

Pyrir

Одиссея Кровавого капитана

книга-игра



Версия текста: 1

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)

Страна противника

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

Залп

- ☐ Ядра
- ☐ Картечь
- ☐ Книпеля

метки

- ☐ Приз
- ☐ Легендарный счастливчик

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:

Трофеи

Трофей: 1

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

Симпатии

Симпатия Маргариты:

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 счастливчик»: **Вы достигли обожания среди своих подчиненных**,  получено достижение «Легендарный счастливчик»,  «Легендарный счастливчик»

1

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

Кто вы?

○ **Я - мальчик!**,   «Мальчик» — (25)

○ **Я - девочка!**,   «Девочка» — (60)

2

3

Видя, что в бою осталась горстка людей, вы прыгаете им на помощь, размахивая палахом 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» — (26)

○ Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Сдаются!!! Они сдаются!!!** — (35)

○ Если отсутствует 1 «Параметры корабля/Матросы»: **Вы остаетесь в одиночестве** — (44)

○ 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» — (26)

○ 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» — (26)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Двуствольный пистолет»: **Колоты! Рубить!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Команда» количество «дб» — (26)

4

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! Топаи обратно, говорю!

○ **Вернуться**, ✎ вычесть из «Харизма» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (53)

5

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

6

○ **Вернуться на корабль** — (37)

○ Если в наличии 500 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **Починить 500 повреждений такелажа**, ✎ «Сбережения» -500, «Повреждения такелажа» -500 — (7)

○ Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 100 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **Починить 100 повреждений такелажа**, ✎ «Сбережения» -100, «Повреждения такелажа» -100 — (7)

○ Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10

«Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 10 повреждений такелажа,  «Сбережения» -10, «Повреждения такелажа» -10 — (7)

○ Если в наличии 1 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 1 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 1 повреждений такелажа,  «Сбережения» -1, «Повреждения такелажа» -1 — (7)

7

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

○ Вернуться на корабль — (37)

○ Если в наличии 500 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 500 повреждений такелажа,  «Сбережения» -500, «Повреждения такелажа» -500 — (6)

○ Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 100 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 100 повреждений такелажа,  «Сбережения» -100, «Повреждения такелажа» -100 — (6)

○ Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 10 повреждений такелажа,  «Сбережения» -10, «Повреждения такелажа» -10 — (6)

○ Если в наличии 1 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 1 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: Починить 1 повреждений такелажа,  «Сбережения» -1, «Повреждения такелажа» -1 — (6)

8

9

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!,  вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб» — (55)

○ Если отмечено «Усиления/Кулеврина»: Кнпелями!,  добавить к «Повреждение

такелажа» случайное число от 1 до «д20» — (55)

○ Если отмечено «Усиления/Кулеврина»: **Ядром!**,  добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «д20» — (55)

○ Если отсутствует «Усиления/Кулеврина»: **Картечью!**,  вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «д6» — (33)

○ Если отсутствует «Усиления/Кулеврина»: **Книпелями!**,  добавить к «Повреждение такелажа» случайное число от 1 до «д6» — (33)

○ Если отсутствует «Усиления/Кулеврина»: **Ядром!**,  добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «д6» — (33)

○ Если отмечено «Страна противника/Англия»: **Отворачивай! Англичан не трогаем!** — (52)

○ Если отмечено «Страна противника/Франция»: **Отворачивай! Французов не трогаем!** — (52)

○ Если отмечено «Страна противника/Испания»: **Отворачивай! Испанцев не трогаем!** — (52)

○ Если отмечено «Страна противника/Голландия»: **Отворачивай! Голландцев не трогаем!** — (52)

○ Если отмечено «Страна противника/Китай»: **Отворачивай! Китайцев не трогаем!** — (52)

○ Если отмечено «Страна противника/Португалия»: **Отворачивай! Португальцев не трогаем!** — (52)

10

Пушки заряжены, и корабли постепенно сближаются друг с другом.

