

ГЕННАДИЙ ЛОГИНОВ

МОРСКИЕ БАЙКИ:
СЕВЕРНЫЕ БЕРЕГА

КНИГА-ИГРА



Геннадий Логинов
Морские байки: Северные
берега. Книга-игра

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=39466596

ISBN 9785449390998

Аннотация

Про отважного Карстена Клеменса, капитана корабля «Иосиф Обручник», всегда ходило немало сплетен и небылиц. Каждый уважающий себя забулдыга считал своим долгом что-нибудь доплести. И таким образом лёгкий ветерок превращался в смертельный шторм, небольшое волнение – в девятибалльную волну, канонерская лодка с парой жалких фальконетов – в линейный корабль с водоизмещением в пять тысяч тонн и тремя рядами пушек и кулеврин на оружейных палубах, а мелкая каракатица – в настоящего кракена...

Содержание

Пролог	8
Правила чтения	11
1	13
2	14
3	16
4	17
5	18
6	19
7	20
8	21
9	22
10	24
11	25
12	26
13	27
14	28
15	29
16	30
17	31
18	32
19	33
20	35
21	36

22	37
23	39
24	40
25	41
26	42
27	43
28	44
29	45
30	46
31	47
32	48
33	49
34	50
35	51
36	52
37	53
38	54
39	57
40	58
41	59
42	60
43	61
44	62
45	64
46	65
47	66

48	67
49	68
50	69
51	70
52	71
53	72
54	73
55	74
56	75
57	76
58	79
59	80
60	82
61	83
62	84
63	85
64	86
65	87
66	88
67	89
68	90
69	91
70	92
71	93
72	94
73	95

74	96
75	98
Конец ознакомительного фрагмента.	101

Морские байки: Северные берега Книга-игра

Геннадий Логинов

© Геннадий Логинов, 2020

ISBN 978-5-4493-9099-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Пролог



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

Неудивительно, ведь в крошечном флоте небольшого города-государства его судно было единственным предназначенным для дальнего плавания. А капитан Клеменс – единственным настоящим морским волком среди местной капи-

танской братии.

Остальные капитаны либо вели торговлю с ближайшими портовыми городками, либо зарабатывали на жизнь рыболовным промыслом, либо охраняли прибрежные воды, пресекая контрабанду. Они не могли похвастаться приключениями, выпавшими на его долю.

Но капитан Клеменс был чужд кичливости и зазнайства: он просто ответственно занимался тем, что умеет и любит.

Большинство местных жителей за всю свою жизнь ни разу не покидали окрестностей родного города. Заокеанский мир виделся для них чем-то таинственным и загадочным, полным чудес и необычных явлений. А капитан – легендарным первопроходцем Заокеанья.

Каждый уважающий себя забулдыга считал своим долгом что-нибудь доплести. И таким образом лёгкий ветерок превращался в смертельный шторм! Небольшое волнение – в девятибалльную волну! Канонерская лодка с парой фальконе-тов – в линейный корабль с тремя рядами пушек и кулеврин! А мелкая каракатица – в настоящего кракена!

Однажды на всю Европу обрушилась жуткая зима, подобной которой не знали самые древние старики. Рассказывали, что даже морская вода – и та покрылась льдом. Ходили слухи, что это вовсе неспроста: не иначе то было злыми происками заморских колунов. В любом случае, Его Величество отправило капитана Клеменса на поиски средства от заморозков. Знающие люди посоветовали искать его в северных

водах, где обитают снежные великаны и чудовища, чьё ледяное дыхание делает мир холодным.

И тогда капитан направился на борьбу с этой пакостью...
...Ну, так рассказывают.



Правила чтения

Собравшись в кабаке, завсегдагаи принимают на грудь и обсуждают путешествия капитана Клеменса, преувеличивая и домысливая на все лады. По мере освобождения северных морей от колдунов и снежных чудовищ капитан будет набирать пункты Тепла. История завершится благополучно, когда их наберётся 100. Если героям тепло на душе или они совершают что-то благородное, это тоже повышает Тепло. Игра начинается с первого параграфа с 0 пунктами Тепла, и каждый ход 1 пункт Тепла теряется. Если Тепло упадёт на градуснике до -100, – значит, ваша история зашла в тупик и её придётся рассказывать сначала.

На пути отважного капитана и его команды повстречается немало сложностей и преград. Пираты, стихия, морские чудовища, бунт на корабле, болезни и происки тёмных сил – лишь некоторые из них. Для того чтобы наш герой с честью преодолел все препятствия и продолжил свой путь, ему придётся выдержать проверку, выбросив определённое значение игральной кости за определённое количество попыток. Изначально у вас есть запас в три переброса.

Детали в каждом случае указаны в самом параграфе. Все неизрасходованные попытки сохраняются для использования в последующих испытаниях. Например, если на преодоление испытания давалось три попытки, а герой справился

с первой, две попытки переносятся в следующее испытание, и если там будет дана лишь одна попытка, к ней прибавятся две неиспользованные ранее.

Если испытание провалено, значит рассказчик был неубедителен и историю начинает пересказывать кто-то другой, поведав её на свой лад. Пункты Тепла обнуляются, и приключение продолжается с того же места дальше.

Если указано «выбросьте такие-то значения подряд за такое-то количество попыток», то речь идёт о перебросе всего цикла (например, три броска подряд), а не одном броске.

Если Вы ранее осилили интерактивные романы «Идущий на смех», «Морские байки» или «Восточные берега», – добавьте себе на старте дополнительную попытку переброса за каждую книгу-игру.

В добрый путь!

1

Непроглядная метель сопровождает ваш галеон с самого начала пути. В иные дни даже и на палубе сложно разглядеть что-нибудь дальше собственной вытянутой руки. О том, чтобы ориентироваться в море и заметить что-нибудь за пределами корабля мечтать и не приходится. Только безумец отважился бы выйти в море в середину зимы. Но выбора нет.

*«В Норвегию, в Норвегию, другого нет пути!
Принцессу из Норвегии ты должен привести...».*

Строки из старинной баллады как нельзя подходят к вашему настроению. Но, как вы помните, заканчивается она весьма трагично:

*«Сэр Патрик Спенз лежит на дне у борта корабля,
А возле ног его лежат вельможи короля».*

Остаётся надеяться, что ваше путешествие закончится лучше.

Бросьте игральную кость!

