

7th Seas: Riassunto Regole

Traits.

Sono le caratteristiche del personaggio.

Brawn: Forza e resistenza fisica, il valore di Brawn indica quanti danni si possono fare e quanti se ne possono subire prima di venire feriti.

Finesse: l'agilità e la destrezza del personaggio, si utilizza per attaccare.

Wits: Intelligenza, astuzia, percezione. Si utilizza anche per la difesa in combattimento.

Resolve: forza di volontà, si usa per resistere alla fatica e alle ferite, per intimidire, per resistere agli inganni e così via.

Panache: la qualità che rende il pg un eroe; un misto di stile, sesto senso e prontezza di spirito. Stabilisce quante azioni si possono fare in un round.

Skill.

Abilità che definiscono le conoscenze del personaggio. Ogni skill ha dei knack che specificano esattamente in quali campi viene usata l'abilità. I knack si usano insieme ai trait per i tiri abilità secondo questa formula: si tira un numero di dadi pari a Knack+Trait e si tiene un numero di dadi pari a Trait. *Per esempio: Jack Tar deve saltare da una nave all'altra e ha 3 in finesse e 2 in leaping, tirerà 5 dadi e ne terrà 3.*

Tiri Abilità.

Determinano se un'azione difficile riesce o meno. Si tira un numero di dadi come detto sopra e si esegue la somma dei dadi tenuti. Se la somma è maggiore del TN (difficoltà) l'azione ha successo. *Per esempio: Jack Tar tira 5 dadi e ottiene: 3 6 7 4 8 9; ne tiene tre: 8 9 7 il cui totale è 24. La difficoltà del tiro è 15 quindi Jack è riuscito a saltare sull'altra nave.*

Raise.

Ogni giocatore può dichiarare un raise (aumento) per qualunque tiro, ogni raise dichiarato aumenta la difficoltà dell'azione di 5 ma permette:

- diminuire il tempo dell'azione
- mirare a parti specifiche
- tirare un dado extra di danno
- ottenere in generale un risultato migliore

Particolari abilità o condizioni possono dare un free raise al giocatore, questo significa che la difficoltà del tiro non aumenta ma si ottiene il beneficio di aver fatto un raise.

Drama dice.

Ogni personaggio ha un numero di drama dice pari al trait più basso che ha.

Ogni drama dice speso permette di:

- tirare e tenere un dado in più
- utilizzare abilità speciali (magia o scuola di spada)
- attivare una propria virtù o un hubris dell'avversario
- riprendersi dalle ferite

Durante la partita azioni spettacolare o particolarmente cinematografiche possono essere premiate del master con un drama dice. A fine storia ogni drama dice non speso si tramuta in un punto esperienza.

Combattimento

Inizio: ogni giocatore tira un numero di dadi pari alla propria panache, i valori ottenuti indicano le fasi del turno in cui il PG puo' agire.

Esistono 3 tipi di azione: attiva, trattenuta, interrotta.

L'azione attiva è quella della fase in cui ci si trova, trattenuta è l'azione che si sceglie di non utilizzare e si tiene in sospeso ma deve essere spesa entro la fine del turno. L'azione interrotta è un'azione utilizzata prima della fase indicata dal dado ma "costa" due azioni; ovvero se siamo alla fase 2 l'azione attiva e' la 2, un PG che voglia agire comunque alla 2 pur non avendo azioni in questa fase deve buttare via due azioni successive, per esempio la 3 e la 5.

Il round e' diviso in 5 fasi, si parte dalla fase 1 e tutti i PG che hanno ottenuto un'azione alla 1 sul dado dichiarano la loro intenzione, si risolvono le azioni e poi si passa alla fase 2 e così via...

Il tempismo è essenziale, le fasi rappresentano momenti concitati in cui il PG non può perdere tempo a pensare, esitare e non rispondere in tempo trasforma l'azione da attiva a trattenuta...

Attaccare: si dichiara chi si attacca e in che modo possibilmente cercando di essere descrittivi. Il master stabilisce la difficoltà e si tirano Finesse+Knack specifico (pistola, coltello, fencing, ecc ecc)

Difendersi: La difficoltà di essere colpiti e' pari alla propria difesa passiva (PD), ovvero al knack piu' adatto alla situazione x 5 + 5 .Se l'avversario supera la PD allora bisogna usare un'azione (se non si hanno azioni nella fase si possono usare azioni trattenute o interrotte) e si puo' tirare Wits + knack difensivo cercando di superare il punteggio di attacco dell'avversario.

Danni: quando si subiscono danni fisici si acquistano Flesh Wounds (FW), ogni volta che il PG prende FW deve fare un Wound check (tirare Brawn) per vedere come le assorbe: se il Wound check supera il numero di FW allora si segnano le FW altrimenti le FW diventano una Dramatic Wound. Per ogni 20 punti (10 per le pistole) per cui si sbaglia il Wound check si prende una dramatic aggiuntiva.

Per esempio: Jack Tar viene colpito da un marinaio dell'altra nave che gli infligge 13 FW. Jack tira Brawn e ottiene 15, supera il wound check e segna 13 FW sulla scheda. Poco dopo un altro marinaio lo colpisce infliggendogli altre 10 FW, adesso Jack deve fare piu' di 23: tira e ottiene 20. Non basta quindi jack cancella le FW e segna una Dramatic Wound; se avesse sbagliato il tiro Brawn di piu' di 20 punti avrebbe segnato 2 Dramatic.

Quando il numero di DW è pari al Resolve il PG è crippled (non ritira i 10), quando le DW sono il doppio del Resolve il pg è k.o. alla mercè di chiunque. Spendendo un DD si riprende ma la successiva DW lo rimette k.o.