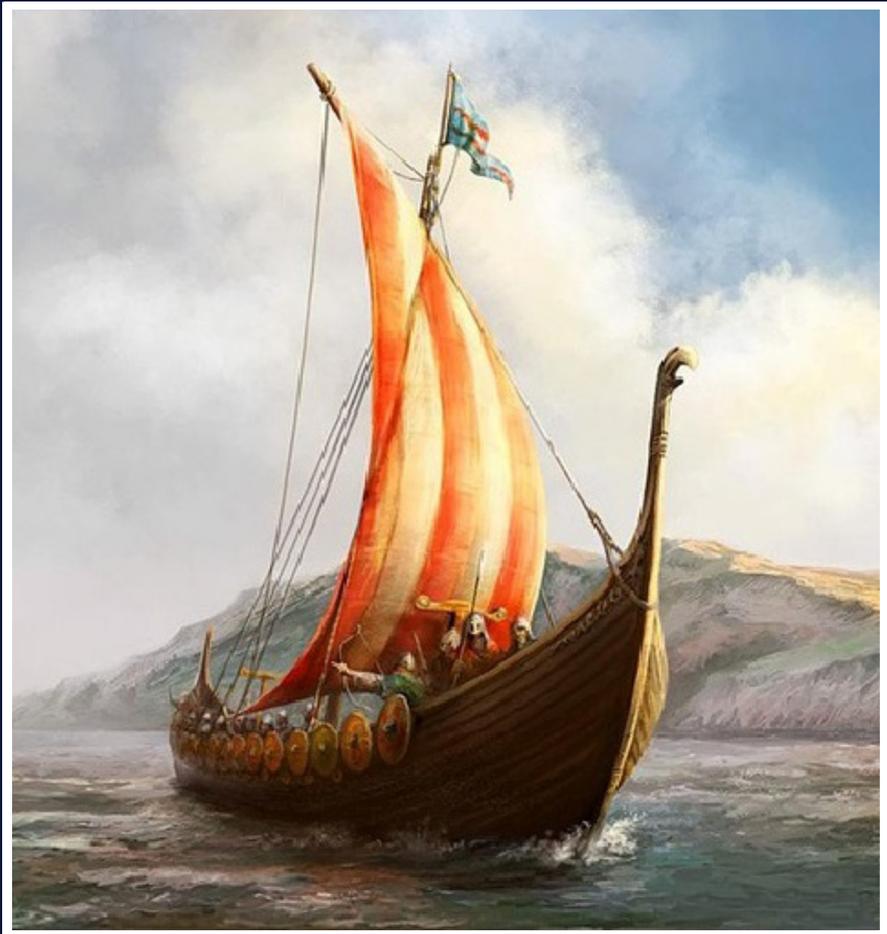




Guia de Regras Opcionais

Manual do Navegador



Luís Paulo B. Lopes

Manual do Navegador

Guia de Regras Opcionais

O que esperar deste suplemento?

“Foi tomado por um medo intenso conforme navegava em direção àquele navio mercante à deriva. Percebeu as velas rasgadas enquanto ouvia o ranger da madeira. O cheiro de morte impregnou suas narinas e um estranho calafrio subiu sua espinha. Um tripulante em estado de putrefação se levanta e o observa. Não foi uma boa ideia se aproximar tanto...”

Gostaria de agradecer ao Bruno Sakai e a toda a equipe Homeless Dragon por se disponibilizarem a editar esse material. Não fossem vocês, esse suplemento nunca seria publicado.

Aventuras no mar trazem possibilidades ilimitadas. Para podermos nos aventurar em águas desconhecidas é bom que tenhamos alguns dados fundamentais para criarmos um ambiente realista. Se você gosta de campanhas com piratas, bestas marinhas, navios envoltos em mistério, ilhas distantes, guerras navais e tudo aquilo que envolve a navegação; este é o suplemento que vai facilitar a sua vida!

Nestas páginas você encontrará informações básicas para a utilização de embarcações em sua campanha. Descrições de embarcações medievais e renascentistas, informações sobre tripulação, velocidade e deslocamento, capacidade de carga, custos, armas de artilharia, itens, equipamentos e muito mais...

Erga as âncoras e navegue rumo ao desconhecido!

Luís Paulo B. Lopes

Autor

Luís Paulo B. Lopes

Diagramação

Equipe Homeless Dragon

Maio/2013

Distribuído sob a licença

Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Índice

Introdução	3
Descrição das Embarcações	4
Navegando.....	19
Equipamentos e Serviços.....	28
Armamentos.....	29

Manual do Navegador

Capítulo 1

Descrição das Embarcações

Há vários tipos de embarcações que podem ser utilizadas para diferentes finalidades. As embarcações descritas neste suplemento são modelos gerais que se aproximam ao máximo de embarcações reais que existiram no passado. É importante notar que cada embarcação aqui descrita pode sofrer alterações. Por exemplo, o dracar descrito neste capítulo necessita de 32 remadores; mas há dracares muito menores, com 8 ou 10 remadores. Na época da renascença, um galeão era um tipo de embarcação com uma infinidade de variações. Cabe ao mestre fazer quaisquer adaptações que julgue necessárias.

Neste capítulo você encontrará dois tipos de embarcações: medievais e renascentistas. As embarcações medievais são mais adequadas para campanhas clássicas de fantasia. Mas pode ser que você queira utilizar caravelas, naus e galeões em sua campanha; embarcações típicas do período do renascimento. Esses dois tipos de embarcações envolvem diferentes graus de desenvolvimento tecnológico; e é importante ter isso em mente quando utiliza-las.

