

Fasi di Creazione di una Flotta

- 1 I giocatori **scelgono il nome della flotta** e il porto di appartenenza.
- 2 I giocatori **scelgono un ammiraglio**. Un ammiraglio della flotta dovrebbe avere un alto punteggio di **Carisma** e possedere molti gradi in **Professione (marinaio)**.
- 3 Una singola flotta può essere composta da un **numero massimo di squadroni** pari al punteggio di **Infamia** diviso per 10 (arrotondato per difetto) - questo valore iniziale viene aumentato o diminuito dal **modificatore di Carisma dell'ammiraglio**.
- 4 Ciascuna flotta possiede un numero di personaggi significativi. Registra i nomi dei personaggi significativi e la loro posizione nella flotta (sia sull'ammiraglia della flotta, o in uno squadrone).

Fasi di Creazione di uno Squadrone

- 1 Dai un **nome** allo squadrone.
- 2 Scrivi il **numero di navi** nello squadrone, insieme al **tipo di nave**. Scrivi anche il **numero di punti ferita** che ogni nave contribuisce ai **punti ferita totali** di quel gruppo. Il tipo di nave determina il numero di colpi che ogni nave contribuisce. **Tutte le navi in uno squadrone devono essere dello stesso tipo**.
- 3 Segna il nome del Commodore, insieme al **modificatore di Carisma** e al modificatore di **Professione (marinaio)**. Un ammiraglio non può mai servire da commodore. Se un commodore è anche un personaggio significativo (o un PC o un significativo NPC), questo squadrone ottiene un bonus di **+2** su tutti i **tiri per colpire**, i **tiri per i danni** e i **check sul morale**.
- 4 Il numero di **Punti Ferita** di uno squadrone corrispondono al **numero di navi** nello squadrone moltiplicato per il **numero di PF** che ogni nave contribuisce.
- 5 Il **livello di morale di uno squadrone oscilla durante una battaglia**. Il punteggio morale iniziale del nuovo squadrone è uguale al **punteggio Infamia** del gruppo **diviso 10** (arrotondato per difetto), con un **punteggio minimo di 1** e un **punteggio massimo di 10**. Se il **Morale** di uno squadrone viene ridotto a 0, lo squadrone si **ammutina** e si considera **perso** - non può essere "*riparato*" in questo caso, e può essere sostituito solo da un nuovo squadrone.
- 6 Il **valore di difesa** dello squadrone (**DV**) è pari a **10 + il modificatore Professione (marinaio) del Commodore**, più i **vantaggi dati dalla Flagship**.
- 7 Il **valore di attacco** di uno squadrone è uguale al valore di **Professione (marinaio)** del suo **Commodore**. Questo valore può essere aumentato dai **vantaggi dati dalla Flagship** o dalla presenza di un **Commodore significativo**.
- 8 Uno squadrone infligge **1d6** punti di danno a una flotta su un attacco riuscito, oltre a un **ulteriore punto di danno per nave** nello squadrone. Questo danno può essere ulteriormente modificato dai **vantaggi dati dalla Flagship** e dalla presenza di un **Commodore significativo**.



Fasi di Creazione di uno Squadrone (cont)

- 9 Il **check sul morale base** di uno squadrone è uguale al modificatore di **Carisma** del suo **Commodoro**, ulteriormente modificato dai **vantaggi dati dalla Flagship** e dalla presenza di un **Commodoro significativo**. Ogni volta che lo squadrone ha una nave disabilitata, aggiungi **+1 al suo conteggio delle perdite**. Ogni volta che uno squadrone ha una nave affondata, aggiungi **+1 al suo conteggio delle perdite**. Ogni volta che un intero squadrone viene distrutto o ammutinato, aggiungi **+1 al conteggio delle perdite di ogni squadrone sopravvissuto**. Il controllo del morale totale di uno squadrone è uguale al suo controllo base meno il suo conteggio delle perdite.

Statistiche di una Flotta

Name	Il nome della flotta.
XP	Il numero di punti esperienza accumulati dai PG quando sconfiggono la flotta.
Admiral	Il nome dell'ammiraglio della flotta, seguito dal modificatore di Professione (marinaio) e dal Modificatore di Iniziativa della flotta.
Significant Characters and Boons	I personaggi significativi della flotta, la loro posizione nella flotta e i vantaggi che forniscono alla flotta.
Squadrons	La seconda metà di un blocco statistico della flotta elenca i singoli squadroni della flotta. Le voci sottostanti sono ripetute per ciascuno degli squadroni della flotta. Alcune flotte possono avere squadroni unici (questo è probabilmente il caso della flotta dei PC), mentre altri potrebbero semplicemente avere più squadroni essenzialmente identici (per quanto riguarda le statistiche di gioco).
Configuration	Il numero e il tipo di navi nello squadrone.
Commodore	Il nome di commodore di questo squadrone, il modificatore di Carisma del Commodore e il suo modificatore di Professione (marinaio) .
Hits	La quantità di danno che uno squadrone può subire prima che tutte le sue navi affondino .
Morale	Il punteggio di morale dello squadrone.
Defense Value	Il valore di difesa dello squadrone (DV). In sostanza, la DC di attacco contro lo squadrone al fine di causare danni significativi. Il Valore di Difesa di uno squadrone è pari a 10 + modificatore di Professione (marinaio) del Commodoro + eventuali modificatori vari concessi con vantaggi dai personaggi significativi .
Attack Value	Il modificatore di attacco dello squadrone.
Damage	Il danno che lo squadrone fa su un successo.



Statistiche di una Flotta (cont)

Morale Check Elenca i **modificatori al morale** dello squadrone.

Abilità Speciali

Acquatico	Se il tuo squadrone ha il tratto acquatico, guadagna un bonus di + 1 sui valori di attacco e difesa contro gli avversari non acquatici.
Incanalare energia positiva	Se il tuo squadrone ha questo tratto, guadagna un bonus di +1 sui controlli di morale per i dadi di energia del canale che il guaritore dello squadrone può canalizzare.
Volo	Se il tuo squadrone ha il tratto di volo, guadagna un bonus di + 1 sui valori di attacco e difesa contro avversari non volanti.
Ispira Coraggio	Se il tuo squadrone ha questo tratto, guadagna un bonus in Attacco, Danno e i controlli Morale uguali al bardo dello squadrone ispirano il bonus di coraggio.
Senza mente	lo squadrone con questa caratteristica non fallisce mai i controlli di morale, ma deve sempre usare le tattiche standard.
Lanciare incantesimi	Se la nave di uno squadrone può usare la magia, aumenta il suo Attacco o Danno o Valore di Difesa dal livello dell'incantesimo dell'incantesimo di livello più alto che l'incantatore del gruppo può lanciare.

Creare una Flagship

C

By **[deleted]**
cheatography.com/deleted-38603/

Not published yet.
Last updated 17th February, 2019.
Page 3 of 3.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
<https://readable.com>