

Теннадий Логинов

# Морские байки

Интерактивный  
роман

Геннадий Логинов

**Морские байки.**  
**Интерактивный роман**

«Издательские решения»

**Логинов Г.**

Морские байки. Интерактивный роман / Г. Логинов —  
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-904162-3

Про отважного Карстена Клеменса, капитана корабля «Иосиф Обручник», всегда ходило немало сплетен и небылиц. 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 жалких фальконетов — в линейный корабль с водоизмещением в пять тысяч тонн и тремя рядами пушек и кулеврин на оружейных палубах, а мелкая каракатица — в настоящего кракена...

ISBN 978-5-44-904162-3

© Логинов Г.  
© Издательские решения

# Содержание

Уважаемый читатель!	10
Пролог	11
Правила игры	13
Героизм, Алкоголизм и Вдохновение	13
Авантюризм	14
Судьба и воля	15
Плаванье	16
Репутация	17
Дипломатия	18
«Идущий на смех»	19
1	20
2	22
3	23
4	24
5	25
6	26
7	27
8	28
9	29
10	30
11	31
12	32
13	33
14	34
15	35
16	36
17	37
18	38
19	39
20	40
21	41
22	42
23	43
24	44
25	45
26	46
27	47
28	48
29	49
30	50
31	51
32	52
33	53
34	54
35	55
36	56

37	57
38	58
39	59
40	60
41	61
42	62
43	63
44	64
45	65
46	66
47	67
48	68
49	69
50	70
51	71
52	72
53	73
54	74
55	75
56	76
57	77
58	78
59	79
60	80
61	81
62	82
63	83
64	84
65	85
66	86
67	87
68	88
69	89
70	90
71	91
72	92
73	93
74	94
75	95
76	96
77	97
78	98
79	99
80	100
81	101
82	102
83	103
84	104
85	105

86	106
87	107
88	108
89	109
90	110
91	112
92	113
93	114
94	115
95	116
96	117
97	118
98	119
99	120
100	121
101	122
102	123
103	124
104	127
105	128
106	129
107	130
108	131
109	132
110	133
111	134
112	135
113	136
114	137
115	138
116	139
117	140
118	141
119	142
120	143
121	144
122	145
123	146
124	147
125	148
126	149
127	150
128	151
129	152
130	153
131	154
132	155
133	156
134	157

135	158
136	159
137	160
138	161
139	162
140	163
141	164
142	165
143	166
144	167
145	168
146	169
147	170
148	171
149	172
150	173
151	174
152	175
153	176
154	177
155	178
156	179
157	180
158	181
159	182
160	183
161	184
162	185
163	186
164	187
165	188
166	189
167	190
168	191
169	192
170	193
171	194
172	195
173	196
174	197
175	198
176	199
177	200
178	201
179	202
180	203
181	204
182	205
183	206

184	207
185	208
186	209
187	210
188	211
189	212
190	214
191	215
192	216
193	217
194	218
195	219
196	220
197	221
198	222
199	223
200	225
201	226
202	227
203	228
204	229
205	231
206	232
207	233
208	234
209	235
210	238
211	239
212	240
213	241
214	242
215	243
216	244
217	245
218	246
219	247
220	248
221	249
222	250
Конец ознакомительного фрагмента.	251

# **Морские байки Интерактивный роман**

**Геннадий Логинов**

© Геннадий Логинов, 2019

ISBN 978-5-4490-4162-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## Уважаемый читатель!

Вы видите перед собой интерактивную историю, развитие которой будет зависеть от принятых Вами решений. Это не шахматы, в которых непременно необходимо поставить противнику шах и мат, и не футбол, где требуется забить гол: книга-игра не ставит перед читателем каких-либо целей и задач, обязательных к достижению.

Сюжет повествования, так или иначе, будет двигаться, и любая развязка может быть по-своему интересной и поучительной; поэтому, для полноты картины, эту историю можно перечитывать не раз и не два, постоянно открывая для себя что-то новое. Я желаю Вам удачи, и да начнётся «приключение»! Счастливого плавания!

Искренне Ваш, автор.



## Пролог

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

Одни были вымыслом чистой воды, а другие, несмотря на содержащееся в них зерно правды, были разбавлены всякой чушью, словно вино в портовом кабаке.

Его это не особенно беспокоило: он просто делал своё дело, стараясь исполнять свои обязанности хорошо.

Не дурак выпить, отчаянный рубака и любимец женщин, он не был настолько поверхностным, как это виделось многим. В своё время капитан даже читал «Энеиду» Вергилия на языке оригинала.

Ему довелось послужить во флоте многих ведущих держав и даже побыть какое-то время в звании адмирала. А это звание, как известно, даётся не за красивые глазки. Особенно когда человеку то и дело приходится принимать непосредственное участие в военных действиях.

Его стремительная карьера столь же стремительно рухнула по причине одного пагубного пристрастия. Пьянства.

Да, оно стубило многих. История знала многих морских волков, нашедших свою смерть не на острие пиратской сабли, а на дне проклятой бутылки.

Однажды он сказал себе: «Я мужчина, мне всё по плечу. Я справлюсь». И с тех самых пор держался. А экипаж делает ставки – надолго ли его хватит...

В один прекрасный день новоиспечённый король Кокани, Ральфрик I Весёлый, оказал ему высокое доверие, велел доставить чрезвычайно уполномоченного офицера тайной службы на ответственное задание. Подробности держались в секрете, да и капитан прекрасно понимал, что ему не следует знать больше, чем необходимо для выполнения своей миссии.

Нельзя сказать, чтобы этот самый человек ему сильно понравился. Одетый в дорогой, но вычурный костюм, вооружённый парой массивных дуствольных пистолетов, а также фламигерой<sup>1</sup> и дагой<sup>2</sup>, Лорентин Д`Граммон держался с капитаном и с его людьми достаточно высокомерно и вызывающе.

---

<sup>1</sup> Шпага с пламеневидным лезвием. Когда с развитием огнестрельного оружия доспехи утратили свою практическую ценность, это привело к постепенному отказу от двуручных мечей, основным назначением которых было разрубание доспехов. Вместе с тем, отказались и от фламбергов, на сами пламеневидные клинки не пропали как вид, сменившись пламеневидными шпагами. В своё время фламберг, будучи недешёвым оружием, активно применялся кондотьерами и ландскнехтами, поскольку его дороговизна окупалась. Воин, вооружённый подобным оружием, шёл в первых рядах войска, прорубая дорогу сквозь лес вражеских пик. Удары пламеневидного меча наносили куда более жуткие увечья, чем при поражении обычным цвейгхандером. Особенность заточки приводила к тому, что раны практически не заживали. Фактически, подобным мечом можно было пронзить тело, оставив рвану рану со множественными порезами (что уже само по себе в итоге приводило к гангрене), а вынимая его – можно было распилить врага. Чем выше была амплитуда колебаний волнообразного лезвия – тем страшнее были его поражающие способности. Фламберг оставлял широкие рваные раны, не застревал в рёбрах, а при парировании удара – волны мешали вражескому клинку проскользнуть до рукояти, давая преимущества владельцу меча. Но, вместе с тем, у фламберга имелся и ряд существенных недостатков. Во-первых, это было оружие индивидуального использования, изготовить которое мог далеко не каждый умелец и брал за это баснословную сумму. Во-вторых, фламберг был намного тяжелее обычного двуручного меча, и управляться с ним мог лишь человек, обладающий незаурядной физической силой. В-третьих, обладая меньшей жёсткостью и большим весом, клинок был достаточно хрупким, менее долговечным и прочным, в сравнении с обычным прямым двуручником. Волнообразная форма создавала множество неравномерных зон нагрузки, что тоже могло привести к поломке при отражении атаки с использованием подобного оружия. Для изготовления фламберга были необходимы дорогая сталь, сложная и индивидуально подобранная система закалки и заточки. При этом Церковь неоднократно запрещала подобные мечи как антигуманные и изуверские. Утратив практическую ценность, они продолжали иногда использоваться в церемониальных целях. Согласно бытовавшей долгое время версии, пламенное лезвие отсылало к пламенеющему мечу Архангела Михаила, но позднее эта версия была опровергнута. Пламеневидная шпага, фламигера, обладала всеми достоинствами фламберга, с лёгкостью рассекая кольчуги, не застревая в телах, позволяя удобно блокировать клинок противника и наносить врагу страшные раны. Но, вместе с тем, в то время как обычную шпагу зачастую можно было схватить за лезвие дублёной перчаткой (в которую для этих самых целей иногда вкрапливались кольчужные кольца) и нанести врагу неотразимый удар, – с волнистой шпагой подобный номер не проходил: человек, решившийся на подобную глупость, просто

Он уделял массу времени и внимания своим волосам, бородке и усикам, что могло бы стать поводом для шуток, если бы не его злощипный нрав. А в довершение ко всему прочему, этот человек был известен при дворе как бретёр, поубивавший целую массу людей по самым незначительным поводам.

Поговаривали, что король специально выдумал это секретное задание просто для того, чтобы спровадить его как можно подальше и надолго. Как бы то ни было, теперь это «счастье» отправлялось в путь вместе с Карстеном Клеменсом. И капитан должен был отвечать за него головой...

...О том, как прошло это плавание, впоследствии слагали немало небылиц, одну краше других. Изрядно приняв на грудь, каждый клялся и божился, что «лично сам своими глазами слышал», как кому-то, кто был где-то там, на месте, рассказывали, что «кто-то там своими ушами видел, что так всё и было».

Каждый уважающий себя забулдыга считал своим долгом доплести что-нибудь от себя. И таким образом лёгкий ветерок превращался в смертельный шторм, небольшое волнение – в девятибалльную волну, канонерская лодка с парой маленьких жалких фальконетов – в линейный корабль с водоизмещением в пять тысяч тонн и тремя рядами пушек и кулеврин на оружейных палубах, а мелкая каракатица – в настоящего кракена...

---

остался бы калеккой. Практичный клинок-пила стал излюбленным оружием профессиональных дуэлянтов (бретёров), наёмных убийц и всевозможных агентов секретных служб. В силу дороговизны и сложности изготовления, такие клинки не получили широкого распространения, но встречались до тех пор, пока шпаги как таковые не вышли из употребления.

<sup>2</sup> Кинжал для фехтования левой рукой.

## Правила игры

### Героизм, Алкоголизм и Вдохновение

Говоря о *Героизме*, мы подразумеваем не столько человека, совершающего благородные и смелые поступки (хотя и это тоже), сколько героя произведения вообще.

Действия, требующие незаурядности, смекалки или мудрости, награждаются *пунктами Героизма*, способными повлиять на ход развития сюжета в определённых ситуациях.

В начале приключения Вы должны записать значение «0».

Когда на пути встречается какое-либо препятствие, преодолеть которое под силу только лишь настоящему Герою с большой буквы, Вам потребуется выдерживать проверку, выбросив на игровой кости значение «6».

А также «5—6», если значение *Героизма* выше 25, или «4-5-6», если оно выше 50, «3-4-5-6», если оно выше 75, или «2-3-4-5-6», если оно выше 100.

В случае успеха персонаж избежит неудобств или добьётся желаемого, благодаря волевому усилию или помощи свыше.

Пункты Героизма можно в любой момент переконвертировать в пункты иных параметров. Но в обратную сторону это не работает.

Помимо своих положительных черт и качеств, капитан Клеменс – пьяница, гуляка, бабник и дебошир. И это совсем не смешно, и не пахнет бравадой.

По причине всего этого он нажил себе кучу личных врагов, начиная от рогатых мужей и родственников убитых на дуэли дворян, и заканчивая вполне заурядными болезнями, по причине которых то пистолет в руках дрожит, то палаш в пальцах пляшет, то в глазах плывёт, то в боку колет.

Естественно, что всё это плохо. И во главе всех бед стоит треклятая бутылка, за которой, как по цепочке, тянутся все прочие проблемы. Капитан зарекся не пить, но, как гласит народная мудрость, «не зарекайся».

Если Вы один раз провалите проверку пьянства – следующая будет уже со сложностью 2. То есть, для того чтобы пройти её успешно, Вам нужно будет выдержать проверку, затратив на переброс не 1, а 2 пункта *Вдохновения*. Провалите снова – 3 пункта. И так далее.

Если у Вас набралось 10 пунктов *Алкоголизма* – переходите на параграф 110. В начале игры у Вас «0» пунктов. Каждый пункт можно снизить волевым усилием, затратив на это 10 пунктов Героизма.

Что же до *Вдохновения*, – оно способно оказать влияние на все аспекты жизни, будь то боевой раж во время сражения, кураж во время танца или что-то ещё.

Игромеханически это выражается в том, что каждое очко *Вдохновения* может быть израсходовано на то, чтобы перебросить игральную кость снова. Хотя иногда на переброс может потребоваться и больше пунктов: тогда это будет указано в параграфе. Вы начинаете игру с одним очком *Вдохновения*.

До тех пор, пока у Вас имеется в наличии запас *Вдохновения*, необходимый для переброса результата, – Вы можете пробовать снова и снова.

Но если значение *Героизма* или *Вдохновения* возрастёт до 110 – переходите на параграф 330.

## Авантюризм

Дуракам и пьяницам везёт (а если два в одном, то тем более!), и пока капитан, вопреки всем обстоятельствам, остаётся верен себе и с оптимизмом смотрит в будущее, многие беды будут вынуждены отступить, сдав осаду.

Каждый раз, когда Клеменс поступает сообразно своей натуре благородного и неунывающего, но самую малость бесшабашного искателя приключений, это увеличивает пункты *Авантюризма*.

В том случае, когда он снова, вопреки всем стараниям и волевым усилиям, начинает катиться по наклонной, вести себя как сволочь, падать духом и опускать руки, он их утрачивает.

Если израсходованы все пункты *Авантюризма*, придётся переходить на параграф 440.

В самом начале игры значение *Авантюризма* равно 5, с одной стороны отображая прежний опыт персонажа, а с другой – показывая, что ему в последнее время жилось нелегко и он растерял немало былого задора, который теперь вновь необходимо наверстать, чего ему и желаем.

Пункты *Авантюризма* расходуются вместо пунктов *Вдохновения* при отсутствии последних, а также по желанию игрока-читателя.

Максимально возможное значение характеристики 10, и если набралось столько, то персонаж переходит на параграф 220.

## Судьба и воля

Человек наделён свободой воли, но всё в руках Божьих; и потому в мире существуют вещи, стоящие над волей человека.

Иногда Вам будет предложено испытать свою *Судьбу*: в таком случае от Вас требуется бросить игральную кость и прибавить выпавшее значение к текущему номеру параграфа.

Например, если это параграф номер 190, то вы перейдёте с него на выпавший параграф в диапазоне от 191 по 196-й.

## **Плавание**

Избороздить океан – дело нелёгкое. Но такова уж участь мореплавателя. Ваша миссия благополучно завершится, когда Вы заработаете 100 пунктов Плаванья. Переходите в этом случае на параграф 145.

Начальное значение Плаванья равно «0». Если отклониться от курса, значение Плаванья будет падать, но оно не может снизиться ниже отметки -100. Если же это случится, Вас отнесло далеко от цели назначения: в таком случае посетите параграф 278. Это правило действует однократно – повторно параграф 278 уже не посещается.

## Репутация

Уважение необходимо заработать. И порой бывает так, что поступки, которые сложно назвать правильными, воспринимаются экипажем с одобрением, в то время как что-то, идущее на благо делу, может восприниматься ими в штыки. Потому командовать кораблём – дело достаточно тонкое. Человек, пытающийся решать все проблемы «пряником», – будет принят за слабака и смещён. А решающий всё «кнутом» – заработает всеобщую ненависть и будет убит. Многие Ваши решения придутся по нраву одним, но не по нраву другим. Если значение упадёт до -100, переходите на 550. Начальное значение равно «0».

## Дипломатия

Политика проникает во все сферы жизни, и даже морские просторы – не являются исключением. Вам придётся вести дела с ведущими морскими державами. Диспозиция сил на данный момент такова: Ваша держава находится в союзе с Англией, состоянии войны с Францией, поддерживая торговые отношения с Португалией и Испанией.

Испания недавно враждовала с Англией (война закончилась оглушительным разгромом испанской флотилии), сейчас между ними зыбкий мир. Испания ведёт войну с Португалией, Англия – с Францией.

Голландия придерживается принципа жёсткого нейтралитета, но, тем не менее, голландские пираты-флекселинги (равно как и французские корсары) грабят всех подряд и уже у всех в печёнках.

Берберские пираты то и дело совершают набеги, опустошая приморские города и продавая иноверцев на невольничьих рынках Алжира и Марокко. С ними воюют все, с переменным успехом.

Венеция и Генуя в хороших отношениях лично с Вами, поскольку в Генуе Вы начинали свой путь юнгой и научились знаменитому на весь мир генуэзскому фехтованию, а затем долгое время служили капитаном во флоте, как и в Венеции. Вы успели побывать во флоте практически всех ведущих морских держав и прекрасно знаете эту кухню изнутри.

Корабли и порты других держав (например, норвежские, турецкие, шведские или датские, и не только) тоже будут встречаться, но редко, в силу региона интересов держав, поэтому дипломатические отношения с ними не столь существенны для приключения.

Вам могут встретиться всевозможные пираты, для которых политические дразги больших игроков не особенно важны, и рыцари Ордена Святого Сильвестра, ведущие свой Крестовый Поход против морских чудовищ, по примеру Римского Папы Сильвестра I, который, согласно преданию, одолел могучую тварь, предотвратив тем самым Конец Света или, во всяком случае, заметно его отсрочив.

На Вашем пути встретятся не только люди, но также и стихии, и обычные звери, и морские обитатели, а также разномастные чудовища.

Естественно, не всякий, кто выглядит жутко, – Ваш враг, как и не каждый, кто напрашивается Вам в союзники, – Ваш друг. Всё-таки это не математика, поэтому далеко не всякое решение можно назвать единственно верным. Но сложные вопросы будут вставать перед Вами регулярно: как во взаимоотношениях с собственным экипажем, так и во внешних вопросах. Как следует поступить – подскажут Ваше сердце и принципы.

## **«Идущий на смех»**

Если Вы ранее проходили книгу-игру «Идущий на смех» и уже побывали в плавании с Карстеном Клеменсом, – добавьте 25 пунктов Вдохновения. Если Вы получили такие достижения, как «Одалиска», «Невольник» или «Флибустьер», – добавьте по 10 пунктов Вдохновения за каждое.

# 1

Жутко просвистев, ядро вписалось о борт корабля, обдав Вас брызгами щепок. Но это не поубавило Вашего хладнокровия. Во всяком случае, так решили матросы, наблюдавшие за своим капитаном со стороны. А капитан никогда не должен показывать виду, даже если он и напуган так, что от страха готов наложить себе в штаны.

Клинок Вашего абордажного палаша сверкал переливами солнечного света, напоминая в этот миг зажжённый факел.

Вы резко опустили руку, командуя залп, и множество пушек и кулеврин<sup>3</sup>, отлитых из влагоустойчивой бронзы, почти синхронно исторгли несущие смерть и разрушения ядра.

Изрядно потрепав друг друга, корабли постепенно перешли на сближение, и каждому было ясно, что вскоре на смену пушечной пальбе придёт черёд абордажного боя.

Сначала экипажи обоих кораблей обменялись выстрелами из мушкетов, затем, поравнявшись поближе, побросали друг в друга всё, начиная от фитильных гранат и зажигательных смесей и заканчивая горшками с мыльной водой, чтобы вражеская палуба стала скользкой.

Оба судна начали сходиться бортами, через которые сначала полетели дреки, которые некоторые отчаянные головы тотчас же начали рубить, а следом – попрыгали вооружённые до зубов люди.

Пристрелив одного подобного прыгуна из флотского мушкетона<sup>4</sup>, Ваш первый помощник, кряжистый и огромный Оливер, отбросил его в сторону и, тотчас же выхватив из-за широкого красного кушака два пистоля<sup>5</sup>, разрядил их во врагов, один за другим.

Дым от мушкетов и орудий ещё не успел развеяться, но вокруг уже стоял звон абордажных сабель, шпга и палашей<sup>6</sup>. Люди рубили друг друга интрепелями<sup>7</sup>, закалывали жавелинами<sup>8</sup>, цепляли боевыми баграми, и посреди всего этого кровавого месива Вы, капитан Карстен Клеменс, ощущали себя словно рыба в воде, сохраняя невозмутимость и самообладание.

---

<sup>3</sup> Дословно «змеевидный» (фр. «coulevrine») – первоначально так назывался предок огнестрельного оружия вообще (осадных пушек, аркебуз и т.д.). Существовали как громадные кулеврины, применявшиеся для осады и обороны крепостей, так и ручные кулеврины, для пешей стрельбы с подпорки или стрельбы с седла. По сути, это разные типы оружия, от крупной пушки для сравнительно небольшой пищали, для обозначения которых употреблялся один и тот же термин. В более узком смысле, флотские кулеврины – это лёгкие малокалиберные дальнобойные пушки, в расчет которых входило два человека: кулевринёр – стрелок, державший и наводивший оружие на цель (стрелки из крупных пушек назывались «канонирами»), и фитильщик, заряжавший оружие и подносящий зажжённый фитиль. В условиях постоянной повышенной влажности, пушки и кулеврины отливали из бронзы, которая была более устойчивой к коррозии.

<sup>4</sup> Особенностью флотских мушкетонеров, или тромболонов, был характерный широкий раструб. Вопреки распространённому заблуждению, это не увеличивало разброс картечи (для этого необходимо, чтобы весь ствол был конической формы), а просто облегчало процесс зарядки в условиях морской качки.

<sup>5</sup> Согласно одной из версий, калибр первых пистолетов соответствовал диаметру монеты, носившей название «пистоль». Отсюда и пошло соответствующее наименование.

<sup>6</sup> Клинки холодного оружия, предназначенного для морских сражений, были короче, но тяжелее и шире, чем у сухопутных аналогов. Во-первых, подобным оружием было удобно перерубать канаты и снасти. Во-вторых, им можно было прорубать двери, деревянные стены и заграждения. В-третьих, оно медленнее поддавалось коррозии в условиях постоянной влажности. И, в-четвёртых, оно было намного удобнее в условиях замкнутых помещений корабля или палубной давки во время сражения. Иногда лезвие могло быть зазубренным. При этом эфес с массивной развитой гардой, с одной стороны, надёжно закрывал кисть руки, защищая её от ударов, а с другой – идеально подходил для нанесения «кастетных» ударов в ближнем бою. Зачастую моряки абордажных команд (и пираты, и обычные моряки) использовали клинковое оружие с гардой в виде морской раковины: подобные палаша называли «скаллоп» или «дузегти», т.е. «гребешок», «створчатая раковина».

