

18+

Геннадий Логинов

Морские байки

Антология

Геннадий Логинов

Морские байки. Антология

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=50174252

ISBN 9785449811318

Аннотация

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 орудийных палубах, а мелкая каракатица – в настоящего кракена...

Содержание

Предисловие	18
Раздел S	20
Правила раздела	23
Героизм, Алкоголизм и Вдохновение	24
Авантюризм	27
Судьба и воля	29
Плаванье	30
Репутация	31
Дипломатия	32
1	34
2	37
3	38
4	39
5	40
6	41
7	42
8	43
9	44
10	45
11	46
12	47
13	48
14	49

15	50
16	51
17	52
18	54
19	55
20	56
21	57
22	58
23	59
24	60
25	61
26	62
27	63
28	64
29	65
30	66
31	67
32	68
33	69
34	70
35	71
36	72
37	73
38	74
39	75
40	76

41	77
42	78
43	79
44	80
45	81
46	82
47	83
48	84
49	86
50	87
51	88
52	89
53	91
54	92
55	93
56	94
57	95
58	96
59	98
60	100
61	102
62	103
63	104
64	105
65	106
66	107

67	108
68	110
69	111
70	112
71	114
72	115
73	116
74	117
75	118
76	119
77	120
78	121
79	122
80	123
81	125
82	126
83	127
84	128
85	129
86	130
87	131
88	132
89	133
90	134
91	137
92	138

93	139
94	140
95	141
96	142
97	143
98	144
99	145
100	146
101	148
102	149
103	150
104	155
105	156
106	157
107	158
108	159
109	161
110	162
111	163
112	164
113	165
114	166
115	167
116	168
117	169
118	170

119	172
120	173
121	174
122	175
123	176
124	177
125	178
126	179
127	180
128	181
129	182
130	183
131	184
132	185
133	186
134	187
135	188
136	189
137	190
138	191
139	192
140	193
141	194
142	195
143	196
144	197

145	198
146	201
147	202
148	203
149	204
150	205
151	206
152	207
153	208
154	209
155	210
156	211
157	212
158	213
159	214
160	215
161	216
162	217
163	218
164	219
165	220
166	221
167	222
168	223
169	224
170	225

171	227
172	228
173	229
174	230
175	231
176	232
177	233
178	234
179	235
180	236
181	237
182	239
183	240
184	241
185	242
186	243
187	244
188	245
189	246
190	251
191	252
192	253
193	254
194	255
195	256
196	257

197	258
198	260
199	261
200	265
201	266
202	267
203	268
204	269
205	272
206	275
207	276
208	277
209	278
210	283
211	284
212	285
213	286
214	288
215	289
216	290
217	291
218	292
219	293
220	294
221	295
222	296

223	297
224	298
225	299
226	300
227	301
228	302
229	303
230	304
231	309
232	310
233	311
234	314
235	315
236	316
237	318
238	319
239	320
240	321
241	323
242	324
243	325
244	326
245	327
246	328
247	329
248	331

249	332
250	333
251	334
252	335
253	336
254	337
255	338
256	339
257	340
258	341
259	342
260	344
261	345
262	346
263	347
264	348
265	349
266	350
267	351
268	352
269	353
270	354
271	355
272	356
273	357
274	358

275	359
276	360
277	361
278	362
279	363
280	364
281	365
282	366
283	368
284	369
285	370
286	371
287	372
288	373
289	374
290	375
291	376
292	377
293	378
294	380
295	381
296	383
297	384
298	385
299	386
300	388

301	390
302	391
303	392
304	393
305	394
306	395
307	396
308	397
309	398
310	399
311	401
312	402
313	403
314	404
315	405
316	406
317	407
318	408
319	409
320	411
321	412
322	415
323	418
324	420
325	423
326	426

327	427
328	428
329	429
330	430
331	431
332	432
333	434
334	436
335	437
Конец ознакомительного фрагмента.	438

Морские байки
Антология
Геннадий Логинов

© Геннадий Логинов, 2020

ISBN 978-5-4498-1131-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Предисловие

Уважаемый читатель!

Вы видите перед собой интерактивную историю, развитие которой будет зависеть от Вашего везения и принятых Вами решений. Это не шахматы, в которых непременно необходимо поставить противнику шах и мат, и не футбол, где требуется забить гол: интерактивный роман 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.



Раздел S (Зюйд)



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 сгубило 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 двустольных пистолетов, а также фламигерой и дагой, Лорентин Д Граммон держался с капитаном и с его людьми достаточно высокомерно и вызывающе.

Он уделял массу времени и внимания своим волосам, бороде и усикам, что могло бы стать поводом для шуток, если бы не его злющий 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 плаванье, 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 орудийных палубах, а мелкая каракатица – в настоящего кракена...

Правила раздела

Героизм, Алкоголизм и Вдохновение

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

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

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 игральной кости значение . 6

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

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. То есть, для того чтобы пройти её успешно, Вам нужно будет выдержать проверку, затратив на переброс не , а пункта. Провалите снова – пункта. И так далее. **2 1 2 3 Вдохновения**

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

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

Игромеханически это выражается в том, что каждое очко 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**

Вдохновения

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

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

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 , придётся переходить на параграф . *Авантюризма 440*

В самом начале игры значение равно , 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. *Авантюризма 5*

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

Максимально возможное значение характеристики , и ес-

ли набралось столько, то персонаж переходит на параграф .

10 220

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 : в таком случае от Вас требуется бросить игральную кость и прибавить выпавшее значение к текущему номеру параграфа.

Судьбу

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

Плаванье

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

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

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 , переходите на . Начальное значение равно . **-100 550 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 веду-

щих 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 дилеммы будут вставать перед Вами регулярно: как во взаимоотношениях с собственным экипажем, так и во внешних вопросах. Как следует поступить, – подскажут Ваше сердце и принципы.

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, 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, Ваш первый помощник, кряжистый и огромный Оливер, отбросил его в сторону и, тотчас же выхватив из-за широкого красного кушака два пистоля, разрядил их во врагов, один за другим.

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

Сверкнувший в воздухе нож пролетел мимо Вас, уйдя в корабельную мачту по рукоять. Метнувшийся 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 ощутимый 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 го-

ловы 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 звонко обнажил скьявону и подманил Вас к себе с издёвкой... – 190

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 палашиом 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!

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

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!

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 убралась 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 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

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, плаванье продолжается – 280

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. 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

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

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

изма! Выдержите проверку, или запишите 1 пункт Алкогол

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

...Путешествие продолжается – 538

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

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

Закончилось это тем, что Вас с Вашими офицерами вывели 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

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

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, посыльные 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

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!

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 перекачиваются 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

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

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

На палубе в скором времени начало твориться чёрт знает что. Птицы хватали 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

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

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

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

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

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.

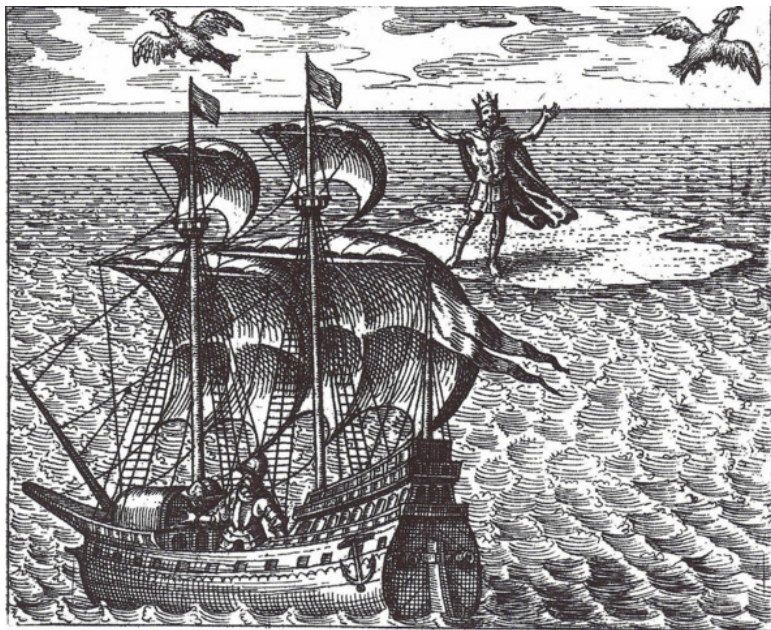
Вы получили +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения и +5 пунктов Репутации!

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

В тот самый миг, когда команда уже верила, что Вы оторвались и спасение близко, чудовище настигло Вас, погребя галеон под своей неподъёмной 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!

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!

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!

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 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!

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!

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, 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!

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

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, вблизи борта расположились стрелки в стёганных халатах и экзотических шляпах, вооружённые аркебузами и магазинными арбалетами.

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

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

– 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

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!

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

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 отрабатывать 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

К сожалению, экипаж значительно потрепало: судя по всему, эти сволочи планировали заполучить корабль вместе со всем содержимым, поэтому преимущественно били картечью и кнйппелями, чтобы, с одной стороны, сломать мачты, повредить такелаж и разорвать паруса, обездвйив 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...

изма! Выдержите проверку, или запишите 1 пункт Алкогол

Ладно, дело надо делать – 197

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

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 плаванье на чём-то подобном, – по Вам откроют пальбу безо всяких разговоров: вызывающий вид...

Все на борьбу с пробоиной!

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

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

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

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

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

Даже если это панцирь километрового 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 отрикошеть.

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

– 250 Ну, ладно, фиг с ней, с черепахой. Пусть живёт



– Вы смеете угрожать мне, находясь на моём корабле? – нахмутив 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 целена-

правленная 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!

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

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

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

– 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

– 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

– Капитан! – в самый разгар накала ситуации на сцену вышел квартирмейстер 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, забери у него оружие и запри. Всё это временно. И, конечно же, для Вашего блага...

Вам нужно было срочно прокладывать путь – 250

Какое-то время Ваши люди спорили, а чем лучше бить: мощь пушечных ядер избыточна – ошмётки 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 цепанут и оглушат парочку-другую. Хотя – тоже вариант. Можно пальнуть в них брандскугелями – 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 брандскугелями – 456

Разбомбим – 464

Залпанём чугунными ядрышками – 499

Запутаем их кннппелями – 468

Да ну их, этих крабов – 88

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

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

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 Кока-
нью 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 во-
просы.

– Капитан, а с этими что? – поинтересовался Чезаре, ко-
гда Вы собрались было уходить потолковать с особо уполномо-
ченным.

«Заприте их в трюме до моего возвращения» – 90

«Оставляю их на ваше усмотрение» – 597

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, выклевывали 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!

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!

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!

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 снo-ва!

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 снo-ва!

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!

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

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

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

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

Испытайте судьбу!



Handl. S. Am. S. figuravit.

Joan. Wandelaar fecit.

Hunc veluti magno veniens e gurgitis quondam
Bellua continui ventris sub carcere vitam.

Et post tres sales oclusum litore tandem
Refusus, vesicis dedit vitalibus auris.

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 снов!

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

Издав воинственный крик, Вы переходите в контрнаступление!

Выдержите проверку со сложностью 6! Враг силён, бронирован и умело орудует двумя клинками, молниеносно парирруя 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!

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!

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

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!

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

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

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

В данный момент Вам было просто не до них. Преодолев ещё алую 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 ДЛадые 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 подумая, – скривившись, бросил особо уполномо-

ченный, 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 велят 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?

Взведя курки, Лорентин нацелил на Вас свой массивный дуствольный 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

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

Испытайте судьбу!

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!

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!

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!

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!

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!

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!

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

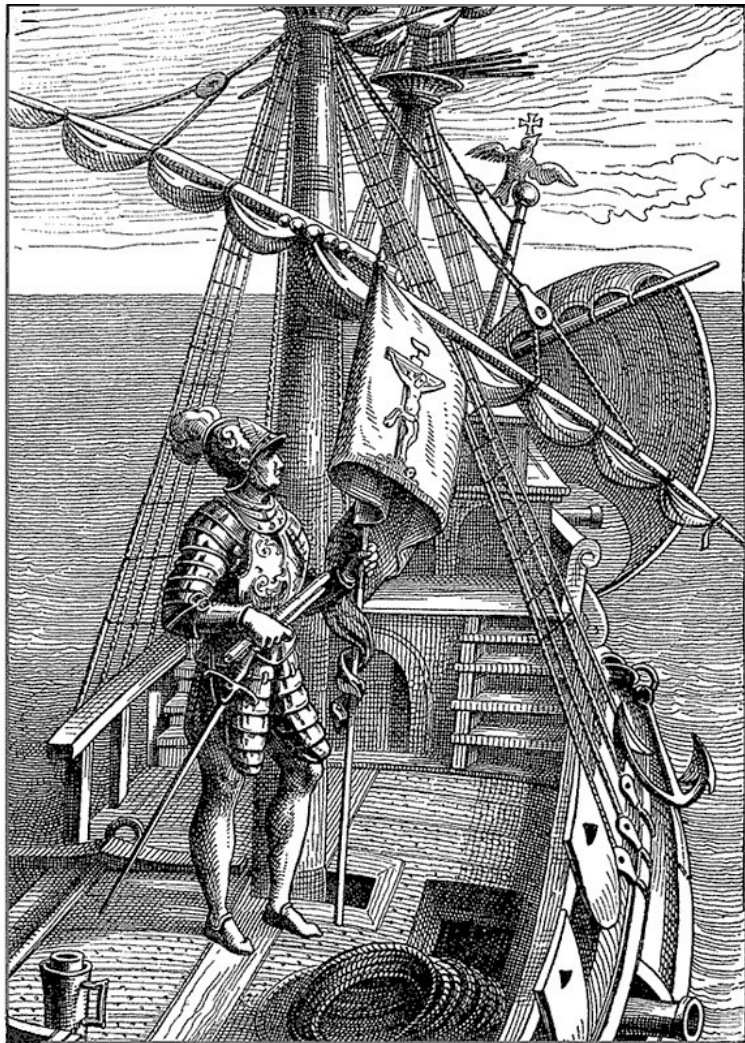
Остаётся надеяться, что внесённая Вами лепта склонит чашу весов на сторону обороняющихся и определит исход сражения.

