

БЛИЖНЕЕ ОРУЖИЕ

безоружный	d2	-
разбитая бутылка	d2	-
нож/кинжал	d4	10с
крюк	d4	8с
штык	d4	15с
кофель-нагель	d4	10с
свайка	d4	10с
деревянная доска	d4	-
китовая кость	d4	-
короткий меч	d4	20с
дубина	d4	10с
кошка-девятихвостка (дальность 10')	d4	15с
тяжелая дубина	d6	20с
цепь	d6	25с
крюк для захвата	d6	35с
мачете	d6	25с
абордажный топор	d6	20с
секира/томагавк	d6	20с
тесака/скимитар	d6	25с
рапира	d6	30с
палаш	d8	35с
офицерский тесака	d8	50с
гарпун	d8	35с
Искусная рапира	d8	50с
якорь	d10	60с двуручный
абордажная пика (дальность 10')	d10	60с двуручная

ДАЛЬНЕЕ ОРУЖИЕ

Метательные ножи	d4	8с
Духовая трубка	-	30с См. дротик. Неудача: поразить себя или союзника.
Метательные топоры	d6	20с
Гарпунное ружье	d8	60с Перезарядка 2, дальность 30'.
Пистолет с кремневым замком	2d4	50с Перезарядка 2, дальность 30'.
Мушкетон	d4(d10)	65с Перезарядка 2, дальность 30', наносит d10 при 10'.
Мушкет	2d6	80с Перезарядка 2, дальность 150'.
Мушкет буканьера	2d8	100с Перезарядка 2, дальность 150'.

ПАТРОНЫ

20 пуль	-	10с
10 дротииков берсерка	d4+	20с
<i>Выносливость СЛ12 или атакует ближайшее существо в течение d4 раундов</i>		
10 ядовитых дротиков	d4+	20с
<i>Выносливость СЛ12 или d6 урона</i>		
10 усыпляющих дротиков	d4+	20с
<i>Выносливость СЛ12 или d6 урона</i>		

БОМБЫ

Тест **Ловкости СЛ12**, чтобы атаковать по площади.
Попадание: Все в радиусе 5', должны пройти Тест **Ловкости СЛ12** или получить урон. **Крит:** урон x2.
Неудача: поражает себя и/или d4 союзников.

дымовая шашка	-	10с облако дыма, ослепляет на d4 раунда
кустарная граната	d10	20с
глиняная граната	2d8	30с
железная граната	3d6	40с
горящий горшок	d6	15с каждый ход бросай d6: 1-2 огонь разгорается, 6 огонь гаснет.
вонючий шар	2d4	20с <i>Выносливость СЛ12</i> или отравлен

МОРСКИЕ БОИ

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

- Двигайся минимум на 1 гекс
- Поворачивай на 60° или на 1 гекс дважды в каждом ходу. Максимум 1 поворот на 1 гекс.

ИНИЦИАТИВА

Все корабли бросают **D6 + Корабельная Ловкость**. В ничей побеждают ПИ.

КАЖДЫЙ ХОД

o *Проверьте паруса, если используете правила ветра (стр. 78).*

- 1 Капитан **перемещает** корабль.
- 2 ПИ, не являющиеся капитанами, выбирают по **1 действию экипажа**.
- 3 Корабль, не совершивший 2 действия экипажа, может совершить до 2 действий экипажа.

ИНИЦИАТИВА

1 на ПИ или 2 на корабль (Навыки ПИ в скобках)

Залп из пушек*	Навык (+ <i>Ощущение</i>) <i>*должна находиться в зоне.</i>
Огонь из малых орудий	Навык корабля (+ <i>Ощущение</i>)
Расправить паруса	Ловкость (+ <i>Ловкость ПИ</i>)
Переложить на борт	Ловкость (+ <i>Сила</i>)
Починка	Навыка корабля (+ <i>Ощущение</i>) Корабль восстанавливает d6 ПЗ или ремонтирует пушки после осечки
Бросить якорь	Уменьши скорость корабля до нуля.
Поднять якорь	Корабль больше не стоит на якоре.
На абордаж	Переключитесь на ближний бой.
Таран	Все корабли, участвующие в таране, получают урон +1 за каждый гекс.
Что-то другое	Реликвия, ритуал, покинуть...

КРИТ (НАТ 20)

Удвоенный урон, затем значение Корпуса цели уменьшается на уровень. Пушки или стрелковое оружие дают **осечку**. Нужен **ремонт**.

НЕУДАЧА (НАТ 1)

ТОНУЩИЙ КОРАБЛЬ

Ноль ПЗ или меньше

Не может двигаться или делать действия экипажа в бою.

Еще больше урона: Брось d8.

- 1-2 Нет эффекта.
- 3 Тонет d2 раунда.
- 4 Потонет в следующем раунде.
- 5 Тонет сейчас.
- 6 Небольшой взрыв. Все, кто находится на борту проходят Тест **Ловкости СЛ12** или получают d6 урона.
- 7 Большой взрыв. Корабль тонет, все находящиеся на борту получают d8 урона
- 8 Взрыв порохового погреба. Мгновенная смерть всех находящихся на борту.