1.1 Embarcações em campanha

A navegação é um dos mais importantes meios de difusão cultural, comércio e de poderio bélico de um reino ou império. O domínio dos mares e rios é necessário para que uma civilização prospere e seja capaz de se defender de invasores ou de outras ameaças. Os navios possuem, portanto, importante papel em qualquer cenário de fantasia medieval; e oferecem novas e excitantes fontes de aventuras e descobertas.

Uma simples viagem naval para alguma região qualquer pode se tornar uma aventura cheia de perigos. Tempestades, seres marinhos inteligentes ou bestas gigantescas, navios piratas ou com tripulação de mortos-vivos, exércitos inimigos; tudo isso pode cruzar o caminho das embarcações dos aventureiros. De um modo geral, o mar é rodeado de mistérios, representa o desconhecido, os limites da civilização. O comércio naval depende de rotas conhecidas, e somente aventureiros destemidos têm coragem suficiente para desbravar mares nunca



navegados. A exploração de áreas desconhecidas pode levar os aventureiros a conhecerem culturas exóticas, com estranhos costumes e rituais; assim como perigosas criaturas nunca antes vistas. Ilhas longínquas desconhecidas, com ruínas de antigas civilizações, envolvem os aventureiros em um ambiente de mistério e levanta a questão do motivo da morte de todos que viveram ali no passado.

Guerras entre reinos poderosos podem envolver grande número de embarcações militares. Os aventureiros podem estar no convés de um trirreme

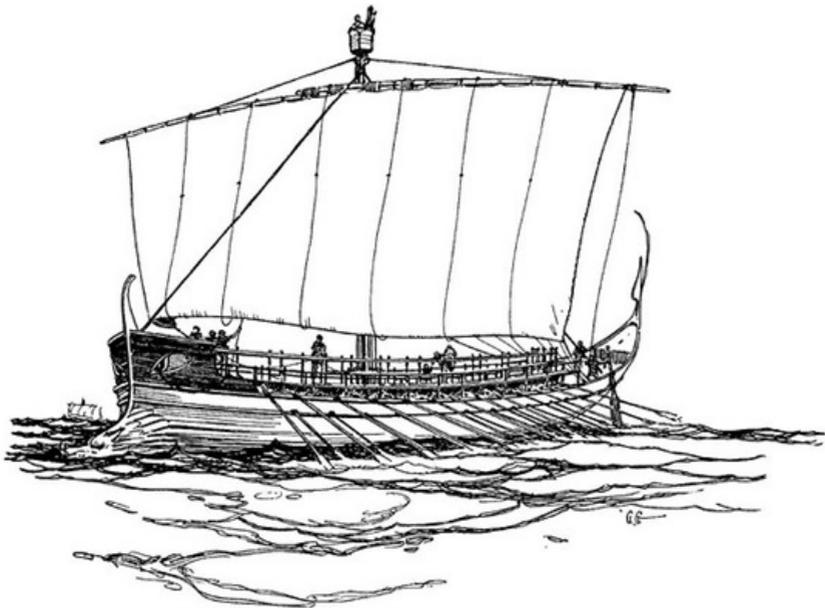
atirando flechas contra outras embarcações; manejando uma balestra; ou embarcados em pequenas canoas para penetrar silenciosamente nas linhas inimigas e assassinar o capitão de um de seus navios. Muitos comerciantes pagam bem por aventureiros que os protejam de piratas quando levam carregamentos valiosos. Aventureiros disfarçados de comerciantes podem ser contratados por grandes guildas mercantes para derrotar grupos de piratas que atacam navios em uma rota de comércio importante. A imaginação é o limite para quem atravessa a fronteira da terra firme!

Manual do Navegador

1.2 Embarcações Medievais

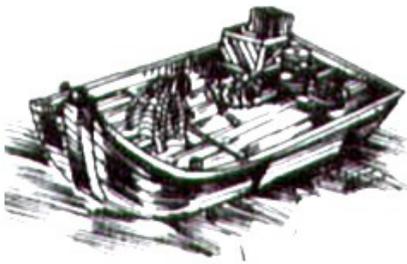
As embarcações medievais caracterizam-se pela utilização de remos como principal força propulsora. As velas destas embarcações não são capazes de imbuir grande impulsão e os remos são extremamente importantes para dar velocidade. Embarcações mais esguias e leves são capazes de aproveitar melhor a força dos remos para ganhar velocidade, mas perdem em estabilidade e limitam-se a navegar em águas mais calmas. Enquanto que embarcações mais pesadas são mais estáveis, podendo navegar em

mar aberto e resistir a tempestades, mas precisam de um maior número de remadores para que atinjam boas velocidades. A maioria das grandes embarcações medievais são do tipo galé, isto é, longas, esguias e navegam utilizando tanto velas quanto remos. De um modo geral, estas embarcações não são capazes de realizar grandes viagens oceânicas, seja pela pouca estabilidade, resistência ou capacidade limitada para transporte de suprimentos para a tripulação. Algumas embarcações como o dracar ou o penteconter são restritas a navegação



de cabotagem, isto é, sem perder a costa de vista; outras como o trirreme ou a galé real têm autonomia para navegar em mar aberto e realizar longas viagens, mas não são capazes de se igualar às embarcações renascentistas.

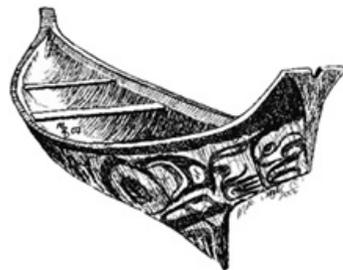
Barçaça: É uma embarcação de construção simples com 10 metros de comprimento por 4,5 metros de largura. Destinada exclusivamente para navegação em águas fluviais calmas. Não possui velas, e deve ser posta em movimento apenas com auxílio de varas ou remos. Normalmente é utilizada para transportar cargas ou pessoas de uma margem do rio a outra.