По местам! К бою – готовься!

Выдержите десять стандартных проверок!

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

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



Не услышав от Вас убедительных причин, моряки усомнились в Вашей компетентности, сочтя за неуравновешенного человека с серьёзными 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

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

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 и поджигая всё, что возможно, брандскугелями. 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 стар-

шего, велели спустить шлюпки на воду. Сами Вы надели в этот раз лёгкий шлем-черепник, застегнули поверх кителя ламеллярную корсет-кирасу, полунаручи и горжет, 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 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.

Чезаре, Ваш лучший канонир и цейхвахтер, 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, 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 оцетинившийся 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 удалении 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 обездвигить 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 немаловажно, 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 бездыханный, 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

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

– 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

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

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

– 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 прямо 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 раз-

нообразия 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

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, прервали агонию зверя и оттёрли 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

– 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

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

Испытайте судьбу!

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!

330 Если же нет –

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 незадача: 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!

220 Если хотя бы одна из проверок провалена –

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

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!

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!

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...

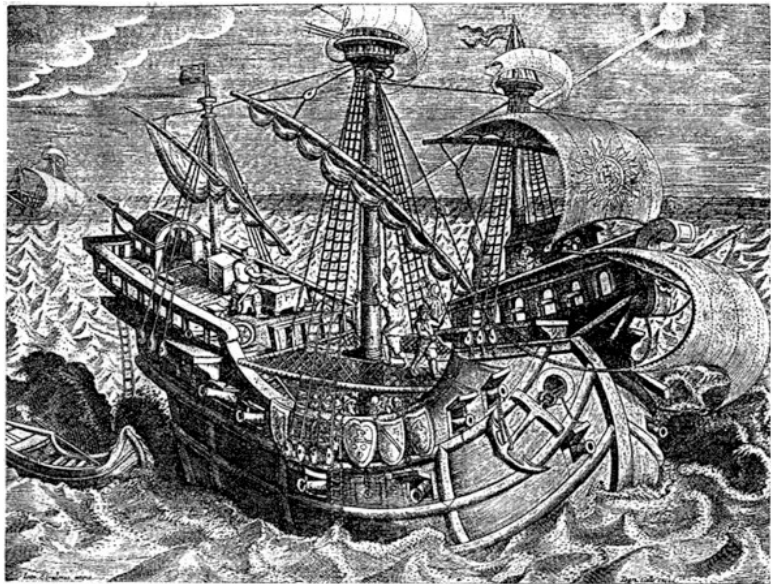
Вы теряете 3 пункта Авантюризма!

Возвращайтесь на параграф 111 и испытайте судьбу снова!

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



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

Артиллерийский поединок в самом разгаре!

Испытайте судьбу!

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 abordаж, размахивая парными мечами-бабочками – 170

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

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!

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 abordаж, 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

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

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.

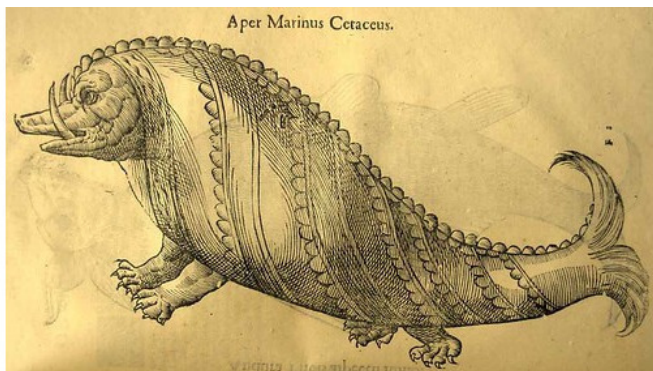
Со стороны это казалось детскими играми. Но пока змей возился со своей новой «игрушкой» – Вы выиграли время и оторвались, радуясь тому, что у него в клыках не Ваш корабль – 250

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

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



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

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

Сражённый метким выстрелом, Ваш противник падает за-
мертво, 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

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

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

Вблизи раздаётся громогласный выстрел!

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

Если всё хорошо, дуэль продолжается – 190

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 рыбьей 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!

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!

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!

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!

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

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 орудейных палуб «Иосифа Обручника».

Вы получаете +1 пункт Авантюризма!

Да, кажется, это правда было больно – 38

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!

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

– 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-пряделщицы 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 напрямиком 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, значаца, открывать на месте посольство, договари-

ваться о межпланетных связях, так сказать...

В этот момент дверь кабака распахнулась, и на пороге появился Карстен Клеменс, капитан корабля «Иосиф Обручник», собственной персоной. Вся суета и оживление ментально 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 плаванья 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 настроженностью. – 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...

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

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

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

Он и не думал отставать. Всё это уже начинало несколько 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

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!

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

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

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 замертво, 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!

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.

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!

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!

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!

Очевидно, это чудовище не просуществовало бы так долго, и ему не поклонялись бы филистимляне, не будь оно осмотрительным 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 плавание, 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

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 разбежались 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 о бою с пиратами, и другое – такой ужасной смертью...

Вы теряете 4 пункта Авантюризма!

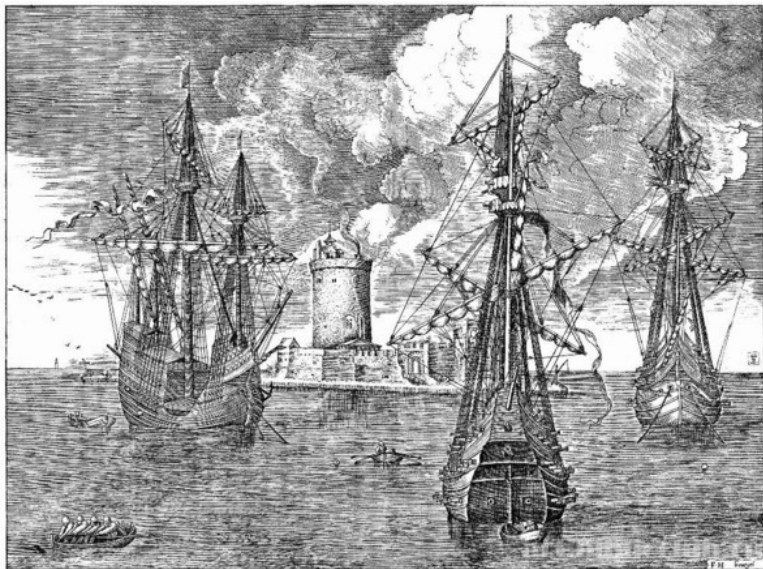
...Но, как бы больно ни было, Вы должны довершить начатое – 250

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



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!

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!

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!

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!

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.

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!

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

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

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!

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

– 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

Вокруг раздаются крики на разных языках, звенят клинки и громыхают 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!



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!

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!

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 «Кииииааааай»!

Вы теряете 2 пункта Авантюризма!

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

Возвращайтесь на параграф 170 и испытайте судьбу снова!

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

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!

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

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

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

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

Падре Сабатини проникновенно и с упоением рассказывает имрам – сказание о Святом Брендане Мореплавателе, попутно упоминая Святую Бригитту, Святого Коломбо и Святого Патрика. 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!

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

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

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

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

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. 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, 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

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

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.

На галюнной фигуре установлено примитивное самодельное приспособление для дымовой завесы, как на корейских кобуксонах.

Выдержите проверку со сложностью 2!

Если всё успешно – 159, если нет – 49

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

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 неоднзначно: 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 развевался 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 с частоколом и рвами, а в бухте у ворот дежурил небольшой личный флот легендарного пирата: парочка солидных боевых галеонов и кучка фрагтовочных 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 разбе-

рёмся», уж извини, для меня – не план действий. Есть разница между бесшабашностью и полным идиотизмом, – скептически отметили Вы.

– 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, подобная 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 облике, – пояснил Вальтер. – Ну так что, ты со мной, дружище?

Конечно! – 378

Ни за что! – 169

Как показывала практика, Вы с Вашим визави оба являлись превосходными мастерами гемуэзской школы фехтования. Дуэль обещала быть жаркой...

Испытайте судьбу!



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!

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!

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!

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 заливной кровью палубе под злорадный смех своего убийцы. Переходите на параграф 110

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!

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

Спустя некоторое время пробойны 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

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

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, 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, обезобра-

жившим 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, но даже управлявших кораблями и целыми флотами. 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.

Поэтому пираты, по возможности, стараются нападать на слабые, плохо вооружённые, а то и вовсе безоружные су-

да, 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 понемно-

гу. 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. Отчитавшись о состоянии погонных и шкафутных орудий и положении дел на батарейной палубе, 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

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!

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 заплывать к чудовищу сбоку, но он тотчас же опрокинет шлюп и сожрёт смельчаков. Да уж, задачка...

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Поможете незнакомцам – 462

Или проплывёте мимо, не отвлекаясь на чужие проблемы – 458

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 вперёд! – 250

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 покусать свежей баранины под чесноком. Но кругом сплошное искушение!

изма! Выдержите проверку, или прибавьте один пункт Алкогол

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Заняв стол вместе с Вашими людьми, Вы вскоре встречаете своего знакомого капитана, Вальтера Лонгимануса 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 ма-

териях, 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 про-

думанного 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 поимев, 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.

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

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 награбленные 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 укреплён кольцом блокгаузов, охватывающим остров, и пушками береговой линии оборо-

ны. 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 укреплённой 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 бо-

ёв 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

Обойдёте, и поскорее – 288

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

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

Хей-хо! Полный вперёд!

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Бросьте игральную кость!

«1» – (379) «2» – (258) «3» – (279)

«4» – (297) «5» – (359) «6» – (218)

До поры до времени, Вы плыли с ней вместе, вызвав на корабле настоящий бардак и кучу расхожих разговоров и косяких 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 раструбами 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 мелюзины. 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, мелюзинами, тритонами. Мелюзина была родоначальницей рода Лузиньянов. Мелюзина была старшей дочерью короля Альбы, и являлась

пусть и проклятым, но человеком.

– 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

«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

Ой-ой! Кажется, вышел конфуз...

Испортить отношения со своей командой – 355

Испортить отношения с морскими жителями – 268

– 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 шлюпок к своему кораблю, стараясь 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!

268 Если всё успешно – 459, если нет –

Язык у Вас был подвешен, а командир гарнизона был человеком разумным, и вскоре Вы сумели найти общий язык.

Сложив оружие, защитники блокауза 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

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 плевок 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 невзгду 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

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

Одной гидрой меньше! Брандсугели в этом деле при-
шлись как нельзя кстати! Потому что в бою с гидрой всегда
нужно иметь в запасе либо брандсугели, либо раскалённые
ядра. Хотя, говорят, было дело когда такой гадине скормили
брандер. Ну, так говорят...

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +15 пунктов Ге-
роизма, +15 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репута-
ции!*

Жаль только, что её мясо ядовито и несъедобно – 300

Несчастливая амфиштера падает в океанскую пучину, под-
няв страшный брызг. Наверное, многие рыбы сегодня будут
сытыми.

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +15 пунктов Ге-
роизма, +15 пунктов Вдохновения, +15 пунктов Репутации!*

Вам даже жаль её...

Но не успеваете Вы отплыть, как океанские воды взры-
ваются 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 вы-
павшие значения! Это – сложность проверки, которую Вам
необходимо выдержать!*

Если всё успешно – 694, если нет – 550

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

Навстречу Вам движется какое-то судно. Присмотревшись в подзорную трубу, Вы понимаете, что это...

Бросьте игральную кость!

«1»: шведский хольк – 605

«2»: французский неф – 611

«3»: датский бот – 623

«4»: английский гекбот – 650

«5»: турецкое чектырме – 692

«6»: норвежский шнек – 686

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 Мореплыватель на Ясконтии, и так далее.

