

Зима выдалась в этом году суровая и безжалостная. Запасы зерна, которых и так никогда не хватает до следующего года, закончились много быстрее, чем ожидалось. В начале зимы хирд Торстейна Сигурдссона пополнился двумя дюжинами воинов, пришедших с разорённого Ульльфьорда. Многие дети и рабы умерли, не вынеся лишений и невзгод. Отчаяние овладевало жителями фьорда и ярл с хёвдингом решили, что вик надо поторопить, чтобы оставшиеся на земле люди дотянули до весеннего хода рыбы.

Сборы не заняли много времени. Суровые воины за несколько дней загрузили уже подготовленный к плаванию корабль малым количеством еды, оружием и водой. Перенесли под палубу такелаж и запас парусины, поставили мачту и спустили драккар на воду. Следующим утром предстояло отправиться в поход.

Утро выдалось ясное и безветренное. Небольшие волны разбивались о скалы фьорда. Кормщик Свейн Бергторссон умело заложил руль, обходя подводные скалы, и вывел вепря волн из фьорда. Погода радовала, викинги сидели на скамьях, опираясь на борта, вдоль которых были сложены вёсла, и шутили, радуясь лёгкой дороге. Казалось, сам Ньерд подталкивает их к берегам Англии. Воины не могли нарадоваться своим хёвдингом, Торстейном Сигурдссоном, восхваляя его удачливость и бесстрашие. Но Торстейну не всё нравилось. Он, как водитель дружины, умел чувствовать то, что другим хирдманнам было не под силу. Норны шептали ему на ухо, что зря он затеял этот поход, что валькирии соберут богатую жатву для Одина, но другого выхода не было, если бы хирд не ушёл в вик, то весь фьорд погиб бы от голода.

Свейн вёл драккар к зелёным берегам Англии, привычно сидя на корме и напевая длинную песнь о славном походе отца Торстейна, Сигурда. Внезапно корабль накренило и нос драккара зарылся в волны, несколько викингов полетели за борт, а остальные похватались за лавки и прибитые к палубе сундуки. Над драккаром взметнулся столб воды и обрушился на мачту. «Змей Ёрмунганд!!», - закричали воины. Обломок мачты упал на палубу и пробил драккар насквозь. Столб воды взметнулся над кораблём ещё раз и развалил его напополам...



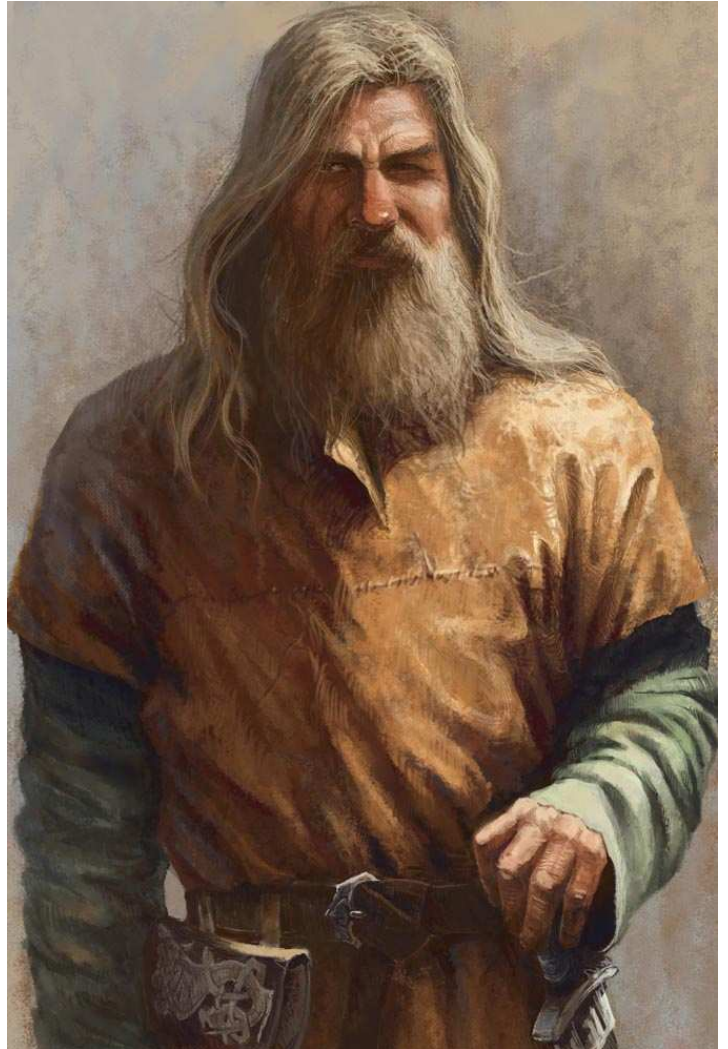
Лишь Боги могут помочь выжить жителям фьорда, но Асы не любят помогать неумелым и ленивым. Они чествуют только смелых и решительных, тех, кто борется до последнего издыхания врага, тех, кто не отступает перед трудностями. Поэтому они, ратуя о своих детях, решают помочь жителям Хульдафьорда, твоими руками.

