

Геннадий Логинов

Северные берега



Геннадий Логинов

Северные берега

книга-игра

Версия 1.0

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Пролог

Про отважного Карстена Клеменса, капитана корабля «Иосиф Обручник», всегда ходило немало сплетен и небылиц.

Неудивительно, ведь в крошечном флоте небольшого города-государства его судно было единственным предназначенным для дальнего плавания. А капитан Клеменс — единственным настоящим морским волком среди местной капитанской братии.

Остальные капитаны либо вели торговлю с ближайшими портовыми городками, либо зарабатывали на жизнь рыболовным промыслом, либо охраняли прибрежные воды, пресекая контрабанду. Они не могли похвастаться приключениями, выпавшими на его долю.

Но капитан Клеменс был чужд кичливости и зазнайства: он просто ответственно занимался тем, что умеет и любит.

Большинство местных жителей за всю свою жизнь ни разу не покидали окрестностей родного города. Заокеанский мир виделся для них чем-то таинственным и загадочным, полным чудес и необычных явлений. А капитан — легендарным первопроходцем Заокеанья.

Каждый уважающий себя забулдыга считал своим долгом что-нибудь доплести. И таким образом лёгкий ветерок превращался в смертельный шторм! Небольшое волнение — в девятибалльную волну! Канонерская лодка с парой фальконетов — в линейный корабль с тремя рядами пушек и кулеврин! А мелкая каракатица — в настоящего кракена!

Однажды на всю Европу обрушилась жуткая зима, подобной которой не знали самые древние старики. Рассказывали, что даже морская вода — и та покрылась льдом. Ходили слухи, что это вовсе неспроста: не иначе то было злыми происками заморских колунов. В любом случае, Его Величество отправило капитана Клеменса на поиски средства от заморозков. Знающие люди посоветовали искать его в северных водах, где обитают снежные великаны и чудовища, чьё ледяное дыхание делает мир холодным.

И тогда капитан направился на борьбу с этой пакостью...

...Ну, так рассказывают.

Интерактивный лист персонажа

В ходе игры некоторые параметры будут меняться, а так же вы будете получать снаряжение, ключевые слова и вести сражения. Чтобы не запутаться в этом, удобно с самого начала вести «Лист персонажа», пример которого изображен на предыдущей странице — можно его распечатать (*файл можно скачать с сайта quest-book.ru*) или нарисовать самому произвольным образом.

А для максимального удобства, рекомендуем вести лист персонажа в специальном приложении на устройствах с Android — совершенно бесплатно! Вам не потребуется ни карандаш, ни ластик, ни игральный кубик, а расчёты сражений происходят автоматически. Скачайте и установите приложение «Читалка книг-игр», а в списке книг-игр нажмите «QR» или выберите в списке «Северные берега». Если вы читаете с компьютера, можете кликнуть на изображение и откроется версия для браузера.



eCharsheet: интерактивные листы персонажей



Правила чтения

Собравшись в кабаке, завсегдаги принимают на грудь и обсуждают путешествия капитана Клеменса, преувеличивая и домысливая на все лады. По мере освобождения северных морей от колдунов и снежных чудовищ капитан будет набирать пункты Тепла. История завершится благополучно, когда их наберётся 100. Если героям тепло на душе или они совершают что-то благородное, это тоже повышает Тепло. Игра начинается с первого параграфа с 0 пунктами Тепла, и каждый ход 1 пункт Тепла теряется. Если Тепло упадёт на градуснике до -100, — значит, ваша история зашла в тупик и её придётся рассказывать сначала.

На пути отважного капитана и его команды повстречается немало сложностей и преград. Пираты, стихия, морские чудовища, бунт на корабле, болезни и происки тёмных сил — лишь некоторые из них. Для того чтобы наш герой с честью преодолел все препятствия и продолжил свой путь, ему придётся выдержать проверку, выбросив определённое значение игральной кости за определённое количество попыток. Изначально у вас есть запас в три переброса.

Детали в каждом случае указаны в самом параграфе. Все неизрасходованные попытки сохраняются для использования в последующих испытаниях. Например, если на преодоление испытания давалось три попытки, а герой справился с первой, две попытки переносятся в следующее испытание, и если там будет дана лишь одна попытка, к ней прибавятся две неиспользованные ранее.

Если испытание провалено, значит рассказчик был неубедителен и историю начинает пересказывать кто-то другой, поведав её на свой лад. Пункты Тепла обнуляются, и приключение продолжается с того же места дальше.

Если указано «выбросьте такие-то значения подряд за такое-то количество попыток», то речь идёт о перебросе всего цикла (например, три броска подряд), а не одном броске.

Если Вы ранее осилили интерактивные романы «Идущий на смех», «Морские байки» или «Восточные берега», — добавьте себе на старте дополнительную попытку переброса за каждую книгу-игру.

В добрый путь!

1

Непроглядная метель сопровождает ваш галеон с самого начала пути. В иные дни даже и на палубе сложно разглядеть что-нибудь дальше собственной вытянутой руки. О том, чтобы ориентироваться в море и заметить что-нибудь за пределами корабля мечтать и не приходится. Только безумец отважился бы выйти в море в середину зимы. Но выбора нет.

«В Норвегию, в Норвегию, другого нет пути!

Принцессу из Норвегии ты должен привести...».







Строки из старинной баллады как нельзя подходят к вашему настроению. Но, как вы помните, заканчивается она весьма трагично:

«Сэр Патрик Спенз лежит на дне у борта корабля,

А возле ног его лежат вельможи короля».

Остаётся надеяться, что ваше путешествие закончится лучше.

Бросьте игральную кость!

 (370)  (333)  (54)  (100)  (207)  (400)

2

Сначала метель не дала разглядеть это диво как следует. Но подойдя поближе вы поняли, что дозорному не померещилось: норвежская каррака была обвита примёрзшими безжизненными щупальцами кракена. Чудовище погибло, как, впрочем, и экипаж корабля. Ваши люди смотрят на это необычное зрелище со странной смесью печали, ужаса и восхищения. Падре Сабатини начинает неторопливо читать молитву об усопших.

Из уст священника исходит белесый пар, а вы размышляете о том, что больше всего в этот час вам хотелось бы оказаться где-нибудь у тёплого камина с кружечкой горячего глинтвейна.

Бросьте игральную кость!







 (380)  (181)  (280)  (110)  (206)  (399)

3

Ваш галеон проходит паковые воды. Его окружает ледяная пустыня, в которой время от времени встречаются замороженные в лёд корабли с промёрзшими парусами и такелажем. Снежное покрывало нависает над миром белым саваном...

...Вы дышите на пальцы, размышляя над тем, что если поджечь корабль, он хоть и пойдёт ко дну, но какое-то время будет вас согревать. Но вы не робкого десятка и не поддаётесь панике. Пока что...

Бросьте игральную кость!






 (390)  (246)  (361)  (120)  (205)  (398)

4

Огромный айсберг оказался на проверку вблизи замороженным в лёд троллвалом. Если даже такие монстры погибают от холода, что и говорить про обычных людей?

Вид мёртвого чудовища совершенно не вызывает у вас чувства радости. Отряхнув снег с кителя, вы отдаёте распоряжения экипажу и отправляетесь отогреться в капитанскую каюту.

Бросьте игральную кость!

 (400)  (115)  (162)  (130)  (204)  (397)

5







Поначалу вы приняли их за айсберги, но выйдя из белесо-молочного тумана разглядели как ноги великана как следует. Снежнобородый великан заметил ваше появление и дует на воду, а та моментально покрывается тонкой коркой льда. Один из явных виновников ваших бед сейчас стоит перед вами.

Парочка-друга брандсугелей здесь явно не помешает. А заодно и согреетесь...

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (163)  (362)  (182)  (140)  (203)  (396)

6

Взрывая лёд, раскидывая глыбы, — морозный змей поднялся из глубин. Гребень его подобен зубчатой стене из огромных сосулек. Хвост заканчивается подобием булавы. Битвы не избежать, — так пусть победа будет за вами!

Выбросьте  или  с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (164)  (116)  (247)  (150)  (202)  (395)

7

Поначалу вам кажется, что к кораблю приближается снежная буря. Но вскоре понимаете, что это стая белоснежных виверн, — злобных безмозглых тварей, что обитают на Севере, то и дело нападая на корабли скандинавских моряков и прибрежные поселения. Вам предстоит серьёзное сражение. Впрочем, не впервой.

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (244)  (301)  (363)  (160)  (201)  (394)







8

Экипаж норвежского холька занимается охотой на тролльвалов. В последнее время нормальной живности почти не осталось, разве что только подобные чудовища. Хотя, с точки зрения тролльвала, чудовищем как раз таки является человек.

В любом случае, приятно знать, что не вы одни занимаетесь истреблением монстров в северных морях.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (245)  (117)  (281)  (170)  (200)  (393)

9

Навстречу вашему галеону плывёт шведский каботажный барк. Его капитан почтительно с вами здоровается. Плотнее укутавшись в плащ из тюленьей кожи, он предостерегает вас от встречи с северными вивернами. По его словам эти твари уже пережрали великое множество моржей.

Что ж, это совсем не обнадеживает. Но вы пережили за свою жизнь даже и не такое, чтобы сейчас опускать руки.

Бросьте игральную кость!

 (300)  (165)  (364)  (180)  (199)  (392)

10

Ваш квартирмейстер Сильвио проводит очередное учение абордажного расчёта. Его мастерство владения гунуэзским палашом как всегда на высоте. В таких условиях упражнения в фехтовании не только не дают заскучать и потерять форму, но и помогают согреться.

Вы получаете +1 пункт Тепла!







Бросьте игральную кость!

 (118)  (282)  (248)  (55)  (198)  (391)

11

Утренний мороз пробирает вас до костей. Кажется, что сами мысли замерзают недрах сознания. Какие бы злые силы ни были ответственны за это, вы уверены, что доберётесь до них, и тогда этим гадам не поздоровится!

Бросьте игральную кость!

 (99)  (299)  (166)  (365)  (197)  (390)

12

Прибрежное поселение полно снежных статуй. Вы подплываете поближе в надежде пополнить запасы провианта, и понимаете, что это замороженные люди. Им уже не поможешь. Но унывать рано: ваша экспедиция положит конец колдовским чарам. Обязательно.

Бросьте игральную кость!

 (298)  (119)  (249)  (183)  (196)  (389)

13

Огромный айсберг напоминает своими очертаниями яйцо. Отдалённо, но всё-таки. В какой-то момент оно даёт трещину: глыбы льда осыпаются, и в небо над кораблём взлетает инеистый дракон, обдающий всё вокруг обжигающим морозным дыханием...

Выбросьте  или  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (100)  (297)  (167)  (283)  (195)  (388)

14

Морозное утро казалось унылым, но спокойным. Ровно до тех самых пор, пока ледяной покров моря не взорвался, и огромные припорошенные снегом глыбы не пролетели мимо, едва не задев корабль. Сотрясая бивнями, исполинское ластоногое чудовище выскочило из промёрзших глубин, устремившись к вашему галеону.

Выбросьте  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (296)  (120)  (366)  (56)  (194)  (387)

15

Поначалу вы думаете, что высокое существо с густой шерстью всего лишь померещилось из-за бури. Но затем оно появляется снова в сопровождении нескольких таких же и группа снежных людей исчезает так же стремительно. И чего тут только не увидишь!

Бросьте игральную кость!

 (101)  (295)  (168)  (184)  (193)  (386)

16





Вонь, исходящая от свирепого великана, опережает его появление. Даже снежная завеса не может укрыть этого гиганта: разве что ветер будет дуть в противоположную сторону.

Укутанный накидку из мамонтовых и тюленьих шкур, он сотрясает огромной дубиной, подозрительно напоминающей отломанную корабельную мачту, и несётся навстречу вашему галеону. Развернув судно, вы командуете залп.

Выбросьте   или  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (102)  (294)  (121)  (250)  (192)  (385)

17

Исполин, сотканный из снега, льда и бури, вырастает на пути вашего корабля словно из ниоткуда. Стихийное создание, происки северных колдунов, он явно не питает нежных чувств к живым созданиям.

Выбросьте  или  с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (293)  (169)  (367)  (284)  (191)  (384)

18

Поселение северных людей, носящих одежду из меха, разъезжающих на оленьих и собачьих упряжках и проживающих в ледяных домах, встречает вас насторожено. Тем не менее, вам удаётся пополнить здесь запасы и расспросить местных жителей о том, какие чудовища водятся в здешних местах.

Поскольку чужаки здесь редкость, браки между дальними родственниками распространены в подобных селениях. Из-за этого пришлых мужчин просят провести ночь с местными женщинами. Не то чтобы моряки были сильно против, но с этими странными людьми нужно держать ухо востро.

Бросьте игральную кость!

 (57)  (292)  (122)  (103)  (190)  (383)







19

Моряки с норвежского холька рассказывают вам легенду про так называемых «хладнорождённых»: детей, которые рождаются у северных женщин и самок животных, зачинаясь просто от мороза: по слухам из таких детей вырастают снежные великаны, огромные волки и олени, и прочие дивные создания.

Некоторые из членов экипажа воспринимают эти рассказы всерьёз, а падре Сабатини плюётся, что всё это, — нелепые языческие сказки, пережиток давно минувшей эпохи.

Каких только чудес не бывает на свете? Но и это не повод безоговорочно верить всему подряд.

Бросьте игральную кость!

 (104)  (105)  (291)  (170)  (189)  (382)







20

Медведь со снежно-белым мехом царственно восседает на мощной льдине. Ударом лапы он выбивает корабли из воды, и складывает их в кучу подле себя. Бедные китобои ничего не могли ему противопоставить. Но вы полны решимости подпалить его шкуру.

Выбросьте ,  или  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (106)  (290)  (123)  (368)  (188)  (381)

21







На пути вашего галеона встаёт ледяная стена, о которую тот едва не расшибается, не различив в белесой непроглядной буре. Тратить снаряды — жалко, прорубать интрепелями и баграми — долго и бесполезно, закладывать пороховой заряд — опасно, плыть в обход можно годами...

...Неизвестно, к чему привели бы ваши размышления, если бы в этот момент из мерзлоты не показался бы огромный морозный червь, проложивший за собой внушительных размеров тоннель...

Выбросьте  или  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (107)  (289)  (171)  (251)  (187)  (380)

22

Падре Сабатини созывает экипаж корабля на общую молитву. Вера поддерживает вас и ваших людей в этом нелёгком плаванье. Жаль только, что не все матросы действительно уповают на помощь Всевышнего также как вы. Молитва без дел могла бы оказаться недостаточной, ведь у Божьей Воли должны быть и земные исполнители. Но без искренней молитвы, — любые ваши дела были бы тщетны.

Вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (124)  (58)  (285)  (369)  (186)  (379)

23

Густобородые цверги идут в одной связке по снежным горам, умело орудуя альпенштоками. Конечно, эти интересные крошечные человечки вызывают у матросов определённый интерес. Сорваться с такой высоты, — дело нешуточное, риски высоки. Но сейчас вас куда больше занимают собственные проблемы.

Бросьте игральную кость!

 (108)  (288)  (172)  (125)  (185)  (378)

24

Очередное морозное утро в этот раз, образно выражаясь, выдалось жарким. Вы стали невольным свидетелем очередного столкновения датской и шведской флотилии. Вместо того чтобы помочь вам остановить царящие кругом хаос и безумие, эти люди предпочитают убивать друг друга, используя неразбериху смутного времени как шанс урвать свою выгоду.

Вам некогда увещевать их: работы непочатый край, и это только начало.

Бросьте игральную кость!







 (287)  (173)  (126)  (252)  (184)  (377)

25

Время от времени ледяные глыбы, сформировавшиеся с начала этой необычной зимы, оживают и поднимаются. Неестественные существа, отдалённо напоминающие своими очертаниями людей, бродят то здесь, то там, на пути вашего корабля.

Моряки то и дело крестятся, не горя желанием познакомиться с ледяным народом поближе. Вы и сами не против пальнуть по ним разок-другой, но пока с их стороны нет агрессии, — снаряды разумнее экономить, не провоцируя конфликт на пустом месте.

Бросьте игральную кость!

 (127)  (174)  (110)  (286)  (183)  (376)

26

Вы огибали высокий айсберг, когда из засады появились быстроходные суда под стягами с изображением чёрного ворона, — традиционным символом норманнов, а впоследствии и обычных скандинавских пиратов. Датские секиры сменились на интрепели, луки на мушкетоны, а традиционные северные кнорры и драккары на оснащённые фальконетами канонерки. Но так ли это важно? Внешняя атрибутика не меняет сути явления.

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (109)  (175)  (128)  (253)  (182)  (375)

27







Норвежская каррака подвергается нападению тролльвала. Чудовище зрелое и могучее. Его шкура настолько толстая, что даже северные морозы ему нипочём. Торговцы отстреливаются из своих вертлюжных пушек, но кажется, что это лишь злит чудовище.

Вы не можете оставаться в стороне, бросив бедолаг на растерзание гадкой твари.

Выбросьте  или  с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (112)  (176)  (59)  (286)  (181)  (374)

28

В небольшом портовом городке царит тишина. Нет привычного оживления. Эти люди привычны к лютым морозам, но даже они признают, что на их веку не случилось зимы подобной этой.

Пополнив запасы, вы вскоре продолжаете путь.

Бросьте игральную кость!

 (113)  (114)  (177)  (115)  (180)  (373)

29

В этот день вы долгое время не могли продолжить плавание по совершенно нелепой и дикой причине: якорь, спущенный накануне, намертво вмёрз, и пришлось организовывать работы по его извлечению, тратя драгоценное время. К счастью, всё обошлось и галеон продолжил свой путь.

Бросьте игральную кость!

 (129)  (116)  (178)  (254)  (179)  (372)

30

Навстречу вашему галеону движется каботажный барк. Вскоре корабли поравнялись и вы перекинулись с встреченным капитаном парой слов, обменявшись свежими слухами. Что ж, оказывается, не так уж всё плохо и безнадежно, как многим казалось на первый взгляд. Люди работают, борются с морозами, делают своё дело, жизнь потихонечку продолжается.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (116)  (117)  (118)  (60)  (178)  (371)

31

Торговый шведский хольк, гружённый лесом и мехом, степенно движется в сопровождении нескольких боевых коггов, оснащённых мортирами, бомбардами и вертлюжными пушками.

Коротко поприветствовав шведов и сверив маршрут, вы вскоре движетесь дальше.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (130)  (119)  (120)  (287)  (177)  (370)

32

На небольшом острове установлен датский блокгауз, а ледяных водах поблизости несут боевую вахту несколько блиндированных канонерок. Сначала вас проверяют, подозревая в пособничестве шведам. Времена сейчас и без того беспокойные, а лютые даже по северным меркам морозы только усугубляют раздражительность и недоверчивость местных жителей.

Всё это занимает некоторое время, но в итоге датская проверка не выявляет ничего подозрительного и прерванный путь благополучно продолжается.

Бросьте игральную кость!







 (121)  (122)  (123)  (255)  (176)  (369)

33

Цейхвахтер Чезаре проводит очередные плановые учения канониров и кулевринёров. Айсберги разносятся только так. Это помогает не только поднять настроение, но и поддерживать экипаж в боевой форме. В северных морях скучать не приходится. Как, впрочем, и в любых других.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (124)  (125)  (131)  (126)  (175)  (368)

34

На пути вашего корабля дрейфует безжизненный хольк, экипаж которого погиб от холода и голода. К вашему великому сожалению, это далеко не первое подобное судно, повстречавшееся с начала плавания. Что сделать, жизнь продолжается: вы в ответе за свой корабль и собственный экипаж, и сделаете всё от вас зависящее, чтобы не допустить подобной развязки.

Бросьте игральную кость!

 (127)  (128)  (129)  (130)  (174)  (367)

35

Норвежский торговый неф подвергся нападению тролльвала! Грозное морское чудовище рвёт и мечет, сдирая обшивку с корабля. Несчастные моряки пытаются выбрасывать за борт тяжёлые бочки и сундуки, дуют в трубы и пытаются хоть как-то отвлечь кровожадное создание.

Что ж, это будет далеко не первый монстр из тех, от которых вы избавили северные моря...

Выбросьте  или  с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (131)  (288)  (256)  (61)  (173)  (366)

36

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Как жалко, что под Москвой не стоит сейчас какой-нибудь заклятый враг. Такие холода пропадают!».

Да уж, интересное наблюдение...

Бросьте игральную кость!

 (132)  (133)  (285)  (131)  (172)  (365)

37

Один из ваших матросов поведал другому:

— Вчера видел справа по борту пару резвящихся русалок, совершенно обнажённых.

— В такой холод?! Наверное, моржи?!

— Ну, одна — точно морж. А другая ничего так, симпатичная...

Бросьте игральную кость!

 (134)  (135)  (136)  (284)  (171)  (364)

38

Северные жители — народ суровый и, возможно, один из самых кровожадных в мире после индейцев Нового Света. Но если у ацтеков и им подобных жестокость связана не столько с реальной необходимостью, сколько с особенностями культуры, то здесь она скорее проистекает из суровых реалий жизни.

Этим людям необходимо выживать, ведя постоянную борьбу со стихией, прежде всего с холодом, при отсутствии традиционных топливных ресурсов и строительных материалов. Для того чтобы развести хотя бы скупой огонь они вынуждены выследить и убить осторожного зверя, а неудачный сезон охоты означает гибель от холода для всего поселения.

Подобные условия делают людей радикально прагматичными во всех сферах жизни, превращая в закоренелых циников. Мастера в охоте, изготовлении жилищ и одежды, — во всех своих делах они руководствуются исключительно целесообразностью для выживания. Разве что женщины, даже и в таких условиях, скупо украшают свои наряды бисером и меховыми аппликациями.

Со шкур убитых зверей тщательно соскабливается весь жир, а моча местных жителей хранится в специальных чанах для дубления шкур, поскольку другие способы обработки просто отсутствуют.

Шкурки птиц и мелких зверей давали обсасывать, освобождая от остатков мяса и жира, беззубым старикам, которые не могли случайно их прокусить и испортить и заодно становились сытыми с этого.

Одежда из птичьих, собачьих, тюленьих, лисьих и медвежьих шкур полезна при решении различных задач на суше, но когда идёт охота на кита или тролльвала, — мужчины одеваются в специальные водонепроницаемые комбинезоны из просушенных кишок и скобленной кожи. Такое облачение плотно затянуто у лодыжек, кистей, вокруг головы, надувается через трубочку на груди и позволяет мужчине-охотнику прыгнуть в воду, доплыть до зверя и добить его копьём, приступив к разделке прямо на плаву. Поэтому костюм называется «одеждой для прыжка».