□ (370) □ (333) □ (54) □ (100) □ (207) □ (400)

2

Сначала метель не дала разглядеть это диво как следует. Но подойдя поближе вы поняли, что дозорному не померещилось: норвежская каррака была обвита примёрзшими безжизненными щупальцами кракена. Чудовище погибло, как, впрочем, и экипаж корабля. Ваши люди смотрят на это необычное зрелище со странной смесью печали, ужаса и восхищения. Падре Сабатини начинает неторопливо читать молитву об усопших.

Из уст священника исходит белесый пар, а вы размышляете о том, что больше всего в этот час вам хотелось бы оказаться где-нибудь у тёплого камина с кружечкой горячего глинтвейна.

Бросьте игральную кость!

▣ (380) ▣ (181) ▣ (280) ▣ (110) ▣ (206) ▣ (399)



3

Ваш галеон проходит паковые воды. Его окружает ледяная пустыня, в которой время от времени встречаются замороженные в лёд корабли с промёрзшими парусами и такелажем. Снежное покрывало нависает над миром белым саваном...

...Вы дышите на пальцы, размышляя над тем, что если поджечь корабль, он хоть и пойдёт ко дну, но какое-то время будет вас согревать. Но вы не робкого десятка и не поддаётесь панике. Пока что...

Бросьте игральную кость!

▣ (390) ▣ (246) ▣ (361) ▣ (120) ▣ (205) ▣ (398)

4

Огромный айсберг оказался на проверку вблизи замороженным в лёд тролльвалом. Если даже такие монстры погибают от холода, что и говорить про обычных людей?

Вид мёртвого чудовища совершенно не вызывает у вас чувства радости. Отряхнув снег с кителя, вы отдаёте распоряжения экипажу и отправляетесь отогреться в капитанскую каюту.


Бросьте игральную кость!

▣ (400) ▣ (115) ▣ (162) ▣ (130) ▣ (204) ▣ (397)

5







Поначалу вы приняли их за айсберги, но выйдя из бело-молочного тумана разглядели как ноги великана как следует. Снежнобородый великан заметил ваше появление и дует на воду, а та моментально покрывается тонкой коркой льда. Один из явных виновников ваших бед сейчас стоит перед вами.

Парочка-друга брандскугелей здесь явно не помешает. А заодно и согреетесь...

Выбросьте  с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

 (163)  (362)  (182)  (140)  (203)  (396)

6

Взрывая лёд, раскидывая глыбы, – морозный змей поднялся из глубин. Гребень его подобен зубчатой стене из огромных сосулук. Хвост заканчивается подобием булав. Битвы не избежать, – так пусть победа будет за вами!

Выбросьте ☒ или ☒ с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (164) ☐ (116) ☐ (247) ☒ (150) ☒ (202) ☒ (395)

7

Поначалу вам кажется, что к кораблю приближается снежная буря. Но вскоре понимаете, что это стая белоснежных виверн, – злобных безмозглых тварей, что обитают на Севере, то и дело нападавая на корабли скандинавских моряков и прибрежные поселения. Вам предстоит серьёзное сражение. Впрочем, не впервой.

Выбросьте ☞, ☞ или ☞ с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (244) ☐ (301) ☐ (363) ☞ (160) ☞ (201) ☞ (394)

8

Экипаж норвежского холька занимается охотой на тролльвалов. В последнее время нормальной живности почти не осталось, разве что только подобные чудовища. Хотя, с точки зрения тролльвала, чудовищем как раз-таки является человек.

В любом случае, приятно знать, что не вы одни занимаетесь истреблением монстров в северных морях.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (245) ▣ (117) ▣ (281) ▣ (170) ▣ (200) ▣ (393)

9

Навстречу вашему галеону плывёт шведский каботажный барк. Его капитан почтительно с вами здоровается. Плотнее укутавшись в плащ из тюленьей кожи, он предостерегает вас от встречи с северными вивернами. По его словам эти твари уже пережрали великое множество моржей.

Что ж, это совсем не обнадеживает. Но вы пережили за свою жизнь даже и не такое, чтобы сейчас опускать руки.

Бросьте игральную кость!

▣ (300) ▣ (165) ▣ (364) ▣ (180) ▣ (199) ▣ (392)



10

Ваш квартирмейстер Сильвио проводит очередное учение абордажного расчёта. Его мастерство владения генуэзским палашом как всегда на высоте. В таких условиях упражнения в фехтовании не только не дают заскучать и потерять форму, но и помогают согреться.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (118) ▣ (282) ▣ (248) ▣ (55) ▣ (198) ▣ (391)

11

Утренний мороз пробирает вас до костей. Кажется, что сами мысли замерзают недрах сознания. Какие бы злые силы ни были ответственны за это, вы уверены, что доберётесь до них, и тогда этим гадам не поздоровится!

Бросьте игральную кость!

▣ (99) ▣ (299) ▣ (166) ▣ (365) ▣ (197) ▣ (390)

12

Прибрежное поселение полно снежных статуй. Вы подплываете поближе в надежде пополнить запасы провианта, и понимаете, что это замороженные люди. Им уже не поможешь. Но унывать рано: ваша экспедиция положит конец колдовским чарам. Обязательно.

Бросьте игральную кость!

▣ (298) ▣ (119) ▣ (249) ▣ (183) ▣ (196) ▣ (389)

13

Огромный айсберг напоминает своими очертаниями яйцо. Отдалённо, но всё-таки. В какой-то момент оно даёт трещину: глыбы льда осыпаются, и в небо над кораблём взлетает инеистый дракон, обдающий всё вокруг обжигающим морозным дыханием...

Выбросьте ☒ или ☒ с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (100) ☐ (297) ☐ (167) ☒ (283) ☒ (195) ☒ (388)

14

Морозное утро казалось унылым, но спокойным. Ровно до тех самых пор, пока ледяной покров моря не взорвался, и огромные припорошенные снегом глыбы не пролетели мимо, едва не задев корабль. Сотрясая бивнями, исполинское ластоногое чудовище выскочило из промёрзших глубин, устремившись к вашему галеону.

Выбросьте \boxtimes с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

\square (296) \square (120) \square (366) \boxtimes (56) \boxtimes (194) \boxtimes (387)

15

Поначалу вы думаете, что высокое существо с густой шерстью всего лишь померещилось из-за бури. Но затем оно появляется снова в сопровождении нескольких таких же и группа снежных людей исчезает так же стремительно. И чего тут только не увидишь!

Бросьте игральную кость!

