

Compendio delle Regole Marittime
Sviluppato per D&D 5e

Bellerofonte

v1.0.2 2020-10-15

INDICE

1 Introduzione	1	Ammutinamento	5
Utilità	1	Licenza a terra	5
2 Navigazione	2	5 Appendice delle Navi	6
Movimento	2	Brigantino	6
Vento	2	Descrizione	6
Correnti	2	Fregata	7
Movimento Locale	2	Descrizione	7
Movimento Globale	2	Galea	8
3 Vita a Bordo	3	Descrizione	8
Equipaggio	3	Drakkar	9
Ruoli degli Ufficiali	3	Descrizione	9
Capitano	3	Sloop	10
Primo Ufficiale	3	Descrizione	10
Nocchiere	3	Barca a remi	11
Nostromo	3	Descrizione	11
Guaritore	3	Potenziamenti	12
Cuoco	3	Scafo	12
4 All'Avventura	4	Movimento	12
Muoversi a bordo	4	Armamenti	12
Ciarra in combattimento	4	Polena	12
Urti della nave	4	Varie	13
Calamità	4	6 Appendice informativa	14
Qualità dell'equipaggio	5	Ruoli a bordo di una nave	14
		Riferimenti	15

CAPITOLO 1: INTRODUZIONE



Questa breve guida è da intendersi come sostitutiva alla marea di contraddizioni che si trovano abitualmente sparsi tra i vari manuali core e i loro supplementi. La scriverò in italiano giusto per non creare confusione tra i nomi propri qui elencati e quelli che vedrete durante il gioco.

Qualsiasi item preso da qualsiasi manuale della 5e resta valido fintanto che è previsto da questo compendio. Se notate discrepanze, lo si adegua. I manuali usati per creare questo compendio sono il Manuale del Giocatore, Manuale del Dungeon Master, Call of the Deep, Sword Coast Adventurers e **Ghosts of Saltmarsh**, che vi consiglio di seguire al di sopra degli altri.

UTILITÀ

Di seguito, alcune tabelle che potrebbero farci comodo.

CONVERSIONE VELOCITÀ NAVALI

Velocità per rnd	Miglia orarie	Chilometri orari	Chilometri al giorno	Quadretti locali/gg
1,5m	1	1,6	32	4
4,5m	2	3,2	64	8
7,5m	3	4,8	96	12
10,5m	4	6,4	128	16
13,5m	5	8	160	24
16,5m	6	9,6	192	32
19,5m	7	11,2	224	40
22,5m	8	12,8	256	48
25,5m	9	14,4	288	56
28,5m	10	16	320	64

CONVERSIONE MISURE

Piedi	Metri	Quadretti
5	1,5	1
10	3	2
15	4,5	3
20	6	4
25	7,5	5
30	9	6
35	10,5	7
40	12	8
45	13,5	9
50	15	10
55	16,5	11
60	18	12

CLASSI PIÙ COMUNI DI NAVI

Nome eng	Nome ita	Velocità base
Galley	Galea	10,5m
Keelboat	Sloop	7,5m
Longship	Drakkar	13,5m
Rowboat	Barca a remi	1,5m
Sailing Ship	Brigantino	13,5m
Warship	Fregata	10,5m

CAPITOLO 2: NAVIGAZIONE

Le regole di seguito si applicano a qualsiasi spostamento marittimo che sia effettuato con un'imbarcazione di qualsiasi tipo. Si definisce "imbarcazione" qualsiasi oggetto inanimato che permette a qualcuno o qualcosa di muoversi in acqua.

MOVIMENTO

Il movimento di una nave a vele dipende da tre fattori fondamentali: la *velocità base* del vascello, la *direzione* del vento e la sua *intensità*.

VENTO

Un bravo capitano guarda sempre come sventola la sua bandiera, perché spesso la velocità di crociera dipende da questo. Un vascello si muove con una velocità complessiva per round data dalla sua *velocità base + intensità del vento * direzione del vento*.

TABELLA DEI VENTI

Intensità del vento	Modificatori
Bonaccia	Velocità ridotta a zero
Brezza	0m
Moderato	3m
Forte	6m
Burrasca	6m
> Burrasca	Ingestibile

DIREZIONE DEL VENTO

Direzione del vento	Modificatore di intensità	Descrizione
A favore	Positivo	Con la prua rivolta a nord, il vento soffia da sud, sud-est, sud-ovest, est e ovest
Controvento	Negativo	Con la prua rivolta a nord, il vento soffia da nord, nord-est e nord-ovest

Per semplicità di gioco, non terremo conto delle meccaniche fisiche avanzate che per esempio permettono a una nave dalle vele triangolari di stringere il vento laterale meglio rispetto a quelle dalle vele quadre, almeno in materia di off-game. Una nave che possiede il vento a favore guadagna il bonus positivo del modificatore del vento. Una nave che ha il vento a sfavore, guadagna il bonus in negativo.