○ Если отмечено «Залп/Книпель», отмечено «Ответный огонь/Книпель»: **Залп!!!**,  $f(x)$ «Повреждение такелажа противника в упор», $f(x)$ «Расчет потерь такелажа корабля в упор» — (36)

○ Если отмечено «Залп/Книпель», отмечено «Ответный огонь/Картечь»: **Залп!!!**,  $f(x)$ «Повреждение такелажа противника 100м», $f(x)$ «Расчет потерь матросов» — (36)

○ Если отмечено «Залп/Книпель», отмечено «Ответный огонь/Ядро»: **Залп!!!**,  $f(x)$ «Повреждение такелажа противника в упор», $f(x)$ «Расчет потерь корпуса» — (36)

○ Если отмечено «Залп/Ядра», отмечено «Ответный огонь/Книпель»: **Залп!!!**,  $f(x)$ «Расчет потерь корпуса противника», $f(x)$ «Расчет потерь такелажа корабля в упор» — (36)

○ Если отмечено «Залп/Ядра», отмечено «Ответный огонь/Ядро»: **Залп!!!**,  $f(x)$ «Расчет потерь корпуса противника», $f(x)$ «Расчет потерь корпуса» — (36)

○ Если отмечено «Залп/Ядра», отмечено «Ответный огонь/Картечь»: **Залп!!!**,  $f(x)$ «Расчет потерь корпуса противника», $f(x)$ «Расчет потерь матросов» — (36)

○ Если отмечено «Залп/Картечь», отмечено «Ответный огонь/Книпель»: **Залп!!!**,  $f(x)$ «Расчет потерь матросов противника», $f(x)$ «Расчет потерь такелажа корабля в упор» — (36)

○ Если отмечено «Залп/Картечь», отмечено «Ответный огонь/Ядро»: **Залп!!!**,  $f(x)$

«Расчет потерь матросов противника», $f(x)$ «Расчет потерь корпуса» — (36)

○ Если отмечено «Залп/Картечь», отмечено «Ответный огонь/Картечь»: **Залп!!!**, $f(x)$ «Расчет потерь матросов противника», $f(x)$ «Расчет потерь матросов» — (36)

11

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

○ **Что тут сделаешь? Затопить!**, $\mathcal{P}$ 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 — (38)

○ Если в наличии 20 «Параметры корабля/Матросы»: **Отгоним его в ближайший порт и продадим!** — (31)

12

13

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!**, $\mathcal{P}$ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб» — (13)

○ Если в наличии 6 «Параметры противника/Команда», но отсутствует 10 «Параметры корабля/Матросы»: **За Родину, за Королеву!** — (3)

○ Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Сдаются!!! Они сдаются!!!** — (35)

14

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... — (19)

15



Маргарита благосклонно смотрит на вас. С тех пор, как вы познакомились, 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», добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (50)

○ Если отмечено «События победы/Двуствольный пистолет»: Подарить ей пистолет, ✎ X«Двуствольный пистолет», добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (50)

○ Если отмечено «События победы/Позолоченная шпага»: Подарить ей шпагу, ✎ X«Позолоченная шпага», добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (50)

○ Если отмечено «События победы/Серебряный кинжал»: Подарить ей пистолет, ✎ X«Серебряный кинжал», добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (50)

○ Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения»: Сделать подарок за 100 реалов, ✎ «Сбережения» -100, добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (50)

○ Поздороваться и уйти — (37)

16

Дав команду на еще один залп, орете канониру:

○ **Готовь кнпеля!**, ✎ ✓ «Кнпеля» — (10)

○ **Готовь ядра!**, ✎ ✓ «Ядра» — (10)

○ **Готовь картечь!**, ✎ ✓ «Картечь» — (10)

17



- 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» — (14)

○ - **А меня называйте капитан... Блад** — (14)

18

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:

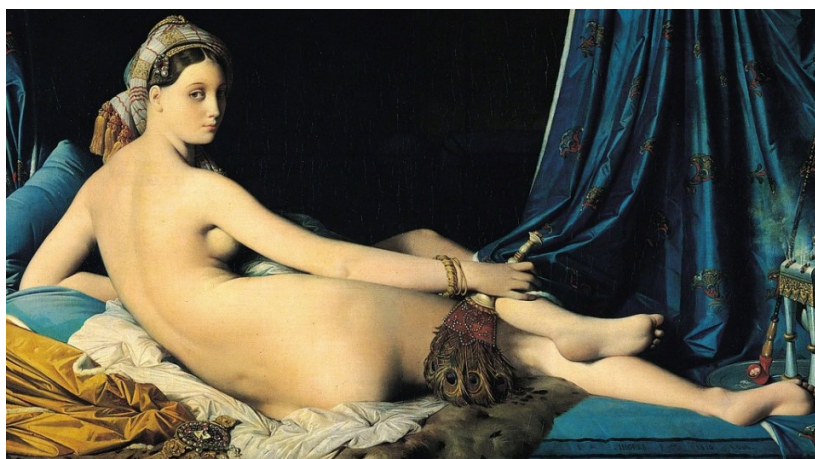
- Каналья... - сгибаетесь, хватаясь за причинное место, а она наносит вам еще один удар по голове.