Поинтересоваться, нужна ли монаху какая-нибудь помощь – 353

Просто помолиться и уплыть – 329

– Нет-нет! Ну что вы несёте! Всё было совсем не так! – стукнув по столу с такой силой, что в кружке пива подско-чила 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



FIGURE DU FOISSON NOMME VLETTI,
d'après de Lissonne de mat.

Есть, капитан! Полный вперёд!

Испытайте судьбу!

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.

Громко и нараспев, странное существо читает молитву на латыни, а затем, перекрестив Ваш корабль, погружается в морскую пучину...

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

...Да уж, чего только не повидаешь в жизни. Как бы то ни было, Вы с Вашими людьми полагаете, что это добрый знак – 290

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

С этим черепашьям супом – явно что-то было не так. Вы целый день почти не покидали галюн...

Вы теряете 1 пункт Авантюризма, но приобретаете 1 пункт Плаванья!

Уфф... Ну получит у Вас этот кок... Потом... Обязательно – 408

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

– Вещественность предметов, – заплетающимся языком пояснял падре Сабатини, вознося указующий перст. – Они есть знаки. Но не знаки чего-то иного. Не символы. А знаки самих себя.

– Да-да, конечно, – отмахнулись Вы, стараясь даже не вникать в то, что он несёт в этот раз.

– Капитан, может быть, пропустите с нами рюмочку, а? – ухмыльнувшись лукавым сатиром, предложил мавр Чезаре.

– Нет, ты же знаешь, я в завязке, – отнекиваетесь Вы.

– Ну, немножечко совсем... По пятьсот, – предложил он.

– Ну, по пятьсот... – прикинув, взвесив все «за» и «против», Вы взяли рюмку и вскоре опорожнили её. – Ну, по пятьсот – так по пятьсот... Раз!

изма! Выдерите проверку, или прибавьте 1 пункт Алкогол

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Да, так и живём – 301

Во время плавания, Вы обнаруживаете в море бутылку с запиской примерно следующего содержания: «Хочешь увеличить мачту на своём галеоне? Поторопись! Первым став увеличившим – кнippель в подарок!»

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

С раздражением занывав записку обратно, Вы выбрасываете бутылку за борт. Как же Вас достали уже эти дурацкие рассылки!

Впрочем, Вам сейчас не до всяких глупостей – 260

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

Акулы плавники – просто объеденье! Корабельный кок в этот раз постарался на славу!

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

Да, на сытый желудок и командуются лучше – 201

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

На крошечном рифе, посреди бескрайних морских просторов, Вы с величайшим удивлением обнаружили маленькую церковь с причудливым крестом, напоминавшим морской якорь.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Стены её поросли морскими водорослями, кораллами и ракушками, а в небе над морским храмом кружили и кричали чайки.

Остановитесь и посетите удивительный храм – 219

Или поостережётесь и поплывёте дальше – 354

Это Вам не игрушки. Это война, не на жизнь, а на смерть, в которой у Вас нет «своих». Поэтому Вы не видите чего-то неправильного в том, чтобы пройти мимо и не встречать в чужие разборки – 354

Ну и ничего не случилось! Гы! – 208

Спустя некоторое время корабль был приведён в достаточно приличное состояние, чтобы совершать на нём плавание без опасения затонуть от пробоин.

Оставалось лишь самое главное – проложить курс.

Нужно сказать, что те же пираты, включая наиболее известных и ужасных, в массе не были обучены подобным премудростям. Обычно это были случайные люди, ставшие пиратами не потому, что мечтали об этом с детства (хотя изредка существовали даже целые династии, где подобный род занятий был семейным делом), а просто в силу тех или иных обстоятельств. К примеру, при захвате судна пираты могли поставить перед пленными выбор: стать рабом, надеясь на выкуп (на который обычному человеку без рода-племени не приходилось рассчитывать) или пополнить ряды пиратов.

В массе добровольцев на флоте было немного: вербовщики шли на разные ухищрения, убалтывая, опаивая, а то и просто отлавливая и избивая случайных людей, затаскивая их на корабли. Жизнь матросов была сложной и тяжёлой, и эти люди зачастую поднимали восстание, захватывая корабль. Но управлять им они не умели.

Эти люди со временем могли приноровиться к пальбе из пушек, уходу за такелажом и абордажному бою, хотя до профессионально обученных канониров, офицеров

и морских пехотинцев самоучкам, познающим всё методом тыка, было далеко как до Луны.

Но представления об основах навигации, и прочих жизненно важных премудростях (которым будущих капитанов и офицеров регулярных флотов обучали в специальных школах, гильдиях и академиях) встречались у единиц.

И то, как правило, это были не обычные пираты, а бывшие офицеры регулярного флота или корсары знатного происхождения, имевшие каперский патент и воевавшие на стороне какого-либо флота. Такие правда могли прожить достаточно долго и натворить немало дел, добившись успеха на своём поприще.

подавляющее же большинство просто выходило в море и плыло куда кривая выведет. Те, что осторожнее, старались плавать вдоль материка, не теряя побережья из виду: отследить их перемещения, и устроить засаду, было несложно. Другие вели себя рисковее, и это чаще завершалось плохо, чем хорошо.

Пираты не разбирались в системе координат, не умели читать карты, не имели представления о том, что такое «долгота» и «широта», не умели различить на небе Малую Медведицу и определить Полярную Звезду, не говоря уже о том, чтобы пользоваться секстантом, хронометром и прочими «ненужными» инструментами.

Ну ладно, секстант и хронометр возникли на две сотни лет позднее (хотя и тогда пираты были в этом плане ничуть

не лучше), а на этот момент ничего подобного не существовало и дело было особенно сложным, даже для образованного человека.

Помня, что угловая высота полюса мира над горизонтом всегда равна широте точки наблюдения, было достаточно отыскать на небе Полярную Звезду и вычислить широту при помощи секстанта. Но до его изобретения ещё со времён Древней Греции использовали менее удобную астролябию. Для вычисления долготы объекта нужно было получить разницу во времени между точкой нахождения и портом отправления, но до появления часов этот метод практически не применялся.

В итоге, профессиональные мореплаватели использовали крайне сложную систему вычислений, определяя местоположение объекта в пространстве по положению Луны и спутников Юпитера, что требовало наличия астрономических инструментов и серьёзных познаний в области математики.

Капитаны и офицеры получали эти знания в морских училищах, но обычные люди, не имевшие специального образования, в принципе не могли заниматься подобными вычислениями. Что и говорить, поскольку многие испытывали сложности при обращении с компасом.

Образованный офицер понимал, что на море прямой путь от точки до точки – не обязательно кратчайший.

Во-первых, существовали всевозможные подводные течения, которые были тщательным образом изучены и нанесе-

ны на карты. Их знание позволяло сэкономить время и силы, а незнание могло в как минимум осложнить путь и отклонить корабль от курса.

Во-вторых, ураганы, возникающие в определённое время года, так называемый «сезон ураганов» с августа по ноябрь. Во избежание встреч с ними любой знающий человек вернулся бы переждать в порт, вместо того чтоб бороться со стихией. Смелые, но глупые – шли напролом, в результате чего их корабли тонули или разбивались о скалы.

В-третьих, существовали так называемые морские ветра, или «пассаты», стабильно дувшие в определённых местах на протяжении целого года. Они были нанесены на карты, и у мореплавателей даже было профессиональное выражение «выйти к пассату». Паруса наполнялись ветром, и корабль приходил куда нужно. Но если капитан не разбирался в подобных вопросах, его могло занести хоть к чёрту на рога – 300



Из засады появляются пиратские корабли! Что поделать, с каждым днём они становятся всё изощрённее и изощрённее...

Бросьте игральную кость!

«1»: легковооружённые, манёвренные и быстрые канонерки – 606

«2»: внушительный галеон при поддержке канонерок – 613

«3»: смешанная эскадра по принципу «что добыли» – 629

«4»: пара голландских флейтов – 670

«5»: сарацинские пираты на своих «шайтан-корытах» – 647

– 674 «6»: несколько бригантин

Тролльвал слишком силён, чтобы расправиться с ним так, нахрапом. Но всё-таки Вы его одолели: монстр стремительно отступает!

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

Конечно, можно махнуть на него рукой и уплыть: дело, в общем-то, сделано. Но есть риск, что эта дрянь вернётся и снова возьмётся за старое, начав топить корабли поменьше и послабее Вашего.

Догнать и добить – 259

Да ну его к водяному – 389

В скором времени от блокауза остались лишь дымящиеся воспоминания. Это было не так уж и легко, но – вполне по силам профессионально обученной команде. Миновав покорёженный частокол и обрушенные ворота, перешагивая через трупы и добивая раненых (вот нечего было грабить корабли, убивать Ваших людей и упрямиться, когда можно было сложить оружие), Вы прошли в повреждённые помещения в сопровождении своих матросов и офицеров.

Действительно, награбленного пиратами добра (в числе которого были атлас и шелка, чёрный и белый жемчуг, восточные пряности, золотые монеты и слитки, драгоценные камни всех цветов и размеров, инкрустированные оружия с золотыми насечками, и так далее) хватило бы на то, чтобы приобрести и вооружить целый флот. Естественно, всё это не принадлежало единолично одному человеку. У того капера были покровители, без которых всего этого просто бы не было, и с ними нужно было делиться. Да и содержание форта с гарнизоном и всей сети укреплений обходилось недёшево.

Оставалась одна небольшая проблемка. Дело в том, что не имея специальной репрессальной грамоты, Вы не имели права просто так взять и присвоить себе даже и трофеи, добытые в борьбе с пиратами, от которых Вы отбились. Ко-

рабль, так или иначе, должен был прийти в порт, в судовом журнале должны были быть соответствующие записи, а у капитана иметься соответствующие документы, на основании которых должны были проверить, что конкретно, в каком количестве и на каком основании находится на борту. Тальманская расписка, и т. д. Бывали прецеденты, когда у капитанов изымались трофеи, добытые в схватке с врагами державы или пиратами, на том простом основании, что эти капитаны не состояли в регулярном флоте и не имели каперского патента.

Но даже и имея репрессальную грамоту, капитан не мог свободно распоряжаться тем, что добыл. Он должен был отвести всё добытое добро (пиратский корабль, сундуки сокровищ и т.д.) в призовой суд державы, выписавшей ему патент. Можно было иметь только один патент, и исключения не делались даже для союзников: иначе капитан мог выбирать, какой суд выгоднее в данном случае. Далее суд уточнял все обстоятельства дела (порядок захвата приза, предложение сдать, обращение с пленными, вклад в дело захвата приза и т.д.), на основе которых капитану доставалась лишь какая-то доля добытого.

Как быть? Очевидно, что оставлять сокровище здесь не вариант. Его просто заберут те, кто приплывут следом после Вас. Забрать его на борт, а потом перепрятать в другом месте? Ну так собака Лорентин на Вас настучит. А выбросить его за борт – это тоже срыв всей миссии, хотя на море

бывает и всякое. Да и не в нём одном дело: не во всех своих людях Вы одинаково уверены.

Что же остаётся? Можно нагрузить «Иосифа Обручника», делать крюк, тратить время, привести всё это в коканский порт, и получить за это от короля большое «спасибо». Зато – всё по закону, да.

Что Вы решили?

Поступить законно – 213

Поступить по-своему – 107

Вражеская шхуна вскоре уходит ко дну, оставив на душе ощущение лёгкого раздражения, как если бы Вы только что прихлопнули комара. Назойливого, но с парусами и пушками.

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

Туда им и дорога – 208

На взгляд членов Вашего экипажа, это было слишком мягкое наказание. Но, так или иначе, Вы были капитаном, и отважно сражались, не прячась за спинами товарищей. Поэтому заслужили своё право принимать решение – даже и такое, которое придётся по душе далеко не всем.

Впрочем, они ещё не знали того, что Вы придумали. Высадив пятнадцать человек на маленьком клочке суши в окружении моря, носившим среди местных моряков название Сундук Мертвеца, Вы оставили им бутылку рома, прекрасно зная о том, что ром не утоляет, а напротив, только усиливает жажду...

Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репутации!

...После чего – отбыли прочь – 208

Ну, это уже просто ни в какие ворота! Громадный тролльвал, подобных которому Вы прежде не видели за всю свою жизнь, всплыл и улёгся, загородив со бой весь видимый горизонт и пространство до солнца и неба. Из-за этого вмиг стало темно. Да уж, такую махину даже Птица Рух с места не сдвинет. В его брюхе, наверное, запросто поместится вся Европа. Если только сам материк, частью которого она является, не расположен на спине другого тролльвала, который спит на дне мирового океана. Люди могут жить веками на земле, которую считают своей, даже не зная о существовании такого колосса.

На Вашем пути возникла реальная проблема. Можно хоть целый день палить в него из пушек, но с таким же успехом блоха может кусать Ваш корабль. Делать нечего, остаётся либо ждать, когда чудовище уйдёт, либо пытаться обойти его, если у него, конечно, есть край. Но это может занять недели, если не месяцы!