□ (101) □ (295) □ (168) □ (184) □ (193) □ (386)

16

Вонь, исходящая от свирепого великана, опережает его появление. Даже снежная завеса не может укрыть этого гиганта: разве что ветер будет дуть в противоположную сторону.

Укутанный накидку из мамонтовых и тюленьих шкур, он сотрясает огромной дубиной, подозрительно напоминающей отломанную корабельную мачту, и несётся навстречу вашему галеону. Развернув судно, вы командуете залп.

Выбросьте ☒, ☒ или ☒ с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (102) ☐ (294) ☐ (121) ☒ (250) ☒ (192) ☒ (385)

17

Исполин, сотканный из снега, льда и бури, вырастает на пути вашего корабля словно из ниоткуда. Стихийное создание, происки северных колдунов, он явно не питает нежных чувств к живым созданиям.

Выбросьте ☒ или ☒ с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (293) ☐ (169) ☐ (367) ☒ (284) ☒ (191) ☒ (384)

Поселение северных людей, носящих одежду из меха, разъезжающих на оленьих и собачьих упряжках и проживающих в ледяных домах, встречает вас насторожено. Тем не менее, вам удаётся пополнить здесь запасы и расспросить местных жителей о том, какие чудовища водятся в здешних местах.

Поскольку чужаки здесь редкость, браки между дальними родственниками распространены в подобных селениях. Из-за этого пришлых мужчин просят провести ночь с местными женщинами. Не то чтобы моряки были сильно против, но с этими странными людьми нужно держать ухо востро.

Бросьте игральную кость!

▣ (57) ▣ (292) ▣ (122) ▣ (103) ▣ (190) ▣ (383)

Моряки с норвежского холька рассказывают вам легенду про так называемых «хладнорождённых»: детей, которые рождаются у северных женщин и самок животных, зачинаясь просто от мороза: по слухам из таких детей вырастают снежные великаны, огромные волки и олени, и прочие дивные создания.

Некоторые из членов экипажа воспринимают эти рассказы всерьёз, а падре Сабатини плюётся, что всё это, – нелепые языческие сказки, пережиток давно минувшей эпохи.

Каких только чудес не бывает на свете? Но и это не повод безоговорочно верить всему подряд.

Бросьте игральную кость!

▣ (104) ▣ (105) ▣ (291) ▣ (170) ▣ (189) ▣ (382)



20

Медведь со снежно-белым мехом царственно восседает на мощной льдине. Ударом лапы он выбивает корабли из воды, и складывает их в кучу подле себя. Бедные китобои ничего не могли ему противопоставить. Но вы полны решимости подпалить его шкуру.

Выбросьте ☐, ☒ или ☓ с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (106) ☐ (290) ☐ (123) ☒ (368) ☒ (188) ☓ (381)

21

На пути вашего галеона встаёт ледяная стена, о которую тот едва не расшибается, не различив в белесой непроглядной буре. Тратить снаряды – жалко, прорубать интрепелями и баграми – долго и бесполезно, закладывать пороховой заряд – опасно, плыть в обход можно годами...

...Неизвестно, к чему привели бы ваши размышления, если бы в этот момент из мерзлоты не показался бы огромный морозный червь, проложивший за собой внушительных размеров тоннель...

Выбросьте ☒ или ☒ с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

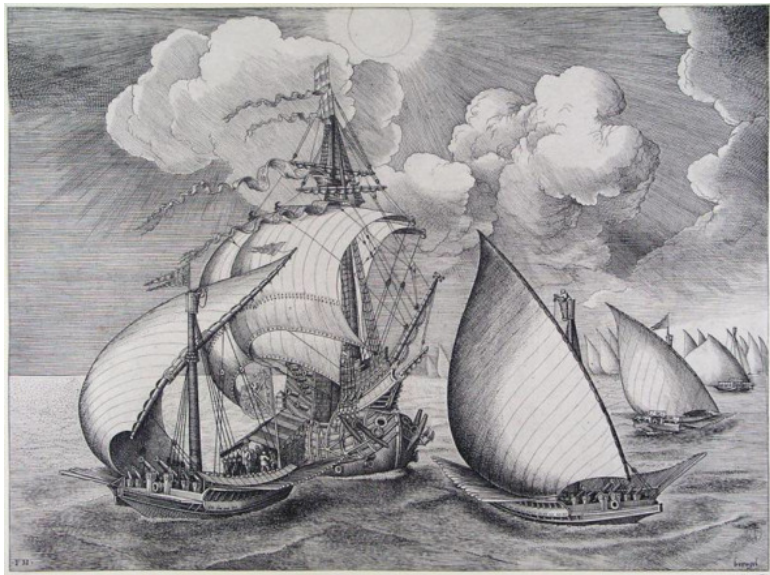
☐ (107) ☐ (289) ☐ (171) ☒ (251) ☒ (187) ☒ (380)

Падре Сабатини созывает экипаж корабля на общую молитву. Вера поддерживает вас и ваших людей в этом нелёгком плаванье. Жаль только, что не все матросы действительно уповают на помощь Всевышнего также как вы. Молитва без дел могла бы оказаться недостаточной, ведь у Божьей Воли должны быть и земные исполнители. Но без искренней молитвы, – любые ваши дела были бы тщетны.

Вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (124) ▣ (58) ▣ (285) ▣ (369) ▣ (186) ▣ (379)



Густобородые цверги идут в одной связке по снежным горам, умело орудуя альпенштоками. Конечно, эти интересные крошечные человечки вызывают у матросов определённый интерес. Сорваться с такой высоты, – дело нешуточное, риски высоки. Но сейчас вас куда больше занимают собственные проблемы.

Бросьте игральную кость!

□ (108) □ (288) □ (172) □ (125) □ (185) □ (378)

Очередное морозное утро в этот раз, образно выражаясь, выдалось жарким. Вы стали невольным свидетелем очередного столкновения датской и шведской флотилии. Вместо того чтобы помочь вам остановить царящие кругом хаос и безумие, эти люди предпочитают убивать друг друга, используя неразбериху смутного времени как шанс урвать свою выгоду.

Вам некогда увещевать их: работы непочатый край, и это только начало.

Бросьте игральную кость!

□ (287) □ (173) □ (126) □ (252) □ (184) □ (377)

Время от времени ледяные глыбы, сформировавшиеся с начала этой необычной зимы, оживают и поднимаются. Неестественные существа, отдалённо напоминающие своими очертаниями людей, бродят то здесь, то там, на пути вашего корабля.

