

Nome: _____ Tipo di imbarcazione: _____

Hijo del Diablo Mastro Carpintero Segaossa-cuoco Timoniere	<i>Santabarbara:</i> PB: _____ PS: _____	<i>Sopravvivenza in mare:</i> _____ gg	<i>Forziere:</i> _____ (Dob.)
	<i>Danni massimi sopportati:</i> _____		Albero maestro rotto Acqua in stiva Timone guasto Ponte incendiato Polena smarrita

Mercante *Stress del Capitano:* Rilassato Distratto Stressato In ansia

<i>Costi di mantenimento</i>	<i>Dadi</i>	<i>Velocità</i>	<i>Potenza di fuoco</i>
Nave: _____	Nave: _____	Nave: _____	_____
B/M: _____	B/M: _____	B/M: _____	_____
TOT: _____	TOT: _____	TOT: _____	Pmax (_____)

- 1d10 - A - Palla di cannone sul ponte. Tutti i nemici sono disarmati.
- 1d10 - A - Ondata anomala. Tutti i nemici perdono 3PS.
- 1d10 - A - Corda libera sul ponte. Un gruppo di lacchè perde 3 elementi.
- 1d10 - D - L'attacco colpisce l'albero della nave. Il PG non subisce ferite.
- 1d10 - D - La nave regala 4PS alla ciurma (consumali in questo round).
- 1d10 - D - Un gruppo di lacchè è dimezzato (arrotonda per eccesso).
- 2d10 - A - Un cannone spara a un nemico.
- 2d10 - A - Il bersaglio prende fuoco. 1 ferita per ogni suo turno fino a fine round. (2PB x spegnersi).
- 2d10 - A - Colpo di mezz'onda. Il bersaglio perde l'azione di fine round.
- 2d10 - D - 5 ferite del round sono assorbite dalla nave senza arrecarle danno.
- 2d10 - D - La Santabarbara si ricarica di 4PS.
- 2d10 - D - Un gruppo di lacchè perde un livello. Non si applica se sono già di Liv. 1.
- 3d10 - A - Un barile di polvere da sparo esplose. 4 ferite inevitabili a tutti i nemici.
- 3d10 - A - Tira 2dFerita Cannone. Assegna le ferite a chi vuoi.
- 3d10 - A - Attacco non schivabile con un cannone.
- 3d10 - D - La ciurma non subisce alcun danno in questa Sequenza d'Azione.
- 3d10 - D - Tutti i membri della ciurma recuperano 4 ferite.
- 3d10 - D - Un gruppo di lacchè è disperso in mare.

Attraccare: si paga 1dob. Attraccare in un *porto commerciale* con a bordo un *Mercante*: +3dob.
 Salpare: si pagano i *Costi di mantenimento* (base + 1dob. per ruolo ciurma PnG + 1dob. per *Mercante* PnG).
 Salpare da un *porto commerciale*: vendere risorse (5 x 1dob. o 2dob. se c'è un *Mercante*) e tirare per le nuove.
 Salpare da un *porto non commerciale*: si ricarica solo la sopravvivenza di base.
 Fuori da un porto acquistare 1gg di *Sopravvivenza in mare* costa 5dob.
 Potenziamanti massimi: dNave +5; Velocità +2; Danni +4.

