



Avventure Nautiche



DUNGEONS & DRAGONS

Viaggi, Avventure, Abbordaggi e Combattimenti tra le onde dei sette mari

INDICE CONTENUTI

1 Indice

- 1.2 Riconoscimenti

2 Avventure Nautiche per D&D 5e

- 2.1
 - 2.1.1 Introduzione
 - 2.1.2 Sinopsi
- 2.2 Navi
 - 2.2.1 Tipologie di Imbarcazioni
 - 2.2.2 Particolarità delle imbarcazioni
 - 2.2.3 Caratteristiche delle imbarcazioni
- 2.3 Migliorie e modifiche speciali
- 2.4 Macchine da Assedio
 - 2.4.1 Ballista
 - 2.4.2 Mangano (onagro ndt)
 - 2.4.3 Trabucco
- 2.5 Armi d'Assedio
 - 2.5.1 Munizioni Speciali per Macchine d'Assedio

3 Movimento Navale

- 3.1 Remare
 - 3.1.1 Movimento Giornaliero (Remi)
- 3.2 Veleggiare
 - 3.2.1 Movimento veleggiando e tabella dei Venti
 - 3.2.2 Movimento Giornaliero (Solo Vele)

4 Combattimento Navale

- 4.1 Preparazione al combattimento
 - 4.1.1 Posizionamento pre Combattimento
- 4.2 Evasione e Inseguimento
- 4.3 Combattimento Nave contro Nave
 - 4.3.1 Teatro della Mente
 - 4.3.2 Rounds
 - 4.3.3 Velocità delle Navi
 - 4.3.4 Accelerazione
 - 4.3.5 Orientamento
 - 4.3.6 Vento
 - 4.3.7 Distanza
 - 4.3.8 Azioni delle Navi
 - 4.3.9 Il ruolo dei giocatori
 - 4.3.10 Iniziativa
 - 4.3.11 Progressione del round sull'imbarcazione
 - 4.3.12 Ruolo degli Ufficiali
 - 4.3.13 Assegnazione del Personale
 - 4.3.14 Attacchi personali
 - 4.3.15 Attacchi
 - 4.3.16 Attacchi di arcieri e macchine d'Assedio
 - 4.3.17 Armi a distanza
 - 4.3.18 Attacchi incendiari
 - 4.3.19 Speronare
 - 4.3.20 Abbordare
 - 4.3.21 Danneggiare una nave
 - 4.3.22 Riparare i danni
 - 4.3.23 Recuperare i Caduti
 - 4.3.24 Combattimento con Molte Navi
- 4.4 Mostri in Combattimento
 - 4.4.1 Movimento delle Creature e Attacchi
 - 4.4.2 Creature e Attacchi a Distanza
 - 4.4.3 Creature e fuoco di Artiglieria
 - 4.4.4 Creature e Speronamento
 - 4.4.5 Creature e Abbordaggio.
- 4.5 Combattimento Dopo L'Abbordaggio
 - 4.5.1 Terreno sulla Nave
 - 4.5.2 Combattimento tra Equipaggi a Bordo
 - 4.5.3 Punti Esperienza

5 Manovre Delle Navi

- 5.1
 - 5.1.1 Virare (a Babordo o Tribordo)
 - 5.1.2 Avvicinarsi (Avanti Tutta)
 - 5.1.3 Allontanarsi (Indietro Tutta)
 - 5.1.4 Mantenere la distanza
 - 5.1.5 Affiancare
 - 5.1.6 Speronare
 - 5.1.7 Posizione di Fuoco
 - 5.1.8 Agganciare
 - 5.1.9 Sganciarsi
 - 5.1.10 Sfuggire
 - 5.1.11 Evasione (manovre evasive)
 - 5.1.12 Senza Controllo (nessuna azione)

6 Equipaggio

- 6.1 Gerarchia a Bordo
 - 6.1.1 Ufficiali
 - 6.1.2 Altri Membri Della Ciurma
 - 6.1.3 Numero di Ufficiali
 - 6.1.4 Paghe
- 6.2 Ruoli Degli Ufficiali
 - 6.2.1 Capitano (o Comandante ecc.)
 - 6.2.2 Mago di Bordo
 - 6.2.3 Primo Ufficiale
 - 6.2.4 Navigatore
 - 6.2.5 Timoniere
 - 6.2.6 Nostromo
 - 6.2.7 Capo Voga
 - 6.2.8 Capo Guerra
 - 6.2.9 Carpentiere di Bordo
 - 6.2.10 Medico Di Bordo
 - 6.2.11 Azioni del Medico di Bordo
 - 6.2.12 Quartiermastro
 - 6.2.13 Cantore (Shantymen)
- 6.3 Altri membri dell'Equipaggio
 - 6.3.1 Vedetta
 - 6.3.2 Fabbro
 - 6.3.3 Ricercatore
 - 6.3.4 Storico
 - 6.3.5 Cuoco
 - 6.3.6 Bottai
 - 6.3.7 Marinai
 - 6.3.8 Fanteria (soldati, arcieri)
 - 6.3.9 Personale Inattivo o Non Assegnato
 - 6.3.10 Sguattero
 - 6.3.11 Apprendista
 - 6.3.12 Passeggeri
 - 6.3.13 Animali

7 Esperienza dell'Equipaggio

8 Lealtà e Morale

- 8.1 Livello di Lealtà dell'equipaggio
 - 8.1.1 Tiri in Lealtà
 - 8.1.2 Tiri sul Morale
 - 8.1.3 Effetti del Fallimento
- 8.2 Cadere in Mare
 - 8.2.1 La Caduta
 - 8.2.2 Nuotare
 - 8.2.3 Armature
- 8.3 Affogare

9 Magia

10 Navi

- 10.1 Caravella
- 10.2 Cocca
- 10.3 Dau
- 10.4 Drakkar
- 10.5 Dromone
- 10.6 Galea
- 10.7 Knarr
- 10.8 Nave da Carico
- 10.9 Nave Lunga
- 10.10 Pentecontera
- 10.11 Trireme
- 10.12 Scheda Imbarcazioni

RICONOSCIMENTI

Tradotto e adattato dalla versione originale Inglese scritta da Ronny Hart nel Maggio 2015.
Il presente documento è gratuito e non è possibile copiarlo o venderlo per profitto.

Alcune delle regole nel presente documento sono state riviste e adattate rispetto alla versione originale, ci sono inoltre regole nuove e piccole aggiunte.

È comunque possibile scaricare la versione originale da:
<https://olddungeonmaster.wordpress.com/2015/05/05/dd-5e-nautical-adventures/>

Traduzione a cura di: L.T.
Impaginazione: <http://homebrewery.naturalcrit.com>

AVVENTURE NAUTICHE PER D&D 5E

Quello che stai per leggere è una raccolta di regole domestiche (Homebrew), si tratta di una alternativa alle normali regole D&D. Avrai bisogno della quinta edizione del [Manuale del Giocatore](#), il [Manuale del Dungeon Master](#) e il [Manuale dei Mostri](#) per comprendere appieno questi regolamenti.

INFORMAZIONI SUL COPYRIGHT

Questo documento viene rilasciato per essere usato come una alternativa ad un regolamento preesistente. Nessuna informazione contenuta in queste pagine può essere copiata o venduta per profitto.

INTRODUZIONE

Avventure nautiche è un supplemento per la quinta edizione di D&D e fornisce le fondamenta per l'introduzione ai viaggi per mare nelle tue campagne. Il materiale presentato qui aiuterà Master e Giocatori fornendo un set di regole consistente e fornendo le indicazioni su come gestire una campagna nautica applicando questi concetti alle azioni più inaspettate che i giocatori volessero intraprendere

SINOPSI

Le campagne e le avventure in mare sono un modo per ispirare ed emozionare i giocatori. La promessa dell'esplorazione attraverso gli oceani può offrire ai giocatori un nuovo punto di vista sui propri personaggi e sul mondo fantasy che li circonda.

Cosa c'è di più stimolante del viaggiare in un mondo dove la frase "pericolo Draghi", scritta sul bordo di una vecchia mappa nautica, rappresenta una minaccia reale e tangibile? Una campagna sull'acqua potrebbe abbracciare decine di ambientazioni, dall'esplorazione di un oscuro lago sotterraneo alla traversata in zattera di un fiume nella giungla fino a un viaggio magico nelle profondità dell'oceano.

I tuoi giocatori potrebbero anche volere una barca da utilizzare come base mobile. Quando si ha la possibilità di partire in ogni momento, le possibilità di avventura sono illimitate.

Le avventure potrebbero includere Vichinghi, samurai e ninja, oppure dei selvaggi cacciatori di teste. Il mondo è pronto a decine di avventure diverse ambientate in città portuali, in alto mare, ricerche di tesori e isole perdute, oppure missioni nei panni di corrieri o mercanti, o come spie per il vostro regno. Una campagna marittima rende semplice per il DM fare aggiungere elementi all'avventura e mescolare le carte in tavola, rendendo le cose interessanti e divertenti per i giocatori.



I giocatori potrebbero anche voler essere pirati. C'è sempre quel 'non so che' di affascinante nell'idea del bucaniere con il pappagallo sulla spalla che scioglie il cuore delle donne. La sola idea dei pirati riporta alla mente immagini di avventure, bandiere nere e teschi con le ossa incrociate, isole remote piene di oggetti esotici. E tesori, mappe che conducono a forzieri pieni di gemme e maledizioni.

La breve e pericolosa vita del pirata, rappresenta, nell'immaginario comune e letterario, un misto tra disciplina nautica e sogni di una vita vissuta in libertà secondo i propri impulsi.

Questo supplemento non cercherà di simulare battaglie tra gigantesche flotte, ne si occuperà di complesse tattiche e venti, non dovrete spostare decine di modellini su una mappa. L'obiettivo è capire cosa è possibile fare con delle navi e come gestirle. Anche se gran parte delle pagine di questo libro trattano le regole per il combattimento, si tratta di solito di battaglie nave contro nave, dal punto di vista del singolo giocatore o marinaio.

È stata posta molta cura per assicurarsi che ogni giocatore possa avere un suo ruolo nel combattimento per contribuire nella battaglia tra due imbarcazioni. A seconda di come è impostata la campagna, ogni giocatore potrebbe controllare uno degli ufficiali a bordo. Quell'ufficiale potrà essere il giocatore stesso o un PNG con diverse azioni disponibili esclusivamente per quello specifico ufficiale.



[Qui](#) potrete trovare informazioni sulle navi storiche.

NAVI

TIPOLOGIE DI IMBARCAZIONI

Notare che le navi descritte di seguito rappresentano ognuna diversi tipi di imbarcazioni simili, ad esempio la descrizione dello "skiff" (lancia), può rappresentare anche la barca a remi della guida del Dungeon Master, o la scialuppa di una nave o altri tipi di piccole barche senza vela.

CHIATTA

A causa della loro semplice costruzione queste imbarcazioni sono di solito adatte soltanto alle acque calme e basse.

I mercanti le usano nei porti per trasportare carichi da una nave all'altra remando, o possono essere usate sui fiumi spostandole con lunghi pali o corde.

CANOA

Molte canoe sono semplicemente delle grosse tavole scavate o piegate ammorbidendole con l'immersione in acqua bollente. Altre consistono di leggeri telai coperti da materiale flessibile come pelli o altro.

CARAVELLA

(Questa è la "*nave da trasporto*" indicata nelle regole del DM). La struttura di questo vascello ne fa il precursore del galeone Inglese e rappresenta il massimo avanzamento della tecnologia nautica disponibile nella maggior parte delle ambientazioni Fantasy. Di tutti i vascelli, la caravella si dimostra il più sicuro e affidabile per lunghi viaggi in mare.

CARACCA

La caracca (o nao, o nave) era un grande veliero con tre o quattro alberi verticali e albero di bompresso inclinato che venne sviluppato nel Mediterraneo durante il XV secolo. Molto probabilmente la caracca è stata ideata e progettata nei suoi tratti essenziali dai genovesi, che avevano sempre preferito usare, per i loro commerci, delle grosse navi a vela d'alto mare, a differenza dei veneziani che prediligevano le galee. La caracca dispone di tre alberi, dei quali quelli di maestra e trinchetto a vele quadre e quello di mezzana a vela latina, una vela di civada sul bompresso; un ponte di coperta, castello di prora e un cassero rialzato di poppa con l'alloggio del capitano. Il timone, come per le navi dell'epoca, era privo di ruota di comando e si trasmetteva il movimento al timone stesso per mezzo di due corde.

NAVE DA CARICO

Quest'imbarcazione, adatta a viaggi costieri, viene di solito utilizzata per trasportare merci. Ha due alberi a vele triangolari. Queste barche dispongono anche di un piccolo castello di poppa che fornisce un limitato riparo dalle condizioni climatiche avverse.

COCOA (COG)

Questo vascello rappresenta una versione migliorata della nave da carico. Ha un solo albero con una vela quadrata. Un solo ponte con un'ampia prua e un castello di poppa, utile per fornire riparo e difesa. La sua stabilità e spazio di carico ne fanno una delle imbarcazioni più versatili nelle ambientazioni medievali.

CURRAGH

Il curragh è un leggero vascello primitivo (originario dell'Irlanda. ndt) fatto di spesse pelli stirate su un impalcatura di legno e vimini. Il curragh può avere un singolo albero a vela quadrata, anche se principalmente si sposta con l'uso di remi. Non è eccezionalmente adatta ai lunghi viaggi, e poco resistente agli urti, ma molto stabili nel maltempo.

DRAKKAR

Il drakkar o *nave drago*, è la più grande delle navi lunghe Vichinghe. Costruite principalmente per la guerra, posseggono un solo albero, ma la maggiore forza motrice proviene dai suoi remi, ognuno utilizzato da un solo membro dell'equipaggio. A causa della sua lunghezza il drakkar non è particolarmente adatto a lunghe traversate.

DROMONE

(Questa è la "*Nave da guerra*" indicata nelle regole del DM). Il dromone è particolarmente lungo e sottile. In aggiunta possiede 2 o 3 alberi a vele triangolari. Ma la vera potenza risiede nelle doppie file di 25 remi su ogni lato. Il dromone è anche fornito di un affilato e appuntito rostro frontale.

Tra tutti i Dromoni sono vascelli molto veloci e potenti. Sfortunatamente, a causa della loro sottigliezza sono suscettibili al capovolgimento in caso di mare mosso. Per questa ragione i Dromoni di solito navigano in vista delle spiagge e delle coste durante la notte.

BARCA DA PESCA

Utilizzate principalmente dalla gente comune di villaggi e città le barche da pesca sono il tipo più comune di imbarcazione che si possa incontrare nelle aree civilizzate.

Le barche da pesca esistono in decine di forme diverse, ma tutte condividono una struttura simile. Molte barche da pesca posseggono un singolo albero per la navigazione.

Queste imbarcazioni sono piuttosto stabili. Un abile marinaio potrebbe portare una barca da pesca in alto mare per un breve viaggio, in quanto tali barche possono contenere fino a 500kg di carico e dispongono di una piccola area coperta nello scafo che permette un minimo riparo. Comunque i pericoli coinvolti in tali imprese di solito tengono le barche da pesca vicino alla costa.

GALEA

Utilizzata nel tardo medio evo, questa nave è una versione migliorata del Dromone. La maggior parte della sua forza motrice risiede nei 140 remi. Comunque 3 alberi supportano la sua grande velocità e manovrabilità rendendola utile nel trasporto e mortale nella guerra. Possiede inoltre un potente rostro.

BARCA A CHIGLIA (KEELBOAT)

La barca a chiglia è una piccola imbarcazione fluviale predisposta al trasporto passeggeri.

KNARR

Lo knarr è una piccola nave da carico. Questo vascello possiede un unico albero con una vela quadrata. Quando c'è poco vento, l'equipaggio può remare dalla poppa e dalla prua per aggiungere spinta. A differenza di altre navi da carico lo Knarr può intraprendere viaggi in mare aperto. Inoltre il fondo piatto lo rende molto utile lungo i fiumi ed estuari.

NAVE LUNGA

L'imbarcazione più comune dei Vichinghi. Ogni lato può alloggiare dai 20 ai 25 rematori. Un albero dalla vela quadrata s'innalza dal centro del vascello. Anche se queste imbarcazioni possono trasportare carichi, la limitata capacità ne inficia l'efficacia come nave da carico. A causa delle vele, i remi e la struttura generale, le navi lunghe si dimostrano abbastanza capaci di affrontare il mare aperto.

FUORISCALMO

Si tratta di canoe con galleggianti paralleli agganciati allo scafo per maggiore stabilità. Alcune versioni dei fuoriscalmo posseggono 2 galleggianti, altre solo uno. Quelli con un solo galleggiante comunque non sono adatte al mare aperto quanto i cugini con il doppio galleggiante, ma sono comunque più veloci, in quanto due galleggianti provocano maggiore attrito.

I fuoriscalmo sono lunghi circa 9 metri con una larghezza di 5 metri, anche se i fuoriscalmo più grandi, formati da diverse canoe connesse ad una piattaforma rettangolare, possono arrivare a misurare una larghezza di circa 25 metri. Un fuoriscalmo di dimensioni medie può ospitare un equipaggio di 6 persone e trasportare altri 225kg di carico. I più grandi possono arrivare a 20 uomini di equipaggio oltre a quasi 5 tonnellate di carico. Tutti i Fuoriscalmo hanno un unico albero. In caso di bonaccia, comunque, i marinai spesso usano dei remi per muovere l'imbarcazione.

PENTECONTERA

È un tipo di bireme con due file di remi sovrapposte. La nave ha spesso dei bilancieri cavi attaccati allo scafo. Questi aggiungono stabilità e permettono una seconda fila di remi sotto il ponte rialzato. L'albero è posizionato al centro con una grande vela quadrata. In battaglia i guerrieri possono facilmente restare in piedi sul ponte e sparare frecce verso le navi nemiche. Inoltre, la pentecontera dispone di un rostro appunti appena sotto la linea di galleggiamento. Tale rostro può infliggere enormi danni ai vascelli nemici. (Il rostro è incluso nel costo della nave.)

ZATTERA

Una delle imbarcazioni più semplici, consiste di una serie di tronchi o tavole di legno legate insieme a formare una piattaforma galleggiante. Di solito sono imbarcazione di fiume, infatti sono poco manovrabili, ma viaggiano facilmente con la corrente. Ne esistono delle più svariate dimensioni che possono andare da 1,5m a 12m di lunghezza.

LANCIA (SKIFF)

Queste piccole imbarcazioni vengono utilizzate principalmente come barche da lavoro nei porti o su vascelli più grandi. Essendo sottili le lance sono piuttosto instabili. Anche se capaci di piccole traversate, l'assenza di spazio per l'equipaggio e la tendenza a scuffiare e affondare in caso di condizioni climatiche avverse, rendono tali viaggi piuttosto pericolosi.

DAU (SHOAR)

La dau, un tipo di sambuco è una nave mercantile tradizionale originaria dell' Arabia. La nave possiede tre alberi, un piccolo castello di prua e alloggiamento per 20 uomini di equipaggio. La stabilità, manovrabilità e velocità rendono la dau un vascello ideale sia per il commercio che per la guerra.

TRIREME

La trireme è un'evoluzione della Pentecontera con tre file di rematori sovrapposte. La nave ha un solo albero (che può venire abbassato in battaglia), un rostro rimuovibile e due timoni di poppa. Anche se estremamente adatta ai viaggi in alto mare, la trireme ha poco spazio per i carichi. Pertanto la nave deve restare vicina alle coste in modo da potersi rifornire quando necessario. Inoltre avendo un pescaggio minimo rischia di ribaltarsi se il mare non è calmo. Una trireme greca nel periodo classico era lunga 41m e aveva un equipaggio di circa 200 uomini, compresi 5 ufficiali. 170 rematori su tre file sfalsate di livello. 10 marinai per la manovra delle vele. 10 opliti. 4 arcieri.

Tabella 1

TABELLA DEI COSTI E DIMENSIONI

Imbarcazione	Pescaggio	Lunghezza	Larghezza	Armi	Costo	Tempo di costruzione
Chiatta ¹	1,5m	6m	3m	2/2	500 mo	1 settimana
Canoa ²	15cm	3m	1,5m	-/-	30 mo	3 giorni
Caravella ⁴	1,5m	21m	6m	3/1	10.000 mo	5 mesi
Caracca ⁴	1,5m	27m	8m	3/2	20.000 mo	6 mesi
Nave da carico ²	1,2m	21m	7,6m	1/-	12.000 mo	3 mesi
Cocca (cog) ⁴	1,3m	27m	6m	1/1	20.000 mo	4 mesi
Curragh ²	30cm	6m	1,5m	-/-	60 mo	1 settimana
Drakkar ²	60cm	30m	4,5m	2/-	20.000 mo	2 mesi
Dromone ²	1,2m	53m	4,5m	4/2	25.000 mo	4 mesi
Barca da pesca ²	30cm	9m	1,8m	1/-	350 mo	3 settimane
Galea ²	1,3m	39m	6m	6/-	30.000 mo	4 mesi
Barca a chiglia ¹	30cm	6m	1,8m	1/-	3.000 mo	2 settimane
Knarr ²	60cm	23m	4,5m	1/-	6.000 mo	1 mese
Nave Lunga ⁴	60cm	23m	4,5m	2/-	10.000 mo	1 mese
Fuoriscalmo ⁴	15cm	9m	3m	-/-	75 mo	1 settimana
Pentecontera ²	60cm	18m	4,5m	2/-	20.000 mo	3 mesi
Zattera ¹	1,5m	3m	3m	-/-	50 mo	1 settimana
Lancia (skiff) ³	30cm	5m	1,5m	-/-	50 mo	1 settimana
Dau (shoar) ⁴	1,2m	27m	7,6m	2/1	17.000 mo	4 mesi
Trireme ²	90cm	41m	6m	4/1	20.000 mo	4 mesi

- 1: Viaggia principalmente in acque dell'entroterra, fiumi, laghi e porti.
 2: Deve rimanere in vista della terraferma.
 3: Deve rimanere in vista della terraferma o della nave principale.
 4: Adatta a lunghi viaggi in mare aperto

PARTICOLARITÀ DELLE IMBARCAZIONI

La Tabella 1 e la Tabella 2 elencano nel dettaglio le caratteristiche di varie imbarcazioni che potrebbero apparire nel gioco. Le statistiche fornite rappresentano le varianti più comuni di tali vascelli. A discrezione del DM potrebbero esistere delle varianti diverse. Ad esempio, i giocatori potrebbero incontrare una Nave Lunga con meno capacità di carico e maggiore velocità o una chiatta larga 6m e lunga 12 con il doppio della capacità di carico ecc.

NOTE SULLA TABELLA DELLE IMBARCAZIONI

La tabella mostra le seguenti caratteristiche fisiche di ogni vascello:

Pescaggio: è la minima profondità dell'acqua perché la barca possa galleggiare. Una nave con 1,5m di pescaggio ha bisogno di acque profonde almeno 1,5m metri o si arenerebbe toccando il fondo.

Lunghezza: la dimensione totale dell'imbarcazione da prua a poppa.

Larghezza: è larghezza massima del vascello nel punto più ampio. Una nave con 6m di larghezza misurerà sei metri nel punto più largo. Ma potrebbe essere più sottile a prua o a poppa.

Armi: Alloggiamenti (leggeri/pesanti): questa voce si riferisce agli spazi disponibili per le armi dell'imbarcazione, i 2 numeri rappresentano rispettivamente la quantità di armi leggere e pesanti che possono essere montate sulla barca. Un alloggiamento leggero è adatto ad esempio per una *ballista*; mentre un alloggiamento pesante è adatto ad ospitare un *mangano*.

Costo: rappresenta il costo totale della sola nave, includendo materiali, attrezzatura da lavoro e manodopera specializzata ed escludendo eventuali armi o accessori. Se l'imbarcazione necessita di armi da assedio il prezzo di queste non è incluso e dovrà venire aggiunto.

Tempo di costruzione: il tempo necessario alla costruzione del vascello dando per scontato che materiali, attrezzatura e manodopera siano disponibili.

Tabella 2

TABELLA DELLE CARATTERISTICHE

Imbarcazione	Velocità (km/h) vele+remi/vele/remi	CA	PF	Soglia Danno	Armi	Equip. Sufficiente	Passeggeri	Capacità di Carico
Chiatta	0,8 (remi o palo)	15	50	15	2/2	3	2	8 tonnellate
Canoa	1,6 (solo remi)	11	50	-	-/-	1	-	225 Kg
Caravella	3,2 (solo vela)	15	300	15	3/1	20	20	100 tonnellate
Caracca	2,4 (solo vela)	15	400	15	3/2	20	30	150 tonnellate
Nave da carico	1,6 (solo vela)	15	200	15	1/-	10	10	100 tonnellate
Cocca (cog)	3,2 (solo vela)	15	300	15	1/1	15	20	150 tonnellate
Curragh	2,4/0,8/0,8	11	100	-	-/-	6	-	5 tonnellate
Drakkar	4,8/0,8/4	11	200	-	2/-	40	40	-
Dromone	4/1,6/3,2	15	500	20	4/2	60	60	200 tonnellate
Barca da pesca	1,6 (solo vela)	15	50	15	1/-	1	5	500 Kg
Galea	6,4/1,6/4	15	500	20	6/-	80	-	150 tonnellate
Barca a chiglia	1,6 (solo vela)	15	100	10	1/-	1	6	225 Kg
Knarr	4/1,6/1,6	15	200	15	1/-	8	8	50 tonnellate
Nave Lunga	4,8/0,8/4	15	300	15	2/-	20	-	10 tonnellate
Fuoriscalmo	1,6/0,8/0,8	11	100	-	-/-	3	-	225 Kg
Pentecontera	5,6/0,8/4	15	300	15	2/-	42	-	10 tonnellate
Zattera	0,8 (solo remi)	11	50	-	-/-	1	-	3 tonnellate
Lancia (skiff)	1,5 (solo remi)	11	50	-	-/-	1	3	225 Kg
Dau (shoar)	4,8 (solo vela)	15	300	15	2/1	8	-	100 tonnellate
Trireme	6,4/1,6/4,8	15	600	20	4/1	120	-	-

CARATTERISTICHE DELLE IMBARCAZIONI

Resistenze, vulnerabilità e immunità

Resistenza ai danni: Le imbarcazioni hanno resistenza ai danni Perforanti (il danno delle armi perforanti è dimezzato).