Выбери единственного выжившего викинга из списка ниже.

## ТОРКЕЛЬ: МАМНУК-СОН:

Опытный рубака, прошедший много лунных ночей под мачтой драккара. Его невозможно запугать целой армией противника. Он мудр и опытен, и в то же время смел и решителен. Мало врагов могут похвастать тем, что бились с ним. Мало, потому что они уже не хвастают никогда. Он собирает кровавую жатву в каждый свой поход, а его имение одно из самых богатых во фьорде.

В детстве ворлок напороочил ему ужасную смерть в плену. Ребёнок заколол ворлока китобойным гарпуном, тем самым сняв ужасное проклятие. Тогда хёвдинг соседнего фьорда взял мальчика к себе, сказав что из него выйдет лучший из эйнхериев Одноглазого, и вот, уже много лет Торкель ходит в походы.



**Боевые навыки: очень высокие.**  
**Мирные навыки: очень низкие.**  
**Навыки командования: средние.**  
**Акробатические навыки: низкие.**

## ЭЙНАР: АУНАР-КОН:

Будучи сыном обычного бонда, Эйнару больше всего претило всю жизнь копаться в скудных землях своего фьорда, отдавая большую часть выращенного хирду ярла. В его жилах текла горячая кровь. Однажды, когда один из старших хирдманнов запустил в загон с разъярённым кабаном своего сына, чтобы тот получил воинское крещение и смог вступить в род как воин, Эйнар запрыгнул быстрее и напал на кабана. Жители фьорда собрались посмотреть на гибель глупого крестьянского сына, но Эйнар, вырвав из туго плетённого ограждения прут, смог выколоть глаза кабану и расправиться с ним, получив глубокую рану в боку. Хирдманн приказал выбросить в море «паршивого бастарда», так он сказал, но в это время мимо проходил хёвдинг. Он расспросил о том, что произошло, и выкупил крестьянского сына. С тех пор Эйнар был постоянным гостем на драккаре хёвдинга, он глянулся кормчему и тот пытался научить мальчика всему, что знал сам. Эйнар вырос в статного воина, который не чурался быть полезным во всём. Многие хирдманны, которые теперь доживали в покое свои дни, помнили его ещё малым несмышлёнышем и каждый относился к нему с отеческой заботой.



***Боевые навыки: средние.***

***Мирные навыки: высокие.***

***Навыки командования: очень низкие.***

***Акробатические навыки: средние.***

## СВЕИН:БЕРТОРКОН:

Один из лучших кормщиков южного побережья Норвегии. Свейн часто шутит, что его породило море, а зачат он был рулевым веслом. Как бы то ни было, он уже давно принадлежит к роду местного ярла, а о его родителях никто не спрашивает. Попал он во фьорд уже взрослым мужчиной, умеющим дать отпор бурным морским волнам.

Хёвдинг называет его своим братом и редко пускает в бой, говоря, что второго такого кормщика он не найдёт, а валькирии пусть немного подождут.



**Боевые навыки: низкие.**

**Мирные навыки: высокие.**

**Навыки командования: высокие.**

**Акробатические навыки: низкие.**

## ТОРСТЕЙН: СИНУРБЕКОН:

Торстейн, сын Сигурда, славного воина и удачливого хёвдинга. Норны сплели сложную нить для Торстейна. В детстве сильно болея, он не чаял увидеть отцовское внимание. Зачем в хирде болезненный ребёнок? Даже когда мальчик повзрослел и окреп, ему пришлось потом и кровью доказывать свою право на скамью драккара. Выиграв на нескольких хольмгангах, и победив своих обидчиков, он завоевал отцовское расположение и ему позволили пойти в первый поход. Пытливый ум и желание не расстраивать отца заставляли Торстейна бросаться в самую гущу битвы, доказывая, что он достоин быть сыном Сигурда. Прошло много времени, Сигурда забрали валькирии в чертоги Валгаллы, но его сын продолжал бороться со всеми, доказывая своё превосходство. И, наконец, ярл фьорда предложил хирду Торстейна в хёвдинги. Не всё тогда прошло гладко, но сын славного отца встал во главе хирда и уже долгое время никто не смеет сказать, что сын менее удачлив.