<sup>7</sup> Топорик для абордажного боя, имеющий крюк на обухе. Входил в стандартный корабельный арсенал, начиная от Средних Веков и вплоть до конца XIX века. При этом на древке могли иметься металлические пластины, так называемые «лангеты», позволявшие отражать удары клинкового оружия.

<sup>8</sup> Металлическое копьё, дротик. Абордажные пики были короче и легче обычных, стоили недорого и имелись в большом количестве в арсенале любого корабля, не только пиратского.

Сверкнувший в воздухе нож пролетел мимо Вас, уйдя в корабельную мачту по рукоять. Метнувший его флибустьер тотчас же бросился в Вашу сторону, умело приняв обрушенный Вами удар на кованое древко интрепеля. За этим последовала контратака, но Вы тоже были весьма тёртый калач, и нападавшему не удалось ни зарубить Вас, ни обезоружить, подцепив клинок крюком.

Поджарый, обнажённый по пояс пират в красном колпаке, широком кушаке и полосатых шароварах держался молодцом, но, выждав момент и оказавшись вплотную, Вы нанесли ошутимый удар эфесом палаша по его лицу и вскоре добились упавшего.

Неподалёку от Вас прозвучал выстрел, и спустя мгновение смотрящий упал с вороньего гнезда, свалившись на головы сражающимся. Обернувшись, Вы увидели вражеского капитана с ещё дымящимся пистолетом в руках.

Ваш враг был в начищенной кирасе поверх капитанского кителя, широкополой шляпе со страусиными перьями, широком дублёном поясе и высоких сапогах, доходивших ему до бёдер.

Убрав пистолет за пояс, он обнажил скьявону<sup>9</sup> со звоном, и подманил Вас к себе с издёвкой... – 190

---

<sup>9</sup> Прямой меч с ажурной корзинчатой гардой и s-образными парирующими дужками. Появившись на вооружении войск венецианских дождей на базе скьявонески (дословно «славянский меч»), в скором времени стал широко популярен как оружие моряков. Также применялся сухопутными кирасирами.

## 2

Вы с Вашими людьми – просто герои, и добились определённого успеха. Но всё это, как говорится, капля в море. Кораблю, меж тем, уже изрядно досталось: такелаж ободран, мачты повреждены, паруса изорваны, борта помяты, на палубе пробоины от всех пушек и ядер, которые эта тварь пороняла.

Между тем, кракен сильно разозлился – щупальца стали двигаться намного более свирепо и агрессивно, шхуна трещит, а экипаж беспокоится, выдержат ли шпангоуты...

...Но останавливаться на достигнутом нельзя! Нужно положить конец всей этой мерзости! Раз – и навсегда!

*Испытайте судьбу!*

### 3

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Гигантское склизкое щупальце хлещет, сбивая Вас с ног. У, чтоб его! К счастью, Вы отделались только лёгкими ушибами, и вскоре поднимаетесь, готовый продолжать бой!

*Возвращайтесь на 2 параграф и испытайте судьбу снова!*

## 4

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Обвив Вас сразу несколькими щупальцами, кракен пытается утащить Вас к себе. В последний момент Вы хватаетесь за ближайшую к Вам мачту и, удерживаясь одной рукой, пытаетесь отбиться другой...

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если она успешна, Вы перерубили эти чёртовы щупальца и снова полны решимости показать этой гадине, где раки зимуют! Так держать! Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения! Возвращайтесь на параграф 2, и испытайте судьбу снова!*

*Если же проверка провалена – 550*

## 5

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

*Выдержите проверку!*

*Если она успешна, Вы отсекаете палашом очередное щупальце, схватившее одного из Ваших матросов. Честь Вам и хвала! Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

*Если же нет, несчастного утянуло под воду прямо у Вас на глазах. Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф 2 и испытайте судьбу снова!*

## 6

Сграбастав Вас, кракен начинает мотать Вас туда-сюда, нанося удары по мачтам, борту и палубе...

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

Вы понимаете, что вечно так продолжаться не может, и рано или поздно эта мразь либо отобьёт Вам всё, что можно, либо разорвёт на части, либо удушит, либо раздавит в своих склизких объятьях – 510

## 7

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

*Сграбастав тяжёлую бочку, кракен роняет её прямо на Вас!*

*Выдержите проверку!*

*Если она успешна, Вы своевременно уклонились! Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения! Возвращайтесь на параграф 2 и испытайте судьбу снова!*

*Если же нет – 550*

## 8

Рубите, рубите, рубите. Конца и края просто нет! И кажется, что всё без толку. Но раскисать и сдаваться нельзя! Судьба вверенного Вам корабля и жизни всего экипажа поставлены на карту!

*Возвращайтесь на 2 параграф и испытайте судьбу снова!*

## 9

Да уж, ну и задали Вы трёпку этой бородатой селёдке. Поди узнал, почём фунт лиха? Как бы то ни было, после доставленных Вами неудобств, Дагон если начал рассматривать Вас как реальную угрозу.

Во всяком случае, он понял, что Вы и Ваши люди не продадите свои жизни дёшево и готовы дать ему сдачи. Это ему не китов жрать, человечинка умеет стрелять, и у неё есть для этого пушки с бомбами, ядрами и картечью...

...Впрочем, надо ли Вам идти до последнего?

*Попробуете воспользоваться замешательством чудовища и бежать – 29*

*Будете биться с ним до последнего, чтоб не рисковать – 111*

## 10

Враг был силен и превосходно обучен. Множество боеприпасов ушло впустую, в то время как канонерка приблизилась на достаточно опасную дистанцию, достаточную для ведения полномасштабного обстрела...

*Испытайте судьбу!*

## 11

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Это уже было серьёзно. Поскольку дистанция была оптимальной для вражеских орудий и риск потратить снаряды впустую был минимален, эти каналы переключились на зажигательные и разрывные снаряды, множа хаос и беспорядок на корабле.

Люди гибли, суетились, туша пожар, пока пламя не поднялось по мачте и не достигло парусов...

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

*...Но надежда ещё остаётся.*

*Возвращайтесь на параграф 10 и испытайте судьбу снова!*

## 12

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Кулеврины били слабее, но дальше; обычные флотские пушки – мощнее, но ближе; но на самых близких дистанциях преимущество фальконетов было очевидно.

Враг фактически издевался, изматывая Вас. Команда гибла, паруса рвались, мачты и оснастка повреждались; и все понимали, что это дурной знак...

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

...Но надежда ещё остаётся.

*Возвращайтесь на параграф 10 и испытайте судьбу снова!*

## 13

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Немного потрепав друг друга, ни одна из сторон так и не сумела одержать верх. «Верзила» всё никак не мог прихлопнуть «комара», который в свою очередь кусался, но не мог свалить «верзилу»...

*Возвращайтесь на параграф 10 и испытайте судьбу снова!*

## 14

Угодив под шквальный огонь Ваших орудий, канонерка лишается обеих грот-мачт, бизань-мачты, крошится в хлам и вскоре, пылающая, уходит на дно, как досадное недоразумение...

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма, +15 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репутации!*

Туда ей, как говорится, и дорога – 250

## 15

Вражеская тактика приносит свои плоды. Спустя некоторое время враг подбегает близко настолько, что Вы больше не можете вести массированный обстрел из орудий, и Вашим людям остаётся лишь вести пальбу из аркебуз и мушкетов.

Имей враг такую цель, он, играючи, затопил бы Ваш корабль, проделав пробоину прямыми залпами из своего низкортного судёнышка практически в упор. Но, видимо, у этих ребят иные цели и задачи.

Вскоре дело доходит до абордажной схватки – 40

## 16

Участок вражеского борта разлетается в щепки: неприятель лишается нескольких орудий и расчёта!

*Вы получаете +2 пункта Героизма и +2 пункта Вдохновения!*

Так их!

*Возвращайтесь на параграф 10 и испытайте судьбу снова!*

## 17

По мере того как странное облако, обнаруженное дозорным, стремительно приближалось, становилось всё очевиднее, что на деле оно является скоплением живых созданий.

Присмотревшись в подзорную трубу, Вы различили диковинных птиц, с жуткими и хищными, медного цвета, крыльями, перьями и когтями.

В этот момент Вам почему-то вспомнились Геракл и аргонавты, в своё время столкнувшиеся с ужасными стимфалийскими птицами, пожиравшими животных, людей, поднимавшими в небо и разрывавшими или заклёвывавшими до смерти. Их клювы и когти были из меди, а падавшие перья ранили, словно стрелы.

Сколько-то из них тогда убили из луков, но в целом перебить их не смогли даже герои древнегреческих сказаний: птиц просто прогнали звоном и грохотом, и они убрались сначала к Чёрному Морю, а потом ещё куда-то.

На изолированных территориях наблюдался так называемый островной гигантизм, при котором привычные животные, звери, птицы, крабы и прочие оказывались значительно крупнее своих материковых сородичей. Вспомнить хотя бы ту же птицу Рух, уносившую в своих когтях слонов, каркаданнов<sup>10</sup> и корабли...

...Впрочем, сейчас перед Вами стояла вполне конкретная проблема, которая могла стоить жизни Вам и Вашему экипажу. Птицы были сильны и огромны, и имя им было «легион», потому что их было много.

Экипаж застыл в нерешительности. Все ждали решения от Вас, мудрого и отважного капитана. И Вы решили, что разумнее всего будет...

*Встать по ветру и отступить как можно дальше – 590*

*Развернуть корабль рядами пушек к «облаку» и готовиться к отражению атаки – 480*

*Укрыться всем в трюме и надёжно задраить все входы и выходы – авось и пронесёт – 31*

---

<sup>10</sup> Единорог в сказаниях Ближнего Востока, способный ударом убить слона. Отождествляется с шерстистым носорогом.

## 18

Есть, капитан! Право руля! Плавание проходит нормально!  
*Испытайте судьбу!*

## 19

Падре Сабатини читает увлекательные проповеди. Ваш корабельный капеллан умеет найти свой подход к каждому матросу, а его одобряющая речь помогает забыть о невзгодах и лишениях.

*Вы получаете +5 пунктов Вдохновения и +1 пункт Плаванья!*

...Тем временем, плавание продолжается – 280

## 20

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Этот идиот, Сильвио, наплёл матросам, что видел на борту клабаутермана<sup>11</sup>. Конечно, всё это глупые предрассудки, но экипаж-то верит. В итоге кругом воцарилась достаточно мрачная атмосфера.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма и получаете +1 пункт Плаванья!*

Но дело надо делать – 308

---

<sup>11</sup> Корабельный старичок из морского фольклора, аналог домового на корабле. Считается, что он помогает морякам, но увидеть его можно лишь перед тем, как с кораблём приключится несчастье и он пойдёт ко дну.

## 21

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Проведя дружеский поединок с Лорентином (на радость зрителям), Вы не посрамили честь мундира, заодно освоив какие-то новые трюки!

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения и +1 пункт Плаванья!*

Ладно, позвенели клинками – и будет – 422

## 22

Время идёт, серые дни похожи один на другой. Вас так и тянет залезть в бутылку...

*Выдержите проверку, или запишите 1 пункт Алкоголизма!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

...Путешествие продолжается – 538

## 23

Поздним вечером на мачтах появились «Огни Святого Эльма», так любимые моряками. Эх, красота! Поистине завораживающее зрелище!

*Вы получаете +10 пунктов Вдохновения и +1 пункт Плаванья!*

...После такого кажется, что в состоянии доплыть хоть до края Земли – 448

## 24

К сожалению, плохие погодные условия вынудили Вас изменить курс...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 1 пункт Плаванья!*

Что поделать, такова жизнь – 300

## 25

Причиной была громадная рыбина, которая случайно задела корабль, когда проплывала под ним. Совершенно некстати. Ну да ладно... – 250

## 26

Ну что ж, француз заслужил свою славу превосходного дуэлянта. Вот только бой в условиях корабельной качки и замкнутых помещений – совсем другое дело.

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если она успешна – 48, если нет – 550*

## 27

Закончилось это тем, что Вас с Вашими офицерами вывесили на бушприте, а мятежники, заполучив корабль в свои руки, направились грабить, прельщённые дешёвыми байками о несметных богатствах у сарацинских берегов. Впрочем, для них всё тоже закончилось весьма и весьма печально. Но Вам от этого не легче – 550

## 28

А и в самом деле, почему бы и нет? Люди, в конце концов, должны помогать друг другу, а вместе с этой дрянью совладать намного проще...

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если всё успешно – 58, если нет – 558*

## 29

У Вас есть достаточно неплохие шансы бежать.

*Выдержите проверку!*

*Если всё успешно – 57, если нет – 39*

## 30

Есть гуманизм, а есть кретинизм.

Во-первых, лодок на корабле не так чтобы слишком много, и все они необходимы для решения широкого спектра возможных задач. Таких, как ремонт судна, рыбная ловля, посылные поручения, разведка, огневая поддержка и прочее.

Во-вторых, они не предназначены для дальнего плавания в открытом море: вероятность того, что этих людей кто-то увидит и подберёт, – близка к нулю. А стало быть, они всё равно погибнут, а с ними заодно – и ценная лодка.

Ваши люди недовольны подобным решением и начинают роптать, но пока не решаются на открытый мятеж.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 15 пунктов Репутации!*

Что тут скажешь: довольно странное было решение. Но, впрочем, Вы и сами – человек довольно странный – 197

## 31

Сказано – сделано. В конце концов, нет никакой трусости в том, чтобы укрыться от стихийного бедствия. Это разумно и не стыдно.

Как бы то ни было, стимфалийские птицы, или как там на самом деле называются эти чудовища, являются не более чем агрессивными животными, хищниками. К тому же, они большого размера. Забиться под закрытую дверь, пройти через все помещения и вломиться в трюм для них слишком сложно, неудобно и нецелесообразно.

Плотно закрывшись и забаррикадировавшись, Вы с Вашими людьми стали выжидать. Конечно, Вы успели забрать с собой всё, что было возможно, но в первую очередь спасали команду и экипаж и не покинули палубу, пока не убедились, что все в безопасности.

В основном, запасы воды и провианта находятся здесь, с Вами. Снаружи есть кое-какие рундуки, пушки, ядра, бочки и ящики, но вряд ли всё это нужно птицам. Наверное.

*Испытайте судьбу!*

## 32

Вскоре корабль начал раскачиваться, словно угодил в шторм. Мачты скрипели, и было слышно, как проклятые птицы разрывают паруса, кричат и стучат по доскам.

Спустя некоторое время они начали проявлять интерес к тому, что находилось на палубе. Вы слышали, как перекатываются пушечные ядра или опрокидываются бочки и ящики...

...Время шло, а проклятые твари и не думали улетать. Судя по всему, они нашли, где присесть и отдохнуть посреди моря, и теперь решили обосноваться здесь и устроить себе гнездовье, летая за рыбкой и возвращаясь – 220

## 33

Ну что ж, происходившее дальше вызвало у Вас довольно смешанные чувства. Птицы не сумели добраться до Вас и Ваших людей, и это их сильно разозлило.

При этом они основательно ободрали Ваш корабль, разломав и забрав с собой всё, что было в их силах, включая приспособления для навигации.

Возможно, для строительства огромных гнёзд. Впрочем, какая разница? Вам от этого не легче.

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма, но получаете +2 пункта Героизма и +2 пункта Вдохновения!*

Все живы и здоровы. Вот только корабль нуждается в капитальном ремонте – 197

## 34

Вы сидели и ждали достаточно долго, решив, что лучше перебдить, чем недобдить. В конечном итоге, Вы первым пошли проверить, как обстоят дела. Судя по всему, птицы просто улетели прочь, не обнаружив добычи.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

Ну и прекрасно – 250

## 35

На палубе в скором времени начало твориться чёрт знает что. Птицы хватили ящики, ядра и всё, что подворачивалось, словно вороны, которые тащат всё, что блестит...

...Правда, ядра не то чтобы очень блестели. Но – в целом принцип понятен. Спустя некоторое время они начали бросать и ронять поднятое, ядра начали ломать палубу и проламываться дальше...

...В конечном итоге в корабле образовались пробоины, и он ушёл на дно – 330

## 36

Птицы злились, бились, но так ничего и не добились. И поделом. В итоге им пришлось убраться прочь несолоно хлебавши.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения!*

Что ж, прождав какое-то время для надёжности, Вы скомандовали отчаливать – 250

## 37

Да, поначалу это казалось оправданной и мудрой идеей. Но в скором времени птичья дрянь налетела, запуталась в такелаже, изодрала паруса, сломала мачты и опрокинула корабль, который вскоре пошёл ко дну – 110

## 38

Очевидно, что эта плавучая скотина не ожидала такого отпора. Дагон привык к тому, что на морских просторах нет никого, кто представлял бы для него угрозу. А здесь – его миражи моментально рассеялись.

*Вы получили +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения и +5 пунктов Репутации!*

Вы поразили его в уязвимое место, задели за живое, и теперь он, наконец, начал видеть в Вас что-то большее, чем просто назойливая муха. Теперь он действует осмотрительнее и хитрее.

– Не останавливаться на достигнутом и добить эту мразь, чтобы она впредь не топила корабли и не жрала людей – 599

– Отстреливаться и постараться бежать, как только представится возможность – 577

## 39

В тот самый миг, когда команда уже верила, что Вы оторвались и спасение близко, чудовище настигло Вас, погребя галеон под своей неподъемной тушей... – 49

## 40

Враги прекрасно экипированы, оснащены и обучены, однако Ваших людей значительно больше, и они тоже не пальцем деланы.

Битва будет жаркой...

*Испытайте судьбу!*

## 41

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Залпы из флотских мушкетонов обдают врагов пулями и картечью. Латники несколько защищены, но всё равно среди вражеских бойцов есть убитые и раненые.

*Вы получаете +1 пункт Героизма и +1 пункт Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф 40 и испытайте судьбу снова!*

## 42

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Пока одни морпехи прикрывают своих от атаки Ваших воинов, другие методично расстреливают Ваших людей из абордажных пистолетов.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Их действия организованы и слажены. Впрочем, и на старуху найдётся проруха.

*Возвращайтесь на параграф 40 и испытайте судьбу снова!*

## 43

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Умело метя в головы нападающим, марсовые стрелки<sup>12</sup> отправляют их на тот свет, одного за другим.

*Вы получаете +2 пункта Героизма и +2 пункта Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф 40 и испытайте судьбу снова!*

---

<sup>12</sup> Бойцы, размещавшиеся на марсах мачт, чтобы вести оттуда пальбу по неприятелю.

## 44

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Кругом царят хаос и бардак. Горит пламя, валит густой дым, люди суетятся, воздух сотрясают выстрелы, клинки встречаются со звоном, обломки рангоутов падают на головы и своим, и чужим. До завершения битвы пока ещё далеко...

*Возвращайтесь на параграф 40 и испытайте судьбу снова!*

## 45

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Вражеский капитан, дюжий верзила в неполном доспехе упрощённой конструкции и морионе<sup>13</sup>, рубится абордажными палашами с двух рук. Вблизи него держатся такие же крепыши, бойцы в упрощённых кирасах и шлемах, вероятно – элита на двойном окладе. И вместе они крошат Ваших людей в капусту только так, прокладывая себе путь вперёд...

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

Ну, это мы ещё посмотрим!

*Возвращайтесь на параграф 40 и испытайте судьбу снова!*

---

<sup>13</sup> Шлем наподобие тех, что носили испанские конкистадоры и швейцарская гвардия Ватикана. Был достаточно распространённым начиная с середины XVI века. Имел гребень и сильно загнутые концы с обеих сторон.

## 46

Вы ведёте своих людей в атаку, врезаясь во вражеское скопление. В какой-то момент перед Вами оказывается сам вражеский капитан, умело фехтующий двумя руками сразу – 80

## 47

Корабли из Поднебесной были нечастыми гостями в этих морях. Хотя подобные встречи иногда и случались. Паруса из бамбуковых рей и четырёхугольных циновок смотрелись в этих морях достаточно экзотично. Как, впрочем, и всё остальное.

На приподнятом носу располагалось оружие, наподобие византийского сифонафора, огнеметателя, извергающего смесь нефти, гудрона, селитры и серы.

Там же располагался знаменитый китайский крюк, отчасти напоминавший греческий гарпаг. Но если гарпаг выстреливался аркбалистой и позволял перевернуть вражеский корабль (если трос своевременно не срубали глефами), то китайский абордажный крюк просто фиксировал судно, пока по нему вели обстрел.

Расположенная на китайской джонке катапульта метала каменные ядра, причинявшие на море не меньший вред, чем чугунные.

Корабль оцетинился гингальсами<sup>14</sup>, вблизи борта расположились стрелки в стёганных халатах и экзотических шляпах, вооружённые аркебузами и магазинными арбалетами<sup>15</sup>.

Ну что ж, к добру или к худу, это хотя бы не японские морские вокоу-разбойники – 120

---

<sup>14</sup> Нечто среднее между малокалиберной пушкой и крупнокалиберным фитильным ружьём. Были распространены в Китае вплоть до начала XX века. Обслуживались расчетом из нескольких человек.

<sup>15</sup> «Чо-ко-ну» или «Пинь-инь» – известные китайские арбалеты, конструкция которых позволяло вести непрерывную стрельбу, производя быстрый взвод и выстреливая за раз до трёх болтов. В это многозарядном арбалете натяжение тетивы, укладка болта и спуск тетивы производились одним движением руки. В оружии устанавливались магазины, позволяя выстреливать до шестидесяти болтов за тридцать секунд. Известны начиная с VI века. Усовершенствованные модели употреблялись вплоть до конца XIX века.

## 48

Лёжа на полу отведённой ему каюты, Лорентин зажимал кровоточащую рану, мужественно дожидаясь расправы. Но её не последовало.

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +10 пунктов Героизма, +10 пунктов Вдохновения и +10 пунктов Репутации!*

– Говоря откровенно, Вы мне не нравитесь, – не убирая лезвия от шеи бретёра, заметили Вы. – И моим людям тоже. Но даже это ещё не повод Вас убивать. Более того, я верю, что Вы делаете нужную и полезную работу. Даже по-своему Вас уважаю.

