощь в убийстве Змея могут оказать Заклинатель духов или Служительница Кубка, если выступят против него в верхнем мире (это добавит к броскам героя еще +2), и все остальные герои, если будут пытаться причинить ему вред какими-то обычными методами (+1 за каждого участника помимо главного змееборца). Если Змея же добить не получится, он скроется под водой и больше до конца истории уже не появится.

Заканчивая разговор о физических битвах, стоит сказать, что, в то время как **Гезурти** вполне уязвим (хотя его хорошее оружие добавляет ему обычные плюсы), **Бурус** защищен Пробуждающимся всерьез. Сам он совершенно не опасен – глубокий старик, вооруженный разве что своей клюкой, он не помеха даже для самого слабого из героев. Но причинить ему какой бы то ни было физический вред можно будет только после того, как обряд в Болотном холме будет завершен. До этого Буруса можно связать, можно удерживать его, но даже бронза не оставит на нем и царапины.

Особенностью «Тайн Солнцестояния» являются не столько обычные, сколько мистические противостояния. Верхний и нижний мир настолько разнообразны, что никаких общих правил тут быть не может. Но для того, чтоб ведущему было на что ориентироваться, приведем примерную таблицу тех плюсов, которые можно добавить к броску героя в мистическом бою с духом, кем-то из людей или какой-то другой опасностью верхнего и нижнего мира.

+1	Герой защищен хорошим амулетом или татуировкой. Героиня – Служительница Кубка (1)
+2	Герой – Служительница Кубка (1), Знахарка (2), Хозяйка иглы с ее татуировками (2)
+3	Медведь в мире духов. Герой вооружен в мире духов своим оружием, что характерно для Охотников (2). Герой – Заклинатель духов (1) или Служительница Кубка (2)
+4	Гезурти, Бурус, Хреда. Слабые духи. Герой – Заклинатель духов (2)
+5	Мердуи
+6	Духи средней силы

Естественно, эти плюсы могут в некоторых случаях суммироваться. Скажем, спящий Охотник может иметь не только оружие, но и татуировку, а Заклинатели духов часто ходят в амулетах.

На протяжении всей истории Буруса практически невозможно будет встретить в мире духов – ему там делать нечего, а когда он входит в транс, то сразу спускается в нижний мир. Но Хреда и Гезурти нередко заходят в верхний мир (а Гезурти подчас и в нижний). Мердуи же постоянно присутствует в среднем и верхнем мире одновременно, и герой-Заклинатель всегда сможет его там найти.

О прямом столкновении между кем-то из героев и действительно могущественными духами не может идти и речи. И Дух Северного пика, и Озерный старик не агрессивны, но, если герой захочет причинить им вред, прихлопнут его как комара. Пробуждающийся же пока что не может нападать на тех, кто находится в верхнем и среднем мире. В нижнем мире он тоже не атакует прямо (к великому счастью героев), а утягивает недругов в лабиринты будущего и прошлого, так что сновидцы могут спасаться от незримого преследования и по улицам средневекового Стрельсау, и между небоскребов-офисов R.U.R., и на леднике, и в местах вовсе небывалых. Задача Пробуждающегося – не столько убить их, сколько показать свою власть: он верит, что это заставит врагов перейти к нему на службу. Но с каждой следующей ночью испытания будут все серьезней.

Последнее, о чем нужно сказать – это схватка с кабаном. Кидать кубики тут героям придется только дважды. Первый раз – при попытке кабана прорваться из окружения и уйти в болото. Бой будет идти в среднем мире, так что плюсы тут совершенно обыкновенные – и героям всем вместе нужно будет набрать 35 очков. Ведущий может добавить к ним помощников – Кетвор добавит к общей сумме их бросков еще 4 очка, Кемен – 5. В целом это вполне реальная задача.

Второй раз без бросок может понадобиться, когда кабан попытается уйти в леса на подходе к Северному пику. На этот раз дело будет происходить в чащах верхнего мира. Если у героев будет Белый пес, бросок не нужен – он и сам отлично со всем справится. Но если Пса с героя-

ми не будет, игрокам, герои которых обладают мистическими силами, придется бросить кубики. В общей сложности героям нужно набрать при этом 20 очков. 5 из них даст Мердуи, еще 4 может прибавить Хреда, если она поддержит героев. Но остальные 11 нужно будет набрать героям. Все, кроме Заклинателя духов и Служительницы Кубка, при этом добавляют только 1 очко (но могут добавить плюсы от амулетов, оружия и всего прочего).

Мы советуем ведущему заранее посчитать все результаты, которые не требуют броска кубика, чтоб не тратить на это время в разгар погони.

И пусть духи Теплой долины помогут вам.

САМОЕ ВРЕМЯ

События — это пена на волнах истории, говорил великий Фернан Бродель. Каждый сотрудник Руританского института темпоральных исследований (РИТИ) знает эту истину с учебки. Вот только истины такого рода хороши, пока ты сам не поднят на эту самую волну и не ждешь, что вот-вот отправишься на дно.

Увы, со старшим научным сотрудником РИТИ происходит сейчас именно это: волею судеб, а еще больше — злого умысла, он оказался в позднем бронзовом веке: а) один, б) без хронометра, как сокращенно называют личное мобильное устройство для путешествий во времени и в) перед лицом смертельной опасности.