**Боевые навыки: высокие.**

**Мирные навыки: очень низкие.**

**Навыки командования: очень высокие.**

**Акробатические навыки: низкие.**

## SNORRI: STURKON:

Снорри в детстве отличался болтливостью и неумением держать язык за зубами. Будучи за то часто битым, он понемногу начал понимать, что хорошо подвязанный язык – ещё не порука к дружеским отношениям. Научившись не только болтать, но и слушать, он подолгу пропадал на берегу родного фьорда, размышляя и обдумывая. Пытливый ум и богатое воображение обнаружили в нём страсть к поэзии. Понимая, что Боги дали ему вкусить мёд поэзии, он отправился в путешествие, чтобы обогатить знания о мире. А как известно, скальды собираются у самого щедрого ярла, так Снорри и попал в Хульдафьорд, а потом отправился в вик с Торстейном.



***Боевые навыки: низкие.***

***Мирные навыки: очень высокие.***

***Навыки командования: очень низкие.***

***Акробатические навыки: высокие.***

## ИПРЮКУ:НА:ЗАМЕТКУ:

Выбирая своего героя, ты выбираешь стиль игры, который тебе больше по душе. Если хочешь брать от жизни всё крепким ударом меча, то выбери сильного и бесстрашного воина; если тебе больше нравится общаться с людьми, решая проблемы с помощью силы слова, то выбирай скальда или кормщика, способных убеждать и склонять на свою сторону; если же ты хочешь быть во всём первым, хочешь вести свой хирд по вражеским землям, нагоняя страх, то спаси хёвдинга.

## ПРОВЕРКА:НАВЫКОВ:

Уровень умений делится на пять показателей, каждый из которых соответствует цифре, которую ты будешь использовать при расчёте.

<b>очень высокий</b>	<b>5</b>
<b>высокий</b>	<b>4</b>
<b>средний</b>	<b>3</b>
<b>низкий</b>	<b>2</b>
<b>очень низкий</b>	<b>1</b>

### Пример проверки мирного навыка:

Крестьянин отказывается подвезти тебя на телеге до ближайшей деревни.

Напасть на него, силой захватив повозку - ...

Попытаться уговорить его – ниже.

Проверь свои мирные навыки.

1.Брось 2d6 и прибавь свой навык.

2.Брось 3d6 и отними число 3.

3.Если твой показатель больше, то ты смог уговорить крестьянина.

Если меньше, то действуй согласно указанным инструкциям в параграфе.

Так же проверяется любой навык, кроме боевого, и кроме тех случаев, когда в тексте параграфа даны указания. Иногда тебе будет сказано, что у оппонента надо отнимать меньше или больше трёх, в его показателе. А иногда и прибавлять.

### Пример проверки боевого навыка:

Стражник наносит удар. Ты уклоняешься.

Боевой навык стражника: средний (что значит 3)

1.Брось 2d6 и прибавь свой навык.

2.Брось 2d6 и прибавь навык стражника.

3.Сравнив показатели, переходи на соответствующий параграф.

С некоторыми противниками будет специально оговорено об изменениях в правилах боя.

## О:ТРАВМАХ:

Некоторые раны, нанесённые тебе, будут кровоточить и болеть, поэтому ты не сможешь носить доспех на этой части тела. Сами по себе они не заживают, надо искать лекаря.

## ☞:INVENTAR:☞

### **Оружие:**

Ты можешь пользоваться любым оружием, которое найдёшь или купишь в своём пути. Оно делится на пять групп: клинковое, древковое, цепное, стрелковое и метательное. Нести одновременно ты можешь до трёх единиц оружия.

### **Особенности каждой группы:**

Клинковое оружие может быть одноручным, полторным и двуручным. Разной длины, с разными режущими кромками и весом. Главным преимуществом клинкового оружия является его скорость и отсутствие возможности у врага вырвать его из твоих рук. С помощью клинкового оружия ты можешь не только ратиться, но и рубить дрова, верёвки и вообще всё, что может рубиться и резаться. Универсальный вид оружия. Главный его минус – это зачастую его большая длина и невозможность скрыть оружие под одеждой. К клинковому оружию относятся ножи и мечи разной длины.