– Я тронут, – язвительно проворчал особо уполномоченный. – И что с того?

– Просто, кем бы Вы ни были там, на суше, – здесь... – Вы провели рукой вокруг, – море. И в нём действуют иные законы, над которыми стоит лишь Господь Бог и которым вынуждены следовать и императоры, и короли, и Папы. И Вы – не исключение.

– Вы за это ответите, – словно бы не слыша Ваших слов, обещал Лорентин.

– Дрожу и трепещу, – ответили Вы. – Прямо сейчас напишу рапорт для короля, в котором расскажу о том, что я сделал, что меня вынудило это сделать и почему я в этом не раскаиваюсь.

– Я не об этом. И уберите уже, наконец, от меня свою железяку. Либо убейте, либо уберите, а на Ваши запугивания мне плевать, – присев, прохрипел тот. – Я не смешиваю личное с рабочим. Сначала мы сделаем общее дело, а потом...

Лорентин изошёлся кашлем, и в уголках его рта показалась кровь.

– Значит так, надеюсь, король знает, что делает. И Вы тоже, раз готовы умереть за свой секрет. Желаете положить за него жизнь – на здоровье. Но моих людей – попрошу не трогать. Не люблю, когда меня используют вслепую. Хорошо, храните свой секрет, если желаете, но впредь уясните: над капитаном на корабле нет даже королевской власти, – после этих слов Вы поспешили за доктором Моро, своим корабельным врачом – 250

## 49

– Нет-нет-нет, хватит пороть чешую, – схватившись за голову, вздохнул один из моряков, перебивая рассказчика. – На самом деле, всё было совсем по-другому...

*Обнулите показатели, и создайте персонажа заново!*

Отхлебнув из кружки, он кашлянул и продолжил:

– Значица так... – 250

## 50

Да-а, тяжёлый нынче выдался денёк. Победа досталась Вам нелёгкой ценой, палуба завалена трупами своих и чужих, люди суетятся, тушат пламя, но на то, чтобы в полной мере оценить и осознать масштаб потерь, нужно время...

*Испытайте судьбу!*

## 51

Впрочем, для такой схватки потери, можно сказать, минимальные. Нужно ещё некоторое время, чтобы подлатать такелаж и заделать пробоины, но, главное, критических повреждений нет, орудия в норме, а убитых и раненых намного меньше, чем могло бы быть. Что ж, это не может не радовать!

*Вы получаете +10 пунктов к Героизму, +10 пунктов к Вдохновению, +20 пунктов к Репутации и +1 пункт к Авантюризму!*

Ладно, пора решать насущные проблемы – 600

## 52

Личный состав, слава Богу, в подавляющей массе уцелел. Обычно капитаны относятся к служебным кораблям как к своей собственности и трепетно относятся к рангоутам и шпангоутам, в то время как с людьми они могут не церемониться.

Погибнут эти – наберут других. Благо служба на флоте не сахар и добровольно на неё идут немногие; в массе людей так или иначе заставляют: либо ссылают отработать долг, либо приговаривают за преступления, либо идут на всякие ухищрения, а то и применяют грубую силу, вынуждая человека против воли податься в матросы.

И, естественно, такие люди не испытывают особой любви к морю, капитану, офицерам и кораблю, по возможности стараясь продать, предать и бежать, пополняя ряды пиратов. Поэтому и капитаны со своими офицерами обычно не миндальничают с вверенным им экипажем, наводя дисциплину железной рукой.

Но для Вас люди всегда были важнее всего наживного. Вы заботились о них, обучали их, и они это понимают и ценят.

*Вы получаете +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репутации!*

Кораблю досталось очень сильно. Естественно, пиратская шхуна сгодится на то, чтобы с её помощью залатать кое-какие дыры, но ремонт займёт больше времени, чем хотелось бы. А это означает, что придётся задержаться, выбиваясь из графика. Ну, что поделать... – 197

## 53

К сожалению, экипаж значительно потрепало: судя по всему, эти сволочи планировали заполучить корабль вместе со всем содержимым, поэтому преимущественно били картечью и кннпелями<sup>16</sup>, чтобы, с одной стороны, сломать мачты, повредить такелаж и разорвать паруса, обездвигив цель, а с другой – погубить личный состав, нанеся минимально возможный вред кораблю.

Несмотря на победу, выжившие пребывают в подавленном состоянии. И Вы в том числе.  
*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

После такого Вам просто всенепременно хочется напиться...

*Выдержите проверку, или запишите 1 пункт Алкоголизма!*

Ладно, дело надо делать – 197

---

<sup>16</sup> Дословно «дубинка» – два чугунных ядра, соединённых связующим стержнем или цепью (цепные кннпели были куда более эффективными). Во времена парусного флота кннпели применялись для того, чтобы повредить оснастку корабля, лишив его возможности отступления.

## 54

Во время отражения атаки шальная пуля сразила одного из Ваших офицеров. Это не просто серьёзная личная утрата для Вас, но и серьёзные проблемы: за всем самому не уследить, и есть масса серьёзных дел и задач, распределённых между командным составом...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Что поделать. Вы скорбите об утрате, но такова жизнь – 197

## 55

Корабль дал серьёзную течь. Мокнет порох, гибнет провиант, плавают товары, но хуже всего даже не это: если в трюме срочно не заделать течь, то корабль пойдёт на дно!

О спасении на пиратской раздолбухе не может быть и речи: во-первых, она повреждена ещё больше, и потонет раньше, а во-вторых, если даже и выйти в плавание на чём-то подобном, – по Вам откроют пальбу безо всяких разговоров: вызывающий вид...

Все на борьбу с пробойной!

*Если Вы выдержали проверку и совладали с течью – 197, если нет – 49*

## 56

К тому моменту, как кровавая битва подошла к концу, судно уже пылало вовсю и пламя подобралось к пороховым запасам. Бабахнуло так, что мама не горюй... – 220

## 57

Йо-хо-хо! Так ему, тупой образине!

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +20 пунктов Героизма, +20 пунктов Вдохновения, +30 пунктов Репутации и +1 пункт Плаванья!*

Ладно, теперь нужно определиться, как быть дальше – 377

## 58

В скором времени головы гидры уже красовались на бушприте Вашего корабля, вывешенные на всеобщее обозрение, словно ёлочные игрушки.

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +10 пунктов Героизма, +10 пунктов Вдохновения, +10 пунктов Репутации!*

Капитаны торговых судов сердечно благодарны Вам за помощь, без которой никогда бы не справились. На самом деле, Вы уверены в обратном. Фактически Вы просто ускорили добывание монстра. Но этикет есть этикет.

– Вы никогда не подумывали о том, чтобы вступить в Братство Святого Сильвестра? – с почтением поинтересовался один из новых знакомцев. – Там всегда есть спрос на таких людей. Вместе Вы давно уже очистили бы океанские просторы от таких поганых тварей.

Насчёт океанских просторов, это он, конечно, загнул. А вообще мысль неплохая. Просто не всё так однозначно. Всё-таки Братство является религиозно-духовным Орденом, достаточно неоднородным по своему составу. Там есть идеалисты, которых привела в Орден вера в высокие идеалы, исповедуемые Братством. Есть те, кто преследует своекорыстные мотивы, прикрываясь дежурными лозунгами и декларативными пассажами. Есть больные на всю голову фанатики, а есть разумные люди, способные не выплеснуть из купели младенца вместе с грязной водой. Есть те, кто просто ищет себя и не знает, куда податься. Есть те, кто просто ненавидит чудовищ и имеет личные мотивы для мести. Есть те, кто охотится из азарта. Кем-то движет слава. Кем-то – желание разбогатеть и сделать карьеру. А для кого-то это просто рутина, ничем не лучше и не хуже другой, которой кто-то должен заниматься.

Но, в любом случае, Вы скорее вступили бы в их ряды из желания последовать примеру Святого Сильвестра, а не ради тех выгод и льгот, которые сулит членство в Ордене.

– Я подумываю об этом. Просто пока что, как минимум, мне нужно разобраться со своим текущим королевским поручением. А там уж, может быть, накоплю средства, выкуплю корабль, освобожусь от занимаемой должности – и там посмотрим, – лаконично ответили Вы, не желая развивать тему.

Ладно, королевское задание не ждёт – 300

## 59

Панцирь у чудовища, конечно, мощный. Но артиллерийские возможности позволяют брать укрепленные форты – вряд ли черепаший панцирь окажется прочнее.

Даже если это панцирь километровой диаметра толщиной с телегу. Хотя, поверхность-то монолитная, это ведь не каменные стены и не корабельные борта. Голову и лапы чудовище спрячет, а от панциря снаряды могут и от ricochetить.

Это смущает Вас. Впрочем, и не только это. Во-первых, чудовище выглядит достаточно мирным и безобидным. А во-вторых, если его убить – Вы просто не сможете забрать и сожрать столько мяса, и даже если забьёте им весь трюм – большая часть пропадёт почём зря. И это то же самое, как убивать целую корову ради одного бутерброда. Как-то дико и необоснованно жестоко.

Может быть, всё-таки, не надо?

*Надо, Клеменс, надо – 587*

*Ну, ладно, Ральфрик<sup>17</sup>терактивном романе «Идущий на смех». с ней, с черепахой. Пусть живёт – 250*

---

<sup>17</sup> Его Величество – бывший шут. Подробнее его историю можно узнать в ин

## 60

– Вы смеете угрожать мне, находясь на моём корабле? – нахмурив брови, Вы приблизились к Лорентину.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +1 пункт Героизма и +1 пункт Вдохновения!*

– Ни шагу больше! – потребовал он, предусмотрительно держа пистолет ближе к себе, чтобы его нельзя было выбить резким выпадом.

– Да Вы и Ваш рундук полетите за борт, и дело с концом, – между тем, продолжали Вы. – И не надо мне тут говорить про короля: я пришлый человек в Вашей стране, а нынешний король пришёл к власти путём свержения предыдущего. Его положение на троне более чем шаткое. Тем более, пока жив Д Ладье. И я никому ничего не должен и ничем не обязан. В том числе и королю Ральфрику. Я уважаю договорённости, но не люблю, когда меня используют вслепую и держат за дурака.

– Любое плаванье – это риск, – заметил Лорентин. – А Вы присягнули на верность королю и взялись выполнять поручение. То, что Вам знать положено, – Вам уже известно. А остальное не требуется для того, чтобы Вы выполняли приказ.

– Да, любое плаванье – это риск. Но есть разница между обычным риском, и тем, когда за тобой ведётся целенаправленная охота, а тебя даже не считают нужным поставить в известность. Я отвечаю за свой корабль и за вверенный мне экипаж. И если окажется, что король жертвует нами как пешками, я просто уплыву и подамся во флот кому-нибудь ещё, – пожав плечами, ответили Вы.

– У Вас нет чести, капитан, – с презрением бросил особо уполномоченный.

– Моя честь обязывает меня не подвергать людей необоснованной угрозе. Одно дело – оправданный риск, и совсем другое – вести людей на верную смерть. Я под это не подписывался. А что думает обо мне человек, который силой сверг пусть и никудышного, но всё-таки законного правителя – меня не очень заботит, – признались Вы. – Тем более странно слышать о чести от Вас, человека, который только и делает, что подменяет честь пафосом и необоснованно считает себя превыше других!

*Испытайте судьбу!*

## 61

Лицо Лорентина побагровело.

– Да как Вы смеете?! – только и успел воскликнуть он, как корабль неожиданно накренился, и вы оба с трудом удержали равновесие. Вскоре судно трянуло снова. Решив отложить этот спор на потом, Вы кинулись на палубу разбираться в происходящем – 25

## 62

За Вашими словами последовал незамедлительный выстрел. В скором времени Вас отбросило к стене, у которой Вас и обнаружил сбежавшийся экипаж. Лорентину пришлось после этого несладко. Но это – уже другая история – 550

## 63

Ситуация накалилась добела. Неизвестно, что случилось бы в этот момент, если с вас обоих не отвлек бы звон корабельного колокола и оживлённые голоса членов экипажа.

Очевидно, случилось что-то не терпящее отлагательств.

– Мы ещё не закончили, – сурово бросили Вы, поспешив прочь – 598

## 64

– Знаете что, – убрав пистолет, бретёр привычным движением обнажил свои знаменитые клинки. – Я убивал людей покрепче Вашего, за куда меньшие оскорбления. Впрочем, эти люди были достойнее Вас. Посмотрим, из чего сделано Ваше нутро...

– К Вашим услугам, – с готовностью бросили Вы, удобнее перехватив рукоять своего палаша – 26

## 65

– В иной ситуации Вы бы дорого заплатили за свои слова. Но я, в отличие от Вас, ставлю долг превыше чувств. Ваша смерть создала бы ненужные трудности и поставила бы под угрозу срыва мою миссию. Потому я полагаю, что смогу довериться лично Вам. Однако никто другой не должен знать о том, что я Вам скажу, – потребовал Лорентин.

– Не могу ничего обещать, пока не узнаю, из-за чего мой экипаж должен рисковать своими жизнями. За нами целенаправленно будет гоняться не просто всякий сброд, но и подготовленные профессионалы. И я должен быть уверен, что мне резоннее помогать Вам и дальше, вместо того чтобы сдать тому же Д Ладье, – хмуро ответили Вы.

Особо уполномоченному потребовалось сделать видимое усилие, чтобы сдержаться.

– Скажем так, позднее Вы узнаете. И поймёте. А пока что – уж извините. Можете убить, можете пытаться, но я ничего Вам не скажу. А позднее – первый поведаю, когда придёт время. Слово дворянина, – заверил француз.

– Ну, ладно, я это запомню, – пообещали Вы – 197

## 66

– Капитан! – в самый разгар накала ситуации на сцену вышел квартирмейстер<sup>18</sup> Сильвио, командующий штатной абордажной командой. – Я... О, я что-то пропустил?

– Нет, ты как раз в самый раз, – кивнули Вы, понимая, что нужно было изначально взять с собой людей. Надеялись сохранить тайну, если она того стоит, а всё обернулось таким образом.

– Считаю нужным заметить: в моём пистолете есть два ствола, – просветил нового фигуранта бретёр.

– Да ну? А в нашу сторону сейчас плывёт Д`Ладье, и на его шхуне сто двадцать четыре пушки, – спокойно отметил Сильвио.

– Что ж, – вздохнув, Вы покачали головой. – Я предлагаю пока отложить этот разговор. Но мы к нему ещё обязательно вернёмся... А пока что, Сильвио, заberi у него оружие и запрети. Всё это временно. И, конечно же, для Вашего блага...

Вам нужно было срочно прокладывать путь – 250

---

<sup>18</sup> В старину, на пиратских кораблях квартирмейстером, или квартердек-мастером, назывался первый заместитель капитана, руководивший абордажной командой. В случае смещения или гибели капитана, он был первым кандидатом на его место. На обычных кораблях, не промышлявших разбоем (во всяком случае – по основному роду деятельности) приоритеты были иные, и квартирмейстер совсем не обязательно был заместителем капитана и, тем более, кандидатом на его место. На суше такую должность носил офицер, отвечавший за размещение личного состава в полевых условиях биваком или в помещениях: по квартирам. Первые квартирмейстеры появились в XVI веке в войсках ландскнехтов: полевые и ротные.

## 67

Какое-то время Ваши люди спорили, а чем лучше бить: мощь пушечных ядер избыточна – ошметки от крабов раскидает на весь океан; с другой стороны – охват картечи позволит накрыть их всех свинцовым облаком, но не факт, что она пробьёт их прочные панцири, а крабы начнут разбегаться. Бомбы, разрывные снаряды, конечно, даже не рассматриваются: убьют, но мокрого места не останется. Книппели в данном случае бесполезны, разве что цепадут и оглушат парочку-другую. Хотя – тоже вариант. Можно пальнуть в них брендскугелями – и получить сразу жареных крабов. Другое дело, что они могут подгореть и сделаться несъедобными. Конечно, можно было просто пойти на них с оружием в руках – но так они и сдачи дать могут. Вопрос...

Перебить их – раз плюнуть. Но ведь цель – не убить, а получить мясо крабов в таком виде, что их можно будет приготовить, съесть, накормив ораву матросов и оставив какие-то запасы в сохранности на потом.

*Шлюпы на воду! Вооружаемся и покажем крабам, где раки зимуют! – 494*

*Накроем картечью – 479*

*Поджарим брендскугелями – 456*

*Разбомбим – 464*

*Залпанём чугунными ядрышками – 499*

*Запутаем их книппелями – 468*

*Да ну их, этих крабов – 88*

## 68

Поскольку орудийные залпы в данном случае накрыли бы и альбиноса, и его обидчиков, а спускать шлюпы на воды – это ставить людские жизни под угрозу по сомнительной причине, Вы отдаёте приказ подвести корабль поближе и разогнать молодых тролльвалов пальбой из мушкетонов.

Убивать не обязательно, да и ни к чему – Вам просто нужно прогнать их прочь. А подобная стрельба скорее причинит им боль и напугает шумом. Большого тролльвала это только бы разозлило, и он пошёл бы таранить «Иосифа Обручника», а с мелюзгой и того достаточно.

Избранная тактика приносит свои плоды, и в скором времени драчуны расплываются кто куда, оставив в покое потрёпанного, но не сломленного альбиноса. Бедняга выпускает розовый от крови фонтан. Что ж, Вы помогли ему, чем смогли, и остаётся надеяться, что дальше у него всё будет лучше...

***Запишите достижение «Защитник исчезающих видов»!***

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма и +15 пунктов Вдохновения!*

Может быть, ещё и свидитесь когда-нибудь – 250

## 69

Уже отплыв на достаточное расстояние и бросив прощальный взгляд издали, Вы увидели, что битва до сих пор продолжается, но один из кораблей, охваченный пламенем гидры, уже начал идти ко дну. Многие люди погибли: кого-то сожрали, кто-то попал в ядовитое облако, исторгаемое этой тварью, кто-то сгорел заживо или угодил под исторгнутый чудовищем желудочный сок, растворивший часть обшивки корабля. Кругом плавают бочки, обломки рангоутов, разорванные паруса, такелаж, а в небо поднимаются клубы густого дыма.

Вы убеждаете себя в том, что это не Ваша вина, не Ваше дело, а на первом месте – забота о своих людях, своём корабле и своём долге перед королём и королевством. Но у сердца – своё мнение.

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

Ладно, поплыли – 250

## 70

На самом деле, им мало что было известно, и это скорее было похоже не на допрос, а на месть за недавно убитых товарищей.

Большинство пиратов скончалось на месте от боли и ран, ведь к началу пыток они уже были не в самой лучшей форме. Но некоторые сказали, что их капитан работал на Ангеррана Д`Ладье, внучатого племянника Вашего короля Ральфрика I Весёлого.

Француз уже не первый год покушался на коканский престол, но, получив хорошенечко по ушам, перешёл от полномасштабной войны к интригам и мелким пакостям. Если, конечно, уместно так называть события, так или иначе уносящие жизни немалому количеству людей.

Пираты говорили, что Д`Ладье известно о Вашем плавании, а за голову человека, которого Вы держите у себя на борту, и за те вещи, которые он перевозит вместе с собой, объявлена награда. Если кто-нибудь умудрится заполучить его живым, награда возрастает вдвое.

Судно, на которое Вы натолкнулись вскоре после отплытия, специально направлялось по Вашему следу. И оно лишь одно из многих...

...Не сказать, чтобы эти новости Вас особенно воодушевили. С другой стороны, врагом больше – врагом меньше. Кто их там считает? Д`Ладье и без того находился с Коканью в состоянии войны, и даже пытался взять государство, задействовав солидную армию, в сравнении с которой кучка каперов – смех да и только. По-сути, это ничего не меняло.

Но к Д`Граммону определённо возникали резонные вопросы.

– Капитан, а с этими что? – поинтересовался Чезаре, когда Вы собрались было уходить потолковать с особо уполномоченным.

*«Заприте их в трюме до моего возвращения» – 90*

*«Оставляю их на ваше усмотрение» – 597*

## 71

Вражья стая налетела на корабль, словно саранча, уничтожающая посевы. Вот только вместо колосьев на кону были человеческие жизни. Чудовищные птицы изрывали паруса, ломали рангоуты, путались в такелаже...

...Кругом царил настоящий хаос. Пернатые твари царапали и клевали людей, били крыльями (и не дай Бог кому-нибудь ещё отведать на себе удар такой силы, вполне способный перебить кость), рвали мясо, выклёвывали очи и вытягивали жилы. Они поднимали в воздух и роняли людям на головы пушечные ядра, ящики и даже других людей.

Но всё-таки, несмотря на всю их силу и мощь, это были дикие животные, а не разумные существа, и, несмотря на весь страх и ужас, внушаемый ими, их можно было одолеть человеческими силами.

*Испытайте судьбу!*

## 72

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Острые, как бритва, когти оставляют на Вашем лице и руках кровоточащие бороздки, глаза еле спасаются от клювов, а крылья нещадно бьют, сбивая с толку и мешая понять, где Вы находитесь и что происходит. Кругом стоят крики, суета, и всюду сыплются эти их чёртовы перья!

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Чтоб их, гадов, на жаркое пустить!*

*Возвращайтесь на параграф 71 и попытайте судьбу снова!*

## 73

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Ай! Вонзив в Вас свои смертоносные когти, птицы поднимают Вас в воздух, и лишь своевременно отбившись и отмахавшись, Вам удаётся рухнуть вниз со сравнительно небольшой высоты...

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

...Но это было очень больно! Намного больнее и неприятнее, чем, например, получить порез от удара вражеской сабли. Во всяком случае, она не вонзается, поднимая ввысь.

*Возвращайтесь на параграф 71 и испытайте судьбу снова!*

## 74

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Изловчившись, Вы зарубили пернатую тварь палашом. Упав Вам под ноги, она, обливаясь кровью, забилась крылом, не в силах взлететь снова. Вы тотчас же безо всякого сожаления отбрасываете эту мерзость пинком.

*Вы получаете +1 пункт Героизма и +1 пункт Вдохновения!*

*В очередь, птички, в очередь!*

*Возвращайтесь на параграф 71 и испытайте судьбу снова!*

## 75

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Ваши люди отчаянно рубят, сбивают проклятых птиц, расстреливают их из абордажных пистолетов, и хотя исход ещё не так очевиден, по крайней мере, всех вас не перебили в первые же минуты. Это уже обнадеживает. А Вы воодушевляете своих людей на личном примере, стойчески выдерживая шквал вражеских атак.