Амулет бронзового века на столе исследователя

Что у него есть?

Хорошая маскировка под Хранителя историй, большой жизненный опыт, знание ситуации и весь опыт человека из времен, до которых остается еще четыре тысячи лет.

Научная работа

Итак, Хранитель историй — никакой не хранитель историй. Это научный сотрудник родом из далекого будущего. Из какого будущего?

Тут можно пойти тремя путями. Во-первых, вы можете придумать это будущее на свой вкус (но оно должно быть

таким, чтоб в нем могли существовать научные институты, крупный бизнес и демократия). Во-вторых, вы можете взять описание Земли из нашей брошюры **«Земля: Старый свет»** (см. раздел о Марсе на нашем сайте). В 2082 году, описанном в ней, путешествия во времени еще не изобретены, но в 2102 они вполне могут возникнуть – а мир в целом еще не слишком изменится. Наконец, вы можете считать его пришельцем из Алланитовой Руритании 1930-х годов (см. часть **R.U.R.** в нашей игре **«Руританский роман»**), где к 1938 году изобрели путешествия во времени. Для дальнейшего развития событий это не слишком принципиально, хотя может сильно повлиять на поведение героя. Ниже мы будем исходить из представления, что герой родом из 2102 года, но сделаем пару пометок и для варианта 1938-го.

Так или иначе, в далеком будущем путешествия во времени (в прошлое, но не в будущее) уже открыты. Существует научно-исследовательский институт РИТИ, который посылает в прошлое специально подготовленных и обученных специалистов-историков с тем, чтоб они прояснили волнующие ученых вопросы. Герой – как раз такой профессиональный путешественник во времени, бывавший в самых разных периодах и переделках. А для того, чтоб путешествовать ему было комфортно, у него есть хронометр, позволяющий совершать скачки во времени (но не в пространстве) и выглядящий примерно как большие наручные часы.

До недавних пор был хронометр, если быть точным. Какой уж тут комфорт.

Совсем другое вторжение

Человека, по вине которого Хранитель остался без хронометра и влип в неприятности, зовут Фердинанд Чэнь. Он магнат-миллиардер, владелец гигантского бизнеса во всех сферах от добычи ископаемых на астероидах до производства роботов. Но помимо этого он, к несчастью, одержим и еще одним желанием: сделать прошлое доступным всем. Он называет это проектом «Somewhen». Почему в прошлое попадают только историки, а простым людям в него хода нет? Чэнь хочет исправить то, что кажется ему несправедливостью. И ради этого (ну и ради выгоды) задумал создать курорт в прошлом. Это в принципе возможно: прошлое до появления человеческого вида открыто для туризма. Но Чэнь хочет построить курорт во втором тысячелетии до нашей эры – собственно, именно в тот период, в котором и разворачивается история. Это нарушение Международного статута о ненаучных темпоральных перемещениях и грубое нарушение закона. Но что еще хуже – никто не знает, как это может повлиять на ход человеческой истории. Хотя страхи, связанные с «принципом бабочки», не оправдались и небольшие воздействия на историю вполне безопасны, появление в Европе бронзового века горнолыжного отеля из века космических перелетов может иметь непредсказуемые, но едва ли хорошие последствия.

Увы, все думают, что Чэнь строит отель в Меловом периоде. Только герой, ради выполнения другой миссии оказавшийся в Европе бронзового века, случайно обнаружил, как на самом деле обстоят дела – но пока он копался в

документах на горной базе «Somewhen», его схватили люди Чэня. Бежать-то от них герой бежал. Но хронометр, как и все остальное снаряжение, увы, остался в их распоряжении.

Впрочем, не время для оправданий. Если герой хочет быть уверен, что будущее останется прежним, он должен не допустить открытия отеля. Этого требует и гуманизм: люди Чэня этого, конечно, не знают, но герой в курсе о Пяти племенах, которые собираются вторгнуться в ту самую долину, где в день солнцестояния должен быть открыт отель Somewhen. А людям Пяти племен все равно, кого резать и угонять в рабство.

Худа без добра не бывает. У этой скверной истории есть хорошая составляющая. В этой же самой долине – собственно, той самой, где много столетий спустя возникнет Руритания, – находится одна из точек рандеву. В полночь после дней равноденствия и солнцестояния в таких точках появляются сотрудники РИТИ – как раз, чтоб подобрать попавших в неприятности коллег. Правда, точки рандеву обычно каким-то образом защищены от любопытствующих.

Итак, цели более менее ясны. Во-первых, не допустить открытия отеля. Во-вторых, собрать материалы, которые позволят изобличить Чэня перед судом в будущем. В-третьих, найти точку рандеву и попасть на нее в нужное время. Звучит почти непосильно, но за спиной у героя есть то, чего не хватает его противнику: знание местных реалий. Пора делать историю!

(Ну или хотя бы выбираться из истории, в которую влипли.)

