

Pyrir

Одиссея второго капитана Блада

книга-игра



Версия текста: 8

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Внешность

- Блондин
- Брюнет с серьгой
- Шатен с сединой

Добыча(корабли)

- Джонка
- Бриг
- Шхуна(двухмачтовая)
- Фрегат
- Галеон
- Барк
- Шхуна(трехмачтовая)
- Шхуна(четырёхмачтовая)
- Военный корабль

Страна противника

- Англия
- Франция
- Испания
- Голландия
- Португалия
- Китай

Залп

- Ядра
- Картечь
- Книпеля

метки

- Приз
- Легендарный счастливчик
- Любовь Маргариты Луци
- Карма
- Обещание

Усиления

- Команда
- Кулеврина
- Паруса

Пол

- Мальчик
- Девочка

Ответный огонь

- Книпель
- Ядро
- Картечь

Дистанция залпа противника

- 150
- 100
- 50

События победы

- Позолоченная шпага
- Серебряный кинжал
- Ладанка
- Двуствольный пистолет
- Запечатанный конверт
- Патент
- Спутница
- Дворянин

Спутница

- Мирабела
- Мэй Вин Чун
- Дженни
- Грета
- Мария
- Элен
- Маргарита

Параметры корабля

Матросы: 86
Носовые орудия: 1
Нижняя орудийная палуба: 20
Средняя орудийная палуба: 8
Верхняя орудийная палуба:
Кормовые орудия: 1
Скорость: 10
Повреждения корпуса:
Повреждения такелажа:
Текущая скорость:

Параметры противника

Команда:
Носовые орудия:
Нижняя орудийная палуба:
Верхняя орудийная палуба:
Средняя орудийная палуба:
Кормовые орудия:
Скорость:
Повреждение такелажа:
Повреждения корпуса:
Текущая скорость:

Счетчики

Разность скорости:
Победы:
Повреждения такелажа противника:
Повреждения корпуса противника:
Потери матросов противника:
Повреждения такелажа:
Повреждение корпуса:
Потери матросов:
Пушки противника:
Пушки:
Потеря скорости:
Потеря скорости противника:
Анекдот:
Картина:

Дворянин

- Идальго Рауль
- де Блитье
- Жозе Фернандес
- Фа Минь
- Сэр Джон
- ван Бомель

Рандомайзеры

д6: 6
д12: 12
д20: 20

Параметры капитана

Харизма: 50
Сбережения:

делители

2: 2
4: 4
100: 100

Трофеи

Трофей: 1

Симпатии

Симпатия Маргариты: ____

Посещение: ____

Дополнительные условия

В зависимости от текущей ситуации на любом из параграфов могут быть доступны следующие действия:

○ Если в наличии 100 «Параметры капитана/Харизма», но отсутствует «метки/Легендарный счастливец»: **Вы достигли обожания среди своих подчиненных**, ✎ получено достижение «Легендарный счастливец», ✓«Легендарный счастливец»

1

Тело бывшего капитана болтается на бушприте, трех младших офицеров скормили акулам, а вас выбрали капитаном.

○ **Вот это поворот!**, ✎ ✓«Мальчик» — (32)

2

Самое доступное приключение - это, естественно, пьянка! Дорогих ресторанов тут сроду не предвидится, зато можно оплатить вечер всей команды всего за 50 золотых!

○ Если в наличии 50 «Параметры капитана/Сбережения»: **Оплатить общий банкет!**, ✎ «Сбережения» -50, добавить к «Харизма» случайное число от 1 до «дб» — (26)

○ Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения»: **Просто посидеть за общим столом, послушать анекдоты**, ✎ «Сбережения» -1, добавить к «Анекдот» случайное число от 1 до «д20» — (78)

3

4

5

Судя по всему, на палубе, девушка особо не сопротивлялась только из-за того, что не хотела оставаться среди толпы. Попав в каюту, она вначале попыталась захлопнуть перед вами дверь, а когда не успела, забилась в самый дальний угол, между шкафом и сундуком, схватила со стола шомпол, который вы там оставили перед боем, и с криком:

- Не подходи!!! - выставила его перед собой.

- **Ладно, не подхожу! - закрыть девушку и подняться наверх, решить более важные дела,**  «Симпатия Маргариты» +1 — (56)

- **Ладно тебе, цаца, сейчас маленько повеселимся, и я уйду! - попытаться ее потискать** — (61)

6



Пока вы побираетесь, девушка лежит, мечтательно глядя в потолок...

Пора возвращаться — (94)

7



Пока вы собираетесь, сегодняшняя девица, закутавшись в покрывало, дремет. Удивительна ее скромная поза - при том, как нескромно было ее поведение ночью...

Пора на корабль — (94)

8



В холле заведения вас встречает довольно молодая дама:

- Мадам Дестер, к вашим услугам, капитан Блад, - представляется она.

- Вы знаете меня?

- Ваши дела известны всем в нашем городе, капитан,- загадочно говорит она. - Желаете приобщиться к удовольствиям, предоставляемым у нас? Можете выбрать любую из свободных девочек, это будет стоить 150 реалов.

Если отмечено «метки/Обещание»: - Впрочем... - мадам бросает на вас задумчивый взгляд. - Вы обещали зайти к Лианне... Она вас ждет, если хотите... Даже согласилась принимать вас за 100 реалов.

Хм... Да я так, чисто поинтересоваться — (94)

○ Если в наличии 150 «Параметры капитана/Сбережения»: **Естественно! Я же не просто так пришел!**, ✎ «Картина» +1, «Сбережения» -150, «Харизма» +1 — (51)

○ **А если я уже выбрал? И хочу, чтобы услуги предоставили вы, Мадам Дестер?! — (44)**

○ Если отмечено «метки/Обещание», в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения»: **Зайду к Лианне**, ✎ «Сбережения» -100, «Харизма» +2 — (39)

9

В ответ на ваш выстрел, корабль противника тоже стреляет!

○ Если отмечено «Ответный огонь/Книпель», отмечено «Добыча (корабли) /Галеон»: **Книпеля противника рвут остнастку!**, ✎ добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «дб» — (42)

○ Если отмечено «Ответный огонь/Книпель», отмечено «Добыча (корабли) /Фрегат»: **Книпеля противника рвут остнастку!**, ✎ добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «дб» — (42)

○ Если отмечено «Ответный огонь/Книпель», но отсутствуют «Добыча (корабли) /Фрегат» или «Добыча (корабли) /Галеон»: **Книпель противника рвет остнастку!**, ✎ добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «дб» — (42)

○ Если отмечено «Ответный огонь/Ядро», отмечено «Добыча (корабли) /Галеон»: **Ядра противника бьют в корпус корабля!**, ✎ добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «дб» — (42)

○ Если отмечено «Ответный огонь/Ядро», отмечено «Добыча (корабли) /Фрегат»: **Ядра противника бьют в корпус корабля!**, ✎ добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «дб» — (42)

○ Если отмечено «Ответный огонь/Ядро», но отсутствуют «Добыча (корабли) /Галеон» или «Добыча (корабли) /Фрегат»: **Ядро противника бьет в корпус корабля!**, ✎ добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «дб» — (42)

○ Если отмечено «Ответный огонь/Картечь», отмечено «Добыча (корабли) /Галеон»: **Картечь противника бьет по скопившимся на палубе людям!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб» — (42)

○ Если отмечено «Ответный огонь/Картечь», отмечено «Добыча (корабли) /Фрегат»: **Картечь противника бьет по скопившимся на палубе людям!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб» — (42)

○ Если отмечено «Ответный огонь/Картечь», но отсутствуют «Добыча (корабли) /Галеон» или «Добыча (корабли) /Фрегат»: **Картечь противника бьет по скопившимся на палубе людям!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб» — (42)

10

На ремонт придется раскошелиться не только команде, но и вам. Ремонт одной единицы повреждений корпуса стоит для вас 1 реал.

Вернуться на корабль — (94)

Если в наличии 500 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 500 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -500, «Повреждения корпуса» -500 — **(17)**

Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 100 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 100 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -100, «Повреждения корпуса» -100 — **(17)**

Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 10 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -10, «Повреждения корпуса» -10 — **(17)**

Если в наличии 1 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 1 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 1 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -1, «Повреждения корпуса» -1 — **(17)**

11

12

К сожалению, карты сокровищ у вас нет!

Как только появится - тогда и будем искать!

В порт — (94)



Девушка устало дремет, пока вы собираете вещи...

○ **Пора в порт** — (94)



Осторожно постучавшись в каюту, вы говорите:

- Миледи, можно войти?

Из-за двери раздается надменное:

- Входите!

Отперев дверь, вы объясняете девушке, все еще вооруженной шомполом, что ничего плохого вы с ней не сделаете, все, что вам надо - это вернуть себе возможность спать в каюте... Нет, нет, сама она при этом может, конечно, отправляться куда угодно, но на корабле не так много кают: у вас, боцмана, старпома и квартермейстера. Матросский кубрик еще есть, но туда ей лучше не соваться.

Поморщив очаровательный носик, девушка соглашается, что пока, она, пожалуй, останется тут. А вы можете идти в любую другую каюту и потеснить кого-то из офицеров.

○ Если отсутствует 10 «Симпатии/Симпатия Маргариты»: **Пойти к офицерам — (66)**

○ Если в наличии 10 «Симпатии/Симпатия Маргариты»: **Предложить как-то договориться — (76)**

15

16

Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости»: Вы постепенно настигаете добычу.

Если отсутствует 1 «Счетчики/Разность скорости»: Добыча, которую вы уже считали своей, не только не приближается, но и удаляется!

