

NAVE

MOVIMENTO:

Si sceglie se usare la velocità delle Vele o quella dei Remi. Cambiare modalità richiede un round completo.

REMI:

I Remi usano la velocità standard della nave senza preoccuparsi del vento.

VELE:

Velocità base * Intensità vento * Direzione Vento

VELOCITA' BASE:

Espressa sulle caratteristiche della nave.

INTENSITÀ VENTO:

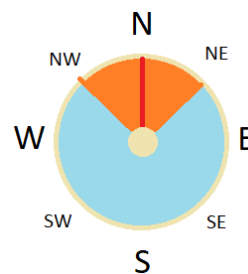
| Probabilità Tempesta | Forza | Modificatore |
|----------------------|----------|-----------------|
| No | Bonaccia | x0 |
| No | Brezza | x1 |
| No | Moderato | x2 |
| Bassa | Teso | x3 ¹ |
| Media | Forte | x3 ² |
| Media | Burrasca | x3 |
| Alta | Tempesta | Deriva |
| Certa | Uragano | Deriva |

¹ Professione (Marinaio) 20 oppure Deriva

² Professione (Marinaio) 30 oppure Deriva

DIREZIONE VENTO:

- A Favore x1
- Non a favore x1/2
- Contro x0



(Nell'esempio: vento da Nord)

MANOVRABILITÀ:

| Manovrabilità | Buona | Media | Scarsa |
|-----------------------------------|--------|---------|---------|
| Cambio di velocità massimo | 6m | 3m | 1,5m |
| Retromarcia | 3m | 1,5m | 1,5m |
| Virata | 45°/9m | 45°/18m | 45°/36m |
| Virata da fermi | 180° | 90° | 45° |
| Massima virata | 90° | 45° | 45° |

Cambio di velocità massimo: Il massimo di incremento/decremento di velocità della nave per turno.

Retromarcia: Velocità di retromarcia, *possibile solo per le navi a remi*.

Per cambiare senso (andare da avanti in retromarcia o da retromarcia in avanti) occorre un turno in cui si la nave azzerà la velocità opposta.

Virata: Quanto può virare la nave una volta coperta la distanza associata

Virata da fermi: Normalmente *solo una nave a remi* può virare da ferma.

Massima virata: Il massimo che la nave può virare in un solo movimento da 1,5m

NAVIGAZIONE:

Effettuare un tiro di Conoscenze (Geografia) *per stabilire la rotta alla partenza*.

Ogni giorno di navigazione (ogni ora, in circostanze particolari) si effettua un tiro Conoscenze (Geografia) *per stabilire la posizione*.

Se non si supera, si può effettuare il giorno successivo con penalità -2, cumulativa per ogni giorno fallito.

Se si fallisce per tre giorni di seguito, *ci si è persi*. Si effettua un tiro Conoscenze (Geografia) CD 20, -1 per ogni giorno passato alla deriva, per ritrovare la rotta.

| Modificatori a stabilire la posizione | CD |
|---------------------------------------|----|
| Costa familiare in vista | 5 |
| Costa studiata attentamente in vista | 8 |
| Costa vista una volta in vista | 13 |
| Costa sconosciuta in vista | 15 |
| Mare aperto, tempo limpido | 17 |
| Mare aperto, poca visibilità | 25 |
| Mare aperto, tempo burrascoso | 30 |
| Mare aperto, uragano o tempesta | 40 |

Destinazione [Stabilire la rotta] CD

| | |
|---------------------------------|----|
| Vicina e familiare | 5 |
| Distante e familiare | 10 |
| Vicina e studiata attentamente | 10 |
| Lontana e studiata attentamente | 15 |
| Vicina e vista una volta | 20 |
| Lontana e vista una volta | 25 |
| Vicina e incerta | 25 |
| Lontana e incerta | 30 |
| Mitica o leggendaria | 35 |

Modificatori a stabilire la rotta CD

| | |
|---------------------------------|-----|
| Posto d'origine ben conosciuto | +0 |
| Posto d'origine incerto | +5 |
| Posto d'origine solo immaginato | +10 |
| Posto d'origine sconosciuto | +20 |
| Carte eccellenti | -2 |
| Carte scarse | +2 |
| Carte molto scarse | +5 |
| Carte false | +10 |