Пиц Эла, прообраз Северного пика

Лучшее время года

Пока герой добирается до Теплой долины и пытается разобраться в ее проблемах, его противники из Somewhen не теряют времени даром. Работа уже почти завершена. В лесах вокруг озера, замаскированные под местные хижины, построены туристические бунгало. Одна из сотрудников, Сирша Экине, создает неподалеку от озерного поселения ложный геоглиф, стилизованный под Белую лошадь из Уффингтона. Из Мелового периода притащили настоящего плезиозавра и запустили его в будущее Богемское море, которое местные пока называют просто Большим озером. Над долиной болтаются космические спутники, ретранслирующие переговоры работников Somewhen (увы, подслушать их без специальной аппаратуры герой не может). На Северном пике достраивается отель как таковой и установлен темпоральный порт, через который пока ходят сотрудники концерна (личных хронометров у них нет), а в день солнцестояния пройдут туристы. Лето в Теплой долине собираются использовать по полной программе и, если получится, не один раз.

Из пары десятков сотрудников Somewhen в Долине большинство ничего не знают о герое и, в принципе, не настроены к нему враждебно. Но по его следам идут люди из службы безопасности концерна. Они прекрасно знают, что ученого, узнавшего об их делах правду, нельзя отпускать в будущее.

Искусство вечно

Подавляющее большинство жителей долины в «Самое время» ничем не отличаются от себя в рациональной версии истории. То же касается и событий. Пять племен планируют свое вторжение, Кетвор ведет разведку, Мердуи строит планы обряда. Но некоторые вещи оказываются не совсем такими, как кажутся – или получают новое объяснение.

Единственный из ключевых персонажей истории, который в научно-фантастической версии принципиально отличен – это Экайн, создательница Белого пса.

Одна из татуировок Эци

Бывшая лаборантка РИТИ Сирша Экине согласилась перейти в проект Somewhen, прельстившись на действительно большие деньги и возможность отправиться в бронзовый век, которым она бредит с детства. Именно она по идее должна руководить всеми делами проекта в Теплой долине. Но на самом деле ничего тако-

го она не делает: строительство Белого пса полностью поглотило ее. Сирша, хочет она этого или нет, настоящий историк, и сейчас она так глубоко вошла в роль татуировщицы Экайн, что все остальные вопросы стали для нее второстепенны. Она творит — и необходимость подписывать бумаги только раздражает.

Это делает Сиршу прекрасным потенциальным союзником для героев. Хотя она и не против идеи отеля (и отстаивает теорию, предполагающую, что контакт с дописьменными обществами не представляет опасности для истории), перспектива гибели туристов под топорами Пяти племен, конечно, приведет ее в ужас. Беда состоит в том, что Сирша уже не может отменить проект. Если герои убедят ее попытаться, кончится это тем, что заместитель Сирши и глава отеля Масакацу Пикар велит схватить ее и посадить под замок до открытия отеля. Однако помимо этого Сирша может стать источником массы полезных сведений о расположении тех или иных объектов концерна в Теплой долине. К тому же она может сказать, где находится точка рандеву (см. **В нужное время в нужном месте**) и рассказать о пропавшем в долине хронометре (см. **Семь лет спустя**). И, если отношения сложатся совсем хорошо, даже одолжить герою комм (личный компьютер), который позволит соединиться со спутником.

В нужное время в нужном месте

Точка рандеву, на которой героя подберут в полночь после дня солнцестояния его коллеги, находится в Месте сна. Собственно, оно потому и Место сна, что вокруг него на

всякий случай включили гипноизлучатели. Пройти их, не заснув, совершенно невозможно, так что у героя, в общем, есть три принципиальных выбора. Во-первых, можно все-таки заснуть: просто надо войти в круг сна непосредственно перед моментом рандеву, а дальше его и спящего коллеги подберут. Во-вторых, можно воспользоваться другим устройством для путешествия во времени — портом, установленным на базе Somewhen. Но этот порт работает узконаправленно: из времени в истории во время, которое является для героя настоящим, и обратно. Естественно, порт Somewhen очень хорошо защищен местной службой безопасности, которая не бросит его ни в каких обстоятельствах, так что добраться до него непросто. Наконец, третий вариант — найти то, что позволит пройти круг сна, оставшись бодрствующим. Такой предмет в долине есть (см. **Неуместный артефакт**). Если ничего из этого герой не сможет сделать, на помощь ему придет другой исследователь (см. **Семь лет спустя**).

Неуместный артефакт

О том, что Болотный холм — это погребальный курган, догадаться несложно. Уже историк из РИТИ поймет это без сомнений. Интересно, однако, то, что в «Самое время», в отличие от других версий нашей истории, эта гробница не вполне пустая. То есть, конечно, тела там действительно нет. Но погребальная утварь имеется. Это чаши и статуэтки, вещь вполне обычная в захоронении бронзового века. Одно но: все они принадлежат к разным историческим периодам. Заметить это, в общем, может не только Хранитель

историй, но даже и Заклинатель духов или мастер. Первый обратит внимание на то, что среди статуэток в древнем захоронении есть вполне актуальные изображения духов, второй – на то, что среди чаш и сосудов имеются удивительно правильно круглые (сделанные на гончарном круге, чего он, конечно, не знает).

Но для Хранителя историй это может стать намеком – и если он поймет его правильно, то как следует обыщет помещение. В одном из его углов найдется и сундук, запирающийся на ключ, который в свою очередь лежит на самом видном месте прямо в главной погребальной камере. Люди европейского бронзового века еще не понимают, что такое ключ и замок, так что внимания на них не обратят.