○ Если отсутствуют 1 «Счетчики/Разность скорости», «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Ну что же, на этот раз не получилось!**, ✎ вычесть из «Харизма» случайное число от 1 до «дб» — (71)

○ Если отмечено «Усиления/Паруса», но отсутствуют 1 «Счетчики/Разность скорости», «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Боцман!!! Какого леща вы покупали новую парусину? Вот так вот волны хватать за кормой этой галоши?!**, ✎ добавить к «Харизма» случайное число от 1 до «дб», ✕ «Паруса» — (63)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Англия», но отсутствует «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает английский флаг**, ✎ «Нижняя орудийная палуба» +10 — (58)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Испания», но отсутствует «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает испанский флаг**, ✎ «Команда» +30 — (58)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Франция», но отсутствует «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает французский флаг**, ✎ «Харизма» +3 — (58)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Голландия», но отсутствует «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает голландский флаг**, ✎ «Харизма» -3 — (58)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Португалия», но отсутствует «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает португальский флаг**, ✎ «Кормовые орудия» +5 — (58)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Китай», но отсутствует «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает китайский флаг**, ✎ «Команда» +50 — (58)

○ Если отмечено «Страна противника/Англия», отмечено «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает английский флаг**, ✎ «Нижняя орудийная палуба» +10 — (58)

○ Если отмечено «Страна противника/Испания», отмечено «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает испанский флаг**,  «Команда» +30 — (58)

○ Если отмечено «Страна противника/Франция», отмечено «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает французский флаг**,  «Харизма» +3 — (58)

○ Если отмечено «Страна противника/Голландия», отмечено «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает голландский флаг**,  «Харизма» -3 — (58)

○ Если отмечено «Страна противника/Португалия», отмечено «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает португальский флаг**,  «Кормовые орудия» +5 — (58)

○ Если отмечено «Страна противника/Китай», отмечено «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Корабль, видя, что вы приближаетесь, поднимает китайский флаг**,  «Команда» +50 — (58)

17

На ремонт придется раскошелиться не только команде, но и вам. Ремонт одной единицы повреждений такелажа стоит для вас 1 реал.

○ **Вернуться на корабль** — (94)

○ Если в наличии 500 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 500 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -500, «Повреждения корпуса» -500 — (10)

○ Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 100 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 100 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -100, «Повреждения корпуса» -100 — (10)

○ Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 10 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -10, «Повреждения корпуса» -10 — (10)

○ Если в наличии 1 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 1 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 1 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -1, «Повреждения корпуса» -1 — (10)

18

В тот день вы действовали четко и решительно. Собрали все свои сбережения. Договорились о двух местах на корабле, отправляющемся в Америку. Зашли к старпому и сказали, что отныне он капитан.

Немного выпили на удачу. Обсудили планы. Еще выпили.

Наконец, забрали Маргариту и погрузились на корабль.

У нее в глазах стояли слезы, когда она покидала Белтонг. А вам было все равно. Главное - она с вами.

В каюте Маргарита показала вам, что качка может придать разнообразие даже самой пуританской позе, дальше...

Если отсутствует 90 «Параметры капитана/Харизма»: **Дальше была сама жизнь... — (65)**

19

На ремонт придется раскошелиться не только команде, но и вам. Ремонт одной единицы повреждений такелажа стоит для вас 1 реал.

Вернуться на корабль — (94)

Если в наличии 500 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **Починить 500 повреждений такелажа**,  «Сбережения» -500, «Повреждения такелажа» -500 — **(91)**

Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 100 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **Починить 100 повреждений такелажа**,  «Сбережения» -100, «Повреждения такелажа» -100 — **(91)**

Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **Починить 10 повреждений такелажа**,  «Сбережения» -10, «Повреждения такелажа» -10 — **(91)**

Если в наличии 1 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 1 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **Починить 1 повреждений такелажа**,  «Сбережения» -1, «Повреждения такелажа» -1 — **(91)**

20

Видя, что в бою осталась горстка людей, вы прыгаете им на помощь, размахивая палашом и выстрелив из пистолета.

Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда»: **Колоть!**,  вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб» — **(74)**

Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Сдаются!!! Они сдаются!!! — (29)**

○ Если отсутствует 1 «Параметры корабля/Матросы»: **Вы остаетесь в одиночестве** — (79)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Позолоченная шпага»: **Колоть! Рубить!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Команда» количество «дб» — (74)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Позолоченная шпага», отмечено «События победы/Двуствольный пистолет»: **Колоть! Рубить! Стрелять!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Команда» количество «дб», отнять от «Команда» количество «дб» — (74)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Двуствольный пистолет»: **Колоть! Рубить!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Команда» количество «дб» — (74)

21



Маргарита благосклонно смотрит на вас. С тех пор, как вы поселили ее в домике в порту, под охраной десятка своих парней, все чаще вы ловите себя на мысли, что многое отдали бы ради того, чтобы остаться с ней навсегда, и за то, чтобы она полюбила вас.

✎ вычесть из «Харизма» случайное число от 1 до «дб»

○ Если отмечено «События победы/Ладанка»: **Подарить ей ладанку**, ✎ X«Ладанка», «Симпатия Маргариты» +5 — (27)

○ Если отмечено «События победы/Двуствольный пистолет»: **Подарить ей пистолет**, ✎ X«Двуствольный пистолет», «Симпатия Маргариты» +5 — (27)

○ Если отмечено «События победы/Позолоченная шпага»: **Подарить ей шпагу**, ✎ X«Позолоченная шпага», «Симпатия Маргариты» +5 — (27)

○ Если отмечено «События победы/Серебряный кинжал»: **Подарить ей кинжал**, ✎ X«Серебряный кинжал», «Симпатия Маргариты» +4 — (27)

○ Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения»: **Сделать подарок за 100 реалов**, ✎ «Сбережения» -100, «Симпатия Маргариты» +5 — (27)

○ Поздороваться и уйти — (94)

22

Наконец, видя, что их заметили, боцман выходит вперед.

- Мы тут немного побалакали с ребятами...

○ Если в наличии ровно 3 «Трофеи/Трофей», но отсутствует «События победы/Позолоченная шпага»: **Моряки расступаются, и старпом выносит вам на вытянутых руках великолепную шпагу**, ✎ ✓ «Позолоченная шпага» — (49)

○ Если в наличии ровно 4 «Трофеи/Трофей», но отсутствует «События победы/Двуствольный пистолет»: **Моряки расступаются, и старпом протягивает вам отличный двуствольный пистолет**, ✎ ✓ «Двуствольный пистолет» — (49)

○ Если в наличии ровно 5 «Трофеи/Трофей», но отсутствует «События победы/Ладанка»: **Моряки расступаются, и старпом протягивает вам небольшой талисман - ладанку**, ✎ ✓ «Ладанка» — (49)

○ Если в наличии ровно 6 «Трофеи/Трофей», но отсутствует «События победы/Серебряный кинжал»: **Моряки расступаются, и старпом протягивает вам красивый кинжал**, ✎ ✓ «Серебряный кинжал» — (49)

○ Если в наличии ровно 1 «Трофеи/Трофей» или в наличии ровно 2 «Трофеи/Трофей» или в наличии 7 «Трофеи/Трофей», но отсутствует «События победы/Спутница»: **Моряки расступаются, и старпом подталкиваем к вам девушку в нарядном платье...**, ✎ ✓ «Спутница» — (28)

○ Прервать боцмана, и словами: "Некогда мне тут с вами осьминогов жарить!" - заняться более важными делами — (56)

23

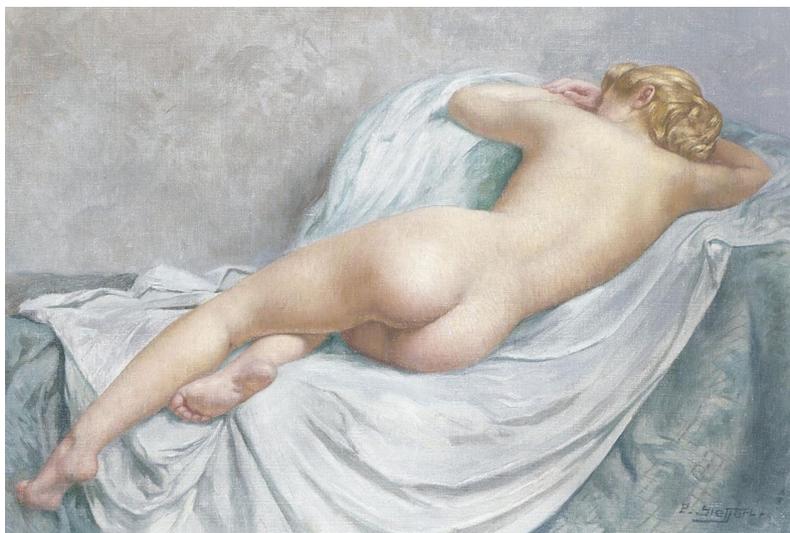


Да, сегодняшняя красотка - просто огонь!

Вы невольно задумываетесь о том, чтобы спросить ее имя... Но какой смысл? Куртизанка есть куртизанка.

Пора на корабль — (94)

24



Истерзаная вами девушка лежит уткнувшись в стену...

Пора возвращаться — (94)

25

Вскоре обезлюдевший корабль берут на бордаж более удачливые противники! К счастью, вам удастся погибнуть в славной схватке!

26

Естественно, всеобщая разнузданная пьянка, ближе к полночи, превращается в мордобой! Вот где есть возможность развернуться!

- Если в наличии 20 «Параметры корабля/Матросы»: **Активно участвовать в драке, разбивая черепа и ломая челюсти!(-1 матрос, +1 Харизма)**,  «Матросы» -1, «Харизма» +1
- Вытащить пистолет и выстрелить в воздух! Пора заканчивать, все на корабль! — (94)**



Если отсутствует 50 «Симпатии/Симпатия Маргариты»: Маргарита благосклонно принимает подарок:

- Право же, капитан, не стоило беспокойства. Вы же знаете, я всегда рада вашему возвращению. Какие приключения были на этот раз?

Если в наличии 50 «Симпатии/Симпатия Маргариты», но отсутствует 55 «Симпатии/Симпатия Маргариты»: Маргарита благосклонно принимает подарок:

- Право же, капитан, не стоило беспокойства. Вы же знаете, я всегда рада вашему возвращению. Только не надо больше этих ваших подвигов, хорошо?

Если в наличии 55 «Симпатии/Симпатия Маргариты», но отсутствует «метки/Любовь Маргариты Луци»: Маргарита благосклонно принимает подарок:

- Право же, капитан, не стоило беспокойства. Я жалею, что в прошлый раз так расстроила вас своими откровениями...

Вы делаете попытку сказать, что вовсе не расстроила, ведь если бы она была замужем, то уже давно бы могла сказать вам, и вы бы отправили ее домой, ведь...

- Не надо слов, мой дорогой Блад... Просто посмотрите на последнюю картину моего мужа...

Если отмечено «метки/Любовь Маргариты Луци»: Сегодня Маргарита выглядит необычно: она в простом платье, которое едва держится на плечах. Упрямая ямочка на подбородке ярко выражена, ее не было на картине ее покойного мужа. Эта ямочка - ваша, вы ее нарисовали на ее лице, своими поступками, своим нежеланием отпустить, своими постоянными визитами...