Esempio: la *Bisaccia di Bronzo* naviga verso **nord-est**, sferzando le increspature del mare date da un **vento forte** che spira da **ovest**. Il vascello ha una velocità base di 9m/rnd. Il modificatore dato dal vento sarà perciò di 6m/rnd - come evidenziato dalla tabella dell'intensità - ma in positivo o in negativo? La rosa dei venti ci viene in aiuto. Il modificatore sarà negativo se e solo se il vento proviene dalla direzione verso la quale si naviga (*nord-est*) o una direzione adiacente (*est* oppure *nord*). Perciò la *Bisaccia* viaggia a ben $9+6 = 15\text{m/rnd}$ grazie alla forza dello zefiro.

CORRENTI

Una nave che si muove seguendo una corrente, vede aggiunta la velocità di quest'ultima alla propria. Una nave che decide di andare controcorrente, al contrario, vede lo stesso valore sottratto alla propria velocità. Se il valore è negativo, la nave viene trascinata via.

Resistere alla corrente. Una nave dotata di remi può tentare di viaggiare controcorrente a metà della sua velocità base. Al termine di ogni ora, coloro che remano devono effettuare un tiro di Costituzione (se è la ciurma, utilizza il bonus Qualità). Le creature che falliscono diventano Affaticate (se è la ciurma a fallire, la Qualità diminuisce di 1). La CD è $10 + 1$ per ogni ora trascorsa a remare.

MOVIMENTO LOCALE

La mappa sulla quale ci si muove è esagonale. Attraversare un esagono in qualunque direzione significa approssimativamente compiere **8** chilometri.

MOVIMENTO GLOBALE

I viaggi più lunghi superano i confini della mappa locale; visto che il tempo impiegato è piuttosto dilatato e i venti sono notoriamente mutevoli, il tempo impiegato per percorrere tragitti su scala globale **non tiene conto della forza e della direzione del vento**. Si approssima la velocità totale alla velocità base della nave.

MAPPE CAPOVENTURESÌ

Ci troviamo in una sorta di pseudo-fine quindicesimo secolo. Le mappe capoventuresi, che sono tra le più accurate al mondo, possiedono comunque un grado di imprecisione che non permette di calcolare il tempo di viaggio in maniera esatta. Ciò giustifica le sottili incoerenze off-game che dipendono dalla scala grossolana alla quale facciamo riferimento.

CAPITOLO 3: VITA A BORDO

EQUIPAGGIO

Perché una nave funzioni in maniera adeguata, ha bisogno di un numero di mozzi - popolani avvezzi alla vita di mare - che la tenga operativa, la cui efficienza è un valore numerico: la **Qualità** dell'equipaggio. Essa è l'insieme del morale, della competenza, delle condizioni fisiche e dell'esperienza della ciurma.

RUOLI DEGLI UFFICIALI

La maggior parte delle navi possiede quattro figure di spicco: *Capitano*, *Primo Ufficiale*, *Nocchiere* e *Capomastro*. Come evidenziato nell'Appendice A di *Ghosts of Saltmarsh*, ognuno di questi ruoli risulta importante in alcuni momenti cruciali. (Vedi **Appendice** per informazioni descrittive su tutti i ruoli)

RUOLI MULTIPLI

Per rappresentare meglio l'impossibilità di un personaggio di fare tutto da solo, chiunque si ritrovi ad aver più di un ruolo contemporaneamente ed è costretto a fare una prova di gruppo per entrambi i suoi ruoli, tira una volta sola ma ottiene Svantaggio.

CAPITANO

Il capitano è la massima autorità a bordo, giuridica e militare.

- **Dirigere la nave in battaglia.** Il capitano ogni turno decide quali azioni la nave deve effettuare in combattimento.
- **Prendere la mira.** Un'arma d'assedio nel raggio di 3m dall'ufficiale guadagna Vantaggio al prossimo tiro effettuato entro la fine del turno.
- **Velocità massima.** Con uno sforzo extra nel dirigere la nave, si aumenta la velocità di questo turno di 1D6*1,5m.
- **Furtività.** In condizioni di poca visibilità - es.: nebbia fitta - il capitano può tentare di guidare la propria nave senza che il nemico se ne accorga. La nave effettua una prova di Destrezza con un bonus uguale alla qualità dell'equipaggio.
- **Disegnare una mappa.** Durante il tempo libero, il capitano può disegnare una mappa dei progressi fatti finora per diminuire la probabilità di perdersi in mare.

PRIMO UFFICIALE

Il braccio destro del capitano, il ponte tra gli ufficiali e la ciurma.

- **Prendere la mira.** Un'arma d'assedio nel raggio di 3m dall'ufficiale guadagna Vantaggio al prossimo tiro effettuato entro la fine del turno.
- **Velocità massima.** Con uno sforzo extra nel dirigere la nave, si aumenta la velocità di questo turno di 1D6*1,5m.
- **Aumentare il morale.** Durante il tempo libero, il Primo Ufficiale può impegnarsi a gestire l'equipaggio per migliorarne le condizioni di vita a bordo. Una volta ogni 24h, se la qualità è di 3 o inferiore, può effettuare una prova di Carisma CD15 per aumentarla di 1.

NOCCHIERE

Il nocchiere è colui che non solo tiene il timone, ma si occupa della rotta e delle carte nautiche.

- **Disegnare una mappa.** Durante il tempo libero, il nocchiere può disegnare una mappa dei progressi fatti finora per diminuire la probabilità di perdersi in mare.
- **Navigare.** Quando il DM lo richiede, il Nocchiere effettua una prova di Saggezza (Sopravvivenza) per evitare di perdersi in mare.