Моряки то и дело крестятся, не горя желанием познакомиться с ледяным народом поближе. Вы и сами не против пальнуть по ним разок-другой, но пока с их стороны нет агрессии, – снаряды разумнее экономить, не провоцируя конфликт на пустом месте.

Бросьте игральную кость!

▣ (127) ▣ (174) ▣ (110) ▣ (286) ▣ (183) ▣ (376)

26

Вы огибали высокий айсберг, когда из засады появились быстроходные суда под стягами с изображением чёрного ворона, – традиционным символом норманнов, а впоследствии и обычных скандинавских пиратов. Датские секиры сменились на интрепели, луки на мушкетоны, а традиционные северные кнорры и драккары на оснащённые фальконетами канонерки. Но так ли это важно? Внешняя атрибутика не меняет сути явления.

Выбросьте ☒, ☒ или ☒ с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (109) ☐ (175) ☐ (128) ☒ (253) ☒ (182) ☒ (375)

Норвежская каррака подвергается нападению тролльвала. Чудовище зрелое и могучее. Его шкура настолько толстая, что даже северные морозы ему нипочём. Торговцы отстреливаются из своих вертлюжных пушек, но кажется, что это лишь злит чудовище.

Вы не можете оставаться в стороне, бросив бедолаг на растерзание гадкой твари.

Выбросьте ☒ или ☒ с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (112) ☐ (176) ☐ (59) ☐ (286) ☐ (181) ☐ (374)

В небольшом портовом городке царит тишина. Нет привычного оживления. Эти люди привычны к лютым морозам, но даже они признают, что на их веку не случилось зимы подобной этой.

Пополнив запасы, вы вскоре продолжаете путь.

Бросьте игральную кость!

▣ (113) ▣ (114) ▣ (177) ▣ (115) ▣ (180) ▣ (373)

В этот день вы долгое время не могли продолжить плавание по совершенно нелепой и дикой причине: якорь, спущенный накануне, намертво вмёрз, и пришлось организовывать работы по его извлечению, тратя драгоценное время. К счастью, всё обошлось и галеон продолжил свой путь.

Бросьте игральную кость!

▣ (129) ▣ (116) ▣ (178) ▣ (254) ▣ (179) ▣ (372)

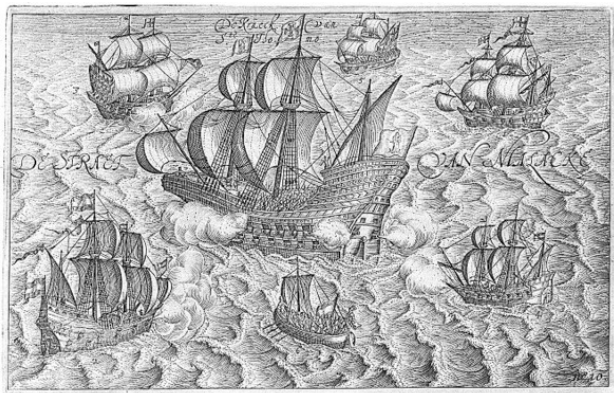
30

Навстречу вашему галеону движется каботажный барк. Вскоре корабли поравнялись и вы перекинулись с встреченным капитаном парой слов, обменявшись свежими слухами. Что ж, оказывается, не так уж всё плохо и безнадежно, как многим казалось на первый взгляд. Люди работают, борются с морозами, делают своё дело, жизнь потихонечку продолжается.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (116) ▣ (117) ▣ (118) ▣ (60) ▣ (178) ▣ (371)



31

Торговый шведский хольк, гружённый лесом и мехом, степенно движется в сопровождении нескольких боевых коггов, оснащённых мортирами, бомбардами и вертлюжными пушками.

Коротко поприветствовав шведов и сверив маршрут, вы вскоре движетесь дальше.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (130) ▣ (119) ▣ (120) ▣ (287) ▣ (177) ▣ (370)

На небольшом островке установлен датский блокгауз, а ледяных водах поблизости несут боевую вахту несколько блиндированных канонерок. Сначала вас проверяют, подозревая в пособничестве шведам. Времена сейчас и без того беспокойные, а лютые даже по северным меркам морозы только усугубляют раздражительность и недоверчивость местных жителей.

Всё это занимает некоторое время, но в итоге датская проверка не выявляет ничего подозрительного и прерванный путь благополучно продолжается.

Бросьте игральную кость!

▣ (121) ▣ (122) ▣ (123) ☒ (255) ☒ (176) ☒ (369)

Цейхвахтер Чезаре проводит очередные плановые учения канониров и кулевринёров. Айсберги разносятся только так. Это помогает не только поднять настроение, но и поддерживать экипаж в боевой форме. В северных морях скучать не приходится. Как, впрочем, и в любых других.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (124) ▣ (125) ▣ (131) ▣ (126) ▣ (175) ▣ (368)

На пути вашего корабля дрейфует безжизненный хольк, экипаж которого погиб от холода и голода. К вашему великому сожалению, это далеко не первое подобное судно, повстречавшееся с начала плавания. Что поделаться, жизнь продолжается: вы в ответе за свой корабль и собственный экипаж, и сделаете всё от вас зависящее, чтобы не допустить подобной развязки.

Бросьте игральную кость!

▣ (127) ▣ (128) ▣ (129) ▣ (130) ▣ (174) ▣ (367)

35

Норвежский торговый неф подвергся нападению тролль-вала! Грозное морское чудовище рвёт и мечет, сдирая обшивку с корабля. Несчастные моряки пытаются выбрасывать за борт тяжёлые бочки и сундуки, дуют в трубы и пытаются хоть как-то отвлечь кровожадное создание.

Что ж, это будет далеко не первый монстр из тех, от которых вы избавили северные моря...

Выбросьте ☒ или ☒ с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (131) ☐ (288) ☐ (256) ☐ (61) ☐ (173) ☒ (366)

Ваши люди находят в море бутылку с запиской следующего содержания: «Как жалко, что под Москвой не стоит сейчас какой-нибудь заклятый враг. Такие холода пропадают!».

Да уж, интересное наблюдение...

Бросьте игральную кость!

□ (132) □ (133) □ (285) □ (131) □ (172) □ (365)



Один из ваших матросов поведал другому:

– Вчера видел справа по борту пару резвящихся русалок, совершенно обнажённых.

– В такой холод?! Наверное, моржи?!

