



Геннадий Логинов

# Морские байки

Интерактивный роман

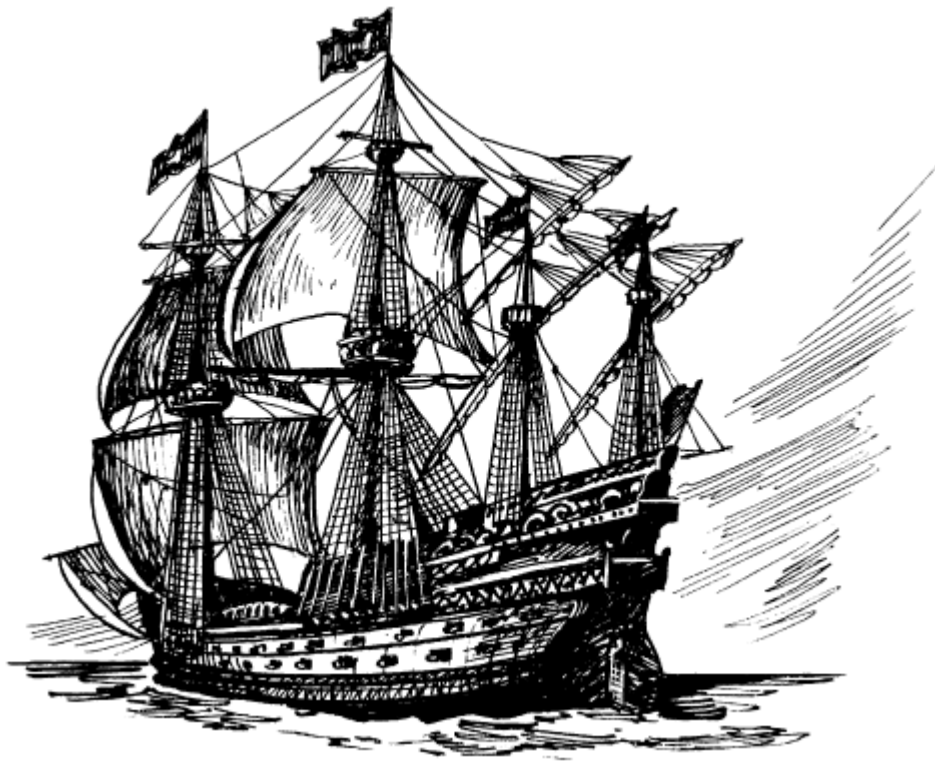
(Версия 1.2)

## Уважаемый читатель!

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

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

Искренне Ваш, автор.



# Пролог

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

Одни из них 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<sup>i</sup> и дагой<sup>ii</sup>, Ло-

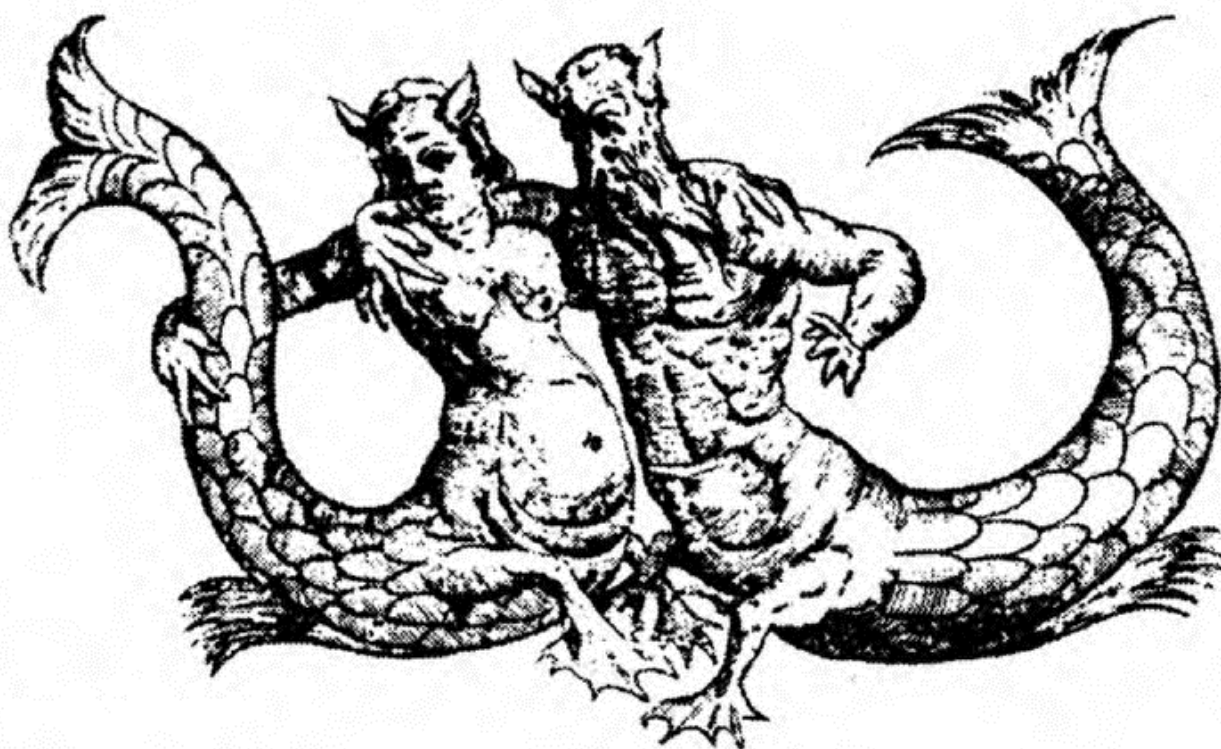
рентин Д` Граммон держался с капитаном и с его людьми достаточно высокомерно и вызывающе.

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

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

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

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



# Правила игры

## *Героизм, Алкоголизм и Вдохновение*

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

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

В начале приключения Вы должны записать значение «0».

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

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

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

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

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

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

Естественно, что всё это плохо. И во главе всех бед стоит треклятая бутылка, за которой, как по цепочке, тянутся все прочие проблемы.

Капитан зарекся не пить, но, как гласит народная мудрость, «не зарекайся».

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

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

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

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

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

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

## *Авантюризм*

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

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

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

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

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

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

Максимально возможное значение характеристики 10, и если набралось столько, то персонаж переходит на параграф [220](#).

## *Судьба и воля*

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

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

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

## *Плаванье*

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

Начальное значение Плаванья равно «0». Если отклониться от курса, значение Плаванья будет падать, но оно не может снизиться

ниже отметки -100. Если же это случится, Вас отнесло далеко от цели назначения: в таком случае посетите параграф 278. Это правило действует однократно – повторно параграф 278 уже не посещается.

## *Репутация*

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

## *Дипломатия*

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

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

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

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



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

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

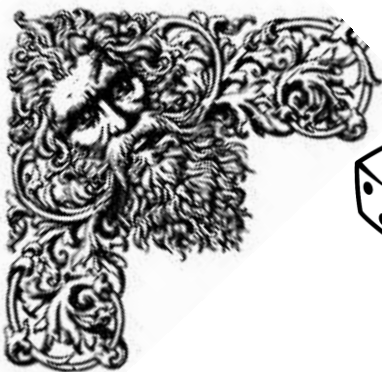
Вам могут встретиться всевозможные пираты, для которых политические дразги больших игроков не особенно важны, и рыцари Ордена Святого Сильвестра, ведущие свой Крестовый Поход против морских чудовищ, по примеру Римского Папы Сильвестра I, который, согласно преданию, одолел могучую тварь, предотвратив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

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

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

### *«Идущий на смех»*

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



# Лист персонажа

Личные качества:

♥ Героизм:

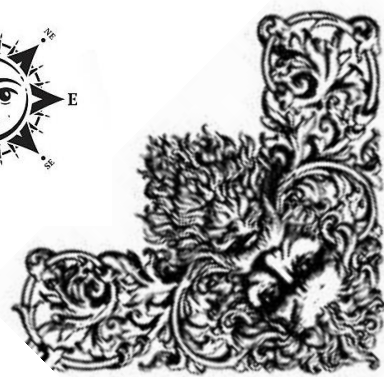
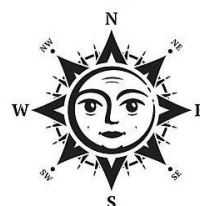
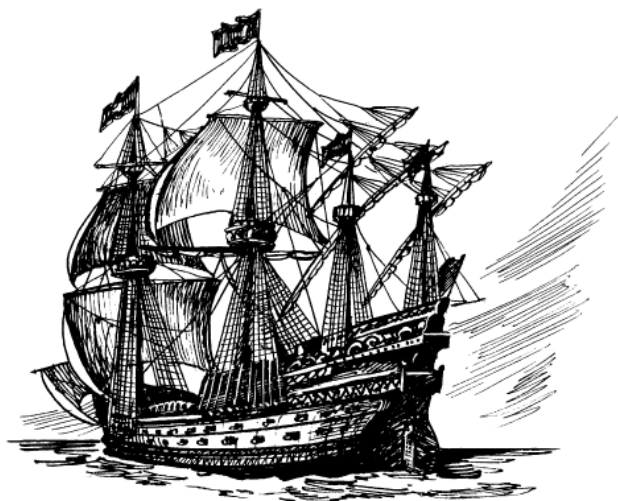
♠ Алкоголизм:



♦ Авантюризм:

♣ Вдохновение:

🚢 Плаванье:

☠ Репутация:





# Судовой журнал

*Для записи достижений, однократно посещаемых параграфов, и всего того,  
что Вы сочтёте достойным внимания.*



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

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

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

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

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

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

Пристрелив одного подобного прыгуна из флотского мушкетона<sup>iv</sup>, Ваш первый помощник, кряжистый и огромный Оливер, отбросил его в сторону и, тотчас же выхватив из-за широкого красного кушака два пистоля<sup>v</sup>, 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<sup>vi</sup>. Люди рубили друг друга интрепелями<sup>vii</sup>, закалывали жавелинами<sup>viii</sup>, 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, широким 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 головы сражающимся. Обернувшись, Вы увидели вражеского капитана с ещё дымящимся пистолетом в руках.

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

Убрав пистолет за пояс, он обнажил скьявону<sup>ix</sup> со звоном, 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!

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <u>3</u>  | <u>4</u>  | <u>5</u>   | <u>6</u>  | <u>7</u>  | <u>8</u>  |

## 3

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

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

*Возвращайтесь на 2 параграф и испытайте судьбу снова!*

#### 4

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

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

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

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

*Если же проверка провалена – [550](#).*

#### 5

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

*Выдержите проверку!*

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

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

*Возвращайтесь на параграф [2](#) и испытайте судьбу снова!*

#### 6

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

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

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

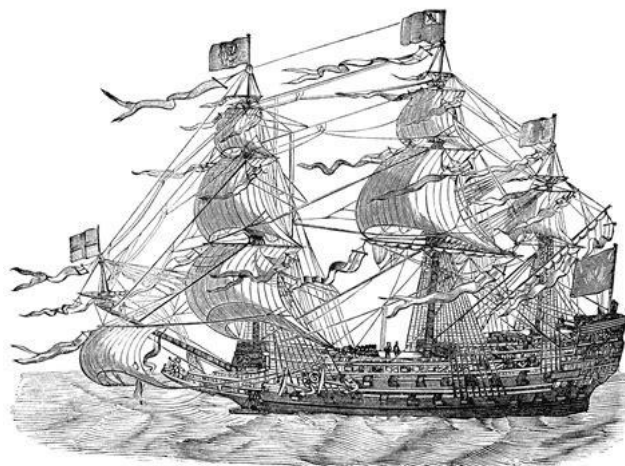
#### 7

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

Сграбастав тяжёлую бочку, кракен роняет её прямо на Вас!  
Выдержите проверку!

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

Если же нет – [550](#).



## 8

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

Возвращайтесь на [2](#) параграф и испытайте судьбу снова!

## 9

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







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

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

- Попробуете воспользоваться замешательством чудовища и бежать – [29](#)
- Будете биться с ним до последнего, чтоб не рисковать – [111](#).

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

Испытайте судьбу!

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">11</a>  | <a href="#">12</a>  | <a href="#">13</a>   | <a href="#">14</a>  | <a href="#">15</a>  | <a href="#">16</a>  |

### 11

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

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

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

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

*...Но надежда ещё остаётся.*

*Возвращайтесь на параграф [10](#) и испытайте судьбу снова!*

### 12

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

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

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

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

*...Но надежда ещё остаётся.*

*Возвращайтесь на параграф [10](#) и испытайте судьбу снова!*

### 13

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



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

*Возвращайтесь на параграф [10](#) и испытайте судьбу снова!*

#### 14

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

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

Туда ей, как говорится, и дорога – [250](#).

#### 15

Вражеская тактика приносит свои плоды. Спустя некоторое время враг подбирается 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 низкобортного судёнышка практически в упор. Но, видимо, у этих ребят иные цели и задачи.

Вскоре дело доходит до абордажной схватки – [40](#).

#### 16

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

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

Так их!

*Возвращайтесь на параграф [10](#) и испытайте судьбу снова!*

#### 17

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

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

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

Сколько-то из них тогда убили из луков, но в целом перебить их не смогли даже герои древнегреческих сказаний: птиц просто прогнали звоном и грохотом, и они 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<sup>x</sup> и корабли...

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

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

- Встать по ветру и отступать как можно дальше – [590](#)
- Развернуть корабль рядами пушек к «облаку» и готовиться к отражению атаки – [480](#)
- Укрыться всем в трюме и надёжно задрать все входы и выходы – авось и пронесёт – [31](#).

18

Есть, капитан! Право руля! Плаванье проходит нормально!

*Испытайте судьбу!*



[19](#)



[20](#)



[21](#)



[23](#)



[24](#)



[25](#)

## 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](#).

## 20

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

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

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

Но дело надо делать – [308](#).

## 21

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

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

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

Ладно, позвенели клинками – и будет – [422](#).

## 22

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

*Выдержите проверку, или запишите 1 пункт Алкоголизма!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

...Путешествие продолжается – [538](#).

## 23

Поздним вечером на мачтах появились «Огни Святого Эльма», так любимые моряками.

Эх, красота! Поистине завораживающее зрелище!

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

...После такого кажется, что в состоянии доплыть хоть до края Земли – [448](#).

## 24

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

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

Что поделаться, такова жизнь – [300](#).

## 25

Причиной была громадная рыбина, которая случайно задела корабль, когда проплывала под ним. Совершенно некстати. Ну да ладно... - [250](#).

## 26

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

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если она успешна – [48](#), если нет – [550](#).*

## 27

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

## 28

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

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если всё успешно – [58](#), если нет – [558](#).*

## 29

У Вас есть достаточно неплохие шансы бежать.

*Выдержите проверку!*

*Если всё успешно – [57](#), если нет – [39](#).*

## 30

Есть гуманизм, а есть кретинизм.

Во-первых, лодок на корабле не так чтобы слишком много, и все они необходимы для решения широкого спектра возможных задач. Таких, как ремонт судна, рыбная ловля, 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](#).

## 31







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

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

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

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

Испытайте судьбу!

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">32</a>  | <a href="#">33</a>  | <a href="#">34</a>   | <a href="#">35</a>  | <a href="#">36</a>  | <a href="#">37</a>  |

### 32

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

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

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

### 33

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

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

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

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

Все живы и здоровы. Вот только корабль нуждается в капитальном ремонте – [197](#).

### 34

Вы сидели и ждали достаточно долго, решив, что лучше перебить, чем недобдить. В конечном итоге, Вы первым пошли прове-

ритель, как обстоят дела. Судя по всему, птицы просто улетели прочь, не обнаружив добычи.

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

Ну и прекрасно – [250](#).

### 35

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

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

...В конечном итоге в корабле образовались пробоины, и он ушёл на дно – [330](#).

### 36

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

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

Что ж, прождав какое-то время для надёжности, Вы скомандовали отчаливать – [250](#).

### 37

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

### 38

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

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

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

- Не останавливаться на достигнутом и добить эту мразь, чтобы она впредь не топила корабли и не жрала людей – [599](#)
- Отстреливаться и постараться бежать, как только представится возможность – [577](#).

### 39

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



[41](#)



[42](#)



[43](#)



[44](#)



[45](#)



[46](#)

### 41

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

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

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

Возвращайтесь на параграф [40](#) и испытайте судьбу снова!

### 42

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

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



*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

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

*Возвращайтесь на параграф [40](#) и испытайте судьбу снова!*

#### 43

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

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

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

*Возвращайтесь на параграф [40](#) и испытайте судьбу снова!*

#### 44

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

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

*Возвращайтесь на параграф [40](#) и испытайте судьбу снова!*

#### 45

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

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

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

Ну, это мы ещё посмотрим!

*Возвращайтесь на параграф [40](#) и испытайте судьбу снова!*

#### 46

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

#### 47

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

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

Там же располагался знаменитый китайский крюк, отчасти напоминавший греческий гарпаг. Но если гарпаг выстреливался аркбаллистой 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 ошетинился гингальсами<sup>xiv</sup>, вблизи борта расположились стрелки в стёганных халатах и экзотических шляпах, вооружённые аркебузами и магазинными арбалетами<sup>xv</sup>.

Ну что ж, к добру или к худу, это хотя бы не японские морские вокоу-разбойники – [120](#).

#### 48

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 49

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

*Обнулите показатели, и создайте персонажа заново!*

Отхлебнув из кружки, он кашлянул и продолжил:

- Значица так... - [250](#).

## 50

Да-а, тяжёлый нынче выдался денёк. Победа досталась Вам нелёгкой ценой, палуба завалена трупами своих и чужих, люди суетятся,

тушат пламя, но на то, чтобы в полной мере оценить и осознать масштаб потерь, нужно время...

*Испытайте судьбу!*



[51](#)



[52](#)



[53](#)



[54](#)



[55](#)



[56](#)

## 51

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

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

Ладно, пора решать насущные проблемы – [600](#).

## 52

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

Погибнут эти – наберут других. Благо служба на флоте не сахар и добровольно на неё идут немногие; в массе людей так или иначе заставляют: либо ссылают 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 ре-

монт займёт больше времени, чем хотелось бы. А это означает, что придётся задержаться, выбиваясь из графика. Ну, что поделаться... - [197](#).

### 53

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

Несмотря на победу, выжившие пребывают в подавленном состоянии. И Вы в том числе.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

После такого Вам просто всенепременно хочется напиться...

*Выдержите проверку, или запишите 1 пункт Алкоголизма!*

Ладно, дело надо делать - [197](#).

### 54

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Что поделаться. Вы скорбите об утрате, но такова жизнь - [197](#).

### 55

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

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

Все на борьбу с пробойной!

*Если Вы выдержали проверку и совладали с течью – [197](#), если нет – [49](#).*

## 56

К тому моменту, как кровавая битва подошла к концу, судно уже пылало вовсю и пламя подобралось к пороховым запасам. Бабахнуло так, что мама не горюй... - [220](#).

## 57

Йо-хо-хо! Так ему, тупой образине!

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

Ладно, теперь нужно определиться, как быть дальше - [377](#).

## 58

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

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

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

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

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

- желание разбогатеть и сделать карьеру. А для кого-то это просто рутина, ничем не лучше и не хуже другой, которой кто-то должен заниматься.

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

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

Ладно, королевское задание не ждёт – [300](#).

## 59

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

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

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

Может быть, всё-таки, не надо?

- Надо, Клеменс, надо – [587](#)
- Ну, ладно, Ральфрик<sup>xvii</sup> с ней, с черепахой. Пусть живёт – [250](#).

## 60

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

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

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

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

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

- Да, любое плаванье – это риск. Но есть разница между обычным риском, и тем, когда за тобой ведётся целенаправленная охота, а тебя даже не считают нужным поставить в известность. Я отвечаю за свой корабль и за вверенный мне экипаж. И если окажется, что король жертвует нами как пешками, я просто уйду 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 выше других!

*Испытайте судьбу!*



[61](#)



[62](#)



[63](#)



[64](#)



[65](#)



[66](#)



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

## 62

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

## 63

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

Очевидно, случилось что-то не терпящее отлагательств.

- Мы ещё не закончили, - сурово бросили Вы, поспешив прочь – [598](#).

## 64

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

- К Вашим услугам, - с готовностью бросили Вы, удобнее перехватив рукоять своего палаша – [26](#).

## 65

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

- Не могу ничего обещать, пока не узнаю, из-за чего мой экипаж должен рисковать своими жизнями. За нами целенаправленно будет

гоняться не просто всякий сброд, но и подготовленные профессионалы. И я должен быть уверен, что мне резоннее помогать Вам и дальше, вместо того чтобы сдать тому же Д`Ладье, - хмуро ответили Вы.

Особо уполномоченному потребовалось сделать видимое усилие, чтобы сдержаться.

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

- Ну, ладно, я это запомню, - пообещали Вы - [197](#).

## 66

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

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

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

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

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

Вам нужно было срочно прокладывать путь - [250](#).

## 67

Какое-то время Ваши люди спорили, а чем лучше бить: мощь пушечных ядер избыточна - ошметки от крабов раскидает на весь океан; с другой стороны - охват картечи позволит накрыть их всех свинцовым облаком, но не факт, что она пробьёт их прочные панцири, а крабы начнут разбегаться. Бомбы, разрывные снаряды, конечно, даже не рассматриваются: убьют, но мокрого места не останется. Книппели в данном случае бесполезны, разве что цепанут и оглушат

парочку-другую. Хотя - тоже вариант. Можно пухнуть 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 кнеспелями - [468](#)
- Да ну их, этих крабов - [88](#).

## 68

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

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

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

*Запишите достижение «Защитник исчезающих видов»!*

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

Может быть, ещё и свидитесь когда-нибудь – [250](#).

## 69

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

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

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

Ладно, поплыли – [250](#).

## 70

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

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

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

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

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

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

Но к Д`Граммону определённо возникали резонные вопросы.

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

- «Заприте их в трюме до моего возвращения» - [90](#)
- «Оставляю их на ваше усмотрение» - [597](#)

## 71

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

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

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

Испытайте судьбу!



[72](#)



[73](#)



[74](#)



[75](#)



[76](#)



[77](#)

## 72

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

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Чтоб их, гадов, на жаркое пустить!*

*Возвращайтесь на параграф [71](#) и попытайте судьбу снова!*

### 73

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

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

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

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

*Возвращайтесь на параграф [71](#) и испытайте судьбу снова!*

### 74

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

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

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

*В очередь, птички, в очередь!*

*Возвращайтесь на параграф [71](#) и испытайте судьбу снова!*

### 75

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

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

*Вы получаете +1 к Авантюризму!*

*Возвращайтесь на параграф [71](#) и испытайте судьбу снова!*

## 76

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

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф [71](#) и испытайте судьбу снова!*

## 77

В какой-то момент Вас сграбастывает огромное количество птиц и поднимает ввысь – [49](#)

## 78

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

*...Ладно, и без неё проблем хватает – [250](#).*

## 79

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Но раньше Вас это не останавливало – [250](#).*

## 80

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

Испытайте судьбу!



[81](#)



[82](#)



[83](#)



[84](#)



[85](#)



[86](#)

### 81

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

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

*Вы получаете +1 пункт Героизма!*

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

*Возвращайтесь на параграф [80](#) и испытайте судьбу снова!*

### 82

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

Оттеснив Вас к фальшборту, противник собирается покончить с Вами раз, и навсегда...

*Выдержите проверку!*

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

*Если же нет – [550](#)*

### 83

*Издав воинственный крик, Вы переходите в контрнаступление!*

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

*Если же нет, то Ваша атака, к сожалению, не прошла. Впрочем, бой ещё не окончен!*

*Возвращайтесь на параграф [80](#) и испытайте судьбу снова!*



## 84

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

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

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

*Возвращайтесь на параграф 80 и испытайте судьбу снова!*

## 85

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

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

*Выдержите проверку!*

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

*Если провалена – [550](#).*

## 86

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

*Выдержите проверку!*

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

*Если же нет, то Ваша атака, к сожалению, не прошла. Впрочем, бой ещё не окончен!*

*Возвращайтесь на параграф [80](#) и испытайте судьбу снова!*

## 87

В конечном итоге, матросы были вынуждены подчиниться, вот только им это сильно не понравилось. Чтобы воодушевить их, Вы от-

правились вместе с ними и даже вооружились и экипировались как следует. На пинас был установлен фальконет, Вы нацепили на себя цервельер с кирасой-корсетом и полунаручами, заткнули за пояс парочку внушительных пистолетов и прихватили, помимо верного скаллопа, мушкетон. Поставив ногу на край борта, Вы всматривались в очертания острова, пока Ваши люди мерно гребли. Корабль временно остался на Оливера, в то время как Большая Мод и Сильвио отправились вместе с Вами.

*Вы теряете 5 пунктов Репутации!*

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

- Изучите руины форта - [497](#)
- Дождётесь окончания сбора и скомандуете отплытие - [509](#).

## 88

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

## 89

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

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

В конечном итоге эту гадину просто расстреляли практически в упор и скинули тушу баграми на растянутый навес (не хватало ещё,

чтоб она проломила палубу). Но весь учинённый ею погром пришлось достаточно долго заделывать.

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

Ладно, не берите в голову – [250](#).

## 90

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

- 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 Д`Ладье то, что Вы везёте. Пока Вы здесь, Вы, как и все, должны подчиняться тем же правилам, что и всякий человек на борту, невзирая на чины, титулы и звания. Отвечайте, что у Вас в рундуке?

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

- Меня касается всё, от чего зависит жизнь моей команды. И если какой-нибудь поганый приказ идёт вразрез с моими представлениями о долге, чести и справедливости – я не стану его исполнять, – пояснили Вы негодующему Д`Граммону. – 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 про-

тиворечит – 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 двуствольный 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 Д`Граммон, 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 уступить ему.

- Какой же Вы всё-таки упрямый, - покачал головой бретёр. - Впрочем, я тоже. Потому выберите 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 поумерили пыл. А Ваши орлы, напротив, воспрянули духом! Но бой ещё продолжается!

Испытайте судьбу!

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">92</a>  | <a href="#">93</a>  | <a href="#">94</a>   | <a href="#">95</a>  | <a href="#">96</a>  | <a href="#">97</a>  |

## 92

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

*Выдержите проверку со сложностью 3!*

*Если она успешна, Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения! – [199](#)*

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

*Возвращайтесь на параграф [91](#) и испытайте судьбу снова!*

## 93

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

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

*Возвращайтесь на параграф [91](#) и испытайте судьбу снова!*

## 94

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

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

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

*Вы получаете +1 пункт Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф [91](#) и испытайте судьбу снова!*

## 95

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

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф [91](#) и испытайте судьбу снова!*

## 96

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

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

*Вы получаете +1 пункт Героизма!*

*...Пора переходить в контрнаступление!*

*Возвращайтесь на параграф [91](#) и испытайте судьбу снова!*

## 97

Клинок Вашего палаша рассекает воздух, обрушиваясь на повернувшегося 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, медузье отродье, в очередь!*

*Возвращайтесь на параграф [91](#) и испытайте судьбу снова!*

## 98

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

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

Молодцы, ребята. Нужно будет представить к награде за хорошую работу – [377](#).

## 99

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

По местам! К бою – готовсь!

*Выдержите десять стандартных проверок!*

*Если выдержали все – [495](#), если не все – [550](#), если ни одной – [49](#).*

### 100

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

### 101

Не услышав от Вас убедительных причин, моряки усомнились в Вашей компетентности, сочтя за неуравновешенного человека с 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](#).

### 102

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

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

Что поделатъ, морские будни – далеко не всегда праздник – [300](#).

### 103

И лучшая крепость падёт под натиском одной жалкой пушки, если в гарнизоне собралась одна шваль. Победа была ожидаемой, но не принесла Вам особенного восторга. Вы прекрасно понимали, что не будете занимать этот остров, да и удерживать тоже. Но сделать сегодня большое дело, и очистить океанские воды от этого гнездовья, было уже просто делом принципа. К тому же, нужно было чтобы все раз и навсегда уяснили, что случается, когда кто-то самонадеянный поднимает руку на капитана Карстена Клеменса, его корабль и экипаж. Не принимая от разбойников капитуляции, Вы продолжали поливать

их жалкие фортификации огнём из всех орудий, разрывая укрепления бомбами<sup>xxix</sup> и поджигая всё, что возможно, брандскугелями<sup>xxx</sup>. Во-первых, для того чтобы ни одна сволочь не ушла оттуда живой, а во-вторых, чтобы любому, кто решил бы пойти по стопам своих предшественников, пришлось бы возводить крепость и блокгаузы с нуля.

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

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

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

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

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

Первым ступив на берег, Вы отдали приказ прочесать всё, сохраняя бдительность. Иногда Ваши люди находили каких-то стонущих недобитков, разряжая в них мушкетоны и пистолеты, или же помогая



им отойти в мир иной, кто абордажной саблей, кто флотским тесаком, кто сулицей<sup>xxvii</sup>, а кто интрепелем.

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

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

Остров был не особенно большим, чтобы в нём можно было заблудиться. Довольно скоро Вы обнаружили в его центре укреплённый блокгауз, обнесённый высоким частоколом и 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 отдалении от береговой линии, в окружении зарослей, на возвышенности, к которой вела лишь одна (пусть и достаточно просторная для обоза) дорога. По этой причине по нему нельзя было вести прицельный огонь с моря без наводчика на месте. Конечно, можно было поднять дым и навести орудия, благо ядер не жалко, а пополнить запасы можно будет и позднее. Но даже и так возникали определённые сложности.

Во-первых, это всё равно было весьма сомнительным делом: здесь ветер, здесь заросли, дым снесёт и рассеет, ядро либо упадёт мимо, либо даже упав на блокгауз - может нанести недостаточные повреждения, чтобы принимать их в расчет. Всё-таки морская артиллерия прежде всего ориентирована на поражение живой силы противника, а не фортификаций. Потопить тот же боевой галеон - задача далеко не простая. И зачастую исход дела решал абордаж, а роль артиллерии сводилась к тому, чтобы 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](#).

## 104

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

## 105

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Развернувшись, Вы побрели прочь, а Лорентин медленно опустил пистолет, чувствуя себя победителем - [250](#).

## 106

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

*Выдержите проверку со сложностью 10!*

*Если всё хорошо - [465](#), если нет - [49](#)*

## 107

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

Допустим. Но что намерены делать лично Вы?

- Распределите всю добычу между своими людьми - [299](#)
- Заберёте всё себе любимому и, максимум, поделитесь с кучкой приближённых, чтоб вместе подавлять неизбежный после этого мятеж - [146](#)
- Постараетесь и экипажу угодить, и себя не обидеть - [317](#).

## 108

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

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

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

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

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

- Я слушаю, - заинтригованно ответил ему морской великан.

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

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

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

*Если всё успешно – [466](#), если нет – [49](#).*

## 109

Стрелки успели ранить гадину ещё на подлёте. Но до корабля она всё-таки долетела. Неудачно спикировав (виной чему было перебитое крыло), она рухнула прямо у Ваших ног, едва не раздавив Вас. Издавая омерзительные звуки, она щипела, 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](#).

## 110

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

- А я говорю, так всё было!

- А я говорю, нет!

- Ты что, в моих словах сомневаться вздумал?!

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

- Мне рассказывали так!

- Я слышал, что всё было по-другому!

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

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

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







*Обнулите все показатели и создайте персонажа заново!*

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

- Значит так, вот как всё было на самом деле – [1](#).

## 111

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

Испытайте судьбу!        
[112](#) [113](#) [114](#) [115](#) [116](#) [117](#)

## 112

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

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

*Выдержите проверку!*

*Если она успешна, Вам удалось избежать столкновения!*

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

*Возвращайтесь на параграф [111](#) и испытайте судьбу снова!*

*Если же нет – [330](#).*

### 113

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

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

*Выдержите проверку!*

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

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если она тоже успешна – прекрасно, но вот 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!*

*Если хотя бы одна из проверок провалена – [220](#).*

### 114

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

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

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

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

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

*Возвращайтесь на параграф [111](#) и испытайте судьбу снова!*

*Если же нет – [440](#).*

## 115

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

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

*Вот только ему Ваши «подарки» почему-то не приходятся по душе. Особенно бомбы!*

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

*Возвращайтесь на параграф [111](#) и испытайте судьбу снова!*

## 116

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

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если она успешна, артиллерийский залп серьёзно ранил Дагона – [157](#)*

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

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

*Возвращайтесь на параграф [111](#) и испытайте судьбу снова!*

## 117

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

*Выдержите проверку со сложностью 2!  
Если она успешна, вся эта дрянь пролетела мимо, не повредив судно!  
Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +10 пунктов Героизма и +10  
пунктов Вдохновения!*

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

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф [111](#) и испытайте судьбу снова!*

## 118

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

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

*Путь нужно было продолжать – [197](#).*







## 119

*Ты смотри, прошло как по маслу. Молодца, капитан! – [377](#).*

## 120

*Артиллерийский поединок в самом разгаре!*

*Испытайте судьбу!*

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">121</a>   | <a href="#">122</a>   | <a href="#">123</a>  | <a href="#">124</a>   | <a href="#">125</a>   | <a href="#">126</a>   |

## 121

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

## 122



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

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

Ладно, посмотрели – и хватит – [250](#).

### 123

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

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

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

*Возвращайтесь на параграф [120](#) и испытайте судьбу снова!*

### 124

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

### 125

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

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

Ладно, посмотрели – и хватит – [377](#).

### 126

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

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

Ладно, посмотрели – и хватит – [300](#).

## 127

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

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

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

## 128

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

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

## 129

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

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

Мудрое решение – [250](#).

## 130

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

*Испытайте судьбу!*



[131](#)



[132](#)



[133](#)



[134](#)



[135](#)



[136](#)

## 131

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

*Если Вы выдержали проверку, то сумели продержаться до прихода своих. А когда они оттеснили пиратов, прерванная дуэль продолжилась – [190](#).  
Если же нет – [110](#).*

### 132

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

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

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

### 133

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

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

...Впрочем, Вам тоже не дают заскучать – [160](#).

### 134

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

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

### 135

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

*Если Вы выдержали проверку, то Ваши орлы сумели расправиться с негодяем до того, как к нему пришло подкрепление – [160](#).*

*Если же нет, пираты в скором времени оттеснили Ваших людей, и прерванная дуэль возобновилась с удвоенной силой – [190](#).*

### 136

Вблизи раздаётся громогласный выстрел!

*Если Вы не выдержали проверку, то пали сражённый вражеской пулей – [110](#).*

*Если всё хорошо, дуэль продолжается – [190](#).*

### 137







Обрюзглый, пучеглазый, окутанный тиной, Дагон был с обильной зелёной бородой и усами. У Морского Дьявола были рыбий хвост чудовищных размеров, руки с перепонками и бледная кожа, покрытая 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!*

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">138</a>   | <a href="#">139</a>   | <a href="#">140</a>  | <a href="#">141</a>   | <a href="#">142</a>   | <a href="#">143</a>   |

### 138

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

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

*Возвращайтесь на параграф [137](#) и испытайте судьбу снова!*

### 139

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

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

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

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

*Возвращайтесь на параграф [137](#) и испытайте судьбу снова!*

## 140

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

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

*Вы теряете 5 пунктов Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф [137](#) и испытайте судьбу снова!*

## 141

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

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма!*

Нельзя останавливаться на достигнутом! Иначе временное преимущество быстро сойдёт на нет – [9](#).

## 142

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

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма!*

Да, кажется, это правда было больно – [38](#).

## 143

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

*Возвращайтесь на параграф [137](#) и испытайте судьбу снова!*

#### 144

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

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

Впрочем, ладно, в целом ситуация стабилизировалась – [377](#).

#### 145

- Ну! – застыла в нетерпении вся кабацкая пьянь.

- Что «ну»?! – заплетающимся от выпитого языком, переспросил очередной рассказчик, снова припав после этого к бутылке.

- Что было дальше! – с раздражением поторопили матросы.

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

- Какого такого архипелага?

- Ну-у... Такого... Где на острове растут мачторосты. Такое рангоутное дерево, которое растёт из земли сразу в виде мачт, на которых громадные пауки-пряделки 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!

- Прямо-таки на Луну?!

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

- Ну, допустим. И что потом?

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

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

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

- 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 настороженностью. – Принимал роды у дельфина... Нет, на самом деле, ничего достойного упоминания. Сплавали, как обычно, по пути ещё грузы передал, письма кое-какие привёз. Особо рассказывать-то и не о чем. Тут всяко жизнь поинтересней кипит.

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

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

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

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

## 146

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

## 147

Ваш ответ на ультиматум был предельно простым:

- Экипаж! К бою!

*Бросьте игральную кость девять раз и сложите выпавшие значения!*

*Это – сложность проверки, которую Вы должны выдержать!*

*Если всё успешно – [460](#), если нет – [49](#).*

## 148

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

А они ещё долго перетаптывались на своём крошечном островке, тараща глазки вслед уходящему вдаль кораблю – [250](#).

## 149

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

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

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

- Ну что, зажжём? – [463](#)
- Выйдем на пассат – [119](#).

## 150

Ну, подумаешь, пиратского капитана убили – эка невидаль!



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

...Если, конечно же, они сегодня одержат верх. А чтобы этого не случилось, нужно 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!*



[151](#)



[152](#)



[153](#)



[154](#)



[155](#)



[156](#)

### 151

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

*Если Вы не выдержали проверку, то падаете замертво, мешаясь под ногами своим и чужим – [110](#)*

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

*Вы получаете +1 пункт Героизма!*

*Возвращайтесь на параграф [150](#) и испытайте судьбу снова!*

### 152

Редкий боец может похвастаться Вашей выучкой. Поэтому очередной флибустьер вскоре падает сражённым 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!*

### 153

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

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

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

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

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

## 154

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

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

*Возвращайтесь на параграф [150](#) и испытайте судьбу снова!*

## 155

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

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

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

*Возвращайтесь на параграф [150](#) и испытайте судьбу снова!*

## 156

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

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

*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 плаванье, хуже уже не будет. Или всё-таки будет? Как бы то ни было, перед Вами стояли прежние цели и задачи, а прерванное путешествие продолжалось – [197](#).

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

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

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма!*

...Но, как бы больно ни было, Вы должны довершить начатое – [250](#).

## 159

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

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

Право руля! – [250](#).

## 160







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

Ну, подумаешь, пиратского капитана убили – эка невидаль!

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

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

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

Испытайте судьбу!        
[161](#) [162](#) [163](#) [164](#) [165](#) [166](#)

## 161

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

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

*Возвращайтесь на параграф [160](#) и испытайте судьбу снова!*

## 162

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

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

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

Но это ещё не конец!

*Возвращайтесь на параграф [160](#) и испытайте судьбу снова!*

### 163

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

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Возьмите себя в руки! Не время сейчас раскисать!

*Возвращайтесь на параграф [160](#) и испытайте судьбу снова!*

### 164

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

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

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

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

*Если вы выдержали проверку, то сумели отбиться. Возвращайтесь на параграф [160](#) и испытайте судьбу снова.*

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

### 165

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

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

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

*Переходите на параграф [50](#).*

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

## 166

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

*Если Вы не выдержали проверку, то падаете замертво, мешаясь под ногами своим и чужим – [110](#)*

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

*Вы получаете +1 пункт Героизма!*

*Возвращайтесь на параграф [160](#) и испытайте судьбу снова!*

## 167

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

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

*На какое-то время все утихомирились, но выводы сделали – [250](#).*

## 168

*Всё. Как говорится, кирдык башибузукам.*

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

*Ладно, поплыли – [250](#).*

## 169

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

- Хорошо, поступим так, как он просит – [378](#)
- Никаких сделок с чудовищами – [211](#).

## 170

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

*Испытайте судьбу!*



[171](#)



[172](#)



[173](#)



[174](#)



[175](#)



[176](#)

## 171

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

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

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

*Возвращайтесь на параграф [170](#) и испытайте судьбу снова!*

## 172

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

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Ладно, и не с такими справлялись!*

*Возвращайтесь на параграф [170](#) и испытайте судьбу снова!*

## 173

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

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

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

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

*Возвращайтесь на параграф [170](#) и испытайте судьбу снова!*

## 174

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

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

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

Сам напросился, обезьяна татуированная – [250](#).

## 175

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

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

*Возвращайтесь на параграф [170](#) и испытайте судьбу снова!*

## 176

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

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

Так ему, позёру – [377](#).



## 177

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

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

*Если всё успешно – [187](#), если нет – [49](#).*

## 178

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

## 179

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

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

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

## 180

Падре Сабатини проникновенно и с упоением рассказывает им-рам<sup>xxviii</sup> – сказание о Святом Брендане Мореплавателе<sup>xxix</sup>, попутно упоминая Святую Бригитту<sup>xxx</sup>, Святого Коломбо<sup>xxxi</sup> и Святого Патрика<sup>xxxii</sup>. Он говорит про чудные приключения, дивные странствования и рыбу-остров по имени Ясконтий, на которую высадился святой.

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

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

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

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

Испытайте судьбу!



[181](#)



[182](#)



[183](#)



[184](#)



[185](#)



[186](#)

## 181

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

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

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

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

Однако у всякой власти есть свои рамки и границы.

На корабле возник мятеж, и Вам пришлось его подавлять.

Выдержите проверку со сложностью 3 и переходите на [579](#)

Если не вышло – [27](#).

## 182

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

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Ну что, отведаем черепашьего супчика?! – [59](#)
- Лучше не трогать черепаху и плыть по своим делам – [367](#).

### 183

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

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

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

- Перебить несчастных крабиков, пополнив запасы продовольствия – [67](#)
- Пусть себе живут – [148](#).

### 184

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

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

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

- Открыть по нему пальбу, чтоб отстал – [106](#)
- Выбросить у него на пути бочку с отходами – пусть подавится. Может быть, это его хотя бы отвлечёт – [128](#)
- Ой, да ладно – ему просто интересно. Плывём, как плыли, он сам отстанет – [149](#)

### 185

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

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

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

*Выдержите три проверки со сложностью 2!*

*Если выдержали все три – [168](#)*

*Если две – [177](#)*

*Если только одну – [49](#)*

*Если ни одной – [550](#).*

## 186

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на параграф [250](#).*

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

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

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

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если всё успешно – [159](#), если нет – [49](#).*

## 187

Как говорится, секир башка сарацинам!

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

*Ладно, разобрались – и поплыли – [197](#).*

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 неоднозначно: кому-то затея пришлась по душе, и они зауважали Вас ещё больше, а в чьих-то глазах Вы утратили авторитет.

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

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

Прямо над крепостью 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 блокаузов<sup>xxxvii</sup> с частоколом и рвами, а в бухте у ворот дежурил небольшой личный флот легендарного пирата: парочка солидных боевых галеонов и кучка фрагтовоч-

ных<sup>xxxviii</sup> судов, оборудованных для боя установкой небольшого количества пушек, фальконетов и кулеврин.

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

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

- Ну, вот, допустим, мы внутри. И что дальше? Даже если мы его убьём, от этого всё не развалится как замок плохого волшебника из сказки. Его люди метят на его место, и даже если взять его в заложники, сильно переживать не будут. Вдвоём нас всех не перебить. А «будем там - на месте разберёмся», уж извини, для меня - не план действий. Есть разница между беспашашностью 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 обличье, - пояснил Вальтер. – Ну так что, ты со мной, дружище?

- Конечно! – [378](#)
- Ни за что! – [169](#).

## 190

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

*Испытайте судьбу!*



[191](#)



[192](#)



[193](#)



[194](#)



[195](#)



[196](#)

## 191

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

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

*Возвращайтесь на параграф [190](#) и испытайте судьбу снова!*

## 192

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

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

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

*Возвращайтесь на параграф [190](#) и испытайте судьбу снова!*

## 193

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

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

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф [190](#) и испытайте судьбу снова!*

## 194

Выждав момент, противник наносит Вам мастерски выверенный удар!

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

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

## 195



Выждав момент, Вы наносите своему врагу мастерски выверенный удар!

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

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

*Переходите на параграф [160](#).*

*А если проверка провалена, противник сумел-таки отразить Ваш самый сложный выпад! Возвращайтесь на параграф [190](#) и испытайте судьбу снова!*

## 196

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

## 197

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

Прокладывайте курс, капитан!

- Норд – [263](#)
- Норд – тень – ост – [305](#)
- Норд – норд – ост – [325](#)
- Норд – ост – тень – норд – [240](#)
- Норд – ост – [505](#)
- Норд – ост – тень – ост – [544](#)
- Ост – норд – ост – [323](#)
- Ост – тень – норд – [245](#)
- Ост – [314](#)
- Ост – тень – зюйд – [527](#)
- Ост – зюйд – ост – [562](#)
- Зюйд – ост – тень – ост – [239](#)
- Зюйд – ост – [309](#)

- Зюйд – ост – тень – зюйд – [274](#)
- Зюйд – зюйд – ост – [324](#)
- Зюйд – тень – ост – [528](#)
- Зюйд – [247](#)
- Зюйд – тень – вест – [569](#)
- Зюйд – зюйд – вест – [321](#)
- Зюйд – вест – тень – зюйд – [561](#)
- Зюйд – вест – [204](#)
- Зюйд – вест – тень – вест – [535](#)
- Вест – зюйд – вест – [332](#)
- Вест – тень – зюйд – [227](#)
- Вест – [310](#)
- Вест – тень – норд – [237](#)
- Вест – норд – вест – [564](#)
- Норд – вест – тень – вест – [536](#)
- Норд – вест – [244](#)
- Норд – вест – тень – норд – [333](#)
- Норд – норд – вест – [322](#)
- Норд – тень – вест – [205](#).

## 198

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

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

И Слава Богу!

А путешествие, тем временем, продолжается – [300](#).

## 199

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

Отдав несколько очевидных распоряжений, Вы побрели в сторону кварталдека<sup>x1</sup>, оценивая масштабы урона.

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

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

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

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

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

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

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

Когда-то она командовала небольшим пиратским судёнышком, как и все пираты, плавая наобум и промышляя разбоем. У неё были и сила, и отвага, авторитет и какой-никакой боевой опыт. Но, как и у

многих пиратов, не было ни полноценных навыков мореходства, ни профессиональной выучки, которую даёт офицерская школа.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Этот последний, - с облегчением заметил Ваш первый помощник, оттирая пот со лба. Вы кивнули, понимая, что проблем невпроворот - [230](#).

## 200

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

- Прикончить - и дело с концом - [100](#)
- Пытать, с целью выведать всё, что им известно - [70](#)
- С паршивой овцы - хоть шерстки клоч, поэтому пусть лучше послужат гребцами, на пару с каторжниками - [214](#)
- Высадить их на каком-нибудь острове - [235](#)
- Выделить им лодку и отправить восвояси - [30](#).

## 201

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

*Вы теряете 20 пунктов Плаванья!*

Испытайте судьбу!



[202](#)



[203](#)



[204](#)



[205](#)



[206](#)



[207](#)

## 202

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

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

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Поможете незнакомцам – [462](#)
- Или проплывёте мимо, не отвлекаясь на чужие проблемы – [458](#).

## 203

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

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

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

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

Но самое интересное всё ещё ожидает Вас впереди! Полный вперёд! – [250](#).

## 204

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

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

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

*Выдержите проверку, или прибавьте один пункт Алкоголизма!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Заняв стол вместе с Вашими людьми, Вы вскоре встречаете своего знакомого капитана, Вальтера Лонгимануса<sup>xlviii</sup> и окликаете, подзывая

к себе. Капитан со своими людьми составляет компанию Вашей команде и, обменявшись традиционными приветствиями и дежурными вопросами, мореплаватели начинают беседовать обо всём и ни о чём. О море, о пиратах, о женщинах, о политике, о всяких пошлостях, о высоких материях, морских чудовищах и легендах, а также о сокровищах и кладах.

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

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

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

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

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

И, разумеется, Вальтер не против избавить мир от этакой гниды, ещё и что-то с этого 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](#).

## 205

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

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

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

Просто у пиратов был островок со своим портом, где можно было потратить свои кровно 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 обороны. В порту всегда дежурило некоторое количество кораблей, готовых отражать нападение на притон.



В «Пиратии» даже был свой «губернатор», которого так и называли Губернатором. Это был пожилой пират еврейского происхождения, раввин, соблюдавший шаббат и кашрут. В своё время он с лихвой хлебнул страданий и унижений в еврейском гетто, и, захватив корабль со своими единомышленниками, отправился мстить обидчикам. Теперь он уже был пожилым человеком (что для пирата, при его 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 боёв приходилась не на корабли морских держав, а на корабли других пиратов-конкурентов, что так же принуждало многих вступать в Морское Братство, признавая его законы и предписания. Свод разумных правил, позволяющих выжить: ничего больше, и ничего меньше.

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Посетите пиратский притон – [388](#)

- Обойдёте, и поскорее – [288](#).

## 206

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

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

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

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Принять участие в обороне портового городка – [346](#)
- Тихо свалить, пока Вас никто не трогает – [268](#).

## 207

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

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







*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Плыть, как плывёте: рано или поздно сам отстанет – [349](#)
- Пальнуть в него из пушки: может быть, скорее отвяжется – [601](#).

## 208

Хей-хо! Полный вперед!

Вы получаете +1 пункт Плаванья!

Бросьте игральную кость!      

[379](#)

[258](#)

[279](#)

[297](#)

[359](#)

[218](#)

## 209

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

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

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

Вы тяжело дышали, держа наизготовку парочку флотских пистолетов с овальными 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 мелюзгины. В этот момент она была вся белая и тряслась, как осиновый лист.

- Клеменс, мне страшно, - призналась она.

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

- Засунь свои нравоучения себе в задницу, святоша! - прикрикнули Вы, оценивая ситуацию. - Я уже говорил, и повторяю для особо

безмозглых: сколько бы Вас там ни было, но жить-то, я думаю, всем охота. Первый же, кто войдёт в эту каюту, получит от меня пулю в грудь, живот или в лоб.

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

- Это от её колдовства он потерял голову, - заявил вдруг Чезаре. - Вы разве не понимаете?! Капитан не в себе! Это всё чары! Они спадают 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 муж-

чин и женщин с селками<sup>xlix</sup>, мелюзинами, тритонами. Мелюзина была родоначальницей рода Лузиньянов<sup>l</sup>. Мелюзина была старшей дочерью короля Альбы<sup>li</sup>, и являлась пусть и проклятым, но человеком<sup>lii</sup>.

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

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

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

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

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

- Ихтиофобы! – придумав новое слово, выдали Вы.

- ...Либо садись с ней на лодку и плыви на все четыре стороны. Благо острова неподалёку. А на корабле ей в любом случае делать нечего, - продолжил Ваш старпом. – Не будь дураком. Побаловался – и хватит.

Мелюзина замерла от ужаса, ожидая Вашего решения.

- Ты ведь не отдашь меня им, да? – встревоженным тоном прошептала она.

- «Прости...» - [657](#)
- «Не волнуйся, я никому тебя не отдам» - [669](#)
- «Эй, Вы! Отойдите от двери, если не хотите получить пулю. Если что, как минимум парочку с собой успею забрать. Мы с ней уходим. Оба» - [602](#).

## 210

Ой-ой! Кажется, вышел конфуз...

- Испортить отношения со своей командой – [355](#)
- Испортить отношения с морскими жителями – [268](#).

## 211

- Ну и идиот же ты, - проворчал Вальтер, и вскоре скрылся под воду. Прождав его какое-то время, и понимая, что он больше не придёт, Вы были вынуждены направить шлюп к своему кораблю, 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 ушёл, и это было бы чистой правдой. Вот только Вам никто бы всё равно не поверил.

Сначала прозвучали взаимные оскорбления, а потом экипаж обоих галеонов обменялся выстрелами, полетели энтер-дреки, и завязалась абордажная битва.

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

*Если всё успешно – [459](#), если нет – [268](#).*

## 212

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

Сложив оружие, защитники блокгауза начали выходить один за другим, сдаваясь на волю победителя.

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +20 пунктов Героизма, +20 пунктов Вдохновения и +20 пунктов Репутации!*

Вопрос лишь в том, собираетесь Вы держать слово, или нет.

- Да это ж мрази, таким слово дают лишь понарошку – [457](#)
- Обещание есть обещание – [603](#).

## 213

Экипажу явно не понравилось подобное решение. Как-никак, Ваши люди гибли и рисковали своими жизнями не в последнюю очередь потому, что надеялись получить свою долю с добытых сокровищ.

*Вы теряете 50 пунктов Репутации!*

Они всё-таки, если и не оправдывают, то, по крайней мере, понимают Вашу позицию. Многие думают, что всё дело якобы в страхе перед особо уполномоченным и прочими возможными стукачами. С юридической точки зрения, Вы формально правы. Но по существу –

Ваши люди считают это плевком на их жертвы и Вашей попыткой выслужиться перед начальством.

Да ну их, пусть думают всё, что хотят, но Вы поступили так, как считаете правильным, и этого у Вас никому не отнять...

...Экипаж не испытывал особого воодушевления, пока Вы делали крюк, приплыли в родной порт, отрапортовали обо всех обстоятельствах дела, провели опись, передали добытое добро...

...Времени на всё это ушло немало. С одной стороны, Вас отчитали за то, что Вы промешкались, так и не доставив Лорентина куда следует. С другой, добытые Вами средства были тем, в чём как раз остро нуждалась коканская казна.

*Запишите достижение «Добытчик»!*

Получив королевское благословение, Вы снова отправились в плаванье. Но время было упущено. Бушевал сезон штормов. Поэтому Вам пришлось делать крюк, чтобы не рисковать судьбой корабля и экипажа. Сначала Вам достаточно долго пришлось проторчать в чужом порту, переживая невзгоду и выслушивая упрёки особо уполномоченного. А затем, Вы начали ощущать на себе недобрые взгляды всего экипажа.

- Ждать и дальше – [287](#)
- Рискнуть и плыть сейчас – [328](#).

## 214

И то дело. Признаться, Ваши люди желали бы для них куда худшей участи, но, учитывая обстоятельства и потребности, сочли это приемлемым. Конечно, теперь этих гадов придётся ещё и кормить, но, с другой стороны, пара-другая лишних гребцов никогда не помешают.

- Благодарите нашего капитана, и его золотое сердце, - заметил второй помощник Чезаре.

Вы же, тем временем, уже были мыслями совершенно в иных делах и заботах – [197](#).

## 215

Одной гидрой меньше! Брандскугели в этом деле пришлись как нельзя кстати! Потому что в бою с гидрой всегда нужно иметь в запасе

либо брандскугели, либо раскалённые ядра. Хотя, говорят, было дело когда такой гадине скормили брандер. Ну, так говорят...

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

Жаль только, что её мясо ядовито и несъедобно - [300](#).