Подарок она принимает с облегчением, но тут же откладывает.

- Вы вернулись, Блад... - говорит она, и вам кажется, что в этом голосе слишком много любви для одного человека. - Вы все-таки вернулись...

○ Если отсутствует 50 «Симпатии/Симпатия Маргариты»: **Воодушевленный, вы рассказываете, как яростно сражались в бою с превосходящими силами противника — (62)**

○ Если в наличии 50 «Симпатии/Симпатия Маргариты», но отсутствует 55 «Симпатии/Симпатия Маргариты»: **Конечно, Маргарита! Я готов выполнить любое ваше желание! — (38)**

○ Если в наличии 55 «Симпатии/Симпатия Маргариты», но отсутствует «метки/Любовь Маргариты Луци»: **Она открывает небольшую картину... — (45)**

○ Если отмечено «метки/Любовь Маргариты Луци»: **Маргарита бросается вам на шею — (57)**



- Глянь, какая шхуна, капитан! Морякам не дается, может, ты порулишь?! - немедленно раздражается остротой Одноглазый.

Вся команда немедленно начинает отпускать сальные шуточки.

○ - **А что, такой шхуной не грех покомандовать!** - поддержать веселье и увести девушку в свою каюту, ✎ добавить к «Харизма» случайное число от 1 до «дб» — (5)

○ **Подать девушке руку и, не обращая внимания на смех, увести в свою каюту,** ✎ «Симпатия Маргариты» +1 — (5)

○ **Рявкнуть: "А ну, заткнулись, болваны!" - и увести леди в свою каюту,** ✎ добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Харизма» случайное число от 1 до «дб» — (5)

29

Наконец-то бой завершен!

Квартермейстер деловито распоряжается грабежом, старпом организует перевязку раненых и "похороны" убитых, а боцман - оперативный ремонт корпуса и такелажа.

Вы же, вытерев пот и кровь с лица, наблюдаете за постепенно увеличивающейся кучей трофеев.

✎ «Матросы» +10, «Повреждения такелажа» -100, «Повреждения корпуса» -100, добавить к «Харизма» случайное число от 1 до «дб», «Победы» +1, добавить к «Трофей» случайное число от 1 до «д12»

○ Если отмечено «Добыча (корабли) /Джонка»: **После того, как деньги поделены, вы замечаете, что офицеры и команда что-то задумали,** ✎ «Сбережения» +20, добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20» — (22)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) /Бриг»: **После того, как деньги поделены, вы замечаете, что офицеры и команда что-то задумали,** ✎ «Сбережения» +50, добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20» — (22)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) /Шхуна (двухмачтовая)»: **После того, как деньги поделены, вы замечаете, что офицеры и команда что-то задумали,** ✎ «Сбережения» +50, добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20» — (22)

Если отмечено «Добыча (корабли) /Фрегат»: **После окончания грабежа, встает вопрос, что делать с кораблем.**, ✎ «Сбережения» +150, добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20» — (22)

Если отмечено «Добыча (корабли) /Галеон» или отмечено «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **После окончания грабежа, встает вопрос, что делать с кораблем.**, ✎ «Сбережения» +500, добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20» — (22)

Если отмечено «Добыча (корабли) /Барк»: **После того, как деньги поделены, вы замечаете, что офицеры и команда что-то задумали.**, ✎ «Сбережения» +40, добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20» — (22)

Если отмечено «Добыча (корабли) /Шхуна (трехмачтовая)»: **После того, как деньги поделены, вы замечаете, что офицеры и команда что-то задумали.**, ✎ «Сбережения» +150, добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20» — (22)

Если отмечено «Добыча (корабли) /Шхуна (четырёхмачтовая)»: **После того, как деньги поделены, вы замечаете, что офицеры и команда что-то задумали.**, ✎ «Сбережения» +200, добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20» — (22)

30

Бац! Упав со скамьи, вы просыпаетесь! Маргарита смотрит на вас удивленно:

- Вы целы, капитан?

- Да, да, все в порядке, - вы окидываете ее фигуру, скрытую одеялом, печальным взглядом.

- Кошмар приснился?

- Нет, - улыбаетесь вы. - Скорее, наоборот, ✎ ✓ «Маргарита» — (94)

31

Если отмечено «метки/Карма»: Потопив корабль противника, команда возвращается на борт. Боцман выводит Маргариту Луци и толкает ее в толпу:

- А вот и приз, каналы! Налетай!

Вы злобно хохочете, глядя, как почти полностью обнаженную женщину волокут в матросский кубрик.

Если отсутствует «метки/Карма»: Потопив корабль противника, команда собирается на совет.

Часть хочет идти в порт, прогулять добычу, а часть - продолжать грабеж на море.

Если отмечено «События победы/Спутница», но отсутствуют «Спутница/Маргарита», «метки/Карма»: **Отправляемся в ближайший порт! Ну, а пока - надо разобраться с пленницей.**, ✎ ✓ «Маргарита» — (14)

Если отмечено «Спутница/Маргарита»: **Продолжаем грабеж!** — (77)

Если отмечено «Спутница/Маргарита»: **В порт!** — (94)

добавить к «Верхняя орудийная палуба» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Верхняя орудийная палуба» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Верхняя орудийная палуба» количество «Победы», «Команда» +100, добавить к «Команда» количество «Победы» — (97)

34

Отскочив, вы выхватываете пистолет и резко окликаете ее:

- Стоять спокойно, миледя! А то я тебе сейчас еще дырку в голове проделаю!!!

Раскрасневшаяся, с глазами, сверкающими от гнева, девушка замирает под дулом пистолета.

- Во-о-от, молодец! А теперь медленно положи шомпол на кровать! А сама - топай в угол.

Она выполняет, отступая, а вы забираете шомпол.

○ Мерзко ухмыльнуться и сказать: "Ну что, миледя, снимай с себя платье. Капитан желает приласкать тебя!" — (41)

○ Запереть девушку в каюте и подняться вверх. Вначале надо решить более важные дела — (56)

35

Корабли сталкиваются бортами, и следом за залпом ружей, раздается рев боцмана: "Вперед, за золотом!!!"

Ваша команда, возглавляемая старпомом и боцманом, прыгает через борт, на корабль противника.

Начинается яростная схватка, за которой вы наблюдаете с мостика, периодически подбадривая парней фразами

○ Если в наличии 10 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда»: **Бей, жги, убивай!**, ✍ вычесь из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесь из «Команда» случайное число от 1 до «дб» — (35)

○ Если в наличии 6 «Параметры противника/Команда», но отсутствует 10 «Параметры корабля/Матросы»: **За Родину, за Королеву!** — (20)

○ Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Сдаются!!! Они сдаются!!!** — (29)

36

Корабли сталкиваются бортами, и следом за залпом ружей, раздается рев боцмана: "Вперед, за золотом!!!"

Ваша команда, возглавляемая старпомом и боцманом, прыгает через борт, на корабль противника.

Начинается яростная схватка, за которой вы наблюдаете с мостика, периодически подбадривая парней фразами

○ Если в наличии 10 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда»: **Бей врага, тысяча чертей!**,  выцесь из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», выцесь из «Команда» случайное число от 1 до «дб» — (35)

○ Если в наличии 6 «Параметры противника/Команда», но отсутствует 10 «Параметры корабля/Матросы»: **До последнего!!!** — (20)

○ Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Сдаются!!! Они сдаются!!!** — (29)

37

38

- Вот и хорошо! - она смотрит вам в глаза и спрашивает. - Может быть, для разнообразия, поговорим обо мне? Вы ведь, помнится, собирались на мне жениться?

Вы горячо заверяете, что не только собирались, но и собираетесь!

- Вот и отлично! - отвечает она. - Тогда вам многое надо узнать, Блад. Вы помните, как меня зовут?

- Конечно, Маргарита!

- Маргарита Луци! - возмущенно поправляет девушка, и вы чертыхаетесь. Прокол, да. - И еще... вы знаете, кто такой Рафаэль Санти?

- Э-э-э... Санти... Санти... Санта... - и хлопаете себя по лбу. - Санта Клаус!!! Конечно же, я совсем забыл! Гребанный экватор! Скоро же Новый Год!

- Какой, к дьяволу, Новый Год!!! Скоро Рождество!!! - возмущается Маргарита. - Вон! Вон! Рафаэль Санти - художник!!! И мой муж!!!

○ "Она замужем!!!" - понимаете вы и убегаете. Лишь позже, подумав, вы понимаете, что она вовсе не выглядит замужней дамой... — (94)



Лианна просто в восторге от того, что вы выполнили обещание. Вы невольно улыбаетесь ее задору и спрашиваете:

- Скажи, а ты со всеми такая резвая?

Она вначале смущается, но потом легонько толкает вас:

- Зачем сейчас о других? Я ведь с тобой!

Лишь под утро она засыпает, утомленная ночными грами, и вы тихонько уходите.

Пора в порт — (94)

В ответ она раздражается темпераментной тирадой на итальянском, делая весьма недвусмысленные жесты, и вам даже какое-то время смешно. Потом она заявляет:

- Никогда, никогда Маргарита Луци не отдастся добровольно пирату! Мы можете убить меня, унижить, взять силой, но добровольно - никогда!

Чтож, время решать, что делать с этой непослушной девчонкой.

Убить — (54)

Взять силой — (95)

Запереть ее в каюте и идти наверх. Есть ведь дела поважнее, чем за юбками гоняться, утешаете вы себя, возвращаясь на палубу, ✎ вычесть из «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (56)

42

Видя, что уйти не получится, противник проводит дерзкий прием, закладывая разворот!

- Готовиться к abordажу! - радостно орет боцман. - Акулу мне в пасть, если мы не напьемся их крови!!!

Вы тоже орете:

- Заряжай пушки ядрами!, ✎ ✓ «Ядра» — (85)
- Заряжай пушки кнпелями!, ✎ ✓ «Кнпеля» — (85)
- Заряжай пушки картечью!, ✎ ✓ «Картечь» — (85)

43

В ответ боцман бросается к вам и жестким ударом сбивает с ног, вы выхватываете пистолет, но к вам уже тянутся десятки рук, и отбирают оружие.

- Повесить на бушприте! - орет боцман. - И готовься к бою!!!

К сожалению, ваша история закончилась так же, как и предшественника...

44



- Это будет стоить уже пятьсот реалов, - отвечает хозяйка заведения. И платье у нее слегка сползает, открывая грудь. - Уверяю, вы не пожалеете.