– Ну, одна – точно морж. А другая ничего так, симпатичная...

Бросьте игральную кость!

□ (134) □ (135) □ (136) ☒ (284) ☒ (171) ☒ (364)

Северные жители – народ суровый и, возможно, один из самых кровожадных в мире после индейцев Нового Света. Но если у ацтеков и им подобных жестокость связана не столько с реальной необходимостью, сколько с особенностями культуры, то здесь она скорее проистекает из суровых реалий жизни.

Этим людям необходимо выживать, ведя постоянную борьбу со стихией, прежде всего с холодом, при отсутствии традиционных топливных ресурсов и строительных материалов. Для того чтобы развести хотя бы скупой огонь они вынуждены выследить и убить осторожного зверя, а неудачный сезон охоты означает гибель от холода для всего поселения.

Подобные условия делают людей радикально прагматичными во всех сферах жизни, превращая в закоренелых циников. Мастера в охоте, изготовлении жилищ и одежды, – во всех своих делах они руководствуются исключительно целесообразностью для выживания. Разве что женщины, даже и в таких условиях, скупо украшают свои наряды бисером и меховыми аппликациями.

Со шкур убитых зверей тщательно соскабливается весь жир, а моча местных жителей хранится в специальных чанах для дубления шкур, поскольку другие способы обработки просто отсутствуют.

Шкурки птиц и мелких зверей давали обсасывать, освобождая от остатков мяса и жира, беззубым старикам, которые не могли случайно их прокусить и испортить и заодно становились сытыми с этого.

Одежда из птичьих, собачьих, тюленьих, лисьих и медвежьих шкур полезна при решении различных задач на суше, но когда идёт охота на кита или тролльвала, – мужчины одеваются в специальные водонепроницаемые комбинезоны из просушенных кишок и скобленной кожи. Такое облачение плотно затянуто у лодыжек, кистей, вокруг головы, надувается через трубочку на груди и позволяет мужчине-охотнику прыгнуть в воду, доплыть до зверя и добить его копьём, приступив к разделке прямо на плаву. Поэтому костюм называется «одеждой для прыжка».

Дома строят из всего, что есть под рукой. Зимние жилища состоят из кусков льда и снега, а летние – из костей кита, шкур, плавников и прочего, что получится раздобыть. Естественно, само расположение дома зависит от практических целей: близость к месту рыбалки, охоты и т. д.

Под зимний дом копают лаз, чтобы тепло дольше сохранялось. Когда стены слегка подтают, а потом подмёрзнут, они становятся прочнее.

В лампах жгут жир. Правильно разложенный мох горит не давая копоти в жильё. Над лампой вешают сосуд для растопки снега, а ещё выше – одежду на просушку.

Вы наблюдаете за бытом и нравами этих людей уже

не один месяц. Какие-то вещи вы узнали от соседствующих с ними датчан, что-то видели лично.

Кто-то из северных колдунов, ответственных за мировые заморозки и появление чудовищ с холодным дыханием, происходит из шаманов этих племён, кто-то из скандинавов. И союзников, и врагов нужно знать в лицо.

Бросьте игральную кость!

▣ (137) ▣ (138) ▣ (289) ▣ (257) ▣ (170) ▣ (363)

39

Охотники на маленьких кожанных лодках везут с собой мощную тушу тролльвала. Правда, по меркам тролльвалов он не такой уж и большой, но на фоне людей, – всё равно гигант. Сегодня в селении явно будет праздник!

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (139) ▣ (140) ▣ (132) ▣ (62) ▣ (169) ▣ (362)

По словам местных охотников, избороздивших на своих каяках все реки и острова, где-то здесь обитает Арнапкап-фаалук, «плохая женщина», которая скрывает нерпу и мешает добывать пропитание, если накликать на себя её гнев. Поэтому они хотят, чтобы вы вели себя в их водах тихо и почтительно.

Падре Сабатини в который уже раз плюётся от языческих поверий. Впрочем, даже он понимает, что портить отношения с аборигенами нежелательно.

Бросьте игральную кость!

▣ (141) ▣ (142) ▣ (143) ▣ (144) ▣ (168) ▣ (361)

41

Ваши люди вылавливают в море подмёрзшую бутылку с запиской следующего содержания: «Продам снег. Недорого».

Да, некоторым людям свойственно извлекать выгоду из всего...

Бросьте игральную кость!

□ (145) □ (146) □ (133) □ (290) □ (167) □ (360)

42

Норвежская каравелла подверглась нападению тролльва-
ла. Фальконеты извергают картечь и ядра, но этого мало чтоб
совладать с такой матёрой зверюгой, и вы приходите норвеж-
цам на помощь.

Выбросьте ☐, ☐ или ☐ с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (147) ☐ (148) ☐ (149) ☐ (258) ☐ (166) ☐ (359)

Встречный ветер, дошедший от идущего прямо на вас норвежского галеона, донёс удушающий запах трупного смрада и разложения. Полуистлевшее жуткое судно с изорванными в клочья парусами покрылось тиной и обросло ракушками, а члены экипажа лишь издали могли быть приняты за людей.

Утопыри! Матросы с некогда затонувшего корабля, поднявшиеся с моря чтобы нести смерть и страдание всему прекрасному и живому...

Выбросьте 🎲 с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +15 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

🎲 (150) 🎲 (151) 🎲 (134) 🎲 (63) 🎲 (165) 🎲 (358)

Старпом Олливер, лучший стрелок на вашем корабле, проводит очередные учения по стрельбе из абордажных пистолетов. Благо в море то и дело проплывают мелкие чудовища невообразимых форм и мастей, слишком разнообразные и редкие, чтобы каждое из них имело известное наименование. Разумеется, это малый вклад для борьбы со злыми чарами, но и то дело.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (152) ▣ (153) ▣ (154) ☒ (155) ☒ (164) ☒ (357)



45

Склонившись над лоцией, вы вносите некоторые поправки. Один из ранее открытых островов на деле оказался просто древним задремавшим тролльвалом, и теперь информацию придётся обновить. Что поделать, такое бывает сплошь и рядом.

Бросьте игральную кость!

▣ (156) ▣ (157) ▣ (158) ▣ (185) ▣ (163) ▣ (356)

Морской змей преследовал ваш корабль, быть может, чуть больше недели. Теоретически, вы могли развернуться и дать ему бой, но понимали, что это сражение вышло бы слишком рискованным. В какой-то момент чудовищу надоело и оно прекратило преследование.