*Вы получаете +1 к Авантюризму!*

*Возвращайтесь на параграф 71 и испытайте судьбу снова!*

## 76

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Марсовые стрелки срываются с мачт, многие Ваши люди залиты кровью, изранены, обессилены и изувечены. Изорванные одежды и оснастка с парусами кажутся на этом фоне меньшим из зол...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф 71 и испытайте судьбу снова!*

**77**

В какой-то момент Вас сграбастывает огромное количество птиц и поднимает ввысь – 49

## 78

Убить сирену не составило труда. И ничего героического в этом не было. Но Вам казалось, что всё это неспроста. Какой у неё был мотив? На что рассчитывала? С какой целью устроила своё представление? Быть может, её соотечественники теперь захотят отомстить, но у Вас найдётся, чем им ответить...

...Ладно, и без неё проблем хватает – 250

## 79

Взвесив все «за» и «против», Вы всё-таки решили, что не имеете права ставить под угрозу всё плавание, занимаясь неизвестно чем.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Но раньше Вас это не останавливало – 250

## 80

Враг силен, и даже более чем. Но разве это Вас когда-нибудь останавливало?  
*Испытайте судьбу!*

## 81

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Верзила обрушивает на Вас настоящий шквал ударов, вынуждая уйти в глухую оборону. Вот это силища! Вот это скорость! Впрочем, и Вы не лыком шиты – отпарировать такое одним палашом под силу далеко не всякому.

*Вы получаете +1 пункт Героизма!*

Враг не продержится долго в таком ритме. Надо полагать...

*Возвращайтесь на параграф 80 и испытайте судьбу снова!*

## 82

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

*Оттеснив Вас к фальшборту, противник собирается покончить с Вами раз, и навсегда...  
Выдержите проверку!*

*Если она успешна, Вы успешно вырвались из смертельной западни, оставив противника ни с чем, и получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения! Возвращайтесь на параграф, с которого пришли, и испытайте судьбу снова!*

*Если же нет – 550*

## 83

Издав воинственный крик, Вы переходите в контрнаступление!

*Выдержите проверку со сложностью 6! Враг силен, бронирован и умело орудует двумя клинками, молниеносно парируя Ваши выпады и обрушивая на Вас свои. Если вопреки всему Вы поразили его, то получаете +5 пунктов Авантюризма, +20 пунктов Героизма и +20 пунктов Вдохновения! – 91*

*Если же нет, то Ваша атака, к сожалению, не прошла. Впрочем, бой ещё не окончен! Возвращайтесь на параграф 80 и испытайте судьбу снова!*

## 84

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Выпад, отражение, снова выпад, и снова парирование. Атака, контратака. Вы с противником входите в раж!

*Выдержите три проверки! За каждую пройденную Вы получаете +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения, за каждую проваленную теряете 1 пункт Авантюризма! Если выдержали все три проверки кряду без перебросов, Вы получаете +5 пунктов Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф 80 и испытайте судьбу снова!*

## 85

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

В какой-то момент Вы совершаете непростительную ошибку, вложив слишком много силы в удар, желая пробить вражеский панцирь. Но враг уходит в сторону, а Вы заваливаетесь вперёд, чем противник сразу же и пользуется, контратакуя!

*Выдержите проверку!*

*Если она успешна, Вы своевременно ушли из-под удара. Возвращайтесь на параграф 80 и испытайте судьбу снова!*

*Если провалена – 550*

## 86

Усталость и раны дают о себе знать, и в какой-то момент Ваш визави открывается. Нельзя упускать такой шанс!

*Выдержите проверку!*

*Если она успешна, Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +10 пунктов Героизма и +10 пунктов Вдохновения!*

*Если же нет, то Ваша атака, к сожалению, не прошла. Впрочем, бой ещё не окончен! Возвращайтесь на параграф 80 и испытайте судьбу снова!*

## 87

В конечном итоге, матросы были вынуждены подчиниться, вот только им это сильно не понравилось. Чтобы воодушевить их, Вы отправились вместе с ними и даже вооружились и экипировались как следует. На пинас был установлен фальконет, Вы нацепили на себя цервельер с кирасой-корсетом и полунаручами, заткнули за пояс парочку внушительных пистолетов и прихватили, помимо верного скаллопа, мушкетон. Поставив ногу на край борта, Вы всматривались в очертания острова, пока Ваши люди мерно гребли. Корабль временно остался на Оливера, в то время как Большая Мод и Сильвио отправились вместе с Вами.

*Вы теряете 5 пунктов Репутации!*

Довольно скоро Вы высадились и принялись за изучение окрестностей. Люди неохотно, но всё-таки взялись за работу, стараясь не отходить далеко от берега.

*Изучите руины форта – 497*

*Дождётесь окончания сбора и скомандуете отплытие – 509*

## 88

Вы проплыли мимо, решив сохранить им жизнь. А они таращили глазки, щёлкали клешнями, перебирали лапками и бродили по своему крошечному островку, равнодушные к Вашему присутствию или отсутствию – 18

## 89

Морские виверны никогда не отличались особым умом. И если многие драконы являются существами достаточно разумными, а с учётом их долгой продолжительности жизни – весьма сведущими во многих вопросах, виверны, по сути, – просто летающие животные. Иногда среди некоторых видов встречаются разумные особи, заметно уступающие в интеллекте человеку. Но это – явно не тот случай.

Безмозглая скотина сшибла стрелка с марсов (бедняга получил серьёзные травмы при падении и только чудом не свернул себе шею), сломала марсовый борт, опрокинув с него фальконет с ядрами (на палубе моментально образовалась внушительная пробоина), переломала рангоуты, изорвала паруса и запуталась в такелаже, словно муха в паутине.

В конечном итоге эту гадину просто расстреляли практически в упор и скинули тушу баграми на растянутый навес (не хватало ещё, чтоб она проломила палубу). Но весь учинённый ею погром пришлось достаточно долго заделывать.

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

Ладно, не берите в голову – 250

## 90

В данный момент Вам было просто не до них. Преодолев ещё алюю от крови палубу, Вы спустились по лестнице, устремившись в сторону каюты ДГраммона.

– Капитан! – с возмущением развернулся Лорентин, спешно прервав какие-то дела. – Как Вы посмели явиться без стука?!

– Явиться без стука?! – с улыбкой-оскалом заметили Вы. – А ничего, что у нас на корабле всего минут двадцать тому назад закончился бой, в котором принимали участие все, от мала до велика, считая даже и женщин. Но Вас я почему-то сражающимся не видел.

– Я не вправе оставлять вверенную мне посылку без присмотра. Как и не имею права ставить под угрозу выполнение королевского поручения, – всё тем же тоном ответил он.

– Чушь собачья! – сорвались Вы. – Эти каперы не просто так напали на нас. Они целенаправленно следовали по нашему маршруту, выискивая этот корабль. У них был приказ – доставить Вас живым или мёртвым, и доставить ДЛадье то, что Вы везёте. Пока Вы здесь, Вы, как и все, должны подчиняться тем же правилам, что и всякий человек на борту, невзирая на чины, титулы и звания. Отвечайте, что у Вас в рундуке?

– И не подумаю, – скривившись, бросил особо уполномоченный, не колеблясь и секунды. – Вы, как служивый человек, должны прекрасно понимать, что такое приказ. У Вас есть свой приказ. А у меня есть свой. И я не имею права разглашать и тем более обсуждать сведения, которые Вас не касаются.

– Меня касается всё, от чего зависит жизнь моей команды. И если какой-нибудь поганый приказ идёт вразрез с моими представлениями о долге, чести и справедливости – я не стану его исполнять, – пояснили Вы негодующему ДГраммону. – Более того, мой долг в таком случае – нарушить его. Присяга – вещь излишняя: как порядочный человек, я поступаю так, как велит мне вера и совесть. И если приказ им не противоречит – присяга не нужна. А если противоречит – не важна тем паче... Повторяю, и это не просьба, а требование: отвечайте, что у Вас в рундуке?

Взвев курки, Лорентин нацелил на Вас свой массивный двустольный пистолет.

– Ой, вот только не надо, – покривившись, бросили Вы. – Вот убьёте Вы капитана. Допускаю. Перебьёте весь экипаж. Фантастично, но предположим. И что дальше? Не усугубляйте своё положение. Я всё равно узнаю, что там находится, хотите Вы это, или нет. А от Вас зависит лишь то, поможете Вы мне добровольно, и я, так и быть, закрою глаза на Ваш тон и поведение, или же мне придётся поместить Вас в менее уютное место до окончания пути.

Затянулось гнетущее молчание.

– Я так далеко не заглядываю. У меня есть приказ. Я знаю то, что я должен делать, и чего не должен. А остальное меня не волнует. Если придётся – я убью Вас без мысли о последствиях, и дальше буду действовать по обстоятельствам, – наконец произнёс ДГраммон, поняв, что не сумеет испепелить Вас взглядом.

Известный бретёр психологически ломал многих противников ещё до начала поединка. Но с Вами такие трюки просто не работали.

– Ну, знаете ли, с таким безоглядным отношением Вы недолго проживёте, – заметили Вы.

– До сих пор же выживал, – с ухмылкой парировал Лорентин.

– Да, но это было на суше. А тут море, – подчеркнули Вы.

– Послушайте, Вы просто не знаете, что поставлено на карту, – начав терять терпение, проворчал особо уполномоченный.

– Ну, так просветите, – Вы не собирались уступать ему.

– Какой же Вы всё-таки упрямый, – покачал головой бретёр. – Впрочем, я тоже. Потому выбирайте одно из двух. Либо Вы сейчас же умерите свой пыл и мы оба сделаем вид, что ничего не было, либо Вы всё равно от меня ничего не добьётесь, но я Вас убью.

*Настоять на своём – 60*

*Отложить этот разговор на будущее – 105*

## 91

Потеряв своего командира, нападавшие заметно поумерили пыл. А Ваши орлы, напротив, воспрянули духом! Но бой ещё продолжается!

*Испытайте судьбу!*

## 92

Вы с Вашей командой тесните этих молодчиков только так! Впрочем, они не уступают Вам в выучке и не собираются терять свои жизни так просто!

*Выдержите проверку со сложностью 3!*

*Если она успешна, Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения! – 199*

*Если нет, неприятель задал Вашим людям перцу, и придётся ещё повоевать...*

*Возвращайтесь на параграф 91 и испытайте судьбу снова!*

## 93

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Абордажная схватка продолжается! И Ваши бойцы, и вражеские воины уже порядочно подустали, но конца и края не видно!

*Возвращайтесь на параграф 91 и испытайте судьбу снова!*

## 94

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Ваш квартирмейстер Сильвио, лидер штатной абордажной команды, умело парирует вражеский выпад, контратакуя следом. И снова один из врагов присоединяется к своему почившему капитану!

*Это воодушевляет и Вас, и Ваших людей! Молодец!*

*Вы получаете +1 пункт Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф 91 и испытайте судьбу снова!*

## 95

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

В этой суматохе и давке какая-то сволочь ранит Вас, зацепив клинком. Ну, что поделать, в абордажном бою не без этого...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф 91 и испытайте судьбу снова!*

## 96

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

На Вас обрушивается шквал атак, но Вы продолжаете держать оборону плечом к плечу со своими людьми...

*Вы получаете +1 пункт Героизма!*

*...Пора переходить в контрнаступление!*

*Возвращайтесь на параграф 91 и испытайте судьбу снова!*

## 97

Клинок Вашего палаша рассекает воздух, обрушиваясь на подвернувшегося под руку неприятеля.

Тот падает, словно скошенный колос, пополнив ряды мертвецов. Сам виноват, нечего было лезть с оружием на Ваш корабль!

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма!*

*В очередь, медузы отродье, в очередь!*

*Возвращайтесь на параграф 91 и испытайте судьбу снова!*

## 98

Марсовые стрелки среагировали моментально, в очередной раз доказав, что не даром проедают свой паёк. Расстреляв эту гадину ещё на подлёте, они успели бросить парочку шуток прежде, чем крылатая махина рухнула в воду, подняв внушительный брызг по правому борту.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +10 пунктов Героизма и +15 пунктов Вдохновения!*

Молодцы, ребята. Нужно будет представить к награде за хорошую работу – 377

## 99

Остаётся надеяться, что внесённая Вами лепта склонит чашу весов на сторону обороняющихся и определит исход сражения.

По местам! К бою – готовься!

*Выдержите десять стандартных проверок!*

*Если выдержали все – 495, если не все – 550, если ни одной – 49*

## 100

Сказано – сделано. Никто не сокрушался по негодьям, которые совсем недавно убивали у них на глазах их товарищей и сослуживцев. Впрочем, какой-то особой радости по этому поводу никто тоже особенно не испытывал. Все были уставшие и измотанные – 250

## 101

Не услышав от Вас убедительных причин, моряки усомнились в Вашей компетентности, сочтя за неуравновешенного человека с серьезными причудами. Впрочем, они подчинились.

*Вы теряете 5 пунктов Репутации!*

Когда Вы уплывали, то испытывали чувство облегчения. Вам казалось, что неблагодарные матросы избежали страшной напасти – 250

## 102

Это было неприятное, но, пожалуй, наиболее правильное решение из возможных. Делать нечего, зато есть шанс уцелеть.

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма и 20 пунктов Плаванья!*

Что поделать, морские будни – далеко не всегда праздник – 300

## 103

И лучшая крепость падёт под натиском одной жалкой пушки, если в гарнизоне собралась одна шваль. Победа была ожидаемой, но не принесла Вам особенного восторга. Вы прекрасно понимали, что не будете занимать этот остров, да и удерживать тоже. Но сделать сегодня большое дело, и очистить океанские воды от этого гнездовья, было уже просто делом принципа. К тому же, нужно было чтобы все раз и навсегда уяснили, что случается, когда кто-то самонадеянный поднимает руку на капитана Карстена Клеменса, его корабль и экипаж. Не принимая от разбойников капитуляции, Вы продолжали поливать их жалкие фортификации огнём из всех орудий, разрывая укрепления бомбами<sup>19</sup> и поджигая всё, что возможно, брандскугелями<sup>20</sup>. Во-первых, для того чтобы ни одна сволочь не ушла оттуда живой, а во-вторых, чтобы любому, кто решил бы пойти по стопам своих предшественников, пришлось бы возводить крепость и блокгаузы с нуля.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +10 пунктов Героизма, +10 пунктов Вдохновения и +10 пунктов Репутации!*

Убедившись, что в Вашу сторону уже давно никто не стреляет, и, более того, в пределах видимости нет никого живого, Вы подвели корабль поближе и, оставив Оливера за старшего, велели спустить шлюпки на воду. Сами Вы надели в этот раз лёгкий шлем-черепник<sup>21</sup>, застегнули поверх кителя ламеллярную корсет-кирасу<sup>22</sup>, полунаручи<sup>23</sup> и горжет<sup>24</sup>, заткнули за широкий ремень из дублёной кожи парочку флотских пистолетов с овальными раструбами, прихватили помимо верного абордажного палаша мушкетон с зарубками на прикладе, и были таковы.

В одну лодку с Вами погрузился Ваш квартирмейстер<sup>25</sup> Сильвио со своей абордажной командой – профессионально вымуштрованными морскими пехотинцами. Вскоре к Вам присоединились падре Сабатини, Большая Мод и корабельный лекарь, доктор Горацио Моро – на случай, если потребуется вмешательство врача. На лодку, для надёжности, был установлен один фальконет.

<sup>19</sup> Основных типов два: разрывные снаряды (предназначенные для уничтожения фортификаций, но малопригодные для поражения живой силы на открытой местности, в силу малого охвата зоны поражения и избыточной мощи для подобных целей); и картечные снаряды (беспольные для поражения укреплений, но зато накрывающие смертоносным свинцовым облаком огромное количество людей, при этом ещё и изрывая в хлам паруса вражеского судна).

<sup>20</sup> Зажигательный снаряд: полое ядро, забитое изнутри зажигательным составом.

<sup>21</sup> Он же «цервельер». Небольшой шлем, надевавшийся под берет или шляпу. Известен начиная со Средних Веков, а в Эпоху Возрождения и более поздние времена мог иметь на уши и застёгиваться под подбородком.

<sup>22</sup> Подобная кираса весила немного, была значительно проще в изготовлении и дешевле, чем обычная. Защищала если не от всякой пули (особенно в упор), то от слабого сабельного удара и картечи (а что ещё нужно?). Она закрывала бойца только спереди, фиксируясь на спине шнурами или ремнями, и практически не лишала мобильности.

<sup>23</sup> Неполные наручи, защищавшие внешнюю сторону рук, и застёгивающиеся ремешками на внутренней.

<sup>24</sup> Латный воротник, защищавший от удара шеи и, частично, грудь и плечи.

<sup>25</sup> Командир абордажной команды. На пиратских кораблях человек, занимающий эту должность, был главным кандидатом на должность капитана, в случае гибели или смещения последнего. В обычном флоте, где нападения и грабежи не являются, по крайней мере, основным родом деятельности – это просто был офицер, не имевший какого-то особого приоритета над остальными. Ведь и капитан регулярного флота назначался не пиратским сходом, а вышестоящим командованием. Первоначально, должность квартирмейстера возникла в пехоте, в войсках ландскнехтов: это был человек, отвечавший за установку палаток, размещение войск и прочие подобные вопросы. Из пиратских квартирмейстеров, пожалуй, наиболее известным является Уильям Бонс, прототип Билли Бонса из «Острова сокровищ» Р.Л.Стивенсона. Согласно преданию, он поднял доверенных ему людей на мятеж против Эдварда Тича, знаменитого пиратского капитана, вошедшего в историю под прозвищем Чёрная Борода. Мятеж был подавлен, а Бонса и его людей высадили на крошечном клочке суши, носившем среди моряков название «Сундук Мертвеца». Чтобы посмеяться, Эдвард Тич выдал Бонсу и его четырнадцати товарищам по бутылке рома, прекрасно зная, что от обезвоживания им захочется пить, а ром не утоляет, а лишь усиливает жажду. Отсюда, по одной из версий, и берёт происхождение знаменитая песня: «Пятнадцать человек на Сундук Мертвеца! Йо-хо-хо! И бутылка рома! Пей – и дьявол тебя доведёт до конца! Йо-хо-хо! И бутылка рома!».

Чезаре, Ваш лучший канонир и цейхвахтер<sup>26</sup>, по-прежнему не отходил от орудия, а лучший стрелок, Ваш первый помощник Оливер, держал наготове Ваш мощный и дальнобойный штуцер, доверенный ему по такому случаю. Они должны были прикрывать Вас с моря. Ваш корабельный юнга, Крошка Флинт, крутился вблизи Оливера, о чём-то расспрашивая.

Вопреки всем опасениям, по пути на остров никто так и не открыл по Вам огонь. Впрочем, это не означало, что можно притупить бдительность: даже самые продуманные и опытные капитаны порой погибали по чистой нелепости, упустив из внимания какую-то мелочь.

Первым ступив на берег, Вы отдали приказ прочесать всё, сохраняя бдительность. Иногда Ваши люди находили каких-то стонущих недобитков, разряжая в них мушкетоны и пистолеты, или же помогая им отойти в мир иной, кто абордажной саблей, кто флотским тесаком, кто сулицей<sup>27</sup>, а кто интрепелем.

– Это, конечно, всё хорошо, – меж тем заметила Мод. – Но где то, ради чего мы все сюда приплыли и рисковали своими жизнями? Уж не погибло ли вместе с фортом?

– Сомневаюсь, что тот капитан оставил бы своё добро прямо там, с этим сбродом. А если даже и так, я не мог рисковать, оставляя живых врагов в тылу. Жизнь дороже всех сокровищ, – пояснили Вы, сами горя желанием поскорее отыскать награбленное пиратами.

Остров был не особенно большим, чтобы в нём можно было заблудиться. Довольно скоро Вы обнаружили в его центре укреплённый блокгауз, обнесённый высоким частоколом и оштетившийся дулами фальконетов через многочисленные амбразуры. Судя по всему, там находились склады и, в числе прочего, хранилище награбленного. Железная решётка, ограждения и гарнизон намекали на это.

К сожалению, блокгауз находился на достаточном отдалении от береговой линии, в окружении зарослей, на возвышенности, к которой вела лишь одна (пусть и достаточно просторная для обоза) дорога. По этой причине по нему нельзя было вести прицельный огонь с моря без наводчика на месте. Конечно, можно было поднять дым и навести орудия, благо ядер не жалко, а пополнить запасы можно будет и позднее. Но даже и так возникали определённые сложности.

Во-первых, это всё равно было весьма сомнительным делом: здесь ветер, здесь заросли, дым снесёт и рассеет, ядро либо упадёт мимо, либо даже упав на блокгауз – может нанести недостаточные повреждения, чтобы принимать их в расчет. Всё-таки морская артиллерия прежде всего ориентирована на поражение живой силы противника, а не фортификаций. Потопить тот же боевой галеон – задача далеко не простая. И зачастую исход дела решал абордаж, а роль артиллерии сводилась к тому, чтобы обездвигнуть корабль, перебив мачты и лишив вражеское судно скорости и манёвренности, и сократить численность вражеского экипажа перед схваткой.

Нередко, в масштабных морских баталиях, пока крупные корабли обменивались залпами, маленькие суда без проблем брали неповоротливые громадины на абордаж.

Если корабль сложно, но всё-таки можно потопить, сделав в нём пробоины, блокгауз стоит на суше и тонуть не будет. Так что редких попаданий будет недостаточно.

Во-вторых, если вместо сравнительно дешёвых ядер начать переводить почём зря более дорогие бомбы, снаряды и брандскугели, то можно разнести в пух и прах и спалить не только блокгауз с гарнизоном, но и весь окружающий лес вместе с островом в придачу. И, что немало важно, сокровища планировалось всё-таки заполучить, а не взорвать или сжечь...

Какой-то нетерпеливый матрос полез вперёд, словно дурак, не дожидаясь приказа. Из амбразуры показалось мушкетное дуло, и вскоре бедолага распластался на земле безды-

---

<sup>26</sup> Офицер, отвечающий за состояние пушек, боеприпасов и пороха.

<sup>27</sup> Абордажная пика, лёгкое короткое копьё, которое можно метать, как дротик, или использовать в ближнем бою. Стоили гроши и в огромном количестве входили в состав снаряжения для любого корабля, не только боевого, но и торгового. В случае абордажного боя – их раздавали даже пассажирам. Была удобна для того чтобы держать противника на определённой дистанции, нанося и отражая удары. Для надёжности могла иметь кованое древко.