- Если в наличии 500 «Параметры капитана/Сбережения»: **Надеюсь, мадам! - бросить ей кошелек с деньгами.**, ✎ «Сбережения» -500 — (72)
- Пожалуй, подумаю еще — (8)



Вы чувствуете, как постепенно заливаетесь краской.

Девушка на картине полуобнажена. Эти черные, как смоль волосы, этот лукавый взгляд и очаровательный румянец, все это - ее... Значит, и эти восхитительные плечи, и небольшие груди - тоже ее?!

Вы поднимаете взгляд на Маргариту. Она смотрит с вызовом, и - надеждой? - одновременно.

Явно, ваши отношения зависят от того, что вы скажете сейчас, так почему же у вас с языка срывается глупое:

- Миледи, ваш муж - прекрасный художник...

Вызов в ее глазах мгновенно сменяется яростью, и на вас обрушивается ураган ударов и проклятий на итальянском.

Она выталкивает вас за дверь и, захлопывая ее, бросает:

- Покойный!!! Покойный муж!!!

Вы возвращаетесь в порт с дурацкой улыбкой на лице. Значит, она не замужем!

✓«Любовь Маргариты Луци» — (94)

46

Квартирмейстером команда назначила Свирепого Джона, старпомом - Маленького Билли, а руководил мятежом, естественно, боцман, Одноглазый Грег.

Он командовал выкатить бочку рома и все остальные восемьдесят шесть членов экипажа принялись ее уничтожать.

Пока новые офицеры совещаются, как бы улучшить корабль, вы можете выбрать внешний вид капитана.

Вы - блондин с длинными вьющимися волосами, ✓«Блондин», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Усиления» — (80)

Вы - жгучий брюнет с серьгой в ухе и увязанной в десять косичек бородой, ✓«Брюнет с серьгой», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Усиления» — (80)

- Вы - седеющей шатен с шрамом на половину лица и трехдневной щетиной,** 
✓«Шатен с сединой», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Усиления» — (80)

47

Рекрутирование пиратов - процесс недолгий, но дорогой, при этом не угадаешь, удастся он или нет.

За полсотни монет каждому вашему офицеру, можете отправить их по трем кабакам порта, и возможно, они приведут по полдесятка новобранцев.

А может, и не приведут.

Если в наличии 50 «Параметры капитана/Сбережения»: **Отправить боцмана за 50 реалов,**  «Сбережения» -50, добавить к «Матросы» случайное число от 1 до «дб» — (94)

Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения»: **Отправить боцмана и старпома за 100 реалов,**  «Сбережения» -100, добавить к «Матросы» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Матросы» случайное число от 1 до «дб» — (94)

Если в наличии 150 «Параметры капитана/Сбережения»: **Отправить всех трех за 150 реалов,**  «Сбережения» -150, добавить к «Матросы» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Матросы» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Матросы» случайное число от 1 до «дб» — (94)

Вернуться в порт — (94)

48

49

Вы с благодарностью принимаете подарок.

А теперь пора заняться действительно важными делами!!! — (56)

50

51

К вашему удивлению, особого выбора нет: в следующей комнате на диванчике в расслабленной позе лежит всего одна девушка.

Впрочем, соблазнительные изгибы ее тела вполне вас устраивают...

- Если в наличии ровно 1 «Счетчики/Картина»: После ночи... — (24)
 - Если в наличии ровно 2 «Счетчики/Картина»: После ночи... — (6)
 - Если в наличии ровно 3 «Счетчики/Картина»: После ночи... — (13)
 - Если в наличии ровно 4 «Счетчики/Картина»: После ночи... — (82)
 - Если в наличии ровно 5 «Счетчики/Картина»: После ночи... — (84)
 - Если в наличии ровно 6 «Счетчики/Картина»: После ночи... — (7)
 - Если в наличии ровно 7 «Счетчики/Картина»: После ночи... — (86)
 - Если в наличии ровно 8 «Счетчики/Картина»: После ночи... — (23)
 - Если в наличии ровно 9 «Счетчики/Картина»: После ночи..., 
- «Картина» = 0 — (60)

52

53

Вся команда высыпает на палубу, в ожидании сблизиться с кораблем противника и наконец-то выплеснуть ярость.

Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости»: Корабль противника рядом! В ход идут абордажные крючья! — (36)

Если отсутствует 1 «Счетчики/Разность скорости»: Корабль противника пытается ускользнуть! — (16)

54

- Как хочешь, - пожимаете вы плечами, поднимаете пистолет и собираетесь выстрелить...

Как сзади раздается рев боцмана:

- Э-э-э, стоять! Чего удумал?!

Вы с удивлением опускаете оружие.

- Бабу в расход?! - поддерживает его старпом. - Сдурел, капитан?! Себе заберем, раз тебе не нужна!

Квартермейстер молча заходит в каюту и уводит ее:

- Пойдем, красавица... Мы тебя в обиду не дадим, ты главное не бойся, - и доверчивая девушка следом за ним выходит из каюты, бросая на вас полные страха взгляды.

Вы же возвращаетесь к более важным делам — (56)

Вы же возвращаетесь к более важным делам, ✎ ✓«Карма» — (56)

55



Немного подумав, вы скидываете камзол, сворачиваете его и кладете в изголовье. Маргарита просит помочь со шнуровкой платья, и вы, естественно, дергаете, за то, что надо. Можно бы дернуть и за то, что не надо, но... Пока болит.

Девушка забирается под одеяло и долго возится, после чего, пожелав вам спокойной ночи, затихает.

Пора спать и вам...

Среди ночи вы поворачиваете голову и видите замечательную картину: соблазнительно обнаженная, Маргарита обмахивается веером, посматривая на вас через плечо...

Понимающе улыбнуться и потянуться к ней... — (30)

А что может быть важнее, чем решить, что делать с призовым кораблем?!

○ Если отмечено «Добыча (корабли) / Военный корабль»: **Что тут сделаешь? Затопить!**,  снять все отметки в «Добыча (корабли)», «Текущая скорость» = 0, «Повреждения корпуса» = 0, «Повреждение такелажа» = 0, «Скорость» = 0, «Кормовые орудия» = 0, «Средняя орудийная палуба» = 0, «Верхняя орудийная палуба» = 0, «Нижняя орудийная палуба» = 0, «Носовые орудия» = 0, «Команда» = 0 — (31)

○ Если в наличии 20 «Параметры корабля/Матросы», но отсутствует «Добыча (корабли) / Военный корабль»: **Отгоним его в ближайший порт и продадим!** — (64)

○ Если отсутствует «Добыча (корабли) / Военный корабль»: **Что тут сделаешь? Затопить!**,  снять все отметки в «Добыча (корабли)», «Текущая скорость» = 0, «Повреждения корпуса» = 0, «Повреждение такелажа» = 0, «Скорость» = 0, «Кормовые орудия» = 0, «Средняя орудийная палуба» = 0, «Верхняя орудийная палуба» = 0, «Нижняя орудийная палуба» = 0, «Носовые орудия» = 0, «Команда» = 0 — (31)



через пару часов

Кто бы мог знать, что эта прекрасная женщина, которой вы любуетесь, пережила столько несчастья? И - одновременно - счастья?

Любовь мужа давала ей все - наслаждение, деньги, опору в жизни, но стоило ему умереть - и она оказалась беззащитна. Великий художник, Рафаэль, мог обвенчаться с ней только тайно, ведь он был помолвлен с дочерью кардинала, и после его смерти ее заставили постричься в монахини. К счастью, один из учеников, смог организовать ее побег и отъезд как можно дальше из дома, но и тут ее ждал плен... И вы.

Сидящая перед вами обнаженная Маргарита Луци ничего не скрывала. Ни своего прошлого, ни своего тела, ни своих чувств. Разве можно не любить такую женщину?

Много позже, уходя, вы спросили, чего же она ждет от вас.

- Я надеюсь, что ты бросишь пиратство, - ответила Маргарита.

- И все? - удивленно уточнили вы.

- Если после этого ты вернешься ко мне, я буду счастлива, - улыбнулась она.

○ - Я подумаю, - ответили вы, целуя ее. - Нельзя просто так взять, и бросить быть пиратом! — (94)

○ - Я подумаю, - ответили вы, целуя ее. - Нельзя просто так взять, и перестать быть пиратом!, ✎ ✓ «Любовь Маргариты Луци» — (94)

Если отмечено «Усиления/Кулеврина»: Стоит подойти на расстояние выстрела из кулеврины, как старпом спрашивает: "Чем заряжать будем?!"

Стоит подойти на расстояние выстрела из носовой пушки, как старпом спрашивает: "Чем заряжать будем?!"

✎ отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Ответный огонь»

○ Если отмечено «Усиления/Кулеврина»: **Картечью!**, ✎ вычесь из «Команда» случайное число от 1 до «дб», вычесь из «Команда» случайное число от 1 до

«дб» — (42)

○ Если отмечено «Усиления/Кулеврина»: **Книпелями!**, ✎ добавить к «Повреждение такелажа» случайное число от 1 до «д20» — (42)

○ Если отмечено «Усиления/Кулеврина»: **Ядром!**, ✎ добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «д20» — (42)

○ Если отсутствует «Усиления/Кулеврина»: **Картечью!**, ✎ вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб» — (9)

○ Если отсутствует «Усиления/Кулеврина»: **Книпелями!**, ✎ добавить к «Повреждение такелажа» случайное число от 1 до «дб» — (9)

○ Если отсутствует «Усиления/Кулеврина»: **Ядром!**, ✎ добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «дб» — (9)

○ Если отмечено «Страна противника/Англия», но отсутствует «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Отвращивай! Англичан не трогаем!** — (71)

○ Если отмечено «Страна противника/Франция», но отсутствует «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Отвращивай! Французов не трогаем!** — (71)

○ Если отмечено «Страна противника/Испания», но отсутствует «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Отвращивай! Испанцев не трогаем!** — (71)

○ Если отмечено «Страна противника/Голландия», но отсутствует «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Отвращивай! Голландцев не трогаем!** — (71)

○ Если отмечено «Страна противника/Китай», но отсутствует «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Отвращивай! Китайцев не трогаем!** — (71)

○ Если отмечено «Страна противника/Португалия», но отсутствует «Добыча (корабли) /Военный корабль»: **Отвращивай! Португальцев не трогаем!** — (71)

59

Корабль неуправляем, и вас просто расстреливают с дистанции!!!

Какая бесславная смерть...