Вы теряете 40 пунктов Плаванья!

Впрочем, что поделывать, выбора всё равно, по сути, и нет: уйдёт он или не уйдёт, от того что Вы проторчите на месте – времени пройдёт ничуть не меньше, а плыть в обход – это шанс. Зато можно, если получится пробить его шкуру, можно будет пополнять запасы съестного, не заботясь о них

во время плавания. Это ж пир на весь мир, всех голодных накормить можно!

Испытайте судьбу!

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

Ваше плаванье продолжается, и слева по борту проплывает громадная черепаха. Кто-то из членов экипажа начинает опускать шутки по поводу черепашьего супчика. Черепаха шутку юмора не оценила, и вскоре у неё на панцире поднимаются орудийные порты, из которых показываются внушительные дула крупнокалиберных пушек. Идиоты! Ну разве ж можно так шутить?! Они что, ни разу в жизни не слышали про Пушечную Черепаху? Она ведь не дура, всё слышит и понимает!

Впрочем, поздно сокрушаться – пушечные ядра, исторгнутые черепахой, уже устремляются в мачту, и сверху на палубу сыплются обломки рангоутов. Потом, обязательно, кому-то за всё это влетит, но сейчас – нужно обеспечить команде черепаший суп на ужин!

Вы теряете 3 пункта Авантюризма, но получаете 1 пункт Плаванья!

Выдержите проверку со сложностью 10!

355 Если всё успешно – 269, если нет –

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

К Вашему кораблю подплывает небольшой тролльвал. Он движется медленно и осторожно, стараясь не выпускать большие струи, поскольку на его спине сидят люди.

Когда тролльвал оказывается возле правого борта, эти люди начинают голосить, объясняя, что их корабль пошёл ко дну, а морское чудовище подобрало их и спасло. Да, такое время от времени бывает. Приказав позаботиться о людях, Вы даёте распоряжение выделить для тролльвала вяленой ветчины – он её заслужил.

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

Погладив тролльвала по чешуе, Вы отдаёте приказ продолжить путь – 208

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

В стороне, чуть поодаль от Вашего корабля, проплывает здоровенный тролльвал, на спине у которого расположена сеть оборонительных фортификаций, с блокгаузами и мощными орудиями. Суровый офицер с нафабранными усами муштрует роту солдат на плацу. Бойцы отрабатывают метание гранат, но тролльвала это, кажется, ни сколечко не беспокоит. Огромный кряжистый линдорм вспахивает грядки на спине у морского чудовища, огромный кейфонг исторгает пламя, на котором кузнец, оттирая пот, выковывает фальчионы и чинкуэды.

Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +5 пунктов Вдохновения, +1 пункт Плаванья!

Что и говорить, такое увидишь не каждый день. Ваши люди собрались у борта и с интересом наблюдают за прирученным тролльвалом и фортом-поселением. Многие хотели бы пообщаться с обитателями гарнизона, но Вы полны сомнений – всё-таки это не портовый городок, а боевая крепость.

Подплывёте поближе – 607

Продолжите путь – 354

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

Мимо Вас проплывает огромный и необычный корабль: отливающий металлом, состоящий из множества листов, заклёпок и шестерёнок, он сверкает медью. Его экипаж составляют подобные ему автоматы, напоминающие ожившие латы.

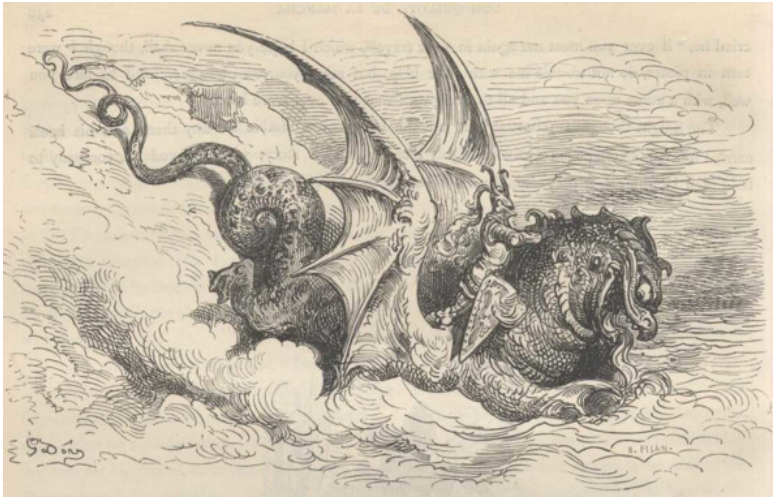
Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Людей поблизости не видно. У экипажа возникают смешанные чувства. Одним любо-дорого смотреть, а другие напуганы, и желают, чтобы Вы открыли пальбу или, по меньшей мере, разобрались, что там и как. Третьи вообще за то чтобы плыть подальше и побыстрее.

Открыть пальбу – 658

Поскорее уплыть – 208

Подойти поближе и заняться изучением корабля – 644



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

Огромный тролльвал прилёг на коралловый риф, подставив солнышку пузико, и блаженствует, наслаждаясь жизнью. А Вам ещё работать и работать.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Позавидовать, и открыть пальбу – 675

Пусть живёт – 178

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

На борту, слово за слово, вспыхнул новый мятеж. Этим дуракам только дай повод. И не важно, если даже минуту назад Вас буквально носили на руках: баранам много поводов не нужно.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Выдержите проверку со сложностью 2!

Если всё прошло успешно – 659, если не очень – 352

На Вашем пути, совершенно некстати, оказываются сражающиеся флотилии. Очевидно, Вы присутствуете при грандиозном морском сражении, которое войдёт в учебники по истории. Вот только сейчас Вам просто нужно доплыть до места назначения, а эти воители Вам мешают. Плыть через них – это просто самоубийство, значит – придётся делать крюк и обходить армаду.

Вы теряете 2 пункта Авантюризма и 25 пунктов Плаванья!

Испытайте судьбу!

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

Вы обнаруживаете остров, населённый племенами зверолюдей. Доктор Моро хотел бы изучить их чисто из практического интереса. Но Лорентин требует, чтобы Вы не делали ненужных остановок и быстрее довели его куда следует.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

По-своему, особо уполномоченный, конечно же, прав. И без того уже потеряно немало времени впустую – 354

Высадиться на берег, сославшись на пополнение запасов – 673

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

Один из моряков подходит к Вам, сжимая в руке пиковый туз. Все прерывают свои ежедневные рутинные занятия, наблюдая за развитием событий. Молодой придурок заявляет, что коллектив недоволен Вашим командованием, и по жребию именно ему выпала обязанность, и бла-бла-бла...

Нет, ну что ты будешь делать? А где этот самый «коллектив»? Почему эти крысы прячутся за спинами молокососа и говорят не от имени всего экипажа?

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Показательно казнить молодчика – 671

Показательно наказать парня – 648

Выйти с парнем на поединок – 654

Потребовать от экипажа объяснений – 638

Громадная туша тролльвала дрейфует по волнам. Её разрывают и жрут акулы, клюют птицы. Пищи хватит на всех, даже более чем. Но смотреть противно. Впрочем, Вам доводилось наблюдать вещи и похуже.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Ладно, поплыли – 379

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

Вот это встреча! Прямо на Вас плывёт внушительный корабль, ощетинившийся множеством орудий. Это сарацинское судно, которое Вы никогда не спутаете ни с одним другим. Ведь оно принадлежит Вашему заклятому врагу, Абубакару Ибн Хамиду. Прошлый раз этот внебрачный сын козы и ишака едва не погубил Вас, когда Вы плыли с королём Ральфриком, который тогда ещё только служил во флоте под Вашим началом. Но теперь «Иосиф Обручник» значительно лучше оснащён!

Вы наблюдаете за тем, как суеются косматые бородачи в тюрбанных шлемах, вооружённые карамультуками, скимитами и буздыганами, видите развевающиеся флаги с арабесками и саблями, видите сурового офицера в ерихонке с белым султаном, отдающего приказы своим янычарам, и видите самого Абубакара, невозмутимо перебирающего чётки.

Вынув из ножен свой скаллоп, Вы указываете им в сторону своего врага, и красноречиво проводите ребром другой ладони по горлу.

Выдержите проверку со сложностью 8!

348 *Если успешно – 672, если нет –*

Вы плывёте и обнаруживаете широкую чёрную черту, проходящую на протяжённости моря. Многие моряки пребывают в недоумении. Но Вы, как человек образованный, поясняете им, что это не что иное, как черта экватора.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Во всяком случае, Вам так кажется – 258

Корабль уносит мощным течением. Некоторые матросы уверены, что ещё немного, и он рухнет вместе с водопадом с края света, и Вы собственными глазами увидите трёх китов, слонов и черепаху. Вас это не особенно прельщает, поэтому, поборовшись всеми силами за жизнь своего экипажа и вырвавшись из смертельной ловушки, Вы меняете курс.

Вы теряете 4 пункта Авантюризма и 25 пунктов Плаванья!

Что ж, Выше нос! – 218

В скором времени с проблемами и передрыгами разобрались и плавание продолжилось!

Испытайте судьбу!

Норд – 18

Норд – тень – ост – 270

Норд – норд – ост – 180

Норд – ост – тень – норд – 320

Норд – ост – 580

Норд – ост – тень – ост – 500

Ост – норд – ост – 221

Ост – тень – норд – 331

Ост – 560

Ост – тень – зюйд – 487

Ост – зюйд – ост – 243

253

Зюйд – ост – тень – ост – 201

Зюйд – ост – 301

Зюйд – ост – тень – зюйд – 567

Зюйд – зюйд – ост – 338

Зюйд – тень – ост – 360

Зюйд – 260

254

Зюйд – тень – вест – 524

Зюйд – зюйд – вест – 390

Зюйд – вест – тень – зюйд – 408

Зюйд – вест – 290

Зюйд – вест – тень – вест – 415

Вест – зюйд – вест – 236

Вест – тень – зюйд – 401

Вест – 531

Вест – тень – норд – 429

Вест – норд – вест – 441

256

Норд – вест – тень – вест – 308

Норд – вест – 422

Норд – вест – тень – норд – 448

Норд – норд – вест – 538

Норд – тень – вест – 280

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»: португальский – 636

«2»: голландский – 697

«3»: английский – 682

«4»: английский – 690

«5»: голландский – 695

«6»: английский – 676

Навстречу Вам движется какое-то судно. Присмотревшись в подзорную трубу, Вы понимаете, что это...

Бросьте игральную кость!

«1»: *генуэзская галера* – 678

«2»: *французская шебека* – 683

«3»: *испанская каравелла* – 691

«4»: *португальская каракка* – 689

«5»: *шведский полакр* – 609

«6»: *алжирский самбук* – 612

В какой-то момент тролльвал издаёт пронзительный крик.

Или, точнее, зов, на который из морских глубин всплывает такая необъятная глыба, на фоне которой сам грозный тролльвал выглядит неоперённым птенчиком. Наверное, это его мама. И для Вас это не сулит ничего хорошего...

Бросьте игральную кость восемь раз и сложите выпавшие значения! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!

Если всё хорошо – 608, если нет – 352



Есть, капитан! Поднять якорь! Отдать швартовы!

Испытайте судьбу!

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

Мимо Вашего корабля, заставляя колыхаться и трепетать всю морскую стихию, проносится великое множество тролльвалов. От самых маленьких, размерами немногим превосходящими Ваш корабль, до исполинов и колоссов, на спинах которых без проблем уместился бы целый город-государство с крепостными стенами. Да хоть та же Кокань!

Существо с огромной пастью и клыками, исторгающее мощные струи воды сквозь дыхла на рогах, проплыло так близко от «Иосифа Обручника», что можно было протянуть руку и прикоснуться к диковинке!

Слава Богу, путь этих громадин не пересекается с Вашим, а всего лишь проходит рядом!

Это жутко! И, в то же время, чарующе прекрасно!

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

Спустя некоторое время Вашему экипажу удаётся совладать с морским волнением, поднятым глубоководными исполинами, и продолжить плаванье – 359

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

Дозорный кричит и все поднимают головы, пытаюсь рассмотреть, что так напугало бедолагу. В скором времени напуганы уже все, от мала до велика.

Громадная, жуткая Птица Рух пролетает в небе над Вами, сжимая и унося в когтях линейный стодвадцатипушечный линейный корабль. Чудовище издаёт пронзительный крик, и на воду вблизи «Иосифа Обручника» опускается птичье перо, по размерам сопоставимое с канонерской лодкой.

Сотрясаясь от ужаса, экипаж проводит это страшилище встревоженными взглядами.

– In nomine Patris, et Filii, et Spiritus Sancti. Amen, – заикаясь, произнёс падре Сабатини, перекрестившись трясущимися руками.

Команда заметно приуныла, как, впрочем, и капитан...

Вы теряете 5 пунктов Авантюризма, но приобретаете 1 пункт Плаванья!