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

Выскочив, вы запираете ее в каюте...

○ **Есть ведь дела поважнее, чем за юбками гоняться, утешаете вы себя, возвращаясь на палубу,** ✎ вычесь из «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «дб» — (11)

19



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, поглядывая на вас через плечо...

○ **Понимающе улыбнуться и потянуться к ней...** — (54)

20

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 козлов, спасай Отчизну!**,  вычесь из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесь из «Команда» случайное число от 1 до «дб» — (13)

○ Если в наличии 6 «Параметры противника/Команда», но отсутствует 10 «Параметры корабля/Матросы»: **За Родину, за Королеву!** — (3)

○ Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Сдаются!!! Они сдаются!!!** — (35)

21

22

23

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

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

○ Если отмечено «Пол/Мальчик»: **Взмахнуть рукой и рявкнуть: "В погоню!"**,  добавить к «Харизма» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Разность скорости» количество «Скорость» — (24)

○ Если отмечено «Пол/Мальчик»: **Махнуть рукой и вяло бросить: "Пусть плывут"**,  вычесь из «Харизма» случайное число от 1 до «дб» — (52)

○ Если отмечено «Пол/Девочка»: **Зачесать волосы за ухо и подумать: "Как классно загорать на экваторе!"**, - и скомандовать гнаться за корабликом на горизонте,  добавить к «Харизма» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Разность скорости» количество «Скорость» — (24)

○ Если отмечено «Пол/Девочка»: **Подставить лицо соленому ветру и прикрыть глаза... А кораблик... Пусть плывет себе дальше!**,  вычесь из «Харизма» случайное число

24

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 отсутствует 1 «Счетчики/Разность скорости»: **Ну что же, на этот раз не получилось!**, ✎ вычесть из «Харизма» случайное число от 1 до «дб» — (52)

○ Если отмечено «Усиления/Паруса», но отсутствует 1 «Счетчики/Разность скорости»: **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», X«Паруса» — (48)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Англия»: **Корабль, видя, что вы его преследуете, поднимает английский флаг**, ✎ «Нижняя орудийная палуба» +10 — (9)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Испания»: **Корабль, видя, что вы его преследуете, поднимает испанский флаг**, ✎ «Команда» +30 — (9)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Франция»: **Корабль, видя, что вы его преследуете, поднимает французский флаг**, ✎ «Харизма» +3 — (9)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Голландия»: **Корабль, видя, что вы его преследуете, поднимает голландский флаг**, ✎ «Харизма» -3 — (9)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Португалия»: **Корабль, видя, что вы его преследуете, поднимает португальский флаг**, ✎ «Кормовые орудия» +5 — (9)

○ Если в наличии 1 «Счетчики/Разность скорости», отмечено «Страна противника/Китай»: **Корабль, видя, что вы его преследуете, поднимает китайский флаг**, ✎ «Команда» +50 — (9)

25

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

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

Вы же, вчетвером, уединились, чтобы обсудить план.

Каждый из офицеров будет предлагать свои мысли о том, как улучшить корабль, а вам остается только выбирать, что приемлемо конкретно для вас.

○ **Квартирмейстер:** Нанять в ближайшем порту еще молодцов, чтобы увереннее чувствовать себя при abordage, ✎ ✓«Команда», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Внешность» — (32)

○ **Старпом:** Купить в ближайшем порту пару современных кулеврин и установить на носу, ✎ ✓«Кулеврина», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Внешность» — (32)

○ **Боцман:** Заменить в ближайшем порту паруса и купить десяток бочек рома, ✎ ✓«Паруса», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Внешность» — (32)

26

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»: **Колоты!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб» — (26)

○ Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Сдаются!!! Они сдаются!!!** — (35)

○ Если отсутствует 1 «Параметры корабля/Матросы»: **Вы остаетесь в одиночестве** — (44)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Позолоченная шпага»: **Колоты! Рубить!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Команда» количество «дб» — (26)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Позолоченная шпага», отмечено «События победы/Двуствольный пистолет»: **Колоты! 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» — (26)

