

The background of the cover is a detailed illustration of a pirate scene. In the foreground, a pirate with a red bandana, white shirt, and purple sash stands on the deck of a ship, looking back over his shoulder while holding a pistol. In the background, a large three-masted sailing ship is engaged in a battle with another vessel, with smoke and fire visible. The sky is a mix of blue and grey, suggesting a storm or a dramatic atmosphere.

ИГОРЬ НОКС

18+

# ДОЛГ КОРСАРА

ОСТРОВ СУДЬБЫ

**Игорь Нокс**  
**Долг корсара. Остров судьбы**  
Серия «Долг корсара», книга 1

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=48480781](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48480781)*

*SelfPub; 2020*

**Аннотация**

«Карибы» – виртуальный мир, в котором лязг стали и залпы пушек звучат так же часто, как звон монет. Золотой век пиратства: пока одни строят колонии, исследуют джунгли и идут на врага парусным флотом, другие грабят все, что попадется под руку. Вчерашний студент Вадим вступил в пиратский клан на должность рядового канонира, однако необычный квест меняет все его планы. Пройти по следам великих пиратов? Обзавестись сомнительными союзниками? Бросить вызов грозному испанскому клану? Это далеко не все, на что решится молодой корсар в поисках золота.

# Содержание

Пролог	4
Глава 1. Посланец судьбы	9
Глава 2. Порт-Ройял	30
Глава 3. Первый бой	55
Глава 4. Испанский галеон	83
Глава 5. Французы	97
Конец ознакомительного фрагмента.	121

# Пролог

Все началось со звонка старого товарища. Когда-то мы сидели с Ильей за одной партой, но после школы наши пути разошлись, словно мы никогда и не были знакомы. Вот почему я засомневался, когда он предложил увидеться. Илья не тот человек, что захочет встретиться без веской причины. И все-таки я согласился – в конце концов, вдруг за пять лет он изменился в лучшую сторону?

Сегодня работы было достаточно, чтобы развеяться в баре, но шиковать явно не следовало. А еще я ужасно опаздывал.

– Думал, ты уже не придешь, – сказал Илюха, нервно постукивая пальцами по столу, когда я подсел к нему.

Внешне он почти не изменился, если не считать короткой светлой бороды и едва заметных залысин.

– Привет! – поздоровался я и лениво пожал протянутую руку, мешком падая на стул. – Заработался совсем, еле живой.

Я действительно чувствовал усталость. Но усталость приятную – именно такая и должна быть после того, как ты целый день доставляешь еду на дом и только затемно решаешь встретиться со старым товарищем, вознаградив себя стаканом пива. Для вчерашнего студента и такое завершение дня – шик. Вечер теплый – жара только-только отступила, а пиво

– ледяное. То, что надо.

Мы поболтали немного о пустяках, вспоминая былые годы, и я не мог не упомянуть, что с работой у меня сейчас напряженка. И тогда Илья перешел к делу:

– Слушай, а я ведь как раз по работе...

– Вот как. Хочешь опять позвать к вам с железом и софтом ковыряться?

– Железки – туфта, – авторитетно заявил товарищ. – Уже два года как завязал. Но в одном ты прав: я действительно с предложением пришел. Понимаешь, у нас тут в вирт-игре клан...

И он туда же.

Виртуальные игры поглотили мир. Я и сам был бы не прочь обзавестись игровой капсулой или хотя бы обручем, но не имел на то ни времени, ни денег. Когда все вокруг только и трещат о виртуале, хочется подколоть – чтоб за живое задеть. От злости.

Мысленно я отметил, что лучше бы речь действительно пошла о старой конторе, в которую он зазывал всех пару лет назад.

– И что же, ты в игре работаешь? Там обычно деньги только спускают.

– Руковожу частью клана, – ответил Илюха, будто не замечая презрения с моей стороны. – Понимаешь, люди нам нужны. Скоро грядет большой турнир – «Форт Генри Моргана». Слышал, наверное, ведь про него сейчас все только и

говорят! Короче, у нас есть приличный шанс победить.

Теперь все начало становиться на свои места. Опытен- ный романтикой игры, Илья всерьез рассчитывал на победу в соревновании, где, наверное, все заранее куплено. Нет, я, конечно, наслышан о киберспортсменах – сегодня именно они, а не футболисты или хоккеисты, делают главное шоу. Но куда до них Илюхе, моему наивному другу детства?

– Нет уж, спасибо, – грустно улыбнувшись, сказал я. – Мне, видишь ли, реальный заработок нужен, а не виртуаль- ный, и уж точно не какой-то мифический призовой. Я после универа перебрался на съемную квартиру, и такими темпа- ми скоро за нее платить будет нечем.

Взгляд товарища стал напряженным, и тут я понял, что ему совсем не до шуток.

– Вадим, ты просто не в теме, вот и думаешь, что я ерун- дой страдаю! Пора тебе завязывать подрабатывать доставщи- ком, всю жизнь ведь упустишь. От диплома твоего, как ты успел убедиться, толку тоже никакого. Другое дело – вир- туал. Сейчас спонсоры хорошие бабки вливают в это дело, ивент уже через три месяца – страсти кипят, как море в де- сятибалльный шторм.

– Спонсоры? Ивент? Прикалываешься, что ли? Я тебе се- рьезно говорю – при всей любви к новым игрушкам, неко- гда мне в виртуале засиживаться, деньги надо зарабатывать. Сейчас, а не потом.

– Ну и старый же ты абрикос! – Илья скривился так, слов-

но общался с безнадежным умалишенным, а затем призадумался: – Если только это смущает... Сколько ты сейчас получаешь? Хочешь, я тебе лично буду платить в два раза больше?

Демонстрировать безразличие становилось все сложнее. Сама перспектива срубить денег, не особо напрягаясь, была более чем заманчивой. На развод тоже не похоже, во всяком случае, никуда от меня Илюха не денется, если его замануха окажется ерундой.

– Если тебе и правда денег не жалко, попробовать можно, – задумчиво протянул я. С доставкой еды я все равно уже собирался распрощаться, хватит с меня этих чрезмерных нагрузок и задержек зарплаты. – Только скажи: тебе-то какой в этом прок? В чем подвох? Нашел бы людей, которые шарят в виртуальных играх – они явно полезнее будут.

Впрочем, этот вопрос был уже лишним. Вдруг Илья, никогда не отличавшийся остротой ума, и сам над этим не задумывался?

– Как говорится, умные нам не надобны, нам надобны верные! – весело отозвался он. – Понимаешь, мы уже много раз обжигались – люди нас кидали в самый неподходящий момент. В «Карибах» всегда есть большой соблазн поменять сторону. Клановые интриги, знаешь ли. В таком деле мы рисковать не хотим, поэтому набираем тех, на кого реально можно положиться. На тебя ведь можно?

– И ты меня как самого верного решил позвать? – Я отпил

из стакана.

– Я много кого зову, ты не единственный. Но в тебе уверен больше других, знаешь ли! Аванс выплачу сразу, но потом нужно пройти что-то вроде испытательного срока. Если будешь справляться – считай, принят в основную команду.

– А что конкретно от меня нужно?

– В первую очередь нам нужны канониры. Те самые ребята, что отвечают за пушки.

– И стреляют? – с подозрением спросил я.

– И стреляют. Времени, чтобы освоиться, хватает – мы поможем это сделать в ускоренном режиме. Ты только представь! – воскликнул он. – Морские сражения, Карибские острова, сундуки с золотом, паруса и ром, порох и сталь...

В тот момент я с трудом представлял незамысловатый виртуальный мир, за нахождение в котором мне готовы платить. О том, насколько сильно могла измениться моя жизнь, я не знал. И не мог знать.

Почему я согласился? Как говорили в одном старом фильме: «Неплохие деньги и есть, что повзрывать»!



# Глава 1. Посланец судьбы

– То есть – обруч, и все?

Я с трудом представлял, как сейчас погружаются в виртуал. На деле все оказалось так же, как и пять лет назад: металлический черный обруч на голову, напичканный сенсорами и излучателями, и обычный персональный компьютер. Впрочем, «обычным» этого красно-черного монстра я бы не назвал: системный блок вдвое больше того, что стоял у меня дома, жидкостная система охлаждения, подсветка. О мощности системы я мог только догадываться, но что-то подсказывало, что и с этим у машины полный порядок.

Итак, виртуальная игра «Карибы». Не самая известная на данный момент, но быстрее других набирающая популярность. Когда полное погружение еще зарождалось, я пару раз пробовал играть – выбирался из Некрасовского в ближайший город и посещал VR-клуб. Уже тогда меня тянуло покинуть родную деревню, точнее, поселок городского типа. Перспектива провести там остаток жизни представлялась пыткой, но и жизнь в городе не оказалась сахаром. По крайней мере, у меня – Илюха, судя по всему, наоборот, неплохо «поднялся» за прошедшие годы.

Насколько я понял из его рассказа, мир «Карибов» совсем молодой. Год пролежал на закрытом бета-тесте и еще чуть меньше года – в открытом доступе. Главная особенность в

том, что игра на порядок превосходит все прочие по уровню достоверности и реалистичности. Якобы виртуальный мир практически не отличить от реального. Идут на «Карибы» не только ради морских сражений и путешествий. Дело еще и в том, что в этом мире можно хорошенько зарабатывать, в частности, за счет развитых умений. Однако реальный заработок удастся выжать единицам: гораздо чаще люди сами готовы платить, чтобы получить «все и сразу» без «прокачки».

– Обруч – туфта, – отозвался Илюха, проследив за моим взглядом. – Помнишь, как мы на информатике к таким подключались через USB-порт? Юрий Михалыч еще ругался, что мы всем классом взрослый симулятор викинга подключили? Теперь такое в прошлом. Самый сок в этой коробке. – Он показал рукой на компьютер. – Просто вертолет. Все десять терабайт сетевого канала пролетают со свистом. Идеальная синхронизация. Не капсула, конечно, но близко, а на первое время тебе хватит и обруча.

– Ну-ка поясни, – потребовал я, пристраивая холодный кусок пластика себе под голову. – Что за синхронизация?

– Потерпи. – Илюха улыбнулся, и его пальцы забегали по клавиатуре. – Это все можешь сделать и ты, но в первый раз я, пожалуй, запущу тебя сам.

Вспоминаем: человек погружается в новую реальность, где получает интерфейс – меню, окна, полосу жизни, умения, характеристики. Открыть или закрыть все перечисленное можно одной лишь «силой мысли», нашептыванием или

пальцами руки. Когда вливаешься в виртуал, быстро привыкаешь к частым описаниям и никнеймам, висящим над головами других игроков. Постепенно ты открываешь новые характеристики, умения, навыки и постоянно делаешь выбор. Стать сильнее – или быстрее? Лучше управлять командой – или находить общий язык с торговцами и другими персонажами? Выбор за тобой.

– Все запомнил? – спросил Илья, уставившись в монитор компьютера.

– Лучше повтори.

– Выбираешь умение канонира и второе на твой вкус. Характеристики разбрасаешь сам, главное – про Восприятие не забудь. Как разберешься с созданием персонажа, двигай в Порт-Ройял. Там найдешь человека по прозвищу Клещ. Он уже в виртуале, поэтому не затягивай. Таверна «Ржавый якорь» – наше любимое местечко. Если повезет, то к вечеру и я подтянусь. И удачи, юный пират!

С этими словами он протянул руку и нажал кнопку на обрубке.

Это было похоже... не знаю. Сравнивать попросту не с чем. Засыпание, пробуждение, яркий свет, внезапно ударивший прямо в лицо... Все сразу и одновременно – и ничто из этого. Мгновение назад я лежал на узкой кровати в полутемной комнате друга – и вот я уже... Где?

Первое, что увидел – небо. Ослепительно голубое, настолько яркое, что больно смотреть. Отвел глаза, попытал-

ся повернуть голову, но вместо этого почему-то упал, едва успев выставить перед собой руки, которые тут же погрузились в белый песок. Накатившая волна опрокинула меня на бок, и я почувствовал на губах соленый вкус. Море? Море! Снова поднялся – на этот раз уже легче. Голова все еще кружилась, но теперь я, по крайней мере, мог стоять.

**Добро пожаловать!**

**Поздравляем! Вы стали жителем виртуального мира «Карибы». Если это ваше первое подключение к устройству виртуальной симуляции, вы некоторое время (от одной до пяти минут, в зависимости от продолжительности калибровки датчиков) можете испытывать дезориентацию в пространстве и легкое головокружение...**

Легкое? Да я еле стою, мать вашу!

Я инстинктивно попытался ухватиться за полупрозрачную табличку с текстом, появившуюся в воздухе прямо передо мной, но пальцы прошли сквозь нее, а сам я опять повалился на песок. Табличка же никуда не делась – она все так же висела в полуметре от глаз, несмотря на то что лежал я не на спине.

Часть интерфейса. Обычное окно, стилизованное под морскую тематику. Присмотревшись, я обнаружил с правой стороны окна ползунок, легонько прикоснувшись к которо-

му можно скролить текст. Стандартное пользовательское соглашение. Поставить галку внизу, нажать «Окей». Верно? Теперь приступим к созданию персонажа.

## **Выберите основные характеристики**

**Сила: 0**

**Ловкость: 0**

**Интеллект: 0**

**Восприятие: 0**

**Удача: 0**

**Свободных очков характеристик: 10**

Что ж, радует хотя бы то, что разработчики не стали вводить пятнадцать-двадцать видов характеристик, непонятно за что отвечающих. Всякие харизмы-мудрости-подвижности... А вот само количество очков небольшое – весь расчет на то, чтобы с самого начала можно было «выехать» на конкретном умении, ведь потом такой возможности может долго не представиться. Вдруг я больше никогда не получу новых очков? В общем, надо сразу подходить к делу серьезно.

Если характеристика на нуле, значит, в этой области ты ничем не отличаешься от среднестатистического человека. Не слабака – очки работают как надбавка для улучшения твоего тела, поэтому даже тот, кто оставит все по нулям, будет чувствовать себя более-менее сносно, хотя и проиграет в любой драке.

Я вспомнил старые игры – еще на мониторе. В основном бродилки и стрелялки, но частенько попадались те, где приходилось подумать. Что ж, справимся. Ну-ка посмотрим...

Сила – это, в сущности, здоровье, урон в рукопашной, возможность носить тяжелую броню. Ловкость – энергия, подвижность, скорость. Интеллект – скорость набора опыта, дополнительные очки умений при переходе на новый уровень. Восприятие – ключевая характеристика для тех, кто предпочитает дальний бой, от нее зависит зоркость, прицеливание... А Удача? Удача, похоже, влияет на все и сразу, но по чуть-чуть – помогает там, где все остальное бессильно.

А что дальше? Какие-то умения, да не просто умения, а личные и корабельные. Здесь лучше почитать внимательнее.

### **Личные умения:**

**Рукопашный бой (основная характеристика – Сила, дополнительная характеристика – Ловкость) – умение, определяющее эффективность персонажа в бою на холодном оружии или голыми руками. Влияет на наносимый урон и шанс критической атаки. Без этого умения выжить на просторах Карибского моря почти невозможно – даже мирным торговцам иной раз приходится браться за клинок.**

Рукопашка – дело хорошее. С другой стороны, я должен быть канониром. Это тот, кто сидит на батарейной палубе,

заряжает пушку и стреляет. А там тесно. Сабля на боку станет серьезной помехой, а до сражения дело может и не дойти. Ладно, посмотрим, что там дальше!

**Стрельба (основная характеристика – Ловкость, дополнительная характеристика – Восприятие) – умение, определяющее эффективность персонажа в дальнем бою. Влияет на точность, наносимый урон и шанс критической атаки при использовании огнестрельного оружия, арбалетов и луков. Пара пистолетов при abordage никогда не будет лишней, а мушкет позволит решать проблемы на большом расстоянии.**

Тоже годится. Илюха сказал, стрельбу многие берут. Если сможешь отстреливать врагов на расстоянии, то зачем тебе сабля? В крайнем случае смогу дать по роже прикладом или насадить врага на штык мушкета.

**Торговля (основная характеристика – Интеллект, дополнительная характеристика – Восприятие) – умение, определяющее способность персонажа заключать выгодные сделки, продавать дороже и покупать дешевле. Верная прибыль ничем не хуже богатой добычи, если, конечно, ее удастся удержать в руках.**

Редкое умение. Хороший торговец – это вечные расчеты,

пересчеты, сделки, закупки. Работенка скучная и в то же время ответственная.

**Мастер (основная характеристика – Интеллект, дополнительная характеристика – Ловкость) – умение, определяющее способность персонажа создавать холодное или огнестрельное оружие, а также различные типы брони или боеприпасов. Влияет на характеристики изготовленных предметов. Надежные pistols и шпаги из лучшей стали ценятся на вес золота.**

Довольно редкая профессия, и, опять-таки, не для каждого. Ладно, дальше там что?

**Корабельные умения:**

**Навигация (основная характеристика – Восприятие, дополнительная характеристика – Интеллект) – умение, определяющее эффективность персонажа в управлении кораблем. В руках опытного рулевого корабль движется и поворачивает быстрее. Умелый маневр нередко решает исход морского боя.**

Вот уж навигатором мне точно не быть – штурманы и рулевые у клана наверняка имеются. Сложно представить канонира, который между делом еще и за штурвалом на полставки стоит.



**Лидерство (основная характеристика – Интеллект, дополнительная характеристика – Удача) – умение, определяющее способность персонажа управлять экипажем как на корабле, так и на суше. Влияет на общую эффективность действий команды. За хорошим капитаном или квартирмейстером люди отправятся даже в пасть к Морскому Дьяволу.**

А это больше для стратегов. Тут и руководить командой, и бафы – временные бонусы – раздавать, и старших по званию транслировать. То есть выполнять роль боцмана, квартирмейстера, старпома, а то и капитана. Сложно, не привлекает.

**Артиллерия (основная характеристика – Восприятие, дополнительная характеристика – Сила) – умение, определяющее способность персонажа управляться с корабельными и сухопутными пушками. Влияет на кучность стрельбы, дальность и скорость перезарядки пушек. Абордаж – смелое решение, но иной раз проще потопить противника.**

О, вот и оно! Меня ради этого умения и позвали. Пушки, сегодня вы мои!

**Корабельщик (основная характеристика – Интеллект, дополнительная характеристика – Сила) – умение, определяющее способность персонажа строить и улучшать корабли, работать с древесиной и парусами. Влияет на характеристики построенных кораблей и улучшений для них. Лучшее дерево, лучшие пушки, лучшие паруса – что еще нужно моряку?**

Интересно. На выбор можно взять два стартовых умения. Потом, на высоких уровнях, либо активнее развивать имеющиеся, либо открывать новые. Но сроки не резиновые – за испытательный срок мне первостепенно важно стать хорошим канониром, значит, с Артиллерией решено в первую очередь. А что еще?