Дома строят из всего, что есть под рукой. Зимние жилища состоят из кусков льда и снега, а летние — из костей кита, шкур, плавников и прочего, что получится раздобыть. Естественно, само расположение дома зависит от практических целей: близость к месту рыбалки, охоты и т. д.

Под зимний дом копают лаз, чтобы тепло дольше сохранялось. Когда стены слегка подтают, а потом подмёрзнут, они становятся прочнее.

В лампах жгут жир. Правильно разложенный мох горит не давая копоти в жильё. Над лампой вешают сосуд для растопки снега, а ещё выше — одежду на просушку.

Вы наблюдаете за бытом и нравами этих людей уже не один месяц. Какие-то вещи вы узнали от соседствующих с ними датчан, что-то видели лично.

Кто-то из северных колдунов, ответственных за мировые заморозки и появление чудовищ с холодным дыханием, происходит из шаманов этих племён, кто-то из скандинавов. И союзников, и врагов нужно знать в лицо.

Бросьте игральную кость!







 (137)  (138)  (289)  (257)  (170)  (363)

39

Охотники на маленьких кожаных лодках везут с собой мощную тушу тролльвала. Правда, по меркам тролльвалов он не такой уж и большой, но на фоне людей, — всё равно гигант. Сегодня в селении явно будет праздник!

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (139)  (140)  (132)  (62)  (169)  (362)

40

По словам местных охотников, избороздивших на своих каяках все реки и острова, где-то здесь обитает Арнапкапфаалук, «плохая женщина», которая скрывает нерпу и мешает добывать пропитание, если накликать на себя её гнев. Поэтому они хотят, чтобы вы вели себя в их водах тихо и почтительно.

Падре Сабатини в который уже раз плюётся от языческих поверий. Впрочем, даже он понимает, что портить отношения с аборигенами нежелательно.

Бросьте игральную кость!

 (141)  (142)  (143)  (144)  (168)  (361)

41

Ваши люди вылавливают в море подмёрзшую бутылку с запиской следующего содержания: «Продам снег. Недорого».

Да, некоторым людям свойственно извлекать выгоду из всего...

Бросьте игральную кость!

 (145)  (146)  (133)  (290)  (167)  (360)

42

Норвежская каравелла подверглась нападению тролльвала. Фальконеты извергают картечь и ядра, но этого мало чтоб совладать с такой матёрой зверюгой, и вы приходите норвежцам на помощь.

Выбросьте  ,  или  с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (147)  (148)  (149)  (258)  (166)  (359)

43







Встречный ветер, дошедший от идущего прямо на вас норвежского галеона, донёс удушающий запах трупного смрада и разложения. Полуистлевшее жуткое судно с изорванными в клочья парусами покрылось тиной и обросло ракушками, а члены экипажа лишь издали могли быть приняты за людей.

Утопыри! Матросы с некогда затонувшего корабля, поднявшиеся с моря чтобы нести смерть и страдание всему прекрасному и живому...

Выбросьте  с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (150)  (151)  (134)  (63)  (165)  (358)

44

Старпом Олливер, лучший стрелок на вашем корабле, проводит очередные учения по стрельбе из абордажных пистолетов. Благо в море то и дело проплывают мелкие чудовища невообразимых форм и мастей, слишком разнообразными и редкими, чтобы каждое из них имело известное наименование. Разумеется, это малый вклад для борьбы со злыми чарами, но и то дело.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (152)  (153)  (154)  (155)  (164)  (357)

45

Склонившись над лоцией, вы вносите некоторые поправки. Один из ранее открытых островов на деле оказался просто древним задремавшим тролльвалом, и теперь информацию придётся обновить. Что поделаться, такое бывает сплошь и рядом.

Бросьте игральную кость!

 (156)  (157)  (158)  (185)  (163)  (356)

46

Морской змей преследовал ваш корабль, быть может, чуть больше недели. Теоретически, вы могли развернуться и дать ему бой, но понимали, что это сражение вышло бы слишком рискованным. В какой-то момент чудовищу надоело и оно прекратило преследование.

Победа, среди всего прочего, иногда заключается в уклонении от бессмысленного боя.


Бросьте игральную кость!

 (159)  (135)  (291)  (64)  (162)  (355)

47

Очередная миграция тролльвалов проложила новый путь через ледники. Кто бы мог подумать, что даже эти твари иногда бывают полезными?

Бросьте игральную кость!

 (160)  (161)  (162)  (259)  (161)  (354)

48

На корабле развязалась драка. В итоге победителями не стали ни тот, ни другой драчуны: шпицрутены прописали от дурости обоим, равно как их подстрекателям.

Без порядка на море никак.

Бросьте игральную кость!







 (163)  (164)  (136)  (165)  (160)  (353)

49

Огромная амфиштера кружила в ночном небе возле вашего корабля, то и дело держа народ в страхе и волнении. Спустя некоторое время она спикировала к морю, подняла страшный брызг и скрылась под воду. Время шло, но ничего не происходило. Наверное, чудовище выбрало цель попроще и повкуснее.

Ну вот и славно.

Бросьте игральную кость!







 (166)  (167)  (168)  (65)  (159)  (352)

50

Вам повстречался шведский галеон, терпящий крушение после битвы с тролльвалом. Экипаж сумел отбиться от чудовища, но судно получило серьёзные повреждения. Пришлось собирать уцелевших, делать крюк, высаживать пострадавших в ближайшем порту, но это того стоило.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (169)  (170)  (171)  (292)  (158)  (351)

51

В этот день корабль угодил в шторм. К счастью, ничего ужасного не случилось, но погода в последнее время стоит неважная.




Бросьте игральную кость!

 (172)  (137)  (260)  (186)  (157)  (350)

52

Появившись из засады, пиратская пинка стремительно и дерзко идёт на сближение к вашему галеону, громыхая вертлюжными пушками, аркебузами и мушкетами.

Что ж, они сами напросились...

Выбросьте   или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!


 (173)  (174)  (175)  (66)  (156)  (349)

53

Самка тролльвала кормит сосцами своих детёнышей. Сначала вы хотели скомандовать залп, но затем, — передумали и велели идти дальше. Своим людям вы объяснили, что одного залпа может быть мало, разъярённая мать, защищающая своих детёнышей, бывает намного опаснее крупного матёрого самца, да и «малые детки» сопоставимы по своим размерам с небольшими судами.

На самом же деле это просто показалось вам неправильным, пусть даже подобная возможность разом избавиться от оравы чудовищ, которые вырастут начав топить корабли и жрать мореходов, может больше не представиться.

Бросьте игральную кость!

 (176)  (177)  (138)  (178)  (155)  (348)




54

Аборигены заснеженных островов заявляют, что колдунам не нравится появление вашего корабля в их водах. Духи говорили им, что сюда приплывёт белый человек, который положит конец Великой Зиме. И для борьбы с этим человеком они создают так называемых «тупилаков»: отвратительных химерических чудовищ, собранных из частей тел различных животных, частей

тел убитых детей и различного подручного мусора. Колдун ритуально совокупляется с созданным чудовищем и посылает его убить человека, против которого такая тварь создавалась.

Члены экипажа плюются с омерзением. Вы что-то уже слышали о подобных вещах ранее, но думали, что это сказки. Как бы там ни было, с Божьей Помощью вы преодолете и не такое.

Бросьте игральную кость!

 (179)  (180)  (293)  (67)  (154)  (347)

55

Вблизи норвежского порта наблюдается много промысловых и торговых судов. На брандсвахте стоит блиндированный хольк с несколькими канонерками. Несмотря на морозы, здесь кипит жизнь, и это не может не радовать.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (181)  (182)  (139)  (183)  (153)  (346)

56

Мимо вашего галеона проходит ганзейская торговая эскадра. Даже в условиях жуткой мерзлоты купцы не упустят своё, пусть и без привычного размаха.

Вы подумываете о том, не сменить ли позднее профессию на более спокойную. Впрочем, вы это не всерьёз.

Бросьте игральную кость!

 (184)  (185)  (261)  (68)  (152)  (345)

57

Морская служба — это не романтика. Не живописный прибор с захватывающим закатом. Это суровые и жуткие будни.

Во флот насильно вербуют случайных людей с улицы, начиная с безусых мальчишек и заканчивая стариками преклонного возраста. При этом на практике никто не соблюдает даже минимально предписанных формальностей. Чаще всего либо подбирают пьяных, либо избивают случайных прохожих и волокут на корабль. После этого человек становится служащим флота, и законы гражданских судов на него не распространяются.

Теоретически врач может отбраковать завербованного человека, но на практике это бывает крайне редко.

Критерии отбора минимальны: человеку достаточно иметь руки и ноги, а всему остальному он должен обучиться в процессе. Если, конечно, сумеет, поскольку работа тяжёлая, опасная, приводящая к инвалидности или смерти от несчастного случая и отвратительных условий. При этом на службу берут бессрочно, до тех пор пока человек не умрёт, не покалечится, или не будет списан (например, если война завершится и военное судно снимут с учёта).

Помимо этого на флот набирают преступников, предлагая службу во флоте в качестве альтернативы виселице. И есть бедолаги, которые находятся в таких ужасных условиях, что идут служить добровольно: на первых порах им чуть легче, но не намного, — выдают наперёд плату на пару месяцев вперёд, и обязательство приобрести ряд вещей, необходимых в морском деле.

Поскольку подобные люди не отличаются особым желанием и умением работать на корабле, для поддержания дисциплины приходится применять суровые наказания, что также увечит людей и вызывает их ненависть, делая и без того не сладкую жизнь и вовсе ужасной. Даже если какой-то умник притворится умершим, его тело зашьют в парусину, а последний «мертвецкий» шов пропустят через нос, чтобы убедиться, что это покойник, а не хитрец.

Пока моряки не докажут свою лояльность, им запрещено сходить на сушу и принимать на борт родственников и «подружек» без разрешения капитана.

Впрочем, во многих флотах отношение даже к военным матросам поистине скотское, — толстосумы желают, чтоб простые люди жертвовали здоровьем и жизнью за гроши, надрываясь и страдая.

Естественно, что рано или поздно многие из подобных людей поднимают восстания, захватывают корабли и подаются в пираты, потому что их выбор невелик: либо они просто умрут, работая на чужого дядю, который обращается с ними как с животными, либо они перед этим хотя бы попытаются добиться более сносной жизни.

В их команды часто подаются беглые каторжники, а также рабы, которые массово мрут от изнуряющих работ и плохого обращения: эти люди тоже не питают особых симпатий к официальным властям, зато умеют сражаться и убивать, а пара лишних рук на борту никогда не помешают.

Поэтому вам приходится держать ухо остро, наблюдая за всеми, кого набрали вам в экипаж. Авторитет капитана, — это совсем не то же самое, что дворянский титул: его необходимо поддерживать всеми силами, если хочется выжить. Ничего больше, и ничего меньше.

Бросьте игральную кость!

 (186)  (187)  (294)  (188)  (151)  (344)

58

На вашем пути встречается шведский полакр. По словам капитана, дела в торговле сейчас идут не ахти. Оно и понятно: в такие морозы немногие решаются отправиться так далеко от родных мест. Даже для опытных капитанов такое путешествие может быть равносильно самоубийству. Но всё-таки нужда не спрашивает мнения человека, к которому является.

Убытки страшные, но мало того — идут войны, усугубляющиеся погодной аномалией. Что поделаться, такова жизнь.

Бросьте игральную кость!







 (188)  (189)  (140)  (187)  (150)  (343)

59

Навстречу вам движется эскадра торговых каракк в сопровождении легковооружённых боевых коггов, оснащённых барсами и фальконетами. Что ж, всё ж лучше, чем никакой охраны вообще. Пиратскую мелочь, орудующую на парусно-гребных судах в прибрежных водах это, может быть, и отпугнёт, но против кораблей регулярного флота не продержится.

Впрочем, это не ваше дело.

Бросьте игральную кость!

 (190)  (191)  (192)  (193)  (149)  (342)

60

Капитаном норвежской каравеллы, перевозящей груз соли и сельди, оказывается ваш хороший знакомый. Вы тепло пообщались, вспоминая старые добрые времена, но от предложения пропустить «по-маленькой» пришлось деликатно отказаться: не хватало ещё, чтобы вы снова взялись за старое...

К сожалению, дела не ждут. Попрощавшись с норвежцем, вы продолжили выполнять королевское поручение.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (194)  (195)  (196)  (197)  (148)  (341)

61

Гружёный ост-индец едва не налетел на айсберг. Судами подобного рода достаточно сложно управлять: они сильно зависят от течений и ветра, но при этом не могут плыть при встречном ветре или идти круто по ветру и почти не контролируются людьми. В шторм на такой посудине можно запросто погибнуть, а штиль — угодить на мель, или налететь на риф.




Впрочем, в этой части света ост-индцы встречаются редко: у Швеции их почти что и нет, а у Дании их мало.

Бросьте игральную кость!

 (198)  (141)  (262)  (69)  (147)  (340)


62

На корабле снова вспыхнул мятеж. Народ давно уже был на взводе и ищет виноватого в вашем лице. Что ж, шпицрутенами тут уже не отделаться: как минимум, кого-то придётся вздёрнуть на рее.

Выбросьте ,  или  с трёх попыток!

Если удалось, путешествие продолжается!

Бросьте игральную кость!







 (19)  (199)  (295)  (200)  (146)  (339)

63

Датский и шведский буэры ведут активную артиллерийскую дуэль. Вы осмотрительно обходите их стороной, не желая вступать в чужие конфликты.

Больше всего вам не нравится, когда между собой сражаются те, кому вы в принципе симпатизируете.







Бросьте игральную кость!

 (201)  (20)  (202)  (203)  (145)  (338)

64

Мохнатый слоняка дрейфует на белой огромной льдине: достаточно большой и прочной, чтобы выдержать вес такой машины. Чего здесь только не увидишь. Быть может, этот слонёнок ищет маму? Что ж, остаётся лишь искренне пожелать ему, чтобы она нашлась.

Бросьте игральную кость!

 (204)  (4)  (205)  (206)  (144)  (337)

65

Огромный великан старается отогреться, разведя огромный костёр. Невооружённым взглядом заметно, что материалом для растопки костра стали корабли незадачливых мореплавателей.







Что ж, гиганта можно если не простить или оправдать, то хотя бы понять, — он замёрз и борется всеми доступными способами за свою жизнь.

Аналогичным образом можно понять и вас, когда вы, в свою очередь, не желаете отдавать собственный галеон ему на растопку.

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (296)  (263)  (188)  (70)  (143)  (336)

66

Спикировав с заснеженных высот, свирепая и огромная виверна пронеслась мимо мачт, едва не зацепив марсовых стрелков. Вскоре она пошла на очередной заход, но ваши люди уже были готовы.

Выбросьте  или  с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (207)  (208)  (209)  (21)  (142)  (335)







67

Шведская каррака неторопливо и мирно шла чуть поодаль от вас, как вдруг появившийся прямо под ней тролльвал мощным ударом расколот её надвое. Вскоре внимание монстра привлёк и ваш галеон.

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (211)  (1)  (212)  (210)  (141)  (334)

68







Одномачтовый буер, переделанный из торгового судна в пиратское, появляется из-за айсберга, открывая без долгих разговоров огонь из всех орудий.

С голой пяткой против галеона?! Ну что за самонадеянные выскочки?!

Выбросьте  ,  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (213)  (214)  (215)  (264)  (140)  (333)

69

Норвежский буэр напоролся на айсберг и терпел крушение. К счастью для экипажа корабля, ваш галеон проходил мимо и пострадавшим была оказана своевременная помощь.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (216)  (217)  (218)  (219)  (139)  (332)

70

Датский ост-индец отстреливается от шведского капера. Судя по всему, у последнего не получится разжиться призом в этот раз.

Сохраняя нейтралитет, вы обходите сражающихся стороной.

Бросьте игральную кость!

 (220)  (221)  (222)  (223)  (138)  (331)

71

Хейна, огромный морской боров, не даёт прохода торговым судам. Настало время положить конец его зверствам...

Выбросьте два раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (224)  (225)  (265)  (50)  (137)  (330)

72

Огромная воронка затягивает в себя всё живое и неживое, будь то ледяные глыбы, айсберги, корабли или даже тролльвалы.

Придётся попотеть, чтобы вырваться из смертельной западни...

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, ваше приключение продолжается!

Бросьте игральную кость!

 (226)  (227)  (228)  (229)  (136)  (329)

73

Торговая эскадра ганзейских коггов осторожно обходит высокий айсберг. Вы следуете их примеру.

Бросьте игральную кость!

 (230)  (231)  (143)  (266)  (135)  (328)







74

Навстречу вам идёт флотилия знаменитого Союза Пяти Портов: древнейшему морскому образованию Англии, существовавшему ещё до прихода норманнов. В своё время Англия не обладала своим собственным флотом, и для отражения набегов датчан королю потребовался военно-морской флот: пять портов объединились в союз и предложили королю свои услуги, в обмен выпросив для себя многочисленные привилегии, — такие, как право взимать таможенные пошлины, грабить выбитые на берег суда и так далее. Лорд-Протектор Союза Пяти Портов (к которому позднее присоединились другие порты, а также значительные области Англии) стал одним из сильнейших феодалов Англии, в силу своей высокой независимости от короны.

Впрочем, всему когда-то приходит конец. Со временем в Англии сформировался собственный военно-морской флот, такие города, как Портсмут и Бристоль, стали производить собственные флотилии, превосходившие по своим возможностям объединённые силы Союза Пяти Портов, а многие порты обеднели и стали малополезными.

Но, несмотря на то, что король урезал многие привилегии, а монополии пришёл конец, Союз всё ещё существует.

Бросьте игральную кость!

 (297)  (232)  (233)  (72)  (134)  (327)

Остановившись на время в порту, вы замечаете там струги, прибывшие с товарами из самой Московии. Да, русские купцы — смелые люди, привычные к суровым морозам.

Их корабли в большей степени предназначены для путешествий по рекам, чем для морских странствий, и многое переняли от скандинавов.

Поскольку в Московии до сих пор не существует своего полноценного военно-морского флота, не считая парусно-вёсельных плоскодонок для защиты речных путей от разбойников, Ивану Грозному пришлось нанимать зарубежных каперов для борьбы со шведами и поляками.

После Реформации по Европе прошла череда многочисленных войн, в результате чего Ливонский Орден значительно ослаб и его многочисленные соседи уже имели виды на его земли, но на деле всё вышло сложнее. Эстонский герцог Магнус был вассалом Ивана Грозного, а Орден был обязан платить Московии «юрьевскую дань» за владение городом Юрьевым, основанным ещё Ярославом Мудрым, но на практике ливонцы не выплачивали дань уже тридцать лет, при этом выстраивая антимосковскую политику.

Всё началось с того, как ливонцы начали из принадлежащей им Нарвы артиллерийский обстрел крепости Ивангорода. Небольшой отряд Алексея Басманова взял штурмом ливонскую твердыню. Позднее была взята и Нарва, а затем — вся территория Ордена, что разозлило другие страны, претендовавшие на эти территории.

В итоге началась война Московии против Польши и Швеции, которая на тот момент, по тем или иным причинам, уже была в конфликте с другими скандинавскими странами и воевала с Данией.

Приказом царя в Нарве были созданы склады и причалы, — в торговый город хлынули корабли со всего мира. Но шведы и поляки не желали лишаться монополии на торговлю с москвитами, поэтому начали грабить корабли торговцев, блокируя порт, чем вынудили Ивана Грозного прибегнуть к услугам каперов-иностранцев.

Первым адмиралом русского флота (во всяком случае, официально себя так именовавшим) стал датский авантюрист Карстен Роде, — уроженец Дитмаршена, в прошлом купец и судовладелец. Ещё до этого он был капером на службе у датского короля Фердинанда II и торговал с немецким городом Любеком.

Согласно договору «царскому атаману» обязаны были оказывать содействие во всех русских портах, относясь с высокими почестями, а в случае необходимости — выкупать или иным способом вызволять из плена. В свою очередь капитан Роде обязывался нападать на шведские и польские корабли, а также на любых торговцев, ведущих какие-либо дела с врагами, даже если их корабли принадлежали к официально нейтральным державам.

Экипаж, набранный Роде, частично состоял из европейских наёмников и авантюристов (например, норвежцев), частично из русских поморов, пушкарей и стрельцов. Они не имели права на часть с добычи, но получали фиксированное жалование, а капитан обязывался продавать захваченные корабли и товары только в русских портах, оставляя за собой право на десятую долю с добычи — впрочем, своё слово авантюрист не сдержал, не только продавая корабли на сторону, но даже начав грабить своих соотечественников-датчан.

Изначально Роде выдали пинк, снабдив его несколькими чугунными пушками, барсами и пищалями, после чего капер захватил пару буэров и флейт, вскоре ставший флагманом новообразованной, но достаточно успешной эскадры.

Авантюрист был успешен в своих действиях против шведов и поляков, заработав их ненависть и определённую репутацию, но по-сути ему, как и его товарищам-норвежцам, не было принципиально, кого грабить. И если до поры до времени датчане относились к его поведению с симпатией, поскольку капер продавал им захваченное в обход соглашений с Иваном Грозным, то после того как Роде начал грабить датчан, — его как-то раз просто приняли в порт, а после арестовали.

Впрочем, датский король не стал бросать его в темницу и кормить тюремной баландой: аванюриста содержали в шикарных апартаментах и кормили изысканными блюдами, в то время как Фердинанд II требовал от русского царя держать ответ за поведение своего человека. Роде напирал на соглашение и надеялся, что царь заплатит вместо него за компенсацию датской короне за доставленные неудобства, но тот ответил, что капер действовал по собственной инициативе, в нарушение всех договорённостей, и поэтому Московия не несёт ответственности за его преступное поведение. При этом Иван Грозный предложил Фердинанду II передать арестанта в руки царя,

чтобы взыскать с капера причитающееся и сообщить о том в Данию, но король предпочёл задержать Роде у себя, пока тот, скрепя сердце, не выплатил требуемую сумму, составившую, быть может, десятую долю от награбленного.

Какой вывод из этого можно сделать? Если человек крадёт и грабит, — его стараются за это наказать. Но если он украдёт достаточно много, чтобы выдать взятку кому нужно, — грабёж часто сходит ему с рук. Печально, но факт.

Бросьте игральную кость!