Vulnerabilità: Le vele e sartiame hanno vulnerabilità al fuoco e all'acido (danno da fuoco o acido raddoppiato). Inoltre gli attacchi che provocano danni da fuoco o acido ignorano la "Soglia di Danno". Le vele non hanno vulnerabilità al fuoco o all'acido quando sono bagnate.

Immunità: Le navi infine sono immuni al freddo e ai danni necrotici. Ed essendo oggetti inanimati sono immuni al veleno, ai danni psichici e non possono essere affascinate o spaventate.

NOTE SULLA TABELLA DELLE CARATTERISTICHE DELLE IMBARCAZIONI

La tabella 2 mostra informazioni per poter utilizzare ognuno di questi vascelli in D&D.

VELOCITÀ:

Questa è la velocità in km/h. Durante i combattimenti puoi convertire queste velocità in metri per round moltiplicando il numero indicato per 10. Ad esempio, la caravella con una velocità di 3,2 km/h ha una velocità in combattimento di 32 metri (3,2 x 10 = 32).

I numeri separati dagli slash "/" rappresentano la velocità di movimento del vascello a seconda se si muova spinto dai remi o dalle vele.

Il primo numero indica la velocità di movimento utilizzando sia le vele che i remi per spingere la nave. Il secondo indica la velocità di movimento sotto la spinta delle sole vele, e il terzo numero mostra la velocità di movimento utilizzando solo i remi.

Ad esempio, la galea che faccia uso sia delle vele che dei remi si sposta a 6,4 km/h. La stessa nave rallenta fino a 1,6 km/h spinta solo dalle vele, o alla velocità di 4 km/h spinta soltanto dai remi.

CA:

La classe armatura dell'imbarcazione.

PF:

Il numero di "Punti Ferita" o danni che la nave può sostenere. Le navi hanno due tipi di Punti Ferita, i Punti Scafo e Punti Movimento:

Punti Scafo: Rappresentano i danni che la struttura della nave può sostenere.

Quando i Punti Scafo di un'imbarcazione raggiungono lo 0, la barca è immobile e potrebbe affondare.

Punti Movimento: Le imbarcazioni hanno anche un secondo tipo di Punti Ferita, chiamati Punti Movimento. Tutte le barche hanno un numero di punti movimento iniziale pari al numero di Punti Scafo.

Gli attacchi contro il sartiame (incluso le vele, gli alberi, le corde ecc.) e contro i remi o il timone causano danno al movimento. Per esempio la Caravella ha 300 Punti Ferita, che equivalgono a 300 Punti Scafo e 300 Punti Movimento.

Il danno ai Punti Movimento influenza la manovrabilità, la velocità e il movimento in generale. Quando una nave raggiunge 0 punti movimento non può più muoversi.

SOGLIA DI DANNO:

Una nave è un oggetto e ha immunità a tutti i danni a meno che l'ammontare di un singolo danno sia pari o superiore alla sua soglia di danno, nel qual caso subirà tutti i danni come di norma. Qualsiasi danno che non riesca a pareggiare o eccedere la soglia di danno viene considerato superficiale e non riduce i Punti Ferita della nave.

Se un singolo attacco rappresenta colpi multipli (come una volata di frecce, ad esempio) allora il danno ricevuto da ogni singolo colpo (o ogni singola freccia nel nostro esempio) deve superare la soglia di danno perché la nave venga danneggiata.

EQUIPAGGIO SUFFICIENTE:

Questo è il numero minimo di persone richieste per fornire un equipaggio sufficiente all'imbarcazione. Tale numero è il minimo di uomini necessari per manovrare efficacemente il vascello senza penalità. Per le navi che utilizzano i remi il numero di membri dell'equipaggio raramente supera questo numero. Per i velieri, invece, il numero di membri dell'equipaggio a bordo può essere molto superiore. Ogni membro della ciurma può lavorare soltanto 8 ore al giorno senza rischiare sfinimento. Quindi se il numero di uomini dell'equipaggio a bordo equivale all'equipaggio sufficiente, dopo 8 ore l'imbarcazione dovrà gettare l'ancora o raggiungere le riva per il resto del giorno. Per viaggiare 24 ore al giorno sono necessari tre turni di 8 ore, quindi avrai bisogno di una nave con un equipaggio completo formato da un numero di uomini pari 3 volte quello indicato come Equipaggio sufficiente.

Per i viaggi più lunghi o pericolosi, è un vero rischio perdere uomini dell'equipaggio, per tanto molte navi trasportano più uomini di quelli necessari per un equipaggio completo. Il massimo numero di uomini che una nave può reggere per ogni turno, così come il numero di uomini che possono lavorare sul vascello senza intralciarsi tra di loro, è il doppio dell'equipaggio sufficiente.

Il minimo assoluto di uomini di equipaggio richiesti per manovrare un vascello è la metà dell'equipaggio sufficiente (arrotondato per eccesso). Se una nave ha meno di questo numero di uomini di equipaggio a bordo è a tutti gli effetti intralciata.

Manovrare con un numero di uomini inferiore al numero sufficiente di equipaggio, ma superiore o uguale al minimo assoluto (da qui in poi chiameremo questa situazione "equipaggio scheletro") necessario per far muovere una barca, presenta vari ostacoli.

Innanzitutto l'imbarcazione manovrata da un equipaggio scheletro non può tentare di aumentare la velocità di movimento come permette di fare una nave con un equipaggio completo.

Secondo, le navi con equipaggio scheletro subiscono svantaggio in tutte le azioni di combattimento.

Infine se l'equipaggio dovesse scendere di numero sotto il minimo assoluto, la velocità del vascello non potrà superare 1km/h - in effetti la barca farà poco più che sbandare in balia del vento e della corrente. In combattimento, la nave fallisce automaticamente tutte le prove sulle manovre e non potrà tentare di speronare, abbordare o evadere.

Questi numeri non includono ufficiali e fanteria.

PASSEGGERI:

Indica il numero di personale extra (persone non coinvolte nel manovrare attivamente la nave) che un vascello può trasportare. Se una imbarcazione trasporta truppe, queste contano come passeggeri e ne occupano lo spazio.

NOTA: Sulle navi c'è di norma posto per un numero di uomini pari al doppio dell'equipaggio sufficiente più gli ufficiali. L'equipaggio dorme sottocoperta se la nave dispone di tale spazio, o sul ponte. Il capito spesso è l'unico ad avere una cabina o alloggio privato, nelle navi più grandi il primo ufficiale e poi qualcuno degli altri membri più importanti

CAPACITÀ DI CARICO:

Rappresenta il peso totale trasportabile da ogni vascello. Rappresenta anche un volume disponibile che potrebbe dover essere sacrificato per fare spazio ad armi, migliorie o modifiche al vascello. Una nave di solito ha qualche tipo di stiva per proteggere beni, anche se molti vascelli ammassano il carico nei castelli di prua o di poppa, o semplicemente li legano sulla coperta.



MIGLIORIE E MODIFICHE SPECIALI

A volte potresti desiderare modificare la tua imbarcazione. Le migliorie elencate di seguito non sono possibili per alcune navi. Usa il senso comune, ma come guida generale non sono disponibili per le navi molto piccole (meno di 15 metri di lunghezza). È necessaria almeno una settimana di lavoro applicare una di queste migliorie, forse di più se i materiali non sono facilmente reperibili.

SPAZIO PER PIÙ EQUIPAGGIO:

Ottieni più spazio per i marinai in modo che possano mangiare e dormire. L'imbarcazione può trasportare un 1 uomo in più, ma la sua capacità di carico scende di 1t.

Lo spazio aggiuntivo non è privato, ma rappresenta ad esempio una branda in più nella camerata dei marinai.

Costo: 200 mo.

CABINA PASSEGGERI / PRIGIONE:

Ottieni più spazio per i passeggeri in modo che possano mangiare e dormire. L'imbarcazione dispone di una piccola cabina in più per una o 2 persone con un letto una sedia e una piccola scrivania, ma la sua capacità di carico scende di 10t.

Costo: 400 mo.

PIASTRE DI ARMATURA:

Agganciando delle piastre di metallo all'imbarcazione, i punti dello scafo aumentano di 15. Questa modifica riduce la capacità di carico dell'imbarcazione del 15%. Le piastre di metallo provocano un aumento della difficoltà di manovra e rallentano la nave di 1,6 km/h. La nave ha svantaggio nelle seguenti Manovre: Virare ed Evasione.

Costo: 30% del costo base del vascello.

TIMONE ALLARGATO:

Un timone più largo rende l'imbarcazione più agile, hai Vantaggio nelle seguenti Manovre: Virare.

Costo: 500 mo

PORTELLO PER ARMI NASCOSTE:

La coperta della nave subisce una ristrutturazione per fornire spazio per 1 alloggiamento leggero per armi d'assedio. Uno sportello nascosto può essere riconosciuto con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Ogni portello nascosto riduce la capacità di carico della nave di 5 tonnellate, oltre allo spazio richiesto dall'arma stessa.

Costo: 200 mo per portello (oltre al costo delle armi)

ESTENSIONE DELLA CHIGLIA:

La chiglia della nave è più lunga del normale per le imbarcazioni del suo tipo. La barca adesso misura il 10% in più da prua a poppa, la capacità di carico non subisce variazioni apprezzabili. La nave è più stabile e garantisce vantaggio nelle Manovre: Avvicinarsi, Allontanarsi.

Questa miglioria va progettata al momento della costruzione della nave e non può essere installata successivamente.

Costo: 10% del costo base del vascello.

DECORAZIONE DEL BOMPRESSO

Alcune navi sfoggiano estrose raffigurazioni sul bompresso. È possibile decorarlo e scolpirlo in forma di sirene, delfini o quant'altro. L'unico limite è la fantasia e il denaro investito. Questa modifica è prettamente estetica e non ha reali impatti sulle regole del gioco.

Costo: da 100 mo a 1.000 mo a seconda della dimensione e raffinatezza.

AUMENTO DELLA CAPACITÀ DI CARICO:

Rimodellando e ristrutturando gli spazi della nave è possibile incrementare lo spazio dedicato alla stiva della nave. La Capacità di carico aumenta del 10%.

Costo: 15% del costo base del vascello.

SCAFO SOTTILE

L'imbarcazione viene intenzionalmente disegnata con una forma più snella, rendendola più maneggevole e capace di infilarsi in spazi più stretti. La larghezza della barca sarà minore del 20% e la capacità di carico diminuisce del 10%. La nave ha Vantaggio nelle Manovre: Virare, Affiancare, Sfuggire, Posizione di Fuoco.

Questa miglioria va progettata al momento della costruzione della nave e non può essere installata successivamente.

Costo: 15% del costo base del vascello.

ROSTRO DA SPERONAMENTO

La nave viene equipaggiata con un normale rostro rinforzato con bronzo o ferro e montato a prua. Una nave fornita di Rostro da Speronamento provoca 1d4 danni addizionali alla nave nemica per ogni 1 km/h di velocità durante la manovra di speronamento.

Costo: 1.000 mo.

VELE A SPIEGAMENTO VELOCE

Le vele e il sartiame dell'imbarcazione vengono cambiati e migliorati ingegneristicamente in modo da essere innalzate o ripiegate molto più velocemente del normale. Vengono dimezzati i tempi di tutte le manovre sulle vele e si ottiene vantaggio nelle Manovre: Avvicinarsi, Allontanarsi.

Costo: 10% del costo base del vascello.

VELE DI SETA

Poche migliorie di una nave sono magnifiche quanto l'aggiunta di vele di seta. Queste vele possono essere di qualunque colore a scelta del giocatore; spesso sono decorate con immagini del mare. Tali vele sono di solito importate da terre lontane. Le vele di seta donano alla nave movimenti superiori in quanto catturano e deviano il vento in modo più efficiente delle normali vele di tela. La velocità in combattimento dell'imbarcazione aumenta di 1km/h. Una nave con le vele di seta guadagna Vantaggio in tutte le prove di navigazione contese.

Costo: 15% del costo base del vascello.

COMPARTIMENTI DA CONTRABBANDO

Le paratie della nave vengono modificate in modo che gli spazi al loro interno possano essere utilizzati come aree di carico nascoste. La capacità di carico della nave non cambia. È necessario una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 per localizzare gli scomparti nascosti. Un'imbarcazione può venire equipaggiata con un massimo di 4 Compartimenti di Contrabbando.

Costo: 500mo per un compartimento di 1,5 metri quadrati di superficie.

SCAFO RINFORZATO

Il corpo della nave viene rinforzato da sostegni e strati aggiuntivi di legno per rendere lo scafo più spesso e resistente. La soglia di danno aumenta di 2, ma la capacità di carico diminuisce del 10%

Costo: 10% del costo base del vascello.

PIASTRE DI LEGNO

Per protezione durante i combattimenti navali sono state inchiodate tavole di legno aggiuntive allo scafo. I punti scafo aumentano del 5% e la Soglia di Danno aumenta di 2. Comunque questa operazione riduce la capacità di carico del 10% a causa dello spazio necessario per le travi all'interno necessarie a sorreggere i rinforzi. La velocità è ridotta di di 1,6 km/h (fino a un minimo di 1,6 km/h)

Costo: 20% del costo base del vascello.



MACCHINE DA ASSEDIO

Sono disponibili le seguenti Macchine da Assedio. Vengono indicate degli esempi di macchine d'assedio che possono essere montati su navi medievali e lo spazio che occupano.

Se giocate con la griglia vengono anche indicate le caselle occupate.

BALLISTA

La ballista somiglia ad una balestra gigante, le sua forza risiede nelle corde fatte di tendini di animali intrecciati utilizzati come tensori per i bracci dell'arma. Il caricamento viene eseguito tramite un piccolo argano agganciato ad una corda utilizzato per mettere in tensione i bracci pieghevoli. Al centro lungo il corpo dell'arma risiede un incavo dove viene alloggiato il proiettile. Una pesante freccia.

LEGGERA:

Il tipo più comune di ballista, chiamato anche scorpione o arcobalestro, è grande, manovrabile, e spesso montato sulle imbarcazioni.

Spazio occupato: Un quadrato di 1,5m di lato. (1 casella)

MEDIA:

Una versione più grande, con una gittata superiore e danni aumentati rispetto alla versione leggera, ma necessita di almeno 2 persone per essere utilizzata.

Spazio occupato: Un rettangolo di 1,5m x 3m. (2 caselle)

PESANTE:

Gigantesca macchina d'assedio utilizzata generalmente per difendere castelli, o grandi navi da guerra. Invece che su ruote è fissata sul ponte su una base che ruota su un perno per direzionarla.

Spazio occupato: Un quadrato di 3m di lato. (4 caselle)

MANGANO (ONAGRO NDT)

Un tipo di catapulta. Un arma da assedio per lanciare grosse pietre, possiede un braccio imperniato che viene piegato dalla torsione di fasci di corde elastiche e trattiene le munizioni all'interno di una coppa.

Il mangano può lanciare diversi tipi di munizioni (il danno indicato nella tabella è per un proiettile di pietra; altri tipi di proiettili possono essere trovati nella sezione Munizioni Speciali, più avanti).

LEGGERO:

Sono grandi e spesso montati su ruote.

Spazio occupato: Un rettangolo di 1,5m x 3m. (2 caselle)

MEDIO:

Molto grandi e a volte vengono montati su una base fissa con perno.

Spazio occupato: Un quadrato di 3m di lato. (4 caselle)

PESANTE:

I più grandi e sono sempre su una base fissa rotante.

Spazio occupato: Un rettangolo di 3m x 4,5m. (6 caselle)

TRABUCCO

Queste gigantesche catapulte sono troppo grosse per spostarle, ogni volta vanno smontate prima di trasportare i pezzi e rassemblerli una volta giunti a destinazione. Sono anche troppo grandi per montarle su un'imbarcazione. Ma potrebbero comunque venire impiegati nei porti o nelle fortificazioni vicino la costa come difesa contro navi nemiche.

CANNONE

Se la vostra campagna prevede la polvere da sparo allora potreste voler equipaggiare la vostra nave con dei cannoni.

I cannoni non utilizzano gli slot delle armi, sono posizionati generalmente sottocoperta o sul ponte principale. Per ogni cannone a bordo dovete togliere 5 tonnellate di carico trasportabile dalla vostra nave in quanto oltre al proprio peso (un cannone può pesare 2 o 3 tonnellate), ha bisogno di spazio attorno per gli uomini che lo manovrano e una via di fuga per il rinculo.

Nella tabella delle armi d'assedio il costo dei cannoni include le modifiche allo scafo per alloggiarli

LEGGERO:

Piccoli cannoni, ma molto potenti.

Spazio occupato: Un rettangolo di 1,5m x 1,5m. (1 casella)

MEDIO:

Cannoni più grandi con un forte rinculo, vengono assicurati con delle corde per riportarli velocemente in posizione dopo lo sparo.

Spazio occupato: Un rettangolo di 1,5m x 3m. (2 caselle)

PESANTE:

I più grandi spesso posizionati a difesa di fortificazioni e castelli.

Spazio occupato: Un rettangolo di 3m x 4,5m. (6 caselle)



ARMI D'ASSEDIO

Tabella 3

Arma	Danno	Gittata	Equipaggio	CDF	CA	PF	Soglia di Danno	Costo
Ballista Leggera	6 (1d10) perf	18/75	1	1/1	10	25	-	400mo
Ballista Media	11 (2d10) perf	24/110	2	1/2	15	38	5	600mo
Ballista Pesante	16 (3d10) perf	36/145	3	1/3	15	50	10	800mo
Mangano Leggero	16 (3d10) cont	30/120	1	1/3	10	50	-	500mo
Mangano Medio	22 (4d10) cont	45/180	3	1/4	15	75	5	700mo
Mangano Pesante	27 (5d10) cont	60/240	4	1/5	15	100	10	1.000mo
Trabucco *	44 (8d10) cont	90/360	8	1/5	15	150	10	1.500mo
Cannone Leggero	32 (6d10) cont	60/240	2	1/2	10	40	10	1.500mo
Cannone Medio	36 (7d10) cont	120/400	4	1/3	15	50	10	2.000mo
Cannone Pesante *	44 (8d10) cont	180/730	4	1/3	15	75	10	2.500mo

* : Troppo pesante per stare a bordo di una nave

NOTE SULLA TABELLA DELLE ARMI D'ASSEDIO

La tabella 3 mostra le proprietà di ognuna di queste armi d'assedio.

Danno: Un arma da assedio può colpire lo scafo di una nave, l'equipaggio o vele e sartiame. Non può prendere di mira un singolo individuo, come ad esempio un singolo PG specifico o il capitano della nave. Le armi che fanno danno perforante fanno solo la metà di danno contro lo scafo o l'attrezzatura. È piuttosto difficile colpire un albero, delle corde o altro sartiame che potrebbe danneggiare l'uso delle vele, per tanto gli attacchi contro tali bersagli hanno sempre Svantaggio nei tiri per colpire. Se l'attacco arriva a sorpresa, l'equipaggio ha solo mezza copertura per il primo round di combattimento. Quando non sorpreso l'equipaggio tenterà di portare a termine i propri compiti stando il più coperto possibile, godendo quindi di 3/4 di copertura.

Gittata: La gittata mostra due numeri. Il primo è la gittata normale, il secondo la gittata massima. Attaccare oltre la gittata normale da Svantaggio ai tiri di attacco. Non puoi attaccare un bersaglio oltre la gittata massima. Inoltre dato che le catapulte (Mangano e Trabucco) lanciano i proiettili disegnando un arco, queste non possono colpire bersagli più vicini della metà della loro gittata normale.

Equipaggio: Il numero di creature di dimensione media necessarie per far funzionare l'arma.

CDF (Cadenza di Fuoco): La Cadenza di Fuoco indica quanto spesso un arma può attaccare durante lo svolgersi del combattimento. I numeri rappresentano quanti round sono necessari per caricare, mirare e far fuoco con l'arma d'assedio. Per esempio la CDF della ballista pesante è 1/3, questo vuol dire che può far fuoco una volta ogni tre round di combattimento. Se un arma d'assedio sta venendo manovrata da un numero inferiore di uomini rispetto a quanto indicato la CDF raddoppia, quindi una ballista pesante che venisse manovrata da meno di 3 uomini riuscirebbe a sparare una volta ogni 6 round (CDF 1/6 invece di 1/3).

CA: Classe Armatura dell'arma d'assedio.

PF: Punti Ferita dell'arma d'assedio.

Soglia di Danno: Un arma da assedio è immune a ogni danno a meno riceva un danno da un singolo attacco uguale o superiore a questo numero, in tal caso riceve i danni normalmente. Ogni danno inferiore alla soglia di danno è considerato superficiale e non ne riduce i PF.

Costo: Include il costo per costruire e montare l'arma sul ponte della nave, non include il costo delle munizioni.

MUNIZIONI SPECIALI PER MACCHINE D'ASSEDIO

I seguenti tipi di munizioni possono venire usati per i Mangani. La descrizione di ogni munizione specifica quale Arma d'Assedio può utilizzarle. Il costo e il peso indicati nella tabella 4 si riferiscono ad un singolo proiettile.

Tabella 4

Munizione	Costo	Peso
Fuoco Alchemico	200mo	4,5kg
Palle incatenate	50mo	13,6kg
Ghiaccio Liquido	400mo	9kg
Barile Infetto	200mo	9kg
Colpo fumogeno	200mo	9kg
Palla di Cannone	40mo	9kg

FUOCO ALCHEMICO

Non può essere sparato da un cannone (esploderebbe automaticamente al momento dello sparo).

Solitamente un grosso contenitore di ceramica da lanciare con una catapulta oppure un bulbo di ceramica montato sulla punta di un dardo di ballista.

In ogni caso quando colpisce il suo bersaglio la ceramica si rompe spargendo intorno al punto di impatto un liquido che prende immediatamente fuoco. Qualunque creatura o struttura di legno entro 1,5 metri dal punto d'impatto riceve 4d6 danni, inoltre ogni creatura colpita deve effettuare un Tiro Salvezza su Destrezza CD 20 o prendere fuoco (oggetti e strutture di legno prendono fuoco automaticamente).

Ogni creatura tra 1,5m e 9m dal punto di impatto deve effettuare un Tiro Salvezza su Destrezza CD 20 o ricevere la metà dei danni, ma non rischiano di prendere fuoco.

Trasportare o utilizzare il fuoco alchemico è pericoloso. Urti e bruschi movimenti potrebbero far esplodere le munizioni. Se l'arma d'assedio ha un incidente durante l'attacco il proiettile esplode prima di venire lanciato causando i danni indicati alla macchina da assedio e a chiunque si trovi nel raggio considerando come punto di impatto lo spazio occupato dall'arma. Il fuoco alchemico ignora la Soglia di Danno per tutti gli oggetti di legno.

PALLE INCATENATE

Questa munizione consiste di due grosse pietre incatenate tra loro, viene lanciata utilizzando le catapulte o i cannoni. Le palle incatenate sono ottime per strappare vele e sartie causando loro danno doppio. Causano invece il danno normale a eventuali creature colpite, e se colpite, queste devono effettuare un Tiro Salvezza su Destrezza CD 20, o cadere prona.

Sono invece piuttosto inefficaci quando colpiscono altre parti delle imbarcazioni, causando soltanto 2d6 punti danno quando lanciate da un qualsiasi Manganio, e 4d6 con un qualsiasi Trabucco o cannone.

Nel caso dei Cannoni le palle incatenate sono di metallo.

GHIACCIO LIQUIDO

Si tratta barile di ceramica riempito di liquido alchemico, può essere lanciato da tutti i tipi di catapulte. Quando colpisce causa 4d6 punti danno da freddo a qualsiasi creatura entro 1,5 metri dal punto di impatto, e ogni creatura nell'area deve effettuare un Tiro Salvezza su destrezza CD 20 o rimanere intralciato per 1 round. Le creature ad una distanza tra 1,5m e 9m devono effettuare un tiro salvezza su destrezza con CD 20 o subire la metà dei danni. Se durante il lancio la macchina d'assedio fallisce la munizione esplode causando danni a tutte le creature nei raggi e modalità indicate intorno alla macchina.

BARILE INFETTO

Come dice il nome questo barile di ceramica è riempito con viscere e carni putrescenti e infette e può essere utilizzato come munizione per le catapulte.

Il colpo infligge solo metà danni, ma ogni creatura colpita è esposta alla "piaga delle fogne" come descritta nella Guida del Dungeon Master*. Il Master potrebbe permettere altri tipi di malattie o anche veleni a contatto o inalati.

*: ogni creatura colpita deve effettuare un Tiro Salvezza su Costituzione CD 11 o rimanere infetto. Dopo 1d4 giorni i sintomi cominciano a manifestarsi nella forma di crampi, fatica e un livello di Sfinimento. Inoltre le creature colpite recuperano solo la metà dei punti ferita quando usano dadi vita e non recuperano punti ferita per un riposo lungo. Alla fine di ogni riposo lungo la creatura infetta deve effettuare un altro tiro salvezza in Costituzione CD 11. Se fallisce ottiene un livello di Sfinimento, se invece ha successo lo Sfinimento diminuisce di 1. Quando lo Sfinimento scende sotto 1 la creatura è guarita.

COLPO FUMOGENO

Un barile di ceramica contenente due composti alchemici separati da una sottile barriera. Può essere usato come munizione per le catapulte. Quando colpisce provoca 2d6 danni a tutte le creature entro 1,5m dall'impatto, le sostanze si mescolano creando un'area di fumo giallo fitto, ma innocuo fino a 9 metri di raggio. Trattare l'effetto come l'incantesimo Nebbia. Se il colpo, a causa di un incidente nel lancio, esplode sull'arma d'assedio considerare come centro uno dei riquadri dell'arma.

PALLA DI CANNONE

Delle sfere di metallo che vengono infilate nella bocca del cannone prima di sparare. Possono essere utilizzate solo dai cannoni e infliggono la metà dei danni a vele e sartie.

MOVIMENTO NAVALE



e barche si spostano generalmente grazie ai remi (remare) o le vele (veleggiare). Come minimo remare richiede quanto meno il dispendio di energia fisica, anche se la coordinazione di file multiple di rematori, come ad esempio quelle che si trovano su una bireme o trireme, richiedono inoltre l'attenzione e l'esperienza di un abile mastro rematore. Veleggiare, d'altra parte, richiede una profonda comprensione dei venti e delle condizioni degli oceani, così come mano abile e prati nell'eseguire tutte le manovre progettate per massimizzare gli effetti del vento.