Кораблестроителем и мастером мне уж точно не быть – ни за какие коврижки, пусть они меня хоть сожрут. Ковыряться на верфи или в мастерской? Нет уж, лучше еду в реале доставлять. Навигация – тоже скучновато, Торговля – тем более.

А что остается? Рукопашка, Стрельба и Лидерство. Кем мне управлять? Стану капитаном... Свистать всех наверх! Ага, сейчас. Таких здесь и без меня навалом, можно не сомневаться. Остается выбрать между рукопашным боем и огнестрельным. Все-таки, полагаю, на саблях драться придется – и придется много. Значит, Рукопашке быть. Снайпером я становиться все равно не собираюсь, а для того, чтобы паль-

нуть в упор из пистолета, много умения не надо.

Окей, с этим определился. Сабли и пушки. А что по основным характеристикам? Опять эти окна, описания... Больше всего удивляет, что, выбрав единожды, изменить их, похоже, уже не получится. То есть один раз – и на всю долгую виртуальную жизнь. Прокачиваются умения – накапливаются опыт и навыки, растет уровень мастерства. Но основные характеристики – с большой натяжкой. В следующий раз их можно повысить только на двадцатом уровне, а до этого будет прибавляться по единичке за редкий квест или дорогую одежду.

Впрочем, не в умениях счастье. Из того, что я слышал об этом мире, «Карибы» предлагают полную свободу, и каждый может заниматься тем, чем ему нравится. Например, стать владельцем сахарных плантаций и «играть в экономику». Шить одежду и выставять ее на продажу. Крутить политические интриги и лезть вверх по карьерной лестнице вплоть до губернатора города или колонии. Охотиться на китов, исследовать джунгли, строить форты, зависать в кабаках... Да и просто развлекаться, в конце концов! Некоторые вообще игнорируют умения – просто, наслаждаются реалистичностью игры, занимаясь обычными делами вроде выращивания овощей или ловли рыбы.

Тем не менее, у меня здесь свои цели, поэтому придется соображать. Не факт, что за месяц удастся хоть на сколько-то поднять стартовые характеристики. Распределить их нужно

так, чтобы потом не пожалели ни я, ни Илья.

Сила – основная для Рукопашной, дополнительная для Артиллерии. Важно и нужно. Ловкость – актуальна для бойца, но для пушкаря – не слишком. Интеллект, полагаю, важен для всех – он работает, как некая надбавка к опыту и всему остальному. Чем больше очков интеллекта, тем быстрее персонаж растет, получает новые уровни. А еще это важная штука для торговцев. Ну, и благоприятное общение с неписями может зависеть от этой характеристики. Восприятие – основное для Артиллерии, дополнительное для Стрельбы. Надо брать. Удача... Критические удары, хорошие трофеи. Казалось бы, ерунда, но что-то мне подсказывает, что и эта циферка на проверку окажется очень и очень важной. И потом, что за джентльмен удачи без Удачи? Правильно – фигня, а не джентльмен.

Раскидаем-ка вот так:

**Сила: 2**

**Ловкость: 0**

**Интеллект: 2**

**Восприятие: 5**

**Удача: 1**

Едем дальше. Умения взяты, характеристики распределены. Что остается? Особенности. Несколько десятков. Каждый бонус имеет и штраф. Можно, конечно, вообще плюнуть на особенности – система позволяет их и не брать, но это точно не наш выбор. Всегда можно пожертвовать чем-то ненужным, чтобы получить то, что пригодится. Вот, кстати, неплохой пример:

### **Сухопутная крыса**

**Вы с детства не любили воду. Нужда выгнала вас на морские просторы, но вы так и не смогли полюбить волны, предпочитая твердо стоять на земле. К Силе и Ловкости на суше +3, но -3 к Силе и Ловкости на корабле.**

И кому охота все время сидеть на суше? Разве что солдату гарнизона. Но я-то собираюсь ходить под парусом, так что мимо.

Поковырявшись в описаниях и цифрах, я остановился на двух особенностях:

### **Карманная батарея**

**Вам всегда нравились пистолеты. Маленькие, большие, слабые, мощные – неважно. К сожалению, пристрастие к пистолетам не позволило вам в нужной**

**степени отточить навыки владения иными типами огнестрельного оружия. Вы можете носить с собой на один пистолет больше, но никогда не сможете толково выстрелить из мушкета или ружья.**

### **Пушки и только пушки**

**Вы – прирожденный канонир. В ваших руках бронза и чугун орудий буквально поют. Ваше место здесь, на пушечной палубе. Вы вообще не видите особого смысла в том, чтобы лишний раз подниматься наверх. Паруса вам попросту неинтересны. От постоянного перекачивания тяжелых орудий ваша мускулатура увеличивается (+5 к Силе), но ваш навык Навигации больше не вырастет. Никогда.**

Для того, кто с самого начала знает, чем будет заниматься – полезные штуки. Выцеливать врага из мушкета или стоять у штурвала я не собираюсь, так что отсутствие возможности добавить в экипировку тяжелый огнестрел или навечно низкий навык Навигации никак не навредят. Зато дополнительный пистолет и лишние очки Силы не потеряют своей актуальности на любом уровне. В отличие от эфемерных десяти-пятнадцати процентов к какому-либо из Умений, которыми так и пестрели описания других особенностей.

Осталось выбрать имя и настроить внешний вид персонажа. Хм, пока что выглядит совсем как я. Впрочем, внешний

вид если и можно менять, то уж точно не до неузнаваемости. Ну и ладно, проще будет привыкнуть к виртуальному телу. Как я уже успел убедиться, физика в игре отменная, а значит, гора мускулов здесь будет иметь соответствующий вес. А оно мне надо? Ну, разве что совсем чуть-чуть, и жира с боков убрать – от него уж точно пользы никакой. Одежду выбрать пока не получится – убогие башмаки и не менее убогая одежда из грубой бесцветной ткани.

И имя. Недолго думая, решил ввести Билли Бонс, на что система ответила:

**Вы не можете использовать данное имя!**

Либо оно банально занято, либо создатели не стали пре-  
вращать игру в клоунату. Что ж, придется подойти к делу серьезно. Тогда звать меня в дивном новом мире будут...

**Рудра.**

Есть! Свободно! Это из индуистской мифологии – бог-громовержец с черными стрелами. Неплохо подходит и абордажнику, и канониру. Коротко, красиво и грозно. Все? Все!

Окна исчезли. Оглядевшись, я понял, что игра забросила меня на небольшой островок. Белый песок, пара высушенных солнцем пальм – и все. Вокруг, на сколько хватает глаз – бирюзовая морская гладь. И что теперь делать? Отправлять-

ся вплавь до ближайшей обитаемой земли? Подозрительно знакомые плавники, местами выглядывающие из моря, намекали, что о плавании лучше забыть.

Я снова завертел головой в поисках чего-то вроде портала или путевого столба. Ничего подобного и в помине не было. Зато была шлюпка, качавшаяся на волнах в паре десятков шагов от меня. Одна скамейка крохотного суденышка оказалась свободна, а вторую занимал старик самого что ни на есть пиратского вида. Один глаз, деревянная нога, мятая треуголка и черная, как смоль, борода. Готов поклясться, что еще минуту назад его там не было. Впрочем, какая разница? Очевидно, он и должен каким-то образом доставить меня в Порт-Ройял.

Несмотря на соблазн поскорее распробовать виртуал, нужно поторопиться. Клещ уже ждет меня... там. Я направился к лодке, зачерпывая песок башмаками. Бородатый пират меня напрочь игнорировал, пока я не уселся напротив.

– Аррррр, неужели очередной сухопутной крысе не терпится выйти в море? – громко зарычал бородач, хлопая себя по коленям. – Дохляк, мамочка не говорила, что здесь может быть опасно?

– Мне бы в Порт-Ройял, – осторожно начал я, опасливо поглядывая на здоровенную саблю, висевшую у пирата на поясе.

– Сразу к делу? А ты мне нравишься, дохляк! – бородач радостно оскалился и хлопнул меня по плечу. – В Порт-



Ройял, говоришь? Будет тебе Порт-Ройял. Проклятые англи-  
чашки, черт бы их побрал.

## **Выбран пункт назначения: Ямайка**

### **Подтвердить?**

Похоже, этот порт на Ямайке единственный из доступных, поэтому система даже не спрашивает название города. Подтверждаю. Как только я коснулся рукой одному мне видной кнопки, пират взялся за весла, шлюпка отделилась от берега и помчалась по волнам. Быстро, даже слишком, будто у лодки где-то спрятан мотор. Впрочем, ничего удивительного – кому интересно неделями тащиться по волнам?

– Здесь и корабли так же быстро плавают? – поинтересовался я.

– Плавает только сухопутное дерьмо вроде тебя, – рявкнул пират, – а корабли ходят.

– Звук поубавь, – лениво огрызнулся я. – Тоже мне, умник нашелся.

– Нашелся, ага, – неожиданно миролюбиво кивнул бородач. – Кстати, о сокровищах... Раз уж я должен тебя обучить, знай: порой, чтобы найти клад, придется потрудиться. Собрать все куски карты, обнаружить нужные ориентиры. Возможно, за сокровище придется даже сражаться. Но награда велика. Что может сравниться со звоном монет? Разве что звон стали в доброй драке!

Речь пирата звучала чересчур наигранно, как будто напоминала, что это всего лишь непись. Вспоминаем из игр на мониторе: НПС или просто неписи – персонажи игры. Они уверены, что их мир реален и полноценно отыгрывают свои роли. Раньше это были одномерные закриптованные болваны, но затем их научились наделять чертами личности, хотя и не идеально. Несмотря на то что «Карибы» набиты реальными игроками, неписей здесь должно быть не меньше. Добряки и злодеи, матросы и губернаторы, рабы и солдаты – все они созданы, чтобы заполнить мир аутентичными персонажами. А еще многие из них могут выдавать задания или подсказывать игроку, где ожидаются интересные события.

– Ты бот? Искусственный интеллект? – решил напрямую спросить я.

– Бот – это такая плавучая посуда, чуть больше шлюпки, – отозвался пират. – Нормальный у меня интеллект. Уж точно получше твоего.

– Тоже достижение. – Я поудобнее вытянул ноги. – Насколько ты разумен?

– А ты веришь в то, что искусственный интеллект может быть разумен, дохляк?

В глазах (вернее, в глазу) пирата что-то поменялось. Почти незаметно, но на мгновение из-под кустистых бровей на меня словно взглянул кто-то другой. Взглянул – и сразу же пропал, а вот какое-то неприятное ощущение осталось.

– Смотря что считать разумом, – неохотно ответил я. –

Память современной машины хранит в тысячи раз больше данных, чем человеческий мозг, а мощный процессор может обрабатывать и анализировать эти знания за долю секунды. Но разум? Это уже что-то из области философии, а я в этих делах несилен. Извини.

– Как скажешь, – пират пожал плечами. – Пора на борт.

Вдруг большая тень накрыла нашу лодку. Я оглянулся и увидел двухмачтовый корабль. К шлюпке упал веревочный трап, и пират указал жестом, что нужно подняться по нему. Через минуту я стоял на слегка покачивающейся палубе двухмачтового судна. Все вокруг были при делах: кто-то драил палубу, кто-то возился с парусами или приводил в порядок пушки. В нескольких шагах от меня матрос в нелепом красном тюрбане деловито точил жутковатого вида саблю, усевшись на свернутый в бухту канат. Заметив мой взгляд, головорез хищно ощерился и показал кулак.

Мой провожатый возник рядом и тут же потащил меня на экскурсию. Видимо, это неотъемлемая часть начальной фазы игры – никакой кнопки вроде «Пропустить обучение» я не обнаружил, а на мои жалкие попытки прервать перемежающийся бранью поток красноречия пират не обращал никакого внимания. К счастью, никто не заставлял слушать эту странную лекцию, и я смог вдоволь насмотреться на то, что творилось вокруг.

– Запоминай, дохляк, пока я жив. Пространство открытой палубы можно поделить на несколько зон. От носа до кормы:

бак, шкафут, шканцы и ют. В зависимости от типа корабля встречаются также полуют и полубак. Фок-мачта и грот-мачта. Что касается парусов...

Корабль был опутан тросами и канатами, словно паутиной. Некоторые матросы находились высоко на мачтах, а те, в свою очередь, казалось, уходили прямым на небо. Их верхушки вальяжно раскачивались и поскрипывали. А когда экипаж распустил паруса, обе мачты накренились вперед, наклоня корабль и отправляя его в путь.

– ...А более крупные суда, вроде фрегатов или линейных кораблей, несут больше пушек и экипажа, но проигрывают бригам и корветам в скорости, – закончил мой провожатый. – Все понятно, дохляк?

– Да, – соврал я. – Бриги и корветы проигрывают в скорости.

– Брехня, – выругался пират. – Проклятье, ты вообще меня слушал?

– Если честно – не особо. – Я почувствовал легкий стыд. – Здесь столько интересного...

– Никто не хочет слушать старину Смита! – пират тяжело вздохнул, запустив пятерню в бороду. – Чертовы сухопутные крысы! Всем сразу подавай богатства и приключения!

– Ну, может быть, стоит перейти к чему-нибудь более... практическому? – предложил я.

– Да? – насмешливо переспросил пират. – И к чему бы ты хотел перейти, дохляк?

– Как насчет того, чтобы порулить? – я указал на штурвал. – Или, может быть, пушки?..

– Порулить? – ехидно осведомился Смит. – Пушки?..

## Глава 2. Порт-Ройял

Всю дорогу пират донимал меня рассказами о строении корабля, парусах и работе экипажа. Десятки непонятных терминов упорно отказывались лезть в голову. Какое-то время я покорно выполнял мелкие просьбы, но затем это стало наскучивать. Как раз к этому моменту на горизонте появилась земля. Первым ее признаком стала полупрозрачная горная цепь, с каждой минутой приобретающая темно-зеленый цвет. Вслед за ней показался город и порт, наполненный десятками кораблей.

– Я знаю, почему ты не хочешь меня слушать, дохляк, – мудро заявил бородач, когда мы забрались в лодку, чтобы добраться до берега. Смит упорно отказывался заходить на корабле в порт, словно его за это повесят. – Тебе непременно еще расскажут друзья, а без них здесь не обойтись, как правильно закидывать абордажные крючья и что делать при штормовой погоде...

Болтовня Смита мне давно надоела, зато город поражал своей красотой. У длинного дощатого причала пришвартованные корабли величественно покачивались на волнах, а мощный форт как бы намекал, что Порт-Ройял не так-то просто взять. Мелкие лодки то и дело сновали к кораблям и обратно. На миг захотелось поверить, что город настоящий – не в виртуальной игре и не в моем сознании, а на Земле,

на Карибах, стоит и живет свой жизнью.

— ...Да, ты оказался на редкость смышленным парнем, хорошо продемонстрировав это в корабельных делах...

Береговая линия острова становилась видна все отчетливее. Я смотрел на городские постройки, плотно прижатые друг к другу и плавно уходящие вглубь острова; на тележки и бочки, разбросанные на дорожках и узких тропинках; на обилие пальм и других экзотических растений; на фигуры людей, которые перемешивались меж собой, словно муравьи в гигантском муравейнике. А еще на белоснежный песчаный пляж и лазурное море, как на дорогах курортах. Глядя на все это, невольно хотелось остаться тут навсегда, отдаться дуновению морских ветров и свету яркого карибского солнца, и больше никогда не возвращаться в тот серый мир, откуда явился.

— ...Но тысяча медуз мне в суп! Какого дьявола ты не смекнул спрашивать меня о том, чего никому другому не ведомо?! — топнул протезом пират, отчего лодка сильно накренилась.

Еще на корабле я отметил, что пару раз Смит прикладывался к бутылке со спиртным, но не думал, что это повлияет на поведение. Или дело не в выпивке?

— И о чем же? — поинтересовался я, не понимая, к чему он клонит.

— Я — Бродар Смит! — с гордостью выкрикнул он. — Я участвовал в великих походах Олоннэ! Я много лет прослужил

под началом Генри Моргана! Я знаю эти воды вдоль и поперек! И тебе не о чем меня спросить, дохляк?

– Что-то я тебя совсем перестаю понимать. У штурвала постоял, на пушки посмотрел, лекцию послушал – в чем проблема? Прошло всего полчаса, как я здесь, а ты уже требуешь завалить тебя какими-то заковыристыми вопросами?

Лицо бородача побагровело от ярости, глаза выпучились, а руки опустили весла.

– Да вали ты к чертям! – выпалил Смит. – Чтоб ты поскорее отправился на корм рыбам, дохляк!

Когда ругань прекратилась, бородач, придя в себя и деловито скрестив руки, грубо произнес:

– Наше путешествие подходит к концу. Мне нельзя на берег.

– Эй, но до пристани еще прилично! – сказал я, приподнимаясь и всматриваясь в гавань.

Уже в следующее мгновение пират сильно ударил меня веслом. Резкая боль пронзила спину, взгляд помутнел, и я плюхнулся в море.

**Вы прибыли в место назначения: Порт-Ройял! Добро пожаловать!**

**Внимание! Вы впервые находитесь на этой локации. Можете обратиться к представителям губернатора, чтобы получить подробную информацию о городе и квестах вашего уровня, либо заглянуть в справоч-**



Вот же вредный старикан! Вода оказалась теплой, но мириться с тем, что какой-то чокнутый непись так дерзко со мной разделался, я не собирался. Однако стоило мне развернуться, как лодка со Смитом исчезла – лишь где-то на горизонте виднелся одинокий корабль. Руки так и чесались настучать по голове этому напыщенному пирату, но, увы – оставалось только плыть к берегу. А плылось, к слову, довольно легко, будто надеты большие ласты. Я попробовал разглядеть морское дно, но глаза быстро защипало от соли.

Очень скоро у меня появилась возможность встать. Правда, накатывающие волны так и норовили захлестнуть голову, поэтому я плыл дальше. В итоге волны выкинули меня на берег – уставшего и изрядно нахлебавшегося соленой воды. Но даже несмотря на такое состояние, я почему-то изрядно повеселел.

Карибское море, черт возьми! Лазурный берег, о котором в реале я мог только мечтать. Омрачали ситуацию лишь мелкие водоросли, выкинутые в некоторых местах на песок. Там среди них копошились крабы и птицы. И все-таки тропический вид захватывал дух. Даже запах стоял какой-то... Запах приключений, черт возьми! Ну, или рыбы...

Мое появление не привлекло ничье внимание. Даже вооруженная до зубов охрана, что прогуливалась по лабиринту бревен на пристани, не удостоила меня взглядом. Надо идти.