 (334)  (234)  (235)  (189)  (133)  (326)

76

Исландский хольк подвергся нападению тролльвала-секача! Рангоутное дерево трещит только так, такелаж разорван, а пушечные залпы лишь раззадоривают свирепую скотину ещё больше. В этот раз вы точно не желаете оставаться в стороне!

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!


Бросьте игральную кость!

 (236)  (237)  (238)  (267)  (132)  (325)

77

Огромные морские бести — левиафаниды — поднялись у норвежского блокауза, обнаглев настолько, что напали на береговую линию.

Вы не можете пройти мимо такого безобразия.

Выбросьте два раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!







Бросьте игральную кость!

 (241)  (240)  (144)  (239)  (131)  (324)

78

На пути вашего корабля встретился исландский хольк, до отвала гружённый тунцом. Посетовав, что из-за бесконечных лютых холодов и расплодившихся тролльвалов торговля несёт убытки, капитан товарника желает вам счастливого пути и вскоре уходит.







Бросьте игральную кость!

 (242)  (243)  (244)  (268)  (130)  (323)

79

Шведский капер направляется в порт в окружении призовых судов: датских, норвежских и, по всей видимости, просто попавших под раздачу. Теоретически, приватир имеет право захвата кораблей нейтральных держав исключительно в том случае, если уличит их в пособничестве врагу державы, выдавшей ему каперский патент. Но на практике многие не брезгают и обычными грабежами, и что-либо доказать в подобной ситуации проблематично.

Бросьте игральную кость!

 (298)  (145)  (245)  (73)  (129)  (322)

80

Флотилия берберских пиратов добралась в этот раз и до северных морей. Подобные вылазки называются «разии»: пираты заплывают в дальние порты самых разных стран мира, опустошают прибрежные поселения и продают немусульманское население в рабство на невольничьих базаров. После этого на Ближний Восток периодически отправляются карательные эскадры с ответным визитом.

В настоящий момент восточные багалы, дау и другие узнаваемые корабли движутся в направлении вашего галеона. Пираты помнят, что за дела вы устроили ранее в их водах, и знают, какая награда назначена Блистательной Портой за вашу голову.

Что ж, ещё посмотрим, кто кого...

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов тепла!



Бросьте игральную кость!

 (246)  (47)  (248)  (247)  (128)  (321)

81


Очередной конфликт между матросами в который раз закончился сначала дракой, а затем и поножовщиной. Не церемонясь со швалью, квартирмейстер Сильвио не мудрствуя лукаво повыбрасывал бойцов и подстрекателей за борт, чтобы ледяная водица остудила их пыл. А как иначе, если по-хорошему до них не доходит?

Бросьте игральную кость!

 (249)  (259)  (250)  (269)  (127)  (320)


82

Многоглазый и многолапый морской кабан налет на ваше судно без каких-либо прелюдий. Видимо, вы сами того не ведая забрели на его территорию. Что ж, теперь — это ваша территория! И пусть хряк это уяснит раз и навсегда!

Выбросьте два раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (299)  (146)  (251)  (252)  (126)  (319)

83







Проснувшись утром, вы ощущаете жуткий озноб. Температура и давление повысились. Вас трясёт. Было бы странно, если такая климатическая аномалия не сказалась бы на самочувствии.

Разумеется, доктор Моро делает всё, что в его силах, прописав вам массу всевозможных невкусных микстур и пилюль.

Выбросьте  с одной попытки!


Если удалось, ваше приключение продолжается!

Бросьте игральную кость!

 (253)  (147)  (270)  (190)  (125)  (318)







84

В это утро корабль подвергся нападению морских виверн. За время с начала плавания вы повидали уже так много этих тварей, что диву даёшься. И как у них только крылья не мёрзнут?

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (253)  (24)  (148)  (254)  (124)  (317)

85

Шотландский хольк гружённый мехом и мёдом некоторое время следует с вами по одному курсу. Попутчики были приятными, и вы даже немного успели подзаработать на военном сопровождении и торговле, но вскоре должны были расстаться.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (255)  (256)  (257)  (74)  (123)  (316)

86

Вы собирались бросить якорь, но он примёрз. Вот это холода, будь они неладны! Пришлось отогреть и тратить драгоценное время. Но одно дело — отморозить якорь, и другое дело — целый мир. Хотя порой и правда кажется, что кругом и без того слишком много отмороженных.

Бросьте игральную кость!

☐ (258) ☐☐ (259) ☐☐☐ (149) ☐☐☐ (271) ☐☐☐ (122) ☐☐☐☐ (315)

87

Большая Мод снова пристаёт к новым матросам помоложе. Они боятся эту безобразную великаншу, а она то и дело предлагает кому-то «погреться». Периодически вы жалеете о том, что когда-то взяли её на борт. Впрочем, вопреки расхожим стереотипам, история знает немало примеров, когда на борту одного корабля служили и по несколько женщин, а некоторые из них командовали не только кораблями, а даже целыми флотилиями.

Правда, в основном такое встречалось у пиратов, которые в большинстве были такими же демократично настроенными в вопросах национальности и вероисповедания членов экипажа, потому на борту одного пиратского судна не так уж и редко можно было увидеть араба, мавра и азиата.

Бросьте игральную кость!

☐ (260) ☐☐ (261) ☐☐☐ (150) ☐☐☐ (262) ☐☐☐ (121) ☐☐☐☐ (314)

88

Не рассчитав свои силы, пиратский шлюп показался из засады, открыв палубу по вашему галеону. Наивные идиоты...

Выбросьте ☐☐, ☐☐☐ или ☐☐☐☐ с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (263) ☐☐ (264) ☐☐☐ (265) ☐☐☐ (266) ☐☐☐ (120) ☐☐☐☐ (313)

89

Поднявшись из морских глубин, склизкий змей обвивает судно. Экипаж разбирает багры, абордажные пики, сабли и интрепели, начав рубить всю эту пакость.

Выбросьте два раза ☐☐☐☐ с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

(151) (272) (191) (75) (119) (312)

90

Корабль угодил в сильный шторм. Вам потребуется всё ваше умение, чтоб выйти из этой ситуации живым и здоровым.

Выбросьте с одной попытки!

Если удалось, ваше приключение продолжается!

Бросьте игральную кость!

(269) (152) (268) (267) (118) (311)

91

Ужасная буря заставила вас надолго застрять в невзрачном порту прибрежного городка. Моряки проматывают жалование в кабаках, слушая норвежские небылицы про тролльвалов, а вы сетуете на пустую трату драгоценного времени.

Что поделать, в жизнь не всегда складывается так, как это хотелось бы нам.

Бросьте игральную кость!

(271) (270) (153) (272) (117) (310)

92

Пиратский флейт появился из снежного тумана неожиданно, едва не столкнувшись с вашим галеоном. Судя по всему, для неприятеля это было столь же неожиданно, как и для вас.

Но боя в любом случае не избежать...

Выбросьте , или с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (76) ☐ (147) ☐ (154) ☐ (273) ☐ (116) ☐ (309)

93

Огромный остров оказался на проверку тролльвалом. Классика жанра! Ну да вам не привыкать.

Выбросьте два раза ☐ с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (274) ☐ (155) ☐ (273) ☐ (222) ☐ (115) ☐ (308)

94

Шведская эскадра ведёт оживлённую перестрелку с линией береговой обороны. Что поделаться, придётся разворачиваться: в этом порту вас явно не ожидает тёплый приём.

Бросьте игральную кость!

☐ (276) ☐ (275) ☐ (156) ☐ (277) ☐ (114) ☐ (307)

95

Ваши люди видели... Нет, не тролльвала, а призрак тролльвала. Ну а что, почему бы и у тролльвалов не быть своим призракам? К счастью, тот прошёл где-то в белесом тумане и больше не появлялся. Но это даже и к лучшему.

Бросьте игральную кость!







☐ (280) ☐ (279) ☐ (278) ☐ (157) ☐ (113) ☐ (306)

96

Пинк, флейт, бригантина... Каких только кораблей не увидишь в морозном корабельном кладбище. Весь порт заморожен: вода совершенно заледенела, пристань покрыта снегом, признаков жизни не заметно. Это явно не добрый знак.

Вы намерены положить конец колдовству.

Бросьте игральную кость!

 (280)  (274)  (223)  (192)  (158)  (305)

97

Зифус, ненасытное совомордое чудовище, поедает тюленей одного за другим. Нет, так не пойдёт! Тюлени нужны вам самому. Да и сам монстр на припасы сгодится.

Но он не уступит свою добычу так легко...

Выбросьте два раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (282)  (281)  (283)  (284)  (159)  (304)

98

Каперов, промысляющих в водах стран Скандинавии, иногда именуют «вительерами». Их развелось достаточно много. Выгода очевидна всем: разбойники легализуют свою деятельность (пусть и с некоторыми ограничениями), получая официальную поддержку со стороны одной из воюющих стран в обмен на документально заверенное обязательство пакостить врагам этой страны, а держава приобретает новые боевые единицы на море, без необходимости снаряжать и строить новые корабли.

Правда, на деле не всё было так просто. Во-первых, каперы не желают нарываться и погибать, им хочется заработать, поэтому они обходят издалека военные суда неприятеля и стараются нападать исключительно на заведомо слабых торговцев. Зачастую каперское судно — это обычный торговый

корабль, переделанный частным лицом для ведения боя: устанавливаются несколько орудий, вносятся некоторые конструкционные изменения, но в целом приватир всё равно проигрывает полноценным военным кораблям и рассчитывает не на победу в бою, а на принуждение слабого противника к сдаче без боя.

Конечно, и среди каперов встречались профессиональные военные с хорошо оснащёнными кораблями, с успехом противостоявшие военно-морскому флоту и радеющие душой и сердцем за успехи военных кампаний родной страны, но это было скорее исключением, чем нормой.

В основном, противник нёс экономический урон от каперов, пользующихся тактикой «булавочных уколов», в отличие от военных, устраивающих полномасштабные боевые походы. Конечно, косвенно это помогало, но в целом относилось к тактике слабого, — охотнее всего каперские патенты выдавали страны, которые либо не обладали собственным флотом, либо обладали недостаточно сильным государственным флотом.

Просто, помимо прочего многие каперы тайком грабили корабли державы, выдавшей лицензию, продавали призовые суда и товары на сторону и создавали проблемы своему покровителю.

В своё время витальеры, активно грабившие и чужих, и своих (из-за чего цены на сельдь возросли до небес) донесли немало хлопот целым странам, паразитируя на постоянных войнах Швеции и Дании. Особенно доставалось торговцам из Ганзейского Союза, которым даже пришлось устанавливать на свои корабли первые в истории корабельные орудия.

Когда витальеры захватили у Дании остров Готланд, они основали там мощную пиратскую базу с сетью укреплённых крепостей. Это место стало центром для разбойничьих походов по всей Европе. В конечном итоге дело приняло такой размах, что войскам Тевтонского Ордена пришлось собрать пять тысяч рыцарей на восьмидесяти кораблях и двинуться через промёрзшее Балтийское море на штурм Готланда. У рыцарей были осадные орудия и опытные офицеры, но пираты неожиданно оказали такой организованный отпор, что взять последнюю крепость осадой не удалось. В итоге был заключён мирный договор, в соответствии с которым тевтонцы получили остров, а уцелевшие две тысячи пиратов убились к чёртовой матери.

Многие из них даже поступили на службу королевы Дании: хоть они и доставили ей немало хлопот, но всё-таки обладали навыками и знаниями, полезными в непрерывных войнах. Некоторые продолжили заниматься

грабежами в водах Голландии. Но в целом в скандинавских водах не осталось пиратов-«беспризорников»: с тех пор там водились исключительно лицензированные каперы. Ну, почти: единичные случаи пиратства наблюдались, но долго прожить таким людям не удавалось.

Центр пиратства переместился в Средиземноморье, где к тому времени всюю орудовали турки, арабы и некоторые европейцы: к примеру, голландские флекселлинги.

Ну и, разумеется, кто же не слышал про французских корсаров и английских каперов, грабивших испанские и португальские галеоны Нового Света с такой эффективностью, что министры финансов даже составляли годовой план с учётом будущих пополнений в казну за счёт грабежей?

Как бы там ни было, здесь и сейчас вы придерживаетесь политики жёсткого нейтралитета. Но это палка о двух концах: если военные и не нападут на ваш галеон специально, то от грабежей со стороны авантюристов никто не застрахован, и вряд ли кто-то будет особенно разбираться из-за коканского судна, — ведь этот беспредел не сулит серьёзных проблем для державы в будущем.

Бросьте игральную кость!

 (287)  (77)  (286)  (285)  (160)  (303)

99

Склонившись над лоцией, вы делаете необходимые заметки. Время от времени вам приходится совершать перерывы, чтобы отогреть замёрзшие пальцы. И когда же этот поход закончится?!

Бросьте игральную кость!

 (289)  (288)  (223)  (290)  (291)  (302)

100

Матёрый и свирепый, тролльвал-секач прорывается к вам сквозь глыбы льда, оцетинившись огромными, покрытыми изморозью клыками! Видать, эта тупая скотина совершенно отморозила свои крошечные (не в пример остальным габаритам) мозги.

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (295)  (294)  (275)  (293)  (292)  (301)

101

Норвежская эскадра ведёт массивированный обстрел шведского галеона. Войны здесь дело постоянное, а зыбкий мир нужен лишь для передышек в их черед. Даже торговые суда различных держав то и дело нападают друг на друга словно пираты, чтобы удержать за собой выгоду в торговле.

У вас свои дела и заботы, и вы ни капли не желаете вступать в чужие битвы.

Бросьте игральную кость!

 (297)  (296)  (224)  (298)  (299)  (300)

102

Не ожидая подвоха, вы подходите на сближение к норвежскому хольку. Без каких-либо предупреждений тот открывает пальбу по вашему галеону, а вместо норвежского флага поднимается пиратский флаг с песочными часами, символически намекающий: «Ваше время на исходе, и если вы не сдадитесь, то всем конец».

Карстен Клеменс никогда не сдаётся!

Выбросьте  или  с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (303)  (302)  (276)  (193)  (301)  (299)

103

Датский капер движется в направлении ближайшего порта. Его сопровождают недавно добытые призовые суда, некоторые из которых слегка потрёпаны после боя, а другие явно сдались без сопротивления. Да, судя по всему шведы узнали, по чём фунт лиха.

Бросьте игральную кость!



 (304)  (305)  (78)  (306)  (307)  (298)

104

Холода — холодами, войны — войнами, но торговлю никто не отменял. В пути вам встретилось немало торговых кораблей, следующих из Англии, Польши, Московии, Исландии и других стран, имеющих здесь свои интересы. Немало ганзейских судов.

По хорошему счёту, торговцам необходим эскорт, но военные суда в основном сражаются друг с другом в бесконечных сражениях, потому купцам по большей части приходится вступать в бой с каперами. Многие торговцы на проверку и сами оказываются большими авантюристами, желающими пограбить своих конкурентов, врагов собственной державы, да ещё и заработать на этом. Некоторые не останавливаются на достигнутом и начинают грабить без разбора и чужих, и своих, — впрочем, живут они после этого, как правило, недолго...

Бросьте игральную кость!

 (310)  (309)  (225)  (277)  (308)  (297)







105

На корабле разразилась очередная вспышка эпидемии. Суровый климат, проблемы с провиантом и другие неприятности усугубили и без того тяжёлое положение моряков. Но доктор Моро делает всё, что в его силах, чтоб поставить экипаж на ноги.

Выбросьте   или  с трёх попыток!


Если удалось, путешествие продолжается.

Бросьте игральную кость!

 (311)  (166)  (312)  (313)  (314)  (296)

106

Морской каркадан боднул ваш галеон со дна, едва не создав пробоину. Будь ваше судно чуток поменьше, оно бы просто перевернулось, а будь оно чуток побольше, — расколосось бы надвое. Придётся показать этой гадине, где раки зимуют!

Выбросьте два раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (315)  (316)  (317)  (278)  (318)  (295)

107

«История северных народов» Олафа Магнуса является занимательным дополнением к его легендарной карте «Carta Marina», не раз выручавшей вас в ходе плаванья.

Чтение было бы совсем замечательным, если бы не царящая кругом холодрыга. Ну ничего, когда ваши странствия окончатся, вы перечитаете его труды снова.

Бросьте игральную кость!

 (321)  (320)  (226)  (319)  (318)  (294)

108

По курсу вашего галеона обнаружен внушительный водоворот, затягивающий льдины, морских обитателей и брёвна. К счастью, его заметили своевременно, поэтому шансы обойти его стороной достаточно высоки.

Выбросьте   или  с трёх попыток!

Если удалось, путешествие продолжается.


Бросьте игральную кость!

 (333)  (322)  (334)  (323)  (324)  (293)

109







Норвежский торговый хольк подвергается нападению аж целых двух небольших тролльвалов. Естественно, небольших в той мере, в которой это слово уместно для существа, размером с корабль.

Ну сейчас они у вас получат!

Выбросьте два раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (325)  (227)  (194)  (79)  (279)  (292)

110

Не выдержав суровых северных испытаний, матросы подняли мятеж на вашем судне. Рано или поздно, но это случилось бы.

Выбросьте ,  или  с трёх попыток!

Если удалось, путешествие продолжается.

Бросьте игральную кость!






 (23)  (326)  (167)  (327)  (28)  (291)

111

Последний викинг в традиционном смысле слова, Ингвар Путешественник, нашёл свою смерть на Кавказе, сбившись с курса и заплыв не туда. С тех пор многое изменилось. Но хотя на хольках есть надстройка и нет знаменитых драконьих голов на носу, в них по-прежнему осталось немало от ранних скандинавских кораблей, а каперы занимаются тем же самым, что викинги,

но только при помощи морской артиллерии и при наличии государственной лицензии. Вы стараетесь не заводить конфликтов с местными, но в этом деле не всё зависит от вас.

Бросьте игральную кость!

 (331)  (330)  (329)  (24)  (328)  (290)

112

Исландские каперы спутали ваш галеон со шведским судном. Эта ошибка будет стоить им дорого...

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (334)  (332)  (333)  (228)  (335)  (289)

113

Навстречу вам идёт нормандский кнорр. Конечно, увидеть судно такого типа в Северной Европе XVI века, — примерно то же самое, как обнаружить единорога у себя прихожей. Но всё становится ясно, когда вместо живых скандинавов на борту диковинного корабля оказываются иссиня-бледные утопыри-драугры...

Выбросьте три раза   с одной попытки!


Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!







Бросьте игральную кость!

 (339)  (338)  (337)  (336)  (80)  (288)

114







В этот день разыгрался ужасный шторм. Высокие волны смывали за борт и груз, и людей. Вся надежда оставалась только на Божью Помощь и мастерство капитана...

Выбросьте три раза  с одной попытки!
Если удалось, вы продолжаете путешествие!
Бросьте игральную кость!

 (341)  (340)  (342)  (168)  (343)  (287)



115

Гренландские китобои сетуют, что в последнее время им редко удаётся поймать кита или нарвала. Что поделать, в эти дни всем пришлось несладко.
Бросьте игральную кость!

 (347)  (346)  (345)  (229)  (344)  (286)

116

Огромный рыбацкер с утра преследует ваше судно. Поначалу вы его игнорировали, затем дали предупредительный залп, но и это не помогло его вразумить. Что ж, вы хотели как лучше.

Выбросьте три раза ,  с одной попытки!
Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!
Бросьте игральную кость!

 (349)  (348)  (195)  (34)  (81)  (285)

117

Датский портовый городок осаждён шведской флотилией. Гремят орудия и мушкеты, звенят палаши и сабли, пылают огни, звучат крики, но это не ваша битва. Вы не союзник и не противник ни тем, ни другим, хотя при прочих равных у вас есть личные причины симпатизировать датчанам.

Судя по всему, в этот раз вам не светит пополнить запасы. Вы отдаёте приказ развернуть судно и прокладываете новый курс.

Бросьте игральную кость!

 (350)  (351)  (352)  (353)  (50)  (284)

118

Троллявал неторопливо доедал незадачливую виверну, пока не переключил внимание на ваше судно. Лучше бы он этого не делал...

Выбросьте три раза   с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (354)  (355)  (356)  (230)  (169)  (283)


119

Норвежский капер принял ваше судно за шведское. Что ж, теперь вам придётся оказать невольную услугу шведской короне...

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!




Бросьте игральную кость!

 (357)  (358)  (359)  (360)  (37)  (282)

120

Два огромных троллявала устроили эпическое сражение из-за внимания самки, став причиной огромного волнения даже при слабом ветре. Решив не искушать судьбу, вы обошли место битвы стороной.

Бросьте игральную кость!

 (25)  (362)  (361)  (231)  (82)  (281)

121

Эскадра норвежских военных флейтов ведёт обстрел огромного рыбащера. Они неплохо справляются и без вашей помощи, но почему бы не поддержать для упрочнения тёплых связей?

Вы получаете +15 пунктов Тепла!



Бросьте игральную кость!

 (364)  (363)  (365)  (366)  (367)  (280)

122

Ваши люди то и дело сетуют на холод. О чём ещё говорить в такую погоду? Вы прекрасно понимаете их переживания, но всё равно, — на борту вашего корабля не должно царить упаднических настроений.

Бросьте игральную кость!

 (370)  (369)  (232)  (368)  (170)  (279)







123

Координируя работу, и просто стараясь приободрить себя в тяжких условиях Севера, моряки поют особые рабочие песни.

Так или иначе, это поддерживает, помогая выжить, и даёт силы для борьбы и труда.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!




Бросьте игральную кость!

 (372)  (371)  (196)  (373)  (83)  (278)

124

Даже в морозную пору то и дело находятся горячие головы, способные создавать конфликты на пустом месте. Но к счастью шпицрутены почти всегда позволяют выбить дурь, за исключением особо запущенных случаев.

Бросьте игральную кость!

 (1)  (376)  (375)  (374)  (373)  (277)

125

Опять на борту завёлся дурак, разводящий панические настроения в духе «мы всё замёрзнем и помрём». Публичная порка отбила желание обсуждать подобные вещи публично, но не смогла изгнать подобные мысли из умов.

Бросьте игральную кость!

 (379)  (378)  (3)  (377)  (84)  (276)







126

Норвежский хольк схлестнулся с матёрым тролльвалом. Вы было хотели прийти норвежцам на помощь, но крепкие северные парни успели расправиться с чудовищем без вашего участия.

Ай да молодцы!

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (381)  (380)  (233)  (382)  (383)  (275)

127

Навстречу вам идут снелкары. Это то же самое, что драккары, но только меньше по размеру. На таких кораблях раньше плавали викинги. Естественно, когда существовали и были живы. А теперь на них плавают драугры, — то, во что превратились викинги, погибшие не одно столетие назад...

