

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

NAVIGAVIA

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

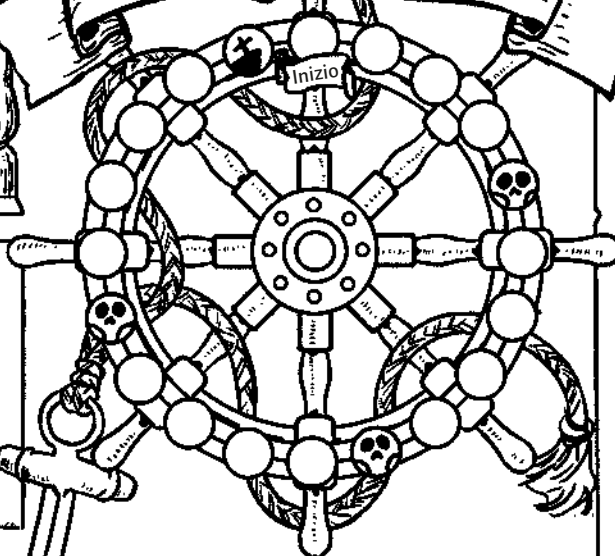
Le Ciurme agiscono, poi si verificano gli Incrementi per la Manovra, si subiscono Conseguenze Navali e si colgono Opportunità Navali.

Avventure

Carico



Tracciato dei Colpi



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.

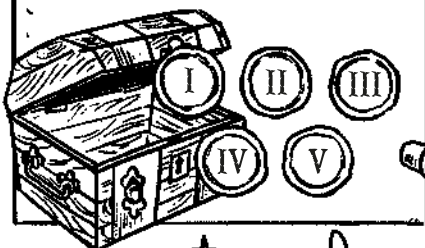
► Passo 4: Lancio e Incrementi

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.

Ricchezza



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