– Спаси, Господи! – креститесь Вы, поспешно отдав приказ плыть как можно подальше и побыстрее – 297

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

На пути следования Вашего корабля появляется морской народец – сирены и урсулы. Полногрудые красотки с роскошными, пусть и намокшими, локонами приветливо машут руками, кокетливо призывая Ваш экипаж оставить на время заботы и окунуться в морскую прохладу.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Мужчины, долгое время пребывающие в вынужденном воздержании, казалось, просто потеряли голову. Во всяком случае, – в подавляющем большинстве. В то время как некоторые настороженно говорят о бесовщине и чертовщине, а падре Сабатини, Чезаре и Оливер пытаются удержать безумцев, которые сбрасывают с себя одежду и прыгают за борт, Вы с Сильвио и юнгой Флинттом ещё не определились, как Вам быть.

Впрочем, не только мужчины теряют голову. Большая Мод тоже приглядела себе какого-то симпатичного перекаченного морского красавца, и теперь спешит к борту, раздеваясь на полном ходу.

«Прекратить безобразие хулиганить!» – 614

Присоединиться к веселью – 619

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

Вы долго держитесь без пьянства. Но это непросто даётся Вам, в прошлом запойному алкоголику и дебоширу, требуя немалых волевых усилий. Пока что Вы держались молодцом. Но кто знает, что будет дальше. Эх, бутылочка-бутылка... Выпить тебя, что ли, и на душе полегчает?

изма! Выдержите проверку, или прибавьте пункт Алкогол

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

...В любом случае, у Вас есть приказ короля Ральфрика – 279

У падре Сабатини очередной приступ меланхолии. Сначала он рассуждает о том, что пират Бальтазар Косса стал Папой Римским, так что и для него не всё потеряно, с другой стороны – вспоминает, что тот стал Антипапой и вообще был человеком достаточно гнилым...

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Конечно, капеллан – хороший мужик, но иногда он бывает просто невыносимым занудой... – 217

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

Корабль заносит к морским рифам. Неприятная встреча...

Выдержите проверку, или идите на параграф 550

Если всё путём – 316

Снова здорово!

Бросьте игральную кость!

«1»: корабль несёт на рифы – 615

«2»: корабль затягивает в жуткий водоворот – 628

«3»: вихри свирепствуют, на море качка – 635

«4»: бушует ураган – 642

«5»: на Вас несётся тролльвал – 652

«6»: корабль атакован вивернами – 668

– Нет, ну вы только послушайте, что за чушь он несёт! – сорвав от негодования с головы колпак, проворчал тощий как рыбий скелет матрос, с живописным фингалом под глазом. – Ну-ка садитесь поближе, и слушайте, что я вам скажу!

Ну-ка – ну-ка – 354

Уфф... Да уж... Победа-то – победой, но кому-то за этой ой как влетит...

Вы получаете +4 пункта Авантюризма, +20 пунктов Героизма, +20 пунктов Вдохновения, +20 пунктов Репутации!

Шпицрутенами тут определённо не отделаться – 208

Есть, капитан! Лево руля! Полный вперёд!
Испытайте судьбу!



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

Порывы морского ветра наполняют паруса, унося Ваш корабль вдаль, навстречу приключениям, полным опасностей!

Вы получаете +15 пунктов Вдохновения и +5 пунктов Плаванья!

Как романтично! – 441

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

Вы боретесь со своей пагубной страстью, но Вас так и тянет снова залезть в бутылку...

изма! Выдержите проверку, или получите 1 пункт Алкогол

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

...В любом случае, дело нужно делать – 236

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

Вы коротаете время, упражняясь в стрельбе на акулах...

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

Неплохо, капитан! Весьма неплохо – 401

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

В рыбацких сетях оказалась какая-то жирная скользкая образина: рыбомордая, пучеглазая, но при этом наделённая некоторыми человеческими чертами. Она напоминала монаха с выбритой тонзурой, но больно кусалась и разевала здоровенную пасть с рядами острых зубов.

Вы получаете +1 пункт Плавань!

Это была знаменитая рыба-монах, опасная, вредная и достаточно агрессивная. Впрочем, как посмотреть: если бы Вас так кто-нибудь поймал в сети и утащил в непривычную для Вас среду – Вы бы, пожалуй, и не так себя вели.

Убивать её не хотелось, да есть было нельзя: с одной стороны, в этом чудовище было много человеческого и оно оказалось на борту не по своей вине. С другой – всё-таки эти твари убивали людей, если верить легендам и сказаниям. Правда, люди их убили значительно больше. И как быть?

Всё-таки прирезать – 684

Выбросить за борт и дело с концом – 661

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

Остановившись по пути в небольшом портовом городке, Вы отдохнули, пополнили запасы и набрались сил.

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

Море не ждёт – 531

Суета, хлопоты, рутина. Оливер что-то там занудствует по поводу тальманской расписки. Скууууучноооо...

Вы теряете 1 пункт Авантюризма, но приобретаете 1 пункт Плаванья!

Но что поделать, не каждый день происходит что-то интересное. А скука и рутина – меньшее из бед, что ожидают Вас в плаванье – 429

Парня прогоняли через строй раз за разом, пока он не получил свою порцию шпицрутенов. В какой-то момент он упал, и больше не поднимался. Его не планировали погубить специально. Но просто он оказался не готов к подобному. Вам даже было его жаль. Но, всё-таки, Вы понимали, что это корабль. Это дикий неосвоенный океан.

У Вас на руках команда, состоящая из людей далеко не ангельского поведения. Они понимают только силу. Будешь с ними деликатничать и цацкаться – сожрут и забудут. Погибший тоже не был ангелом. Он был убийцей. И Вам ещё придётся смотреть в глаза жене и детям Вашего матроса, которого он убил, сообщая им горькое известие. Его наказали заслужено, и это было далеко не самое суровое наказание, которое Вы имели полное право назначить в подобных обстоятельствах. И люди должны понимать, что за любым проступком на борту, тем более преступлением, неизбежно последует наказание, с крайними мерами, если придётся.

Если люди этого не понимают – начинаются мятежи, а потом капитан оказывается на рее...

Вы получаете +5 пунктов Репутации!

...Плаванье продолжается – 250

– Ну и куда Вы нас занесли, любезнейший?! – с возмущением и негодованием, бросил в запале Лорентин. Впрочем, на нервах были все. Или почти все.

Определить, куда занесло Ваш корабль, было достаточно затруднительно. И первым, кому удалось это сделать, был Крошка Флинт. Почувствовав запах серы, он свесился через борт, заметив, что галеон в буквальном смысле находится на длинных рогах косматого существа, всклокоченные волосы которого состояли из пламенных змей, вьющихся меж собою, извергая огонь и серу.

– Да-а... Боюсь, что падре Сабатини это вряд ли понравится... – сглотнув подступивший к горлу комок, с неудовольствием заметил юнга. В скором времени на существо обратили внимание остальные. И, надо сказать, все члены экипажа были единодушны в догадках о том, кого встретили на своём пути...

Бросьте игральную кость десять раз и сложите полученные значения! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!

Если всё успешно – 680, если нет – 550

Навстречу Вам движется какое-то судно. Присмотревшись в подзорную трубу, Вы понимаете, что это...

Бросьте игральную кость!

«1»: французский галеон – 662

«2»: английский галеон – 616

«3»: испанский галеон – 634

«4»: французский полакр – 641

«5»: португальский полакр – 651

«6»: голландский бриг – 667

Вы несётесь прямо на рифы!

*. Выдержите проверку, или переходите на 550 Если всё
путём, испытайте судьбу!*

Жуткий круговорот! Спасайтесь!

*Выдержите проверку со сложностью 4, или переходите
на 49*

531 Если всё хорошо –

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

Во времена парусного судоходства морские песни имели вполне конкретную практическую ценность. Во-первых, они помогали синхронизировать работу, а во-вторых, психологически разрядиться при сложной работе.

Песни помогали матросам высказать своё мнение, избегая наказания от капитана и офицеров.

На строку песни обычно приходился один толчок или рывок, и были песни «для длинного рывка» (например, для поднятия парусов), «для короткого рывка» (когда дел немного, но они требуют приложения многих сил), «для помпы» (при откачке помпой воды), «для кабестана» (штуkenции, которую крутят поднимая якорь – эти песни были размереннее, спокойнее и протяжнее, чем прочие), песни «для развлечения» (по всем прочим не оговоренным случаям) и «для рыбалки».

Запевалы не назначались официально, но они пользовались всеобщим уважением экипажа, от юнги до офицеров.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Ну что, капитан, исполните что-нибудь!

Чего бы и не спеть (выдержите проверку со сложностью

2) – 663

И без Вас умельцы найдутся – 257

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

Стадо гиппокампусов проносится мимо Вашего корабля. Какая красотища! Так бы смотрели и смотрели на их скачку и слушали ржание!

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

Но всё хорошее (как, впрочем, и плохое) рано или поздно заканчивается – 236

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

Навстречу Вам плывёт зачумлённый корабль с погибшим от болезни экипажем. Или, на морском жаргоне, чумаход. Какой ужас! Какая мерзость! Что поделать, всё это мерзко. Но бывают случаи, когда эта дрянь прибивается к портам и разносит заразу по городам.

Вы отдаёте приказ обстрелять корабль (поскольку, с одной стороны, подойти поближе и просто поджечь никто не решается, а с другой – канонирам и кулевринёрам нужно постоянно практиковаться), и вскоре мрачное судно уходит на дно.

Но на душе всё равно погано.

Вы теряете 1 пункт Авантюризма, но приобретаете 1 пункт Плаванья!

Ладно, двигаем дальше – 360

До поры до времени, путь протекает спокойно и безмятежно...

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

...Пока на Вашем пути не возникает морской великан – 137

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

Вы плывёте как ни в чём ни бывало, как вдруг дозорный замечает вдалеке необычное тёмное облако, которое стремительно увеличивается.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Интересно, чем бы это могло быть – 17

Дождавшись, когда сезон штормов пройдёт, Вы продолжили прерванный путь – 208

Вы уплываете прочь, оставив «Пиратию» позади. Ещё от самой бухты за Вами увязалось небольшое судёнышко, оснащённое кучкой мелкокалиберных пушечек, годящихся скорее для обороны от небольших тролльвалов, чем для артиллерийской дуэли. Впрочем, мощные орудия нужны для ведения дальнобойного обстрела фортов, блокгаузов и линейных кораблей, а для ближнего морского боя, плавно переходящего в абордаж, на первом месте стоят скорость и манёвренность, при известной сноровке определяющие исход всего сражения. Корабль, прежде всего, силен не пушками, а обученным экипажем. Впрочем, и Вы – не промах.

Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – это сложность проверки, которую необходимо выдержать!

355 Если всё прошло успешно – 234, если нет –

Да уж, твердолобые ребята, с уставом вместо мозгов. Напрочь лишённые чувства юмора (значит, было за что). Они считают, что устного выговора будет недостаточно, и собираются препроводить Ваш корабль в порт, задержав до выяснения обстоятельств. А лично Вас, как главного виновника, представят пред светлы очи генерала-губернатора.

Конечно, можно просто взять и перебить этих дураков. Но, во-первых, Вам просто не хочется проливать человеческую кровь по такой нелепой причине. Вам жалко как своих людей, так и их коллег-испанцев, не виноватых в том, что ими командуют такие дуболомы. А во-вторых, это будет не просто разборка нескольких кораблей, а начало войны с Испанией. Нет, не так. Начало «Черепашьей войны» с Испанией, к которой Кокань не готова.

Взвесив все «за» и «против» Вы...

Решаете позволить этим людям сопроводить Вас к губернатору – 664

Решаете расправиться с ними здесь и сейчас, и дальше действовать по обстоятельствам – 637

Огромный и жуткий, тролльвал проплывал неподалёку от Вашего корабля, отбрасывая тень и заслоняя собой солнце. Его клыки и рога не уступали по величине и объёму стволам многовековых деревьев, а струи, которыми он выстреливал, фонтанировали до самого неба!

...Но, как известно, и на старуху найдётся проруха. Спикировав, неожиданно налетевшая Птица Рух играючи подхватила необъятную громадину, и устремилась ввысь, цепко сжимая тролльвала в своих грозных когтях.

Вы теряете 5 пунктов Авантюризма, но приобретаете 1 пункт Плаванья!

– Очешуеть! – только и выдали Вы, всерьёз подумывая о смене профессии. Как-то, знаете ли, всё это не очень воодушевляет. Но приказ есть приказ, и плаванье продолжаете.

Испытайте судьбу!

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

Моряки видят остров, плывущий по воздуху. Красиво, но это всего лишь фата-моргана: искажённое отражение объекта, который находится очень далеко. Подобные оптические иллюзии возникают по причине разницы температур и плотности в слоях атмосферы...

...Иными словами, Вы понимаете причины происходящего, но экипаж, в подавляющей массе, состоит из обычных людей, которые «академиев не заканчивали» и испытывают суеверный ужас от увиденного...