## 216

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

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

Вам даже жаль её...

Но не успеваете Вы отплыть, как океанские воды взрываются и на поверхности появляется громадный тролльвал, по чешуе которого стекают бурные водопады. Оставив рыбок без сладкого, он за секунду сожрал тушу бедной амфиштеры. Но, по-видимому, её оказалось мало, и теперь он переключил внимание на Ваш корабль.

*Бросьте игральную кость четыре раза и сложите выпавшие значения! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [694](#), если нет – [550](#)*

## 217

Море штормит не на шутку! Лучше бы причалить в ближайший порт и переждать!

*Вы теряете 10 пунктов Плаванья!*

Что поделатъ, такова жизнь...

*Бросьте игральную кость! Ближайший к Вам порт...*



*испанский – [698](#)*



*португальский – [604](#)*



*французский – [622](#)*



*английский – [643](#)*



*голландский – [677](#)*



*испанский – [685](#)*

## 218

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

*Бросьте игральную кость!*



*шведский хольк<sup>liii</sup> – [605](#)*



*французский неф<sup>lv</sup> – [611](#)*



*английский гекбот<sup>liv</sup> – [650](#)*



*турецкое чектырме<sup>lvi</sup> – [692](#)*



## 219

Настоятель морского храма, дружелюбный монах в хабите и скапулярии, охваченном сыромятной верёвкой, отвечает Вам, что обитает здесь один, хотя иногда кто-нибудь ненадолго остаётся ему помогать. Его паства – моряки, пираты, и даже морские обитатели – сирены, тритоны и мелюзины, поскольку путь к Богу открыт для всех. Святому Антонию Великому был дан особый чин покаяния для бесов, но они не раскаиваются не потому, что не могут, а потому, что просто не желают, упорствуя в своих грехах, за которые понесут ответ также, как и люди, которых они совратили.

Пираты не трогают монаха и его храм: отчасти потому, что уважают, отчасти потому, что боятся, ведь его защищают морские обитатели, в числе которых – огромный тролльвал, способный без труда потопить любой корабль.

Стены храма исписаны благодатными изображениями, в которых так или иначе фигурирует тема моря: Спаситель, шествующий по глади морской; пророк Иона, выбравшийся из чрева кита; Святой Брендан Морепоплаватель на Ясконтии, и так далее.

- Поинтересоваться, нужна ли монаху какая-нибудь помощь – [353](#)
- Просто помолиться и уплыть – [329](#).

## 220

- Нет-нет! Ну что вы несёте! Всё было совсем не так! – стукнув по столу с такой силой, что в кружке пива подскочила пена, произнёс заплетающимся языком моряк.

- А как? – придвигаясь поближе, поинтересовался один из его собутыльников.

*Обнулите все показатели и создайте персонажа заново!*

- Значит, слушай меня, юнга! На самом деле, всё было иначе... - с видом знатока, начал тот – [47](#).

## 221

Есть, капитан! Полный вперёд!

Испытайте судьбу!



[222](#)



[223](#)



[224](#)



[225](#)



[226](#)



[227](#)

## 222

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

Плывёте Вы себе, никого не трогаете, как вдруг, откуда ни возьмись, из морских глубин выныривает рыба – не рыба, человек – не человек, а что-то непонятное, но в митре епископа на голове. Или чём-то похожем на митру, поверх чего-то похожего на голову.

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](#).

## 223

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

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

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

Уфф... Ну получит у Вас этот кок... Потом... Обязательно – [408](#).

## 224

*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!

*Выдерите проверку, или прибавьте 1 пункт Алкоголизма!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Да, так и живём – [301](#).

## 225

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

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

Впрочем, Вам сейчас не до всяких глупостей – [260](#).

## 226

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

Акульки 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 командуется лучше – [201](#).

## 227

*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](#).

## 228

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 вступать в чужие разборки – [354](#).

## 229

Ну и ничего не случилось! Гы! – [208](#).

## 230

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 будущим 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 нанесены на карты. Их знание позволяло экономить 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](#).

## 231

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

*Бросьте игральную кость!*

- |   |  |
|---|--|
|  | <i>легковооружённые, манёвренные и быстрые канонерки – <a href="#">606</a></i> |
|  | <i>внушительный галеон при поддержке канонерок – <a href="#">613</a></i>       |
|  | <i>смешанная эскадра по принципу «что добыли» – <a href="#">629</a></i>        |
|  | <i>пара голландских флейтов – <a href="#">670</a></i>                          |
|  | <i>сарацинские пираты на своих «шайтан-корытах» – <a href="#">647</a></i>      |
|  | <i>несколько бригантин<sup>lix</sup> – <a href="#">674</a></i>                 |

## 232

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](#).

### 233

В скором времени от блокада остались лишь дымящиеся воспоминания. Это было не так уж и легко, но – вполне по силам профессионально обученной команде. Миновав покорёженный частокол и обрушенные врата, перешагивая через трупы и добивая раненых (вот нечего было грабить корабли, убивать Ваших людей и упрямитесь, 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. Корабль, 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, добы-

тые 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 сдаться, 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 наступит. А выбросить его за борт – это тоже срыв всей миссии, хотя на море бывает и всякое. Да и не в нём одно 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](#).

## 234

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](#).

## 235

На взгляд членов Вашего экипажа, это было слишком мягкое наказание. Но, так или иначе, Вы были капитаном, и отважно сража-



лись, 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](#).

## 236

Ну, это уже просто ни в какие ворота! Громадный тролльвал, подобный 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 поделать, 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 плаванья. Это ж пир на весь мир, всех голодных накормить можно!

*Испытайте судьбу!*



[237](#)



[238](#)



[239](#)



[240](#)



[241](#)



[242](#)

## 237

*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!*

*Если всё успешно – [269](#), если нет – [355](#).*

## 238

*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<sup>lx</sup> вспахивает грядки на спине у морского чудовища, огромный кейфонг<sup>lxi</sup> исторгает пламя, на котором кузнец, оттирая пот, выковывает фальчионы<sup>lxii</sup> и чинкуэды<sup>lxiii</sup>.

*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<sup>lxiv</sup>, 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](#).

### 241

*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](#).

### 242

*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!*

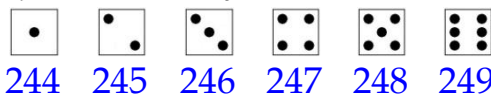
*Если всё прошло успешно – [659](#), если не очень – [352](#).*

### 243

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!*



### 244

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

Вы обнаруживаете остров, населённый племенами зверолодей. 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](#).

## 245

*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<sup>lxv</sup>. Все прерывают свои ежедневные рутинные занятия, наблюдая за развитием событий. Молодой придурок заявляет, что коллектив недоволен Вашим командованием, и по жребью 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](#).

## 246

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](#).

## 247

*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, оцетинившийся 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 суетятся косматые бородачи в турбанных шлемах, вооружённые карамультуками, скимитарами 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!*

*Если успешно – [672](#), если нет – [348](#).*

## 248

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](#).*

## 249

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](#).

## 250

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

Испытайте судьбу!



[251](#)



[252](#)



[253](#)



[254](#)



[255](#)



[256](#)

## 251

- Норд - [18](#)
- Норд - тень - ост - [270](#)
- Норд - норд - ост - [180](#)
- Норд - ост - тень - норд - [320](#)
- Норд - ост - [580](#)
- Норд - ост - тень - ост - [500](#)

## 252

- 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](#)

## 255

- 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](#).

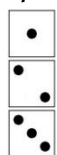
## 257

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:*



португальский – [636](#)



голландский – [697](#)



английский – [682](#)



английский – [690](#)



голландский – [695](#)

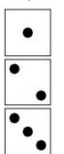


английский – [676](#)

## 258

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

*Бросьте игральную кость!*



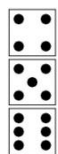
генуэзская галера – [678](#)



французская шебека<sup>lxvi</sup> – [683](#)



испанская каравелла – [691](#)



португальская каракка – [689](#)



шведский полак<sup>lxvii</sup> – [609](#)



алжирский самбук<sup>lxviii</sup> – [612](#)

## 259



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](#).*

## 260

Есть, капитан! Поднять якорь! Отдать швартовы!

Испытайте судьбу!

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">261</a>   | <a href="#">262</a>   | <a href="#">263</a>  | <a href="#">264</a>   | <a href="#">265</a>   | <a href="#">266</a>   |

## 261

*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<sup>lxix</sup>. 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 дыхала 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, пытаясь рассмотреть, что так напугало бедолагу. В скором времени напуганы уже все, от мала до велика.

Громадная, жуткая Птица Рух<sup>lxx</sup> пролетает в небе над Вами, сжимаемая и унося в когтях линейный двадцатипушечный 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](#).

## 263

*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<sup>lxxi</sup> и урсулы<sup>lxxii</sup>. 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 безобразия хулиганить!» - [614](#).
- Присоединиться к веселью – [619](#).

## 264

*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?

*Выдержите проверку, или прибавьте пункт Алкоголизма!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

...В любом случае, у Вас есть приказ короля Ральфрика – [279](#).

## 265

У падре Сабатини очередной приступ меланхолии. Сначала он рассуждает о том, что пират Бальтазар Косса стал Папой Римским<sup>lxxiii</sup>, 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](#).

## 266

*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](#).

## 267

Снова здорово!

Бросьте игральную кость!

|   |   |
|---|---|
|  | корабль несёт на рифы – <a href="#">615</a>                 |
|  | корабль затягивает в жуткий водоворот – <a href="#">628</a> |
|  | вихри свирепствуют, на море качка – <a href="#">635</a>     |
|  | бушует ураган – <a href="#">642</a>                         |
|  | на Вас несётся тролльвал – <a href="#">652</a>              |
|  | корабль атакован вивернами – <a href="#">668</a>            |

268

- 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](#).

269







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

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

Шпицрутенами тут определённо не отделаться – [208](#).

270

Есть, капитан! Лево руля! Полный вперёд!

Испытайте судьбу!        
[271](#) [272](#) [273](#) [274](#) [275](#) [276](#)

271

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](#).

272

*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...

*Выдержите проверку, или получите 1 пункт Алкоголизма!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

...В любом случае, дело нужно делать – [236](#).

## 273

*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](#).

## 274

*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 Плаванья!*

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](#).

## 275

*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](#).

## 276

Суета, хлопоты, рутина. Оливер что-то там занудствует по поводу тальманской расписки<sup>lxxiv</sup>. Скуууучноооо...

*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](#).

## 277

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!*

...Плавание продолжается – [250](#).

## 278

- 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](#).*

## 279

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

*Бросьте игральную кость!*



*французский галеон – [662](#)*

*английский галеон – [616](#)*

*испанский галеон – [634](#)*



*французский полакр – [641](#)*

*португальский полакр – [651](#)*

*голландский бриг – [667](#)*

## 280

Вы несётесь прямо на рифы!

*Выдержите проверку, или переходите на [550](#). Если всё путём,*

*Испытайте судьбу!*



[281](#)



[282](#)



[283](#)



[284](#)



[285](#)



[286](#)

## 281

Жуткий круговорот! Спасайтесь!

*Выдержите проверку со сложностью 4, или переходите на [49](#)  
Если всё хорошо – [531](#).*

## 282

*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 неоговоренным 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](#).

## 283

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

Стадо гиппокампусов<sup>lxxv</sup> 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](#).



## 284

*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](#).

## 285

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

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

...Пока на Вашем пути не возникает морской великан – [137](#).

## 286

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на параграф [250](#).*

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](#).

## 287

Дождавшись, когда сезон штормов пройдёт, Вы продолжили прерванный путь – [208](#).

## 288

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<sup>lxxvi</sup>, 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!*

*Если всё прошло успешно – [234](#), если нет – [355](#).*

## 289

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 обхвату 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 продолжается.

Испытайте судьбу!        
[291](#) [292](#) [293](#) [294](#) [295](#) [296](#)

## 291

*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](#).

## 292

*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](#).

### 293

*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. – Помните 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, серьезно? – с недоумением переспросил Цезаре. – 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 угодить.

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](#).

## 294

*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](#).

## 295

*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 Ва-

ше 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 копья, 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 плаванье.

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<sup>lxxvii</sup>!*

*Если всё прошло успешно – [649](#), если нет – [352](#).*

## 296

*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](#).*

## 297

Навстречу Вам движется какое-то судно.

*Бросьте игральную кость!*

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

|   |   |
|---|---|
|  | <i>баркалон<sup>lxxviii</sup> Братства Святого Сильвестра – <a href="#">633</a></i> |
|  | <i>гардкоут<sup>lxxix</sup> Братства Святого Сильвестра – <a href="#">665</a></i>   |
|  | <i>французская каравелла – <a href="#">617</a></i>                                  |
|  | <i>английский полакр – <a href="#">626</a></i>                                      |
|  | <i>голландский полакр – <a href="#">701</a></i>                                     |
|  | <i>испанская каракка – <a href="#">710</a></i>                                      |

## 298

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](#).

## 299

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](#).

## 300

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!*





### 302

*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](#).

### 303

*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 Плаванья!*

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 силён и ужасен.

*Спасайтесь! Спешите, маневрируйте и уходите!*

*Выдержите три проверки со сложностью 10!*

*Если успешно – [354](#), если нет – [550](#).*

### 304

*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 неотличимо 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](#).*

### 305

*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](#).

### 306

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?*

*Выдержите проверку, или получите 1 пункт Алкоголизма!*

*Но и о делах забывать нельзя – [18](#).*

### 307

*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](#).

### 308

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!*



[309](#)



[310](#)



[311](#)



[312](#)



[313](#)



[314](#)

### 309

*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, волосами 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](#).

### 313

*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](#).*

### 314

*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 по-

мерещилось». Конечно, они исполняют приказ своего капитана, но делают для себя определённые выводы.

- Плывём дальше – [618](#)
- Сойдём на берег – [702](#).

### 315

*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](#).*

### 316

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:*



*французский – [704](#)*



*испанский – [740](#)*



*английский – [732](#)*



*испанский – [750](#)*



*французский – [726](#)*



*португальский – [756](#)*

### 317

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](#).

### 318

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](#).

### 319

-...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](#)

### 320

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!



[321](#)



[322](#)



[323](#)



[324](#)



[325](#)



[326](#)

### 321

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 дромонам. 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 отрабатывают долг работой на корабле. Есть несчастные, которых вербовщики опоили, 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 абордажного 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 ребятушек зависит и выживание их Родины, соревнования всячески поощряются, и помогают поддерживать бойцов в боеспособности. Это и плаванье галер наперегонки, это и борьба экипажа двух кораблей, когда борцы поочередно сходятся на носах 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](#).

## 322

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

В ходе плаванья, 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 суда-

ми. 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<sup>lxxx</sup>.

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<sup>lxxxix</sup>, морионе<sup>lxxxii</sup> и полунаручах<sup>lxxxiii</sup>, 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 Родриго Мигель Эстебан Бенито Рамон Сильванито 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](#).

### 323

*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 шпицрутен<sup>lxxxiv</sup>, 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](#)
- Повесить на рее – [738](#)
- Расстрелять перед строем – [749](#)
- Запереть в трюме, и держать на хлебе и воде до конца плавания – [755](#)
- Высечь – и будет с него – [708](#).

### 324

*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, рожает. 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 подальше. 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<sup>lxxxv</sup> Чезаре, капеллан Сабатини, квартирмейстер<sup>lxxxvi</sup> 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!*

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  | Как Вы! – <a href="#">718</a>             |  | Как морская ундина! – <a href="#">737</a> |
|  | Как падре Сабатини! – <a href="#">752</a> |  | Как чёрт с рогами! – <a href="#">741</a>  |
|  | Как мавр Чезаре! – <a href="#">743</a>    |  | Как крошка Флинт! – <a href="#">748</a>   |

## 325

*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<sup>lxxxvii</sup>, 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 открылся, будто бы дверца, и наверх показался человек в причудливом доспехе, сжимая в руках причудливого вида штуку, 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 нежданного 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, желающей 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](#).

### 326

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.

*Выдержите проверку, или прибавьте один пункт Алкоголизма!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

...Ладно, как говорится, куда ночь – туда сон, а утро вечера мудренее – [257](#).

### 327

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 заберают 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](#).

### 328

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](#).

### 329

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

*Вы получаете +20 пунктов Вдохновения!*

Вас не покидает ощущение того, что всё будет хорошо – [354](#).

### 330

- 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 улице лишней 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](#).

### 331

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!*



[332](#)



[333](#)



[334](#)



[335](#)



[336](#)



[337](#)

### 332

*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 пла-

ще 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 искажил 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 суета, 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](#).

### 333

*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»<sup>lxxxviii</sup> 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<sup>lxxxix</sup>, пространство вокруг заполнили канонерские лодки, на которых громы-хали фальконеты и мортирки, а люди расстреливали неприятелей из мушкетонов. Сходясь достаточно близко, морские пехотинцы в цервельерах<sup>xc</sup> и лёгких ламеллярных корсетах-кирасах перескакивали через борт, начиная всю рубиться интрепелями, палашами и саблями. Офицер в дублете с нашитыми поверх металлическими пластинами и фрагментами кольчуги<sup>xc1</sup>, с высоким воротником для защиты шеи и

шоссами, уже вовсю рубился с вражеским офицером в приталенной мелкопластинчатой бригантинной 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](#).

### 334

*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](#).

### 335

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

Навстречу Вам плывёт торговый корабль. Когда он подходит достаточно близко, морская пучина взрывается, и показавшийся на свет исполинский тролльвал заглатывает корабль одним прыжком, тотчас же уйдя на морское дно!

*Вы теряете 5 пунктов Авантюризма и 10 пунктов Плаванья!*

Не дай Бог!

Отдав распоряжение о смене курса, Вы отчаянно желаете очутиться как можно подальше – [360](#).

### 336

Утро начинается как обычно, и ничего не предвещает беды, как вдруг из морских пучин вокруг корабля вздымаются склизкие щупальца кракена!

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Свистать всех наверх! – [370](#).

### 337

Вы плыли и никого не трогали, ветер был попутным, солнце светило ярко, и ничего не предвещало беду. Но в этот момент из воды показались какие-то жуткие рожи, и спустя мгновение – эти твари уже взбирались на борт.

Экипаж был поднят по тревоге и сработал оперативно, но фактор внезапности был на стороне морских образин.

Чудовища имели горбатые тела, сочетавшие черты лягушек, рыб и людей. Какие-то скрюченные, гротескные, противоестественные и зловещие. Руки, не то человеческие, не то лягушачьи, с перепонками и широкими плоскими пальцами. Короткий рыбий хвост и плавники. Выпуклые глаза с веретенообразными зрачками. Бугристая кожа, покрытая мелкими чешуйками, отличающимися одна от другой по окрасу. Острые наросты в два-три ряда, шипастые гребни по всему телу. Их зубы остры и многочисленны, а пасти ужасают...

Все к оружию! Полундра! От штирборта до бакборта всё заняли зубастые склизкие образины!

*Выдержите проверку со сложностью 5!*







*Если она успешна – [745](#), если нет – [352](#).*

### 338

Великаны-рифовики отрывают каменные глыбы от своих скал и бросаются ими в проплывающих мимо тролльвалов, яростно таранящих эти самые скалы снизу.

Как ни прискорбно, Вам придётся сменить курс, чтобы не рисковать кораблём и экипажем, нарвавшись на это скопление...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 25 пунктов Плаванья!*

Испытайте судьбу!        
[339](#) [340](#) [341](#) [342](#) [343](#) [344](#)

### 339

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

Сегодня на ужин теляпия, или, как её ещё называют, Рыба Святого Петра! Вкуснятина!

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

Да, корабельный кок в этот раз потрудился на славу – [243](#).

### 340

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

Упражняясь в фехтовании, Вы развлекаете экипаж дружеским поединком с падре Сабатини. Надо признать, для корабельного капеллана он весьма хорош в бою.

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

Ладно, всё хорошо в меру – [487](#).

### 341

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

Сильвио занят муштрой, гоняя свою абордажную команду только так. Порой может показаться, что он уже откровенно цепляется к мелочам. Возможно, он просто желает таким образом поддерживать дисциплину и боеспособность вверенных ему бойцов. Но что-то подсказывает Вам, что он просто убивает скуку и пытается выпустить раздражение.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Что ж, может быть он и не самый приятный в общении человек, зато он надёжный и исполнительный офицер. А это разные вещи: можно быть замечательным парнем и никудышным командиром – [560](#)

### 342

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

Долгое время корабль дрейфует при безветрии. Но, в какой-то момент, позади него выплывает тролльвал, и начинает осторожно двигать его в правильном направлении. Доведя «Иосифа Обручника» до пассата, он снова опускается под воду.

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +10 пунктов Вдохновения и +5 пунктов Плаванья!*

Иногда они бывают весьма милыми созданиями. Жаль только, что далеко не всегда – [221](#).

### 343

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

Приплыв в знакомый порт, Вы замечаете лишь обгоревшие остовы кораблей, дымящийся полуразрушенный форт и разорённую пристань, усеянную множеством трупов. Ужасное зрелище.

Крошка Флинт выглядит напуганным, падре Сабатини, с суровостью в лице и голосе, читает молитвы, а Чезаре внимательно всматривается в жуткий пейзаж.

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма, но получаете 1 пункт Плаванья!*

- Почуять неладное и сразу уплыть – [231](#)
- Отдать приказ пришвартоваться и отправиться искать выживших – [744](#).

### 344

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

Водяные элементали собрались на крошечном островке, и солнечные лучи затейливо играют, переливаясь и отражаясь в их водянистых фигурах всеми цветами радуги. Красота!

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

Эх, что ни говори, но вопреки всем невзгодам, из-за подобных моментов Вы и любите море. В числе прочего, разумеется – [331](#).

### 345

Море штормит не на шутку! Лучше бы причалить в ближайший порт и переждать!

*Вы теряете 10 пунктов Плаванья!*

Что поделатъ, такова жизнь...

*Бросьте игральную кость! Ближайший к Вам порт:*



*испанский – [758](#)*



*португальский – [719](#)*



*португальский – [713](#)*



*английский – [760](#)*



*испанский – [727](#)*



*французский – [753](#)*

### 346

Ну что ж, зададим гадам перца! Орудия! К бою!

*Бросьте игральную кость десять раз и сложите выпавшие результаты! Это – сложность проверки, которую необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [720](#), если нет – [268](#).*

### 347

Ну что ж, вот Вы и снова отклонились от курса, потащившись неизвестно куда, неизвестно зачем. Надо отдать Вам должное, Вы остаётесь верны себе.

*Вы приобретаете +3 пункта Авантюризма, но теряете 25 пунктов Плаванья!*

И что же Вы видите? Да так, островок с живописными руинами, над которым кружит и каркает ворон. Ну что, остаётся надеяться, что принцессу спас какой-нибудь принц, разрушив башню в назидание кому-нибудь нехорошему, чтоб в ней больше никого не держали.

Лорентин брызжет слюной от бешенства, и Ваши люди еле сумели вас разнять. Ладно, с этим как-нибудь можно разобраться. Но теперь – пора в путь-дорогу – [267](#).

### 348

- Ой, вэй! Та я вас умоляю! Не смешите мои пейсы! Давайте перестанем говорить ерундой, и лучше послушаем за то, что я Вам сейчас имею сказать, - привлекая всеобщее внимание, подал голос старый Авикдор – [197](#).

### 349

А вот фигурки! Понадеялись, понимаешь, смешно сказать, на благо-разумие чудовища. А тролльвал настиг Вас и атаковал корабль.

*Бросьте игральную кость дважды и сложите результаты! Это – слож-ность проверки, которую необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [728](#), если нет – [268](#).*

### 350

Узнав о Вашем решении, второй помощник немного грустно вздохнул. Да, не таким он помнил своего капитана, отчаянного сорви-голову. С другой стороны, его по-своему радовало и то, что Вы, нако-нец-то, взялись за ум и стали организованнее...

*...Но ведь это же так скучно!*

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Как бы то ни было, но приказ – есть приказ – [200](#).*

### 351

Да уж. Это было нелегко. ДЕЙСТВИТЕЛЬНО нелегко. Вы долгое время выписывали круги, высматривая уязвимые места, понимая, что одним залпом чудовище не погубить, а голову и лапы оно, скорее все-го, просто спрячет. Что в итоге?

В итоге Вы уже праздновали победу, готовясь в скором времени отведать черепашьего супчика, в то время как в Вашу сторону уже от-правлялись корабли, принадлежащие флоту местного генерал-губернатора.

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

Поравнявшись с Вами, чиновники сообщили, что ловля каких бы то ни было морских обитателей в водах Испанской Короны без со-ответствующей лицензии приравнивается к браконьерству. Сюда по-падают рыбы, кальмары, черепахи, и прочая. А эта, с позволения ска-зать, черепаха – как раз попадает под законные требования.

Как же всё-таки Вы ненавидите бюрократию! Вот, что будет по-страшнее утопырей и прочих тролльвалов.

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если всё хорошо – [327](#), если не очень – [289](#).*



### 352

- Да-а... - затянувшись трубкой и выпустив колечко дыма, протянул пышнобородый моряк в зюйдвестке. – Сколько лет на свете живу, а такой брехни ещё слышать не доводилось.

- Ну так давай, режь правду-матку, - подмигнув, предложил ему Йоханн. Старик затянулся снова и, выпустив тонкую струю дыма, пожал плечами.

- Отчего бы не рассказать? – спокойно, и даже словно бы равнодушно ответил моряк – [231](#).

### 353

Монах благодарит Вас за проявление беспокойства, но заверяет, что у него есть всё необходимое, и лучшее, чем Вы можете ему помочь, это молиться и верить, живя по Правде Божьей.

Благословив Вас, монах провожает Вас на корабль и долго машет рукой вослед.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Ну что ж, теперь Вы уверены, что Ваше плаванье завершится благополучно – [208](#).

### 354

Тем временем, Ваша одиссея продолжается!

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Бросьте игральную кость!*



[217](#)



[316](#)



[257](#)



[345](#)



[231](#)



[267](#)

### 355

- Да нет-нет-нет, - проворчал молодой матрос с рябым обветренным лицом. – Что Вы мне тут сказки рассказываете? Быть этого не может.

- Короче, хватит с меня этого бреда, - проворчал загорелый моряк с розовым сабельным рубцом на щеке и волосами пепельного цвета. Поднявшись после этих слов, он неторопливо побрёл к выходу.

- Кому-то уже не сидится? – протирая кружку, заметил кабатчик, прекрасно зная, что спустя некоторое время тот снова вернётся. Куда он денется?

- Не любо – не слушай, а врать не мешай, - гаркнул кряжистый боцман с густыми рыжими бакенбардами. – Так что было дальше?

- Дайте-ка, лучше я расскажу, - перебив предыдущего рассказчика, включился в беседу чёрный как ночь мавр, с приплюснутым носом и крупными мясистыми губами – [208](#).

### 356

Осьминог его знает, что это было. Но от брандскутелей он запылал хорошо. Да и картечь не пришлась ему по душе. И ядра...

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +20 пунктов Героизма, +20 пунктов Вдохновения и +20 пунктов Репутации!*

Словом, всё пригодилось – [250](#).

### 357

... Что ж, если по-другому никак, придётся действовать жёстко. Когда умолкают слова – говорят пушки.

*Бросьте две игральные кости и сложите результат! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [233](#), если нет – [49](#)*

### 358

Что ж, её задело и ранило. Это даёт Вам преимущество в бою (которого, быть может, могло и не быть). Но так просто её не одолеть.

*Бросьте игральную кость три раза и сложите выпавшие показатели! Это – сложность проверки, которую Вы должны выдержать!*

*Если всё успешно – [216](#), если нет – [49](#).*

### 359

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

*Бросьте игральную кость!*



*генуэзская галера – [714](#)*



*венецианская галера – [721](#)*



*испанский галеон – [762](#)*



*португальский галеас<sup>xcii</sup> – [769](#)*



*французский полак – [766](#)*









*английская каравелла – [777](#)*

### 360

В пределах видимости появляется линейный корабль Ангеррана Д`Ладье. Возможно, он преследовал Вас, возможно – нет. Конечно, в своё время Давид сразил Голиафа, но Вы не хотите рисковать судьбой своего корабля и жизнями членов экипажа, пока не останется иного выхода. Поэтому Вы меняете курс прежде, чем француз Ваш настигнет.

*Вы теряете 25 пунктов Плаванья!*

Испытайте судьбу!        
[361](#) [362](#) [363](#) [364](#) [365](#) [366](#)

### 361

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

Спустя некоторое время к Вам подплывает торговая каракка под испанским флагом. У Вас нет каких-либо разногласий с испанцами, поэтому Вы не чувствуете подвоха до тех пор, пока по Вашему кораблю не открывают огонь, почти сразу сменив испанский флаг на пиратский. И, судя по флагу, на котором изображены крест и сабля – на Вас напал не кто-нибудь, а сам Сальваторе Праведный: редкостный лицемер и на редкость двинутый пират.

С одной стороны, не в пример подавляющему большинству своих «коллег по цеху», Сальваторе – на редкость образованный человек. Он сведущ в мореходном и военном деле, имеет свою базу, обучен придворному этикету и однажды это позволило ему захватить торговый галеон в порту без боя, уведя из-под носа ничего не подозревающих военных. Да, он умеет пускать пыль в глаза, изображая из себя учтивого рыцаря, и всегда был франтом.

Вот только помимо этого он – сильно духовно прельщенный человек. На его корабле царит жёсткая дисциплина. Капитан в жизни не пил ничего крепче воды. Сторонится женщин. Презирает азартные игры. Заставляет своих людей молиться и не работать по субботам. Не позволяет им играть на борту до того, как они получают добычу (пока нет навару – нечего и проигрывать). А за нарушение сухого закона выбрасывает пиратов за борт.

Капитан без колебаний казнит за любое неповиновение. Не позволяет поднимать руку на женщин, детей и священнослужителей – при условии, что они католики. Он то и дело молится за своих людей перед каждой битвой, а один раз даже упрашивал священника с захваченного судна стать его корабельным капелланом, отпуская грехи всей команде после каждого грабежа (священник был в ужасе, но нашёл благовидный предлог, чтобы отказаться).

С одной стороны, Сальваторе нажил немалые богатства, и поэтому в его команду с охотой спешат многие. С другой стороны, нрав капитана и его жёсткие требования могут вынести далеко не все свободолюбивые пираты.

Себя он считает едва ли не святым, несущим свет истины «всем этим грешникам, нехристям и язычникам», вырезая подчистую всех, кто не разделяет его взглядов и убеждений.

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма, но получаете +1 пункт Плаванья!*

Ваши люди, конечно, слышали о нём, и сказать, что им совсем не страшно – было бы нечестно. Они готовы дать супостату решительный отпор, отправив самозваного святошу кормить рыбок!

*Выдержите проверку со сложностью 15!*

*Если всё успешно – [763](#), если нет – [355](#).*

### 362

Вы находите в море бутылку с запиской<sup>xciii</sup> следующего содержания: «Здравствуй, незнакомец! Перепиши это сообщение в течение девяти дней и отправь его в девяти бутылках во все концы мира, и будет тебе счастье! Это правда так и работает, в чём убедились уже многие! А не пошлешь – тебя и твой корабль обязательно сожрёт тролльвал!»<sup>xciv</sup>. Покачав головой, Вы удручённо вздыхаете. И находятся же на свете наивные люди, которые ведутся на что-то подобное.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Ладно, повздыхали – и будет – [338](#).*

### 363

Вы находите в море бутылку с запиской следующего содержания: «Чтобы брюхо не вспороли – будьте в латах от Негролли<sup>xcv</sup>!». Как

же Вас достали все эти рассылки. Кроме лёгкого раздражения – уже ничего не вызывает...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Ну, как говорится, чтоб большего горя в жизни не было – [250](#).

### 364

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

Вы находите в море бутылку с запиской следующего содержания: «Состоятельная красивая девушка томится в башне, охраняемой огромным кровожадным чудовищем. Истомилась в неволе и засиделась в девках. Готова сделать своего избавителя супругом и соправителем своего королевства, одарив его всеми благами (богатством, любовью и т.д.). Ищу тебя, мой герой». Далее приводятся координаты острова. Кхм...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Нужно сказать, письмо заставило Вас всерьёз призадуматься.

С одной стороны, у Вас есть дела, а долг, как известно, превыше всего. С другой стороны, а почему спасение девушки, прозябающей в неволе, должно быть менее важно, чем приказ короля, который ещё и не вполне Вам доверяет? Тем более что девушка позиционирует себя красивой, богатой и так далее? Может быть, следует послать Его Королевское Величество навстречу пожеланиям трудящихся, и пойти заниматься другими делами?

С другой стороны, Вы никогда не были ни тщеславным, ни корыстолюбивым человеком. Король рассказал Вам что, что Вам необходимо знать для выполнения того, что зависит от Вас, и дело здесь не в отсутствии доверия. К тому же, где это Вы видели девушку, которая не считала бы себя красавицей, даже если выглядит страшнее тролльваля? Все рассказы про красоту, богатство и власть могут быть банальным враньём. Может быть, это ведьма, которая заманивает таким образом наивных простачков к себе на обед, готовя из них главное блюдо.

Опять же, а если всё не так, и кто-то и в самом деле нуждается в Вашей помощи? Правда, достоверно неизвестно, кем, где и когда было написано это послание. Может быть, с тех пор прошли многие годы, и

той девицы уже давно нет в живых. Или ей уже почти сто лет, и она похожа на морскую баньши. Или чудовище уже побеждено другим героем и тратить время на поиски бессмысленно?

Как бы там ни было, даже если она уже престарелая – какое это имеет значение, если Вы просто решили помочь человеку в беде? Но по всему миру сейчас в беде находятся миллионы людей. Чьи-то города захватывают ландскнехты, чьи-то корабли топят пираты, чьи-то караваны грабят сарацины – чем они хуже какой-то неизвестной пленницы? К тому же, Ваш экипаж тоже будет рисковать своими жизнями.

...Да, нелёгкое решение. Как ни посмотри – Вам не нравится что так, что эдак. Но решаться нужно.

- Пльвём спасти нашу прЫнцессу – [347](#)
- Первым делом – выполним поручение короля, а там – уже видно будет – [79](#).

### 365

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

Навстречу Вам движется корабль Сулеймана Великолепного, сарацинского пирата, который сошёл с ума и объявил, что он Махди<sup>xcvi</sup>, после чего многие сарацины возжелали его смерти. По этой причине он подался в чужие края, грабя и убивая людей, которых он называет «неверными»<sup>xcvii</sup>. Внешне он напоминает Вам злого визиря Джаффара из восточных сказок. В его руках – сабля с елманью, в безумных глазах сочетаются хитрость, азарт, коварство и кровожадность.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Ну, что ж, и не таким рога обламывали...*

*Выдержите проверку со сложностью 10!*

*Если всё успешно – [764](#), если нет – [348](#).*

### 366

Ваши люди вылавливают бутылку с запиской следующего содержания: «Прошу, дочитай это письмо до конца! Это реальная возможность заработать...». Всё, дальше можно рвать и не читать. Вот ведь, достали! И на край света от них не сбежишь!

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Нужно установить на рыболовных сетях какой-то фильтр – [18](#).

### 367

Ладно, пусть живёт. В конце концов, есть немало добычи попроще и повкуснее – [377](#).

### 368

Ну ладно, не будем мучить людей – на них аж лица нет. Вот только пусть потом не обижаются, если в пути начнётся цинга – [300](#).

### 369

Что ж, Ваши люди Вас за это не осудят. Это не их сражение, а жизнь дорога всем. Да и обитатели форта не вправе что-то от Вас требовать. Но на душе как-то мерзко...

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

Ладно, это жизнь, всякое бывает – [250](#).

### 370

Корабль кренился из стороны в сторону, в то время как массивные щупальца кракена обвили и сотрясали его мачты, палубу и борта. Морское чудовище хватало всё подряд без разбору – людей, бочки, ядра, пушки, а некоторые из его щупалец запутались в такелаже.







Создание было размерами с плавучий остров и казалось, что если оно вдруг резко уйдёт на дно, образовавшаяся следом воронка затянет за собой любой боевой корабль.

В сердцах моряков в этот миг сражались два чувства страха: страх перед монстром и страх перед гибелью корабля, которая неизбежно наступит, если дрожать в ожидании своей участи.

Ваши люди палили по вездесущим щупальцам из мушкетонов, рубили их абордажными саблями и интрепелями, цепляли баграми и пронзали пиками. Чем закончится весь этот ужас, не мог предугадать никто из членов экипажа, включая Вас.

Лишь одному Богу было известно, как одолеть это жуткое существо. Но, по силам Вам это или нет, Вы понимали, что люди нуждаются в своём капитане.

И, со звоном обнажив свой верный палац, Вы бросились сломя голову на выручку товарищам, в самую гущу сражения...

Испытайте судьбу!        
[371](#) [372](#) [373](#) [374](#) [375](#) [376](#)

### 371

Изловчившись, Вы отсекаете заметный кусок одного из щупалец. Склизкий обрубок падает на палубу, продолжая извиваться и ползать.

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

Щупальце хоть и стало немного короче, по-прежнему остаётся громадным. Не говоря уже о том, что у твари их, по меньшей мере, тысячи.

*Возвращайтесь на параграф [370](#) и испытайте судьбу снова!*

### 372

Вы рубите и колите и так, и этак, но проклятые щупальца не поддаются. У, чтоб их...

*Возвращайтесь на параграф [370](#) и испытайте судьбу снова!*

### 373

Пока Вы сражаетесь с одним щупальцем, другое обвивает Вас и тащит прочь!

*Выдержите проверку!*

*Если она успешна, Вы благополучно освободились из захвата, оттяпав кусок щупальца, который всё ещё болтается на Вас и шевелится. Фу, какая мерзость! Возвращайтесь на параграф [370](#) и испытайте судьбу снова!*

*Если же нет – [550](#).*

### 374

Хлестнув, со всей дури по Вашему кораблю, огромное щупальце заставляет Вас изрядно поплясать. Палуба едва не уходит из-под ног, непривязанные пушки ездят, ядра и бочки перекатываются, на головы матросам сыплются обломки рангоутов...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*У, паскудина плавучая, медузу ей в дышло!*

*Возвращайтесь на параграф [370](#) и испытайте судьбу снова!*



### 375

Умело орудуя своим пламеневидным клинком, Лорентин, сражающийся с той же самой напастью неподалёку от Вас, играючи распорол очередное щупальце. И это здорово!

*Вы получаете +1 пункт Вдохновения!*

Да, сноровки бретёру явно не занимать. Впрочем, Вам некогда отвлекаться, – дело ещё не закончено.

*Возвращайтесь на параграф [370](#) и испытайте судьбу снова!*

### 376

Спустя некоторое время, у Ваших ног образовалась настоящая куча из ползающих щупалец, отсечённых в неравной схватке с морским чудовищем.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма!*

Но это ещё цветочки – [2](#).

### 377

Выше нос, капитан! Плавание продолжается! Прокладывайте курс!

- Норд – [570](#)
- Норд – тень – ост – [303](#)
- Норд – норд – ост – [315](#)
- Норд – ост – тень – норд – [343](#)
- Норд – ост – [361](#)
- Норд – ост – тень – ост – [445](#)
- Ост – норд – ост – [453](#)
- Ост – тень – норд – [208](#)
- Ост – [581](#)
- Ост – тень – зюйд – [364](#)
- Ост – зюйд – ост – [279](#)
- Зюйд – ост – тень – ост – [354](#)
- Зюйд – ост – [571](#)
- Зюйд – ост – тень – зюйд – [359](#)
- Зюйд – зюйд – ост – [217](#)
- Зюйд – тень – ост – [451](#)

- Зюйд - [586](#)
- Зюйд - тень - вест - [316](#)
- Зюйд - зюйд - вест - [257](#)
- Зюйд - вест - тень - зюйд - [379](#)
- Зюйд - вест - [582](#)
- Зюйд - вест - тень - вест - [450](#)
- Вест - зюйд - вест - [345](#)
- Вест - тень - зюйд - [231](#)
- Вест - [297](#)
- Вест - тень - норд - [267](#)
- Вест - норд - вест - [452](#)
- Норд - вест - тень - вест - [208](#)
- Норд - вест - [218](#)
- Норд - вест - тень - норд - [354](#)
- Норд - норд - вест - [258](#)
- Норд - тень - вест - [365](#)

### 378

- Ой, ну и воняешь же ты там внутри. Ладно, смотри, не подавись, - без особого энтузиазма бросили Вы, забираясь акуле в пасть. Та промычала что-то в духе «Не бойсь, не подавлюсь» и, плотно сомкнув челюсти, погрузила Вас во мрак. Опустившись под воду, Вальтер плыл достаточно долгое время. Во всяком случае, так было по ощущениям. В какой-то момент Лонгиманус выплюнул Вас, и Вы увидели грот - достаточно мрачный и тёмный. Но всё-таки даже и в нём было светлее, чем в брюхе у Вальтера.

Оборотившись обратно, капитан-веракула выбрался на сушу и, отыскав в полумраке грота запасённый (по всей видимости) заранее рундук, достав из него различные необходимые принадлежности. В скором времени в его руках уже была лампадка, осветившая своды пещеры.

- А ты смелый человек, Карстен Клеменс. Лично я вот не уверен, что на твоём месте смог бы поступить точно так же. Как минимум, так же точно поступить, и при этом не обделаться, - с усмешкой заметил тот. Вы раздражённо отмахнулись. Мало того, что от Вас воняет акульим нутром, так ещё этот гад теперь ещё и издевается.

- Так, ладно, каков наш план? – стараясь сосредоточиться на целевых задачах, поинтересовались Вы.

- Крепость считается неприступной. Но никто не ожидает нападения отсюда. Я много раз сюда плавал и набросал примерный план замка. Смотри, - он поднёс под лампадку схематичную карту, на которой, вполне в его манере, имелась роза ветров с указаниями «верх, низ, лево, право». - Тут пороховые склады. Можно было бы их взорвать. И даже в живых после этого остаться. Но просто если замок просядет сюда – не факт, что мы сможем убраться отсюда тем же путём, что и пришли. А это было бы проще и удобнее всего. Убить Морского Барона, конечно, не самоцель – это ещё не даст нам захвата замка. Но если так всё порушить под фундаментом – это существенно облегчит задачу. Смотрим дальше. Тут он обедает. Он очень осторожный. Никому не доверяет. И еду и вино всегда сначала дегустируют другие. Один он не остаётся практически никогда, даже в клозете гадит в присутствии телохранителей. Можно было бы подвести корабль поближе, и если бы я знал момент – я бы просто пальнул в эту часть. Но – мечты, мечты. Тут опочивальня...

- Короче, - начав терять терпение, перебили Вы. - Я понял, ты прекрасно изучил замок и повадки Морского Барона. Но что-то конкретно и просто ты изложить можешь?!

- Да, у меня есть разные соображения. Но нужно остановиться на чём-то одном, - пояснил Вальтер. - Возможно, вместо того чтобы пытаться вытащить моллюска из раковины – проще создать такие условия, при которых он сам захочет из неё вылезти. С другой стороны, если не расправляться с самим цыганом, а просто завладеть хотя бы частью его сокровищ или освободить наложниц – это тоже дело. И, я думаю, это проще. Если убить цыгана и бежать – и это дело. Сначала его кодла перегрызётся тут за власть, а потом их и взять будет проще. Если, конечно, дожидаться и переждать. А это не день, не два, и даже не неделя и не месяц, я думаю. Конечно, взяв вдвоём замок – мы получим всё и сразу, но и повернуть это будет намного сложнее.

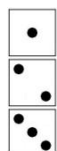
- Стибрить столько сокровищ Морского Барона, сколько получится унести – [776](#)
- Освободить пленниц – [765](#)
- Убить Морского Барона – [791](#)

- Попытаться взять замок – [796](#)

### 379

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

*Бросьте игральную кость!*



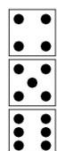
английский когг – [797](#)



испанский галеон – [767](#)



французская тартана<sup>xcix</sup> – [775](#)



венецианская галера – [771](#)



голландский флейт<sup>xcviii</sup> – [780](#)



португальский бриг<sup>c</sup> – [787](#)

### 380

Хорошая новость – Вас больше не раздавливают щупальца! Плохая – Вы летите, и чем закончится Ваш полёт заранее угадать невозможно...

*Испытайте судьбу!*



[381](#)



[382](#)



[383](#)



[384](#)



[385](#)



[386](#)

### 381

Влетев в такелаж, Вы еле удержались, повиснув, словно паук в паутине. Вы, морской волк, ощущали себя здесь, словно рыба в воде.

Убрав чудом не выпавший палаш в ножны, Вы задумались, как поступить. А решать нужно было быстро.

Внизу Ваши люди суетились, сопротивляясь в меру сил и возможностей попыткам чудовища сожрать экипаж и уничтожить корабль. Мачты были повреждены, но кое-где ещё остались марсовые стрелки, которые вели огонь, рискуя каждый миг рухнуть с высоты от удара смертоносных щупалец...

...В какой-то момент Цезаре выстрелил из малокалиберной пушки, перебив толстое, вздымавшееся над бортом щупальце, пусть и не у основания, но хотя бы посередине. Есть!

*Вы получаете +5 пунктов Вдохновения!*

Громадное щупальце обвисло и начало раскачиваться, ударяясь об обвитую им мачту, а кракен забился, раскачивая корабль из стороны в сторону. Так что Вам стоило усилий удержаться и не слететь. Но важнее было другое: эта тварь – пусть даже большое и сильное, но всё-таки животное. И его можно и нужно уничтожить, засушив и пустив

на закуску для пива, которой хватит на год вперёд. Если, конечно же, за это время всё не протухнет.

Так что Вы будете делать?

- Спуститесь вниз и будете рубить и кромсать кракена как и раньше – [637](#)
- Заберётесь на марсы и поможете стрелкам – [348](#)
- Попробуете добраться до лодки, установить на ней небольшую пушку, загрузить снаряды и бомбы, и подобраться ближе к голове чудовища – [268](#).

## 382

Пролетев над палубой корабля, Вы благополучно шлёпнулись в воду за бортом. Ну, или не очень благополучно.

Удар был таким сильным и резким, что поначалу у Вас просто выбило воздух из лёгких, и хорошо хоть, что обошлось без переломов. Пару мгновений Вы просто были без сознания, уходя под воду, а в руках каким-то чудом остался палаш, который Вы стиснули, будто утопающий соломинку.

Очнувшись, Вы поспешили всплыть на поверхность и, жадно вдохнув воздух, поплыли в сторону корабля. Да уж, ситуация просто хуже некуда. Вода здесь прохладная, и даже в тёплое время года, даже умея хорошо плавать, человек довольно быстро замерзает и гибнет. И это не говоря ещё о том, что в здешних водах обитают акулы, и чёрт знает что ещё.

Говорят, что вблизи кракенов всегда обитает огромное количество всевозможной морской живности, привлекаемой его экскрементами, потому рискованные и умелые рыбаки пользуются этим, забрасывая вблизи него сети, когда он спит. Про очень удачливых рыболовов даже говорят «На кракене ловил».

Как бы там ни было, Вас это сейчас совсем не радует. Бр-р-р! Как холодно-то!

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Доплыв до бочки, каких, вместе с обломками мачт, хватало кругом в избытке, Вы ухватились, и, убрав палаш в кожаные ножны, попробовали грести в сторону «Иосифа Обручника»...

...Но вскоре заметили, как над водой появился акулий плавник. Вот только этого Вам для полного счастья не доставало!

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – это сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё успешно – [118](#), если нет – [49](#)*

### 383

Приложившись о мачту так, что искры вылетели из глаз, Вы полетели стремительно вниз, но к счастью на Вашем пути оказались натянутые снасти, в которых, помимо Вас, уже находились всевозможные доски и щепки.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Провисев на них какое-то время, Вы спустились вниз, спрыгнув сначала на бочки и рундуки, накрытые полотном, а следом на палубу.

- Флинт! – скомандовали Вы оказавшемуся поблизости перепуганному юнге. – Принеси-ка мой штуцер! Бегом!

*Мальчишку не пришлось долго уговаривать – [319](#).*

### 384

Налетев на мачту, Вы ухватились за поперечный брус, на некоторое время повиснув на нём. А вскоре, подтянувшись, забрались наверх, хватаясь за краспицы и лонга-салинги.

Пройдя за леер, где некогда находились стрелки, от которых в буквальном смысле осталось лишь мокрое место, Вы заняли место за фальконетом на боевых марсах.

С этой малокалиберной пушкой Вы сможете справиться и сами, благо тут ещё остались боеприпасы, фитиль с огнивом и порох со всем необходимым. А эта гадина ещё заплатит за то, что сделала с Вашим экипажем и кораблём – [352](#).

### 385

Падение нельзя было назвать однозначно неудачным. Хоть Вы и получили серьёзные травмы и переломы, вдобавок потеряв сознание, по крайней мере, Вы остались живы.

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

В любом случае, теперь вся надежда оставалась на выучку, смекалку и слаженность действий Вашего экипажа, который Вы муштровали и гоняли только так, для их же блага – [355](#).

### 386

Когда казалось, что Вы уже вот-вот разобьётесь, буквально перед самой палубой Вас перехватило другое щупальце, стремительно потащив к морскому чудовищу – [49](#).

### 387

Происходящее на крошечном островке вызывает осуждение и неодобрение у одних, а также одобрительные возгласы и смех у других.

Поскольку эту книгу могут читать несовершеннолетние – я не стану, описывать происходящее в данный момент, а лучше на какое-то время займу внимание читателя, немного рассказав про акул.

Акулы представляют собой надотряд хрящевых рыб, относящийся к подклассу пластиножаберных. Вокруг этих созданий сложилось огромное количество мифов и предубеждений, некоторые из которых мы постараемся развеять.

Говоря о потенциальной опасности акул для человека, необходимо отметить, что из невообразимо великого множества разновидностей, лишь несколько видов могут представлять угрозу. Но даже случаи нападения этих особей на человека – крайне редки. А процент нападений, завершившихся серьёзным увечьем или, тем более, смертью – тем более низок.

Говоря конкретнее, из всех пород акул, на человека нападают только четыре: тигровая, белая, длиннокрылая и тупорылая. Вероятность стать жертвой подобного нападения (при условии, что они, естественно, в принципе обитают в местах купания или плаванья) – один к одиннадцати с половиной миллионов. А шанс погибнуть в результате такого нападения – один к трём сотням миллионов (если округлять).

Акулы иных видов иногда нападают на людей, и эти нападения иногда даже оканчиваются трагически. Но, как правило, это редкие ситуации, когда человек оказался не в то время и не в том месте, не-

преднамеренно спровоцировав акулу. Опять же, это касается только крупных и сильных хищников, которых тоже сравнительно немного.

Иногда, акула может напасть на человека просто из любознательности. Укус – её способ взаимодействия с миром, доступный ей способ познания окружающей реальности. Укусив незнакомое ей существо, акула утрачивает к нему интерес. Подобные «разведкусы» и составляют подавляющее большинство нападений. Но иногда бывает и так, что акула по ошибке принимает человека за существо иного вида, как правило – в мутной или тёмной воде.

Естественно, любая акула может дать сдачи, если целенаправленно принуждать её к оборонительным действиям. Но такие ответные меры тоже могут проявляться не сразу.

Акула ощущает страх жертвы на основе выделений тела, и может долгое время плавать вокруг да около, изучая человека. Она может потерять к нему интерес и уплыть так же внезапно, как и появилась.

Наибольшую угрозу акулы представляют вблизи поверхности воды, а однозначно действенных методов отпугнуть их по-прежнему не существует. Но в силу сложившегося образа, расхожих рассказов и слухов, вокруг акул сформировался ореол страха и ненависти.

Люди массово убивают их, умышленно и нет: случайно вылавливают в сетях вместе с другими рыбами; специально находят и истребляют ради супа из плавников; для изготовления афродизиаков на основе желёз; для использования хрящей в медицине; для изготовления изделий из акульей кожи; ну и просто потому, что они – акулы. И в пору скорее уж акулам бояться людей.

Помимо того, что акулы в подавляющем большинстве случаев предпочитают не связываться с плавающим в воде человеком, они не являются всеядными, вопреки распространённому заблуждению.

Вернее, в случае крайней необходимости они способны сожрать всякое, но, по возможности, охотятся исключительно на привычную для них пищу, а по ошибке захватив что-то другое – сразу выплёвывают. Человек для них – создание костлявое, и недостаточно питательное.

Акулы чувствуют запахи на огромном расстоянии, но не отдают какого-то предпочтения человеческой крови. Их наиболее развитое



чувство – электрочувствительность, позволяющая отследить ничтожно малые импульсы на весьма значительных расстояниях.

Акулам совсем не обязательно постоянно двигаться, чтобы жить и дышать: многие акулы спят на дне, пока течение прогоняет воду через жабры. Акулы не очень быстро плавают, вопреки расхожим слухам, поскольку должны беречь энергию.

Подводя итоги, можно сказать, что люди значительно чаще погибают от удара молнии, чем от нападения акулы. Но, несмотря на всё вышесказанное, необходимо помнить, что даже мирная акула, не относящаяся к видам, представляющим угрозу для человека, всё равно является животным, да ещё и хищником. Поэтому следует избегать мест обитания акул в тёмное время, когда они охотятся, а вода тёмная. Избегать кровотечений и крутого угла дна. Избегать мутной воды. И, вместе с тем, нужно быть осторожным и готовым к отражению нападения: самыми уязвимыми частями тела акулы являются глаза и нос.

Эмбрионы, к примеру, песчаной акулы начинают пожирать себе подобных с момента появления зубов. В результате чего на свет появляется только одна особь, пережавшая своих братьев и сестёр. В отсутствие самцов у самок некоторых видов срабатывает природный механизм, позволяющий им размножаться партеногенезом.

При появлении акул на их территории, также как и при нападении акул на человека в их присутствии, дельфины начинают наносить акулам удары, давая решительный отпор...

...Как, уже всё? А ведь столько ещё можно было рассказать! Ну, видимо, в следующий раз.

- Аааах, хорошо-то как! – прильнув к Вам, умиротворённо вздохнула довольная мелюзина. Её блаженное выражение лица словно бы говорило Вам: «Жизнь – удалась!».

Падре Сабатини ворчал и плевался, грозя всеми страшными карами, остальные члены экипажа реагировали по-разному.

- Капита-ан... А, капитан? – нежно обвив Вас своими хвостами, промолвила морская обитательница. – Оставайся со мной, а? Я буду приносить тебе янтарь и жемчуга со дна морского. Я подарю тебе сокровища с затонувших кораблей. Я буду путать и рвать сети твоих врагов и топить их посудины, насылая на них шторма и уводить у них рыбу.