Победа, среди всего прочего, иногда заключается в уклонении от бессмысленного боя.

Бросьте игральную кость!

▣ (159) ▣ (135) ▣ (291) ▣ (64) ▣ (162) ▣ (355)

Очередная миграция тролльвалов проложила новый путь через ледники. Кто бы мог подумать, что даже эти твари иногда бывают полезными?

Бросьте игральную кость!

□ (160) □ (161) □ (162) □ (259) □ (161) □ (354)

48

На корабле развязалась драка. В итоге победителями не стали ни тот, ни другой драчуны: шпицрутены прописали от дурасти обоим, равно как их подстрекателям.

Без порядка на море никак.

Бросьте игральную кость!

□ (163) □ (164) □ (136) □ (165) □ (160) □ (353)

Огромная амфиштера крушила в ночном небе возле ва-шего корабля, то и дело держа народ в страхе и волнении. Спустя некоторое время она спикировала к морю, подняла страшный брызг и скрылась под воду. Время шло, но ничего не происходило. Наверное, чудовище выбрало цель попроще и повкуснее.

Ну вот и славно.

Бросьте игральную кость!

□ (166) □ (167) □ (168) □ (65) □ (159) □ (352)

50

Вам повстречался шведский галеон, терпящий крушение после битвы с тролльвалом. Экипаж сумел отбиться от чудовища, но судно получило серьёзные повреждения. Пришлось собирать уцелевших, делать крюк, высаживать пострадавших в ближайшем порту, но это того стоило.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (169) ▣ (170) ▣ (171) ▣ (292) ▣ (158) ▣ (351)

51

В этот день корабль угодил в шторм. К счастью, ничего ужасного не случилось, но погода в последнее время стоит неважная.

Бросьте игральную кость!

□ (172) □ (137) □ (260) □ (186) □ (157) □ (350)

52

Появившись из засады, пиратская пинка стремительно и дерзко идёт на сближение к вашему галеону, громяхая вертлюжными пушками, аркебузами и мушкетами.

Что ж, они сами напросились...

Выбросьте ☐, ☐ или ☐ с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (173) ☐ (174) ☐ (175) ☐ (66) ☐ (156) ☐ (349)

Самка тролльвала кормит сосцами своих детёнышей. Сначала вы хотели скомандовать залп, но затем, – передумали и велели идти дальше. Своим людям вы объяснили, что одного залпа может быть мало, разъярённая мать, защищающая своих детёнышей, бывает намного опаснее крупного матёрого самца, да и «малые детки» сопоставимы по своим размерам с небольшими судами.

На самом же деле это просто показалось вам неправильным, пусть даже подобная возможность разом избавиться от оравы чудовищ, которые вырастут начав топить корабли и жрать мореходов, может больше не представиться.

Бросьте игральную кость!

▣ (176) ▣ (177) ▣ (138) ▣ (178) ▣ (155) ▣ (348)

Аборигены заснеженных островов заявляют, что колдунам не нравится появление вашего корабля в их водах. Духи говорили им, что сюда приплывёт белый человек, который положит конец Великой Зиме. И для борьбы с этим человеком они создают так называемых «тупилаков»: отвратительных химерических чудовищ, собранных из частей тел различных животных, частей тел убитых детей и различного подручного мусора. Колдун ритуально совокупляется с созданным чудовищем и посылает его убить человека, против которого такая тварь создавалась.

Члены экипажа плюются с омерзением. Вы что-то уже слышали о подобных вещах ранее, но думали, что это сказки. Как бы там ни было, с Божьей Помощью вы преодолете и не такое.

Бросьте игральную кость!

▣ (179) ▣ (180) ▣ (293) ▣ (67) ▣ (154) ▣ (347)

Вблизи норвежского порта наблюдается много промысловых и торговых судов. На брандсвахте стоит блиндированный хольк с несколькими канонерками. Несмотря на морозы, здесь кипит жизнь, и это не может не радовать.

Вы получаете +1 пункт Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (181) ▣ (182) ▣ (139) ▣ (183) ▣ (153) ▣ (346)



Мимо вашего галеона проходит ганзейская торговая эскадра. Даже в условиях жуткой мерзлоты купцы не упустят своё, пусть и без привычного размаха.

Вы подумываете о том, не сменить ли позднее профессию на более спокойную. Впрочем, вы это не всерьёз.

Бросьте игральную кость!

▣ (184) ▣ (185) ▣ (261) ▣ (68) ▣ (152) ▣ (345)

Морская служба – это не романтика. Не живописный прибой с захватывающим закатом. Это суровые и жуткие будни.

Во флот насильно вербуют случайных людей с улицы, начиная с безусых мальчишек и заканчивая стариками преклонного возраста. При этом на практике никто не соблюдает даже минимально предписанных формальностей. Чаще всего либо подбирают пьяных, либо избивают случайных прохожих и волокут на корабль. После этого человек становится служащим флота, и законы гражданских судов на него не распространяются.

Теоретически врач может отбраковать завербованного человека, но на практике это бывает крайне редко.

Критерии отбора минимальны: человеку достаточно иметь руки и ноги, а всему остальному он должен обучиться в процессе. Если, конечно, сумеет, поскольку работа тяжёлая, опасная, приводящая к инвалидности или смерти от несчастного случая и отвратительных условий. При этом на службу берут бессрочно, до тех пор пока человек не умрёт, не покалечится, или не будет списан (например, если война завершится и военное судно снимут с учёта).

Помимо этого на флот набирают преступников, предлагая службу во флоте в качестве альтернативы виселице. И есть бедолаги, которые находятся в таких ужасных условиях, что

идут служить добровольно: на первых порах им чуть легче, но не намного, – выдают наперёд плату на пару месяцев вперёд, и обязательство приобрести ряд вещей, необходимых в морском деле.

Поскольку подобные люди не отличаются особым желанием и умением работать на корабле, для поддержания дисциплины приходится применять суровые наказания, что также увечит людей и вызывает их ненависть, делая и без того не сладкую жизнь и вовсе ужасной. Даже если какой-то умник притворится умершим, его тело зашьют в парусину, а последний «мертвецкий» шов пропустят через нос, чтобы убедиться, что это покойник, а не хитрец.

Пока моряки не докажут свою лояльность, им запрещено сходить на сушу и принимать на борт родственников и «подружек» без разрешения капитана.

Впрочем, во многих флотах отношение даже к военным матросам поистине скотское, – толстосумы желают, чтоб простые люди жертвовали здоровьем и жизнью за гроши, надрываясь и страдая.