REMARE

Come accennato, remare su una nave con una moltitudine di rematori, come le bireme e trireme richiede grande abilità e coordinazione da parte di tutti, specialmente il mastro rematore. Contrariamente alle credenze popolari, gli schiavi non erano mai messi a remare su grandi navi da guerra in quanto essi non posseggono le abilità e lo zelo necessario. I rematori, infatti, erano specializzati e addestrati a tale scopo.

MOVIMENTO GIORNALIERO (REMI)

I personaggi possono remare per un massimo di 8 ore al giorno, oppure rischiare Sfinimento (vedere regole sulla marcia forzata, Capitolo 8 del Manuale del Giocatore). Il master può facilmente determinare la distanza totale che un'imbarcazione a remi (o sia remi che vele) può coprire in un giorno, moltiplicando per 8 la velocità dell'imbarcazione. Quindi una Pentecontera, con una velocità di 4 km/h a remi, può coprire remando 32km in un giorno.

PERSONAGGI CHE REMANO IN UNA PICCOLA IMBARCAZIONE

Nel corso delle loro avventure i PG potrebbero trovarsi nella situazione di dover remare in un piccolo vascello come una barca da pesca o una lancia. Un personaggio può remare per 8 ore al giorno, potrebbero volersi spingere oltre questo limite a rischio di Sfinimento.

Per ogni ora oltre l'ottava ogni personaggio deve effettuare una prova di Costituzione alla fine dell'ora. La CD è 10 +1 per ogni ora dopo l'ottava. Se un personaggio dovesse fallire subirà un livello di Sfinimento.

Inoltre, un personaggio può aumentare la velocità a remi della barca effettuando con successo una prova di Forza (Atletica). Un successo aumenta il movimento della barca di un terzo. Il personaggio deve fare una prova ogni 3 round per vedere se riesce a mantenere quel ritmo elevato. La CD aumenta di uno per ogni 3 round. Se dovesse fallire non può riprovare se non dopo un riposo breve. Il tempo massimo assoluto durante il quale si può mantenere tale ritmo è di 30 minuti.

Una volta che l'avventuriero abbia smesso di aumentare la velocità dell'imbarcazione (che sia fallendo la Prova di Forza, o perché ha raggiunto il limite massimo di tempo, o scegliendo di fermarsi) dovrà completare un riposo breve. A differenza dei rematori professionisti, i Personaggi non possono più continuare a remare a meno di fare un riposo Lungo.

MOVIMENTO CON REMI E VELE

Per le imbarcazioni mosse dalle le vele (anche se aiutate dai remi) ai fini di queste regole fai riferimento alla sezione "Veleggiare" (vedi più avanti)

VELEGGIARE

Quando si viaggia su un vascello a vela si fa affidamento sulla forza del vento, pertanto la nave è in un parte in balia di esso. A seconda della forza e della direzione del vento rispetto alla nave, un lungo viaggio può diventare più breve, o un corto tragitto può risultare lento e pericoloso.

Per semplicità ai fini del gioco possiamo rappresentare la direzione del vento e della nave limitandoci a 4 direzioni, Nord, Sud, Est oppure ovest. In questo modo la barca veleggia sempre col vento a favore, contrario, oppure laterale.

MOVIMENTO VELEGGIANDO E TABELLA DEI VENTI

La tabella dei venti mostra nel dettaglio l'influenza del vento sulla velocità dell'imbarcazione a vela. Per utilizzare la tabella controlla la riga che indica la forza del vento e la riga che rappresenta la sua direzione relativa all'imbarcazione. Il Master può usare il metodo che preferisce per determinare la velocità e la direzione del vento.

Ad esempio, una Cocca (velocità 3,2 km/h) veleggiando con un forte vento laterale avrebbe altri 3,2 km/h aggiunti alla sua velocità base, muovendosi effettivamente a 6,4 km/h

MOVIMENTO GIORNALIERO (SOLO VELE)

Le navi a vela con un equipaggio completo sono in grado di coprire distanze giornaliere molto maggiori rispetto ai vascelli spinti da remi, potendo muoversi a per 24h senza mai fermarsi. Quindi una Caravella, che avesse una velocità di 4,2 km/h considerando la velocità e direzione del vento, e un equipaggio completo, coprirebbe 100,8 km in un giorno (24x4,2).

Una nave con col il doppio di un equipaggio sufficiente che possa coprire almeno 2 turni al giorno, si sposterebbe solo 16 ore al giorno mentre le restanti 8 deve restare ferma con l'ancora calata. Un equipaggio scheletro può invece navigare solo per 8 ore al giorno a velocità dimezzata.

ANCORARE DI NOTTE

Se un veliero resta ancorato di notte, considera che possa viaggiare 16 ore giornaliere (quindi moltiplica la velocità per 16 per determinare il movimento massimo. Tieni anche conto che veleggiare di notte richiede un abile navigatore, equipaggiato con strumenti di navigazione per controllare la direzione della nave efficacemente. Se tali strumenti non sono disponibili o manca il navigatore la nave può muoversi soltanto in vista della costa e deve ancorarsi durante la notte oppure perdersi.

Di solito è più saggio fermarsi e gettare l'ancora durante la notte, anche se si dispone di un equipaggio esperto con le conoscenze e l'attrezzatura necessaria. Alcuni pericoli del mare, ben visibili di giorno, sono pressoché invisibili durante la notte, come scogli, secche, lingue di sabbia ecc.

Forza del Vento	Direzione	Modifica al Movimento
Calmo	Impossibile Veleggiare	
Leggero	Contrario	-1,6 km/h
	Favorevole	+1,6 km/h
	Laterale	+0 km/h
Moderato	Contrario	-3,2 km/h
	Favorevole	+3,2 km/h
	Laterale	+1,6 km/h
Forte	Contrario	Nessun movimento
	Favorevole	+4,8 km/h
	Laterale	+3,2 km/h
Burrasca	Contrario	1,6 km/h in direzione opposta
	Favorevole	+6,4 km/h
	Laterale	+4,8 km/h
Tempesta	Direzione del vento	1d4km/h



COMBATTIMENTO NAVALE

Il sistema di combattimento utilizza il normale round di D&D di 6 secondi circa. Comunque sia il combattimento non può iniziare finché due vascelli non sono almeno a 60 metri di distanza.

PREPARAZIONE AL COMBATTIMENTO

Prima di cominciare il combattimento ci sono alcuni elementi da conoscere e preparare in anticipo.

1. Determina quali navi e che numero di uomini compongono l'equipaggio di ognuna. Inoltre qual armi o altri dettagli sono a disposizione di ogni nave. Potresti voler fare dei bozzetti della coperta dell'imbarcazione e disegnare quadretti di 1,5m di lato per aiutarti a visualizzare i combattimenti dopo l'abbordaggio. Alla fine di questo documento troverai una scheda per aiutarti a registrare tutti i dati necessari.
2. Per un combattimento più semplice e veloce il vento può essere ignorato. Se vuoi utilizzare le regole del vento durante il combattimento scrivi la sua forza e direzione prima di cominciare.
3. Se il combattimento avviene vicino alla terraferma, o ogni ostacolo a pelo d'acqua, o mostri, la distanza e direzione di ognuno va specificata.
4. Decidi la direzione relativa di ogni nave e la loro distanza rispetto alle altre imbarcazioni.

POSIZIONAMENTO PRE COMBATTIMENTO

Se le navi sono a meno di 60 metri tra loro il combattimento può iniziare. Se vuoi solo far partire il combattimento posiziona le navi a 60 metri o meno tra loro e salta alla sezione "Combattimento Nave contro Nave" più avanti.

Quando le navi sono più lontane ognuna di esse deve solo decidere come vuole muoversi. Vuoi avvicinarti o allontanarti dall'altra nave? Vuoi mantenere la distanza relativa? Se entrambe le navi prendono la stessa decisione il risultato è automatico.

Se entrambe le navi vogliono allontanarsi l'una dall'altra, si muoveranno in direzioni opposte finché sono fuori vista o una delle due decide di fermarsi.

Se entrambe decidono di avvicinarsi la distanza tra loro diminuirà finché una delle due non vorrà cambiare la sua azione di movimento, che può essere fatto in ogni momento prima di arrivare a distanza di tiro. Di solito questo può succedere quando le navi sono abbastanza vicine da poter determinare che l'altra nave non è quella che si era pensato, o forse sventola la bandiera gialla della "Quarantena", o sono abbastanza vicine da vedere il Beholder sul ponte. Se nessuna delle due navi cambia direzione, queste si avvicineranno fino alla distanza di 60m.

Se entrambe le imbarcazioni decidono di rimanere alla stessa distanza, questa non cambierà.

Se una delle due cercasse di evitare il combattimento avrebbe inizio un inseguimento.

EVASIONE E INSEGUIMENTO

A discrezione del Master una nave più veloce riuscirà sempre a raggiungere una nave più lenta, le imbarcazioni lente possono avvantaggiarti con venti, correnti, o conformazione delle coste per riuscire nella fuga.

L'inseguimento tra navi utilizza le regole del combattimento Navale dettagliate più avanti con i seguenti cambi:

1. Il round di inseguimento dura 30 minuti.
2. Le manovre delle navi possono essere soltanto una tra **Virare, Avvicinarsi, Allontanarsi, Fermarsi**.
3. La distanza percorsa in ogni round sarà la metà della velocità oraria indicata. Quindi un'imbarcazione che percorre 3,2 km/h riuscirà a percorrere 1,6 km in mezz'ora.
4. L'inseguimento termina quando la nave inseguitrice si porta a 60m o meno dalla nave in fuga, o quando l'inseguitore non vede più la preda (oltre 16km di distanza, o la preda diventa invisibile, finisce in un banco di nebbia, si nasconde dietro un'altra nave più grande, dietro un'isola, ecc..)

COMBATTIMENTO NAVE CONTRO NAVE

TEATRO DELLA MENTE

Non è necessario avere modellini per le imbarcazioni o mappe esagonate. Queste regole di combattimento tra navi si incentrano sul punto di vista del Personaggio e dei Giocatori. Cosa vede il PG e come può influenzare la battaglia? L'unica cosa di cui devi tenere traccia è la distanza e direzione reciproca tra le navi. Il risultato di ogni manovra potrebbe cambiare la distanza tra le imbarcazioni.

ROUNDS

Il combattimento Nave contro Nave utilizza lo stesso round standard del combattimento corpo a corpo di D&D.

VELOCITÀ DELLE NAVI

La velocità di combattimento delle imbarcazioni (il numero di metri percorso in un round) è pari a $10 \times$ la velocità in km/h. Ad esempio una barca la cui velocità è mostrata come 3km/h si muoverà in un round di 30m.

ACCELERAZIONE

Le navi non possono fermarsi dalla loro massima velocità in un solo round (6 secondi circa). E neppure possono accelerare da 0 alla loro velocità massima in un singolo round. Una nave accelera o rallenta in un round della metà della loro velocità massima. Quindi una nave che possa percorrere 30m in un round partendo da ferma percorrerà 15m il primo round, e 30 il secondo round, se continua a procedere nella stessa direzione.

ORIENTAMENTO

Per accelerare il gioco, il combattimento nautico gestisce l'orientamento delle navi in una maniera astratta. La distanza tra due imbarcazioni non tiene conto di come sono orientate rispetto al mondo, l'unico orientamento che conta è quello in relazione tra loro. In generale si dà per scontato che una nave sia orientata nella direzione del suo movimento. Una barca riesce a girare fino ad un massimo di 90 gradi in ogni round in cui si muove a metà della propria velocità o meno (con una manovra "girare"). L'orientamento della tua nave in relazione alla tua opponente determinerà quali manovre potrai effettuare. La nave sarà orientata in una di quattro possibili posizioni, di fronte (prua verso l'altra nave), di spalle (poppa verso l'altra nave), col lato destro (tribordo verso l'altra nave), o sul lato sinistro (babordo verso l'altra nave).

VENTO

Per ridurre la complessità del combattimento, il vento e la sua direzione può venire ignorato durante il combattimento in quanto si può considerare che tutte le navi sono influenzate nello stesso modo e quindi non cambiano le loro distanze relative. Se ami un'impostazione più realistica della battaglia il vento la sua forza e la sua direzione andranno indicate e annotate prima che la battaglia inizi.

DISTANZA

La distanza tra le navi può cambiare alla fine di ogni turno. Queste modifiche alla distanza dipendono dalle azioni di manovra delle navi e dalla loro velocità. La distanza è utilizzata per tutti i tiri di armi da lancio, incantesimi, attacchi con le navi, ecc. Come l'orientamento non ha lo scopo di essere esatto. Nella realtà, la distanza di ogni punto della tua nave rispetto ad ogni punto dell'altra sarebbe diverso a secondo dell'orientamento relativo tra le imbarcazioni, le dimensioni delle navi ecc. Questo grado di realismo non è l'obiettivo di queste regole. L'unica cosa che serve sapere è se le navi sono abbastanza vicine per potersi colpire.

AZIONI DELLE NAVI

Tecnicamente una nave non ha azioni, sono le persone sulla nave e che la manovrano a intraprendere delle azioni. Il Timoniere controlla il movimento dell'imbarcazione, l'artigliere si occuperà di far fuoco con le armi e così via. Anche qui, per semplicità, spesso in questo manuale si farà riferimento alle azioni delle navi come se fosse la nave ad eseguirla. Ad esempio quando il Timoniere farà muovere la nave, verrà indicato come la nave che esegue un'azione di movimento.

Ogni round, ogni ufficiale e uomo dell'equipaggio farà il suo meglio per eseguire il suo dovere al meglio delle proprie capacità, dando ordini e manovrando la nave come richiesto.

IL RUOLO DEI GIOCATORI

Ogni giocatore assume il ruolo di un ufficiale, il quale è responsabile di diversi aspetti del combattimento e movimento della nave. Ogni giocatore sceglie l'ufficiale che giocherà. Uno dei giocatori dovrà essere il capitano. Se tra loro non riescono ad accordarsi su quale ufficiale controllare fai lanciare 1d20 e il giocatore con il risultato più alto potrà scegliere per primo. Ogni giocatore può scegliere qualunque ruolo non importa quale classe, livello o razza sia il suo Personaggio.

Se i PG sono passeggeri, ogni giocatore potrebbe, a discrezione del Master, prendere il controllo di un ufficiale PNG finché non termina il combattimento o c'è un abbordaggio. Il Master fornirà le statistiche dell'ufficiale o potrebbe semplicemente lasciar usare le statistiche del PG. Ogni round ognuno dei giocatori deciderà se eseguire un'azione come l'ufficiale assegnatogli o come il proprio Personaggio. Durante il combattimento Nave contro Nave le azioni di combattimento dei giocatori potrebbero essere limitate alle armi da lancio o incantesimi.

Oltre che il giocare come ufficiali, i PG potrebbero essere vedette o ogni altro membro dell'equipaggio, compreso un addetto all'artiglieria o uno degli arcieri. Anche in questo caso, a discrezione del Master i giocatori potrebbero scegliere un ufficiale durante il combattimento a distanza tra le navi, in modo da avere sempre qualcosa da fare piuttosto che essere meri spettatori.

INIZIATIVA

Prima di cominciare il combattimento, ogni capitano tira l'iniziativa per la sua Nave. Le navi eseguiranno le proprie azioni nell'ordine di iniziativa dei capitani. Ogni round ogni imbarcazione avrà la possibilità di eseguire la propria azione.

I personaggi sulle barche non tirano l'iniziativa. I turni vengono decisi secondo la scala gerarchica in quanto gli ufficiali di rango più alto impartiranno gli ordini a quelli di rango inferiore che a loro volta dirigeranno le azioni dell'equipaggio. Quindi ogni personaggio giocante o meno sulla nave eseguirà le sue azioni in base alla scala gerarchica a partire dal Capitano. Se due personaggi hanno lo stesso grado chi ha la Destrezza più alta agirà per primo.

PROGRESSIONE DEL ROUND SULL'IMBARCAZIONE

1) Il Capitano decide la manovra da eseguire (fai riferimento alle Manovre delle Imbarcazioni più avanti). Starà agli ufficiali ed equipaggio decidere come eseguire le manovre indicate dal capitano nel migliore dei modi. Il risultato di ogni manovra della nave viene stabilito alla fine del round dopo che ogni personaggio ha avuto la possibilità di agire.

2) Alcune manovre richiedono più di un round per essere completate. Se la Nave non è orientata nella direzione corretta, il Primo Ufficiale ritarderà l'ordine impartito dal Capitano di un numero di round pari a quelli richiesti per posizionare l'imbarcazione nella maniera richiesta. Se la manovra richiede che le navi siano più vicine tra loro il Primo ufficiale ordinerà prima una manovra di avvicinamento una volta completata procederà con gli ordini successivi.

3) Ogni giocatore e (PNG) agisce nell'ordine dell'iniziativa determinato dal ruolo ricoperto a bordo. Puoi muoverti e agire come faresti normalmente durante il tuo round di combattimento, oppure puoi scegliere di eseguire un'azione come ufficiale di bordo. L'equipaggio esegue qualunque azione gli sia stata assegnata. Il DM potrebbe richiedere una prova sulla morale prima che l'equipaggio agisca se necessario.

4) Al termine del round il Timoniere di ogni nave esegue una prova in Manovrare Veicoli Acquatici. Ogni Manovra indica la CD nella sua descrizione. Il DM può cambiare la CD a seconda delle circostanze. Ad esempio il tempo avverso potrebbe aumentare la difficoltà di 1 o 2 punti. Il Timoniere effettua una prova di Saggezza (manovrare veicoli acquatici). Il bonus Competenza dell'equipaggio viene aggiunto al tiro. Azioni intraprese da altri possono aggiungere altri modificatori. Se la nave ha un equipaggio scheletro, il Timoniere avrà svantaggio sui lanci di dado. Un equipaggio inferiore all'equipaggio scheletro fallisce automaticamente il tiro. Il risultato del successo o fallimento è specificato nella descrizione della manovra.

RUOLO DEGLI UFFICIALI

Ogni turno ognuno dei giocatori eseguirà un'azione per la nave. Qualcuno dovrà agire nei panni del Capitano e gli altri PG agiranno come gli altri ufficiali.

Puoi scegliere un'azione del tuo ufficiale o di uno dei suoi sottoposti a meno che uno di questi non sia controllato da un altro dei giocatori.

Ad esempio, se ci dovessero essere quattro giocatori, uno potrebbe essere il Capitano, uno il Timoniere, un altro il Capo Guerra e infine il quarto potrebbe voler essere il Medico di Bordo.

In questo caso il PG che controlla il Capitano può anche eseguire le azioni del Primo Ufficiale o del Navigatore. Chi gioca come timoniere avrà le azioni del Nostromo, Capovoga e Navigatore, ecc..

ASSEGNAZIONE DEL PERSONALE

Oltre al normale equipaggio (marinai e rematori) e la fanteria (arcieri, addetti alle armi e combattenti per gli abbordaggi), molte navi trasportano anche un certo numero di uomini non assegnati o inattivi. Questo è specialmente vero sulle imbarcazioni con grandi numeri di arcieri. Infatti solo una quantità limitata di arcieri può scoccare contemporaneamente, gli altri andranno assegnati altrove. Il DM e i giocatori dovranno tenere traccia di tutto il personale a bordo della nave (tecnicamente questo è il ruolo del nostromo, ma gli altri possono aiutare). Puoi usare la scheda delle imbarcazioni alla fine di questo manuale.

Personale inattivo: Sono le persone che al momento si trovano fuori servizio o negli alloggi sottocoperta (vedi le note della Tabelle delle Caratteristiche delle Imbarcazioni per i dettagli sul trasporto di persone). Se c'è spazio a sufficienza sul ponte del vascello queste persone possono rimpiazzare velocemente gli uomini feriti o morti. Questi sostituiti, comunque, restano inattivi per un round (vedi più avanti); Questo per rappresentare il tempo necessario ad equipaggiarsi e rimpiazzare i caduti.

Personale non assegnato: Fanteria, marinai e rematori che non sono al momento assegnati a nessun compito particolare, ma pronti al servizio e a rimpiazzare immediatamente i feriti. Il numero di uomini non assegnati, combinato col numero di personale attivo non può eccedere l'equipaggio massimo del vascello (il doppio del numero indicato nella tabella delle Statistiche delle Navi). Se dovessero essere in sovrannumero gli uomini in più vengono considerati personale inattivo e devono attendere sottocoperta.

ATTACCHI PERSONALI

Un Personaggio può utilizzare il proprio turno per usare una singola arma a distanza o incantesimo contro la nave avversaria. Il PG mira l'attacco ovunque possa farlo. Molti attacchi sono inefficaci contro le navi e possono solo ferire l'equipaggio (una freccia non provocherà danni allo scafo).

ATTACCHI

Quando attacchi una nave, puoi decidere di attaccare la struttura, la propulsione, le macchine d'assedio o gli occupanti. Una nave può fare manovre di speronamento o di avvicinamento come parte del proprio movimento. Puoi anche tentare di abbordare la nave avversaria.

Attaccare la struttura: Questo è un attacco contro la nave stessa. Se l'attacco ha successo la nave riceve danni allo scafo.

Attaccare la propulsione: È un attacco contro i sartiame, le vele o i remi. Se l'attacco ha successo la nave riceve danno al movimento.

Attaccare una macchina d'assedio: Le macchine d'assedio montate sulle imbarcazioni hanno le proprie statistiche. Inoltre, come gli occupanti, le macchine d'assedio a bordo beneficiano di coperture.

Attaccare un occupante: Un normale attacco contro qualsiasi creatura visibile a bordo della nave. Gli occupanti ottengono metà copertura (+2 CA) per gli attacchi che provengono dall'esterno della propria nave. Le creature nel castello di prua o poppa ricevono 3/4 di copertura (+5 CA). Mentre quelli sottocoperta hanno copertura totale e non possono essere presi di mira. In generale, comunque, dopo l'abbordaggio, il combattimento procede normalmente con il combattimento a bordo invece del combattimento fra navi.

ATTACCHI DI ARCIERI E MACCHINE D'ASSEDIO

Gli arcieri possono indebolire la resistenza sulle navi avversarie prima di un abbordaggio o rallentare navi in fuga uccidendo rematori e marinai. Inoltre, frecce incendiarie possono bruciare le vele o altri materiali infiammabili.

I fanti a bordo sono considerati arcieri fintanto che le navi sono alla giusta distanza, comunque gli arcieri hanno bisogno di una visuale libera e una posizione stabile e sicura per poter lanciare. Non importa quanti siano gli uomini di fanteria a bordo, solo un numero limitato può scoccare frecce in uno stesso momento a seconda della lunghezza del vascello. Una nave più corta di 9m può avere al massimo 5 arcieri che scoccano contemporaneamente. Da 10m a 20m, 20 arcieri, da 20m a 30m 30 arcieri, e massimo 40 arcieri per le navi più lunghe di 30m.

ARMI A DISTANZA

Se una nave è vicina abbastanza da entrare nel raggio degli arcieri a bordo, questi possono cominciare a far fuoco.

Le distanze delle armi sono quelle normali e funzionano allo stesso che nelle regole base, l'unica eccezione è che vengono sparate in gruppo con un solo tiro di dado. L'ufficiale addetto alle Armi decide il bersaglio. Gli arcieri possono attaccare gli uomini sopra coperta, i rematori o i marinai tra le vele.

Puoi usare le regole per i combattimenti di massa (come indicato nel Manuale Del Master), quelle opzionali pubblicate su Unhearted Arcana che trovi nel link di seguito, oppure le regole semplificate spiegate più avanti.

UA Battlesystem:

http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/UA_Battles

REGOLE OPZIONALI SEMPLIFICATE PER I COMBATTIMENTI DI MASSA (ARCIERI)

Fai un solo tiro di attacco per l'intero gruppo di arcieri. Usa il bonus di attacco dell'Ufficiale addetto alle Armi (o il bonus Competenza dell'equipaggio) e la CA del bersaglio per determinare il risultato dell'attacco. Se gli attaccanti hanno diversi bonus usa il più alto, se i difensori hanno diverse CA usa la più alta.

Se l'attacco colpisce tira il danno di un singolo attaccante e moltiplicalo per il numero di attaccanti. Quando le creature a bordo subiscono danni sottrai quei danni da una singola creatura se questa muore continua a sottrarre i danni restanti alla creatura successiva, se anche questa muore passa alla successiva e così via.

Ad esempio se un gruppo di 20 Hobgoblin (11 PF ognuno) subisce 55 danni allora 5 Hobgoblin muoiono.

Sottrai i danni prima dalle creature con meno punti ferita. Se i danni non sono sufficienti ad uccidere una creatura questa è ferita, gli attacchi successivi danneggeranno per prime le creature ferite. Ad esempio se un gruppo di 10 Ogre (59 PF ognuno) riceve 100 danni, uno morirà e un altro è ferito con 18 PF rimanenti.

Se la nave bersaglio ha diversi gruppi di nemici, marinai, rematori, arcieri, artiglieri ecc. tirare un dado per decidere da quale gruppo sottrarre i danni a meno che l'attacco non fosse espressamente diretto ad un gruppo. Ad esempio il Giocatore che controlla l'ufficiale addetto alle Armi decide di attaccare i rematori per rallentare la nave nemica.



ATTACCHI INCENDIARI

È possibile per un arciero lanciare frecce incendiarie contro lo scafo o le vele nemiche. Anche le macchine d'assedio possono lanciare munizioni incendiarie, anche se tale pratica implica dei rischi per l'attaccante, le munizioni potrebbero venire colpite dagli avversari e appiccicare un incendio.

Uno ogni 11 arcieri può preparare e lanciare un dardo incendiario. È necessario un round per preparare e accendere una freccia incendiaria e un altro per lanciarlo quindi è possibile per un arciero lanciare una freccia incendiaria una volta ogni 2 round. le frecce incendiarie inoltre sono più pesanti ed hanno solo metà gittata. Devono prendere di mira le vele o le strutture in legno per poter appiccicare un fuoco, non l'equipaggio. Se la nave subisce danno, potrebbe prendere fuoco.

Le navi sono fatte principalmente di legno e il legno brucia. Ogni volta che una imbarcazione riceve danno da fuoco potrebbe cominciare a bruciare. Il Carpentiere farà una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15. In caso di fallimento la nave prende fuoco.

La nave riceve **1d6 danni da fuoco** non appena colpita (o se si utilizza un incantesimo basarsi sulla sua descrizione).