Вы вздыхаете с улыбкой:

- Прости, но у меня есть другие дела и планы. К тому же, зачем мне твои богатства, если я останусь жизнь с тобой на море? Да и не все мои враги бороздят моря.

- Вот как? Послушай, меня всегда влекла суша. О ней у нас ходит столько слухов и легенд. К примеру, та сказка про девушку, которая полюбила морского принца и попросила ведьму превратить её ноги в хвост... - в этот момент глаза мелюзины преобразились. - Слушай, а ты мог бы забрать меня с собой? Я сидела бы в бочке. Скрашивала бы твоё плаванье. В ней нашлось бы место для двоих?

Рассмеявшись, она нежно погладила Вас по колючей щетинистой щеке.

*Запишите достижение «Герой-любовник»!*

Взять её на борт? Ну, это может очень плохо закончиться. Во-первых, вместо того чтобы заниматься делом, моряки будут то и дело проявлять к ней интерес. Во-вторых, падре Сабатини её убьёт. В-третьих, любой порт, любая проверка, и потребуется объясняться. В лучшем случае, её у Вас заберут, и это не сулит ничего хорошего.

Конечно, можно самому загнать её за барыши. Но это гнусность, до которой Вы не собираетесь опускаться.

Хотя, она могла бы просто поплавать с Вами некоторое время. Но это в Вас сейчас говорят не мозги, а другое место.

- Берём с собой – [209](#)
- Нет, вы с ней – разного поля ягоды – [792](#).

## 388

Каких только кораблей тут не было! И сарацинские дау, и китайские джонки, и венецианские боевые галеры, словом, всё, что душе угодно, начиная от архаичных коггов, и заканчивая новейшими галенами. Лёгкий боевой фрегат, и незначительно уступающий ему в артиллерийской мощи, но столь же незначительно превосходящий его в быстроходности корвет соседствовали с мощным, но медленным и неповоротливым боевым галеасом. Крупнокалиберные единороги, мортиры и гаубицы резко контрастировали с мелкокалиберными пушками, бомбардами и кулевринами.

Внушительный бомбардирский галиот, обладающий низкой ходовостью и маневренностью, но зато превосходно подходящий для обстрела береговых укреплений, приморских крепостей, и боя с линейными кораблями, занимал, наверное, добрую половину бухты, а возле его борта, словно утёнок возле мамы, в тени приютилась маленькая, но дерзкая канонерка с несколькими фальконетами.

Корабли из Востока и Азии имели ряд принципиальных конструктивных отличий, резко выделяющих их на фоне традиционных европейских судов. Естественно, экзотика бросалась в глаза, но большинство пришвартованных кораблей составляли вполне знакомые и привычные каравеллы и каракки. Большинство пиратских посудин имело смешанное парусное вооружение. Впрочем, далеко не все здешние суда были пиратскими: даже губернаторы колоний иной раз вели дела с морскими разбойниками – если не открыто, то хотя бы через общих знакомых, сохраняя репутацию добропорядочных людей.

Кругом сновал разномастный люд: темнокожие мавры, как в качестве свободных людей, так и рабов на продажу; сарацины в турбаных шлемах и с курчавыми бородами, азиаты с длинными косичками, либо гладко выбритыми головами, и прочая местная нечисть. Камзолы, дублеты и буфы с разрезами соседствовали с мисюрками<sup>ci</sup>, юшманами<sup>cii</sup>, калантарями и бехтерцами, а мушкетоны и скьявоны – с карамультуками, скимитарами и мечами-бабочками.

Разумеется, Лорентин (да и не только он) был сильно недоволен тем, что Вы задумали посетить подобное место. Но, так или иначе, даже будучи человеком сведущим в дворцовых интригах, придворном этикете и проведении дуэлей, он ни медузы не смыслил во всём, что касалось морских дел, поэтому Вы не напрягаясь выдали ему достаточно убедительное объяснение, имея ещё сотню про запас.

Оставив корабль на старпома, и прихватив с собой нескольких дюжих морпехов в качестве телохранителей и группы поддержки, Вы направились в порт.

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

Имейте в виду – конфликты и драки в подобном обществе неизвестны, но убийства не приветствуются: иначе все давно бы друг друга вырезали. Если они всё-таки происходят, за этим следует суровое

наказание как для убийцы, так и для членов его экипажа, а также для тех, кто присутствовал, но не вмешивался. Коллективная ответственность подразумевает, что все должны присматривать друг за другом, не допуская, чтобы чьё-то поведение выходило за рамки неких установленных норм и границ. А если ты не воспрепятствовал беспределу, – ты сам тоже считаешься беспредельщиком.

Если есть повод кого-то казнить – это решает либо Губернатор, либо пиратский сход Морского Братства, на котором имеют право голоса все присутствующие, включая даже и пленных. Просто, в подобном обществе это обычное дело: сегодня человека продадут его друзьям за выкуп, а завтра с ним же могут вести дела уже в одной команде.

Когда кто-то никак не может ужиться вместе – будьте добры отплыть подальше от острова, и там хоть разнесите друг друга из пушек. Мордобои же периодически возникают, и это считается вполне нормальным делом, если они не приводят к пожизненным увечьям или смерти по неосторожности.

- Посетите один из множества местных кабаков – [773](#)
- Попросите аудиенцию у Губернатора – [793](#)
- Пойдѐте искать приключений на свою пятую точку – [348](#).

### 389

Вы знаете, когда нужно настоять на своём, а когда лучше и воздержаться. Боевой раж и преследование отступающих врагов не сыграли с воинами злую шутку. Масса исторических сражений тому в пример. Ладно, Вас ждут свои дела – [197](#).

### 390

Ваши люди находят дрейфующую в море бутылку, с запиской следующего содержания: «Познакомлюсь с интересным, порядочным мужчиной. Просьба в первом письме выслать деньги...».

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*О, времена! О, нравы!*

*Испытайте судьбу!*



[391](#)



[392](#)



[393](#)



[394](#)



[395](#)



[396](#)

### 391

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

Две морские виверны сражаются в ночном небе, разрывая на куски массивную тушу детёныша тролльвала. Бедный малыш. Эти гадины слишком тупые для того чтобы продумывать и рассчитывать что-то наперёд. Поэтому они суются даже к крупным особям, и те их съедают. Это называется не смелостью, а глупостью. Зато вот мелких тролльвалов они иногда похищают и уносят, а их родители затем крушат в бешенстве всё, что увидят.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Конечно, это не Ваше дело. Да и чудовищам нужно что-то кушать, а дикая природа такое дело: кто-то кого-то обязательно пожирает, и это естественный процесс. Но уж больно не нравятся Вам эти крылатые бестии.

- Перестрелять виверн – [779](#)
- Проплыть и не трогать – [208](#).

### 392

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

Навстречу Вашему кораблю летит морская баньши<sup>ciii</sup> с распущенными волосами неестественной длины и объёма. Густые пряди обволакивают шхуну словно щупальца кракена!

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если всё хорошо – [785](#), если нет – [355](#).*

### 393

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

Дозорный своевременно привлекает Ваше внимание своим криком, и вскоре уже весь корабль стоит на ушах. Марсовы стрелки берут наизготовку аркебузы и мушкеты, люди на палубе суетятся, разбирая мушкетоны и абордажные пики с боевыми баграми.

Из мрака ночных высот, прямиком из небесных глубин, пронзая тучи и устремляясь к Вашему кораблю, мчат жуткие всадники верхом на вивернах. Стремена, сёдла, седельные кавалерийские пистолеты<sup>civ</sup>,

кавалерийские мушкетоны, седельные сумки, зазубренные дротики, картечные гранаты, брандскугели, полупики<sup>cv</sup>, кавалерийские сабли, полудоспехи и шлемы с улучшенным обзором – словом, кем бы ни были эти парни, подготовились они основательно.

- Капитан Карстен Клеменс, - звучным голосом обратился к Вам мужчина средних лет, по-видимому являвшийся командиром отряда, сумевшего переполошить и деморализовать Ваших людей ещё до возможного начала сражения. – Нам не нужны ни ты, ни твой корабль, ни твои люди. Отдай нам Д`Грамона и то, что он везёт с собой, и мы сохраним ваши жизни. Я не чудовище, и предлагаю тебе жизнь просто из милосердия. Как ты видишь, мы вне досягаемости от ваших пушек и ружей. И можем сбрасывать вам снаряды на голову до тех пор, пока не перебьём всех до единого, и всё равно заполучим то, за чем пришли.

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

- Король надеется на Вас, Вы не можете его подвести, и не будете принимать такое «щедрое предложение» - [147](#)
- В первую очередь Вы отвечаете перед Богом и совестью за своих людей и свой корабль. Реально взвесив свои шансы, Вы не находите возможности выиграть это сражение. Но если Вас всех убьют – никому не станет лучше – [355](#).

### 394

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

На пути следования «Иосифа Обручника» выплывает корабль экзотической для здешних мест конструкции. Парусное судно с китайским такелажом и европейским корпусом! Это примерно то же самое, что смесь бульдога с носорогом. Но истории известны примеры подобных гибридов. На борту находятся воины в ламеллярных доспехах и шлемах с жуткими личинами, размахивающие мечами и алебардами, характерными для их региона.

Вот только они совершили роковую ошибку, сбившись с курса и забредя неизвестно куда, да ещё и проявив в отношении Вас агрессию: их артиллерия никуда не годится по сравнению с Вашей.

*Выдержите проверку!*

*Если всё успешно – [234](#), если нет – [355](#)*

### 395

Крошка Флинт заверят, что недавно видел за бортом розу ветров, прямо как на Вашей карте. Ну да, ну да, конечно: всё так и было...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Хотя, кто его знает – [250](#).*

### 396

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

С самого утра Вас не покидает ощущение чьего-то незримого присутствия. Призрака, или просто невидимки. И, в самом деле, присмотревшись, Вы замечаете, что справа по борту в воде есть выемка, сопоставимая по размерам с частично погруженным в воду кораблём. Странно всё это...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Открыть пальбу – [784](#)
- Плыть, ничего не предпринимать – [229](#)
- Крикнуть «пару ласковых» в сторону выемки – [834](#).

### 397

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

Какая-то странная тень падает на воду. Её источника нигде нет. Вы, конечно, в курсе, что всякая нечисть может не отбрасывать тень, потому что физически её не существует, она лишь внушает человеку видимость своего присутствия и может не проследить за такими нюансами, как отражение, тень и прочим, что свойственно обычным физическим объектам. Но вот чтобы наоборот...

...Вам вспоминается, что пламя не отбрасывает тени, потому что является светом, но это вряд ли сейчас чем-то поможет.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Подплыть поближе и изучить – [783](#)

- Не соваться неизвестно во что, и плыть по своим делам. Бережённому Бог бережёт – [345](#).

### 398

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

Морские просторы бороздит полуразложившаяся туша троллявала. На ней сидит костлявая фигура в чёрном балахоне с капюшонном. В одной руке у неё коса, в другой – песочные часы. К счастью, она плывёт в другом направлении, ей нет до Вас никакого дела.

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма, но получаете +1 пункт Плаванья!*

И Слава Богу! А теперь – Вам хочется как можно скорее уплыть подальше отсюда – [270](#).

### 399

В какой-то момент Ваш корабль встаёт, из-за того что к нему прицепилась огромная пучеглазая ремора<sup>cvi</sup>. «Иосиф Обручник» даже накренился! Вот ведь настырное создание!

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – это сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё успешно, переходите на [250](#), если нет, на [49](#).*

### 400

Одному Богу известно, сколько Вам ещё предстоит провести времени в пути. И чем лучше Вы будете подготовлены – тем выше шансы, что Вы и Ваши люди достигнете цели живыми и здоровыми.

По крайней мере – в подавляющей массе...

...А разжиться действительно есть чем. Тут есть награбленные пиратами товары, запасы провианта и оружия, боеприпасы и многое другое, что может сгодиться для ремонта корабля и лечения экипажа.

- Капитан, смотрите, - замечает Чезаре, Ваш второй помощник, поднося Вам дорогостоящую бумагу, на которой каллиграфическим почерком выведено занимательное сообщение. – Каперский патент, подписанный не кем-нибудь, а самим Ангерраном Д`Ладье.



- О как! Старый знакомый! Всё никак не уймётся. Выходит, это не какие-то там обычные пираты, а подданные французской короны, - заметили Вы. – Впрочем, какая разница, какого цвета кошка, если мышей ловит?

- Это не всё, - продолжил тем временем Чезаре. – Здесь есть карта с примечаниями. Судя по всему, в этом месте они складировали награбленное.

- Кхм... - задумались Вы, потирая подбородок. В принципе, Вы могли сделать крюк, посетив это место.

Д`Граммон, должно быть, несведущ в морских делах и можно наплевости ему какую-нибудь чушь, объяснив, почему корабль отклонился от курса и для чего потребовалось сходить на берег.

Конечно, сокровища лишними не бывают. С другой стороны, в таком случае Вы явно отстанете от графика, да и вообще сильно рискуете: мало того, что Вы не плавали в тех водах, так там ещё бродит масса вражеских судов. А остров, на котором зарыты сокровища, имеет дурную репутацию.

Конечно, вопреки всем суевериям, сказаниям и легендам эти люди вполне так приспособили его под свои нужды, раз зарыли там клад. С другой стороны, дурная слава этого места подтверждалась уже хотя бы и тем, что теперь этих искателей наживы нет в живых.

...Впрочем, решать, конечно же, Вам. И, взвесив все «за» и «против» Вы решаете...

- ... Что миссия подождёт, а клад могут вырыть поделники пиратского капитана, если не поспешить прямо сейчас – [477](#)
- ... Что у Вас есть задание, и Вы не собираетесь подвергать риску свой экипаж и корабль ради сомнительной авантюры – [350](#).

## 401

Дозорный сообщает, что видел где-то в небесах летающий замок посреди лесов, облаков и скал. Марсовые стрелки подтверждают его слова. Но замок скрылся прежде, чем остальные матросы успели его увидеть. Всё это скорее настораживает, вызывая удивление и интерес, чем пугает. Но у Вас есть насущные дела.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*



## 402

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

Экипаж допытывает Вас, что же на самом деле везёт Лорентин. Версии выдвигают самые разнообразные, одна абсурднее другой. Кто-то предполагает, что Вы тайно перевозите святыню, непостижимым образом оказавшуюся в Кокани. Например, Меч Святого Петра, которым тот отсек ухо Малху, рабу первосвященников. Вот только с чего они взяли – решительно непонятно. Другие утверждают, что это какое-то произведение искусства или драгоценный подарок, которые нужны в качестве подарка для установления дипломатических связей. Третьи заявляют, что Лорентин провозит в своём рундуке ребёнка, василиска<sup>cvi</sup> или ещё какое-нибудь живое существо...

...Вы не можете ни подтвердить, ни опровергнуть их предположения. Но народ не верит Вам, и думает, что Вы сговорились с Лорентином и намеренно что-то скрываете. Что ж, разубеждать их смысла нет, поскольку это лишь укрепит их сомнения.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 5 пунктов Репутации, но приобретаете +1 пункт Плаванья!*

Ладно, быстрее бы уже всё это закончилось – [250](#).

## 403

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

Во мраке ночи, при свете полной луны, из недр кудрявых туч спускается жуткий всадник верхом на полуразложившейся виверне.

Скалящийся скелет со светящимися глазницами черепа, облачённый в некогда дорогие доспехи и одеяния, вооружён изогнутым выщербленным мечом с причудливыми узорами на лезвии.

Занеся свой рунический крик, эта тварь, страшная, как сама погибель, стремительно несётся на Вас!

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

*Выдержите проверку со сложностью 10!*

*Если всё прошло успешно – [798](#), если не очень – [348](#).*

#### 404

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

Матросы обсуждают, что, по слухам, где-то в этих местах обосновался король тролльвалов. Он умеет разговаривать по-человечески, и если с ним подружиться – тролльвалы не только не тронут тот корабль, про который им расскажет король, но будут защищать его от бед и угроз, и даже провожать и доводить до любого места на море. Только в порты заплывать не будут.

А ещё говорят, что у виверн тоже есть свой король. Но это совсем другое. Виверны, обычно, самки. А король виверн – это просто самец. Они встречаются очень редко, примерно один на сотню самок. И если такого убить – то стая распадётся и разбредётся по другим подобным гаремам. Говорят, что лучше всего убивать короля надев заскорузлую кожаную одежду из кожи виверны и шлем из головы виверны, чтобы он подпустил поближе, приняв за своего: на лежбище виверн он будет сидеть на видном месте в центре стаи, и если почуют чужака, то сожрут. Чтобы это не было – нужно и пахнуть как виверна. Также нужно убить его флотским тесаком с оплёткой из кожи акулы или ската на рукояти, храня его в ножнах из сафьяновой кожи или красной каракульчи. При этом нужно иметь обветренное и загорелое лицо настоящего моряка, обычного человека почуют и близко не подпустят даже при всех приготовлениях.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Ну, во всяком случае – так рассказывают. А доверять этим слухам или нет – дело Ваше – [300](#).

#### 405

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

Ваши люди находят в море дрейфующую бутылку. Вот только в ней не записка, а ром...

*Выдержите проверку, или прибавьте один пункт Алкоголизма!*

Ладно, проехали – [267](#).

## 406

Доктор Моро пополняет свои запасы лекарственных средств на основе подручных материалов. Морские губки-бодяги отлично пригодятся для остановки кровотечения. Кость и раковина лечебной каракатицы также издавна употребляется в медицине. Сепия, жидкость из чернильного мешка каракатицы, подходит для того, чтоб с её помощью вести записи. Да и вообще, куда ни глянь, везде найдёшь что-то полезное. Если, конечно же, знать и разбираться.

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

Полезно иметь в составе экипажа такого толкового специалиста – [208](#).

## 407

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

Вы находите дрейфующую в море бутылку, с запиской следующего содержания: «Я не хочу, чтоб мои сокровища достались этим подлецам и негодьям. Но и чтоб они пропали зазря – тоже не хочу. На обратной стороне письма нарисована карта, и если Вы сможете её прочитать, сокровища Ваши».

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Кхм...

- Поплывём искать сокровища: в пути пригодится всякое – [799](#)
- Сначала выполним поручение короля, а уже потом – что душе угодно – [354](#).

## 408

Сильный водоворот едва не затянул Ваш корабль. Вырвавшись благодаря конструкционным возможностям своего корабля и выучке своего экипажа, Вы меняете курс, чтобы обойти это досадное недоразумение на своём пути.

*Вы теряете 25 пунктов Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*



[402](#)



[403](#)



[404](#)



[405](#)



[406](#)



[407](#)

## 409

Большая Мод и Оливер решили снова помериться силой. Экипаж, как водится, собрался посмотреть, кто кого заборет на руках. Вы знаете, что порой неопытные, пусть и физически сильные мужики, травмируют свои руки, в то время как люди, казалось бы, весьма заурядных данных кладут их руку без проблем. Это происходит по причине того, что вместо того чтоб уделять особое внимание работе всего тела и, в первую очередь, пальцев и предплечья – они просто давят рукой и вредят локтевым связкам.

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

И Мод, и Оливер – люди опытные.

*Выберите, за кого болеете, и бросьте монету, загадав «орёл» или «решку»!*

*Если угадали – победил Ваш фаворит – [379](#), а если нет – [257](#).*

## 410

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

На радующем глаз островке находится укреплённый монастырь-крепость Братства Святого Брендана Мореплавателя, способный дать достойный отпор любому, будь то пират или морское чудовище. Местные монахи производят отличное вино, а также мёд, козий сыр, оливковое масло и много другого, что нужно Вам в плаванье.

*Вы получаете +15 пунктов Вдохновения и +1 пункт Плаванья!*

Согласно преданию, первым настоятелем монастыря был некогда жуткий пират, наводивший страх на все Семь Морей, а первыми монахами – его экипаж. Как и все обычные морские разбойники, они грабили, убивали, и творили страшные беззакония, не отличаясь ни каким-то особым умом, ни благородством. Но в один поистине прекрасный день они повстречали Святого Брендана Мореплавателя, шагающего по волнам.

Был шторм и пираты уже думали, что вот-вот погибнут, когда появление святого усмирило бурю, сохранив их жизни. Он сказал пиратам всего одну фразу: «Ступайте с миром, и не грешите больше». И эта фраза стала началом их духовного преображения.

Это было в те дальние времена, когда на морских просторах владычествовали византийские дромоны. Но и по сей день большей ча-

стью монахи пополнялись из числа моряков и бывших пиратов, осознавших всю пагубность и неправильность своего образа жизни. Нельзя говорить «бывших моряков», потому что, в отличие от пиратов, моряки «бывшими» не бывают. Можно забрать человека из моря, но не море из человека, если оно укоренилось в его сердце.

Местная община живёт особняком от всего мира, пребывая в полной самодостаточности, по укладу, заложенному со времён основания. Вблизи острова всегда можно увидеть лодки, с рыбаками на них монахами, а время от времени в это святое место приплывают паломники.

- Пополнить запасы и уплыть, поддавшись на уговоры Лорентина – [208](#)
- Пробыть здесь ещё некоторое время, как того желают Ваши люди – [788](#).

#### 411

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

В небе, верхом на ковре-самолёте, пролетает сарацин тюрбане с павлиньими перьями. Да уж, почему-то Вас не покидает ощущение, что он мог бы быть главным героем другой истории, но случайно затесался в Вашей.

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

Как бы то ни было, если он летит освобождать прекрасную принцессу от злого визиря – пожелаем ему удачи – [250](#).

#### 412

В водах, где Вы проплываете, в высокой концентрации содержится амбра – весьма ценная смесь, в состав которой входят слизистая оболочка кишечника самцов-кашалотов и помёт морских птиц. Эта масса активно применяется в парфюмерии и стоит очень дорого.

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

Вы отдаёте своим людям приказ собрать и выловить всё, что только возможно, и те с оживлением берутся за дело, уже предвкушая немалые барыши. Матросы говорят, что у Вас – счастливая чуйка – [250](#)

### 413

Вы обнаруживаете бутылку с запиской следующего содержания: «Тебе письмо счастья. Оно хорошее. Рассылать не надо. Отвечать не надо. Читать не надо. Поэтому и текста нет».

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Кхм. Ну и ладно – [300](#).

### 414

Корабль несёт прямо на риф! Капитан, сделайте же что-нибудь!

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Выдержите проверку!*

*Если всё успешно – [208](#), если нет – [352](#).*

### 415

Преисполненный трепетного благоговения, Вы наблюдаете за тем, как окружённый благодатным сиянием человек проходит по воде. Погружённый в глубокие думы, полные благочестивых упований по неизбежному грядущему преображению мира, когда будут новая земля и новое небо, он, вместе с тем, испытывает и столь же вселенскую скорбь по тем душам, которые обрекли себя на погибель. При всей своей любви к ним, он не может принять верный выбор вместо них. Всматриваясь в черты, знакомые Вам по иконам и гравюрам, Вы узнаете Святого Брендана Мореплавателя. Ну, или Вам хочется верить, что это именно он.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения и +5 пунктов Плаванья!*

Он уходит так же тихо и незаметно, как пришёл, оставив у Вас на душе веру в лучшее, светлое, доброе, силы бороться и жить.

*Испытайте судьбу!*



[416](#)



[417](#)



[418](#)



[419](#)



[420](#)



[421](#)

### 416

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

Вы проплываете мимо небольшого поселения ихтианидов<sup>cvi</sup>. На крошечных островках стоят маленькие землянки из морской глины,

украшенные кораллами, янтарём, морскими звёздами, черепашьими панцирями и ракушками, увитые водорослями и милые на вид.

Молодой пастушок приглядывает за стадом синауров<sup>сix</sup>. Девушка доит рыбокозу. На страже поселения бдит внушительный стейперейдур<sup>сх</sup>, напоминающий издали скорее остров, чем живое существо. В огороженном загоне пасутся, булькают и хрюкают хейны<sup>сxi</sup>.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

К Вам подплывает старичок в зюйдвестке, предлагая доброму путнику приобрести у них дары моря, начиная от обычной рыбы и морской капусты и заканчивая экзотикой (для простого человека) вроде молока морской козы.

Так или иначе, запасы пополнять нужно. Вот только некоторые из Ваших людей испытывают предубеждение против подобных сделок.

- Поторгуете – [778](#)
- Не интересуется – [208](#).

#### 417

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

К Вашему кораблю подплывает делегация ихтионидов. Они сообщают, что в их селении произошла великая радость – на свет родилось огромное множество чудных младенцев (мальков), и местные жители просят, чтобы Вы стали их крёстным отцом. Тогда они смогут важничать перед соседями, что крёстный отец их детей не кто-нибудь, а капитан из сухопутного народа.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Многие из Ваших людей полагают, что это не очень хорошая затея, а Лорентин, как обычно, призывает не тратить время на ерунду. Конечно, Вы капитан, и Ваше слово на корабле является главным. А в теории Ваша власть абсолютна. Но не стоит забывать о том, что даже самые грозные капитаны, игнорирующие мнение своих людей, в один прекрасный день оказываются смещены или убиты.

- Исполните просьбу ихтионидов – [774](#)
- Прислушаетесь к своему экипажу – [354](#).



## 418

Ваши люди вылавливают посреди моря бутылку с запиской следующего содержания: «Нахожусь на необитаемом острове. Ни шума, ни гама, ни суеты. Чтоб вы там лопнули все от зависти!».

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Перемена обстановки влияет на людей по-разному – [377](#).

## 419

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

Мимо Вас проплывает мирный торговый неф. Морская пучина внезапно взрывается, и жуткая рыба-носорог с шерстистой чешуёй выскакивает прямо из-под корабля с ничего не подозревающим экипажем, протаранив дно своим ужасающим рогом.

Корабль с треском разлетается в щепки, обломки мачты, бочки и люди разлетаются кто куда, а это буйное и явно невменяемое создание уже нацеливается на Вас...

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма, но приобретаете +1 пункт Плаванья!*

Как быть? Можно открыть в него пальбу со всех орудий, но ведь там ещё люди, Вы их убьёте. С другой стороны, если просто безропотно ждать – это чудовище нападёт и погубит Ваш корабль, вместе со всем экипажем.

- Ну, держись, чудовище! Вас в первую очередь волнуют Ваш экипаж, Ваш корабль и Ваша миссия. Если по-быстрому расправиться с монстром, может быть, даже получится кого-то спасти – [789](#).
- Вы не станете палить из пушек по невиновным людям, даже если это будет последним решением в Вашей жизни. Максимум Вы попытаете точно стрелять по чудовищу из ружей и мушкетов. Не убьёт, а только разозлит, но сначала Вы отведёте его в сторону. Если, конечно, получится – [802](#).

## 420

Вы находите бутылку с запиской следующего содержания: «На-  
скучили рыболовные сети? Социальная сеть «В Океане». В неё по-  
падают не только рыбки!».

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Как же Вас достала эта проклятущая рассылка – [250](#) .

## 421

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

У ихтиокентавров<sup>схii</sup> праздник. Как Вы понимаете, свадьба. Они  
пляшут, играют на лютях, бьют в тарелки, гудят в трубы и раковины,  
смеются, радуются и поют. Громадный, прекрасный и могучий, за-  
пряжённый хрошвалур<sup>схiii</sup> ведёт ракушку, в которой сидят молодые с  
их ближайшими друзьями и родственниками. По обе стороны пути  
стоят морейские змеи<sup>схiv</sup> синхронно исторгают праздничные фонта-  
ны. Морские свинопсы с лапами, чешуёй и плавниками сопровожда-  
ют ракушку с новобрачными, следуя за ней на почтительном рассто-  
янии.

Всё это очень интересно, и вскоре полностью поглощает внима-  
ние Ваших людей. Однако морские обитатели не желают оставлять  
Вас в стороне: они объявляют, что это пир на весь мир, праздник, на  
который приглашаются все, плавают ли они по воде, бродят ли по  
суше или летают по воздуху. Ваших людей приглашают составить  
компанию пирующим, подняв заздравные ракушки за здоровье моло-  
дых, и отведав приготовленных яств. Вас же, как капитана корабля,  
приглашают присутствовать на свадебном пиру в качестве посажён-  
ного отца, а это великая честь.

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +10 пунктов Героизма, +10  
пунктов Вдохновения, +5 пунктов Репутации и +1 пункт Плаванья!*

Впрочем, некоторые из Ваших людей замечают, что это и не лю-  
ди вообще, а лишь их искажённые демонические подобию, и прини-  
мать какое-либо участие в их языческих пирушках – неблагоприятное  
дело.

Другие полагают, что это люди, просто другие, а если бы святые  
просветители в своё время не посещали бы язычников со своими мис-  
сиями – те бы так и оставались язычниками.

Третьи так вообще говорят, что в этом нет ничего языческого или неправильного: просто у местных жителей праздник по вполне понятному поводу и нет ничего плохого в том, чтобы разделить их радость.

Решать Вам. Приняв приглашение молодых, Вы можете испортить отношения с кем-нибудь из своих людей. Но отклонив – рискуете оскорбить морских обитателей, и навлечь их гнев.

- Присоединитесь к празднику – [790](#)
- Вежливо откажете, сославшись на срочные дела – [188](#).

## 422

Огромный тролльвал стоит посреди океана, разинув пасть аж до самого неба. В неё стремительно затягивает всё, что только оказывается поблизости – воду, корабли, морских чудовищ меньшего размера, и даже небольшие острова, не говоря уже про обычных морских обитателей.

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма и 25 пунктов Плаванья!*

Еле выбравшись из смертельной западни, обессиленный и уставший, Вы вынуждены снова искать пассат и прокладывать курс...

Испытайте судьбу!



[423](#)



[424](#)



[425](#)



[426](#)



[427](#)



[428](#)

## 423

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

Вы плывёте, обнаружив целый лес стаукулов<sup>cxv</sup>. Мимо одного из этих монстров пытается проплыть морской медведь, и вплоть до последнего момента эта тварь делает вид, что не замечает его, но затем, сначала резко оглушает ударом, а затем – съедает и не давится.

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

Да уж, задачка. С одной стороны, можно медленно и методично, но верно и с безопасного расстояния, расстреливать этих чудовищ одного за другим. Правда, погубить даже и одну такую рыбину – дело не из лёгких. А их тут тьма тьмущая. На это уйдёт очень много време-

ни. Нет, даже не так. **ОЧЕНЬ** много времени. И хватит ли на всё это боеприпасов – тот ещё вопрос.

С другой стороны, можно рискнуть, и попытаться проскочить. Теоретически, это возможно. Даже если Вас ударят – у Вас достаточно большой и прочный корабль. Впрочем, он достаточно большой и прочный, чтобы пережить один удар одного чудовища, а не тысячу ударов целой оравы. А как успешно «проскочил» морской медведь, Вы недавно уже видели.

Можно и просто уйти, в очередной раз сменив курс и потеряв ещё больше времени. Но Вы не знаете, может быть в другой стороне Вас ожидает то же самое, а пробиваться в любом случае необходимо.

И как быть в такой ситуации?

- Заниматься методичным обстрелом – [794](#)
- Рискнуть и проскочить – [810](#)
- В очередной раз менять курс – [102](#).

#### 424

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

Левиафаниды<sup>cxvi</sup> выясняют отношения с ксифиасом<sup>cxvii</sup>. Стоят брызги и крики. Вам явно лучше во всё это не вмешиваться. К сожалению, это означает, что Вам снова приходится менять курс.

*Вы теряете 15 пунктов Плаванья!*

Что поделать, зато целы – [250](#).

#### 425

Вы находите бутылку с запиской следующего содержания: «Ошибка. Сообщение, которое Вы ищите, не найдено». И число четвереста четыре на обратной стороне. Что бы это всё могло значить?

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Да уж, бывает и такое – [300](#).

#### 426

Вы находите бутылку с запиской следующего содержания: «Вольнокопейщики<sup>cxviii</sup> сдадут свои копыя в найм в хорошие руки.

Предоставляем такие услуги, как взятие/оборону городов, несение гарнизонной службы, поддержание правопорядка, истребление вражеской кавалерии. Спросите кого угодно. Швейцария, Цюрих».

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Что ж, занятно, но в Вашем случае – не актуально – [377](#).

#### 427

Вы находите бутылку с запиской следующего содержания: «Кабак «Голубая устрица»! Не уппусти свой шанс! У нас можно не только рыбки покушать!».

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Какая пррррааатиивная реклама – [236](#).

#### 428

Вы находите бутылку с запиской следующего содержания: «Хочешь увеличить мачту? Это реально работает! Мазь на основе морской глины! Втирать в рангоуты каждый день, и уже через месяц ты почувствуешь результат! Торопись! Предложение ограничено! Первым увеличившим мачту – интрепель в подарок!».

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Ох, как достали уже с подобными объявлениями. Просто сил больше нет – [524](#).

#### 429

Акватория в этом месте порядочно загружена. Кораблей проплывает не просто много, а много до неприличия. Какие-то из них гибнут от штормов и прочих естественных невзгод, кого-то грабят пираты или топят суда вражеских держав, кого-то пожирают морские чудовища. Но считается, что если из каравана в двадцать кораблей уцелеет хотя бы один, то это уже окупится сторицей.

Океанские просторы, доселе неизведанные, стремительно осваивались. Исчезала монополия сухопутных торговых трактов, появлялось огромное количество морских торговых путей, по которым регулярно провозилось множество ценных грузов. Появлялось огромное количество прибрежных поселений и колоний.

Морские державы конфликтовали, акцентируя внимание на войны друг с другом, и им было не до пиратов. Из-за чего, с одной стороны, постепенно увеличивалось количество обученных мореплавателей, а оставшиеся не у дел каперы становились обычными пиратами. А с другой, численность флотов в ходе войн и расходов на них – постепенно сокращалось.







Всё это приводило к тому, что официальные власти разрывались на несколько фронтов, не имея сил и средств эффективно контролировать морские просторы и собственные колонии, а число пиратов росло: для них было вдоволь добычи, а многие даже плыли на Восток и грабили мусульман.

Из сотни кораблей при таком бурном потоке те же пираты, даже при диком разгуле нападают ну, скажем, на каждый сотый. А охрану для сопровождения нанимает каждый второй. В итоге – дела идут в гору у всевозможных дельцов и предпринимателей, умеющих извлечь выгоду из сложившегося хаоса и передела сфер влияния.

Разница между пиратом и обычным моряком была достаточно условной и зыбкой. Те же губернаторы номинально признавали власть монархов, чью державу они формально представляли, но по факту – короли находились далеко, их руки были не такими уж и длинными, и губернатор оказывался в положении фактического правителя своего небольшого государства, ведя независимую политику и не гнушаясь в этом деле никаких средств.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">430</a>   | <a href="#">431</a>   | <a href="#">432</a>  | <a href="#">433</a>   | <a href="#">434</a>   | <a href="#">435</a>   |

## 430

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

Эскадрилья боевых кораблей поливает огнём из всех орудий внушительного скаутахвалура<sup>cxix</sup>. Несмотря на всю свою силу, мощь и размеры, чудовищу нечего противопоставить вооружённым людям: оно обречено и понимает это.

В это же самое время, люди решают сразу несколько задач: проводят артиллерийские учения, набивая руку на живой и крупной

мишени; снижают численность поголовья морских чудовищ и занимаются освоением океанских просторов. Экспансия, как она есть. Монстр может утопить тот или иной корабль, но в конечном итоге победа остаётся за маленькими и слабыми, на первый взгляд, людьми.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Ладно, здесь и без Вас управятся – [18](#).

### 431

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

Стая розмарусов<sup>схх</sup> облюбовала себе каменный риф, надёжно впившись в него своими рогами. Вокруг кружит косматый зифус<sup>схxi</sup>, выжидая момент, когда сумеет захватить и сожрать кого-нибудь из них. Конечно, Вы не любите, когда большие и сильные обижают маленьких и слабых, даже если речь идёт о чудовищах. Ну, разве что, не считая случаев, когда большие и полезные для людей истребляют маленьких и злобных. Ну так ведь это разные вещи.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Вмешаться и открыть пальбу по зифусу? Спровоцировав чудовище оставить мелюзгу, и потягаться силами с достойным противником? Правда, если одни моряки сочтут подобное за достойный поступок, расценив как удачу, другие увидят в этом лишь дешёвое позёрство и безответственность. Поставить жизни членов экипажа под угрозу ради непонятно чего – это неоправданный риск.

Но решать, конечно, Вам.

- Атаковать чудовище – [804](#)
- Пусть жрёт кого хочет, у Вас и без того забот хватает – [208](#).

### 432

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

Навстречу Вашему кораблю плывёт ройдер<sup>схxii</sup>. Доктор Моро просит, чтобы Вы позаимствовали у гиганта кусок мяса: этого будет достаточно, чтобы приготовить на его основе лекарства, которые не будут лишними для экипажа в пути<sup>схxiii</sup>. Но убивать его не следует: во-первых, это необоснованная жестокость; во-вторых, такую тушу не за-

братъ, и она пропадѣт зазря; в-третьих, их и без этого уже бездумно поубивали, и вид под угрозой исчезновения.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Попробуете как-то решить этот вопрос – [803](#)
- Не станете связываться: мало ли, вдруг он испугается и опрокинет корабль, или что-нибудь ещё – [354](#).

### 433

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

Эскадра кораблей береговой обороны ведѣт массированный обстрел клюворыла<sup>сххiv</sup>. Несколько кораблей ещё уходят на дно, а тварь атакует лодки с немногими уцелевшими. Но видно, что чудовище изранено и долго не проживѣт. Впрочем, оно может продать свою жизнь дорого, погубив немало людей, прежде чем погибнет само.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Вмешаетесь, чтобы поддержать эту карательную операцию?

- Ну что ж, зачистка – дело хорошее – [805](#)
- Это не Ваше дело – [208](#).

### 434

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

Загнав бурчвалура<sup>сххv</sup> в огороженную рифами островную бухту, корабли Братьев Святого Сильвестра<sup>сххvi</sup> методично расстреливают чудовище из пушек, фальконетов и кулеврин. Это не просто какие-то там корабли, случайно столкнувшиеся с монстром и решившие дать ему отпор. Это религиозно-духовный Орден, воины которого специально обучались борьбе с чудовищными тварями, и поставили своей целью очистить мир от их присутствия, по примерам Святого Сильвестра, Святого Георгия и других святых воинов Христовых.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Составите им компанию?

- Святое дело – [818](#)
- Нет, это уж пусть сами разбираются – [208](#).



### 435

По правому борту плывёт так называемый британский кит<sup>сxxvii</sup>.  
Ему нет никакого дела до Вас, как и Вам – до него.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Ну, вот и славно – [270](#).

### 436

Стоило Вам только перебраться на островок мелюзины, как девичий лик моментально преобразился, и вскоре пред Вами предстало чудовище болотно-зелёного цвета, с острыми рожками и длинными костлявыми пальцами.

Нет, ну что ты будешь делать! Развели как дурака!

Вы чувствовали себя хуже, чем Старик из сказки, в которой ему повесили убитого альбатроса на шею<sup>сxxviii</sup>.

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если она успешна – [532](#), если нет – [49](#).*

### 437

Что ж, доктор остался доволен. И не он один.

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

Жаль только, что Вы не встретили эту паскудину прежде, чем она погубила так много народа – [208](#).

### 438

Предложение, конечно же, заманчивое. И всё-таки, Вы вынуждены отказаться.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Быть может, позднее Вы ещё не раз об этом пожалеете – [300](#).

### 439

Узнав, по чём фунт лиха, и отрастив несколько новых голов, гадина спешно ретировалась на океанское дно. Могло быть и лучше, но сойдёт и так. Первое правило: держись как можно подальше, и прижигай раны гидры огнём – тогда они не заживают и новые головы не растут.

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

Ладно, ну её к водяному – [377](#).

#### 440

- Врёшь, собака! Медузу тебе в глотку! – пытаюсь дотянуться до своего оппонента, кричал старый моряк. – Бреешь, как сивый мерин!

- От сивого мерина слышу! – огрызнулся тот. – Да отпустите же вы меня, наконец!

Но ребята, державшие и первого, и второго, явно не собирались допускать сегодня смертоубийства. Надо сказать, конфликты порой могли возникать вообще без какого-то особого повода: изрядно приняв на грудь, мужики могли, к примеру, поспорить о погоде на завтра – сначала в ход шли кулаки, а потом доходило и до поножовщины.

- Довольно! – грузно ударив кулаком по столу, заявил седой боцман. – Будете мне тут ещё сказки рассказывать!

*Обнулите все показатели и создайте персонажа заново!*

- Вот что было на самом деле... - вздохнув, угрюмо начал он – [370](#).

#### 441

Морская вода помутнела от крови. То здесь, то там в ней плавают сверху брюхом тролльвалы различной величины, вперемежку с бочками, обломками рангоутов, парусиной и такелажем, и прочими останками лодок и кораблей.

Недавно здесь была битва: сражение чудовищ и воинов Братства Святого Сильвестра, объявивших Крестовый Поход против чудовищных тварей, обитающих в океанских глубинах, и вставших на пути человека, осваивающего Богом данные просторы.

Судя по всему, этой бой вышел жутким. А Вам почему-то жалко и тех, и других.

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма, но приобретаете +1 пункт Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*



[442](#)



[443](#)



[444](#)



[445](#)



[446](#)



[447](#)

## 442

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

Навстречу Вашему кораблю плывёт громадный наул<sup>сxxxix</sup>. И он не просто плывёт, а мчится на таран. И это понятно: кругом, кверху брюхом, плавают тела ему подобных созданий, убитые людьми.

Доктор Моро ненавязчиво замечает, что таранный шип этого монстра содержит ценное противоядие, которое подходит против большинства ядов морских чудовищ.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если всё успешно – [437](#), если нет – [352](#).*

## 443

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

Вы проплываете мимо острова, на котором, если верить преданию, раньше находилась башня чернокнижника и демонолога, создававшего всевозможных морских чудовищ и наплодившего немало разной пакости, обитающей в округе.

Сейчас от башни остались лишь дымящиеся руины. Всё вокруг просто выжжено дотла. То здесь, то там, лежат тела убитых чудовищ и, надо полагать, что к этому приложили руку воины Братства Святого Сильвестра.

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

*Это внушает в Вас некоторую уверенность в завтрашнем дне – [180](#).*

## 444

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

Вы видите множество убитых тролльвалов, и в массе они небольшие. Это всё молодняк. Также здесь много разбитых в щепки кораблей с изорванным такелажем, переломанными парусами и превратившимися в жалкие лохмотья парусами.

Бойцам Братства Святого Сильвестра в этот раз явно не повезло. Впрочем, не особенно повезло и Вам, потому что среди тролльвалов есть один выживший. Половина морды окровавлена, бок усеян ранами от пушечных орудий, глаз залит кровью, но он монстр жив и озлоблен на весь человеческий род. Разинув свою ужасную пасть, он издаёт дикий крик, исполненный свирепой ярости и гнева, после чего устремляется в сторону Вашего корабля.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Выдержите проверку со сложностью 6!*

*Если всё успешно – [806](#), если нет – [348](#).*

#### 445

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

Вы наблюдаете маячащий вдалеке линкор Ангеррана Д`Ладье. Этот мерзавец просто преследует Вас. В его сторону устремляется поток мигрирующих тролльвалов. Стена огня свинцово-чугунным шквалом обрушивается на чудовищ, изорвав многих в кровавые ошметки. Да, двадцатипушечная посуда – это вам не шуточки!

Но самый крупный тролльвал в этом потоке, как ни в чём ни бывало, налетает на корабль, начиная ломать, крушить и рвать. Вы смотрите в подзорную трубу, наблюдая за тем, как люди Вашего врага суеются и гибнут под натиском свирепого морского чудовища.

*Вы получаете +5 пунктов Авантюризма, +25 пунктов Вдохновения и +1 пункт Плаванья!*

Ваш экипаж ликует и пляшет, ведь именно по вине Ангеррана погибло великое количество их товарищей: как в ходе осады Кокани, так и в ходе морских сражений с его наёмниками.

Вам лучше уплыть и скорее: кто бы ни одержал верх в этой битве, он вряд ли отнесётся к Вам с симпатией – [320](#).

#### 446

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

Вы делаете короткую остановку в непримечательном портовом городке, пополняя запасы и отправляя своих людей в увольнение на

несколько дней. На корабле остаются только вахтенные, которых потом сменяют.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Слухами, как известно, мир полнится. Здесь рассказывают, что местные губернаторы двух близлежащих островов недавно устроили настоящие побоище: владея над всем перешейком можно установить линию обороны, навязав свою политику в регионе и взимая пошлины со всех проплывающих мимо судов. Но в данном случае в проигрыше оказались оба: превосходства никто так и не добился, а вот людей и корабли потеряли. Теперь каждый стремительно старается набрать силы быстрее, чем это сделает противник, и довершить начатое.

Практическая жилка подсказывает Вам, что это дело можно очень выгодно повернуть, неслабо «поднявшись», и оставив с носом обоих напыщенных индюков.

Во-первых, они оба боятся и пойдут если не на все, то на многие условия самых дорогостоящих наёмников. Они остро нуждаются в любой поддержке и готовы даже связаться с пиратской швалью и отребьем, если на то пошло.

Во-вторых, рассказывают, уже был случай, как с подачи одного из губернаторов пытались захватить торговое судно, пришвартованное в порту. Раз уж они идут на такие отчаянные меры, чтобы хоть как-то пополнить свой личный флот, значит, прижало в край.

Конечно, наказав нехороших людей можно испортить с ними отношения, и потом путь в эти места будет заказан. Но на практике, их головы, вероятнее всего, полетят даже раньше, чем Вы доведёте Лорентина до места назначения.

- Вяжетесь в авантюру – [811](#)
- Право же, не стоит – [508](#).

#### 447

Дни проходят достаточно рутинно и тоскливо. Вас так и тянет выпить, хоть Вы и завязали. Но Вы понимаете, что стоит дать себе хоть малую поблажку – и за одной пойдёт вторая, за второй – третья, а там уже и полный срыв всех ограничений...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Выдержите проверку, или прибавьте 1 пункт Алкоголизма!*

Капитан, возьмите себя в руки – [250](#).

#### 448

Оставив очередные заметки в судовом журнале<sup>сxxx</sup>, Вы склонились над портуланом<sup>сxxxi</sup>, нанося на карту недавно обнаруженные острова и морских чудовищ, встречающихся в заметных количествах и представляющих значительную угрозу в тех или иных местах<sup>сxxxii</sup>. Отложив перо и рожок с чернилами, Вы открываете лоцию<sup>сxxxiii</sup>, внимательно изучая наиболее значимые на данный момент разделы.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Да уж, помотало Вас по морям изрядно. Но Вы всё полны решимости довершить начатое. И это даже не вопрос долга или королевского приказа, а просто вопрос принципа.

*Испытайте судьбу!*



[449](#)



[450](#)



[451](#)



[452](#)



[453](#)



[454](#)

#### 449

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

Портовый городок носил название «Место назначения». У местного кабака были блестящие рекомендации. Они были вывешены на стене, и сусальным золотом так и было написано: «Блестящие рекомендации». И они блестели. И были рекомендациями. А рядом с ними находилась карта с «розой ветров», где вместо сторон света шли ценные пояснения: «Верх, Низ, Лево, Право». Владельцем кабака был Старый Боб. Потому что его звали Боб. И потому, что он был старый. И потому, что он владел кабаком. А если бы он не владел кабаком, то не был бы его владельцем. Но всё равно был бы Бобом. И всё равно был бы старым. И всё равно был бы Старым Бобом. Но он был старым Бобом, владеющим кабаком, и потому являлся ни кем иным, как Старым Бобом, владельцем кабака, обладающего блестящими рекомендациями (которые рекомендуют посетить кабак Старого Боба, и они блестят) и находящегося в пригородном городке, носившим название «Место назначения».

*В общем, Вам тут понравилось!*

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

Но пора бы и честь знать – [580](#).

#### 450

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

На пути следования Иосифа Обручника появляется быстроходное и манёврренное судно Ульве Асмундсона, норвежского пирата, с успехом идущего по следам своих предков-викингов.

Конечно, драккары сменились на галеоны, секиры на интрепелли, традиционные мечи и скрамасаксы на флотские тесаки и абордажные палаши, норвежские копья на абордажные сулицы, ясеновые луки на мушкетоны, но вот натура осталась та же самая.

Ну что, и Вы, если что, не пальцем деланный.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Выдержите проверку со сложностью 12!*

*Если всё прошло успешно – [812](#), если нет – [268](#).*

#### 451

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

Навстречу Вам идёт корабль «Кровавых сестёр» - Абеляры, Марианны, Изабелитты, Акулины, Океаниды, Дельфины и Кальмары. Их отец был пиратом, капитаном корабля, а мать – контрабандисткой. Какое-то время они помогали ей вести дела на суше, но в какой-то момент зов отцовской крови оказался сильнее. И, в один прекрасный день, они вооружились, захватили торговое судно, набрали на борт бывших приятелей их отца, знавших девочек ещё детьми, и успели достаточно нашалить, чтобы заработать соответствующее прозвище.

Это явно не та ситуация, когда от Вас требуется галантное отношение с дамами. Назвались груздями – полезайте в кузов.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Выдержите проверку со сложностью 10!*

*Если всё успешно – [815](#), если нет – [352](#)*

#### 452

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

Вы плывёте под размеренный скрип тихо покачивающегося галеона, свист попутного ветра, крики альбатросов и журчание вод. Всё настолько мило, что аж душа радуется, а воздух свеж и сладок...

Резко, из морских глубин всплывает обросший ракушками и водорослями галеон, с которого тотчас же водопадами начинает стекать морская вода, унося тех морских обитателей, кому повезло. Те же, кому не повезло, теперь извиваются на палубе. Экипаж зловещего корабля – кровожадные морские утопыри<sup>сxxxiv</sup>...

Конечно же, их порох давно отсырел и пушки не стреляют, но если дойдёт до абордажного боя – они покромсают Ваших людей только так. Ваш экипаж в ужасе, и Вам даже приходится отвесить несколько вразумляющих пинков, чтобы заставить людей шевелиться. Выход только один: расстрелять эту сырую негодную раздолбуху в труху и уплыть поскорее, пока эти страшилища не доплыли до «Иосифа Обручника» и не забрались на борт.

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

*Выдержите проверку со сложностью 20!*

*Если всё успешно – [813](#), если нет – [348](#)*

## 453

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

Посреди манящих бескрайних морских просторов, Вы натываетесь на гигантский плавучий колизей, расположенный на спине огромного, но неагрессивного тролльвала.

Судя по доносящимся до Вас одобрительных возгласов публики, лязга оружия и рёва труб – внутри происходит что-то кровавое, но вызывающее у наблюдателей бурные эмоции.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Многим Вашим людям хотелось бы пришвартоваться и сходить посмотреть хоть одним глазком, что творится внутри. Падре Сабатини напоминает, что происходившее в языческих колизеях есть мер-



зость, чуждая христианскому духу, а Лорентин в очередной раз напоминает Вам о важности и срочности королевского задания.

- Пойдёте в колизей – [807](#)
- Проплывёте мимо – [208](#).

#### 454

Ваши люди вылавливают в море бутылку с запиской следующего содержания: «Бухта «Барахта». У нас Вы можете отведать наши фирменные блюда: «Пятнадцать человек», «Сундук мертвеца», «Йо-хо-хо!» и бутылку рома в придачу!».

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Да уж, и здесь покоя не дают – [377](#).

#### 455

Происходящее на крошечном островке вызывает осуждение и неодобрение у одних, а также одобрительные возгласы и смех у других.

Поскольку эту книгу могут читать несовершеннолетние – я не стану, описывая происходящее в данный момент, а лучше на какое-то время займу внимание читателя, немного рассказав про акул.

Акулы представляют собой надотряд хрящевых рыб, относящийся к подклассу пластиножаберных. Вокруг этих созданий сложилось огромное количество мифов и предубеждений, некоторые из которых мы постараемся развеять.

Говоря о потенциальной опасности акул для человека, необходимо отметить, что из невообразимо великого множества разновидностей, лишь несколько видов могут представлять угрозу. Но даже случаи нападения этих особей на человека – крайне редки. А процент нападений, завершившихся серьёзным увечьем или, тем более, смертью – тем более низок.

Говоря конкретнее, из всех пород акул, на человека нападают только четыре: тигровая, белая, длиннокрылая и тупорылая. Вероятность стать жертвой подобного нападения (при условии, что они, естественно, в принципе обитают в местах купания или плаванья) – один к одиннадцати с половиной миллионов. А шанс погибнуть в ре-

зультате такого нападения – один к трём сотням миллионов (если округлять).

Акулы иных видов иногда нападают на людей, и эти нападения иногда даже оканчиваются трагически. Но, как правило, это редкие ситуации, когда человек оказался не в то время и не в том месте, непреднамеренно спровоцировав акулу. Опять же, это касается только крупных и сильных хищников, которых тоже сравнительно немного.

Иногда, акула может напасть на человека просто из любознательности. Укус – её способ взаимодействия с миром, доступный ей способ познания окружающей реальности. Укусив незнакомое ей существо, акула утрачивает к нему интерес. Подобные «разведкукусы» и составляют подавляющее большинство нападений. Но иногда бывает и так, что акула по ошибке принимает человека за существо иного вида, как правило – в мутной или тёмной воде.

Естественно, любая акула может дать сдачи, если целенаправленно принуждать её к оборонительным действиям. Но такие ответные меры тоже могут проявляться не сразу.

Акула ощущает страх жертвы на основе выделений тела, и может долгое время плавать вокруг да около, изучая человека. Она может потерять к нему интерес и уплыть так же внезапно, как и появилась.

Наибольшую угрозу акулы представляют вблизи поверхности воды, а однозначно действенных методов отпугнуть их по-прежнему не существует. Но в силу сложившегося образа, расхожих рассказов и слухов, вокруг акул сформировался ореол страха и ненависти.

Люди массово убивают их, умышленно и нет: случайно вылавливают в сетях вместе с другими рыбами; специально находят и истребляют ради супа из плавников; для изготовления афродизиаков на основе желёз; для использования хрящей в медицине; для изготовления изделий из акульей кожи; ну и просто потому, что они – акулы. И впору скорее уж акулам бояться людей.

Помимо того, что акулы в подавляющем большинстве случаев предпочитают не связываться с плавающим в воде человеком, они не являются всеядными, вопреки распространённому заблуждению.

Вернее, в случае крайней необходимости они способны сожрать всякое, но, по возможности, охотятся исключительно на привычную

для них пищу, а по ошибке захватив что-то другое – сразу выплёвывают. Человек для них – создание костлявое, и недостаточно питательное.

