

Gestione della Nave

Piccola guida sulle possibilità che avranno a disposizione i giocatori come elementi tecnici e di gioco. È necessario sottolineare che questo documento rappresenta delle linee guida che possono essere sottoposte a cambiamenti derivanti da proposte dei giocatori o dal loro stile di gioco.

Il Nome della Nave

Sembrerà scontato ma trovare il nome della propria nave è un ottimo modo per far capire a tutti che cosa aspettarsi quando la avvisteranno. È consigliato quindi scegliere un nome che rappresenti al meglio le dimensioni del vascello, il suo scopo e lo spirito del suo equipaggio.

Muoversi in Mare Aperto

Il movimento che può compiere un'imbarcazione è dato dalla somma delle sue vele (tre quadretti per ogni vela) e il modificatore di **Intelligenza** del **Nostromo**.

I Ruoli in una Nave

A prescindere dalle dimensioni dell'imbarcazione è necessario che vengano definiti dei **ruoli** in modo che ogni giocatore sappia che cosa svolgere nelle fasi di gioco mentre naviga. Questi ruoli rappresentano indicazioni generali di quello che il personaggio svolge nei periodi di transizione e nelle fasi di gioco più concitate ma non escludono l'esecuzione di determinati assegnamenti anche ad altri personaggi.

Ruoli Maggiori

Capitano

Si occupa di tracciare la rotta e coordinare l'equipaggio in modo che possa funzionare in modo equilibrato ed efficace. È necessario specificare che non ha potere decisionale sull'amministrazione dei singoli membri.

Il Capitano utilizza il suo **Carisma** per applicare le sue decisioni alla ciurma e determinare il grado di successo e motivazione nella loro esecuzione. Un grado di successo alto semplificherà il **grado di sfida** nelle prove per i personaggi giocanti, mentre determinerà l'effetto dei compiti svolti dai personaggi non giocanti.

Navigatore

Dirige la nave in modo che segua la rotta tracciata e gestisce le manovre in combattimento. Applica la sua **Saggezza** per trovare elementi durante la navigazione e la somma al personaggio che occupa la sentinella.

Quartiermastro

Gestisce le scorte di rifornimenti ed armamenti della nave. Grazie a lui tutta la ciurma può avere un pasto in linea con le sue aspettative e armi e attrezzature per sfidare i pericoli della navigazione. Durante i combattimenti applica la sua **Destrezza** nelle abilità balistiche.

Nostromo

Il responsabile della parte superiore della nave, quanto cordame, ancore e vele. Si occupa di determinare le condizioni di funzionalità del ponte delle nave e che questa sia pronta alla navigazione. Applica la sua **Intelligenza** alle prove di gestione del vento e nell'affrontare il mare durante la navigazione.

Maestro d'Armi

Si occupa della sicurezza della nave. Si assicura che tutti eseguano i compiti che sono stati loro assegnati, eventualmente decide il grado di punizione dei trasgressori. Durante gli scontri coordina le fasi di combattimento in corpo a corpo e di arrembaggio applicando la sua **Forza**.

Carpentiere/Medico di Bordo

Dato che ricopre il ruolo di esperto nell'utilizzo di strumenti per lavorare il legno, i tipi di operazioni che possono essere effettuate sul legname possono essere applicate anche sulle ossa degli sventurati pazienti. Si occupa della realizzazione di attrezzature, riparazioni e supporto alla ciurma applicando la sua **Costituzione**.

Ruoli Minori

Mozzo

Serve il Capitano e gli altri ufficiali, assiste ogni membro della ciurma svolgendo varie commissioni. Per questo, è a conoscenza di quasi tutte le mansioni che svolgono a bordo di una nave.

Cuoco

Il Quartiermastro distribuisce le razioni che il Cuoco prepara con tanta cura ed amore. Avere un buon Cuoco è fondamentale per tenere alto il morale della ciurma e non rischiare di mangiare cibo rancido.

Attrezzatore

Si muovono tra le vele e gli alberi per consentire dispiegamento e manovre. In combattimento, durante la fase di arrembaggio, attirano i vascelli nemici.

Sentinella

Si arrampica fino alla cima dell'albero maestro per disporsi nella sentinella. Grazie alla sua vista ed al suo intuito è in grado di sporgere obiettivi e nemici.

Redazzatore

Un marinaio che semplicemente pulisce i ponti che la redazza. Una mansione quasi dispreziata data ai membri più giovani o privi di esperienza.

Tipi di Ciurma

Non tutti i marinai hanno la stessa personalità, alcuni sono in grado di adattarsi nel contesto in cui prestano servizio, altri pretendono di trovare un ambiente che rifletta le loro aspettative e passioni.

Allineamento della Nave

La media dell'allineamento dei personaggi che sono assegnati nei **Ruoli Maggiori** determina l'Allineamento della Nave.

Marinaio Buono

Il marinaio con allineamento Buono predilige attività di commercio, aiuto agli innocenti sotto attacco e al comando severo ma onorevole e giusto.

Marinaio Malvagio

Il Marinaio con allineamento Malvagio predilige attività di saccheggio, attacco dei convogli indifesi e comando spregevole e terrificante.

Vita da Marinaio

I marinai che possiedono un allineamento in contrasto con l'**Allineamento della Nave** richiederanno un maggior convincimento per eseguire gli ordini ed i compiti assegnati. Informazioni e abilità dei singoli marinai verranno fornite nel mentre del loro possibile reclutamento.

Regole di Combattimento

Iniziativa

L'iniziativa della nave è data dalla somma delle iniziative dell'equipaggio nei **Ruoli Maggiori**.

Fare Fuoco

Se dotata di armi a distanza, da fuoco o meno, come cannoni o arpioni è possibile utilizzarle per attaccare dal lato prescelto. Il Tiro per Colpire viene eseguito sfruttando la **Destrezza** del **Quartiermastro**.

Movimento

Il movimento di una nave in combattimento è **dimezzato** rispetto ad un movimento in mare aperto.

Abbordaggio e Arrembaggio

Se due navi arrivano a scontrare i propri bordi laterali o frontali, dopo aver calcolato eventuali danni del colpo, si verifica la fase di abbordaggio. La ciurma, tramite arpioni e rampini sarà in grado di collegare le due navi. Una volta collegate le navi si verificherà la fase di arrembaggio guidata dal **Maestro d'Armi**, il successo della traversata dipenderà dalla sua **Forza**. Un netto successo, o un netto fallimento, imporranno round di sorpresa per uno dei due equipaggi. Una volta sulle navi, i turni di combattimento si svolgeranno in maniera normale.