Ogni round successivo il Carpentiere farà un altro tiro su Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15. In caso di fallimento l'imbarcazione riceve una quantità di danni uguale al round precedente +2. Un successo significa che il fuoco è stato spento e l'imbarcazione non riceverà più danni nei round successivi.

A seconda di dove viene colpita la nave riceverà danni allo scafo o danni al movimento. Se un fuoco perdura per 5 round al quinto round e in ognuno di quelli successivi, in caso di fallimento del quinto tiro su Saggezza (Sopravvivenza) ci sarà un 50% di probabilità che il fuoco si propaghi alla struttura della nave (o alle vele a seconda di dove è iniziato) e la nave riceverà lo stesso ammontare di danni sia al movimento che alla struttura.

SPERONARE

Molte navi da guerra posseggono Rostri in grado di sfondare lo scafo delle navi nemiche. Lo Speronare spesso precede un'azione di abbordaggio in quanto la manovra, se eseguita con successo, porterà le due imbarcazioni a "contatto".

Se la nave attaccante esegue con successo una manovra di speronamento (vedi "Manovre delle Navi" più avanti), oltre ai danni fisici, l'impatto ha la possibilità di stordire e far cadere "proni" i membri dell'equipaggio colpito. Il vascello colpito non può muoversi o partecipare al combattimento per 1 round. Inoltre ha svantaggio nei tiri di navigazione. Ogni creatura che non abbia impiegato il suo round precedente a prepararsi all'impatto deve fare un Tiro Salvezza su Destrezza CD 20 per evitare di cadere prono e un Tiro Salvezza su Costituzione CD 20 o rimanere Stordita per 1 round. Se la nave speronata trasporta fuoco alchemico il DM tira un 1d6, un 1 significa che le munizioni esplodono ed appiccicano un incendio.

ABBORDARE

L'abbordaggio è un processo a due fasi, prima dell'abbordaggio è necessaria un successo in una manovra di Speronare o Agganciare prima di poter inviare gli uomini a bordo dell'altra nave. Nel round successivo alla manovra di speronare o Agganciare il Capo Guerra può effettuare un'azione di abbordaggio.

Un'imbarcazione può aumentare il numero di attaccanti per l'abbordaggio o i difensori lasciando un equipaggio "scheletro" ad operare sulla nave e aggiungendo i restanti marinai alle forze di attacco o difesa. (fai riferimento alla "preparazione all'abbordaggio" tra le azioni del Capo Guerra).

Durante l'azione di abbordaggio dovresti appuntare il numero totale di attaccanti e difensori. Un vascello con un numero di truppe molto maggiore rispetto agli oppositori ha una maggiore possibilità di avere successo o respingere l'abbordaggio. Il DM compara semplicemente il numero degli attaccanti con quello dei difensori. Ogni 5 uomini in più la forza in vantaggio numerico ottiene 1 punto di bonus nelle prove di lealtà. Il bonus va aggiornato per ogni round in cui una o entrambe le forze degli attaccanti o dei difensori riceve delle perdite.

Prova di Lealtà: Prima di effettuare l'azione abbordare l'equipaggio deve effettuare un check Lealtà con CD 10 più eventuali bonus per le dimensioni dell'equipaggio. Fallire la prova riduce di 1 la lealtà di quell'equipaggio.

Dopo l'abbordaggio: fai riferimento al "Combattimento dopo l'Abbordaggio" più avanti.

DANNEGGIARE UNA NAVE

Una nave ha sia punti scafo che punti movimento. Il numero iniziale è lo stesso e puoi verificarlo nella tabella delle Caratteristiche delle Navi.

Quando i punti danno dello scafo sono ridotti a meno della metà la nave comincia a inclinarsi (Vedi inclinarsi più avanti). Quando i punti danno allo scafo arrivano a zero, la nave imbarca acqua e potrebbe affondare.

Quando i punti movimento della nave vengono ridotti a meno della metà la velocità è ridotta della metà e si ha Svantaggio in tutti i tiri di navigazione. Quanto i punti movimento sono ridotti a 0 la nave è in balia delle correnti e non può più muoversi.

INCLINARSI

La nave è inclinata su un lato. Tutta la nave è terreno difficile e le creature a bordo possono scivolare in mare. La velocità di una nave inclinata è ridotta di 1 quarto. Tutte le manovre e i tiri di navigazione soffrono di svantaggio. Tutte le creature a bordo si muoveranno come su terreno difficile. Una creatura che cade prona scivola di 3m verso l'acqua.

Se i punti danno vengono ripristinati oltre la metà del massimo la nave si raddrizza e non è più considerata inclinata.

IMBARCARE ACQUA E AFFONDARE

Una nave che veda ridurre i punti danno dello scafo a 0 comincia ad imbarcare acqua

La velocità è ridotta a 1,6 km/h e fallisce automaticamente tutti i tiri di navigazione.

Alla fine di ogni round, il capitano lancia 1d20 in modo simile ad un Tiro Salvezza contro la Morte, un risultato oltre 10 è un successo, altrimenti un fallimento. Con tre fallimenti la velocità è ridotta a 0 e la nave comincia ad affondare di 1,5m ogni round.

Un 20 naturale, o 3 successi significano che la nave si è stabilizzata e galleggia con 1 punto danno, anche se forse parzialmente sommersa.

Se dovesse ricevere altri danni prima che la nave sia stabilizzata sommare un fallimento.

La nave può venire stabilizzata riparandone i danni.

RIPARARE I DANNI

Un equipaggio può fare ben poco per riparare un vascello mentre ancora in acqua. Ogni tentativo di riparazione in mare può ripristinare 1d6 danni allo scafo e 1d12 danni al movimento. L'equipaggio riesce a riparare danni allo scafo o al movimento in 1d4 giorni. Se una nave comincia ad imbarcare acqua a causa dei danni subiti in combattimento la falla può venire temporalmente chiusa con una prova per manovrare veicoli acquatici con CD 12 (sempre che la nave non sia in combattimento o gestita da un equipaggio fantasma). Una falla chiusa temporalmente permette alla nave di restare a galla il tempo necessario ad una riparazione migliore.

Le riparazioni possono avvenire dopo ogni battaglia o evento che abbia danneggiato il vascello. Comunque l'equipaggio non può riparare più della metà dei danni subiti in quel particolare evento, mentre si è in mare. Quindi se la nave subisce 12 punti danno allo scafo si potranno riparare al massimo 6 punti danno mentre si è in mare. Se la stessa nave subisce 3 punti danno più tardi, l'equipaggio non potrà riparare più di 2 punti danno.

Un equipaggio scheletro non può tentare riparazioni, e le riparazioni non sono possibili durante un combattimento o una tempesta ecc. Riparazioni più estese, (più della metà dei danni subiti) sono possibili solo con la nave ormeggiata o tirata in secca. Le riparazioni sono comunque lunghe e costose, a volte potrebbe convenire acquistare una nuova barca piuttosto che ripararne una pesantemente danneggiata. Riparare un punto scafo o un punto movimento costa 150mo e sono necessari 1 giorno di lavoro per ogni 3 punti danno riparati.

RECUPERARE I CADUTI

Non tutte le creature eliminate durante il combattimento sono necessariamente morte. Alcuni potrebbero aver perso conoscenza, altri essere stati feriti troppo gravemente per riprendere a combattere. Se la nave affonda tutte le creature eliminate dal combattimento muoiono (affogate o in altro modo). Altrimenti alla fine della battaglia, l'equipaggio vincitore può recuperare il 50% dei Caduti, e gli sconfitti il 25%.

COMBATTIMENTO CON MOLTE NAVI

Questo sistema di combattimento è pensato per duelli tra due navi, in caso di molte navi, per semplificare e velocizzare il gioco, il combattimento potrebbe essere risolto in uno di questi modi:

1. Due o più vascelli, in una delle due parti in combattimento, possono essere considerati come una singola unità. Tutti i vascelli effettuano la stessa azione nello stesso momento, venendo gestiti effettivamente come una sola imbarcazione. Se le navi hanno diversi bonus per la Competenza e Lealtà dell'equipaggio prendere come riferimento i bonus più bassi.
2. Tutti i vascelli in ogni fazione in combattimento vengono considerati come una sola unità con le limitazioni specificate nel punto 1.
3. La battaglia potrebbe venire spezzettata in più combattimenti uno contro uno.
4. Permetti a tutte le navi di agire in modo indipendente. Questo metodo funziona meglio nei combattimenti uno contro tanti. Ogni nave dichiara le proprie azioni e i piloti effettuano i tiri di navigazione separatamente. Con l'evolversi del combattimento, la nave solitaria potrebbe sfuggire ad un vascello nemico ma non agli altri.
5. Usa una combinazione tra i metodi precedenti. Ad esempio il DM potrebbe voler trattare tutte le navi come singole unità finché non si arriva nel raggio degli arcieri, a quel punto dividere la battaglia in duelli individuali.





MOSTRI IN COMBATTIMENTO

In alcuni casi delle creature marine potrebbero minacciare una nave o il suo equipaggio.

MOVIMENTO DELLE CREATURE E ATTACCHI

Per le creature in grado di nuotare utilizza il movimento come da descrizione. Inoltre come manovra standard di combattimento possono utilizzare una delle manovre delle navi utilizzando il modificatore della destrezza per i tiri in navigazione. Le creature ignorano i prerequisiti di "orientamento" tra le navi e si spostano e cambiano direzione normalmente come da descrizione della creatura).

CREATURE E ATTACCHI A DISTANZA

Gli arcieri (ma non l'artiglieria) a bordo delle navi possono colpire le creature utilizzando i loro normali bonus Competenza dell'equipaggio e la classe armatura della creatura. Se la Taglia della creatura è Enorme o più grande tira il danno come se un arciere stia attaccando una singola creatura e poi moltiplica i danni per il numero di arcieri. Se invece la creatura è di Taglia Grande o inferiore dividi i danni per 3, solo un arciere su 3 ha una linea di tiro adeguata.

Le creature completamente immerse sotto il pelo dell'acqua sono immuni agli attacchi a distanza. Le creature parzialmente sommerse hanno 3/4 di copertura (+5 alla CA).

CREATURE E FUOCO DI ARTIGLIERIA

L'artiglieria può tentare di colpire una creatura in acqua se ha Taglia Enorme o maggiore. Le creature più piccole e creature completamente sommerse sono immuni al fuoco d'artiglieria.

CREATURE E SPERONAMENTO

Se una creatura è di Taglia Enorme o maggiore questa può venire speronata o speronare come se fosse un'imbarcazione.

Per speronare una nave la creatura deve avere successo in un tiro di attacco contro la CA della nave aggiungendo il modificatore della Forza. La creatura infligge 1d6 danno per ogni 3m percorsi nel round in cui nuota verso la nave. La creatura stessa riceve la metà di quei danni.

Per speronare una creatura l'imbarcazione esegue una normale manovra di speronamento contro la CA della creatura, con la differenza che il tiro avrà sempre Svantaggio.

CREATURE E ABBORDAGGIO.

Le creature possono abbordare i vascelli arrampicandovisi sopra, mentre le creature Mastodontiche riescono semplicemente ad attaccare l'equipaggio sul ponte. Se le creature attaccanti possono arrampicarsi sui lati del vascello si riverseranno a bordo senza maggiori difficoltà.

I vascelli abbordati da creature restano liberi di muoversi a meno che una parte del gruppo di creature non resti in acqua tentando di rallentare il movimento dell'imbarcazione.

Il combattimento a bordo con creature marine viene condotto secondo le regole normali, se un gruppo di difensori attacca una singola creatura utilizza le regole di combattimento standard utilizzando la taglia della creatura per stabilire quanti combattenti possono entrare in corpo a corpo con quella creatura.

COMBATTIMENTO DOPO L'ABBORDAGGIO

Una volta che una nave è stata abbordata il combattimento navale termina ed inizia il combattimento a bordo. Di solito sarà sufficiente utilizzare le normali regole per il combattimento. Oppure i PG potrebbero ingaggiare i PNG nemici più importanti, come il capitano e gli ufficiali mentre gli equipaggi si scontrano tra loro.

TERRENO SULLA NAVE

Molti spazi sulle imbarcazioni sono considerati terreno difficile, di solito il ponte e percorso da corde, vi sono barili o casse ammassate e gli strumenti di bordo. I personaggi sono incoraggiati ad improvvisare ed utilizzare tali elementi dando varietà e interesse all'incontro.

È possibile arrampicarsi sul sartiame da qualsiasi spazio adiacente uno degli alberi della nave oppure dai bordi della nave. Per muoversi o scalare il sartiame fare una prova di Acrobazia o Atletica CD 10. Per semplicità si può considerare che i personaggi possano occupare uno spazio qualsiasi sopra il ponte fino ad una altezza massima pari all'altezza del sartiame.

Cadere fuori bordo è un grosso rischio, per questo molte navi hanno delle ringhiere lungo le fiancate. Se qualcuno scivola o viene spinto fuori bordo ha Vantaggio a qualunque tiro per evitare di cadere in acqua se la nave dispone di paratie o ringhiere. Arrampicarsi sul fianco di una nave in caso di mare calmo e nave ferma richiede una prova di Atletica CD 10.

COMBATTIMENTO TRA EQUIPAGGI A BORDO

Fai un unico tiro di attacco per l'intero gruppo attaccante o difensore durante il turno della nave, contro la classe armatura media degli avversari. L'equipaggio in superiorità numerica somma il bonus Competenza dell'equipaggio all'attacco.

Se l'attacco colpisce tira il danno per un solo attaccante e moltiplicalo per il numero di attaccanti nel gruppo. Il danno è applicato alle creature bersaglio come gruppo, se il danno è sufficiente a uccidere una o più creature nemiche allora quelle creature sono eliminate dal combattimento.

Vittoria: A meno che non ci sia una resa o fuga, se il capitano di una delle navi viene eliminato la sua nave è considerata sconfitta.

VARIANTE - ELIMINARE IL COMBATTIMENTO TRA GLI EQUIPAGGI

È possibile eliminare il combattimento tra gli equipaggi lasciando solo quello tra il Capitano e gli altri ufficiali in primo piano. Si può dare per scontato che anche se dovesse subire delle perdite, le fila dell'equipaggio vincitore verranno ripristinate da una parte degli sconfitti che si uniranno a loro. Questo sistema può essere utile per evitare di tenere una traccia esatta dei caduti da ogni lato.

PUNTI ESPERIENZA

I PG ottengono i normali punti esperienza per ogni nemico che sconfiggono durante il combattimento. In molte circostanze il combattimento tra le imbarcazioni sarà solo il preludio per il combattimento principale. Comunque se i giocatori dovessero decidere di combattere l'intera battaglia senza abbordaggio e senza mai combattere contro gli ufficiali o il capitano nemico direttamente, fino ad affondare o distruggere la nave nemica, otterranno tanta esperienza quanto il valore di PE del Capitano nemico basato sul suo Grado sfida.



MANOVRE DELLE NAVI

Durante il combattimento ogni nave si muove con una serie di "Manovre". All'inizio di ogni round il Capitano sceglie le manovre da tentare. Alcune manovre devono rispettare dei prerequisiti prima di venire effettuate. Se la nave non ha i prerequisiti necessari per una Manovra, ma potrebbe averli dopo aver eseguito altri movimenti o manovre, il Primo ufficiale ritarderà la manovra ordinata dal Capitano per il numero di round necessari per ottenere quei requisiti, facendo quindi spostare la nave fino a poter eseguire la Manovra indicata. Alla fine di ogni round il Timoniere fai i tiri di navigazione indicati da ogni Manovra.

Il bonus Competenza dell'Equipaggio viene sommato ai tiri di navigazione. Altre azioni possono influenzare i tiri. Il Timoniere di una nave con equipaggio scheletro avrà svantaggio sui tiri, se il Timoniere non esegue nessuna azione, o l'azione di qualcun'altro gli impedisce di portare a termine la propria, la nave esegue l'azione "Senza Controllo".

SENZA CONTROLLO (NESSUNA AZIONE)

Il Timoniere non fa nulla oppure la nave non ha perso il Timoniere. La nave senza controllo continua a muoversi in avanti se si stava muovendo e rallenta della metà della sua velocità attuale, fino ad un minimo di 1 km/h.

PREREQUISITI:

Nessuno.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

Nessuno.

VIRARE (A BABORDO O TRIBORDO)

Alla fine del round la nave cambia direzione fino a un massimo di 90 gradi. durante questa manovra può muoversi al massimo a metà velocità.

PREREQUISITI:

Se la nave è mossa solo da Vele, la nave deve muoversi in avanti con una velocità minima di 1,6 km/h come parte della manovra. Se utilizza i remi può eseguire la manovra da ferma.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

CD 10 su Saggezza (Veicoli Acquatici).

In caso di fallimento la nave non gira (ma si muove comunque al massimo a metà velocità).

AVVICINARSI (AVANTI TUTTA)

Alla fine del round la distanza tra le navi è ridotta dalla velocità della tua Nave.

PREREQUISITI:

La nave deve essere orientata verso l'altra nave. Se orientata di fianco la distanza diminuisce della metà.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

CD 15 su Saggezza (Veicoli Acquatici).

In caso di successo aggiungere 1d4 km/h alla velocità della nave. Un critico (20 Naturale) aggiunge 2d4 km/h.

In caso di fallimento la nave si muove alla sua normale velocità. Un fallimento critico (1 Naturale) fa perdere velocità di 1d4 km/h (velocità minima 1.6km/h).

ALLONTANARSI (INDIETRO TUTTA)

Alla fine del round la distanza tra le navi aumenta della velocità della tua nave.

PREREQUISITI:

La nave deve essere orientata con la poppa verso l'altra nave. Se si trova di fianco la distanza aumenta della metà.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

CD 15 su Saggezza (Veicoli Acquatici). (vedi avvicinarsi)

MANTENERE LA DISTANZA

Questa manovra mira a mantenere la distanza con una nave inseguitrice o fuggitiva. Include anche una virata di massimo 90 gradi per posizionarsi nella giusta direzione.

PREREQUISITI:

La velocità della tua nave deve essere in grado di sostenere quella dell'altra imbarcazione. L'altra nave non deve trovarsi a poppa o prua a seconda se si insegue o fugga.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

Contesa su Saggezza (Veicoli Acquatici) tra i Timonieri. In caso di successo la distanza con l'altra nave non cambia. In caso di fallimento la tua imbarcazione precede nella stessa direzione e con la stessa velocità del round precedente.

POSIZIONE DI FUOCO

Alla fine del round la nave è in una posizione ottimale e favorevole per utilizzare tutte le armi d'assedio contemporaneamente.

PREREQUISITI:

La tua nave deve essere orientata in modo da avere uno dei 2 fianchi verso l'altra nave.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

CD 15 su Saggezza (Veicoli Acquatici).

In caso di successo tutte le armi d'assedio che abbiano effettuato con un azione "Preparare" precedentemente, possono sparare contemporaneamente. Gli attacchi hanno Vantaggio e ottengono un critico con 19 e 20.

In caso di fallimento, se scegli di far fuoco con le armi preparate l'attacco avrà svantaggio.

AFFIANCARE

Questa manovra include una virata di massimo 90 gradi. Alla fine del round le due navi saranno fianco a fianco ad una distanza di 3m.

PREREQUISITI:

La tua nave deve essere diretta verso l'altra nave e abbastanza vicina da raggiungerla in un round.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

CD 20 su Saggezza (Veicoli Acquatici). Da quel momento in poi il Timoniere riesce automaticamente a restare in questa posizione se la velocità della nave lo permette, a meno che l'altra imbarcazione non effettui con successo una Manovra "Sfuggire".

In caso di fallimento tirare un ulteriore **1d6** e controllare il risultato:

4-6: La manovra non è andata a buon fine la nave si trova a 9m dalla nave nemica ancora con la prua diretta verso di essa.

2-3: La manovra non è andata a buon fine e la nave si è avvicinata troppo prima di poter virare e c'è stato un impatto, entrambe le navi ricevono 1/4 dei danni calcolati come se si fosse effettuata la manovra "Speronare" (più avanti). Non si sommano i danno del rostro (anche se montato sulla nave attaccante). La nave termina il round con la prua a 3m dall'altra nave e velocità 0.

1: La manovra non è andata a buon fine, la virata è riuscita, ma la nave non si è fermata in tempo. Gli scafi si sono sfiorati o toccati leggermente, se una o entrambe le navi avevano i remi dispiegati questi si spezzano (resi inutilizzabili) sul lato dell'impatto. Il sartame e le vele delle 2 navi si intrecciano e strappano causando 1/4 dei danni da speronamento come danno movimento a entrambe le navi. Se i remi vengono spezzati in una delle navi la velocità di questa verrà ridotta proporzionalmente al numero di remi rimasti. La nave finisce il round ancora in movimento, superando l'altra e ad una distanza di 9m, con la poppa rivolta verso di essa.

SPERONARE

Alla fine del round la tua nave impatta la nave nemica, entrambe le imbarcazioni subiscono danni e la velocità di entrambe è ridotta a 0

PREREQUISITI:

La nave attaccante deve essere orientata verso la nave nemica e abbastanza vicina da poterla raggiungere in un round.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

Un tiro di attacco usando Saggezza (Veicoli Acquatici) del Pilota + Bonus Competenza dell'Equipaggio contro la CA della nave nemica. In caso di fallimento non ci sono danni, le navi non si toccano o l'impatto è minimo grazie ad una manovra evasiva dell'altra nave o errore del pilota. L'attacco causa 1d6 di danni allo scafo nemico per ogni km/h di velocità dell'attaccante. In caso di critico (20 naturale) tirare 1d6 in più.

La nave attaccante riceve la metà di questi danni.

Se la nave attaccante è dotata di rostro causa un ulteriore 1d4 danni per km/h di velocità (ma non subisce ulteriori danni).

AGGANCIARE

Le manovre Agganciare sono utilizzate di solito prima dell'Abbordaggio. Alla fine del round l'equipaggio sarà riuscito a piazzare aste uncinati e corde da abbordaggio con rampini per avvicinare e bloccare l'altra nave.

PREREQUISITI:

La nave deve aver effettuato con successo una manovra Affiancare.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

Un tiro di attacco da parte del Timoniere utilizzando Saggezza (Veicoli Acquatici) più bonus Competenza dell'equipaggio, contro la CA della nave nemica. Un successo indica che la nave è Agganciata finché l'altra nave non esegua con successo la Manovra "Sganciarsi". Un fallimento indica che la nave non è agganciata, ma la posizione viene mantenuta.

SGANCIARSI

La manovra permette di staccarsi e allontanarsi da una nave che abbia usato rampini e uncini per Agganciare, inoltre previene l'abbordaggio se questo non è ancora avvenuto.

PREREQUISITI:

La nave nemica deve essere Agganciata alla tua.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

CD 20 su Saggezza (Veicoli Acquatici). Un successo permette di liberarsi da uncini e rampini con una brusca virata e l'aiuto dell'equipaggio. Se l'equipaggio nemico o un PG sta tentando di abbordare durante questa manovra riceverà Svantaggio in tutti i check richiesti (Saltare se provano a lanciarsi a bordo, Equilibrio se usano le tavole da abbordaggio ecc.)

SFUGGIRE

Quando una nave nemica si affianca è possibile sfuggirle utilizzando questa manovra difensiva.

PREREQUISITI:

La nave nemica deve essere Affiancata.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

Contesa tra i Timonieri su Saggezza (Veicoli Acquatici). Un successo permette di evitare o sfuggire all'affiancamento. Un fallimento critico determina un errore e una collisione ed entrambe le navi ricevono 1d6 danni.

EVASIONE (MANOVRE EVASIVE)

Il timoniere esegue una serie di virate improvvise per evitare il fuoco nemico o un attacco con lo sperone. A causa di questi movimenti tutti gli attacchi della tua nave e gli uomini a bordo hanno svantaggio.

PREREQUISITI:

Nessuno.

PROVA DI NAVIGAZIONE:

Contesa tra i Timonieri su Saggezza (Veicoli Acquatici). Se hai successo la nave ottiene +2 alla CA fino alla fine del round.

EQUIPAGGIO



utte le persone a bordo e i loro doveri.

GERARCHIA A BORDO

Una lista dei gradi bordo dal più alto al più basso. Non tutte le navi hanno lo stesso numero di ufficiali, e in alcuni casi la tradizione vuole che alcuni di questi gradi siano ordinati in modo diverso. Ad esempio sulle navi Pirata il Quartiermastro era l'equivalente del Primo Ufficiale, veniva eletto dall'equipaggio come il Capitano e faceva da tramite tra il Capitano e l'equipaggio. Era spesso anche colui che dirigeva l'abbordaggio.

UFFICIALI

Capitano: Dirige le azioni della nave - Comunica con le altre Navi.

Mago di bordo: Esegue gli attacchi magici - Accende i fuochi - Riparazioni sull'imbarcazione ecc..

Primo Ufficiale: Interpreta gli ordini del Capitano - Regola le azioni della nave.

Navigatore - Sailing Master: Interpreta il mare, le correnti, il tempo, legge le mappe nautiche, osserva le stelle ecc..

Timoniere: Manovra la direzione della nave.

Nostromo - Boatswain (capo dei nocchieri): Dirige le attività sul ponte.

Capo Voga: Massimizza la velocità e l'efficienza dei rematori.

Capo Guerra: Dirige il fuoco delle armi, comanda gli arcieri ed è a capo delle truppe da abbordaggio.

Carpentiere: Ripara i danni e chiude temporalmente le falle. Fornisce PF temporanei all'imbarcazione.

Medico di Bordo: Tiene traccia dei morti e cura i feriti.

Quartiermastro: Rende disponibile i materiali ed equipaggiamento della nave, assegna gli alloggi.

Canzoniere: tiene alto il morale delle truppe e fornisce ispirazione.

ALTRI MEMBRI DELLA CIURMA

Vedetta, Fabbro, Cuoco, Vinaio, Marinaio, Vogatore, arciere, Artigliere, Spadaccino, Mozzo, Buffone, Scriba.

NUMERO DI UFFICIALI

Di solito sulle navi con meno di 10 uomini a bordo c'è solo un ufficiale, il Capitano, che partecipa anche ai lavori a bordo. Sulle imbarcazioni con meno di 20 uomini troviamo il Capitano e il Nostromo o il Quartiermastro. Le navi con più di 20 uomini di equipaggio è possibile trovare qualunque degli ufficiali elencati in precedenza.