NOSTROMO

Il nostromo è colui che è responsabile della nave, della sua integrità fisica e del vettovagliamento.

- **Prendere la mira.** Un'arma d'assedio nel raggio di 3m dall'ufficiale guadagna Vantaggio al prossimo tiro effettuato entro la fine del turno.
- **Velocità massima.** Con uno sforzo extra nel dirigere la nave, si aumenta la velocità di questo turno di 1D6*1,5m.
- **Riparare.** Al termine della giornata, il nostromo può effettuare una prova di Forza usando gli attrezzi da carpentiere. Se ottiene 15 o più, ogni componente danneggiato guadagna 1D6+punteggio di qualità della ciurma. Qualsiasi componente - eccetto lo scafo - che risale sopra 0 punti ferita, torna operativo.

GUARITORE

Il guaritore è una figura secondaria che si occupa della salute dell'equipaggio.

CUOCO

Il cuoco è colui che mantiene alto il morale cucinando, e contribuisce alla gestione del cibo operata dal Nostromo.

CAPITOLO 4: ALL'AVVENTURA

MUOVERSI A BORDO

Un rapido sguardo a quelli che sono i più comuni tiri di abilità a bordo di una nave quando si tratta di muoversi in circostanze non canoniche.

TIPICHE CD NAVALI

CD	Attività
Destrezza (Acrobazia)	
5	Muoversi a velocità normale sul ponte babelico
10	Stare in piedi o muoversi su un ponte ondeggiante (come in caso di vento forte o virate improvvise)
10	Volteggiare sul cordame per atterrare su un altro punto della stessa nave
13	Volteggiare sul cordame per atterrare su un'altra nave speronata o agganciata
15	Stare in piedi o muoversi su un ponte soggetto a rollio (come in caso di una forte tempesta)
18	Volteggiare sul cordame per atterrare su un'altra nave vicina
20	Stare in piedi o muoversi su una corda o sul pennone
Forza (Atletica)	
5	Scalare catena dell'ancora
5	Scalare il cordame della nave
10	Scalare un albero
15	Scalare orizzontalmente l'antenna o il pennone
20	Scalare lo scafo
Modificatori	
+2	Superficie bagnata
+2	Vento forte
+2	Ponte soggetto a rollio
+5	Ghiaccio o colpo d'onda (20cm o meno)
-2	Usare una mano per reggersi
-5	Usare due mani per reggersi
-10	Usare due mani e una corda per reggersi (non si applica a scalare il cordame)

CIURMA IN COMBATTIMENTO

Quando tutta la ciurma è in combattimento, non c'è bisogno di risolvere tutti gli attacchi singolarmente. Si usano le regole del *Manuale del Dungeon Master* (pp250) sulla risoluzione degli attacchi delle orde.

Incantesimi ad area. Si lancia 1D6 per livello dell'incantesimo e si determina quanti marinai avversari sono stati coinvolti.

URTI DELLA NAVE

Una nave che colpisce un oggetto effettua una prova di Costituzione CD10; se fallisce, subisce danni allo scafo in base alla grandezza dell'oggetto colpito. Se la grandezza dell'oggetto è di una taglia inferiore (o più grande) il

movimento della nave viene arrestato. Una creatura/oggetto speronata dalla nave deve superare una prova di Forza CD 10 + modificatore di Forza della nave, oppure subisce danni pieni in base alla sua grandezza. Se la supera, il danno è dimezzato.

DANNI DA URTO

Grandezza	Danno contundente
Piccola	1D6
Media	1D10
Grande	4D10
Enorme	8D10
Mastodontica	16D10

CALAMITÀ

La maggior parte degli eventi in mare si risolve attraverso un tiro di gruppo. Come descritto nel *Manuale del Giocatore* al capitolo 7, coloro che sono chiamati in causa effettuano la stessa prova contemporaneamente; la ciurma effettua sempre una prova a sé stante utilizzando come modificatore il suo punteggio di Qualità. Se almeno metà del gruppo ha successo, la prova è superata. Altrimenti è fallita.

Successi e Fallimenti Critici. Quando tutti i personaggi superano la prova, si ottiene un Successo Critico. Quando tutti i personaggi falliscono la prova, si ottiene un Fallimento Critico.

ESEMPI TIPICI PER CD

Calamità	10	15	20	25
Tempesta	Mareggiata	Tempesta	Uragano	Uragano distruttivo
Incendio	Contenuto, olio di lanterna	Pericoloso, fuoco da campo	Intenso e in propagazione falò	Critico, barili infiammabili
Nebbia	Leggera	Moderata	Pesante	Molto pesante
Contagio	Ratto a bordo, raffreddore	Ratti o insetti, influenza	Ratti o insetti persistenti, cibo avariato, infezione	Infestazione incontenibile, malattia letale
Rissa	Goliardata	Zuffa o furto	Rissa con diversi feriti	Omicidio

QUALITÀ DELL'EQUIPAGGIO

Un equipaggio infelice, affamato o disperato, raramente segue il proprio capitano.