В сундуке же обнаружится немало интересного: качественное оружие, внешне неотличимое от оружия жителей Теплой долины, и набор отличных лекарств из будущего. А среди них найдется и несколько таблеток спорамина, замечательного средства, которое не только делает человека ненадолго и немного сильней и быстрей, но и помогает ему не спать. Запас спорамина в сундуке невелик, но пары таблеток вполне хватит, чтоб спокойно пройти гипноизлучатели в Месте сна.

Семь лет спустя

Вопрос, которым при этом без сомнения задастся герой, в том, кто положил все эти вещи в Болотный холм. Это не запас, созданный РИТИ, иначе бы герой о нем знал; не создан этот запас и им самим, вернувшимся из будущего –

помочь себе можно и более простыми способами. Едва ли тайник может иметь и отношение к Somewhen – тем более что его сотрудники ничего о полостях в Болотном холме не знают.

Вопрос этот, между тем, не только интересен, но и важен: выходит, рядом есть еще один путешественник во времени.

Совсем уж рядом его на самом деле нет, но путешественник и правда существует. Более того, он хорошо известен многим жителям Долины.

Семь лет назад в ходе одной из разработок Somewhen, предполагавших, что можно начать разработку полезных ископаемых в прошлом, один из геологов концерна умудрился посеять в местных пещерах свой хронометр. (Вообще говоря, он при этом еще и сломал руку, да и чудом остался жив – но теперь это уже не так важно). Проект себя не оправдал: транспортировка угля во времени дело слишком накладное. Хронометров сотрудникам тоже больше не выдают – вещь ценная, да и добывать их непросто.

Но потерянный хронометр не совсем пропал. Вскоре после этого его по чистой случайности нашел тот единственный, возможно, житель Долины, который мог разобраться в том, как он работает: Старый мастер Майсу. Взяв в руки хронометр, он на всякий случай покрутил рычажок на нем – и переместился во времени.

За прошедшие 7 лет (девять биологических лет мастера Майсу) он разобрался в работе хронометра во всех деталях и успел побывать везде от XXI века до Ледникового периода. Попутно он научился читать (эта идея его по-

трясла) и даже получил экстерном инженерное образование в Массачусетском технологическом 1900-х. Но как бы то ни было своим домом он считает Теплую долину, и раз за разом возвращается в нее – правда, во времена, предшествующие возникновению Лаку, чтоб случайно не столкнуться ни со знакомыми, ни с самим собой (прежнему мастеру Майсу будет слишком тяжело узнать то, что может рассказать ему нынешний). Именно мастер в прошлом и построил мегалит под Болотным холмом – чтоб было, где хранить любимую коллекцию.

Узоры комплекса Бру-на-Бойн, украшающие холм, известны сотруднику РИТИ

Но характерны они для Ирландии, а никак не для Руритании

Черная археология

Проблема состоит в том, что далеко не все замечательные вещи, которые Майсу принес с собой или же сделал, руководствуясь своим дипломом с отличием, остались лежать в Долине, удивляя неприхотливых местных. Торговлю, как может подтвердить ваш герой-Торговец, уже изобрели, и многие из живущих далеко за пределами Долины ознакомились с плодами его трудов.

За долгие годы очень плодотворной, но весьма скрытной работы Майсу его творения обросли слухами. Торговцы, приходящие в Долину, наслушались не только про Артахе и жертвоприношения, Змея и горючий камень, но и про странные предметы, которые тут можно купить. Кое-что, например, неестественно круглые сосуды, так це-

нимые жрицами Кубка, современники отказываются считать творением рук человеческих, и делают вывод: либо это творение духов, либо клад Змея. Известно, что змеи любят сокровища!

Майсу – все-таки человек своего времени, кустарь-самоучка, и то, что он делает, не кажется сверхъестественным, например, египтянину. Грамотный торговец тоже, конечно, в сокровища Змея верит мало. Но если великий мастер, сделавший все эти вещи, еще жив или оставил ученика – это дает надежду на грядущие сверхприбыли! (А вот для Хранителя историй – четкий знак, что лишний хронометр где-то тут и работает не по уставу).

Смоляной Гезурти, хваткий и сильный торговец с запада, отлично информирован, и не раз выменивал странные вещи из Долины. Прослышав о движении к ней союза Пяти Племен, он понимает: скоро источник удивительных товаров прикроют наглухо. Мастера либо убьют, либо изловят и посадят на цепь, что ничуть не лучше. А значит – самое время как можно скорее прийти и разобраться во всем самому. Он привел с собой и сильных носильщиков, и охранников – но не торопится скупать все подряд. Его интересуют невероятные вещи и мастер, который их делает. Ну и топоры. А на все остальное можно не размениваться. Когда выяснится, что мастер мертв, а его работы почему-то все еще появляются, Гезурти ринется на поиски места, где они хранятся. У торговца хороший нюх, и к концу истории он выйдет на след.

Гезурти умен и терпелив – но, узнав, что вторжение не просто факт будущего, а уже практически началось, он способен на необдуманные действия. Например, попы-

таться забраться в курган сразу перед Ритуалом, пока остальные готовятся к церемонии. Или быстро и решительно разобраться с неожиданными конкурентами – в лице героев.