Quando manca un ufficiale o più, le loro mansioni vengono svolte dal primo ufficiale presente a bordo con il grado più alto.

PAGHE

Paghe degli ufficiali: Gli ufficiali militari di un paese o regno ricevono una paga mensile. I Pirati invece lavorano per una parte del bottino. Ufficiali su imbarcazioni private ricevono una paga e una percentuale sui profitti.

Grado	Parti	Paga al giorno
Capitano	10	8mo
Mago di Bordo	9	7mo
Primo ufficiale	8	6mo
Navigatore	6	5mo
Timoniere	5	4mo
Nostromo	5	4mo
Capo Voga	4	3mo
Capo Guerra	5	4mo
Carpentiere	4	3mo
Medico	4	3mo
Quartiermastro	4	3mo
Canzoniere	3	2mo
Altri*	1/2	1-5mo

*: a seconda dell'esperienza dei marinai.

RUOLI DEGLI UFFICIALI

Fai riferimento a questa sezione per scoprire cosa possono fare i vari membri dell'equipaggio, le loro azioni e il loro ruolo nella gerarchia di bordo.

CAPITANO (O COMANDANTE ECC.)

È l'autorità massima sulla nave, a bordo mentre si è in mare la sua parola è legge. Il capitano sceglie dove navigare, cosa saccheggiare e chi fa cosa sul vascello tra le molte altre decisioni. Il comando a volte si rivela pericoloso comunque, in quanto Capitano il suo dovere supremo è il benessere e il successo della Nave e dell'Equipaggio. Non riuscire nei suoi doveri potrebbe portare l'equipaggi al tradimento o ammutinamento. Di solito è un marinaio di lungo corso ed esperto navigatore oltre che possedere spesso doti di comando e innato carisma.

L'individuo al comando del vascello deve essere al suo posto ogni turno per dirigere le azioni dell'equipaggio e osservare la posizione e le azioni del nemico. Se il Capitano non è disponibile durante un round la nave non può effettuare nessuna manovra di movimento particolare, cambiare direzione o velocità. Questo ruolo è per qualcuno sul ponte della nave in grado di comunicare col Timoniere, la Vedetta e urlare ordini agli uomini.

Giocare come il Capitano: Sei responsabile di tutte le decisioni a bordo. Un Capitano capace ascolta i consigli degli altri, ma la sua è l'ultima parola. Durante il combattimento, all'inizio di ogni round puoi ordinare qualunque manovra della nave. Il capitano dirà al Primo Ufficiale quale manovra tentare, quest'ultimo farà tutto il possibile per eseguire gli ordini, decidendo come e quando ritardare l'ordine per poter mettere la nave in posizione per eseguire la manovra.

AZIONI DEL CAPITANO:

Scegliere la manovra della nave è un'azione libera per il capitano. Egli può anche eseguire una azione di combattimento normalmente durante una battaglia oppure effettuare una delle seguenti azioni.

Ispirare: Il capitano può tentare di intimidire o ispirare l'equipaggio una volta per battaglia dando vantaggio alla nave su una prova di abilità a sua scelta. Effettua una prova di Carisma, la CD si ottiene sottraendo la lealtà dell'equipaggio a 20.

Tutti sul Ponte: Richiama tutti gli uomini sul ponte in modo che prendano posizione per la battaglia. L'azione richiede 1d4+2 round. Di solito ci sarà abbastanza tempo per eseguire questa azione prima che la battaglia cominci. Se non c'è abbastanza spazio sul ponte, il resto degli uomini rimane sottocoperta pronti ad emergere appena necessario.

Attaccare: "Fuoco a volontà", l'ordine è diretto al Capo Guerra per attaccare la nave nemica. In alternativa è possibile comandare di "Caricare tutte macchine d'assedio e far fuoco al mio ordine" oppure "Sparare un colpo di avvertimento" o qualunque altro ordine di attacco.

Cessare le ostilità: porre termine a qualunque attacco contro la nave nemica.

Arrendersi: può essere effettuato ammainando le bandiere (colori) della propria nave. È un'offesa continuare a combattere contro una nave che ha rimosso i propri colori, a meno che questa non effettui altre azioni che indichino che non si è davvero arresa, come fuggire o continuare a far fuoco.

Issare la Bandiera Bianca: Di per sé issare la bandiera bianca non indica una resa. Piuttosto indica una richiesta di una tregua per poter comunicare con la nave nemica.

Abbandonare la nave: In molti casi il capitano rinuncia a fuggire dalla nave in pericolo per concentrarsi nel salvare gli altri membri dell'equipaggio e uomini e donne a bordo. Normalmente è l'ultima persona ad abbandonare la nave, anche a rischio della propria vita.

Decisione di Comando Un'istruzione diretta verso un altro ufficiale per intraprendere un'azione specifica. Questa azione dona Vantaggio alla prova dell'ufficiale che riceve l'ordine se effettuata entro il round.

Studiare la Situazione non esegui nessuna azione per un round. Nel round successivo l'azione di un altro ufficiale a tua scelta beneficia di Vantaggio.

MAGO DI BORDO

In un mondo fantasy dove la magia è reale, molte navi avranno a bordo un utente della magia. Avere un abile con se mago può letteralmente fare miracoli per il morale dell'equipaggio oltre che aumentare le possibilità per l'imbarcazione di sopravvivere a tempeste e incontri violenti. Qualunque ufficiale potrebbe essere in grado di lanciare incantesimi o usare la magia, ma il personaggio che assumerà il ruolo di Mago di Bordo non dà ordini a nessuno e risponde soltanto al Capitano. Non tutte le navi hanno un Mago di Bordo.

Giocare come Mago di Bordo: puoi eseguire i tuoi attacchi regolarmente, spegnere fuochi, riparare la nave ecc.

A differenza di altri ufficiali, il mago di Bordo non è responsabile delle azioni degli ufficiali sotto di lui. Quella funzione ricade sul capitano. Come il nome suggerisce il mago di Bordo dovrà essere un personaggio in grado di utilizzare la magia. Il Mago di Bordo consiglia il Capitano e utilizza le sue abilità magiche come ritiene opportuno.

Non ci sono azioni o manovre specifiche per questo ruolo, il Mago di Bordo può eseguire ogni azione normalmente disponibile durante un round di combattimento.



PRIMO UFFICIALE

L'ufficiale più alto in grado dopo il Capitano è anche colui che prende il comando in caso il Capitano non possa più adempiere ai suoi doveri. Protegge i marinai, seda le dispute, mantiene l'ordine e distribuisce le razioni e altre forniture essenziali.

Nota: Tradizionalmente sulle navi pirata il ruolo del primo ufficiale viene assunto dal Quartiermastro

Giocare come primo Ufficiale: Il tuo dovere principale come Primo Ufficiale è far eseguire gli ordini del Capitano. Se il capitano sceglie una manovra da eseguire che richiede dei prerequisiti che al momento non sono soddisfatti, ma possono esserlo in pochi round previa esecuzione di differenti manovre, è tuo dovere ritardare l'ordine del capitano e far eseguire all'equipaggio e alla nave tutte le manovre necessarie perché i requisiti necessari ad eseguire la manovra richiesta dal Capitano vengano soddisfatti. Normalmente questo significa far muovere o virare la nave.

Sei anche responsabile di tenere traccia delle navi nemiche la loro posizione e quella di altri pericoli in mare. Durante la battaglia tieni sempre d'occhio la distanza tra le navi e la direzione.

AZIONI DEL PRIMO UFFICIALE:

Ordinare una manovra della Nave è un'azione libera per il Primo Ufficiale. Oltre all'ordine di eseguire una manovra può anche eseguire un'azione di combattimenti normale durante il suo round.

Sostituzione: il primo ufficiale può eseguire le azioni di ogni altro ufficiale non a bordo di grado inferiore.

Avanti Tutta: Il primo Ufficiale determina la velocità della nave ordinando di innalzare o ammainare le vele. Il cambio di velocità non può mai eccedere la velocità massima del vascello.

Spronare: Il Primo Ufficiale è in grado di far concentrare gli uomini al massimo sul proprio lavoro. Con un check su Carisma (Persuasione) CD 10 garantisce al Timoniere Vantaggio sulla prima prova di navigazione effettuata entro la fine del prossimo round.

Al Riparo: Il primo ufficiali ordina all'equipaggio di proteggersi da eventuali attacchi nemici garantendo 3/4 di copertura a tutti gli uomini sul ponte per il prossimo attacco nello stesso turno. Comunque l'azione provoca anche che ogni attacco da parte degli arcieri, o artiglieri soffra di Svantaggio, come pure il tiri in Navigazione del Pilota.

Pronti all'Impatto Ordina all'equipaggio di reggersi a corde, paratie o qualunque cosa impedisca loro di cadere, di solito in preparazione ad uno speronamento.

Fino al prossimo turno l'equipaggio non può venire gettato prono da un impatto con un'altra nave o uno scoglio, ma tutti i tiri di navigazione soffrono di svantaggio e arcieri artiglieri non possono attaccare.

NAVIGATORE

Prepara le rotte, sa leggere mappe e utilizzare gli strumenti di navigazione. Un compito difficile in tempi in cui le mappe sono spesso inesistenti o poco accurate. Si dice che un buon navigatore valga il suo peso in oro. Una delle persone più preziose a bordo dopo il capitano, in quanto moltissimo dipende dalle sue abilità. Un buon navigatore è spesso in grado di prevedere il tempo osservando le correnti e i venti, conosce le costellazioni e le maree.

Giocare come Navigatore: Sei responsabile per tener traccia della rotta e della posizione della nave durante i viaggi. Durante le battaglie puoi identificare e comunicare con gli altri vascelli (sia amici che nemici) in risposta agli ordini del Capitano. Ricevi i rapporti dalle vedette e sei in comunicazione costante col Capitano.

AZIONI DEL NAVIGATORE:

Il Navigatore può eseguire ogni normale azione di combattimento durante il suo round, oppure scegliere tra una delle azioni seguenti.

Rilevare punti Deboli: Fai una prova di Saggezza DC 15 per trovare un punto debole sul bersaglio, un successo fornirà vantaggio al prossimo tiro di attacco con le armi da assedio nello stesso turno.

Bandiera di Segnalazione: È dovere del Navigatore comunicare con altri vascelli, di solito tali comunicazioni vengono effettuate innalzando delle specifiche bandiere di Segnalazione. Di solito le navi hanno sempre innalzata una bandiera di riconoscimento che identifica una fazione, nazione, regno o altro. Inoltre ci sono delle bandiere che hanno dei significati universali.

La bandiera bianca significa "Veniamo in pace". La bandiera nera, tradizionalmente utilizzata dai pirati, indica "Veniamo a combattere". Una bandiera gialla significa "Malattia o infezione a bordo".

Riconoscimento: Effettua una prova di Saggezza DC 10 per riconoscere lo stato di salute di una nave, la sua bandiera, l'equipaggio rimanente o altre informazioni visibili su un altro vascello. È necessario un *cannocchiale*.

TIMONIERE

Determina la direzione e percorso della nave. Segue le rotte tracciate dal navigatore sulle carte nautiche o mappe. È anche colui che manovra il timone, su alcune navi molto grandi il timoniere potrebbe venire aiutato da un mozzo. Deve essere sempre al suo posto per eseguire gli ordini del Capitano. Durante la battaglia il Timoniere resta al suo posto al timone. Senza Timoniere la nave andrà alla deriva per quel turno.

Giocare come Timoniere: È tuo dovere eseguire le manovre decise dal Capitano o dal Primo Ufficiale. Alla fine di ogni round il Timoniere esegue una prova di Navigazione, il risultato determina il successo o fallimento della manovra.

AZIONI DEL TIMONIERE:

Fare una prova di Navigazione è una azione libera, comunque il movimento del Timoniere è limitato durante il combattimento in quanto egli deve iniziare e terminare il proprio round al timone del vascello. Non ci sono altre limitazioni oltre quelle al movimento, il Timoniere può effettuare una qualsiasi azione di combattimento tra quelle normalmente disponibili.

Virata Sicura: Si tratta di aggiustare la rotta della nave per affrontare un pericolo con un angolo migliore o schivarlo completamente. Il Timoniere effettua una prova di Destrezza CD 15, se è un successo e la nave è in movimento, per questo turno la nave somma il bonus di Destrezza del Timoniere alla CA.

Cavalcare le Onde: Il timoniere effettua una prova di Intelligenza con CD 15. In caso di successo, per un round, la velocità della nave aumenta di un numero di km/h pari al modificatore dell'Intelligenza del Timoniere.

NOSTROMO

Incaricato dei rifornimenti e la manutenzione del vascello. È colui che ogni mattina ispeziona sapientemente la nave, il sartiame e le vele per verificarne lo stato e riferire al Capitano. Il nostromo dirige inoltre le attività sul ponte, incluso la gestione delle vele e il lancio dell'ancora. Il Nostromo può dirigere le azioni del Capo Voga soprattutto sulle navi che hanno sia vele che remi per sincronizzarle con quelle delle vele.

Una nave può solo beneficiare di un solo aumento di velocità grazie alla gestione dell'equipaggio, ma gli ufficiali possono effettuare tentativi diversi. Quindi se il nostromo dovesse fallire nello spornare i marinai che manovrano il sartiame, potrà provarci il Capo Voga e via di seguito gli altri ufficiali. Il Nostromo può trovarsi ovunque sul ponte durante il combattimento.

Giocare come Nostromo Sei responsabile di tenere traccia del numero di uomini assegnati ad ogni mansione, (rematori, marinai, arcieri, artiglieri, soldati). Terrai anche traccia dei danni e dei caduti potendo decidere come e quando assegnare nuove unità ad ogni mansione. Il nostromo cercherà di tenere sempre attive tutte le funzioni principali della nave, quindi ad esempio assicurandosi che ci siano sempre abbastanza marinai a gestire le vele e avviserà il capitano quando a causa dei caduti si è vicini alla soglia in cui la nave potrebbe perdere velocità o manovrabilità.

AZIONI DEL NOSTROMO

Il nostromo può eseguire qualunque azione normale di combattimento durante il suo turno oppure eseguire una delle seguenti azioni.

Controllo del Sartiame: con un Successo con CD 15 in Saggezza permetterà di dare un Bonus al prossimo tiro in navigazione del Timoniere para al Bonus Saggezza del Nostromo.

Riassegnare l'Equipaggio: Il Nostromo riassegna gli uomini sul ponte rimuovendoli dalla loro mansione attuale e destinandoli ad una nuova. Ad esempio potrebbe riassegnare alcuni rematori ai soldati o agli arcieri ecc.. L'equipaggio riassegnato in questo modo non sarà disponibile per un round intero, tempo durante il quale si sposteranno fisicamente verso la nuova destinazione ed eventualmente si equipaggeranno per poterla svolgere.

Aumentare la velocità di Vela: una volta ogni 10 minuti il Nostromo può incitare i marinai e nocchieri per tentare di aumentare la velocità dell'imbarcazione mettendo maggior impegno e concentrazione nel lavoro. Effetta una prova di Carisma (Persuasione) CD 15. Un successo aumenta la velocità dell'imbarcazione di 1km/h per 10 minuti.

Bagnare le Vele: si tratta di una pratica comune prima di entrare in battaglia. E proprio come dice il nome, non è altro che l'azione da parte dell'equipaggio di versare secchi d'acqua su vele e corde per infradiciarle. Questo diminuisce l'efficacia delle vele riducendo la velocità di navigazione di 1km/h, ma rimuove la vulnerabilità al fuoco del sartiame. Ci vogliono circa 10 minuti per bagnare le vele, e gli effetti durano circa un ora. (il DM potrà variare questo tempo a seconda del tempo atmosferico).

Ridurre le Vele: con questa azione si limita la superficie delle vele esposta al vento ammainandole parzialmente. La manovra, normalmente sconsigliata, può essere utile in battaglia per ottenere maggiore manovrabilità al costo di una minore velocità. È necessario un minuto da parte dell'equipaggio per ridurre le Vele. Un imbarcazione con le vele ridotte ottiene Vantaggio nelle Manovre: Virare e Sfuggire, ma perde 1km/h di velocità.

Incoraggiare il Capo Voga: Dona Vantaggio al prossimo tiro del Capo Voga o del Capo Vele. Effettuare una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15.

CAPO VOGA

Colui che coordina la potenza e il ritmo dei rematori. È anche responsabile della scialuppa (per le navi che ne hanno), il capo voga era incaricato di trasportare il capitano a riva o portarlo sulla nave. Di solito si trova seduto a poppa con i rematori rivolti verso di lui.

Giocare come Capo Voga: I remi si muovono solo al tuo comando. Sei responsabile della sicurezza dei rematori e dei remi, ma anche di qualunque movimento esegua la nave spostata dai remi.

AZIONI DEL CAPO VOGA

Queste le azioni che il capovoga può svolgere durante il suo round (se non è al suo posti i rematori non saranno in grado di coordinarsi o gestire correttamente il movimento dell'imbarcazione viene quindi considerata Alla Deriva).

Aumentare la velocità di Voga: una volta al minuto (10 round) il Capo Voga può intimidire, ispirare o provare a convincere in altro modo i suoi rematori ad andare più veloci. Il Capo Voga effettua una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15. In caso di successo il vascello aumenta la sua velocità di 1km/h per 1 minuto.

I rematori possono mantenere questo ritmo per un numero di minuti pari a 3 + il Bonus Competenza dell'equipaggio (vedi tabella più avanti). Se forzati a mantenere tale ritmo oltre questo tempo per ogni round successivo dovranno effettuare un Tiro Salvezza in Costituzione CD 10 o soffrire un livello di Sfinimento. Se lo Sfinimento arriva a livello 2 non sono più in grado di remare a maggiore velocità. A livello 4 di Sfinimento la velocità di voga sarà dimezzata. Al livello 5 non potranno più remare.

Remare più a Lungo: una volta ogni 24 ore il Capo Voga può provare ad ispirare i suoi uomini a lavorare più sodo e più a lungo del normale. Il Capo Voga effettua una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15. Un successo aumenta la distanza percorsa dalla nave per quel giorno di 1 terzo. Alla fine della giornata i rematori dovranno terminare un riposo lungo prima di potersi mettere di nuovo ai remi o subire 1 livello di Sfinimento.

CAPO GUERRA

Il comandante delle truppe d'assalto, degli arcieri e delle macchine d'assedio a bordo. Non solo combatte a fianco dei guerrieri e degli arcieri, ma è responsabile del loro addestramento e aiuta nella gestione delle macchine d'assedio. È lui che decide quando e dove far fuoco con le armi della nave e cosa colpire. Aiuta a coordinare gli attacchi soprattutto quando viene dato l'ordine di abbordare la nave nemica.

Giocare come Capo Guerra: Dirigi tutte le azioni di combattimento della nave. Sei responsabile della fanteria (arcieri, guerrieri e artiglieri). Con un'azione puoi spostare uno o più membri della fanteria e riassegnarli, ad esempio un arciere potrebbe dover venire rimosso e spostato tra gli artiglieri per sostituire un uomo caduto in battaglia. Ogni fante che viene riassegnato impiega un round per spostarsi e prepararsi al nuovo incarico e viene contato come non assegnato per quel round.

A meno che il Capitano o altro ufficiale superiore non dia un ordine specifico sei libero di scegliere il bersaglio e quando far fuoco.

In caso di abbordaggio selezionerai i guerrieri e guiderai l'assalto.

AZIONI DEL CAPO GUERRA

Il capo Guerra durante il suo turno può spostarsi sul ponte normalmente ed eseguire una qualunque azione di combattimento a lui disponibile durante il suo round. Oppure muoversi ed eseguire una delle seguenti azioni.

Caricare - Mirare - Fuoco: Tira in Carisma (Persuasione) CD 15. Un successo donerà Vantaggio al tiro di attacco di un arma d'assedio nello stesso round.

Controllo Armi: Un successo su una prova di Destrezza CD 15 conferirà 1 Dado aggiuntivo al tiro danno di un arma d'assedio che colpisca con successo nello stesso turno. Il Capo Guerra deve trovarsi fisicamente entro 1,5 metri dall'arma d'assedio.

Concentrate l'Attacco: Una volta ogni 4 round tutte le armi d'assedio pronte a far fuoco (minimo 2) effettuano un attacco in contemporanea (le armi devono trovarsi se sono sullo stesso lato della nave, oppure a prua o a poppa). Se il bersaglio è entro la distanza ravvicinata di tutte le armi, effettuate un solo tiro di attacco con Vantaggio. Se l'attacco colpisce il bersaglio riceve i danni normali da ognuna delle armi.

Non Ancora.. : Il Capo Guerra trascorre un round trattenendo e istruendo l'equipaggio per trovare il momento migliore e il punto migliore dove colpire. Tutte le armi d'assedio pronte durante questo round devono aspettare un round in più prima di sparare. Con una prova di Saggia (Percezione) CD 20, il Capo Guerra troverà il punto debole o il momento in cui colpire per massimizzare i danni inferti. Tutte le armi d'assedio che colpiscono nel round successivo infliggono il doppio dei danni. (questa azione non può essere usata insieme a "Concentrate l'Attacco").

Affrettatevi: Una volta ogni 4 round il Capo Guerra incita l'equipaggio delle armi d'assedio. Un successo su una prova di Carisma DC 10 significherà che le armi d'assedio impiegheranno un round in meno per essere pronte al fuoco. Solo i membri dell'equipaggio che possano vedere e sentire il Capo Guerra riceveranno il bonus.

Fatela Sanguinare: Se il bersaglio dell'attacco è un'azione della nave nemica già danneggiata in precedenza da un'arma d'assedio, il prossimo colpo di una singola macchina da assedio in questo stesso round infliggerà il triplo dei danni se colpisce. Il Capo Guerra deve effettuare una prova di Saggia CD 20. Si può tentare questa azione solo se una macchina d'assedio ha già danneggiato la nave nemica.

Preparare l'Arrembaggio (o la difesa): Il Capo guerra assegna gli uomini che dovranno assaltare la nave avversaria (o difendere la propria nave). Può scegliere un numero qualunque tra i fanti sul ponte incluso i marinai a seconda di quanti crede siano necessari. Normalmente si cercherà di mantenere la nave minimamente governabile quindi l'equipaggio sufficiente o un equipaggio scheletro dovrebbe restare a governare l'imbarcazione. Per questo round gli uomini saranno impegnati alla preparazione al combattimento e a prendere posizione quindi saranno considerati non-assegnati. Nel round successivo saranno considerati truppe da Abbordaggio Pronte (o "Difensori").

Afferrare: Questa azione deve essere svolta nello stesso round in cui il Timoniere tenta la manovra "Agganciare". Se il Capo Guerra non ordina questa azione la manovra "Agganciare" della nave fallisce.

Tutte le truppe da Arrembaggio che siano pronte e in posizione (vedi Preparare l'Arrembaggio) lanciano i loro rampini, preparano le passerelle da abbordaggio, usano corde e bastoni uncinati per avvicinare e tenere ferma l'altra nave prima di abbordarla.

All'Arrembaggio (Abbordare): Tutte le truppe da Abbordaggio che sono pronte e in posizione si muovono sulla nave nemica. Questa azione può essere eseguita solo dopo una manovra di speronamento o Agganciare della nave e che sia riuscita con successo. Mentre i tuoi uomini saltano sulla nave avversaria, si lanciano dalle funi o attraversano le passerelle ecc.. l'equipaggio nemico tenterà di fermarlo. Fai riferimento alla sezione Abbordare più avanti per risolvere il tentativo di Arrembaggio.



CARPENTIERE DI BORDO

È il responsabile della manutenzione e delle riparazioni allo scafo, alberi e le altre strutture della nave. Risponde agli ordini diretti del Primo Ufficiale e del Nostro.

Il Carpentiere controlla regolarmente lo scafo, piazza rinforzi e zeppe dove necessario per mantenere il vascello resistente e a galla. È in grado di riparare o migliorare l'efficienza di alcune parti della nave. Si tratta di un esperto con grande abilità nel suo lavoro e conoscenze accumulate con l'esperienza. Si troverà in qualunque punto della nave abbia bisogno di riparazioni o aggiustamenti.

Giocare come Carpentiere di Bordo: Terrai traccia dei danni subiti dallo scafo e dal sartiame e manterrai il Capitano sempre informato su eventuali danni che minacciano la velocità o la sicurezza della nave e lo stato attuale delle riparazioni. Sei anche responsabile di riparare i danni ed evitare gli incendi o estinguerli.

AZIONI DEL CARPENTIERE DI BORDO

Il Carpentiere può eseguire qualunque normale azione di combattimento durante il suo turno oppure scegliere una delle seguenti azioni:

Controllo Danni: Una volta ogni 4 round il Carpentiere di Bordo può tentare una prova di Saggezza CD 15, in caso di successo può scegliere se la nave guadagna un numero di punti danno temporanei pari al doppio del suo bonus saggezza più il bonus Competenza dell'equipaggio, oppure far terminare un effetto dannoso sulla nave (come ad esempio estinguere un incendio).

Rinforzare lo Scafo: Per ogni round speso eseguendo questa azione il Carpentiere rinforza temporalmente lo scafo della nave. La nave guadagna 1d4 punti scafo temporanei.

Riparare lo Scafo: Per ogni round speso eseguendo questa azione e una prova di Destrezza CD 15 utilizzando gli strumenti da Carpentiere viene riparato un punto danno allo scafo, ma per ogni combattimento non è possibile riparare in totale più della metà dei danni subiti durante quel combattimento.

Riparare le Vele o il Sartiame: Per ogni round speso eseguendo questa azione e una prova di Destrezza CD 15 utilizzando gli strumenti da Carpentiere viene riparato un punto danno al movimento.

Riparare Macchine d'Assedio: Per ogni round speso eseguendo questa azione e una prova di Destrezza CD 15 utilizzando gli strumenti da Carpentiere viene riparato un punto danno ad una Macchina d'Assedio

MEDICO DI BORDO

Responsabile della salute e del benessere di tutti i membri dell'equipaggio e dei passeggeri. Si prende cura delle ferite, malattie e altri problemi medici a bordo. Ogni giorno visita le persone a bordo che ne facciano richiesta. Durante il combattimento si troverà se possibile in una zona coperta della nave facilmente raggiungibile dal ponte dove assisterà i feriti. Il pavimento della zona viene generalmente cosparso di sabbia per evitare che il medico possa scivolare sul sangue. Non necessario che sia un utente di magia, ma qualche incantesimo di guarigione sarebbe sicuramente benefico per il suo lavoro.

