



Eventi Epici

☠ 2d10 - Martellata: 1dFerita Contudenti.

☠ 2d10 - Piel de madera: fino a fine round servono 2 ferite per infliggertene 1.

☠ 2d10 - Il nemico si spaventa. Difficoltà 2PS. Per tutto il round agire gli costerà 2PB.

☠ 3d10 - Chiodi sul pavimento: tutti i nemici subiscono 1 ferita non evitabile.

☠ 3d10 - Un'asse della nave cede causando 3dFerita Contudenti a un nemico.

☠ 3d10 - Attacco extra a schiaffi. Tira 1dFerita Cannoni.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo Stress del Capitano di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena Coop.

Abilità speciali

☠ S - I dCarpinteria hanno successo anche con 5.

☠ A - Tira di nuovo gli insuccessi dei dCarpinteria.

☠ S - I dCarpinteria esplodono anche con 9.

☠ A - I danni subiti da un cannone si trasformano in ferite non evitabili (Manovra navale).

☠ S - Tira 2 volte i dCarpinteria. Scegli il risultato migliore.

☠ L - Meno 2PS alla difficoltà di una prova per aggiustare un Danno irreversibile.

Tratto speciale

Tratto speciale

Diario

Riparare danni: la ciurma aiuta, la nave no. Pd8 utilizzabili. Ogni successo ripara 1 danno al costo ridotto di 1dob. invece che 3. I danni residui si riparano pagando 5dob.

Riparare Danno irreversibile - ognuno ha una difficoltà 3PS: aiutano solo i PG con Carpinteria. La nave non aiuta. Pd8 utilizzabili. Ogni PB necessario si paga 5dob. Il tempo per le riparazioni è di 1 settimana.