Решающий момент

Несмотря на собственные проблемы и переживания, Хранителю историй все равно придется поучаствовать в хитросплетениях событий Долины. Лучший способ защитить туристов – отразить нападение Пяти племен. Самый простой способ найти точку рандеву – заручиться доверием местных жителей. Кроме того, как ни крути, герой все-таки историк, и местные события не должны быть ему безразличны. Ни в одном исследовании нет ни слова о большом противостоянии, свидетелем которого он становится – а ведь оно прекрасно показывает, что стратегическое значение будущей Руритании было заложено не в эпоху Римской империи, как считает большинство, а гораздо раньше. Так что основная часть истории так или иначе не пройдет мимо него. Но конец ее может отличаться от других версий очень сильно. Пока жители Долины будут заняты отражением нападения Пяти племен, Хранителю историй придется разбираться со вторжением из будущего: в полдень дня солнцестояния

Кинжалы, Германия, бронзовый век

туристы начнут вылезать из порта, если только к этому времени герой никак этому не воспрепятствует. Захватить с новыми друзьями из Долины отель Somewhen? Тайно освободить Сиршу из заключения и помочь ей подать сигнал опасности, откладывающий старт проекта? Оба этих варианта возможны, но если ничего такого сделать не получится, то придется заниматься эвакуацией уже прибывших туристов назад – и это само по себе будет большой головной болью: богачи-туристы капризны и, узнав о готовящемся вторжении, захотят не столько опрометью броситься назад в порт, сколько посмотреть «на самую настоящую битву бронзового века».

Помощь в решении этих последних проблем может, правда, прийти с неожиданной стороны: от мастера Майсу, который появится в Долине на рассвете дня солнцестояния. Как-никак, он сам спроектировал Болотный холм так, чтоб свет падал как надо. Интересно же посмотреть, как это работает? Мастер охотно вступит в героями в общение и рад будет помочь герою. Но при исполнении двух условий. Во-первых, он ни за что не захочет расстаться с Находкой, то есть хронометром. Путешествия во времени – новый смысл его жизни (которую они, в общем, не раз уже спасли, потому что шестидесятилетний Майсу в будущем не только вставил себе новые зубы, но и как следует, как он выражается, подлатал себя целиком). Во-вторых, он не захочет прямо вступать в контакт с РИТИ. По тем же самым причинам: как бы не отобрали хронометр! Выход из этой ситуации, в общем, лежит на поверхности: Майсу можно принять в РИТИ младшим научным сотрудником. Это предложение придется ему по сердцу. Но и без этого Май-

су может здорово помочь – отнести то или иное сообщение, доставить что-то необходимое героям и так далее. Естественно, он ограничен логикой: достать пару кольтов или шашку динамита с Дикого Запада ему вполне по силам, но атомную бомбу в прошлое он не принесет.

В целом приключения путешественника во времени не должны быть очень уж мрачными, так что «Самое время», наверное, предполагает счастливый конец. Предоставляем его детали на фантазию игроков и ведущего, но надеемся, что без спасений в последнюю минуту дело не обойдется. Сотрудники РИТИ как никто другой знают, как много это значит – целая минута.

Родина медведей

Фердинанд Чэнь как-то сразу решил делать проект широко – иначе не стоило и на порт тратиться. Альпийские виды, горные лыжи, живописное озеро, наблюдение за смешными туземцами – это все замечательно, но зачем этим ограничиваться? Вот, например, животный мир Долины мог бы быть и побогаче – а то эти тут даже лошадей еще не изобрели. Недоработка. Но мы не можем ждать милостей от природы, взять их у нее – наша задача! Или, в данном случае, додать. Совсем недавно Чэнь подписал смету на сафари-парк по другую сторону Северного пика.

И сразу же все пошло не так. Первый из экспонатов определился быстро – замечательный, почти трехметровый, семисоткилограммовый и совершенно флегматичный медведь-кадьяк. За неудобные деньги специалисты по нейроэлектронике еще и прошили ему запрет на убийство

людей (хотя агрессию не убрали, а то что за сафари). Очень умный медведь. Настолько умный, что немедленно сбежал, стоило только замку клетки ослабнуть. И, за неимением других выходов, прыгнул в порт, растолкав очередную вахту строительных рабочих.

И ладно бы он еще вышел в парк! Увы, или кадьяк что-то задел, или масса не сошлась — но только порт кинул медведя лет за тридцать до расчетной точки.

Пикар уж думал, что ладно, зверь подох. Но нет! Попетляв по перевалам и где-то подобрав волка — да, необычайно умный, чтоб его, — медведь спустя все эти годы вышел в Долину аккурат в двух десятках километров от отеля. Что теперь скажут туристы, обнаружив деревеньку дикарей в тихой панике вместо красочных народных танцев?

Разумеется, перед Экине поставлена задача медведя изъять. Но вы видели ту Экине и того медведя? Надежда на местных. Должен же и от них быть какой-то прок.

Современники

Хранитель историй — путешественник во времени, но ко всем остальным героям это не относится. Они обычные люди бронзового века, вот только бронзовый век у них не совсем такой, как у нас. Нравится это или не нравится РИТИ и Somewhen, но прошлое уже начало немного меняться. Или оно и раньше было таким? Это вопрос философский, а герои просто во все глаза смотрят на новое и пытаются его использовать.