Giocare il Medico di Bordo: Sei responsabile di tenere traccia dei danni subiti dall'equipaggio e i punti ferita rimanenti.

AZIONI DEL MEDICO DI BORDO

Durante il combattimento il Medico di Bordo dovrebbe sempre essere al suo posto per accogliere i feriti e i morenti che vengono trasportati da lui, a parte questo può eseguire una qualsiasi azione a lui disponibile durante il suo turno di combattimento o può eseguire una delle seguenti azioni:

Curare I Feriti: Con un successo su una prova di Saggezza (Medicina) CD 15 può far recuperare 1d8 danni all'equipaggio. Il Medico di Bordo non può curare in questo modo uno specifico PNG o PG, ma soltanto l'equipaggio attivo come gruppo dovendo scegliere di volta in volta se curare i marinai, gli arcieri o i guerrieri.

Stabilizzare: Con un successo su una prova di Saggezza (Medicina) CD 10 può stabilizzare un membro dell'equipaggio a 0 PF.

Torna a Combattere: Con un successo su una prova di Saggezza (Medicina) CD 15 può rianimare con 1d4 PF un membro dell'equipaggio già stabile, ma a 0 PF. Il membro dell'equipaggio tornerà a far parte dell'equipaggio attivo nel round successivo.

Sollevare Dall'Incarico: Il Medico di Bordo ha il potere di Sollevare dai Suoi Compiti qualunque membro dell'equipaggi, compresi gli ufficiali di rango superiore, secondo il suo giudizio medico, quell'individuo non è più in grado di svolgere i suoi doveri a causa di gravi problemi di salute, fisica o mentale, o ha un comportamento che indica che la sua capacità di giudizio sia compromessa. Ad esempio a causa di un incantesimo. Questa azione andrà utilizzata con estrema cura e attenzione in quanto il Medico di Bordo potrebbe venire accusato e giudicato sommariamente per Ammutinamento. Un crimine punibile a discrezione del Capitano, anche con la morte.



QUARTIERMASTRO

Il Quartiermastro è l'uomo incaricato della preparazione della nave, e decide quando la nave è pronta a salpare. È anche colui che assegna gli alloggi (quartieri) all'equipaggio e distribuisce le paghe. Di solito è anche un abile uomo di mare con molta esperienza alle spalle, capace di interpretare il tempo e i venti per decidere se sono favorevoli a salpare in sicurezza. Questa posizione esiste solo sulle navi molto grandi con un equipaggio numeroso.

Giocare come Quartiermastro: Sei responsabile dei tesori trovati o conquistati dalla tua ciurma. Sei colui che li identifica, valuta e tiene al sicuro. Dovrai distribuire equamente le parti tra tutti gli uomini. Se ci sono oggetti magici o altri oggetti utili in battaglia dovrai informare il capitano e raccomandargli possibili utilizzi.

AZIONI DEL QUARTIERMASTRO

Il quartiermastro può eseguire qualsiasi azione a lui disponibile durante un combattimento. La maggior parte delle azioni seguenti vengono effettuate con la nave in porto. Nel caso ti trovi una nave Pirata invece fai riferimento alle *Azioni del Primo Ufficiale*.

Procurare Oggetti Comuni: Ci sono decine di oggetti che possono essere trovati normalmente a bordo di una nave, come corde, barili ecc. che possono essere facilmente rimpiazzati una volta a terra, altri invece seppur comuni non sono di semplice reperibilità, ad esempio cannocchiali o clessidre o strumenti di navigazione, che potrebbero rompersi o cadere in mare o mancare per altre ragioni. Il Quartiermastro sarà in grado di trovare tali strumenti con una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 15.

Procurare Oggetti Non Comuni: Si tratta di oggetti non necessariamente essenziali per la navigazione, potrebbero essere oggetti richiesti dal capitano, o da un ufficiale o altri membri dell'equipaggio come specchi, giochi, oggetti di decorazione o Strumenti. Se un ufficiale richiede un oggetto particolare il Quartiermastro può trovarlo con una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 20. Un fallimento di 5 o meno permetterà al Quartiermastro di trovare un oggetto differente, ma simile a quello richiesto.

Procurare Oggetti Rari: Con una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 25 il Quartiermastro potrebbe essere in grado di trovare oggetti estremamente particolari e specifici (non magici comunque), come ad esempio un kit di travestimento con un cappello a cilindro molto alto e stivali con un taglio e un colore particolari esattamente uguali a quelli che indossa il Capitano della nave nemica.

QUARTIERMASTRO SULLE NAVI PIRATA

Le navi pirata non avevano una gerarchia come sulle navi da guerra o mercantili. I ruoli erano più flessibili, il Capitano veniva eletto dall'equipaggio e il quartiermastro di solito era un uomo con grande esperienza e di cui l'equipaggio si fidava e uno dei suoi compiti era quello di fare da tramite tra il Capitano e l'equipaggio e mediare tra loro, riferendo al capitano eventuali problemi fra gli uomini, o convincendo l'equipaggio delle buone intenzioni del capitano. Per quanto concerne queste regole, su una nave pirata non esiste il *Primo Ufficiale* e il suo ruolo è ricoperto dal Quartiermastro.

CANTORE (SHANTYMAN)

Questa persona guida l'equipaggio con canzoni e storie cercando in genere di alleviare la fatica e migliorare il morale degli uomini a bordo. I marinai sono soliti apprezzare queste distrazioni soprattutto durante i lunghe e pericolose traversate, dove la terra ferma è un ricordo lontano e per giorni tutto quello che sentono è il rumore delle onde e lo scricchiolio delle assi. Sono così apprezzati che spesso chi è in grado di suonare uno strumento, che siano tamburi, cornamuse, trombette o altro riesce a sfuggire la tortura e la morte quando catturati dai Pirati. I Cantori suonano e cantano anche prima e durante le battaglie con canti e ritmi marziali per infondere coraggio e ispirare l'equipaggio.

Giocare come Cantore: Il tuo personaggio è responsabile di tenere alto lo spirito e il morale dell'equipaggio.

NDT: Il "Sea Shanty" tradizionalmente era un tipo di canto di lavoro *marittimo*, che serviva a mantenere il ritmo dei lavori a bordo di grandi vascelli.

AZIONI DEL CANTORE:

Il cantore può eseguire una normale azione a lui disponibile durante il combattimento, in alternativa può eseguire una delle seguenti azioni a patto che si trovi su un punto della nave che permatta all'equipaggio di vederlo e udirlo.

La CD di ognuna delle seguenti azioni è calcolata sottraendo il Livello di Lealtà dell'equipaggio da 20. Ad esempio è il Livello di Lealtà dell'equipaggio è 5 la CD sarebbe 15 (20 - 5 = 15).

Aumentare il Morale: Con una prova di Saggezza (Persuasione o Intrattenimento) è possibile aumentare la Lealtà dell'equipaggio al massimo di 1 livello per la durata di un combattimento. Al termine del Combattimento la Lealtà scenderà di nuovo tornando al suo Livello precedente. In alternativa è possibile utilizzare Intimidazione per ottenere lo stesso risultato, ma al termine dell'incontro la Lealtà dell'equipaggio scenderà di 2 livelli (perdendo effettivamente 1 livello di Lealtà rispetto all'inizio della battaglia).

Schernire i Nemici: Con una prova di Saggezza (Intrattenimento o Intimidazione), il cantore può far scendere il livello di lealtà dei nemici di 1 per un incontro. È anche possibile utilizzare la Persuasione se viene offerto qualcosa in cambio ai nemici, ad esempio delle ricompense in denaro (che andranno consegnate in caso di vittoria).

Canto del Mare: Il Cantore può cantare e suonare per migliorare l'efficienza dell'equipaggio. Effettuate una prova di Saggezza (Intrattenimento). In caso di successo il Timoniere ottiene Vantaggio nei suoi tiri di Navigazione per ogni round in cui il Cantore esegue quest'azione.

Ballata Sanguinaria: Con una Prova di Saggezza (Intrattenimento) il Cantore prepara gli uomini al combattimento e li tiene concentrati durante la battaglia. L'equipaggio ottiene +2 alla CA e Vantaggio ai tiri per colpire per 1 round.

ALTRI MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO

VEDETTA

La vedetta è l'uomo incaricato di scrutare l'orizzonte in cerca di pericoli, scogli, navi nemiche, o terra. Sulle navi più grandi la vedetta si trova sulla coffa (o gabbia) e vive praticamente lassù, spesso personalizzando o decorando quello spazio. Se disponibile utilizza un binocolo. Sulle piccole imbarcazioni qualunque membro dell'equipaggio può fungere da vedetta.

FABBRO

Colui che ripara e mantiene in ordine armi, armature ed equipaggiamento degli uomini a bordo. In caso di necessità è in grado di creare nuove armi se ha abbastanza tempo e materiali a disposizione.

RICERCATORE

Luomo a bordo a cui l'equipaggio si affida per la sua cultura genarle. Di solito fornisce informazioni sulle terre e i luoghi o funge da traduttore. Passa il suo tempo a studiare quando i suoi servizi non sono immediatamente richiesti.

STORICO

La persona che scrive le avventure della nave e dell'equipaggio nel libro di bordo. Spesso uomini di cultura che vogliono vivere la storia mentre viene vissuta, cercano di unirsi agli equipaggi delle grandi navi pirata o di famosi Capitani, oppure ancora si imbarcano su vascelli che hanno la possibilità di compiere grandi imprese.

CUOCO

Colui che si assicura che la cucina sia rifornita e prepara i pasti dell'equipaggio. È responsabile di controllare che il cibo sia conservato nel modo giusto e non vada a male. Spesso si tratta di un membro dell'equipaggio che per età, ferite o altro non è più in grado di assolvere ai suoi doveri come marinaio, ma gli viene permesso di stare a bordo se può preparare del cibo senza avvelenare nessuno.

BOTTAIO

Qualunque cosa non sia conservata in casse o sacchi viene tenuta in botti e barili utili a conservare l'acqua potabile, liquori e cibo. Il bottaio è in grado di costruire nuovi barili e tenere sempre efficienti quelli a bordo perché non perdano risorse preziose alla sopravvivenza in alto mare.

MARINAI

Sono i membri dell'equipaggio che non siano ufficiali o fanteria. Si dividono in marinai e rematori.

Marinaio: Tutti coloro che si occupano di qualsiasi lavoro a bordo sopra e sottocoperta, gestiscono le vele e devono conoscere il sartame, come imbrigliare il vento, interpretare le onde e conoscere le basi della navigazione. Devono saper riconoscere il tempo, le stelle, i venti e l'umore degli ufficiali.

Rematore: Schiena forte e incrollabile volontà pronti a resistere ad ore di duro lavoro, sono le caratteristiche principali di un buon rematore. Devono essere anche abili nel gestire i remi in modo preciso e veloce non solo per procedere in avanti il più rapidamente possibile, ma anche per rallentare, fermare la nave o tenerla stabile, il tutto sempre in coordinazione con tutti gli altri rematori.

FANTERIA (SOLDATI, ARCIERI)

I membri dell'equipaggio non assegnati ad altri compiti, potrebbero essere marinai che al momento non sono impegnati nel manovrare la nave o soldati specializzati. Si dividono in arcieri, Artiglieri e Guerrieri

arcieri: Coloro che attaccano a distanza le navi nemiche con archi e balestre.

Artiglieri: Gli uomini incaricati di gestire le macchine d'assedio.

Guerrieri: I soldati che combatteranno corpo a corpo in caso di abbordaggio.

PERSONALE INATTIVO O NON ASSEGNATO

Tutti gli uomini dell'equipaggio che al momento sono a riposo in attesa del loro turno. Si trovano sottocoperta pronti a rimpiazzare i compagni caduti in battaglia quando viene loro ordinato. Possono venire assegnati anche alla Fanteria.

SQUATTERO

Di solito ragazzini sui 10 o 11 anni che svolgono attività umili o anche pericolose sulle navi. Spesso sono orfani che vengono spinti a prendere servizio in cambio di cibo e un posto per dormire.

APPRENDISTA

Giovani ragazzi o ragazze che devono imparare il mestiere di marinaio. Tra i loro compiti ci sono quelli di portare messaggi o svolgere faccende per gli ufficiali, preparare la loro uniformi, a volte portare loro il cibo. Sulle navi uno dei modi più affidabili di misurare il tempo era la clessidra, era dovere dell'apprendista girarla ogni ora.

PASSEGGERI

Dal ricco mercante ospitato in una cabina privata, allo schiavo in catene tenuto sottocoperta insieme al carico, chiunque venga trasportato e non faccia parte dell'equipaggio regolare della nave è considerato un passeggero. I costi di un passaggio in nave possono variare da 5 pezzi d'argento al giorno, a 2 mo al giorno in caso di una piccola cabina privata. Alcune navi mercantili spesso accolgono un piccolo numero di passeggeri per arrotondare i guadagni della traversata.

ANIMALI

Non è raro trovare qualche animale a bordo, spesso gatti per cacciare i topi. A volte anche un cane e nonostante quanto si possa pensare, i pappagalli dei Pirati non sono una leggenda e i pirati amavano davvero portare con loro quei volatili parlanti per distrarli nelle traversate.

ESPERIENZA DELL'EQUIPAGGIO

Il bonus di competenza dell'equipaggio viene utilizzato al posto di qualunque tiro nelle abilità dell'equipaggio o come modificatore per alcune azioni degli ufficiali.

TABELLA DELL'ESPERIENZA DELL'EQUIPAGGIO

Tiro di dado(3d4)	Esperienza	PF	CA	Bonus	Paga Giornaliera
3	Marinai d'acqua dolce	9 (2d8)	10	+0	1 gp
4-5	Topi di Fogna	11 (2d8+2)	11	+1	2 gp
6-9	Marinai	13 (2d8+4)	12	+2	3 gp
10-11	Marinai Esperti	15 (2d8+6)	13	+3	4 gp
12	Lupi di mare	17 (2d8+8)	14	+4	5 gp

Quando l'equipaggio come gruppo, o un individuo deve fare qualunque tiro su un abilità, tiro salvezza o un attacco il bonus viene aggiunto al risultato del dado da 20. Tutti i membri dell'equipaggio, compresa la fanteria, vengono considerati competenti con qualunque arma, armatura o strumento essi utilizzino.

Marinai d'Acqua dolce: in genere si tratta di individui con un'esperienza scarsa o nulla, e nessuna voglia di eseguire i propri compiti a dovere. Viaggiare con un equipaggio di marinai d'acqua dolce può rivelarsi pericoloso. Un gruppo di schiavi obbligati a remare su un vascello ricade in questa categoria.

Topi di Fogna: hanno qualche esperienza in mare, e un minimo di motivazione, come ad esempio la promessa di cibo e forse un piccolo bottino. Ladri e tagliagole o schiavi ai remi a cui è stata data una minima formazione possono ricadere in questa categoria.

Marinai: Uomini e donne che vivono navigando. Ricadono in questa categoria la maggior parte degli equipaggi regolari. Sanno cosa fanno, danno importanza al loro lavoro e sono abbastanza leali, almeno finché vengono trattati bene e pagati in modo equo.

Marinai Esperti: Navigatori di grande esperienza, spesso sono marinai più anziani e con diverse cicatrici, nel corpo e nell'anima, ognuna che racconta una storia dei loro anni passati in mare e che condividono volentieri davanti a una birra fresca.

Lupi di Mare: Questa categoria rappresenta i più abili marinai del mondo. Spesso sono persone che hanno trascorso tutta la loro vita in mare. La pelle spessa e bruciata dal sole hanno un carattere duro e scorbutico, ma mai con il Capitano o il Primo Ufficiale. I marinai più giovani spesso si siedono ad ascoltare le loro storie di tempi andati. Oltre la loro paga a volte ricevono una parte del profitto della nave.



LEALTÀ E MORALE

LIVELLO DI LEALTÀ DELL'EQUIPAGGIO

Il livello di lealtà va da 0 a 10 e viene utilizzato come modificatori sui tiri sul Morale dell'equipaggio. Ha un valore di partenza pari al Bonus di Competenza dell'Equipaggio. Col tempo può cambiare e va annotato man mano che aumenti o decresca.

Aumentare la Lealtà: la lealtà aumenterà di 1 ogni incarico della nave concluso con successo, battaglia vinta o altra situazione che metta alla prova l'equipaggio e questi ne esca vittorioso come potrebbe essere anche sopravvivere ad una tempesta grazie al lavoro comune e alla collaborazione.

Se però dovessero uscire sconfitti da una di queste situazioni o riceve dei danni gravi alla nave o morte di parte degli uomini a causa di un evento esterno dovranno effettuare una prova di Lealtà.

L'esito del tiro potrebbe far scendere il livello di lealtà dell'equipaggio, ma questo valore non andrà mai sotto lo 0 o sopra il 10.

TIRI IN LEALTÀ

In caso di un evento sfortunato per la nave o l'equipaggio che sia risultato in danni ingenti, guadagni mancati o altre disastrose situazioni, il Nostromo (o Quartiermastro nelle Navi Pirata) farà una prova di Carisma (Persuasione) CD 15 applicando il Bonus Competenza dell'equipaggio al tiro di dado. Il tentativo di persuasione servirà a evitare che gli uomini si scoraggino e perdano fiducia nel Capitano o nell'impresa.

Fallimento: Un fallimento farà scendere di 1 la Lealtà dell'equipaggio.

Fallimento e Successo Critico: tirare un 1 naturale farà diminuire la Lealtà di 2 punti. Un 20 naturale incrementa di 1 punto la Lealtà.

Il DM potrebbe decidere di aumentare o diminuire la lealtà persa o guadagnata a seconda della situazione.

TIRI SUL MORALE

Il morale dell'equipaggio influenza la sua efficienza.

Durante un combattimento un equipaggio con un basso morale non combatterà in modo efficace e, in casi estremi, potrebbe arrendersi nonostante gli ordini del Capitano.

Non è necessario effettuare una prova sul Morale ogni round. Dopotutto i marinai sanno che la professione che hanno intrapreso non è priva di pericoli. È anche vero però che alcuni incontri o eventi metterebbero a dura prova anche gli uomini più esperti.

Per effettuare una prova sul Morale lancia 1d20 modificato dal livello lealtà dell'equipaggio. La difficoltà dipende dalla situazione.

La tabella della difficoltà mostra alcuni esempi:

TABELLA CLASSE DIFFICOLTÀ MORALE

Situazione	Classe Difficoltà
La nave subisce un danno Critico	CD 15
Il nemico sorprende l'equipaggio	CD 10
La nave affronta forze evidentemente superiori	CD 15
La nave perde il 25% dei punti Scafo	CD 10
La nave perde il 50% dei punti Scafo	CD 15
La nave perde il 75% dei punti Scafo	CD 20
Un effetto Magico uccide un PG o un marinaio	CD 10
Muore 1/4 degli uomini dell'equipaggio	CD 15
Muore la metà degli uomini dell'equipaggio	CD 20
Tutti gli ufficiali sono sconfitti o si arrendono	CD 25
L'equipaggio combatte una creatura che non possono ferire (es: magica)	CD 15
All'equipaggio viene chiesto di fare qualcosa di estremamente pericoloso o eroico	CD 15
La nave non può fuggire il nemico o una situazione	CD 15
Il Capitano viene ucciso o diserta	CD 20

Il Master richiederà una prova sul Morale in momenti di grande stress per l'equipaggio.

EFFETTI DEL FALLIMENTO:

Fallire una prova sul Morale non manda automaticamente gli uomini nel panico ne significa che l'equipaggio si arrenda all'istante. La reazione dell'equipaggio dipende dal livello del fallimento, il DM potrà utilizzare queste linee guida, sottraete il risultato del tiro sul Morale dalla CD e confrontate il numero con la colonna Livello di Fallimento della seguente tabella:

Livello di Fallimento	Effetto sulla Lealtà
2 o meno	-1
3 - 5	-2
6-8	-3
9+	Resa!

Se il livello di Lealtà dell'equipaggio viene ridotto sotto lo 0 con una prova sul Morale esso rimarrà a 0, ma l'equipaggio si arrenderà o si ammutinerà automaticamente.

CADERE IN MARE

Un mare in tempesta o molto mosso aggiunge 5 alla difficoltà dei seguenti tiri a meno che la creatura non si trovi a più di 1,5m sotto il pelo dell'acqua. Salvagenti o altri oggetti galleggianti danno vantaggio alle prove per rimanere a galla.

LA CADUTA

Cadendo da una nave finirai in acqua a 1d4/2 metri dallo scafo. Se vieni spinto finirai a 1d4+1 metri dallo scafo. Se ti tuffi puoi cadere in acqua a una distanza dallo scafo a tua scelta, massimo la tua distanza di salto.

Danni: Se cadi o vieni spinto in acqua effettua un TS in Destrezza (Acrobazia) CD 10 per cadere in acqua senza danni altrimenti ricevi la metà dei normali danni da caduta (o 1d3 per ogni 3m di caduta).

NUOTARE

Una creatura in acque profonde si sposta nuotando alla metà della propria velocità di movimento se non indossa armature o peso in eccesso.

Se ti trovi a 1,5m da una nave in movimento devi fare superare una prova di Forza (Atletica) CD 10. Un fallimento significa che non riesci a muoverti per questo round e stai utilizzando tutte le tue energie per restare a galla. Una volta raggiunta la nave puoi provare ad arrampicarti a bordo con una prova in Forza (Atletica) CD 15 o cadere di nuovo in acqua.

NUOTARE SOTT'ACQUA

Puoi nuotare sott'acqua finché riesci a trattenere il respiro (Vedi "Affogare" più avanti).

La velocità di movimento sott'acqua è identica alla tua velocità di nuoto oppure la metà se ti muovi verso il fondo. Puoi muoverti verso il basso a 5,5m per round se trasporti una armatura media o un peso equivalente, oppure a 7,5m per round con un armatura pesante o peso equivalente.

Senza nessuna armatura o altra zavorra puoi nuotare verso l'alto fino a 6m per round.

ARMATURE

Le armature pesanti sono indossate raramente sulle imbarcazioni. Il loro peso è il fattore che le rende estremamente pericolose. Cadere in acqua con addosso 30kg di armatura è sinonimo di morte certa. In alcuni casi la fanteria indossa armature leggere o medie durante i combattimenti, ma la maggior parte del tempo i marinai non indossano protezioni. Pochi fortunati, spesso i PG o alcuni importanti PNG, hanno a disposizione oggetti magici e altre abilità che possano aumentare la loro CA, il resto dell'equipaggio fa affidamento sulla propria Destrezza.

ARMATURE LEGGERE

Ogni round in acqua tentando di rimanere a galla con un armatura leggera richiede una prova in Forza (Atletica) CD 10 ogni round. Un fallimento significa che non riesci a muoverti per quel round e, se stavi trasportando oggetti pesanti non legati al tuo corpo (ad esempio una spada, o uno scudo) devi lasciarne andare 1.

Rimuovere l'armatura Leggere mentre sei in acqua richiede 1 minuto (10 round) o 30 secondi (5 Round) con un successo in una prova di Destrezza (Acrobazia) CD 10. Dovrai continuare a fare le prove di Atletica ogni round finché non hai tolto l'armatura, ma non ti muoverai in nessuna direzione.

ARMATURE MEDIE

Puoi provare a nuotare con un armatura Media ad 1/3 della tua velocità di movimento. Ogni round devi effettuare una prova di Forza (Atletica) CD 15. Con un successo resti in superficie. In caso di fallimento cominci ad affondare alla velocità di 3m per round e perdi un arma o uno scudo o altro oggetto tra le tue mani. Nel round successivo sarai ancora sott'acqua e comincerai il round alla profondità di 3m. Una nuova prova determina se riesci a nuotare verso la superficie a 4,5m per round o affondare altri 3 metri.

Rimuovere un armatura media mentre sei in acqua richiede 1 minuto (10 round) o la metà con una prova di Destrezza (Acrobazia) CD 15. Dovrai continuare a fare le prove di Atletica ogni round finché non hai tolto l'armatura, ma non ti muoverai in nessuna direzione. In caso di fallimento affonderai normalmente e non puoi continuare a togliere l'armatura finché non otterrai un successo.

ARMATURE PESANTI

Non puoi nuotare con un armatura pesante, la tua velocità in acqua è 0. Mentre sei in acqua con un armatura pesante perdi spade, scudi o altri oggetti nelle tue mani e cominci ad affondare. Puoi effettuare una prova di Forza (Atletica) CD 25 ogni round per evitare di affondare o nuotare verso la superficie se sei già sott'acqua. Non puoi effettuare altre azioni. Se la prova fallisce affondi di 6m ogni round.

Rimuovere un armatura media mentre sei in acqua richiede 5 minuti (50 round) o la metà con una prova di Destrezza (Acrobazia) CD 15. Dovrai continuare a fare le prove di Atletica ogni round finché non hai tolto l'armatura, ma non ti muoverai in nessuna direzione, ma affonderai automaticamente di 6m ogni round. In caso di fallimento non puoi continuare a togliere l'armatura per questo round finché non otterrai un successo.

AFFOGARE

Puoi trattenere il respiro in acqua un numero di minuti pari a 1 + il bonus Costituzione (minimo 30sec) dopodiché puoi sopravvivere per un numero di round pari al tuo bonus di Costituzione. Terminato questo tempo sarai Svenuto e i tuoi Punti Ferita saranno a 0, a questo punto devi cominciare a fare TS contro la Morte ogni round seguendo le regole standard. Con 3 successi sarai stabile, ma se sei ancora sott'acqua dovrai cominciare di nuovo i TS contro la Morte, questo finché qualcuno o qualcosa ti porti in superficie e ti stabilizzi con una prova di Medicina.

Variante: Per simulare il tempo di permanenza in acqua, dopo 3 successi al round successivo segnare automaticamente un Fallimento prima di effettuare i TS.

Se ci sono altri 3 successi, se la creatura è ancora sott'acqua aggiungere 2 Fallimenti all'inizio dei nuovi TS.

Nei round successivi ogni volta che si ricominciano i TS partire sempre con 2 Fallimenti.

MAGIA



Una nave può essere bersaglio della magia. Le navi sono considerate oggetti, incantesimi che possono essere diretti solo contro delle creature non hanno effetto sulle navi.