LUNGHE PERCORRENZE:

$$Km/h = Velocità * (2/3)$$

$$Km/gg = Velocità * 8^1$$

$$Km/gg = Velocità * 16^2$$

¹Fermandosi per la notte

²Navigando anche di notte

Una nave con carico che supera i 2/3 della capacità viaggia a -6m/round

COMBATTIMENTO:

1. Si tira di iniziativa
2. La nave in vantaggio dichiara direzione e velocità
3. La nave in svantaggio dichiara direzione e velocità
4. Le navi si muovono
5. Manovra della nave in vantaggio
6. Manovra della nave in svantaggio
7. Fine round

VANTAGGIO:

Una nave in vantaggio ha si muove per prima e ha un +2 a tutti i tiri per le manovre in combattimento. *Il vantaggio viene perso quando:*

- Il comandante non usa la sua azione per mantenere dare ordini alla nave
- La nave ha una falla
- La nave ha una sezione distrutta
- La nave in svantaggio effettua una manovra speciale
- La nave in vantaggio fallisce una prova di speronamento, assalto, o una manovra speciale

Ogni personaggio su una nave può effettuare delle proprie azioni indipendentemente da tutto il resto; tuttavia alcuni devono obbligatoriamente gestire la nave al fine di mantenere il vantaggio e non subire attacchi di opportunità dall'avversario:

- Il *Capitano*, o chi ne fa le veci, deve usare un'azione standard per dare ordini. Se non lo fa, garantisce un'altra prova di iniziativa per il capitano nemico, che può rubargli il vantaggio (a patto che quest'ultimo abbia utilizzato altrettanto diversamente la sua azione standard di comando). Se si è già in svantaggio e non si usa l'azione standard di comando, si subisce un attacco di opportunità dalla nave nemica (cioè questa può effettuare un'altra manovra gratuitamente)
- *Timoniere*: se non usa la sua azione standard per governare il timone, la nave non può cambiare direzione.
- *Rematori*: se presenti, è richiesto che il minimo necessario per far sì che la nave avanzi spenda un'azione di round completo, o la velocità della nave cala fino a zero.
- *Mozzi*: ogni nave ha un minimo di marinai addetti alla nave. Se questi non spendono le loro azioni standard per occuparsi della nave, quest'ultima non può fare aggiustamenti di rotta o di velocità e si perde il vantaggio.

AZIONI SPECIALI:

Una nave può effettuare la propria manovra in base a quanto descritto sopra.

SPERONARE:

Se si riesce a raggiungere in questo turno la nave avversaria, si può tentare uno speronamento. Per farlo, bisogna fare una prova contrapposta tra i capitani di Professione (Marinaio) + gestibilità della nave. Se si riesce, si fanno danni da speronamento come indicato nelle caratteristiche della nave. Se la nave viene colpita da poppa, i danni inflitti sono del 50%. La nave che sperona prende gli stessi danni che infligge, a meno che non abbia un ariete: in tal caso prende solo il 50% dei danni. Terminato lo speronamento, le due navi sono automaticamente in arrembaggio.

VIRATA IMPROVVISA:

Riducendo la propria velocità attuale di 3m, si può scegliere una nuova direzione e costringere l'avversario a una nuova prova di iniziativa per il vantaggio.

ARREMBAGGIO

Se si riesce a raggiungere la nave in questo turno, si può tentare l'arrembaggio. Il capitano effettua una prova contrapposta di Professione (Marinaio) + gestibilità della nave. Nel turno successivo, le navi saranno affiancate e si potrà effettuare l'arrembaggio vero e proprio.

SFUGGIRE UN ARREMBAGGIO

Se non si riesce ad evitare l'arrembaggio, si può cercare di muovere la nave in maniera tale da togliere gli ormeggi e fuggire. Per farlo, si effettua una nuova prova contrapposta con penalità di -4.

FARE FUOCO

Se una nave è a portata di fuoco, si può effettuare un TxC contro una sezione, o verso l'intera nave. Nel secondo caso, i danni vengono decisi random. *Alcuni* incantesimi possono appiccare fuoco all'interno della nave. Ogni quadretto che va a fuoco infligge 2D6 danni alla sezione, ed ogni quattro quadretti, il fuoco si espande di 1 quadretto per round.