К интерфейсу я почти привык: научился мысленно сворачивать и открывать окна, выбирать нужные пункты в меню, пусть пока и не всегда удачно. На самом краю взгляда отображаются две полосы: красная – здоровье, синяя – энергия. По желанию их можно мысленно «свернуть», но в случае изменения они всплывают вновь. Синяя шкала наполовину была пустая.

Ни для кого не новость, что виртуале можно писать сообщения – достаточно открыть поле ввода и мысленно проговаривать текст, который хочешь написать. Если сфокусировать взгляд чуть выше головы любого человека, над ним появляются имя и полоса здоровья, а иногда и дополнительные характеристики, если они не скрыты. Я уже адаптировался к этому на корабле Смита, и теперь мне с нетерпением хотелось поизучать самых разных людей.

Однако глаза все еще пощипывало от соленой воды, добавок слепило жгучее полуденное солнце. Тогда я поднес к глазам руки в форме бинокля – именно так в первых виртуальных играх получалось сканировать людей.

Сначала на глаза мне попался персонаж в элегантном сером костюме и пышном парике, который быстро шагнул за группой вооруженных игроков:

**Жак Рид**  
**Парламентер**  
**НПС**

А вот и некий боец в мешковато сидевшей простой одежде, с пистолетами и грозной саблей на поясе...

**Plunderer13**

**38 уровень**

**Буканьер**

**Клан: Змея Роджера**

Я продолжал рассматривать людей до тех пор, пока один мускулистый тип с оголенным татуированным торсом не смерил меня хмурым взглядом.

Открыв предложенный интерфейсом справочник острова, я отыскал карту города. Таверна «Ржавый якорь» находилась не так близко, как хотелось бы. Дело в том, что множество трактиров растянулось вдоль берега, а мне же предлагалось отправиться в самую глубь поселения. Что ж, зато узнаем город.

Мир поражал буйством красок. Народу здесь было неимоверно много, что было обычным для торговых городов тех времен. Вспоминая фильмы и сериалы о Вест-Индии, я все больше поражался, насколько великолепно воссоздана эпоха. От усыпанных цветами кустарников доносилось гудение насекомых, а небо радовало глаз обилием красивых птиц самой разной расцветки. Над водой пикировали пеликаны. На одной из крыш уселись черные птицы с неестественно раз-

дутыми красными шеями. И почему я раньше не слышал о существовании столь шикарных игр?

Но я знал, что эти чувства обманчивы. В сущности, меня взяли для работы, чем и нужно начать заниматься, а красотой здешних мест восхититься еще успею. Именно поэтому я старался не задерживаться и двигался по городу в соответствии с указателями.

Порт-Ройял по-настоящему гудел: тархтели телеги, тащились лошади, кто-то катил бочки. Доносились обрывки фраз, среди которых встречались разговоры не только на родном языке – в «Карибах» сервера не разделены по странам, а значит, можно встретить игроков со всего мира.

Таверны и лавки, палатки и оружейные магазины. Продавцы и покупатели старались перекричать друг друга и круживших над городом птиц. Проносились кареты и брички. Но больше всего здесь выделялись, конечно же, люди и их одежда. Разноцветные кафтаны, перевязи пистолетов и широкие кушаки, колышущиеся на ветру плащи, мундиры с золотой и серебряной вышивкой... Некоторые девушки носили богато расшитые платья, другим жаркий климат позволял ходить в пиратских майках и топиках. Никто не боялся обгореть на солнце. Видимо, эффект «сгорания» в виртуале снижен, что очень удобно и логично. Кто, в самом деле, добудет крем от загара в восемнадцатом веке?

Треуголки, банданы, широкополые шляпы с перьями и загнутыми краями... Птицы и зверьки, что часто сидели на

плечах своих хозяев или передвигались на поводке. Всевозможные татуировки разных цветов, покрывающие лица и руки некоторых людей. Бусы из клыков и сушеных листьев, серьги, перстни и пирсинги. Голова кружилась от такого количества деталей, притягивающих взгляд. Рассматривать местных можно было до бесконечности – возникало ощущение, что каждый второй пытался всех впечатлить своим видом.

Порт-Ройял представлял собой что-то вроде полуострова. По крайней мере, море окружало город с трех сторон. Я не торопясь шагал по улочкам и постепенно приближался к нужному месту, если верить карте. В один момент еле отскочил от трусившей прямо на меня лошади и налетел на седого старика с ящиком в руках.

После поворота в очередной переулок открылась странная картина: торговые палатки валились, как домино, с них вперемешку разлетались фрукты, сабли, костюмы, бутылки и графины. Игрок, чье лицо закрывал черный платок, намеренно сшибал все на своем пути. Рушил палатки, опрокидывал бочки, за что один из торговцев успел хлестнуть его по спине плеткой. За игроком бежала городская стража.

Внезапно перед глазами всплыло сообщение:

**Прошу, задержи их. В долгу не останусь, потом сочтемся.**

Моргнув, я перестал видеть текст, и не сразу сообразил, что он был предназначен мне. Чем я привлек внимание неизвестного убегающего? Наверное, своим растерявшимся видом – ведь я наблюдал за ним, как вкопанный.

А вот отстающие от игрока стражники, напротив, кричали что-то о ловле. Лишь в последний момент я бросился на перехват, выставя подножку... И опоздал!

Беглец пронесся мимо и свернул на другую улочку, имя его так и осталось неизвестным. Единственное, что я запомнил – это яркие серьги с зелеными камушками в его ушах и родинка на виске.

Первый стражник не успел сбавить скорости. На миг показалось, что меня сбила машина или как минимум лошадь. Мгновенье – и я уже распластался на земле с выбитым из легких воздухом. Рыночная шумиха вдруг затихла, но скоро слух так же внезапно вернулся. Полоса здоровья на треть скакнула вниз, поцарапанную щеку защипало от удара об землю.

Вслед за мной упал и сам солдат, а за ним запнулись еще двое. Черт, да это тоже игроки! Если перед неписями можно было бы попробовать объясниться, то настоящие люди могут не поверить, что я хотел помочь.

– Ты что творишь?! – крикнул один из них, когда я, наконец, поднялся.

– Извиняюсь, я случайно... – Нужно было подобрать слова, объяснить, что я новенький, но в голову решительно ни-

чего не лезло.

– Случайно?!

Я поднял руки вверх и сделал осторожный шаг назад, давая понять, что не хочу конфликта. В конце концов, я вмешался просто из любопытства.

Солдат взялся за эфес шпаги на поясе, и в следующий миг острое уже пронзало мне грудь.

Я не успел ничего почувствовать. Только помню, как ментально погрузился в абсолютную темноту, а перед взглядом возникли буквы:

**Внимание! Вы убиты во время боя и будете перенесены в точку безопасного возрождения через: 20... 19...18...17...**

\* \* \*

Тьма прервалась обилием звуков, цветов и запахов. Вот же угораздило вляпаться! Я стоял на берегу, неподалеку от причала. Причем ощущение было такое, словно стою давно, аж ноги затекли. Или не затекли, и это всего лишь особенность «виртуальной смерти»? По песку бегал крошечный краб, а за спиной на двух пальмах чирикали маленькие волнистые попугайчики. Пора идти.

Если вдуматься, стража заколола меня вполне справедливо. Ну кто в здравом уме будет препятствовать представителям закона? Хорошо еще, что сейчас, после респавна, никто не смотрел на меня, как на врага. А вот кто стал моим «убий-

цей», реальный человек или нет – значения уже не имело. Однако не хотелось бы ему попасться на глаза во второй раз. Казалось бы, я находился в Порт-Ройяле всего-то несколько минут – и уже успел влезть во что-то недоброе...

Теперь я шел осторожно. На шумных улицах торговцы едва ли не насильно всовывали свои товары или зазывали к себе, но я упорно их игнорировал. Все, больше никаких местных авантюр – не хватало еще, чтобы закрыли доступ в город или объявили врагом. Переулки сменялись один за другим, лазурное море виднелось по левую руку, но затем и там его скрыли здания с гонтовыми крышами. Зато чуть выше можно было заметить леса корабельных мачт, которые до определенного момента, казалось, окружали Порт-Ройял сразу с двух сторон, а вскоре и они остались позади.

«Ржавый якорь» расположился на краю жилого квартала. Над входом и впрямь висел якорь, но его ржавость мешали оценить сухие водоросли, чрезмерно навешанные сверху. За таверной уже возвышались виллы и особняки, чьи аркады, фонтаны и балконы разительно отличали эти здания от строений предыдущих кварталов. Я вошел в таверну.

Чего мы ожидаем от питейного заведения начала восемнадцатого века? Полный набор штампов, присущих таким заведениям в книгах и кино: грубая брань и женский смех, обрывки нестройного пения, звон стаканов и стук игральных костей. И поэтому я очень удивился, когда не обнаружил ничего из перечисленного. По-вечернему завывала ти-



хая скрипка, игроки спокойно сидели за столиками. Из освещения – только свечи да парочка небольших окошек. Атмосфера скорее приближена к дорогому ресторану, нежели к пиратскому кабаку.

Не успел я подойти к барной стойке, как за спиной раздался тихий голос:

– Ты, должно быть, тот самый друг Ильи?

Игрок, которого я увидел, носил широкополую шляпу. Она была такого же черного цвета, что и остальная одежда – кожаная куртка с перевязью пистолетов, зауженные бриджи, два абордажных тесака на поясе. Попытался посмотреть ник – пусто. Однако вскоре появились данные, а затем так же быстро исчезли.

**Клещ**

**Уровень: 74**

**Корсар**

**Клан: «Пришествие дна»**

– Я тот, кого ты ищешь. Проходи. – Он резво сел за круглый столик в углу таверны, где лежали какие-то свитки и стояла пустая пивная кружка.

– Но... – Я растерялся, во-первых, от того, как ловко игрок подобрался ко мне, а во-вторых, как быстро он вообще меня обнаружил. – Как... Как ты меня узнал?

– Бласт не сказал тебе, что все твои действия отобража-

ются на компьютере? – сухо ответил Клещ. – Не в реальном времени, конечно, а с небольшой задержкой. Но твой ник он мне успел сообщить.

Бласт, значит. Будем знать, как звать Илюху в этом дивном новом мире.

– Скажу честно, – продолжил Клещ. – Я вообще-то не привык обучать полных нубов, но для тебя наш капитан попросил сделать исключение. Ставлю дублон, что в морской тематике и местных правилах ты сечешь не больше, чем наш кок, Толстый Эдик. Но он аутист, ему простительно.

– Слушай, – начал закипать я. – Еще пару часов назад я о «Карибах» слышал только краем уха. Если ты намекаешь, что игрок из меня никудышный – спроси у Илюхи, на кой черт он меня в это ввязал.

– Да ладно тебе! – Клещ задорно стукнул ладонью по столу. – Я же шучу, якорь мне в глотку! Но вообще привыкай, у нас в клане без подколок не обойтись, особенно новичкам. Есть у нас одна традиция... – тут он замолчал, словно подбирая слова. – Ладно, не буду портить интригу, а то ты своим недовольным взглядом меня насквозь прожжешь. К делу. Сейчас оформим тебе прописку, чтобы ты мог в этой таверне респауниться. Надеюсь, значение слова объяснять не нужно?

Я кивнул и решил не уточнять, что уже «опробовал» респаун в деле, пока сюда добирался. Действительно, появляться после смерти в таверне будет удобнее, чем на берегу. Лазурный цвет моря здесь, конечно, фантастически краси-

вый, но не хотелось бы каждый раз проделывать путь через весь город. Или?..

— А вот это, — прервал мои размышления Клещ, схватив завернутый листок, — каперская грамота. Возьми ее, чтобы с самого начала не было проблем с местной стражей и военными кораблями. Она самая упрощенная, но на первое время точно сойдет. Наш клан пиратский, так что будь осторожен — найдется много желающих выполнить квест на твою голову, если подвернется такой случай.

Он протянул сверток.

— И что мне с этим делать?.. — не понял я.

— Разверни, чтобы присвоить грамоту себе. Система предложит оформить пакт, а ты подтверди.

**Внимание! Данное каперское свидетельство (1-ый ранг, общего вида) содержит пакт о сотрудничестве с Английской Коронай. Подписывая документ, вы будете получать 20 очков репутации с Англией за каждый потопленный корабль другой нации и терять 100 очков репутации за любой уничтоженный корабль Английской Короны.**

**Особые условия: 1/15 доля добычи — Английской Короне.**

**Подтвердить?**

Подтверждаю. Условия, правда, сомнительные, но мне-то

какое дело? Ниже стояли печати и описания различных нюансов военного времени, но вчитываться не стал – потом изучу.

**Внимание! Получено 300 очков репутации Англии!**

Значит, разобрались.

– Я так и не понял, для чего это?

– Стоит тебе вступить в наш клан, как ты наживешь целую флотилию врагов. Благодаря этой бумажке их станет на порядок меньше. Ах, да, и еще: активируй в меню автопереводчик. Без коммуникации с игроками не обойтись, здесь народ со всего мира тусуется.

Далее меня ждал недолгий разговор с барменом. В процесс прописки я не вникал, поскольку делал все Клещ, а я лишь несколько раз активировал кнопку «Подтвердить», всплывающую у меня перед глазами. Затем мы вышли из «Ржавого якоря» и двинулись в сторону пристани – напарник сказал, что нужно побыстрее опробовать себя в деле и как можно скорее «подкачаться».

– Тебя сюда принес старина Смит? – спросил Клещ, когда мы зашагали по городу.

– Он, ага. Больно уж наглый. Здесь все неписи такие?

– Ты радоваться должен! – авторитетно заявил он. – Обычно игроки рандомно загружаются на краю городов или, в лучшем случае, на борту корабля, якобы идущего из Евро-

пы. А ты, можно сказать, с легендарным персонажем встретился. Уникальным! Таких, как Бродар Смит, единицы. Обучение с этим неписем вовсе не бесплатное.

– Радоваться? – Я и думать не мог, что бородача выбрали для меня специально. – Да этот сумасшедший меня чуть не убил!

– Значит, его поучительные лекции ты пропустил мимо ушей? – Пират заметил улыбку на моем лице. – Это зря. Смит очень любит, когда его о чем-то спрашивают; я бы и сам сейчас не отказался с ним перетереть по душам, но, видишь, есть более важные дела... – немного расстроился напарник. – Ладно, черт с ним, со Смитом, но вот меня теперь слушай внимательно.

Что ж, если надо – будем слушать.

– Первое: старайся по минимуму общаться с незнакомыми игроками. Да, здесь действительно можно найти толковых друзей, вместе с которыми гораздо веселее выполнять задания и сражаться. Но только до поры до времени. Однажды перед каждым встает выбор: оставаться верным братьям по оружию или очень выгодно их слить, хорошенько заработав на этом. Поэтому – никаких долгосрочных союзов. Зачастую в одиночку не обойтись, но это вовсе не значит, что нужно френдить каждого встречного. Тем более, ты будешь состоять в клане...

– Кстати, о клане, – перебил его я. – Когда, собственно, посвящение в него и все такое?..

– Через неделю будет лучше всего, – ответил Клещ. – Я же говорю, для начала нужно освоиться. Затем – получить добро от клановой элиты. Для этого придется «подняться» в уровнях, набраться опыта. Не сложно, но и бездельничать не получится. И второе: никому не сообщай реального имени и местоположения. Тут творятся самые разные вещи, и иной раз задев кого-нибудь в игре, ты можешь вызвать желание разобраться с тобой и в реале. У нас с этим и так проблем хватает, и мы приложим максимум усилий, чтобы подобное не коснулось тебя. Но и сам не усугубляй, в общем.

– Понял, – кивнул я, задумавшись.

– Так-с, – остановился он, оглядывая меня с головы до ног. – Вид у тебя, конечно, адский, но сейчас это не важно, а вот снарядить тебя чем-нибудь очень даже нужно. Заглянем к Алюму.

Через минуту мы были в тесноватой оружейной лавке, где Клещ пожал руку мускулисту продавцу. Тот заворчал, что у него мало времени. Пока они болтали, я разглядывал оружейные витрины. Пистолеты, сабли, шпаги, мушкеты и даже ядра с фитилями – над каждым образцом всплывали таблички с кратким описанием.

– А это что за экземпляр с тобой? – с ухмылкой спросил торговец оружием, презрительно косясь на меня.

– Это наш новенький... Дружище, нам бы ему инструмент какой дать, чтобы на abordаж мог идти, – протянул пират.

– Нашли время! – забурчал Алюм. – Мне эскадру из Бри-

джтауна через полчаса снаряжать, а ты предлагаешь потратить время на очередного нуба? Сколько тебе повторять, Клещ, что для этого есть уличные палатки? Но якорь тебе в глотку! – С этими словами оружейник протянул руку к витрине. – Абордажные сабли на любой вкус. Выбирайте пожизненно, господа джентльмены удачи.

Ассортимент действительно впечатлял: клинки, от самых скромных по длине ножей до широченных сабель и изящных шпаг. Только вот почти везде имелись ограничения по уровню. Но бывали и исключения.

## **Солдатская шпага**

**Класс: легкое**

**Прочность: средняя**

**Требуемый уровень: без ограничений**

**Описание: Шпага военного образца работы мастера Алюма. Рабочий клинок из тех, которым доверяют свою жизнь солдаты Порт-Ройяла. Хорошая шпага и ничего лишнего. Легкая, гибкая, способная проткнуть что угодно.**

Поскольку в школьном возрасте я полгода занимался фехтованием, то решил, что стоит брать солдатскую шпагу – примерно имею представление о том, как вести поединок. Однако изложив свои мысли Клещу, получил лишь насмешку:

– Ты что, танцевать собрался? На первом уровне шпагой особо не намахнешься. Не говоря уже о том, что на abordаж идти сабля всегда сподручнее. Колоть нужно уметь, а рубить сможет каждый. Для владения шпагой нужна сноровка, а ты виртуал еще толком не прочувствовал. Тут, Рудра, все серьезно...

– Давеча ко мне резиденция Порт-Ройяла обратилась с необычным заказом, – вмешался Алум, выходя из подсобики, – изготовить качественные сабли без ограничений к уровню. Пришлось попыхтеть, но результатом я доволен. И только попробуй сказать, что ценой ты доволен не так сильно, как я!

И тут он вручил саблю.

Внимание! Получен новый предмет:

**Сабля «Мечта рядового»**

**Класс: легкое**

**Прочность: хорошая**

**Требуемый уровень: без ограничений**

**Описание: Абордажная сабля отличной ковки.**

**Украшена небогато, но зато прекрасно лежит в руке. Хорошо сбалансирована и неплохо держит заточку. Лучший клинок, что может представиться новичку.**

– Отлично, берем, – ответил Клещ, почти не раздумывая. – Остался пистолет с перевязью... Вернее, два – наш



Рудра смекнул, что к чему, и не растерялся с выбором особенностей.