Естественно, что рано или поздно многие из подобных людей поднимают восстания, захватывают корабли и подаются в пираты, потому что их выбор невелик: либо они просто умрут, работая на чужого дядю, который обращается с ними как с животными, либо они перед этим хотя бы попытаются добиться более сносной жизни.

В их команды часто подаются беглые каторжники, а также

рабы, которые массово мрут от изнуряющих работ и плохого обращения: эти люди тоже не питают особых симпатий к официальным властям, зато умеют сражаться и убивать, а пара лишних рук на борту никогда не помешают.

Поэтому вам приходится держать ухо востро, наблюдая за всеми, кого набрали вам в экипаж. Авторитет капитана, – это совсем не то же самое, что дворянский титул: его необходимо поддерживать всеми силами, если хочется выжить. Ничего больше, и ничего меньше.

Бросьте игральную кость!

□ (186) □ (187) □ (294) □ (188) □ (151) □ (344)

На вашем пути встречается шведский полакр. По словам капитана, дела в торговле сейчас идут не ахти. Оно и понятно: в такие морозы немногие решаются отправиться так далеко от родных мест. Даже для опытных капитанов такое путешествие может быть равносильно самоубийству. Но всё-таки нужда не спрашивает мнения человека, к которому является.

Убытки страшные, но мало того – идут войны, усугубляющиеся погодной аномалией. Что поделать, такова жизнь.

Бросьте игральную кость!

▣ (188) ▣ (189) ▣ (140) ▣ (187) ▣ (150) ▣ (343)

Навстречу вам движется эскадра торговых каракк в сопровождении легковооружённых боевых коггов, оснащённых барсами¹ и фальконетами. Что ж, всё ж лучше, чем никакой охраны вообще. Пиратскую мелочь, орудующую на парусно-гребных судах в прибрежных водах это, может быть, и отпугнёт, но против кораблей регулярного флота не продержится.

Впрочем, это не ваше дело.

Бросьте игральную кость!

▣ (190) ▣ (191) ▣ (192) ☒ (193) ☒ (149) ☒ (342)

¹ Старинные морские пушки.



Капитаном норвежской каравеллы, перевозящей груз соли и сельди, оказывается ваш хороший знакомый. Вы тепло пообщались, вспоминая старые добрые времена, но от предложения пропустить «по-маленькой» пришлось деликатно отказаться: не хватало ещё, чтобы вы снова взялись за старое...

К сожалению, дела не ждут. Попрошавшись с норвежцем, вы продолжили выполнять королевское поручение.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (194) ▣ (195) ▣ (196) ▣ (197) ▣ (148) ▣ (341)

Гружёный ост-индец едва не налетел на айсберг. Судами подобного рода достаточно сложно управлять: они сильно зависят от течений и ветра, но при этом не могут плыть при встречном ветре или идти круто по ветру и почти не контролируются людьми. В шторм на такой посудине можно за просто погибнуть, а штиль – угодить на мель, или налететь на риф.

Впрочем, в этой части света ост-индцы встречаются редко: у Швеции их почти что и нет, а у Дании их мало.

Бросьте игральную кость!

▣ (198) ▣ (141) ▣ (262) ▣ (69) ▣ (147) ▣ (340)

62

На корабле снова вспыхнул мятеж. Народ давно уже был на взводе и ищет виноватого в вашем лице. Что ж, шпицрутенами тут уже не отделаться: как минимум, кого-то придётся вздёрнуть на рее.

Выбросьте ☐, ☒ или ☓ с трёх попыток!

Если удалось, путешествие продолжается!

Бросьте игральную кость!

☐ (19) ☐ (199) ☐ (295) ☐ (200) ☐ (146) ☓ (339)

63

Датский и шведский буэры ведут активную артиллерийскую дуэль. Вы осмотрительно обходите их стороной, не желая вступать в чужие конфликты.

Больше всего вам не нравится, когда между собой сражаются те, кому вы в принципе симпатизируете.

Бросьте игральную кость!

▣ (201) ▣ (20) ▣ (202) ▣ (203) ▣ (145) ▣ (338)

Мохнатый слоняка дрейфует на белой огромной льдине: достаточно большой и прочной, чтобы выдержать вес такой махины. Чего здесь только не увидишь. Быть может, этот слонёнок ищет маму? Что ж, остаётся лишь искренне пожелать ему, чтобы она нашлась.

Бросьте игральную кость!

□ (204) □ (4) ▣ (205) ▤ (206) ▥ (144) ▦ (337)



Огромный великан старается отогреться, разведя огромный костёр. Невооружённым взглядом заметно, что материалом для растопки костра стали корабли незадачливых мореплавателей.

Что ж, гиганта можно если не простить или оправдать, то хотя бы понять, – он замёрз и борется всеми доступными способами за свою жизнь.

Аналогичным образом можно понять и вас, когда вы, в свою очередь, не желаете отдавать собственный галеон ему на растопку.

Выбросьте \boxtimes с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

\boxtimes (296) \boxtimes (263) \boxtimes (188) \boxtimes (70) \boxtimes (143) \boxtimes (336)

Спикировав с заснеженных высот, свирепая и огромная виверна пронеслась мимо мачт, едва не зацепив марсовых стрелков. Вскоре она пошла на очередной заход, но ваши люди уже были готовы.

Выбросьте ☒ или ☒ с двух попыток!

Если удалось, вы получаете +10 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

☐ (207) ☐ (208) ☐ (209) ☒ (21) ☒ (142) ☒ (335)

Шведская каррака неторопливо и мирно шла чуть поодаль от вас, как вдруг появившийся прямо под ней тролльвал мощным ударом расколол её надвое. Вскоре внимание монстра привлёк и ваш галеон.

Выбросьте Ⓜ с одной попытки!

Если удалось, вы получаете +25 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

Ⓜ (211) Ⓜ (1) Ⓜ (212) Ⓜ (210) Ⓜ (141) Ⓜ (334)

68

Одномачтовый буер, переделанный из торгового судна в пиратское, появляется из-за айсберга, открывая без долгих разговоров огонь из всех орудий.

С голой пяткой против галеона?! Ну что за самонадеянные выскочки?!

Выбросьте \square , \square или \square с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

\square (213) \square (214) \square (215) \square (264) \square (140) \square (333)

Норвежский буэр напоролся на айсберг и терпел крушение. К счастью для экипажа корабля, ваш галеон проходил мимо и пострадавшим была оказана своевременная помощь.