AMMUTINAMENTO

Se la qualità dell'equipaggio è inferiore a 0, ogni giorno il capitano deve effettuare un tiro di *Carisma* (Persuasione o Intimidazione) modificato dal valore di qualità dell'equipaggio per tenere alto il morale. Se il risultato totale è compreso tra 1 e 9, la qualità scende di un punto. Se il totale è 0 o inferiore, la ciurma si ammutina. Una ciurma ammutinata diventa ostile nei confronti degli ufficiali e può tentare di ucciderli, imprigionarli o buttarli fuori bordo. Al termine di un ammutinamento, il morale dell'equipaggio incrementa di 1D4.

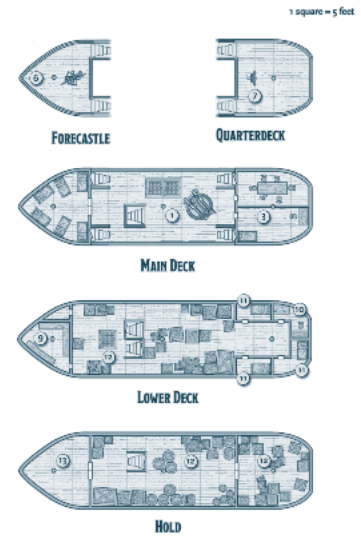
LICENZA A TERRA

Trascorrere troppo tempo in mare logora lo spirito degli uomini. Se la qualità dell'equipaggio è 3 o inferiore, la qualità incrementa di 1 punto per ogni giorno trascorso in porto.

CAPITOLO 5: APPENDICE DELLE NAVI

BRIGANTINO

BRIGANTINO <i>Veicolo Mastodontico (30 mt. by 6 mt.)</i>	Controllo: Timone												
Capacità 30 equipaggio, 20 passeggeri	Classe Armatura 18												
Stiva 100 tons	Punti Ferita 50												
Velocità 8 km/h, 160 km/gg, 24 sqr/gg	Può virare di 90°; se distrutto, non può virare.												
<table border="1"><thead><tr><th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr></thead><tbody><tr><td>20 (+5)</td><td>7 (-2)</td><td>17 (+3)</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr></tbody></table>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	20 (+5)	7 (-2)	17 (+3)	0	0	0	Movimento: Vele
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR								
20 (+5)	7 (-2)	17 (+3)	0	0	0								
Immunità ai Danni veleno, psichico	Classe Armatura 12												
Immunità alle condizioni Immunità dei veicoli	Punti Ferita 100; -5 ft. speed per 25 damage taken												
Azioni	Arma: Ballista												
Ogni turno può scegliere tra 3 azioni; tra 2 se ha equipaggio <20; soltanto 1 se ha equipaggio <10; nessuna se ha equipaggio <3.	Classe Armatura 15												
Attacco con Ballista. Può fare fuoco con la sua ballista (<i>DMG</i> , ch. 8).	Punti Ferita 50												
Attacco con Catapulta. Può fare fuoco con la sua catapulta (<i>DMG</i> , ch. 8).	<i>Attacco a distanza</i> : +6, gittata 36/144 mt., un bersaglio. <i>Danno</i> : 16 (3d10) danno perforante.												
Movimento. La nave può usare il timone per muoversi con le vele.	Arma: Catapulta												
Scafo	Classe Armatura 15												
Classe Armatura 15	Punti Ferita 100												
Punti Ferita 300 (durezza 15)	<i>Attacco a distanza</i> : +5, gittata 60/240 mt. (non può colpire bersagli entro 18 mt.), un bersaglio. <i>Danno</i> : 27 (5d10) danno perforante.												



DESCRIZIONE

Il brigantino è la nave più comune, versatile ed equilibrata. Non è raro trovarne di diverse configurazioni in base a ciò per il quale sono stati designati. Si trovano spesso in mano ad esploratori, piccoli mercanti, nobiluomini in viaggio e perfino piccoli pirati.

Soffitti. I soffitti nel ponte inferiore, stiva, e alloggi sono alti 1,75m con corridoi alti 1,65m.

Porte. Le porte della nave sono fatte di legno e hanno una CA di 15 e 18 punti ferita con immunità a danni da veleno e psichici. Una serratura può essere aperta con una prova di Destrezza CD15 usando strumenti da scassinatore oppure una prova di Forza (Atletica) CD20.

Bauli. I bauli sulla nave sono fatti di ferro e hanno CA 19, 18 punti ferita e immunità a danni da veleno e psichici.

Luci. Le lanterne appese generano luce su tutta la nave.

Cordame. Il cordame sulla nave può essere scalato senza alcuna prova.

Vele. La nave ha tre alberi alti 24 mt.

FREGATA

FREGATA

Veicolo Mastodontico (30 mt. by 6 mt.)

Capacità 40 equipaggio, 60 passeggeri

Stiva 200 tons

Velocità 6,4 km/h, 128 km/gg, 16 sqr/gg

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	4 (-3)	20 (+5)	0	0	0

Immunità ai danni veleno, psichico

Immunità alle condizioni Immunità dei veicoli

Azioni

Ogni turno può scegliere tra 3 azioni. Tra 2 se ha equipaggio <20; soltanto 1 se ha equipaggio <10; Nessuna se ha equipaggio <3.

Attacco con ballista. Può attaccare con le sue ballista (*DMG*, ch. 8).

Attacco con catapulta. Può attaccare con le sue catapulte (*DMG*, ch. 8).