Торговец вынес из подсобки два одинаковых кремневых пистолета и пороховницу для них.

– Могу предложить «пистолеты Королевы Анны», свеженькие совсем, – деловито проговорил Алюм. – Носятся в паре. Затравочная полка открывается легко, никаких проблем. Шомпол один на двоих, крепится в шомпольной трубке. Кстати, все, кто уже брал, весьма довольны. Но если цена не устраивает – вы исчезаете отсюда быстрее, чем испанские доны с захваченного корабля.

Пистолеты выглядели сочно. Рукояти, украшенные красивым металлическим орнаментом, так и просят скорее за них взяться.

– Берем! – незамедлительно ответил Клещ. – И еще ремень будь добр.

**Внимание! Получен новый предмет:**

**«Пистолеты Королевы Анны»**

**Класс: средний**

**Прочность: средняя**

**Точность: 60%**

**Требуемый уровень: без ограничений**

**Описание: Двойной сюрприз для тех, кто не понимает с первого раза. Пистолеты стреляют так же хорошо, как и выглядят. Изготовлены мастером Алюмом –**

**ямайским оружейником, чьи опыт и качество заказов известны всему Карибскому бассейну.**

Да он будто бренд, этот Алюм! Еще и на самих пистолетах его имя выгравировано. Скромности ему не занимать...

Теперь я имел при себе саблю и два кремневых пистолета, шомпол, а также емкость с порохом, которая называлась натрусской. Еще неясно, как обращаться с оружием, но напарник обещал научить. А пока мы двинулись дальше к причалу, ловко протискиваясь сквозь толпы игроков. Пистолеты я сунул за пояс, саблю вставил в кожаные ножны и прицепил к ремню.

– Скучно, наверное, быть таким торговцем-оружейником, – заговорил я. – Вот он и ворчит все время.

– Ничуть, – авторитетно заявил Клещ. – Особенно, когда тебя все знают и уважают. Да и бабки к нему льются рекой. Один только я за твое барахло заплатил сумму, за которую можно купить маленькую шхуну. Поверь, Алюму очень даже хорошо «играется».

– Легко ли будет потерять все это добро? – спросил я, разглядывая полученные пистолеты. – Как вообще в этом мире с инвентарем?

– Все, что куплено или найдено – твое, пока не сменишь на что-нибудь другое. Поэтому после смерти пистолеты и сабля будут к тебе возвращаться, как новенькие. Но во время боя часто подбирают чужое оружие – им можно пользовать-

ся до первого респауна или выхода в реал. Что же касается инвентаря... Представь, что его здесь нет. Мелкие вещицы или бумажки можно убирать в любой из карманов, не опасаясь, что они пропадут или намокнут, разве что опытные карманники могут что-то стащить. Но крупные вещи никуда не «спрячешь».

– Интересно, – задумался я. – А что насчет так называемого «лута»? Шанс выпадения предметов, денег?

– Все так же просто, – отмахнулся Клещ, поправляя шляпу. – Если ты обыскиваешь мертвеца, есть шанс найти у него в карманах какой-нибудь предмет или несколько монет. Ровно то, что ты у него найдешь – он после респауна потеряет. Исключения касаются только припасов – пороховницу, пули и прочее ты можешь подобрать и использовать, но у побежденного противника они тоже при себе останутся. Короче, Рудра, за личные вещи можешь не волноваться, но и разбрасываться ими не рекомендую.

Мы шли мимо широкой площадки со стоячими чучелами, где первоуровневые игроки в огненно-красной английской форме оттачивали навыки стрельбы. Мушкетеры громко трещали, испуская облака дыма. Дальше расположились похожие чучела, только этих уже кололи шпагами. Напарник заверил, что эта «песочница» явно не для меня.

– Вдоль берега столько таверн, – спросил я, – зачем понадобилось встречаться в дебрях города?

– В этих гнусных трактирах обычно не протолкнуться, хо-

тя в других городах ситуация еще хуже. А «Ржавый якорь» – местечко для нас родное. И пиво там лучше.

Прежде чем я заметил впереди море, о его близости сообщил прохладный ветер, дунувший в лицо. Длинный причал протягивался в обе стороны, держа в себе десятки кораблей. Прямо рядом с нами горстка наполовину нагих рабов-неписей перетаскивала мешки с корабля на причал. Другую груду ящиков и мешков у соседнего корабля стерегли солдаты с ружьями.

– Ямайка – крупнейший торговый центр, – сказал Клещ. – Почти такой же огромный, как Гавана или Картахена. Сюда стекается золото со всех уголков игрового мира. Любые товары, любые заказы – все здесь. Но и денежки нужно при себе иметь, иначе быстро можешь стать соратником тех неписей.

– А как же Тортуга? Нассау? – вспомнил я известные негласные «столицы» пиратов.

– Да, это тоже славные места, – протянул напарник. – Но они больше подходят для набора людей на корабль, поиска кланов для совместных рейдов... Там ты обязательно побываешь, но позже. О! Смотри!

Клещ ткнул пальцем в двухмачтовый парусник, экипаж которого, по всей видимости, готовился к отплытию. Матросы отвязывали швартовы и выбирали якорь, а распущенные паруса уже расправились от порыва ветра.

– Рудра, этот бриг нам подходит! Давай быстрее!

– Но...

Я не договорил. Клещ пулей метнулся к помосту причала, и мне ничего не оставалось, кроме как помчаться за ним.

– Хватайся за ванты! – набегу крикнул напарник, готовясь забраться на борт отплывающего брига.

– Какие банты? – не понял я.

– За канаты, блин!

Сказывалось полное незнание морской терминологии. Ухватиться за привязанные к борту канаты оказалось нетрудно, благо судно еще только набирало ход. Перебравшись вслед за напарником на борт корабля, я огляделся: нас тут же окружили два десятка людей, одетых в основном в такие же лохмотья, что висели на мне, и лишь некоторые из игроков выделялись более цивилизованными нарядами. Смотрели на нас явно недружелюбно, а наведенные дула мушкетов и пистолетов говорили сами за себя. Народ стекался со всего брига.

Уж не решил ли Клещ затеять бой с этой толпой? Я занервничал. Не от того, что уже во второй раз отправлюсь на респаун – какой-то сильной боли я на «Карибах» пока не ощутил. Но убивать? Люди выглядели слишком настоящими, чтобы можно было просто взять и начать расправляться с ними.

– А вы не оборзели, а? Ну-ка обратно! – раздались голоса в куче людей.

– Эй, команда уже набрана, какого черта вам нужно? –

с недовольным, но явно гордым лицом проговорил игрок с ником Корнид.

– Спокойно, ребята, – сказал Клещ, приподнимая на всякий случай руки кверху. – Можно кэпа на пару слов?

Корнид кивнул своим, и толпа расступилась. Напарник начал о чем-то тихо переговариваться с капитаном. Мой пристальный взор не упустил момент, когда над Клещом на миг появилась надпись с уровнем. Лицо Корнида исказилось в удивлении, а затем приобрело очень радостный вид.

Через минуту он встал у штурвала и обратился к экипажу:

– Парни! У нас пополнение в лице двух очень хороших людей, про которых я совершенно случайно забыл во время сборов. – В толпе послышались одобрительные возгласы. – Ну, а теперь все по местам! Держим курс на норд-вест! Наша «Рапира» несется топить испанские суда!

## Глава 3. Первый бой

Величественные горы Ямайки остались за кормой, уменьшаясь в размерах. Море было прозрачным и отливало лазурью, присущей этим краям. Полосатые рыбы, скаты и даже черепахи здесь были обыденностью, как и пеликаны, что вертикально «вонзались» в воду в поисках пищи.

Впрочем, местными видами я любовался недолго. Напарник предложил временно покинуть «Карибы» – все-таки первый раз нахожусь в виртуале, и желательно убедиться, что с телом порядок. Мы спустились в кубрик, где находилось несколько десятков сетчатых гамаков. Клещ привел меня к свободным.

### Свободный гамак

### Закрепить точку респауна?

Закрепляю.

– Когда вернешься на «Карибы», окажешься в этом гамаке, – сказал Клещ. – Но знай: во время боя нельзя спауниться на корабле – либо ждешь, пока все кончится, либо выбираешь другую точку для появления. Впрочем, это я на будущее, сейчас-то мы без тебя в бой не вступим. Так что иди, проветрись, но и надолго не задерживайся – тут время течет быстрее, чем в реальности.

Я устроился поудобнее, закрыл глаза. Система, выход!

Пробуждение было каким-то... обычным. Словно проснулся после легкого сна. Снял с головы обруч, поднялся, огляделся – Ильи в комнате не было. Чувствовал я себя нормально, руки-ноги не затекли, голова не болела.

Заглянул на кухню. Илюха поедал пиццу, попутно тыкая по клавишам ноутбука.

– А, ты уже? – чавкая, спросил он. – Ну что, как впечатления?

– Игра классная, чего уж тут. Первый раз вижу настолько проработанный мир. Так реалистично...

– Я некоторое время за тобой понаблюдал... Молодца, все норм сделал! Зря я тебя насчет Смита не предупредил, но ты вроде и сам теперь въехал. Чувствуешь себя как, не мутит?

– С этим полный порядок, – ответил я.

– Значит, к пиратской службе – годен! – улыбнулся он. – Садись. Чай будешь?

Я кивнул.

– Рукопашка – здоровое решение. Махать саблей тебя Клещ запросто научит. Но лучше будет посетить уроки Оливии фон Штерне, знаменитой пиратки Порт-о-Пренса. Вопросы есть какие-нибудь?

– Не без этого, – ответил я. – Во-первых, не до конца понимаю, зачем на меня такие траты? Этот Смит, снаряжение у Алюма. Ты же говорил, что вам нужны обычные...

– Расслабься, – отмахнулся Илья. – Ты многого не знаешь,



Вадим. Для нас эти траты – капля в море по сравнению с тем, какую прибыль приносят члены клана спустя месяцы. К тому же ты мне не посторонний человек, не оставлять же тебя осваиваться наравне с нубами? Укуси меня Нептун, если ты еще не дашь о себе знать! Я ж помню, ты всегда толковым был. Хоть и в стороне держался, но соображал.

– Ладно, ладно, хватит комплиментов, – засмутился я. – Не привык, что кто-то просто так за меня платит. Еще вопрос: на каком уровне можно будет выбрать... ну, фракцию пиратов? И вообще, хочется в дальнейшем как-то без сюрпризов. Этот Смит меня чуть не утопил.

– Без сюрпризов не получится, – покачал головой Илья. – Тут даже для нас у «Карибов» еще полно фокусов. А так, доберись до десятого левела, там тебе выбор фракций и суперударов будет, а потом уже на тридцатом – фракционные особенности, – говорил он, наливая чай. – Вадим, не парься по этому поводу. Будешь под полной нашей опекой, не пропадешь.

Попили чаю, посидели. Затем я сходил в туалет – не хватало еще и в виртуале обмочиться, кто его знает... И пора обратно. Илья вкратце рассказал, как заходить в игру. И теперь уже самостоятельно я вновь погрузился на «Карибы»...

В этот раз головокружения не было, разве что чувствовалось, как качается корабль на волнах.

Мда, а качает-то не слабо! Меня не покидало ощущение, что бриг вот-вот перевернется. Я вылез из гамака, но темнота

трюма не давала понять, где здесь вообще выход. Не устоял на ногах и упал, зацепившись за канат чьего-то гамака, после чего выругался. Нужно идти осторожнее.

Пришлось хвататься за что попало, чтобы выкарабкаться из кубрика на палубу. Когда я взобрался по трапу наверх, то огляделся: одна часть команды, вероятно, матросы, занималась парусами, лазала по мачтам и реям, другая слонялась без дела. Причем матросы были... одинаковыми? Похожие черты лица, телосложение, рост. Видимо, капитан корабля нанял специально обученных неписей.

Однако из рассказов Клеща я узнал, что стать матросом несложно – достаточно лишь продолжительное время заниматься парусами, и система «Карибов» сама добавит умение «Матрос» в список действующих.

Над головой вздымались пирамиды парусов; из-под носа корабля то и дело взвивался фонтан брызг и на мгновение показывал миниатюрную радугу. Ветер стал неровный: налетая порывами, он наклонял высокие мачты брига вперед, а ослабевая, как бы возвращал судно в прежнее положение.

Я поднялся на кормовую надстройку, чтобы посмотреть, как далеко мы уплыли. «Рапира» неслась по волнам, оставляя за собой белые пенистые гребни, тянущиеся длинной полосой. Вид был красивый, а задувавший ветер приятно освежал после душного кубрика. Неподалеку стояли другие игроки.

– Да говорю тебе, это шхуна!

– Ты совсем кретин? Ты шхуну когда-нибудь видел вообще? Шлюп это обычный, а никакая не шхуна!

– Да я-то видел, в отличие от некоторых!

– И где же ты видел ее, дубина? Мы с тобой первый день в виртуале.

– Да на Ямайке этих шхун завались вообще-то! Но с тобой спорить бесполезно, тебе только шлюпы с косыми парусами мерещатся! Ха, шлюп с косыми парусами! Ну, ты и шутник!

Двое молодых ребят страстно спорили, что за судно виднелось на горизонте. Казалось, еще немного, и они подерутся.

Многие глазели на тот корабль, но, окинув взглядом простирающееся во все стороны море, я понял, что он не был единственным – в общей сложности можно было различить пять кораблей. Одни казались совсем крошечными точками, но парочка других оказались гораздо ближе и их силуэты были понятнее.

– С возвращением, – послышался знакомый голос сзади. Чертов Клещ! Как он это делает?

Напарник стоял, сцепив руки за спиной и широко расставив ноги – на вечно качающейся палубе это была едва ли не единственная надежная стойка. Все та же загадочная улыбка, черная шляпа, четыре пистоleta на перевязи, тесаки по бокам, черные шелковые перчатки покрывали руки. Я в очередной раз задумался, что выглядит его наряд весьма круто,

не под стать моим лохмотьям.

– В реале все нормально, решил надолго не задерживаться.

– Это правильно, – кивнул пират. – Видишь то судно? – Он молниеносно поднес к глазу маленькую подзорную трубу и направил ее на корабль, о котором так яростно спорили два первоуровневых игрока. – Испанцы.

– Испанцы игроки или фракция испанцев?

– Рудра, да выкинь ты из головы, кто из какой страны! Если говорят испанцы – значит, играют за Испанию, будь они в реале хоть из Антарктиды.

За штурвалом стоял не Корнид, а другой игрок, видимо, первый помощник или, как говорят, старпом. Клещ сказал, что нужно найти капитана, пока испанское судно не ушло далеко.

– Не, ну раз ты такой баран упрямый, что не можешь признать тот корабль шхуной, давай на бабло поспорим?

– Да запросто! И юнге ясно, что это шлюп!

– Это каравелла, – невзначай сообщил Клещ пиратам, проходя мимо. Те на секунду замерли, словно обрабатывая полученную информацию, переглянулись, а потом догнали нас.

– Э, погоди! Как ты щас сказал? Каравелла?

– Это вид шхуны, да?

– Кретин, ты слышал? Ка-ра-вел-ла! Не шхуна!

– Главное, что не шлюп!

Взбудораженная парочка осталась позади, а мы пошли дальше. Корнида нашли в носовой части – он что-то вещал игрокам, столпившимся вокруг него. Завидев нас, капитан покинул компанию и приблизился.

– Та каравелла, – начал Клещ, – испанская. Шестой уровень. Как насчет нее?

– Э-э... – боязливо протянул капитан, доставая подозрительную трубу и вглядываясь в судно. – У них пушки же...

– Если точнее, двадцать орудий. Как у нас.

– А если они победят? Ведь придется сражаться...

– И? Сразимся, – холодным тоном проговорил Клещ. Корнид сглотнул. – У них косые паруса, от брига по ветру не уйдут, а галс сменить не успеют. Ватерлиния сидит высоко, груз точно есть. Скорее всего, квест выполняют, я уже встречался с таким. И не раз, – как-то загадочно подмигнул он капитану.

– Я думал, мы на неписей для начала нападём. – Опечаленный Корнид развел руками. – Или хотя бы на мирный парусник, но чтобы вот так сразу...

– Чушь! Вели команде сменить курс и готовиться к бою, – скомандовал Клещ. – Опыту набираться надо, а не устриц считать.

Судя по всему, Корниду не оставалось ничего другого – против воли высокоуровневого игрока он идти не решился. Да и вообще складывалось впечатление, что Клещ, если потребуется, сможет в одиночку весь экипаж брига вырезать.

– Свистать всех наверх! Следуем за той каравеллой! Пе-

ременить галс!

Матросы зашевелились. Даже обычные пираты, до этого прохлаждающиеся на палубе без дела, подхватили общую суматоху и тоже забегали.

Занервничал и Клещ. Зашел на шкафут, стал озираться на паруса, на матросов, на море...

– Да-а, с экипажем нам не повезло. Матросов мало. С нубами всегда тяжело – иногда жутко бесит, что «Карибы» доступны с шестнадцати лет, а не хотя бы с двадцати. Зато бриг очень недурный. Скоро повеселимся, – подмигнул напарник. – Я покажу тебе, как танцуют с тесаками.

– Из меня танцор – так себе, – намекнул я, чтобы Клещ многого не ожидал от только что начавшего играть человека. – Но, думаю, никогда не поздно попробовать.

Следующие минуты превратились в настоящий ад. Глупость и неопытность экипажа привели Клеща в бешенство, отчего он сам начал раздавать приказы, а вскоре полез на реи, тыкая матросам, какие паруса снимать, а какие поднимать. Нехватку матросов пытались восполнить игроки, но получалось у них так себе. Тем временем «Рапиру» закачало сильнее, устоять на палубе становилось все сложнее.

– Какая школота убрала марсели? – кричал Клещ, перебираясь по вантам и реям с ловкостью обезьяны. – Фока-рей тоже поднимайте! Да, теперь поднимайте! И марсель! Следующего косячника заставлю сожрать морского ежа!

Совсем уже растерявшиеся матросы выполняли приказы

пирата как ошпаренные. Западный ветер стал кренить корабль набок, словно неваляшку – сказывалось полное отсутствие синхронности в действиях людей. Но вскоре ситуация наладилась: матросы по-новому привязали шкоты к борту и реям, «взяли рифы» и сменили галс, подстраивая паруса под ветер. Наш бриг, кренясь и скрепя, сменил курс, отправляясь в погоню за каравеллой. Свежий ветер, насыщенный соленой влагой, налетел на паруса, и судно будто поклонилось ему, отправившись в путь.

Теперь на Клеща смотрели не как на постороннего, а с уважением и пониманием. И видя, с какой гордостью на него глазел кэп, команда была готова подчиняться любым приказам этого морского волка. Но тот больше не торопился раздавать команды, а продолжил посвящать меня в особенности виртуала.