Barco de pesca: É uma embarcação com 9 metros de comprimento por 3 metros de largura, com um único mastro que ergue duas velas triangulares. Pode navegar em regiões costeiras ou em águas fluviais. É uma das embarcações mais comuns nos arredores de áreas civilizadas. Não é incomum que este tipo de embarcação transporte pequenas quantidades de carga ou pessoas entre localidades próximas.



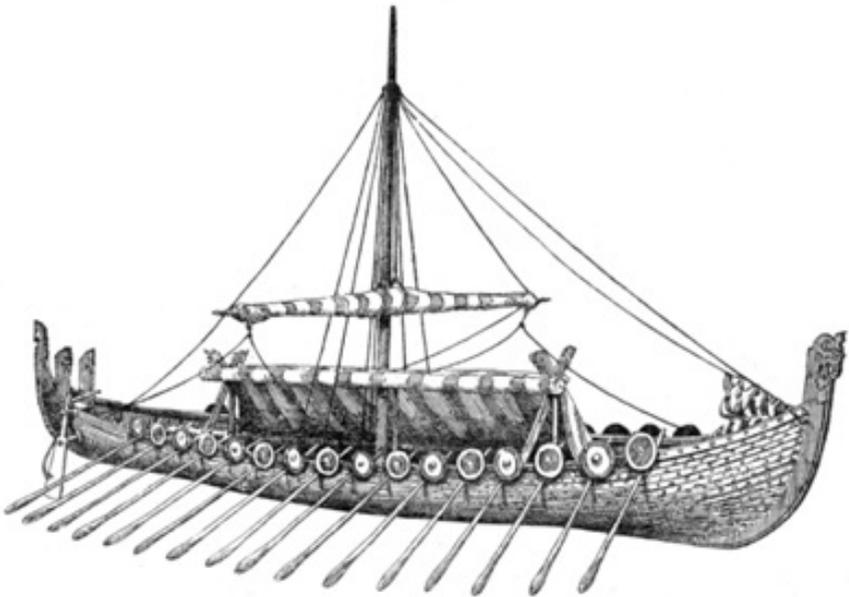
Canoa: Algumas canoas são feitas com um único tronco entalhado e outras são feitas com ripas de madeiras. Em geral medem 3 metros de comprimento por 1,5 metros de largura. A canoa é uma embarcação com pouca estabilidade. Por isso deve navegar em águas calmas, como rios ou baías.



Manual do Navegador

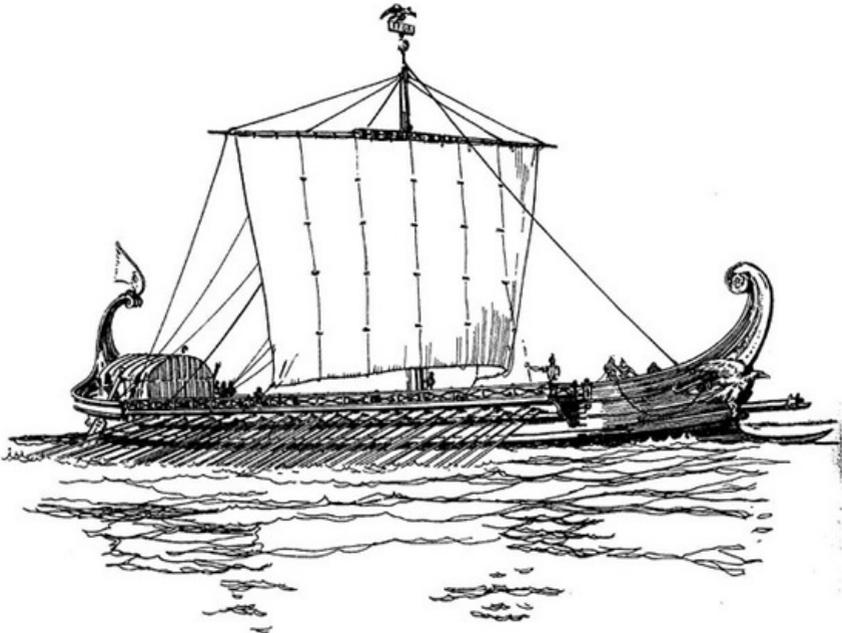
Dracar: É uma embarcação longa, com 18 metros de comprimento por 4,5 metros de largura. Possui um único mastro que ergue uma vela quadrada e um conjunto de 16 remos em cada lado do casco. Cada remo é puxado por um único remador. Por ser uma embarcação longa, esguia e com baixo calado, tem pouca estabilidade e não deve navegar em águas muito turbulentas sob o risco de capotar. O dracar pode ser utilizado para exploração de territórios desconhecidos, para o transporte de carga (embora não tenha espaço para levar cargas muito volumosas) ou para o combate naval. Em dracares utilizados em batalha, os tripulantes são também os soldados, já que a embarcação só tem espaço para sete pessoas além da tripulação. O espaço reduzido faz

com que o dracar não possa navegar por grandes distâncias longe da costa, já que necessita se reabastecer continuamente com suprimentos para a tripulação; pelo mesmo motivo não há espaço apropriado para que os tripulantes possam dormir. Na maioria dos casos a tripulação acampa em terra firme durante as noites, mas podem dormir nos espaços entre os bancos em turnos alternados, sem conforto algum. É uma embarcação extremamente importante para o domínio das águas fluviais de um reino ou império, mas também é largamente utilizado para defender regiões costeiras. Sua tripulação completa possui um capitão, dois oficiais, quatro operadores de velas, um calefate, um carpinteiro, um ajudante e trinta e dois remadores.