ханний, в то время как его товарищи попрятались за деревьями, начав огрызаться короткими выстрелами. От мангровых деревьев отлетали щепки, в воздухе запахло порохом. Выхватив из-за пояса огниво и картечную гранату с фитилём и рубашкой цилиндрической формы, Сильвио достал из-за отворота сапога нож, начав высекать искры...

...Не прекращая отстреливаться, Вы приказали падре и Мод взять людей и доставить сюда фальконеты с канонерок, начав приготовления к осаде и штурму.

Спустя некоторое время в полку погибших прибыло, а защитники блокгауза дали однозначно понять, что не собираются отдавать свои жизни так дёшево. Впрочем, их жизни были Вам не нужны. Ладно, пара-тройка живых пиратов погоды не сделают. Но Ваши люди ожидают сокровищ.

*Провести переговоры о сдаче блокгауза – 467*

*Пощады не будет (готовиться к штурму) – 357*

## 104

Оливеру явно не пришлось по нраву Ваше решение, но всё-таки он сдержался, уважая Ваш авторитет. Корабль прошёл мимо, а Вы остались в тревожных думах – 377

## 105

– В опасную игру Вы играете, – заметили Вы, выждав паузу. – Ладно, пока у меня есть дела, требующие немедленного решения. Но мы ещё вернёмся к этому разговору...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Развернувшись, Вы побрели прочь, а Лорентин медленно опустил пистолет, чувствуя себя победителем – 250

## 106

О! Это ему явно не понравилось! Взбеленившись, морской змей пошёл на Вас в наступление!

*Выдержите проверку со сложностью 10!*

*Если всё хорошо – 465, если нет – 49*

## 107

Отдать всё королю, доставив на блюдечке с голубой каёмочкой, когда Ваши люди положили тут свои жизни, кажется Вам в высшей степени несправедливым. Законы, написанные людьми, не отображают некую абсолютную истину в последней инстанции. Они всего лишь необходимы для того, чтобы общество не развалилось и могло существовать как целостный организм.

Допустим. Но что намерены делать лично Вы?

*Распределите всю добычу между своими людьми – 299*

*Заберёте всё себе любимому и, максимум, поделитесь с кучкой приближённых, чтоб вместе подавлять неизбежный после этого мятеж – 146*

*Постараетесь и экипажу угодить, и себя не обидеть – 317*

## 108

– Зачем ты всё это делаешь? – со злобой и раздражением бросили Вы. Казалось, он просто издевается над Вами, скаля самодовольную гримасу.

– Меня это просто забавляет, – насмешливо ответил он. – Иной раз так выберу случайный кораблик, и мотаю его туда-сюда, пока не надоест. Или пока не пойдёт ко дну.

– А каких-то более мирных развлечений ты себе придумать не мог? – включился в разговор Чезаре. – У нас, знаешь ли, дела, график, мы спешим, торопимся.

– Ой, меня это прям так волнует и беспокоит, что теперь даже спать не буду, – покачав головой, с фальшивым сочувствием произнёс гигант.

– Ну а если мы предложим тебе что-то поинтереснее, ты от нас отвяжешься? – с надеждой спросил Ваш канонир.

– Я слушаю, – заинтригованно ответил ему морской великан.

– Ну, например: ты одно ядро ты возьмёшь в руки, и метнёшь вдаль. А другим я выстрелю из пушки. У кого ядро полетит дальше, тот и победил. Если победа будет за нами – ты прекратишь нам мешать. А если за тобой... – договорить Чезаре не успел, поскольку на этот раз великан его опередил.

– Тогда – я вас утоплю... Что ж, я мог бы сделать это прямо сейчас и безо всякой игры. Но это так скучно. Для разнообразия можно дать кому-нибудь шанс, – поглаживая бороду сине-зелёным когтем перепончатой чешуйчатой руки, заметил гигант. – Ну, давай, морячок, удиви меня...

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – сложность проверки, которую Вы должны выдержать!*

*Если всё успешно – 466, если нет – 49*

## 109

Стрелки успели ранить гадину ещё на подлёте. Но до корабля она всё-таки долетела. Неудачно спикировав (виной чему было перебитое крыло), она рухнула прямо у Ваших ног, едва не раздавив Вас. Издавая омерзительные звуки, она шипела, колотила по палубе здоровым крылом и опасно размахивала во все стороны своим жутким хвостом, на конце которого красовалось ядовитое жало.

Среагировав практически моментально, Вы отсекли этот хвост одним отточенным ударом своего абордажного палаша, устранив основную угрозу. После чего, уже неторопливо, превали агонию зверя и отёрли платком кровь чудовища с лезвия верного клинка.

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма, +15 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репутации!*

Распорядившись вывесить голову виверны на бушприте, а шкуру содрать и пустить в дело, Вы покачали головой. Да уж, понаразлетались тут, понимаешь – 300

## 110

– Брехня собачья! – с уверенностью перебив рассказчика, произносит один из присутствующих.

– А я говорю, так всё было!

– А я говорю, нет!

– Ты что, в моих словах сомневаться вздумал?!

– Да ты кто такой, чтобы на меня голос повышать?!

– Мне рассказывали так!

– Я слышал, что всё было по-другому!

– А я плавал на этом самом корабле, и видел всё собственными глазами!

– Да угомонитесь же вы, наконец! Не любо – не слушай, а врать не мешай. А если есть, что сказать – так не тяни!

В портовом кабаке, как обычно, стоят шум и гам, и, как водится в это время, собралось немало желающих почесать языками, бухнуть или пустить в ход кулаки.

*Обнулите все показатели и создайте персонажа заново!*

Дождавшись, когда кабатчик Иоханн поставит на стол очередную порцию кружек, перебивший продолжает:

– Значит так, вот как всё было на самом деле – 1

## 111

Сочтя, что разворачиваться и уплывать, оставляя в тылу разъярённое чудовище, которое нагонит Вас и потопит, было бы просто неразумно, Вы собираетесь выбить из него всю трясину!

*Испытайте судьбу!*

## 112

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Метнувшись в Вашу сторону, гигант попытался сграбастать корабль. Воплоти он задумку – и всё, конец, он раздавит судно, будто скорлупу от ореха. На Ваше счастье, он движется не очень быстро, преодолевая толщу воды...

*Выдержите проверку!*

*Если она успешна, Вам удалось избежать столкновения!*

*Вы получаете +пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф 111 и испытайте судьбу снова!*

*Если же нет – 330*

## 113

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

*Издав страшный рёв, Дагон прыгает в Вашу сторону, желая накрыть и раздавить...*

*Выдержите проверку!*

*Если она успешна, Вам удалось избежать этой неприятной встречи! Но угроза ещё не миновала – падение гиганта вызывает огромную волну, гребни которой могут накрыть и затопить корабль!*

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если она тоже успешна – прекрасно, но вот беда: от погружения этого чудовища образовалась колоссальная воронка, в которую Вас стремительно затягивает. Если Вы не уберётесь как можно быстрее, корабль затянет в неё и затопит!*

*Выдержите проверку со сложностью 3!*

*Если все проверки успешно выдержаны, Вы получаете +5 пунктов Авантюризма, +20 пунктов Героизма и +20 пунктов Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф 111 и испытайте судьбу снова!*

*Если хотя бы одна из проверок провалена – 220*

## 114

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

*Нырнув под воду, гигант вскоре выныривает, пытаясь опрокинуть корабль ударом!*

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если она успешна, Вы покинули опасное место прежде, чем эта туша всплыла!*

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +10 пунктов Героизма и +10 пунктов Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф 111 и испытайте судьбу снова!*

*Если же нет – 440*

## 115

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Вы опускаете свой дузегги, командуя залп корабельным пушечным батареям. Зажигательные снаряды, разрывные снаряды, картечные снаряды, ядра, книппели, все, что имеется в закромах! Ничего не жалко для «друга сердечного»!

*Вот только ему Ваши «подарки» почему-то не приходятся по душе. Особенно бомбы! Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения! Возвращайтесь на параграф 111 и испытайте судьбу снова!*

## 116

Для того чтобы попасть в такую громадину – не требуется быть хорошим канониром. Но для того чтобы ранить его в уязвимые места, необходимо выгадать момент и обладать сноровкой, потому как эта селёдка-переросток то и дело прикрывается от Ваших атак...

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если она успешна, артиллерийский зал серьёзно ранил Дагона – 157*

*Если же нет, Вы ранили его, но не так сильно, как хотелось бы.*

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф 111 и испытайте судьбу снова!*

## 117

Погрузившись на дно морское, гигант вскоре всплыл, и водные струи стремительными водопадами стекали по его переливающейся чешуе. В руках его были камни и кораллы, обломки подводных скал и рифов, которые он тотчас же начал метать в Ваш корабль.

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если она успешна, вся эта дрянь пролетела мимо, не повредив судно!*

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +10 пунктов Героизма и +10 пунктов Вдохновения!*

*Если же нет, кораблю и Вашим людям пришлось худо...*

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф 111 и испытайте судьбу снова!*

## 118

Немного покрутившись вблизи, акула, наконец, отвязалась, пропав так же неожиданно, как и возникла. Был ли причиной тому палаш, которым Вы в скором времени начали колотить по воде, или у неё просто были срочные дела – доподлинно неизвестно. К тому времени когда Вы, не без помощи своих людей, сумели вернуться на корабль – Ваши бойцы уже одолели кракена. Всё-таки, приятно, что не всё и не всегда приходится делать самому. В этот раз Вы испытали за них настоящую гордость.

*Вы получаете +4 пункта Авантюризма и +25 пунктов Вдохновения!*

Путь нужно было продолжать – 197

## 119

Ты смотри, прошло как по маслу. Молодца, капитан! – 377

**120**

Артиллерийский поединок в самом разгаре!  
*Испытайте судьбу!*

## 121

Корабли успели обменяться серией залпов, но китайское судно было манёвренным. Азиаты избежали множества попаданий, и вскоре пошли на сближение. Через борт перелетели энтер-дреки, и, после короткого взаимного обстрела, пираты из Поднебесной пошли на абордаж, размахивая парными мечами-бабочками – 170

## 122

Несколько точных попаданий раскололи китайское коромысло как скорлупку, отправив джонку на дно, а её экипаж – кормить рыбок.

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма, +15 пунктов Вдохновения и +10 пунктов Репутации!*

Ладно, посмотрели – и хватит – 250

## 123

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

У Вашего галеона преимущество в огневой мощи и прочности, у пятимачтовой джонки – в скорости и манёвренности.

Китайцы описывают круги, обстреливая Вас из гингальсов, Вы отвечаете огнём из фальконетов, пушек и кулеврин, но до развязки ещё далеко...

*Возвращайтесь на параграф 120 и испытайте судьбу снова!*

## 124

Корабли успели обменяться серией залпов, но китайское судно было манёвренным. Азиаты избежали множества попаданий, и вскоре пошли на сближение. Через борт перелетели энтер-дреки, и, после короткого взаимного обстрела, пираты из Поднебесной пошли на абордаж, размахивая парными мечами-бабочками – 170

## 125

Несколько точных попаданий раскололи китайское коромысло как скорлупку, отправив джонку на дно, а её экипаж – кормить рыбок.

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма, +25 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репутации!*

Ладно, посмотрели – и хватит – 377

## 126

Несколько точных попаданий раскололи китайское коромысло как скорлупку, отправив джонку на дно, а её экипаж – кормить рыбок.

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +25 пунктов Героизма, +15 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репутации!*

Ладно, посмотрели – и хватит – 300

## 127

Некоторые, судя по всему, забыли, чьё слово на корабле решающее. Ну, так Вы им напомнили. А по-другому с этим сбродом нельзя.

*Вы получаете +25 пунктов Репутации, +2 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма и +15 пунктов Вдохновения!*

Головы зачинщиков вывешены на бушприте, в назидание всем. А остальные ещё не скоро смогут ходить и разговаривать: у них есть время подумать над своим поведением – 300

## 128

И действительно, в какой-то момент он переключил всё свободное внимание на бочку, вцепился в неё зубами и начал мотать из стороны в сторону. Обычно помои просто сливались за борт, но для такого случая решили угостить «дорогого друга» как следует.

Со стороны это казалось детскими играми. Но пока змей возился со своей новой «игрушкой» – Вы выиграли время и оторвались, радуясь тому, что у него в клыках не Ваш корабль – 250

## 129

Виверны не обременены особым умом. Однако же, угодив под обстрел марсовых стрелков, и отведав, почём фунт лиха, крылатая гадина всё-таки призадумалась и, сделав правильные выводы, – решила упорхнуть от греха подальше.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

Мудрое решение – 250

## 130

Увлечённый поединком, Вы вскоре понимаете, что ситуация, как это часто случается в бою, разительно изменилась...

*Испытайте судьбу!*

## 131

На помощь своему капитану приходит целая свора флибустьеров, и Вам приходится жарко!

*Если Вы выдержали проверку, то сумели продержаться до прихода своих. А когда они оттеснили пиратов, прерванная дуэль продолжилась – 190*

*Если же нет – 110*

## 132

Издав яростный крик, исполненный напряжения и гнева, Большая Мод поднимает над головой увесистую крупную бочку, и с силой швыряет её в Вашего врага.

*Если Вы не выдержали проверку, враг успевает своевременно среагировать и отскочить в сторону. Вскоре после этого прерванная дуэль продолжается – 190*

*Если всё прошло как надо, сокрушающий удар не просто заставляет его выронить клинок из рук, но сбивает подонка за борт, где тот начинает в скором времени пускать пузыри, проклиная свою тяжёлую кирасу – 150*

## 133

Сражённый метким выстрелом, Ваш противник падает замертво, а позади него, с дымящимся пистолетом в руках, оказывается корабельный капеллан Сабатини.

Не успеваете Вы перекинуться и парой слов, как на него уже налетает какой-то хмырь с тесаком наперевес, и падре вынужден отбиваться от него своей короткой боевой шпагой с широким, жёстким и прочным клинком...

...Впрочем, Вам тоже не дают заскучать – 160

## 134

Вблизи Вас неожиданно возникает бритоголовый флибустьер с золотой серьгой в ухе и иззубренной саблей в руках. Подобное оружие оставляет жуткие, рваные раны, и способно достаточно эффективно дырявить доспех...

...Пират теснит Вас на пару со своим капитаном, и поскольку оба противника даже в отдельности представляют для Вас серьёзную угрозу, то силы явно неравны. К тому моменту как Ваши люди приходят на помощь, для Вас уже слишком поздно – 110

## 135

На помощь своему капитану приходит Ваша команда, и пиратскому выродку приходится туго!

*Если Вы выдержали проверку, то Ваши орлы сумели расправиться с негодяем до того, как к нему пришло подкрепление – 160*

*Если же нет, пираты в скором времени оттеснили Ваших людей, и прерванная дуэль возобновилась с удвоенной силой – 190*

## 136

Вблизи раздаётся громогласный выстрел!

*Если Вы не выдержали проверку, то пали сражённый вражеской пулей – 110*

*Если всё хорошо, дуэль продолжается – 190*

## 137

Обрюзглый, пучеглазый, окутанный тиной, Дагон был с обильной зелёной бородой и усами. У Морского Дьявола были рыбий хвост чудовищных размеров, руки с перепонками и бледная кожа, покрытая рыбой чешуёй. То здесь, то там, его тело было покрыто кораллами и ракушками.

Оскалившись, он поднял чудовищный рёв, забив хвостом по воде, отчего при полном безветрии поднялись колоссальные волны.

Тень, отбрасываемая исполином, закрывала собой корабль, лишая света в солнечный день, как если бы Вы проплывали мимо скалы...

Вот только эта скала собиралась Вас растерзать...

*Испытайте судьбу!*

## 138

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Мощная волна устремляется в сторону корабля. «Иосиф Обручник» покачнулся, но устоял. Впрочем, экипажу явно не по себе.

*Возвращайтесь на параграф 137 и испытайте судьбу снова!*

## 139

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Повинуясь Вашей команде, орудийные батареи отвечают на агрессию морского великана шквальным огнём. Но этому гиганту что с гуся вода. Нет, ему, конечно, больно и неприятно, но кажется, что артиллерия скорее разозлила его, чем ранила.

Это всё равно лучше, чем молча и безропотно погибать под его ударами, а боевой настрой – лучше паники.

*Вы получаете +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф 137 и испытайте судьбу снова!*

## 140

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Удар страшной силы обрушивается на Ваш корабль, едва не разрушив его в хлам. Вся палуба в крови и обломках...

*Вы теряете 5 пунктов Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф 137 и испытайте судьбу снова!*

## 141

Гигант собирался было обрушить на Вас и Ваш корабль всю мощь и ужас своего гнева, но своевременный артиллерийский обстрел нарушает его планы, поставив обросшего тиной переростка на место.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма!*

Нельзя останавливаться на достигнутом! Иначе временное преимущество быстро сойдёт на нет – 9

## 142

Удар гиганта поражает воду, подняв могучий всплеск. Атака прошла совсем близко, едва не зацепив Вас. Вы не остаётесь в долгу, обрушив на открывшегося врага всю огневую мощь оружейных палуб «Иосифа Обручника».

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма!*

Да, кажется, это правда было больно – 38

## 143

Удар чудовищного хвоста поднимает мощнейший брызг, а идущая следом волна встряхивает корабль так, что марсовые стрелки едва не сорвались с мачт. Слава Богу, корабль отплыл раньше и не угодил под удар неповоротливой махины.

*Возвращайтесь на параграф 137 и испытайте судьбу снова!*

## 144

Что ж, Вы были в своём праве. Головы зачинщиков были вывешены на бушприте, всем в назидание. Но остаётся угроза, что некоторым горячим головам, оставшимся на плечах, урок не пошёл впрок.

*Вы получаете +15 пунктов Репутации, +1 пункт Авантюризма, +10 пунктов Героизма и +10 пунктов Вдохновения!*

Впрочем, ладно, в целом ситуация стабилизировалась – 377

## 145

– Ну! – застыла в нетерпении вся кабацкая пьянь.  
– Что «ну»?! – заплетающимся от выпитого языком, переспросил очередной рассказчик, снова припав после этого к бутылке.

– Что было дальше! – с раздражением поторопили матросы.

– Ах, это... Ну, дальше «Иосиф Обручник» достиг архипелага...

– Какого такого архипелага?

– Ну-у... Такого... Где на острове растут мачторосты. Такое рангоутное дерево, которое растёт из земли сразу в виде мачт, на которых громадные пауки-пряделщики ткут такелажную паутину, в которую ловят виверн и гарпий. И Лорентин вышел, достал из кармана такую штуку... Знаешь... Ну, как называется... В общем, он её кинул в воду, и тут как поднялся вихрь! Сначала – водоворот, а потом – и ураган! Он поднял корабль и понёс его напрямик на Луну!

– Пряма-таки на Луну?!

– Да медузу мне в суп! Как есть – так и говорю! Ни слова не приплёл!

– Ну, допустим. И что потом?

– Ну, потом они туда прилетели, и особо уполномоченный пошёл, значаща, открывать на месте посольство, договариваться о межпланетных связях, так сказать...

В этот момент дверь кабака распахнулась, и на пороге появился Карстен Клеменс, капитан корабля «Иосиф Обручник», собственной персоной. Вся суэта и оживление моментально прекратились. Стало тихо настолько, что только треск поленьев в камине подавал свой негромкий голос.

Пройдя к стойке, капитан поздоровался с Йоханном, и заказал чего-нибудь пожевать, сославшись, что только приплыл и давно не пробовал свежатинки.

– Вы это чего? – наконец произнёс он, обратив внимание на непривычную для здешних мест тишину.

– Да так, темы все перетёрли, обсуждать особенно нечего, – спохватился первым кабатчик. – Как сплавал с Лорентином?

– Ой, не напоминай. Скука смертная. Такой зануда. Это ему не то, то не это. Слава Богу, большую часть времени просидел в своей каюте, – поделился капитан, с аппетитом принимаясь за баранину под чесноком.

– Ну... А ничего, скажем так, необычного за время плавания с тобой не приключилось? – лелея надежду узнать побольше, подтвердив, либо опровергнув что-либо из недавно услышанного, осторожно и исподволь поинтересовался Йоханн. Мужики закивали с согласием.

– Ну, а как же! – воскликнул капитан, вызвав всеобщий вздох облегчения, вскоре снова сменившийся напряжённой настороженностью. – Принимал роды у дельфина... Нет, на самом деле, ничего достойного упоминания. Сплавали, как обычно, по пути ещё грузы передал, письма кое-какие привёз. Особо рассказывать-то и не о чем. Тут всяко жизнь поинтересней кипит.

– Э! Э! А как же это... – хотел было спросить один из пьянчуг, но товарищи оперативно закрыли ему пасть.

– Клеменс, а почему ты не закажешь выпить? – между тем, заметил один из морских волков. – Что-то на тебя не похоже.

– А-а-а! – с загадочной улыбкой протянул капитан. – Нет, ребята, я пас. Завязал...

...И в это самое время, где-то поодаль от старой коканской гавани, мимо борта боевого галеона «Иосиф Обручник» проплыл заметно подросший, но всё ещё безобидный, тролльвал-альбинос...

## 146

Что ж, как и следовало ожидать, Вы настроили против себя всех, кого только можно. И закончилось это тем, что Вас пустили в расход прямо на месте, не став даже утруждать себя и вешать на рее – 49

## 147

Ваш ответ на ультиматум был предельно простым:

– Экипаж! К бою!

*Бросьте игральную кость девять раз и сложите выпавшие значения! Это – сложность проверки, которую Вы должны выдержать!*

*Если всё успешно – 460, если нет – 49*

## 148

Махнув рукой на крабов, и решив, что запасов хватает и без того, а впереди Вас ожидает немало добычи послаще и помясистее, Вы сохранили им жизнь и уплыли прочь.

А они ещё долго перетаптывались на своём крошечном островке, тараща глазки вслед уходящему вдаль кораблю – 250

## 149

Он и не думал отставать. Всё это уже начинало беспокоить экипаж. Кто-то предлагал взять пассат и оторваться наверняка, но для этого нужно было подождать.

Простое течение могло бы ускорить и Вас, и змея, а вот пассат давал преимущества именно парусному кораблю, но не морскому чудовищу.