Movimento. Può usare il timone per muoversi con le vele o con i remi.

Scafo

Classe Armatura 15

Punti Ferita 500 (durezza 20)

Controllo: Timone

Classe Armatura 18

Punti Ferita 50

Può virare di 90°; se distrutto, non può virare.

Movimento: Remi

Classe Armatura 12

Punti Ferita 100; -1,5m. ogni 25 danni

Speed (water) 20 ft. (requires at least 20 crew)

Movimento: Vele

Classe Armatura 12

Punti Ferita 100; -3 mt. di velocità ogni 25 pf persi

Velocità (acqua) 10,5 mt.; 4,5 mt. controvento; 15 mt. a favore di vento

Arma: Ballista (2)

Classe Armatura 15

Punti Ferita 50 ognuna

Attacco a distanza: +6, gittata 36/144 mt., un bersaglio. *Danno:* 16 (3d10) danno perforante.

Arma: Catapulta (2)

Classe Armatura 15

Punti Ferita 100 ognuno

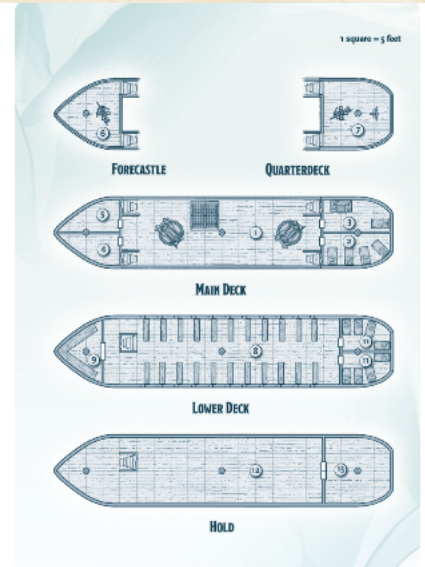
Attacco a distanza: +5, gittata 60/240 mt. (non può colpire entro 18 mt.), un bersaglio. *Danno:* 27 (5d10) danno contundente.

Arma: Ariete navale

Classe Armatura 20

Punti Ferita 100 (durezza 10)

Quando è la nave ad urtare un altro oggetto, ottiene vantaggio ai tiri salvezza sugli urti e il danno che dovrebbe subire la nave è applicato all'ariete.



DESCRIZIONE

Le fregate sono più lente dei brigantini e possiedono maggiore resistenza e potenza di fuoco. Vengono principalmente utilizzate come forza militare di pattuglia, anche se alcune di queste, cadute in mano a pirati e malintenzionati, finiscono col diventare il terrore di mari.

GALEA

GALEA

Veicolo Mastodontico (39 mt. by 6 mt.)

Capacità 80 equipaggio, 40 passeggeri

Stiva 150 tons

Velocità 6,4 km/h, 128 km/gg, 16 sqr/gg

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	4 (-3)	20 (+5)	0	0	0

Immunità ai danni veleno, psichico

Immunità alle condizioni Immunità dei veicoli

Azioni

Ogni turno può scegliere tra 3 azioni. Può sceglierne 2 se ha equipaggio <40; soltanto 1 se ha equipaggio <20; nessuna se ha equipaggio <3.

Attacco con Ballista. Può fare fuoco con le sue ballista (DMG, ch. 8).

Attacco con Catapulte. Può fare fuoco con le sue catapulte (DMG, ch. 8).

Movimento. La nave può usare il timone per muoversi usando le vele o i remi. Come parte del movimento può usare l'ariete.

Scafo

Classe Armatura 15

Punti Ferita 500 (durezza 20)

Controllo: Timone

Classe Armatura 16

Punti Ferita 50

Può virare di 90°. Se distrutto, non può virare.

Movimento: Remi

Classe Armatura 12

Punti Ferita 100; -1,5 mt. velocità ogni 25 danni subiti

Velocità (acqua) 9 mt. (richiede almeno 40 equipaggio)

Movimento: Vele

Classe Armatura 12

Punti Ferita 100; -3 mt. velocità ogni 25 danni subiti

Velocità (acqua) 10,5 mt.; 4,5 mt. controvento; 15 mt. a favore di vento

Arma: Ballista (4)

Classe Armatura 15

Punti Ferita 50 ognuna

Attacco a distanza: +6, gittata 36/144 mt., un bersaglio. **Danno:** 16 (3d10) danno perforante.

Arma: Catapulta (2)

Classe Armatura 15

Punti Ferita 100 ognuna

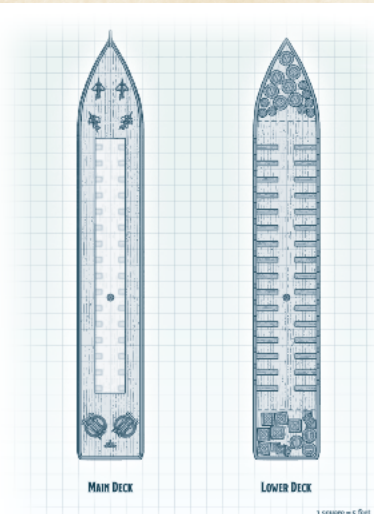
Attacco a distanza +5, gittata 60/240 mt. (non può colpire bersagli entro 18m), un bersaglio. **Danno:** 27 (5d10) danno contundente.