Dromone: É uma embarcação extremamente longa, com 50 metros de comprimento por 4,5 metros de largura. Possui um ou dois mastros que erguem velas quadradas; e uma cobertura onde se encontram os porões e os bancos para remadores. Esta cobertura protege os remadores e fornece amplo espaço para soldados no convés da embarcação. Pode possuir um pequeno castelo de popa para o capitão e os oficiais. Possui 100 remos divididos em duas fileiras de 25 em cada lado do casco; e são necessários dois homens para puxar cada remo. É uma embarcação cara para ser mantida devido ao grande número de tripulantes, portanto não é comum que transporte carga, a não ser cargas tão valiosas que necessitem de um pequeno exército para

serem protegidas. O dromone é uma embarcação de guerra extremamente poderosa, indispensável para a defesa de regiões costeiras. Na extremidade da proa do dromone, próximo ao nível do mar, existe uma “cabeça de carneiro” que permite que a embarcação seja usada como um aríete contra navios inimigos. Para realizar esta manobra o dromone deve estar em grande velocidade a atingir a embarcação inimiga na lateral do casco. Dependendo da força do impacto, os danos causados ao casco da embarcação alvo são suficientes para afundá-la. A tripulação do dromone conta com um capitão, onze oficiais, oito operadores de velas, dois calefates, dois carpinteiros, cinco ajudantes e duzentos remadores.



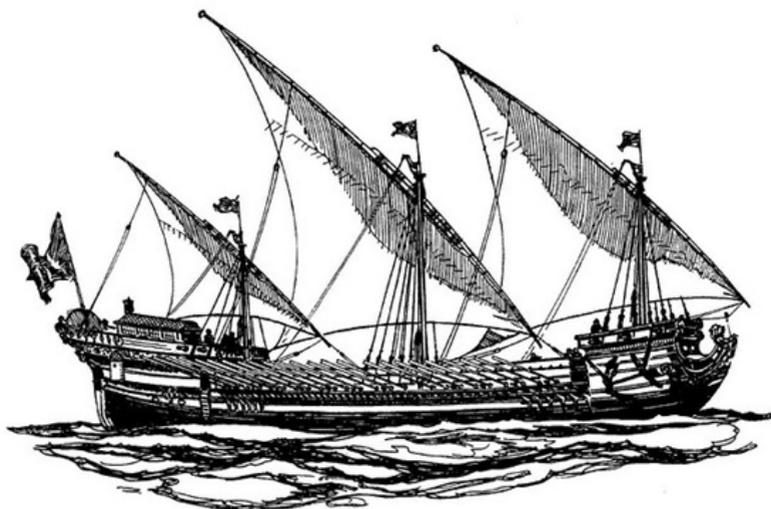
Manual do Navegador

Esquife: É uma embarcação simples com 4,5 metros de comprimento por 1,5 metros de largura. Comumente utilizada como embarcação auxiliar à grandes embarcações. Quando grandes navios, com alto calado, não podem se aproximar demais da costa para não encalhar, as esquifes são utilizadas para transportar carga e pessoas destas embarcações para terra firme. Além disso, podem ser usadas para transporte de pessoas entre margens de rios ou até mesmo para pesca em pequena escala. O esquife é uma embarcação instável suscetível à capotagem em mares com ondas.

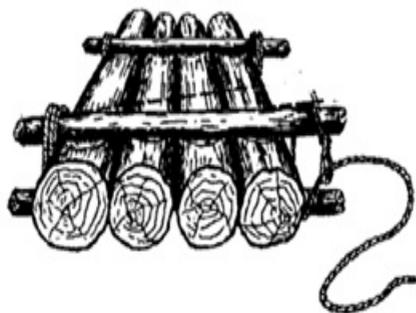


Galé Real: É uma embarcação longa com 40 metros de comprimento por 6 metros de largura. Possui três mastros com velas quadradas ou triangulares, três cobertas, um castelo de proa com um deck coberto e um castelo de popa com dois decks cobertos. É a embarcação do tipo galé com maior estabilidade, capacidade para suportar mares tempestuosos e autonomia para viagens em mar aberto. Sua coberta inferior contém porões e redes para a tripulação; nas duas cobertas superiores estão localizados os bancos para

remadores. Deste modo os remadores encontram-se protegidos e há grande espaço no convés para arqueiros e combatentes. Possui 140 remos distribuídos em duas fileiras de 35 em cada lado do casco, puxados cada um por um único remador. É utilizado para transporte de cargas valiosas em longas viagens ou para combate naval. A galé real é uma embarcação de guerra por excelência, constituindo uma das mais poderosas armas navais medieval. Extremamente importante para defesa dos mares e de regiões costeiras ou para invasões em massa de outros territórios. Na extremidade da proa da galé real, próximo ao nível do mar, existe uma “cabeça de carneiro” que permite que a embarcação seja usada como um aríete contra navios inimigos. Para realizar esta manobra, esta galé deve estar em grande velocidade a atingir a embarcação inimiga na lateral do casco. Dependendo da força do impacto, os danos causados ao casco da embarcação alvo são suficientes para afundá-la. Sua tripulação completa possui um capitão, nove oficiais, doze operadores de velas, dois calefates, dois carpinteiros, cinco ajudantes e cento e quarenta remadores.