Una nave con a bordo uomini a manovrarla può effettuare alcuni TS contro determinati effetti magici considerando che:

- Le navi sono immuni agli incantesimi che richiedono tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma.
- Una nave senza equipaggio è considerata un oggetto inanimato e non può fare Tiri Salvezza.

La maggior parte degli effetti degli incantesimi possono essere determinati seguendo le normali regole. Alcuni incantesimi invece hanno effetti diversi durante i combattimenti navali. Gli effetti di tali incantesimi vengono dettagliati più avanti.

Il Master può usare questi esempi come linee guida per determinare quali effetti avranno altri incantesimi non inclusi in questa lista.

La maggior parte di questi effetti è valida solo durante la fase di combattimento tra le navi e non durante il combattimento normale a bordo di una nave, anche se alcuni effetti (come appiccare un incendio) potrebbero ancora venire applicati a discrezione del Master.

ANIMARE OGGETTI

Non puoi animare imbarcazioni più lunghe di 4,5m

NUBE ASSASSINA, NUBE DI NEBBIA ECC..

Questi incantesimi non si spostano insieme alle navi, creare nuvole, gas o nebbia di qualunque tipo su una nave in movimento provocherà che la nebbia si allontani in direzione opposta alla nave con una velocità pari a quella della nave.

FULMINI A CATENA, RICHIAMARE FULMINE, TEMPESTA DI VENDETTA ECC..

Questi incantesimi non appiccano incendi.

CONTROLLARE ACQUA

Una nave non può lasciare l'area influenzata da quest'incantesimo e sarà considerata senza controllo per tutta la sua durata.

CONTROLLARE VENTI:

L'area di vento creata da quest'incantesimo non si muove assieme alle navi.

PALLA DI FUOCO, MANI BRUCIANTI ECC..

Questi incantesimi possono appiccare incendi sulle navi.

TELETRASPORTO, PORTA DIMENSIONALE ECC..

Le navi sono in costante movimento. L'incantatore deve vedere il punto sulla nave dove vuole arrivare col teletrasporto ed effettuare l'incantesimo immediatamente. Se dovesse tardare l'incantesimo fallisce in quanto il punto di arrivo non è più lì.

TERREMOTO

Quest'incantesimo non ha effetto in mare aperto o in acque profonde.

TEMPESTA DI FUOCO, SFIAMMATA

Questi incantesimi non innescano un incendio a meno che l'equipaggio fallisca il tiro salvezza.

GABBIA DI FORZA, SFERA RESILIENTE, MURO DI FORZA

Gli effetti di questi incantesimi si muovono con la nave se il bersaglio colpito è fissato alla nave o l'area dell'incantesimo abbraccia una parte della struttura (ad esempio l'albero maestro), altrimenti restano immobili nello spazio mentre la nave si sposta. Inoltre una nave che urta contro l'effetto di tali incantesimi immobili, riceve danni da speronamento.

SFERA CONGELANTE

Questo incantesimo può essere utilizzato per intrappolare una nave nel ghiaccio prendendo di mira l'acqua intorno al vascello piuttosto che la nave stessa. La velocità della nave scende a 0 a meno che il timoniere riesca in una prova di Manovrare Veicoli Acquatici CD 25, per liberarsi dal ghiaccio.

FORMA GASSOSA

Una creatura in forma gassosa non si muove con la nave.

GLOBO DI INVULNERABILITÀ, MURO DI GHIACCIO, CAPANNA ARCANIA

Gli effetti creati da questi incantesimi si spostano assieme alla nave.

MAGNIFICA DIMORA, TRUGGO DELLA CORDA

Le entrate agli spazi extra dimensionali creati da questi incantesimi non si spostano con la nave.

MIRAGGIO ARCANO

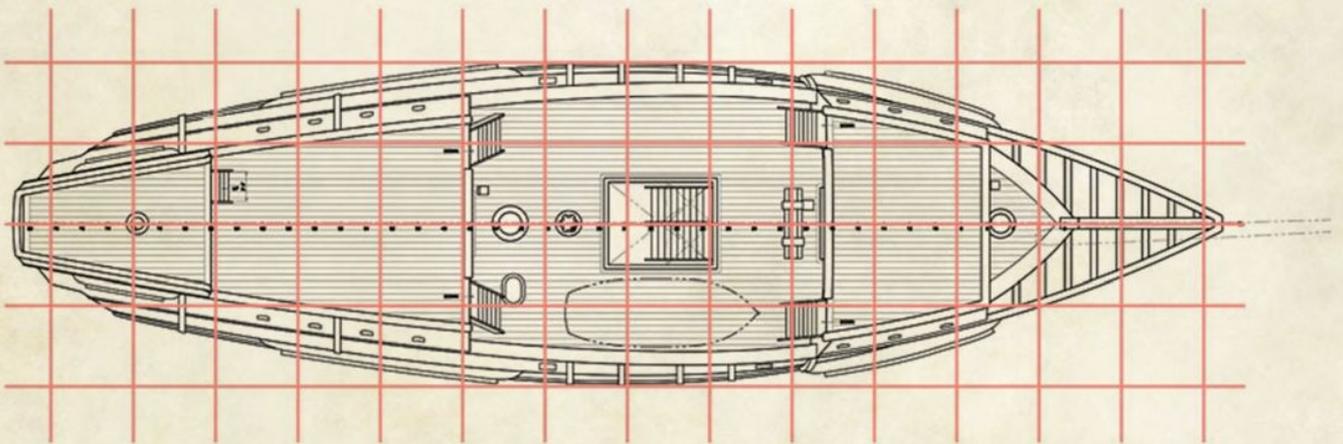
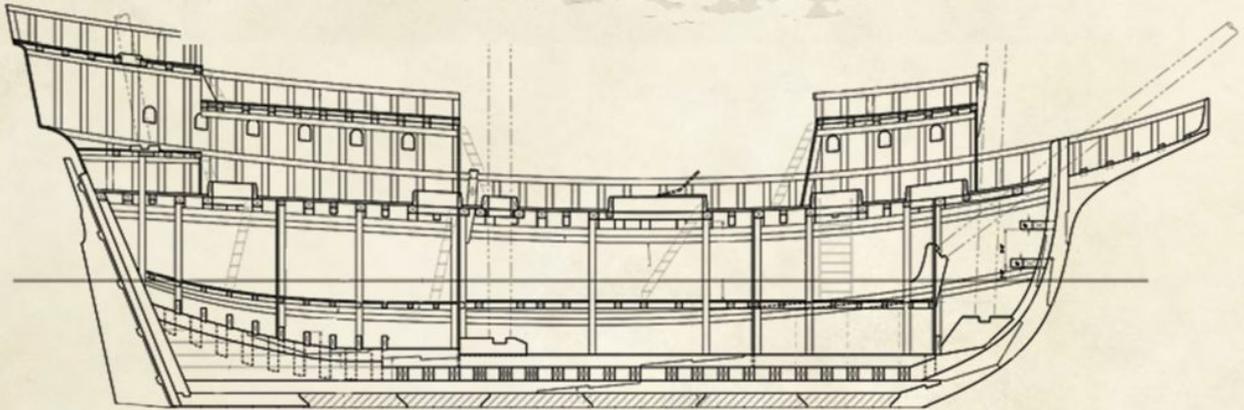
Una nave è considerata una struttura ai fini di questo incantesimo.

TEMPESTA DI GHIACCIO, TEMPESTA DI NEVISCHIO

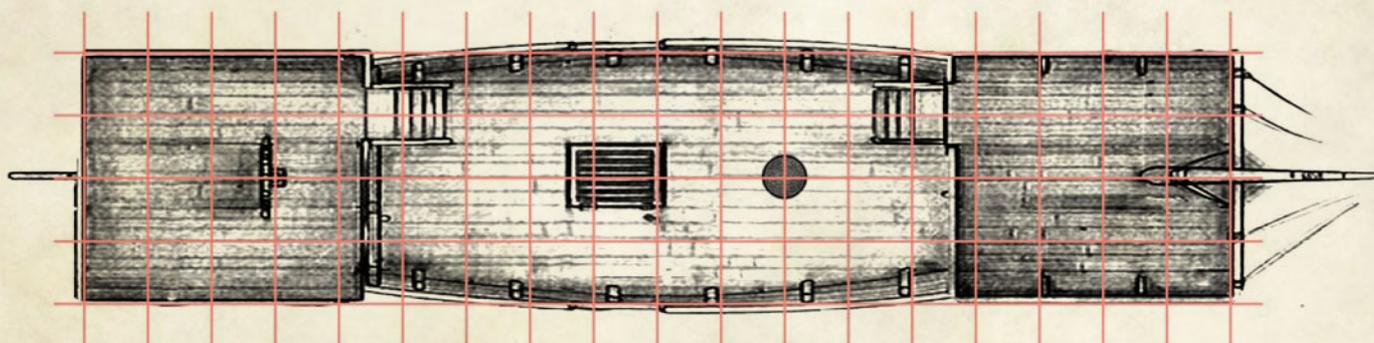
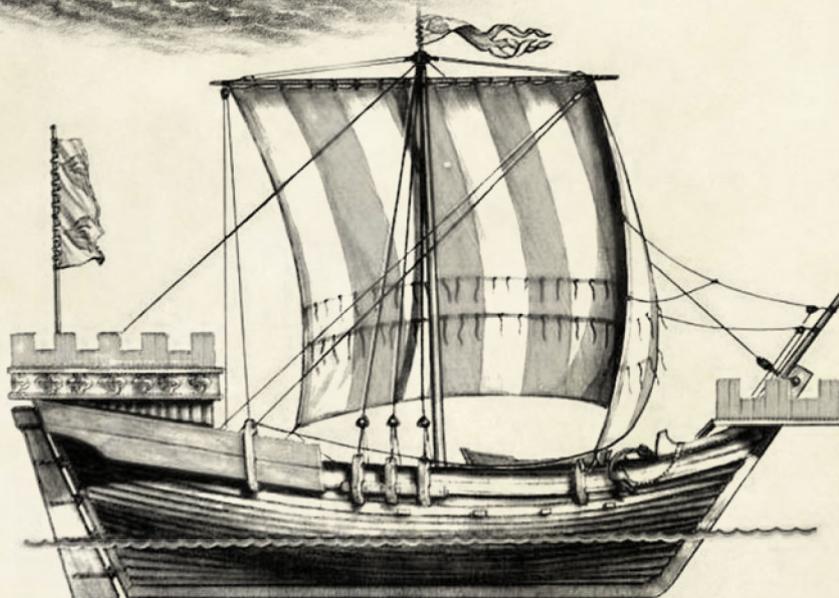
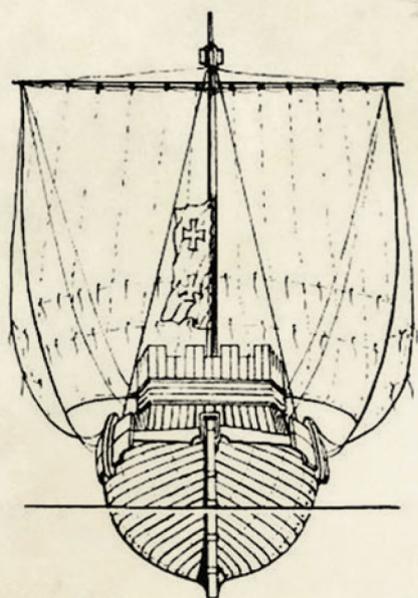
La neve o il ghiaccio creati da questi incantesimi non si spostano con la nave, ma il ponte colpito diventa "ghiacciato". Questi incantesimi permettono inoltre all'equipaggio della nave di fare un ulteriore tiro salvezza per spegnere un incendio.

NUBE INCENDIARIA

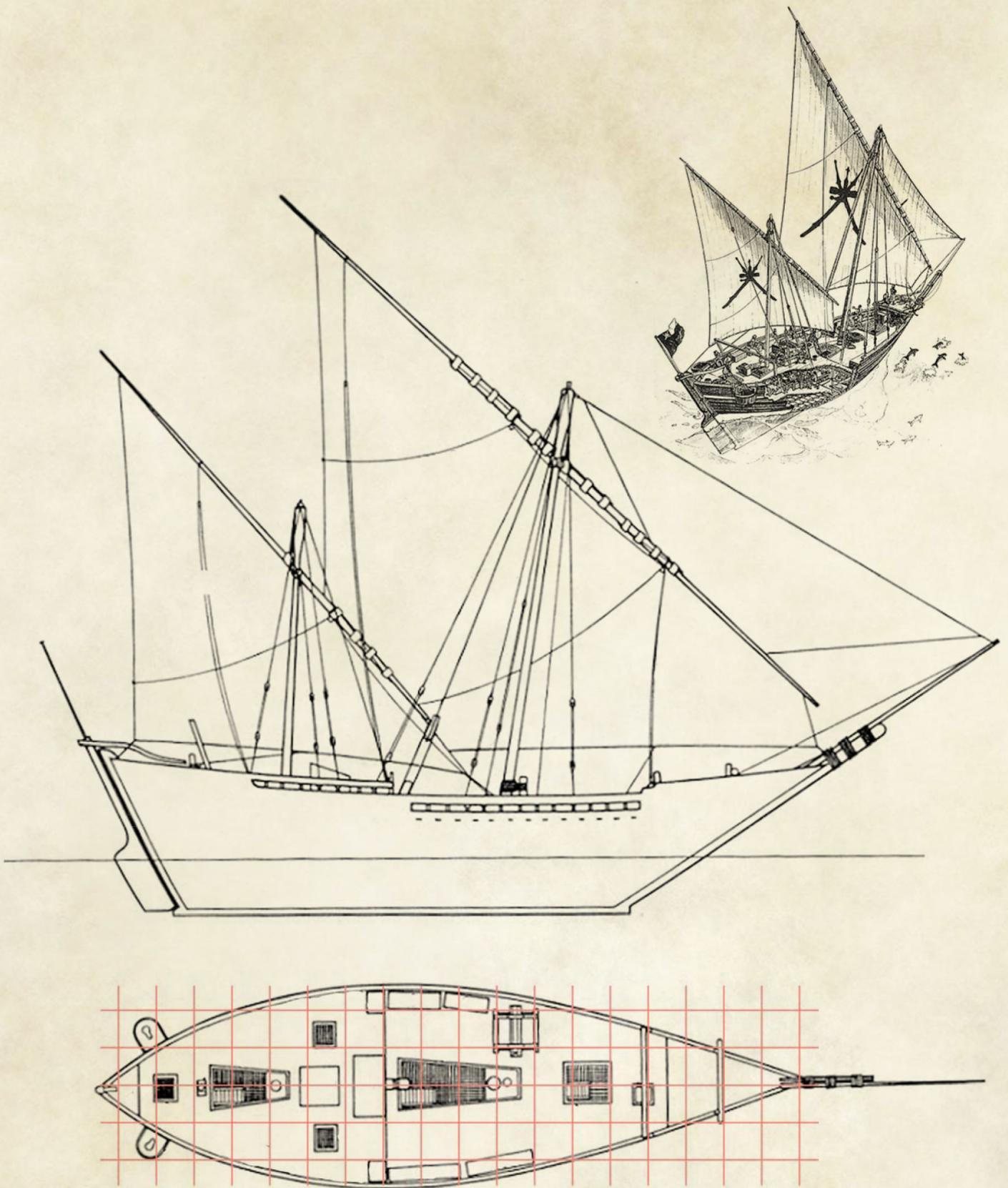
La nuvola non si muove con la nave, ma l'incantatore può concentrarsi per far muovere la nuvola assieme al vascello. Questo incantesimo può appiccare un incendio.



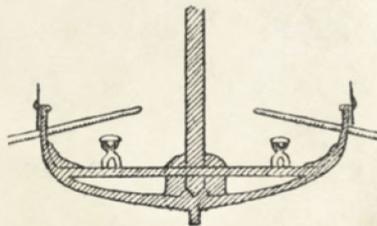
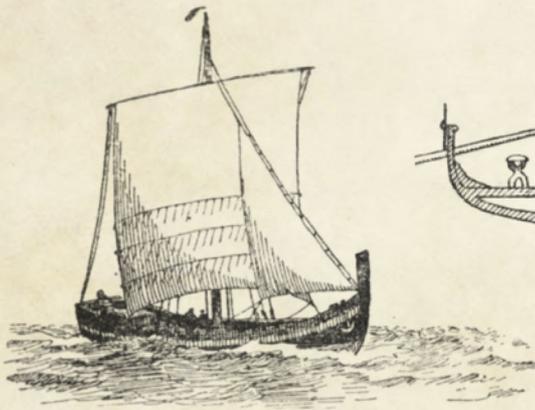
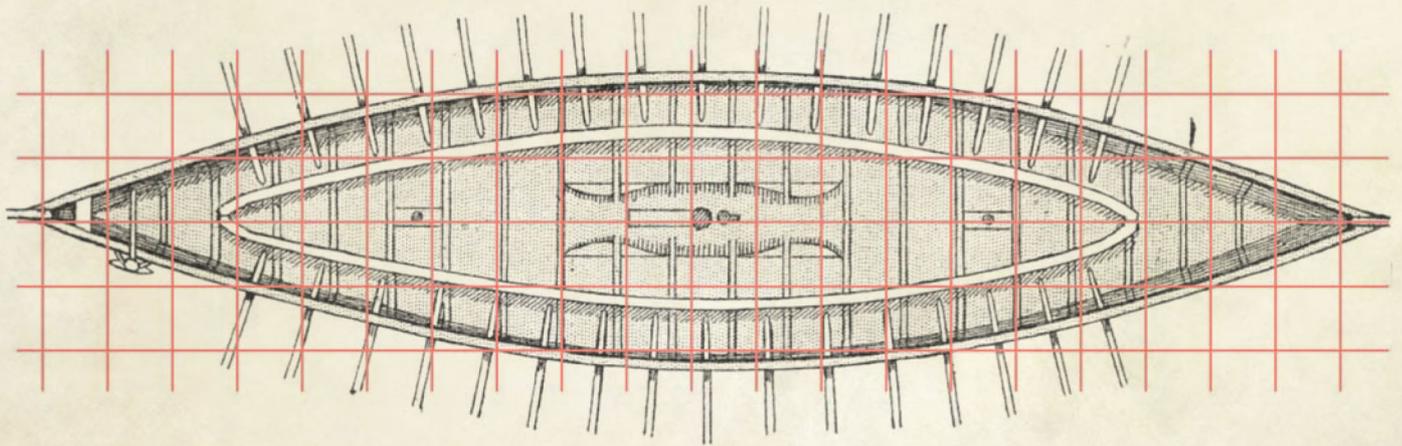
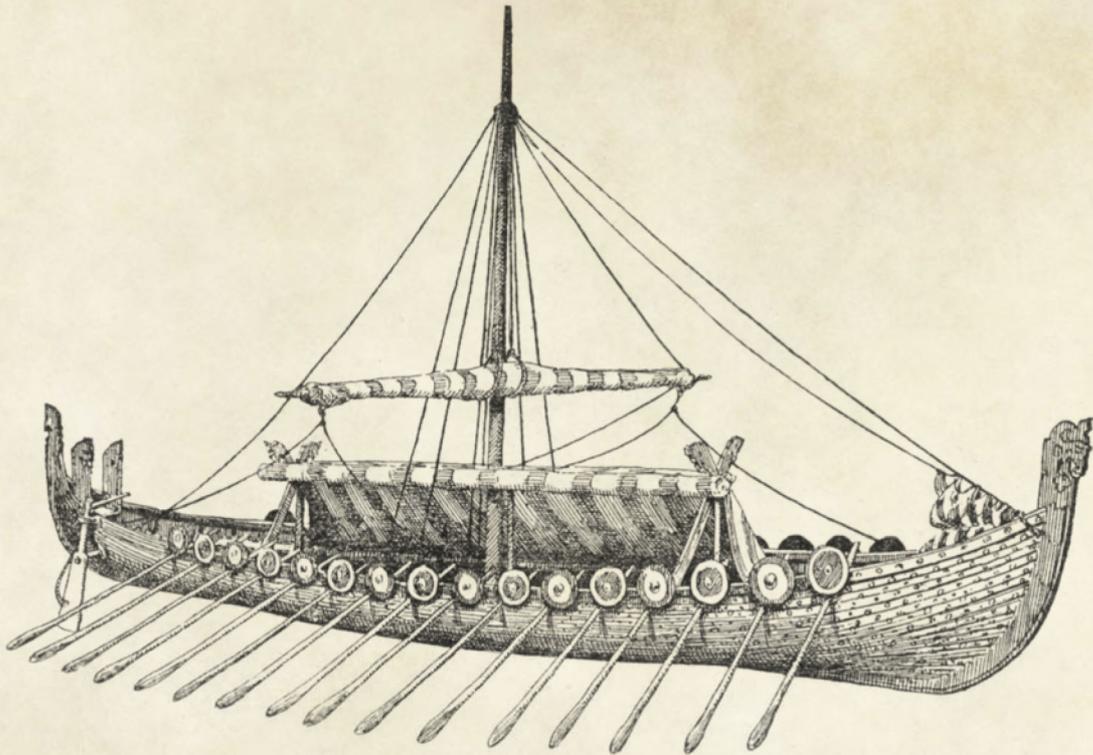
CARAVELLA