Акулы чувствуют запахи на огромном расстоянии, но не отдают какого-то предпочтения человеческой крови. Их наиболее развитое чувство – электрочувствительность, позволяющая отследить ничтожно малые импульсы на весьма значительных расстояниях.

Акулам совсем не обязательно постоянно двигаться, чтобы жить и дышать: многие акулы спят на дне, пока течение прогоняет воду через жабры. Акулы не очень быстро плавают, вопреки расхожим слухам, поскольку должны беречь энергию.

Подводя итоги, можно сказать, что люди значительно чаще погибают от удара молнии, чем от нападения акулы. Но, несмотря на всё вышесказанное, необходимо помнить, что даже мирная акула, не относящаяся к видам, представляющим угрозу для человека, всё равно является животным, да ещё и хищником. Поэтому следует избегать мест обитания акул в тёмное время, когда они охотятся, а вода тёмная. Избегать кровоточений и крутого угла дна. Избегать мутной воды. И, вместе с тем, нужно быть осторожным и готовым к отражению нападения: самыми уязвимыми частями тела акулы являются глаза и нос.

Эмбрионы, к примеру, песчаной акулы начинают пожирать себе подобных с момента появления зубов. В результате чего на свет появляется только одна особь, пережравшая своих братьев и сестёр. В отсутствие самцов у самок некоторых видов срабатывает природный механизм, позволяющий им размножаться партеногенезом.

При появлении акул на их территории, также как и при нападении акул на человека в их присутствии, дельфины начинают наносить акулам удары, давая решительный отпор...

...Как, уже всё? А ведь столько ещё можно было рассказать! Ну, видимо, в следующий раз.

- Аааах, хорошо-то как! – прильнув к Вам, умиротворённо вздохнула довольная мелюзина. Её блаженное выражение лица словно бы говорило Вам: «Жизнь – удалась!».

Падре Сабатини ворчал и плевался, грозя всеми страшными карами, остальные члены экипажа реагировали по-разному.

- Капита-ан... А, капитан? – нежно обвив Вас своими хвостами, промолвила морская обитательница. – Оставайся со мной, а? Я буду приносить тебе янтарь и жемчуга со дна морского. Я подарю тебе сокровища с затонувших кораблей. Я буду путать и рвать сети твоих врагов и топить их посудины, насылая на них шторма и уводить у них рыбу.

Вы вздыхаете с улыбкой:

- Прости, но у меня есть другие дела и планы. К тому же, зачем мне твои богатства, если я останусь жизнь с тобой на море? Да и не все мои враги бороздят моря.

- Вот как? Послушай, меня всегда влекла суша. О ней у нас ходит столько слухов и легенд. К примеру, та сказка про девушку, которая полюбила морского принца и попросила ведьму превратить её ноги в хвост... - в этот момент глаза мелюзги преобразились. – Слушай, а ты мог бы забрать меня с собой? Я сидела бы в бочке. Скрашивала бы твоё плаванье. В ней нашлось бы место для двоих?

Рассмеявшись, она нежно погладила Вас по колючей щетинистой щеке.

Взять её на борт? Ну, это может очень плохо закончиться. Во-первых, вместо того чтобы заниматься делом, моряки будут то и дело проявлять к ней интерес. Во-вторых, падре Сабатини её убьёт. В-третьих, любой порт, любая проверка, и потребуются объясняться. В лучшем случае, её у Вас заберут, и это не сулит ничего хорошего.

Конечно, можно самому загнать её за барыши. Но это гнусность, до которой Вы не собираетесь опускаться.

*Запишите достижение «Герой-любовник»!*

Хотя, она могла бы просто поплавать с Вами некоторое время. Но это в Вас сейчас говорят не мозги, а другое место.

- Берём с собой – [209](#)
- Нет, вы с ней – разного поля ягоды – [792](#).

## 456

В итоге – сторели не только крабы, но даже их крошечный островок, вокруг которого вскипела от поджигательной смеси вода.

Это было дико, негуманно и совершенно бессмысленно: перевели хорошие и ценные боеприпасы, погубили несчастных крабов по-

чём зря, оставив своих людей голодными. Такие поступки явно не идут на пользу репутации, и заставляют усомниться в том, своё ли место Вы занимаете на корабле...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 5 пунктов Репутации!*

Ладно, не трагедия, всё-таки - [377](#).

## 457

Ваши люди не особенно удивились подобному приказу: в конце концов, на Вашем месте они, в подавляющей массе, поступили бы точно так же. Но, перебив сдавшихся врагов, они сделали про себя вывод, чего на деле стоит Ваше слово.

***Запишите достижение «Пустозвон»!***

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. Корабль, 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 сдаться, 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 наступит. А выбросить его за борт – это тоже срыв всей миссии, хотя на море бывает и всякое. Да и не в нём одно 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](#).

#### 458

Стараясь убедить свою совесть в том, что это не Ваше дело, а на Вас ещё лежит забота о корабле и экипаже, Вы уходите прочь, оставив торговое судно почти на верную погибель.

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

На душе было скверно – [300](#).

#### 459

Эта странная, ненужная и кровопролитная битва наконец подошла к концу. Надо полагать, что со стороны для Морского Барона всё смотрелось достаточно странно, дико, но интересно: приплыли два каких-то боевых галеона, встали поодаль от крепости, как будто что-то задумали, и тут – между ними завязывается бой. На хитрость не смахивает, для глупости – слишком неочевидны причины происходящего.

*Вы получаете +2 пункта Авантюризма, +20 пунктов Героизма, +20 пунктов Вдохновения и +5 пунктов Репутации!*

Конечно, одержать верх над Вальтером Лонгиманусом (по крайней мере, над экипажем его корабля) было в глазах окружающих достаточно заметным достижением. Но всё-таки эту победу Ваши люди добыли пусть и под Вашим руководством, но своими клинками и пулями. А если бы не Ваша безумная затея – этой ненужной битвы и не было бы. Вы не тратили бы время почём зря, не погибли бы люди.

В массе люди считают, что Вы такой же больной, ненадёжный и сумасбродный человек, каким был Вальтер (в рассказы об акуле никто не верит, и они лишь способны усугубить положение).

Что ж, остаётся лишь почесать репу и сделать выводы – [197](#).

#### 460

Корабль пылал, мачты были обрушены, паруса изодраны, палуба – залита кровью. Но всё-таки это была победа. Настоящая победа.

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

Тела виверн и их наездников лежали на палубе, плавали за бортом, висели на такелаже. Их сгубили даже не мушкетоны и копья, хотя и это тоже. Их сгубила самоуверенность.

- Ну что, особо уполномоченный, - устало и с раздражением бросили Вы Лорентину. – Надеюсь, Ваш секрет того стоит.

Восстановиться после такого побоища удалось далеко не сразу – [197](#).

#### 461

- А не слипнется? – нахмурившись, поинтересовался Сильвио.

- Нет, в самый раз, - заверили Вы, ощущая, как вокруг Вас нарастает напряжение. Тучи сгустились, и экипаж явно был неприятно удивлён внезапным приступом жадности своего капитана. Подумать только, как люди любят считать чужие деньги? Вот уж действительно, алчность до добра не доводит.

*Запишите достижение «Жадина-говядина»!*

*Вы обретаёте +5 пунктов Авантюризма, но теряете 90 пунктов Репутации!*

Что ж, позднее Вы напишите какую-нибудь чушь, рапортуя в судовом журнале, и перепрячете добычу. Вот только к Вашим людям

доверия нет от слова совсем. Во-первых, они будут знать, где зарыты Ваши сокровища, а во-вторых, они могут на Вас наступать.

Вы, конечно, можете заявить, что ничего не нашли, а на борт взяли запасы чугунных ядер, изъятые у пиратов. Но у других людей мозги-то тоже не из соломы.

Ладно, разберётесь по ходу дела – [250](#).

#### 462

Такая заварушка, и без Вас? Да никогда!

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – это сложность, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё хорошо – [232](#), если нет – [318](#).*

#### 463

Глядишь ты, и в самом деле отвязался. Может быть, его напугало пламя, или просто не понравился распространившийся в воде запах зажигательной смеси. А, впрочем, Вам без разницы: отстал и отстал. Единственное чувство, которое Вы сейчас испытываете – усталость. Ну, может быть, ещё лёгкое раздражение с примесью облегчения – [250](#)

#### 464

То, что осталось от крабов, разлетелось по всем Семи Морям. Вместе с островом. Это было очень дико и совершенно бессмысленно. Но настолько озорно, по-хулигански, по-мальчишески, что позабавило Вас, да и многих.

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения, +5 пунктов Репутации!*

Правда, падре Сабатини посетовал, что смеяться тут не над чем, а это всё в высшей степени отвратительно. И даже Большая Мод (редкий случай) разделила его точку зрения. Оливер лишь вздохнул, вознёс взгляд к небу и покачал головой – [377](#).

#### 465

Отведав вкус чугуна и пороха, змей чуточку сник и даже немножечко умер, отправившись в скором времени кормить морских рыбок.



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

Страшно даже подумать, что было бы, если эта тварь обвинила бы Ваш корабль – [250](#).

#### 466

Молодец, Чезаре! Всё-таки, мускульная сила великана не могла сравниться в подобном отношении с корабельной пушкой. С таким же успехом можно сравнить метание пули вручную с выстрелом ею же пусть даже из крошечного, но всё-таки пистолета.

Гигант пусть и был распоследней скотиной, но всё-таки слово своё сдержал. А радостный экипаж принялся качать мавра.

*Вы получаете +3 пункта Авантюризма и +20 пунктов Вдохновения!*

Да, этот случай Вам надолго запомнился. А Чезаре потом представили к награде – [250](#).

#### 467

Заявив, что Вы идёте один и без оружия (для верности – на нескольких языках поочерёдно), Вы передали на время свои вещи Сильвио и, нацепив белый платок на какую-то корягу, вышли проводить переговоры. Ваши люди держали блокгауз на мушке и были начеку. Но выстрелов в Вашу сторону не последовало.

Внутренние железные ворота медленно поднялись вверх, выпустив одного человека, и тотчас же опустились. Навстречу Вам вышел приличного вида человек, в кольчужной безрукавке, нашитой поверх дублета. Стоя по разные стороны уже внешних железных ворот, у высокого частокола, Вы завели с ним разговор следующего содержания: Вам нужны сокровища пиратов, а не их жизни, поэтому они могут сложить оружие, сдать блокгауз, отдать Вам награбленное и проваливать на все четыре стороны.

*Бросьте игральную кость! Выпавшее число – это сложность проверки, которую Вам предстоит выдержать!*

*Если всё успешно – [212](#), если нет – [637](#).*

#### 468

По крайней мере, нескольких крабов это действительно травмировало и оглушило. Кого-то запутало. А большинство убежало.

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

Ну да ладно – [377](#).

## 469

Стоило Вам только переступить борт лодки и оказаться на мерзком островке, как черты дивной чаровницы моментально преобразились. Зелёная бугристая кожа, словно жабья. Длинные спутанные волосы, напоминающие водоросли. Острые, даже не уместяющиеся во рту клыки...

...Прогремел выстрел, и тварь рухнула в воду, раскинув широкие когтистые лапы. Сердце бешено колотилось. Обернувшись, Вы увидели у края борта Оливера, с дымящимся мушкетеном в руках. Его взгляд красноречиво намекал: «Нужно было меня слушать».

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма и 10 пунктов Репутации!*

Да уж, из-за своей похотливой безмозглости Вы едва не расстались с жизнью, да ещё и выставили себя полным кретином. Как мальчишка повёлся! Экипаж сделал соответствующие выводы: как-то не очень хочется ходить под началом такой бестолочи...

...Вас трясёт, на Вас нет лица. Нужно как-то привести себя в чувства и продолжить плаванье.

*Выдержите проверку или прибавьте 1 пункт Алкоголизма!*

...Ничего, всякое в жизни случается. Учитесь и делайте выводы – [250](#).

## 470

Лёгкая быстроходная канонерка проигрывала Вашему судну в размерах и огневой мощи, зато заметно превосходила его в манёвренности и скорости перемещения.

В то время как рядовые боевые корабли представляли собой плывучие крепости с мощной артиллерией, нередко дополнительно укреплённые и, как следствие, достаточно тяжёлые и неповоротливые, отдельно взятые профессионалы в корне меняли суть морских сражений, применяя новейшую, по современным меркам, тактику.

Соотношение длины к ширине, и специфическое расположение парусов делало судно весьма быстроходным и манёвренным, позволяя ходить круто к ветру.

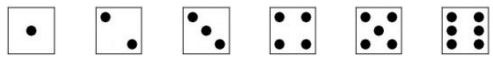
Легковооружённый корабль описывал круги, в то время как ядра пливучей махины поднимали брызги, взрывая воду. За это время малютка старательно ломала мачты и рвала паруса в хлам, парализуя и обездвиживая судно.

После этого к большому судну либо подсылали брандеры<sup>сxxxv</sup>, если собирались его затопить, либо брали на абордаж, для чего в составе сравнительно малочисленной команды всегда имелись профессионально обученные и отлично экипированные и снаряжённые морские пехотинцы.

Появление этих ребят с рибадекинами<sup>сxxxvi</sup> и фальконетами<sup>сxxxvii</sup> не прибавляло Вам оптимизма. В первых рядах стояли пушкари и аркебузиры в открытых бургиньотах<sup>сxxxviii</sup> и полукирасах<sup>сxxxix</sup> с латными ожерельями и наплечниками, установив свои стволы на подпорки. За ними находились легкобронированные бойцы с абордажными палашами, баграми и пиками.

Слаженная работа гребцов делала небольшое судёнышко быстрым и манёвренным даже при штиле, а палить из пушки по воробьям было делом проблематичным.

Бой обещал быть скорым и стремительным...

Испытайте судьбу!   
[471](#) [472](#) [473](#) [474](#) [475](#) [476](#)

471

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

Вы командуете залп. Но боеприпасы расходуются впустую, лишь поднимая брызги. Да, незадача...

С другой стороны, эти сволочи пока тоже не сумели подобраться к «Иосифу Обручнику» на достаточную дистанцию, чтоб причинить ощутимый вред или перейти к абордажу.

*Возвращайтесь на параграф [470](#) и испытайте судьбу снова!*

## 472

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

Ваши люди стреляют, и хотя большинство выстрелов уходит «в молоко», поднимая высокие брызги по следу вражеского судна (то не долёт, то перелёт, то слишком поздно, то слишком рано), но некоторые всё-таки достигают цели.

Облака картечи убивают и калечат вражеских гребцов и воинов, рвут паруса, повреждая мачты и оснастку.

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

Это обнадеживает Вас и Ваших людей, но до исхода сражения ещё далеко.

*Возвращайтесь на параграф [470](#) и испытайте судьбу снова!*

## 473

Есть! Сначала залп Ваших орудий лишил вражеское судно фок-мачты, после чего его ход заметно замедлился. После этого добивание гадины стало лишь вопросом времени.

*Вы получаете +1 к Авантюризму, +10 к Героизму и +10 к Вдохновению!*

Слава Богу, всё позади – [250](#).

## 474

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

Залповые батареи неприятельского корабля изрыгают свинец. Их сил явно недостаточно, чтобы создать ощутимую пробоину и затопить Ваше судно, но их цель иная – мешать Вашим стрелкам, чтобы те не смогли отвечать. Тогда враг подойдёт ближе и сможет обездвижить корабль.

Некоторые из Ваших людей падают замертво...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

...Но бой ещё не окончен!

*Возвращайтесь на параграф [470](#) и испытайте судьбу снова!*

## 475

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

Вражеский снаряд со свистом пролетает мимо и падает где-то позади Вас. На Вашем лице не дрогнул ни один мускул.

Страх и волнение обычно приходят потом, а сейчас Вы максимально мобилизованы, потому что команда нуждается в своём капитане.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма!*

Адреналин пульсирует в висках, а Вы сохраняете невозмутимое спокойствие и готовность продолжать бой вплоть до победного конца.

*Возвращайтесь на параграф [470](#) и испытайте судьбу снова!*

#### 476

Успешно маневрируя, враги не только избегают Вашего попадания, но и умело повреждают Ваш корабль, заодно убивая экипаж.

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

Основательно поистрепав нервы Вам, и Вашим людям, канонерка приблизилась к «Иосифу Обручнику» - [10](#).

#### 477

Конечно, служба службой, но на одном лишь официальном окладе в эти дни не проживёшь. Приходится где-то подрабатывать на стороне, совмещать по несколько дел сразу, перебиваться случайными доходами. Здесь – грузы доставить, там – людей подвезти, где-то получить награду за голову пирата, в общем – как получится.

И Вы не видели чего-то неправильного в том, чтобы несколько отклониться от курса, хоть бы этот холёный бретёр и много возникал по поводу срочности и поспешности.

Короли приходят и уходят, на Вашей памяти к власти в Кокани пришёл уже третий, а свой корабль и свои люди для капитана важнее. Вам пришлось служить во флоте многих держав, и в первую очередь Вы верны не какому-то человеку или стране, а своим идеалам и убеждениям. А кому-либо ещё – в зависимости от того, действует ли он сообразно тем же принципам.

В любом случае, у кого бы ни награбили добро эти негодяи, оставлять его на месте – это отдать в руки другим разбойникам и поощ-

рять их деятельность. Ваш экипаж заслужил сокровища куда больше...

Было бы наивно полагать, что их Вам просто так подадут на блюдечке с голубой каёмочкой – [517](#).

#### 478

Движимый любознательностью и похотью, Вы приближаетесь к мелюзине. Позабыв обо всём, готовый упасть в объятия, Вы вскоре испытываете неопикуемый ужас. Наваждение спадает, подобно тому, как обворожительная, но коварная морская поверхность обнажает под собой прежде скрытые мели и острые утёсы. Теперь, вместо дивной красоты, перед Вами оказывается огромная, жуткая тварь с серо-коричневой шкурой, покрытой струпьями и бородавками.

Толстый глянцевоый панцирь с множеством шипов покрывает спину и хвост морского чудовища. Кожа прочна, а лапы велики. На голове выступают два жутких увесистых рога и множество шипов поменьше. Крошечный островок усеян обглоданными белеющими костями и высохшей кожей многочисленных жертв «красотки».

Разодрав Вас на части, чудовище вскоре сжирает Вас, хотя экипаж видит со стороны лишь ласки воркующей парочки. Если Вас это хоть немного утешит, чудовище сочло Вас очень вкусным – [550](#).

#### 479

Этого оказалось более чем достаточно. В конце концов, это всего лишь крабы, пусть и очень большие.

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

Пир выдался на славу – [300](#).

#### 480

Развернув корабль орудийными батареями в сторону надвигающихся птиц, Вы велели всем стрелкам занять свои позиции.

Орудийные расчёты работали слаженно. Канониры и кулевринёры наводили свои орудия, помощники держали зажженные фитили наготове, марсовые стрелки разворачивали фальконеты и заготов-







ливали мушкетеры. Порох был сухим, картечи в рундуках хватало с избытком.

Конечно, такие громадины – далеко не воробьи, но всё равно, предпочтительнее бить в них чем-то помельче, чем ядра и обычные снаряды<sup>cxl</sup>, поражая при этом область.

Матросы спешно вооружались мушкетонами, разбирали пики, багры, абордажные сабли и интрепели, готовясь показать пернатым бестиям, что и обычные люди кое-чего стоят, даже при встрече с такими чудовищами.

Вооружившись своим массивным штуцером<sup>cxli</sup>, Вы навели его на приближающуюся крылатую лавину, готовясь дать залп, за которым незамедлительно последуют все остальные.

Необходимо было точно отмерить, потому как пульнёте Вы раньше, чем следует, и выстрелы не достигнут цели, пропав впустую. Слишком промедлите, и благоприятный момент для выстрела будет потерян: если картечь успеет раскрыться, то охватит больше птиц, чем при стрельбе практически в упор. Люди должны успеть отстреляться и подготовиться к отражению атаки в ближнем бою. А это явно не тот противник, к сражению с которым их готовили...

*Испытайте судьбу!*        
[481](#) [482](#) [483](#) [484](#) [485](#) [486](#)

## 481

Нервы были на пределе. Руки и лица подрагивали, фитили произвольно тянулись к пушкам, почти касаясь запалов. Но нужно было ждать подходящего момента. Сначала подпустить этих тварей поближе, а затем...

...Ваш первый выстрел сотряс воздух над морской гладью, а второй утонул в слаженном залпе мушкетов и корабельных орудий, оглушивших всех и вся...

Когда пушечный дым развеялся, небо было чистым и ясным, и с него ненавязчивым дождём летели пух и перья.

Да, с такими стрелками и канонирами сам чёрт не страшен! Вы, в лучшем случае, надеялись изрядно потрепать чудовищ перед боем, заметно подсократив их число. Но Ваши орлы задали этим коршунам на славу, и дальнейшего сражения, судя по всему, не предвидится!

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

Ликуя на радостях, экипаж побросал оружие и принялся «качать» своего капитана – [250](#).

#### 482

Нельзя сказать, чтобы пальба не принесла своих плодов. Как-никак, количество пернатых чудовищ заметно подсократилось. Ну, более или менее. Другое дело, что угадай Вы подходящий момент, и врагу пришлось бы заметно хуже.

А впрочем, ладно, и так сойдёт. Отбросив штуцер, Вы обнажили со звоном палаш, скомандовав всем «К оружию!».

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

Ну что ж, сейчас эти гады отведают коканскую сталь – [71](#).

#### 483

Будь вы чуточку выдержанней, и всё могло бы закончиться совершенно по-другому, практически не начавшись. Но в какой-то момент Ваше хвалёное самообладание отказало Вам. Последовал несвоевременный выстрел, а экипаж вторил своему капитану.

Некоторое количество пернатых бестий погибло, но крылатая армада и не думала сбавлять ход, устремившись в сторону Вашего корабля.

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

Ну, ничего, как-нибудь прорвёмся – [71](#).

#### 484

Преждевременный залп не достиг своей цели, лишив Вас и Ваших людей надежды на лёгкую и скорую победу в битве.

Деморализация была последним, что было сейчас нужно перед самым боем. А бежать поздно...

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

Надежда на благополучный исход, пусть и призрачная, ещё оставалась – [71](#).



## 485

Несвоевременный залп не только впустую сотряс воздух, но, казалось, ещё больше разозлил пернатых. Стремительно налетев, они растерзали Ваших людей, разорвали паруса с такелажем, сломали мачты и, в довершение всех бед, опрокинули корабль – [550](#).

## 486

Выстрел прогремел несвоевременно, и птицы остались живы. Но поднятого следом грохота оказалось вполне достаточно, чтобы заставить их, как минимум, хорошенько призадуматься – а стоит ли овчинка выделки?

Замешкавшись, пернатые какое-то время покружили на месте, роняя перья почём зря, а вскоре улетели прочь, оставив и Вас, и Ваших людей, и корабль в покое. Вот так им! Знай наших!

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

Корабль цел, все живы и здоровы, а это – главное – [250](#)

## 487

Лорентин просто невыносим. Вы бы с радостью выбросили его за борт, но всё-таки королевский приказ есть королевский приказ...

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

*Испытайте судьбу!*



[488](#)



[489](#)



[490](#)



[491](#)



[492](#)



[493](#)

## 488

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

Рассекая волны, мимо Вашего корабля, на лодке в виде ракушки, в которую запряжена дюжина тролльвалов, мимо Вас проносится морской великан, подняв огромную волну! Понарасплавились тут, понимаешь!

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Теперь необходимо её пережить!*

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

Если всё успешно – [250](#), если нет – [550](#)

#### 489

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

Мигрируя, орава тролльвалов несётся прямо на Ваш корабль, и Вы не успеваете менять курс! Кошмар! Теперь от Вас потребуется немалое мастерство, чтобы выжить и сохранить «Иосифа Обручника» вместе со всем экипажем!

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

*Выдержите три проверки со сложностью 10!*

*Если успешно – [300](#), если нет – [49](#).*

#### 490

Вы достаточно долго держались без выпивки. Но сколько ещё Вы сумеете продержаться, при этом не сорвавшись?

*Выдержите проверку, или прибавьте 1 пункт Алкоголизма!*

*... Вам предстоит ещё куча дел – [250](#).*

#### 491

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

Вы подплываете к месту недавно разворачивавшейся битвы. Корабль каких-то несчастных мореплавателей уходит на дно. Выживших нет. Неподалёку, кверху брюхом, дрейфует огромная туша тролльвала, ставшего причиной трагедии. Как бы то ни было, экипаж успел проучить своего обидчика. Вот только вряд ли им сейчас от этого легче.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*... С гнетущей тяжестью на сердце, Вы отплываете прочь – [180](#).*

#### 492

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

Вы замечаете по правому борту огромного тролльвала, таранящего пиратское судно. Что ж, иногда и морские чудовища бывают весьма полезны!

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

Ну ладно, поглядели – и будет – [300](#).

## 493

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на параграф [250](#).*

Чезаре проводит канонирские учения для Вашего экипажа. Артиллерия стала изучаться в качестве самостоятельной научной дисциплины именно в XVI веке. А морская артиллерия имеет свою специфику. Хотя бы уже тем, что ориентировалась на поражение живой силы, а не фортификации.

Потопить даже и перегруженный корабль в эпоху парусного флота было не так-то и просто, да и качество корабельных орудий зачастую оставляло желать лучшего. Поэтому роль артиллерии часто сводилась к тому, чтобы повредить мачты, борт и такелаж, тем самым лишив корабль боеспособности, скорости и манёвренности. Исход боя в итоге решал абордаж.

Пушки не закрепляли на месте, чтобы те не ломали корабль при отдаче, а фиксировали при помощи канатов, позволявших пушке отъехать после выстрела и вернуться в исходное положение. Станки с колёсами использовались и для доставки снарядов, а размещение орудий ближе к ватерлинии не нарушало остойчивость<sup>cxlii</sup>.

Разумеется, простые люди не понимают таких мудреных слов, как «баллистика», «квадранты», «артиллерийская шкала», «винград» и прочие им подобные. Но послушать интересно всем.

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

Всё-таки хорошо, когда толковый офицер находится на своём месте – [377](#).

## 494

Это была величайшая битва всех времён и народов! Хотя...

...Ну, если честно, то не совсем. В конце концов, это же всего лишь крабы. Да, большие. Но – не сказать, чтобы сильно умнее обычных. У них не было никаких представлений о тактике боя, да и не действовали как одно организованное боевое звено. Их кололи сулицами, цепляли баграми, рубили палашами и саблями, силились пробить экзоскелеты интрепелями, разряжали в упор мушкетоны, а они переминались на лапках, клацали клешнями и таращили глазки.

Пробить их панцири оказалось делом не из простых. Но, опять же, и не такую броню пробивали, и не такие доспехи дырявили. Кто-то убежал и булькнул в воду, а кого-то одолели. Правда, без травм и ранений среди членов экипажа не обошлось, но зато не было жертв. Будь клешни больше – раскусили бы людей, а так – просто причинили серьёзную боль, а в некоторых случаях потребовалось вмешательство доктора Моро.

Дело сделано: по крайней мере, нескольких крабов благополучно доставили на корабль. Хотя для пинасов они и то оказались достаточно большими и тяжёлыми.

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

Славная вышла пирушка – [250](#).

## 495

Битва была поистине ужасной. И если бы не Вы с Вашими людьми, кто знает, что стало бы с несчастным портовым городом. Небо над портом прокоптелось от пороха, воды помутнели от крови и полны полыхающих обломков. Но, несмотря ни на что, местные жители уцелели, и это в немалой степени – Ваша заслуга.

В скором времени, Вы, вместе с членами Вашей команды, предстали перед губернатором, посвятившим Вас в почётные кавалеры Ордена Алого Троллявала, и наградившего всех участников сражения почётными орденами и медалями. Начиная с этого момента, местный портовый городок и портовый город-государство Кокань сделались союзниками и городами-побратимами. В скором времени будут открыты дипломатические и торговые миссии. И это Ваша заслуга.

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

Ура! Ура! Ура! Признательные горожане аплодируют экипажу «Иосифа Обручника»! В воздух взлетают шапки! Трубят фанфары!  
**Запишите достижение «Герой-избавитель»!**

Но, как бы это всё ни было хорошо, пробыв здесь какое-то время, подлатав пробоины и пополнив запасы, Вы были вынуждены продолжить своё плаванье. А провожать Вас собрался весь местный люд от мала и до велика – [250](#).

#### 496

«Знакомство» протекает страстно и бурно. Наблюдающие со стороны, матросы достаточно бурно выражают широкий спектр чувств, от осуждения и отвращения, до восхищения и зависти. Мелюзина хлещет Вас своими холодными склизкими хвостами, издавая звуки, сходные с дельфиньими криками...

...В какой-то момент воздух сотрясается от звука выстрела. Вода мутнеет от Вашей крови, в то время как в руках у священника ещё дымится дуло мушкетона... - [49](#).

#### 497

Ну, руины как руины. Поросли сорной травой и плющом, окружены мангровыми деревцами и прочими зарослями. И никакой тебе нечисти, ведьм и морских чертей.

В принципе, если вложить время, средства и силы, можно не то чтобы восстановить его, но превратить в достаточно неплохую базу для хранения припасов, или наблюдательный пункт. Пираты и недалёкие люди, наподобие Ваших матросов, не сделали этого из-за пустых суеверий. А так...

...В принципе, Вы могли бы приспособить этот островок под свои нужды, установить сеть блокгаузов с земляными укреплениями, частоколом и рвами. Впрочем, пока Вам просто не до этого. Но идея хорошая.

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

Ладно, поплыли – [250](#).

#### 498

Попасть по летящей движущейся мишени, да ещё и размерами поменьше дракона – задача не для пушек, а для мушкетов и штуцеров. Конечно, ведьма – не утка, но и не воробышек. Вскоре она рухнула как подкошенная, подняв в воде брызг...

- А я слышал, что от них пули отлетают, - заметил Чезаре. – На что она тогда вообще рассчитывала?

- А вот на таких людей, как ты, - заметили Вы.

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

Не выныривает, нет? Ну, туда ей, ведьме, и дорога – [250](#).

## 499

Что ж, остаётся только списать это на канонирские учения. Потому что никакой иной практической пользы в этом не было. От крабов не сохранилось и ошмёток, да и от их крошечного островка – мало что – [300](#).

## 500

По пути Вам то и дело встречаются небольшие островки, населённые всевозможными йейлями<sup>cxliii</sup> и кокатриксами, симплициссимусами<sup>cxliv</sup> и япотрилами<sup>cxlv</sup>, эгрентинами<sup>cxlvi</sup> и небеками<sup>cxlvii</sup>.

Словом, ничего интересного...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Испытайте судьбу!



[501](#)



[502](#)



[503](#)



[504](#)



[505](#)



[506](#)

## 501

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

Морской лев сражался с морским грифоном. Ваши люди спорили, болели каждый за своего. Делали ставки. А потом – победителем схватки внезапно оказался тролльвал, который неожиданно вынырнул и сожрал обоих.

После этого споры поначалу поутихли, но вскоре продолжились с новой силой, поскольку кто-то считал, что до появления чудовища

побеждал его фаворит, а кто-то так вообще, что битва ещё продолжается, переместившись в брюхо морского чудовища.

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

Вы даже не знаете, смеяться Вам, или плакать – [390](#).

## 502

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

На пути корабля всплывает морская гидра – семиголовая драконоподобная тварь. Согласно легендам Древней Греции, даже Гераклу потребовалась помощь племянника, чтобы одолеть подобную гадину.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Если прижечь отрубленную голову – новая уже не вырастет. А раскалённые пушечные ядра и брандскугели<sup>cxlviii</sup> будут понадёжнее любого меча.

*Выдержите семь стандартных проверок!*

*Если успешны все – [215](#)*

*Если только часть – [439](#)*

*Если ни одной – [49](#).*

## 503

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

И дальше Вам по пути то и дело попадаются безлюдные небольшие островки с опникусами<sup>cxlix</sup> и полигерами<sup>cl</sup>, калопусами<sup>cli</sup> и апресами<sup>clii</sup>, энфилдами<sup>cliii</sup> и ибексами<sup>cliv</sup>, гамелионами<sup>clv</sup> и калгрейхаундами<sup>clvi</sup>. Словом, ничего необычного – скука и тоска. Ну, не так чтоб прям уж совсем-совсем, но близко к тому...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма, но получаете +1 пункт Плаванья!*

Нужно бы чем-то себя занять, пока совсем не взгрустнули – [524](#).

## 504

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

Дозорный своевременно замечает амфиптеру<sup>clvii</sup>, летящую в Вашу сторону. Эти создания далеко не всегда ведут себя агрессивно. Но

кто знает, что у них на уме? Может быть, Вы просто проплывёте мимо, и она Вас не тронет. А может быть, она нападёт на Вас. Если открыть по ней пальбу – можно попытаться сбить, пока не стало поздно.

С другой, если она переживёт пальбу – то сильно разозлится и нападёт уже точно. Вот ведь задачка...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Отдадите приказ стрелять – [358](#)
- Просто проигнорируете чудовище – [814](#).

## 505

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

На пути Вашего следования дрейфует корабль. Он в приличном состоянии, но экипажа не видно. Что-то здесь неладно.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Отдадите приказ исследовать судно – [808](#)
- Проплывёте мимо – [549](#).

## 506

Канониры островного аванпоста набивают руку в стрельбе по тролльвалам. Те явно недовольны, но не могут добраться до людских укреплений, и вынуждены отступить, несмотря на всю свою боль, обиду и ярость.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Что ни говори, а наплодилось их немало, и если постепенно не сокращать поголовье – они пережрут всё, что только водится в морских глубинах, и примутся за корабли с удвоенной силой – [415](#).

## 507

Не вняв предостережениям и увещаниям, Вы спускаете лодку на воду и плывёте «знакомиться». В спину летят негодующие крики падре Сабатини, но, увлечённый собственным вожделением, Вы глухи к его словам...

*Бросьте игральную кость!*



[496](#)



[455](#)



[436](#)



[387](#)



[469](#)



[478](#)



## 508

Вы сами себя не узнаете. Становитесь каким-то слишком осторожным, держитесь подальше от крутых берегов...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

...С тоски Вас снова тянет к бутылке...

*Выдержите проверку, или прибавьте 1 пункт Алкоголизма!*

...Ладно, поплыли – [250](#).

## 509

Завершив работы, Ваши люди с облегчением погрузили все собранные запасы на шлюпки, поспешив покинуть это место.

*Вы получаете +10 пунктов Героизма и +10 пунктов Вдохновения!*

На Ваш взгляд, пустые суеверия, и только – [250](#).

## 510

В первые моменты Вы утешаете себя тем, что Вы – бывалый морской волк, и бывали не раз в передрыгах и похуже. Но, на самом деле, нет, пожалуй, что не бывали...

*Испытайте судьбу!*



[511](#)



[512](#)



[513](#)



[514](#)



[515](#)



[516](#)

## 511

Встряхнув Вас так, что едва не вытряс из Вас все кости, кракен в какой-то момент разжал свои щупальца, метнув Вас будто камень из пращи – [380](#).

## 512

Стиснув Вас в удушающих скользких объятьях, кракен потащил Вас к себе – [49](#).

## 513

Выстрел Оливера заставляет кракена вздрогнуть и разжать щупальце, выпуская Вас прямо в воздухе над палубой – [352](#).

## 514

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

Тварь выписывает круги и восьмёрки в воздухе, играясь с Вами и так, и эдак. Если бы Вы не были привычным к качке, Ваши внутренности уже давно бы вывернуло наизнанку.

Впрочем, всё это кажется слишком уже и для Вас.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф [510](#) и испытайте судьбу снова!*

## 515

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

Ваши люди суеются внизу, стараясь подбадривать, и делают всё возможное, не оставляя Вас в беде. Сильвио руководит абордажной командой, и морские пехотинцы методично обрубают щупальце за щупальцем. Это несколько обнадеживает.

*Вы получаете +1 пункт Вдохновения!*

*Возвращайтесь на параграф [510](#) и испытайте судьбу снова!*

## 516

Чудовище крутит и вертит Вас, не давая возможности высвободиться чтобы атаковать или ухватиться за что-нибудь. Возможно, оно ещё не определилось, что с Вами делать, или просто забыло. Впрочем, немудрено – Вы бы тоже, наверное, запутались, будь у Вас столько щупалец.

Пока что стратегия видится Вам так: нужно либо отсечь достаточное количество щупалец, чтоб монстр был не в состоянии и далее крушить Ваш корабль, либо нужно каким-то образом атаковать эту головоногую мерзость в голову, чтобы покончить разом. Но в этом плане есть один изъян: сама тварь надёжно сокрыта глубоко под водой и не высовывает голову наружу.

Может быть, так ему просто удобнее. Но если кракен всё-таки наделён разумом, то действует весьма осмотрительно, не выставляя голову под удар, иначе в неё сразу же разрядят какую-нибудь из пушек.

Людей же нас по возможности сначала оглушает о борт, о мачту или палубу, или придавливают, а затем утягивает к себе под воду, где может просто не хватить дыхания. А затем, вероятно, их жрёт.

В любом случае, нужно как-то выбраться из этой удушающей хватки и дать отпор супостату.

*Возвращайтесь на параграф [510](#) и испытайте судьбу снова!*

## 517

Добравшись до места, Вы обнаружили непримечательный островок, в бухте которого располагались небольшая крепость (редкое дело для пиратов, но изредка встречавшееся в истории) и смешанная эскадра, в состав которой входили разномастные корабли различных держав, захваченные пиратами.

В основном, это были торговые суда, являвшиеся главной целью морских разбойников: изначально не рассчитанные для боя, они были несколько усилены незначительным количеством пушек, кулеврин и фальконетов. Однако встречались и полноценные боевые корабли. К примеру, форзель<sup>clviii</sup> – боевая галера по типу венецианских.

За свою жизнь Вы успели походить под знамёнами различных держав: английскими, французскими, испанскими, португальскими, голландскими, генуэзскими, венецианскими. И повидали великое множество кораблей, от греческих галер и арабских дау до китайских джонок. Но такого пёстрого многообразия как здесь, единообразно в одном месте – Вам видеть не доводилось.

Здесь, в лучшем случае, каравеллы и каракки, вооружённые полукулевринами и полупушками, на которых плавает всякий случайный сброд. И в массе они представляют собой достаточно жалкое зрелище. Вид у них жалкий, ведь пираты особенно не следили не за состоянием захваченных кораблей.

В то время как у Вас – прекрасный, по меркам своего времени, торгово-боевой галеон для дальних плаваний.

Быстрый, манёвренный, мореходный корабль с превосходной артиллерией, обученным экипажем, несколькими батарейными палубами, дополнительным оснащением и укреплённым корпусом...

... Впрочем, как говорится, «не ставь врага овцой – ставь его волком». Бояться не стоит, но и недооценивать – тоже.

Испытайте судьбу!



[518](#)



[519](#)



[520](#)



[521](#)



[522](#)



[523](#)

### 518

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

Ввязавшись в артиллерийский поединок с одной из вражеских посудин, Вы вскоре превращаете эту плавучую рухлядь в пылающий, обессиленный и полуразрушенный остов...

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

*Возвращайтесь на параграф [517](#) и испытайте судьбу снова!*

### 519

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

Да, венецианская боевая галера могла бы быть сильным противником. Будь она в надлежащем виде, и будь у на её борту ещё и экипаж подстать, и полный комплект орудий, исход сражения мог бы повернуться не в Вашу пользу. А так, преимущество на Вашей стороне.

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если она успешна, Вы показываете противнику, где раки зимуют!*

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

*Если нет, пусть и неорганизованный, разрозненный и слабый, но всё-таки массированный обстрел из вражеских судов потрепал Вас...*

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф [517](#) и испытайте судьбу снова!*

### 520

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

Стремительно обстреляв из всех орудий неприятельские развалюхи, Вы разнесли одну из них просто в ошмётки.

*Это не враг, а какое-то ничтожество...*

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

*Возвращайтесь на параграф [517](#) и испытайте судьбу снова!*

## 521

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

*Ваш галеон слишком силён для этой шушары. Но всё-таки это бой, а не увеселительная морская прогулка. Вас могут попытаться взять на abordаж; могут подослать брандер и подорвать; могут обстрелять из крепости, если смогут дать залп, не зацепив своих.*

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если она успешная, Вы избежали серьёзных повреждений для корабля и сохранили жизни членов экипажа.*

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

*Если нет, то несмотря на Ваше умелое командование, избежать потерь не удалось...*

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма!*

*Возвращайтесь на параграф [517](#) и испытайте судьбу снова!*

## 522

*Бой продолжается некоторое время, и преимущество по-прежнему на Вашей стороне. Но нужно бы уже положить конец этому сражению...*

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если она успешна, враг разбит наголову, и Вас окружают лишь догорающие и стремительно идущие ко дну пиратские развалины.*

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

*Но бой ещё не окончен, ведь теперь по Вам беспрепятственно могут вести стрельбу из крепостных орудий – 576*

*Если же нет, увы, враг оказался сильнее, чем Вы ожидали. Во всяком случае, не спешит на тот свет.*

*Возвращайтесь на параграф [517](#) и испытайте судьбу снова!*

## 523

Залп Ваших орудийных батарей разносит очередное жалкое судёнышко в щепки. Да, качество зачастую оказывается важнее количества.

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

*Возвращайтесь на параграф [517](#) и испытайте судьбу снова!*

## 524

Корабль движется, а дни проходят в повседневной рутине. Как гласит поговорка, «боцманское царство – свайка, драйка, мушкеля, шлюпки, тросы, шкентеля». Старый капитан новых штормов не боится, а его моряки – иногда дрейфуют, но никогда не дрейфят.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*



[525](#)



[526](#)



[527](#)



[528](#)



[529](#)



[530](#)

## 525

Мимо Вас проплывают два корабля, между которыми, на прочных креплениях, подвешена туша сравнительно небольшого тролльвала. Его спина истыкана гарпунами и пиками, а тянущийся на пути кораблей след крови приманивает за собой ораву морских обитателей.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Похоже, у кого-то сегодня знатный улов – [201](#).

## 526

Вы застаёте двух тролльвалов, самца и самку, которые заняты в этот самый момент зачатием маленьких тролльвальчиков. Оба морских чудовища то и дело закатывают глаза, издавая утробные крики и извергая фонтаны морской воды. Ваш экипаж моментально собрался у борта, чтобы поглазеть на подобное зрелище. Многие то и дело отпускают непристойные шутки.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

На Ваш взгляд это неуместно. Лично Вам, окажись Вы в подобной ситуации, было бы неприятно, если бы кто-то глазел и, тем более, отпускал пошлые комментарии. Поэтому Вы призываете всех вернуться к работе и вскоре уводите корабль прочь – [301](#).

## 527

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

На пути следования своего корабля, Вы обнаруживаете уникальное зрелище – тролльвала-альбиноса! Но это ещё не всё! Его со всей дури мутузят несколько тролльвалов поменьше. Ни одной половозрелой особи, по меркам тролльвалов они все пока ещё не слишком крупные. Но четверо на одного – так не честно! Да тот ещё и молодец, держит удар.

Не то чтобы Вам было дело до разборок морских чудовищ, или у Вас своих забот не хватало в избытке, но почему-то Вам жалко белого тролльвала. Впрочем, он вряд ли будет благодарен Вам за помощь.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Поможете альбиносу – [68](#)
- У Вас и без того забот хватает – [208](#).

## 528

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

Мимо Вашего корабля следует крупная самка тролльвала, следом за которой семенит целый выводок «мелюзги» размером со шлюпки. Конечно, открыв по ним пальбу можно в разы сократить популяцию морских чудовищ, пока те ещё не подросли и не стали представлять реальную угрозу для кораблей. Но самка, защищающая своё потомство, это такой враг, которого невозможно просто ранить и отогнать, как самца, который крупнее её раза в два. Она будет биться до последнего, неистово и рьяно, не заботясь о собственном выживании.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Подсократите популяцию чудовищ – [816](#)
- Вас не трогают – и Вы не станете – [548](#).

## 529

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

Морская виверна пролетает достаточно низко над водой, сжимая в своих грозных когтях свежепойманную акулу. В следующий миг морские пучины взрываются, и вынырнувший из океанских недр тролльвал одним метким прыжком заглатывает виверну с её ношей.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Кушай-кушай! – с улыбкой комментирует Оливер. Если уж он кого и недолюбливает, так это морских виверн и акул. На самом деле он просто не умеет их готовить – [567](#).

## 530

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

Вы проплываете по курсу, наблюдая, как в море сражаются два тролльвала. В ход идут и рога, и клыки, и когтистые лапы с перепонками. А в воздух над сражающимися то и дело поднимаются кровавые фонтаны.

Вы не можете сказать наверняка, что именно не поделили меж собой эти два исполина: территорию, самок, добычу или, быть может, что-то ещё. Но Вашим людям интересно наблюдать за всем этим со стороны, поскольку возможность хоть как-то развеять скуку и скрасить серые будни представляется далеко не всегда. Когда два чудовища губят друг друга – это не только развлекает, но и радует многих.

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

Поединок, к разочарованию многих моряков, завершается без убийства. Просто один из тролльвалов, наиболее потрёпанный и ослабший, нехотя признаёт претензии другого гиганта и, получив от него ещё несколько ощутимых укусов вслед, ретируется. Победитель исторгает фонтан и издаёт торжествующий крик.

На сегодня всем хватило зрелищ – [338](#).

## 531

Океанские просторы всегда привлекали романтиков своими тайнами. Но всякий, желающих их познать, встречается с немалым риском: тёмные воды таят многие опасности...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*



Испытайте судьбу!



[532](#)



[533](#)



[534](#)



[535](#)



[536](#)



[537](#)

### 532

На Вашем пути встречаются два сражающихся корабля. При этом оба пиратские<sup>clx</sup>. Вот уж действительно не Ваше дело.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Не имея ни причин, ни желания помогать одной из сторон, Вы вскоре отчаливаете – [360](#).

### 533

Верность морского ветра, примерно то же самое, что верность распутной девки. Конечно, существуют карты пассатов, но иногда случаются досадные неприятности. Впрочем, ветер никому ничего не должен, даже если иногда дует в паруса Вашего корабля.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 5 пунктов Плаванья!*

Помучившись при полном безветрии достаточно долго, в то время как течение отнесло Вас в сторону от намеченного курса, Вы всё-таки продолжили путь – [260](#).

### 534

Капитан встреченного Вами судна рассказывает, как сошёл на берег пополнить запасы, и вскоре его матросы стали добычей плотоядного растения!

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

Эти разговоры совсем не прибавляют Вам бодрости духа – [250](#).

### 535

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

Навстречу Вам, прямоком из морского тумана, выплывает знаменитый «Космократор», претенциозно названный линейный корабль Ангеррана Д`Ладье, который никак не может простить и забыть того, что коканский престол достался не ему.

О том, чтобы всерьёз рассматривать перспективы сражения с этой двадцатипушечной<sup>clx</sup> машиной, неприлично даже шутить. Он

способен раздавить Ваш корабль как клопа без единого выстрела, если тот просто окажется у него на пути.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

На Ваше счастье, эта громадина не слишком манёвренна и движется не слишком быстро, поэтому убежать от неё будет намного проще, чем одолеть в практически безнадежном бою, где не спасут ни Ваша скорость, ни Ваша манёвренность.

- Вступить в безнадежный бой, решив погибнуть смертью храбрых – [348](#)
- Не строить из себя непобедимого храбреца, и благоразумно отступить, пока ещё не поздно – [208](#).

### 536

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

Вы находитесь на шканцах, отдавая распоряжения своим офицерам, как вдруг дозорный привлекает Ваше внимание громким криком. Подняв головы и проследив за его рукой, Вы замечаете в воздухе фигуру человека в летающей корзине, подвешенной сложной системой упряжек к громадному шару<sup>clxi</sup>.

Не успели ещё Ваши люди отойти от шока и удивления (благо гвалт стоял ещё тот), как в сторону воздушного шара устремились морские виверны. Смельчак-воздухоплаватель тотчас же открыл по ним стрельбу картечью из мушкетона, но было ясно: если ему не помочь, он просто умрёт смертью храбрых...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Поможем человеку – [817](#)
- Да ну, мало ли какой чертовщиной он там занимается. Да ещё и с вивернами связываться – [823](#).

### 537

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

Среди бела дня, нагло и бесцеремонно, на Ваш корабль налетели гарпии<sup>clxii</sup>. Эти гадины появляются, стремительно налетают, хватают

то, что плохо лежит, и так же стремительно удирают, словно ветер. Но при этом ещё и оставляют после себя отвратительное зловонье...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Выдержите три проверки со сложностью 4!*

*Если выдержали все – [824](#)*

*Если выдержали три – [268](#)*

*Если выдержали две – [348](#)*

*Если ни одной – [352](#).*







### 538

Ваши люди снова развели бардак, и умудрились вывести Вас из себя. Десять минут из Вас сыпалась отборнейшая морская брань. При этом Вы ни разу не повторились и не сказали непристойностей.

*Экипаж впечатлён и зауважал Вас сильнее.*

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма, но получаете +5 пунктов Репутации и +1 пункт Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*

|  |  |   |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">539</a>  | <a href="#">540</a>  | <a href="#">541</a>   | <a href="#">542</a>  | <a href="#">543</a>  | <a href="#">544</a>  |

### 539

У тролльвалов начался брачный сезон. Вы слышите их пение и, вопреки расхожему мнению, те, кто действительно сталкивался с подобным – знает, что это красиво.

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

*Впрочем, хорошего понемногу – [308](#).*

### 540

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

Вы проплываете мимо скалы, на которой расположено гнездовье гарпий. Их крики и галдёж раздражают слух, с небес сыплются пух и перья, а вонь стоит невероятная. Не хватало ещё, чтоб эти твари обгадили корабль. Впрочем, если их потревожить, они налетят на корабль, оставив от такелажа, парусов и рангоутов одни воспоминания, ведь всё это идёт на строительство новых гнёзд.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма, но получаете +1 пункт Плаванья!*

Так, нужно попытаться уплыть отсюда тихо, но быстро!  
Выдержите проверку со сложностью 2!  
Если всё успешно – [208](#), если нет – [268](#).

### 541

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

В вечернем небе стоят жуткие крики и рёв: это стая гарпий ведёт борьбу со стаей виверн. Виверны сильнее, но гарпий больше. Честно говоря, Вам одинаково неприятны и те, и другие.

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

Вы меняете курс, чтобы не столкнуться с этой напастью – [422](#).

### 542

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

По пути Вам то и дело попадаются небольшие островки, на которых обитают блемии<sup>clxiii</sup>, скиаподы<sup>clxiv</sup>, кинокефалы<sup>clxv</sup>, паноптии<sup>clxvi</sup> и прочие чудики.

В своё время о них немало писали Плиний Старший, Исидор Севильский и другие авторитетные авторы. Августин Блаженный подходил к упоминаниям о них с изрядной долей скептицизма, полагая, что подобных народов либо нет вообще, либо, если что-то подобное действительно существует, быть может, это не люди. Но если они на самом деле люди, то, стало быть, тоже происходят от Адама, а их неестественный облик вызван несовершенством человеческой природы, искажённой в результате грехопадения, в результате чего периодически рождаются младенцы с двумя головами и прочими ужасными отклонениями.

Добавим к этому акциденции и факт того, что некоторые вещи нам просто неведомы, да и не факт что должны быть известны, поскольку не запрещены, но и не требуемы для спасения души.

Как бы то ни было, если это люди, то у них должна быть душа. А раз уж у них есть душа – к ним необходимо отправить миссионера. Поэтому падре Сабатини снова и снова высаживается на каждый из обнаруженных с ними островов, заводя беседу с местными обитателя-

ми. Ну и что, что у блемий нет мозга? Зато у них есть органы, заменяющие мозги.

Конечно, всё это выводит Лорентина из себя, но формально он вынужден признавать аргументы капеллана, а Вам просто в радость лишний раз повыводить заносчивого франта из себя. Вы несколько сбились с курса и отошли от графика, поскольку каждый раз наткнувшись на целую островную грядку – Вам приходится обойти её целиком, чтобы падре побывал на каждом острове.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения, +5 пунктов Репутации, но теряете 5 пунктов Плаванья!*

Вы не забываете пополнять запасы и открываете для себя много нового. Но вечно заниматься таким благородным делом нельзя – у Вас есть задание – [280](#).

### 543

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

Мимо Вашего корабля проносится морской олень. Его изящные рога напоминают морские кораллы. За ним, булькая и твякая, орошая всё вокруг вспененными струями, мчат морские псы с перепончатыми лапами и рыбьими хвостами. А следом за псами, на морских конях – гиппокампусах мчат и бравые охотники-тритоны<sup>clxvii</sup>. Незабываемое зрелище!

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

Вы с интересом узнали бы, чем завершилось дело, но Ваш галеон не настолько быстрый, чтобы за ними угнаться. Да и менять курс по такой причине нельзя – [448](#).

### 544

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

Вы проплываете мимо небольшого рифа, на котором, заняв фривольную позу, возлежит пышногрудая и задастая мелюзина<sup>clxviii</sup> с

серебристо-белыми волосами. Матросы присвистывают, обращаются к ней с непристойными вопросами и отпускают плоские шуточки.

Но морской красотке нет до них никакого дела. Она положила глаз именно на Вас, томно стонет, мнёт грудь, поправляет локоны и делает недвусмысленные намёки.

Падре Сабатини тотчас же выступает с осуждением, называя мелюзину «коралловой блудницей» и говоря о том, какая мерзость не только вступать в интимную близость с морским чудовищем, но даже и просто помыслить об этом.

В то же самое время Оливер напоминает Вам, что мелюзины бывают лукавы, коварны и опасны, а морские ведьмы часто принимают облик прекрасных дев, чтобы соблазнить мужчин, а потом и сожрать.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

- Спустите лодку на воду и поплывёте «познакомиться поближе» - [507](#).
- Прислушаетесь к словам своих людей и проплывёте мимо - [588](#).

## 545

Вы замечаете массивную тушу тролльвала, выбросившегося на берег. Прибой доходит до этой иссохшей и протухшей махины, морские птицы клюют плоть чудовища, а вокруг стоит просто невообразимый смрад...

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Что тут сказать – бедняга... - [236](#).

## 546

Командир патруля оказался достаточно твердолобым. Ни Ваши доводы, ни Ваши попытки сгладить ситуацию не показались ему убедительными. Сначала он потребовал выплату несоразмерно высокого штрафа (средств на выплату которого у Вас и не было, а были бы – не стали бы давать из принципа), а затем объявил, что судно вместе с экипажем и всем содержимым отныне арестовано, и будет сопровождено в порт до выяснения всех обстоятельств. Ну, что тут скажешь...