Per determinare se una nave va a fuoco, usare la tabella:

Il tiro è 1D20 senza modificatori. Se si è preparati contro gli incendi (secchi d'acqua e sabbia a portata di mano, vele chiuse...) si ha un +4.

| CD | Causa |
|-------------|---|
| 5 | Colpita da una freccia infuocata |
| 8 | Colpita da un fuoco dell'alchimista |
| 15 | Colpita da un lanciafiamme |
| 10+Livello | Colpita da un incantesimo incendiario |
| CD capacità | Capacità magica di un mostro che incendia |

DANNI:

DANNEGGIATA

Una nave è danneggiata se una delle sue sezioni è ridotta a meno del 50% dei pf. La nave perde 1,5m di velocità.

GRAVEMENTE DANNEGGIATA

Se due o più sezioni sono ridotte a meno del 50%, la nave perde 3m di velocità.

FALLA

Se la nave ha una sezione (escluse le vele) a 0 pf, la sezione è distrutta e la nave ha una falla. Le sezioni adiacenti diminuiscono i propri pf del 50% nel rnd successivo. Se raggiungono 0 pf, il danno si propaga a quelle ulteriormente adiacenti.

AFFONDARE

Una nave affonda se il capitano non supera una prova di Professione (Marinaio) con CD 15+4 per ogni falla dopo la prima. Dopo che una nave ha una falla, il capitano deve continuare a fare una prova ogni ora. Se il capitano fallisce, la nave affonda in 1d% minuti, ma se una nave ha almeno $\frac{1}{4}$ delle sue sezioni distrutte, affonda immediatamente in 1D6 minuti.

ALBERI E VELE DANNEGGIATE

Danneggiare gli alberi o le vele riduce di molto la velocità della nave, ma non la fa affondare. Se la nave possiede un solo albero, la nave non può salpare. Se gli alberi sono più di uno, la velocità è diminuita di 6m, ed in più la gestibilità è ridotta di 4 se manca 1 albero di 3, o ha penalità -8 se mancano 2 di 3 o 1 di 2. Una nave senza alberi è in genere un relitto.

PERSONAGGI

REGOLE DI AMBIENTAZIONE

Ognuno ha una Lettera di Presentazione che funziona da carta d'identità. Contiene:

- Nome
- Anni
- Luogo natale
- Nave di appartenenza
- Stato civile
- Condanne civili

RUOLI [TALENTO BONUS]

GENIERE [MENTE APERTA]

Se la nave ha a bordo una o più macchine d'assedio, avrà bisogno di un artigliere per occuparsene. Un artigliere ha generalmente gradi in Professione (Geniere). Se si occupa di catapulte o balliste, è gergalmente chiamato *Bombardiere*. Un geniere può inoltre creare degli *schemi di ammodernamento* che permettono modifiche temporanee (o definitive) per la nave. In base alla tipologia, la CD della prova di Professione (Geniere) è variabile, e richiede 24 ore dedicate al lavoro interrotte solo da pasti e sonno, al termine del quale potrà farne una successiva, se avrà fallito la prima. Una volta completata, i progetti possono essere passati ai carpentieri, che la costruiranno con una prova di Artigianato (Carpenteria) con la stessa CD della prova di professione. Se il Geniere soprassiede i lavori, la CD si abbassa di 2.

CARPENTIERE [ABILITÀ FOCALIZZATA (CARPENTERIA)]

Un carpentiere può riparare una sezione di una nave danneggiata. Fa una prova di Artigianato (Carpenteria) e impiega un minuto di lavoro completo. Per ogni punto che eccede la CD 19, ripara un punto ferita della sezione. Se la sezione è distrutta, le cose si complicano: il valore della sezione è uguale a *valore nave/#sezioni*, e si richiede una crew di almeno 4 carpentieri che ogni giorno fa una prova con CD 20. Ogni giorno di successo, riparano 100 mo di danno. Il danno riparato diventa 200 mo se sono in un porticciolo, o 500 mo se sono in un grande porto.