Пока девушка нежится в лучах утреннего солнца, вы уходите

○ **Пора на корабль — (94)**

61

Вы уверенно протягиваете к девчонке руки, готовясь перехватить шомпол, и, когда она тыкает вам в левый глаз, уверенно сжимаете ее запястье, отводя удар в верх...

И получаете такой удар между ног, что невольно восклицаете:

- Каналья... - сгибаетесь, хватаясь за причинное место, а она наносит вам еще один удар по голове.

Вы отскакиваете, а девушка раздражается потоком брани на итальянском, размахивая шомполом, и норовя все-таки выколоть вам глаз.

○ **Запереть ее в каюте и идти наверх. Есть ведь дела поважнее, чем за юбками гоняться, утешаете вы себя, возвращаясь на палубу,** ✎ вычесь из «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — **(56)**

○ **Отскочить, вытащить пистолет и направить на нее. — (34)**

62

- ... Я, значит, вот так, пируэтом, ухожу, - показываете вы девушке развитие боя в лицах, - а он, такой, рррраз - и почти достал!

- Ах! - в притворном ужасе восклицает она, прижимая руки к щекам.

- ... А я его - в последний момент из пистолета - бабах!!! - заканчиваете вы рассказ.

- Блад, вы меня постоянно пугаете этими своими боями! - восклицает она. - Когда же вы уже прекратите! Вас ведь убьют!

- Не раньше, чем вы выйдете за меня замуж! - немедленно отвечаете вы заготовленной фразой.

Маргарита упрямо сжимает губы и холодно произносит:

- Вам лишь бы шутить над бедной девушкой! Вы ведь прекрасно знаете, что я в полной вашей власти, и постоянно об этом напоминаете! - в уголках ее прекрасных глаз появляются слезинки, и она выталкивает вас из комнаты.

Вы вынуждены вернуться в порт — (94)

63

- Полундра!!! - мигом заорал зло раскрасневшийся боцман. - Штамселя тяните мощнее, а то я вам глаз на жопу натяну!!! Мать вашу растак! Бочку рома выкачу, если нагоним эту развалюху!!! Живей, хлопцы!!!

Скорость корабля заметно увеличилась, ✎ «Разность скорости» = 1 — (16)

64

Если отмечено «метки/Карма»: Старпом с десятком матросов отправляются на захваченный корабль.

Боцман тем временем выводит Маргариту Луци и толкает ее в толпу:

- А вот и еще один приз, каналы! Налетай!

Вы злобно хохочете, глядя, как почти полностью обнаженную женщину волокут в матросский кубрик.

Если отсутствует «метки/Карма»: Старпом с десятком матросов отправляются на захваченный корабль.

Если отмечено «События победы/Спутница», но отсутствуют «Спутница/Маргарита», «метки/Карма»: **Скомандовав направляться в ближайший порт, возвращаетесь к пленнице, ✎ ✓ «Приз», ✓ «Маргарита» — (14)**

Отправляетесь в ближайший порт, ✎ ✓ «Приз» — (94)

65

Если в наличии 90 «Параметры капитана/Харизма», в наличии 3000 «Параметры капитана/Сбережения»: Меньше чем через год у вас родился сын, еще через год - дочь. Вы осели в Рио-де-Жанейро, вели активную светскую жизнь, и до самого конца жизни любили жену и ни капли не жалели, что были пиратом, а потом бросили это занятие...

Если в наличии 90 «Параметры капитана/Харизма», но отсутствует 3000 «Параметры капитана/Сбережения»: Меньше чем через год у вас родился сын, еще через год - дочь. Вы осели в Рио-де-Жанейро, вели скромную жизнь, и до самого конца жизни любили жену и ни капли не жалели, что были пиратом, а потом бросили это занятие. Хотя денег, конечно, подкопить стоило...

Если отсутствует 90 «Параметры капитана/Харизма»: Утром вас настигли ваши бывшие соратники. К счастью, вы успели убить Маргариту, а вас повесили на бушприте. Какое банальное окончание красивой истории...

66

Стоило вам постучаться в каюту старпома, как через пять минут над вами хохотали все офицеры.

- Мачту тебе в зад, капитан, ну ты прям как я в детстве! - со слезами на глазах, боцман стучит по столу. - Тоже не знал, с какой стороны к корове подойти! Пока она меня в челюсть не лягнула!

- Заметно, - бурчите вы. - Мозги, наверное, вместе с зубами выплюнул?

- А? Чо ты там бормочешь?

- Сочувствую, говорю!

- Ага! Толай обратно, говорю!

○ **Вернуться**, ✎ вычесть из «Харизма» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (14)

67

Маргарита улыбается и садится на кровать.

- Я буду спать тут. А вы можете занять лавку.

- Замечательно, - бурчите вы сквозь зубы.

Вначале она чуть не выбила вам глаз. Потом... хм... А теперь отобрала кровать... Что следующее? Станет капитаном?!

○ **Не, не, такому не бывать...** — (55)

На корабль не так много купцов, и они не особо задирают цену.

Ожесточенно торгуясь, вам удастся договориться о сбыте корабля. Вскоре квартермейстер определяет вашу долю.

 X«Приз»

Если отмечено «Добыча (корабли) / Джонка»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +10, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (94)

Если отмечено «Добыча (корабли) / Бриг»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +20, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (94)

Если отмечено «Добыча (корабли) / Шхуна (двухмачтовая)»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +20, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (94)

Если отмечено «Добыча (корабли) / Фрегат»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +50, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (94)

Если отмечено «Добыча (корабли) / Галеон»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +150, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (94)

Если отмечено «Добыча (корабли) / Барк»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +10, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (94)

Если отмечено «Добыча (корабли) / Шхуна (трехмачтовая)»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +45, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (94)

Если отмечено «Добыча (корабли) / Шхуна (четырёхмачтовая)»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +50, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (94)

69

Если отсутствует «метки/Карма»: В последний раз спустившись со своего корабля, вы, прихватив сбережения, тут же отправились в Европу.

Через год - женились, через два у вас родился сын, а через три - дочь.

Вы никогда никому не рассказывали, каким образом сколотили состояние, и прожили долго и счастливо, хотя периодически просыпались от кошмаров...

Если отмечено «метки/Карма»: В последний раз спустившись со своего корабля, вы, прихватив сбережения, тут же отправились в Европу.

В первый же день, ночью на корабле, вы просыпаетесь от того, что почему-то затекли руки... и с удивлением понимаете, что связаны, а во рту торчит кляп!

В каюте вы не одни: загорается светильник, и вы узнаете девушку, стоящую у кровати: это Маргарита Луци!

- Здравствуй, капитан Блад! - шепотом говорит она. - Удивлен?! Надеюсь, да. После того, что вы на корабле со мной сделали, я не могла жить спокойно. Я молила Всевышнего, чтобы вас не убили в каком-нибудь бою, и Небеса услышали мою молитву! В тот день, когда вы сошли на берег, у меня было достаточно средств, чтобы отправиться за вами следом, и вот я здесь, чтобы воздать вам соразмерно деяниям.

Вы с ужасом наблюдаете за тем, как она поливает вас какой-то вонючей масляной дрянью, одновременно пытаясь освободиться от пут и позвать на помощь.

- Даже не надейся, Блад, я не ударю тебя, беспмятство не избавит тебя от боли! - шепчет она, не прерывая работу.

Связаны вы на славу, и никаких шансов вырваться нет. Обессилев, вы молча наблюдаете за тем, как она замирает, с каким-то радостным нетерпением... А потом подносит лампу к вашей ноге и начинает хохотать, когда огонь перекидывается вам на одежду...

70

71

Противник вас не преследует, явно обрадованный тем, что вы оставили его в покое.

 «Скорость» = 0, «Команда» = 0, «Носовые орудия» = 0, «Нижняя орудийная палуба» = 0, «Верхняя орудийная палуба» = 0, «Средняя орудийная палуба» = 0, «Кормовые орудия» = 0, «Повреждение такелажа» = 0, «Повреждения корпуса» = 0, «Текущая скорость» = 0, снять все отметки в «Страна противника», снять все отметки в «Ответный огонь», снять все отметки в «Добыча (корабли)»

Вы возвращаетесь к поиску другой добычи — (77)



Мадам действительно знает толк в утехах, и вы ни капли не жалете, что отвалили бешеную сумму за этот вечер.

Позже, когда вы собираетесь, она грустно смотрит на вас.

- В чем дело? - спрашиваете вы. - Что-то не так?

Она отмахивается:

- Нет, пустяки. Просто задумалась.

 «Харизма» +10

Понятно! Ну, до следующей встречи! — (94)

73

Если отмечено «Дистанция залпа противника/150»: Оба ваших корабля окутываются дымом выстрелов!!!

Мимо вас, буквально в паре сантиметров, пролетает воющая железка, обдавая горячим воздухом!

Наполовину оглохший и совершенно злой, вы еще живы, и можете командовать!!!

 снять все отметки в «Залп», «Повреждения такелажа противника» = 0, «Повреждения корпуса противника» = 0, «Потери матросов противника» = 0, «Повреждения такелажа» = 0, «Повреждение корпуса» = 0, «Потери матросов» = 0, «Пушки противника» = 0, «Пушки» = 0

Если в наличии 10 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», но отсутствуют 1000 «Параметры корабля/Повреждения корпуса» или 1000 «Параметры корабля/Повреждения такелажа» или 1000 «Параметры противника/Повреждения корпуса» или 1000 «Параметры противника/Повреждение такелажа»: **На абордаж!!! — (53)**

Если в наличии 10 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», но отсутствуют 1000 «Параметры корабля/Повреждения корпуса», 1000 «Параметры корабля/Повреждения такелажа», 1000 «Параметры противника/Повреждения корпуса», 1000 «Параметры противника/Повреждение такелажа»: **Еще один залп!!! — (75)**

○ Если в наличии 10 «Параметры корабля/Матросы», но отсутствуют 1000 «Параметры корабля/Повреждения корпуса», 1000 «Параметры корабля/Повреждения такелажа», «Добыча (корабли)/Военный корабль»: **Немедленно уходим на всех парусах!!!** — (71)

○ Если в наличии 1000 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **А вот корабль начинает тонуть!** — (88)

○ Если отсутствует 10 «Параметры корабля/Матросы»: **Только командовать-то некем!!!** — (25)

○ Если в наличии 1000 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **Только вот управлять кораблем уже невозможно!** — (59)

○ Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Корабль противника остался практически без команды, кто-то из выживших машет белым платком, показывая, что они сдаются** — (29)

○ Если в наличии 1000 «Параметры противника/Повреждения корпуса»: **Корабль противника начинает тонуть, и люди прыгают за борт** — (83)

○ Если в наличии 1000 «Параметры противника/Повреждение такелажа»: **Корабль противника, постепенно теряя ход, больше не может маневрировать, оставшись без такелажа** — (98)

74

Видя, что в бою осталась горстка людей, вы прыгаете им на помощь, размахивая палашом и выстрелив из пистолета.