- Нет, так мы не договаривались (вступить в бой с испанцами) – [637](#)

- Подчиниться, чтобы не развязать «Черепашью войну» с Испанией – [664](#).

### 547

Ты смотри, действительно отвязался! Ну, значит, не особенно и хотелось встречать в передрыгу. Ладно, на самый великий бой всех времён и народов не тянет, но всё обошлось, а это главное – [338](#).

### 548

Возможно, это было самое мудрое решение из возможных. Они пошли своей дорогой, а «Иосиф Обручник» - своей – [487](#).

### 549

На суше принято говорить: «Тише едешь – дальше будешь». На море это тоже справедливо. Некоторые, конечно, ворчат, что это глупо: тот, кто первый вступит на борт бесхозного корабля (да ещё и в хорошем состоянии) станет его владельцем<sup>clxix</sup>. К тому же, там может быть немало добра. Но другие (особенно суеверные) замечают, что дело нечисто и просто так корабли не бросают. В общем, мнения разошлись, но Ваш авторитет не упал. Как, впрочем, и не вырос – [201](#).

### 550

Собравшиеся в кабаке мужики, казалось, готовы были разорвать друг друга, то и дело изобличая всех во лжи и настаивая на собственной версии произошедшего с капитаном Карстеном Клеменсом.

Одни заверяли, что человек не может быть настолько крут, как его расписывают, и это всё брехня. Другие, что он напротив, не мог быть настолько слаб, как про него наплели. А правда совсем не обязательно должна была находиться где-то посередине, поскольку спорами размножаются грибы, но в них далеко не всегда рождается истина.

Количество выпитого тоже давало о себе знать, внося свою лепту в градус повествования...

*Обнулите все показатели и создайте персонажа заново!*

*Испытайте судьбу!*



[551](#)



[552](#)



[553](#)



[554](#)



[555](#)



[556](#)

551

«Я говорю, что всё было так!» - [110](#).

552

«А я настаиваю, что так!» - [220](#).

553

«Эй ты, медузий потрох, ну-ка меня послушай!» - [330](#).

554

«Якорь вам в дышло! Послушайте, что я скажу!» - [440](#).

555

«А ну-ка закрыли рты, щенки безбородые! Поплавали бы сперва с моё! Уж я-то такого за свою жизнь навидался!» - [17](#).

556

«Значит ты, осьминожья каракатица, смеешь сомневаться в моих словах?! Ну, так слушай!» - [137](#).

557

Задействовав все свои дипломатические способности (не всегда помогающие при общении с полными идиотами), Вы как-то заговорили зубы капитану патруля, извинившись и обещав больше так не делать. Трезво прикидывая соотношение сил, Вы понимали, что, в принципе, могли бы просто разбить их и переплыть (и это было бы проще, чем биться с той же черепахой). Но, во-первых, собственная гордость не стоила чужих жизней (как жизней собственных людей, так и испанских матросов, виноватых лишь в том, что ими командует какой-то напыщенный кретин). А во-вторых, начинать войну с Испанией из-за такой глупости – это было бы слишком. В итоге испанцы ушли, а собственные матросы, от которых вся суть Ваших умозаключений осталась за занавесом, решили, что Вы повели себя как слабак, прогнувшись под этих губернаторских лакеев.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 5 пунктов Репутации!*



Ой, да пусть думают всё, что хотят. Главное, что живы остались –

## 558

Совладать с гидрой оказалось куда сложнее, чем виделось Вам поначалу. Конечно, и гидра гидре рознь. Но, в конечном итоге, даже и для гидры кораблей набралось слишком много. Так или иначе, пусть и совместными усилиями, основная цель была достигнута: потеряв немало голов от ядер и книпшелей, основательно обгорев от брандскугелей<sup>clxx</sup> и вдоволь наштиговавшись картечью, гидра сделала соответствующие выводы и погрузилась на морское дно залечивать раны. На кораблях тушили пожары, образовавшиеся от её огненного дыхания, оказывали помощь людям, пострадавшим от исторгнутого ею же ядовитого облака, да и отрыгнутый желудочный сок чудовища проделал немало пробоин. Но всё-таки Ваш корабль, как примкнувший к бою последним, пострадал меньше прочих.

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

Поблагодарив Вас за помощь, капитаны торговых судов поехали и поехали на тему того, куда катится мир, куда смотрит генерал-губернатор и как много развелось чудовищ. Довольно скоро тема себя исчерпала и собравшиеся потихонечку начали расходиться – [270](#).

## 559

И действительно, спустя некоторое время он утратил к Вашему кораблю всяческий интерес. Так же неожиданно, как и привязался. Впрочем, кто знает, что на уме у морского чудовища.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Ладно, не до него сейчас – [243](#).

## 560

Море журчит, альбатрос кричит, а путешествие продолжается!  
*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*



[561](#)



[562](#)



[563](#)



[564](#)



[565](#)



[566](#)

## 561

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

Только что был штиль, и вдруг, ни с того ни с сего, на Вашем пути вырастает громадная волна, в которой с трудом угадываются человеческие черты.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Ваши люди встревожены и ожидают Вашего решения.

- Атаковать - [826](#)
- Заговорить - [830](#)
- Поменять курс - [835](#).

## 562

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

Вы доплываете до тёмного кораллового рифа, окружённого такой же тёмной водой. На нём сидит какое-то чудовище, напоминающее нечто среднее между морским змеем и женщиной с щупальцами вместо волос.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Кажется, что ей нет дела ни до Вас, ни до Вашего корабля. Как Вы поступите?

- На всякий случай, Вы откроете по чудовищу пальбу - [827](#)
- Нас не трогают - и мы не будем - [354](#).

## 563

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

В небе, на пути следования Вашего корабля, появляется морская виверна<sup>clxxi</sup>, покрытая чешуёй и обладающая гребнем и жабрами.

Заметив Вас, эта тупая злобная тварь начинает пикировать и идти на спуск.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Не самый серьёзный противник, но достаточный, чтобы устроить немалые проблемы и заставить с собой считаться.

*Выдержите одну, две или три стандартных проверки!*

*Если выдержали три – [831](#)*

*Если две – [352](#)*

*Если одну – [268](#)*

*Если ни одной – [348](#).*

## 564

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

В ночном небе над кораблём пролетает ужасная морская карга с длинными спутанными волосами и обветренным лицом. Её кожа усеяна бородавками, а длинные чёрные клыки выступают изо рта.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Естественно, это не уходит от внимания Ваших людей. Будете стрелять в это чудовище, или просто проигнорируете? Как говорится, не трожь – не воняет. Но эти гадины вызывают бури и топят корабли в водоворотках или разбивая об рифы.

- Отдадите приказ стрелять по ведьме – [498](#)
- Пусть живёт – [578](#).

## 565

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

Прохладный вечер кажется милым и бодрящим...

...Но ровно до тех пор, пока на корабль не налетает орава громадных кровожадных нетопырей. Рукокрылые твари путаются в такелаже, рвут паруса, кусают людей, множа хаос и внося сумятицу.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Ваши люди начинают сбивать их картечью из мушкетонов, пронзать абордажными пиками и рубить саблями. Ну и Вы, как капитан, должны показать всем пример и координировать действия.

*Выдержите проверку со сложностью 2!*

*Если всё успешно – [829](#), если не особо – [268](#).*

## 566

Встретив по пути знакомого капитана, Вы разговорились, вспоминая старые добрые времена. В какой-то момент Ваш знакомец

вспоминает, что по такому случаю у него кое-что припасено. Вот только Вы, вроде бы как, в завязке...

*Выдержите проверку, или запишите 1 пункт Алкоголизма!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

...Эх, будет время – нужно будет вот так посидеть с приятелями уже в спокойной обстановке, когда над душой не будет висеть дамокловым мечом никаких срочных и сложных дел и забот – [441](#).

## 567

Некоторое время ничего не происходит. Проходят и грусть, и кураж. Но и в этом, конечно, есть свои положительные стороны.

*Значение Авантюризма вернулось к исходному!*

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*



[568](#)



[569](#)



[570](#)



[571](#)



[572](#)



[573](#)

## 568

*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<sup>clxxii</sup>. 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 – [360](#).

## 569

*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<sup>clxxiii</sup> и урсулы<sup>clxxiv</sup>. 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 безобразия хулиганить!» - [828](#)
- Присоединиться к веселью – [832](#)

## 570

*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. В результате 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 – [101](#)
- Пусть собирают – [158](#)

## 571

*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 блокаузов то и дело показываются дула мушкетов.

В то же дело, и враг тоже не пальцем делан: пока несколько плавающих 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 – [99](#)
- Тихо свалить, пока Вас никто не трогает – [369](#)

## 572

*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 – [559](#)
- Пальнуть в него из пушки: может быть, скорее отвяжется – [547](#)

### 573

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

В небе, на пути следования Вашего корабля, появляется морская виверна<sup>clxxv</sup>, покрытая чешуёй и обладающая гребнем и жабрами.

Заметив Вас, эта тупая злобная тварь начинает пикировать и идти на спуск.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Не самый серьёзный противник, но достаточный, чтобы устроить немалые проблемы и заставить с собой считаться.

*Выдержите одну, две или три стандартных проверки!*

*Если выдержали три – [98](#)*

*если две – [109](#)*

*если одну – [129](#)*

*если ни одной – [89](#)*

### 574

Залпы орудийных батарей не сумели нанести сколь-либо ощутимый вред панцирю чудовища. Конечно, монстряга с лихвой ощутила на себе смысл термина «динамическое повреждение»: внутри, под панцирем, досталось и костям, и плоти. Но быстрой и решительной победы, которую вы планировали, предварительно выписывая круги и выбирая подходящую позицию, не получилось. Ладно бы с ней, так не получилось победы вообще.

Куснув напоследок своим клювом борт Вашего корабля, и оставив на нём ощутимую отметину, чудовище скрылось под водой.

Раньше эта черепаха мирно относилась к людям: никто не трогал её, и она никого не трогала. Теперь же, она запомнит ту боль, которую ей причинили, и станет топить корабли. И виноваты в этом будете только Вы. Да, галеон для неё – не самая удобная добыча. Но судам поменьше теперь придётся плохо.

Вы опростоволосились, капитан. И экипаж может не подавать виду, но сделал для себя некоторые выводы.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма и 5 пунктов Репутации!*

Вы тоже делаете вывод на будущее: лучше не ввязываться в сражение, если его можно избежать, а Вы не уверены в своей возможности одержать верх. Вы отвечаете за жизни своих людей, за свой корабль, за свою миссию, и за тех, с кем Вас сведёт жизнь, и кто пострадает по Вашей вине. Морское чудовище нужно либо уничтожить наверняка, либо не провоцировать.

Вы всё-таки не склонны воспринимать случившееся как поражение. Щадя своё самолюбие, Вы называете это решительным нападением, которое не увенчалось успехом. В конце концов, черепаха ведь никого не убила, а просто получила от Вас «заряд бодрости» и бежала. Да. Как-то так.

Тем временем, к месту «решительного нападения, не увенчанного успехом» подплывают какие-то корабли. Если верить их флагам, они входят в состав местного колониального флота и подчиняются генерал-губернатору, королевскому наместнику.

Довольно скоро Вы с ними поравнялись, и какой-то напыщенный индеец в роскошном камзоле с буфами и беретом с павлиньими перьями заявил Вам, что, дескать, приказом губернатора эти воды объявлены собственностью Испанской Короны. И в них нельзя рыбачить, ловить черепах и каракатиц, собирать крабов, заниматься китобойным промыслом и прочими действиями подобного рода. А то, что Вы делали только что – попадает (по его мнению) как раз под действия подобного рода.

Бойцы на губернаторских кораблях замерли в ожидании у своих пушек, фальконетов и кулеврин. Ваши люди напряглись.

*Эти испанцы что, рехнулись, что ли?*

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если она прошла успешно – [557](#), если нет – [546](#).*

## 575

Всё верно – люди важнее всего. Возможно, кто-то назвал бы такое поведение непрактичным, но Вам искренне жаль всех тех, кто думает подобным образом.



Зато Ваши матросы знают, что Вы – настоящий отец-командир, который никогда не струсит, не предаст и не бросит. И поэтому готовы следовать за Вами в огонь и в воду.

*Вы получаете +10 пунктов Героизма и +10 пунктов Вдохновения!*

...Пока здоровые помогают раненым, пиратская шхуна, одновременно полыхающая и пробитая, начинает медленно, но верно погружаться на дно. Да уж, денёк сегодня выдался не из лёгких – [200](#).

## 576

Граница, разделявшая обычного моряка и пирата, изначально была достаточно зыбкой. Мореплаватели по случаю занимались всем понемногу: торговлей, грабежами, захватом кораблей и фортов, охраной и перевозкой людей и грузов, участием в военных кампаниях по найму и так далее.

Основная, если можно так выразиться, «специальность» скорее определялась по ключевому роду занятий. Как и везде, свою роль играла политика.

С одной стороны, пираты иногда объединялись в достаточно мощные коалиции с чётко регламентированным кодексом поведения и признанными лидерами, как в легендарном «Береговом братстве» буханьеров. И в каких-то вопросах подобное общество было даже демократичнее, чем в иных державах: капитаном корабля могла быть женщина, а в состав экипажа могли входить сарацины, китайцы, католики, гугеноты и иудеи.

С другой стороны, подобная картина наблюдалась далеко не всегда и не везде, а примерно половина сражений, выпадавших на нелёгкую долю пиратов, происходила не с торговыми и не с военными судами, а с другими пиратами, конкурировавшими за влияние в регионе, избавляясь от конкурентов и грабя награбленное.

Среди всех прочих пиратов каперы отличались тем, что делали своё дело на законных, с юридической точки зрения, основаниях.

Человек, называемый арматором, который мог быть, а мог и не быть капитаном каперского корабля, приобретал за определённую сумму каперскую лицензию у властей. Затем он снаряжал корабль, который получал право грабить врагов державы, а при известных об-

стоятельствах – и захватывать корабли нейтральных держав, заподозренные в поддержке противника.

Как правило, брался сравнительно недорогой торговый корабль, и переоснащался под боевые нужды: на него ставилось небольшое количество пушек и фальконетов, иногда – бронированные листы, и всё, капер<sup>clxxvi</sup> готов.

Разумеется, расходы на приобретение и оснащение корабля, найм команды и покупку каперской лицензии всегда соотносились с риском. Полноценный боевой корабль, оснащённый и вооружённый по последнему слову, с профессионально обученным экипажем, включая грамотных офицеров, умелых канониров и моряков, позволял награть приличную сумму. Но он влетал в весьма приличную сумму, которую мог себе позволить далеко не всякий. И, несмотря на это, его тоже могли захватить, утопить, экипаж мог предать, и так далее. С другой стороны, какая-нибудь раздолбуха, тонувшая от чиха, позволила бы значительно сэкономить, но вряд ли окупилась бы даже расходы на собственную покупку.

В итоге, всегда требовался какой-то компромисс. Снаряжая корабль, арматор рассчитывал на свою долю с предприятия. И это был выгодный бизнес. Каперы не являлись военнообязанными и не участвовали в военных кампаниях. Более того, они всеми силами избегали столкновений с боевыми кораблями вражеских держав, стараясь добиться высокой выгоды при малых рисках. Они выбирали своими жертвами беззащитные или слабо защищённые корабли. Конечно, изредка встречались истовые патриоты, которые нападали на боевые корабли и иногда одерживали верх, но это всё-таки было редкостью.

Обычно каперская тактика сводилась к тому, чтобы налететь целой сворой на торговое судно и убедить его сдаться без боя. Для этого каперам было важнее иметь скорость и манёвренность, чем огневую мощь и защиту, поэтому пушки пускались в ход редко, их было немного (что снижало общий вес корабля) и они в большей степени были нужны для запугивания, а бронелисты так и вовсе использовались нечасто.

Ввязываться в настоящий бой каперы не желали даже при численном превосходстве: профессионально обученные морские пехо-

тинцы на малых лодочках брали на абордаж большие суда, при условии, что их многочисленных экипаж не хотел и не умел сражаться.

Не имея каперского патента, человек не имел права присваивать себе корабль, даже в том случае, если он принадлежал пиратам, от которых он отбил: рано или поздно он был вынужден привести этот корабль в порт какой-нибудь державы, и у него просто конфисковали бы подобное судно, как и всё, добытое без лицензии.

В своё время каперы наделали шуму, грабя не только вражеские, но и нейтральные суда, в результате чего владельцы судов, как правило, не могли вернуть их обратно законным путём. Ведь суды проводились властями, продавшими каперу патент, и принимали решения в пользу последнего, поскольку были заинтересованными лицами.

В результате этого безобразия, стараниями нейтральных стран законы, связанные с каперством, стали более ужесточёнными и формализованными.

К примеру, капер не мог обладать лицензиями сразу нескольких держав, даже если они состояли в военном союзе, поскольку в подобном случае он мог выбирать, в суд какой державы вести «приз» - захваченный корабль и всё, находящееся на борту.

Суд учитывал всю процедуру захвата корабля, в деталях и подробностях, обращая особое внимание на применение силы и обращение с военнопленными, и принимал решение. В результате капер получал либо процент от добытого, в эквиваленте от стоимости, либо оштрафовывался, вплоть до лишения награды и лицензии.

В том случае, если в захвате принимало участие несколько кораблей, доля от приза делилась пропорционально вкладу в общее дело.

Каперские патенты старались не выдавать могущественные морские державы, которым, с одной стороны, хорошо жилось и без этого, а с другой – подобные действия могли принести им больше вреда, чем пользы. К примеру, Испания, занимавшаяся активной морской торговлей со многими державами, считала разумным не ввязываться в подобные авантюры и не портить отношения с партнёрами.

Зато патенты охотно выдавались державами, либо не имевшими собственного военно-морского флота, либо имевшими слабый флот.

С одной стороны, сама продажа лицензий (которые время от времени требовалось продлевать, поскольку они выписывались лишь на оговоренный срок) пополняла казну государства, а с другой – доходы с грабежей над противником тоже играли на руку.

Поэтому каперство, в отличие от повсеместно осуждаемого банального пиратства, хвалилось и поощрялось, как благородное занятие почтенных людей и патриотов.

Но помогая в войне лишь косвенно, каперство, как тактика слабого, не спасала от поражения, а лишь оттягивала его, ведь каперы нарушали вражеское снабжение, всеми силами избегая настоящего боя.

Интересным был и тот факт, что лицензии, выданные властями, которые правят официально, но не владеют ситуацией по факту, не имели под собой юридической силы, в то время как патент, выданный какими-нибудь повстанцами, обладающими властью в стране пусть не юридически, но фактически – признавался морскими державами в качестве законного...

...Разбитый Вами наголову сброд был слаб, и тому были причины. Основной корабль этого, с позволения сказать, флота был побеждён Вами ещё в прошлом сражении. И, судя по всему, он являлся тем самым капером, оснащённым, с обученной командой, промышлявшим грабежами в крупных масштабах. А здесь просто находилась его укреплённая база с награбленным, включая захваченные корабли и дозорных. Побитые при захвате корабли не ремонтировались в дальнейшем: тратить на это средства, по мнению капера, не было никакого резона. Отсюда и результат.

Теперь, когда Ваш корабль остался один-одинёшенек в этой бухте, крепость открыла по Вам пальбу, без опасений ранить своих. Впрочем, назвать это «крепостью» можно было лишь с некоторой натяжкой.

Да, укреплённая база. Но – не более.

Вам, в своё время, приходилось заниматься осадой и взятием настоящих прибрежных крепостей, расположенных при портах морских городов могущественных держав. А это так, мелкое недоразумение на пути к цели.

Не бастионный форт укрепленного города, а всего лишь какой-то артиллерийский замок морально устаревшей конструкции, с несколькими башенками, галереей, амбразурами и бойницами, и связанная с ним вдоль побережья сеть блокгаузов, соединённых земляными укреплениями. Вот и все силы линии береговой обороны. Нет, конечно, это лучше чем ничего (для неприятеля), но для Вас это «тьфу» в сравнении с тем, что приходилось брать ранее когда-то, имея в резерве куда меньшие силы и возможности.

Впрочем, расслабляться и недооценивать врага никогда нельзя. Многих великих мореплавателей сгубила самонадеянность, а выдающиеся морские волки находили свою погибель в битвах, казавшихся для них заурядными...

*Выдержите проверку со сложностью 3!*

*Если всё успешно – [103](#), если не очень – [49](#)*

### 577

Ну, что ж, у Вас есть все шансы...

*Выдержите проверку со сложностью 5!*

*Если всё успешно – [250](#), если нет – [355](#)*

### 578

Что ж, Вы решили не связываться. Это Ваше право. И Ваше решение ни сколечко не ударило по Вашему авторитету – [377](#).

### 579

При поддержке своих верных офицеров, Вы вскоре восстановили контроль над ситуацией. Но оставался главный вопрос – как поступить с виновными. На корабле, собрались, мягко говоря, далеко не ангелы. И не все пришли служить по собственно воле: кто-то попал в долговую кабалу, кого-то продали во флот, кого-то завербовали силой, кого-то сослали по приговору суда...

В массе это – откровенный сброд, понимающий только грубую силу, и если с ними нянчиться – в один прекрасный день они могут просто сместить Вас или, скорее, убить.

Мятеж – это не такая провинность, за которую достаточно просто пригрозить всем пальчиком и сказать: «Ай-ай-ай! Больше так не

делайте!». Помиловать всех – неоправданно мягко: Вас просто никто не поймёт, ни свои, ни чужие. Пропускать всех под килем – слишком долго, перевешать всех – народа слишком много.

Как Вы намерены поступить?

- Казнить всех участников мятежа – [179](#)
- Казнить только зачинщиков и не трогать остальных – [144](#)
- Казнить зачинщиков и высечь шпицрутенами остальных – [127](#)
- Высечь всех шпицрутенами – [167](#).

## 580

Долгое время не происходит решительно ничего, достойного упоминания. И это – уже хорошо.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

*Испытайте судьбу!*



[581](#)



[582](#)



[583](#)



[584](#)



[585](#)



[586](#)

## 581

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

Проплыв неделю без особых происшествий, Вы обнаружили так называемый Замковый Остров, большую часть которого занимали руины некогда внушительного форта в окружении чахлах деревьев и крутых скал. Вдоль побережья острова собрались обломки кораблей, гниющие водоросли с множеством рыбьих костей и ракушек.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

У этого места дурная слава, но Вы бывали здесь много раз и раньше, поэтому не разделяете подобных суеверий...

Но экипаж крестится и боится сходить на берег.

- Заставить их – пусть уважают и слушаются своего капитана! – [87](#)
- Пойти у них на поводу – [368](#).

## 582

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

На рифе, мимо которого проплывает корабль, сидит достаточно жуткая сирена. Её спутанные зелёные волосы похожи на водоросли, синеватая кожа бледная, как у покойницы, а водянистые ярко-синие глаза таят золотой отблеск.

Она поёт жуткую песню, и каждый, кто слышит её, начинает томиться тоской и яростью, впадать в депрессию и поднимать из глубин души томительные и горестные воспоминания...

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма, но получаете 1 пункт Плаванья!*

Первым в себя приходит Оливер, и вскоре уже бежит к борту с мушкетеном в руках.

- Пусть пристрелит эту тварь! – [78](#)
- Не смей! – [104](#)

### 583

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

По морю мимо Вас проносится камбион, морской демон, дитя ведьмы и суккуба, в сопровождении кавалькады скачущих рыб с человеческими головами!

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма, но приобретаете 1 пункт Плаванья!*

Какая мерзость! Вашим людям это не нравится, но кораблю не угнаться за чудовищами, да это и не требуется – [415](#).

### 584

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

Бороздя океанские просторы, Вы замечаете тролльвала, на спине у которого едут морские черти! Помимо рогов у них есть плавники, ласты, жабры, зелёная чешуйчатая кожа и рыбоподобные хвосты!

Промчав мимо Вашего корабля, они смеются и показывают языки. Возмущённые люди желают открыть пальбу, но Вы нехотя удерживаете их: пальба может привлечь внимание тролльвала, а Вам только этого сейчас и не хватало.

*Вы теряете 2 пункта Авантюризма, но приобретаете 1 пункт Плаванья!*

Что поделаться, неприятно, но это, право же, мелочи – [524](#).

### 585

Падре Сабатини рассказывает историю о том, как Папа Сильвестр I одолел морского змея, отдалив Конец Света. Любо-дорого слушать!

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

Впрочем, всё это хорошо, но нужно и дело делать – [429](#).

### 586

*Если Вы попали на этот параграф раньше, не читайте написанного ниже, а сразу переходите на параграф [250](#)*

Вы замечаете громадную морскую гидру, ведущую сражение сразу с несколькими кораблями.

*Вы получаете +1 пункт Плаванья!*

Конечно же, это не Ваше дело, но исход битвы ещё не предрешён: чудовище сильное, зато у людей есть пушки и чувство локтя. Вмешаетесь, или не будете терять время, и рисковать жизнями своих людей?

- Плыть дальше – [69](#)
- Вмешаться – [28](#)

### 587

Ну, надо, значит, надо. Вы капитан, Вам виднее. И черепах Вам не жалко. Особенно, когда наблюдаете за тем, как много монстров наплодилось вокруг в последнее время.

*Выдержите проверку со сложностью 20!*

*Если всё успешно – [351](#), если нет – [574](#).*

### 588

Вслед уходящему кораблю доносятся истерические крики и проклятья отвергнутой женщины. Пусть даже и чудовища. Хотя и привлекательного чудовища. Впрочем, Вы отплыли уже достаточно далеко и не слышите их – [360](#).

### 589



Переведя дух, Вы не сразу осознали, что совершили нечто такое, что ранее считалось просто невозможным...

*Вы получаете +5 пунктов Авантюризма, +50 пунктов Героизма, +50 пунктов Вдохновения, +50 пунктов Репутации!*

Ну что ж, по такому поводу необходимо закатить пирушку. Но не забывайте, что торжество – торжеством, а Вы – в завязке.

*Выдержите проверку, или прибавьте 1 пункт Алкоголизма!*







Ладно, поплыли – [250](#).

## 590

Вы были уверены, что приняли единственно верное в сложившейся ситуации решение. Лучшая битва – та, которая не состоялась, и если есть возможность избежать ненужного кровопролития, пусть будет так. Вы заботились о своих людях, отвечали за свой корабль, и в этом не было трусости.

Оставалось надеяться на то, что попутный ветер и выучка экипажа не подведут. Поцеловав нательный крест, Вы молили Бога о том, чтобы, если можно, сия чаша Вас миновала.

*Испытайте судьбу!*

|   |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">591</a>   | <a href="#">592</a>   | <a href="#">593</a>  | <a href="#">594</a>   | <a href="#">595</a>   | <a href="#">596</a>   |

## 591

Птицы неслись слишком быстро, и шанса бежать просто не было. Оставалось лишь принимать бой.

Но инициатива была упущена. Будь их хоть немного поменьше к тому моменту, как они налетели на Вас – и всё могло бы завершиться иначе.

А так – они склевали и растерзали экипаж, изорвали паруса и оснастку, и превратили корабль в носимый волнами безжизненный труп – [550](#).

## 592

Птицы настигли корабль. Это было ужасно, но, с другой стороны, паруса не были повернуты к этой ораве, потому они не влетели в них целой тучей, сломав мачту и опрокинув корабль, а лишь слегка

зацепили. Ну как «слегка»: досталось им, конечно, основательно. Но их не уничтожило вконец.

С другой стороны, Вы упустили свой шанс сократить своевременными залпами их численность, за что теперь и Вы, и Ваш экипаж, расплачивались.

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма!*

Но шанс, пусть и небольшой, по-прежнему оставался – [71](#).

### 593

Слава Богу, ветер и команда не подвели, а «Иосиф Обручник» благополучно оторвался. Какое-то время в небе над морем ещё звучали крики преследователей, но вскоре Вы ушли достаточно далеко. Моряки ликовали, молясь и пританцовывая, а солнце светило ясно и ласково согревало своими лучами.

*Вы получаете +5 пунктов Авантюризма, +20 пунктов Героизма и +20 пунктов Вдохновения!*

Правда, Вы уклонились от курса. Но это, право же, уже были мелочи – [250](#).

### 594

К сожалению, Вам не удалось набрать должной скорости, чтобы оторваться от птиц далеко. С другой стороны, Вы просто отошли у них с пути, и те пролетели мимо, не обратив на Вас внимания.

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

Судя по всему, у них и без Вас хватало собственных дел и забот – [300](#).

### 595

Ну же, ну же, ну же! Остаётся ещё чуть-чуть поднажать! Птицы размахивают своими огромными крыльями, угрожающе кричат, занеся свои смертоносные когти.

Матросы стреляют в преследователей из мушкетов и фальконе-тов, в надежде несколько поумерить их пыл, и в этом, конечно, есть своя польза и смысл. Но эти жалкие потуги, конечно же, не сравнятся с орудийным залпом целой артиллерии...

...Который Вы так и не стали давать, пока у Вас был такой шанс, предпочтя сражению отступление...

Отрыв, слава Богу, есть, но он совсем ещё небольшой и пока ещё неизвестно, удастся ли Вам избежать этой жуткой встречи...

*Выдержите проверку!*

*Если она успешная, «Иосиф Обручник» благополучно оторвался и ушёл от преследователей, оставив пернатых бестий ни с чем!*

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

*Впрочем, расслабляться не стоит, впереди ещё долгий путь, полный преград и опасностей – [377](#).*

*Если же проверка провалена, Вам, как и Вашему экипажу, пришлось очень худо...*

*Потеряйте 2 пункта Авантюризма!*

*Впрочем, битва ещё только начинается – [71](#).*

## 596

Птицы неслись слишком быстро, и шанса бежать уже просто не было. Конечно, заметить Вы «облако» раньше и поверни паруса сразу, всё могло бы сложиться иначе. Но история, как известно, не знает со-  
слагательного наклонения...

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

*Оставалось лишь одно: принимать почти безнадежный бой – [71](#).*

## 597

Фактически, это означало разрешение вершить самосуд. Но Вас это сейчас попусту не заботило. Впрочем, в скором времени Вам стало явно не до того, потому что в пределах видимости нарисовались корабли, спешившие в Вашу сторону. Необходимо было срочно принимать меры и отрываться. Конечно, может быть, это и не союзники недавно разбитых врагов, но рисковать нельзя: «Иосиф Обручник» был явно не в той форме, чтобы дать им отпор прямо сейчас – [377](#).

## 598

Вдали маячил линейный корабль Ангеррана Д`Ладье, заклятого врага короля Ральфрика, его внучатый племянник и воспитанник. Француз так и не сумел забыть и простить потерю Кокани.

Его стодвадцатипушечная махина вполне способна раздавить «Иосифа Обручника», если он окажется на пути «Космократора», как претенциозно назвал свою шхуну Ангерран.

Нужно бежать, и срочно. А с Лорентином разберётесь позднее – [250](#).

### 599

Это достаточно сложно. Но, на данный момент, в этом нет ничего невозможного.

*Выдержите проверку со сложностью 25!*

*Если всё успешно – [589](#), если нет – [49](#).*

### 600

Оттерев платком кровь со своего абордажного палаша, Вы отмечаете царящий кругом кавардак, понимая, что свободных рук катастрофически не хватает.

Вы подзываете своего первого помощника, толстяка Оливера, и приказываете прежде всего...

- ...Позаботиться о раненых, пока кому-нибудь не стало хуже – [575](#)
- ...Забрать всё ценное с вражеского корабля, пока он не ушёл ко дну – [400](#)

### 601

Крикнув от боли, раненный монстр устремился к кораблю!

*Бросьте две игральные кости и сложите результаты! Это – сложность проверки, которую необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [700](#), если нет – [637](#).*

### 602

...В конечном итоге, Вам дали лодку и Вы, пусть и не без приключений, добрались до ближайшего островка. Одни думали, что это временная блажь, и когда-нибудь Ваши мозги прояснятся, другие, что

это всерьёз и надолго, и Вы – потерянный человек. Прожив какое-то время на островке, Вы поняли, что в чём-то Ваши люди были правы, как бы ни было неприятно Вам это признавать.

Во-первых, здесь не было никакой любви: это была всего лишь страсть с продолжительным увлечением. Вы не знаете, может быть у морских жителей иная мораль, или дело не в культурных отличиях, а конкретно в Вашей мелюзине, но на суше для женщин, которые ведут себя подобным образом при встрече с незнакомым мужчиной существует вполне конкретное название.

Во-вторых, король доверил Вам ответственное поручение, которым Вы пренебрегли. У Вас есть ответственность за судьбу своего корабля и экипажа, а Вы просто плюнули на всё и пошли на поводу у чувств. Действительно, наваждение какое-то.

В-третьих, мелюзина-то осталась в своей стихии: кругом её родной океан. А Вы – теперь находитесь один на необитаемом острове. Ну, как один, его нельзя назвать необитаемым, вот только населяют его отнюдь не люди. Например, тут ходят жаболюди, такие причудливые создания с жабыми головами, оливково-зелёной влажной кожей и плавательными перепонками на пальцах. Эти существа ходят-бродят вокруг с сетями и копьями, расставляют ловушки на местную живность.

А ещё тут есть летающие медузы. Есть людоящеры с грубой ороговевшей кожей. Есть баранцы: такие бараны с человеческими головами, или существа с бараньей шерстью и рогами барана. За ними охотятся вульфийцы – человекообразные волки. А ещё тут есть большая крыса, которую вы прозвали «крысень», и птица с огромным клювом, которую Вы прозвали «клювень». Она собирает своим клювом обломки кораблей, которые приносят волны, а потом делает из них гнёзда для своих детей.

Вы помните, что птица Рух кормит своих детёнышей слонами. Тут птицу Рух Вы не видели. Зато тут были два огромных морских великана, между ног которых Вы проплыли, когда добирались до острова: они боролись и даже не обратили на Вас внимания.

Поблизости иногда проплывает корабль. Он мрачный и жуткий. Вы не пытаетесь привлечь его внимание, потому что не хотите к нему на борт. Это не тот корабль, который мог бы помочь в беде. Нет, это

не пиратский корабль, но он гораздо хуже. Им управляет ревенант – жуткий дух несправедливо убитого человека, движимый жаждой отмщения, и не останавливающийся ни перед кем и ни перед чем на своём пути. А экипаж у него крысолаки – крысы-оборотни, которые умеют перекидывать в коротышек с отвратительными крысиными чертами. Вы видели издалека, как они ползают по мачтам и такелажу.

Несколько раз Вы замечали в воде рыбу с клювом осьминога: зубастой пастью, глазами, свисающими ниже подбородка, и витыми рогами. Ещё у неё было четыре лапки. На неё охотились калмароликие создания, приручившие парящих медуз.

Вода здесь вязкая как кисель. В ней водятся пузырящиеся создания, казалось бы, состоящие из одних пузырьков. А иногда из-под земли вырываются обжигающие струи горячего пара. Из моря иногда выскакивают рыбы, напоминающие дротики: они вытыкаются в деревья, и этих рыб можно сразу есть. Но Вы уже сыты ими по горло.

Иногда на сушу выползают другие рыбы: с длинным как у угря телом, большим спинным плавником, могучим хвостом и плавниками. По сторонам от головы растут щупальца, словно у осьминога, на голове находятся три глаза, один за другим. Тело у этой рыбы цвета морской волны, а пузико оранжевое, с прозрачными мембранами, источающими слизь, на которой рыба «плывёт» по суше.

На острове есть каменные идолы – побитые, потресканные, покрытые мхом и выглядящие жалко. Видимо, когда-то тут жили язычники, которые им поклонялись, а теперь этих людей и след простыл...

...Таким был Ваш новый (как Вы надеялись, временный) дом, на котором Вам предстояло провести ещё немало времени – [699](#).

## 603

Вы сохранили им жизнь. Не особенно церемонясь, Ваши люди связали их, и Вы объяснили, что это для их же безопасности: уплывая Вы разрежете верёвки одному из них, и он поможет остальным. Ладно, впереди Вас ожидали куда более интересные вещи.

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) хвати-

ло 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. Корабль, 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 призовую 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 сдаться, 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 наступит. А выбросить его за борт – это тоже срыв всей миссии, хотя на море бывает и всякое. Да и не в нём одно 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](#)

#### 604

В португальском порту Вас приняли достаточно тепло и радушно. Повстречав немало знакомых капитанов, Вы вспомнили старые добрые времена, потравили байки и малость подурачились.

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

Ладно, хорошего понемногу – [300](#).

#### 605

По словам шведского капитана, в тролльвалов в северных широтах развелось просто видимо-невидимо. На суда нападают, людей пожирают, всю торговлю испортили. Если бы не Братство Святого Сильвестра, то неизвестно, как дальше жить.

Да, море в эти дни богато на чудовищ – [250](#).

#### 606

Не стоит недооценивать подобную шушеру. Она бывает довольно опасна. При условии, конечно, если экипаж канонерок достаточно опытный.

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

*Если всё прошло успешно – [620](#), если нет – [355](#).*

#### 607

Почему бы и нет? Подплыв к тролльвалу, Вы заводите разговор с обитателями гарнизона. Те объясняют, что это создание приручено и не представляет никакой угрозы для людей. Во всяком случае, для тех, кто не представляет угрозы для него, и для гарнизона.

Однако, не всё так просто.

Практика приручения страшных диких зверей, и даже морских чудовищ, встречается в преданиях, житиях святых, а также в знаменитых легендариях, наподобие «Золотой легенды» епископа Генуи,



Иакова Ворагинского. Они могут служить людям и доброму делу во благо.

Но это встречает понимание и одобрение далеко не у всех, и в Братстве Святого Сильвестра едва не возник раскол по этому поводу: часть братьев считает, что всех морских чудовищ необходимо перебить полностью, и без разбора, часть – что убивать следует лишь в том случае, когда существо представляет угрозу для жизни людей и его невозможно приручить.

Кто-то просто убивает тех же тролльвалов ради шкур и бивней, и даже за это нельзя упрекать: чудовища потопили немало кораблей и сожрали немало мореплавателей.

Великий Магистр занял компромиссную позицию, желая угодить всем и сразу. Но так не получается. Даже генеральный капитул пока не сошёлся в едином мнении по этому вопросу.

Ладно, всё это интересно, но Вам уже правда пора – [208](#).

## 608

Да уж, многих до сих пор трясёт. И их нельзя за это винить. Но всё-таки Вы победили. Страшные монстры повержены, а «Иосиф Обручник» продолжает плаванье.

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

Что ж, впредь нужно вести себя осмотрительнее. Впрочем, океан, сколько бы о нём ни узнали мореплаватели, всё равно остаётся во многом непредсказуемым. Он не перестаёт удивлять Вас, то пугая, то радуя. И Вы не можете без этого – [377](#).

## 609

Шведский капитан рассказывает Вам, что недавно один из кораблей, которые он встретил по пути сюда, был потоплен кракеном. Тот обвил своими щупальцами мачты, изорвал паруса и такелаж, и утянул линейный корабль под воду. Да, развелось чудовищ разных, крупных, малых и опасных. Слава Богу, есть Братство Святого Сильвестра, которое ведёт с ними непрестанную борьбу.

Обсудив всё, что только возможно, Вы продолжили путь – [377](#).

## 610

Без труда разгромив это плавучее недоразумение, Вы вскоре уплыли, забыв о нём, как о прошедшей плохой погоде.

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

Что ж, измельчал пират, да – [300](#).

## 611

Узнав Ваш корабль, французы берут направление круто по ветру, в носовых и кормовых надстройках открываются орудийные порты, враг готовится к бою. Ну, ничего, и не таким рога обламывали.

*Бросьте игральную кость трижды и сложите выпавшие значения! Это – сложность проверки, которую необходимо преодолеть!*

*Если всё успешно – [621](#), если нет – [637](#).*

## 612

Салямалейкнувшись, торговец начал расписывать Вам достоинства своих ковров, которые разве что только не летают. У сарацинов это просто национальная традиция: пытаться впарить что угодно, по цене в триста раз больше реальной, выдавая ширпотреб за эксклюзив. Буквально через пять минут торгов цену можно сбавить раз в сто, а ещё через пять минут – и в двести. Поэтому, если принять их предложение сразу и не торгуясь – примут за редкого идиота.

В конечном итоге, Вы еле отвязались от навязчивого косматого шайтана. Но пусть лучше так, чем занимаются грабежами – [377](#).

## 613

О! Это уже выглядит серьёзно. Впрочем, и Вы – не пальцем деланный. Пираты, даже при численном превосходстве, за редким исключением всегда уступают офицерам регулярного флота.

*Бросьте игральную кость дважды, и сложите выпавшие значения! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!  
Если всё успешно – [624](#), если нет – [550](#).*

## 614

Ближайшие к Вам матросы остановились, но многих это не удержало. В скором времени крики радости сменились криками ужаса, а морская вода помутнела от крови моряков, пожираемых этими морскими отбросами. Ведь сколько же ходит легенд – про аргонавтов, и про Синдбада-Морехода, и других, где не раз и не два говорится о том, что нельзя доверять кому попало. И всё равно находятся наивные простаки.

Выхватив из-за пояса два флотских пистолета с овальными распушками, Вы стреляете за борт, сразив парочку чешуйчатых бестий. Наскоро разобрав мушкетоны, оставшиеся на борту матросы стреляют следом, стараясь отогнать кровожадных бестий, показавших своё истинное лицо, и организовать спасение членов своего экипажа.

На воду спускаются шлюпки, матросы подбирают выживших, отгоняют баграми чудовищ и стреляют в тех, кто норовит раскачать и опрокинуть лодки. Весь этот кошмар длится достаточно долго и, в конце концов, хоть и погибло немало людей – есть и выжившие.

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма, но приобретаете 10 пунктов Героизма, 10 пунктов Вдохновения и 15 пунктов Репутации!*

Утешает уже и то, что могло быть намного хуже, не вмешайся Вы сразу – [354](#).

## 615

Чтобы спасти свой корабль, от Вас потребуются всё мастерство бывалого мореплавателя!

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – это сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё успешно – [250](#), если нет – [440](#).*

## 616

Не ощущая подвоха, Вы подплываете к союзному судну, но в Вашу сторону неожиданно летят облака картечи, а флаг сменяется на пиратский. Что ж, умно. Вот только эти сволочи не представляют с кем связались.

*Бросьте пять игральных костей, и сложите полученный результат! Это – сложность проверки, которую необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [627](#), если нет – [352](#).*

### 617

Ну что ж, они настроены повоевать – и Вы тоже. У них каравелла, а у Вас галеон. Значит, преимущество на Вашей стороне.

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – это сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё хорошо – [625](#), если нет – [49](#).*

### 618

Падре Сабатини, конечно же, это одобрил. Да и некоторые суеверные матросы тоже. Но остальные увидели в этом блажь, трусость и глупость.

*Вы теряете 15 пунктов Репутации!*

Впрочем, Вы не теорема Пифагора, чтобы кому-то что-то доказывать. С другой стороны, если поступать всегда только по-своему и ни с кем не считаться – в один прекрасный день остальные тоже поступят по-своему, не считаясь с Вашим мнением – [208](#).

### 619

Потеряв голову, как и многие, Вы прыгнули за борт, присоединившись к своему экипажу. К сожалению, Вы не ощущали угрозы вплоть до того самого момента, как чьи-то острые, словно бритва, зубы вонзились Вам в глотку. Но было уже поздно... - [352](#).

### 620

В скором времени Вы уничтожили этих назойливых комариков, и продолжили прерванный путь.

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

*Заполонили уже весь океан, понимаешь – [250](#).*

### 621

После непродолжительной артиллерийской дуэли, Вы взяли французское судно на abordage и вскоре одолели неприятеля. Что ж, англичане будут Вам благодарны.

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

Не обладая каперским патентом, Вы не можете просто так взять и присвоить себе завоёванный корабль и его содержимое. Но нужно решать, как быть с французами, сложившими оружие.

- Сохранить им жизнь, но оставить без пороха, чтоб больше не хулиганили – [300](#).
- Забрать их для выдачи англичанам, и затопить корабль – [197](#).
- Перебить, чтоб другим неповадно было – [250](#).

## 622

Подплывая к ближайшему порту, Вы не сразу понимаете, что он французский. Уже было темно, флаг невозможно было различить, и Вы поняли это уже тогда, когда очутились внутри. Разворачиваться, и сразу же уходить на всех парусах было бы, по меньшей мере, подозрительно, и вызвало бы массу вопросов. Опять же, далеко не каждый француз на свете знал в лицо Вас или узнал бы Ваш корабль.

Но, всё-таки, Вы обладали определённой известностью, и в данном случае это не играло Вам на руку.

Пробыв в французском порту совсем недолго, но достаточно, чтобы притупить бдительность врагов, Вы также тихо уплыли, не дожидаясь, пока дежурный офицер, занятый досмотром других прибывающих судов, нанесёт визит к Вам.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Вопреки всем переживаниям и тревогам, в этот раз пронесло. Но не стоит надеяться, что так будет всегда – [208](#).

## 623

Спокойно и мирно разминувшись с датчанами, Вы проплываете дальше, заметив где-то вдали тролльвала, поднявшего внушительный фонтан. Иногда Вам кажется, что без этих разнохарактерных могучих и грозных страшилищ и море – не море – [377](#).

## 624

От пиратских посудин остались лишь дымящие обломки. Оставив их позади, Ваш бравый галеон продолжил плаванье.

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

Будут теперь знать, как безобразно хулиганить – [250](#).

### 625

Глядя на дрейфующие обломки, оставшиеся от затонувшего французского корабля, Вы понимаете, что даже маленькая Кокань может нанести ощутимый урон крупной морской державе.

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

Ладно, они сами напросились – [250](#).

### 626

Англичане рассказывают, как недавно совершили рейд, разгромив французский порт. Так их! Приятно слышать.

*Вы получаете +20 пунктов Вдохновения!*

Если бы у Вас не было таких надёжных союзников, Ваше плавание не продлилось бы так долго – [250](#).

### 627

Пираты были не промах. Но их ошибка была в том, что они не рассчитывали на бой с такой опытной командой. Что ж, у всех в этой жизни бывают ошибки. Вот только не всегда представляется шанс их исправить.

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

Ладно, поплыли – [250](#).

### 628

Команда надеется на Ваше мудрое руководство! Не обманите их доверие!

*Бросьте две игральные кости и сложите выпавшие значения!*

*Это – сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё успешно – [300](#), если нет – [550](#).*

### 629

В массе эти корабли не предназначены для ведения боя. Да ещё и пребывают в ужасном состоянии. Ну, что ж, если какого-нибудь торговца так и можно было бы взять на испуг, то в этот раз они явно прогадали.

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – это сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё успешно – [610](#), если нет – [637](#).*

### 630

Экипаж высадился на берег, вопреки всем заверениям падре Сабатини. И, вскоре приступив к сбору средств, матросы обсуждали его паникёрство и невежественное мракобесие. Но вскоре им стало не до смеха, поскольку остров пришёл в движение и из его центра исторгся мощный фонтан воды. А затем – раздался утробный рёв тролльвала. Перепуганные люди бросились к лодкам, но тварь резко всплыла, продемонстрировав свою чудовищную морду.

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

*Если всё хорошо – [645](#), если нет – [550](#).*

### 631

Ваши тревоги не оправдались. Люди собрали всё, что могли, пополнили запасы, подлатали судно, и вскоре прерванное плавание возобновилось.

*Вы получаете +15 пунктов Вдохновения!*

*Прям камень с души! Нервишки пошаливают, не иначе – [208](#).*

### 632

Фу! Вся палуба теперь провонялась трупным ядом! Смрад стоит просто невероятный. А вымазанный этой мерзостью палаш – даже в руках держать противно. Но это всё мелочи. Главное, что Вы и Ваши люди задали перца этим утопырям.

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

Ладно, осталось только избавиться от этой гадости как положено и вычислить палубу как следует. Ой, и не завидуйте же Вы тому, кто

будет всем этим заниматься. В такие моменты Вы радуетесь, что Вы – капитан. Впрочем, обычные матросы нередко рады тому, что на них не лежит бремя Вашей ответственности – [354](#)

### 633

На подобных кораблях плавали высокопоставленные братья Ордена. Если и не гроссмейстер, то, быть может, приоры, маршалы или командоры.

На данный момент экспансия Братства Святого Сильвестра привела к тому, что Орден обладает немалой военно-экономической и политической силой. В его распоряжении есть провинции со своими поселениями и крепостями, а символом является якорный крест<sup>clxxvii</sup>.

Вы знаете, что у Ордена есть много отделений, каждое из которых обладает и своими отдельными флагами, которые могут использоваться вместе с основным. На них бывают пирамидки из пушечных ядер, гарпуны и так далее.

Братство, кто бы и что о нём ни говорил, приносит вполне конкретную, ощутимую и видимую пользу. Ну а то, что у многих его членов могут быть и собственные мотивы – так у кого их нет? По сути, Братство Святого Сильвестра уже стало королевством со своим королём, но есть и определённые особенности.

Во-первых, хотя Великий Магистр назначается генеральным капитулом на пожизненный срок, он не имеет права редактировать устав Братства, чем мог бы усилить свою власть, и не имеет права единолично принимать многие решения, без одобрения генерального капитула, хотя формально любой брат Ордена обязан исполнять его приказы беспрекословно.

Во-вторых, в Ордене существует чёткое деление по рангам: братья-рыцари, братья-оруженосцы и капелланы. Ещё есть новообращённые – неофиты, а также претенденты, ещё не прошедшие посвящение. Существует и чёткое разделение обязанностей: например, приоры руководят «провинциями», командоры – крепостями, маршалы – финансами. У Ордена есть деньги, земли, крестьяне.

В-третьих, в Братстве состоят люди разного происхождения и разных убеждений. Фактически, для вступления достаточно обладать собственным вооружённым кораблём, являться частным лицом, не со-



стоящим на службе регулярного флота какой-либо державы, желать сражаться с морскими чудовищами и изъявить желание вступить в Братство на правах облата, то есть – «предлагающего».

Для этого нужно либо заплатить членский взнос на поддержку благого дела, либо пройти назначенное испытание, назначенное капитулом провинции. В деле борьбы с общей угрозой в лице морских чудовищ, Братство ведёт дела и с протестантами, и с сарацинами, и хотя они не могут добиться положения в Ордене – они могут в нём состоять и бороться за общее дело.

Рядовой капитан, не имеющий дворянского происхождения, но добившийся высоких успехов на поприще борьбы с морскими чудовищами, а также являющийся истово верующим человеком, имеет заметные шансы заработать авторитет и занять высокий пост, в то время как дворянин-неофит без признания и заслуг может оказаться у него в подчинении.

При всём Вашем настороженном отношении, Вы скорее рады тому, что такое Братство существует. Баркалон проплывает мимо Вас, а на его бортах и реях красуются вывешенные туши и головы поверженных чудовищ и, время от времени, известных пиратов.

*Вы получаете +10 пунктов Вдохновения!*

Да уж, то ещё зрелище. Зато плавать спокойнее – [250](#).

## 634

Судно пребывает в ужасном состоянии. Мачты обрушены, паруса и такелаж изорваны, борт весь в пробоинах и дал течь. Экипаж убит. Совсем недавно здесь была битва, кругом плавают бочки, щепки, обломки рангоутов. Корабль ещё дрейфует на волнах, но ему уже недолго осталось. Возможно, это сделали португальцы. Возможно, что пираты. А может быть, и англичане, с которыми у испанцев не так давно завершилась очередная война. Завершилась сокрушительным разгромом испанского флота.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

А, впрочем, какая разница. На душе в Вас в любом случае теперь гнетущее предчувствие – [250](#).

## 635

Кошмар! Ну и погодка! Впрочем, Вам не впервой.

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – это сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё хорошо – [197](#), если нет – [49](#).*

### 636

В португальском порту Вы встречаете старых знакомых, которые всю гуляют и веселятся. Да, от Вас потребуются вся Ваша воля и выдержка, чтобы снова не сорваться и не уйти в запой, как раньше.

*Выдержите проверку, или добавьте пункт Алкоголизма!*

Таких встреч Вам сейчас лучше всего избегать. Многих славных моряков сгубили не клыки тролльвала, и не пиратская пуля, а проклятое пойло – [300](#).

### 637

- Вы что, серьезно? – нахмурился дородный монах, барабаня по столу пухлыми пальцами. – Такие глупости говорите, что просто ни в какие ворота. Просто сижу и дивлюсь на вас. Как же так можно-то, а? Всеу есть какой-то предел. А вы тоже хорошо – сидите тут, и уши свои развесили, когда такой бред рассказывают.

- Ну, знаешь ли, не нравится – садись и рассказывай сам, - буркнули ему в ответ.

- А я и расскажу, - не поведя бровью, заверил он – [354](#).

### 638

Ну-ка, ну-ка! Это кто это тут у Вас на борту недоволен? Покажите-ка этих людей? Такой вопрос нужно обсуждать вместе со всем экипажем. Как? Нет таких? Вроде бы все всем довольны. Ну как, во всяком случае, не имеют явных претензий. Парень в недоумении. Да тебя, братец, просто выставили как подкидного дурака, позабавиться, как тебе влетит по первое число. Так, где эти умники? Ага. Привязать к ним цепные книшпели и за борт...

...Ладно, отставить. Прогнать перед строем и дать по тысяче шпицрутенов за такие шуточки. И дураку – тоже сотню за дерзость. Глупость – не оправдание, а всего лишь причина.

*Вы получаете +15 пунктов Репутации!*

Совсем распустились, понимаешь – [208](#).

### 639

Это казалось поистине невероятным, но всё-таки Вашей флотилии удалось одержать верх над превосходящими силами противника, вопреки всем факторам, сулившим победу французам. Да уж, от такого удара они нескоро оправятся: контролировать торговый путь и грабить испанцев и англичан в таких объёмах уже не выйдет. А это сильный удар по экономике Вашего врага. Нет денег – нет и флота.

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

***Запишите достижение «Флотоводец»!***

Ну, что ж, кто бы мог подумать, что французский форт падёт по вине какой-то несчастной черепахи. Нет, ну, серьёзно. Порой мы принимаем совершенно несущественные решения, которые порождают цепочку событий. И в итоге каждая мелочь может оказаться тем, что определит целую жизнь.

Корабль повреждён. Вас самого едва не зашибло насмерть цепными кнеспелями<sup>clxxviii</sup>. Но это мелочи. Все живы, «Иосиф Обручник» на плаву, а это главное – [197](#).

### 640

Экипаж, конечно же, подчинился приказу. Но тотчас же усомнился в Вашей компетентности и адекватности.

*Вы теряете 20 пунктов Репутации!*

Как знать, как знать – [208](#).