Вы теряете 1 пункт Авантюризма, но приобретаете +1 пункт Плаванья!

...В конце концов, Вы сумели их успокоить, но это стоило Вам немалых усилий, времени и нервов – 448

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

В какой-то момент на пути следования корабля возник остров-призрак. Когда Вы взяли на него курс (благо, для этого не пришлось сильно менять маршрут), он просто взял и исчез. Не погрузился на дно, не накрылся водами, а просто взял и исчез, как будто бы его никогда и не было. Мужики крестятся и охают, да и Вам всё это очень не нравится.

– Никак Морской Царь шалит, не иначе, – с волнением замечает один из моряков.

Вы теряете 3 пункта Авантюризма, но приобретаете 1 пункт Плаванья!

...Да, море таит в себе многие тайны, непостижимые обычному человеку. Но у Вас есть неотложные дела – 308

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

Плавание проходило достаточно спокойно, пока дозорный не подал голос: «Земля!». Экипаж воспринял новость с энтузиазмом и оживлением.

Естественно, Вам первым же делом захотелось отдать распоряжение причалить в бухту, спустить шлюпки на воду, сойти на берег и пополнить запасы пресной воды, древесины и провизии.

Но в душу падре Сабатини закрались серьёзные сомнения в целесообразности подобного шага.

– Капитан, да не слушайте Вы этого мракобеса, – с раздражением проворчал Ваш первый помощник и заместитель Оливер. – Нам не до детских сказок. У нас тут экипаж, корабль, соответствующие нужды и потребности. За всё это мы несём ответственность...

– Ой, давай ещё меня морскому делу поучи, – с раздражением бросили Вы, понимая, к чему клонит старпом.

– Капитан, команда ждёт Вашего приказа, – всё так же настойчиво напомнил Оливер.

– Капитан, – бросив на толстяка испепеляющий взгляд, начал капеллан. – Во-первых, этот остров не нанесён ни

на одну карту...

– Значит, его забыли нанести. Или мы первые его открыли и теперь это сделаем, – спокойно заметил ему Оливер.

– Во-вторых, – игнорируя его слова, продолжил падре. – Вспомните историю Святого Брендана Мореплавателя! Что, если на самом деле это вовсе и не остров, а живое существо? Отдав приказ сойти на берег, Вы подвергнете жизнь своего экипажа смертельной угрозе!

– Вы, что, серьёзно? – с недоумением переспросил Чезаре. – Да это же бред какой-то. Капитан, не слушайте Вы этого старого олуха! Если мы сейчас просто повернёмся и уплывём из-за какой-то нелепой байки, экипаж перестанет считать Вас здравомыслящим человеком!

– Пусть думают, что хотят! – теряя самообладание, выпалил священник. – Зато их кровь не будет на Ваших руках!

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

...Да уж, задачка. Но, как бы Вы ни хотели, всем не угождать.

Да и дело-то даже не в этом. Вы – капитан, на Вас лежит вся полнота ответственности за судьбу корабля и его экипажа. Вам и решать.

Отдать приказ выйти на берег и пополнить запасы – 630

Отдать приказ отплывать – 640

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

Плаванье проходит спокойно. До тех пор, пока посредине океана Вы не обнаруживаете крошечный островок, на котором закреплена какая-то цепь, уходящая под воду. Интересно, что бы это могло быть? Но, памятуя о ящике Пандоры, Вы знаете, что любознательность не всегда доводит до добра.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

В итоге...

...любопытство одерживает верх. Вы отдаёте приказ поднять цепь и посмотреть, к чему она прикована – 646

...осторожность одерживает верх. Вы отдаёте приказ плыть дальше – 354

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

Вы просыпаетесь в дикую рань, слетев от удара с кровати. Как вскоре оказалось, это взбесившийся тролльвал пошёл тараном на Ваше судно. Быть может, Вы заплыли на его территорию, или он просто встал не с того плавника, но настроен он достаточно враждебно.

Вылетев на палубу, Вы заметили, что люди бросают по чудовищу бочки, метают копьё, стреляют из мушкетонов и фальконетов. Пока одни стараются из всех сил, чтобы отвлечь громадное морское чудовище, другие пытаются убить его, или хотя бы ранить.

Впрочем, его вовсе и не обязательно убивать: достаточно показать кто тут главный, чтобы он сделал выводы и ушёл, не мешая «Иосифу Обручнику» продолжить плавание.

Это не самый внушительный тролльвал из тех, что Вы видели, но и не самый маленький. Будь Ваш галеон поменьше и послабее, – и эта скотина давно расколола бы его борт как ореховую скорлупу. А так – шпангоуты, слава Богу, пока выдерживают, да и бронелисты на какое-то время его сдержат. Впрочем, именно что на время. Удар помощнее, и Ваш корабль опрокинется, а монстр – сожрёт экипаж.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

– Капитан, возьмите, наконец, ситуацию под контроль! – с раздражением и оттенком превосходства в голосе заметил нарисовавшийся поблизости Лорентин.

Скормить его, что ли, тролльвалу? Впрочем, не стоит. Это было бы слишком негуманно по отношению к чудовищу. Ладно, шутки шутками, а дело надо делать.

Выдержите три проверки с возрастающей сложностью подряд!

Если всё прошло успешно – 649, если нет – 352

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

Вас окружает белесо-молочный и плотный туман, в котором не видно ни неба, ни звёзд, словом – ничего, дальше носа собственного корабля. К великому сожалению, «Иосиф Обручник» заблудился в непроглядной дымке и сбился с курса.

Вы теряете 3 пункта Авантюризма и 10 пунктов Плаванья!

Ну что поделать, такова жизнь – 429

Навстречу Вам движется какое-то судно.

Бросьте игральную кость!

Присмотревшись в подзорную трубу, Вы понимаете, что это...

«1»: баркалон Братства Святого Сильвестра – 633

«2»: гардкоут Братства Святого Сильвестра – 665

«3»: французская каравелла – 617

«4»: английский полакр – 626

«5»: голландский полакр – 701

«6»: испанская каракка – 710

Разнеся его в пух и прах орудийным огнём, Вы с улыбкой поинтересовались:

– Как, уже всё? Где следующий?

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

Ладно, это не самая сильная угроза в морях и океанах – 250

Такой несказанной щедрости приятно удивились все Ваши люди. Даже Безумный Корсар, Вальтер Лонгиманус, известный своими эксцентричными выходками, и то навряд ли бы поступил подобным образом, если речь зашла бы о такой огромной сумме.

Тем не менее, Вы – капитан, это – Ваш выбор и Ваше право.

Запишите достижение «Бессребреник»!

Вы получаете +5 пунктов Авантюризма, +25 пунктов Героизма, +25 пунктов Вдохновения и +100 пунктов Репутации!

Теперь Ваши орлы явно готовы последовать за Вами в огонь и в воду. Правда, особенно не обольщайтесь: любая благодарность имеет временные рамки и пределы – 250



В морской навигации округлость горизонта делится на тридцать два румба. Смело прокладывайте курс!

Норд – 398

Норд – тень – ост – 416

Норд – норд – ост – 434

Норд – ост – тень – норд – 423

Норд – ост – 444

Норд – ост – тень – ост – 431

Ост – норд – ост – 443

Ост – тень – норд – 397

Ост – 442

Ост – тень – зюйд – 417

Ост – зюйд – ост – 432

Зюйд – ост – тень – ост – 396

Зюйд – ост – 433

Зюйд – ост – тень – зюйд – 419

Зюйд – зюйд – ост – 410

Зюйд – тень – ост – 392

Зюйд – 582

Зюйд – тень – вест – 421

Зюйд – зюйд – вест – 403

Зюйд – вест – тень – зюйд – 394

Зюйд – вест – 571

Зюйд – вест – тень – вест – 391
Вест – зюйд – вест – 586
Вест – тень – зюйд – 393
Вест – 365
Вест – тень – норд – 581
Вест – норд – вест – 303
Норд – вест – тень – вест – 315
Норд – вест – 361
Норд – вест – тень – норд – 570
Норд – норд – вест – 343
Норд – тень – вест – 364

301

Капитан, докладываю: плавание проходит нормально!

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Разрешите идти?

Испытайте судьбу!

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

В скором времени на Вашем пути встречается манёвренная и быстрая канонерка. Она настигает Вас и вступает в бой!

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Ну, что же, покажем им, где раки зимуют – 470

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

Плыли Вы себе, плыли, никого не трогали, как вдруг на пути Вашего корабля из морских глубин показался громадный кулак, покрытый ракушками, кораллами и тиной. С него стекали водопады солёной воды, и он закрывал собой небо и солнце, отбрасывая громадную тень.

Вы получаете +1 пункт Плавань!

Вы тотчас же приказали обойти его, но из воды показался другой, затем и третий...

Обманули дурака, на четыре кулака? Но нет, их не четыре, и даже не сто и не двести! Их тысяча! Это же центиман, он же гекатонхейр – великан с тысячей рук и пятидесятью головами!

Его руки всё лезут и лезут из воды, стараясь опрокинуть или захватить Ваш корабль. Гигант медлителен, но силен и ужасен.

Спасайтесь! Спешите, маневрируйте и уходите!

Выдержите три проверки со сложностью 10!

354, Если успешно – если нет – 550

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

Огибая массивный риф, Вы обнаруживаете засевшего на нём великана. Это «камневик», «рифовик» или «Рифовый Царь», тело которого неотлично по цвету от окружающих его глыб. Заметив издали Ваш корабль, он начинает метать в Вас куски рифа, отламывая их словно кору от дерева.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Выдержите проверку со сложностью 4!

Если успешно – 298, если нет – 49

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

Высадившись на небольшой островок, Вы приказываете своим людям начать сбор провианта и стройматериалов для ремонтных работ. Бывает так, что при закупке в порту моряки берут всего и побольше, проверяя лишь то, что находится на поверхности бочек. В плаванье обнаруживается, что внутри, помимо говядины, лежат рога, копыта, шкура, хвост, сиськи и письки. И раз уж этим сыт не будешь, а в ходе дальнего плаванья деваться некуда – приходится пополнять свой рацион чем возможно, за счёт чего и были истреблены целые популяции черепах.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

...Сбор средств проходит нормально, но вскоре Ваши люди замечают огромное незнакомое дерево с сочными и дивно пахнущими плодами. Многие идут к нему с корзинами.

Почуять недоброе и скомандовать отплытие – 666

Пусть собирают – 631

Народ веселится и пьёт, потому что сегодня праздничный день. Падре Сабатини периодически напоминает о днях того или иного святого. Всем хорошо, и только Вы не пьёте, сдерживаясь всеми силами.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Но, может быть, чуть-чуть?

изма! Выдержите проверку, или получите 1 пункт Алкогол

Но и о делах забывать нельзя —18

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

Коварное течение отклоняет Вас от курса...

Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 10 пунктов Плаванья!

К сожалению, Вы замечаете это не сразу. Ну что за народ, неужели самому нужно за всем следить? Оказывается, да. На то Вы и капитан – 280

Море штормит, вынуждая Вас направиться в ближайший порт и переждать непогоду. А это трата времени, сил и нервов...

Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 5 пунктов Плаванья!

Это пусть и неприятность, но далеко не трагедия. В скором времени Вы снова продолжаете плаванье!

Испытайте судьбу!

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

Заблудившись в тумане, Вы долгое время блуждаете фактически на ощупь.

Вы теряете 2 пункта Авантюризма и 20 пунктов Плаванья!

Наконец, Вы выходите из этой белесой ловушки. Однако то, с чем Вы вскоре сталкиваетесь, заставляет многих пожалеть не только об этом, но и о том, что они родились на свет.

Прямо перед Вами находится колосс, поначалу принятый Вами за остров. Но вскоре становится ясно, что это – живое существо ужасных размеров. Слизистая мешанина щупалец, шипастых хвостов и многочисленных глаз на стебельках. Существо невероятной силы и жуткой злобы...

Вы первым приходите в себя и отдаёте приказ занять всем свои позиции! Вас трясёт, но экипаж возлагает все надежды на Вас, и Вы не вправе подвести их...

Выдержите три проверки со сложностью 5!

Если всё прошло успешно – 356, если нет – 550

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

Огромные волны и водовороты буквально преследуют Вас, заставляя серьёзно рисковать экипажем и кораблём. Это слишком навязчиво происходит, чтобы списать на погоду или совпадение. Куда бы Вы ни сворачивали – везде в скором времени начинается то же самое, даже если до этого был штиль.

Экипаж начинает подумывать, что корабль кем-то проклят! Или если не корабль, то капитан – уж точно.

Вы теряете 2 пункта Авантюризма, 20 пунктов Плаванья и 15 пунктов Репутации!

Тупые, неблагодарные суеверные придурки! Как что случится, так спаси-помоги, дорогой капитан, а как что не так – так кто крайний? Дебошир и алкоголик Карстен Клеменс. Хотя Вы держитесь уже сколько... Уже много... Наверное, год, или около того... Ну, почти...