Arma: Ariete Navale

Classe Armatura 20

Punti Ferita 100 (durezza 10)

Quando è la nave ad urtare un altro oggetto, ottiene vantaggio ai tiri salvezza sugli urti e il danno che dovrebbe subire la nave è applicato all'ariete.



DESCRIZIONE

La Galea è una vera e propria base mobile, capace di ospitare un elevato numero di persone e dotata di abbastanza spazio sul ponte per numerose macchine da guerra. Navi del genere vengono utilizzate principalmente per attacchi dal mare a cittadelle fortificate. Anche se difficili da manovrare, in quanto a potenza di fuoco sono le sovrane incontrastate dei mari.

DRAKKAR

DRAKKAR

Veicolo Mastodontico (21 mt. by 6 mt.)

Capacità 40 equipaggio, 100 passeggeri

Stiva 10 tons

Velocità 8 km/h, 160 km/gg, 24 sqr/gg

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	6 (-2)	17 (+3)	0	0	0

Immunità ai danni veleno, psichico

Immunità alle condizioni Immunità dei veicoli

Azioni

Nel suo turno, la nave può effettuare un'azione se ha almeno un membro dell'equipaggio.

Movimento. La nave può muoversi usando il timone con le vele o con i remi.

Scafo

Classe Armatura 15

Punti Ferita 300 (durezza 15)

Controllo: Timone

Classe Armatura 16

Punti Ferita 50

Può virare di 90°; se distrutto, non può virare.

Movimento: Remi

Classe Armatura 12

Punti Ferita 100; -1,5 mt. velocità ogni 25 danni subiti

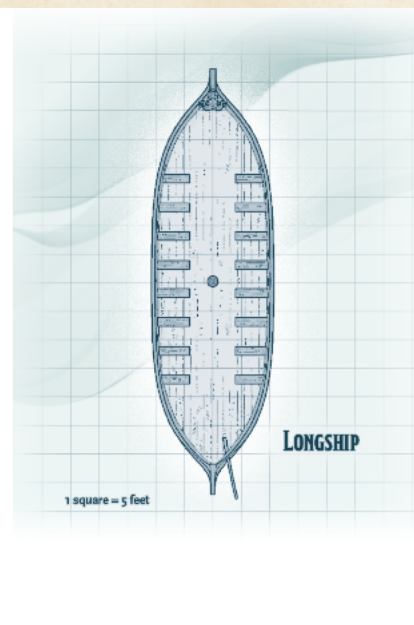
Velocità (acqua) 6 mt. (richiede almeno 20 equipaggio)

Movimento: Vele

Classe Armatura 12

Punti Ferita 100; -3 mt. velocità ogni 25 danno subito

Velocità (acqua) 13,5 mt.; 4,5 mt. controvento; 18 mt. a favore di vento



DESCRIZIONE

Le Drakkar sono navi che dipendono fortemente dall'equipaggio di rematori; sono solitamente utilizzate per trasportare truppe via mare. La forma della nave permette il rapido imbarco e sbarco di truppe, rendendola perfetta per attacchi a sorpresa.

SLOOP

SLOOP

Veicolo Mastodontico (18 mt. by 6 mt.)

Capacità 3 equipaggio, 4 passeggeri

Stiva 0.5 tons

Velocità 4,8 km/h, 96 km/gg, 12 sqr/gg

FOR	DES	COS	INT	SAG	CHA
16 (+3)	7 (-2)	13 (+1)	0	0	0

Immunità ai Danni veleno, psichico

Immunità alle condizioni Immunità dei veicoli

Azioni

Nel suo turno la nave può effettuare 2 azioni.

Soltanto 1 se ha equipaggio =1; nessuna se non ha nessun membro di equipaggio.

Attacco con Ballista. La nave può attaccare con la ballista. (DMG, ch. 8).

Movimento. La nave può usare il timone per muoversi con le vele o i remi.

Scafo

Classe Armatura 15

Punti Ferita 100 (durezza 10)

Controllo: Timone

Classe Armatura 12

Punti Ferita 50

Può virare di 90°; se distrutto, non può virare.

Movimento: Remi

Classe Armatura 12

Punti Ferita 100; -1,5 mt. velocità per ogni 20 danni subiti

Velocità (acqua) 20 ft.

Movimento: Vele

Classe Armatura 12

Punti Ferita 50; -1,5 mt. velocità per ogni 20 danni subiti

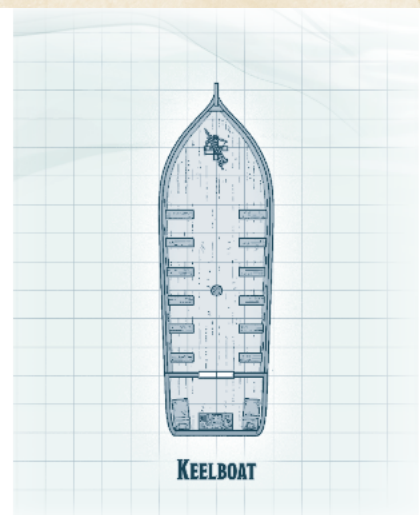
Velocità (acqua) 7,5 mt.; 4,5 mt. controvento; 10,5 mt. a favore di vento

Arma: Ballista

Classe Armatura 15

Punti Ferita 50

Attacco a distanza: +6, gittata 36/144 ft., un bersaglio. **Danno:** 16 (3d10) danno perforante.