– Значит, запоминай: на «Карибах» есть три нации: испанцы, французы и англичане. Больше всего народу играет за Испанию. Это самый опасный противник на открытой местности, если есть конница и пикинеры. Обмундирование, обслуга, военные эскадры – у них все серьезно. Мотивы этой фракции – разделять и властвовать. Одни хотят почувствовать себя конкистадорами-первопроходцами, другие – владыками моря, третьи – элитными богачами и плантаторами. Индейцев запрягают тоже в основном они, золота и серебра немерено, снаряга по последнему писку моды... Зато сильнейший флот – у Англии, потому что исторически так сло-

жились, что испанцы строили корабли в первую очередь под перевозку товаров и золота, и только во вторую – для боя. Еще считается, что у британцев образцовые мушкетеры, но это уже спорно и зависит от конкретного клана. Численность игроков там примерно такая же, что и у Франции. Разница между ними в территориях, ну и, конечно, стратегии разные, плюс одежда, квесты – все это отличается. У Франции корабли будут быстрее, а у англичашек – вооружение лучше. Прочие детали зависят уже от конкретного клана. Куда прикнуть – это дело вкуса.

– А как же вы, пираты?

– Не вы, а мы – это, во-первых. Во-вторых, ты удивишься, но нас не так уж и много. Еще год назад, на бета-тесте все сразу же ринулись в пираты. В итоге те, кто решился играть за одну из трех наций, получали эксклюзивные квесты, хорошую прокачку, награды, надежную опору в виде фортов и городов. А пираты... развитие у них шло очень медленно. Потом разрабы многое, конечно, отладили, даже выбор фракции отодвинули на десятый уровень, но одно обозначили совершенно точно. Хотите быть пиратом? Пожалуйста, но выживайте как хотите и не удивляйтесь потом, если вас каждый день будут вздергивать на нок-рее. Даже наш клан – и то не до конца пиратский. Наши каперские грамоты делают нас корсарами.

– А в чем разница?

– В том, что формально-то мы пираты, но Британию не



трогаем. Не на службе у них, но отношения нейтральные. Есть те, кто имеет каперскую грамоту от Франции. При этом между собой мы, пираты, можем как дружить, так и воевать. Что-то вроде межклановых войн. И дружб.

– А как называть тех пиратов, которые за Испанию?

– У Испании почти нет союзников, Рудра. Они сами по себе дерут не меньше. – Заметив недопонимание на моем лице, он пояснил: – Иногда бывает, что какой-нибудь испанский клан находится в перемирии с кланом другой фракции. Но не более того.

– И чем хороши для вас англичашки? – спросил я, не очень понимая, почему клан Ильи выбрал именно эту сторону.

– Ничего особенного в них нет, просто так сложилось. Возможно, скоро и с ними покончим, – ответил он. – Перед турниром нужно будет по максимуму прокачиваться, и, если британский флаг будет помехой, не остановимся и перед ним.

Далее напарник научил меня заряжать пистолеты.

– Будь у тебя умение Стрельбы, тебе был бы доступен в интерфейсе подробный мануал по зарядке. Но раз ты решил стать рукопашником, запоминай! – Клещ держал пистолет в руке. Точно такой же пистолет держал и я, готовясь повторять действия за напарником. – Сыпануть порох на затравочную полку, затем в сам ствол. Закатываем пулю, закрываем ее пыжом – и все готово.

Проще, чем я думал. По крайней мере, мне удалось повторить все действия – разве что немного пороху просыпал мимо.

– Вообще, – продолжал Клещ, – мы в виртуальном мире, где смешалась пара столетий – от семнадцатого века до наполеоновской эпохи. Методы зарядки у всех разные, и каждый поступает так, как ему удобнее, или как помогает ему активированный навык. Некоторые занимаются затравочной полкой уже после зарядки, например. А мушкетеры поопытнее используют бумажный патрон. Ну, а теперь стрельни на удачу!

Нацелившись в море, я нажал на спусковой крючок, но выстрел произошел не сразу. Сначала щелкнул, выпустив искру, курок, и только затем гроыхнул порох. Из ствола вышел густой клубок дыма, но вскоре развеялся – сказывалось быстрое движение корабля.

Кремневые пистолеты мне всегда казались загадкой, но теперь я был готов ими пользоваться.

– С пистолетами вроде ясно, – сказал я. – А что насчет огня? Я видел, как кто-то пользовался огнивом... Неужели всегда нужно вручную высекать огонь?

– Ха! Во-первых, это не так сложно. Просто всегда держи при себе моток фитиля и кресало. Чиркаешь об него ножом или кремнем, и огонь быстро займется фитилем. Дело сноровки. Во-вторых, что на кораблях, что на суше – всегда есть фонари, из которых можно позаимствовать огоньку, если за-

хотел прикурить. На худой конец искру можно получить из незаряженного пистолета или мушкета – технология кремневого замка точно такая же, что и у огнива.

Затем Клещ объяснил значения некоторых корабельных терминов, о мире говорил, о квестах, кланах, прокачке... Увы, весь поток информации разом я проглотить не мог, но старался запомнить как можно больше. Одно дело, когда мне читает лекцию психанутый Смит, и совсем другое, когда это делает человек, с которым предстоит сражаться плечом к плечу.

Каравелла все быстрее увеличивалась в размерах. Уже можно было разглядеть людей, снующих на борту судна. Клещ позвал спуститься на батарейную палубу, напоследок дав капитану руководство по ведению боя. Впрочем, ничего сложного: сначала дать залп по неприятельскому кораблю, очищая борт от игроков, затем хватать абордажные кошки с дреками, забрасывать их на вражеское судно и стягивать корабли за канаты. Если повезет, испанцы сами сдадутся, предпочтя потерять груз, но остаться живыми – они, может, несколько дней маршрут прокладывали, а если их потопят, один морской дьявол знает, где они после смерти распаунятся будут.

Мы спустились на батарейную палубу. Темно настолько, что я несколько раз о что-то споткнулся и приложился головой о перекладину.

– Выбирай себя пушечку, Рудра, – сказал Клещ, пере-

ступая через артиллерийские орудия, – пока остальные сюда не пригнали. А то достанется вертлюжный фальконет на фальшборте, и в первом же бою пулю схватишь. Но вообще не надейся, что ты много настреляешь. Тем более, из таких орудий. Три-четыре залпа, не больше.

Как только открыли порты, полумрак пушечной палубы сменился солнечным светом. Блики от моря бегали по пушкам, расширяясь и сужаясь при движении судна.

Орудия были одинаковые: чуть больше метра длиной, с деревянными колесами и накинутыми канатами.

### **Корабельная пушка №4**

**Тип:** чугунная

**Класс:** девятифунтовая

**Уровень:** 1

**Описание:** корабельная пушка общего вида. **Рекомендуемая цель для залпа:** палуба/фальшборт.

Клещ прохаживал вдоль бортовых окошек и осматривал каждое орудие, сопровождая свои действия поучительной речью.

– Для такой небольшой пушки нужно два-три человека: за канаты тянуть. Если прокачаться хорошенько успеешь, повысишь характеристики Силы, натаскаешься – малые и средние пушки сможешь осилить и в одиночку. Но вдвоем все же сподручнее. А теперь о том, как стрелять... – Клещ по-

дошел к пушке, которую я выбрал, и приступил к объяснению: – Сначала тебе нужен порох. Набираешь его из ближайшей бочки или мешка в совок, засыпаешь в камору – если переборщишь, полтела потом оторвет! – и затыкаешь пеньковым пыжом. Заталкиваешь ядро с помощью прибойника. – Он взял утолщенный на конце шест, когда я поднес снаряд к дулу орудия. – Вот та-ак! Затем желательно вставить еще один пыж, чтобы ядро не выкатилось. А вот этот деревянный клин, – Клещ показал на треугольного вида деревяшку, – нужен для регулирования высоты дула. Его еще называют правило. Вставляя клин в лафет, ты меняешь угол наклона. Чтобы дать залп, подносишь фитиль пальника к затравочному отверстию... профит! – Вынув огниво и кусок пушечного фитиля, он высек огонь и раздул пламя. – Смекаешь?

– Пока не особо. – Я не был уверен, что все запомнил – Надо бы в действии опробовать.

– Спешу тебя обрадовать: такая возможность очень скоро появится. И еще, пушки имеют свойство перегреваться – их охлаждают водой из ведер, а в идеале уксусом из Кубы, но он дорогой. Впрочем, для пары залпов можно обойтись и без охлаждения, если пушка небольшая. После выстрела вновь берут прибойник, он же банник. – Клещ вновь достал шест, похожий на здоровенный туалетный ерш. – И прочищают жерло. Кстати, о порохе... Опытные вояки пользуются картузами с отмеченным количеством пороха – удобнее и

надежнее. Но пока довольствуйся тем, что есть. О, кажется, пора!

Наша палуба быстро наполнилась другими канонирами.

– Стать к пушкам! – сверху донеслась команда капитана.

Потянув за канаты, а точнее тали, нам удалось вкатить орудия в открытые пушечные порты. Каравелла плыла уже совсем рядом, шагах в двухстах. Мы шли параллельно ее курсу, сперва чуть-чуть быстрее, но, поравнявшись, корабли стали двигаться практически синхронно. На палубе испанцев засуетились.

Орудия были готовы дать залп, у каждого в руке дымился фитиль. Клещ куда-то исчез, а потом вновь появился, но уже с... Что это?

**Ром**

**Описание: бутылка ямайского рома.**

**+2 к Удаче**

**+10 к восстановлению энергии**

**Время действия: 20 минут**

– На вот, хлебни перед боем. – Напарник протянул мне бутыль.

Вот уж чего я в тот момент не ожидал, так это что ром окажется таким... ядреным. На миг в глазах потемнело, в груди обожгло. Сразу захотелось чем-нибудь занять себя.

– Пушки к бою! – разнеслась новая команда.

Так называемый клин уже стоял на своем месте, однако, когда я коснулся пушки рукой, перед глазами всплыл яркий прицел в виде полудуги с какими-то цифрами над ней и под ней. Ага, это расстояние! Центр полукруга и так смотрел на борт, так что корректировать прицел не было необходимости. Получается, у здешних орудий есть этакий виртуальный «лайфхак», которого были лишены реальные артиллеристы. Клещ сказал, что с ростом уровней я смогу не просто управлять полукругом прицеливания с помощью взгляда, но и видеть полупрозрачную пунктирную линию – траекторию полета.

Также появилась полоса перегрева пушки, которая пока что стояла на нуле. Я сфокусировал взгляд на каравеллу, постарался навести прицел к краю борта. Вроде получилось.

Клещ протянул мне фитиль с огнивом, и мы стали ждать. Когда раздалось заветное «Пли!», палуба дрогнула, как при землетрясении, а наш бриг закачало. Грохот после залпа был оглушительным. Некоторые догадались заткнуть уши специальными пробками, но лично мне это не сильно помогло. Отдельные орудия выплевывали ядра и после основного залпа – многие, как и я, впервые стояли у пушек и запоздали поднести пальник. От выстрела пушки сильно откатывались назад и иногда сбивали людей с ног. В пушечных портах теперь ничего не было видно – все заволокло серым дымом. Но он, впрочем, скоро стал рассеиваться, и взору явилась уже несколько потрепанная каравелла.

– Не спи, готовься к следующему залпу!

Клещ стоял рядом, но в этот раз пушку зарядить должен был я сам. И выстрелить тоже. Остальные канониры засуетились не меньше меня, и эта общая суматоха выбила из головы все, что показывал Клещ.

Ответа от испанцев долго ждать не пришлось. Раздались пушечные выстрелы с каравеллы, и сквозь не до конца рассеявшийся дым сверкнули яркие вспышки. Сильнейший удар сотряс корпус корабля; окружающее пространство наполнилось свистом ядер, треском дерева и криками.

Ну, была не была!

Я взял совок и набрал в него порох до прочерченной отметки. Засыпал в жерло, затем затолкал пыж. Закатил ядро. Плюнул на второй пыж – пушка смотрела вверх, снаряд не должен выкатиться. Получил от Клеща дымящийся фитиль. Все манипуляции я выполнял дрожащими от нервного возбуждения руками. Нужно было торопиться, а из головы, как назло, вылетело все, что показывал Клещ. Даже слова вроде «пыж» или «банник» для меня вдруг стали загадкой. И все же что-то мне удавалось.

– Что делать дальше?! – перекрикивал я стоящий на палубе гам, когда наконец закончил приготовления

– Жди.

Фух, теперь можно выдохнуть. Но ненадолго. Соседние игроки тоже закончили заряжать пушки, суматоха прошла, и наступила тишина, а вместе с ней и томящее напряжение.



– Книппель! Огонь!

Клещ показал рукой, что это не мне. Гантелевидные снаряды и ядра на цепях взметнулись в сторону каравеллы.

– Пли! – а вот сейчас приказ и остальным.

И снова грохочут орудия, и снова все вокруг в тумане – теперь уже кровавом вперемешку со щепками и морской водой. Без раненых обойтись не могло, и хорошо, что я пока был не в их числе. А корабли, стремясь как можно скорее решить исход боя, н сближались, и уже удавалось слышать крики с испанского судна.

Теперь напарник зарядил пушку картечью, и со следующим выстрелом я заметил, как на мгновенье всплывают очки опыта над головами убитых врагов. За этим последовало уведомление о новом уровне.

## **Внимание! Вы достигли нового уровня!**

### **Текущий уровень: 2**

– За крюки!

Народ стал выбираться наверх, однако Клещ остановил меня и проговорил:

– Сейчас будет еще жарче. Как только окажемся на вражеской палубе, следуй за мной и убивай всех, кто встретится на пути. Ну, понял?! – уже закричал он мне на ухо, поскольку стало невыносимо шумно.

Я кивнул, но на самом деле слабо представлял, что нужно

делать – все-таки первый раз в жизни держу в руках саблю. В тот момент я и вправду предпочел бы порт-ройялские чучела вместо живого экипажа врагов...

Выбравшись на верхнюю палубу, я увидел, как наши ребята закидывают abordажные крюки на каравеллу, а некоторые уже даже перебираются на борт неприятельского судна. На центральной мачте взвился черный пиратский флаг.

Одна часть испанцев пыталась перерезать-перерубить тросы с «Рапиры», другая – палила по нам из мушкетов, аркебуз и пистолетов. Кругом свистели пули, впивались, словно металлические пчелки, в борт, в игроков, в паруса.

Появилось системное сообщение:

**Внимание! Пользователь Клещ приглашает вас в малый отряд.**

**Подтвердить?**

Принял приглашение. Над головой напарника загорелся яркий зелененький ромбик, видимый даже сквозь пробегающих мимо игроков.

Тем временем Клещ, сейчас уже не в шляпе, а в черном платке, стал что-то доставать из внутреннего кармана жилета.

Корабли сильно ударились друг о друга бортами, и почти сразу после этого звякнула сталь клинков. Теперь напарник энергично разбрасывал по вражеской палубе дымящие-

ся связки травы, которые с мгновенно заволокли дымом все вокруг, приведя в замешательство и пиратов, и испанцев.

Но в этом был как минимум один плюс: я-то мог видеть, где находится Клещ.

– Начали! – задорно крикнул он и двинулся на борт каравеллы.

Я кинулся следом, но ромбик над головой невидимого в дыме напарника стал метаться, как быстрая птица. Впрочем, длилось это несколько секунд, а затем ритм его движений замедлился. Первый, кто попался на пути, оказался серьезно раненый солдат в заляпанном кровью светло-желтом камзоле и кирасе поверх него. На мгновение я смутился – а стоит ли так подло добивать тех, у кого полоса жизни почти на нуле? Испанец, будто потеряв управление над своим телом, неестественно заваливался на палубу.

– ДОБЕЙ!

Напор в словах Клеща заставил меня замахнуться саблей и со всей силы рубануть по горлу.

В лицо брызнула кровь – ну прямо как настоящая, теплая, соленая. Даже тошно стало. И лишь всплывающие очки опыта не давали поверить, что убийство произошло в реальности.

– Извините, – тихо пробурчал я. Сам не знаю, зачем. Но отчего-то я чувствовал вину перед убитым игроком, словно сделал это не по своей воле.

– Дальше!

Пират вновь замаячил где-то спереди, и вдруг в тумане возник новый светящийся ромбик – красный. Это Клещ отметил игрока, которого следует добить. Я подбежал: увидел еще одного полудохлого, но на этот раз обошелся без указов Клеща – вонзил окровавленную саблю в грудь испанца.

Красные ромбики все загорались и загорались. Извиняться уже не хотелось.

Следующая пара минут превратилась в почти механическую, рутинную работу: подбежал – добил, подбежал – добил. На душе становилось как-то мерзко, но в то же время меня начинал охватывать дикий азарт, адреналин в крови заставлял двигаться быстрее, добивая врагов все яростнее. Одни валялись на палубу, будто парализованные, с хлещущей то из спины, то из шеи кровью, другие еще пытались удержаться на ногах, но моя сабля не позволяла им сделать и этого.

**Внимание! Вы достигли нового уровня!**

**Текущий уровень: 3**

Неожиданно я почувствовал резкий прилив сил и обнаружил целую полосу энергии. Табличка вывела меня из бешеного ритма, и я остановился, стряхивая со лба пот, окрашенный в красный.

– Поднял уровень? – Клещ оказался тут как тут. – Поздравляю. Добивание – далеко не лучший стиль боя, но те-

бя прокачать нужно поскорее, и я решил, что на начальной стадии игры можно и похулиганить, – хитро улыбнулся он.

Дым потихоньку начал рассеиваться, кругом лежали залитые кровью игроки. Преимущественно, в светло-желтых мундирах или кирасах. Однако где-то еще звенела сталь, гроыхали выстрелы, раздавались крики.

– Попробуй теперь помахать железкой сам, – посоветовал напарник. – Если что, я подстрахую.

Значит, в бой!

Ринулся туда, где еще звенели сабли, и тут же наткнулся на здоровяка, похожего на обломок скалы. Высота его явно превышала два метра, и поначалу я даже засомневался, не обманывает ли меня зрение, или это, может, какой-нибудь глюк игры. Верзила орудовал длинным абордажным топором, не позволяя пиратам достать его клинками.

Когда здоровяк заметил меня, я уже занес саблю, но тот резко отбил замах рукоятью, после чего попытался ударить по мне обухом топора. Я вовремя отскочил назад, собираясь вновь рубануть по врагу, однако громила оказался шустрее – он уже занес топор над моей головой.

Вмешался Клещ. Проворный и гибкий, как кошка, он ударом ноги выбил оружие из рук здоровяка, попутно врезав ему плечом. Каким бы прокачанным ни был напарник, толчок не вывел противника из равновесия, но этого и не требовалось – я уже вонзал саблю в его пузо.