### 641

Вы уже готовитесь к бою с французским судном, как морская пучина взрывается, и на поверхность появляется громадный тролльвал. Чудовище опрокидывает судно и уходит с ним на дно. Всё это вызывает у Вас достаточно смешанные чувства. С одной стороны, и от чудовищ иной раз бывает польза. Значит – не просто так они существуют на свете. С другой стороны, Вам не хотелось бы в один прекрасный день оказаться на месте французского судна – [377](#).

## 642

В подобных ситуациях люди начинают догадываться, почему на тех же нефах, в отличие от большинства кораблей, устанавливают по семь якорей. Ничего, Вам не привыкать.

*Бросьте игральную кость трижды и сложите выпавшие значения!  
Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!  
Если всё успешно – [197](#), если нет – [348](#).*

## 643

В английском порту всё дышит духом Старой Доброй Англии. Вы обсуждаете с местными капитанами то да сё, коснувшись, помимо всего прочего, вопроса войны с Францией. По словам англичан, на них уже несколько раз нападали, но они ещё держатся: подлатали форт, укрепили блокаузы, дополнили линию береговой обороны новыми орудиями, увеличили численность флота.

*Вы получаете +15 пунктов Вдохновения!*

Это хорошо – иметь таких союзников – [250](#).

## 644

Покидав через борт удивительной посуды энтэр-дреки, экипаж «Иосифа Обручника» начал сближать галеон с этой диковинкой. Казалось, механические матросы заняты своим делом, и не обращают на Вас и Ваших людей никакого внимания. Но всё равно рисковать не хотелось, поэтому люди согласились идти с Вами только как следует вооружившись.

Складывалось впечатление, что этот корабль-мехос действует сам по себе, без капитана, а населяющие его автоматоны нужны не столько для того, чтобы управлять, а скорее для того, чтобы следить за состоянием всех механизмов и поддерживать их в исправном состоянии.

Листы, заклёпки, шестерёнки, вращающиеся колёса, пытящие трубы, исторгающие клубы горячего пара и прочие диковинки. И, помимо всего этого, в центре находился громадный горн, от которого исходил жуткий жар, а металлические человечки сутились, что-то подбрасывая внутрь широкими лопатами.

Что ж, здесь нечего было брать, и не с кем было разговаривать, а ввязываться в бой с автоматами или разбирать корабль на листы казалось Вам опасной и глупой затеей.

Оставшись под впечатлением, Вы вернулись на свой галеон и ушли прочь, поспешив записать происшествие в судовом журнале. Доктор Моро успел набросать чертежи и зарисовки увиденного. И, надо полагать, тому же королевскому алхимику и естествоиспытателю Сильвестру они покажутся интересными – [354](#).

### 645

Да уж... Чудовище плавало кверху брюхом, а корабль нуждался в ремонте. Как ни хотелось бы это всем признавать, иногда ворчливый и занудный падре оказывался прав, и к нему следовало прислушаться. Теперь же он будет припоминать об этом случае по каждому поводу и, надо сказать, будет иметь на это полное моральное право. Но если бы не Ваше командование, не оснащение «Иосифа Обручника» и не выучка экипажа – быть бы всем на дне, или в брюхе чудовища.

*Вы получаете +25 пунктов Героизма, +25 пунктов Вдохновения, +25 пунктов Репутации!*

Ладно, теперь нужно заделать пробоины, подлатать такелаж и сменить паруса – [197](#).

### 646

Вытянув цепь, матросы обнаруживают на другом конце... Массивную пробку? Что бы это могло значить?

Поначалу даже кажется, что ничего не происходит. Но вскоре в воде образуется громадная воронка, в которую стремительно начинает затягивать и корабли, и острова, и морских чудовищ, и небо, и звёзды, и драконов, и вообще всё... - [637](#).

### 647

Сарацинские пираты с «Варварских берегов», как называют их страны в Европе, иногда они заплывают в эти воды и наводят шороху. Выходцы из Триполи, Алжира, Туниса и Сале, они держали в страхе всё западное Средиземноморье.

Не ограничиваясь нападением на торговые суда, сарацины устраивали так называемые «разии» - набеги на европейские прибрежные города, в которых они забирали христиан в рабство и продавали на невольничьих базарах Алжира и Марокко.

От них обезлюдели многие города, погибли тысячи кораблей, угодило в рабство более миллиона человек. Англия, Франция, Италия, Испания, Португалия, Нидерланды, Дания, Норвегия, Швеция, Исландия, Россия – они доплывали до всех, начиная с тех, кто был поближе, но не ленись заплывать и далеко.

В XVI веке уставшие европейцы организовали ряд военных походов, направленных против этого безобразия. Так называемые «алжирские экспедиции», начиная с высадки десанта и взятия Алжира Карлом V. Им же противостоял Мальтийский Орден. А в 1801 году в войне против них присоединились и Соединённые Штаты Америки.

Впрочем, до XIX века ещё далеко, а сейчас перед Вами находится вполне конкретная угроза.

*Бросьте четыре игральные кости и сложите выпавшие значения!*

*Это – сложность проверки, которую Вы должны выдержать!*

*Если всё успешно – [655](#), если нет – [220](#)*

## 648

Парня высекли шпицрутенами, предварительно вымочив их в солёной морской воде. Идиотских мыслей сразу же поубавилось, и он быстро понял, какие порядки здесь заведены и каково реальное положение вещей.

При этом своих «товарищей», спрятавшихся за его спиной, он не сдал, а пытаться и вытягивать из него клещами Вы не стали. Хотя, вообще, подстрекатели заслужили шпицрутены куда больше, чем этот подкидной дурак.

*Вы получаете +5 пунктов Репутации!*

Ладно, будем считать, что с этим вопросом разобрались. А дисциплину на корабле нужно усилить – [354](#).

## 649

Дав чудовищу решительный отпор, Вы заставили его отступить, исторгая кроваво-розовые фонтаны.

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

Что ж, порой разобраться с морским чудовищем намного проще, чем с королевским чиновником – [208](#).

### 650

Поговорив с англичанами о том и о сём, пошутив и потравив байки, Вы несколько прибавили оптимизма и, тепло попрощавшись, продолжили плавание.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма и +5 пунктов Вдохновения!*  
Полный вперёд! – [300](#).

### 651

Вы собираетесь обменяться с португальским капитаном свежими новостями, как вдруг мимо проносится ужасная Птица Рух, которая захватывает судно за мачты и такелаж, вцепившись в него своими жуткими когтями, и стремительно уносится ввысь. В отчаянной попытке бежать – кто-то бросился за борт и разбился при падении о воду. Ужас, да и только! Впрочем, что ему какой-то там полкар: для такой «птички» и линкор – так, детская игрушка.

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма!*

Вы с Вашими людьми ещё долго не может прийти в себя. Но в конце концов всё-таки берёте себя в руки – [377](#).

### 652

Воинственные капитаны могут считать себя Грозами Морей и прочими громкими именами, но у морских чудовищ на сей счёт есть иное мнение. Да уж, тролльвалов развелось просто видимо-невидимо.

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

*Если всё хорошо – [656](#), если нет – [637](#).*

### 653

Флейты быстро плавали и круто брали ветер, активно поливая Вас пушечным огнём. Но всё-таки Ваш опыт оказался сильнее их сноровки и манёвренности.

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

Во всяком случае, в этот раз – [197](#).

#### 654

Это просто было глупо. Парень подкинулся на подстрекательство провокаторов, но он молод и глуп. А Вы-то, старый дурак, куда полезли? Ну, ладно, не такой уж и старый, и не такой уж и дурак, но это ниже Вашего достоинства. Вместо того чтоб заняться решением серьёзной проблемы, Вы повели себя как мальчишка, тем самым выставив себя не в лучшем свете.

*Вы теряете 10 пунктов Репутации!*

Парень, конечно же, получил. Но и Вам придётся сделать выводы – [208](#).

#### 655

Всё, кирдык шайтанам!

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

Будут знать, как соваться в Ваши воды – [197](#).

#### 656

Получив решительный отпор, монстр уходит, скрывшись в морской пучине.

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

Ишь ты! Будет знать, как связываться с людьми – [250](#).

#### 657

Вы долгое время не могли простить себя, испытывая в полной мере вину за всё, что приключилось. С одной стороны, по Вашей репутации был нанесён серьёзный удар, от которого ещё нужно было достаточно долго оправляться. При этом Вам было больно от того, как поступили с мелюзинкой. Её снова и снова пропускали под килем, обдирая кожу в кровь о всевозможные ракушки и прочую гадость, которой обросло дно корабля (что вполне могло вызвать заражение крови),



а затем – привязали к её хвостам цепные книппели и выбросили за борт, когда вокруг собралась уже целая орава акул.

Реабилитироваться в глазах экипажа было жизненно необходимо. Это вопрос выживания. А сделанного всё равно не воротишь. Вы убедительно наплели, что находились под чарами, а теперь они спали. Сыграли Вы убедительно, тем более, что и сами в это поверили. Кто-то принял за чистую монету, кто-то нет. Вы заперлись в своей каюте, ссылаясь на плохое самочувствие, и долго оттуда не выходили.

*Бросьте игральную кость, и определите, сколько пунктов Авантюризма Вы потеряли!*

*Выдержите пять проверок на Алкоголизм, или добавьте по пункту за каждый провал!*

Как бы там ни было, жизнь продолжается – [208](#).

## 658

Орудийные залпы оставляют на металлической поверхности множество вмятин, но сделать пробоину так и не удаётся. Орудийные порты открываются, и, показавшиеся оттуда пушки, разносят Ваш галеон в щепки с первых же выстрелов – [637](#).

## 659

В ходе подавления мятежа подавляющее большинство смутьянов были перебиты. Что ж, если при более «мягком» раскладе Вам ещё пришлось бы подумать, сечь провинившихся шпицрутенами, казнить или помиловать, в данном случае это казалось излишним. Немногих уцелевших привязали к цепным книппелям и отправили в «прогулку по доске». Это послужит им уроком, и назиданием для остальных.

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

Вам всё это совершенно не нравится. Но экипаж состоит в массе из людей, которых отправили служить во флот не по собственной воле. И если дать слабину – эта свора, понимающая только силу, тотчас же сожрёт и забудет. Таково бремя власти – [250](#).

## 660

Решительно обстреляв тварей картечью, стрелки сбили нескольких и отпугнули остальных. Разлетались тут, понимаешь!

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

Остаётся надеяться, что в один прекрасный день Братство Святого Сильвестра разорит их гнёзда подчистую – [250](#).

### 661

Показав ещё разок над поверхностью водной глади свою страшную рожу, чудовище уплыло. Что ж, остаётся надеяться, что Вы поступили правильно. Ведь если оно кого-то сожрёт – теперь это уже будет на Вашей совести – [208](#).

### 662

Едва завидев Вас, французский галеон готовится к бою. Силы примерно равны, враг достойный. Битва обещает быть жаркой.

*Бросьте пять игральных костей, и сложите выпавшие значения!*

*Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё хорошо – [679](#), если нет – [268](#)*

### 663

Да, капитан, Вы – явно человек не промах, и обладаете многими талантами. А матросам – просто любо слушать, как Вы запеваετε. И работа ладится, и плыть веселее.

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

*Хей-хо! – [208](#)*

### 664

Испанский губернатор показался Вам человеком из породы мелкой шушеры, всю жизнь грезившей о больших деньгах, красивой одежде и роскошных апартаментах. А дорвавшись до всего этого, эта шваль возомнила, будто наличие всех этих тряпок и шмоток (на фоне которых она сама смотрится не как личность, а как деталь интерьера) делает её саму чем-то большим, чем она является на самом деле.

Во-первых, у него не было манер, образования и этикета, хотя он и пытался строить из себя представителя высшего света. Во-вторых, высшим, на Ваш взгляд, в первую очередь должно было быть воспитание. А этим качеством он был обделён. В-третьих, то, что он человек весьма недалёкий, было заметно невооружённым глазом: судя по всему, он не видел какого-либо смысла и ценности интересоваться вещами, которые не принесут ему денег здесь и сейчас, в краткосрочной перспективе.

Но деловой хватки ему было не занимать, равно как коварства и подлости. Он умел извлекать выгоду из всего, и не брезговал использовать для этих целей любые средства.

В настоящий момент он понимал, что может втянуть Вас в свои дела, заставив действовать в своих интересах. Разумеется, всему есть какие-то рамки и границы. Губернатор предложил Вам дело, которое формально могло бы показаться Вам интересным, и не нарушило бы Ваших планов и отношений с державами.

Дело в том, что условно подконтрольная ему территория страдает от sporadicческих нападений французских каперов<sup>clxxix</sup>. Коль скоро французы и без того Ваши враги, Вы могли бы поддержать его людей в рейде на остров базирования этих негодяев. Конечно, Вы не особенно горите желанием тратить время и рисковать судьбой экипажа и корабля. Но особого выбора нет – иначе Вам нужно будет предстать перед судом, решение на котором заведомо вынесут не в Вашу пользу, или прорываться с боем, испортив отношения с Испанией.

Ладно, французам в любом случае нужно преподать урок: от них страдаете и Вы, и Ваши союзники, и даже нейтральные державы, с которыми Вы ведёте торговлю. Король отнесётся с пониманием, а Лорентин может засунуть своё мнение куда подальше...

...Французские укрепления произвели на Вас определённое впечатление. Морской форт с солидными орудиями береговой обороны. Береговая батарея с блокгаузами. Мальтийская пушка<sup>clxxx</sup> на укрепленной позиции. Это Вам не мальчишки с рогатками, а вполне себе внушительные ребята. Без поддержки Французской Короны какая-то кучка корсаров никогда не сумела бы организовать нечто подобное. А что у Вас? Свой испытанный и надёжный боевой галеон; горстка испанских кораблей, по качеству варьирующихся от полной дряни, до

сопоставимых с Вашим; парочка голландских каперов с бакштикенами<sup>clxxxii</sup> и картечицами<sup>clxxxiii</sup>; сарацинский капер с тюфьяками<sup>clxxxiiii</sup>; славянский коч<sup>clxxxv</sup>; словом, все, кого хитрый испанец правдами-неправдами сумел в это втянуть. Разве что, для полного счастья, не хватает китайского баочуань<sup>clxxxvi</sup>.

Вы ожидали, что это будет обычный островок с горсткой пиратских кораблей в бухте, максимум – с блокгаузом. Но такое...

...Не то чтобы Вам было страшно, но просто это не то сражение, в котором имело бы смысл погибать: Вы надеялись, что если такое и случится, то Ваш корабль и экипаж погибнут не просто от чего-то, а во имя чего-то. Но «во имя чего» здесь? Из-за местечковых проблем какого-то негодяя, который имеет на эти земли ничуть не больше прав, чем его конкуренты.

*Бросьте игральную кость пятнадцать раз и сложите выпавшие результаты. Это – сложность проверки, которую необходимо выдержать!*

*Если всё хорошо – [639](#), если нет – [268](#)*

## 665

На бортах и ряях гардкоутов вывешены головы различных морских чудовищ. Что ж, впечатляет. Впрочем, за все свои плаванья Вы перебили, как минимум, ничуть не меньше. Но, вообще, это хорошо, что кто-то всерьёз занялся подобным делом. Жир, кости, ус, кожа, мясо чудовищ – всё это находит практическое применение. Не говоря уже о том, что плавать становится безопаснее. Поэтому у всех капитанов Братства есть одно существенное преимущество: морские державы всегда оказывают им содействие и предоставляют свои порты, а Братство не участвует в их войнах, потому что ведёт свой Крестовый Поход против морских чудовищ, в изобилии населяющих океанские просторы, и представляющих немалую угрозу для мирных мореплавателей. Нападение на корабль Братства, даже и успешное, закончится для любого плохо: во-первых, в глазах морских держав он тотчас же станет первостатейным преступником с оцененной головой, а во-вторых – Братство перевернёт верх дном весь океан, пока не вывесит его голову где-нибудь на бушприте.

Когда эти ребята маячат где-то рядом, Вы чувствуете себя в относительной безопасности.

*Вы получаете +10 пунктов Вдохновения!*

Ладно, поплыли – [250](#).

### 666

Экипаж, конечно же, подчинился, но Ваше решение показалось, по меньшей мере, необоснованным и странным.

*Вы теряете 15 пунктов Репутации!*

Ну да ладно – [354](#)

### 667

Голландские флекселинги достали Вас уже основательно. Но, к счастью, далеко не все голландцы – пираты. Это судно уже порядком потрепано. По словам капитана, они совсем недавно отразили нападение сарацинских пиратов, и призывают Вас смотреть в оба и быть осторожнее. Ну что ж, стоит прислушаться – [250](#).

### 668

Редкие чудовища вызывают у Вас столько же неприязни и раздражения, как морские виверны. Тролльвалы бывают разными: и дружелюбными, и агрессивными, и равнодушными ко всему, тупыми или смышлёнными. Словом, всё как у людей. Виверны – практически всегда агрессивные, безмозглые и жестокие.

Тролльвал нападает, как правило, имея какую-то причину: он либо защищает территорию, либо ищет себе пропитание и так далее. Виверны же нападают даже на созданий, которые заведомо их сильнее, потому что не в состоянии адекватно оценить степень угрозы, пока не ощутят сильную боль. Они нередко нападают и убивают без каких-то особых причин: просто получая удовольствие от самого процесса. После этого они могут не поедать жертву, а просто бросить труп, пропитанный их ядом.

*Бросьте две игральные кости и сложите результат!*

*Это – сложность проверки, которую Вам предстоит преодолеть!*

*Если всё успешно – [660](#), если нет – [268](#).*

### 669

Битва была стремительной, яростной и кровавой. Вы успели убить нескольких человек, и ещё нескольких ранить. Но всё-таки даже Вам было не под силу совладать со всем экипажем, численность которого была сопоставима с населением небольшого городка, каким, в сущности, и являлся корабль.

Сначала Вас измучили и забили до состояния сплошного кровоточащего синяка, затем – заставили смотреть на то, как запытали и замучили мелюзину, а потом – ею изруббили, сожгли и выстрелили прахом из пушки, а Вас – заставили «прогуляться по доске», привязав к Вашим ногам цепные кнйптели – [637](#).

### 670

О, это серьёзный враг. На таких кораблях плавают суровые голландские пираты-флекселинги, наводящие ужас на все освоенные просторы океана. Они любят и умеют сражаться. Впрочем, и они – всего лишь живые люди, из мяса и крови, на обычных кораблях, из досок, бронзы<sup>clxxxvi</sup> и парусины. Их можно и нужно победить.

*Бросьте игральную кость три раза и сложите значения! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [653](#), если нет – [110](#).*

### 671

Он, конечно же, виноват, что повёлся на поводу у трусливых подстрекателей, которые спрятались за спиной этого мальчика. Но наказание показалось экипажу несоразмерным вине.

*Вы теряете 15 пунктов Репутации!*

С другой стороны, все увидели, что с Вами шутки плохи – [354](#)

### 672

Когда заглохли пушки, кулеврины и фальконеты, а матросы отстрелялись из мушкетонов, сцепленные энтер-дреками корабли сошлись бортами. Вскоре за этим раздались яростные крики и последовал звон стали. Сарацинский военачальник в ерихонке, в окружении своих янычар, схлестнулся с Вашим квартирмейстером Сильвио и его морскими пехотинцами. Ваши матросы бились с башибузуками не на жизнь, а на смерть.

- Капитан Клеменс, - сверкая узорчатой сталью сарацинской сабли, обратился к Вам Абубакар ибн Хамид. – Велик океанский простор, но нам двоим в нём тесно...

В этот самый момент ему на голову обрушился интрепель Большой Мод, которая даже не выбирала Абубакара специально – просто так сложилось, что он подвернулся ей под руку.

- Посторонись, папаша, - бросила она, перешагнув умирающего сарацина. Эх, баба-дура, такую эпичную дуэль испортила!

Ладно, Вам просто некогда раскисать – врагов хватает в избытке и без Абубакара.

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

Что ж, Вы и Ваши люди оказали миру огромную услугу. Больше эти гады не будут продавать людей на невольничьих базарах Алжира и Марокко. Да и на любых других – [197](#)

### 673

Вы решили поступить так не только в силу научного интереса Моро, и не только для пополнения запасов, но и просто чтоб досадить Лорентину. За это время не произошло ничего страшного, просто все немного перевели дух, отдохнули и полюбовались редкостными диковинками.

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

Нельзя оставаться здесь навечно. Да и доктор уже закончил свои изыскания – [208](#)

### 674

А это уже – вполне серьёзные ребята. Мореходы, ничем не хуже Вашего. И они прекрасно знают цену как себе, так и Вам.

*Бросьте игральную кость пять раз, и сложите результаты!*

*Это – значение сложности проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё успешно – [681](#)*

*Если нет – [330](#)*

Ну что ж, поскольку тролльвал был безобидным и лежал открыв уязвимые места, Ваш залп причинил ему сильную боль, вмиг выбив из блаженного состояния.

Бедняга издал протяжный душераздирающий вой и заплакал от боли. Хотя экипаж и не послушался Вашего приказа, многим это показалось недостойным и подлым поступком, способным накликать беду и проклятье на экипаж и корабль.

Примерно то же самое, как если бы взрослый и сильный мужчина вдруг просто так подошёл бы и со всей дури ударил бы смеющегося жизнерадостного ребёнка просто за то, что тот радуется.

Впрочем, и Вы – не только не испытали морального удовлетворения от содеянного, но в какой-то момент ощутили угрызения совести.

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма и 20 пунктов Репутации!*

*Запишите достижение «Подлый завистник»!*

Ладно, ладно, осознали, исправились, перековались – [354](#)

Английский порт как раз приходит в себя после недавнего нападения французов. Ведутся ремонтно-восстановительные работы, а в гавани в настоящее время базируется немного кораблей. Да, война с Францией за морское владычество в самом разгаре. Пробыв здесь какое-то время, пополнив запасы и приведя корабль в надлежащий вид, Вы продолжили плаванье.

*Вы получаете +5 пунктов Вдохновения!*

Полный вперед! – [300](#)

В голландском порту царит настоящая суеда. Люди бегают, выгружают мешки и ящики, складывают их, расфасовывают по телегам. Чиновник бродит с бумагами, и сверяет чтобы всё было в норме. Шум, гам, споры и пересуды на высоких тонах. Каперы приводят призовые суда, в общем, всё достаточно типично для подобных мест. Крошечная Голландия задала перца крупным морским державам: голланд-



ские пираты с большим успехом грабят всех и вся, а экспансия стремительно развивается.

*Вы получаете +10 пунктов Вдохновения!*

Завершив свои дела здесь, Вы снова отправляетесь в плавание – [250](#)

### 678

Капитан галеры оказался Вашим старым приятелем. Немудрено: Вы немало прослужили в их флоте, начав юнгой и овладев генуэзской школой фехтования. Вспомнив старые добрые дни, и пребывая в добром расположении духа, Вы тепло простились и поплыли каждый по своим делам.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Велик океанский простор, но иногда кажется, словно это какая-то речка: настолько часто можно встретить того или иного знакомого. Правда, вопрос ещё и в том, что опытные моряки пользуются одними и теми же путями, разбираясь в пассатах и течениях – [377](#)

### 679

Битва была насыщенной. Но, слава Богу, всё уже позади.

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

Что ж, теперь нужно подлатать корабль и продолжить путь – [197](#)

### 680

Ого! Да Вам и сам Морской Чёрт не страшен! О, как Вы ему рога-то пообломали! И это – не просто слова!

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

Что ж, это всё, конечно, очень хорошо, но королевское задание заключалось совсем не в этом – [208](#)

### 681

Слава Богу, в этот раз всё прошло благополучно.

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

Но в следующий раз нужно усилить бдительность – [197](#)

## 682

Английский порт подвергается очередному нападению французской флотилии. Одни корабли ещё обмениваются артиллерийскими залпами, другие уже сцепились энтер-дреками и перешли к абордажу. Люди рубятся палашами и саблями при поддержке марсовых стрелков, портовый форт даёт оборонительные залпы по вражеским шхунам, стараясь не зацепить своих. Небольшие канонерки поддерживают огнём из своих фальконетов более крупные суда, подходят вплотную к неприятелям и переходят к абордажу. Со стороны блокаузов ведётся непрерывная пальба.

Если Вы сейчас повернётесь и уплывете – Вас вряд ли кто-то осудит. Но если Вы чувствуете в себе силы поддержать союзников в битве с общим врагом – рискните. Но это не шуточки, на Вас лежит ответственность за судьбу команды и экипажа.

- Потихонечку уплывете – [208](#)
- Примете бой – [688](#)

## 683

Ого! Мышка сама спешит в лапы кошке! Эти лягушатники Вам не соперники. И они понимают это, стараясь сменить курс. Вот только Вы понимаете, что если есть шанс нанести врагу пусть небольшой, но урон, этим нужно воспользоваться.

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

*Если всё успешно – [693](#)*

*Если не очень – [440](#)*

## 684

Сказано-сделано. Вы не особенно сентиментальны.

Ладно, чего встали? За работу! – [354](#)

## 685

К сожалению, Вы выбрали не самое подходящее время для посещения испанского порта. В этот самый момент там происходит эпи-

ческое сражение с португальской флотилией. Множество кораблей обменивается пушечными залпами, кругом стоят облака дымной копоти, к нему стремятся языки пламени, звенят палаши и сабли, раздаются крики...

...В общем, лучше бы Вам сейчас убираться куда-нибудь по-дальше – [300](#)

### 686

Похоже, норвежцы недооценили Вас, приняв за лёгкую добычу. Нужно доходчиво объяснить этим потомкам викингов, что здесь им не тут!

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

*Если всё прошло успешно – [234](#)*

*Если нет – [49](#)*

### 687

Голландский флейт стремительно уходит ко дну. Всё-таки, подобная конструкция, давая ряд преимуществ умелому мореплавателю, таит в себе и многие риски.

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

Вероятно, сразу после такого плыть в голландский порт явно не стоит. Хотя, конечно, от голландских пиратов они формально всегда дистанцируются – [208](#)

### 688

Враг силён. Но Вы не одиноки. А у защитников порта есть некоторое преимущество. Экипаж готовится к бою, и Вы – вместе со всеми.

*Бросьте пять игральных костей, и сложите результаты!*

*Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [696](#)*

*Если нет – [440](#)*

### 689

Португальцы полны решимости разгромить испанцев. Вы не хотите вступать в их конфликты, и не желаете развивать эту тему, поэтому переводите разговор на погоду, морских чудовищ и прочие нейтральные вопросы. Простившись, Вы мирно расплываетесь – [377](#)

## 690

Остановившись в английском порту, Вы спели немало песен, знакомых английским морякам.

Например, балладу о Сэре Патрике Спензе, великом моряке, который отправился по королевскому приказу в Норвегию, доставить принцессу, а на обратном пути увидел дурное знамение, угодил в жуткий шторм и, даже выбросив за борт все богатства, утонул с вельможами.

Или балладу о пирате, который проплыл между горами Корр и Кэрри, встретил и ограбил капитана Фарелла, доверился своей любимой Молли и, в итоге, очутился в тюрьме, прикованный к ядру.

Или балладу о гренландском капитане-китобое, которому жалко убитого кита, но не жалко матросов, которые погибли при попытке его поймать.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

В общем, повеселились на славу – [300](#)

## 691

Испанский капитан рассказывает, что португальцы недавно снова совершили набег на их порт. Что поделать, борьба интересов. Вы держитесь в стороне, стараясь не портить отношения ни с теми, ни с другими. Но долго ли продержится подобное положение вещей – вопрос, конечно, интересный. В международной политике не бывает «друзей» или «врагов»: морские державы отстаивают свои интересы, и соперниками в этом деле являются даже союзники. Сегодня Вы будете с кем-то воевать, завтра – сражаться уже с ним, а послезавтра – снова можете оказаться в одной упряжке.

Мнения о тех же испанских конкистадорах полярно расходятся. Они называют их героями-просветителями, которые отправились в путь движимые одной лишь христианской добродетелью, желая приобщить заокеанских дикарей к идеалам и благам Западной Цивили-

зации. Другие называют их всех поголовно жестокими кровожадными убийцами и работоторговцами, жадными до денег и не имеющими ничего святого. На практике – обе точки зрения весьма далеки от реального положения дел.

Испанцы, осуществляющие экспансию, весьма неоднородны по своему составу: здесь есть как идеалисты и романтики, оказывающие помощь местному населению открытых ими земель, защищая их даже от других испанцев, так и обычные разбойники. Немало обедневших дворян просто приняли участие в подобных кампаниях видя шанс устроить свою жизнь: у себя на родине они безземельные зависимые люди, а на новой земле могут стать хоть губернаторами колоний, которые плюют на короля с большой колокольни.

Ладно, как бы там ни было, Вы симпатизируете испанцам – [300](#)

## 692

Когда-то Вы воевали против них. Да и турецкие пираты потрепали Вам немало нервов, и попили немало крови. Но это уже дела минувших дней. Узнав Ваш корабль, турки спешно меняют курс. Видимо, Вы заработали у них определённую репутацию – [250](#)

## 693

Ну что ж, это война. Они первые развязали её и погромили Ваш город. Сентиментальность здесь неуместна.

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

Вы им ещё покажете, чей это океан – [377](#)

## 694

Получив решительный и жёсткий отпор, к которому он оказался не готов, гигант ушёл в поисках добычи повкуснее и попроще.

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

Ишь ты! Понарасплодились тут, понимаешь! – [208](#)

## 695

Передохнув в голландском порту, и обменявшись последними слухами, Вы пополнили запасы, подлатали судно, и, оставшись в бодром расположении духа, выдвинулись в плавание.

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

Полный вперед! – [377](#)

## 696

Да уж, славная была битва. Много крови пролито, но – не напрасно. Порт удалось отстоять, а англичане Вам благодарны и признательны. Ну а на что, спрашивается, ещё нужны союзники?

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

В конце концов, маленькая крошечная Кокань со временем может стать такой же сильной, как Венеция, Генуя и Голландия. По крайней мере – на море – [250](#)

## 697

Ещё по пути в голландский порт на Вас налетел голландский флейт флекселингов<sup>clxxxvii</sup>. Как эти сволочи Вас достали. Больше них в этом преуспели разве что берберские пираты. Впрочем, не Вас одного.

*Бросьте две игральных кости и сложите выпавшие значения!*

*Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [687](#)*

*Если нет – [330](#)*

## 698

Остановившись в дружественном испанском порту, Вы переждали бурю и перевели дух, делаясь новостями с капитанами пришвартованных там кораблей.

*Вы получаете +20 пунктов Вдохновения!*

Пополнив запасы и подлатав свой корабль, Вы вскоре продолжили прерванный путь – [250](#)

## 699

емени прошло точно. Может месяц. Может, два. Может, чуть больше, или наоборот, чуть меньше. Вы не стали делать зарубки в первый же день, да и смысла, если честно, особенно не видели.

- Как тебя зовут? – наконец-то спросили Вы по прошествии такого времени. Раньше эта, казалось бы, первоочевидная вещь как-то не приходила Вам на ум. Ну, мелюзина и мелюзина.

- Мы различаем друг друга иначе, чем вы. У нас нет таких имён, как у вас, - ответила она, не добавив ясности. Ну и ладно, не особенно хотелось.

- Персик будешь? – поинтересовались Вы. Она покачала головой. Ну и ладно. Всё равно у Вас его и так нет. Просто Вы уже потихонечку начали сходить здесь с ума и не знаете, чем себя занять и как с пользой потратить время.

- Ты никого здесь не боишься, - скорее заметила, чем спросила она. Она могла бы давно уплыть, если бы захотела. Но она этого не делала. Впрочем, без корабля, без команды, без всех тех средств и возможностей Вы, казалось, не вызывали у неё того интереса, который был ранее.

- Если тут не водится тараск<sup>clxxxviii</sup>, то нет, - ответили Вы. – Скажи, а зачем вообще ты меня завлекла тогда на свой островок?

- Знаешь ли, у нас рождается не один ребёнок, и не два, а очень много. Выживают потом не все, но – большая часть из тех, что обитает в океане, приходится друг другу братьями или сёстрами. Рожать детей от родственников – нежелательно. Поэтому, когда приходит время, приходится забираться на островок и завлекать моряков. Желательно, самых красивых, умных и сильных. А кто на корабле главнее, чем его капитан? – она сказала это совершенно равнодушно и спокойно, как если бы говорила о погоде.

- Даже не знаю, воспринимать эти слова как комплимент, или обидеться, - вздохнули Вы, переваривая услышанное. – Неужели всё так просто?

- Ну, а чего ты, интересно, ожидал? – поправив локон, переспросила она.

- Ну, я просто надеялся, что тут заложено что-то большее... - Вы отмахнулись, понимая, как это глупо звучит. Тем более, не от какого-

то подростка, а от зрелого человека, который успел побывать капитаном во флоте многих держав, начав свой путь с юнги.

Это не была сентиментальность, просто, возможно, на Вас подействовал тот знаменитый гипноз сирен, о котором так часто вспоминают.

Ладно, теперь необходимо было думать, как жить дальше.

- Ну и что ты теперь думаешь по поводу нас? – подобрав маленький камешек, Вы метнули его вдаль. Шлёп-шлёп-шлёп.

- Ну, когда придёт время, ты станешь отцом многих тысяч детей. Правда, далеко не все из них проживут достаточно долго, чтобы вырасти как я. Многих сожрут. Кто-то погибнет по другим причинам. Нас рождается очень много, но вырастает и даёт потомство только какая-то часть.

- Кхм... Я как-то раньше вроде бы и слышал, и понимал, но никогда целенаправленно об этом не задумывался, - вздохнув, Вы бросили взгляд на яркий закат, и улыбнулись. Ну, что ж, Вы по-своему породнились с морем.

Но что дальше?

- Выживать как получится, и ждать, когда вблизи острова покажется корабль, который Вас заберёт – [833](#)
- Жить с мелюзгиной, как муж с женой, помогать заботиться о «мальках» и не стремиться вернуться к людям – [836](#)

## 700

Ну, что ж, Вы этого не хотели! Но он сам напросился, это был его выбор, последствия которого нужно принять.

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

Одолев морское чудовище, Вы продолжили прерванное плавание – [354](#)

## 701

Голландское судно выглядит немного потрёпанным. И вскоре становится понятно, почему. Матросы цепляют тушу морской виверны баграми, и сбрасывают за борт. Та поднимает при падении высокий брызг. Этого «добра» на борту ещё немало. Летучие твари изо-



драли паруса, попортили такелаж, порушили рангоуты. В общем, голландцам не позавидуешь – [354](#)

## 702

Раз уж на то пошло, то прежде чем пополнить запасы – нужно как минимум спросить разрешение у владельца замка.

С этой целью Вы формируете небольшую делегацию и, наскоро приведя себя в более-менее представительный вид, отправляетесь нанести визит вежливости. Над замком не заметно каких-либо флагов, чтобы определить, к какой державе он принадлежит. У входа стоят люди, напоминающие скорее почётный караул, нежели внушительную стражу. На них парадная броска форма, оружием им служат рунки<sup>clxxxix</sup> с позолоченными лезвиями и обтянутыми шёлком древками.

Поговорив с ними, Вы узнаете, что крепость принадлежит одной знатной даме, Леди Равенне, которая занимается алхимическими опытами по приказу португальского монарха. Здесь она находится в полном уединении, ей никто не мешает и привозят всё необходимое, а вокруг неё – океан, где можно достать многие необходимые материалы, каких не хватает на суше. Леди Равенна договорилась с морскими обитателями, которые поставляют ей всякие вещи со дна морского, а взамен она делает для них лекарства и снадобья, в состав которых входят элементы, которых не добыть в море, зато – в избытке хватает на суше. Поскольку морские правители тоже заинтересованы в её работе, остров охраняют морские чудовища, некоторые потопят всякий корабль, пришедший причинить ей вред.

Вы сообщаете о цели своего визита, стражники подзывают слугу и передают ему Вашу просьбу. Парнишка убегает, а вскоре возвращается и говорит, что Леди Равенна разрешает Вам пополнить запасы – естественно, в разумных пределах.

Вроде бы, дело сделано, а прочее Вас и не касается. Но всё-таки Вас одолевает любопытство.

- Попросите аудиенции – [725](#)
- Займётесь своими насущными делами и уплывете – [717](#)

## 703

Уфф... Совсем близко... Возможно, стоит подумать о том, чтобы сменить профессию? Хотя, куда ж Вы денетесь от моря? – [208](#)

#### 704

Приблизившись к порту, Вы заметили развевающийся французский флаг, и английскую эскадру, осадившую неприятеля. Английские корабли ведут массированный обстрел французского порта, им отвечают ответными залпами из фортовых орудий, береговой батареи и сторожевых кораблей.

Порт укреплен хорошо. Но и англичане подготовились неплохо. Исход сражения предсказать затруднительно.

- Поддержите союзников-англичан – [716](#)
- Благоразумно не станете в это лезть – [711](#)

#### 705

Сначала – гонки на кораблях. У них – быстроходная гребная боевая галера, у Вас – внушительный галеон с превосходным парусным вооружением. Всё зависит от того, насколько хорош будет ветер...

*Бросьте игральную кость! Выпавшее значение – сложность проверки, которую необходимо преодолеть!*

*Если всё хорошо – [715](#)*

*Если нет – [731](#)*

#### 706

Наглотавшись вдоволь морской воды, изрезавшись в кровь о ракушки и прочую гадость, которой обросло дно корабля, парень подцепил какую-то заразу и впал надолго в лихорадку. Доктор Моро не отходил от него долгое время, опасаясь, что тот мог подцепить заражение крови. Но, в конце концов, эти тревоги не оправдались. Больной очухался и пошёл на поправку, а экипаж, в общем, и в целом, расценил Ваше решение справедливым.

*Вы получаете +5 пунктов Репутации!*

*Ладно, будем считать, что с этим разобрались – [208](#)*

#### 707

Высадив новых знакомых в ближайшем испанском порту, Вы провели там некоторое время, пополнив запасы и отдохнув, пока они рассказывали всем историю своего спасения. Разумеется, Вам пришлось несколько отклониться от курса, но, всё-таки, это пошло на пользу.

*Вы теряете 10 пунктов Плаванья, но приобретаете +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения, +5 пунктов Репутации и +1 пункт Авантюризма!*

Ладно, дела не ждут – [208](#)

### 708

Наказание сочли слишком мягким, а Вас – размазнёй и слабаком. *Вы теряете 20 пунктов Репутации!*

Ну, что поделать: такое у них мышление – здесь слабых жрут, а понимают кулак и силу. Важно как не переборщить с жестокостью, так и не переборщить со снисходительностью – [354](#)

### 709

Ну что ж, эти ребята явно не ожидали, что намокнут сегодня. Не всё коту масленица. Вот такой вот «сюрприз» Вы им преподнесли. Ваши ребята пляшут и смеются, по-доброму поддразнивая плывущих соперников.

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

Ладно, всё это, конечно, хорошо, но дела не ждут. Простившись с приятелями, Вы продолжаете путь – [354](#)

### 710

Испанцы рассказывают, что им удалось приручить тролльвала, и теперь он обосновался вблизи португальской колонии и топит проплывающие мимо суда. Судя по всему, им это кажется очень смешным. Вот только Вам – ничуть – [354](#)

### 711

Что ж, альянс – альянсом, но собственные люди, корабль и миссия – в приоритете. Поэтому Вы не испытываете угрызений совести, тихо развернув корабль и уйдя прочь – [208](#)

## 712

Ну что ж, просто и без соплей. Команда это понимает и уважает.  
*Вы получаете +10 пунктов Репутации!*  
Ладно, долго тут обсуждать нечего – [231](#)

## 713

В настоящий момент португальский порт подвергается нашествию морских гарпий. В воздухе летают облака картечи, сбитые твари падают, давя оказавшиеся в пристани корабли и ломая мачты. Само собой, взять укрепленный порт чудовищам не по силам. Но они могут навести шороху, переломав всё что можно, утащив с собой то, что понравилось, а главное – погубив массу людей. На самом деле, это сравнительно редкое явление – некоторые монстры обитают в черте прибрежных городов и иногда совершают на них набеги, но в массе все, у кого есть хоть какие-то мозги, или их подобие, предпочитают нападать на одинокие торговые корабли.

В любом случае, португальцы прекрасно справятся и без Вас. А сунувшись в это побоище – Вы либо попадете под дружественный огонь, либо сами попадете куда-то не туда. Всё-таки, артиллерия на данный момент предназначена для поражения фортификаций и кораблей, живой силы противника, а не летающих чудовищ.

Что ж, печально – [300](#)

## 714

Пообщавшись со старыми приятелями, и вспомнив старые добрые деньки, когда Вы сами плавали на такой же точно галере, Вы разминувшись в добром расположении духа.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Эх, славные были деньки – [250](#)

## 715

Многие, конечно, считали, что победа обязательно должна быть за гребной галерой. Но, на самом деле, в любом деле есть свои хитрости и секреты.

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

Ладно, соперники ещё собираются взять у Вас реванш в борьбе: проигравшим придётся искупаться за бортом – 723

## 716

Ну что ж, союз есть союз. И Ваши люди понимают и уважают Ваше решение, пусть даже оно и ставит под угрозу их жизни, судьбу корабля и королевской миссии. Если бы такой риск не был оправдан, дело другое. Но «Иосиф Обручник» и правда способен переломить исход битвы.

*Бросьте игральную кость десять раз и сложите выпавшие значения! Это – значение сложности, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё успешно – [724](#)*

*Если нет – [348](#)*

## 717

Опыт говорит Вам о том, что если совать свой нос куда не просят, это чаще приносит Вам проблемы, чем пользу. С другой стороны, вопреки своему излюбленному «нососовательству» Вы всё ещё живы, и благополучно разрешаете проблемы, в которых оказываетесь, зачастую и оказывая людям благое дело. Но ведь вести себя «правильно» так скууууучнооооо...

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Собрав всё необходимое, Вы бросаете напоследок взгляд на замок, и Вам кажется, что в одном из окон промелькнула женская фигура. Как знать, упустили Вы свой шанс, или избежали беды – [354](#)

## 718

Прикидывая, каким образом такое в принципе возможно, вы считали, что с момента, как Вы дали себе твёрдое слово завязать пить прошло, по крайней мере...

...Ну да, как-то так и выходит. И это прекрасно. Что Вы бросили пить. Но мужчина должен нести ответственность за свои слова и поступки. Ваши дети – это в любом случае Ваши дети, которые не виноваты ни в чём...

...Новость достаточно быстро облетела корабль. И, нужно было сказать, стала самой обсуждаемой темой на долгое время. Естественно, Вы были вынуждены уделять больше времени сыну, и меньше времени своим прямым служебным обязанностям. Лорентина это всё, разумеется, выбешивало, и он даже заявил, что напишет об этом в рапорте (как будто Вы не описали ситуацию в судовом журнале), но даже он со временем понял, что это не та ситуация, которую можно ставить кому-то в вину.

Мод, конечно, была той ещё стервой. Нет, она была хорошим бойцом, да и на корабле от неё было немало пользы в делах и работе. Но просто она годилась ни для того, чтобы быть матерью, ни для того, чтобы быть чьей-то женой, словом – тяжёлый случай. Она утопила бы ребёнка, вышвырнув за борт безо всякой сентиментальности. Никаких материнских чувств она к нему не испытывала, и только Ваш характер и авторитет вынудили её кормить малыша, как будто она делает Вам большое одолжение. Ну, в конце концов, не будешь же выписывать на грудного младенца паёк с ромом и селёдкой.

Чем больше Вы обо всём этим думали – тем больше винили себя за то, что случилось в давнем запое. В конце концов, Вы участвуете в дальнем плаванье, полном всевозможных невзгод и опасностей. Они не под силу даже иным взрослым. Вам приходится иметь сражаться с пиратами, французами, голландскими каперами, сарацинами и прочим сбродом. Приходится бороться со стихией и морскими чудовищами: тролльвалами и кракенами. И дня одного не проходит, чтоб не вляпались в какую-то невообразимую историю.

Раньше Вы были готовы к тому, что, выполняя свой долг, Вы можете погибнуть. Вам нечего было терять. Корабль жалко, он Вам как родной, но всё-таки корабль – это корабль. Членов экипажа тоже жалко, но – это взрослые крепыши, готовые к тому, что, может быть, не вернуться из плаванья. А когда у Вас есть ребёнок – Вы не готовы уже к тому, что он может погибнуть. Это не увеселительная прогулка, а огромные риски, и маленькому ребёнку не место на корабле. У Вас, ко-

нечно, есть юнга, Крошка Флинт, но это совсем другое – в таком возрасте Вы уже и с пиратами сражались и во флоте служили, и уже заводили романы.

И как быть? Отдавать свою кровиночку в приют, монахам или просто посторонним людям Вы не собирались. Конечно, в жизни бывает всякое. Вы не назвали бы поголовно всех, кто поступил таким образом, подлецами. Но лично себя таким посчитали бы. Что тогда? Просто держать малыша в плаванье и дальше – не вариант: Вы не сможете нормально управлять кораблём и вести дела...

*Выдержите проверку, или запишите 1 пункт Алкоголизма!*

... Что делать? Что делать? Что делать? Что делать?! Что делать?! Что делать?! Что делать?! Так, всё, нужно взять себя в руки...

*Запишите достижение «Папаша»!*

Но когда Вы видите, как малыш улыбается – Вы забываете обо всём. Что ж, возможно, Вы и в самом деле счастливый человек, капитан.

Но всё-таки, как поступить? Поворачивать и плыть в Кокань – так недостаточно веская причина. Нет, для Вас, конечно же, веская, но не для особо уполномоченного, не для короля и не для экипажа. Если указать нечто подобное в судовом журнале – Вас просто разжалуют и отстранят от командования. Можно временно оставить его где-нибудь по пути, но ведь это так ненадёжно: морские державы ведут меж собой постоянную непрерывную войну, грабят и убивают друг друга. А те же пираты посерьёзнее нападают не только на торговые корабли, но и на прибрежные портовые города, дальше которых Вы сейчас тоже не денетесь. Те же берберские пираты опустошают целые города, забирая в рабство кого могут, и вырезая тех, кого не могут взять с собой. Можно передать ребёнка знакомому капитану, который плывёт в сторону Кокани, но, во-первых, с кораблём по пути может приключиться всякое, риски не меньшие, а Вы будете терзать себя ещё больше, а во-вторых, чем они его будут кормить?

Естественно, сейчас Вам всё видится в жутком свете. И это можно понять. Ладно, выход всё-таки должен быть. Просто не всякий Вам придётся по душе... - [729](#)

Небольшой португальский порт блокирован голландскими флекселингами. Больше них Вы презираете, разве что, берберских пиратов. Ну, что ж, сейчас горячие голландские парни отведают Ваши ядра!

*Бросьте игральную кость 5 раз! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [759](#)*

*Если нет – [637](#)*

## 720

Переводя дух, Вы устало смотрите на горящие обломки вражеских кораблей, в то время как доктор Моро осматривает Ваши раны. Что ж, на душе – ни злобы, ни гнева, а просто удовлетворение. В такие моменты Вам кажется, что не то что отдельно взятый день, но даже целая жизнь прожита не зря...

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

Население портового города устроила настоящий пир в Вашу честь. И это был один из тех моментов, когда Вы жалели, что завязали. Но Вы себя знаете: позвольте себе рюмку, и за ней последуют вторая, третья и тысячная. Корабль серьёзно пострадал и нуждался в капитальном ремонте – [197](#)

## 721

Тепло пообщавшись со старыми знакомыми, Вы разошлись по своим делам, полные светлой ностальгии.

*Вы получаете +20 пунктов Вдохновения!*

Эх, было бы время просто так собраться и посидеть всем вместе. А тут – спешишь по королевскому указу, спешишь – [300](#)

## 722

Некоторые сочли это недостаточно жёстким. Но всё-таки в целом команда восприняла наказание как адекватное.

*Вы получаете +5 пунктов Репутации!*

Вы дали человеку шанс выжить. Он поживёт здесь, подумает над своим поведением, сделает выводы. Вполне вероятно, что его кто-



нибудь подберёт и позднее он даже вернётся домой. Но это явно будет не через день и даже не через два – [267](#)

### 723

Ну что, пусть победит сильнейший!

*Бросьте две игральные кости и сложите выпавшие результаты!*

*Это – сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть.*

*Если всё хорошо – [709](#)*

*Если нет – [739](#)*

### 724

Вы с англичанами задали французам перца. Форт пылает, береговая линия обороны преодолена, десант высадился в пристани и берёт город штурмом. Защитники сражаются с захватчиками, звенят сабли, из амбразур блокгаузов летят картечь, ядра и пули. Некоторые из Ваших мачт повредило цепными кнйшпелями неприятеля, кое кто из людей погиб, но Ваши люди – прежде всего, конечно, Сильвио со своими морпехами – а также и Вы спешите поставить лодки на воду и принять участие в битве...

В скором времени уже всё закончено, над портом уже поднимается английский флаг. Это не может не радовать.

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

Что ж, англичане ценят и запомнят Вашу помощь – [250](#)

### 725

Особых причин у Вас, в общем-то, нет. Просто Вы любознательный. Слуга уходит снова, а вскоре возвращается, приглашая пройти за ним.

Бледная хрупкая женщина с чёрными прямыми волосами находилась в помещении, полном всевозможных реторт, перегонных кубов, банок, склянок, мензурок, порошков и непонятных записей. Всё шипело, дымило, бурлило, горело и булькало, наполняя воздух едкими и неприятными ароматами.

- Я Вас внимательно слушаю, - не отрываясь от жаровницы, холодно бросила она, держа специальными щипчиками сосуд с тёмной жидкостью.

А действительно, чего Вы ожидали, и что Вы собираетесь ей сказать? На писанную красавицу, по которой сходят с ума, она явно не тянет. Может быть кто-то и сходит, но – вероятно, по иным причинам. На вид не старая, но и не молодая. Хотя, с учётом того, чем она занимается, вполне возможно, что она годится Вам в бабушки, просто это не заметно. Она напоминает Вам Сильвестра, королевского алхимика. Вот только он был с Вами дружелюбнее.

- Просто поблагодарить за разрешение пополнить запасы, и вскоре уйти – [250](#)
- Поинтересоваться, не нужна ли ей какая-нибудь помощь в работе – [751](#)
- Поинтересоваться, чем она занимается – [742](#)

## 726

Уже приближаясь к порту, Вы замечаете, что на французский порт совершили набег сарацинские пираты. Воздух наполнен звоном сабель, громом пушек и криками на восточном наречии.

Здесь для Вас нет «своих», поэтому нет резона вступать в битву и что-то кому-то доказывать – гарантированно получите и от тех, и от других. И кто это только в своё время сказал, что враг твоего врага – твой друг? Совсем не обязательно – [208](#)

## 727

В испанском порту царит праздничное настроение – испанские корабли вернулись с очередного рейда, разгромив и ограбив португальский порт. Что ж, Вас это совсем не веселит и не радует. Вы пополняете запасы, переживаете непогоду на своём корабле и вскоре уплываете прочь – [300](#)

## 728

Взвыв от боли, чудовище уплывает прочь, фонтанируя кровью. В следующий раз будет неповадно.

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

Ладно, шут с ним – [208](#)

## 729

- Ну?! И как же он, в итоге, поступил? – с нетерпением поторопил рассказчика гвардеец, заглянувший в кабак в увольнение и увлеченный историей.

- Ну, говорят, он оставил ребёнка братьям Ордена Святого Сильвестра, которых встретил по пути, - ответил ему тот.

- Так говорят, или точно? – уточнил Йоханн.

- Ну, я склонен думать что так. Говорили-то разное. И что передал монахам, и что выбросил за борт, и многое разное. Но он бы так никогда не поступил. А версия про Братство кажется мне вполне правдоподобной. Тем более, что он отдал его не насовсем, а просто на некоторое время, чтоб присмотрели. Это логично. Если бы я был на его месте и принимал такое решение, то поступил бы точно так же. Смотри. Во-первых, корабли Братства оснащены очень хорошо, у них обученный экипаж, и они, как правило, перемещаются группами. У них огромный опыт в истреблении морских чудовищ. Большой, чем у кого-либо ещё. Морские державы, независимо от своих разборок, не трогают Орден и предоставляют ему свои порты. А пираты обходят корабли Ордена за милую душу, зная, чем чреват конфликт с ними: если не погибнешь в бою сразу, потом у тебя на хвосте будет целый мир. В общем, как-то так.

- Ну, ладно, продолжай, - кивнул гвардеец – [354](#)

## 730

Ну вот, припасами поделились, да ещё и лодки лишились. Экипаж считает это глупым, расточительным, недалёковидным и просто неоправданно гуманным поступком.

*Вы теряете 20 пунктов Репутации!*

Что поделаться, эти люди понимают скорее кнут, чем пряник – [354](#)

## 731

Ну что ж, на этот раз ветер Вас подвёл, а галера – это галера. Но Вы даже не расстраиваетесь. Верно? Ну, почти. Может быть, самую малость.

*Вы теряете 1 пункт Авантюризма!*

Впрочем, у Вас ещё есть шанс взять реванш в борьбе. Проигравшие полетят за борт и искупаются в солёной водице – [723](#)

### 732

В английском порту Вас принимают тепло и радушно. Основная тема разговоров, конечно же, текущая война с Францией. Хотя недавно всплывают и впечатления по недавно завершившейся войне с Испанией, и текущей войне Испании с Португалией, и французских каперах, которые активно подрывают испанскую экономику.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Отдохнув, посвежев, подремонтировав корабль и пополнив запасы, Вы продолжаете плаванье – [250](#)

### 733

Мертвецу не было дела до слов смертного – [348](#)

### 734

- Чушь собачья! Вот только не надо мне тут заливать! – решительно перебил рыжебородый рыбак, до этого тихо лакавший своё пиво. – Каждый ребёнок знает, что даже когда он бывал в сильном подпитии – и то соблюдал принцип жёсткого нейтралитета. На пару с англичанами он воевал с французами, которые первые начали войну. Голландским каперам он давал сдачу, потому что они первые к нему лезли, как, впрочем, и сарацины. Но ни с испанцами, ни с португальцами он никогда не конфликтовал.

- Ну так что, расскажешь и ты свою версию? – предложил Йоханн, протерев кружку о фартук.