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда»: **Колоть!**, ✎ вычесь из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесь из «Команда» случайное число от 1 до «дб» — (74)

○ Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Сдаются!!! Они сдаются!!!** — (29)

○ Если отсутствует 1 «Параметры корабля/Матросы»: **Вы остаетесь в одиночестве** — (79)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Позолоченная шпага»: **Колоть! Рубить!**, ✎ вычесь из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесь из «Команда» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Команда» количество «дб» — (74)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Позолоченная шпага», отмечено «События победы/Двуствольный пистолет»: **Колоть! Рубить! Стрелять!**, ✎ вычесь из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесь из «Команда» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Команда» количество «дб», отнять от «Команда» количество «дб» — (74)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Двуствольный пистолет»: **Колоть! Стрелять!**, ✎ вычесь из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесь из «Команда» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Команда» количество «дб» — (74)

75

Дав команду на еще один залп, орете канониру:

- Готовь кнпеля!**, ✎ ✓ «Кнпеля» — (85)
- Готовь ядра!**, ✎ ✓ «Ядра» — (85)
- Готовь картечь!**, ✎ ✓ «Картечь» — (85)

76



- Понимаете, миледи, команда не поймет, если я, вместо того, чтобы жить тут с вами, пойду жить, скажем, к боцману. Не православно будет, - решаетесь вы на откровенность.

- Как-как?

- Слишком по-европейски.

- Вот как? Но мы же на Востоке? Я слышала, что в Тайланде...

- Миледи, откуда такие познания?! - восклицаете вы.

Мило покраснев, девушка вздыхает:

- Ладно, это не суть... Так уж и быть, оставайтесь. Но никаких поползновений! Я, по-прежнему, вооружена!

- Конечно-конечно! Но как вас зовут, миледи?!

Девушка, немного подумав, вздыхает:

- Маргарита Луци... - и внимательно смотрит на вас, словно ожидает чего-то.

- **Какое красивое имя!**, ✎ добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (67)

- **А меня называйте капитан... Блад** — (67)



Как и положено пирату, вы направляетесь к ближайшему оживленному морскому пути - из Африки в Америку, и начинаете рыскать в поисках добычи.

снять все отметки в «Страна противника»

○ Если отсутствуют 5 «Счетчики/Победы», 10 «Счетчики/Победы», 15 «Счетчики/Победы», 20 «Счетчики/Победы», 25 «Счетчики/Победы», 30 «Счетчики/Победы», 35 «Счетчики/Победы», 40 «Счетчики/Победы», 45 «Счетчики/Победы», 50 «Счетчики/Победы», 55 «Счетчики/Победы», 60 «Счетчики/Победы», 65 «Счетчики/Победы», 70 «Счетчики/Победы», 75 «Счетчики/Победы», 80 «Счетчики/Победы», 85 «Счетчики/Победы», 90 «Счетчики/Победы», 95 «Счетчики/Победы», 100 «Счетчики/Победы», 105 «Счетчики/Победы», 110 «Счетчики/Победы», 115 «Счетчики/Победы», 120 «Счетчики/Победы»: **Курсировать поперек торгового пути**, отметить случайное ключевое слово (1-9) в «Добыча (корабли)» — (33)

○ **Плыть в порт Белтонг** — (94)

○ Если в наличии ровно 5 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 10 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 15 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 20 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 25 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 30 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 35 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 40 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 45 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 50 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 55 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 60 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 65 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 70 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 75 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 80 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 85 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 90 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 95 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 100 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 105 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 110 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 115 «Счетчики/Победы» или в наличии ровно 120 «Счетчики/Победы»: **Курсировать поперек торгового пути**, ✓ «Военный корабль» — (33)

Если в наличии ровно 1 «Счетчики/Анекдот»: - Пап, а почему все моряки либо лысые, либо седые?

- Понимаешь, сын, лысые моряки - самые отчаянные. Они без страха ходят в пиратских морях, на девяти узлах швартуются, на полной скорости проходят самые узкие проливы, идут в

плавание в шторма и бури...

- А седые?

- А седые - это те, кто плавают с лысыми.

Если в наличии ровно 2 «Счетчики/Анекдот»: Пиратский корабль захватил торговый лайнер. Ну пираты всех мужиков за борт, а баб меж собой распределили. Коку баба не досталась. Ну он подходит к капитану и говорит: "Кэп, так и так. Мне баба не досталась. "

А кэп говорит: "Сейчас все уладим. "

Кэп строит всю команду и говорит: "Братцы! Тут коку баба не досталась, что делать будем? Я предлагаю так. Он нам готовит 3 дня что хочет, а мы едим это и не жалуемся. Кто первый начнет жаловаться тот отдает ему свою бабу, идет? " Все закивали.

День1.

Сидит кок и думает что же приготовить. Черпнул воды из-за борта, взял рыбу не чищенную не потрошенную кинул туда и это сварил.

Все едят добавки просят.

День2. Кок взял помои, туда порезал тухлые щупальца старого осьминога, все пересолил, переперчил. Все едят, нахваливают.

День3. Вечер.

Кок уже не знает что придумать. Берет тарелку в руку. А потом сходил в нее по большому и идет с тарелкой в каюту к капитану. Заходит и ставит тарелку на стол. Кэп берет ложку и пробует.

Кэп: "Гав*о?

Кок: "Гав*о.

Кэп: " А как преготовлено-то!!!

Если в наличии ровно 3 «Счетчики/Анекдот»: Плывет по Средиземному морю еврейский пиратский корабль:

левый борт - 40 грозных пушек, правый борт - соответственно,

на мачте развевается огромный черный флаг с черепом и костями,

а пониже - маленький, белый ... ну так, на всякий случай.

Если в наличии ровно 4 «Счетчики/Анекдот»: Происшествие в Аденском заливе.

Вчера на борт захваченного сомалийскими пиратами украинского судна "Фаина" был доставлен выкуп в размере 3,2 млн. долларов. Увидев такую сумму денег, украинские моряки голыми руками задушили пиратов, разделили деньги и скрылись в неизвестном направлении вместе с судном и грузом.

Если в наличии ровно 5 «Счетчики/Анекдот»: Молодой пират подходит к капитану Флинту и говорит:

— Капитан, мне подбросили голубую метку, я знаю, что черная метка означает, что меня скоро убьют, но что означает голубая — не знаю?!

— Тоже ничего хорошего, — ответил Флинт.

Если в наличии ровно 6 «Счетчики/Анекдот»: — В прошлом году мы на старинной пиратской карте одного острова обнаружили место, на котором нарисован черный крест. Взяли в банке ссуду, организовали экспедицию, нашли это место, перекопали все. И нашли, — все точно.

— Сокровища?

— Нет. Черный крест.

Если в наличии ровно 7 «Счетчики/Анекдот»: Это произошло в те далёкие времена, когда

ещё гордые парусники бороздили океаны... Однажды на корабль одного смелого капитана напали пираты. Молодая команда впала в панику. Капитан громко приказал старшему матросу: – Принеси мою красную рубашу! Старший матрос бросился в каюту капитана и быстро принёс красную рубашу капитану. Тот надел её – и повёл свою команду в бой против пиратов. Хотя команда храброго капитана и понесла потери – пираты были разбиты полностью! Команда ещё не успела отойти от перипетий боя – как на горизонте показались два корабля под чёрным флагом. Пираты! Команда на корабле не оправилась после первого боя, матросы сбились в кучу и испуганно обратили свои взоры к капитану. Тот спокойно приказал старшему матросу: – Принеси мою красную рубашу! И опять в тяжёлом бою одержал верх капитан со своей командой. Пираты были разбиты! Но потери были уже значительно больше! Вечером этого тяжёлого дня собралась смертельно уставшая и полностью опустошённая команда на корме вместе с капитаном – и стали обсуждать детали боя. Один из матросов спрашивает у капитана: – Почему вы, сэр, всегда перед боем требуете красную рубашу?! Капитан посмотрел матросу глубоко в глаза и ответил: – Если меня ранят в бою – кровь не будет видна на красной рубаше – это позволяет матросам верить в своего капитана и мужественно сражаться дальше! Матросы молча восхищались мудростью и отвагой своего капитана! Утром, когда рассеялась дымка над океаном, над этим парусником прозвучал крик вперёдсмотрящего: – На горизонте показались 10 пиратских кораблей! Они идут в нашем направлении! Над палубой повисла жуткая тишина, матросы с надеждой смотрели на своего капитана и ждали, когда он отдаст старшему матросу свой обычный приказ. Капитан, как всегда спокойный и уверенный в себе, повернулся к старшему матросу и угрюмо приказал: – Принеси мои коричневые штаны

Если в наличии ровно 8 «Счетчики/Анекдот»: Пираты высадились на берег.

Капитан:

— Тут крокодил отложил яйца... Кто знает: зачем?

Натаниэль:

— Старый он уже... Не нужны они ему...

Если в наличии ровно 9 «Счетчики/Анекдот»: Атлантический океан, корабль пиратов.

Из каюты капитана доносятся звуки «Бросить якорь, Поднять паруса, Право руля, Лево руля, Право руля».

Один пират другому:

— Слыш, наш капитан того что ли? Спятил?

— Не знаю, два месяца из каюты не вылезит!

— Че он там жрет вообще?

— А в туалет куда ходит?

Короче бунт устроили, дверь в каюту капитана выломали. Смотрят, а на столе его скелет лежит.

Пират:

— Слушай, а кто нам два месяца приказы отдавал?

А попугай прыгал по столу и кричал «НА АБОРДАЖ!, НА АБОРДАЖ!»

Если в наличии ровно 10 «Счетчики/Анекдот»: Кризис. В иностранном порту стоят три корабля – французский, итальянский и российский. Моряки сидят без денег, топливо на исходе...

Французы:

— О-ля-ля, эта рыбалка больше не приносит ни гроша. Мы бросаем эту проклятую работу!

Французский флаг опускается, моряки покидают судно.

Итальянцы:

— Мамма мия, мы совсем разорились с этой рыбой! Нам нужна другая работа!