– Твариии! – взревел громила, проседая на колени и впи-

ваясь в мои плечи руками.

Только сейчас я заметил, что он был аж пятнадцатого уровня! Знал бы раньше, не рискнул бы приближаться. Его полоса здоровья медленно, но верно бежала к нулю. Он вцепился в меня мертвой хваткой, и я рухнул под натиском гримлы. Тесаки напарника изящно скользнули по жирной шее, алая кровь фонтаном брызнула на борт и на меня. Тело врага обмякло.

Я еле выкарабкался из-под огромного трупa, но еще сложнее оказалось вытащить саблю из его живота. А когда, наконец, заполучил свой клинок, то гордо вытер лезвие об испанский мундир.

– Вот это, Рудра, настоящий бой. – Клещ похлопал меня по плечу. – Соломенные чучела – это все для полных раков, поверь. Кстати, интересный факт: бегущие испанцы – идеальные мишени для тренировок. Смекаешь? Пора опробовать пистолеты!

Бой постепенно затихал, раненые игроки отлеживались или залечивали раны, другие шмонали трупы убитых, и лишь небольшая горсточка игроков еще махала саблями и шпагами. С пистолетами все вышло как-то попроще – навел его на фехтующего испанца, взвел курок и выстрелил.

Пистолет испустил густой дым, вздрогнул. Тело с дырой в груди перевалилось за борт и плюхнулось в море.

Пират, который только что сражался с подстреленным мною игроком, вытянул большой палец вверх и добродушно

подмигнул. Я хотел подмигнуть ему в ответ, но запнулся о чей-то труп и едва не рухнул на палубу.

Больше стрелять не пришлось – оставшиеся испанцы побросали шпаги и с поднятыми руками попятились от головорезов. Клещ сказал, что должен вмешаться.

– Господа благородные доны! – заговорил он, приближаясь к дюжине выживших. – Сейчас возможны два варианта развития событий: первый – вы вступаете в наши ряды и дальнейшее плавание совершаете на бриге. Второй – остаётесь верны своей нации, но мы привяжем вас к мачтам и будем оттачивать навыки стрельбы до победного конца. Выбор за вами.

Испанцы переглянулись, и один из них, игрок под ником Адриан, сказал:

– Да пошло оно все! – Он сорвал с головы испанскую треуголку и бумерангом метнул ее в воду. – На дно испанцев. Значит, так судьба распорядилась. Принимайте в ваши ряды!

Другие побежденные игроки робко поддержали Адриана и последовали его примеру. Впрочем, парочка из них все же решила сделать «логаут», растворившись в воздухе.

– Добро пожаловать на борт! – радостно произнес напарник, пожимая руки новым пиратам.

Все тот же Адриан доложил, что трюм каравеллы заполнен тростниковым сахаром, который легко можно сбывать в Порт-Ройале и на этом хорошо заработать.

Уцелевший экипаж «Рапиры» радовался пополнению, за исключением пары игроков, которые хотели прикончить пленников, чтобы получить новый уровень – игровой опыт, как известно, набирается за счет убийств или других занятий по умениям. Кто-то спросил, отправимся ли мы в Порт-Ройял за капитаном. Клещ заговорил:

– Господа! Не кажется ли нам смешной эта ситуация: капитан сдох одним из первых, а мы будем возвращаться за ним на Ямайку? – По толпе пиратов пронеслись смешки и возгласы одобрения. – И ради чего, спрашивается, нам туда тащиться, если сильнейшие из нас выжили?

В словах напарника была правда. Экипаж «Рапиры» – сплошь такие же новички, как я. Не клан и даже не дружная команда. Люди просто записались в первый попавшийся рейд и хотели вкусить все прелести виртуала.

– А капитан кто?..

Посыпались предложения о назначении кэпом Клеща, но тот сразу обозначил, что у него свои заботы и интересы, и управлять бригам он не сможет. Но вот к дальнейшему жизнь меня не готовила. Виртуал, впрочем, тоже.

– Но среди нас есть очень надежный человек! Да, Рудра?

Что было отвечать глазающей теперь на меня толпе, я не знал. Да и как вообще это можно понимать?! Еще пару часов назад я пребывал в уверенности, что капитанство мне не светит. Это должен быть опытный и рассудительный игрок, а не новичок, который еще ничего толком не умеет.



– Но... ведь у меня же нет умения Лидерство...

– Оно тебе и не понадобится, – ответил Клещ. – Дело не в умениях, друзья. Дело – в уме. Стоит Рудре только адаптироваться, и у вас будет отличный капитан, готовый отправиться хоть в пасть к Морскому Дьяволу.

Клещ продолжал что-то вещать, а я ушел глубоко в свои мысли. Какой, к черту, из меня капитан? Все это походило на какой-то розыгрыш. Нам повезло, что предыдущий капитан еще не успел завоевать авторитет у команды – или не команды даже, а сброда первоуровневых новичков. Не сомневаюсь, что при других обстоятельствах никто бы не променял одного капитана на другого, потому что так решил какой-то Клещ.

И все-таки толпа внимала моему напарнику, словно легендарному пирату. Таким он, в сущности, для них и был: дорогая пиратская одежда, цепкий взгляд, высокий уровень и мастерское владение клинками.

– Что касается умения, то на этот случай подойдет первый помощник, – продолжал Клещ. – Итак, кто из присутствующих обладает умением лидерства?

Отозвалось несколько человек, и среди них был уже знакомый Адриан. Человек он явно неглупый, хоть и бросил испанцев не раздумывая. И решительный – первый согласился вступить в ряды пиратов, да и про сахар сообщил именно он. По крайней мере, уже чем-то выделился, чего нельзя сказать об остальном экипаже. А поскольку возможность вы-

брать помощника Клещ предоставил мне, то ответ был незамедлительным:

– Беру Адриана.

Ну, а что? Раз напарник так легко перевел на меня стрелки, то пусть и сам испытает хотя бы легкое удивление. Как там говорят, удача любит смелых?

Экипаж уставился на меня изумленными глазами. Да и сам испанец, теперь уже бывший, явно не ожидал такого поворота событий. Не мне одному сегодня чувствовать себя неловко.

– А неплохо, неплохо, – задумчиво протянул Клещ, словно увидел в этом игру спонтанности и дерзкий вызов. – Что ж, полагаю, всем пора приступать к делу. Каравеллу нам не потянуть – людей не хватит. На буксире тащить – слишком опасно. Так что придется грузить тростниковый сахар на бриг, сколько влезет. – И он тут же начал быстро отдавать другие распоряжения: – Корабельщики – подлатайте «Рапиру», с каравеллы можно утащить материал для починки. Кто на паруса – ставьте полный бейдевинд. Все остальные – быстрее в трюм, берем ящики и отцепляемся.

## Глава 4. Испанский галеон

**Внимание! Вы собираетесь присвоить данное судно себе.**

**Подтвердить?**

**Корабль «Рапира» (3 уровень, бриг) будет присвоен вам через 60 минут. В течение этого времени вы не должны покидать корабль или выходить из виртуальной реальности. В случае смерти вашего персонажа захват судна будет отменен.**

**Времени осталось: 59:59...59:58...59:57...**

**Час! Целый час я не должен умереть!**

Казалось бы, в чем проблема? Ведь мы благополучно пополнили трюм сахаром, расправили потрепанные паруса и отправились дальше бороздить море, несмотря на одну расщепленную мачту и частично испорченный такелаж. Вот только никто не учел тот факт, что наш абордажный бой не был скрыт от глаз посторонних. В том числе и от огромного испанского галеона, неспешно режущего носом воды Карибского моря. В пиратской среде прийти на помощь – дурной тон, но к испанцам это точно не относится. И потому военный галеон сразу сменил курс, увидев неладное.

Вообще, бриг – судно быстроходное, если он, конечно, целый. В нашем же случае фок-мачта практически перестала

функционировать, и двигались мы только за счет грот-мачты и кливеров. Корабельщиков было слишком мало, чтобы успеть починить рангоут, не говоря уже о том, что больше половины из команды впервые находились в виртуале. Вы спросите, откуда я знаю эти корабельные термины? Попробуйте их не запомнить, когда над ухом их выкрикивают каждые полминуты. Увы, кроме названия мачт и некоторых парусов, я пока ничего не запомнил.

Клещ, конечно, старался чему-то научить весь экипаж: и маневровых, и канониров, и рулевых. Он долго ругал себя за невнимательность – заметь он корабль сразу после боя, мы смогли бы дать достойный отпор сразу и с «Рапиры», и с каравеллы, заманив галеон в нужное место. А сейчас только и оставалось уходить от настигавшей нас проблемы как можно дальше.

Поначалу все шло не так и плохо: галеон если и догонял, то не слишком быстро. Однако чем ближе к нам становилась громадина, тем меньше ветра заходило в наши паруса – галеон сел нам на хвост и «крал ветер», причем, по словам напарника, делал это весьма умело. Еще бы – корабль сорок второго уровня!

Сперва мы сбрасывали в воду небольшие бочки, напичканные порохом и аккуратно сложенными дымящимися фитилями – отличная альтернатива мин. Увы, большого эффекта они не принесли. Бочки взрывались либо намного раньше, чем приближался галеон, либо их хлопающие взры-

вы не наносили кораблю никакого урона. Далее в ход пошел тростниковый сахар, который все же пришлось выкидывать за борт – требовалось уменьшить груз брига. Следующими за борт могли бы пойти пушки, но в последний момент Клещ заявил, что и это не поможет – оставалось около сорока минут до присвоения «Рапиры», и за это время галеон нас догонит при любых обстоятельствах.

И тогда мы стали усердно готовиться к бою. Банить пушки, таскать ядра, заряжать мушкеты и аркебузы, некоторые даже точили сабли. Часть команды, убитая во время abordaжа каравеллы, распаунилась в гамаках, но таких было где-то с дюжину. В самом деле, кто будет ждать, пока точка респауна «откроется», если можно выбрать Порт-Ройял? «Загружаться» на корабле можно только при отсутствии боя, а потому многие, пролив свою кровь первыми, естественно появлялись на Ямайке, решив, что с бригом покончено. Тем, кто все же вернулся на «Рапиру», коротко обрисовали все произошедшие события.

С каравеллы забрали не только не понадобившийся в итоге сахар, но и все оружие, какое могли унести. Это были сабли, палаши и шпаги из трюма. Те же вещи, которые попадали от убитых испанцев, нельзя было присвоить себе. При желании ими можно сражаться, если нет под рукой собственных клинков, но после респауна чужое оружие не появится, в отличие от своего.

В этом, вообще, есть что-то забавное, подумал я. Тебя

убили, и ты появляешься со своими пистолетами и клинками. Но в это же самое время они валяются возле твоего трупа – или, точнее, их копии. Их может поднять кто угодно, но никто не сможет сделать их своей собственностью – только временно попользоваться. Продать или подарить их тоже не получится. Даже если оригинальные клинки обладают повышенными характеристиками, то их «копии» будут пустыми.

Обнадеживало хотя бы то, что не с голыми руками будем вести бой с галеоном. Напарник даже подбодрил команду тем, что, мол, пираты – настоящие, топовые пираты – одерживают верх не артиллерией, а рукопашным боем. Хорошая маневренность позволяет им уклоняться от выстрелов пушек, а опытная команда, переходя в абордаж, делает свое дело. С другой стороны, никакой опытной команды у нас и в помине не было, как и добротного судна. Клещ это понимал. Он быстрым шагом прохаживал вдоль палубы, уткнувшись взглядом в борт и сведя руки за спиной. Иногда к нему, как к самому опытному игроку, временно замещающему даже капитана, обращались матросы, однако он перестал замечать их – мысли его витали далеко.

Напарник, наконец, вынырнул из своей задумчивости, оценив взглядом смысл всего, что творилось вокруг.

А происходило следующее. Галеон уже находился на расстоянии пушечного выстрела, однако пока что шел носом. Это и хорошо, и плохо: повернувшись бортом, корабль может оставить нас без мачт и сильно потрепать. С другой сто-

роны, тогда мы будем увеличивать дистанцию, тем самым выигрывая время.

В последних лучах солнца можно было различить испанских мушкетеров в кирасах и шлемах, которые выстраивались на шкафуте, заряжая оружие. Большое алое солнце медленно проваливалось за морскую гладь, искрившуюся в его лучах. Скоро потемнеет. С одной стороны, в темноте стрелять из пушек очень тяжело, с другой – ничто не мешает галеону взять нас на таран.

– Дела обстоят следующим образом, – начал Клещ, собрав команду на баке. – Если мы проиграем этот бой, то потеряем корабль. А значит, всем вам придется снова искать себе судно, на котором вы захотите бороздить просторы моря и на которое вас вообще согласятся взять. При этом каждый второй капитан – недалекий школьник, и найти по-настоящему сильный экипаж с надежным кораблем очень сложно, если вы пират на начальных уровнях. Я не пугаю вас, я говорю, как есть. Да, испанцев больше, их посудина сильнее, но это еще ничего не значит. – Он окинул взглядом приближающийся галеон и продолжил: – Я полезу на «воронье гнездо» грот-мачты и сниму рулевого. После моей команды поворачиваем корабль и даем залп кнйппелями – стреляем по мачтам, борт наши ядра все равно не пробьют. Далее выполняем поворот оверштаг и повторяем все по новой. Если корабли сцепятся, берете разрывные ядра с фитилями и забрасываете их на галеон – это остановит испанцев. Дальше – все, кто

может держать в руках мушкет, делают залп. Будет темно, так что стреляйте только с уверенностью, что не промахнетесь. Когда начнут пробираться к нам на борт, поджигайте фитиль у оставшейся бочки с порохом и отходите с центра палубы. После взрыва – залезаем к ним на галеон. Вперед, морские волки!

Вся команда, как один, поддержала его радостными криками.

Меньше чем за полминуты все пираты, составлявшие команду «Рапиры», оказались на боевых местах: палубные у парусов, марсовые на мачтах, стрелки на марсах и на баке, остальные расположились вдоль бортов, а артиллеристы с зажженными фитилями в руках стояли наготове у пушек.

Меня же задержал напарник:

– Рудра, тебе придется побыть в безопасности.

– И куда же мне деться? – спросил я. – Рано или поздно испанцы переберутся на корабль, так почему бы мне не стрелять из пушек со всеми?

– Стреляй, – разрешил он. – Но, когда на борт пролезут враги, не высывайся. Я бы вообще запер тебя в трюме, но испанцы туда доберутся. В капитанскую каюту – тем более. В общем, как завертится бой, жди меня на пушечной палубе, а дальше видно будет. – А затем он подозвал Адриана: – Сейчас я полезу в гнездо, держись поближе ко мне – я буду отдавать команды, а ты будешь транслировать их экипажу.

Поскольку первый залп планировали пустить с другого,



не моего, борта, то я некоторое время еще стоял на верху, наблюдая за происходящим – очень уж было интересно, что такого коварного смог наконец придумать Клещ.

Стрелки, просунув аркебузы и мушкеты в амбразуры, приготовились засыпать противника пулями. Напарник нацепил на себя аж четыре мушкета через голову и полез вверх по мачте, а за ним двигался Адриан с еще двумя аркебузами. Через минуту напарник, встав на одно колено, прицелился и выстрелил.

Галеон, острым килем режущий волны в трехстах метрах от нас, продолжал приближаться, не поворачиваясь бортом. В приближающихся сумерках силуэт неприятельского судна казался особенно зловещим.

– Пли!

– ПЛИ!

В следующую секунду дула пушек, что стояли на открытой палубе, озарились яркими вспышками и отъехали назад. От грохота заложило уши. Из-за значительной высоты испанского корабля книппели в основном ударялись в борт, хотя правила у орудий были убраны, а значит, они были нацелены максимально высоко – запустить ядра еще выше просто не было возможным.

– Поворот оверштаг!

– ПОВОРОТ ОВЕРШТАГ!

Я метнулся к своей пушке, заранее подготовленной для боя, и стал наводить прицел.

– Берите выше!

Убрал клин, чтобы жерло глядело максимально высоко. Стал ждать, когда судно окажется на траектории полета. Видно было совсем плохо, но благодаря фонарям на галеоне и ярким звездам, к тому моменту уже усыпавшим небосвод и отражающимся на волнах, нос корабля, все также идущего прямо на нас, был хорошо виден.

– Пли!

На этот раз команда Адриана получилась более удачной. Он выждал момент, когда «Рапиру» качнуло на левый борт, и дула пушек смотрели выше.

Ядро, пущенное мной, расщепило фальшборт рядом с носом. Эх, слишком далеко!

– Клади руль бакборт! Маневровые! Переложить бизань-парус!

Корабль накренило. Заскрипели доски, натянулись снасти. Я принялся перезаряжать орудие. Стало заметно прохладнее, ветер усилился.

Теперь мы шли боком от галеона, плавно поворачиваясь к нему кормой. Клещ пообещал, что будет подстреливать любого, кто попытается взяться за штурвал испанского судна. Но вражеский корабль представлял еще и другую опасность: теперь мы сами подставлялись под его левый борт.

Я забежал на ют, чтобы получше рассмотреть, что творится у испанцев.

И чуть не пожалел об этом.

Три ряда зловещих жерл глядели прямо на нас. Через мгновенье гигантские вспышки пламени озарили потемки, после чего раздался оглушительный грохот. Затем на пару секунд повисла мертвая тишина. Вслед за ней последовали удары снарядов. Я бросился вниз, к капитанской каюте, стена которой вселяла хоть какую-то надежду на спасение. Железный град посыпался на «Рапиру», рвя снасти, портя такелаж, срезая мачту и в щепки разбивая корму. Одни ядра плюхались в море неподалеку от корабля и создавали фонтаны брызг, другие проходили по касательной, а остальные... То, во что они превращали людей, вызывало ужас. Оторванные конечности, брызги крови, выглядывающие кости.

Вслед за ядрами полетела и картечь, хотя расстояние для нее было не самым благоприятным. Видимо, на галеоне хотели разом очистить бриг от экипажа.

Находиться на палубе стало затруднительно: грохот стоял просто оглушительный. Я не сразу заметил, что дробь картечи попала мне в ногу, и лишь увидев сократившуюся на треть полосу здоровья, понял, что дела совсем плохи.

Рухнувшая мачта означала, что никуда нам теперь не уплыть. Пираты метались по кораблю, пытаясь восстановить хоть что-то. Например, отодвинуть обломок мачты, мешающий проходу по шканцам. Или набить порохом и свинцом здоровенную бочку, участие которой в грядущей битве было столь важным, что ее можно было записать в члены экипажа. Я отправился на орудийную палубу.