- Отчего бы и нет? – приговорив пиво, мужик ударил о стол кружкой, утёр пену с бороды и начал свой рассказ – [231](#)

### 735

К сожалению, город был пустым и безжизненным. И ничего не указывало на причины этого дикого зверства. Пираты, как правило, грабили, но – и то не проливали ненужную кровь, чтоб не ополчить против себя всех и вся. Бывало, что захватив сдавшийся корабль, они оставляли выжившим то судно, которое поменьше, или сжигали корабль, а пленных не пытали, не мучили, а просто высаживали на остров или продавали за выкуп. Бывало даже, что захватив судно пираты забирали лишь что-то избирательно, взяв то, что могут взять с собой, а остальное оставляли владельцам и уплывали.

Быть может, враждующая держава? Но не изверги же они. При штурме приморских городов – могли захватить порт и навязать свою власть, но – не стали бы творить такое зверство.

Хотя, исключение составляли берберские пираты. Они опустошали целые города, забирая людей в рабство, и вырезая тех, кого не в силах забрать с собой. Они одинаково досаждали и Франции, и Италии, и Испании, и Португалии, и Голландии, и Норвегии, и Швеции, и Дании... Словом, проще было найти того, кому они не досаждали.

...В итоге, все вернулись на корабль и долго не могли прийти в себя...

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма!*

Но у Вас есть задание – [208](#)

## 736

Что ж, взять целый порт, пусть и не очень большой, своими силами, это всё-таки достойно уважения. Французы нескоро от такого оправятся. Да, заодно, и будет чем пощеголять перед англичанами.

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

Наведя шороху, Вы вскоре уплыли, оставив выживших глубоко задуматься – стоит ли переходить дорогу маленькому городу-государству – [300](#)

## 737

Да уж, говорили ей, не якшайся с тритонами. И вот результат. Ну, что теперь скажешь – придётся формировать из таких мальков настоящее подразделение морской пехоты – [348](#)

### 738

Экипаж отнёсся к этому с пониманием. Кто-то посетовал, что парень такой молодой. Но в массе люди сделали вывод: капитан у них без соплей, на борту есть жёсткая дисциплина, а если кто-то будет много выступать – мест на рее ещё много.

*Вы получаете +15 пунктов Репутации!*

Ладно, поплыли – [208](#)

### 739

Всякое в жизни бывает. И взлёты, и падения. Причём, иногда – и в буквальном смысле.

*Вы потеряли 1 пункт Авантюризма, но получаете 5 пунктов Вдохновения!*

Бр-р-р! Холодная водичка! Ну, несмотря ни на что, это всё равно бодрит и ободряет. Ладно, теперь нужно переодеться, немного пообщаться с приятелями и продолжить путь, пока Лорентин окончательно не взбеленился – [208](#)

### 740

Испанский порт принимает Вас достаточно тепло. Совсем недавно он отразил набег берберских пиратов, и теперь здесь ведутся восстановительные работы.

*Вы получаете +15 пунктов Вдохновения!*

Завершив здесь свои дела, передохнув и набравшись сил, Вы продолжаете путь – [208](#)

### 741

Да уж... Сказать, что никто не удивился – в каком-то смысле было верно. В другом смысле – все удивились настолько, что не сразу пришли в себя. А потом падре Сабатини озвучил свою версию... - [352](#)

### 742

- Простите, но я не собираюсь обсуждать это с Вами. Если это всё, то разговор окончен, - сухо заметила она. Ну и тролльвал с ней: Вам не нравятся женщины, которые ведут себя таким образом.







Так же прохладно поблагодарив её за разрешение пополнить запасы, Вы простились и, завершив свои дела на острове, вскоре уплыли – [354](#)

### 743

И почему Вы не удивляетесь? Пожалуй, Вам первый раз приходится видеть, чтобы темнокожий побледнел, как полотно. Насколько такое определение вообще к нему применимо. Ну что, поздравив молодого отца, Вы отправляетесь на шканцы. Забот на борту явно прибавилось – [208](#)

### 744

Вооружившись и снарядившись как следует (ламелярные корсеты-кирасы, цервельеры, полунаручи и горжеты в дополнение к повседневной экипировке), Вы собрали несколько бригад и отправились прочёсывать портовый город в поисках выживших. Дома были чёрными от копоти, улицы – алыми от крови. То здесь то там встречались тела, лежащие в неестественных позах. Стояли брошенные телеги. Даже лошадей и собак – и то убили.

Бросьте игральную кость!      

[735](#)

[747](#)

[754](#)

[757](#)

[770](#)

[761](#)

### 745

Изрубив эту склизкую гадость в неаппетитную массу, Вы отдали приказ очистить палубу. Фу! Какая мерзость...

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

Когда с этим было закончено, Вы отдали приказ продолжить плавание – [208](#)

### 746

Естественно, ядра пролетели насквозь, не причинив никакого вреда – [637](#)

### 747

Немногие выжившие, слава Богу, нашлись. Доктор Моро оказал им первую помощь, и тотчас же предложил перенести на корабль, где мог бы позаботиться о них в полной мере: оставлять их здесь явно не стоило. По словам тех, кто был в состоянии говорить, это сделали сарацины. Да, вполне похоже на них. Они специально приплывают забирать христиан в плен, и продавать на невольничьих рынках Алжира и Марокко. Больше всех страдает Италия, но достаётся всем. Они наведываются и в Нидерланды, и в скандинавские страны. Кого не могут забрать – тех вырезают. Уже неоднократно совершали рейды в их страны, расположенные на «варварском побережье», давали бой на их территории, но просто вблизи слишком много своих забот, чтобы можно было полномасштабно сражаться на несколько фронтов.

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

Вы спасли людям жизни. Значит, всё было не напрасно – [354](#)

## 748

- Тааак! – сурово протянули Вы, бросив хмурый взгляд на Большую Мод. Её лицо было спокойным и расслабленным, как будто это не она сейчас рожала, и ей вообще ни до чего нет дела.

- Чего? – устало, и даже как-то лениво переспросила она.

- Потом поговорим, - обещали Вы, хотя всем всё было понятно и без пояснений. Похлопав совершенно потерянного Флинта по плечу, Вы вышли подышать свежим воздухом. Корабль большой, уследить за всем невозможно. Но этой дуре мужиков мало – начала уже приставать к детям. Ну, хорошо, это для Вас он ребёнок, а так – уже всё-таки пусть и совсем молодой, но мужик. Но он боится её, и скорее согласился бы пойти с ножом против акулы, чем связаться с Мод. Ладно, этим Вы займётесь позднее – [354](#)

## 749

Стоя перед строем, он тихо заплакал, глядя на моряков припухшими красными глазами. В его глазах было осознание вины, которую он больше не мог исправить, и желание прожить жизнь, которой его сейчас лишат. Люди, державшие наизготовку мушкетоны, старались не смотреть ему в глаза. По крайней мере – некоторые из тех, кто об-



щался с ним достаточно близко. Слеза прокатилась по щеке осуждённого, а его последними словами было: «Прости меня, мама».

Раздался залп, тело перелетело через борт и, казалось, даже в самых чёрствых сердцах пробудилось что-то светлое и доброе. Пусть даже и через боль утраты.

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма и 25 пунктов Репутации!*

Только Большая Мод проворчала, что тратить пули на чей-либо расстрел, по её мнению, расточительство – [354](#)

## 750

Испанский порт осуждён португальцами. Поскольку в конфликте Испанской и Португальской Корон Вы принципиально придерживаетесь политики жёсткого нейтралитета, Вам остаётся лишь развернуть судно и уплыть прочь – [208](#)

## 751

- Спасибо, нет. У меня есть всё, что нужно, - отвечает она. Ну, что ж, Вы хотели как лучше. Но нет – так нет.

Поблагодарив за разрешение пополнить запасы, Вы вскоре простились с ней и, завершив свои дела на острове, вскоре отчалили по своим делам – [208](#)

## 752

Да уж... Порой Вас просто тошнит от лицемерия и ханжества этого человека. Но такую новость будут обсуждать ещё долго. Ладно, все живы, здоровы, а плаванье продолжается – [354](#)

## 753

Не разобрав в темноте, что это за порт, Вы нарвались на французов. Когда Вы подошли достаточно близко – всё стало ясно. Но было уже поздно. Вас узнали и открыли пальбу. Поскольку брать порт в одиночку – дело не из простых, Вы не очень рады происшествию. Но с другой стороны – на Ваше счастье, это не самый большой и не самый хорошо укрепленный порт. Его открыли совсем недавно и ещё просто не успели довести до ума. Так что – шансы есть, тем более, что к такой наглости французы явно не были готовы.

*Бросьте игральную кость пять раз! Это – сложность проверки, которую необходимо выдержать!*

*Если всё успешно – [736](#)*

*Если нет – [352](#)*

## 754

Выживших, к счастью, нашлось больше, чем Вы ожидали поначалу. Доктору Моро пришлось организовать целый лазарет на месте, следить за многочисленными пациентами, которых было проблематично переносить на корабль. Пришлось ждать, пока за ними приплывут соотечественники из другого порта и примут у него эстафету. Но хотя Вы потратили кучу времени, это было не зря. Вы спасли человеческие жизни.

*Вы получаете +20 пунктов Героизма, +20 пунктов Вдохновения и +20 пунктов Репутации!*

Когда Вы сделали всё, что было в Ваших силах, Вы продолжили плаванье - [354](#)

## 755

Это пришлось многим не по нраву. Во-первых, Вы отложили решение, решив переждать, пока горячие головы остынут, во-вторых, он будет жив, не будет участвовать в работе...

*Вы теряете 5 пунктов Репутации!*

Но, возможно, это и правильно – [208](#)

## 756

Португальский порт всегда рад принять Вас. Местные новости в основном касаются противостояния с Испанией. Хотят слухи, что эти неугомонные испанцы в скором времени готовят нападение на порт. Если это произойдёт, Вам не хотелось бы быть здесь. Политика нейтралитета, знаете ли. Поэтому, быстро прикупив запасы и снаряжение, Вы отчаливаете – [250](#)

## 757

Поиски были тщетны. Но всё случившееся произвело на Вас весьма пагубное впечатление. Вы не раз и не два видели трупы после боя, но это было совсем иное...

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма!*

*Выдержите проверку, или прибавьте пункт Алкоголизма!*

Ладно, не в Ваших силах изменить это. Остаётся только принять и жить дальше. Быть может, Вы поможете другим людям, и всё не напрасно – [354](#)

## 758

В испанском порту ведётся разделка туши огромного тролльва-ла. Несколько крупных кораблей держат эту тушу на плаву – не в последнюю очередь потому, что в ней очень много жира. Вокруг собралось множество маленьких лодок, собирающих мясо и прочее: пока эта неповоротливая махина остаётся слишком крупной, чтобы подходить к делу иначе.

*Вы получаете +15 пунктов Вдохновения!*

Пробыв здесь некоторое время, переждав непогоду и пополнив запасы, Вы продолжили путь – [300](#)

## 759

Голландские флейты и бригантины дымят и пылают. Абордаж и манёвровый бой в открытом море при хорошем ветре – это одно, а в подобной ситуации – они просто надеялись взять на испуг приморский городок. Но для того чтобы представлять реальную угрозу при осаде порта – они должны были застаться кораблём посерьёзнее, медленным и тяжёлым, зато – с мощной артиллерией, способной противостоять фортификациям. Какой-нибудь галеас или баркалон, при поддержке кораблей поменьше. В бою на открытом пространстве неповоротливого гиганта можно было бы взять на абордаж, но здесь – преимущества у него, поскольку вопрос не в скорости и манёвренности.

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

Население городка Вам благодарно. Пробыв здесь какое-то время, и капитально подлатав корабль, Вы продолжаете свой путь – [354](#)

## 760

Пока команда получает увольнение (за исключением тех, кто несёт вахту, но потом их сменяют), Вы общаетесь с английскими капитанами, обсуждая славные победы над французами.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Отдохнув и набравшись сил, Вы продолжаете путь – [300](#)

## 761

Увы, подоспей Вы раньше, и, быть может, всего этого бы никогда не случилось. Но, к сожалению, история не знает сослагательного наклонения. Чудом выживший местный священник, раненый, бывший в ужасном состоянии, поведал, что это очередной набег берберских пиратов, и это не первый случай. А незадолго до этого портовый город брали в блокаду голландские каперы, которые не уходили до тех пор, пока несчастные жители не откупились.

О, времена! О, нравы! Впрочем, что Вы можете сделать? Только сами стараться быть лучше, чем Вы есть, и помогать людям тем, что в Ваших силах. Оказав помощь выжившему и предложив ему отправиться с Вами под присмотром корабельного врача, доктора Моро (священник отказался плыть), Вы были вынуждены покинуть порт и продолжить путь – [267](#)

## 762

Доброжелательно пообщавшись с испанцами о том и о сём, Вы вскоре продолжили путь. Напоследок Вас предупреждают, что в этих водах развелось очень много берберских и голландских пиратов, будь они неладны.

*Вы получаете +15 пунктов Вдохновения!*

Ну, что ж, учтём – [300](#)

## 763

Вы оказали огромную услугу если и не всему океану, то, как минимум, ближайшим портам всех держав. Голова Сальваторе раскачивается на бушприте, а «Иосиф Обручник» продолжает свой путь, на встречу опасностям и приключениям.

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

Да, с Вами, капитан, не соскучишься – [208](#)

#### 764

Что ж, теперь Вам скажут «спасибо» даже сарацины. Если, конечно, они не станут убегать при встрече. А матросы, которые служат на Вашем корабле, набрались таких впечатлений, что ещё их внуки будут пересказывать своим правнукам.

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

На самом деле, век даже самых грозных пиратов – достаточно короткий. Обычно – несколько лет. Успехи, масштаб деятельности и крутизна сильно преувеличиваются и мифологизируются. Уникумы, творившие грабежи десятилетия напролёт, командуя целыми эскадрами и доживая до глубокой старости – достаточно редки, и подтверждают правило. К тому же, в подавляющем большинстве случаев, это не разбойники-одиночки, а образованные люди, пользующиеся хотя бы неофициальным покровительством сильных мира сего – [354](#)

#### 765

Да, именно так Вы и решили поступить: спасти девушек, пробиваясь с боем к гроту, и потом перевозить их по одной в пасти веракулы. Стояли крики, вопли, истерика, а у одной бедняжки даже остановилось сердце от страха, когда Вы заталкивали её в пасть Лонгимануса в присутствии остальных девушек, убеждая, что всё идёт по плану – [637](#)

#### 766

Что ж, Вы готовы к этому бою явно лучше, чем они.

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

*Если всё хорошо – [782](#)*

*Если нет – [637](#)*

#### 767

Их курс лежит на покорение новых земель, по которым ещё не ступала нога европейца. Испанцы относятся к Вам с огромным уважением и симпатией. Единственное, что их смущает, так это Ваш союз с их давними противниками англичанами, пусть даже с ними сейчас и установлено шаткое перемирие. Но, в случае чего, испанский флот всегда готов принять Вас.

*Вы получаете +5 пунктов Вдохновения!*

Что ж, спасибо на добром слове – [208](#)

### 768

Голландский флейт разбит, а Вы – испытываете чувство глубокого удовлетворения. Кто б знал, как они уже Вас доконали...

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

Ладно, поглазели – и будет – [354](#)

### 769

Обменявшись с португальцами свежими новостями и слухами, Вы вскоре расплылись по своим делам.

*Вы получаете +10 пунктов Вдохновения!*

Приятно знать, что море бороздят не одни лишь чудовища да негодяи – [250](#)

### 770

Среди убитых были не только горожане. Местами нашлись и сарацины. Они иногда забирают тела своих, чтобы похоронить или скрыть причастность, но – тут или не смогли, или не захотели. Что ж, это многое объясняет. Эти подонки опустошали многие приморские города, увозя людей на невольничьи рынки «варварского берега». Эти пираты были выходцами с Туниса, Марокко, Алжира, Триполи.

Впрочем, какая разница, какого цвета кошка? Дело-то в том, что она ловит мышей...

Ладно, здесь Вы бессильны кому-либо помочь – [208](#)

### 771

Тепло пообщавшись со старыми приятелями, Вы продолжили путь в бодром расположении духа.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

В море – тишь да гладь, да Божья благодать. Хотя бы в данный конкретный момент – [250](#)

## 772

- Ну, очень смешно. Прямо обхохочешься, - скривившись, бросил мавр. – Так, уважаемые, будьте так любезны! Человек, по-моему, заблудился. Не могли бы Вы его сопроводить?

- Право же, не нужно, я сам найду выход, - кивнув, Вы направились прочь. Да уж. Если человек лишён чувства юмора, значит, было за что – [348](#)

## 773

В этих местах можно было встретить сброд и шваль со всего мира. Берберские пираты, голландские флекселинги, французские каперы, и многие другие. Вы хорошо знали некоторых капитанов, и повстречайтесь Вы с ними в открытом плаванье – такая «тёплая дружеская встреча» сопровождалась бы пушечной пальбой и лязгом сабель. Но здесь подобное поведение было недопустимым: имеете на кого-то зуб – отплывите подальше от острова, и разбирайтесь сколько душе угодно, а тут – будьте добры сохранять нормы приличия.

Вы проставили выпивку своим людям, велев не увлекаться, а сами провели время с умом, прислушиваясь к разговорам и узнавая ценные сведения, которые не добыть ни в одном другом месте. Где проворачиваются какие дела, где какие притоны, кто куда плывёт, на какие порты в ближайшее время будет совершено нападение, и многое другое. Вместе с тем, было бы наивно полагать, что все кругом сплошь идиоты и не боятся угрозы шпионажа. Просто, добрая часть того, что звучит вокруг – это те ещё байки (про тролльвала-мстителя, который выслеживает конкретно взятый пиратский корабль, и так далее), а какие-то вещи при Вас никто и не станет обсуждать: говорят вещи более-менее известные для определённых кругов.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Набравшись ценной информации, Вы решили не испытывать судьбу и дальше, решив скорее покинуть остров – [231](#)

#### 774

Что ж, в итоге Вы заметно улучшили отношения с морскими обитателями, но многие из Ваших людей отнеслись к этому не слишком доброжелательно.

*Вы получаете +15 пунктов Вдохновения, но теряете 15 пунктов Репутации!*

Что поделатъ, иногда неправильные поступки приходится многим по нраву, а правильные решения вызывают волну народного гнева. Любой выбор всегда имеет какие-то последствия. Но Вы всегда были честны перед собой – [267](#)

#### 775

Завидев Вас, французы тотчас же пытаются убежать. Но не тут-то было! И в самом деле, где их жалкой посудине тягаться с Вашим боевым галеоном? Они прекрасно это понимали, но, как обычно, надежда умирает последней. Когда Вы подошли достаточно близко, они приняли единственно правильное решение, подняв белый флаг. Ну что же, это всё хорошо, но Вы торопитесь по делам: бросить их просто так – это не дело, убивать сдавшихся врагов – гнусно и подло, поэтому у Вас возникли определённые идеи. Можно, например, сдать этих людей своим союзникам-англичанам, доставив их корабль в ближайший английский порт. Но это – тратить время и делать крюк. Можно высадить их на ближайший встреченный по пути необитаемый остров и сжечь французское судно. А можно забрать у них с корабля то, что пригодится в Вашем плаванье, и выгнать на все четыре стороны. Конечно, наказания так себе, но просто когда враг не сдаётся – его уничтожают, а если он сдаётся – нужно быть к нему снисходительным. Даже не из абстрактного гуманизма, а просто потому, что пример выживших будет показательным, слухи разойдутся, и другие враги по случаю скорее предпочтут сложить оружие, чем биться насмерть.

- Плыть сдать англичанам и продолжить путь (-10 пунктов Плаванья, +1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения и +5 пунктов Репутации) – [231](#)



- Высадить на остров и поджечь их кораблик (+2 пункта Авантюризма, +10 пунктов Героизма, +10 пунктов Вдохновения и +10 пунктов Репутации) – [267](#)
- Прихватить необходимое в пути, и пусть пляшут от счастья, что Вам не до них (+1 пункт Авантюризма, +5 пунктов Героизма, +5 пунктов Вдохновения и +5 пунктов Репутации) – [359](#)

### 776

Алчный до мелочности, Вы заставляли веракулу заглатывать рундук за рундуком... Ну, естественно, не сами рундуки, их содержимое. Алмазы, золотые слитки, сабли с серебряными насечками и всё, что нашлось в закромах у Морского Барона. Загруженный по самую пасть, что даже глаза таращились дико, а золотая корона упиралась в нёбо, Лонгиманус погрузился под воду, и больше за Вами не возвращался. Может быть он просто пожадничал и бросил Вас. Может быть, не рассчитал силы и пошёл ко дну вместе со всем содержимым его брюха. А может быть, просто подавился и помер. Вы оказались в настоящей западне – [348](#)

### 777

Англичане признательны Вам за Ваш вклад в дело борьбы с французами, голландскими и сарацинскими пиратами, а про убитых Вами чудовищ хотят такие легенды, что впору позавидовать Братству Святого Сильвестра. Что ж, признание – штука приятная. Вы участвовали во всём этом скорее по обстоятельствам, чем по желанию, если не считать случаев, когда Вы просто не пожелали оставаться в стороне. Всем этим приключениям Вы предпочли бы мирное существование, без артиллерийских залпов и абордажа.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Но всё равно – приятно – [250](#)

### 778

Ну что ж, многие моряки полагали, что капитан облапошил туземцев, потому что в обмен на какую-то ерунду выменял у них столько всего и разного. Туземцы были убеждены в обратном.

Вы остались довольны, туземцы – тоже, а вот значительная часть Ваших людей – не очень.

*Вы теряете 15 пунктов Репутации, но получаете 15 пунктов Вдохновения!*

Ладно, поплыли – [231](#)

### 779

Ну, что ж, поупражняйтесь в стрельбе. А если придётся, то и в ближнем бою. В конце концов, Вы сами так захотели.

*Бросьте игральную кость три раза и сложите выпавшие значения! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё хорошо – [786](#)*

*Если нет – [637](#)*

### 780

И снова эти неугомонные флекселинги. Расплавались по всему океану, понимаешь. Откуда взялось столько голландцев? Лично Вам не понятно, но – факт. Может быть, их и правда в капусте находят? Просто, традиционными методами их явно не наплодить в таком количестве, чтоб заполнить ими всё и вся. Флейт начинает описывать вокруг Вас круги, щедро посыпая Ваш галеон цепными кнеспелями, пока Ваши залпы чаще поражают воду, чем вражеское судно. Как же Вы ненавидите врагов, владеющих подобной тактикой боя.

*Бросьте три кубика и сложите результаты! Это – сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё хорошо – [768](#)*

*Если не очень – [637](#)*

### 781

- По личному? По личным делам Губернатор не принимает в такое время. Может быть, я могу быть чем-то полезен? – на время отложив свои бумаги, поинтересовался темнокожий.

- Да нет, я просто его старый друг и хотел в кой-то веки навеситить. Но нет – так нет. Я сам человек занятой, и прекрасно понимаю, что такое дела, - заверили Вы.

- Ну, как знаете, - утратив к Вам интерес, кивнул мавр, возвращаясь к своим делам и обязанностям.

Пробыв на пиратском острове совсем недолго, поскольку у Вас не было при себе незаконного товара, равно как и желания приобрести контрабанду на месте, Вы вскоре скомандовали отплытие, жалея, что так и не повидали Губернатора - [231](#)

## 782

Враг разбит. В который уже раз. Когда-то Вы ещё делали зарубки, но позднее уже просто сбились со счёта.

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

Надо полагать, что такими темпами Франция объявит Вас если и не врагом номер один, и даже не включит в первую десятку, то, как минимум, в первую сотню точно. А это уже существенно - [250](#)

## 783

Как доктор Моро ни суетился, какие гипотезы не выдвигал, предложить что-либо убедительное у него так и не вышло, как и отдать предпочтение одной из версий. Ну что ж, иногда бывает и так, что человек натывается на тайны, постичь которые он ещё не готов. Быть может, позднее Вы и поймёте, что к чему. А пока что Вас ожидают неотложные дела - [354](#)

## 784

И действительно! Раздались треск, крики, и, вскоре, по воде стало ясно, что Вы потопили корабль-невидимку. Странно всё это...

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

Ладно, сам виноват. В конце концов, нужно было каким-либо образом дать Вам понять, что у них нет дурных намерений. А такое поведение вызывает опасение и настороженность. На море рисковать нельзя лишний раз подвергать судьбу экипажа угрозе, и для пальбы не требуется наличие неопровержимых доказательств: достаточно обоснованных подозрений - [208](#)

## 785

Баньши, или не баньши, но пушечным ядром её разнесло на славу! Понаразлетались тут, понимаешь! Куда ни глянь – сплошные монстры, нечисть да пираты. Впрочем, им всем вместе взятым никогда не сравниться с чиновниками и бюрократами: ни один упырь не выпил у людей столько крови, как эти истинные чудовища.

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

Ладно, обо всём этом ещё нужно составить рапорт в судовом журнале – [267](#)

## 786

Тела морских перебитых виверн теперь дрейфуют на волнах вместе с тушей недоеденного ими тролльвалчика. Надо думать, едоки скоро найдутся, будьте спокойны.

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

Как же Вы, всё-таки, не любите этих крылатых гадин, кто б знал. И потому очередная победа над чудовищами приносит Вам особое умиротворение – [231](#)

## 787

Португальцы рассказывают, что их король, смеха ради, объявил, что назначит губернатором самого нечистого на руку чиновника. И что тут началось – один за другим со всех концов Португалии хлынули коррупционеры и казнокрады всех мастей, и начали спорить и доказывать, где больше наворовал за это время.

*Вы получаете +15 пунктов Вдохновения!*

Да, да, конечно – свежо предание, да верится с трудом – [208](#)

## 788

Действительно, это место действовало благодатно и умиротворяющее на всех. И даже Лорентин перестал психовать, крутя одну и ту же шарманку. Хотя бы на некоторое время.

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Впрочем, всему своё время. Всё-таки Вас ещё ждут дела и обязательства – [354](#)

### 789

Что ж, это проще, быстрее и эффективнее.

*Бросьте пять игральных костей, и сложите выпавшие значения!*

*Это – сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть.*

*Если всё хорошо – [795](#)*

*Если нет – [268](#)*

### 790

Праздник протекал весело и славно...

Выдержите проверку, или добавьте пункт Алкоголизма!

...Вот только огромному количеству Ваших людей всё это не понравилось.

*Вы теряете 50 пунктов Репутации, но получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Ладно, в дипломатии всегда так: для всех хорошим не выйдешь – [354](#)

### 791

Как говорится, два дебила – это сила, если цель у них одна. Морской Барон сидел в резном кресле за широким столом, в окружении своих приближённых, и обсуждал текущее положение дел, как вдруг – откуда ни возьмись – на него посреди комнаты налетела громадная веракула, сожрав на глазах у собравшихся, прямо вместе с креслом и куском стола – [268](#)

### 792

Конечно же, Вы не повелись на такие нелепые уговоры: Ваш авантюрный нрав был известен всем и каждому в пределах освоенных морских просторов, но всему есть какие-то разумные пределы. Есть авантюра, а есть просто глупость и безумие. К примеру, Вы же не станете втыкать себе в ухо вилку, просто лишь потому, что это будет неожиданно и требует определённой смелости? Ну, хочется надеяться,

что нет. Простившись без особых сантиментов, Вы продолжили прерванный путь – [231](#)

### 793

На стенах в приёмной Губернатора были развешаны головы относительно малых морских чудовищ, на пару с клевцами, чеканами и турецкими мушкетонами – нередко дрянными по качеству, но весьма специфическими по оформлению: узоры, позолота и прочие излишества, которые так любят башибузуки<sup>схс</sup>. Отряд грозного вида бойцов ошивался у резной лакированной двери, ещё несколько человек играли в трик-трак, сидя на бочках вокруг небольшого стола возле окна, а поблизости с ними стояли мушкетоны. Элегантного вида Мавр, в опрятном камзоле с высоким жабо, с перламутровой серьгой в ухе и со скьявоной в ножнах на боку сидел за столиком в окружении бумаг, чернил и писчих приспособлений. Судя по всему, это был секретарь Губернатора, или кто-то вроде того.

- Куда это Вы? – деликатно осведомился мавр, сложив пальцы домиком и нацелив на Вас миндалевидные глаза.

- К Губернатору, - находясь в бодром расположении духа, заверили Вы.

- А у Вас к нему назначено?

- Нет.

- А по какому, разрешите спросить, вопросу?

- По личному – [781](#)
- Государственной важности – [800](#)
- Да так, балду пинаете – [772](#)

### 794

Это было долго и утомительно. Хотя и намного проще, чем брать морские форты: те отстреливаются в ответ.

Прокладывая дорогу из громадных рыбьих трупов, Вы думали о двух вещах: с одной стороны о том, что боеприпасы могут закончиться ещё на половине пути, а с другой, что столько рыбы пропадает зря, когда даже и одной вполне хватило бы, чтоб устроить пир если и не на весь мир, то, по крайней мере, на всю Кокань определённо...

*Бросьте десять игральных костей и сложите результаты!*

*Это – сложность проверки, которую Вам необходимо выдержать!*

*Если всё хорошо – [801](#)*

*Если нет – [637](#)*

795

*Что ж, Вы одолели чудовище... Вот только какой ценой...*

*Вы теряете 4 пункта Авантюризма, но приобретаете +15 пунктов Героизма, +15 пунктов Вдохновения и +15 пунктов Репутации!*

*Собрав выживших, и обещав высадить в ближайшем порту, Вы продолжили путь – [208](#)*

796

По узким коридорам, широко разинув пасть, скользила огромная акула. Поскольку коридоры были узкими, а потолки низкими, уворачиваться и бежать было некуда, а пасть была разинута аж до самого потолка. В неё попадались все, кто только встречался на пути Вальтера Лонгимануса. А Вы сидели у него на спине и защищали от тех, кто пытался нападать сзади – [348](#)

797

Англичане заключили хорошую сделку и возвращаются с большим наваром. По их словам, от целой торговой флотилии уцелел лишь их небольшой корабль, но даже он окупит все вложения в экспедицию сторицей. В море просто не развернуться от всех этих тролльвалов, французов, голландских каперов, морских виверн, сарацинов и прочей напасти. Вдобавок ко всему очередная война с Испанией неровен час начнётся со дня на день. Но – что поделать. Как известно, человек – предполагает, а Господь – располагает.

*Вы получаете +5 пунктов Вдохновения!*

В целом, Вы получили положительный заряд эмоций от этой беседы, и, пожелав англичанам успеха в благих начинаниях, пошли своим путём – [208](#)

798

Не так страшен чёрт, как его малина. Образина была очень страшной. Но с Божьей Помощью её удалось одолеть самым обычным людям.

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

Ладно, теперь предстоит самое страшное – во всех деталях и подробностях описать происшествие в судовом журнале. Рапорт должен содержать, в числе прочего, отчёт о потраченных боеприпасах и целесообразности их расхода – [354](#)

## 799

Что ж, для начала необходимо расшифровать эту абракадабру. У Вас ушло на это определённое время, но, в результате, Вы взяли курс и приплыли на место...

*Вы потеряли 25 пунктов Плаванья, но приобретаете +3 пункта Авантюризма, +5 пунктов Героизма и +5 пунктов Вдохновения!*

Замечательно. И что же в итоге? Вы обнаружили на острове вырытую яму, а в ней – пустой рундук, запылившуюся монетку в грязи, обломок сабли и обычный абордажный пистолет. Да уж. Ну, что поделать, нужно было попытаться.

Лорентин будет в бешенстве, если узнает подробности. Потому Вы просто отдаёте распоряжение начать сбор припасов, сделав вид, что всё так и было задумано. Ну, подумаешь, клад откопал кто-то другой: не Вы же один такой умный. Зато Вы правильно вычислили место, где он когда-то находился. А это уже дело. Пожелав удачи тому, кто разгадал эту тайну раньше, Вы вскоре продолжаете путь – [231](#)

## 800

- Пряма-таки государственной? – с известной долей сомнения в тоне, поинтересовался мавр. – А поконкретнее?

- Я являюсь официальным представителем государства Кокань. И мы могли бы рассмотреть вопросы о сотрудничестве, - серьёзным голосом заверили Вы. Конечно, подобные союзы – штука довольно сомнительная. С другой стороны, чего уж греха таить, ими иной раз не брезгают и короли, и императоры, и Римские Папы. А Кокани, с трудом пережившей натиск французской армии (пусть даже, в основ-



ном, и укомплектованной немцами-ландскнехтами), нужна сейчас любая поддержка, даже и такая.

- Видите ли, дело в том, что сегодня шаббат. В этот день Губернатор не будет никого принимать и тем более обсуждать дела подобного рода, - уже с большим доверием пояснил темнокожий. - Но, будучи его прямым заместителем, подменяющим его в такие дни, в том числе и по вопросам подобного рода, я готов обсудить с Вами все детали и условия...

Разговор занял немало времени, но, в конечном итоге, Вам удалось отстоять интересы своей державы. Что ж, во-первых, пираты Морского Братства постановят на ближайшем сходе, что коканский порт запрещён к блокаде и грабежам, как и коканские корабли. В то же время он будет местом сбыта массы необходимых в настоящий момент для Кокани товаров, пусть в массе они и добыты весьма сомнительным путём. Во-вторых, в отношении пиратов, не состоящих в Морском Братстве, но нападающих на Кокань и её корабли - будут применены достаточно жёсткие меры. Естественно, тоже не за «спасибо». В-третьих, для защиты от французского флота и прочих дел, ряд капитанов Морского Братства будет постоянно дежурить при Кокани, получив от короля Ральфрика соответствующие репрессальные грамоты. Естественно, это не всем понравится, но, так или иначе, это опытные капитаны с серьёзными кораблями и обученным экипажем. А на случай отражения нападения - уж лучше иметь такой флот, чем не иметь никакого вообще.

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

***Запишите достижение «Пройдоха»!***

Ладно, с этим вроде как разобрались, можно и отчалить - [231](#)

## 801

Пробившись через лес громадных рыб, Вы слава Богу, выбрались на океанские просторы и продолжили путь, испытав невероятное облегчение.

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

Ладно, прочь отсюда подалее и без оглядки - [354](#)

### 802

Так сложнее и рискованнее. Но иначе Вы не можете.

*Бросьте игральную кость десять раз и сложите выпавшие значения!*

*Это – сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё хорошо – [809](#)*

*Если нет – [268](#)*

### 803

Ну что ж, всё прошло даже проще, чем Вы ожидали. Вы просто подвели корабль к монстру, доктор аккуратно срезал столько, сколько считал необходимым, а чудовище этого даже не заметило.

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

*Ну, вот и славно – [354](#)*

### 804

Получив пушечным залпом по роже, монстр взвыл и дал стрекача. Конечно, будь на Вашем месте корабль поменьше, он вполне мог бы и атаковать, но эта зверюга была достаточно умным монстром, и умела трезво прикидывать шансы и взвешивать возможности. Он знал, когда нужно настоять на своём, а когда благоразумнее отступить. Мелюзга перепугалась, но осталась в живых.

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

*Остаток дня Вы проплыли в хорошем расположении духа – [208](#)*

### 805

Вы не одиноки в своей борьбе, поэтому одолеть монстра будет несложно. В теории...

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

*Если всё хорошо – [819](#)*

*Если нет – [348](#)*

### 806

Добить его не составило особого труда. Вопрос был в том, чтобы сделать это быстро. Пушечные ядра вырвали из израненной туши чудовища куски плоти, и огромный монстр доплыл до Вас уткнувшись мордой в борт и покачнув корабль. Но тролльвал был уже мёртв.

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

Вы даже испытываете к нему сострадание. В какой-то мере – [354](#)

## 807

Любопытство и азарт взяли верх. Пришвартовавшись к чудовищу, Вы пошли со своими людьми, занимать места. Конечно, пришлось несколько раскошелиться, но зрелище было незабываемым. Посреди арены соорудили небольшой бассейн, в котором плавали корабли и чудовища, сражавшиеся не на жизнь, а насмерть.

В теории, потому как на практике далеко не каждый бой должен оканчиваться чьей-либо смертью: обучить профессионального бойца, а также отловить и выдрессировать чудовище – дело дорогое и сложное. Поэтому, погубить их за раз – просто невыгодно, если даже исходить из такого вопроса.

Одно дело – принимать во всём этом участие, и другое дело – наблюдать со стороны. Подобные корабли и оружия уже давно не использовались. Пожалуй, ещё со времён античности. Но в том-то и была вся прелесть.

Искусственно созданные ограничения и для чудовищ, и для противостоящих им смельчаков-профессионалов были созданы с целью продлить бой и добавить зрелищности: в массе получаемые раны были заметными, но – не смертельными, в результате чего, например, воин мог долгое время тыкать острой в бронированную тварь, силясь задеть единственное уязвимое место, в то время как тварь силилась задеть практически не защищённого, но быстрого и юркого человека.

*Вы получаете +1 пункт Авантюризма и +25 пунктов Вдохновения!*

Ладно, делу – время, потехе – час – [208](#)

## 808

Взяв корабль на abordаж, Вы тщательно исследуете его вместе со своими людьми. Никаких следов боя, никаких следов команды и пассажиров. Запасы провианта, груз и личные вещи – находятся на своих местах. Судя по всему, накрытый стол бросили, так и не доев еду. Компас разбит. Судового журнала и лоции нет на месте. Можно сделать вывод, что какая-то причина заставила капитана и экипаж бросить судно, находящееся в хорошем состоянии, при этом в огромной спешке – бросив всё ценное на борту, и спешно забрав лишь основные документы. Даже капитанская трубка из морёного дуба осталась лежать на шканцах.

О причинах всего этого остаётся только лишь строить догадки и предположения. Но подобные ситуации происходят время от времени.

Судно было португальским, а далее по курсу следования располагался португальский порт, поэтому Вы без проблем довели его до места и передали на руки местным, чтобы дальше они разбирались с этим вопросом уже сами.

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

Отдохнув, пополнив запасы и подлатав «Иосифа Обручника», Вы продолжили плавание – [354](#)

## 809

Это было тяжело и опасно. Вы спасли людей с разрушенного корабля. Хотя это и стоило повреждений Вашего корабля и жизни многих Ваших людей. Тем не менее, экипаж принял Ваше решение с уважением.

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

Люди благодарны Вам за всё. Вы слишком устали и вымотались. Дотянуть бы до ближайшего порта и отремонтировать корабль. Впрочем, не нужно стучать краски – [354](#)

## 810

Ну что ж, это будет очень рискованно...

*Бросьте десять костей, сложите значения и умножьте на два. Это – сложность проверки, которую Вам необходимо преодолеть!*

*Если всё хорошо – [820](#)*

*Если нет – [352](#)*

## 811

Вы были бы не Вы, если бы не втянулись во все эти сомнительные затеи. Впрочем, всё было достаточно просто. Вы сделали предложение одному губернатору, заломив достаточно внушительную цену, зная, что Ваши услуги нужны ему позарез и прямо сейчас, что даёт Вам возможность диктовать свои условия. Более того, усилили эффект, намекнув, что его соперник уже сделал Вам заманчивое предложение, но Вы решили не торопиться.

Вы просто видели, как этого чинушу душит жаба, как ненависть и алчность сражаются в нём со здравым смыслом. В конце концов, он выплатил Вам требуемую сумму (на аванс Вы не соглашались и могли повернуться и уплыть в любой момент).

После этого – Вы подняли паруса и нанесли визит его конкуренту. Ситуация повторилась как и в первый раз. После этого Вы просто уплыли по своим делам, и были таковы. Снаряжать кого-то чтоб преследовать Вас, они не могли по той же самой причине, по которой не могли и разобраться друг с другом: людей нет, кораблей нет, а то немногое, что есть, позарез нужно, чтобы рисковать и идти ва-банк.

Более того, теперь у них ещё и не было средств, и не на что было не то что набрать новых наёмников, но и оплачивать услуги старых.

Жаловаться своему начальству они тоже не могли: растранижирили казённые средства на то, чем в принципе не должны были заниматься.

Они не доставили Вам хлопот.

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

*Ладно, в путь – [208](#)*

## 812

Ну что, в этот раз потомук викингов не повезло. А другого раза ему же и не представилось. Впрочем, сам виноват.

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

Ну вот, этого ещё не хватало. Как будто мало Вам было французов, голландских флекселингов и берберских пиратов – [208](#)

### 813

Разнеся их корыто в хлам, Вы увели корабль от греха подальше.

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

Да уж, никогда не знаешь, что повстречаешь на океанских просторах – [354](#)

### 814

Подлётев поближе, эта тварь, совершенно спокойная секунду назад, неожиданно набрасывается на Ваш галеон. Возможно, ранее его можно было сбить на подлёте, но момент был упущен.

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

*Если всё хорошо – [821](#)*

*Если нет – [352](#)*

### 815

Ну что ж, в Вашем понимании – у разбойников и убийц нет ни пола, ни возраста. И если один человек грабит и вырезает других, Вы не церемонитесь с ним. Рука у Вас не дрожит, и совесть не мучает.

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

Ладно, поплыли – [208](#)

### 816

Первые же залпы орудийных батарей значительно подсократили популяцию тролльвалов. Теперь эти малыши не вырастут, не будут жрать корабли с экипажем, и не оставят потомства. Как и ожидалось, Ваша агрессия взбесила их мать, которая тотчас же понеслась на корабль. Даже более крупного самца иногда достаточно ранить, и он уберётся прочь. Но с разъярённой самкой, которая мстит за погибших

детёнышей, этот номер не пройдёт: она будет драться до смерти, погубив себя, но прежде всего – своего обидчика. И не надейтесь на лёгкий бой.

*Выдержите две проверки со сложностью 25!*

*Если всё успешно – [822](#)*

*Если нет – [550](#)*

## 817

Перед марсовыми стрелками стоит достаточно сложная задача: подстрелить парочку-другую виверн, не зацепив летуна. Не отставая от своих людей, Вы берёте свой точный двуствольный штуцер, наводя его на тварей с подпорки.

*Выдержите три проверки со сложностью 10!*

*Если всё успешно – [825](#)*

*Если нет – [49](#)*

## 818

У монстра не было шанса. Корабли Братства погубили бы его в любом случае. Но Вы решили внести свою лепту, не зная, как они к этому отнесутся. А истолковать подобное можно весьма разнообразно. К примеру, одни решат, что Вы подобным образом выказали свою солидарность с их делом, а другие – что пытаетесь примазаться к их славе. Но в этот раз они отнеслись ко всему довольно равнодушно, просто проигнорировав Ваше присутствие.

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

*Ну и ладно – [208](#)*

## 819

Ну что ж, монстр плавает кверху брюхом. Больше он не будет топить корабли. Вместо этого его жир пойдёт на свечи, мясо на колбасу, ну и прочее не пропадёт...

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

*Прекрасно – [208](#)*

## 820

Это было просто нечто из разряда невозможного. Ну, почти невозможного. И, всё-таки, Вы справились...

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

Уфф... Ну, после такого ребята явно заслуживают хороший отдых. Но, что поделаться, работа есть работа – [208](#)

## 821

Амфиштера погибла. А Вы спешите увести корабль подальше, пока труп одного чудовища не привлёк других.

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

Подальше от всей этой мерзости. Никогда не любили змей, даже летающих – [354](#)

## 822

Да уж, корабль пострадал достаточно серьёзно. Да и людей погибло немало. И без этого боя вполне можно было обойтись. С другой стороны, Вы не искали славы и лавров, а просто хотели сделать большое одолжение себе и остальным мореплавателям: иначе из всего этого выводка появилось бы множество взрослых чудовищ, на счету каждого из которых были бы не один и не два потопленных корабля.

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

Ремонт судна занимает некоторое время, в ходе которого Вы вынуждены торчать в бухте ближайшего островка, выслушивая упрёки Лорентина. В конце концов, разобравшись с делами, Вы продолжаете плаванье – [208](#)

## 823

Ваша хата с краю. Вы уплываете, и в скором времени разорванный шар падает в воду, а усевшиеся на корзину виверны начинают потасовку из-за добычи.

*Вы теряете 3 пункта Авантюризма!*

Да уж, на душе как-то мерзко – [208](#)



## 824

Выучка Ваших стрелков, как обычно, на высоте. И пусть потом не жалуются на суровую муштру.

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

Перебив это летающее недоразумение без особых затруднений, Вы продолжили свой путь – [354](#)

## 825

Больше всего Вы опасались задеть человека. Тем не менее, сомнения не оправдались. Пару виверн Вы лично сбили своими слоновыми залпами. Ещё нескольких угомонили марсовые стрелки. Одна зверюга обогнула воздушный шар таким образом, что поддерживать летуна с корабля было невозможно, но и он сам оказался парнем не промах, разрядив чудовищу мушкетон прямо в морду. Остальные виверны улетели. Помахав Вам на прощание рукой, человек унёсся прочь на своей парящей махине.

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

Эх, чего только в море не увидишь – [354](#)

## 826

Как и ожидалось, пальба из пушек по волне не нанесла ей никакого урона. Зато она накрыла корабль, отправив его на дно – [352](#)

## 827

Вы убили создание первым же залпом. Более того, это было избыточно. Кхм, странно, ну да...

Что за?! Отделившись от тела, змееволосы обращаются в амфиптер, которые в ярости атакуют Ваш корабль. Их так много, и они настолько сильны, что у команды нет ни единого шанса – [637](#)

## 828

Какой же Вы всё-таки бываете зануда! Люди поплескались, повеселились, познакомились поближе с морскими обитателями, завели

друзей и знакомства. В конце концов, повинуюсь Вашей угрозе шпиц-рутенгов, недовольные матросы всё-таки собрались и продолжили плавание.

*Вы теряете 15 пунктов Репутации!*

Ишь ты! Совсем уже распустились! – [354](#)

### 829

Досадная мелочь, не более.

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

Ну что, поплыли – [208](#)

### 830

Морской волне нет дела до людей и языков, на которых они разговаривают. Она накрывает корабль, разбив его в щепки... – [348](#)

### 831

Это был величайший бой в истории всех времён и народов! Хотя, если честно, нет, не был. И даже в первую сотню не входил, не говоря уж о первой десятке. Но всё равно, это было очень хорошо.

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

Ладно, невелика потеря для мирового-то океана – [208](#)

### 832

Ну а что, капитан – не человек, что ли? Имеете право, как и все, иногда и отдохнуть, и повеселиться, и подурочиться. Порезвились, пообщались, завели знакомства, поплавали, поигрались, посмеялись...

*Вы получаете +25 пунктов Вдохновения!*

Делу время, потехе час – [208](#)

### 833

И действительно, спустя некоторое время на море появился Ваш корабль. Как Вы узнали позднее, всё это время его носило и мытарило только так. Конечно, в теории Ваши офицеры, и даже многие рядовые матросы, возомнили себя великими мореплавателями. Однако же, как

оказалось на практике, им не хватало Ваших знаний, образования и сноровки, без которых невозможно ни ориентироваться в океане, ни становиться на пассат, ни ориентироваться в течениях, ни определить координаты, ни проложить курс. Словом, умело верховодить кораблём, это им не за такелажем следить и не из мушкетона палить. Тут нужны академическая база и огромный профессиональный опыт. Если, конечно, Вы не пираты-самоучки, которые буквально плывут куда глаза глядят, а там – как кривая выведет, что чревато. Поэтому наиболее успешные пираты либо сами в прошлом были обученными мореходами, либо имели при себе таковых.

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

Ладно, как говорится, кто старое помянет... - [208](#)

### 834







Ваше обращение не возымело никакой реакции...

- Открыть пальбу - [784](#)
- Плыть, ничего не предпринимать - [229](#)

### 835

Уплывайте быстрее! Кто знает, что на уме у этого непонятного морского духа: они могут бездействовать часами, а потом убить без видимых причин.

*Бросьте игральную кость!*

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| <a href="#">218</a>   | <a href="#">316</a>   | <a href="#">279</a>   | <a href="#">257</a>   | <a href="#">231</a>   | <a href="#">267</a>   |

### 836

Что ж, Вы не остановились на достигнутом, муштруя и обучая своих отпрысков тому, что знаете и умеете сами. Из них мог бы получиться прекрасный отряд тактически-подводной морской пехоты! Или сухпловы – сухопутные пловцы, по аналогии с морскими пехотинцами. Потому как на сушу они могли выползать, но основным их родом занятий было плаванье. Океан был известен им с тех мест, которые недоступны обычным людям. В теории. Потенциально. Но на данный момент – Вы провели в море намного больше времени, чем они, знали намного больше, и в каких-то вопросах могли подготовить

их намного лучше, чем мать, которая не могла нарадоваться ни на них, ни на Вас... - [348](#)

---

<sup>i</sup> Шпага с пламенеvidным лезвием. Когда с развитием огнестрельного оружия доспехи утратили свою практическую ценность, это привело к постепенному отказу от двуручных мечей, основным назначением которых было разрубание доспехов.

Вместе с тем, отказались и от фламбергов, на сами пламенеvidные клинки не пропали как вид, сменившись пламенеvidными шпагами. В своё время фламберг, будучи недешёвым оружием, активно применялся кондотьерами и ландскнехтами, поскольку его дороговизна окупалась. Воин, вооружённый подобным оружием, шёл в первых рядах войска, прорубая дорогу сквозь лес вражеских пик. Удары пламенеvidного меча наносили куда более жуткие увечья, чем при поражении обычным цвейгхандером.

Особенность заточки приводила к тому, что раны практически не заживали. Фактически, подобным мечом можно было пронзить тело, оставив рану со множественными порезами (что уже само по себе в итоге приводило к гангрене), а вынимая его – можно было распилить врага. Чем выше была амплитуда колебаний волнообразного лезвия – тем страшнее были его поражающие способности.

Фламберг оставлял широкие рваные раны, не застревал в рёбрах, а при парировании удара – волны мешали вражескому клинку проскользнуть до рукояти, давая преимущества владельцу меча. Но, вместе с тем, у фламберга имелся и ряд существенных недостатков. Во-первых, это было оружие индивидуального использования, изготовить которое мог далеко не каждый умелец и брал за это баснословную сумму. Во-вторых, фламберг был намного тяжелее обычного двуручного меча, и управляться с ним мог лишь человек, обладающий незаурядной физической силой. В-третьих, обладая меньшей жёсткостью и большим весом, клинок был достаточно хрупким, менее долговечным и прочным, в сравнении с обычным прямым двуручником. Волнообразная форма создавала множество неравномерных зон нагрузки, что тоже могло привести к поломке при отражении атаки с использованием подобного оружия.

Для изготовления фламберга были необходимы дорогая сталь, сложная и индивидуально подобранная система закалки и заточки. При этом Церковь неоднократно запрещала подобные мечи как антигуманные и изуверские. Утратив практическую ценность, они продолжали иногда использоваться в церемониальных целях. Согласно бытовавшей долгое время версии, пламенное лезвие отсылало к пламенеющему мечу Архангела Михаила, но позднее эта версия была опровергнута.

Пламенеvidная шпага, фламигера, обладала всеми достоинствами фламберга, с лёгкостью рассекая кольчуги, не застревая в телах, позволяя удобно блокировать клинок противника и нанести врагу страшные раны. Но, вместе с тем, в то время как обычную шпагу зачастую можно было схватить за лезвие дублёной перчаткой (в которую для этих самых целей иногда вкрапливались кольчужные кольца) и нанести врагу неотразимый удар, – с волнистой шпагой подобный номер не проходил: человек, решившийся на подобную глупость, просто остался бы калеккой. Практичный клинок-пила стал излюбленным оружием профессиональных дуэлянтов (бретёров), наёмных убийц и всевозможных агентов секретных служб. В силу дороговизны и сложности изготовления, такие клинки не получили широкого распространения, но встречались до тех пор, пока шпаги как таковые не вышли из употребления.

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>xvii</sup> Его Величество – бывший шут. Подробнее его историю можно узнать в интерактивном романе «Идущий на смех».

<sup>xviii</sup> В старину, на пиратских кораблях кораблях квартирмейстером, или квартердек-мастером, назывался первый заместитель капитана, руководивший абордажной командой. В случае смещения или гибели капитана, он был первым кандидатом на его место. На обычных кораблях, не промышлявших разбоем (во всяком случае – по основному роду деятельности) приоритеты были иные, и квартирмейстер совсем не обязательно был заместителем капитана и, тем более, кандидатом на его место. На суше такую должность носил офицер, отвечавший за размещение личного

---

состава в полевых условиях биваком или в помещениях: по квартирам. Первые квартирмейстеры появились в XVI веке в войсках ландскнехтов: полевые и ротные.

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

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

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

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

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

<sup>xxxiv</sup> Латный воротник, защищавший от удара шею и, частично, грудь и плечи.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>xxxv</sup> Баллисты и катапульты продолжали использоваться вплоть до конца XVI века. Морально устаревшие, но безотказные, дешёвые, простые в изготовлении и эксплуатации, они оказывались в ряде случаев ничем не хуже, а то и лучше ненадёжных корабельных орудий. Катапульта не откаты-

---

валась от отдачи, не могла перегреться и взорваться, но, при этом, была способна метать снаряды под углом, в отличие от обычной пушки. А в условиях морского боя разница между каменным и чугунным ядром не всегда оказывалась существенной.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>xliv</sup> Селки или щелки – мужчины и женщины с туловищем человека и телом тюленя. Они были очень красивы, умели врачевать раны, насыпать в сети рыбу и подбрасывать добрым людям дары моря, а злым – путать сети и насыпать бури. Они иногда выходили на берег и снимали шкуры. Если мужчина или женщина забирала такую шкуру, эти люди могли заставить дивных существ жениться на них или вступить замуж. От таких браков рождались красивые дети, но часто такие

---

истории заканчивались пусть не трагически, но печально. Однажды, один рыбак забрал на берегу такую шкуру, и встретив селку, которая её искала, взял её себе в жёны. Они любили друг друга и жили до глубокой старости душа в душу. Но жена то и дело с тоской глядела в море, как будто ей чего-то не хватает, а муж прятал в шкуру от её глаз. Однажды дочка сказала ей, что нашла в чулане какую-то шкуру. Бросив все дела, та бросилась, схватила шкуру и побежала к морю. Вскоре она уже плыла и увидела лодку с со старым рыбаком. Рыбак взглянул в глаза тюленя и узнал жену, но было уже поздно.

<sup>i</sup> Знатный средневековый род, представители которого проживали во Франции, Иерусалиме, Кипре и в Армении.

<sup>ii</sup> Старинное название Шотландии, а не Албании.