Транс – великое дело. **Заклинатели духов** знали это всегда. Но пару поколений назад духи заговорили с ним совершенно буквально. Технологии будущего в основном управляются не кнопками и голосовыми командами, а электромагнитными импульсами мозга. Любого мозга. И, как выяснилось, шаман, входящий в транс, способен настроиться на один из запущенных на орбиту спутников Somewhen не хуже сотрудников концерна. Половина получаемой информации заклинателям непонятна, но и того, что они способны осознать, хватает с лихвой. Они уже отлично поняли, что могут разговаривать друг с другом в трансе, а что при этом слышны какие-то еще голоса – так на то и мир духов, чтоб там кто-то разговаривал. К тому же верхний мир дает ответы на все вопросы! Спрашиваешь духов, скажем, что такое «бронза»? А они отвечают: «ж., франц., сплав меди с алюминием, кремнием, бериллием, свинцом и другими элементами». Половина слов непонятные, но по сути все ясно. Ну и, конечно, из верхнего мира открывается прекрасный обзор среднего: «Эй-Лайф» по праву гордится своими подвижными спутниковыми панорамными картами. В проспектах так и пишут: почувствуйте, что летите над землей на высоте птичьего полета!

Проблема одна: в Somewhen начинают о чем-то догадываться. Но Заклинатель духов – это не какой-нибудь там компьютерный вирус. Он умеет сражаться с духами верхнего мира, и посмотрим еще, кто кого.

Прекрасные вещи, которые торговцы приносят из Долины, давно интересуют культ. И **Служительнице Кубка** не помешает разобраться в их истории. Если они – дары Солнеч-

ного духа, в Теплой долине нужно строить храм. Если их делают люди – служители культа должны этому научиться

Да, и еще: в первую же ночь истории Служительница заметит висящую над Долиной звезду. Она не знает слова «спутник» и не может себе его вообразить. Но рисунок звездного неба она помнит прекрасно и знает, что он не мог измениться просто так. Это знак – к худу или к добру, это еще предстоит понять.

Хороший **мастер** никогда не пропадет. А в фантастическом бронзовом веке тем более. Конечно, паровой двигатель он не соберет и хронометр не починит. Но все, что не предполагает чего-то сверх обычной механики, ему вполне по силам. Механическая пила на водяном колесе? Почему нет? Дельтаплан? Взлетит! Подсказывать ему в этом деле ни к чему, но и ограничивать не стоит. Идеи в Долине буквально витают в воздухе.

Во всех версиях истории вполне уместно будет использовать правила «Нормальной науки». А для мастера в «Самое время» и подавно

По-настоящему хорошая **татуировщица** знает не только свою родную технику. Поэтому и на коже жителей Долины ей все более-менее ясно. В Лаку – родная ей техника, оттого и позвали к Бипилу; в Артахе – интересные красители, видимо, от меди, но уколы знакомые; в Ири – работают не так, но мотивы все те же; у Пяти племен – тематика, конечно, почти чужая, зато краски совершенно обычные.

Но есть в Долине очень странный человек, художница Экайн. На ее плечах – линия символов, нанесенных невозможной краской, да еще и такой иголкой, какую в руке не удержишь.

И эти символы ничего не значат.

Охотник есть охотник. Что в бронзовом веке, что в любом другом. Но все же реальность путешествий во времени вносит свои коррективы. Медведь, за которым идет Следопыт, не так ужасен, как ему кажется, и может быть не только убит, но и пойман. А Зверолову еще не случалось приручать плезиозавров. Но кто сказал, что этого нельзя сделать? Зверь симпатичный. Рыбу любит. Гораздо опаснее здесь люди – в том числе и те, что вооружены небывалым оружием.

Разнообразные болезни частенько выкашивают целые деревни. Так было и в тот раз, несколько лет назад, в деревне, через которую **знахарке** случалось пройти. Она работала на совесть, но быстро поняла, что сделать тут ничего нельзя, и приготовилась умереть вместе со всеми. Спасение пришло от проходившего мимо торговца. Он заявил, что этакой лихорадкой он уже болел в Лаку, и там это за гибель не считают. Да у него и осталось средство, которое дал ему почему-то не шаман, а местный мастер – высушенные твердые желтые ягоды без косточки. Эти ягоды и правда спасали, и теперь пришла пора разобраться в том, какое растение их дает. Если, конечно, это растение. Разве ягоды рассыпаются белым порошком, когда их режешь?

В отличие от мистической версии нашей истории, «Самое время» не предполагает никаких особых тайн для героев, исключая, естественно, историю путешественника во времени. Но использовать секреты из рациональной части (см. **Тайны чужаков**) можно и нужно.

Противники

Большинство противников, которых герои могут встретить в Долине, конечно, ничем не отличаются от себя в рациональной версии истории. Но медведь не может убить человека (что не мешает ему сколь угодно сильно его покалечить), а змей, который тут вполне реален, вообще на людей не нападает, если не тыкать в него копьем. Напомним, что гейзеры никуда не делись, так что плезиозавра можно встретить не у Лаку, которого он побаивается, а ближе к центру озера по ночам. Если плезиозавра сильно разозлить, он может и напасть, скорее, впрочем, на лодку, чем на людей. Чтоб победить его, герою придется набрать не меньше 12 очков. Если плезиозавра все же убьют – сестра и советница вождя Пяти Племен Хреда проникнется к герою серьезным уважением, и может сделать ему политическое предложение (см. историю о **Поединке со Змеем** в мистической части игры). К счастью, без всего этого можно и обойтись: плезиозавр добродушен. Но вот если плезиозавра приручат, ни о каких переговорах с Кетвором и Хредой речь идти уже не может: с точки зрения веры Пяти племен, те, кто заручился поддержкой Змея – слуги самого зла. Довольно симпатичного зла в данном случае.