○ Если в наличии 1 «Параметры корабля/Матросы», в наличии 6 «Параметры противника/Команда», отмечено «События победы/Двуствольный пистолет»: **Колоты! Стрелять!**, ✎ вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб», вычесть из «Команда» случайное число от 1 до «дб», отнять от «Команда» количество «дб» — (26)

27

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

28

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

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

 X«Приз»

○ Если отмечено «Добыча (корабли) / Джонка»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +10, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (37)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) / Бриг»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +20, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (37)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) / Шхуна (двухмачтовая)»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +20, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (37)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) / Фрегат»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +50, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (37)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) / Галеон»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +150, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (37)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) / Барк»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +10, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (37)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) / Шхуна (трехмачтовая)»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +45, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (37)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) / Шхуна (четырёхмачтовая)»: **Возвращаетесь на корабль**,  «Сбережения» +50, снять все отметки в «Добыча (корабли)» — (37)

29

30

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

- Мы тут немного побалакали с ребятами...

 «Трофей» = 0

○ 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» — (57)

○ Если в наличии 4 «Трофеи/Трофей», но отсутствует «События победы/Двуствольный пистолет»: **Моряки расступаются, и старпом протягивает вам отличный двуствольный пистолет**,  ✓«Двуствольный пистолет» — (12)

○ Если отмечено «События победы/Ладанка»: **Моряки расступаются, и старпом протягивает вам небольшой талисман - ладанку** — (22)

○ Если отмечено «События победы/Серебряный кинжал»: **Моряки расступаются, и старпом протягивает вам красивый кинжал** — (51)

○ Если отмечено «События победы/Запечатанный конверт»: Моряки расступаются, и старпом протягивает вам большой запечатанный конверт — (21)

○ Если отмечено «События победы/Патент»: Моряки расступаются, и старпом протягивает вам странный документ с оттиском большой печати со странным гербом — (29)

○ Если в наличии ровно 1 «Трофеи/Трофей», в наличии ровно 2 «Трофеи/Трофей», в наличии ровно 12 «Трофеи/Трофей», в наличии ровно 11 «Трофеи/Трофей», но отсутствует «События победы/Спутница»: Моряки расступаются, и старпом подталкиваем к вам девушку в нарядном платье..., ✎ отметить случайное ключевое слово (1–7) в «Спутница» — (49)

○ Если отмечено «События победы/Дворянин»: Моряки расступаются, и старпом выталкивает навстречу вам израненного человека — (8)

○ Прервать боцмана, и словами: "Некогда мне тут с вами осьминогов жарить!" - заняться более важными делами — (11)

31

Старпом с десятком матросов отправляются на захваченный корабль.

○ Если отмечено «События победы/Спутница», но отсутствует «Спутница/Маргарита»: Скомандовав направляться в ближайший порт, возвращаетесь к пленнице, ✎ ✓«Приз», ✓«Маргарита» — (53)

○ Если отмечено «События победы/Спутница», отмечено «Спутница/Маргарита»: Отправляетесь в ближайший порт, ✎ ✓«Приз» — (37)

○ Отправляетесь в ближайший порт, ✎ ✓«Приз» — (37)



Ближайший порт, принимающий пиратов - Белтонг.

Если отмечено «Усиления/Команда»: Квартиймейстер легко нашел необходимое количество ребят, желающих рискнуть своей задницей за кружку рома и горсть монет, историю появления которых в его карманах нельзя будет рассказать внукам.

Если отмечено «Усиления/Кулеврина»: Когда вы узнали цену кулеврины, которую планировали купить, то чуть не натянули продавцу глаз на жопу. К счастью, тот сразу перекрасился и согласился продать ее за полцены. Старпом, довольный вашей харизмой, сразу утащил ее на нос и приказал канониру пристрелять ее.

Если отмечено «Усиления/Паруса»: Боцман взял половину команды и вернулся с десятком бочонков рома и сорока тюками парусины. Два дня они занимались установкой новых парусов, а вечерами пили ром.