Итальянский флаг опускается, моряки покидают судно.

Русские:

— Они правы. Пора завязывать с этой грёбаной рыбалкой!

Российский флаг опускается. Поднимается флаг с черепом и костями. Судно уходит к берегам Индонезии...

Если в наличии ровно 11 «Счетчики/Анекдот»: Услышав шум и крики на палубе, моряки поняли, что стати добычей пиратов, но успели убежать и забаррикадировались в трюме.

Трое суток просидели мужественные моряки в полумраке, питаясь из контейнеров с водкой, икрой, напитками, деликатесами, по очереди занимаясь любовью с оказавшейся с ними женщиной с таможни, пока наконец докричавшийся до них через железную дверь боцман не объяснил им, что это никакие нах*й не пираты, а прибыла смена с материка.

Если в наличии ровно 12 «Счетчики/Анекдот»: Старый пират, уже на покое, рассказывает своим внукам разные смешные истории из своей бурной биографии.

— Дедушка, — спрашивают внуки, — а страшные случаи у тебя были? Задумался старый пират, раскурил трубку.

— Да, — наконец сказал он, — припоминаю один страшный случай... Это когда у нас ром чуть не кончился!

Если в наличии ровно 13 «Счетчики/Анекдот»: Капитан по прозвищу Треска, старый пират, в пивной «Пьяная чайка» однажды ночью рассказывал истории из своей морской жизни.

— Был у меня попугай, — заявил он, допивая свой ром. — Это была просто невероятная птица! Он мог имитировать что угодно — Чарли Чаплина, Джека-потрошителя, Мерлин Монро, Папу Польского... даже Нэнси Рейган!

— ух ты! — восклицает бармен Игорь. — Где же он? Что с ним случилось?

— Эх! — вздыхает старый пират. — Суровое было время, я голодал — вот и съел его!

— Ты сожрал своего попугая? — восклицает Игорь с отвращением. — Каков же он на вкус?

— По вкусу он был в точности как индейка, — отвечает капитан Треска. — Этот попугай мог имитировать что угодно!

Если в наличии ровно 14 «Счетчики/Анекдот»: Пираты берут на abordаж корабль. Ну там крики, стрельба, кровь Ниагарским водопадом... На баке единственный оставшийся в живых капитан ожесточенно отбивает атаки численно превосходящих пиратов. В конце-концов его берут живьем и в качестве поощрения доблести обещают отпустить, но если...

1.- Выпьешь, — говорят, — трехлитровую банку зверского пойла! Одним духом!

(Оно, кажись, буряковкой зовется...)

2.- Удалишь нашему льву больной зуб! Он там, в трюме...

(А ен голодный!..)

3.- Удовлетишь тетю Машу.

(Еще никому не удавалось, даже всей команде...)

Жить хочется.

— Давайте, — говорит, — ваш самогон!

Выпил, утерся, икнул и пошел в трюм. Оттуда-крики, рычание, рев... Через 3 часа выходит, весь изодранный, в крови и т.п.

— Ну, И-к-ККК, где ваша баба, у которой зуб болит?

Если в наличии ровно 15 «Счетчики/Анекдот»: Капитан спрашивает:

— Что на свете быстрее всего, пираты? Вот ты, Блюм..

— Быстрее всего, капитан, корвет..

— Праа.а.вильно,Блюм, а почему?

— Ну...испанци не успеют подумать, как ты уже уплыл...

— Хорошо, правильно...ну что там у тебя Натаниэль?

-Быстрее всего, капитан всё-таки понос, не успеешь подумать, как уже обосрался.

Если в наличии ровно 16 «Счетчики/Анекдот»: Из дневника дамы, путешествующей на лайнере по Атлантическому океану:

"Понедельник. Проходя мимо меня, капитан ласково мне улыбнулся. Вторник. Утром капитан пригласил меня на капитанский мостик... Среда... Сегодня капитан сделал мне неприличное предложение. Четверг. Капитан грозит, что потопит корабль, если я не уступлю его домогательствам. Пятница. Как я счастлива... Нынешней ночью мне удалось спасти от верной гибели четыреста пассажиров, среди которых много женщин и детей!"

Если в наличии ровно 17 «Счетчики/Анекдот»: Встречаются Уилл и Норрингтон.

У: - Как твои дела?

Н: - Да вот подозреваю, что моя жена мне изменяет с пекарем. Каждый раз раскрывая постель, обнаруживаю в ней хлебные крошки.

У: - А... Теперь и я начинаю подозревать, что моя жена мне изменяет с Джеком Воробьём.

Н: - Ты что, брюлики в постели находишь?

У: - Да нет. Понимаешь, как ни приду домой, так Джек лежит в нашей постели.

Если в наличии ровно 18 «Счетчики/Анекдот»: Джек в таверне:

- Брм... Хм... Брм! Э...

- Слушаю вас.

- Рх... дв... Гм... Да?

- Два рома?

- Млдц...

Если в наличии ровно 19 «Счетчики/Анекдот»: За стойкой в портовом кабаке разговорились матрос и бывший пират, начали

травить кто где бывал да что видал. У пирата деревянная нога, железный крюк вместо руки и повязка на месте одного глаза. Матрос спрашивает:

- А где ты потерял ногу?

- Как-то нас догнал английский фрегат. Представляешь - 40 пушек против наших 12, изрешетил наш барк, но мы его таки потопили! И во время этого боя мне оторвало ядром ногу.

- Да... А что случилось с рукой?

- Однажды мы напали на испанский галеон, груженный золотом, я первый прыгнул на палубу. Испанцы дрались как дьяволы, я зарубил их капитана, но он успел отрубить мне руку. Вот теперь орудую крюком не хуже руки!

- А где ты потерял глаз?

- Да, это пролетающая чайка ухитрилась нагадить мне прямо в глаз...

- ???

- Понимаешь, это случилось в первый день как я стал носить крюк...

Если в наличии ровно 20 «Счетчики/Анекдот»: Судят Уилла Тёрнера за нанесение тяжких телесных повреждений сэру Норрингтону.

-Обвиняемый!

-понимаете, я кузнец, работаю допоздна. Тут мне сообщают что у моей жены есть любовник. Ну я несусь домой ,вижу Элизабет лежит в постели, окно открыто, а от дома отходит подозрительный субъект. Я хватаю тумбочку и швыряю в него.

-свидетельница Элизабет Тёрнер!

-я леже в кровати, читаю свою любимую книжку. Тут вбегает мой муж, хватает тумбочку и швыряет её в окно.

-пострадавший!

-я каждый вечер совершаю обход города. Прохожу мимо дома Тёрнеров и тут в меня из открытого окна летит тумбочка.

-свидетель джек воробей!

-капитан джек воробей!

-что вы скажете по этому делу?

-сижу я, значит, на тумбочке...

Вернуться в порт,  «Анекдот» = 0 — (94)

Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения», но отсутствует 21 «Счетчики/Анекдот»: **Выпить еще**,  «Сбережения» -1, «Анекдот» +1

79

Противники окружают вас, измотанного боем и израненного.

Кто-то выбивает из рук саблю, сзади бьют под колено, и вы падаете на палубу.

Жесткая веревка перехватывает горло, и вы слышите грубый приказ:

- Повесить этого пса на бушприте! За смерть наших парней!

Если отмечено «События победы/Серебряный кинжал»: Выхватив кинжал, вы перерезаете веревку и прыгаете на него, втыкая свое единственное оружие в сердце, после чего погибаете доблестной смертью от ударов врагов...



- Ты еще вернешься? - спрашивает девушка, когда вы, под утро, собираться.
 - Зачем? - удивляетесь вы.
 - Ты мне нравишься! - говорит она. - Приходи ко мне почаще!

- Пообещать — (94)
 Пообещать, ✎ ✓«Обещание» — (94)
 Просто пожать плечами, ничего не обещать — (94)
 Просто пожать плечами, ничего не обещать — (94)

83

Вот так незадача!

Вы вылавливаете выживших врагов, за них можно получить выкуп или продать в рабство. На другую добычу особо рассчитывать не приходится.

✎ снять все отметки в «Добыча (корабли)», добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20», «Победы» +1, «Текущая скорость» = 0, «Повреждения корпуса» = 0, «Повреждение такелажа» = 0, «Скорость» = 0, «Кормовые орудия» = 0, «Средняя орудийная палуба» = 0, «Верхняя орудийная палуба» = 0, «Нижняя орудийная палуба» = 0, «Носовые орудия» = 0, «Команда» = 0

- Вы возвращаетесь к поиску добычи — (77)



Пока вы собираетесь, девушка наблюдает за вами, задавая всякие глупые вопросы.
- А сколько у тебя было девочек? А Лианна к тебе приставала? А у Мадам уже был?
Вы угрюмо бурчали в ответ всякую ерунду.

Пора на корабль — (94)

85

Пушки заряжены, и корабли постепенно сближаются друг с другом.

Если отмечено «Залп/Книпеля», отмечено «Ответный огонь/Книпель»: **Залп!!!**, f(x) «Повреждение такелажа противника в упор», f(x) «Расчет потерь такелажа корабля в упор» — (73)

Если отмечено «Залп/Книпеля», отмечено «Ответный огонь/Картечь»: **Залп!!!**, f(x) «Повреждение такелажа противника 100м», f(x) «Расчет потерь матросов» — (73)

Если отмечено «Залп/Книпеля», отмечено «Ответный огонь/Ядро»: **Залп!!!**, f(x) «Повреждение такелажа противника в упор», f(x) «Расчет потерь корпуса» — (73)

Если отмечено «Залп/Ядра», отмечено «Ответный огонь/Книпель»: **Залп!!!**, f(x) «Расчет потерь корпуса противника», f(x) «Расчет потерь такелажа корабля в упор» — (73)

Если отмечено «Залп/Ядра», отмечено «Ответный огонь/Ядро»: **Залп!!!**, f(x) «Расчет потерь корпуса противника», f(x) «Расчет потерь корпуса» — (73)

Если отмечено «Залп/Ядра», отмечено «Ответный огонь/Картечь»: **Залп!!!**, f(x) «Расчет потерь корпуса противника», f(x) «Расчет потерь матросов» — (73)

Если отмечено «Залп/Картечь», отмечено «Ответный огонь/Книпель»: **Залп!!!**, f(x) «Расчет потерь матросов противника», f(x) «Расчет потерь такелажа корабля в упор» — (73)

Если отмечено «Залп/Картечь», отмечено «Ответный огонь/Ядро»: **Залп!!!**, f(x) «Расчет потерь матросов противника», f(x) «Расчет потерь корпуса» — (73)

Если отмечено «Залп/Картечь», отмечено «Ответный огонь/Картечь»: **Залп!!!**,

f(x) «Расчет потерь матросов противника», f(x) «Расчет потерь матросов» — (73)

86



Пока ночная бабочка спит, вы потихоньку уходите.