Некоторые говорили, что можно вылить за борт зажигательную смесь и подпалить, но многие видели в этом непрактичность и расточительство: чудовище может просто обойти пламя, не испугавшись, а добро переведётся.

*Ну что, зажжём? – 463*

*Выйдем на пассат – 119*

## 150

Ну, подумаешь, пиратского капитана убили – эка невидаль!

Для таких случаев у него есть и первый, и второй, а иногда и третий помощники. А в крайнем случае, если погибнут и они, пираты проголосуют и выберут нового...

...Если, конечно же, они сегодня одержат верх. А чтобы этого не случилось, нужно поддерживать своих людей и разбить этот смердящий сброд наголову!

В Вашу сторону сломя голову несутся флибустьеры, горящие желанием отомстить за убийство своего. Но и Вы не одиноки – Ваши бойцы приходят к Вам на выручку, и вскоре Вы уже ведёте своих орлов в бой!

*Испытайте судьбу!*

## 151

В какой-то момент Вас настигает вражеский удар. Что, впрочем, и неудивительно в такой-то суматохе...

*Если Вы не выдержали проверку, то падаете замертво, мешаясь под ногами своим и чужим – 110*

*Если же всё хорошо, то это такая незначительная царапина, что и говорить-то не о чем. Тем более что красивые шрамы украшают мужчин!*

*Вы получаете +1 пункт Героизма!*

*Возвращайтесь на параграф 150 и испытайте судьбу снова!*

## 152

Редкий боец может похвастаться Вашей выучкой. Поэтому очередной флибустьер вскоре падает сражённым за смерть, пополняя бесчисленное множество трупов на палубе...

*Вы получаете +1 пункт Героизма и +1 пункт Вдохновения!*

Но это ещё не конец!

*Возвращайтесь на параграф 150 и испытайте судьбу снова!*

## 153

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

*В какой-то момент Вам приходится сдерживать натиск сразу нескольких нападающих!*

*Дуэль, в которой можно проявить чудеса фехтования, и абордажное сражение в условиях толкотни и давки, когда негде развернуться и некуда увернуться, а бьёшь куда и как получится – вещи разные.*

*Выдерживайте проверку: в том случае, если всё хорошо – Вы отбились. Возвращайтесь на параграф 150 и испытайте судьбу снова.*

*А если всё плохо – Вы погибаете под шквалом вражеских ударов, и падаете под ноги сражающимся. Переходите на 110 параграф.*

## 154

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

В воздухе стоят брань и звон корабельных палашей и сабель. Но, несмотря на все Ваши усилия, исход битвы пока не предрешён...

*Возвращайтесь на параграф 150 и испытайте судьбу снова!*

## 155

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Яростно наступая, флибустьеры теснят Ваших молодцов, оставляя за собой лишь трупы и залитую кровью палубу. Оптимизма это явно не добавляет ни Вам, ни Вашим людям...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возьмите себя в руки! Не время сейчас раскисать!*

*Возвращайтесь на параграф 150 и испытайте судьбу снова!*

## 156

Вы с ребятами тесните гадов только так! Нужно как следует поднажать!

*Если Вы выдержали проверку, то в скором времени Ваша команда одерживает верх, и последний сопротивляющийся флибустьер падает замертво!*

*В таком случае, Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма и +15 пунктов Вдохновения!*

*Переходите на параграф 50*

*А если проверка провалена, эти пираты оказались не так-то просты! Возвращайтесь на параграф 150 и испытайте судьбу снова!*

## 157

Очевидно, это чудовище не просуществовало бы так долго, и ему не поклонялись бы филистимляне, не будь оно осмотнительным и смышлёным. Ужас Морей понимал, когда стоит принимать бой, а когда разумнее залечь на дно – и в прямом, и в переносном смысле.

Израненный, ободранный, в нём не было и следа былой силы и величия. Решив не рисковать, тратя время в бесплодных попытках расправиться с Вами, Дагон ушёл под воду, ставшую мутной от его крови...

*Вы получаете +5 пунктов Авантюризма, +40 пунктов Героизма, +40 пунктов Вдохновения и +40 пунктов Репутации!*

...Экипаж ликовал, отмечая победу и прославляя своего капитана, а Вы размышляли над тем, что как бы ни продолжилось Ваше плаванье, хуже уже не будет. Или всё-таки будет? Как бы то ни было, перед Вами стояли прежние цели и задачи, а прерванное путешествие продолжалось – 197

## 158

Как оказалось дальше, это было кальмарово дерево. Оно обвило матросов своими ветвями-щупальцами, начав давить и пожирать своими дуплами. Матросы кричали, звали товарищей на помощь, гибли. Многие бросали вещи и разбегались в ужасе, а те, кто посмелее, лезли к дереву с мушкетонами, интрепелями и сулицами. Но колоть было почти бесполезно, выстрелы также не могли пробить ствол, а бойцов с топорами треклятое дерево быстро обвивало и пожирало...

В конечном итоге Вам пришлось уйти с остатками высадившейся команды на корабль и обстреливать дерево с моря до тех пор, пока оно не погибло. А для верности Вы обстреляли островок брандскугелями и подожгли островной лес. Собранные запасы, в основном, остались там же, ведь в подобной ситуации всем было просто не до них. И скорбь о погибших товарищах надолго охватила экипаж. Одно дело в бою с пиратами, и другое – такой ужасной смертью...

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма!*

...Но, как бы больно ни было, Вы должны довершить начатое – 250

## 159

Избавившись от этого досадного недоразумения, Вы даже не вспомнили о нём весь дальнейший путь.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +15 пунктов Героизма, +15 пунктов Вдохновения, +15 пунктов Репутации!*

Право руля! – 250

## 160

Тело поверженного врага лежит у Ваших ног. Но ещё рано праздновать победу – битва в самом разгаре!

Ну, подумаешь, пиратского капитана убили – эка невидаль!

Для таких случаев у него есть и первый, и второй, а иногда и третий помощники. А в крайнем случае, если погибнут и они, пираты проголосуют и выберут нового...

...Если, конечно же, они сегодня одержат верх. А чтобы этого не случилось, нужно поддержать своих людей и разбить этот смердящий сброд наголову!

В Вашу сторону сломя голову несутся флибустьеры, горящие желанием отомстить за убийство своего. Но и Вы не одиноки – Ваши бойцы приходят к Вам на выручку, и вскоре Вы уже ведёте своих орлов в бой!

*Испытайте судьбу!*

## 161

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

В воздухе стоят брань и звон корабельных палашей и сабель. Но, несмотря на все Ваши усилия, исход битвы пока не предрешён...

*Возвращайтесь на параграф 160 и испытайте судьбу снова!*

## 162

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Редкий боец может похвастаться Вашей выучкой. Поэтому очередной флибустьер вскоре падает сражённым замертво, пополняя бесчисленное множество трупов на палубе...

*Вы получаете +1 пункт Героизма и +1 пункт Вдохновения!*

Но это ещё не конец!

*Возвращайтесь на параграф 160 и испытайте судьбу снова!*

## 163

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Яростно наступая, флибустьеры теснят Ваших молодцов, оставляя за собой лишь трупы и залитую кровью палубу. Оптимизма это явно не добавляет ни Вам, ни Вашим людям...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возьмите себя в руки! Не время сейчас раскисать!*

*Возвращайтесь на параграф 160 и испытайте судьбу снова!*

## 164

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

*В какой-то момент Вам приходится сдерживать натиск сразу нескольких нападающих!*

*Дуэль, в которой можно проявить чудеса фехтования, и групповое сражение в условиях толкотни и давки, вещи разные.*

*Поэтому мастерство в абордажном бою, и мастерство в поединке не заменяют друг друга.*

*Если вы выдержали проверку, то сумели отбиться. Возвращайтесь на параграф 160 и испытайте судьбу снова.*

*А если всё плохо – Вы погибаете под шквалом вражеских ударов, и падаете под ноги сражающимся. Переходите на 110 параграф.*

## 165

Вы с ребятами тесните гадов только так! Нужно как следует поднажать!

*Если Вы выдержали проверку, то в скором времени Ваша команда одерживает верх, и последний сопротивляющийся флибустьер падает замертво!*

*В таком случае, Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма и +15 пунктов Вдохновения!*

*Переходите на параграф 50*

*А если проверка провалена, эти пираты оказались не так-то просты! Возвращайтесь на параграф 160 и испытайте судьбу снова!*

## 166

В какой-то момент Вас настигает вражеский удар. Что, впрочем, и неудивительно в такой-то суматохе...

*Если Вы не выдержали проверку, то падаете замертво, мешаясь под ногами своим и чужим – 110*

*Если же всё хорошо, то это такая незначительная царапина, что и говорить-то не о чем. Тем более что красивые шрамы украшают мужчин!*

*Вы получаете +1 пункт Героизма!*

*Возвращайтесь на параграф 160 и испытайте судьбу снова!*

## 167

При иных обстоятельствах это наказание могло бы восприниматься как достаточно суровое. Но не в случае такой серьёзной провинности, как мятеж на корабле. Власть, авторитет, это то, что нужно постоянно отстаивать. И это не вопрос гордыни, вовсе нет. Это вопрос выживания и исполнения долга. Поступив так мягко, Вы тем самым показали всему этому сброду, что на капитана, его жизнь и власть МОЖНО поднять руку, и после этого остаться живым. Ну а то, что высекли – несоразмерно гуманно, с учётом обстоятельств. Когда человек, наделённый властью, проявляет слабость – его считают слабаком, которого нужно сместить или убить.

*Вы теряете 25 пунктов Репутации, но приобретаете +10 пунктов Героизма, +10 пунктов Вдохновения и +1 пункт Авантюризма!*

На какое-то время все утихомирились, но выводы сделали – 250

## 168

Всё. Как говорится, кирдык башибузукам

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +10 пунктов Героизма, +10 пунктов Вдохновения и +10 пунктов Репутации!*

Ладно, поплыли – 250

## 169

– Ну и дурак! – проворчала акула. – Знаешь, если ты вернёшься сейчас к кораблю один, то мои люди затеют недоброе. Завяжется битва. Подумай ещё раз.

*Хорошо, поступим так, как он просит – 378*

*Никаких сделок с чудовищами – 211*

## 170

Вокруг раздаются крики на разных языках, звенят клинки и громяют выстрелы. Воздух пропах порохом, но Вас сейчас занимает другое. Китайский капитан, татуированный и обнажённый по пояс, весьма умело орудует своими парными мечами-бабочками. Ну что ж, посмотрим, чьё кунг-фу сильнее!

*Испытайте судьбу!*

## 171

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Вышибая искры при ударах, он отбивает клинками пули, выпущенные Вашими марсовыми стрелками из мушкетонов! Вот это да! И как с таким тягаться?!

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Говорят, некоторые мастера единоборств и по пушечным ядрам в полётах пробегают. Но это уже мало походит на правду.

*Возвращайтесь на параграф 170 и испытайте судьбу снова!*

## 172

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Вспорхнув, словно птица, азиат пробегает по головам Ваших людей, раскидав их, словно щенков!

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Ладно, и не с такими справлялись!

*Возвращайтесь на параграф 170 и испытайте судьбу снова!*

## 173

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Вспорхнув, словно птица, китайский капитан наносит Вам удар пяткой в челюсть, издав воинственный крик «Кииииииаааай»!

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

Так нефефно! Вы не умеете летать, так как он!

*Возвращайтесь на параграф 170 и испытайте судьбу снова!*

## 174

Генуэзская школа фехтования ориентирована на простоту и эффективность, а не позёрство и трюковой эффект. В любом бою Вы чувствуете себя удобно, а Ваши приёмы – доступны для освоения каждому, и не требуют чесать левой пяткой правое ухо.

Парируя удар за ударом, Вы резко атакуете, пронзая врага насквозь!

*Вы получаете +5 пунктов Авантюризма, +25 пунктов Героизма, +25 пунктов Вдохновения и +25 пунктов Репутации!*

Сам напросился, обезьяна татуированная – 250

## 175

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Его клинки – парные, но широкие и короткие, Ваш палаш – более длинный и узкий. Обменявшись серией выпадов, Вы оба так и не приблизились к победе ни на шаг...

*Возвращайтесь на параграф 170 и испытайте судьбу снова!*

## 176

Противник принимает свою знаменитую боевую стойку – «Полуночный дракон чешет левой ногой правое ухо». Поистине, эта стойка считается непробиваемой. Но Вам это неизвестно, поэтому Вы без труда рассекаете его плоть, обрушив на азиата клинок своего палаша!

*Вы получаете +5 пунктов Авантюризма, +25 пунктов Героизма, +25 пунктов Вдохновения и +25 пунктов Репутации!*

Так ему, позёру – 377

## 177

Ну что ж, обменявшись ругательствами и выстрелами, экипажи свели корабли бортами и в скором времени зазвучал лязг клинков.

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – это проверка, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – 187, если нет – 49*

## 178

Всё-таки Ваше сердце ещё не настолько огрубело. Поэтому, оставив его наслаждаться жизнью, Вы продолжили свой путь – 377

## 179

Многим это показалось излишне жестоким. Среди погибших были их знакомые и товарищи. Ну, сбились, ну, оступились. Так можно же дать людям шанс осознать, исправиться, перековаться. Всегда ведь есть подстрекатели и ведомые.

*Вы теряете 25 пунктов Репутации, но приобретаете 1 пункт Авантюризма, 10 пунктов Героизма и 15 пунктов Вдохновения!*

Конечно, Вы вправе думать по этому поводу всё, что думаете. Но у экипажа своё мнение. Вас сочли скорым на расправу. Начиная с этого момента, на борту «Иосифа Обручника» заметно прибавилось тех, кто ненавидит Вас и презирает – 250

## 180

Падре Сабатини проникновенно и с упоением рассказывает имрам<sup>28</sup> – сказание о Святом Брендане Мореплавателе<sup>29</sup>, попутно упоминая Святую Бригитту<sup>30</sup>, Святого Колумбо<sup>31</sup> и Святого Патрика<sup>32</sup>. Он говорит про чудные приключения, дивные странствования и рыбу-остров по имени Ясконтий, на которую высадился святой.

Он рассказывает про Землю Блаженства, остров Бразил, и про благословенный остров Тир на Ног, и про острова-призраки, которые были нанесены на карты, но более на ней не встречаются...

В такие моменты вы рады тому, что у Вас на борту есть такой человек!

*Вы получаете +5 пунктов Вдохновения, +5 пунктов Героизма, +1 пункт Плаванья!*

Ну, что ж, остаётся плавать и искать всё это...

*Испытайте судьбу!*

---

<sup>28</sup> Жанр сказаний о морских путешествиях в иной мир.

<sup>29</sup> Святой, согласно преданию преодолевший множество путешествий, и, согласно преданию, посетивший Америку раньше Христофора Колумба или конунга викингов Лейва Счастливого. Племянник и дядя Святого Брендана тоже были святыми.

<sup>30</sup> Наставница Святого Брендана.

<sup>31</sup> Не путать с Христофором Колумбом.

<sup>32</sup> Он же Святой Патрикий: покровитель Ирландии и Нигерии.

## 181

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Как известно, капитан на корабле – фигура уникальная. Вы вправе изолировать любое лицо, совершать любые действия для пресечения противоправных действий на борту, защищая корабль и экипаж. Рождение, смерть, взыскание штрафа, бракосочетание, составление завещания, проведение аварийно-спасательных работ на другом судне, отпор пиратам и так далее. Даже адмирал флота не вправе отдавать приказы на Вашем корабле в обход капитана. И эти права остаются за Вами даже в том случае, если судно потонет.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Но подобные полномочия компенсируются кучей обязательств. К примеру, капитан последним покидает судно, пока не удостоверится, что спасены все члены экипажа и пассажиры. Он должен принимать пищу после дежурных, позаботившихся, что рядовые члены экипажа приступили к трапезе, и приступивших к ней. И так далее.

Однако у всякой власти есть свои рамки и границы.

На корабле возник мятеж, и Вам пришлось его подавлять.

*Выдержите проверку со сложностью 3 и переходите на 579*

*Если не вышло – 27*

## 182

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Из морских пучин поднимается голова огромной глубоководной черепахи, за которым следует и бронированное туловище с мощным панцирем. Ваш корабельный врач, доктор Горацио Моро, замечает, что по-научному это создание называется «колоссос хелиос», или «черепаха гигантская». Это, конечно же, должно очень сильно Вам помочь, да.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Ну что, отведаем черепашьего супчика?! – 59*

*Лучше не трогать черепаху и плыть по своим делам – 367*

## 183

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Вы проплываете мимо рифа, который облюбовали громадные крабы, по размерам сопоставимые с коровами.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Судя по всему, им нет никакого дела ни до Вас, ни до Вашего корабля. Вопрос в том, есть ли Вам какое-либо дело до них.

*Перебить несчастных крабиков, пополнив запасы продовольствия – 67*

*Пусть себе живут – 148*

## 184

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

На пути корабля возникает громадный морской змей с длинным гребнем, напоминающим водоросли. Неизвестно, почему он вдруг так отреагировал на Ваше присутствие, но он явно решил следовать за Вами по пятам.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Проходит целый день, за ним другой, а эта зверюга всё никак не отстаёт. Люди уже начинают беспокоиться и строить предположения. Паники нет, но всё это несколько напрягает.

*Открыть по нему пальбу, чтоб отстал – 106*

*Выбросить у него на пути бочку с отходами – пусть подавится. Может быть, это его хотя бы отвлечёт – 128*

*Ой, да ладно – ему просто интересно. Плывём, как плыли, он сам отстанет – 149*

## 185

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

На пути следования Вашего корабля возникает сарацинское судно с латинским парусным вооружением<sup>33</sup>. Лёгкое, быстроходное и прочное, оно было славно скроено из тисового дерева.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Орудийные порты оскалились мортирами и гаубицами, в то время как башибузуки в чалмах и шароварах засуетились, галдя на весь океан. Суровый капитан в изукрашенном шлеме с кольчужной бармицей сделал знак своим командирским бунчуком<sup>34</sup>, тем самым отдав приказ к началу морского сражения.

*Выдержите три проверки со сложностью 2!*

*Если выдержали все три – 168*

*Если две – 177*

*Если только одну – 49*

*Если ни одной – 550*

---

<sup>33</sup> Вообще, существует великое множество подобных кораблей: самбук, зарук, бателла, багала и так далее. Но в Европе обычно не вникали в эти нюансы и называли подобные карабли «дау», «дхау» или (что неправильно) «доу», примерно как многие китайские суда без разбора называли «джонками».

<sup>34</sup> Первоначально, приспособление для погона коней, ослов, верблюдов или яков, впоследствии превратившееся в статусный предмет военачальников. В Османской Империи они зачастую украшались конским волосом, изображениями полумесяцев и звёзд.

## 186

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на параграф 250.*

На Вашем пути появляется жалкая пиратская шхуна, самонадеянный экипаж которой явно переоценил свои силы, недооценив Ваши.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

В их распоряжении есть некоторое количество разнокалиберных орудий, а также катапульты, баллисты и стреломёты с зажженными стрелами<sup>35</sup>.

На галюнной фигуре установлено примитивное самодельное приспособление для дымовой завесы, как на корейских кобуксонах<sup>36</sup>.

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если всё успешно – 159, если нет – 49*

---

<sup>35</sup> Баллисты и катапульты продолжали использоваться вплоть до конца XVI века. Морально устаревшие, но безотказные, дешёвые, простые в изготовлении и эксплуатации, они оказывались в ряде случаев ничем не хуже, а то и лучше ненадёжных корабельных орудий. Катапульта не откатывалась от отдачи, не могла перегреться и взорваться, но, при этом, была способна метать снаряды под углом, в отличие от обычной пушки. А в условиях морского боя разница между каменным и чугунным ядром не всегда оказывалась существенной.

<sup>36</sup> Корейские корабли-черепахи. Были бронированными, как и некоторые корабли Древнего Рима, при этом успешно противостоя японским пиратам. Но с развитием морской артиллерии корабельная листовая броня утратила всякий смысл: она делала судно тяжёлым и медленным, лишало манёвренности, в то время как толстая деревянная надстройка давала сопоставимую, а то и куда лучшую защиту при значительно меньшем весе.

## 187

Как говорится, секир башка сарацинам!

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма, +15 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репутации!*

Ладно, разобрались – и поплыли – 197

## 188

От Вас потребуются все Ваши дипломатические навыки, чтобы выйти из этой ситуации так, чтобы сохранить хорошие отношения со своим экипажем и не испортить их с морским народом.

*Бросьте игральную кость пять раз, и сложите выпавшие значения! Итоговая сумма – это сложность, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё хорошо – 198, если не очень – 210*

## 189

Поставить под угрозу жизнь своего экипажа, вверенный Вам корабль и выполнение ответственного королевского поручения, сойдя с курса, отстав от графика и ввязавшись в рискованную авантюру по просьбе человека сомнительной репутации? Ну, конечно же! Почему бы и нет?! Вы были бы не Вы, если бы постоянно не ввязывались во что-то подобное...

Экипаж отнёсся ко всему этому, скажем так, весьма неоднозначно: кому-то затея пришлась по душе, и они зауважали Вас ещё больше, а в чьих-то глазах Вы утратили авторитет.

Но при всех сомнениях насчёт Вальтера, ему нельзя было отказать в одном: он сказал Вам правду. Лонгиманус привёл Вас к тому месту, о котором рассказывал, и там на самом деле находилась укреплённая крепость на островке.

Со стороны она казалась совершенно неприступной: этому способствовало удобное расположение на возвышенности, в окружении скал, из которого было удобно вести огонь на поражение по расположенным внизу кораблям. Атаковать такую крепость с моря было достаточно проблематично: она могла выдержать наступление целой внушительной армады, не то что пары кораблей, пусть даже и очень хорошего качества, с превосходным экипажем на борту.

Прямо над крепостью развеялся флаг Морского Барона – колесо на сине-зелёном фоне, по-видимому, символизирующий кочевого цыгана, траву под колёсами и небо над головой.

Вокруг острова располагалась сеть блокгаузов<sup>37</sup> с частоколом и рвами, а в бухте у ворот дежурил небольшой личный флот легендарного пирата: парочка солидных боевых галеонов и кучка фрагтовочных<sup>38</sup> судов, оборудованных для боя установкой небольшого количества пушек, фальконетов и кулеврин.

– Внушительно, – без особой радости констатировали Вы, опустив подзорную трубу. – И лобовой атакой тут ничего не добиться не только двум галеонам, но и целой эскадре. Но раз уж ты потратил своё и моё время, у тебя должен быть план... Ну, я надеюсь.