<sup>iii</sup> Согласно преданию, однажды король Элинас отправился на охоту, где встретил прекрасную девушку Прессину. Она согласилась выйти за него замуж, но при условии, что он не будет входить в её спальню во время родов или купания ребёнка. Король нарушил это условие, и Прессина, родившая тройню, забрала своих дочерей, отправившись с ними на затерянный остров Авалон. Три дочери, Мелюзина, Мелиор и Палатина, выросли феями. Когда старшей, Мелюзине, было пятнадцать лет – она узнала, почему они с сёстрами живут на острове. Желая отомстить отцу, они похитили его и заточили с его сокровищами в горе. Узнав, что девочки так непочтительно поступили с отцом, Прессина изгнала и прокляла их. Проклятьем мелюзины стало то, что нижняя часть тела от талии и ниже превращалась каждую субботу в змеиную, и вместо ног у неё появлялись два змеиных хвоста (слово «мелюзина» стало нарицательным для женщин со змеиными или рыбьими хвостами вместо ног, в отличие от сирены с одним рыбьим хвостом). Тем временем, у графа Пуатье был племянник Раймондин, который нечаянно убил его на охоте, из-за чего он бежал в лес, скрылся там, набрёл на источник, встретил там Мелюзину и захотел на ней жениться. Она ответила ему, что если он женится на ней, то будет счастлив, богат, у него будет много детей, он никогда не понесёт наказания за свои преступления, но она поставила перед ним условие – он никогда не должен заходить в её спальню по субботам. Раймондин, основатель рода Лузиньянов, стал с её помощью богатым. Он обрёл огромные земли, обозначив их кожаным шнуром, сделанным из нарезанной шкуры оленя. Своей магией Мелюзина вспахивала земли, возводила города, построила замки (начав с фамильного замка Лузиньянов) и обеспечивала мужа богатствами и властью. Раймондин был ревнивым, и потому решил посмотреть в субботу на то, что делает жена. Он увидел её хвост, когда она мылась. Несмотря на нарушенное слово, она любила его и простила. Но однажды, когда их сыновья (а было у них восемь сыновей и двое дочерей) подрались и один убил другого – они поссорились, и муж в запале назвал Мелюзину змеей. Тогда она очень обиделась, отдала ему два волшебных кольца, превратилась в дракона, издала знаменитый «крик Мелюзины», облетела замок и улетела. С тех пор она всегда была покровительницей своих потомков, защищая их от всех бед и предупреждая о напастьях.

<sup>iiii</sup> Вообще-то, правильнее «халк», но расхожим, хотя и не вполне корректным стало употребление как «хольк». Хольк – собирательное название для ряда североевропейских кораблей XV-XVI веков, зачастую имевших принципиальные конструктивные отличия, в зависимости от места и времени. Изображённый на одной из гравюр Питера Брейгеля-старшего хольк напоминает переходное звено между галеоном и флейтом.

<sup>liv</sup> Парусное судно, применявшееся главным образом для перевозки войск и военных грузов. Близко по типу к фрегатным судам. Являясь вместительным грузовым судном – не предусматривало артиллерию, но иногда на него устанавливались орудия, и тогда гекбот применялся в качестве корабля поддержки при высадке десанта.

<sup>lv</sup> По-французски «корабль». Парусное судно, применявшееся в торгово-военных делах, участвовавшее в Столетней войне и перевозившее паломников в Святую Землю.

<sup>lvi</sup> Лёгкое парусное легковооружённое судно, применяемое как торговое, а в ходе военных действий – как посыльное.

<sup>lvii</sup> Распространённый тип кораблей древне-норманнской конструкции, отличающийся большой мореходностью. Древнейшие образцы известны с V века и встречались в Дании. Датские боты встречались вплоть до XX века.

<sup>lviii</sup> Парусно-гребной корабль северных мореходов, применявшийся преимущественно для набегов и грабежей, в лучших традициях драккаров викингов, которым пришёл на смену.

<sup>lix</sup> Двухмачтовое парусное судно со смешанным парусным вооружением (прямыми парусами на фок-мачте и косыми на грот-мачте), первоначально оснащавшееся вёслами. До появления парусных бригантин – так назывались быстроходные галеры. В конце XVII века гребные бригантин



---

появились в России, и назывались «итальянскими бригаantinaми». Бригаantины повсеместно использовались пиратами («brigante» означает по-итальянски «разбойник, пират»), сочетая в себе черты брига и шхуны (речь, в данном случае, идёт не о нарицательном, а первоначальном значении – шхуне, как типе парусного корабля). Обычно, на них имелось до двух десятков средних и малых орудий.

<sup>lx</sup> У норвежцев и шведов «линдорм», у англичан «линдворм», в Западной Европе встречается написание «линдвурм». У норвежцев и шведов – морской дракон с двумя лапами, крыльями и хвостом, у англичан – дракон с четырьмя лапами, но без крыльев.

<sup>lxi</sup> Огнедышащий грифон без крыльев.

<sup>lxii</sup> Предположительно от «fals» - коса. Встречается написание «фальсион». Распространённый западноевропейский меч с коротким, расширяющимся к концу клинком и односторонней заточкой.

<sup>lxiii</sup> Иногда «чинкведеа». Дословно «пять пальцев» - такова стандартная ширина лезвия треугольной формы у основания клинка, резко сужающаяся к острию. Гарда также изогнута к острию. Клинок, как правило, имеет несколько долов и немалый вес. Рукоять делалась из дерева или кости и имела выемки для пальцев. Короткий для меча, но большой для кинжала, чинкуэда был популярен в Эпоху Возрождения как оружие самообороны, как в среде рядовых горожан, так и среди дворянства, пока его не вытеснили шпаги и кинжалы. Первоначально возникнув в Северной Италии, он вскоре распространился по всей Западной Европе. В Германии это оружие называли «волобий язык».

<sup>lxiv</sup> Автоматон – заводной механизм, напоминающий животное или человека. Упоминания о первых автоматах встречались уже в античный период: летающий механический голубь Архита Таргентского (опять же, один из первых летательных аппаратов), ходячие статуи и т.д. Практического применения у них не было – это были пусть и сложные, но всё-таки игрушки. При этом, в зависимости от сложности механизма, автоматон мог выполнять и достаточно сложные действия, на которые был запрограммирован: играть на музыкальных инструментах, писать картины и т.д. Упоминания о подобных устройствах встречались в Древнем Китае и средневековой Европе (например, согласно одной легенде, монах-францисканец Роджер Бэкон создал ходившего железного человека на шарнирах, который был впоследствии уничтожен; схожие проекты были и у Леонардо Да Винчи). С появлением в XVI веке немецких часов с пружинным приводом, вернулась и мода на автоматы: изготавливались городские часы с поющими петушками, танцующими человечками, бассейны с металлическими рыбками и лебедями и т.д. Сохранились письменные свидетельства о заводном «железном мужике» при дворе Ивана Грозного, которого стравили с медведем на потеху царю.

<sup>lxv</sup> Чёрная метка, в её традиционном виде, является выдумкой романистов. На практике, если человеку были серьёзные претензии, ему показывали пиковый туз (на корабле могли быть люди, говорившие на разных языках, но какие-то универсальные обозначения понимали все), означавший, что либо его присутствие нежелательно, либо он должен отвечать за свои слова и поступки, оскорбившие коллектив. Иногда – даже в поединке, если ставилось такое условие.

<sup>lxvi</sup> Парусно-гребное боевое судно, распространённое в Средние Века и Новое Время. В Эпоху Возрождения шебеку потеснила тартана.

<sup>lxvii</sup> Распространённое судно Эпохи Возрождения, имевшее уникальные в своём роде полак-мачты (сначала мне хотелось объяснить, чем они так уникальны, но для этого потребовалось бы сначала объяснить значение многих специализированных терминов; поэтому – я махнул рукой, а вы – можете просто поверить мне на слово). Существуют различные версии возникновения названия судна, но достоверно – неизвестно.

<sup>lxviii</sup> Торговое парусное судно, распространённое на Ближнем Востоке.

<sup>lxix</sup> Троллявалы, гигантские морские чудовища, впервые упоминаются и описываются норвежскими мореплавателями, а начиная с XVI века встречаются в трактатах и путевых заметках по всей Европе. Изображения троллявалов часто наносили на карты морей и океанов. Зачастую описывалось нападение троллявалов на корабли, или ситуации, когда крупных троллявалов по ошибке принимали за остров. Но, вместе с тем, несмотря на часто приписываемую троллявалам агрессию и свирепость, они не всегда представляли для людей какую-либо угрозу – описывались и случаи, когда они не проявляли интереса к мореплавателям, а то и спасали тонущих моряков или направляли корабли при безветрии. Само слово «троллявал», было переведено шведским учёным-исследователем, писателем, церковным деятелем и дипломатом XVI века, Олафом Магнусом (составителем «Carta Marina» - самой первой достоверной морской карты Северной Европы в исто-

---

рии) как «дьявольский кит». Магнус переводил слово с немецкого, при этом отождествляя тролльвала с кашалотом и отсылая к рыбе-острову Ясконтии из сказаний про Святого Брендана Мореплавателя. При этом сам Магнус не употребляет это слово, называет китов китами и не верит в существование тролльвалов - во всяком случае, в том виде, как они описываются. На самом же деле, в плане этимологии всё проще: дословно с норвежского «тролль» это, собственно, «тролль», а «валл» - это «кит». То есть, это «китовый тролль». Но при отождествлении тролля с дьяволом - тролльвала несправедливо стали иногда называть «дьявольским троллем». Хотя в целом он достаточно грозен (обладает жуткой кабанообразной мордой, мощными клыками, рогами, жуткими глазами, извергает многочисленные струи из массивных наростов на голове, покрыт прочной защитной чешуёй и способен опрокинуть или сломать корабль), как правило - он мирный и безобидный, если его специально не провоцировать, а то и действует людям во благо, оказывая помощь по молитве и Божьему Промыслу.

<sup>lxx</sup> В переводе с арабского, дословно «птица-слон»: громадная (как правило, белая) птица размером с остров, способная уносить корабли, слонов и носорогов. Приобрела известность на Западе после «Сказок 1001 ночи» и историй о Синдбаде-Мореходе, корабль которого Птица Рух унесла в отместку за убийство своего птенца.

<sup>lxxi</sup> Они же «ундины», а иногда «мелюзины» (просто не все мелюзины - морские обитали, бывают и змеехвостые) или «фараонки» (согласно преданию, что они - потомки египетских воинов, посланных преследовать евреев, исходящих из Египта, и поглощённых морской пучиной). Славянское слово «русалка» более специфично: первоначально им называли не только дев морей, рек и озёр, но и лесных дев, и духов-девушек вообще.

<sup>lxxii</sup> Мужской аналог сирен.

<sup>lxxiii</sup> Интересующимся советую почитать роман Александра Парадисиса. Конечно, с ним во многом можно поспорить, но всё равно познавательно и увлекательно.

<sup>lxxiv</sup> Ведомость, по которой сверяется то, что должно находиться на борту, с тем, что присутствует по факту.

<sup>lxxv</sup> Кони с рыбьими хвостами вместо задних ног - достаточно известные существа в фольклоре мореплавателей Западной Европы.

<sup>lxxvi</sup> Линейные корабли, согласно морской терминологии, являются таковыми по иным причинам, чем, например, линейная пехота или иные виды сухопутных войск. Они никогда не выстраивались в линию, напротив, либо действовали как самостоятельные боевые единицы (зачастую - при поддержке малых судов, иногда без неё), либо выстраивались в колонну.

<sup>lxxvii</sup> Стандартная, со сложностью 2, со сложностью 3 и т.д.

<sup>lxxviii</sup> Судно, напоминающее галеас, но предназначенное для дальних плаваний. Поэтому скорость, ходовость и манёвренность выше, а орудий меньше, в сравнении с галеасом, а помимо крупнокалиберных орудий есть и малокалиберные для ближнего боя. Одна из мачт имеет косою корпус.

<sup>lxxix</sup> Лёгкое гребное парусное судно, предназначенное для несения речной и береговой охраны, патрулирования вод и борьбы с морскими и речными разбойниками.

<sup>lxxx</sup> Разница, конечно же, была, но на практике - не существенная.

<sup>lxxxi</sup> Латный воротник, в зависимости от размера защищающий как минимум шею, как максимум - вместе с грудью и плечами.

<sup>lxxxii</sup> Шлем с гребнем и сильно загнутыми концами. Был сильно любим конкистадорами.

<sup>lxxxiii</sup> Наручи, крепившиеся ремешками.

<sup>lxxxiv</sup> Первоначально - длинные прутья, применявшиеся в армии и во флоте для телесных наказаний, позднее - типовые шомпопы для гладкоствольных дульнозарядных ружей. В зависимости от тяжести наказания, человека могли прогонять перед строем (который избивал его шпитцрутенами) многократно, и даже тащить, если он терял сознание, приводя в чувства нашатырём. Зачастую человек после этого умирал или превращался в калеку, даже если смертная казнь или пожизненные увечья не планировались изначально.

<sup>lxxxv</sup> Офицер, отвечающий за всё, что связано с пушками.

<sup>lxxxvi</sup> Лидер абордажной команды, профессионально обученных морских пехотинцев.

<sup>lxxxvii</sup> Первый исторически зафиксированный прообраз подводных аппаратов упоминается ещё во времена Александра Македонского (IV век д. н. э.), подтверждением чему служат изображения (к примеру, на арабских гравюрах) и письменные свидетельства использования «подводного колокола» в военно-морском флоте того времени. Первый доказанный случай изготовления и успешного использования субмарины относится к началу XVII века. Физик и естествоиспытатель Корнелиус Ван Дреббель изготовил подводную лодку для дюжины гребцов и трёх офицеров, в числе которых

---

был и сам король Иаков I Английский, он же Джеймс IV Шотландский. Уже тогда описывались медные листы, расположение люков с расчётом удобства при покидании судна, ворота для герметичной перемычки, надводные трубы, использование ламп и химических средств для очистки воздуха.

<sup>lxxxviii</sup> По сути, те же бомбарды, но просто меньшего калибра. Орудие для бомбометания.

<sup>lxxxix</sup> Именно на галеонах впервые в истории были установлены орудийные палубы. Они ставились в несколько ярусов, ценой сокращения пространства для грузоперевозки.

<sup>xc</sup> Цервельер, дословно «черепник», небольшой шлем, носившийся под шляпой или беретом. Как правило, имел на уши и несколько шипов в наверх.

<sup>xc<sup>i</sup></sup> Подобная защита была широко распространена в Эпоху Возрождения, и весила в разы меньше, чем, скажем, просто кольчуга, надетая поверх поддоспешника, при этом представляя большую гибкость и мобильность в бою. Подобный доспех мог использоваться как самостоятельный, или в сочетании с более серьёзной бронёй, надетой поверх.

<sup>xc<sup>ii</sup></sup> Парусно-гребное судно крупных размеров. Первоначально эта была та же галера, только очень большая. Позднее на нём стали устанавливать крупнокалиберные орудия, при которых корабль утратил скорость и манёвренность, зато стал незаменим в бою с приморскими фортами и береговыми укреплениями.

<sup>xc<sup>iii</sup></sup> Впервые в истории, бутылки с записками начал отсылать греческий философ Теофраст, проверявший таким образом, куда приводят изучаемые им морские течения из Атлантического Океана в Средиземное море. В своих записках он просил каждого, кто получит его послание, сообщить ему. В 310 году д.н.э. он бросил несколько запечатанных бутылок за Гибралтаром, и вскоре их обнаружили на побережье Сицилии.

<sup>xc<sup>iv</sup></sup> Первые «письма счастья» появились ещё в Средние Века. В них содержались молитвы, добрые пожелания, адресованные незнакомым людям, и они назывались «небесными» или «святыми письмами». Их содержание требовалось переписать и разослать девяти другим адресатам.

<sup>xc<sup>v</sup></sup> Филиппо Негролли – самый известный оружейник всех времён и народов, живший в Милане XVI столетия. Негролли изготавливал доспехи и оружия для королей, императоров и прочих сильных мира сего.

<sup>xc<sup>vi</sup></sup> Тайный потомок Моххамеда, который должен стать его преемником на Земле. Концепция Махди занимает ключевое место в учении мусульман-шиитов. Если человек, не являющийся Махди, объявляет себя таковым, – его предписано убить.

<sup>xc<sup>vii</sup></sup> Вообще, в первоначальном смысле «неверными» в исламе называются люди, отошедшие от мусульманской веры, которую изначально исповедовали, а не люди других религиозных конфессий.

<sup>xc<sup>viii</sup></sup> Возникнув в XVI веке, флейты стали одними из наиболее распространённых кораблей парусного флота, вплоть до окончания эпохи парусных судов. Характерной особенностью голландского флейта стала его большая длина при относительно узких размерах, что вкупе с со специфическим парусным вооружением позволяло кораблю проявлять чудеса маневрирования. На подобных кораблях голландские пираты – флекселинги (печелинги) наводили шорох по всем океанским просторам.

<sup>xc<sup>ix</sup></sup> Ходкое и маневровое судно универсального назначения, применявшееся для каботажных работ, рыбалки и ведения боевых действий. Название происходит от арабского, и дословно означает «быстрый кораблик». Преимущественно использовалось французами. В различное время этим термином называли существенно отличающиеся типы парусных судов, имевшие разное парусное вооружение, число мачт и конструкцию.

<sup>c</sup> В основном, бриги применялись как сторожевые и посыльные корабли, используемые для конвоирования торговых судов, доставки писем и дозорно-разведывательных целей. Но история знает примеры когда бриги успешно действовали в качестве самостоятельных боевых единиц. Например, в ходе Русско-Турецкой Войны российский бриг «Меркурий» вышел победителем в бою против дух линейных турецких кораблей.

<sup>c<sup>i</sup></sup> Тип шлема, достаточно распространённый на Ближнем Востоке. Представляет собой небольшую металлическую каску с длинной кольчужной бармицей.

<sup>c<sup>ii</sup></sup> Кольчато-пластинчатый доспех, достаточно распространённый в XVI веке. Первоначально на кольчуги крепили пластины при помощи ремней и шнуров: такой доспех был неудобным, громоздким, не особенно практичным, да ещё и дорого стоил. Он назывался «джавшан» и усиливал защиту от рубящих ударов. Но позднее пластины начали изначально вкпючать в кольчужную рубаху, а кольчужную рубахушивать прямо на одеяние из дублёной кожи или стёганной ткани. Это снижало вес, делало доспех-одежду удобнее, дешевле и практичнее. В середине XVI века, когда

---

подобные доспехи появились и на Руси, мастеров, которые умели их изготавливать, стали называть «юшманники». Если калантарь это, как правило, рубаха с нашитыми на неё крупными пластинами, защищающими только грудь и спину, а бехтерец – это кольчужное полотно, нашитое поверх матерчатого материала, имеющее закреплённые кольцами пластины на груди, спине и боках, и сочетающее ламеллярные и ламинарные элементы в защите, то юшман состоял из множества пластин различных размеров (более маленьких и многочисленных на спине, более крупных и редких на боках и груди). Это, как правило, был распашной доспех с осевым разрезом, застёгивавшийся на груди. Юшман был менее гибким и более жёстким, чем бехтерец, что усиливало защиту от дробящих ударов. Зачастую его носили вместе с мисюркой.

<sup>ciii</sup> Дословно «баньши» можно перевести как «женщина из сидов», т.е. разновидность духов. Существует огромное количество диаметрально различающихся описания баньши – от прекрасных дев в ярких цветных платьях до страшных старух в покойницких саванах, от защитниц и хранительниц рода до неуспокоенных духов-плакальщиц, мстящих всему живому и сулящих многие беды тем, кто услышит их пение. Но основной момент в описаниях всегда один: это женщина с длинными густыми волосами, скрывающими лицо, обладающая жуткой силой и колдовскими способностями.

<sup>civ</sup> По размерам, дальности поражения и убойной силе – эти слобойки сопоставимы с обрезками охотничьих ружей.

<sup>cv</sup> Пики, применявшиеся кавалеристами-кирасирами.

<sup>cvi</sup> «Ремора» (от латинского remora – «препятствие, преграда»), она же «эхиней»: громадная рыба с присоской на голове. Согласно греческой и римской мифологии, она приставала к кораблям, задерживая их в пути!

<sup>cvii</sup> «Василевс» или «базилевс» по-гречески означает «царь». «Василий» – «царственный». Соответственно, «василиск» – это, дословно, «царёк» или «королёк». Василиском именовали существо с головой петуха, телом и глазами жабы, и хвостом змеи. Согласно «Естественной истории» Плиния, на голове петуха есть белое пятно, похожее на диадему или корону. Отсюда и название. Хотя на гравюрах василиск обычно просто изображается с петушиным хохолком. Василиски пару раз упоминаются в католической Библии – «Вульгате». В Средние Века считалось, что василиски наделены ядовитыми клыками, дыханием и когтями, и убивают одним взглядом, подобно медузе Горгоне. Василиски обитают в безжизненных и бесплодных местах, тёплых и сухих, прежде всего – пустынях. Причиной служит то, то они несут смерть всему живому. Не по злому умыслу, а в силу особенностей их природы. Если василиск посмотрит на кого-нибудь, то существо погибает. Если он выпьет воду – водоём станет отравленным. От его присутствия чахнут и увядают растения. Всё чернеет, гниёт, падает замертво в том месте, где он поселится, и вскоре место становится безжизненным. Василиска можно отпугнуть криком петуха, а также его способны одолеть хорьки или горностаи, которым не страшны ни его взгляд, ни его яд, и они могут просто загрызть это чудовище. Также, если василиск увидит своё отражение в зеркале (но не воде) – это тоже может его погубить. Римский поэт Лукан полагал, что василиски произошли из крови медузы Горгоны, но в Средние Века широкое распространение приобрела версия, что раз в сто лет чёрный петух может отложить яйцо, и если его высидит жаба или змея – из него непременно вылупится василиск.

<sup>cviii</sup> Морские люди, в отличие от сирен и тритонов, на первый взгляд почти не отличающиеся от обычных. При этом от них пахнет рыбой, они способны дышать под водой, мечут икру и так далее. Всевозможные отличия от сухопутных людей обнаруживаются в повседневной жизни и быту. Зачастую, они являются изгоями, поскольку для морских обитателей они, как правило, «люди», а для людей, как правило, морские чудовища, близкие к рыбам.

<sup>cix</sup> Серый морской бык, передвигающийся, как правило, группами. Иногда заплывает из морей в реки.

<sup>cx</sup> Друг моряков, редкий пример однозначно доброго морского чудовища, некогда «одомашненного» людьми. В целом, во многом напоминающий тролльвала (за некоторыми исключениями: скажем, не имеет клыков и рогов), он защищает моряков от других морских монстров. Его длина составляет примерно пятьдесят метров.

<sup>cxii</sup> Громадный морской боров с тремя глазами на боку, помимо двух на лице.

<sup>cxiii</sup> Существо, напоминающее смесь коня, человека и рыбы. В целом – дружелюбные и жизнерадостные, хотя бывают и исключения.

<sup>cxiiii</sup> Морской конь с соответствующей гривой, намного превышающий обычных морских коней, и приводящий рыбаков в ужас.

- 
- cxiv Не путать с «морским змеем». Морейский змей в большей степени напоминает вытянутого гибкотелого кита, чем змею в привычном понимании.
- cxv Громадная рыба, целые сутки стоящая на своём хвосте. При виде добычи – наносит удар, оглушая, круша и ломающая, словно огромная дубинка. Опасна для небольших кораблей и с радостью лакомится людьми.
- cxvi Огромная разновидность морских змеев (до ста метров, в то время как «обычные» морские змеи описываются в хрониках до шестидесяти метров в длину и шести в ширину), уступающая только библейскому Левиафану.
- cxvii Исполинское морское чудовище, напоминающее сова с чешуёй.
- cxviii Т.е. «фрилансеры», наёмные воины Средних Веков и Эпохи Возрождения.
- cxix Громадный, плоский и широкий монстр, которого часто принимают за остров. Целиком состоит из хрящей, наподобие кончиков человеческих ушей.
- cxx Ростунгер или розмарус – напоминает детёныша тюленя, двигается на четырёх коротких лапках, а устраиваясь спать – цепляется двумя мощными рогами, растущими на лбу, за скалу, и спит на весу.
- cxxi Злобное морское чудовище, питающееся тюленями. Обладает гривой, как у льва.
- cxcii Громадный, полезный, и, несмотря на грозный вид, совершенно безобидный морской монстр. Его длина составляет примерно сто метров, у него нет зубов, он лечит от многих болезней, а ещё он очень вкусный.
- cxiii Профилактика цинги и т.д.
- cxiv Касатка с птичьей мордой, согласно легендам разрубавшая корабли надвое своим спинным плавником.
- cxv Чудовище, голова которого в два раза больше всего остального тела. Его пасть полна острых зубов, а тело достигает тридцать метров в длину.
- cxvi Речь идёт о раннехристианском святом, Папе Римском Сильвестре I, который в 314 году одолел морского монстра Левиафана, не допустив Конца Света.
- cxvii Считалось, что их длина составляет примерно двадцать пять метров, из которых шесть метров – длина языка. А ещё у них сильные когтистые лапы.
- cxviii Альбатросы, чайки и буревестники – друзья моряков. Убить их считается большим паскудством. Согласно преданию, когда корабль заблудился в тумане, появился альбатрос и повёл корабль за собой. Он всё ещё оставался в тумане, и тогда один старик убил альбатроса (не особенно понимая, зачем). Но после этого корабль вышел из западни, следуя по заданному курсу. Вскоре начался шторм и другие моряки объявили старика виновным в случившемся, повесив убитого альбатроса ему на шею. На корабле появились Смерть и Жизнь-со-Смертью, которые стали играть в кости на жизни членов экипажа. В итоге Смерть забрала всех моряков, кроме старика с убитым альбатросом. Его выиграла Жизнь-со-Смертью. И когда тот раскаялся, в тела его товарищей вселились ангелы и помогли привести корабль домой, а Жизнь-со-Смертью разрешила ему сойти на берег и жить, при условии, что он будет ходить по миру и рассказывать всем свою историю. Такая вот шотландская морская байка, воспетая в поэмах.
- cxix Чудовище с десятиметровым зубом вместо носа. По преданию, распространённому среди моряков, в этом зубе содержится противоядие от большинства ядов морских чудовищ, и не только.
- xxx Он же вахтенный или шканечный журнал. Один из основных судовых документов, в котором фиксируются состав команды, время прибытия в порт и отбытия из порта, состав груза, глубина воды в порту и при выходе из моря, имена и фамилии вахтенных членов экипажа и вахтенных штурманов, их подробные доклады обо всём, что происходило за время рейса, курс, скорость, сила ветра во время рейса, и многое другое. В случае потери груза или его части, кораблекрушения и всевозможных судебных разбирательствах, судебный журнал является основным документом, имеющим юридическую силу при установлении виновности или невиновности обвиняемого лица.
- xxxi Морская карта Эпохи Возрождения. В Западной Европе существовало два принципиально различных типа карт. Первый тип – «*mapra mundi*», «карты мира», которые не имели практически прикладного назначения, но использовались в дидактических и развлекательных целях, представляя собой произведения искусства. Мир на них был поделён на Африку, Азию и Европу, по местам проживания народов-потомков сыновей Ноя – Хама, Сима и Иафета, а в центре мира находился Пуп Земли, «*ombilicum mundi*» – священный город Иерусалим. На *mapra mundi* изображались святые, проживавшие в тех или иных регионах, обитающие там животные и прочие значимые моменты (горящий куст и т.д.). Второй тип карт, портулан, имел утилитарное назначение для

---

мореплавателей. Портуланы принято разделять на «итальянские» и «каталонские», принципиально отличающиеся тем, что на итальянских портуланах суша не детализируется вообще (просто очертания материков и островов), в то время как на каталонских картах суше уделяется внимание (изображены леса, горы, города, страны, их обитатели и т.д.). Тем не менее, независимо от типа портулана, справедливым остаётся то, что, будучи картами, имеющими прикладное значение для мореплавателей, они уделяют значительное внимание морю, акцентируясь на деталях и нюансах (там присутствует сетка румбов и т.д.), в то время как всему прочему внимание уделяется уже по остаточному принципу. При этом, чем ближе суша к морю, тем чётче она прорисована: бухты могут условно обозначаться дугой, береговая полоса быть чётко очерчена, размеры рифов и островов быть намеренно преувеличенными. При этом морские карты конца XIII века хоть и обладали практической ценностью, во многом были достаточно схематичны и примитивны: значительная часть мира обозначалась как «terra incognita», то есть «неведомые земли», а на одном из обнаруженных глобусов даже и XVI века имелось примечание «hic sunt dracones», т.е. «здесь водятся драконы». Исторически первая достоверная морская карта, «Carta Marina», была написана учёным, философом и писателем Олафом Магнусом и в 1539 году напечатана в Венеции. На ней в деталях разбирается суша, с обозначением стран, городов, правителей (тут – Московия, здесь – «Чёрная Русь», там «Белая Русь», здесь – король польский и великий князь литовский Сигизмунд Старый, тут – остготы, там – вестготы и т.д. и т.п.) животных и интересных мест. Но ещё более детально в ней разбирается море, где, помимо всего прочего, изображено огромное количество кораблей и чудовищ.

<sup>сxxxii</sup> Чудовища встречались на морских картах, начиная с X века. В ранних картах они выглядели блекло, схематично и неубедительно, что вполне соответствовало минималистично-наивному стилю рисования тех времён. В XVI веке, с началом развития мореплавания и активного освоения морских просторов, их изображения стали более объёмными, детализированными и серьёзными. Изображения монстров и прочих диковинок всегда были вопросом заказа: если художнику платили за них – он старался и выводил каждую чешуйку, если нет – делал простую, но вполне пригодную к использованию карту без художественных излишеств. Но дело ведь ещё было в том, что подавляющее большинство людей не имело возможности путешествовать, не показывая нос из родного города вплоть до глубокой старости. Для них эти карты становились окном в мир, самостоятельным произведением искусства (порой – размерами метра на три), наглядной энциклопедией, к которой предъявляли эстетические требования. Соответственно, карты приобретали и заказывали не только мореплаватели. А поскольку мир за пределами ойкумены был ещё слабо изучен, фантазию составителей никто не ограничивал. Первым традиционных монстров, изображённых на портуланах в своём классическом виде, написал Олаф Магнус, давший им названия и составивший подробное описание каждого существа (скажем, кит, изображённый Магнусом, ощущимо отличается от кита в действительности, но вполне соответствует ему по описанию). Подавляющее большинство морских чудовищ, упоминаемых в данной книге, позаимствованы из его трудов. Существует забавная, но имеющая право на жизнь версия, согласно которой Магнус наплодил такое огромное количество чудовищ на своей карте ради того, чтобы отпугнуть от некоторых мест иных мореплавателей, дав преимущества своим соотечественникам-скандинавам. Вместе с тем, чудовища на его портулане в основном нападают на корабли из стран, поражённых лютеранской ересью, в чём может выражаться его личное отношение к протестантам.

<sup>сxxxiii</sup> Происходит от нидерландского «loodsen», т.е. «вести корабль». Лоция – это предназначенное для мореплавателей описание морей, океанов и их прибрежной полосы. Включает в себя указание безопасных путей следования, способов добычи провизии и прочих необходимых в пути средств, описание приметных мест, берегов, знаков и остановок.

<sup>сxxxiv</sup> Упыри-утопленники.

<sup>сxxxv</sup> Лодки, набитые легковоспламеняемыми и\или взрывчатыми веществами, используемые для подрыва и уничтожения вражеского судна. Самые примитивные брандеры появились ещё на заре существования флота как такового и представляли собой плоты с загруженными на них стопками хвороста, которые поджигались и отправлялись к неприятелю. На море брандеру задаёт курс команда, покидающая его на середине пути, а на реках их просто ставят и предоставляют течению. Брандер подготавливался с расчетом на то, чтобы он мог идеально и полностью загореться в кратчайшие сроки, принеся кораблю противника максимальный урон. Для этого на нём могли быть доски, брезент, опилки, порох, селитра, сера, смола, скипидар и т.д.

---

<sup>сxxxvi</sup> «Органнe пищади», исторически первые «пулемёты», представлявшие собой батарею из множества стволов для ведения залпового огня, были известны под различными наименованиями по всей Европе начиная с XIV века.

<sup>сxxxvii</sup> «Соколы» - малогабаритные лёгкие пушечки, применяемые на ближней дистанции. Дешёвые, компактные и мобильные, они могли быть установлены на лодки, превращая обычный пинас в корабль огневой поддержки. Моряки ставили их на небольших лодках, отправляясь на абордаж, а на суше такие пушки могли устанавливаться на телегах и фургончиках, которые, в случае необходимости, замыкались кольцом (образуя так называемые «вагенбурги»), ведя круговую оборону.

<sup>сxxxviii</sup> Шлемы Эпохи Возрождения, имевшие гребень и загнутый вверх козырёк.

<sup>сxxxix</sup> В данном случае речь идёт о разновидности кирасы, защищавшей человека лишь спереди, и закреплённой на спине при помощи ремней.

<sup>cxl</sup> Первоначально при стрельбе использовались камни, а оружия, стрелявшие камнями, назывались «петриналями» от греческого «петрос» - «камень». И, надо сказать, в каких-то случаях каменные ядра продолжали использоваться наравне с металлическими на протяжении всей истории: например, катапульты на крепостных башнях и кораблях бросали каменные ядра через стену, в отличие от пушек, бьющих прямой наводкой, при том что изготовление и эксплуатация катапульт обходились дешевле и проще, как и каменные снаряды для них, в сравнении с чугунными и свинцовыми; также каменные снаряды использовались в громадных орудиях, наподобие российской Царь-Пушки, ранее квалифицированной как дробовик огромных размеров. Но, в общем и в целом, снаряды и ядра из металла были практичнее. Однако не всё было так просто. Пушечные ядра прекрасно разрушали фортификации, в то время как их использование против живой силы врага, пехоты и кавалерии, оставляло желать лучшего. Если противники стояли шеренгами, плотно сомкнув ряды (к примеру, пикейщики прикрывали стрелков, а стрелки, применяя технику карacolирования (дословно «сагаcol» - улитка), становились в три ряда, когда один ряд стреляет, второй передаёт мушкеты, а третий их заряжает и возвращает), ядро ещё могло убить двух и более людей. Но если бойцы становились в линию – одно ядро убивало одного человека, для чего размеры и мощность ядра были избыточны. В итоге стрелки могли перебить пушечный расчет, отделавшись малой кровью. Тогда-то и была использована картечь. Поначалу в орудийные стволы засыпали порох, утрамбовывали его, забивали пыжи, а следом сыпали камни и обрезки металла. Такая картечь была сравнительно недалеко, вдобавок портя ствол. Решая этот вопрос, сначала начали изготавливать металлические шарики и класть их в ствол в специальном мешочке, а позже – изобрели специальный картечный снаряд, позволявший стрелять картечью точнее, сильнее и дальше. Снаряд делался из плотной бумаги или лёгкого металла, разрушаясь при выстреле, а картечь продолжала лететь дальше «облаком» по заданной траектории. Также возникли картечные гранаты. А если картечь, заряжаемая в ружейный ствол, соответствовала диаметру ствола, то называлась «линейной» или «последовательной».

<sup>cxli</sup> Штуцеры уже существовали в XVI веке, но в силу сложности и дороговизны изготовления не получили широкого распространения, изготавливаясь на заказ единичными умельцами. В то время как огнестрельное оружие того времени, в своей подавляющей массе, являлось гладкоствольным – эти слобойки были нарезными, отличаясь высокой убойной силой, и дальностью, не имевшими аналогов. По сути, их можно было назвать снайперскими винтовками своей эпохи. Вместе с тем, уход за подобным оружием требовал немалых сил по причине его прихотливости, а на зарядку уходило очень много времени: вплоть до образцов начала девятнадцатого века, засыпав порох и забив пыжи, пулю приходилось долго и нудно забивать при помощи специального колышка и молотка. В итоге, поскольку в течение битвы у стрелка банально могло не быть времени проделать всю процедуру повторно, штуцеры часто делались двустольными.

<sup>cxlii</sup> Способность корабля противостоять внешним силам, восстанавливать положение и не крениваться.

<sup>cxliii</sup> Винторогий зверь.

<sup>cxliv</sup> Дракон с птичьими ногами и закрученным пикообразным хвостом.

<sup>cxlv</sup> Существо с хвостом змеи, телом верблюда и головой кабана.

<sup>cxlvi</sup> Тигр с копытами.

<sup>cxlvii</sup> Тигр с рогом на голове.

<sup>cxlviii</sup> Пустотелое чугунное ядро с зажигательной смесью внутри, зажигательный снаряд.

<sup>cxlix</sup> Грифонолев.

<sup>cl</sup> Рогатый лев.

- 
- cli Рогатая кошка.
- clii Быкомедведь.
- cliii Смесь борзой собаки, льва, орла и лисицы.
- cliv Антилопа с рогами козерога.
- clv Лев с крыльями и драконьим языком.
- clvi Смесь дикой кошки с орлом, львом и ланью.
- clvii Летающая драконообразная змея без лап.
- clviii Корабль, идущий во главе эскадры.
- clix Вопреки распространённому мнению, чёрный флаг с черепом и костями – вымысел романистов. На деле такой флаг действительно использовался, но для обозначения кораблей, на борту которых была эпидемия холеры или чумы. При этом пираты действительно имели свои флаги, но не ходили под ними постоянно (что было бы опасно и непрактично), притупляя бдительность жертв флагами союзных ей держав, и поднимали пиратский флаг непосредственно при нападении, для деморализации врага. Первоначально многие пиратские флаги были алого цвета, цвета крови, так называемые «Joyeux Rouge», что позднее мутировало с французского в английское «Jolly Roger», т.е. «Весёлый Роджер», «весёлость» которого списали на оскал черепа, а также на легенды про восточного Али Раджу и западного Роджера II Сицилийского. Единого стандарта пиратских флагов не существовало, но наиболее распространенными были изображения черепов, скрещенных сабель, копья, скелеты, изображения людей и чудовищ и так далее. Иногда, сначала поднимался сигнальный флаг, который либо предупреждал «не надо к нам соваться» (для военных судов) или «сдавайтесь, и пощадим» (для торговых), а в случае игнорирования «щедрого предложения» - подминали флаг с песочными часами. Песочные часы, символизовавшие скоротечность жизни, означали буквально следующее: «Теперь мы не будем брать пленных, а просто всех вырежем». С той же целью скандинавы использовали треугольный флаг с изображением ворона. Вообще, мудрые пираты имели множество флагов на разные случаи жизни, шифруясь, маскируясь, и поднимая те, которые были уместнее в конкретно взятой ситуации.
- clx «Стодвадцатишущечный» - наименование типа корабля. На практике число пушек могло быть и больше. При этом линейные корабли иногда называли «мановарами» («Man of War»), но это не название какого-то конкретного класса кораблей, а просто жаргонное выражение.
- clxi В докладе французского миссионера начала XIV века уже рассказывалось о том, как в его присутствии, при вступлении на престол китайского императора в 1306 году был поднят воздушный шар. Позднее монахи-бенедиктинцы и иезуиты пытались строить свои летательные аппараты. Сохранились чертежи Роджера Бэкона и Леонардо Да Винчи, упоминания о летательных аппаратах, изготовленных различными людьми в различных странах и эпохах: орнитоптерах, механизмах и, в числе прочего, летающих шарах. Хотя первый достоверно известный летающий шар был запущен братьями Монгольфье в XVIII веке.
- clxii Отвратительные чудовища, отождествляемые с фуриями: отвратительные на вид существа с птичьими ногами, мощными крыльями и острыми когтями, как у грифа, при этом наделённые женскими головами, грудями, животами и бёдрами. Само название происходит от греческого «хватать» или «похищать», соответственно гарпии – «похительницы» или «хищницы». В античных мифах гарпии, полуженщины-полуптицы, были персонификациями бури. Они крали людей (особенно – детей; мужчины им были нужны для продолжения рода), воровали пищу со стола царя Финея, и гадили на всё то, что не могли сожрать на месте или унести с собой, оставляя царя злым, униженным и голодным, пока к нему на помощь не пришли аргонавты. В Средние Века образ гарпий был переосмыслен в аллегорическом ключе: их могли понимать как персонификацию греховных страстей или кару за скупость, похоть или чревоугодие. Как бы то ни было, гарпии часто изображались на гравюрах и прочно заняли своё место в геральдике.
- clxiii Безголовые существа с лицами на торсе.
- clxiv Люди с одной огромной ногой, которая закрывает их от солнца, когда они ложатся и поднимают её к небу.
- clxv Люди с собачьими головами.
- clxvi Люди с гигантскими ушами, иногда – с ушами змеевидной формы, которые можно обернуть вокруг тела.
- clxvii Морские люди мужского пола. Часто изображались с густой бородой и рыбьим хвостом, но – не всегда.
- clxviii Морская дева с двумя рыбьими хвостами вместо ног. Бывают и сухопутные мелпозины со змеями вместо ног.



---

clxix Корабль является собственностью державы до тех пор, пока на нём находится хотя бы один член экипажа. Если корабль брошен – его владельцем становится первый ступивший на борт. Это не относится к ситуации, когда кто-то явился и вырезал экипаж: даже если на корабль напали пираты и экипаж отбил, перебив их подчистую – это не даёт им прав на пиратское судно. При отсутствии каперского патента – любая морская добыча конфискуется властями, в чьём ведении находилось морское пространство, или теми, в чей порт завезли приз. Были случаи, когда даже в ходе войны с врагом державы у капитанов торговых кораблей, отбившихся от вражеских крейсеров (тех, кто нападает на пути снабжения) конфисковали трофеи, как незаконно добытые.

clxx Если раны прижигать – голова гидры не отрастает снова. Согласно античным мифам, это, методом проб и ошибок, обнаружили Геракл и Иолай. Огнедышащая и ядовитая, гидра (дословно «водяная», слово «выдра» происходит по той же этимологии) опустошала окрестные поселения, и обычным людям было нечего ей противопоставить. Порождение Тифона и Ехидны, вскормленная Герой. Когда герои сражались с Гидрой – все звери были на их стороне, и только посланный Герой рак пошёл против них: Геракл раздавил его, и Гера сделала из него созвездие. Одна голова Гидры была бессмертна и извергала пламя, на месте других отсечённых выросло три новых. Геракл отсекал головы, а Иолай прижигал. В конце концов они закопали бессмертную голову, придавив камнем, а отравленный от укусов в неприкрытое шкурой немейского льва тело Геракл нашёл лотос, похожий на Гидру, и исцелился им от яда. Еврисфей не засчитал этот подвиг, посчитав, что Геракл нарушил условия, ведь ему помогал Иолай.

clxxi Разновидность дракона, имеющего, в отличие от классического, не четыре, а две ноги. Виверна не умеет извергать пламя, и в целом глупее и меньше обычного дракона. Зато она ядовита и имеет хвост как у скорпиона. Виверны достаточно часто встречались в средневековой геральдике и гравюрах.

clxxii Тролльвалы, гигантские морские чудовища, впервые упоминаются и описываются норвежскими мореплавателями, а начиная с XVI века встречаются в трактатах и путевых заметках по всей Европе. Изображения тролльвалов часто наносили на карты морей и океанов. Зачастую описывалось нападение тролльвалов на корабли, или ситуации, когда крупных тролльвалов по ошибке принимали за остров. Но, вместе с тем, несмотря на часто приписываемую тролльвалам агрессию и свирепость, они не всегда представляли для людей какую-либо угрозу – описывались и случаи, когда они не проявляли интереса к мореплавателям, а то и спасали тонущих моряков или направляли корабли при безветрии. Само слово «тролльвал», было переведено шведским учёным-исследователем, писателем, церковным деятелем и дипломатом XVI века, Олафом Магнусом (составителем «Carta Marina» - самой первой достоверной морской карты Северной Европы в истории) как «дьявольский кит». Магнус переводил слово с немецкого, при этом отождествляя тролльвала с кашалотом и отсылая к рыбе-острову Ясконтии из сказаний про Святого Брендана Мореплавателя. При этом сам Магнус не употребляет это слово, называет китов китами и не верит в существование тролльвалов - во всяком случае, в том виде, как они описываются. На самом же деле, в плане этимологии всё проще: дословно с норвежского «тролль» это, собственно, «тролль», а «валл» - это «кит». То есть, это «китовый тролль». Но при отождествлении тролля с дьяволом – тролльвала несправедливо стали иногда называть «дьявольским троллем». Хотя в целом он достаточно грозен (обладает жуткой кабанообразной мордой, мощными клыками, рогами, жуткими глазами, извергает многочисленные струи из массивных наростов на голове, покрыт прочной защитной чешуёй и способен опрокинуть или сломать корабль), как правило – он мирный и безобидный, если его специально не провоцировать, а то и действует людям во благо, оказывая помощь по молитве и Божьему Промыслу.

clxxiii Они же «ундины», а иногда «мелюзины» (просто не все мелюзины – морские обитатели, бывают и змеехвостые) или «фараонки» (согласно преданию, что они – потомки египетских воинов, посланных преследовать евреев, исходящих из Египта, и поглощённых морской пучиной). Славянское слово «русалка» более специфично: первоначально им называли не только дев морей, рек и озёр, но и лесных дев, и духов-девушек вообще.

clxxiv Мужской аналог сирен.

clxxv Разновидность дракона, имеющего, в отличие от классического, не четыре, а две ноги. Виверна не умеет извергать пламя, и в целом глупее и меньше обычного дракона. Зато она ядовита и имеет хвост как у скорпиона. Виверны достаточно часто встречались в средневековой геральдике и гравюрах.

clxxvi Этим термином обозначали как человека с определённым родом занятий, так и корабль, на котором он плавал.

---

clxxvii Подобный символ используется христианскими мореплавателями с давних времён. Он символизирует надежду.

clxxviii Книппели были созданы для повреждения мачт и такелажа, с целью обездвиживания вражеских кораблей. Первоначально они представляли собой два ядра или полуядра, соединённые металлическим стержнем. Они были малоэффективными и вскоре вышли из употребления, а взамен им пришли цепные книппели – ядра или полуядра, соединённые цепью. Подобные снаряды разворачивались в полёте, охватывая широкий радиус, запутывая и ломая оснастку и рангоуты, а также убивая живую силу противника. Они использовались вплоть до XIX века.

clxxix Каперы, корсары и приватиры (в широком смысле – это синонимы, хотя в историческом и региональном контексте разница есть) – это частные лица, которые приобретали каперский патент или репрессальную грамоту, наделявшую владельца законным правом совершать вооружённые нападения на врагов державы во время военных действий, а также на корабли нейтральных держав, уличённых, к примеру, в пособничестве вражеской стороне. Название применялось как к вооружённым кораблям, применяемым для таких целей, так и к их экипажам. В основном, каперы нападали на торговые корабли неприятеля: их дело было прибыльным бизнесом, а рисковать и связываться с вооружёнными военными кораблями было рискованно и нецелесообразно, хотя в истории и встречались идейные вояки, успешно противостоявшие регулярному флоту неприятеля. Главным отличием каперов от обычных пиратов была юридическая правомерность их действий: официальное разрешение, с одной стороны, позволяло частному (приватному, отсюда и термин «приватир») судну воевать в индивидуальном порядке (каперы не входили в состав регулярного флота и не находились в чьём-либо подчинении, поэтому не участвовали в военных рейдах и сами выбирали свои цели); а с другой – ограничивало круг возможных целей вражескими флагами. В узком смысле термин «корсар» относится только к французским и османским капитанам, занимавшимся подобной практикой. Французские каперы, получившие заверенную грамоту от французского короля, могли заниматься грабежом и захватом вражеских кораблей, не опасаясь преследования со стороны французских властей (за пиратство во Франции полагалась смертная казнь через повешенье). Репрессальная грамота не только делала их действия законными, но и наделяла их статусом военнопленных в том случае, если враги взяли бы их в плен. При этом, опять же, призовые суды оценивали действия команды: их отношения с военнопленными, предложенную возможность сдаться, соблюдение правил и традиций войны. В том случае, если капер нарушал установленный порядок, начинал грабить французские и нейтральные корабли, его просто могли осудить как пирата и повесить. Корсарство началось ещё в Средние Века, принося королю Франции немалый доход, поскольку он получал компенсацию за военные расходы: с каждого дела корсар отчислял королю четверть или треть добытого, в зависимости от лицензии (при этом другие державы на тот момент рассматривали корсаров как обычных пиратов и поступали с ними соответственно). В Эпоху Возрождения деятельность корсаров обрела широкий размах, распространившись намного дальше Средиземного моря. Французские корабли добрались до Америки, начав грабить испанцев, перевозивших добытое золото в метрополию. Это привело к тому, что к торговым кораблям пришлось приставлять конвой из военных кораблей. Но и тогда корсары не прекратили свои грабежи, ограбив, в числе прочего, и корабли Кортеса. Испания и Англия сильно страдали от французов, в то время как французская казна обогащалась за их счёт настолько, что министр финансов, занимаясь распределением бюджета, учитывал будущий навар от добычи корсаров.

clxxx «Василиск» - мощное крупнокалиберное артиллерийское орудие с очень длинным стволом. Известны со средних веков. Со временем так начали называть любые мощные орудия, наподобие русской «Царь-Пушки». Подобные пушки применялись при походе «Непобедимой Армады», а после Осады Мальты выражение «мальтийская пушка» закрепилась за крупными турецкими орудиями. В общем и в целом, артиллерийские орудия подобного рода использовались вплоть до начала XIX века.

clxxxi Голландские дульнозарядные орудия, откуда и происходит название (bak-stycke). Специфика заключалась в том, что по введению снаряда в камеру закладывался цилиндрический затвор, удерживаемый после выстрела специальным металлическим клином

clxxxii Прообраз митральезы, многоствольное корабельное орудие залпового огня, выполнявшее те же функции, что позднее – станковый пулемёт. В каком-то смысле картечницы были предтечей пулемёта, но это справедливо только отчасти. Известные с середины XV века (по некоторым сведениям – и ранее), они не очень активно использовались при поддержке пехоты в сухопутных сражениях, поскольку не обладали высокой мобильностью и высокой дальностью поражения. Но

---

при этом они оказались полезными во флоте, где расстреливать живую силу противника приходилось практически в упор, а также при обороне крепостей.

clxxxiii Первоначально так назывались некоторые ружья и пушки восточного образца.

clxxxiv Русское мореходное парусно-гребное судно XI-XIX веков. Надёжные и недорогие, они прекрасно зарекомендовали себя в Сибири и Арктике, став первыми ледоколами.

clxxxv «Корабли сокровищ», использовавшиеся во время географических открытий парусным флотом китайского евнуха Чжен Хэ, ставшего прообразом Синдбада-Морехода (в трёх из семи плаваний китайца сопровождал мусульманский хронист, который вёл заметки). Это были самые большие корабли в мировой истории, несопоставимо превосходившие по своим размерам любые другие корабли мира, вплоть до XIX века. В соотношении с ними, европейский линейный корабль выглядел как байдарка в сравнении с тем же линейным кораблём.

clxxxvi Сплав меди и олова часто использовался в корабельном деле, в том числе и для изготовления пушек, чтобы в условиях постоянной влажности уберечь металл от коррозии.

clxxxvii Название пошло от основного порта базирования голландских каперов – Флиссинген. Голландские мореплаватели, будучи опытными моряками и смелыми экспериментаторами, довольно быстро добились всемирной известности, выведя крошечную Голландию до уровня ведущих морских держав. Они называли себя «морскими плутами».

clxxxviii Легендарный монстр, чьё имя носит французский город Тараскон. Согласно преданию, вошедшем в знаменитый легендарный генозский епископ Иакова Ворагинского, «Золотую Легенду», когда города Тараскона ещё не существовало, а было лишь небольшое селение Нерлук, у которого протекала река Рона, в этих окрестностях водился дракон Тараск. Но хотя драконы и не бывают «простыми», этот был совсем уж необычным. Наполовину животное, наполовину рыба, длиннее лошади и больше быка, с зубами, острыми как мечи, он был покрыт со всех сторон твёрдой ромбовидной чешуёй, имел две пары рогов, горбатую спину с конской гривой, толстые кабели ноги с когтями, как у медведя, и длинный змеиный хвост с двумя шипами. Скрываясь в воде, он топил суда, и убивал людей, проходивших мимо реки. Чудовище не брезговало и животными, но предпочитало есть людей, особенно девственниц. Жители Нерлука неоднократно пытались одолеть чудовище своими силами, но это было выше их сил. Отчаявшись, они обратились за помощью к своему королю. Но король, у которого было много дел и забот, решил, что вся история о чудовище – просто вымысел невежественных простоллюдинов. А если и не вымысел, то всё равно нет смысла посылать рыцарей на сражение с ним, ведь чудовище не владеет сокровищами и не стережёт их. Так, опечаленные королевским ответом, послы вернулись домой. Но в это же самое время в гавань, расположенную возле Сен-Мари-де-ля-Мер вошёл корабль, из которого сошла дева в белоснежном одеянии. Это была Святая Марта или, как её ещё называют, Святая Марфа. Люди обратились за помощью к ней, и та согласилась заступиться за них. Она вышла к реке, села на камень и проникновенно запела. Чудовище любило музыку. Оно выбралось на свет и, убаюканное прекрасной мелодией, уснуло у ног девушки, положив голову ей на колени. Приручив монстра, Марта надела на него ошейник и привела его в село, чем поначалу перепугала всех жителей Нерлука. Но вскоре ими овладел гнев и они убили чудовище. А затем – Нерлук переименовали в Тараскон. Король Рене Добрый заложил традицию проводить торжества в память о том, как Святая Марта приручила и привела монстра в город. Он основал Орден Тараска, рыцари которого ежегодно проводили по городу чучело чудовища в ошейнике на цепи.

clxxxix Древковое оружие, с одним центральным лезвием, и двумя дополнительными боковыми, меньшими по размеру. Иногда именуется «боевыми вилами». В XVI веке получило широкое распространение как оружие лейб-гвардии, парадное, и оружие почётного караула. Существуют варианты рунки, у которых боковые лезвия являются складными, а также направленными в стороны, или загнутыми назад, как крючья. Подобное оружие уже принято называть «спетум» или «фриульское копье».

схс В данном случае термин применяется в широком смысле, в ироническом ключе. В более узком смысле, башибузуками называли сброд из полукучевых племён, который набирали в состав армий на Ближнем Востоке, используя как расходный материал. Дословно «башибузук» означает «дурная голова» – это связано тем, что цивилизованные воины считали их отребьем, и тому была масса причин. Во-первых, башибузки отличались полным отсутствием дисциплины при полной безбашенности, что выливалось в постоянные грабежи и вырезание мирного населения на территориях, где это было нежелательно для командования, и даже показательные казни башибузуков не решали проблемы. Во-вторых, у них не было единообразия во внешнем виде, вооружении, чёткой

---

иерархии с формальными лидерами, отвечающими за действия подчинённых, и зачастую они создавали больше проблем тем, на чьей стороне сражались, чем неприятелю.

