# Navigavia

## Equipaggio

NOME RUOLO

INFO

NOME RUOLO

INFO

NOME RUOLO

INFO

NOME RUOLO

INFO

NOME RUOLO

INFO

NOME RUOLO

INFO

NOME RUOLO

INFO

NOME RUOLO

INFO

NOME RUOLO

INFO

NOME RUOLO

INFO

NOME

CLASSE

ORIGINI

BACKGROUND

## Manovre Navali

NAVIGAVIA, p. 196

- *Passo 0: Scegliere la Manovra*

Difficoltà 5-20 dettata dal GM. Creare Riserva di Rischio Navale.

- *Passo 1: Approccio*

Ogni giocatore dichiara l'Approccio e il GM assegna Tratto + Abilità.

- *Passo 2: Conseguenze e Opportunità*

Il GM comunica eventuali Conseguenze e Opportunità (anche Navali), specificandone le condizioni.

- *Passo 3: Lancio e Incrementi*

I giocatori lanciano i dadi e si calcolano gli Incrementi. Anche le Ciurme tirano in base alla Forza.

- *Passo 4: Azioni*

Gli Eroi al proprio turno possono compiere un'Azione per contribuire alla Riserva di Rischio Navale, oppure spenderli per fare altre Azioni.

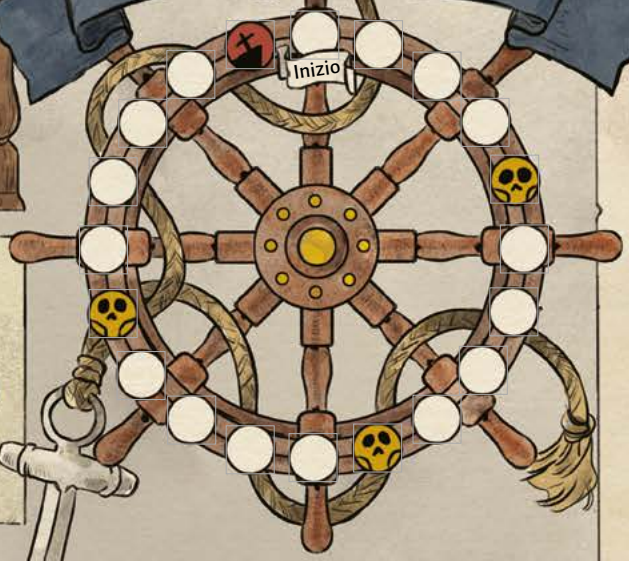
- *Passo 5: Fine del Round*

Le Ciurme agiscono, poi si verificano gli Incrementi per la Manovra, si subiscono Conseguenze Navali e si colgono Opportunità Navali.

## Avventure

## Carico

## Tracciato dei Colpi




## Ricchezza

**1:** +1 Dado Bonus a tutti i Rischi degli Eroi a bordo.
**2:** I Malvagi e Mostri Marini ottengono +2 Dadi Bonus.
**3:** Esplodono tutti i 10 ottenuti nei Rischi degli Eroi a bordo.
**4:** La Nave è Danneggiata. Se subisce un altro Colpo, affonda.

## Battaglie Navali

7TH SEA, p. 254

- *Passo 1: Approccio*

I Giocatori dichiarano il loro Approccio, ad esempio: sparare ai cannoni, uomini alle vele, ciurma di sentina, ciurma del dottore, squadra di abbordaggio.

- *Passo 2: Conseguenze e Opportunità*

Il GM comunica Conseguenze e Opportunità. Si possono usare Incrementi per prevenire Colpi e Colpi Critici.

- *Passo 3: Riunire i Dadi*

Il GM comunica la combinazione di Tratto + Abilità necessaria. Si assembla la propria Riserva di Rischio.

- *Passo 4: Lancio e Incrementi*

Si lanciano i dadi e si calcolano gli Incrementi come in ogni altra Sequenza d'Azione.

- *Passo 5: Spendere Incrementi*

Per compiere Azioni, infliggere Ferite, evitare Conseguenze, cogliere Opportunità e crearne agli alleati.

7th Sea