○ Если отмечено «Усиления/Команда», но отсутствуют «Усиления/Кулеврина», «Усиления/Паруса»: **Деньги быстро кончились, и вы приказали отчаливать**, ✎ добавить к «Матросы» случайное число от 1 до «д20» — (43)

○ Если отмечено «Усиления/Кулеврина», но отсутствуют «Усиления/Команда», «Усиления/Паруса»: **Деньги быстро кончились, и вы приказали отчаливать** — (43)

○ Если отмечено «Усиления/Паруса», но отсутствуют «Усиления/Команда», «Усиления/Кулеврина»: **Деньги быстро кончились, и вы приказали отчаливать**, ✎ «Скорость» +1 — (43)

33

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 «д6», добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «д6», добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «д6» — (55)

○ Если отмечено «Ответный огонь/Книпель», отмечено «Добыча (корабли) /Фрегат»: **Книпеля противника рвут остнастку!**, ✎ добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «д6», добавить к «Повреждения такелажа» случайное число от 1 до «д6» — (55)

○ 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» — (55)

○ 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» — (55)

○ 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», добавить к «Повреждения корпуса» случайное число от 1 до «дб» — (55)

○ 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» — (55)

○ 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» — (55)

○ 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», вычесть из «Матросы» случайное число от 1 до «дб» — (55)

○ 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» — (55)

34

Наконец, юнга, раскачивающийся на грот-мачте, кричит долгожданное: "Рот мне в ухо, корабль на горизонте!!!"

И, чуть присмотревшись, добавляет:

 «Команда» +20

○ Если отмечено «Добыча (корабли) /Джонка»: **Это джонка!!!**,  добавить к «Скорость» случайное число от 1 до «д12», «Кормовые орудия» = 1, добавить к «Нижняя орудийная палуба» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Команда» случайное число от 1 до «д12» — (23)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) /Бриг»: **Это бриг!!!**,  добавить к «Скорость» случайное число от 1 до «д12», «Носовые орудия» = 1, «Кормовые орудия» = 1, добавить к «Нижняя орудийная палуба» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Нижняя орудийная палуба» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Команда» случайное число от 1 до «д12», добавить к «Команда» случайное число от 1 до «д12» — (23)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) /Шхуна (двухмачтовая)»: **Это двухмачтовая шхуна!!!**,  добавить к «Скорость» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Скорость» случайное число от 1 до «дб», добавить к «Скорость» случайное число

35

Наконец-то бой завершен!

Боцман с квартирмейстером деловито распоряжаются грабежом, старпом организует перевязку раненых и "похороны" убитых.

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 «д6», «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» — (30)

○ 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» — (30)

○ 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» — (30)

○ 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» — (30)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) /Галеон»: **После окончания грабежа, встает вопрос, что делать с кораблем.,** ✎ «Сбережения» +500, добавить к «Сбережения» случайное число от 1 до «д20» — (30)

○ 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» — (30)

○ 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» — (30)

○ Если отмечено «Добыча (корабли) /Шхуна (четыrehмачтовая)»: **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» — (30)

36

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!!! — (63)**

○ 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!!! — (16)**

○ Если в наличии 10 «Параметры корабля/Матросы», но отсутствуют 1000 «Параметры корабля/Повреждения корпуса», 1000 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **Немедленно уходим на всех парусах!!! — (52)**

○ Если в наличии 1000 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **А вот корабль начинает тонуть! — (27)**

○ Если отсутствует 10 «Параметры корабля/Матросы»: **Только командовать-то нечем!!! — (5)**

○ Если в наличии 1000 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **Только вот управлять кораблем уже невозможно! — (62)**

○ Если отсутствует 6 «Параметры противника/Команда»: **Корабль противника остался практически без команды, кто-то из выживших машет белым платком, показывая, что они сдаются — (35)**

○ Если в наличии 1000 «Параметры противника/Повреждения корпуса»: **Корабль противника начинает тонуть, и люди прыгают за борт — (47)**

○ Если в наличии 1000 «Параметры противника/Повреждение такелажа»: **Корабль противника, постепенно теряя ход, больше не может маневрировать, оставшись без такелажа — (61)**

37

Белтонг встречает вас гораздо приветливей, чем в прошлый раз!

○ Если отмечено «метки/Приз»: **Продать призовой корабль — (28)**

○ Если в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения такелажа»: **К вам подходит боцман: "Капитан, надо бы такелаж починить! А то никого не догоним!" — (7)**

○ Если в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **К вам подходит старпом: "Капитан, надо бы корпус подлатать, а то потонем!" — (39)**

○ **Нанять еще матросов в команду — (46)**

○ **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 «Дистанция залпа противника» — **(43)**

○ Если в наличии 3000 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10 «Счетчики/Победы», в наличии 90 «Параметры капитана/Харизма»: **Уйти на пенсию**, 

получено достижение «» — (56)

○ Если отмечено «События победы/Спутница», отмечено «Спутница/Маргарита»: **Заглянуть к пленнице** — (15)

38

Потопив корабль противника, команда собирается на совет.