Выбросьте три раза   с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (386)  (3)  (385)  (384)  (171)  (274)

128

Датский капер, по всей видимости, перепутал ваше судно со шведским. Эта ошибка окажется для датчан роковой...

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (387)  (386)  (388)  (389)  (85)  (273)

129




Догорающие останки встреченного вами галиота стремительно уходят на дно, в который уже раз напоминая вам о том, что пираты не дремлют и люди, не обладающие клыками и габаритами тролльвалов, подчас бывают намного опаснее и страшнее.

Чудовище, максимум, может сожрать или как-то иначе погубить на месте здесь и сейчас. Часто это происходит достаточно быстро, намного реже — долго и мучительно.

Но только человек способен долго и сознательно преследовать, мстить, мучить и унижать, используя при этом достаточно широкий спектр средств и возможностей...

Впрочем, вам сейчас не до философии и не до лирики. Дело надо делать.

Бросьте игральную кость!

 (392)  (391)  (234)  (390)  (389)  (272)







130

Эскадра пиратских пинасов стремительно приближается к вашему галеону. Что ж, это отличный повод для тренировки кулевринёров и канониров.

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (393)  (3)  (301)  (394)  (172)  (271)

131

Коротая время, вы написали записку, положили её в бутылку, запечатали и бросили за борт. В ней было написано: «Высылайте свои вопросы и предложения на почту SeaTales@mail.ru».

Бросьте игральную кость!







 (396)  (395)  (49)  (197)  (86)  (270)

132

Вам было немного необычно встретить в этих водах турецкий кирлангич. Конечно, османские пираты добираются и до этих мест, да и торговцам мороз не помеха, но всё-таки это не тот климат, который с ними ассоциируется.

Попытки продать вам восточные сладости и ковры не увенчались успехом, и вскоре торговцы пошли своим путём, а вы своим.

Бросьте игральную кость!

 (397)  (302)  (4)  (398)  (399)  (269)






133

Поначалу норвежский хольк не вызывает у вас подозрений. Но подойдя поближе, вы понимаете, что на его борту находятся не живые люди, а неживые утопленники, разящие наповал трупным смрадом. Единственное их желание, — сделать всех живых людей такими же мёртвыми и зловонными...

Выбросьте три раза   с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (1)  (400)  (50)  (173)  (87)  (268)

134

Сегодня очередной матрос примёрз к гальюну. С такой погодой явно лучше не шутить!

Бросьте игральную кость!







 (2)  (3)  (303)  (5)  (4)  (267)

135

Тролльвал сцепился с рыбащером. Какое-то время матросы делали ставки и болели за «своих», но битва шла и явного перевеса не наблюдалось. Дождавшись, когда чудовища будут достаточно изранены и измотаны, вы командовали залп, добив обоих.

Вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (7)  (6)  (235)  (5)  (174)  (266)

136

Норвежские канонерки обходят прибрежные воды, досматривая все встреченные суда с большой подозрительностью. Кругом враги, а шведские шпионы не дремлят!

Проверка прошла спокойно, и вскоре вы продолжили путь.

Бросьте игральную кость!

 (88)  (304)  (8)  (9)  (10)  (265)







137

Изучая фьорд, вы обнаружили небольшую пиратскую базу со складом и парой канонерок. Что ж, не повезло бедолагам сегодня.

Выбросьте три раза , ,  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!





Бросьте игральную кость!

 (11)  (12)  (6)  (198)  (175)  (264)

138

Очередной промёрзший порт сделался чей-то братской могилой. Пройдёт какое-то время и про неё проведает мародёры. Вот только долго ли осталось им самим? Нужно положить конец ледяному безумию!





Бросьте игральную кость!

 (14)  (89)  (236)  (134)  (13)  (263)

139

В этот раз вы становитесь невольным свидетелем артиллерийской дуэли исландского холька и шведского буэра. Вас сюда явно не звали, да и вы не горите желанием принимать участие в чужом сражении.

Бросьте игральную кость!

 (16)  (15)  (7)  (305)  (17)  (262)

140

Поначалу вам кажется, что это обычный порт. Но на поверку он оказывается населён кровожадными и свирепыми драуграми!

Выбросьте  или  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!







Бросьте игральную кость!

 (20)  (19)  (90)  (237)  (18)  (261)

141

Шведская патрульная эскадра совершает регулярный обход, останавливая каждое встреченное судно для проверки. К счастью, осмотрев ваш корабль и пообщавшись с вами лично офицеры патрульной службы сочли, что не имеют к вам претензий.

Бросьте игральную кость!

 (21)  (22)  (306)  (91)  (176)  (260)







142

Исландский буер проходит через ледяное ущелье. С ним явно что-то не так. Присмотревшись повнимательнее, вы понимаете, что именно: весь экипаж корабля составляют проклятые утопыри!

Выбросьте три раза ,  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (23)  (24)  (238)  (8)  (25)  (259)

143

Бесконечные морозы навевают на вас хандру. Ничего, бывает. Рано или поздно пройдёт, ведь вы — капитан, и должны подавать своим людям пример.

Бросьте игральную кость!

 (29)  (28)  (27)  (26)  (92)  (258)

144

В шведском порту царит напряжённая обстановка. Только и разговоры, что о каперах, нанятых москвитами и датчанами.



Завершив свои немногочисленные дела в этом месте, вы вскоре отбыли восвояси.

Бросьте игральную кость!

 (30)  (307)  (239)  (31)  (177)  (257)







145

Путешествуя среди льдов и снегов, вы натолкнулись на укреплённую пиратскую базу с блиндированным блокгаузом, моментально открывшим по вам огонь.

Выбросьте  или  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (34)  (33)  (32)  (199)  (93)  (256)

146

Английский когг подвергся нападению тролльвала. Не самого сильного на сегодняшний день, но и не самого слабого. Вы не хотите бросать англичан в беде.

Выбросьте три раза   с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (36)  (35)  (349)  (9)  (37)  (255)

147

Лёд, снег и мороз кругом... И так целыми сутками напролёт. Люди потихонечку сходят с ума в ледяном безмолвии. И этот непрерывный рёв пронизывающего ветра. Даже солнце — и то кажется замёрзшим, в те редкие моменты, когда его видно сквозь метель...

Бросьте игральную кость!

(38) (39) (308) (392) (178) (254)

148

Шведский капер перепутал ваше судно с норвежским. Теперь ему явно не поздоровится...

Выбросьте или с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

(40) (41) (378) (42) (94) (253)

149

Вам встретился целый выводок рыбащеров. Это сплошь молодняк, оставшийся после нереста, но если не положить этой мелочи конец, — скоро эти твари заполнят весь Север! А там — и весь океан! Вы не можете этого допустить!

Выбросьте или с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

(45) (44) (240) (43) (10) (252)

150

Ганзейские когги с успехом отбили от рыбащера. Приятно знать, что вы не одиноки в своей борьбе, и даже торговцы иной раз умеют за себя постоять. А, впрочем, для того чтобы делать немалые деньги за счёт морской торговли, — их нужно уметь защищать.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!





Бросьте игральную кость!

(46) (11) (200) (47) (95) (251)

151

Огибая высокий айсберг, вы замечаете надпись, оставленную, судя по всему, каким-то северным великаном: «Здесь был Олаф».







Бросьте игральную кость!

 (48)  (49)  (50)  (309)  (179)  (250)

152

Ваши люди обнаруживают в море бутылку с запиской следующего содержания: «Чем шведский пират отличается от всех остальных? У него повязка на оба глаза».

Бросьте игральную кость!

 (51)  (52)  (241)  (377)  (96)  (249)

153







Вы мирно шли никого не трогая, когда выскочивший из ледяных вод тролльвал боднул ваш галеон прямо в бок.

Зря он так, в самом деле...

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!







Бросьте игральную кость!

 (53)  (54)  (55)  (56)  (57)  (248)

154

Торговый коч москвитов проходит мимо вас в направлении к датскому порту. По словам русского капитана, от шведских каперов уже просто нет спасу. Да и датчане иной раз грабят даже своих.

Бросьте игральную кость!







 (58)  (12)  (310)  (59)  (97)  (247)

155

Сегодня стоял такой дикий мороз, что вам довелось увидеть замороженные волны. Вам не оставалось ничего другого, кроме как обстрелять море брендсугелями и, растопив лёд, продолжить путь.

Вы получаете +1 пункт Тепла!


Бросьте игральную кость!

 (60)  (61)  (242)  (376)  (180)  (246)

156

Сегодня вам повстречался португальский галеон со знаменитой эмблемой Ордена Иезуитов на парусе. Никуда от них не денешься! Даже в такую погоду.

Бросьте игральную кость!

 (63)  (64)  (65)  (311)  (98)  (245)







157

Шведский капер перепутал ваше судно с датским. А может быть, он специально решил на вас напасть? Впрочем, это уже не важно.

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (67)  (66)  (13)  (1)  (379)  (244)

158

Норвежский хольк отстреливается от кружащих виверн. Сбитые чудовища падают в ледяную воду, поднимая высокие брызги, а моряки ведут непрерывную пальбу из мушкетонов и вертлюжных пушек. Они справляются хорошо.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!



Бросьте игральную кость!

 (68)  (69)  (70)  (312)  (99)  (243)

159

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Однажды добрый тролль, благочестивая ведьма, норвежский капер и умный шведский капитан обнаружили селёдку. Кому из них она досталась? Ответ: норвежскому каперу. Потому что остальных в природе не существует».





Бросьте игральную кость!

 (71)  (72)  (73)  (74)  (380)  (242)

160

Ганзейские когги спешат в исландский порт. Из-за войны со Швецией цены взлетели до небес, особенно при таких-то морозах, и нужно опередить конкурентов. Что ж, остаётся лишь пожелать им успехов в торговле.

Бросьте игральную кость!

 (75)  (14)  (312)  (2)  (100)  (241)

161

Вода замёрзла настолько, что по ней можно просто и без опаски ходить пешком. Корабль явно придётся протаскивать на чём-нибудь наподобие настила из кожи тролльвала. Глубоко подо льдом даже заметны намертво вмороженные чудовища. Но вам сейчас явно не до них: свои бы проблемы разрешить.

Бросьте игральную кость!

 (278)  (76)  (77)  (78)  (79)  (240)

162

Завидев среди плывущих льдин небольшую виверну, поедающую медведя, ваш старпом Олливер мимоходом застрелил её из абордажного пистолета. Как всё-таки хорошо, что в вашей команде есть такие люди!

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (301)  (381)  (313)  (243)  (190)  (239)

163

Прокладывая путь через лёд, цейхвахтер Чезаре и его орлы продолжили баграми трещины, заложили фитильные бомбы, а позже, — подожгли с безопасного расстояния.

Бабахнуло, что называется, от души! Можно двигать дальше!

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (80)  (302)  (15)  (3)  (200)  (238)

164

Завидев приближение вашего корабля, на редкость осторожный тролльвал поспешил убраться восвояси.

Ну и ладно, вон их ещё сколько развелось.



Бросьте игральную кость!

 (81)  (82)  (303)  (101)  (210)  (237)

165

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Норвежца, шведа и датчанина приговорили к смертной казни, позволив каждому последнее желание. Норвежец захотел напиться. Швед захотел выступить с прощальной речью. А датчанин попросил, чтобы его казнили до её начала».

Бросьте игральную кость!


 (83)  (84)  (382)  (244)  (220)  (236)

166

Присутствие китайской джонки в норвежском порту немного вас озадачило. А, впрочем, не всё ли равно? Вы тоже приплыли в эти места не без причины, свои мотивы могли быть и у жителей Азии.

Пополнив припасы и обменявшись с местными свежими сплетнями вы продолжили путешествие.

Бросьте игральную кость!

 (85)  (304)  (16)  (314)  (86)  (235)

167

Шведский капер принял ваше судно за исландское. Эта ошибка ему дорого обойдётся...

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!







Бросьте игральную кость!

 (87)  (88)  (245)  (4)  (89)  (234)

168

Встревоженные появлением вашего галеона, виверны улетают прочь. Обычно они ведут себя слишком агрессивно, чтобы трезво оценивать свои шансы при нападении, но бывают исключения.





Бросьте игральную кость!

 (90)  (91)  (305)  (384)  (102)  (233)

169

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Суровая датчанка кормит своего малыша из ложки и приговаривает: „За маму... За папу... За Одина!“».







Бросьте игральную кость!

 (92)  (93)  (94)  (95)  (96)  (232)

170

Долгое время вам попадаются в основном малые каботажные суда. Ни каперов, ни заморских торговцев, ни военных судов, ни чудовищ. Но вы всё равно не теряете бдительности.

Бросьте игральную кость!



 (97)  (306)  (17)  (385)  (315)  (231)

171

В небе над Гренландией пролетает непривычное для здешних мест устройство: воздушный шар из Поднебесной, управляемый пожилым вислоусым китайцем, усы которого уже покрылись изморосью. Для защиты от кровожадных виверн у него даже есть аркебуза и небольшая вертлюжная пушка в виде распахнувшего пасть дракона. Ваши люди наблюдают за воздухоплателем с нескрываемым интересом.

Далеко он, конечно, забрался. Но, наука, как и искусство, иногда требует жертв.



Бросьте игральную кость!

 (98)  (99)  (100)  (103)  (5)  (230)

172






Изучая норвежские фьорды, вы набрали на очередную базу шведских каперов. Не став разбираться, заодно вы с норвежцами, или нет, те вскоре открыли по вашему кораблю огонь.

Тем хуже для них.

Выбросьте  или  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (101)  (102)  (103)  (307)  (104)  (229)

173

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Норвежец, швед и датчанин поспорили, кто дольше сможет прожить в свинарнике. Через неделю вышел норвежец. Через месяц датчанин. Через два месяца — свиньи».

Бросьте игральную кость!

 (105)  (106)  (107)  (18)  (108)  (228)

174

Огромный тролльвал мимоходом утанул под воду каботажный барк. К сожалению, вы видели всё своими глазами, но не смогли ничего с этим поделаться.


Бросьте игральную кость!

 (109)  (110)  (308)  (386)  (6)  (227)

175

Доктор Моро подозревает, что местные тролльвалы могут быть заражены чумой. Возможно, кто-то из них напал на зачумлённое судно и подцепил заразу. Важно не то, каким образом это произошло, а то, что в итоге может вспыхнуть эпидемия, которая перекинется с одних тролльвалов на других, а там и на прочих чудовищ и морских обитателей, на людей, которые употребляют их мясо в пищу или так или иначе вступают с ними в контакты, и так далее. Информация ещё не подтвердилась и разводить панику не хочется, но иметь это в виду следует. Судовой врач должен взять ещё несколько проб, прежде чем сделать окончательные выводы. Проблем с этим быть не должно, благо тролльвалов здесь развелось видимо-невидимо.

Бросьте игральную кость!

 (111)  (112)  (19)  (316)  (104)  (226)

176

Барбарский корабль выглядел в этих водах достаточно экзотично, наверняка он оказался здесь неслучайно: в войну Швеции и Дании были втянуты многочисленные каперы, привлекаемые всеми воюющими сторонами и их союзниками.

Как бы там ни было, вы разошлись с этим судном мирно. Ну и ладно.

Бросьте игральную кость!

 (113)  (114)  (115)  (309)  (387)  (225)

177

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «У норвежцев есть старинная пословица: «Хвали день — вечером, жён — на костре, меч — после битвы, дев — после свадьбы, лёд — если выдержит, пиво — если выпито».

Бросьте игральную кость!







 (116)  (117)  (118)  (119)  (7)  (224)

178

Зачумлённая фламандская каракка, с вывешенными чёрными парусами и флагами, повествующими о смертельной угрозе для всякого встреченного судна, дрейфует по волнам, ведомая ветрами и течением. Если просто оставить её как есть, она, конечно же, может и затонуть, но с таким же успехом её может занести течением в порт, или, чего доброго, на неё нападёт тролльвал, который потом распространит чуму по всему морю.

Обстреляв чумаход brandсугелями, и проследив за тем, как он догорит, вы отбыли, постаравшись поскорее забыть об увиденном.

Бросьте игральную кость!

 (120)  (121)  (310)  (20)  (122)  (223)

179

Миссионерские каракки Ордена Иезуитов идут рассекая паковые воды. Эмблема Ордена хорошо заметна издали даже в метель. Судя по всему, планируется обращение аборигенов Севера. По большей части эскимосы и иные гренландские народы до сих пор остаются языческими, с некоторыми отличиями в своих традиционных верованиях, но некоторых удалось обратить.







Бросьте игральную кость!

 (123)  (124)  (125)  (126)  (388)  (222)

180

Ваши люди находят бутылку с запиской следующего содержания: «Один норвежский капер говорит другому: «У меня две новости, хорошая и плохая. Плохая новость, за нами выслали боевую эскадру. Хорошая новость, — это шведская эскадра!».

Бросьте игральную кость!







 (127)  (128)  (129)  (130)  (317)  (221)

181

Молодые охотники проплывают вдоль берега на каяках: лодках, которые в условиях дефицита древесины вынуждены изготавливать из кожи моржа, тюленя и китового уса. Иногда у них всё-таки бывает каркас из дерева, но чаще из плавника или кости.

Аборигены смотрят на ваш галеон с подозрением. Ваши люди отвечают им тем же.

Бросьте игральную кость!







 (131)  (311)  (21)  (105)  (8)  (220)

182

Став невольным свидетелем столкновения пиратского брига и тролльвала вы изрядно повеселились. Побольше бы таких стычек: кто бы ни победил в битве, вы будете в выигрыше. И чем меньше в этих водах будет разбойников и чудовищ, тем лучше.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (132)  (133)  (134)  (312)  (389)  (219)

183

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Два шведа ловили рыбу. У них ничего не клевало. Один решил сходить и посмотреть, почему у норвежцев хороший улов. Возвращается и сообщает: „Представь! Они там во льду дыру просверлили!“».

Бросьте игральную кость!

 (135)  (136)  (137)  (22)  (138)  (218)

184







Хольк норвежского капера выпускал в вашу сторону пушечные ядра, облака картечи и цепные книппели, но артиллерийская дуэль не привела к очевидному перевесу одной из сторон, плавно доведя сражение до стадии абордажа.

Обменявшись выстрелами из абордажных пистолетов, бойцы повыхватывали скаллопы, интрепели, абордажные пики, и сошлись врукопашную.

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!


 (139)  (140)  (313)  (9)  (390)  (217)

185

Встреча со знакомым капитаном венецианской каракки была приятной неожиданностью. Обсудив с ним старые добрые деньги, вы разошлись по своим делам в хорошем расположении духа, что в последнее время бывает нечасто.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (141)  (142)  (143)  (144)  (317)  (216)

186

На шведском хольке разразилась чума. Капитан велел вывесить соответствующие знамёна и флаги, оповещающие каждого о возможной опасности. Часть экипажа ещё жива, но эти люди уже обречены, и хуже всего, что они прекрасно всё понимают.

В их глазах нет надежды, а вы не можете помочь больным и вынуждены уйти, заботясь о своих людях и корабле.




Бросьте игральную кость!

 (145)  (10)  (314)  (23)  (146)  (215)

187

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Капитан исландского холька спрашивает дозорного: „Ну что, пил на посту, собака?“. Тот отвечает: „Никак нет!“. Капитан сомневается: „Ну-ка скажи „Эйяфьядлайёкюдль“! “. Тот повторяет: „Эйяфьядлайёкюдль!“. Капитан хмурится: „Ну, ладно“».

Бросьте игральную кость!

 (147)  (148)  (149)  (150)  (391)  (214)

188

Завсегдатаи норвежского порта шумят, запивают крепким алкоголем мясо тролльвала, и рассказывают шутки про «безмозглых шведов» одну за другой. Быть может, скандинавский юмор вам просто не близок. Или вы просто от всего этого уже порядком устали. Но сегодня вам явно не весело.

Бросьте игральную кость!

 (151)  (152)  (315)  (24)  (3)  (213)

189

Плывёте вы, никого не трогаете, как вдруг — великан-драугр прыгает прямиком с горы на мачту вашего галеона. Мачта, естественно, трещит и крошится, такелаж с парусами рвётся и путается, а это чудовище давит людей, сбивает вертлюжные пушки и ядра с марсов, и падает, продавив палубу...

Ну?! Чего встали?!

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (153)  (316)  (11)  (106)  (392)  (212)

190

Юнга Флинт предложил молодым матросам развеять скуку, поиграв в «холодно-горячо». С учётом окружающей обстановки, это звучит даже не грустно или печально, а просто как утончённое форменное издевательство. Ну, что с него взять, молодой ещё.

Бросьте игральную кость!

 (154)  (155)  (156)  (25)  (318)  (211)

191

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «В свободное время исландцы занимаются тем, что стараются придумать для вулканов названия позаковыристее. Так и появляются на свет Гримсвотны, Эйяфьятлайёкюдли, Бардарбунги и прочие Тунгафедльсёкюдли».







Бросьте игральную кость!

 (157)  (158)  (317)  (159)  (160)  (210)

192

Рассказывают, что злобные драугры, как скандинавы называют оживших мертвецов, обычно охраняют могильники, а по ночам бегают по лесам, добираются до поселений, воют и скачут по крышам. Но иногда они даже заботятся о своих живых соплеменниках.







Бросьте игральную кость!

 (161)  (162)  (26)  (12)  (393)  (209)

193

Падре Сабатини в очередной раз рассказывает матросам историю о путешествии Святого Брендана Мореплавателя. Он может пересказывать эту историю сотни раз, но людям никогда не надоедает, ведь каждая новая версия отличается от предыдущих существенными деталями.

Бросьте игральную кость!

 (173)  (163)  (164)  (165)  (318)  (208)

194

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Метод эффективного управления экипажем назвать в честь одного норвежского капитана — Кнута Пряниксона».

Бросьте игральную кость!

 (166)  (319)  (167)  (168)  (169)  (394)







195

По курсу вашего корабля показался тролльвал. Он явно выбрал не тот корабль для нападения.

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!





 (170)  (171)  (320)  (27)  (13)  (319)

196

В шведском порту только и разговоров, что о «тупых исландцах», «норвежских крестинах», «датских олухов» и прочих соседях и частых врагах и соперниках, будь то москвиты или прибалты. Вообще, как вы заметили, северные народы не особенно друг друга жалуют. Но это характерно

не только для северных народов, а вообще для любых, зачастую родственных народов, вынужденных тесниться в одном регионе и конкурировать за ресурсы и территорию.