Пора на корабль — (94)

87

Зло скрипнув зубами, боцман, тем не менее, начинает раздавать команды, и ваш корабль постепенно уходит от противника.

 «Победы» +1

Вы возвращаетесь в порт,  снять все отметки в «Добыча (корабли)», «Текущая скорость» = 0, «Повреждения корпуса» = 0, «Повреждение такелажа» = 0, «Скорость» = 0, «Кормовые орудия» = 0, «Средняя орудийная палуба» = 0, «Верхняя орудийная палуба» = 0, «Нижняя орудийная палуба» = 0, «Носовые орудия» = 0, «Команда» = 0 — (94)

88

Тонет корабль, но вас спасают. К сожалению - только для того, чтобы продать в рабство!..

89

Набор приключений в Белтонге невелик:

- Выпить рома в кабаке — (2)
- Отправиться в квартал красных фонарей — (8)
- Нафиг такие приключения, давайте поищем сокровища! — (12)

90

Вы закупаете новые паруса.

Лишним не будет, какой же пират не любит быстрой езды?!

- Возвращаемся в порт — (94)

91

- Вернуться на корабль — (94)

Если в наличии 500 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 500 повреждений такелажа,  «Сбережения» -500, «Повреждения такелажа» -500 — (19)

Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 100 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 100 повреждений такелажа,  «Сбережения» -100, «Повреждения такелажа» -100 — (19)

Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 10 повреждений такелажа,  «Сбережения» -10, «Повреждения такелажа» -10 — (19)

Если в наличии 1 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 1 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 1 повреждений такелажа,  «Сбережения» -1, «Повреждения такелажа» -1 — (19)

92

94

Белтонг встречает вас гораздо приветливей, чем в прошлый раз!

 «Трофей» = 0

Если отмечено «метки/Приз»: **Продать призовой корабль** — (68)

Если в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **К вам подходит боцман: "Капитан, надо бы такелаж починить! А то никого не догоним!"** — (19)

Если в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **К вам подходит старпом: "Капитан, надо бы корпус подлатать, а то потонем!"** — (10)

Нанять еще матросов в команду — (47)

Отправиться в плавание,  «Скорость» = 0, «Команда» = 0, «Носовые орудия» = 0, «Нижняя орудийная палуба» = 0, «Верхняя орудийная палуба» = 0, «Средняя орудийная палуба» = 0, «Кормовые орудия» = 0, «Повреждение такелажа» = 0, «Повреждения корпуса» = 0, «Текущая скорость» = 0, снять все отметки в «Ответный огонь», снять все отметки в «Страна противника», снять все отметки в «Добыча (корабли)», «Посещение» = 0 — (77)

Если в наличии 3000 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10 «Счетчики/Победы», в наличии 90 «Параметры капитана/Харизма»: **Уйти на пенсию**,  получено достижение «Бывший пират» — (69)

Если отмечено «Спутница/Маргарита», но отсутствуют 1 «Симпатии/Посещение», «метки/Любовь Маргариты Луци»: **Заглянуть к пленнице**,  «Посещение» +1 — (21)

Если отмечено «метки/Любовь Маргариты Луци»: **Забрать Маргариту и уехать в Европу**,  получено достижение «Влюбленный пират» — (18)

Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения», но отсутствует «Усиления/Паруса»: **Обновить такелаж, закупить новые паруса**,  ✓ «Паруса», «Сбережения» -100, «Скорость» +1 — (90)

Если в наличии 200 «Параметры капитана/Сбережения»: **Купить пушку на нижнюю орудийную палубу**,  «Сбережения» -150, вычесть из «Сбережения» случайное число от 1 до «д20», «Нижняя орудийная палуба» +1

Если в наличии 200 «Параметры капитана/Сбережения»: **Купить пушку на среднюю орудийную палубу**,  «Сбережения» -150, вычесть из «Сбережения» случайное число от 1 до «д20», «Средняя орудийная палуба» +1

Если в наличии 200 «Параметры капитана/Сбережения»: **Купить пушку на верхнюю орудийную палубу**,  «Сбережения» -150, вычесть из «Сбережения» случайное число от 1 до «д20», «Верхняя орудийная палуба» +1

Как-то тут уныло, может, поищем приключений? — (89)

95

- Хорошо, тысяча чертей! - восклицаете вы. - Сама напросилась!

Отложив пистолет, вы набрасываетесь на нее. Девушка отчаянно сопротивляется, но что она может против опытного мужчины в полном расцвете сил?

Ловко орудуя кинжалом, вы быстро распускаете шнуровку на корсете, парой сильных ударов подавляете ее желание сопротивляться, толкаете на кровать лицом вниз, и задираете юбки.

Закончив со своими делами, интересуетесь:

- Ну что, довольна, непослушная сучка? Добилась своего?

- Я ненавижу вас, - глухо говорит девушка. - Я вас убью...

Вы зло зовете боцмана и говорите:

- Забирай, она ваша. Горячая штучка!

- Спасибо, кэп! - боцман закидывает девушку на плечо.

Удаляясь, девушка не сводит с вас пристального отрешенного взгляда...

○ Пора заняться более важными делами, ✎ ✓«Карма» — (56)

96

97

Команда, как по взмаху палочки, оборачивается на вас, ожидая приказов...

Если отмечено «Добыча(корабли)/Военный корабль»: ..А корабль противника разворачивается в вашу сторону.

✎ приравнять «Разность скорости» к «Скорость», отметить случайное ключевое слово (1-6) в «Страна противника»

○ Если отсутствует «Добыча(корабли)/Военный корабль»: **Взмахнуть рукой и рявкнуть: "В погоню!"**, ✎ добавить к «Харизма» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Разность скорости» количество «Скорость» — (16)

○ Если отсутствует «Добыча(корабли)/Военный корабль»: **Махнуть рукой и вяло бросить: "Пусть плывут"**, ✎ вычесть из «Харизма» случайное число от 1 до «дб» — (71)

○ Если отмечено «Добыча(корабли)/Военный корабль»: **К бою!!! - орете вы. - Мы - волки морей!!**, ✎ добавить к «Харизма» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Харизма» случайное число от 1 до «дб» — (16)

○ Если отмечено «Добыча(корабли)/Военный корабль»: **Отворачивай!!! - орете вы. - Валим отсюда, мачту мне зад!!!**, ✎ «Харизма» -40 — (81)

 «Текущая скорость» = 1

Продолжаем стрелять!!! — (75)

На абордаж!!! — (53)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

f(*) Повреждение такелажа противника 100м:  «Повреждения такелажа противника» = 0, добавить к «Повреждения такелажа противника» случайное число от 1 до «дб», приравнять «Пушки» к «Нижняя орудийная палуба», добавить к «Пушки» количество «Средняя орудийная палуба», добавить к «Пушки» количество «Верхняя орудийная палуба», умножить «Повреждения такелажа противника» на «Пушки», разделить «Повреждения такелажа противника» на «2», добавить к «Повреждение такелажа» количество «Повреждения такелажа противника»

f(*) Повреждение такелажа противника в упор:  добавить к «Повреждения такелажа противника» случайное число от 1 до «дб», приравнять «Пушки» к «Нижняя орудийная палуба», добавить к «Пушки» количество «Средняя орудийная палуба», добавить к «Пушки» количество «Верхняя орудийная палуба», умножить «Повреждения такелажа противника» на «Пушки», добавить к «Повреждение такелажа» количество «Повреждения такелажа противника»

f(*) Расчет потерь такелажа корабля в упор:  добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «дб», приравнять «Пушки противника» к «Нижняя орудийная палуба», добавить к «Пушки противника» количество «Средняя орудийная палуба», добавить к «Пушки противника» количество «Верхняя орудийная палуба», умножить «Повреждения такелажа» на «Пушки противника», добавить к «Повреждения такелажа» количество «Повреждения такелажа»

f(*) Расчет текущей скорости противника:  приравнять «Потеря скорости противника» к «Повреждение такелажа», разделить «Потеря скорости противника» на «100», приравнять «Текущая скорость» к «Скорость», отнять от «Текущая скорость» количество «Потеря скорости противника»

f(*) Расчет текущей скорости:  приравнять «Потеря скорости» к «Повреждения такелажа», разделить «Потеря скорости» на «100», приравнять «Текущая скорость» к «Скорость», отнять от «Текущая скорость» количество «Потеря скорости»

f(*) Расчет потерь корпуса противника:  добавить к «Повреждения корпуса противника» случайное число от 1 до «дб», приравнять «Пушки» к «Нижняя орудийная палуба», добавить к «Пушки» количество «Средняя орудийная палуба», добавить к «Пушки» количество «Верхняя орудийная палуба», умножить «Повреждения корпуса противника» на «Пушки», добавить к «Повреждения корпуса» количество «Повреждения корпуса противника»

f(*) Расчет потерь корпуса:  добавить к «Повреждение корпуса» случайное число от 1 до «дб», приравнять «Пушки противника» к «Нижняя орудийная палуба», добавить к «Пушки противника» количество «Средняя орудийная палуба», добавить к «Пушки противника» количество «Верхняя орудийная палуба», умножить «Повреждение корпуса» на «Пушки противника», добавить к «Повреждения корпуса» количество «Повреждение корпуса»

f(*) Расчет потерь матросов противника:  добавить к «Потери матросов противника» случайное число от 1 до «дб», приравнять «Пушки» к «Нижняя орудийная палуба», добавить к «Пушки» количество «Средняя орудийная палуба»,

добавить к «Пушки» количество «Верхняя орудийная палуба», умножить «Потери матросов противника» на «Пушки», разделить «Потери матросов противника» на «4», отнять от «Команда» количество «Потери матросов противника»

f(*) Расчет потерь матросов: ✎ добавить к «Потери матросов» случайное число от 1 до «дб», приравнять «Пушки противника» к «Нижняя орудийная палуба», добавить к «Пушки противника» количество «Средняя орудийная палуба», добавить к «Пушки противника» количество «Верхняя орудийная палуба», умножить «Потери матросов» на «Пушки противника», разделить «Потери матросов» на «4», отнять от «Матросы» количество «Потери матросов»