– Вооот! – подмигнул Лонгиманус, поднимая указательный палец. – Там, где не помогает сила – помогает хитрость. Видишь ли, у нас с тобой довольно специфическая репутация. Поэтому мы оба могли бы явиться к Морскому Барону, с предложением поступить к нему на службу. Наши люди останутся здесь, но нас, как капитанов, пропустят. Один я могу не справиться, но если меня прикроют – шансы есть.

– Ну, вот, допустим, мы внутри. И что дальше? Даже если мы его убьём, от этого всё не развалится как замок плохого волшебника из сказки. Его люди метят на его место, и даже если взять его в заложники, сильно переживать не будут. Вдвоём нас всех не перебить. А «будем там – на месте разберёмся», уж извини, для меня – не план действий. Есть разница между бесшабашностью и полным идиотизмом, – скептически отметили Вы.

---

<sup>37</sup> Вообще, по-немецки «блокгауз» (blockhaus) означает «деревянный дом», поскольку самые первые и самые простые блокгаузы изготавливались из дерева (и чаще всего они бывают именно таковыми). Но вообще, они могут быть изготовлены из любого материала (дерева, камня, железа) и иметь любую форму – от маленького домика до больших сооружений в несколько этажей круглой, квадратной или многогранной формы. Блокгауз – это фортификационное сооружение с амбразурами, приспособленное для проживания гарнизона и ведения кругового ружейного и артиллерийского огня. Они строились в горах, лесах, открытых территориях, болотистой местности, в городах, в системе долговременных укрепленных сооружений, для защиты мостов, островов, городов-колоний и так далее. Особую ценность блокгаузы имели в тех местах, где рытьё рвов и траншей было затруднительным.

<sup>38</sup> Торговые корабли, основное назначение которых заключается в оплаченной перевозке грузов между портами. В соответствии с целевыми задачами, подобные суда обладали большой вместимостью и грузоподъемностью, по причине которых в них не было орудийных палуб и пушек (для экономии места и избавления от лишнего веса). Естественно, они сильно нуждались в кораблях сопровождения и часто становились добычей пиратов.

– У меня есть пара козырей в рукавах, – потирая руки, заверил Вальтер. – Просто, не всё стоит раскрывать сразу и при всех. Давай сядем на лодку, отплывём и я поясню тебе свою задумку.

– Ну, для меня это не аргумент, – покачав головой, заметили Вы. – Я не скрываю от своих людей ничего. Они рискуют своими жизнями.

– Да. Но какие-то вещи командующие обсуждают наедине не потому, что не доверяют своим людям, а потому, что им бывает вредно знать больше, чем нужно для дела, – заверил Вальтер.

В конечном итоге, у Вас не было веских причин отказываться, да и с людьми Вы могли впоследствии поделиться, поэтому Вы приняли предложение Лонгимануса и отплыли за риф, находящийся чуть поодаль. Совершенно неожиданно для Вас, Вальтер прыгнул с лодки в воду. Склонившись над бортом, Вы всматривались в воду, и в какой-то момент из недр морских пучин, подняв брызг, показалась акула, подобных которой Вы прежде не видел.

Откинувшись назад, Вы резко выхватили из-за своего кушака два флотских пистолета с овальными раструбами.

– Не горячись, Клеменс! Это я! Капитан Лонгиманус! – рассмеявшись, пророкотала акула. Голос, надо сказать, был словно со дна колодца. Прежде Вы никогда не слышали, как смеются акулы.

– Какого... – Вы даже не могли найти мысль, чтобы прилично выразить своё отношение к происходящему.

– Это я. Веракула. Мой план таков: ты спрячешься в мою пасть, а я нырну под остров и доставлю нас в грот, откуда мы ударим по Морскому Барону, – пояснил тот.

– Да ты же меня сожрёшь! – пребывая в полнейшем смятении, заметили Вы.

– Ты меня просто поражаешь, – покачав мордой, проворчала акула. – Неужели ты думаешь, что я задумал бы такую сложную комбинацию просто ради того, чтобы сожрать одного человека, вместо того чтобы, например, за это время наловить себе каракатиц, которые и вкуснее, и не такие костлявые? Я планирую избавить мир от Морского Барона, освободить его наложниц. Мне важно само испытание. Планка, что я перед собой поставил. Остальное, сокровища и прочее, мы с тобой разделим по справедливости.

– Знаешь, это всё достаточно сомнительно... Ты всегда был... Таким? – с сильным сомнением поинтересовались Вы.

– Когда-то меня пропустили под килем, когда я был ещё юнгой. Меня укусила акула. Она оказалась оборотнем. С тех пор я начал превращаться и научился вызывать обращение по своей воле, а также контролировать себя в таком обличье, – пояснил Вальтер. – Ну так что, ты со мной, дружище?

*Конечно! – 378*

*Ни за что! – 169*

## 190

Как показывала практика, Вы с Вашим визави оба являлись превосходными мастерами гонуэзской школы фехтования<sup>39</sup>. Дуэль обещала быть жаркой...

*Испытайте судьбу!*

---

<sup>39</sup> Разработанная морскими волками для морских сражений, она была уникальна тем, что использовала движения, естественные для людей, совершающих длительные плавания (повороты штурвала и рулей корабля, тяга канатов, уход за такелажем и парусами), что позволяло постоянно поддерживать себя в форме, не тратя время на заучивание фехтовальной техники.

## 191

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Обменявший с противником серией выпадов, Вы не сумели пробить брешь в его обороне. Впрочем, и он не особенно преуспел.

*Возвращайтесь на параграф 190 и испытайте судьбу снова!*

## 192

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Умело отразив вражеский выпад, Вы нанесли ему пусть и не смертельный, но достаточно ощутимый удар. По крайней мере, Вы задели его гордость и самолюбие. Это приободрило Вас, и взбесило Вашего врага...

*Вы получаете +1 пункт Героизма и +1 пункт Вдохновения!  
Возвращайтесь на параграф 190 и испытайте судьбу снова!*

## 193

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Отпарировав Ваш удар, противник контратакует, нанеся Вам пусть и не смертельную, но достаточно болезненную рану. На его лице появляется злорадный оскал, а Вы стискиваете зубы. Ну, Вы ещё посмотрите, кто кого!

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф 190 и испытайте судьбу снова!*

## 194

Выждав момент, противник наносит Вам мастерски выверенный удар!

*Если Вы выдержали проверку, то отразили его. В таком случае, возвращайтесь на параграф 190 и испытайте судьбу снова!*

*А если проверка провалена, удар оказался смертельным: палаш падает из Ваших моментально ослабших рук, а сами Вы растягиваетесь на залитой кровью палубе под злорадный смех своего убийцы. Переходите на параграф 110*

## 195

Выждав момент, Вы наносите своему врагу мастерски выверенный удар!

*Если Вы выдержали проверку со сложностью 4 (прочная кираса надёжно защищает туловище Вашего визави), то поразили врага насмерть!*

*В таком случае, Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

*Переходите на параграф 160*

*А если проверка провалена, противник сумел-таки отразить Ваш сложнейший выпад! Возвращайтесь на параграф 190 и испытайте судьбу снова!*

## 196

Дуэль – дуэлью, но не стоит забывать, что Вы не единственные, кто сражается в этот миг на корабле. И в Вашу схватку только что вмешались окружающие! – 130

## 197

Спустя некоторое время пробоины подлатали, мачты заделали, оснастку поправили, страсти на корабле улеглись, положение дел более или менее пришло в порядок, а все уцелевшие члены экипажа воспрянули духом. «Иосиф Обручник» был готов продолжить прерванное плавание...

Прокладывайте курс, капитан!

*Норд – 263*

*Норд – тень – ост – 305*

*Норд – норд – ост – 325*

*Норд – ост – тень – норд – 240*

*Норд – ост – 505*

*Норд – ост – тень – ост – 544*

*Ост – норд – ост – 323*

*Ост – тень – норд – 245*

*Ост – 314*

*Ост – тень – зюйд – 527*

*Ост – зюйд – ост – 562*

*Зюйд – ост – тень – ост – 239*

*Зюйд – ост – 309*

*Зюйд – ост – тень – зюйд – 274*

*Зюйд – зюйд – ост – 324*

*Зюйд – тень – ост – 528*

*Зюйд – 247*

*Зюйд – тень – вест – 569*

*Зюйд – зюйд – вест – 321*

*Зюйд – вест – тень – зюйд – 561*

*Зюйд – вест – 204*

*Зюйд – вест – тень – вест – 535*

*Вест – зюйд – вест – 332*

*Вест – тень – зюйд – 227*

*Вест – 310*

*Вест – тень – норд – 237*

*Вест – норд – вест – 564*

*Норд – вест – тень – вест – 536*

*Норд – вест – 244*

*Норд – вест – тень – норд – 333*

*Норд – норд – вест – 322*

*Норд – тень – вест – 205*

## 198

Кто бы что ни говорил, но язык у Вас явно был подвешен хорошо. В итоге, все разошлись мирно, дружно, и оставшись при хорошем настроении.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

И Слава Богу!

А путешествие, тем временем, продолжается – 300

## 199

Да-а... Битва была выиграна. Но корабль был повреждён, и много людей погибло: враг хоть и был в меньшинстве, но отлично обучен, вооружён и экипирован. Настроение после победы было вовсе не праздничное.

Отдав несколько очевидных распоряжений, Вы побрели в сторону квартердека<sup>40</sup>, оценивая масштабы урона.

Проклятые наёмники! В том, что эти черти работали на Д'Ладье у Вас не оставалось никаких сомнений.

Оснащены, обучены, организованы – это не были пираты, но и для бойцов регулярного флота ведущих морских держав подобная тактика ещё не была характерна...

Падре Сабатини прошёлся по палубе читая молитву, после чего моряки, к тому моменту уже успевшие потушить пожар и временно залатать основные пробоины, начали неторопливо выбрасывать трупы за борт, не глумясь над врагами и не церемонясь со своими.

Большая Мод, уставшая, взмокшая под знойным солнцем и обнажённая по пояс, взвалила предварительно освобожденного от доспехов мертвеца себе на плечо и, донеся тело до борта, бросила его в воду.

Мод обладала огромным ростом, немереной силой, крепкой поджарой фигурой, низким хриплым голосом, мужиковатыми замашками и розовым сабельным рубцом, обезобразившим и без того не самое прекрасное лицо. В этой женщине не было ни капли сентиментальности, она переносила все трудности морской жизни наравне с мужчинами, испытывая эмоции голема, а разговоры про любовь казались ей байками для малых девочек. Если ей вдруг хотелось с кем-нибудь близости, она не церемонилась, открыто подкатывая к приглянувшемуся ей мужчине, а отказывать ей бывало небезопасно для жизни и здоровья. Особенно в те моменты, когда она бывала выпившей.

Романтики она не понимала, а времени на отношения «и прочие глупости» не имела.

Вопреки общеизвестным пословицам про женщину на корабле, которая к беде, история знала примеры женщин, не только входивших в состав экипажа<sup>41</sup>, но даже управлявших кораблями<sup>42</sup> и целыми флотами<sup>43</sup>. Но просто женщина – женщине рознь. Мод была не из тех, по кому мужчины сходят с ума, теряя голову и сражаясь на дуэлях. Но в подобных закрытых обществах народ неприхотливый.

Когда-то она командовала небольшим пиратским судёнышком, как и все пираты, плавая наобум и промышляя разбоем. У неё были и сила, и отвага, авторитет и какой-никакой боевой опыт. Но, как и у многих пиратов, не было ни полноценных навыков мореходства, ни профессиональной выучки, которую даёт офицерская школа.

---

<sup>40</sup> Квартердек или шканцы (позднее, правда, шканцами стали называть площадку между мачтами военного корабля) – кормовая палуба, расположенная выше шкафута, на которой размещались компасы и иные необходимые в морском деле приспособления. В этом месте имел право сидеть или курить только капитан. Иногда здесь могли находиться вахтенные офицеры, подменявшие капитана. На квартердеке зачитывались приказы, объявления, выносились приговоры, и это место считалось у моряков священным. Любая провинность, совершённая на этом месте, осуждалась строже, как с учётомотягчающих обстоятельств.

<sup>41</sup> Например, в состав экипажа знаменитого пирата, Джека Рэкхема, входило сразу две женщины.

<sup>42</sup> Принцесса Альвильда, или, скажем, Жанна Д'Бельвиль – первый широко известный корсар в истории, Грейс О'Мелли Королева Пиратов, Мэри Рид, известная как «Кровавая Мэри», Беспощадная Энни Бонни и т. д.

<sup>43</sup> Мэри Киллигру, жена губернатора и дочь пирата, руководившая пиратской эскадрой, при покровительстве мужа грабя торговые суда (в итоге, когда дело вскрылось – мужа казнили, а Мэри приговорили сначала к смертной казни, а позднее, по указу королевы, казнь была заменена пожизненным заключением); или Чжен Ши, известная также как Госпожа Цзин, под предводительством которой служило семьдесят тысяч пиратов и две тысячи кораблей.

Поэтому пираты, по возможности, стараются нападать на слабые, плохо вооружённые, а то и вовсе безоружные суда, по возможности убеждая их сдаться без боя, и сторонятся военных кораблей с обученным экипажем, способных разбить их наголову.

Как бы то ни было, удача до поры до времени благоволила Большой Мод, и за её голову была назначена награда. Вы выследили её корабль без труда, используя торговое судно как приманку, и дали отпор, к которому пираты оказались не готовы.

Сражалась она рьяно, положив немало людей, и оставалась на ногах, рубясь на все стороны, когда все её люди уже полегли. Тогда-то Вы лично вышли против неё и, чудом уцелев в том бою, оставили ей на память тот самый шрам.

Мод была первоклассным бойцом, но билась как дикий зверь, топорно, неотесанно и грубо. Имей она тогда те навыки, которые приобрела позднее, за годы, проведённые с Вами в плаванье, и Вам пришлось бы туго.

По какой-то не вполне очевидной для себя даже и теперь причине, Вы не стали её убивать, а предложили присоединиться к своей команде. И дело тут было вовсе не в том, что она женщина. Как-то так вышло, что она вызвала у Вас симпатию, не вполне адекватную обстоятельствам. Вы почему-то решили, что она не безнадёжна, а просто глупа в силу молодости.

С тех пор прошло много лет, Вы успели побывать и офицером флота различных держав, и даже, недолгое время, адмиралом, и капером, да и вообще занимались всем понемногу. Она уважала Вас за силу и преподанный урок, и даже если и держала на Вас зло и обиду за шрам и гибель своего экипажа – не подавала виду.

Кто бы и что ни говорил, она ни разу не дала повода усомниться в своей лояльности...

...Ваши раздумья прервал Чезаре – Ваш второй помощник и, по совместительству, цейхвахтер<sup>44</sup>. Отчитавшись о состоянии погонных<sup>45</sup> и шкафутных<sup>46</sup> орудий и положении дел на батареейной палубе<sup>47</sup>, он получил от Вас пару целевых указаний и поспешил выполнять свои служебные обязанности.

Тем временем Мод и Оливер подобрали очередное тело за руки и за ноги, и, раскачав его, вышвырнули его следом за остальными.

– Этот последний, – с облегчением заметил Ваш первый помощник, оттирая пот со лба. Вы кивнули, понимая, что проблем невпроворот – 230

---

<sup>44</sup> Офицер, отвечающий за состояние пушек, боеприпасов и пороха.

<sup>45</sup> Пушки, установленные в носовой части корабля для выстрелов вперёд.

<sup>46</sup> Пушки, установленные от носовой надстройки (бак) до кормовой надстройки (ют).

<sup>47</sup> Батареейными называются палубы корабля, предназначенные для размещения корабельной артиллерии. В зависимости от размеров корабля их бывает несколько, и количество пушек в них может ощутимо варьироваться. Пушки крепятся тросами, чтобы не отъезжать при отдаче, а амбразуры закрываются в небоевой обстановке.

## 200

Нужно было решать, что делать с теми немногими выжившими пиратами, которые сложили оружие, или достались Вам в руки ранеными...

*Прикончить – и дело с концом – 100*

*Пытать, с целью выведать всё, что им известно – 70*

*С паршивой овцы – хоть шерстки клоч, поэтому пусть лучшие послужат гребцами, на пару с каторжниками – 214*

*Высадить их на каком-нибудь острове – 235*

*Выделить им лодку и отправить восвояси – 30*

## 201

Вот незадача! Сезонная миграция тролльвалов, сметающая всё и вся на своём пути, включая небольшие острова и рифы (все карты придётся теперь переписывать!) вынуждает Вас внести существенные изменения в первоначально проложенный курс. Увы и ах!

*Вы теряете 20 пунктов Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*

## 202

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Проплыв некоторое расстояние, Вы натываетесь на купеческое судно, атакованное тролльвалом. Люди ведут по чудовищу стрельбу из мушкетонов, метают в него абордажные пики (из-за чего спина морского монстра напоминает ежину), пытаются отгонять его шумом. Метать вблизи бомбы, поджигать монстра или делать что-то подобное чревато: можно повредить корабль.

Конечно, можно спустить на воду шлюп, установить на него фальконет и заплыть к чудовищу сбоку, но он тотчас же опрокинет шлюп и сожрёт смельчаков. Да уж, задача...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Поможете незнакомцам – 462*

*Или проплывёте мимо, не отвлекаясь на чужие проблемы – 458*

## 203

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Бронированные рыбы, ракоскорпионы-великаны, морской дракон с крыльями-плавниками и парусным наростом на спине – такой, знаете ли, с высоко посаженными глазами и ядовитыми шипами на плавниках и жабрах...

Чего Вы только не видели за дни, прошедшие с начала плавания!

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Вдохновения, +1 пункт Плаванья!*

Но самое интересное всё ещё ожидает Вас впереди! Полный вперед! – 250

## 204

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Сделав небольшую остановку в портовом городке, располагавшемся по пути следования «Иосифа Обручника», Вы посетили местный кабак. В конце концов, если постоянно торчать на борту и вообще не сходить на сушу, не общаться с новыми людьми и не обмениваться свежими сплетнями – можно просто сойти с ума. Даже если в этих байках было больше вымысла, чем воды в кабацком пойле.

Вы зареклись, что зайдёте в кабак лишь пообщаться и покушать свежей баранины под чесноком. Но кругом сплошное искушение!

*Выдержите проверку, или прибавьте один пункт Алкоголизма!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Заняв стол вместе с Вашими людьми, Вы вскоре встречаете своего знакомого капитана, Вальтера Лонгимануса<sup>48</sup> и окликаете, подзывая к себе. Капитан со своими людьми составляет компанию Вашей команде и, обменявшись традиционными приветствиями и дежурными вопросами, мореплаватели начинают беседовать обо всём и ни о чём. О море, о пиратах, о женщинах, о политике, о всяких пошлостях, о высоких материях, морских чудовищах и легендах, а также о сокровищах и кладах.

Вальтер был, что называется, птицей вольного полёта. Время от времени он получал репрессальную грамоту от той или иной страны, успев повоевать в многочисленных войнах практически на всех сторонах конфликта. Иногда он целенаправленно гнался за объявленными наградами, развешивая на всеобщее обозрение головы известных пиратов и легендарных чудовищ.

Он был достаточно азартным человеком, из категории тех, кто готов промотать всё в «орлянку», пойти врукопашную против медведя или сигануть в море с отвесной скалы ради острых ощущений.

Фактически, он жил ради острых ощущений, стремясь преодолеть собою же установленную планку, сделать или не сделать что-либо из принципа, и деньги не являлись определяющим фактором. К примеру, он мог долго и с интересом охотиться за каким-нибудь пиратским кладом, а отыскав – разделить между членами своего экипажа, за что те были несказанно ему благодарны.

Всё это приносило ему довольно неоднозначную репутацию ненадёжного и скользкого человека, которого, несмотря на всё это, возможно направлять в плодотворное русло, и лучше иметь в числе своих приятелей, чем врагов.

В какой-то момент он начинает рассказывать Вам о хорошо укреплённом форте Морского Барона, жестокого, но продуманного пиратского капитана-цыгана. Не в пример большинству пиратов, Морской Барон соорудил крепость-базу, где хранятся золотые и серебряные слитки, сундуки, ломящиеся от золота, жемчугов и алмазов, мешки с дорогими пряностями, восточные шелка и огромный гарем из знатных и прекрасных наложниц, ожидающих, когда благородные родственнички раскошелятся на выкуп.

И, разумеется, Вальтер не против избавить мир от этакой гниды, ещё и что-то с этого поймев, но в этом деле ему никак не обойтись без Вашей помощи.

Чезаре присвистывает: его хитрые тёмные глаза горят алчным огнём. Большая Мод тоже не против померяться силами с Морским Бароном, но скорее из желания поквитаться с обидчиком женщин.

---

<sup>48</sup> Лонгиманус – это разновидность акул. Т.е., в данном случае, не имя собственное, а прозвище.

Падре Сабатини напоминает Вам, что, во-первых, Вас доверено срочное и ответственное дело, которое нельзя ставить под угрозу из-за какой-то сомнительной авантюры. Доктор Горацио и Сильвио с ним солидарны. И хорошо ещё, что здесь не сидит Лорентин, а то дело вполне могло бы закончиться плохо. Оливер готов принять любое Ваше решение, как и крошка Флинт.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Принять предложение Лонгимануса – 189*

*Вежливо отказаться – 438*

## 205

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

«Пиратия» было сначала неофициальным, а позднее и вполне устоявшимся названием для островка, ставшего логовом для пиратов Возрождения. В основном эти люди промышляли в прибрежных водах, вблизи материка, поскольку среди них было не особенно много толковых мореплавателей.

Иногда это скопление пиратов называли Морским Братством, куда менее известным прообразом Берегового Братства, возникшего позднее и действовавшего в разы эффективнее. Хотя бы уже потому, что «Морское Братство» было таковым разве что номинально.

Просто у пиратов был островок со своим портом, где можно было потратить свои кровно нагребленные барыши на нехитрые пиратские радости, набрать экипаж, отремонтировать и оснастить свою посудину.

В этом порту находился форт, построенный на основе руин старой крепости: достаточно серьёзный, для того чтоб давать отпор вражеским кораблям при нападении на «Пиратию», он был вдобавок ещё укреплен кольцом блокгаузов, охватывающим остров, и пушками береговой линии обороны. В порту всегда дежурило некоторое количество кораблей, готовых отражать нападение на притон.