Вы получаете +5 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

▣ (216) ▣ (217) ▣ (218) ▣ (219) ▣ (139) ▣ (332)



70

Датский ост-индец отстреливается от шведского капера. Судя по всему, у последнего не получится разжиться призом в этот раз.

Сохраняя нейтралитет, вы обходите сражающихся стороной.

Бросьте игральную кость!

▣ (220) ▣ (221) ▣ (222) ▣ (223) ▣ (138) ▣ (331)

71

Хейна, огромный морской боров, не даёт прохода торговым судам. Настало время положить конец его зверствам...

Выбросьте два раза 🎲 с трёх попыток!

Если удалось, вы получаете +20 пунктов Тепла!

Бросьте игральную кость!

🎲 (224) 🎲 (225) 🎲 (265) 🎲 (50) 🎲 (137) 🎲 (330)

Огромная воронка затягивает в себя всё живое и неживое, будь то ледяные глыбы, айсберги, корабли или даже тролльвалы.

Придётся попотеть, чтобы вырваться из смертельной западни...

Выбросьте 🎲 с одной попытки!

Если удалось, ваше приключение продолжается!

Бросьте игральную кость!

🎲 (226) 🎲 (227) 🎲 (228) 🎲 (229) 🎲 (136) 🎲 (329)

73

Торговая эскадра ганзейских коггов осторожно обходит высокий айсберг. Вы следуете их примеру.

Бросьте игральную кость!

□ (230) □ (231) □ (143) □ (266) □ (135) □ (328)

Навстречу вам идёт флотилия знаменитого Союза Пяти Портов: древнейшему морскому образованию Англии, существовавшему ещё до прихода норманнов. В своё время Англия не обладала своим собственным флотом, и для отражения набегов датчан королю потребовался военно-морской флот: пять портов объединились в союз и предложили королю свои услуги, в обмен выпросив для себя многочисленные привилегии, – такие, как право взимать таможенные пошлины, грабить выбитые на берег суда и так далее. Лорд-Протектор Союза Пяти Портов (к которому позднее присоединились другие порты, а также значительные области Англии) стал одним из сильнейших феодалов Англии, в силу своей высокой независимости от короны.

Впрочем, всему когда-то приходит конец. Со временем в Англии сформировался собственный военно-морской флот, такие города, как Портсмут и Бристоль, стали производить собственные флотилии, превосходившие по своим возможностям объединённые силы Союза Пяти Портов, а многие порты обеднели и стали малополезными.

Но, несмотря на то, что король урезал многие привилегии, а монополии пришёл конец, Союз всё ещё существует.

Бросьте игральную кость!

□ (297) □ (232) □ (233) □ (72) □ (134) □ (327)



Остановившись на время в порту, вы замечаете там струги, прибывшие с товарами из самой Московии. Да, русские купцы – смелые люди, привычные к суровым морозам.

Их корабли в большей степени предназначены для путешествий по рекам, чем для морских странствий, и многое переняли от скандинавов.

Поскольку в Московии до сих пор не существует своего полноценного военно-морского флота, не считая парусно-вёсельных плоскодонок для защиты речных путей от разбойников, Ивану Грозному пришлось нанимать зарубежных каперов для борьбы со шведами и поляками.

После Реформации по Европе прошла череда многочисленных войн, в результате чего Ливонский Орден значительно ослаб и его многочисленные соседи уже имели виды на его земли, но на деле всё вышло сложнее. Эстонский герцог Магнус был вассалом Ивана Грозного, а Орден был обязан платить Московии «юрьевскую дань» за владение городом Юрьевым, основанным ещё Ярославом Мудрым, но на практике ливонцы не выплачивали дань уже тридцать лет, при этом выстраивая антимосковскую политику.

Всё началось с того, как ливонцы начали из принадлежащей им Нарвы артиллерийский обстрел крепости Ивангорода. Небольшой отряд Алексея Басманова взял штурмом ли-

вонскую твердыню. Позднее была взята и Нарва, а затем – вся территория Ордена, что разозлило другие страны, претендовавшие на эти территории.

В итоге началась война Московии против Польши и Швеции, которая на тот момент, по тем или иным причинам, уже была в конфликте с другими скандинавскими странами и воевала с Данией.

Приказом царя в Нарве были созданы склады и причалы, – в торговый город хлынули корабли со всего мира. Но шведы и поляки не желали лишаться монополии на торговлю с москвитами, поэтому начали грабить корабли торговцев, блокируя порт, чем вынудили Ивана Грозного прибегнуть к услугам каперов-иностранцев.

Первым адмиралом русского флота (во всяком случае, официально себя так именовавшим) стал датский авантюрист Карстен Роде, – уроженец Дитмаршена, в прошлом купец и судовладелец. Ещё до этого он был капером на службе у датского короля Фердинанда II и торговал с немецким городом Любеком.

Согласно договору «царскому атаману» обязаны были оказывать содействие во всех русских портах, относясь с высокими почестями, а в случае необходимости – выкупать или иным способом вызволять из плена. В свою очередь капитан Роде обязывался нападать на шведские и польские корабли, а также на любых торговцев, ведущих какие-либо дела с врагами, даже если их корабли принадлежали к офици-

ально нейтральным державам.

Экипаж, набранный Роде, частично состоял из европейских наёмников и авантюристов (например, норвежцев), частично из русских поморов, пушкарей и стрельцов. Они не имели права на часть с добычи, но получали фиксированное жалование, а капитан обязывался продавать захваченные корабли и товары только в русских портах, оставляя за собой право на десятую долю с добычи – впрочем, своё слово авантюрист не сдержал, не только продавая корабли на сторону, но даже начав грабить своих соотечественников-датчан.

Изначально Роде выдали пинк, снабдив его несколькими чугунными пушками, барсами и пищалями, после чего капер захватил пару буэров и флейт, вскоре ставший флагманом новообразованной, но достаточно успешной эскадры.

Авантюрист был успешен в своих действиях против шведов и поляков, заработав их ненависть и определённую репутацию, но по-сути ему, как и его товарищам-норвежцам, не было принципиально, кого грабить. И если до поры до времени датчане относились к его поведению с симпатией, поскольку капер продавал им захваченное в обход соглашений с Иваном Грозным, то после того как Роде начал грабить датчан, – его как-то раз просто приняли в порт, а после арестовали.

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.