Бросьте игральную кость!

 (172)  (173)  (321)  (174)  (175)  (395)

197

Встретившись с торговыми каракками из Любека, который снова участвует в антишведской коалиции вместе с датчанами, норвежцами и каперами Московии, вы впускаетесь в пространные разговоры о том, да о сём. Дело не в том, что купцы обладают какими-то ценными сведениями, просто вам приятно услышать лишний раз родную немецкую речь.

Но дела не ждут!







Бросьте игральную кость!

 (176)  (322)  (28)  (107)  (177)  (178)

198

Вам встретила каракка из Дитмаршена, капитан которой предупредил, что датские каперы, с успехом наподдавшие шведам, вконец распоясались от собственной безнаказанности, начав грабить даже корабли Дании и её союзников. Это возмутительно! А с другой стороны, чего вы, интересно, от них ожидали?

Бросьте игральную кость!







 (179)  (323)  (180)  (29)  (181)  (320)

199

В исландском порту всегда очень много торговцев со всего света. Англичане, голландцы, москвиты, прибалты. При этом все разговоры рано или поздно сводятся к морским конфликтам со Швецией и том, какие шведы

вероломные и плохие. Что сказать, все морские державы отстаивают свои интересы, более или менее успешно. Хотя, откровенно говоря, шведские каперы вас тоже порядком достали.




Бросьте игральную кость!

 (182)  (324)  (183)  (184)  (185)  (14)

200

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Жена говорит норвежцу утром: „Надень красный фартук, приготовь завтрак, а потом помой посуду“. Днём она говорит: „Надень красный фартук, приготовь обед, а потом помой посуду“. Вечером: „Надень красный фартук, приготовь ужин, а потом помой посуду!“. В один прекрасный день он не выдержал и закричал на неё: „Хватит! Довольно с меня! Хочу синий фартук!“».

Бросьте игральную кость!

 (186)  (187)  (188)  (189)  (190)  (396)

201

Генуэзская галера — нечастый гость в таких водах. Тем не менее, вы ни капли не удивлены: эти ребята заходят и не в такие моря, если дело касается личной выгоды.

Бросьте игральную кость!

 (292)  (191)  (325)  (192)  (39)  (397)

202

Спикировав с заснеженных высот, огромная виверна несётся к вашему галеону, где её уже встречают слаженными залпами марсовые стрелки.

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

□ (193) □ (194) □ (195) □ (196) □ (321) □ (15)

203

Капитан датского бота рассказывает, что однажды он вышел на китобойный промысел и его угораздило поймать тролльвала размером с Гренландию! Ну дела!

Вот только некоторые из ваших матросов относятся к этой истории более чем скептически. Но это, наверное, потому, что не каждый день бывает такой хороший улов!

Бросьте игральную кость!

□ (197) □ (198) □ (326) □ (199) □ (30) □ (398)

204

Огромное скопление морских птиц становится понятным, когда ваш галеон подходит поближе. Пернатые облепили и истребляли тушу какого-то огромного замёрзшего морского чудовища.

Но что это? Морской паук? Змеехвостка? Сложно сказать наверняка. Да и ладно. Важнее то, что одним монстром стало меньше, и это уже радует.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

□ (327) □ (200) □ (201) □ (108) □ (322) □ (202)





205

Поднявшись из глубин, ледяная гидра взбирается на паковую льдину и начинает обдавать ваш легендарный галеон белесыми струями морозного дыхания. Враг силён, но и у него кишка тонка супротив вашей славной команды!

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (210)  (211)  (212)  (328)  (31)  (399)







206

В ночном небе кружит длинноволосая северная ведьма, обвешанная руническими украшениями и костяными погремушками. Метель явно ей подвластна...

Выбросьте три раза подряд  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!






Бросьте игральную кость!

 (213)  (16)  (329)  (214)  (215)  (216)

207


Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Капитаны норвежского и датского хольков видят тонущее шведское судно. Норвежец интересуется: „Ты знаешь, как спасти тонущих шведов?“. Датчанин отвечает: „Нет“. Норвежец машет рукой: „Ну и ладно“».

Бросьте игральную кость!

 (217)  (218)  (219)  (330)  (220)  (32)

208

Драугровый хольк — некогда затонувший корабль с неживым экипажем — теперь поднялся из заснеженных глубин и ходит по северным водам, неся смерть и ужас. Кадавры исполнены гневом и ненавистью ко всему живому, а их капитан вещает что-то о скором приближении Рагнарёка. Вы не уверены, но кажется он говорит на старонорвежском. А, впрочем, не всё ли равно?

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

□ (221) □ (222) □ (223) □ (109) □ (400) □ (333)

209

Придя в шведский порт, вы обнаруживаете следы недавно прошедшей битвы. Датский капитан в окровавленном кителе заверяет вас, что «злые шведы» здесь больше не живут: теперь здесь обитают «благородные датчане».

Ну-ну...

Бросьте игральную кость!

□ (224) □ (225) □ (17) □ (226) □ (227) □ (33)

210

В исландском порту проходит соревнование по метанию уолбата: традиционного метательного топора.

Решив повеселиться и скоротать время, ваши люди тоже приняли в нём участие. Не оставайтесь в стороне, капитан!

Выбросьте □, □ или □ с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

□ (228) □ (229) □ (331) □ (110) □ (230) □ (231)

211

В датском порту вам рассказывают о недавнем abordage шведского военного судна, которое удалось взять без боя потому, что весь экипаж усвиноподобился в хлам. Что ж, бывает.

Пьянство — враг моряков, хотя вообще без алкоголя в дальних плаваниях обойтись сложно.

Бросьте игральную кость!


□ (34) □ (232) □ (233) □ (234) □ (235) □ (334)

212

Ну вот, корабль сел на мель. Ничего, бывает. Не спотыкаются только те, кто не ходят вообще. Гораздо важнее не сдаваться.

Потратив некоторое время на решение возникшей проблемы, вы продолжили странствие по северным водам.

Бросьте игральную кость!

 (236)  (237)  (332)  (111)  (238)  (239)

213

Придя в датский порт, вы обнаруживаете, что обитатели перебиты, а шведы погружают добычу на свои корабли. Да, здесь вам явно не светит тёплый приём. Во всяком случае, в ближайшее время точно.







Бросьте игральную кость!

 (209)  (35)  (208)  (18)  (207)  (206)

214

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Как потопить шведский хольк? Достаточно просто спустить его на воду».

Бросьте игральную кость!

 (205)  (204)  (333)  (240)  (112)  (203)

215

На корабле то и дело что-то пропадает. Моряки говорят, что это ниссе — на шведском это означает то же самое, что клабаутерман на языке балтийских моряков. Такой корабельный дух, который то помогает, то вредит, а может и вовсе затопить судно.

Падре Сабатини очень не любит такие разговоры...

Бросьте игральную кость!

□ (1) □ (2) □ (36) □ (3) □ (4) □ (5)

216

На ваш взгляд сюрстрёмминг — та ещё гадость. Но шведы не просто любят такую еду, но даже почитают её деликатесом. В своё время шведский король Густав I Васа вёл войну с немецким городом Любек, и во время военных действий возникла нехватка соли: из-за этого сельдь стали хуже засаливать и она забродила. Шла война, шведы голодали, поэтому забродившую сельдь не выбросили, а стали есть. Ко всеобщему удивлению, рыба не казалась тухлой на вкус, вместо этого она заквасилась и понравилась многим. Поскольку соль стоила дорого даже в мирное время, а достать свежие продукты зачастую было нелегко, шведы взяли идею с «рыбной закваской» на вооружение.

Тем не менее, прокисшая рыба всегда имеет резкий и неприятный запах. Если открыть сосуд с законсервированной рыбой, он может взорваться и обдать всё «благоухающим» соком, к тому же в процессе приготовления такой продукт очень легко испортить. Едят это национальное блюдо с хлебцами, маслом и луком, запивая крепким алкоголем или молоком.

Что за лужёные желудки у этих скандинавов? Других европейцев воротит уже просто от запаха!

Бросьте игральную кость!

□ (6) □ (7) □ (334) □ (8) □ (9) □ (10)

217

Голландские флейты добрались и до этих мест. Каперы движутся в составе шведской флотилии к берегам Дании. Вы не хотите иметь ко всему этому ни малейшего отношения.

Бросьте игральную кость!

□ (11) □ (12) □ (37) □ (113) □ (19) □ (335)

218

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Норвежец и швед подстрелили одного и того же тролльвала. Поскольку оба капитана претендуют на тушу, решили дело так: оба

Бросьте игральную кость!

 (13)  (14)  (335)  (15)  (16)  (17)

219

Норвежские гардкоуты обстреляли вас, по ошибке приняв за шведское судно. К сожалению, сейчас у вас нет ни времени, ни возможности объясниться с ними и уладить недоразумение.

Выбросьте  или  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (18)  (19)  (335)  (38)  (20)  (114)

220

Лютефиск — излюбленное национальное блюдо норвежцев. Как поведал в своих трудах Олаф Магнус, согласно норвежской легенде, однажды на кнорре викингов перевозили лосося: в корабль ударила молния, тот сгорел, рыба перемешалась с золой, а викинги решили её поесть, предварительно вымочив в морской воде. Им понравилось, и с тех пор норвежцы вымачивают сушенную рыбу и питаются чем-то подобным. Но другим европейцам такая еда может показаться чем-то ужасным, вроде инструмента для проведения изощрённых пыток над военнопленными, не желающими выдавать стратегические тайны.







Бросьте игральную кость!

 (21)  (22)  (23)  (24)  (25)  (20)

221

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Как потопить норвежский корабль? Нырнуть под него и постучаться по дну».

Бросьте игральную кость!

 (26)  (27)  (336)  (28)  (29)  (30)

222

Северные ихтиокентавры отличаются от обычных типично скандинавской внешностью. Иногда они даже устраивают набеги на сушу. Но в это время риск столкновения с ними минимален.

Бросьте игральную кость!

 (33)  (32)  (115)  (39)  (31)  (336)

223

Копальхен — это национальная еда северных народов, проживающих в Гренландии, ну и не только. Неподготовленный человек, не питавшийся ничем подобными с раннего детства, просто отравится и умрёт в мучениях, попробовав подобную гадость.



Копальхен готовят из китов, оленей, моржей, тюленей, птиц, словом, из того что бегает, ползает, скачет, летает, плавает или просто подворачивается под руки. Ну, в смысле «готовится»: в европейском представлении даже скандинавам сложно назвать подобную процедуру готовкой.

Например, в одном из подобных «рецептов» берётся олень, которого сначала морят голодом, чтобы он полностью очистил кишечник, после чего оленя душат не повреждая шкуры и притапливают в торфяном болоте, засыпав ветками и камнями. Он лежит там несколько месяцев, выделяя трупный яд, после чего эту тушу достают и употребляют в пищу.

Впрочем, возможны варианты. Например, намного чаще ловят моржа в летнее время года, убивают, остужают труп в ледяной воде, оборачивают в шкуру, выпускают из неё воздух и зарывают тушу на линии прибоя, спрессовав гравием, держат так до зимы, а потом извлекают и употребляют в пищу.

Знающие люди советуют нарезать мороженный копальхен тонкими ломтиками, сворачивая их в трубочки, обмакивая в соль и заедая сырыми лёгкими свежезабитого оленя.

Бросьте игральную кость!

 (34)  (35)  (337)  (36)  (37)  (38)

224







Шаман в ритуальной маске прыгает по льдине, стуча в бубен. Вокруг него кружит буря и разложены окровавленные останки людей. То здесь, то там на берегах различимы занесённые снегом обломки мачт. Особых объяснений тут не требуется. Ваши люди начинают пальбу, но ни одна из пуль не достигает цели, словно бы злая колдовская сила препятствует этому.

Падре Сабатини возвращается на палубу, держа в руках штутцер, с которым он ранее ходил на тролльвала. Повторяя молитвы, он устанавливает тяжёлое оружие на сошку и прицеливается...

...Спустя некоторое время буря прекращается, а воздух вокруг заметно прогревается.

Вы получаете +25 пунктов Тепла!







Бросьте игральную кость!

 (42)  (41)  (338)  (40)  (39)  (21)

225

Во время очередного учения пушка взорвалась, поранив людей. Вашему цейхвахтеру сейчас влетит, и его счастье то, что сейчас вы с ним находитесь в плавании и у вас нет иного офицера с его опытом на замену.

Бросьте игральную кость!

 (43)  (44)  (45)  (46)  (40)  (116)

226

В портах то и дело поднимаются неприятные упаднические разговоры о грядущем Конце Света и прочих напастях. То и дело говорят, что в аду, надо полагать, не жарко, а очень холодно. И в свете всего этого люди не так спешат покаяться, как погрешить напоследок власть. О чём они думают?! И чем?!

Бросьте игральную кость!






 (337)  (50)  (59)  (49)  (48)  (47)

227

Ваши люди вращают кабестан, а вы смотрите и рассуждаете о судьбе, предназначении, смысле жизни и прочих высоких материях, возвышаясь над кругом обыденных интересов.

Можно бесконечно долго смотреть на три вещи: как течёт вода, как горит огонь и как работает другой человек.

Бросьте игральную кость!

 (52)  (51)  (339)  (53)  (54)  (22)

228

Падре Сабатини в очередной раз начинает рассказывать про Святого Брендана Мореплавателя и его плаванье. Да, вы почитаете Святого. Но сколько же можно рассказывать из раза в раз одно и то же? Впрочем, экипаж пополняется, появляются новые уши, а старым интересно послушать, как прозвучит история на этот раз.

Бросьте игральную кость!

 (117)  (58)  (57)  (56)  (41)  (55)

229

Один из ваших стрелков в это утро напился, сорвался с марсов и расшиб свою дурную голову о палубу. Он сам себя наказал. Жаль, что теперь его невозможно казнить в соответствии с уставом.

Бросьте игральную кость!

 (63)  (62)  (340)  (59)  (60)  (61)

230

Подвергшись нападению тролльвала, ганзейские когти оказали ему на редкость организованное сопротивление, дав мощный и слаженный отпор. Не ожидавший такой прыти монстр погрузился на дно, стремительно уплыл, и был таков.

Бросьте игральную кость!

 (64)  (338)  (65)  (42)  (118)  (23)

231

Совсем недавно в шведском порту была возведена новая крепость с сетью блокгаузов и линией береговой обороны. На воду были поставлены новые блиндированные гардкоуты, сошедшие с местной судоверфи, и теперь проводятся учения.

Что ж, по местным меркам выглядит весьма устрашающе.

Бросьте игральную кость!

 (66)  (67)  (68)  (69)  (70)  (341)

232

Схлестнувшись с громадным рыбащером, тролльвал бодал его, кусал, поливал мощными струями, царапал когтями, бил наотмашь плавниками и лапами, а тому — хоть бы хны. С другой стороны, даже острые зубы рыбо-

ящера не сумели попортить толстую шкуру его противника. Потратив время и силы, оба монстра разбрелись кто куда, оставив ваш экипаж и лично вас в некотором разочаровании.







Бросьте игральную кость!

 (119)  (75)  (74)  (73)  (72)  (71)

233

Безмозглая виверна довольно долго кружила над голландской торговой эскадрой, вынуждая марсовых стрелков оттачивать своё мастерство. В конечном итоге, чудовищу это просто надоело и оно устремилось ввысь, вскоре скрывшись за облаками. Ну и ладно.

Бросьте игральную кость!

 (77)  (76)  (342)  (78)  (79)  (120)

234

Обвив огромного тролльвала щупальцами, склизкий огромный кракен пытался совладать с ним и так, и сяк, но эта добыча оказалась ему явно не по зубам. Или что там у него вместо зубов? В общем, он махнул на всё щупальцем и уплыл, а злобный тролльвал, удерживая в пасти пару откусенных трофейных щупалец, выпустил струю и удалился с ощущением собственного превосходства.

Бросьте игральную кость!

 (83)  (82)  (339)  (81)  (43)  (80)

235

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Как шведы моют свои корабли? Одни набирают воду в вёдра и выплёскивают её с берега, а другие в это время водят корабль туда-сюда».

Бросьте игральную кость!

□ (84) □ (85) □ (86) □ (343) □ (87) □ (24)

236

Здоровенный тролльвал лакомится тюленями, поедая их одного за другим. В иных обстоятельствах вы рискнули бы пойти на монстра поменьше и послабее, но, трезво оценивая свои шансы, решили, что жизнь своего экипажа, сохранность корабля и шансы на успешное выполнение миссии вам всё-таки важнее.

Бросьте игральную кость!

□ (92) □ (91) □ (90) □ (344) □ (89) □ (88)

237

Мимо вашего корабля проплывает паковая льдина, на которой сидит седовласый старец, играющий на клавесине. Это не может быть Людовико Эйнауди, потому что он ещё не родился. Наверное, это его далёкий предок.

Бросьте игральную кость!

□ (93) □ (94) □ (95) □ (340) □ (96) □ (121)

238

Среди льдов и снегов то и дело заметны причудливые северные элементарии. Кто-то из этих созданий выглядит как снежная статуя с очертаниями человека. Другие напоминают ходячие льдины. Третьи вообще похожи на вьюгу, в которой непостижимым образом, жутко и удивительно проглядывают очертания человеческого лица.

Можно, конечно, обстреливать их из пушек, да что толку? Да, при желании можно палить по ветру, но разве ему от этого станет хуже? Что лёд, что снег, можно разрушить лишь в какой-то момент времени, — ну так он восстановится, обретя новую форму.

Вопрос, может быть и не бесспорный: некоторые ваши матросы утверждают, что если разрушить снежного голема, то его покинет дух, заставляющий его ходить, и это будет самый обычный снег, а если через вьюжного элемента пропустить особое ядро (какое именно — они не уточняют), то он так же сгинет.

Но в любом случае вам видится куда более целесообразным не переводить боеприпасы на пустые эксперименты, а придержать для более привычных и агрессивных врагов.

Бросьте игральную кость!

 (100)  (99)  (98)  (345)  (97)  (96)

239

Говорят, что если долго и внимательно вглядываться в метель, то можно разглядеть снежных мефитов, — мелких бесовских созданий, созданных северными колдунами из снега. Своим дыханием они могут морозить окна, а если бросят и попадут снежком, то человек сразу же заболит, даже если был тепло одет. Скорее мелкие пакостники, чем серьёзная угроза.

Падре Сабатини резонно замечает, что дело не в том, есть такие твари на самом деле, или нет, а в том, что в матросах явно слаба вера, зато сильны суеверия. Если они для борьбы с бесами будут брать птичий помёт, натирать им лицо и кричать «Кукареку!» просто потому, что так сказал пьяный дурак в портовом кабаке, — бесы уже одерживают над ними верх в подобные моменты.

Главное оружие — это не пушки, не кулеврины и не флотские мушкетоны. Это — вера с истовой молитвой!

Порой падре кажется вам тем ещё негодяем и лицемером, но пусть даже и так, время от времени он говорит совершенно правильные вещи.

Бросьте игральную кость!

 (102)  (101)  (19)  (346)  (10)  (44)


240

Норвежские, датские, исландские и шведские моряки, часть из которых были приняты вами на службу в местных портах, а часть подобраны с терпящих бедствие кораблей или взяты в команду с поверженных вражеских судов, — то и дело создают на борту сложную и напряжённую обстановку.

Не вопрос, лишняя пара умелых рук на корабле никогда не помешает, в дальних походах всегда кто-то гибнет, люде то и дело не хватает и важно набирать новых. Но старые конфликты всегда дают о себе знать, хотя в целом экипаж относится к этому с должным пониманием.

Что поделать, у народов, живущих бок о бок, веками копятся обиды и взаимные претензии. Но для вас не существует ни иудея, ни католика, ни магометанина, ни норвежца, ни сарацина: для вас ваши люди — это команда, которая должна подчиняться приказам капитана и офицеров. И это нужно уяснить сразу. У кого-то бывают с этим проблемы, но если на флоте что и умеют, так это доходчиво объяснять, что к чему...

Бросьте игральную кость!






 (107)  (106)  (105)  (104)  (103)  (25)

241

По волнам дрейфует норвежское китобойное судно в довольно плачевном состоянии. Людей не видно, зато есть кровь и следы от когтей и клыков чудовища на бортах судна, — ни одно пиратское судно не оставило бы таких примет.

Скорее всего, китобои перепутали обычного кита и тролльвала. Ну или что-нибудь в таком духе. Печально, что скажешь...

Бросьте игральную кость!

 (109)  (108)  (110)  (347)  (45)  (122)

242

Норвежский порт почти обезлюдел. Одних сморил голод. Других морозы. Третьи стали жертвой обезумевших чудовищ, бросающихся в поисках пищи на прибрежные города. Кого-то вырезали каперы или шведские солдаты.

Узнав о ваших целях и задачах, немногочисленные молодые мужчины изъявили желание пойти служить на вашем судне, чтобы сделать хоть что-то, что ещё в их силах.

Ну, что ж, добро пожаловать на борт!

Бросьте игральную кость!

 (114)  (113)  (112)  (348)  (341)  (111)

243

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Что нужно иметь датскому рыбаку, чтоб выплыть из деревни порыбачить и вернуться обратно? Карту и компас».

Бросьте игральную кость!

 (116)  (115)  (117)  (46)  (118)  (119)

244

По пути вы встречаете свободно дрейфующий на волнах датский бот. Большая часть его экипажа погибла, однако есть выжившие, и в массе они ранены. Ваши люди переносят их на борт, а доктор Моро спешит оказать первую помощь. В каких-то случаях он бессилен. Иногда он может спасти человеку жизнь, но не в силах вернуть его в строй здоровым, как прежде. Но некоторые из тех, кто оправился, изъявили желание остаться служить на вашем судне.

Почему бы нет? Толковые моряки нужны всегда.

Бросьте игральную кость!







 (123)  (122)  (349)  (121)  (120)  (123)

245

Шведские патрульные суда в очередной раз остановили вас с проверкой. Ко всем чужакам в это время относятся с особенно подозрительно. В данный момент у вас на борту служат и датчане, и норвежцы, и жители Исландии. Нельзя сказать, чтобы они были хорошего мнения хотя бы и друг о друге, но шведов они так и вовсе ненавидят по вполне объяснимым причинам. Во-первых, войны между их странами тянутся уже не один век, с редкими перерывами на короткие перемирия, когда необходимо собрать силы. Во-вторых, большинство из этих людей было взято с терпящих бедствие кораблей и разорённых портовых поселений, — естественно, всё это случилось по милости шведов.