DESCRIZIONE

Gli Sloop sono piccole navi che possono essere manovrate anche da una singola persona. Solitamente vengono impiegate per crociere di piacere poiché possono trasportare poche persone ma sono altrettanto economiche da mantenere e gestire rispetto ai vascelli più grandi.

BARCA A REMI

BARCA A REMI

Veicolo Grande (3 mt. by 1,5 mt.)

Capacità 2 equipaggio, 2 passeggeri

Stiva 0.2 tons

Velocità 4,8 km/h, 96 km/gg, 12 sqr/gg

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	0	0	0

Immunità ai danni veleno, psichico

Immunità alle condizioni Immunità dei veicoli

Azioni

Nel suo turno la nave può effettuare una sola azione. Non può effettuare azioni se non ha equipaggio.

Movimento. La nave può muoversi usando i remi.

Scafo

Classe Armatura 11

Punti Ferita 50

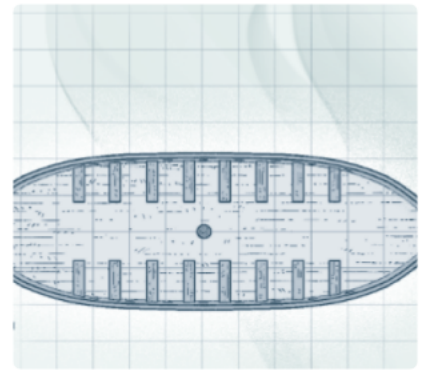
Controllo e Movimento: Remi

Classe Armatura 12

Punti Ferita 25

Velocità (acqua) 4,5 mt

Finché ha i remi può muoversi ed effettuare una virata di 90 gradi.



DESCRIZIONE

Una semplice barca capace di portare le persone a riva dalle navi più grandi, o per navigare fiumi e laghi. Pesa 45kg e può essere facilmente trasportata.

POTENZIAMENTI

In presenza di un Mastro Carpentiere e di un porto adeguatamente preparato è possibile modificare la configurazione dei vascelli per potenziarne alcuni aspetti, magicamente e non. Alcuni - i più comuni - sono elencati di seguito.

Ogni potenziamento costa **15'000mo** e impiega **1D4** settimane per essere completato. Durante l'ammodernamento la nave deve rimanere in porto, e se salpa i lavori dovranno ricominciare da capo; non ci sarà tuttavia bisogno di pagare nuovamente il costo quando i lavori riprenderanno.

SCAFO

Una nave può possedere un solo potenziamento per questa categoria.

SCAFO TURBOLENTO

Una tempesta infuria su queste catene incise da rune; sono spesso usate da pirati e saccheggiatori che operano sotto la benedizione degli dei delle tempeste. Coprendo lo scafo con queste catene, le acque attorno allo scafo sono in balia costante di venti burrascosi. L'acqua entro 63 metri dalla nave è considerata *terreno difficoltoso* per tutto tranne che per la nave stessa.

SCAFO RINFORZATO

Un mastro carpentiere può usare materiali di qualità superiore e progetti avanzati per costruire uno scafo più resiliente. Questo rinforzo duplica il massimo dei punti ferita dello scafo.

MOVIMENTO

Una nave può possedere un solo potenziamento per questa categoria. Ognuno si applica ad un singolo tipo di movimento.

VELE A FAVORE

Queste vele ondegianti sono tessute da materiali nubiformi presi dal Piano Elementale dell'Aria. Il vento fischia e ulula attorno ad esse, permettendo ad una nave di muoversi con una velocità di 18 mt indipendentemente dall'intensità e direzione del vento.

VELE RIBELLI

Queste vele sono tessute con un'intelaiatura di mithral incantata con magia di abiurazione. Quando le vele sono sciolte, gli attacchi a distanza contro la nave e tutti coloro che sono a bordo hanno svantaggio, come risultato dell'aura di protezione delle vele. Il malus non si applica se il nemico è già a bordo della nave.

ARMAMENTI

Ogni arma d'assedio a bordo può essere incantata separatamente con uno soltanto tra i potenziamenti disponibili; l'unica eccezione è *Artiglieria Arcana*, che può essere aggiunta anche in presenza di un altro potenziamento.

ARTIGLIERIA ARCANA

Usando metodi simili a quelli utilizzati per creare armi magiche, è possibile incantare armi d'assedio. Queste ricevono un bonus di +2 al TxC e danni, e contano come magiche.

BORDATA DETONANTE

Potenziata dalla magia di abiurazione, gli attacchi di quest'arma detonano con un suono rauco capace di distrarre e confondere momentaneamente l'equipaggio avversario. Quando lo scafo nemico viene colpito, la velocità del veicolo diminuisce di 1D6 mt fino all'inizio del prossimo turno dell'attaccante.

BORDATA ESPLOSIVA

Potenziata con la magia di evocazione, gli attacchi di quest'arma sono carichi di energia instabile che esplode in una potente conflagrazione. Quando quest'arma colpisce, infligge 2D6 extra danni da fuoco.

