

Имя _____ Род _____ Дублины _____

БРОНЗА

интеллект, сила воли

- Образование
- Винтовки
- Навигация
- Выживание
- Внимательность
- Медицина

СТАЛЬ

сила, телосложение

- Кузнечное дело
- Ближний бой
- Картечные ружья
- Атлетика
- Канонирство
- Грубая сила

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

(сталь или серебро + уровень) x4

СЕРЕБРО

ловкость, реакция

- Фехтование
- Акробатика
- Пистолы
- Ловушки
- Взлом замков
- Плотничество

ИЗУМРУД

харизма, хитрость

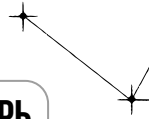
- Торговля
- Красноречие
- Кулинария
- Ловкость рук
- Скрытность
- Обман



НАЛИТЬ ФОРТУНЕ

СПОСОБНОСТИ

Сила древнего рода	От древнего рода
	Первичная
	Улучшение рода
	Любая
	Ультиматив



оружие ближнего боя малое	ИНВЕНТАРЬ
оружие ближнего боя большое	
оружие дальнего боя малое	
оружие дальнего боя большое	



в карманах

в сумке при провале Акробатики или Атлетики может быть потеряна

Проверки навыков = $1k20+k6$ характеристик + $k6$ навыков (5 на $k6 = +1$, 6 на $k6 = +2$)

Странствие в море: проверка Навигации на 10. Провал: по ветру 2 клетки в день, поперечный ветер — 1 клетка, против ветра — 0.5 клетка (1 кл в день). Успех = $\times 2$ скорость. Нехватка команды = провал.

Инициатива: $1k20$ за каждые 3 **Серебра** или **Изумруда**. 19 — ход дважды подряд в 1 раунд. 20 — второй ход в первом раунде можно сделать, когда угодно.

В бою: 1 действие, 1 разговор и 1 перемещение. Сложные действия = полный ход. Полный ход нельзя завершить за первое бонусное действие, но можно прервать! Подготовка хода = условие или после хода друга / неприятеля.

Помочь / помешать = $+4/-4$, если не сказано иное.

Бой в море: 4 поста, ходят согласно инициативе (исключение — альтернативные правила):

Бронза (использовать мод, перезарядить мод, узнать мод противника), **Сталь** (открыть огонь, загарпунить), **Серебро** (сменить позицию, отдалиться / сблизиться, подготовить уклонение), **Изумруд** (отдать команду). Также можно сменить / занять пост (на это потребуется целый ход) или оставить пост и действовать как персонаж (ход не пропускается).

Обшивка = сложность попадания по кораблю. Преодоление сложности оставляет пробоину, которая вызывает затопление. При достижении максимума очков затопления корабль идёт ко дну.

