



Кок

Корабельный повар, который снабжает команду ромом и свестным, а также гнёт железо голыми руками.

Начальные характеристики (выбери один вариант):

- ☐ дерзость 2, изворотливость -2, дальновидность 1;
- ☐ дерзость 2, изворотливость -1, дальновидность 0.

Снаряжение (получи всё):

- бутылка рома;
- пистолет (2 пункта урона, дальнобойный, требует перезарядки);
- тесак (3 пункта урона, ближний бой).

Цели (выбери одну из перечисленных или посмотри цели предыстории):

- ☐ изловить и зажарить чудище, которое больше вашего корабля;
- ☐ поднять бунт и захватить корабль;
- ☐ воспитать преемника.

Развитие

За 5 дублонов славы, помимо стандартных небылиц, ты также можешь взять эту:

- Запасы в трюме. Корабль получает +1 к водоизмещению.



Ходы кока

В качестве первого хода ты берёшь ход Камбуз.

☑ Камбуз

Выбери 4 рецепта, которые тебе известны (при развитии персонажа сможешь взять ещё 4).

В начале плавания отправляйся на камбуз и приготовь команде обед по своим рецептам. Выдай каждому пирату одно любое блюдо на свой выбор. Вместе с блюдом пират получает шанс и, как только использует его, ощущает эффект съеденного:

- суп с треской (+1 к дерзости до конца сцены);
- сушёные морские гады (+1 изворотливости до конца сцены);
- сыр с плесенью (+1 дальновидности до конца сцены);
- ром с перцем (+1 репутации до конца сцены);
- сухари и галеты (один раз нанести +1 пункт урона в бою);
- черепаховая похлёбка (один раз перебросить кости);
- апельсины второй свежести (восстановить 1 пункт форта);
- коктейль «Хмельная затрещина» (+3 к результату любого броска, но следующий бросок автоматически провалится).

☐ Всем рому!

Благодаря тебе на корабле всегда есть ром. Когда ты открываешь кладовые и устраиваешь попойку, потрать по 1 сундуку добра на каждого члена команды, которого хочешь напоить, и выбери, что может сделать напоенный тобой пират:

- восстановить 1 пункт форта;
- получить расходуемый +1;
- залечить 1 рану.

☐ Лопни моя селезёнка!

Когда ты общаешься, приправляя свою речь щедрой порцией брани, проклятий и матросской ругани, пройди проверку дерзости. При результате 10+ ты вводишь любого из слушателей в состояние ужаса или бешенства по своему выбору.

Если выпало 7–9, выбери либо жертву, либо эмоцию; остальное выберет картограф. При провале длинный язык доводит тебя до беды. Картограф делает ход.

☐ Отрава

Один раз за плавание, когда ты кормишь другого члена команды на камбузе, можешь подбить его на рискованное дело. Если он сделает, как ты сказал, то добавит 1 к репутации. Если он откажется, в его еде была какая-то дрянь. Его следующий ход проваливается автоматически, а ты вычитаешь 1 из репутации.

☐ Силач

Когда ты встречаешь опасность в лоб, пытаешься преодолеть её недюжинной силой и выносливостью, пройди проверку дерзости. При результате 7 и выше ты справился. Если выпало 7–9, потрать 1 форт. Если же выпало 12+, то это было так впечатляюще, что ты получаешь +1 к репутации.

41.
Surplus argentatus.