Первым делом отыскал бутылки с ромом и, жадно отхлебнув огненной жидкости, полил на раненую ногу. Боль была острой, жгучей, но в то же время здоровье стало немного повышаться, я чувствовал это всем телом. До присвоения корабля оставалось пятнадцать минут, но уже послышался звон металлических кошек, цепляющихся за наш бриг. Через минуту галеон ударился бортом о «Рапиру», на палубу стали выскакивать солдаты. Меня также волновало, что Клещ стоял на мачте именно в тот момент, когда снасти срезало книппелями сразу в нескольких местах. Неужели он мертв?

Когда наверху прогремел взрыв бочки, бойцы, ожидавшие своего часа, ринулись на открытую палубу. А я продолжил сидеть, привалившись спиной к борту. Сверху уже доносился звон металла, яростные крики, выстрелы, взрывы, а за бортом слышался приглушенный рокот волн. Затем я вспомнил об одном совете, который дал мне Клещ, и принялся заряжать ближайшую пушку, после чего вновь замер, вслушиваясь в звуки наверху. Шансов у нас не было, и напарник это понимал – должен был понимать, но отчего-то зарядил команду таким энтузиазмом, что никто из них словно и не сомневался в нашей победе.

И все-таки это случилось. Дверца сверху распахнулась, и на орудийную палубу стали вываливаться испанцы. Форма была у них всех та же, уровни – от десятого до двадцатого. И для них у меня был готов сюрприз по совету Клеща.

Я заранее выкатил одну из пушек, плотно набив жерло, и направил ее в сторону люка. В темноте палубы противники не сразу меня заметили, а тем более орудие, к протравочно-му отверстию которого я весьма вовремя поднес тлеющий фитиль. Бах!

**Внимание! Вы достигли нового уровня!**

**Текущий уровень: 4**

**Внимание! Вы достигли нового уровня!**

**Текущий уровень: 5**

Пушка дернулась назад, сшибая меня с ног. Но мне на это было абсолютно плевать, как и на оглушающий грохот, ведь только что я прибил больше дюжины испанцев, явно не ожидавших такой подставы! Выстрел картечи прошил их насквозь, радуя меня таким количеством опыта, что подскочило сразу два уровня.

К сожалению, на этом дело не кончилось – палуба стала заполняться новыми врагами.

При мне было два пистолета, плюс еще два лежали на бочке с ромом – итого четыре выстрела на всех. Негусто, если учесть, как быстро нижняя палуба заполнялась вражескими солдатами. Спасало меня лишь то, что в темноте они ступали медленно, осторожно. Догадывались, что случилось с их предшественниками.

Когда меня, наконец, заметили на противоположной сто-

роне трюма, я мигом разрядил пистолеты в приближающихся противников. Выстрел с правой, с левой, затем схватил лежащий рядом пистолет и стрельнул опять с правой! Запах отработанного пороха усилился, впереди раздались крики раненых.

Я не видел, сколько человек осталось в живых, но слышал их шаги. Ситуация означала полный провал – десять минут мне не продержаться.

Спасло чудо: прямо надо мной открылся люк, из которого торчал Адриан. Голова его была в крови, рубаха вся порвана, словно пережеванная акулой.

– Давай сюда! – закричал он.

Только вот оказалось, что можно было не торопиться. Когда я глянул в трюм, испанцы уже валялись на палубе, а над их трупами стоял Клещ. С лезвий его клинков капала кровь. Однако из другого люка туда ринулись новые солдаты, и тогда я все же выскочил наверх – и ошеломленно посмотрел на происходящее.

Борт был весь изрублен, пробит; кругом валялись окровавленные трупы, и было уже непонятно, кому они принадлежат. При этом испанцы продолжали перебираться на «Рапиру» в немыслимых количествах... У них там на галеоне портал прямо в Мадрид, что ли, из которого пребывает подкрепление?!

На Адриана напало сразу двое испанцев, и он принял бой, отражая удары и довольно умело ставя блоки. Я едва поспе-

вал взглядом за молниеносным сверканием шпаг.

Долго ждать не пришлось: один испанец напал и на меня. Я вовремя выставил саблю приняв удар на блок, и первую атаку мне удалось отразить, чему я сам даже немного удивился. Готов поспорить, что в реальности моей ловкости и реакции точно бы не хватило на такой маневр.

Когда игрок сделал новый выпад, я отскочил, а затем попытался рубануть его по руке, но промахнулся и плашмя полетел на палубу. Шпага испанца пронеслась у меня над головой. Попытался оттолкнуться ногами, но ботинки заскользили по мокрым от крови доскам, и маневр не удался.

В этот момент «Рапиру» сотряс удар – мощный, оглушительный, – а испанец, с которым я сражался, упал навзничь. Череп его был пробит пулей.

Только сейчас я смог оглядеться – большой корабль, до того не различимый в сумерках, пришвартовался к «Рапире» с другого борта, и из него, будто тени, стали выпрыгивать игроки в непонятных одеждах. Они двигались ловко, технично, удары их были безупречно точными и быстрыми. И нападали они не на нас, а на испанцев.

– А вот и подмога, Рудра, – сказал Клещ, расслабленно водрузив свою руку мне на плечо. Его спокойствие моментально передалось и мне – кажется, пронесло.

– Кто это такие? – недоумеваю спросил я.

– А это мы и есть, – слышался знакомый твердый голос, но не напарника.

– Илюха!

Одет он был в черный пиратский кафтан с капюшоном, сапоги из кожи, со шпорами и отворотами, украшенными зубчиками.

– Я смотрю, наш фрегат подоспел вовремя, – усмехнулся он, оглядываясь по сторонам. – Поздновато Клещ мне маякнул о вашей проблеме.

– Если бы не поломанная фок-мачта, я бы не писал тебе вообще, – горделиво сказал Клещ. – Но жалко будет, если Рудра не получит этот кораблик.

И вдруг на мачте галеона сверкнул огонек – я заметил его совершенно случайно, и в следующее мгновение что-то впилося в грудь. Я рухнул на палубу, кашлянув. Полоса здоровья была уже на нуле.

**Внимание! Бриг «Рапира» благополучно присвоен! Отныне вы являетесь его полноправным владельцем.**

**Для более подробной информации по управлению судном можете обратиться в бортжурнал. Счастливого плавания!**

**Внимание! Вы были убиты во время боя и будете перенесены в безопасную точку респауна через: 20... 19...18...17...**



## Глава 5. Французы

Итак, я стал капитаном пиратского корабля. Успел присвоить «Рапиру», хоть и словил пулю в ту же секунду, будь она не ладна. Смерть была настолько внезапной, что все мысли вылетели из головы. Кругом была абсолютная темнота и сообщение системы.

Респаун перенес меня на второй этаж таверны «Ржавый якорь». Маленькая комнатуха: койка, шкаф, зеркальце, узкий оконный проем и ничего больше. Если бы не бой, что еще велся на «Рапире», система могла бы предложить мне выбор места появления: капитанская каюта или комната таверны. Но поскольку на корабле все еще гремела битва, выбора не оставалось. Клещ прислал сообщение о том, что все в порядке, и попросил выйти к пристани. Я хотел было ответить, но оказалось, что после смерти функция сообщений блокируется на десять минут.

Что ж, похоже, бриг все-таки успел мне присвоиться. Умри я минутой ранее, и все могло бы обернуться иначе. Ночной Порт-Ройял встретил меня прохладным ветерком и веселой музыкой, доносящейся откуда-то с улицы, но в остальном это был все тот же шумный город. Народу, если и убавилось, то незначительно. Зато многие держали при себе факелы или фонари – уличных огней не хватало, чтобы освещать все, хотя городские кварталы нельзя было назвать

темными.

Когда я наконец добрался до причала, в порт заходил величественный фрегат Ильи, а за ним на буксире тянулась «Рапира» – истерзанная, обгорелая, пробитая. Удивительно, что корабль не пошел ко дну. Фрегат пришвартовали на пристани, а «Рапиру» отдали на починку плотникам и корабельщикам.

Команда брига сошла на причал и встретила меня радостными криками, после чего мы всем экипажем вместе с Илюхой и Клещом двинулись в «Ржавый якорь». Так заканчивался первый день моего пребывания в виртуальном мире.

Теперь я официально стал пиратом. Не корсаром – это звание можно носить только от тридцатого уровня, но уже полноценным морским разбойником, для которых Порт-Ройял был одним из редких пристанищ.

– За капитана Рудру, йо-хо! – поднял первый тост Илюха. За первым был второй, третий и четвертый.

А я сидел, улыбался, но в душе не мог понять, за что на меня свалилась такая... ответственность? Или удача? Экипаж пил, звенел кружками, шутил и веселился, но я не мог с той же легкостью к нему присоединиться.

– Илюха, – обратился я. – Объясни-ка мне одну вещь. Клещ сказал, что не стоит делать каких-либо долгосрочных союзов. Тогда, спрашивается, зачем мне корабль?

– Во-первых, не Илюха, а Бласт. – Он хлопнул меня по плечу, напоминая, что на «Карибах» лучше не злоупотреб-

лять настоящими именами. – Во-вторых, нам важно, чтобы ты поскорее освоился, а для этого все варианты хороши. Сам подумай, тебе как будет проще влиться в эту новую среду – юнгой или капитаном? Отныне «Рапира» – это твой дом, твоя команда и твои правила.

– Илю... то есть капитан Бласт, но ты же меня знаешь! – возразил я. – Никогда не водилось за мной лидерских качеств. Я этих людей знать не знаю, но должен приказывать, что им делать? Бред какой-то.

– Абрикос ты старый, вот ты кто! – ответил Илья, потрепав меня по голове. – Похоже, я в тебя верю больше, чем ты сам. А знаешь, почему? Потому что поручился за тебя своим людям. И если ты «подцепишь» к нашему клану резервную команду этого брига, хуже никому не станет. Главное, держи ухо в остро и приучай своих людей к тому, что если они хорошо себя покажут, то получать шанс примкнуть к нашему «Пришествию дна». А даже если не выйдет – ничего, освоишься, а потом давай ко мне на фрегат. Но раз уж тебе подвнулся удачный случай, попробовать себя в роли капитана станет не лишним.

– До сих пор почти ничего не ведаю о вашем клане, господин Бласт. – Я сделал максимально серьезную гримасу.

– Укуси меня Нептун! Точно! Ну-ка вызывай интерфейс, открывай Сеть и вбивай в поиск «Пришествие дна».

Оказалось, внутри виртуала есть что-то вроде Интернета, только изолированного от реального мира. Здесь можно бы-

ло публиковать посты, выкладывать объявления, следить за аукционами. Но еще важнее, что в карибской Сети имелась информация о кланах. И «Пришествие дна» там занимало одну из верхних позиций рейтинга. Я бегло ознакомился с информацией. Кинематографичные ролики боевых сцен, в которых в числе прочих участвует и Илья. Кадры сухопутных и морских батальев. Количество подписчиков превышало три миллиона человек. По меркам лидирующих кланов эти цифры не были феноменальными, но говорили о многом.

В голове мир словно перевернулся. До последнего я отказывался верить, что Илюха – популярный, видите ли, игрок и один из руководителей мощного клана. Прямо как те, что мелькают в Интернете и по телевизору, рекламируют кучу всякого барахла, включая обручи и шлемы, но самое главное – собирают толпы фанатов вокруг себя.

– Ты там не откинулся? – спросил он, тормоша меня за плечо.

Только сейчас я понял, что все это время мои зрочки лихорадочно бегали по строкам, пока я вчитывался в информацию. Закрыв интерфейс, огляделся.

– Слушай! – начал я. – Даже не верится, что твой клан...

– Думаю, мы обсудим это в другой обстановке, – оборвал он меня. – Назначь людям на завтра время встречи, и пойдем-ка в реал. Будем уже настоящий ром пить.

Напоследок Илюха взял бумагу, которую только что ему принес Клещ, затем достал нож и пригвоздил им объявление

на стену таверны. Я успел мельком прочитать текст, в котором говорилось, что в экипаж брига «Рапира» ищутся добровольцы.

Так и закончился для меня первый день в виртуальном мире. А еще я понял, что нынешний Илья стал человеком слова. Пять лет назад из него не получалось вытянуть даже мелкие долги, но от прошлого раздолбая не осталось и следа. Напоследок он вручил мне пухлый кошель с пиастрами, которые можно было расходовать на личные нужды. Когда мы вышли из виртуала, Илья выплатил аванс – причем последний ноль мне показался лишним. Но он сказал, что это не ошибка. Человек держал слово – и планировал расплачиваться со мной ежемесячно.

– Дам тебе комплект обруча, – говорил Илюха, упаковывая в коробки все принадлежности. – Вызывай такси, сразу подключу тебе все.

По дороге ко мне домой Илья продолжал рассказывать о «Карибах».

– Команда на бриг наберется, как пить дать, вот увидишь. Нужно будет поработать над составом, так что запоминай. У реальных карибских пиратов с ролью помощника капитана, как правило, справлялся один лишь квартирмейстер. В виртуале все иначе – дефицита в людях нет, зато для корабля нужны как минимум две смены. Пока одна в реале, другая на вахте. А потому и управляющий персонал должен быть достойный. Боцман будет вести команду в бой, квартирмейсте-

ра назначь управлять финансами, делить добычу и следить за снаряжением и грузом. Шкипер пусть управляет людьми на парусах. Ну а старпом – считай, твой заместитель. Когда возьму тебя на свой фрегат, старпом будет управлять твоей посудиною – днями, а то и, возможно, неделями. Готовь его к этому.

– Как все сложно...

– Не сложнее, чем перекладывать галс. А теперь запоминай, чем стоит заняться в первую очередь...

\*\*\*

Когда я проснулся утром следующего дня, то подумал, что все это мне приснилось. Карибы. Клан. «Рапира». Но нет – рядом с компьютером лежал комплект обруча, а на столе высилась недопитая бутылка «Капитана Моргана», которую Илюха вчера прикупил по пути ко мне.

На всякий случай я даже перепроверил счет на карте – деньги оказались на месте. А что по времени? Черт, чуть не проспал! «Карибы» звали.

– Какие на сегодня планы, капитан? – спросил Адриан, когда я в назначенное время добрался до причала. За ночь «Рапиру» почти полностью залатали – за средства Ильи, разумеется.

– Мне посоветовали отправиться в одно место, – начал я, всматриваясь в горизонт. – Порт-о-Пренс. Французский город. Там есть некая школа канониров, где за пару часов рассказывают все самое важное о пушках. И фехтовальщица

Оливия фон Штерне, с которой мне нужно встретиться.

– Слыхал о таком, – кивнул Адриан. – Это на острове Эспаньола, где есть и испанский Санто-Доминго. Пойду готовить команду к отплытию.

Пока шли последние приготовления, я решил «приодеться». Если ты капитан, надо образу хоть как-нибудь соответствовать. Ближайшая лавка одежды нашлась через улицу от причала. На выбор предлагалось море кафтанов, широкополых шляп, камзолов, пистолетных перевязей... Но раскошиться еще рановато. Уровни не те. И хотя в элитные корсарские кафтаны я влюбился с первого взгляда, приобретать их на начальных уровнях не рекомендовали – слишком много будет ненужного внимания. А вот лишний нож на поясе не помешает.

Я достал набитый деньгами кошель, который вчера мне вручил Илья, и отсчитал сумму, необходимую на покупку красно-рыжего пиратского платка, широких штанов, белой холщовой рубахи, сапог и ножа. Вручил монеты усатому торговцу с татуировкой на лбу, на плече которого сидел попугай ара, и забрал корзину с товаром.

Основной денежной единицей в «Карибах» были пиастры или по-другому – испанские песо. Встречались, конечно же, и реалы, и английские фунты, и французские ливры, луидоры, гиней. Муть? Да не то слово! Благо вся эта аутентичная валютная ересь нисколько не напрягала – деньги легко обменивались у ростовщиков и торговцев. Однако перевод валют

лучше поручать тем, у кого развит навык Торговли – меньше процентов убежит за конвертацию.

Донат не был ограничен, как и вывод денег. Электронный счет здесь был в ходу – за него, например, можно временно скрыть ник и все данные о себе, чем часто пользовались опытные игроки, если хотели оставаться анонимными. Заработать реальные купюры могут позволить себе лишь те, кто грабят целые города. Гораздо большей популярностью пользовался найм по договорам, когда оплата предполагалась в реале. Толковые матросы и корабельщики всегда в цене, и проще с ними вести расчет в реале, хотя разработчики не приветствуют такой подход.

Я вернулся на пристань и направился к «Рапире». Кругом, как и раньше, кипела жизнь. Торговцы и корсары, английские солдаты и просто искатели приключений, высокоуровневые игроки или новички вроде нас – все либо готовились к отплытию, либо недавно причалили и теперь разгружались.

– Рудра, тебя тут спрашивал один человек, – доложил мне Адриан, когда я явился к бригу.

– Как его звали?

– Не знаю... У него был скрыт ник. Да и вообще он какой-то подозрительный. Явно опытный морской вояка.

Неужели Клещ? Но ведь он вчера сказал, что не сможет посвятить мне еще один день. Передумал? Или, быть может, это сам Илья?

– А вот и он возвращается!



К бригу подходил пожилой бородатый мужчина арабской внешности. Наряд на нем был пестрый и разноцветный, со множеством платков, а шею обвивала красного цвета змея. На голове – зеленый тюрбан, на поясе – увесистый серповидный клинок в стиле тех, что носили дотракийцы в «Игре престолов». Ник, фракция, уровень? Ничего. Пусто, сколько я не пытался сфокусировать взгляд. Значит, профи, скрывающий всю информацию о себе.

Араб смерил меня суровым взглядом и заговорил:

– Так это ты капитан брига?

– Допустим, – я скрестил руки на груди. – Какие-то проблемы?

– Хотел предложить тебе одно очень выгодное предприятие, – ответил он. – Мне нужны корабли. Два я уже набрал, остался третий.

– Мы недавно на «Карибах». Пользы от нас не будет, извини.

– О, еще как будет! – Он приподнял руки в сторону «Рапиры». – Ваше судно совсем дохленькое, хоть и большое для брига. Видно, что новички. Именно такие мне и нужны.

– То есть? – не понял я.

– Отойдем, – он взял меня за плечо и потянул подальше от причала. – Дружище, я планирую атаковать один линейный корабль. Мой фрегат они сразу заметят и точно не подпустят близко. Зато если его закрыть тремя слабенькими кораблями, французы не откажутся вступить в бой против

НОВИЧКОВ.

– Французы?

– Французы, – кивнул араб. – Есть у меня информация, куда плывет их «Журавль». Уже скоро будет неподалеку.

– Мне и моим людям вообще-то не хотелось портить отношения с фракцией французов. Нам в Порт-о-Пренс нужно.

– О-о, поверь, это не помешает делу! Чтобы стать врагом нации, нужно потопить немало судов. Неужели ты не в курсе, что даже английские кланы иногда умудряются враждовать друг с другом? И, как видишь, все они уживаются на территории Порт-Ройяла. Доверься опытному человеку.