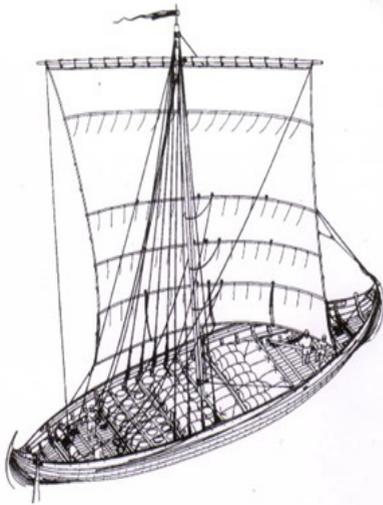
Jangada: É uma embarcação simples, movimentada por remos ou varas. A jangada é normalmente construída com troncos de árvores, atados uns aos outros através de cordas. Tem muito pouca estabilidade, devendo navegar somente em águas fluviais calmas. É usada normalmente para o transporte de pessoas entre as margens de rios, ou utiliza as correntes para percorrer distâncias maiores.



Knarr: É uma embarcação com 25 metros de comprimento por 6 metros de largura. Trata-se da principal embarcação utilizada para o comércio devido ao baixo custo de manutenção e ao reduzido número de tripulantes necessários para a navegação. Por esse motivo é conhecida também como galeota mercante. O kanarr possui um único mastro que ergue uma grande vela quadrada; e uma cobertura onde se encontram os bancos dos remadores, os porões e as redes de dormir da tripulação. Normalmente navega apenas com a força dos ventos, entretanto possui 12 remos (6 em cada lado do casco) puxados por um remador cada, que são utilizados para auxiliar a navegação quando os ventos são fracos ou para realizar manobras em regiões portuárias. Seu calado relativamente alto em relação a suas proporções, confere boa estabilidade

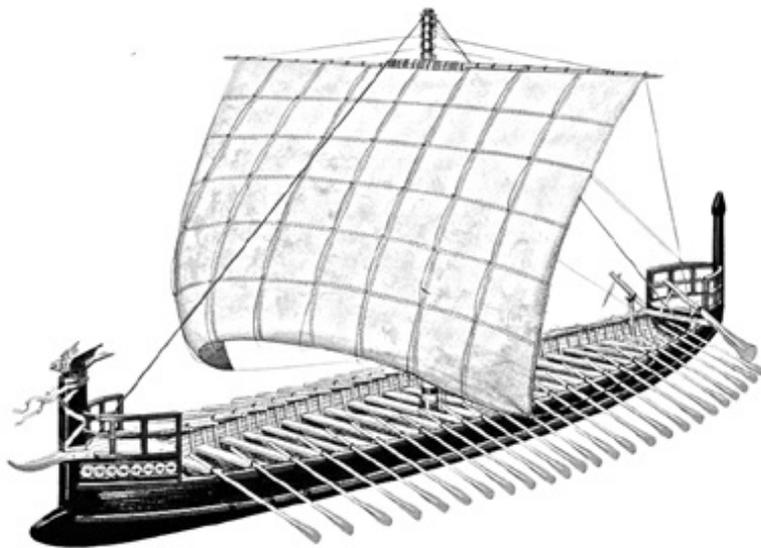
Manual do Navegador

e resistência a mares tempestuosos e possibilita a realização de viagens em mar aberto. Além disso, pode ser utilizado em regiões costeiras ou rios, o que garante grande versatilidade e torna-o a preferência dos comerciantes. Sua tripulação completa possui um capitão, um oficial, três operadores de velas, um calefate, um carpinteiro, três ajudantes e doze remadores.



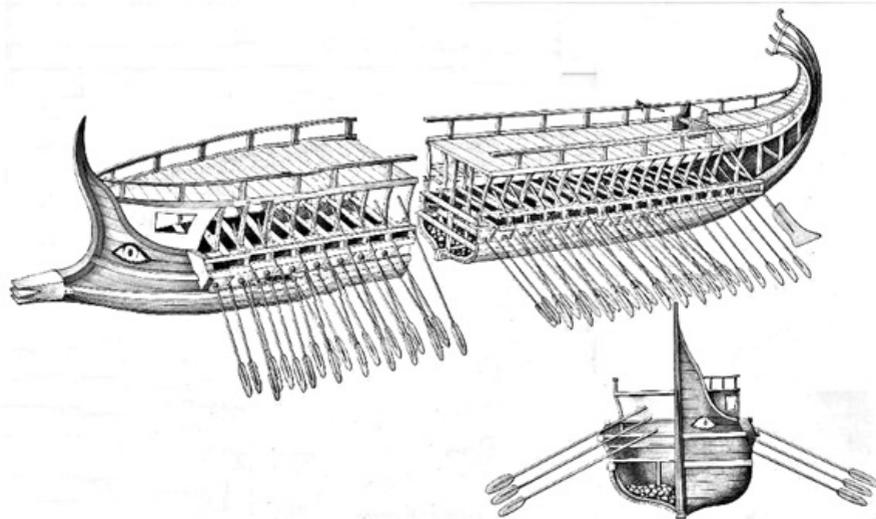
Penteconter: É uma embarcação com 30 metros de comprimento por 4,5 metros de largura. Possui um único mastro com uma grande vela quadrada, sem coberta ou castelos de proa e popa, mas com um deck central que se eleva em relação ao nível dos remadores. Este deck funciona como uma plataforma para arqueiros, lançeiros e outros tipos de combatentes. O Penteconter é pouco estável devido a seu baixo calado, o que o torna