Тем не менее, сунув чиновнику взятку и проехавшись ему как следует по ушам вы решаете разгоревшийся было конфликт и вскоре продолжаете плаванье.

Бросьте игральную кость!







 (125)  (124)  (350)  (47)  (126)  (26)

246

Постоянная вьюга, пронизывающий ветер, мороз и лёд гнетут вас, навевая тоску и хандру. Бывают такие моменты, когда человек от всего устаёт, — не столько даже физически, сколько морально. Вы тоже не железный, какие бы легенды про вас ни слагали. И никогда не причисляли себя к какой-либо элите, кто бы то ни говорил. Но сейчас вам больше всего хочется просто отдохнуть.

К сожалению, экипаж и корабль оставить не на кого, поэтому нужно снова собрать волю в кулак и плыть навстречу дальним берегам и опасностям.






Бросьте игральную кость!

 (131)  (130)  (12)  (129)  (128)  (127)

247

Успокаивая нервы в редкую свободную минуту, Вы играете в шахматы со своим квартирмейстером. Сильвио шутит, что ходить нужно скорее, иначе фигуры примёрзнут к доске. Из его рта идёт пар, и офицер то и дело дует себе на пальцы. Что ж, это уже даже не звучит как шутка...

Бросьте игральную кость!

 (133)  (132)  (351)  (134)  (135)  (342)

248

Недавно принятых членов экипажа приходится ускоренно обучать премудростям морского дела. Да, это требует времени и практики, а вам некогда нянчиться со взрослыми мужиками. Естественно, служба не сахар, возможны и увечья, и всякое, но тут уж вопрос обстоятельств: имей вы хотя бы год для мирного плавания, — из всех этих пушечных обезьян можно было бы вымуштровать настоящих моряков, а сейчас они не понимают, что каждый час промедления работает против вас...

Бросьте игральную кость!

 (137)  (136)  (135)  (145)  (48)  (124)

249

Парочка дураков умыкнули у доктора Моро медицинский спирт, выпили, но дело закончилось плачевно: оба рухнули и замёрзли прежде, чем их хватились. У доктора есть микстуры и пилюли от самых разных болезней, но нет средства от глупости.

Бросьте игральную кость!

 (138)  (139)  (352)  (15)  (140)  (141)

250

Подсчитывая перебитых тролльвалов и прочих чудовищ, вы делали зарубки на специально отведённой для этого доске. Но места, кажется, не осталось. Придётся теперь заводить новую.

Бросьте игральную кость!

 (142)  (143)  (353)  (144)  (49)  (27)







251

На вашем пути встречается очередное разорённое исландское поселение. Судя по всему, здесь уже успели побывать пресловутые шведские каперы, опьяневшие от собственной безнаказанности.

Немногочисленные выжившие мужчины вскоре изъявили желание вступить в вашу команду: по крайней мере они будут сыты, у них будет новый дом, а здесь их больше ничего не держит.

Ладно, на борту всегда не хватает людей, особенно в такие жуткие времена.

Бросьте игральную кость!

 (148)  (147)  (146)  (145)  (343)  (125)

252

Когда-то вам казалось, что летний зной хуже зимних морозов. На Ближнем Востоке вообще сложно думать по-другому. Но на Крайнем Севере человек может радикально поменять свою точку зрения в данном вопросе.

Бросьте игральную кость!

 (150)  (149)  (354)  (151)  (152)  (153)

253

Рассказывают, что если бы в своё время два клана викингов не поссорились бы из-за украденного свадебного жемчужного ожерелья, теперь норвежцы и шведы были бы одним народом. Да и ожерелье, говорят, было так себе: несколько жемчужин на кожаном шнурке. Что тут скажешь, — порой то, что кажется незначительной мелочью, на деле меняет судьбы целых народов.

Бросьте игральную кость!

 (158)  (157)  (156)  (155)  (154)  (50)

254

По заснеженному льду дружно шагают цверги, утягивая за бивни добытых на охоте моржей. Да, этим малышам палец в рот не клади. Как эти крохи только выживают в таких условиях? Им явно ведом какой-то секрет, не иначе.




Бросьте игральную кость!

 (160)  (159)  (355)  (161)  (162)  (163)

255

Создаётся впечатление, что злобные северные колдуны водят вас за нос. Острова словно бы движутся, меняя расположение, поэтому данные карты и лоции то и дело оказываются неверными.

Бросьте игральную кость!

 (166)  (165)  (356)  (164)  (344)  (126)

256

Мимо вашего корабля промчал не останавливаясь тролльвал. На его спине были установлены богато орнаментированные башни и галереи, на которых располагаются цверги.

Судя по всему, эти хитрецы научились приручать чудовищ!

Бросьте игральную кость!

 (169)  (166)  (167)  (168)  (51)  (28)

257

Норвежская боевая эскадра движется отвоёвывать свой порт у шведов. Вы благоразумно сторонитесь, не желая становиться у неё на пути.

Бросьте игральную кость!







 (170)  (179)  (357)  (171)  (172)  (173)

258

Встреченный датский капитан жалуется на каперов, воюющих под стягом его королевства: для них нет принципиальной разницы кого грабить, — «своих» или «чужих». Таких людей интересует лишь одно: собственная выгода.

Что можно на это ответить? Рыба гниёт с головы: при сильной централизованной власти с развитым флотом, — у государства просто не будет необходимости пополнять казну за счёт продажи каперских патентов.

Бросьте игральную кость!

 (176)  (175)  (174)  (52)  (345)  (127)

259

В небе над кораблём пролетела достаточно крупная виверна с корабельной пушкой в цепких когтях. Вот только откуда и зачем она её приволокла? Если бы она разжала хватку и эта махина упала прямо на палубу, то наверняка проломила бы палубу и несколько ярусов корабля как минимум.

К счастью, виверна до этого не додумалась и улетела прочь по своим делам.

Бросьте игральную кость!

 (178)  (177)  (358)  (179)  (180)  (181)

260

Исландская боевая эскадра отправляется мстить шведам за свои разорённые прибрежные города. Как говорится, хочешь мира, — готовься к войне. Но войны здесь проходят постоянно, а мирные годы можно пересчитать буквально по пальцам.

И чего людям спокойно не живётся? Как будто отнимая чужую жизнь они этим продлевают свою.

Бросьте игральную кость!

 (186)  (185)  (184)  (183)  (182)  (346)





261

Чумы местных жителей разорваны, поселение разорено. Вскоре вы заметили и виновников: завидев приближение галеона, убийцы из соседнего племени сочли лучшим скрыться.

Эти люди испокон веков ведут между собой кровопролитные войны. И хотя аборигены кажутся многим европейцам недалёкими и дикими, на самом деле это суровые люди, презирующие смерть и выживающие в самых тяжёлых условиях. Они близко не похожи на недоумков из шуток.

Поговаривают, что и каннибализм здесь нередок.

Бросьте игральную кость!







 (188)  (187)  (189)  (359)  (190)  (29)

262

Вы даже не хотите знать, из какого моржового бивня (или чего похуже) корабельный кок приготовил сегодняшнюю гадость. Но вам буквально пришлось спасти его от линчевания.

Всё, в ближайшем же порту возьмёте нового кока. А этому — пора бы прописать спицрутены!

Бросьте игральную кость!




 (195)  (193)  (192)  (191)  (53)  (128)

263

Корабль резко дёрнулся, заставив многих людей попадать. Ну что там ещё? Как выяснилось, то ремора, — громадная рыба-прилипала, способная прицепиться к кораблю мёртвой хваткой и не отпускать его. В общем-то, её не назвать смертельно опасной проблемой, но неприятностей от неё хватает. Пришлось спускать лодки на воду, вооружаться интрепелями, баграми и копьями, и долго, методично кромсать эту погань, прежде чем корабль сумел тронуться дальше.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (195)  (194)  (196)  (360)  (197)  (347)

264

Сначала вы думаете, что увидели очередное чудовище. Но подойдя поближе понимаете, что это снеговик, — просто размером с гору. Наверное, его слепил какой-нибудь великан или, точнее, ребёнок-великан.

Даже самая примитивная лодка, построенная великанами, зачастую стоит целого флота. Другое дело, что здесь им проблематично добыть строительные материалы: ресурсов не хватает катастрофически.

Бросьте игральную кость!

 (203)  (202)  (201)  (200)  (199)  (198)

265

На этот раз шведская боевая эскадра движется в Данию. Мало этим людям холодов и чудовищ, так они ещё и друг друга убивать задумали почём зря! Да завойуй ты хоть всю Землю и все звёзды на небе в придачу, — всё равно в твоё чёртово брюхо не влезет больше положенного!

Бросьте игральную кость!

 (206)  (204)  (205)  (361)  (207)  (129)

266

Услышав подозрительные звуки, вы посмотрели на небо и увидели достаточно жуткую картину: огромная виверна уносила в крыльях малютку-цверга, который изо всех сил кричал и брыкался. К сожалению, чудовище было слишком высоко, вне досягаемости от путь. А если бы его и можно было достать, пуля либо зацепила бы похищенного, либо заставила бы чудовище разжать когти, и тот сорвался бы разбившись о воду. Может быть, так даже было бы лучше. Но вы бессильны помочь в этот раз. Иногда это нужно просто понять и принять.







Бросьте игральную кость!

 (210)  (209)  (208)  (362)  (54)  (30)

267

Датская боевая эскадра спешит на бой со шведами. Вы осторожно обходите их стороной. Не бывает ничего хуже, чем оказаться посредине чужой войны, где у вас нет союзников.

Бросьте игральную кость!

 (211)  (212)  (213)  (365)  (214)  (348)

268

На паковой льдине лежит огромный нарвал. Орава цвергов умело разделявает тушу, бережно собирая всё, что возможно. Кровь, кости, мясо, сухожилия, — ничего не пропадает зря. Куда им столько?

Бросьте игральную кость!

 (215)  (216)  (23)  (364)  (217)  (218)

269

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Хочешь увеличить пинас? Поторопись! Первой сотне увеличившись — запасная бизань-мачта в подарок!».

Вам это ни к чему: вы бороздите моря не на чём-нибудь, на боевом галеоне!







Бросьте игральную кость!

 (219)  (220)  (221)  (222)  (363)  (31)

270

Ну вот, часть припасов в трюме пропала из-за крыс. Судовой кот явно не справляется со своими обязанностями. Впрочем, хорошо ещё что его самого не сожрали. Во всяком случае, кот на борту даёт морякам какую-никакую моральную разрядку, возможность погладить животное, поиграть с ним. А в далёком плаванье вообще мало радости. Это не сопливая романтика, а сложная, изнуряющая, суровая ежедневная работа.

Бросьте игральную кость!

 (22)  (223)  (55)  (366)  (224)  (130)

271

В этот раз из-за жуткой бури вам снова пришлось застрять в шведском порту и терять драгоценное время. Пока вы сидите без возможности бороться и защищать тех, кто вам дорог, от ледяной напасти, — всё вокруг потихонечку замерзает...







Бросьте игральную кость!

 (225)  (226)  (227)  (228)  (367)  (349)

272

Один из моряков не вернулся своевременно из увольнения. Пришлось собирать поисковый отряд и переворачивать целый порт верх дном. Нашли его достаточно быстро: в нетрезвом состоянии, в объятых новой «подружки». Вот так вот подводить весь экипаж и ставить под угрозу экспедицию? Легко! Сказать, что шпицрутены точно выбили из него всю дурь, было бы неправильно. Но её явно поубавилось.

Бросьте игральную кость!

 (229)  (230)  (231)  (232)  (233)  (234)

273

Во время очередных учений неисправный флотский мушкетон взорвался в руках у стрелка. К счастью, доктор Моро оказал ему своевременную помощь, но всё могло закончиться намного хуже: парень мог покалечиться или даже погибнуть.

С другой стороны, он должен был следить за исправностью своего оружия. Если его повредили ранее в бою или в мирной обстановке, нужно было своевременно обратить на это внимание.

Виноваты как сам боец, так и лица, ответственные за выдачу, проверку исправности и так далее. Ух, кому-то сейчас влетит...



Бросьте игральную кость!

 (235)  (236)  (237)  (56)  (368)  (32)

274

На корабле опять возникли конфликты между новыми членами экипажа, которых вы набрали на месте, и набранными ранее. Ясно, что сразу влиться в команду удаётся не у всех. Ясно, что местные лучше знают языки, лучше знают местность, традиции, обычаи и прочее в том же духе. Но первое время часто бывает так. Ничего, переживут. А если беспорядков будет много, придётся применять дисциплинарные меры, и все будут ходить по струнке.







Бросьте игральную кость!

 (238)  (239)  (249)  (240)  (369)  (131)

275

На шее у злобного великана вывешено ожерелье из голов незадачливых тролльвалов. Сейчас он коптит ещё нескольких над жерлом вулкана. Вы, конечно, можете попробовать с ним сразиться, но решаете, что люди и корабль вам всё-таки дороже.

Бросьте игральную кость!

 (241)  (242)  (243)  (370)  (57)  (350)

276

На вас то и дело накатывает хандра. Но вы помните, что дали себе слово больше никогда не залезать в бутылку, как бы тяжело вам ни было. И вы его держите.







Бросьте игральную кость!

 (244)  (245)  (2)  (371)  (351)  (33)

277

Коротая время, вы отрабатываете удары по куску троллвального мяса. Не сказать, чтобы это повысило вам настроение, но хотя бы в какой-то мере помогло выпустить пар.

Бросьте игральную кость!


 (58)  (246)  (372)  (247)  (248)  (132)

278

Пока силы государств брошены на борьбу друг с другом, мирные люди предоставлены сами себе. Торговцы как могут вынуждены отбиваться от каперов, и зачастую у них это получается, если не приходится иметь дело с наиболее сильными. Жители портов как могут образуют отряды гражданской самообороны для защиты от морских чудовищ и заморских пиратов, совершающих разорительные набеги время от времени.

Раньше тоже было нелегко, но теперь, — особенно...

Бросьте игральную кость!

 (249)  (250)  (59)  (251)  (252)  (373)

279

Вы видите, как корабль норвежский хольк направился по узкому проходу между двумя огромными ледяными глыбами. В какой-то момент ледники тронулись: раздались крики людей и хруст дерева, после чего огромный корабль раздавило словно ореховую скорлупу.

Без проклятых колдунов севера здесь явно не обошлось! А вам теперь придётся искать другой путь.







Бросьте игральную кость!

 (253)  (254)  (60)  (1)  (255)  (25)

280

Корабль с утопырями на борту становится заметен ещё издали по исходящему смраду, — ветер дует с их стороны, принося жуткое ядовитое облако. Нет, даже находиться поблизости с этой дрянью вам явно не хочется. В море хватает других чудовищ: всех вам всё равно не перебить, а с кем совладеете вы или другие, — приблизят тот миг, когда чары развеются. Там, глядишь, и подобные корабли прекратят ходить по волнам.

Бросьте игральную кость!







 (257)  (256)  (374)  (61)  (352)  (34)

281

Зачумлённый корабль с утопырями на борту стремительно идёт в вашу сторону. Хуже и не придумаешь. Но в этот миг из морских глубин поднимаются щупальца кракена и, обвив чумаход, утягивает его на дно. Вот это номер! Правда, часто рассчитывать на подобное не приходится. Да и что теперь будет, зачумлённый кракен, после которого по всему морю разбредутся заражённые морские жители, питающиеся его выделениями, которыми будут питаться не только всевозможные тролльвалы, но и люди?

В общем, вы не уверены наверняка, как это будет выглядеть, но такая перспектива вас не очень-то радует. Хотя сейчас вы всё-таки живы и жаловаться грешно.







Бросьте игральную кость!

 (258)  (375)  (259)  (260)  (62)  (133)

282

Корабельный кок уже подал на стол. Что там? Тьфу ты, снова эта мерзкая тролльвалятина! Хоть вари, хоть копти, хоть маринуй, всё одно, — есть невозможно! Но придётся...

Бросьте игральную кость!

 (264)  (263)  (63)  (353)  (376)  (261)

283

Зачумлённый ганзейский когг. Ужасные болезни расходятся по миру на кораблях, унося не меньше жизней, чем голод, чудовища и войны вместе взятые.

Отдав приказ затопить судно, и проследив за тем, как оно пойдёт на дно, вы отходите, поспешив выполнять свою миссию.

Бросьте игральную кость!

 (265)  (254)  (377)  (64)  (266)  (35)

284

Очередной отвратительный корабль с утопырями на борту тихо появился на вашем пути, обогнув высокий айсберг. Но не прошло и пары мгновений, как появившийся из-под паковых вод тролльвал одним ударом припечатал его в льдину, раскрошив в щепки. Затем уже на тролльвала обрушился и сам айсберг.

И это даже было бы весело, если в этот момент из под воды не повыскакивала целая орава сравнительно небольших тролльвалов, почуявших угрозу и устремившихся прочь. Пролетев мимо вашего корабля, эти махины не задели вас просто чудом.

Определённо нужно менять курс!

Бросьте игральную кость!

 (268)  (269)  (378)  (267)  (354)  (134)

285

Обычные рыбаки из шведского порта жалуются вам на своё житьё-бытьё. Пока их король воюет с Московией, Исландией, Данией и Норвегией, не считая города-государства и иностранных каперов, простой народ несёт убытки и голодает. Да ещё эта жуткая зима с небывалым наплывом чудовищ.

Эти люди хотят вступить в вашу команду, потому что для многих из них это единственный шанс выжить, не умерев от голода. И вы не видите причин им отказывать: толковые матросы всегда пригодятся в странствии.

Бросьте игральную кость!

 (272)  (271)  (379)  (65)  (270)  (135)

286

Вам холодно так, как никогда ранее. Уже и печь не спасает. И в эту минуту вы размышляете над тем, замерзают ли мысли, если у человека заморожена голова...

Бросьте игральную кость!

 (274)  (273)  (275)  (67)  (179)  (380)

287

Ваш галеон проходит паковые воды. В стороне от него заметна ганзейская торговая флотилия. Заваленная по самые мачты густым снегом и вмёрзшая в лёд...

Бросьте игральную кость!

 (276)  (381)  (66)  (355)  (180)  (36)

288

С мечтательной улыбкой вы грезите о том, как же всё-таки было тепло и замечательно в приключениях, описанных в интерактивных романах «Идущий на смех», «Морские байки» и «Восточные берега». Но ничего, вы в этих снегах не навечно. Во всяком случае, хочется на это надеяться.

Бросьте игральную кость!

 (278)  (277)  (382)  (67)  (136)  (279)

289

Иногда холод сдаёт, но вскоре набирает обороты снова. Уронив варежку в самый лютый мороз — человек рискует отморозить себе руку. А если он выйдет в такую погоду без тёплой меховой шапки, то вскоре превратится в окоченевшего трупа.

Бросьте игральную кость!

 (181)  (282)  (383)  (281)  (280)  (1)

290

Когда-то в детстве вы любили зиму — бросались снежками и лепили снеговиков. Ну, как «снеговиков», — в Западной Европе XV—XVI веков были не снеговики в привычном понимании, а снежные статуи. Нельзя сказать, что теперь вы будете ненавидеть зиму, но так или иначе какие-то неприятные ассоциации у вас остались.


Бросьте игральную кость!

 (284)  (283)  (384)  (356)  (68)  (2)

291

Сегодня вы снова видели во льдах замороженную и обветшалую фламандскую каракку. Если бы не крайняя необходимость, вы ни за что не поплыли бы в такие места в это время года. Но кто-то рискует всем ради торговой выгоды. В итоге — лишается всего, включая жизнь...

Бросьте игральную кость!

 (285)  (385)  (137)  (182)  (286)  (3)



292

Шведский хольк терпит бедствие. Недавно эти люди пережили нападение тролльвала. К счастью, им удалось отбиться, но корабль получил серьёзные пробоины и дал течь.

Многие недавно принятые на борт скандинавы высказывались против помощи шведам, но ваш авторитет капитана значил для них больше. В итоге вы забрали потерпевших и высадили их в безопасном порту при первой же возможности.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (288)  (287)  (386)  (69)  (37)  (4)

293

Датское поселение переживает не лучшие дни. Местные китобои жалуются, что улова нет, семьи кормить нечем, а последнюю добычу съедают проклятые тролльвалы и другие чудовища. А всё это этой заколдованной зимы.

Поскольку сидеть и помирать с голоду радости мало, мужчины хотят устроиться на ваше судно.

А что, лишняя пара рук никогда не помешает. Если, конечно, они растут откуда надо.

Бросьте игральную кость!

 (387)  (183)  (357)  (138)  (289)  (5)

294

Продукты потихонечку пропадают. И ладно бы съедались, так где-то протухло, где-то крысы постарались, где-то недоглядели и подсунили дрянь, а возвращаться и предъявлять далековато и поздновато. Пополнять припасы тоже становится всё сложнее: если брать у местных оленеводов, то разве

что оленей, потому что они, как вам пришлось убедиться, питаются такими вещами, что любого нормального человека вывернет с летальным исходом. А если брать у скандинавов, так заламывают цены втридорога.

Какие ещё остаются варианты? Охотиться, рыбачить, заниматься китобойным промыслом? Вам некогда, да и не под это подготовлен ваш корабль и экипаж. Пуститься в грабежи? Только этого ещё не хватало. Убивать и поедать чудовищ? Далеко не каждая образина годится к употреблению в пищу. Да и тошнит вас уже от всей этой тролльвалятины, как и всех ваших людей. Мясо гадкое, противное. Впрочем, выбирать-то всё равно не приходится...



Бросьте игральную кость!

 (292)  (291)  (388)  (70)  (290)  (6)

295

Какой-то дурак начал пугать экипаж рассказами про Конец Света, безнадежность вашей экспедиции, обречённость всякой борьбы и прочее в том же духе. Тем не менее, отдавав шпицрутенов он живо запел иначе. Вот то-то же!

Бросьте игральную кость!







 (294)  (293)  (389)  (295)  (296)  (7)

296

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Ошибка. Записка не найдена».

И переводят же бумагу почём зря!

Бросьте игральную кость!

 (390)  (184)  (71)  (358)  (139)  (8)

297

Капитан промыслового судна с оживлением рассказывает вам о том, как наместни лично поймал «Вооот тааакуууу» рыбу. Да-да, конечно, вы очень за него рады.

Бросьте игральную кость!

 (298)  (297)  (391)  (221)  (38)  (9)

298

Рассказывают, что на месте одного туземного поселения когда-то были морские просторы, но потом вода опустилась, оголив землю. Уже давно стоят чумы и олени стойбища местных жителей, но по этим местам всё равно то и дело летают корабли-призраки былых времён. Ну а что им ещё остаётся делать?