– Эй, сволочь, покажись! Кто всё это нам устраивает! – потеряв самообладание, выкрикиваете Вы. Морские глубины расходятся и вблизи корабля показывается голова громадного старца с пронизывающими синими глазами, бледной чешуйчатой кожей, зеленоватыми, словно морская тина, воло-

сами и бородой.

– Ну, я. И дальше что? – ехидно интересуется он.

Сказать, что экипаж ошарашен (как, впрочем, и Вы), это не сказать ничего.

Завяжете бой с негодяем безо всяких разговоров – 348

Для начала поговорите – 108

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

Штормовые ветра, ураганы, огромные волны и стаи акул – да, море что-то совсем Вам не радует.

Вы теряете 2 пункта Авантюризма и 20 пунктов Плаванья!

Впрочем, Вы и не с таким в своё время справлялись – 338

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

Едва не налетев на рифы, растянувшиеся внушительной грядой, Вы благоразумно решаете потратить время и обогнуть его, не рискуя кораблём и экипажем.

Вы теряете 5 пунктов Плаванья!

Ничего, тише едешь – дальше будешь – 243

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

Ночью, при полной луне и ясном небе, когда корабль медленно плыл при полном безветрии, через борт тихо и незаметно перебрались лацедоны – морские упыри, которыми становятся некрещённые утопленники...

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Их тела, раздутые до ужасного, изъеденные рыбами, источающие зловоние, способны были запугать любого. И Ваши люди не были исключением. Но когда человек хочет выжить – он выдержит и не такое.

Выдержите две проверки со сложностью 3!

Если успешно – 632, если нет – 550

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

Бороздя океан, Вы обнаруживаете небольшой островок, в небе над которым кружит несметное количество воронов. Здесь же располагается крошечный замок с башнями, галереями и бойницами, способный дать отпор иному посягательству.

– Что-то здесь нечисто, – делится своими соображениями падре Сабатини. У него постоянная паранойя. Но вообще, Вам тоже всё это кажется подозрительным. С другой стороны, никогда нельзя пренебрегать возможностью сойти на берег и пополнить запасы: экипаж не сочтёт достаточно убедительным аргумент в духе «мне что-то тут померещилось». Конечно, они исполняют приказ своего капитана, но сделают для себя определённые выводы.

Плывём дальше – 618

Сойдём на берег – 702

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

Проплывая меж двух массивных скал, словно меж Сциллой и Харибдой, Вы чувствуете себя достаточно неуютно. И действительно! Эти глыбы начинают медленно, но верно сдвигаться!

Вы теряете 3 пункта Авантюризма, но обретаете 1 пункт Плаванья!

Необходимо срочно поднажать!

Выдержите проверку со сложностью 5!

Если успешно – 703, если нет – 352

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»: французский – (704) «2»: английский – (732)

«3»: французский – (726) «4»: испанский – (740)

«5»: испанский – (750) «6»: португальский – (756)

Дело хорошее, но всё-таки нужно уточнить детали...

50% на 50% экипажу и Вам – 268

70% экипажу и 30% Вам – 348

30% экипажу и 70% Вам – 352

90% экипажу и 10% Вам – 637

90% Вам и 10% экипажу – 461

Да-а... Этот тролльвал оказался Вам явно не по зубам. Но ему тоже пришлось сделать вывод, что лёгкой добычи здесь не светит. С раздражением обдав Ваш корабль очередным фонтаном, он развернулся и уплыл прочь. Экипаж потерпевшего бедствие судна остался Вам очень признателен.

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

Ладно, поплыли – 197

– ...И когда Крошка Флинт принёс ему штуцер, капитан забрался с ним... Ну, не с мальчишкой, естественно, а со штуцером, на самый нос корабля, и когда из воды показалась громадная осминожья пасть кракена, с жутким птичьим клювом... – сотрясая руками, и брызжа слюной, повествовал рассказчик.

– Погоди-погоди... Я думал, что кракен скорее похож на кальмара, – перебил его один из матросов.

– Ой, да осминог, кальмар – какая, к лешему разница?! – с раздражением отмахнулся тот.

– Нет, извините, – с суровостью во взоре, подал грозный голос кряжистый боцман с рыжими бакенбардами. – Это принципиально!

– Принципиально то, что капитан шмальнул, и попал кракену прямо в глаз! – не слушая его, продолжил, тем временем, рассказчик.

– А где вообще расположены глаза у кракена? Фронтально, или по бокам? – язвительно уточнил Йоханн.

– Ты лучше скажи, где у кракена «бока», – заметили ему в ответ.

– Короче, – гаркнув, боцман поставил кружку на стол и взял своё слово – 197



Pieter. Paul. Rubens. inuentor et excudit.

H. Goltzius. sculp.

Корабль, по сути, является плавучей крепостью и городом в одном лице. Численность экипажа корабля вполне так сопоставима с населением небольшого городка. Здесь есть и своё правительство, и свой социальное расслоение, свои традиционные плюсы и минусы. Но всё равно всё организовано несколько специфично. По-своему, по-морскому.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Испытайте судьбу!

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

Спустя некоторое время Вам встречается венецианская боевая галера. Когда-то Вы служили на одной из таких.

Венецианцы и генуэзцы вообще большие мастера в торговых, морских и военных делах. Формально, капитаны галер подчиняются адмиралу, у которого также есть помощники и заместители. Но по факту они всегда стремятся к независимости, считают вверенные им корабли своей собственностью и меряются финтифлюшками, тратя целые состояния на бесполезные в практическом плане украшения для своих посудин.

Родословная подобных галер восходит аж к византийским драмонам. Естественно, венецианские корабли значительно меньше, быстрее, и на них установлены косые треугольные паруса – так называемое парусное вооружение латинского типа.

Экипаж на них плавает, прямо скажем, неоднородный. Есть каторжники, отправленные на галеры по приговору суда. Есть рабы, которые не являются преступниками. Есть люди, которые попали в долговую кабалу (как правило, проигравшись в азартные игры) и теперь отработывают долг рабо-

той на корабле. Есть несчастные, которых вербовщики ополчили, избили или обманули, так или иначе притащив на корабль против их воли и поставив перед фактом, что теперь они обязаны отработать контракт, подписанный крестиком на титульной бумажке. Есть те, кто пошёл служить добровольно.

Естественно, все эти люди отличаются в правах. К примеру, каторжники постоянно прикованы к своим скамьям, должников приковывают лишь на время вахты, а в случае abordажного боя – им выдают оружие, которое хранится в остальное время в помещении под каютой капитана.

Профессиональные пушкари и морские пехотинцы ценятся на вес золота. Особенно пушкари. Эти люди входят в состав любого экипажа, состоят в гильдии и зарабатывают весьма прилично.

Поскольку от шустрости этих ребяташек зависит и выживание их Родины, соревнования всячески поощряются, и помогают поддерживать бойцов в боеспособности. Это и плавание галер наперегонки, это и борьба экипажа двух кораблей, когда борцы поочередно сходятся на носках стараясь сбросить друг друга в воду, и многое другое.

Капитан боевой галеры предлагает Вам провести товарищеское соревнование. Экипажи обоих кораблей приглядываются друг к другу с ухмылками и вызовом.

Если отказать, кто-нибудь обязательно сочтёт это за трусость. Лорентин недвусмысленно напоминает Вам, что у Вас

есть приказ от самого короля, не требующий отлагательств, а это – не более чем ребячество, непозволительное при Вашем возрасте и положении.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Впрочем, как обычно, всегда будут довольные и недовольные. А Вы капитан, и только Вам решать, как следует поступить.

Проведём дружеское состязание! – 705

Не время валять дурака! Дела не ждут! – 208

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

В ходе плавания, Вы чудом обнаруживаете чей-то тонущий галеон. Ваши люди успевают принять на борт выживших и спасти часть плавающего добра, но трагедия, конечно, ужасная.

Галеоны – наиболее совершенный тип кораблей своей эпохи, превосходящий по ряду признаков традиционные каравеллы, каракки и нефы.

Новые корабли были прочнее, быстроходнее, манёвреннее и сильнее в плане артиллерийской мощи. Особенности конструкции галеона осложняли захват судна, повышали грузоподъёмность и сопротивляемость ударам волн.

И, в то же время, галеоны намного дешевле обходились в изготовлении, в сравнении с более сложными и менее практичными судами. Это сделало галеоны основой флота ведущих морских держав, универсальными кораблями для дальних плаваний, ведения войн и торговли.

Но при ряде общих признаков, в классификации различных морских держав «галеонами» называют различные суда, имеющие принципиальные конструктивные отличия. Так, например, английские галеоны – это быстрые и манёвренные

корабли, в то время как испанские галеоны – это неповоротливые и медленные махины, то и дело становившиеся лёгкой добычей для шустрых пиратов.

Так получилось и в этом случае. Броневые листы при таком весе были просто глупостью. Их устанавливали чтобы обезопасить экипаж и надводную часть корабля от артиллерии противника, но на деле деревянная броня обеспечивала защиту идентичную металлической при вдвое меньшем весе.

При общем весе рангоутов, корабль, вынужденный нести на себе ещё и броневые листы, становился фактически беспомощным как перед стихией, так и перед врагами: сомнительные достоинства листовой брони тонули в её недостатках.

Местами Вы тоже её используете, но не в таких количествах. А эти нелепые резные украшения на корме, балконах, форштевне...

...Вскоре корабль ушёл на дно, а к Вам поспешил один из спасённых Вами людей.

Это был испанский франт в латной кирасе с горжетом, морионеи полунаручах, вооружённый изукрашенной скьявоной и изящным колесцовым пистолетом. Лицо испанца было смуглым и поджарым, усы и бородка – остроконечными и ухоженными.

– Слава Богу, что Вы проплывали мимо! Он услышал мои молитвы! Эти проклятые пираты – просто бич морей. Меня зовут Дон Родериго Мигель Эстебан Бенито Рамон Силь-

ванито Маноло Хулиан Диас. И я выражаю Вам признательность за спасения меня и моих людей. Назовите Ваше имя, – мелодичным голосом произнёс мужчина.

К счастью, Вы в своё время служили в испанском флоте (ой, да где Вы только не служили), поэтому речь иностранца была Вам понятна.

– Карстен Клеменс, капитан коканского галеона «Иосиф Обручник». Добро пожаловать на борт, – учтиво ответили Вы.

Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +20 пунктов Репутации, +20 пунктов Героизма, +20 пунктов Вдохновения и +1 пункт Плаванья!

Что ж, Дон Родериго хочет, чтобы Вы как можно скорее высадили его и его людей в порту. Но это означает, что Вам нужно будет делать крюк и отходить от курса, в то время как Лорентин ведёт дневник, рапортуя о каждом Вашем действии непосредственно королю. Решайтесь, капитан.

Будете плыть по своим делам и высадите испанцев так скоро, как сможете – 354

Поспешите и высадите их прямо сейчас – 707

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

Когда множество молодых, физически сильных мужчин с горячими головами проводят много времени в закрытом помещении бок о бок, конфликты неизбежны. Иногда они перерастают в драки, иногда – в серьёзные увечья. В худшем случае, дело доходит и до убийств. Так вышло и сейчас.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Молодой матрос с живописным фингалом, перебитым носом и сломанным ребром, признаёт, что убил своего товарища, при этом настаивая, что сделал это непредумышленно, а по неосторожности.

Мнения членов экипажа, как рядовых моряков, так и Ваших офицеров, значительно расходятся, в диапазоне от «понять и простить» до «показательно и сурово казнить».

С одной стороны, Вы считаете, что погрозить недоумку пальчиком и сказать: «Ай, ай, ай, больше так не делай!» было бы неоправданно мягко. Как-никак, он всё-таки лишил жизни человека, оставив его жену вдовой и детей сиротами: его близких людей ждёт ужасное известие, когда «Иосиф Обручник» вернётся в родной порт.

С другой стороны, смертная казнь, да ещё и показательно

жестокая, кажется Вам неоправданно суровой. Да, он виноват, факты налицо, но существует же понятие соразмерности вины и наказания.

Он признаёт вину, он раскаивается в содеянном, он не имел умысла, он молод, у него впереди вся жизнь и есть все шансы стать достойным человеком. И всё это можно разорвать одним действием.

Дать ему тысячу шпицрутенов, предварительно вымочив их в солёной воде – 277

Пропустить убийцу под килем – 706

Выбросить парня за борт – 712

Высадить на необитаемый остров – 722

Посадить в лодку, дать запас еды и воды на первое время, и пустить в свободное плаванье по океанским просторам – 730

Ть на рее – 738 Повеси

Расстрелять перед строем – 749

Запереть в трюме, и держать на хлебе и воде до конца плаванья – 755

Высечь – и будет с него – 708

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

Иногда, хоть и редко, бывает и так, что живот у беременной женщины не растёт, а сам факт беременности может быть неизвестен ей вплоть до начала схваток. Так вышло и в этот раз.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Большая Мод просто зашла к Вам в каюту деликатно, со стуком, без криков и истерики сообщив, что, кажется, рождает. А так как у неё это в первый раз – не знает, что делать...