suscetível à capotagem em mares tempestuosos. Além disso, seu reduzido espaço para carga não o confere autonomia para realizar viagens longe da costa por longas distâncias, já que necessita reabastecer os suprimentos da tripulação. Pelo mesmo motivo não há espaço apropriado para que os tripulantes possam dormir. Na maioria dos casos a tripulação acampa em terra firme durante as noites, mas podem dormir nos espaços entre os bancos ou sobre o deck central, sem conforto algum. Deve restringir-se a navegação em águas relativamente calmas, seja em rios ou regiões costeiras. Possui 50 remos, puxados por um remador cada, que constituem a principal força propulsora da embarcação. O penteconter é uma embarcação projetada para a guerra; extremamente importante para a defesa de rios e regiões costeiras contra possíveis ameaças. Assim como as outras galés de guerra, possui uma "cabeça de carneiro" em madeira maciça na parte exterior da extremidade da proa, localizada na superfície da água. Esta estrutura permite que o penteconter possa ser utilizado como um aríete, causando grandes estragos contra embarcações inimigas. Sua tripulação completa possui um capitão, seis oficiais, quatro operadores de velas, um calefate, um carpinteiro, três ajudantes e cem remadores.



Trirreme: É uma embarcação bastante longa, com 40 metros de comprimento por 5 metros de largura. Possui dois mastros que erguem velas quadradas ou triangulares; três cobertas; e um castelo de popa com dois decks, que são usados pelo capitão e por seus oficiais. Na coberta inferior do trirreme estão localizadas as redes de dormir da tripulação e os porões. Nas cobertas superiores estão os bancos para os remadores. A embarcação possui um total de 150 remos, divididos em três fileiras de 25 remos em cada lado do casco. Esse grande número de remos, aliado a seu formato esguio tornam o trirreme a mais veloz de todas as galés. Seu alto calado fornece boa estabilidade à embarcação e possibilita que navegue em mares tempestuosos. O trirreme é uma embarcação de guerra, muito

importante para a defesa dos mares ou para invasões em massa a outros territórios. Além disso, pode ser usada para transporte de cargas valiosas entre regiões distantes. Assim como em outras galés de guerra, possui uma “cabeça de carneiro”, na extremidade da proa, próximo ao nível do mar, que permite que a embarcação seja usada como um aríete contra navios inimigos. Para realizar esta manobra o trirreme deve estar em grande velocidade a atingir a embarcação inimiga na lateral do casco. Dependendo da força do impacto, os danos causados ao casco da embarcação alvo são suficientes para afunda-la. Sua tripulação completa possui um capitão, nove oficiais, seis operadores de velas, dois calefates, dois carpinteiros, cinco ajudantes e cento e cinquenta remadores.



1.3 Embarcações Renascentistas

As embarcações renascentistas são resultado de um profundo avanço tecnológico na área da engenharia naval. Estas embarcações têm autonomia para longas viagens oceânicas e capacidade de transportar grande quantidade de carga. Um dos principais avanços das embarcações renascentistas refere-se a otimização da capacidade de propulsão das velas. Isso permite que essas embarcações utilizem exclusivamente a força dos ventos para a navegação. Os capitães devem ter bom conhecimento das correntes oceânicas, pois na ausência de ventos favoráveis utilizam-se das forças das correntes para manter as embarcações em movimento. Os remos passam a ter função secundária, na maior parte dos casos utilizam-se

remos somente para auxiliar a realização de manobras em regiões portuárias. Outro importante avanço refere-se a resistência das embarcações à tempestades e tempos adversos devido ao porte mais robusto. Enquanto que as embarcações medievais devem procurar um porto e ali esperar até que uma tempestade passe, as embarcações renascentistas tem a possibilidade de navegar mesmo em mares tempestuosos.

O período da renascença traz consigo uma série de avanços tecnológicos importantes além do desenvolvimento da indústria naval, como por exemplo, o domínio da pólvora. No entanto, o uso indiscriminado de armamentos, principalmente de artilharia, movidos à pólvora terão profundas implicações em campanhas clássicas de fantasia. Os

portões de um castelo, por exemplo, não resistiriam a canhões apontados diretamente a eles e toda a dinâmica de combate teria que ser repensada. O mestre deve, portanto, estar atento a isso antes de utilizar essas tecnologias em sua campanha. Para resolver esse tipo de problema, aconselha-se que as culturas renascentistas estejam apenas iniciando o domínio da pólvora. Isto torna as armas de pólvora extremamente raras, arriscadas e até certo ponto de desempenho duvidoso. Por esse motivo seria aconselhado que as embarcações renascentistas fossem equipadas com armas de artilharia medievais, como as catapultas e as balestras.

Barca: É uma embarcação com 12 metros de comprimento e 4,5 metros de largura sem cobertura. Possui um mastro que ergue uma vela quadra. Além de sua vela, conta com 4 remos que podem ser utilizados para manobrar a embarcação com mais facilidade ou para auxiliar a navegação quando o vento não for favorável. A barca é capaz de navegar em águas rasas, o que a torna ideal para navegação em águas fluviais ou em regiões costeiras. Seu pequeno porão oferece espaço limitado para carga e suprimento para a tripulação, isso impede que seja capaz de realizar longas viagens longe da costa; além de não ser forte suficiente para aguentar fortes tempestades marítimas. É muito utilizada por pequenos comerciantes, para transporte de passageiros entre



u

Barinel: É uma embarcação com 15 metros de comprimento e 5 metros de largura com castelo de popa com um único pavimento. Possui dois mastros que erguem velas quadradas. Conta com 6 remos que auxiliam a realização de manobras e dão impulso extra quando os ventos estão muito fracos. É adequado para navegação em águas fluviais profundas e em regiões costeiras. Embora seja capaz de realizar longas viagens, não é resistente o suficiente para viagens oceânicas, devendo permanecer próximo a costa para evitar tempestades em mar aberto e para reabastecer suprimentos para a tripulação. É comumente utilizada para o transporte de cargas por homens de negócios ou por grandes pescadores. Mas pode ser utilizada como navio de guerra, embora pouco poderoso, para a defesa de pequenas cidades.