Древковое оружие – это топоры, копья, алебарды, моргенштерны, шестопёры и другое оружие, боевая часть которого находится на древке. Главный плюс такого оружия - это очень большая пробивная способность, из-за широкой амплитуды нанесения удара. Главный же минус – противник, при должной сноровке, может легко перехватить древко оружия и оставить тебя с пустыми руками.

Цепное оружие – в первую очередь это боевые кистени и цепи. Требует большого пространства для манёвра в одиночном поединке, но незаменим во время боя с щитоносцем, так как кулак кистеня легко перелетает через щит, поражая противника сразу в голову. Кистень очень легко прячется под одеждой, из-за этого он очень любим уличными грабителями и наёмниками.

Стрелковое оружие – это луки и арбалеты. Требуют большого ухода и богатого опыта обращения с ними. Но компенсирует всё это тем, что можно выиграть бой ещё до того, как противник приблизится на дистанцию ближнего боя.

Метательное оружие – это метательные ножи, сулицы, дротики и праща. Лёгкое и малогабаритное оружие, которое легко спрятать. Главный его минус – это сравнительно небольшая поражающая дистанция.

### **Доспехи:**

Доспехи, которые ты найдёшь во время своего приключения, будут абсолютно различны по своим характеристикам и качеству. В тексте, когда ты найдёшь какой-нибудь элемент брони, будут описаны его характеристики и участок тела, который она защищает.

### **Походный мешок:**

Твой походный мешок может вместить в себя 50 «ячеек». Каждый предмет будет занимать определённое количество ячеек, в зависимости от его габаритов. Некоторые предметы можно будет складывать в твой походный мешок так компактно, что тебе не придётся занимать ячейки, это будут очень маленькие предметы.

### **Поясной кошель:**

Твой поясной кошель может вместить до 500 монет. Если ты станешь богат, и твоё состояние перевалит эту сумму, то ты можешь положить кошель в свой походный мешок, он займёт в нём 4 ячейки.

## ☞:KAZNE:☞

Когда у тебя появится отряд воинов, ты будешь вынужден обзавестись казной. Из неё будут отчислять монеты на жалование твоим людям и содержание ездовых лошадей. Когда потребуется очередная выплата, в тексте будет указано это. При каждой выплате вычитывай из казны 50 монет



за пешего воина и лучника, 80 монет за всадника и по 20 монет за каждую заводную лошадь. Берсерк не требует жалования. Упряжные лошади не требуют затрат на содержание.

### ⚔:⚔Б⚔⚔⚔⚔⚔⚔:

Обоз – это все телеги и заводные лошади, которые у тебя есть. На нём ты будешь везти все свои товары и награбленное добро.

### ⚔:РАБАХ:

Ты можешь захватывать рабов и использовать их для облегчения жизни своего отряда или продавать их. Цены на рабских помостах будут различны в разных городах. Ты не можешь сопровождать рабов, превосходящих количеством твой отряд вдвое.

### ⚔:ВАТАЖНИКАХ:

В ходе своего путешествия ты встретишь людей, которые захотят или согласятся присоединиться к твоему отряду. Каждый из них обладает одним полезным навыком, который поможет тебе выполнить свою миссию или облегчит дальний путь. При каждой выплате отчисляй каждому ватажнику по 250 монет.

### ⚔:⚔ТРАПЕ:

Твой отряд может состоять из пеших воинов, лучников и всадников.

Пешие воины могут свободно передвигаться по любой местности, но они медленнее всех передвигаются из-за тяжести своего доспеха и оружия.

Лучники быстры и манёвренны, но, обходясь без доспехов, представляют очень слабого противника в ближнем бою.

Всадники быстры и хорошо экипированы. Они хороши против любых войск, но их главная слабость - это их зависимость от места битвы. В тексте будет оговорено, если использование всадников в бою невозможно. Тогда, при желании, их можно спешить и превратить на время в пеших воинов.

Тебе может повезти, и ты встретишь и переманишь на свою сторону берсерка. Это бесстрашный воин, который в одиночку может биться против отряда всадников или пеших воинов, но его бич это лучники. К тому же, даже если берсерк и выиграл бой против вражеского отряда, в тексте будет указано, как проверить, умер ли он от полученных ран.