NOSTROMO [LUPO DI MARE]

Il nostromo è in genere un vecchio lupo di mare o un ragazzo cresciuto sulle navi, che si occupa principalmente della supervisione e della gestione della nave. In genere molti mozzi fanno riferimento a lui quando c'è da chiedere pareri o indicazioni sul da farsi. In genere possiede gradi in Professione (Marinaio), Utilizzare Corde e Scalare. È abituato a gestire la stiva, ancorare la nave, verificare la manutenzione di corde e vele. Non per niente molti Nostromi sono anche Primi Ufficiali.

MOZZO [ATLETICO]

Il ruolo più infimo della nave è spesso anche il più necessario. Ogni nave ha bisogno di un minimo di forza lavoro per funzionare, e se scende sotto la soglia limite, la nave smette di essere efficiente. I mozzi si occupano spesso delle questioni più "sporche", come la pulizia e il trasporto di carichi pesanti. E' possibile trovarne praticamente in ogni porto, e alcuni tra loro possiedono doti nascoste che potrebbero tornare utili nel momento del bisogno.

TIMONIERE [ABILITÀ FOCALIZZATA (CONOSCENZE (GEOGRAFIA))]

Il timoniere gestisce la rotta, sia nel senso fisico del termine che in quello virtuale. Si occupa di leggere le carte nautiche, tracciare i percorsi, e in genere ha un buon senso dell'orientamento. Possiede gradi in Conoscenze (Geografia), Professione (Marinaio) e Sopravvivenza o Conoscenze (Natura), legate soprattutto al tempo atmosferico. In secondo luogo, è lui che timona la nave, anche se in casi di emergenza questo onere è lasciato al capitano.

GUARITORE [AUTOSUFFICIENTE]

È comune annoverare un incantatore all'interno dei ranghi di una nave, spesso si tratta di un guaritore per la risaputa incapacità degli arcanisti di poter accedere ad incantesimi di questo genere. Ha in genere una sua infermeria o un suo laboratorio alchemico dove produrre medicinali et similia. Possiede Conoscenze (Natura), Guarire, ed eventualmente Artigianato (Alchimia).

UFFICIALE DI BORDO [SENSO DEL PERICOLO]

L'ufficiale di bordo è colui che si occupa di tenere in riga i soldati, nel caso la nave ospiti anche delle forze armate. Possiede la responsabilità della sicurezza di bordo e organizza le ronde e la manutenzione delle armi di bordo. Ha gradi in Conoscenze (Guerra) e il rispetto dei suoi sottoposti.

PRELATO [SANTIFICARE ACQUA]

Il prelado è in genere un esponente di qualche chiesa che accompagna la nave nel suo viaggio benedicendo l'equipaggio, tenendo alto il morale, e interpretando gli auspici. Possiede Conoscenze (Religioni), Intrattenere (Oratoria) o (Canto).

MASTRO [NEGOZIATORE]

I mercanti vedono talvolta nelle spedizioni opportunità per fare soldi. Il Mastro in linea di massima si tratta di un personaggio avvezzo al commercio e dalla parlantina sciolta, che intercede quando si tratta di vendere e acquistare, e talvolta partecipa insieme al capitano alla gestione della tesoreria. Ha gradi in Diplomazia e Valutare.

CUOCO [ABILITÀ FOCALIZZATA (PROFESSIONE (CUOCO))]

Il cuoco è un ruolo che non riguarda soltanto la cucina in sé, ma anche la gestione delle scorte a bordo. Possiede gradi in Professione (Cuoco) e talvolta Intrattenere.

CAPITANO [AUTORITÀ]

Il ruolo in assoluto indispensabile per ogni nave. Un capitano è in genere un esperto marinaio, da cui dipende la nave intera. Le sue abilità si riferiscono soprattutto alla Professione (Marinaio) e ovviamente ad abilità legate al Carisma, ma spaziano di gran lunga, in base alla tipologia di nave che ci troviamo davanti. Autorità indiscussa – anche legale e civile – a bordo della nave, i suoi ordini sono legge. Occhio però agli ammutinamenti!

PRIMO UFFICIALE [GRANDE CAPITANO]

Più che un ruolo, si tratta di un grado assegnato dal Capitano ad uno dei componenti della ciurma. È il braccio destro del capitano, e ne fa le veci in sua assenza.