Manual do Navegador



Caravela: É uma embarcação com 20 metros de comprimento e 7 metros de largura, com um deck coberto e um castelo de popa com um ou dois pavimentos. Possui três mastros com velas triangulares ou quadradas. É uma embarcação extremamente versátil, ideal para viagens ao longo de regiões costeiras, capaz de navegar em águas relativamente rasas e no interior de grandes rios; por esse motivo torna-se uma embarcação ideal para missões de exploração. Embora seja capaz de navegar em mar aberto, não é aconselhável viagens oceânicas longas, já que não é muito resistente a fortes tempestades. É muito utilizada por comerciantes, exploradores, grandes pescadores e pequenas milícias. Por ser uma embarcação veloz e com boa capacidade de realizar manobras, é bastante utilizada por piratas.



Caravela de guerra: É uma evolução da caravela. Com 25 metros de comprimento por 9 metros de largura, representa a menor das embarcações de guerra renascentistas. Assim como a caravela, possui um deck coberto e um castelo de popa com um ou dois pavimentos. Seus quatro mastros erguem velas triangulares e quadradas, que fornecem grande velocidade e capacidade de manobra. Além deste conjunto de mastros, podem possuir um mastro menor na extremidade da proa (com ângulo aproximado de 30° em relação ao mar) com uma vela quadrada. As caravelas de guerra podem navegar em mar aberto e são capazes de realizar grandes viagens oceânicas. São menores e menos resistentes do que as demais embarcações de guerra renascentistas como as naus e os galeões; sua vantagem em combate reside no fato de serem significativamente mais velozes e manobráveis. Esta embarcação foi projetada para ser uma máquina de

guerra furtiva e veloz. É muito utilizada para o transporte de cargas valiosas, escolta de outras embarcações cargueiras, patrulhamento da costa e na exploração de áreas desconhecidas. Suas características tornam-na a melhor opção para piratas e contrabandistas.



Galeão: É uma embarcação robusta com 40 metros de comprimento e 15 metros de largura, com três decks cobertos, um castelo de proa com dois pavimentos e um castelo de popa com três pavimentos. Possui três ou quatro mastros verticais. Com velas triangulares e quadras sobrepostas. Além disso, possui um mastro menor na extremidade da proa, erguendo-se a um ângulo de 30° em relação ao mar, que possui uma vela quadrada. Possui de seis a oito velas no total. O galeão é construído para realizar longas viagens oceânicas, seu grande porte faz com que seja a embarcação mais resistente a tempestades marítimas. Não é capaz de navegar em águas rasas, devendo ficar a uma distância

segura da costa ou de bancos de areia. Além disso, é uma embarcação projetada para a batalha, constituindo a mais poderosa arma naval renascentista. É comum o transporte de cargas valiosas em viagens oceânicas longas no galeão, assim como o patrulhamento das costas e escolta de outras embarcações importantes.

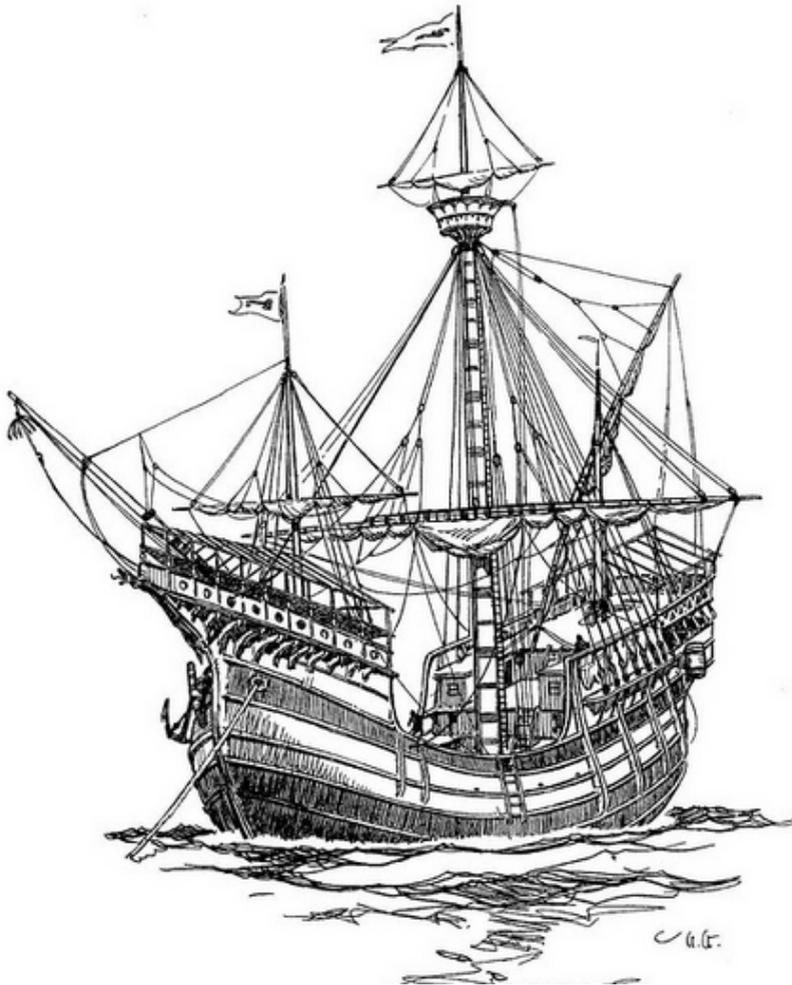


Nau: É uma embarcação com 30 metros de comprimento e 10 metros de largura, com três decks cobertos, castelo de proa e de popa com três pavimentos. Possui três grandes mastros. Do mastro da popa ergue-se uma grande vela triangular, o mastro central ergue duas velas quadradas sobrepostas e o mastro da proa ergue uma vela quadrada. Além disso, pode possuir um mastro menor na extremidade da proa, erguendo-se a um ângulo de 30° em relação ao mar, que pos-

