

Демони і Дракони

ГРАВЕЦЬ

РІД Людина ВІК Доросла ПРОФЕСІЯ Морячка

СЛАБІСТЬ Владна. Завжди вказує іншим, що робити.

ОПИС

Засмагла, із суворим обличчям

і недовірливим поглядом. Одягнена

в практичний і міцний одяг, прикрашений
сувенірами з попередніх подорожей.

ЛИСТ ГЕРОЯ

ІМ'Я Капітанка Бетрікс Вільноплиць



БОНУСНІ ПОШК. СИЛ

к4

БОНУСНІ ПОШК. СПР

к4

ПЕРЕМІЩЕННЯ

12

ЗДІБНОСТІ І ЗАКЛИНАННЯ

Пристосування

Водохід

УМІННЯ

◇ 12 Акробатика (СПР)

◇ 5 Артистичність (ХАР)

◇ 5 Виживання (ІНТ)

◇ 6 Верховаїзда (СПР)

◇ 12 Вправність рук (СПР)

◇ 10 Знання мов (ІНТ)

◇ 5 Лікування (ІНТ)

◇ 12 Майстрування (СИЛ)

◇ 5 Міти талегенди (ІНТ)

◇ 5 Монстрознавство (ІНТ)

◇ 10 Мореплавання (ІНТ)

◇ 5 Обман (ХАР)

◇ 5 Переконливість (ХАР)

◇ 5 Плавання (СПР)

◇ 12 Полюв. таривол. (СПР)

◇ 10 Пошук прихов. (ІНТ)

◇ 6 Скрадання (СПР)

◇ 5 Торгівля (ХАР)

◇ 10 Уважність (ІНТ)

◇ 12 Ухиляння (СПР)

ВОЛОДІННЯ ЗБРОЄЮ

◇ 6 Арбалету (СПР)

◇ 6 Боротьба (СИЛ)

◇ 6 Луки (СПР)

◇ 12 Мечі (СИЛ)

◇ 6 Молоти (СИЛ)

◇ 6 Ножі (СПР)

◇ 6 Посохи (СПР)

◇ 6 Праці (СПР)

◇ 6 Сокири (СИЛ)

◇ 6 Списи (СИЛ)

ДОДАТКОВІ УМІННЯ

◇ _____

◇ _____

◇ _____

◇ _____

◇ _____

◇ _____

◇ _____

ЛІМІТ ВАГИ

ІНВЕНТАР

7

1 Мотузка (моток)

2 Так

3 Підзорна труба

4

5

6

7

8

9

10

ПАМ'ЯТНА РІЧ

У водонепроникному футлярі

має креслення ідеального

корабля, про який мріє

ДРІБНИЧКИ

ЗОЛОТІ

СРІБНЯКИ

10

МІДЯКИ

БРОНЯ



ЛИХО НА:

◇ АКРОБАТИКА ◇ СКРАДАННЯ

◇ УХИЛЕННЯ

ШОЛОМ



ЛИХО НА:

◇ УВАЖНІСТЬ ◇ ДАЛЬНІ АТАКИ

◇ РАУНД
ПЕРЕПОЧИНКУ

◇ ЧВЕРТЬ ГОДИНИ
ВІДПОЧИНКУ

ОЧКИ ВОЛІ

16

ОЧКИ ЗДОРОВ'Я

12

КИДКИ СМЕРТІ

УСПІХИ

ПРОВАЛИ

ЗБРОЯ | ЩИТИ

ХВАТ

ДАЛЬН.

ПОШКОДЖ.

МІЦН.

ОСОБЛИВОСТІ

Скімітар

1р

2

2к6

12

Різальна

КАПІТАНКА БЕТРІКС ВІЛЬНОПЛИН

Ви були капітанкою неймовірної каравели, пережили кораблетрошу та продерлися крізь південні джунглі в пошуках помсти, слави та багатства. Тепер ви живете як шукачка пригод, щоб знайти достатньо золота, купити новий корабель і підняти вітрила назустріч новим відкриттям та пригодам за горизонтом.

ПРИСТОСУВАННЯ

♦ Очки волі: 3

Під час кидка на вміння ви можете проходити перевірку за допомогою іншого вміння на вибір. Ви повинні обґрунтувати, як використовуєте вибране вміння замість звичайного. Майстер має вирішальне слово, але повинен бути поблажливим.

ВОДОХІД

♦ Очки волі: 1

Ви можете використати цю здібність (це не дія), коли перебуваєте у воді (навіть по пояс) і виконуєте дію. Протягом раунду ви захищені від усіх негативних наслідків перебування у воді, зокрема від ризику утоплення.