В «Пиратии» даже был свой «губернатор», которого так и называли Губернатором. Это был пожилой пират еврейского происхождения, раввин, соблюдавший шаббат и кашрут. В своё время он с лихвой хлебнул страданий и унижений в еврейском гетто, и, захватив корабль со своими единомышленниками, отправился мстить обидчикам. Теперь он уже был пожилым человеком (что для пирата, при его-то образе жизни, было редкой удачей) и никуда не плавал сам, зато пользовался всеобщим признанием и авторитетом среди людей его профессии.

Губернатор умело вёл свои дела, прекрасно организовав то, чем на данный момент была «Пиратия». Несколько наиболее сильных пиратских капитана, каждый из которых обладал своим небольшим флотом, объединились по инициативе Губернатора, который тогда ещё не имел своего знаменитого прозвища. И хотя это не был союз в полном смысле слова, даже и такая координация деятельности, наличие общей укрепленной базы и, соответственно, общага на её содержание с долей от дел, помогло привлечь в Братство немало пиратов.

Соответственно, Братство стало силой, способной достаточно успешно противостоять внешним угрозам, давая отпор кораблям регулярного флота, чем не могли похвастаться обычные пираты. И, к слову сказать, примерно половина боёв приходилась не на корабли морских держав, а на корабли других пиратов-конкурентов, что так же принуждало многих вступать в Морское Братство, признавая его законы и предписания. Свод разумных правил, позволяющих выжить: ничего больше, и ничего меньше.

В принципе, любой человек, желающий вести какие-либо дела с пиратами, мог плыть в «Пиратию» на собственный страх и риск, при условии, что будет относиться с уважением к принятым в этом месте законам и традициям. Здесь не смотрели на цвет кожи, происхождение или вероисповедание, и за одним столом в кабаке могла сидеть достаточно пёстрая компания. Но стоило кораблю человека, не состоявшего в Морском Братстве, отплыть от острова на достаточное расстояние, и его можно было преспокойно захватывать, тотчас же возвращая в порт в качестве призового.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Посетите пиратский притон – 388*

*Обойдётся, и поскорее – 288*

## 206

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Собираясь было заплыть в знакомый порт, Вы замечаете, что там ведутся военные действия. В воздухе пролетают чугунные ядра, разрывные и зажигательные снаряды, проносятся облака картечи. Линия береговой обороны ведёт батарейные залпы, портовый форт отвечает кораблям неприятеля залпами из бомбических орудий, а из галерейных бойниц и блокгаузов то и дело показываются дула мушкетов.

В то же дело, и враг тоже не пальцем делан: пока несколько плавучих крепостей уверенно обстреливают пристань и форт, малые пинасы с вооружёнными до зубов морскими пехотинцами приближаются, ведя пальбу из мушкетов и фальконетов, с намерением вскоре высадить десант.

*Да, это Вам не с кучкой пиратов тягаться...*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Принять участие в обороне портового городка – 346*

*Тихо свалить, пока Вас никто не трогает – 268*

## 207

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Какой-то странный тролльвал уже целые сутки плывёт по следу Вашего корабля. Никогда не знаешь заранее, что может быть на уме у этих существ. Поговаривают, что одному капитану как-то раз попался любвеобильный тролльвал, по ошибке принявший его корабль за самку своего вида. В общем, никто не пострадал, но это было очень позорно и унижительно, и впоследствии за кораблём даже закрепилось обидное прозвище...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Плыть, как плывёте: рано или поздно сам отстанет – 349*

*Пальнуть в него из пушки: может быть, скорее отвяжется – 601*

## 208

Хей-хо! Полный вперёд!  
Вы получаете +1 пункт Плаванья!  
Бросьте игральную кость!  
«1» – (379) «2» – (258) «3» – (279)  
«4» – (297) «5» – (359) «6» – (218)

## 209

До поры до времени, Вы плыли с ней вместе, вызвав на корабле настоящий бардак и кучу расхожих разговоров и косых взглядов, создав себе достаточно неоднозначную репутацию. Люди отвлекались от работы, подолгу думая не о том, о чём следует. И, естественно, в массе, пусть и по разным причинам, народ относился ко всему этому негативно. Кто-то считал всё это аморальным извращением. Кто-то завидовал. Кто-то говорил о грехах, и возмездии, которое неизбежно постигнет корабль. Кто-то просто думал, что морское чудовище на борту накличет беду. И так далее.

*Вы приобретаете +3 пункта Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения, но теряете 25 пунктов Репутации!*

Кончилось это тем, что Вам пришлось забаррикадироваться в своей каюте вместе со своей морской любовницей, держа оборону так долго, как это было возможно, пока орава разъярённых моряков под предводительством падре Сабатини не попыталась сначала договориться «по-хорошему», достаточно прямо пояснив, что скоро будет и «по-плохому».

Вы тяжело дышали, держа наизготовку парочку флотских пистолетов с овальными рас-трубами и взведёнными курками, в то время как Ваша пассия, наполовину выбравшись из бочки с солёной морской водой, обняла Вас, прильнув к Вашей спине. Китель вскоре намок, но это Вас сейчас не беспокоило. Вы чувствовали, как бешено колотится сердце взволнованной мелюзгины. В этот момент она была вся белая и тряслась, как осиновый лист.

– Клеменс, мне страшно, – призналась она.

– Капитан, открывай! – прозвучал суровый голос падре Сабатини. – Ты знаешь, что ты – неправ. Отдай нам это богомерзкое создание, и, даю слово, мы тебя не тронем.

– Засунь свои нравоучения себе в задницу, святоша! – прикрикнули Вы, оценивая ситуацию. – Я уже говорил, и повторяю для особо безмозглых: сколько бы Вас там ни было, но жить-то, я думаю, всем охота. Первый же, кто войдёт в эту каюту, получит от меня пулю в грудь, живот или в лоб.

– Капитан, не дури, – подал голос Оливер. – Сколько мы уже с тобой вместе отплавали, а? И что, какая-то водяная девка тебе внезапно стала дороже всего твоего корабля и экипажа? Ты всегда был самую малость сумасбродным, но всегда разделял все беды и невзгоды своих людей. Ты всегда мог на нас положиться, а мы знали, что ты нам – как отец родной. Что с тобой стало?

– Это от её колдовства он потерял голову, – заявил вдруг Чезаре. – Вы разве не понимаете?! Капитан не в себе! Это всё чары! Они спадут как только мы от неё избавимся!

– Скорее уж я избавлюсь от тебя, и от твоей чёрной физиономии, чёртов мавр, – со злобой бросили Вы, ощущая себя одним в окружении предателей.

– Капитан! – гаркнула Большая Мод. – Никто не говорит, что эту твою рыбку обязательно нужно убивать. Но ты и сам видишь, что кругом происходит. Не будь мальчишкой. Обычно ты бываешь рассудительнее меня. Теперь прислушайся к совету старой дуры. Женщина на корабле – к беде!

– А как же ты? – ехидно заметили Вы.

– Ты понимаешь, о чём я. Женщина, из-за которой мужчины начинают терять голову и готовы перецепляться друг другу в глотки, да ещё и чудовище. Я не говорю, что её нужно непременно убить. Но мы могли бы просто выбросить её за борт – это её родная стихия, ничего с ней от этого не будет, – проворчала великанша.

– Сейчас ты у меня сама за борт полетишь, – огрызнулись Вы, в то время как заплескавшаяся в бочке мелюзина вцепилась в Вас ещё сильнее.

– Так, капитан, ты бы не бросался словами, если не можешь воплотить их в жизнь, – жёстко и холодно заметил Вам Сильвио. – Если ты плюнешь на экипаж – экипаж утрётся.

Но если экипаж плюнет на тебя – ты захлебнёшься, будь уверен. Как это всё называется? Ну, когда человек спит с чудовищами? Кто знает?

– Кобольдоложество? – подал голос доктор Моро. – Ну, вообще, в истории были примеры детей, рождавшихся от брака обычных мужчин и женщин с селками<sup>49</sup>, мелюзинами, тритонами. Мелюзина была родоначальницей рода Лузиньянов<sup>50</sup>. Мелюзина была старшей дочерью короля Альбы<sup>51</sup>, и являлась пусть и проклятым, но человеком<sup>52</sup>.

– От инкубов и суккубов тоже рождаются дети. И даже от болотных утопырей! Но это не люди, а чудовища. И это грех, извращение и мерзость! – сурово прикрикнул на него падре Сабатини.

– Тиновики рожаются из ила, – ни к селу ни к городу вспомнил Крошка Флинт. – А роговепри – из состриженных ногтей...

– Короче! – прервав всех, снова подал голос капеллан. – Капитан! Либо ты прекратишь упрямиться, откроешь дверь и выдашь нам эту тварь на расправу...

– Не надо её убивать, просто отпустим! – повысила голос Мод.

– Разберёмся! – заверил Оливер. – Капитан, ты видишь, до чего ты довёл ситуацию своим ослиным упрямством? Либо мы выломаем эту дверь, и для вас обоих это закончится не очень хорошо, либо отдай её нам и мы постараемся забыть о том, что было...

– Ихтиофобы! – придумав новое слово, выдали Вы.

– ... Либо садись с ней на лодку и плыви на все четыре стороны. Благо острова неподалёку. А на корабле ей в любом случае делать нечего, – продолжил Ваш старпом. – Не будь дураком. Побаловался – и хватит.

Мелюзина замерла от ужаса, ожидая Вашего решения.

– Ты ведь не отдашь меня им, да? – встревоженным тоном прошептала она.

«Прости...» – 657

---

<sup>49</sup> Селки или шелки – мужчины и женщины с туловищем человека и телом тюленя. Они были очень красивы, умели врачевать раны, насыпать в сети рыбу и подбрасывать добрым людям дары моря, а злым – путать сети и насыпать бури. Они иногда выходили на берег и снимали шкуры. Если мужчина или женщина забирала такую шкуру, эти люди могли заставить дивных существ жениться на них или вступить замуж. От таких браков рождались красивые дети, но часто такие истории заканчивались пусть не трагически, но печально. Однажды, один рыбак забрал на берегу такую шкуру, и встретив селку, которая её искала, взял её себе в жёны. Они любили друг друга и жили до глубокой старости душа в душу. Но жена то и дело с тоской глядела в море, как будто ей чего-то не хватает, а муж прятал в шкуру от её глаз. Однажды дочка сказала ей, что нашла в чулане какую-то шкуру. Бросив все дела, та бросилась, схватила шкуру и побежала к морю. Вскоре она уже плыла и увидела лодку с со старым рыбаком. Рыбак взглянул в глаза тюленя и узнал жену, но было уже поздно.

<sup>50</sup> Знатный средневековый род, представители которого проживали во Франции, Иерусалиме, Кипре и в Армении.

<sup>51</sup> Старинное название Шотландии, а не Албании.

<sup>52</sup> Согласно преданию, однажды король Элинас отправился на охоту, где встретил прекрасную девушку Прессину. Она согласилась выйти за него замуж, но при условии, что он не будет входить в её спальню во время родов или купания ребёнка. Король нарушил это условие, и Прессина, родившая тройню, забрала своих дочерей, отправившись с ними на затерянный остров Авалон. Три дочки, Мелюзина, Мелиор и Палатина, выросли феями. Когда старшей, Мелюзине, было пятнадцать лет – она узнала, почему они с сёстрами живут на острове. Желая отомстить отцу, они похитили его и заточили с его сокровищами в горе. Узнав, что девочки так непочтительно поступили с отцом, Прессина изгнала и прокляла их. Проклятием мелюзини стало то, что нижняя часть тела от талии и ниже превращалась каждую субботу в змеиную, и вместо ног у неё появлялись два змеиных хвоста (слово «мелюзина» стало нарицательным для женщин со змеиными или рыбьими хвостами вместо ног, в отличие от сирены с одним рыбьим хвостом). Тем временем, у графа Пуатье был племянник Раймондин, который нечаянно убил его на охоте, из-за чего он бежал в лес, скрылся там, набрёл на источник, встретил там Мелюзину и захотел на ней жениться. Она ответила ему, что если он женится на ней, то будет счастлив, богат, у него будет много детей, он никогда не понесёт наказания за свои преступления, но она поставила перед ним условие – он никогда не должен заходить в её спальню по субботам. Раймондин, основатель рода Лузиньянов, стал с её помощью богатым. Он обрёл огромные земли, обозначив их кожаным шнуром, сделанным из нарезанной шкуры оленя. Своей магией Мелюзина вспахивала земли, возводила города, построила замки (начав с фамильного замка Лузиньянов) и обеспечивала мужа богатствами и властью. Раймондин был ревнивым, и потому решил посмотреть в субботу на то, что делает жена. Он увидел её хвост, когда она мылась. Несмотря на нарушенное слово, она любила его и простила. Но однажды, когда их сыновья (а было у них восемь сыновей и двое дочерей) подрались и один убил другого – они поссорились, и муж в запале назвал Мелюзину змеей. Тогда она очень обиделась, отдала ему два волшебных кольца, превратилась в дракона, издала знаменитый «крик Мелюзини», облетела замок и улетела. С тех пор она всегда была покровительницей своих потомков, защищая их от всех бед и предупреждая о напастях.

*«Не волнуйся, я никому тебя не отдам» – 669*

*«Эй, Вы! Отойдите от двери, если не хотите получить пулю. Если что, как минимум парочку с собой успею забрать. Мы с ней уходим. Оба» – 602*

## 210

Ой-ой! Кажется, вышел конфуз...

*Испортить отношения со своей командой – 355*

*Испортить отношения с морскими жителями – 268*

## 211

– Ну и идиот же ты, – проворчал Вальтер, и вскоре скрылся под воду. Прождав его какое-то время, и понимая, что он больше не придёт, Вы были вынуждены направить шлюп к своему кораблю, старясь подплыть так, чтобы в случае чего по Вам не открыли пальбу. Естественно, что в скором времени экипаж Лонгимануса заподозрил неладное. Конечно, Вы могли попытаться убедить всех в том, что Вальтер просто взял, превратился в акулу и уплыл, и это было бы чистой правдой. Вот только Вам никто бы всё равно не поверил.

Сначала прозвучали взаимные оскорбления, а потом экипаж обоих галеонов обменялся выстрелами, полетели энтер-дреки, и завязалась абордажная битва.

*Бросьте игральную кость пять раз, и сложите выпавшие значения! Это – сложность, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё успешно – 459, если нет – 268*

## 212

Язык у Вас был подвешен, а командир гарнизона был человеком разумным, и вскоре Вы сумели найти общий язык.

Сложив оружие, защитники блокада начали выходить один за другим, сдаваясь на волю победителя.

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +20 пунктов Героизма, +20 пунктов Вдохновения и +20 пунктов Репутации!*

Вопрос лишь в том, собираетесь Вы держать слово, или нет.

*Да это ж мрази, таким слово дают лишь понарошку – 457*

*Обещание есть обещание – 603*

## 213

Экипажу явно не понравилось подобное решение. Как-никак, Ваши люди гибли и рисковали своими жизнями не в последнюю очередь потому, что надеялись получить свою долю с добытых сокровищ.

*Вы теряете 50 пунктов Репутации!*

Они всё-таки, если и не оправдывают, то, по крайней мере, понимают Вашу позицию. Многие думают, что всё дело якобы в страхе перед особо уполномоченным и прочими возможными стукачами. С юридической точки зрения, Вы формально правы. Но по существу – Ваши люди считают это плевком на их жертвы и Вашей попыткой выслужиться перед начальством.

Да ну их, пусть думают всё, что хотят, но Вы поступили так, как считаете правильным, и этого у Вас никому не отнять...

...Экипаж не испытывал особого воодушевления, пока Вы делали крюк, приплыли в родной порт, отрапортовали обо всех обстоятельствах дела, провели опись, передали добытое добро...

...Времени на всё это ушло немало. С одной стороны, Вас отчитали за то, что Вы промешкались, так и не доставив Лорентина куда следует. С другой, добытые Вами средства были тем, в чём как раз остро нуждалась коканская казна.

*Запишите достижение «Добытчик»!*

Получив королевское благословение, Вы снова отправились в плаванье. Но время было упущено. Бушевал сезон штормов. Поэтому Вам пришлось делать крюк, чтобы не рисковать судьбой корабля и экипажа. Сначала Вам достаточно долго пришлось проторчать в чужом порту, пережидая невзгоду и выслушивая упрёки особо уполномоченного. А затем, Вы начали ощущать на себе недобрые взгляды всего экипажа.

*Ждать и дальше – 287*

*Рискнуть и плыть сейчас – 328*

## 214

И то дело. Признаться, Ваши люди желали бы для них куда худшей участи, но, учитывая обстоятельства и потребности, сочли это приемлемым. Конечно, теперь этих гадов придётся ещё и кормить, но, с другой стороны, пара-другая лишних гребцов никогда не помешают.

– Благодарите нашего капитана, и его золотое сердце, – заметил второй помощник Чезаре.

Вы же, тем временем, уже были мыслями совершенно в иных делах и заботах – 197

## 215

Одной гидрой меньше! Брандскугели в этом деле пришлись как нельзя кстати! Потому что в бою с гидрой всегда нужно иметь в запасе либо брандскугели, либо раскалённые ядра. Хотя, говорят, было дело когда такой гадине скормили брандер. Ну, так говорят...

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма, +15 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репутации!*

Жаль только, что её мясо ядовито и несъедобно – 300

## 216

Несчастливая амфиштера падает в океанскую пучину, подняв страшный брызг. Наверное, многие рыбы сегодня будут сытыми.

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +15 пунктов Героизма, +15 пунктов Вдохновения, +15 пунктов Репутации!*

Вам даже жаль её...

Но не успеваете Вы отплыть, как океанские воды взрываются и на поверхности появляется громадный тролльвал, по чешуе которого стекают бурные водопады. Оставив рыбок без сладкого, он за секунду сожрал тушу бедной амфиштеры. Но, по-видимому, её оказалось мало, и теперь он переключил внимание на Ваш корабль.

*Бросьте игральную кость четыре раза и сложите выпавшие значения! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – 694, если нет – 550*

## 217

Море штормит не на шутку! Лучше бы причалить в ближайший порт и переждать!

*Вы теряете 10 пунктов Плаванья!*

Что поделать, такова жизнь...

*Бросьте игральную кость! Ближайший к Вам порт...*

«1»: испанский – 698

«2»: португальский – 604

«3»: французский – 622

«4»: английский – 643

«5»: голландский – 677

«6»: испанский – 685

## 218

Навстречу Вам движется какое-то судно. Присмотревшись в подзорную трубу, Вы понимаете, что это...

*Бросьте игральную кость!*

«1»: шведский хольк<sup>53</sup> – 605

«2»: французский неф<sup>54</sup> – 611

«3»: датский бот<sup>55</sup> – 623

«4»: английский гекбот<sup>56</sup> – 650

«5»: турецкое чектырме<sup>57</sup> – 692

«6»: норвежский шнек<sup>58</sup> – 686

---

<sup>53</sup> Вообще-то, правильное «халк», но расхожим, хотя и не вполне корректным стало употребление как «хольк». Хольк – собирательное название для ряда североευропейских кораблей XV – XVI веков, зачастую имевших принципиальные конструктивные отличия, в зависимости от места и времени. Изображённый на одной из гравюр Питера Брейгеля-старшего хольк напоминает переходное звено между галеоном и флейтом.

<sup>54</sup> По-французски «корабль». Парусное судно, применявшееся в торгово-военных делах, участвовавшее в Столетней войне и перевозившее паломников в Святую Землю. У нефа было семь якорей для большей устойчивости.

<sup>55</sup> Распространённый тип кораблей древне-норманнской конструкции, отличающийся большой мореходностью. Древнейшие образцы известны с V века и встречались в Дании. Датские боты встречались вплоть до XX века.

<sup>56</sup> Парусное судно, применявшееся главным образом для перевозки войск и войсковых грузов. Близко по типу к фрегатным судам. Являясь вместительным грузовым судном – не предусматривало артиллерию, но иногда на него устанавливались орудия, и тогда гекбот применялся в качестве корабля поддержки при высадке десанта.

<sup>57</sup> Лёгкое парусное легковооружённое судно, применяемое как торговое, а в ходе военных действий – как посыльное.

<sup>58</sup> Парусно-гребной корабль северных мореходов, применявшийся преимущественно для набегов и грабежей, в лучших традициях драккаров викингов, которым пришёл на смену.

## 219

Настоятель морского храма, дружелюбный монах в хабите и скапулярии, охваченном сыромятной верёвкой, отвечает Вам, что обитает здесь один, хотя иногда кто-нибудь ненадолго остаётся ему помогать. Его паства – моряки, пираты, и даже морские обитатели – сирены, тритоны и мелюзины, поскольку путь к Богу открыт для всех. Святому Антонию Великому был дан особый чин покаяния для бесов, но они не раскаиваются не потому, что не могут, а потому, что просто не желают, упорствуя в своих грехах, за которые понесут ответ также, как и люди, которых они совратили.

Пираты не трогают монаха и его храм: отчасти потому, что уважают, отчасти потому, что боятся, ведь его защищают морские обитатели, в числе которых – огромный тролльвал, способный без труда потопить любой корабль.

Стены храма исписаны благодатными изображениями, в которых так или иначе фигурирует тема моря: Спаситель, шествующий по глади морской; пророк Иона, выбравшийся из чрева кита; Святой Брендан Мореплавателю на Ясконтии, и так далее.

*Поинтересоваться, нужна ли монаху какая-нибудь помощь – 353*

*Просто помолиться и уплыть – 329*

## 220

– Нет-нет! Ну что вы несёте! Всё было совсем не так! – стукнув по столу с такой силой, что в кружке пива подскочила пена, произнёс заплетающимся языком моряк.

– А как? – придвигаясь поближе, поинтересовался один из его собутыльников.

*Обнулите все показатели и создайте персонажа заново!*

– Значит, слушай меня, юнга! На самом деле, всё было иначе... – с видом знатока, начал тот – 47

**221**

Есть, капитан! Полный вперёд!  
*Испытайте судьбу!*

## 222

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на следующий параграф по списку.*

Плывёте Вы себе, никого не трогаете, как вдруг, откуда ни возьмись, из морских глубин выныривает рыба – не рыба, человек – не человек, а что-то непонятное, но в митре епископа на голове. Или чём-то похожем на митру, поверх чего-то похожего на голову.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.