Бросьте игральную кость!

 (300)  (299)  (392)  (72)  (185)  (10)

299

Один из матросов решил принять на грудь «для сугреву» и напился в хлам. Когда вы обещали этим людям, что за пьянство на корабле они окажутся за бортом, то не шутили. А что делать? По-другому ведь порядок на корабле поддержать не получится: дашь слабину, позволив укусить за палец, — обгрызут всё по локоть, так что кому-то придётся помёрзнуть...

Бросьте игральную кость!

 (140)  (393)  (359)  (301)  (302)  (11)

300

Навстречу вам несётся здоровенный матёрый тролльвал-секач: один клык чуть надломан, один глаз чуток с фингалом, на коже следы какой-то заразы и разит от него за милю... Фу, невозможно...

Вы осмотрительно меняете курс, а этот гигант проносится мимо, пуская во все стороны фонтаны. Его заносит, координация сильно нарушена. Так вот куда подевался норвежский хольк, недавно уходивший из порта гружённый бочками с элем!


Бросьте игральную кость!

 (306)  (305)  (304)  (394)  (303)  (12)

301

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Исландский рыбак поймал здоровенного лосося, посмотрел и выпустил со словами: „Я пока ещё не могу позволить себе такую дорогую рыбу“».

Бросьте игральную кость!

 (395)  (186)  (73)  (220)  (39)  (13)

302

Огромный рыбащер долгое время шёл на почтительном расстоянии, не теряя ваш корабль из виду. Вы понимали, что при случае можете дать ему достойный отпор, но это явно будет битва не из лёгких. Чудовище, судя по всему, тоже прикидывало шансы.

В конечном итоге монстр предпочёл уйти восвояси в поисках более лёгкой добычи. Вы не будете желать ему удачи.

Бросьте игральную кость!

 (187)  (141)  (360)  (74)  (396)  (14)

303

И снова на волнах дрейфует брошенная фламандская каракка. Пираты вырезали весь экипаж, унесли всё, что могли, и подожгли судно. Пройдёт некоторое время, и оно пойдёт ко дну.

Неспокойно нынче в северных водах...

Бросьте игральную кость!

 (96)  (95)  (397)  (97)  (98)  (15)

304

Дни пошли очень короткие. А мрак, в довершение к холоду и прочим морским напастям, явно не улучшает положение дел. Но ничего, — ваша задача выдержать всё и не сломаться.

Бросьте игральную кость!







 (94)  (92)  (93)  (398)  (40)  (16)

305

Расставив на специальной игрально-морской карте мастерски изготовленные фигурки, изображающие хольки, каракки, галеры, бригантини и галеоны, вы коротаете время и оттачиваете навыки в игре со своим старпомом. Злые языки зубоскалят по этому поводу, — понятное дело, что не явно, чтобы избежать пресловутых шпицрутенов. Но на самом деле они просто не обучались в морской академии и не понимают многих вещей.

Сам знаменитый Пири Рейс, одержавший многочисленные победы в морских сражениях, командуя целыми флотилиями, увлекался подобными «игрушками». Он без зазрения совести гнал прочь офицеров, проигрывавших ему раз за разом, потому что без предварительной отработки каких-то ситуаций в теории допускать некомпетентных людей до практики означало погубить и людей, и корабли. Вот так-то.

Бросьте игральную кость!

 (91)  (88)  (89)  (90)  (399)  (17)

306

Говорят, в 1511 году в Венеции случилось так называемое «Чудо 1511 года». Выпало столько снега, как никогда прежде. Естественно, народ решил устроить по такому случаю фестиваль снежных статуй, которые позволяли в наглядной форме высказать своё отношение к властям и царящим порядкам. И без того немногочисленные статуи, построенные дворянами, простолюдины порушили. При этом их собственные статуи выражали неприязнь как к дворянам, так и к верховному правителю и его замку. Но были и многие тысячи иных статуй, которые пьянствовали, блудили, мочились, испражнялись и творили всевозможные непотребства. Например, были статуи солдат, статуи куртизанок, статуи животных, извращенцев, и в этих образах угадывались достаточно известные люди. Позднее всё это безобразие растаяло, и начался ужасный потоп.

Лишь одна статуя позднее была воссоздана и обрела широкую известность в мировом масштабе: это был знаменитый «Писающий мальчик». Вы никогда не понимали подобного искусства.

Бросьте игральную кость!

 (88)  (400)  (142)  (75)  (188)  (18)

307

В этот раз ужасные холода снова стоили жизни нескольким матросам. Ваши люди ропщут. Но останавливаться нельзя: либо вы остановите колдовство (или, по крайней мере, внесёте весомый вклад в борьбу с ним), либо рано или поздно замерзнут все, где бы они ни отсиживались.

Бросьте игральную кость!

 (87)  (86)  (85)  (283)  (41)  (19)

308

Странствуя среди льдов и снегов, вы обнаруживаете селение великанов. Обычно, эти существа ведут одинокий и обособленный образ жизни, поскольку на такую махину проблематично найти еду, материалы для изготовления

той же одежды, оружия и предметов быта, или и жизненное пространство. Кто-то живёт парами или кучками по три-четыре особи. Но иногда встречаются настоящие кланы и племена. Судя по всему, далеко не все гиганты пережили морозы. Оставшись без добычи, многие умерли от голода и холода. Огромные жилища опустели. Замерзший великан спит вечным сном обняв свою женщину, которая прижимает к своей груди младенца, — огромного, как ваш корабль. И подобных погибших гигантов здесь немало. Да, некоторые из великанов, может быть, тоже повинны в нагрывушей колдовской зиме, но не конкретно эти.

Впрочем, здесь всё-таки есть выжившие. Великанская девочка с заледеневшими слезами держит маленького (относительно роста великанов) ребёнка: она заходит в ледяную воду по пояс и дрожит. Бледная и посиневшая от холода, она приближается к вашему кораблю и протягивает ребёнка (быть может, младшего братика), умоляя забрать с собой и спасти если не их обоих, то по крайней мере его.

Но чем вы можете помочь? При всём желании вы не в состоянии даже просто погрузить огромное дитя на корабль, а если бы даже могли, — не в ваших силах ни отогреть его, ни накормить. Люди увидят в нём только интересное чудовище и убьют, не дав ему жить в любом случае.

Напоследок вы велите своим людям обстрелять давно потухший костёр великанов брандсугелями. Какое-то время он, по крайней мере, будет их согревать. Но это всё, что вы можете сделать в данный момент. Если вы поторопитесь и одолеете проклятье, зима спадёт и великаныши будут жить. Во всяком случае, у них будет шанс на это.

Бросьте игральную кость!

 (84)  (83)  (219)  (76)  (189)  (20)

309

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Почему шведы не пьют из дурых бутылок зелёного цвета? Думают, что те не созрели».

Бросьте игральную кость!

 (82)  (81)  (80)  (282)  (79)  (21)

310

Ходят слухи, что из-за диких холодов мореплавателей стало намного меньше обычного. В основном те, кто либо слишком умелый, либо слишком недальновидный, либо слишком жадный, или имеет веские причины совершать дальнее плавание в таких условиях. Разумеется, речь идёт преимущественно о заморских мореплавателях: каботажное плавание как шло, так и идёт. Разве что из-за небывалых даже и для северных морей холодов пропали какие-то виды птиц и животных. Хочется верить, что в это время они где-то зимуют, а не просто вымерли. Из-за этого многие рыбаки, охотники и китобои либо вовсе остались без работы и теперь помирают от голода, либо были вынуждены затянуть пояса потуже. Но, как ни странно, во всём этом есть даже и свои положительные стороны: к примеру, в условиях острого дефицита добычи морским чудовищам приходится активнее поедать друг друга, хотя в иных обстоятельствах они стараются выбирать добычу послабее. А некоторые монстры так и вовсе замёрзли насмерть или впали в спячку. Как говорится, нет худа без добра.







Бросьте игральную кость!

 (76)  (75)  (77)  (78)  (190)  (22)

311

В промёрзшем небе пролетает белоснежная амфиштера. Размеры крылатой змеи достаточны, чтобы мимоходом проглотить целую флотилию, и не подавиться, поэтому вы благоразумно решаете сменить курс и не испытывать судьбу.

Бросьте игральную кость!

 (74)  (77)  (73)  (143)  (42)  (23)

312

Носимый равнодушными волнами, исландский хольк раскачивается из стороны в сторону. Экипажа не видно, а судя по состоянию корабля, — тот был застигнут врасплох и разграблен каперами. Скорее всего, шведами,

но может быть это были датчане, или даже собственные разбойники. Пройдёт совсем немного времени, прежде чем брошенное на произвол судьбы судно пойдёт на дно, сядет на мель или будет выброшено на берег.

Бросьте игральную кость!







 (69)  (70)  (71)  (72)  (191)  (24)

313

То, что поначалу казалось горой, на практике было замёрзшими останками великана. Судя по всему, он мёртв уже очень давно, ещё задолго до начала нынешней колдовской зимы. А значит, вряд ли то, что сейчас творится в мире, связано с его ледяным дыханием, злыми чарами, или чем-то ещё в таком духе. Хотя, как знать.

Интересно, что он сказал бы, ощутив на своей шкуре такие лютые морозы? Наверняка их не было на его памяти.

Бросьте игральную кость!

 (68)  (67)  (281)  (78)  (66)  (25)

314

На заснеженном берегу догорают остатки шведского блокгауза. Густой дым сливается с белесой выюгой, земля усеяна телами офицеров и солдат шведского гарнизона.

Наверное, на них напали датчане, хотя наверняка и не скажешь.







Бросьте игральную кость!

 (64)  (65)  (218)  (144)  (5)  (26)

315

На высоком уступе вы замечаете высокий маяк. Старинный и обмёрзший, он давно уже никому не светит и являет собой весьма жалкое зрелище. Это явный беспорядок!

Бросьте игральную кость!

 (63)  (62)  (61)  (192)  (43)  (27)

316

Норвежский хольк уверенно проходит паковые воды, но в этот миг льдины разрываются, и высокие щупальца кракена разрывают паруса, срывают такелаж, переламывают мачты и утягивают корабль на дно за считанные мгновения.

Вот это жуть!

Бросьте игральную кость!

 (59)  (57)  (58)  (79)  (60)  (28)







317

На пути вашего корабля возник очередной морской змей. Чем не повод поупражняться в стрельбе из погонных орудий?

Выбросьте  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (56)  (55)  (54)  (193)  (44)  (29)

318

Ходят слухи про то, что у берегов Норвегии и Исландии участились атаки кракенов, которые не только утягивают большие военные корабли глубоко под воду своими склизкими загребущими щупальцами, но и создают одним своим погружением смертельно опасные водовороты. Впрочем, большую часть времени кракены спят, и на их выделения собирается огромное количество рыб, — только успевай вынимать сети! По этому признаку их достаточно легко можно обнаружить.

Бросьте игральную кость!

□ (51) □ (194) □ (80) □ (145) □ (53) □ (30)

319

В норвежском порту вам рассказывают про одного известного местного моряка, носящего прозвище Магнус Тролльвалобойца из-за того, что за свою жизнь он, должно быть, перебил больше тролльвалов, чем ныне водится рыб на море.

Звучит неправдоподобно, но всех, кто сомневается в боевых навыках и успешности их соотечественника норвежские моряки тотчас же называют клеветниками и завистниками.

Что ж, всяк кулик своё болото хвалит...

Бросьте игральную кость!

□ (52) □ (50) □ (49) □ (48) □ (45) □ (31)

320

Огибая высокий белоснежный айсберг, вы не сразу заметили белоснежные щупальца, поднявшиеся из-под воды. Вскоре кракен-альбинос обвил галеон, встряхнув его изо всех сил. Мачты заскрипели, ядра покатались, люди попадали, но в странствиях вам приходилось иметь дело и не с такими напастями. В конце концов, это просто очередной кракен, — всего лишь морское чудовище, пусть даже и очень сильное. Его можно и нужно одолеть. И кто это сделает, если не вы?

Выбросьте три раза подряд □ с одной попытки!

В случае успеха вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

□ (46) □ (45) □ (36) □ (81) □ (47) □ (32)

321

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Самое лучшее из того, что когда-либо приходило из Швеции в Норвегию? Пустой корабль».

Бросьте игральную кость!

 (45)  (44)  (195)  (217)  (46)  (33)

322

Брачная пара тролльвалов, самец и самка, были застуканы вами во время пикантного времяпрепровождения. Как ни печально вам было разрушать романтическую идиллию, в океане и без того уже наплодилось слишком много чудовищ, чтобы пройти мимо и в этот раз. Так что, — ничего личного...

Выбросьте три раза подряд  с одной попытки!

В случае успеха вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (42)  (41)  (43)  (280)  (82)  (34)

323

Паковая вода буквально усеяна плавающими кверху брюхом тролльвалятами. Ужас, да и только! Склонившись над ними, огромная самка тролльвала издаёт душераздирающий рёв, оплакивая своих растерзанных малышей. Даже у самых суровых и циничных моряков, выдавших и не такое, становится не по себе от такого зрелища. У чудовищ тоже есть сердце, способное испытывать боль, любовь, скорбь или радость. И, надо полагать, для тролльвалов, — они-то сами как раз являются нормальными существами, в отличие от людей, которые видятся чудовищами уже для них. К сожалению, единственное, что вы можете сделать, — это положить конец мукам монстра, избавив от неё северные воды...

Выбросьте  или  с одной попытки!

Если вам удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (40) ☐ (279) ☐ (83) ☐ (196) ☐ (47) ☐ (35)

324

Навстречу вашему судну вышло крошечное судно, похожее на необычную канонерскую лодку. Как оказалось, это был корабль морских цвергов, решивших избородить океан и повидать дальние страны и удивительные морские просторы.

Что ж, остаётся лишь пожелать им удачи!

Бросьте игральную кость!

☐ (39) ☐ (38) ☐ (37) ☐ (278) ☐ (146) ☐ (36)

325

В норвежском порту всё было относительно спокойно, пока течение не принесло зачумлённое судно с погибшим экипажем на борту. Что тут началось! Крики, беготня, паника...

Линия береговой обороны открыла пальбу из всех орудий, стремительно затопив чумахода. Да, теперь население успокоится не скоро...

Бросьте игральную кость!







☐ (35) ☐ (84) ☐ (277) ☐ (197) ☐ (48) ☐ (37)

326

Волны вынесли на берег что-то не вполне понятное. Обитатели исландского портового городка выдвигали различные версии, вспоминая все известные им виды морских животных и чудовищ. Внимательно осмотрев выброшенный объект, доктор Моро пришёл к выводу, что это просто кусок разложившихся останков мёртвого кита, отвалившийся от целой туши. Периодически море выносит куски китового позвоночника, обезображенных кальмаров и акул, или что-нибудь ещё в таком духе. По ошибке подобные вещи можно принять за неизвестных чудовищ, что часто и случается.

Естественно, местные жители ему не поверили. Но для вас слова корабельного врача показались достаточно убедительными.

Бросьте игральную кость!

 (34)  (33)  (216)  (276)  (147)  (38)

327

Доктор Моро решил в очередной раз поделиться с вами новыми соображениями о перспективах разведения ручных тролльвалов.

Во-первых, это в какой-то мере решило бы жилищные вопросы: вот только не все согласятся постоянно проживать на спине чудовища, да и для того чтоб вымахать для подобных размеров ему нужно будет сначала раздобыть себе соразмерное пропитание, и в дальнейшем его тоже нужно будет кормить. А если ему вдруг захочется почесать спину или нырнуть поглубже? Или он случайно зазеваётся и во сне заляжет набок? Впрочем, эти вопросы должны быть решаемыми.

Во-вторых, тролльвала можно доить и прокормить, таким образом, немало народа: молоко, сыр, масло, творог, сметана, — другое дело, что далеко не всякий желудок выдержит нечто подобное, а многие отнесутся с предубеждением. Естественно, для таких целей подойдёт не любой тролльвал, а именно самка, при том что для молока ей нужно будет размножаться и что-то нужно будет делать с новыми чудовищами, которых она будет агрессивно защищать. Не говоря уже о том, что потребуется племенной тролльвал-осеменитель.

В-третьих, мясо тролльвалов спасло бы Европу от голода, если получилось бы содержать целые фермы подобных существ. Однако тут встаёт вопрос их питания: обычный тролльвал находит себе пропитание сам, пожирая всё, что только обнаружит в морских просторах, а как быть с одомашненными? Скармливать им друг друга? Вопрос остаётся открытым.

В — четвёртых, продукты жизнедеятельности тролльвала! Да-да! Не стоит недооценивать их важность как навоза для удобрений. Из них при случае можно так же гнать самогон. Они могут быть весьма полезными в алхимических изысканиях. Их можно применять в промышленности, к примеру,

для получения бумаги. Или сделать из них субстрат для разведения грибов. Использовать для растопки, что особенно важно в холодную зиму. А также — в качестве ценного скрепляющего материала при строительстве!

В-пятых, не следует забывать про всевозможные преимущества в плане транспортировки: сначала тролльваловалов потребуются приучить к буксировке малых судов, а там уж, глядишь, от кораблей можно будет отказаться вообще, и правители разных стран смогут плыть друг к другу в гости не выходя из своего дворца, поскольку сама страна будет располагаться на спине у чудовища.

...Вы стараетесь сохранить серьёзное выражение лица, но это даёт с каждым днём всё сложнее. Пусть даже в словах судового врача и есть рациональное зерно...

Бросьте игральную кость!

 (31)  (32)  (275)  (198)  (49)  (39)

328

В норвежском порту произошла кража. По словам рыбаков, вор был примерно три метра в высоту и два в ширину. Яркие приметы, нечего сказать...

Бросьте игральную кость!


 (30)  (39)  (273)  (85)  (199)  (40)

329

Моряки затеяли спор о том, носят ли ундины в северных морях шубы. Одни полагают, что мокрая, да ещё и обледеневшая одежда будет тяжёлой, неудобной, и скорее создаст неудобства и риски для здоровья и выживания. Другие настаивают, что существа, которые и без того проводят всю жизнь в воде, вряд ли заболеют от мокрой одежды. Третьи утверждают, что у местных ундин кожа прямо как у моржей и тюленей, — морозоустойчивая и не требующая одежды.

Как обычно, установить истину достаточно сложно, — особенно если неправы все.







Бросьте игральную кость!

 (29)  (28)  (27)  (274)  (50)  (41)

330

Прямо по курсу очередное кладбище замороженных кораблей. Вас встречают ганзейские когги, фламандские каракки, норвежские хольки, датские боты и многие другие корабли, встречающиеся в этой части света. Вероятно, экипаж погибает от голода и холода, судно свободно дрейфует, гонимое ветрами и течением, и рано или поздно его прибывает к подобным местам. Печальное зрелище.

Бросьте игральную кость!

 (26)  (25)  (215)  (272)  (148)  (42)

331

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Как суровые шведы умерщвляют птиц? Бросают их в пропасть!».







Бросьте игральную кость!

 (24)  (23)  (270)  (200)  (51)  (43)

332

Огромный неф — редкое зрелище в водах Северной Европы. Тем не менее, люди плавают на том, что имеют, и если есть такая необходимость — плывут куда придётся.

Бросьте игральную кость!

 (21)  (20)  (271)  (86)  (22)  (44)






333

Пузатый и вмести́тельный ост-индец отстреливается из своих мало-мощных орудий, отпугивая стаю небольших рыбащеров. С одной стороны, огневая мощь оказалось недостаточной для убийства чудовищ. С другой, — силы сравнительно слабых чудовищ не хватило для того, чтобы нанести сколь-либо ощутимый урон большому судну.

Подойдя поближе, вы организовали внеплановую учебную стрельбу, и вскоре морские воды Севера окрасились кровью чудовищ...

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (269)  (201)  (12)  (149)  (52)  (45)

334

Английские каравеллы нечастые гости в такое время года. Но что поделаешь, если вы ничего не предпримете, это время года делается единственным, а единственным населением мира станут чудовища, способные пережить такие морозы. Ну, может быть, ещё кто-нибудь из северных колдунов.

Бросьте игральную кость!

 (19)  (18)  (268)  (87)  (53)  (46)

335

Фламандская каррака ведёт оживлённый бой с рыбащером: гремят аркебузы и мушкеты, бойцы в корсетных кирасах и цервельерах пытаются поддеть чудовище люцернскими молотами.

В конечном итоге пристыженный монстр решает, что игра не стоит свеч, и спешно ретируется на дно, в поисках добычи полегче.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (15)  (14)  (202)  (16)  (17)  (47)

336

Стейперейдур, добрый кит, везёт на себе людей, подобранных после недавнего кораблекрушения. Собрав их, вы довозите бедолаг до ближайшего порта.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (13)  (12)  (88)  (11)  (267)  (48)

337

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Библиотека в Стокгольме закрыта: недавно там была похищена единственная книга!».







Бросьте игральную кость!

 (7)  (8)  (9)  (10)  (150)  (49)

338

Датский бот повстречал на своём пути тролльвала. Вы хотели было прийти на помощь, но чудовище стремительно перевернуло корабль. К тому моменту как ваш галеон добрался до места, было уже слишком поздно...

Бросьте игральную кость!

 (6)  (203)  (214)  (89)  (266)  (50)

339

Гренландские китобои жалуются на то, что тролльвалы пережрали многих китов, и скоро оставят моряков без работы. Что остаётся делать? Ответ напрашивается один: охотиться на самих тролльвалов.







Бросьте игральную кость!

 (3)  (4)  (265)  (5)  (6)  (51)

340

Бюйсы, тьялки, влиботы, флейты, йолы, гукоры, шхуны и пинасы переживают дурную погоду в датском порту. В этот раз вы решаете последовать примеру торговцев, собравшихся здесь со всего мира.

Бросьте игральную кость!

 (2)  (1)  (89)  (204)  (400)  (52)

341

Размахивая увесистой ледяной дубиной, снежнобородый угрюмый великан отмахивается от стаи назойливых виверн.

Как вы его понимаете! Эти бестии доставали вас похлеще тролльвалов. Но если последние иногда бывают настроенными по отношению к людям дружелюбно или просто не агрессивны, то в случае с вивернами всё более просто и однозначно.

К сожалению, сейчас вы не можете открывать пальбу: начнётся обвал, который накроет вас с вашим кораблём, поэтому приходится незаметно удалиться.

Бросьте игральную кость!