Elasmosaurus platyrus питается в основном рыбой

Этого, увы, нельзя сказать о сотрудниках службы безопасности Somewhen. Это тренированные бойцы (на уровне Охотников 1) с прекрасным вооружением. Конечно, никто не дает им огнестрельного оружия, но они вооружены тазерами, при помощи которых могут парализовать кого угодно. Обычно они ходят по двое – и для того, чтоб справиться с обоими сразу, герою понадобится набрать те же 12 очков. Если бой идет один на один, то сотрудник СБ к броску добавляет 5 очков.

Масакацу Пикар – единственный серьезный противник героев, который есть в фантастической части, но вовсе отсутствует в рациональной. Заместитель Сирши Экине по безопасности, он может стать проблемой, если Сирша поддержит героев. Любые ее странные перемещения уже привлекут внимание Пикара, ведь в одежду исследовательницы незаметно для нее самой вшит маячок.

Пикар не историк и в гробу видел все научные проблемы. Поэтому на бой с героями, который может состояться и в отеле (наиболее очевидный вариант), и у Места сна, он выйдет сражаться в строительном экзоскелете (+3). Прибавьте к этому подготовку ветерана Индокитайских войн 21 века (+3), и станет ясно, что Пикар действительно серьезный противник. Героям придется справиться с защитой экзоскелета, а если после этого они захотят поймать убегающего Пикара, то и попасть под обстрел из его табельного тазера. Хорошо еще, что экзоскелет не дает пользоваться тазером как следует!

Возможны варианты

Все описанное выше предполагает, что вы используете в качестве «будущего» наши материалы из игры «Марс: Новый воздух» и ее приложения «Земля: Старый свет». Но что, если вы возьмете за основу «R.U.R.» и его алланитовую Руританию?

Поправки неизбежны, но они не так уж велики. РИТИ под покровительством принцессы Елизаветы и ее супруга Гебхарда Ноймайера остается на своем месте. Somewhen тоже никуда не исчезает, только называется «Irgenwann», сокращенно IW. Фердинанд Чэнь превращается в беглого немецкого промышленника Фердинанда Цана, Масакацу Пикар – во французского ветерана Первой мировой Марселя Пикара, а Сирша Экине в Сиршу Экайн из неспокойного Ирландского свободного государства.

Вся история с нарушением Международного статута никуда, конечно, тоже не исчезает – в предвоенную эпоху путешествия во времени на строжайшем контроле! Так что Фердинанд Цан точно так же нарушает закон ради наживы.

Остальные изменения косметические. Роль спутника играет мощная радиостанция и локатор на Северном пике, частоты которой слышат в трансе местные шаманы. Вместо экзоскелета на Пикаре оказывается алланитовая броня.

Ну а внимательным игрокам, любящим «R.U.R.», можно намекнуть и на то, что Цан имеет некоторое отношение к странной организации, которая называется R.A.C.H.E. Возможно, он – тот самый загадочный Пятый?

Подробнее об этом и всем прочем см. нашу игру «Руританский роман», часть «R.U.R.»

Но самое интересное связано со звездой, которую видит Служительница Кубка. Никакого спутника над Долиной нет – но зато на высоте есть алланитовый дирижабль, ведущий геологоразведку. Днем он уходит немного в сторону, зато ночью, когда его просто принять за облако, а его огни – за звезды, возвращается назад. Цан не был бы Цаном, если бы не захотел наложить руки на еще не добытый руританский алланит. Сейчас, за четыре тысячелетия до начала его разработки, алланит не так уж сложно достать – нужно только найти место, где залежи действительно близко к поверхности. Возможно, весь план с отелем нужен именно для того, чтоб окупить алланитовые разработки. Сирша, конечно, ничего об этом не знает – а вот Пикар знает и очень даже. Он курирует план геологоразведки и на аэромобе поднимается на дирижабль, чтоб проверить, как там идут дела. Вникать в происходящее на дирижабле герои, конечно, совершенно не обязаны. Даже сотруднику РИТИ до этого дела нет. Но если он все-таки захочет это сделать, то получит и много дополнительной информации, и новых союзников, готовых помочь ему с эвакуацией туристов. Геологи на дирижабле – не злодеи, а обычные ребята, нанятые по контракту, и, конечно, они не захотят бросать своих современников на растерзание.

Вопрос только в том, как добраться до дирижабля. И тут варианта два. Во-первых, можно украсть аэромоб Пикара. Во-вторых – построить-таки дельтаплан или хотя бы воздушный шар. В бронзовом веке они летают ничуть не хуже.