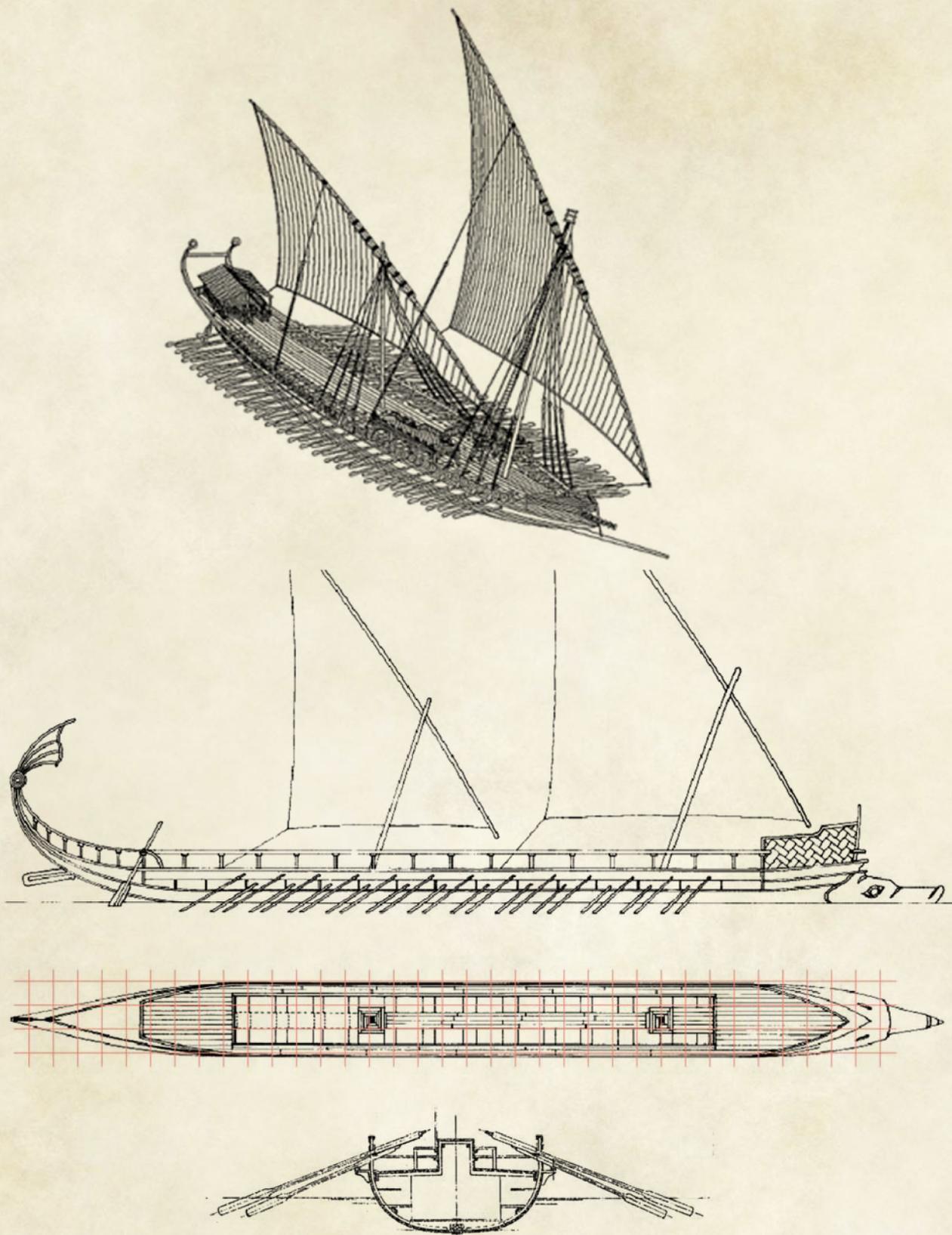
COCCA



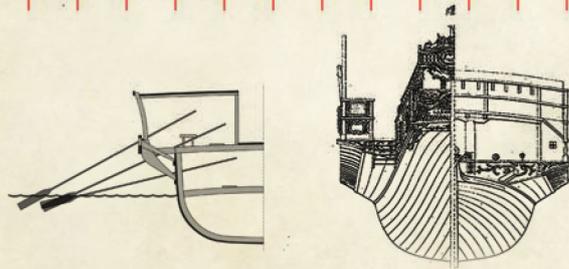
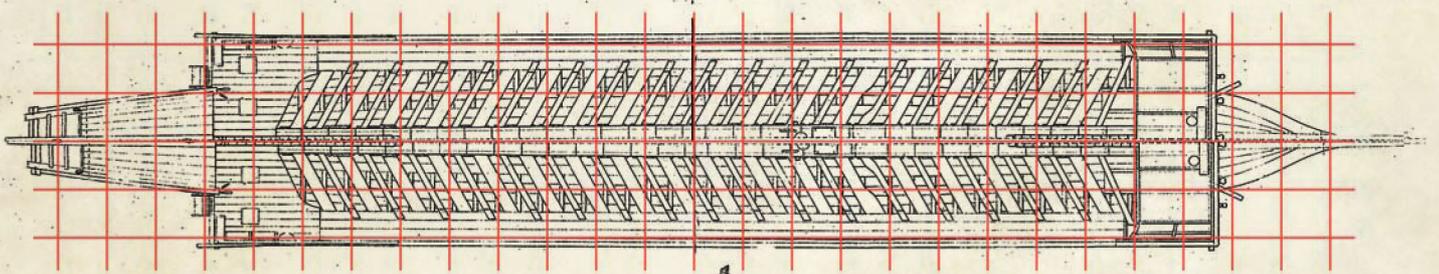
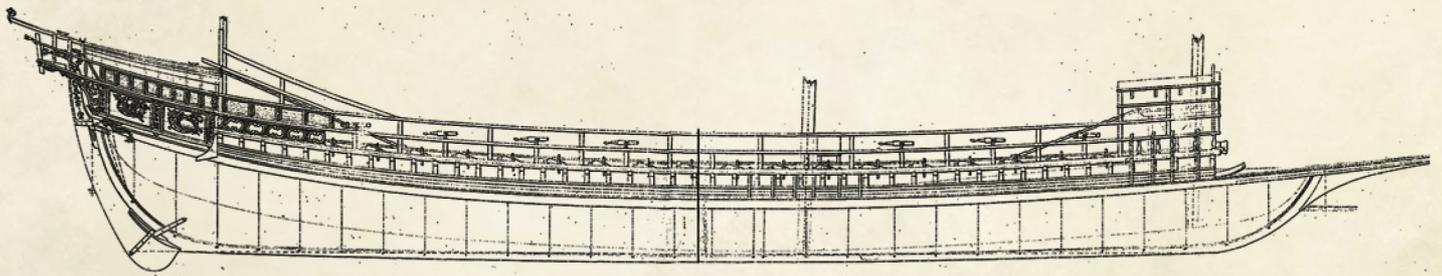
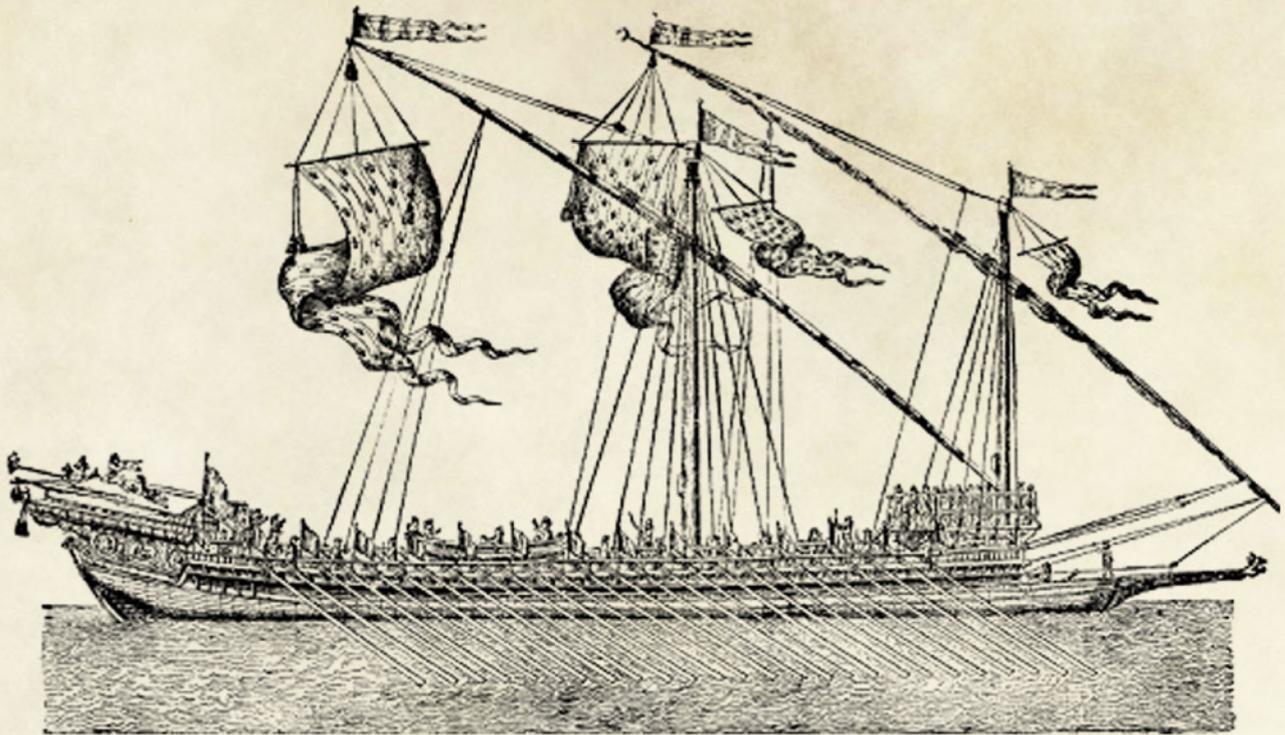
DAU (SHOAR)



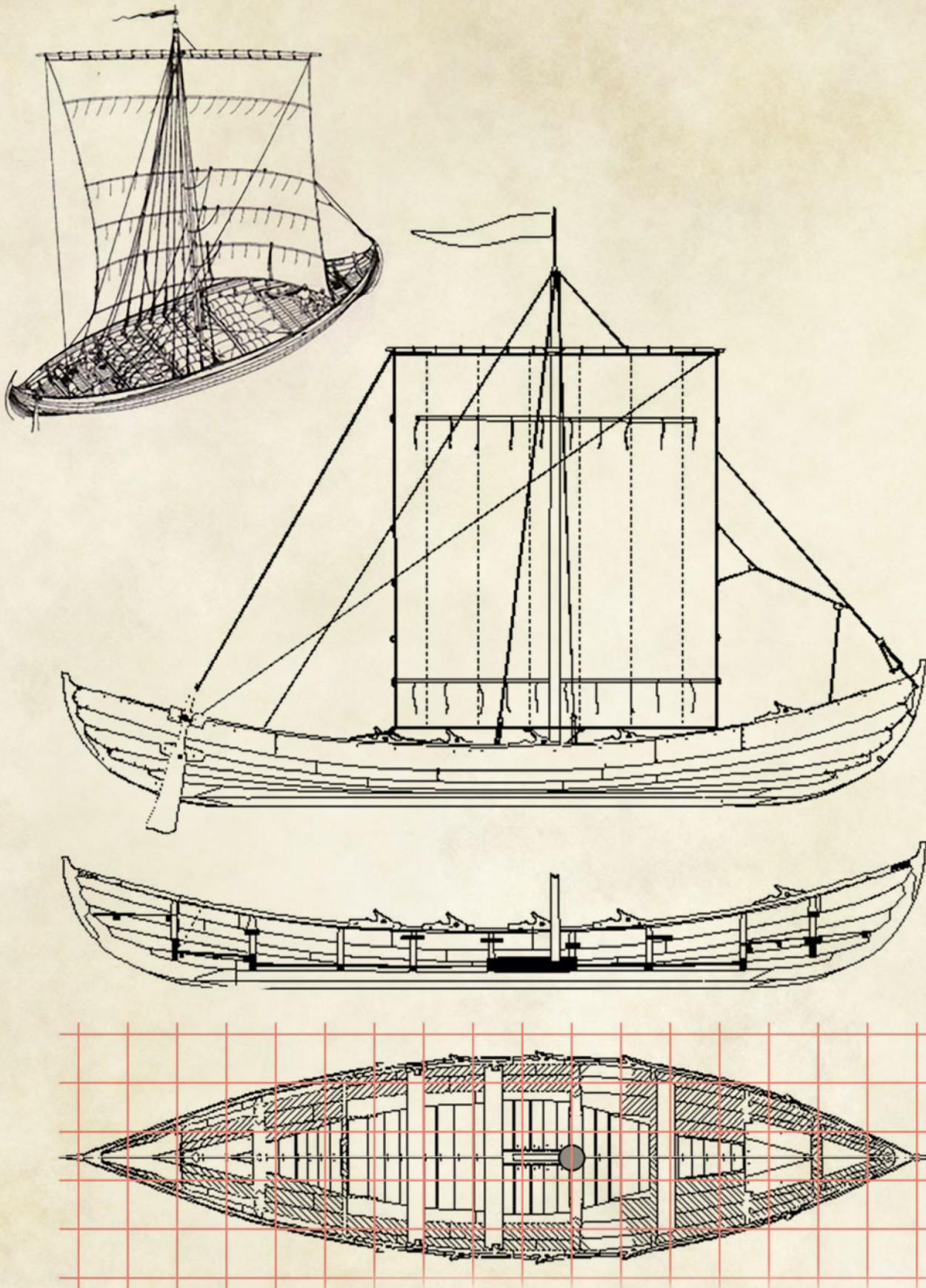
DRAKKAR



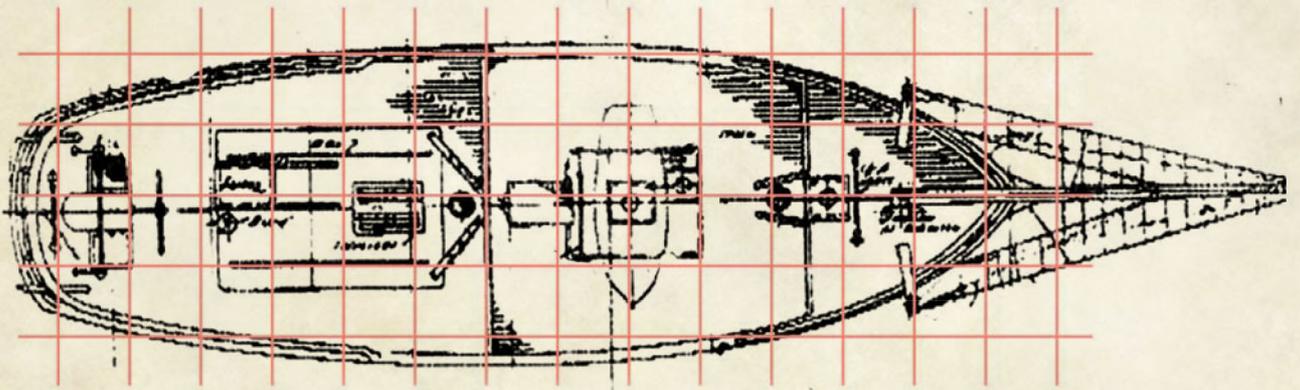
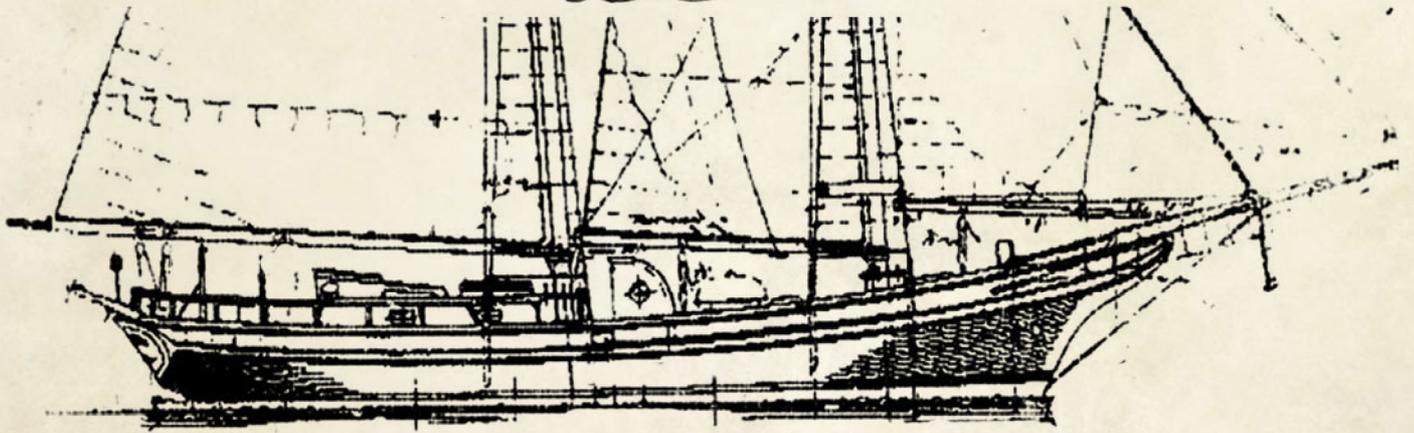
DROMONE



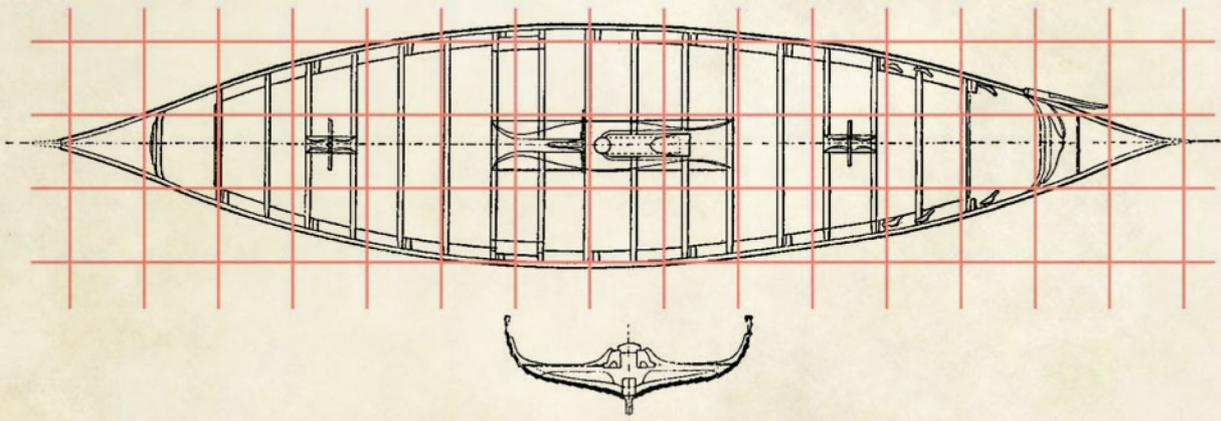
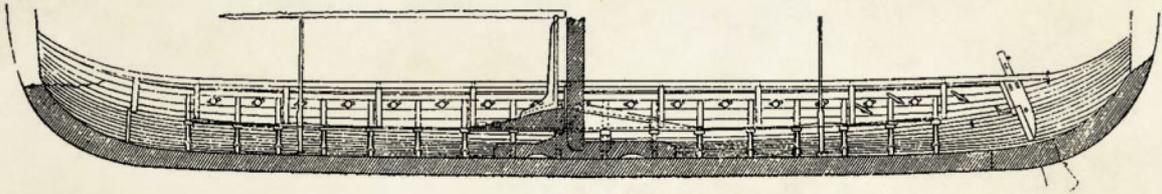
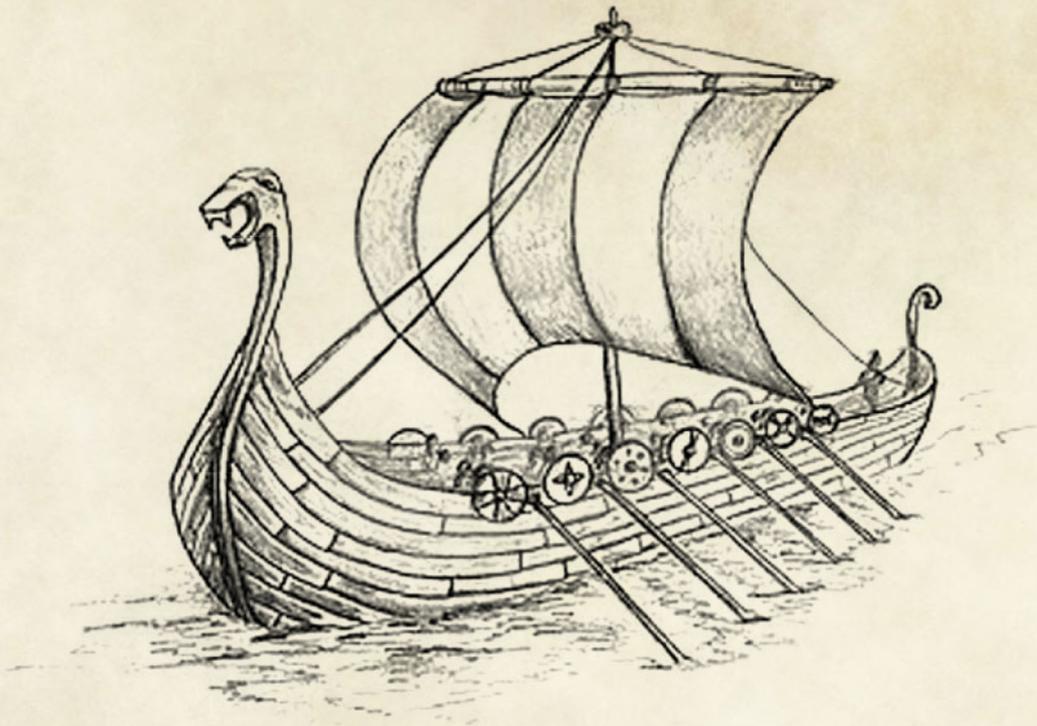
GALEA



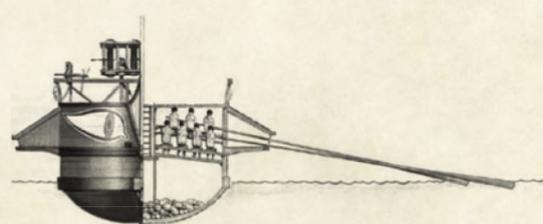
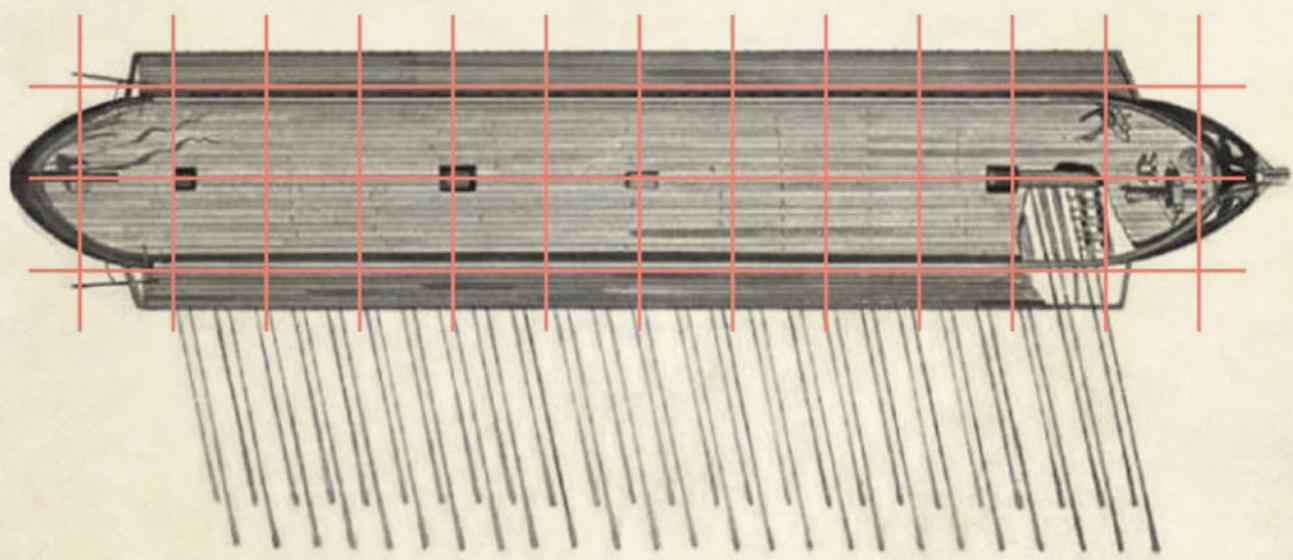
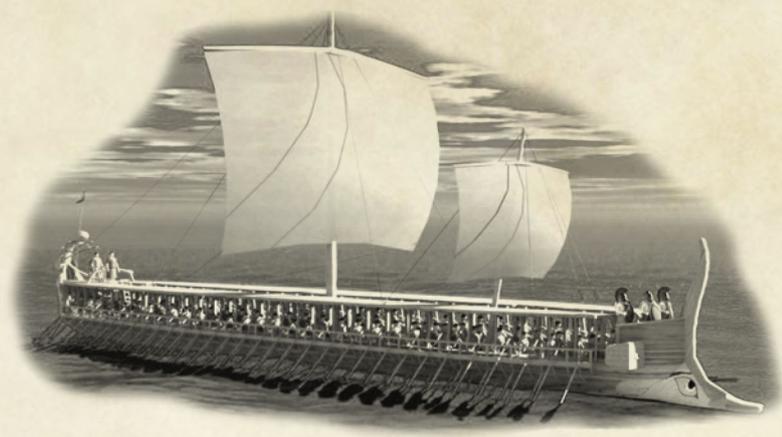
KNARR



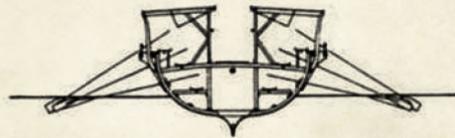
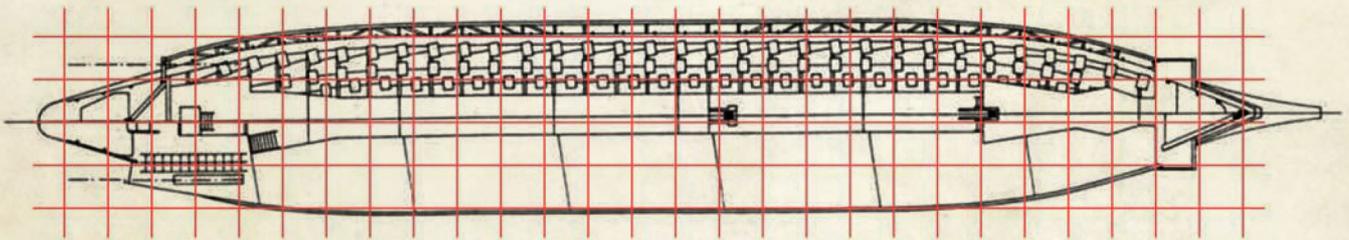
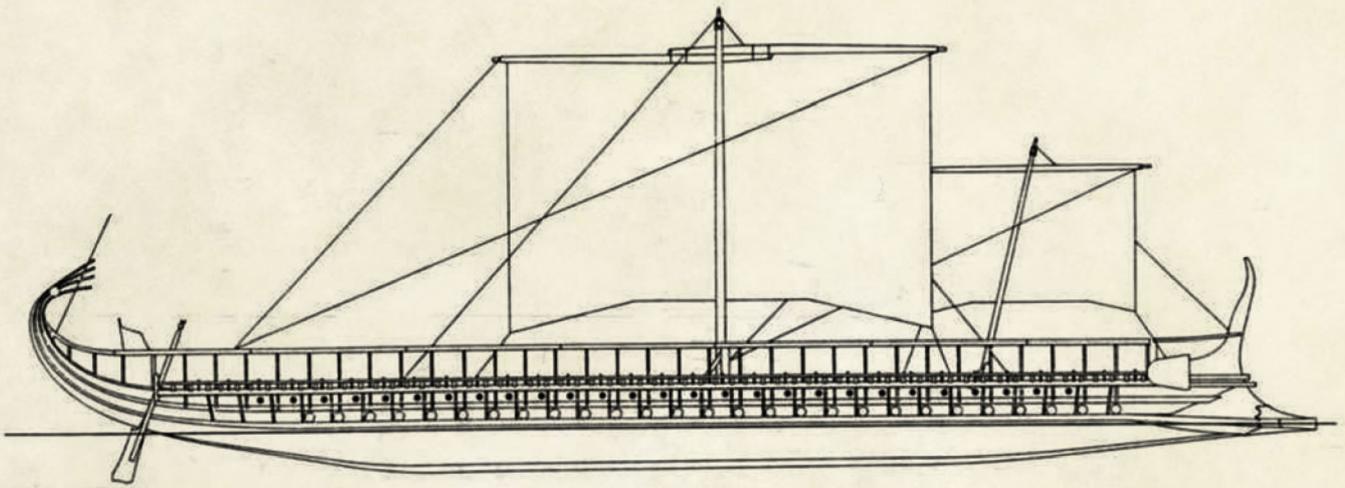
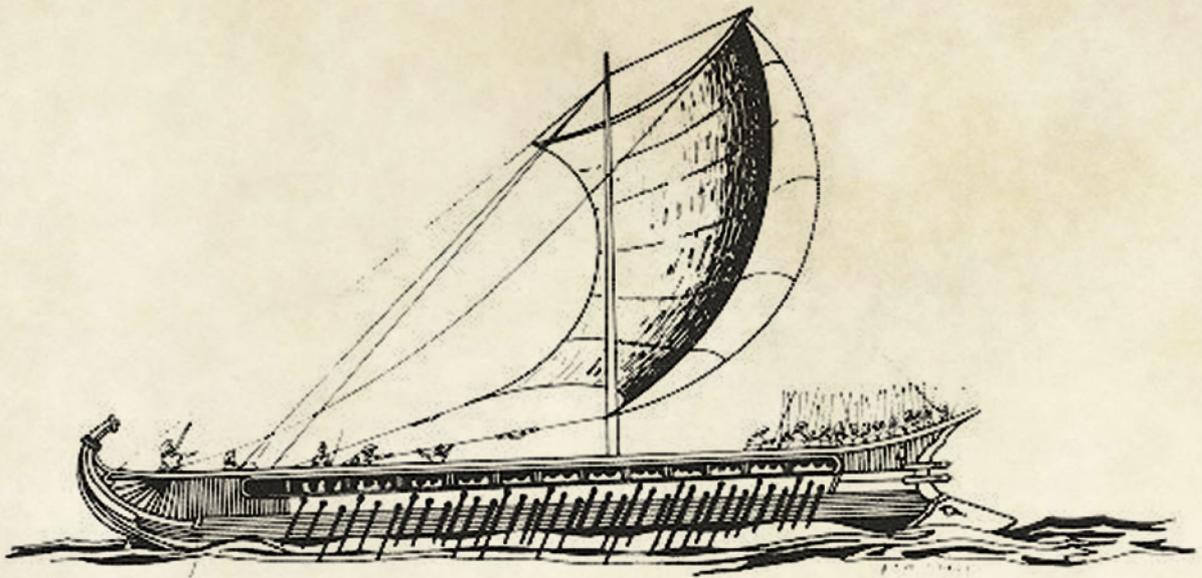
NAVE DA CARICO



NAVE LUNGA



PENTECONTERA



TRIREME