 (396)  (395)  (397)  (398)  (399)  (53)

342

На суше валяется промёрзлая безжизненная туша рыбацера, которую старательно поедают белые полярные медведи. Чудовище большое, пищи хватит всем. По крайней мере, на некоторое время.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!


Бросьте игральную кость!

 (394)  (393)  (264)  (205)  (151)  (54)

343

Группа синауров — морских быков — пронесется мимо вашего корабля. Её погоняет рыба-пастух, чем-то смахивающая на моржа. Завидев ваше судно, она снимает ракушковидную шляпу в почтительном жесте. Что ж, приятно, что даже таким созданиям иной раз не чужды хорошие манеры.

Бросьте игральную кость!

 (391)  (390)  (213)  (90)  (392)  (55)

344

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Почему шведские женщины не закрывают дверь во время купания? Чтобы знать, что за ними никто не подглядывает в замочную скважину».

Бросьте игральную кость!

 (389)  (263)  (206)  (388)  (91)  (56)

345

Голландский статеняхт, как правило, перевозит большое начальство. Это красивый и маленький кораблик с отдельной каютой смотрится совсем крошечным в сопровождении больших хольков и нескольких небольших зомпов.

Бросьте игральную кость!







 (384)  (383)  (385)  (386)  (387)  (57)

346

Розмарус, тюлень-великан, ночует на скале, вцепившись в неё своими бивнями. Безобидное существо, хотя и очень вкусное...

Ладно, пусть живёт и размножается, провианта пока хватает, лишнее девать всё равно некуда, а убивать ради убийства, — глупо и аморально.


Бросьте игральную кость!

 (382)  (92)  (262)  (381)  (152)  (58)

347



Северный великан, в примитивной одежде из шкур тролльвалов и мамонтов, завидел ваш корабль издалека и скрылся где-то среди заснеженных гор. Да, эти существа не всегда бросаются без оглядки на всё, что видят: осмотрительность тоже бывает им присуща.

Бросьте игральную кость!

 (379)  (378)  (212)  (207)  (380)  (59)

348

Многие из ваших матросов заболели от постоянных холодов и снежных северных бурь. Корабельный врач, доктор Моро, делает, что может.

Выбросьте  или  с одной попытки!

Если удалось, вы продолжаете путешествие.

Бросьте игральную кость!

 (377)  (261)  (208)  (93)  (376)  (60)

349

Галеры, когги, датские боты, — каких судов только не увидишь в северном порту. Оно и понятно: мех, сельдь, китовый ус и соль были и будут востребованы всегда.

Бросьте игральную кость!

 (373)  (372)  (94)  (374)  (375)  (61)







350

Приблизившись как ни в чём ни бывало, фламандские карраки открыли по вам пальбу без предупреждения. Голландские каперы явно выбрали не тот корабль для нападения...

Выбросьте  или  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (371)  (370)  (260)  (209)  (153)  (62)

351

Хрошвалур, огромный морской конь с водорослевой гривой, резво проскакал по волнам, едва не столкнувшись с исландским хольком. Пусть глаза разует!

Бросьте игральную кость!

 (369)  (368)  (94)  (211)  (367)  (63)

352

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Почему шведы не могут написать число „11“? Они просто не знают, какую цифру поставить первой».

Бросьте игральную кость!

 (364)  (363)  (365)  (259)  (366)  (64)

353

Парочка датских ботов уносит тушу тролльвала в порт при помощи множества небольших промысловых лодок. Что тут скажешь? Знатный улов!

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (362) ☐ (360) ☐ (210) ☐ (95) ☐ (361) ☐ (65)

354

Берберская быстроходная шебека добралась и до этих мест. Конечно, пальма первенства в работорговле теперь за моряками португальского и испанского флота, но и на поставки на восточный базар продолжают без перебоев.

Выбросьте ☐ или ☐ с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (20) ☐ (30) ☐ (258) ☐ (96) ☐ (154) ☐ (66)

355

Наул, огромное морское чудовище с длинным острым носом, несётся сквозь льды, прокладывая путь. Согласно морским поверьям, в кончике носа содержится противоядие от всяческой отравы. Но вы не будете трогать это создание сейчас: в такой мерзлоте оно может быть полезно.

Бросьте игральную кость!

☐ (210) ☐ (257) ☐ (15) ☐ (40) ☐ (30) ☐ (67)

356

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Зачем шведам нужны дырки в крыше? Чтобы знать, когда метель закончится».

Бросьте игральную кость!

☐ (33) ☐ (11) ☐ (22) ☐ (97) ☐ (241) ☐ (68)

357

На вашем пути встречается очередная фламандская каррака. Если на Юге давно всё схвачено португальцами и испанцами, к которым позднее присоединились и голландцы, то здесь голландцы вне конкуренции. И причиной всему стала близость их судоверфей к странам Балтики и Скандинавии.

Бросьте игральную кость!







 (20)  (12)  (256)  (99)  (88)  (69)

358

Ганзейские когти уверенно огибают заснеженный мыс, а экипаж напевает старинную морскую песню, ненавязчиво отстреливаясь от стаи рыбащеров. Всё это удерживает чудовищ на некотором расстоянии. Что именно — пальба из пушек и мушкетонов, или полное отсутствие музыкального слуха, — ещё можно поспорить...

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (77)  (66)  (211)  (98)  (155)  (70)

359

Вы обнаруживаете среди льдов и снегов промёрзшую фламандскую карраку. Паруса, палуба и корпус обледенели и покрыты густым слоем снега. У сломанной мачты с изорванным парусом бродят полярные белые медведи.

Да уж, судьбе несчастных не позавидуешь...

Бросьте игральную кость!

 (55)  (44)  (255)  (212)  (33)  (71)

360

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Прибалты всё придумывают, потому что долго думают. Шведы воплощают задуманное. Датчане всё продают. Норвежцы за всё платят. Датчанам, норвежцам и шведам не нужно обижаться на сказанное: всё написано очень коротко, чтобы дошло. Прибалтам тоже не нужно обижаться через год после прочтения».

Бросьте игральную кость!

 (209)  (99)  (11)  (99)  (22)  (72)

361


Огромный рыбацкер рассекал ледяные воды, когда из-под воды показалась здоровенная пасть тролльвала, заглотившая чудовище как песчинку. Что-то вам уже расхотелось плыть по этому маршруту. Необходимо немного скорректировать курс.

Бросьте игральную кость!

 (88)  (254)  (100)  (77)  (156)  (73)





362

Стаукул целый день стоит на собственном хвосте, обрушивая удары на проплывающие мимо корабли. Настало время избавить море от этой пакости.

Выбросьте три раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (3)  (36)  (364)  (213)  (70)  (74)

363

Торговый норвежский буэр вплотную подошёл к вашему галеону. Слово за слово, речь зашла о торговле. Естественно, вам необходимо пополнять запасы. Но только не по таким жмотским расценкам. В итоге, потратив время на пустые перепалки, вы разошлись. Цены на товары взлетели из-за войн и аномальных холодов, но всё равно всему есть какие-то разумные пределы.

Есть же люди, — в любой беде ищут способ нажиться...

Бросьте игральную кость!

 (55)  (253)  (111)  (63)  (37)  (75)



364

Пушечный расчёт из норвежской портовой крепости осыпает тролльвала картечью и ядрами из пушек. Тупое создание лишь скалит пасть, не понимая, что не может навредить отсюда укреплениям. Был бы поближе, — боднул бы стену, и может быть даже что-то обрушилось, а так...

Смех, да и только.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (208)  (357)  (214)  (358)  (359)  (76)

365

Марсовые стрелки из датского холька оттачивают свои навыки на вивернах, паля из флотских мушкетенов. Это дело хорошее.


Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (356)  (252)  (215)  (101)  (157)  (77)

366

Смешанная каперская эскадра открыла по вам пальбу из всех орудий. Картечь прошивает паруса, рана и убивая матросов. Цепные кнйппели рвут такелаж и ломают мачты, обрушивая рангоутное дерево прямо на головы экипажа. Ядра прошибают борты, а брандсугели устраивают адское пекло посреди вечных льдов. Приняли вас по ошибке за другого, или искали специально, теперь уже роли не играет...

Выбросьте три раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (355)  (354)  (353)  (1)  (242)  (78)

367

Огромный, но совершенно безмозглый тролльвал лизнул льдину и теперь примёрз. Это выглядит настолько забавно, что вам даже жалко его убивать. Но это необходимо.


Вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (207)  (102)  (216)  (253)  (222)  (79)







368

Скаутхвалур поедает китов, одного за другим. Эта пакость с виду похожа на остров и состоит из одних хрящей. Если не принять меры, скоро китов не останется вообще, и это сулит голодную смерть многим народам. Нельзя оставлять это так!

Выбросьте три раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (253)  (352)  (251)  (217)  (158)  (80)

369

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания:
«Швед предлагает друзьям сухое вино, те отвечают: „Хорошо, сыпь“».

Бросьте игральную кость!

 (349)  (348)  (218)  (19)  (350)  (81)

370

Две злобных виверны сражались в открытом небе, выясняя отношения. Возможно, они сцепились из-за самок. А может быть не поделили воздушные просторы. В любом случае, они слишком увлеклись сражением, упустив момент, когда ваш галеон подошёл к ним достаточно близко, чтобы марсовые стрелки перебили их картечью из мушкетонов и вертлюжных марсовых пушек.

Вы получаете +10 Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (347)  (250)  (219)  (103)  (111)  (82)

371

Шведский линейный корабль ведёт эскадру хольков к берегам Дании. Намечается серьёзная битва. Но это не ваша война.







Бросьте игральную кость!

 (345)  (343)  (344)  (249)  (346)  (83)

372

Массовая миграция тролльвалов привела ледники в движение. Необходимо переждать ещё какое-то время, прежде чем следовать дальше по курсу. Мимо проплывают большие и малые льдины, а тролльвалы всех окрасов и размеров несутся куда-то вдаль, исторгая высокие фонтаны. Всё-таки есть в этом что-то чарующее.







Бросьте игральную кость!

 (342)  (249)  (220)  (159)  (99)  (84)

373

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания:
«Как шведы умерщвляют рыбу? Топят её в воде».

Бросьте игральную кость!

 (339)  (338)  (104)  (340)  (341)  (85)

374


Огромный морской рак пытается прокопать в леднике нору поглубже.
Там он, очевидно, и собрался перезимовать. Что ж, не будем ему мешать.

Бросьте игральную кость!

 (337)  (336)  (335)  (248)  (221)  (86)

375

На поверхности ледяных вод появляется кракен. Почти сразу чудовище
тянет свои жуткие щупальца к вашему галеону. Да, видать, это создание
сильно замёрзло и очень озлоблено.

Выбросьте три раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (206)  (105)  (222)  (334)  (37)  (87)

376

Капитан шведской каравеллы, встреченной на вашем пути, любезно предупредил вас о страшном водовороте, ожидающем вас впереди. Эта напасть погубила уже великое множество кораблей.

Тепло поблагодарив шведа, вы изменили свой курс с учётом новых обстоятельств.







Бросьте игральную кость!

 (333)  (332)  (247)  (223)  (160)  (88)

377



Рассказывают, норвежские моряки приручили тролльвала, и теперь доят его и кормят нацеженным молоком целое поселение. Ну, во всяком случае так говорят ребята со встречного торгового холька.

Бросьте игральную кость!

 (33)  (330)  (246)  (106)  (37)  (89)

378

Сначала вы приходите в некоторое замешательство, увидев скандинавский драккар с полной командой викингов на борту. Но вскоре понимаете, что это не живые люди, а драугры!

Выбросьте три раза   с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (331)  (327)  (328)  (329)  (330)  (90)

379

Голландский галиот движется в сопровождении нескольких фламандских каракк. Порой у вас складывается такое впечатление, что торговому флоту иных стран даже лютый мороз — не помеха. Но и балладу про сэра Патрика Спенза забывать тоже не стоит.

Бросьте игральную кость!

 (245)  (224)  (107)  (38)  (88)  (91)

380

Хаукарль — одно из наиболее известных блюд исландской национальной кухни: мясо полярной гренландской акулы, или гигантской акулы. В мясе акулы содержится высокая концентрация мочевины, делающей его ядовитым.

В древности викинги отлавливали акул, свеживали, разделявали на куски и бросали их в контейнеры с прорезями, через которые на протяжении полтора-двух месяцев вытекала кровь и иные жидкости, насыщенные акульей мочой.

Затем мясо подвешивали на крючья, оставив на несколько месяцев вялиться на свежем воздухе.

Постепенно мясо обветривалось и покрывалось корочкой, которую старательно обрезали до тех пор, пока не оставалась лишь одна сердцевина жёлтого цвета, более или менее пригодная для того чтобы хоть как-то употребляться человеком в пищу.

Скандинавы любят подобные вещи, считая их «пищей для настоящих викингов», в то время как для остальных это достаточно мерзко и противно.







Бросьте игральную кость!

 (326)  (325)  (225)  (108)  (77)  (92)

381

Ваш новый корабельный кок работал раньше на норвежском хольке, поэтому некие из его кулинарных изысков приходится не по душе экипажу, из-за чего уже даже звучали предложения устроить повару «тёмную». Ничего, рано или поздно кто-то из них привыкнет: либо они, либо он.

Бросьте игральную кость!

 (205)  (323)  (244)  (324)  (66)  (93)

382

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Почему шведы ползают по базарной площади на карачках? Ищут низкие цены».

Бросьте игральную кость!



 (322)  (226)  (160)  (376)  (55)  (94)

383

Навстречу вашему кораблю несётся огромный тролльвал. Вы приготовились было к бою, как воды взорвались, и под громадным тролльвалом возникла пасть куда более здоровенного тролльвала. Ам — и нет сородича! Но не успели вы даже испытать шока, как и под этим тролльвалом возникла пасть ещё более большого! Хрям — и нет гиганта! Впрочем, этот тролльвал уже подавился и помер от этого сам...

Вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (321)  (244)  (227)  (109)  (44)  (95)

384

Голландские пинасы проходят мимо заснеженного берега организованной эскадрой. В силу своего географического положения крошечная Голландия стала одной из наиболее влиятельных морских держав, заставив считаться с собой целый мир. Голланды торгуют с Москвией, Англией, Шотландией и многими другими странами, а также активно занимаются пиратскими грабежами и в этом плане заработали себе своеобразную репутацию. При этом у страны не было развитого военно-морского флота, как, например, у Англии: в случае необходимости они оснащали торговые суда для ведения боя, и это отразилось на боевых качествах не лучшим образом.


Впрочем, помимо флейта, любимого голландскими пиратами-флекселингами, они изобрели такое улучшенное боевое судно, как фламандская каррака, имевшая закруглённые и загнутые внутрь борта, затруднявшие abordаж, дополнительные марселя и вспомогательный косой парус.

Бросьте игральную кость!

 (320)  (318)  (319)  (228)  (33)  (96)




385

Бурчвалур, чудовище с огромной головой, распахнуло свою пасть, начав затягивать в неё корабли. Что ж, самое время угостить эту пакость брендскугелями...

Выбросьте три раза  с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (317)  (316)  (243)  (229)  (22)  (97)

386

Навстречу вам на полных парусах идёт голландский коф. Поравнявшись, вы пообщались с торговцами и, узнав от них про опасные пути, поблагодарили, несколько скорректировав маршрут.






Бросьте игральную кость!

 (204)  (230)  (110)  (375)  (11)  (98)

387

Поражённый чумой, внушительный баркалон качается по волнам, ведомый случаем. Исполненный траурного величия, он везёт на себе смерть. Специальные паруса красноречиво предупреждают случайных путников о той угрозе, которая им грозит, подойди они ближе: последний жест ныне покойного экипажа. Велев обстрелять чумаход, чтобы эту дрянь ненароком не прибило в какой-нибудь мирный порт, вы вскоре перекрестились, глядя как обречённое судно уходит на дно, и скомандовали продолжить следовать по курсу.

Бросьте игральную кость!

 (315)  (41)  (243)  (161)  (360)  (99)







388

Стая морских виверн кружит над исполинским тролльвалом. Время от времени кто-то из них подлетает чтобы ужалить огромное чудище: иногда им это удаётся, а иногда тролльвал хватает кого-то в пасть или сбивает лапой. Порой он выплёвывает огромные струи, несколько раз достававшие до крикливых летунов. Хвостовое жало виверн хранит яд, давно погубивший бы человека, но крупный морской зверь вполне способен его пережить, если концентрация не будет слишком большой.

Эти монстры слишком увлечены друг другом, чтобы хоть как-то отреагировать на ваше появление, поэтому вы осторожно обходите зону конфликта стороной. Кто бы ни выиграл в этой битве, вам это на руку. Быть может тролльвал сначала перебьёт виверн, а после и сам погибнет от яда и ран, как знать...

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (314)  (242)  (3)  (231)  (350)  (100)

389

Долгое время корабль бороздил морские просторы не встречая ни кораблей, ни портов, ни даже морских чудовищ. Разве что пару раз пополнял скудные запасы на небогатых ресурсами островках.

Конечно, это лучше, чем кровавые заварушки. Но утомительно.

Бросьте игральную кость!

 (312)  (311)  (111)  (374)  (340)  (101)







390

Один из матросов был пойман за расхищением корабельного имущества. В итоге вы приказали раздеть его до портков на морозе и прогонять через строй со шпичрутенами до тех пор, пока он не даст дуба. Когда крысятник терял сознание от побоев, его приводили в чувства и продолжали прогонять через строй снова и снова, а когда он больше не имел сил идти, — тащили, продолжая наносить удары...

Что ж, это было сурово, хотя на многих кораблях с ним поступили бы ещё строже. Тем не менее, после подобных воспитательных мер кражи на корабле прекратились надолго.

В конце концов, многие из ваших людей в прошлом были теми ещё отморозками, и далеко не все из них изменились под вашим командованием к лучшему. Дисциплину необходимо поддерживать.







Бросьте игральную кость!

 (203)  (241)  (231)  (162)  (330)  (102)

391

На борту в очередной раз вспыхнула эпидемия. К счастью, в этот раз обошлось без жертв, но и без того безрадостный настрой экипажа сделался ещё мрачнее. Ничего, переживём.

Бросьте игральную кость!

 (310)  (232)  (112)  (373)  (320)  (103)

392

Странствуя по северным водам, вы обнаружили гукор, экипаж которого занимался разделкой небольшого тролльвала. Что ж, не всё чудовищам питаться людьми, — иногда бывает совершенно наоборот.

Вы получаете +1 пункт Тепла!


Бросьте игральную кость!

 (241)  (309)  (233)  (310)  (90)  (104)

393

Ваш верный квартирмейстер Сильвио своевременно раскрыл готовящийся на корабле заговор против капитана. Казнить в таком случае было мало: проведя показательные пытки виновных, квартирмейстер побросал одного за другим за борт, прицепив к ним цепные книппели. Последнее, возможно, было лишним, зато так смотрелось эффектнее...

Бросьте игральную кость!

 (202)  (234)  (163)  (300)  (80)  (105)

394

Отведав кулинарный «шедевр», приготовленный новым коком, сначала вы хотели отрубить ему голову и вывесить на бушприте в назидание всем другим плохим поварам. Но, вскоре выпустив пар, вы сменили гнев на милость. Оказалось, эта дрянь, — традиционное блюдо скандинавской кухни, к которой ваш желудок оказался не приспособлен. Что поделать, бывает. Если подумать, в плаванье люди едят и не такое.

Бросьте игральную кость!

 (240)  (113)  (372)  (290)  (70)  (106)

395

Когда туман рассеялся, на вашем пути оказались внушительная эскадра, состоящая преимущественно из пиратских бригаantin. Бич морей, эти пираты оказались организованы значительно лучше случайного сброда.

Выбросьте ,  или  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!







 (308)  (307)  (235)  (280)  (60)  (107)

396

Один из матросов обворовал своих сослуживцев. Поскольку в составе экипажа было немало всевозможной швали, набранной во флот в альтернативу тюрьме, это не является чем-то необычным. За подобную провинность полагалось серьёзное наказание, но моряки учинили самосуд. В итоге их самих пришлось вздёрнуть на рее, — не потому, что вор не заслуживал наказания, но потому, что они убили человека в обход суда и решения капитана.

Что поделать: закон суров, но это закон. А если капитан не будет поддерживать свой авторитет на борту, порой прибегая даже к радикальным мерам, — эта свора сожрёт его и забудет как звали.


Бросьте игральную кость!

 (306)  (236)  (114)  (270)  (50)  (108)

397

На вашем галеоне снова вспыхнул мятеж. И это не было для вас неожиданностью. В состав экипажа набирали далеко не ангелов, а жуткие условия текущего месяца усугубили и без того напряжённую обстановку. В этот раз вам удалось подавить волнение в зачатке, а своевременно прописанные шпицрутены выбили у многих из головы дурь. Но это событие всё равно оставило у вас неприятный осадок.







Бросьте игральную кость!

 (237)  (371)  (164)  (260)  (40)  (109)

398

Обычно моряки принимают тролльвала за встреченный остров, но в этот раз дозорный принял остров за тролльвала. Конечно, шуму на пустом месте вышло много, но в этот раз вы решили не наказывать перепуганного бедолагу. Ну, ошибся, человек. В конце концов, с кем не бывает?

Бросьте игральную кость!







 (304)  (305)  (239)  (250)  (30)  (110)

399

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Заходите к нам на Рагнарёк!».

И снова — эти пережитки языческих времён...

Бросьте игральную кость!

 (370)  (238)  (243)  (240)  (20)  (111)

400

Вы замечаете в прибрежных водах причудливые лодки местных жителей, изготовленные из плавников и китового уса, обтянутого кожей морского зайца. Над некоторыми судами установлены квадратные паруса из сыромятной кожи.

Эти люди занимаются рыбной ловлей, охотой на моржей и тюленей, а самые молодые и сильные даже выходят со своими копьями на китов и тролльвалов.

Сопроводив ваш галеон подозрительными взглядами, мужчины возвращаются к своим привычным делам.

Бросьте игральную кость!

 (300)  (201)  (165)  (230)  (10)  (112)

Уважаемый игро-читатель!

Мы надеемся, что данная книга-игра понравилась, и вам удалось хорошо провести время.

Пожалуйста, оставьте оценку произведению и/или заполните простую анкету на странице произведения:

<https://quest-book.ru/directory/northshores/>

Будем благодарны за любые отзывы о произведении или своём игровом опыте, которые можно оставить в соц-сети ВКонтакте:

<https://vk.com/rugamebooks>

или на сайте «Книги-игры и интерактивные рассказы»

<http://quest-book.ru>

Книги-игры
и интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>



Динамика букв. Философия игр.