# ВООРУЖЕНИЕ И БОЮСРЕДСТВА ПЕРСОНАЖА:

Шлем

Состояние

Подшлемник

Состояние

Бронь

Состояние

Наручи

Состояние

Щит

Состояние

Перчатки

Состояние

Метательное

Стрелковое

Оружие

Состояние

Оружие

Состояние

Оружие

Состояние





# ԱՌԿՏ:ՋՏՐԲԱ:

ՈՄՐ:ՅԱՏԱՋՈՒԿԱ

ՄԵՆԵ

ԿԱՅՈՒ


ՋՅՋ

ՆԵՄԵ:ՅՈՒՆԻ

ՈՄՈՒԿ

ՅԵՐՈՒԿ

ՅԵՐՅԵՐ

ՔԱՅԻ

## 1

Море неожиданно взволновалось, забурлило. Волны выкинули на берег бесчувственное тело мужчины и через несколько минут успокоились, только тихая рябь у самого берега напоминала о недавнем чуде. Из прибрежных кустов прыснул в близкий лес маленький мальчик, испуганный увиденным.

Человек тяжело перевернулся на спину и выпустил струйку солёной воды изо рта. Густая борода обрамляла его суровое лицо, истерзанное солёными морскими ветрами и суровыми зимними вьюгами. Он казался глыбой льда, посреди по-весеннему цветущего берега. Лёгкий ветерок растрепал волосы над его челом и он приоткрыл веки. Цвет его глаз был схож с морской пучиной, что бурлит и клокочет в ожидании подношения.

Мужчина тяжело поднялся и выпрямился. Его стать и рост явственно указывали на непреклонный дух и железную волю. Усталым, но цепким взглядом он обвёл морской горизонт, скользнул им по берегу и остановился над лесом, откуда был виден дым какого-то поселения.

«Англия», - тихо сказал мужчина и упал без чувств.

*Перейди на 36.*

## 33

Ты опять поднимаешься на ноги и бросаешь за мальчуганом, но он добегает до опушки леса и быстро исчезает среди деревьев. Тебе ничего не остаётся, как обыскать второго рыбака, но и у него ты не находишь ничего интересного.

Теперь самое время уходить, а то мальчишка скоро приведёт англичан из поселения. Они хоть и не воины, но у тебя нет даже захудалого топора. Ты решаешь пока скрыться в лесу.

*Переходи на 88.*

## 36

Открыв глаза, ты увидел склонившиеся над тобой лица двух молодых англичан. Они со страхом разглядывали тебя. Приподняв голову, ты заметил, что тебя укрыли тёплым шерстяным плащом, но лежишь ты всё ещё на берегу, где потерял сознание.

«Кто ты? Как тебя зовут?», - спросил один из них. Ты с удивлением заметил, что понимаешь жалкий лепет англичан.

Ты опёрся руками о холодные камни и сел. Вокруг больше никого не было. Англичане не были вооружены, лишь пара корзин с рыболовными сетями стояло рядом. Ты посмотрел на мальчиков и сказал:

*Торкель Магнуссон – 97*

*Эйнар Гунлагссон – 52*

*Свейн Бергторссон – 24*

*Торстейн Сигурдссон – 78*

*Снорри Стурлссон - 62*

## 69

Ты опять поднимаешься на ноги и бросаешь за мальчуганом. Он почти добежал до опушки леса, но его нога подвернулась на камне и он упал, отчаянно скуля и пытаясь уползти. Ты быстро нагнал его и, подобрав тот самый злополучный камень, размозжил рыбаку голову. Быстро обыскав трупы, ты не обнаружил ничего полезного. Нож, который был у одного из англичан, побрезговал бы взять любой из норвежских мальчишек.

Теперь надо бы замести следы, подумал ты. Набросав в корзины камней, ты привязал к ним сетями трупы и отволоч в море подальше от берега.

Надо было бы подумать об оружии и еде. Не придумав ничего на месте, ты углубляешься в лес.

*Переходи на 93.*

**97**

Что можно ждать от этих мерзких англичашек? Только нож в спину и предательство. Всё мужское им чуждо. Так ты размышлял, готовясь избавиться от свидетелей своего появления на берегу.

«Торкель Магнуссон», - прорычал ты, и резко выбросил вперёд руку, ломая шею английского недоросля. Второй рыбак попятился и упал, ты вскочил, чтобы броситься на него, но слабость ещё не отпустила, и ты повалился на прибрежные камни. Англичанин, от страха путаясь в своих ногах, бросился в сторону поселения.

*Брось 1d6.*

***Если выпало 1-3, то переходи на 33.***

***Если выпало 4-6, то переходи на 69.***