В начале истории

Так или иначе долгий день Солнцестояния закончится. Если все пройдет как надо, туристы будут спасены (и встретятся с минимальным количеством местных жителей), Долина отобьет нападение Пяти племен, а на руках у научного сотрудника будут документы, изобличающие деятельность Somewhen. Правда, сбегая, Пикар попытается добраться до порта. Если он это сделает, порт выключат сразу после этого. Чэнь бросит на произвол судьбы и туристов, и собственных сотрудников, так что придется позаботиться и о них. К счастью, строители и обслуживающий персонаж отеля, в отличие от сотрудников службы безопасности, ничего против РИТИ не имеют. Да и охранники, когда сообразят, что происходит, вполне могут перейти на сторону героев.

Фигурка «мыслителя», XIX в. до н.э.

Даже если порт не будет отключен, пользоваться им едва ли разумно: он выведет героя прямо в офис Чэня. Гораздо разумнее все-таки дождаться полночи после дня солнцестояния и прийти на Место сна. Правда, там придется выслушать ворчание Шефа, начальника отдела полевых исследований РИТИ. Но после всего пережитого это, наверное, не так уж и пугает.

Пора домой, из начала истории в ее — не конец, наверное, но продолжение.

Удачи, коллега!

Оглавление

ПРОЛОГ.....4

ЧУЖАКИ.....5
- Хранитель Историй.....6
- Охотник.....8
- Мастер.....10
- Жрец.....12
- Знахарка.....14

ИСТОРИЯ И ИГРА.....16
- Во что мы играем?.....16
- Имена.....17
- Мужчины и женщины.....18
- Умения.....18
- Броски кубика.....24
- Сражения.....25

ЛЮДИ ТЕПЛОЙ ДОЛИНЫ.....29
- Лаку.....29
- Ири.....33
- Артахе.....35
- Братья Кетвора.....38
- Караван Гезурти.....39
- Белый пес.....40

ИСТОРИИ ХРАНИТЕЛЯ.....42
- Чужаки спускаются в Долину.....43
- Вторжение.....46
- Озерный змей.....51
- История мертвеца.....54
- Посвящение сына вождя 60
- Планы Мердуи.....65
- Судьба Половины облака 67
- Болотный холм.....72
- Карта Теплой долины.....75
- Обряд.....76
- Конец прежней Долины...77

ИСТОРИИ ГЕРОЕВ.....81
- Медведь.....81
- Место сна.....82
- Друзья Белого пса.....83
- Смерть Старого мастера. 84
- Тайны чужаков.....86

Противники героев.....88

ТАЙНЫ СОЛНЦЕСТОЯНИЯ.....93
О Пробуждающемся и его слугах.....94
О рискованной сделке.....96
О мире духов.....97
О помощи Солнца.....99
О Мердуи.....100
О поединке со Змеем.....101
О медведе.....105
О Белом псе.....105
О Духе Озера.....106
О белом кабане в черных пятнах.....108
Об обряде и великой охоте 109
О героях.....113
О тайнах героев.....115
О врагах.....117

САМОЕ ВРЕМЯ.....123
Научная работа.....123
Совсем другое вторжение 125
Лучшее время года.....127
Искусство вечно.....128
В нужное время в нужном месте.....129
Неуместный артефакт....130
Семь лет спустя.....131
Черная археология.....133
Решающий момент.....135
Родина медведей.....137
Современники.....138
Противники.....142
Возможны варианты.....144
В начале истории.....146
БЛАГОДАРНОСТИ.....149
ПРАВА.....150

БЛАГОДАРНОСТИ

История Теплой долины — не только наша выдумка. Многое в ней было взято из настоящих событий, которые стали известны только благодаря самоотверженной работе археологов и историков (а в некоторых случаях и химиков, геологов, врачей), исследовавших европейский бронзовый век. Мы благодарны всем этим исследователям и надеемся, что наша игра способствует популяризации этой исключительно интересной темы.

Кроме того, мы благодарим:

Анастасию Мельникову (Трис), нашего корректора. Не будем говорить, сколько ошибок и опечаток она исправила, но скажем, что не всякий Заклинатель может рассчитывать на столь же надежного и стремительного духа-помощника.

Андрея «Аэнно» Гутионтова, Алису Касиляускайте и Руфину Зайдуллину, участников первого прогона «Теплой долины». Их решения и идеи позволили нам дополнить игру множеством важных нюансов.

Полину Николаеву за идеи, без которых никогда не была бы придумана часть «Самое время».

Александру Степынину за своевременное стимулирование к идеям.

Андрея Макарова за создание карты Теплой долины.

Благодаря всем этим людям вы прочитали нашу историю. Но только в ваших силах сделать из нее интересную игру. Уверены, у вас это отлично получится.

ПРАВА

Эта книга распространяется по лицензии «Attribution-NonCommercial» («Атрибуция – Некоммерческое использование») 4.0 Всемирная (CC BY-NC 4.0).

Иллюстрации созданы специально для этой книги. Использованные фотографии являются общественным достоянием и преимущественно сделаны сотрудниками Британского музея (British Museum), Музея археологии Южного Тироля (Südtiroler Archäologiemuseum), Национального музея Сербии (Народни музеј у Београду) и Управления древностей Израиля (רשות העתיקות). Использование их в коммерческих целях без разрешения администрации музеев строго запрещено.

Дополнительную информацию, в том числе карты Теплой долины, и другие наши книги вы можете найти на нашем сайте lavikandia.ru