...Ой, что в этот миг началось! Казалось, что на ушах был весь корабль, и каждого матроса интересовал один и тот же вопрос – а кто же отец?

Корабельный врач, доктор Горацио, откровенно не был светилой медицины. Ему приходилось лечить больных и раненых матросов от хвори, повседневных травм и ранений, полученных в ходе абордажной схватки. Он никогда не принимал роды раньше, хотя и заверял, что теоретически в этом нет ничего сложного.

Поначалу – в помещении собралось немало любопытных зевак, которых он вскоре выставил прочь, послав кого за горячей водой, кого за полотенцами, а кого – и просто подаль-

ше. При этом, когда он сам (не от большого, видно, ума) ляпнул, что женщина на кораблю – к беде – Мод едва не раскрошила ему челюсть поставленным ударом...

Казалось, что Вы волновались больше, чем сама роженица: побледневшая, как полотно, но не издавшая ни звука, когда ребёнок пошёл вперёд ногами, да ещё и боком.

Вы, Ваш первый помощник Оливер, Ваш второй помощник и цейхвахтер Чезаре, капеллан Сабатини, квартирмейстер Сильвио, юнга Флинт и даже Лорентин собрались у двери, коротая в томительном ожидании.

Падре перебирал чётки и пел псалмы, темнокожий Чезаре улыбался в тридцать два зуба, Сильвио был бледным и молчаливым, Флинт казался каким-то рассеянным и потерянным, а Вы размышляли о том, как правильно составить рапорт в судовом журнале. Человек, родившийся на борту коканского судна, фактически родился на суверенной территории Кокани...

...Ваши мысли были прерваны звонким и громким детским криком. Не сговариваясь, все разом ломанулись внутрь, едва не выломав дверь в каюту...

На кровати (которая явно была для неё мала) лежала Большая Мод, доктор Горацио стоял подле неё с младенцем на руках, и с первого взгляда было ясно, что он выглядит точь-в-точь как...

Бросьте игральную кость!

«1» – Как Вы! – 718

«2» – *Как падре Сабатини!* – 752

«3» – *Как мавр Чезаре!* – 743

«4» – *Как морская ундина!* – 737

«5» – *Как чёрт с рогами!* – 741

«6» – *Как крошка Флинт!* – 748

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

Вы тихо и мирно плыли по заданному курсу, когда вблизи корабля, справа по борту, вынырнуло нечто невообразимое. Больше всего невиданное чудо напоминало металлическую рыбу, наподобие тех, которых описывал францисканский монах-изобретатель Роджер Бэкон. Для Вас было очевидно, что это не живое существо, а некий труд человеческого гения, хотя у членов Вашего экипажа было иное мнение.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Бронированные листы, заклёпки... Очевидно, что всё это кто-то спроектировал, выковал и собрал. Точно так же как доспехи, пушку или тот же корабль. И ведь не тонет же! Но почему, и каким образом это сумели соорудить?

Неожиданно, один из листов на спине диковинной рыбы отворился, будто бы дверца, и наверх показался человек в причудливом доспехе, сжимая в руках причудливого вида штуkenцию, отдалённо напоминающую мушкетон, в который зарядили гарпун. Люди на корабле загалдели, и даже было попрыгали за пушки и нацелили абордажные пистолеты, но Вы резко их осекли.

Человек снял со своей головы причудливый шлем, и Вы

вскоре узнали неожиданного путешественника.

– Сильвестр! Вот это встреча так встреча! Поторопись объяснить, что это на тебе надето? Что у тебя в руках и на чём это ты приплыл? – вежливо, но достаточно категорично попросили Вы.

– Как бы тебе объяснить, – начал самый известный и эксцентричный из коканских изобретателей. – В руках у меня газобаллонная винтовка-гарпуномёт с баллоном-прикладом. Она выстреливает гарпун за счёт силы сжатого газа, а это...

...Увидев ужас и непонимание в глазах собравшихся, Сильвестр решил, что объясняется слишком мудрёно, ответив проще:

– В общем, это дрессированный кит и я плаваю у него в животе.

– Ааааа! – с пониманием охнули моряки.

– Ладно, это всё хорошо, но я тут хотел вас предупредить: впереди по курсу угрозу. Огромное морское чудовище. Я еле ушёл, и это при всём моём передовом вооружении. Смените курс, – пояснил мореплаватель.

– Извини, но всё это звучит довольно странно. Ты вот так вот просто появляешься непонятно откуда, да ещё и в таком виде, и ещё заявляешь мне такие вещи, – настороженно заметили Вы.

– Не верьте ему, он врёт! Вы только на него посмотрите! Это сатанинское отродье! Всё это козни нечистой силы, же-

лающей свадить нас с праведного пути! – с возмущением сотрясая требником, возопил падре Сабатини.

– У нас с Вами есть приказ короля. Есть там по пути чудище или нет, на этот счёт у нас есть и пушки, и боеспособная команда, – заметил меж тем Лорентин.

– Ну, мне-то что, я сейчас поплыву отсюда подобру-поздорову. Как говорится, наше дело – прокукарекать, а там – хоть не рассветаЙ, – ответил на это Сильвестр. – Бывайте!

Спустившись внутрь железной рыбы, он закрыл за собой люк, и вскоре рыба погрузилась под воду, оставив Вас в глубоком раздумье.

Прислушаться и сменить курс, чтобы избежать предполагаемую угрозу? Во-первых, после этого Вы выбьетесь из графика, придётся делать крюк, выслушивая упрёки, как минимум, со стороны особо уполномоченного и капеллана. Во-вторых, это может не понравиться экипажу.

Плыть по курсу, рискуя встретиться с чудовищем? Если даже оно порушит корабль, погубит людей и они перед смертью осознают свою неправоту – Вам от этого будет не легче. А если и отобьётесь, всё равно наверняка жертвы будут, а Сабатини заявит, мол, это колдун наслал из-за того, что пошли ему наперекор. А, впрочем, так ли это важно?

Прислушаться и сменить курс – 208

Плыть по курсу и дальше – 267

Вы плывёте, но стоит туману развеяться, понимаете, что на самом деле всего лишь дрейфуете на месте. Ваш корабль находится в бутылке, бутылка – на подставке, а подставка – на полочке в шкафу...

...Вы вскакиваете от ужаса, сев в кровати, и с облегчением понимаете, что это был всего лишь сон. Сердце бешено колотится, а рука так и тянется к бутылке, будь она неладна. А может, не стоит в неё залезать? Особенно после таких-то сновидений.

изма! Выдержите проверку, или прибавьте один пункт Алкогол

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

...Ладно, как говорится, куда ночь – туда сон, а утро вечера мудренее – 257

Проехавшись как следует по испанским ушам, Вы заверили, что это было всего лишь недоразумение. Разумеется, это больше не повторится. Нет-нет! По Вашей версии, черепаха первой набросилась на корабль, и Вам, как истинному капитану, не оставалось ничего, кроме как спасти свой экипаж. А разве ж это преступление? Не верите? А докажите! Не можете? Вот то-то же! А останки черепахи – пускай забирают и везут к губернатору (благо, Вам всё равно не забрать их с собой). А как они отволокут такую тушу – это уже не Ваши проблемы...

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

Ваши люди еле сдерживались от смеха, и долго не могли прийти в себя, когда испанцы наконец уплыли за подмогой в буксировании черепахи – 300

Не выдержав занудства и истерик особо уполномоченного (которого Вы разок осадили, напомнив, что король одобрил Ваши действия, и Вы уже, в отличие от некоторых, сделали что-то полезное для страны – не благодаря, а вопреки пожеланиям Лорентина), Вы вышли в плаванье, желая ткнуть его носом в то, что его ожидает. В уме после этого сразу бывает прояснение. Впрочем, как бы это не стоило жизни Вашему экипажу – 354

Благословив Вас, монах провожает Вас до корабля и долго машет рукой вслед.

Вы получаете +20 пунктов Вдохновения!

Вас не покидает ощущение того, что всё будет хорошо – 354

– Ой, да ладно! Не смешите мои тапочки! – не в силах больше выслушивать всю эту ахинею, вмешался и сам кабатчик. – В вашей истории нет ни слова правды! Всё было вообще не так!

– Ну а тебе-то откуда знать? Ты же из своего кабака и нос на улицу лишний раз не покажешь, – с ехидством усомнился один из матросов.

– Да ну?! А куда, по-твоему, идут любые моряки после плавания?! А с кем они, по-твоему, откровенничают?! – нахмурившись, ответил тот.

Обнулите все показатели и создайте персонажа заново!

– Значит так, – протирая кружку, начал Иоханн – 470

Прямо по курсу несётся ватага тролльвалов. Судя по всему – на нерест. Впрочем, Вам от этого не горячо и не холодно.

Хорошая новость – пока ещё, они достаточно далеко, чтобы сменить курс и избежать столкновения.

Плохая новость – хотите Вы, или нет, но курс придётся сменить, если Вы не желаете столкнуться с этой оравой, погубив и себя, и своих людей, и свой корабль. Это вынужден признать даже вечно ворчащий и всем недовольный Лорентин.

Вы теряете 10 пунктов Плаванья!

Испытайте судьбу!

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

Сначала его заметил дозорный, а вскоре уже и все. Корабль-призрак, жуткий, светящийся, потрёпанный в боях и штормах, двигался на пусть и изорванных в лохмотья, но наполненных парусах. И это – при полном безветрии. Он двигался, даже не колыхая воду в тех местах, которые проходил.

Обросший ракушками, кораллами и водорослями, весь в зияющих пробоинах, он двигался, и не зависел от окружающих условий. Сказать «плыл» было бы неправильно: скорее просто проходил сквозь воду.

Капитаном корабля-призрака был высокий плечистый мужчина в тёмной куртке с высоким воротником, потрёпанном тюленьем плаще и берете. Его седоватая борода была коротко подстрижена, а глубоко посаженные глаза светились, словно раскалённые угли...

...Первым пришёл в себя падре Сабатини. Он прошёлся вдоль по палубе, громко и нараспев читая псалмы. Это отрезвило остальных и, судя по всему, взбесило капитана проклятой бригантины: его лицо исказил гнев, а корабль развернулся и устремился непосредственно к Вам, взяв курс

на сближение. Для этого ему даже не требовался экипаж.

По Вашей команде, на корабле началась суеда, люди готовились к бою, занимали позиции, но на самом деле все были напуганы и просто делали то, что знают и умеют. Они надеялись, что капитану виднее, как поступить в такой ситуации. Воевать с самым страшным и жутким врагом из плоти и крови – это одно. Но с бестелесым духом – совсем другое.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Приказать вести обстрел корабля-призрака – 746

Вызвать вражеского капитана на поединок – 733

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

Довольно скоро на Вашем пути встречаются два сражающихся корабля. Орудийные батареи ведут огонь, поднимая в небо облака густого белесого дыма после пушечных залпов.

Бомбарды и «единороги» метают бомбы и картечные снаряды, убивая людей и разнося корпуса кораблей. Опытные стрелки палят из мушкетонов через бойницы на галереях кормовой надстройки и верхних этажей кормовой надстройки. Силы равны, исход боя сложно предсказать. На фоне двух сражающихся галеонов, пространство вокруг заполонили канонерские лодки, на которых громыхали фальконеты и мортирки, а люди расстреливали неприятелей из мушкетонов. Сходясь достаточно близко, морские пехотинцы в цервельерах и лёгких ламеллярных корсетах-кирасах перескакивали через борт, начиная всюю рубиться интрепелями, палашами и саблями. Офицер в дублете с нашитыми поверх металлическими пластинами и фрагментами кольчуги, с высоким воротником для защиты шеи и шоссами, уже всюю рубился с вражеским офицером в приталенной мелкопластинчатой бригантиной кирасе.

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Это корабли нейтральных держав, Испании и Португалии. Если Вы поддержите один из них – он гарантированно выиграет. Но у Вас нет никаких причин отдавать симпатии или предпочтение тому или этому, в то время как нападение на один из кораблей будет означать начало войны между вашими странами. Если, конечно, об этом узнают. А рассказать об этом могут как Ваши матросы, так и люди с уцелевшего корабля (поскольку их стране выгодно, чтобы с их врагом воевал кто-то ещё), да и много кто видел, что Вы держали курс в этом направлении, и сложит два и два.

Это не Ваша война. У Вас своя миссия, а их разборки Вас в принципе не касаются: тут нет «своих» и «чужих». Хотя, политика и, в частности, морское дело – штука сложная.

Предпочитаете вмешаться – 734

Предпочитаете не вмешиваться – 228

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

На месте недавно затонувшего корабля, Вы находите лодки с выжившими. Ну, что ж, добро пожаловать на борт!

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

Благодарных людей отпаивают, согревают и оказывают помощь. Вы высадите их, как только представится возможность. А пока что, Ваше плаванье продолжается – 567

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

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.