Говорил араб складно. Да и Клещ вчера рассказывал примерно о том же. Но вот сам план...

– Выходит, ты нас в качестве пушечного мяса выставишь впереди? – сделал вывод я.

– Зачем же так грубо? – улыбнулся араб. – Скорее, буду ловить на живца. Можешь не волноваться: стоит только начаться битве, как я со своими ребятами вихрем ворвусь на их посудину! Вам, возможно, даже не придется сражаться. А если и придется, то вместе мы справимся. Поверь опытному пирату!

Не знаю, что на меня нашло. Тяга к приключениям? Интуиция? Возможность проявить себя? Я согласился. В конце концов, неудачный опыт – тоже опыт.

Араб так и не представился, но сообщил координаты, ку-

да нужно плыть. Вскоре мы уже отчаливали из гавани. «Рапира», подхваченная утренним отливом, двинулась в море. Свистом запел натянутый такелаж, распустились паруса, закрипели мачты, и судно понеслось, оставляя за собой пенный след. Подняв паруса на всех реях, мы взяли заданный курс. Солнце безжалостно палило, лучи почти вертикально падали на палубу. По сторонам от «Рапиры» выстроились фрегат и шлюп – судя по всему, тоже пиратские, хотя флаги никто не вывешивал. Вслед за нами на волнах показывалась трехмачтовая шхуна.

На второй день палуба под ногами казалась более твердой. Я прошелся по кораблю, спустился в кубрик, обследовал капитанскую каюту. Хорошее все-таки судно выбрал Клещ. Большинство бригов, по рассказам, выглядят куда скромнее в размерах, а значит, и вмещают в себя меньше экипажа. В «Рапиру» без труда влезет еще десяток пушек, а в трюме достаточно места, чтобы перевозить солидный для двухпалубников груз.

Я задумался над тем, чтобы оставить кошель с деньгами в каюте. Если во время боя я погибну, то часть монет точно исчезнет, а враг, если решит обыскать мое тело, сможет их найти, причем в любом из карманов. С другой стороны, прятать горсть монет в шкафчике стола пока не очень-то хотелось – для начала надо разобраться с личным составом и понаблюдать за людьми. От воров тоже никто не застрахован. Как и от того, что «Рапира» может пойти ко дну.

Примерное место, в котором мы должны наткнуться на «линейку», находилось в часе пути. Самое время заняться личным составом – вообще-то за это стоило взяться раньше, но времени банально не было.

– Адриан! – подозвал я новоиспеченного старпома в каюту. – Заходи. Присаживайся. Как тебе здесь?

– Порядок, – ответил он, когда уселся на второе свободное кресло. – Вчерашний бой очень впечатлил. Я уж думал, второй раз за день придется сдаваться, но твои товарищи вовремя пришли на помощь.

– Да, было весело. И раз уж ты теперь старший помощник, расскажи о себе. Если не секрет, конечно.

– Про реал мне бы пока не хотелось распространяться. А на «Карибах» я где-то с неделю. Первые несколько дней провел в Гаване – город роскошный, но новичку делать там совершенно нечего. Затем я нанялся в первую попавшуюся команду и оказался на той самой каравелле, что вчера пошла ко дну. Забрали на Каймане тростниковый сахар и повезли его в Картахену. В общем, не доплыли.

– И каково было играть за испанцев?

– Поначалу здорово. Обещали полное обмундирование, деньги, даже рабов, если попрошу. Но для этого нужно добраться до десятого уровня, а у меня пока только пятый.

– Точно. На десятом начинается выбор фракции. Готов примкнуть к пиратам?

– Вполне. Чувствую, здесь повеселее будет. Испанцы, ко-

нечно, тоже горазды лезть в бой. Но чтобы чего-то добиться, нужно долго пыхтеть на «больших дядь» – всяких ряженных адмиралов с эполетами. Теперь я понял, что честная служба – не мое.

– Вот и отлично. Скажи, ты ведь не против должности старпома?

– Я только за! – улыбнулся Адриан. – Ведь старпому, насколько я знаю, полагается двойная доля. Могу на это рассчитывать?

– Э-э, да, конечно, – ответил я. – Вот как раз о таких делах я хотел поговорить. Понимаешь, это нужно зафиксировать в судовом журнале, чтобы потом никаких вопросов не было. Пусть каждый член команды впишет свое имя и должность. Нам нужно выбрать боцмана, квартирмейстера, рулевых... кого еще?

– Штурман, плотник...

– Во-от! Надо бы разобраться, кто вообще готов взять на себя эти роли. Судя по водоизмещению, наша «Рапира» может вместить до сотни людей. К тому же в идеале нам понадобятся две смены экипажа – пока одни в виртуале, другие в реале.

– Выходит, в твое отсутствие за все отвечать буду я? – спросил Адриан.

– Получается, что да. Как мне объяснили, боцман ведет команду в бой, квартирмейстер отвечает за состояние корабля и финансы, а старпом... на то он и старпом, чтобы подме-

нять кэпа. Ну что, займешься людьми?

– Так точно, капитан! – отчеканил Адриан и вышел на палубу.

Вскоре в каюту начали заходить игроки. Короткое знакомство, формальные вопросы. С теми, кто шел в простые матросы, пушкари или абордажники, проблем не возникало. А вот с претендующими на важные должности я разговаривал серьезнее. На роль боцмана отозвалось аж четыре человека – и ни в одном я не был уверен, пока не появился Менестрелиус.

Бритая голова, хмурый взгляд, типичная для первоуровневых игроков одежда. Слегка полноват – похоже, решил не редактировать свои виртуальное тело при регистрации.

– Алексей. Живу в Питере, это Россия. Двадцать восемь лет. Работаю в проектной организации инженером-конструктором. Если коротко, то разрабатываю трубопроводы для химических предприятий, скажем так. Пока не женат, но, может, скоро...

– Спасибо, достаточно, – оборвал его я. – Мне кажется, это лишнее. В «Карибах» лучше не распространяться о своей личной жизни, а ты мне ее сходу вываливаешь.

– Вопрос принципиальный. – Он отрицательно покачал головой. – Для своего капитана я всегда открыт, но жду от него того же. Другим распространяться не буду, даю слово. – Мне показалось, его и без того хмурый взгляд сделался жестче. – Я слышан, что нас позже хотят внедрить

в некий крупный клан. Звучит любопытно, но хотелось бы знать больше.

– Ты ждешь, чтобы я рассказал о себе?

– Да, капитан Рудра. Иначе на этом корабле мне не место. Я встретил испытующий взгляд Менестрелиуса.

– Хорошо. Меня зовут Вадим. Вырос в поселке. Отучился в универе в ближайшем городе, но работы по специальности так и не нашел. Возвращаться домой не очень хотелось – все, что меня там ждет, это скотный двор или трактор. Решил закрепиться в городе, хотя с подработками не складывалось. И вот на днях мой товарищ позвал в клан «Пришествие дна». Сказал, на «Карибах» нужно подкачаться, пройти испытательный срок, а затем примкнуть к команде. Для турнира под названием «Форт Генри Моргана». Поэтому мои ближайшие планы – достигнуть уровней повыше, освоить пушку и рукопашный бой и, раз уж так получилось, собрать вместе с собой команду «Рапиры».

– Понял, – ответил Менестрелиус. – Мне все здесь нравится. В прошлом я командовал замком в виртуальном мире «Гардарика», если слышали о таком. То есть опыт командования есть. И мне это интересно.

– Решено!

Менестрелиус стал боцманом. Мне понравился его более серьезный настрой по сравнению со всеми предыдущими кандидатами. И меня не покидала уверенность, что Менестрелиусу можно доверять. Не тот он человек, чтобы крутить

интриги. А хмурый взгляд и басистый голос хорошо подходят командиру, которого будет слушаться весь состав.

Благодаря последующим разбирательствам у «Рапиры» появились: юная квартирмейстер Лилит, темнокожий штурман Эдмонд, а также судовой врач, кок, два рулевых и трое плотников, имен которых я пока не запомнил. Зачем кок в виртуальном мире, где можно подолгу обходиться без еды? Для того, чтобы благодаря приготовленным «пиршествам» можно было получать временные дополнительные характеристики, как это было с бутылкой рома. И просто покушать тоже хочется.

Про себя я отметил, что прошлый капитан «Рапиры» был не таким уж и лопухом, каким выставил его Клещ. Пусть он и собрал новичков, но сразу распределил роли матросов, кто будет отвечать за паруса и готов этим заниматься. Иначе бы пришлось начинать сегодняшнее отплытие с обучения работе с парусами. Но даже три-четыре игрока с минимальным опытом уже решали эту проблему – остальные подтянутся.

Экипаж брига составил шестьдесят два человека. Сорок семь мужчин и пятнадцать женщин. Достаточно, чтобы в полной мере управлять парусами и вести бой. Но маловато, чтобы дежурить на «Рапире» круглосуточно. Даже те, кто играет в новомодных капсулах, рано или поздно вынужден выходить в реал. Вот почему я велел Адриану в дальнейшем продолжить набор игроков в команду.

Бортжурнал дублировался в моем интерфейсе с бумажно-



го варианта, лежащего на столе в каюте, поэтому мог видеть информацию о «Рапире» в любой удобный момент. Ну-ка посмотрим, как сейчас выглядит мой корабль...

### **«Рапира»**

**Тип: бриг**

**Уровень: 3**

**Паруса: 95/100**

**Корпус: 2695/2700**

**Орудия: 24/24**

**Макс. калибр: 23 фунта**

**Макс. скорость: 12,1 узлов**

**Маневр: 31,2**

**Водоизмещение: 250 тонн**

**Команда: 62/92**

Насколько я понял, уровень кораблей присваивается из совокупности всех параметров. Толщина корпуса, материал, внутреннее убранство, количество пушек... Этаким признаком статусности, но никаких преимуществ, бонусов или «брони» высокие уровни не прибавляют – только дают понять, насколько мощная перед тобой посудина.

Занятно, что характеристики игрока работают как раз наоборот – в качестве добавочной силы, ловкости и прочих параметров. Впрочем, если двадцать-тридцать очков делает тебя в два раза сильнее, то применим ли к ним термин «доба-

вочный»??

Ладно, а что по остальным параметрам? Паруса и корпус находились не в идеальном состоянии, но это простиительно. Орудия исправны. Максимальная скорость – наверное, неплохо? Маневр – тоже. Выходит, стремиться нужно к укреплению корпуса. И облегчению – деревообработка на «Карибах» не стоит на месте.

Я вышел на палубу. Аромат древесины сменился на запах морской влаги, в глаза ударило солнце. Пока я заканчивал разбираться с личным составом, атмосфера на бриге оживилась. Менестрелиус выстроил бойцов на шканцах и с серьезным видом что-то рассказывал. На груди у него висел боцманский свисток, которым он время от времени что-то на-свистывал. Адриан вместе с незанятыми матросами скручивал канаты. Появилось какое-то подобие дисциплины – даже матросы на реях были при делах.

Чем заняться капитану, пока корабль режет носом карибские волны? Конечно же, залезть на верхушку мачты! Всегда мечтал узнать, какой оттуда вид. Я полез вверх по вантам сразу после того, как «отжал» у Адриана подзорную трубу. На фор-марсе меня поприветствовали двое впередсмотрящих. Когда на горизонте появится корабль, они первыми доложат об увиденном.

– Неплохой отсюда вид, парни, – сказал я.

Зрелище действительно захватывало. Помимо «Рапиры» с марса просматривались палубы соседних судов. Справа от

нас шел фрегат четвертого уровня – он то и дело норовил отстать, поэтому наши матросы время от времени стягивали брамсели. Как ни крути, а пузатый фрегат проигрывает по скорости бригу, по крайней мере, если их уровни соизмеримы. Слева от нас двигался шлюп, поменьше нашего. Он, на против, того и гляди готов был уйти вперед.

– Сверху – еще лучше! – отметил один из передсмотрящих. – Над пиком мачты часто птицы летают.

– Туда-то я и собираюсь, ага. – Я показал матросам подзорную трубу, хотя не сомневался, что у них имеются такие же. – А вы сами как, готовы к бою?

– А то! – Игрок указал на мушкеты, привязанные к мачте. – Будем отсюда подстреливать все, до чего дотянемся.

Я одобрительно кивнул и полез выше. Порт-Ройял давно скрылся за горизонтом, кругом раскинулось необъятное море, в какую сторону ни глянь. Высота мачты была соизмерима с колесом обозрения – метров пятьдесят, если не выше. В лицо дул теплый ветер, мачты тоскливо поскрипывали.

Вскоре на горизонте объявился злополучный «Журавль». Перед отплытием араб дал мне и другим капитанам четкие указания, как действовать при встрече с врагом. Хотя с врагом ли? Скорее, с жертвой.

Под присмотром старпома и боцмана на палубе закипела подготовка к бою, а я тем временем уставился в подзорную трубу. Линейный корабль превосходил в размерах даже вчерашний галеон. Настоящая плавучая крепость, черт воз-

ми! Борт выкрашен в сине-белые цвета, на топах мачт колышались французские флаги с эмблемой клана. Три десятка орудийных портов пока еще закрыты, но выглядят серьезно. Очень серьезно. Может хватить и залпа, чтобы потопить наши посудины.

«Журавль» быстро увеличивался в размерах, двигаясь поперек нашего курса с северо-запада на юго-восток. Адриан знал, как действовать. Араб обещал дать залп из носовых пушек, когда противник окажется в зоне досягаемости, затем – повторить выстрел, когда подберемся ближе. И только после этого всем трем кораблям необходимо дать крен и сделать бортовой залп. Стоит «Журавлю» ввязаться в ответный бой, шхуна араба рванет с фланга – французы уже не успеют развернуться, чтобы атаковать и ее.

Сначала план не вызвал у меня лишних вопросов. Араб и не скрывал, что «ловит на живца». Только теперь, взирая на врага с высоты мачты, я осознал, что «Рапира» в предстоящем бою останется ни с чем. В лучшем случае захват осуществит команда араба, в худшем – нас успеет потопить залп другой из неприятельского судна. Слишком уж здоровенный был вражеский корабль, настоящий «Мановар». И о чем я раньше думал?

Канониры уже сделали первый выстрел – баки кораблей наполнились клубами дыма. Ядра дугой прочертили воздух и ударили рядом с бортом французов. В течение следующих пары минут на линейном корабле взяли паруса на гитовы,

пушечные порты раскрылись.

– Да пошел он к черту, – пробормотал я и, наконец, начал спускаться.

Выставить открытый борт и ловить вражеские ядра, пока араб собирает все сливки? Пусть так делают те, кому не жалко собственной посуды.

– Эй, Адриан! – кричал я вниз, но ветер заглушал звуки.

С топа грот-мачты не докричаться, понял я. Нужно успеть слезть до того, как Адриан отдаст приказ сделать маневр. Спускаться по вантам я еще не наловчился, а пушкари уже готовились делать новый выстрел – сразу после него «Рапира» пойдет на разворот.

Некоторые матросы, бывало, прыгали вниз по шкотам, но этот трюк явно не по мне. Зато меня надоумило схватиться за штаг, который был натянут между грот- и фок-мачтами. Толщиной он был не меньше полуфута, и я торопливо полез по нему, то и дело рискуя свалиться вниз. Добравшись до фор-марса, попытался встать на него, но корабль качнуло.

– Держу! – прокричал один из матросов, придерживая меня за руку.

А я ведь уже было простился с жизнью, готовясь расшибиться в лепешку. Поблагодарив ребят за спасение, полез на палубу. Теперь уже по вантам.

– Идем прямо, – запыхавшись, скомандовал я, как только спустился вниз. – Держим курс, не сворачиваем!

– Что случилось, Рудра? – спросил Адриан. – Мы же сей-

час сделаем второй выстрел – самое время дать крен.

– Нет, вставать бортом не будем, – решительно ответил я. – Держим курс! Готовимся к абордажному бою!

Слово капитана – закон. Спорить никто не стал.

Линейный корабль ответил всем своим бортовым залпом. Это произошло, когда соседние пиратские корабли развернулись. Крупнокалиберных ядер хватило, чтобы нанести урон всем. Но если «Рапиру» снаряды ударили лишь в нос, то фрегату и брига досталось несладко.

– Мы идем на таран? – спросил Адриан.

– Да. А затем лезем на вражеский борт, – ответил я, поглядывая в подозрную трубу.

– Но мы же договаривались развернуться с остальными?

– В таком случае мы все уйдем на дно. Если корабль стоит параллельно вражескому борту – площадь поражения максимальная. Если же идем перпендикулярно – выстрелить и попасть может только ограниченное число пушек, часть ядер которых ударится в область бушприта. А теперь посмотри, в какое решето превратились наши «партнеры».

– Ты прав, – ответил Адриан, оценивающе рассматривая пиратские суда. Одна мачта брига рухнула, а борт фрегата превратился в кашу. Шхуна араба тем временем осторожно шла далеко с фланга. – Значит, будет бой!

Прогромыхал второй залп с линейного корабля. Парочка ядер прошла наших ребят, и те рухнули мертвым грузом, истекая кровью. Ядра врезались в доски и вызывали брызги

щепок, которые иной раз могут быть не менее опасными, чем сами ядра. Но в целом команда еще держалась и была готова к битве.

– Кэп, у нас пробоина!

– Пошлите плотников, пусть залатывают дыры, сколько смогут. И тащите абордажные кошки!

Вчера я шел в бой с поддержкой Клеща, и можно было отключить мозг, доверившись опытному игроку. Сегодня же вся ответственность ложилась на меня... Дабы не ударить в грязь лицом, я стал размышлять, что еще можно предпринять для успешного исхода боя. Конечно, в одиночку экипаж «Рапиры» ни за что не захватит такую громадину, поэтому вся надежда на арабскую шхуну. Но если появилась возможность «нафармить опыта» – почему бы и нет?

На линейном корабле оживились солдаты. Одни встали вдоль борта с пиками, другие примыкали штыки к мушкетам.

– Менестрелиус, – обратился я к новоиспеченному боцману. – У французов, вижу, есть пикинеры. Они помешают лезть на борт. Кроме того, наши веревки наверняка будут резать и рубить. Есть идеи, как иначе можно попасть на такой высокий борт?

– Пикинеров постараемся застрелить. – Боцман провел пальцем по пистолетам под кушаком. – Еще у нас есть «скорпион», с помощью которого мы вобьем пару тросов пониже вражеского фальшборта, по ним наши ребята и заберутся. А

теперь разрешите приступить, капитан? Время поджигает.

Я кивнул – негласный бой в виде перестрелки из мушкетов уже начинался, засвистели пули, загромыхали мушкеты. Французы возвышались на своей трехпалубной громадине, и борт «Рапиры» отлично простреливался, в то время как враги скрывались за фальшбортом.



# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.