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

○ Если отмечено «События победы/Спутница», но отсутствует «Спутница/Маргарита»: **Отправляемся в ближайший порт! Ну, а пока - надо разобраться с пленницей.** ✎ ✓ «Маргарита» — (53)

○ Если отмечено «Спутница/Маргарита»: **Продолжаем грабеж!** — (43)

○ Если отмечено «Спутница/Маргарита»: **В порт!** — (37)

○ **Продолжаем грабеж!** — (43)

○ **В порт!** — (37)

39

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

○ **Вернуться на корабль** — (37)

○ Если в наличии 500 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 500 повреждений корпуса**, ✎ «Сбережения» -500, «Повреждения корпуса» -500 — (41)

○ Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 100 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 100 повреждений корпуса**, ✎ «Сбережения» -100, «Повреждения корпуса» -100 — (41)

○ Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 10 повреждений корпуса**, ✎ «Сбережения» -10, «Повреждения корпуса» -10 — (41)

○ Если в наличии 1 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 1 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 1 повреждений корпуса**, ✎ «Сбережения» -1, «Повреждения корпуса» -1 — (41)

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

○ **Вернуться на корабль — (37)**

○ Если в наличии 500 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 500 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 500 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -500, «Повреждения корпуса» -500 — **(39)**

○ Если в наличии 100 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 100 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 100 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -100, «Повреждения корпуса» -100 — **(39)**

○ Если в наличии 10 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 10 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 10 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -10, «Повреждения корпуса» -10 — **(39)**

○ Если в наличии 1 «Параметры капитана/Сбережения», в наличии 1 «Параметры корабля/Повреждения корпуса»: **Починить 1 повреждений корпуса**,  «Сбережения» -1, «Повреждения корпуса» -1 — **(39)**

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 — **(11)**

○ - **Ладно тебе, цаца, сейчас маленько повеселимся, и я уйду! - попытаться ее потискать** — **(18)**



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

- ☐ Курсировать поперек торгового пути,  отметить случайное ключевое слово (1-8) в «Добыча (корабли)» — (34)
- ☐ Плыть в порт Белтонг — (37)

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...

46

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» — (37)

○ 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» — (37)

○ 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» — (37)

○ **Вернуться в порт** — (37)

47

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** — (43)

48

- 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 — (24)



- 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 «д6» — (42)

○ **Подать девушке руку и, не обращая внимания на смех, увести в свою каюту,** «Симпатия Маргариты» +1 — (42)

○ **Рявкнуть: "А ну, заткнулись, болваны!" - и увести леди в свою каюту,** добавить к «Симпатия Маргариты» случайное число от 1 до «д6», вычесть из «Харизма» случайное число от 1 до «д6» — (42)

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 — (43)**

53



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 квартирмейстера. 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 — (4)**

○ Если в наличии 10 «Симпатии/Симпатия Маргариты»: **Предложить как-то договориться — (17)**

54

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 — (37)

55

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» — (10)
- ☐ Заряжай пушки кнпелями!,  ✓ «Кнпеля» — (10)
- ☐ Заряжай пушки картечью!,  ✓ «Картечь» — (10)

56

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...

57

58

59

60

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

Он скомандовал 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» — (32)

☐ **Вы - жгучий брюнет с серьгой в ухе и увязанной в десять косичек бородой,**  ✓ «Брюнет с серьгой», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Усиления» — (32)

☐ **Вы - седеющей шатен с шрамом на половину лица и трехдневной щетиной,**  ✓ «Шатен с сединой», отметить случайное ключевое слово (1-3) в «Усиления» — (32)

61

 «Текущая скорость» = 1

☐ **Продолжаем стрелять!!!** — (16)

☐ **На abordаж!!!** — (63)

62

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

Какая бесславная смерть...

63

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 abordажные крючья!** — (20)

☐ Если отсутствует 1 «Счетчики/Разность скорости»: **Корабль противника пытается ускользнуть!** — (24)

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

f(x) 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(x) 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(x) 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(x) 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(x) 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(x) 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(x) 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(x) 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(x) 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»