POLENA

Mentre solitamente le polene sono soltanto decorative, è possibile incantarle per ottenere effetti straordinari. Una nave può ricevere un solo potenziamento di questo tipo.

POLENA GUARDIANA

Questa polena raffigura un cavaliere armato. Come azione la nave può attivare questo oggetto, animando la polena come golem di ferro. Il golem agisce durante il turno della nave quando il capitano usa una delle azioni della nave stessa. Il golem rimane animato per un minuto, al termine del quale si teleporta nella sua posizione originale di polena. Una volta attivato, la nave non può usare questo potere per le successive 24 ore.

POLENA DI DRAGO ROSSO

Questa polena raffigura un drago rosso pronto a colpire, con la bocca aperta. Come azione, la nave può attivare questo oggetto per creare un cono di fiamme di 18m originato dalla polena. Ogni creatura e oggetto nel raggio del cono deve effettuare una tiro salvezza su Destrezza CD 12 o prendere 21 (6D6) danni, o la metà a TS riuscito. Una volta usato questo potere, non può essere nuovamente attivato per un minuto.

VARIE

I potenziamenti in questa categoria non si applicano a un elemento specifico della nave, e perciò possono in teoria essere acquisiti contemporaneamente. Una nave non può tuttavia beneficiare di più potenziamenti dello stesso tipo.

CAPITOLO 6: APPENDICE INFORMATIVA

RUOLI A BORDO DI UNA NAVE

Che sia un mozzo o un capitano, chiunque si trovi a bordo di una nave difficilmente passa il suo tempo a girarsi i pollici; ognuno possiede mansioni più o meno definite dal ruolo che occupa. Ai fini di non appesantire il gioco, soltanto i ruoli indicati nel capitolo "**Vita a Bordo**" sono funzionali per le meccaniche di gioco, ma per spirito di interpretazione, vi lascio qui di seguito una lista più esaustiva di tutti i titoli possibili della quale potreste fregiarvi, a mero scopo interpretativo.

TITOLI NAVALI - PARTE 1

Nome	Descrizione
Capitano	Il ruolo indispensabile per ogni nave, il grado più alto della gerarchia. Un capitano è in genere un esperto marinaio, da cui dipende la nave intera.
Primo Ufficiale	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.
Secondo Ufficiale	Terzo in ordine di importanza, ottiene il comando della nave quando né il capitano né il primo ufficiale sono presenti.
Capoguerra	L'ufficiale militare 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. Gode del rispetto dei suoi sottoposti.
Nostromo	Il nostromo gestisce le scorte e si assicura che a bordo ci sia sempre tutto il necessario, che le assi siano pulite e che la nave sia sempre in condizioni di salpare. Conosce meglio di chiunque altro il vascello sul quale si trova.

TITOLI NAVALI - PARTE 2

Nome	Descrizione
Mozzo	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. È possibile trovarne praticamente in ogni porto, e alcuni tra loro possiedono doti nascoste che potrebbero tornare utili nel momento del bisogno.
Nocchiere	Il nocchiere 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. In secondo luogo, è lui che timona la nave, anche se in casi di emergenza questo onere è lasciato al capitano.
Arcanista	Il responsabile della magia di bordo; si occupa delle questioni arcane e spesso le sue invocazioni sono richieste in battaglia. Il Codice Marino di Capo Ventura sostiene che se il Secondo Ufficiale viene meno, allora è l'arcanista a doverne fare le veci.
Geniere	Se la nave ha a bordo una o più macchine d'assedio, avrà bisogno di un artigiere per occuparsene.
Carpentiere	Un carpentiere può riparare una sezione di una nave danneggiata.
Prelato	Il prelato 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.
Cuoco	Il cuoco è un ruolo che non riguarda soltanto la cucina in sé, ma anche la gestione delle scorte a bordo.

TITOLI NAVALI - PARTE 3

Nome	Descrizione
Guaritore	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.
Tesoriere	I mercanti vedono talvolta nelle spedizioni opportunità per fare soldi. Il tesoriere è un personaggio avvezzo al commercio e dalla parlantina sciolta, che intercede quando si tratta di vendere e acquistare, e partecipa insieme al capitano alla gestione della tesoreria.
Vedetta	In genere è un ruolo affidato ad uno dei mozzi più solitari, altre volte usata addirittura come punizione. Per questo ruolo bastano un paio d'occhi buoni, una buona dose d'insonnia e qualcosa da leggere per trascorrere il tempo.
Armatore	Se il capitano comanda la nave, l'armatore ne è il proprietario. Difficile vederne uno a bordo visto che questi uomini sono spesso imprenditori, mercanti o soldati di terra, sono temuti più di ogni altro poiché dalla generosità delle loro tasche dipende il posto a bordo di ogni altro membro.

RIFERIMENTI

Vi lascio alcune pagine utili per trovare subito ciò che vi serve qualora lo cercaste.

- **Combattimento navale.** Ghosts of Saltmarsh, pp.198
- **Statistiche complete delle navi.** Ghosts of Saltmarsh, pp.186-194
- **Armi d'assedio.** DMG, capitolo 8
- **Profondità marine.** Ghosts of Saltmarsh, pp.203-204
- **Maelstroms.** Ghosts of Saltmarsh, pp.206