VEDETTA [ALLERTA]

In genere è un ruolo affidato ad uno dei mozzi più solitari, altre volte usata addirittura come punizione. Perché sia efficiente, una vedetta deve avere gradi in Osservare e niente più.

ABILITÀ

ARTIGIANATO

Determinare quanto tempo e denaro si impiega per creare un oggetto:

1. Trovare il valore in mo e trasformarlo in ma (1 mo = 10 ma)
2. Trovare la CD nella *tabella*
3. Pagare 1/3 in materie prime
4. Effettuare una prova di Artigianato che rappresenta una settimana di lavoro

Risultato settimanale: Risultato * CD = progresso in monete d'argento per questa settimana

Se il risultato × la CD è pari al doppio o al triplo del prezzo dell'oggetto in monete d'argento, allora l'oggetto è stato completato in metà o in un terzo del tempo. Altri multipli della CD riducono il tempo di conseguenza). Se il risultato × la CD è inferiore al prezzo, allora rappresenta i progressi fatti durante la settimana. Occorre trascrivere il risultato ed effettuare un'altra prova di Artigianato per la settimana successiva. Ogni settimana si ottengono dei progressi fino a quando il totale raggiunge il prezzo dell'oggetto in monete d'argento.

Se la prova è fallita di 4 o meno, per quella settimana non ci sono progressi. Se è fallita di 5 o più, metà delle materie prime vengono sprecate ed è necessario pagare di nuovo metà del costo originario delle materie prime.

| Oggetto | Abilità | CD |
|--------------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| <i>Oggetto semplice</i> | Variabile | 5 |
| <i>Oggetto comune</i> | Variabile | 10 |
| <i>Oggetto di alta qualità</i> | Variabile | 15 |
| <i>Oggetto complesso</i> | Variabile | 20 |
| <i>Perfetto</i> | Variabile | 20 |
| <i>Armatura o scudo</i> | Artigianato (Armature) | 10 + bonus |
| <i>Armi</i> | Artigianato (Armi) | variabile |
| <i>Ammodernamento</i> | Artigianato (Carpenteria) | CD di Professione (Geniere) |
| <i>Nave</i> | Artigianato (Carpenteria) | 20 |

OSSERVARE

| Osservatore | Oggetto in acqua | Piccola barca | Vascello | Terra |
|----------------------|------------------|---------------|----------|----------------|
| Nuotando | 3D6x6m | 1 km | 2 km | 12 km |
| Sul ponte | 1 km | 4 km | 12 km | 24 km |
| Sulla vedetta | 2 km | 12 km | 24 km | Da 50 a 100 km |
| Volando | 2 km | 24 km | 50 km | 100 km |

SOPRAVVIVENZA

| CD | Prova |
|-----------|---|
| 20 | Riuscire a sopravvivere in mare senza provvigioni. Per ogni 2 punti sopra il punteggio, fornisce cibo e acqua per un'altra persona. |

PNG

Ogni PNG ha un punteggio **Morale** – visibile solo dal master – che determina quanto è bendisposto verso la Spedizione. Alcune scelte alzano o abbassano il morale di un PNG. Un PNG con Morale alto è più propenso a fidarsi, tollerare scelte che non condivide, è più amichevole e potrebbe perfino smettere di chiedere una paga. Un PNG con morale troppo basso non risponderà più agli ordini, e in casi particolari, potrebbe dare il via ad un tentativo di ammutinamento!

Alla fine di ogni avventura ogni PG che sale di livello può **Raccontare la storia** a bordo della nave ad un PNG per istruirlo e metterlo al corrente dei pericoli dell'Oceano d'Oriente. Off-game ciò significa che a fine capitolo ogni PG può decidere di far salire di livello un solo PNG. Diversi personaggi giocanti non possono scegliere lo stesso PNG per farlo salire di più livelli nello stesso momento.

I PNG NON GUADAGNANO EXP

RIFERIMENTI

Combattimento in Acqua: 92, DM

Meteo random: 22, SWck

Encounters: 24, SWck

Hazards: 10, SWck

Consigli:

- Il talento "Infarinatura" permette di parlare in linguaggi non conosciuti (prerequisiti: Int 13, 149 Razze del Destino)