Manual do Navegador

sui uma vela quadrada. A nau é ideal para longas viagens oceânicas e uma embarcação cargueira por excelência. Esta embarcação é uma espécie de cargueiro fortificado, normalmente carrega 30 soldados além da tripulação para proteção da carga. Apesar disso, pode facilmente ser adaptada para se transformar em um navio de

guerra poderoso, embora lento. Seus três decks cobertos fazem com que a nau disponha de grande espaço interno, podendo transportar cargas leves e volumosas. É adequada para realizar tanto viagens costeiras quanto longas viagens oceânicas.



Capítulo 2

Navegando

Para lançar os barcos ao mar é necessário observar alguns aspectos importantes. Neste capítulo você encontrará todas as informações necessárias sobre cada uma das embarcações descritas no capítulo anterior e sobre navegação de forma geral.

2.1 Embarcações

Cada embarcação tem suas particularidades. Algumas são verdadeiros gigantes dos mares enquanto que outras são bem mais modestas. Saber

a profundidade mínima em que sua embarcação pode navegar é importante para que não encalhe em águas rasas demais. Além disso, é preciso saber quantos homens são necessários para navegar determinada embarcação, assim como a capacidade de carga e passageiros, o custo em peças de ouro e o tempo necessário para que sejam construídas.



Manual do Navegador

Tabela 1: Embarcações

Embarcação	Tamanho	Profund.	Tripul.	Passag.	Carga	Custo	Tempo de Construção
Barca ²	10 x 4,5m	0,5m	15	10	20T	3500 P.O	1 mês
Barçaça ¹	6 x 3m	1m	2	3	4T	1000 P.O	1 semana
Barco de pesca ¹	9 x 3m	0,5m	2	5	500Kg	1500 P.O	3 semanas
Barinel ²	15 x 5m	1m	21	25	75T	8000 P.O	3 meses
Canoa ¹	3 x 1,5m	0,2m	1	1	200Kg	35 P.O	3 dias
Caravela ²	20 x 7m	1,5m	25	65	150T	18000 P.O	5 meses
Carav. de guerra ²	25 x 9m	2m	38	75	250T	25000 P.O	6 meses
Dracar ¹	18 x 4,5m	0,5m	42	7	100T	15000 P.O	2 meses
Dromone ¹	50 x 4,5m	1,5m	229	50	70T	20000 P.O	4 meses
Esquife ¹	4,5 x 1,5m	0,3m	1	4	250Kg	150 P.O.	1 semana
Galé real ¹	40 x 6m	1,5m	171	150	150T	25000 P.O.	4 meses
Galeão ²	40 x 15m	2,5m	64	250	500T	35000 P.O	8 meses
Jangada ¹	3 x 3m	0,2m	1	2	3T	25 P.O	1 semana
Knarr ¹	25 x 6m	1m	21	15	50T	5000 P.O	1 mês
Nau ²	30 x 10m	2,5m	40	150	350T	25000 P.O	6 meses
Pentecoster ¹	30 x 4,5m	0,5m	116	25	75T	18000 P.O	3 meses
Tirreme ¹	40 x 5m	1,5m	175	85	85T	20000 P.O	4 meses

¹ Embarcação medieval.

² Embarcação renascentista.

Tamanho: Indica as medidas das embarcações em metros; comprimento por largura. O tamanho da embarcação tem relação direta com a capacidade de carga que pode carregar.

Profundidade: Indica a profundidade mínima das águas em que a embarcação é capaz de navegar. Um dracar, por exemplo, deve navegar em águas com pelo menos meio metro de profundidade para que o casco não toque no fundo. Uma embarcação em movimento que entre em águas mais rasas do que é capaz de navegar poderá so-

frer danos em seu casco e encalhar ou até mesmo afundar dependendo da força da colisão.

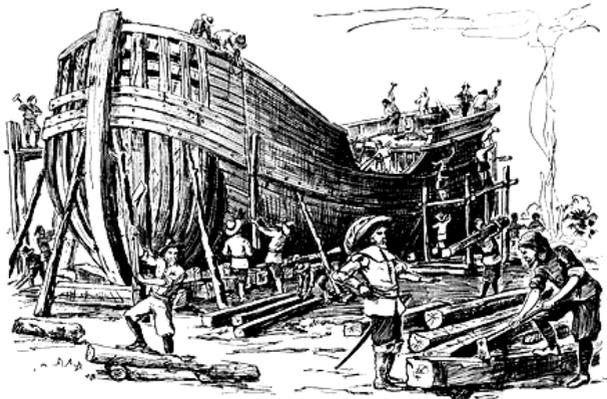
Tripulação: Representa o número de tripulantes para que a embarcação navegue com toda sua força. Toda embarcação possui um capitão. No caso dos navios de guerra ou de patrulhamento, os capitães normalmente são fidalgos, pessoas com terras e posses. Os oficiais são igualmente considerados pessoas de bom nascimento. Em navios mercantes, os capitães podem ser os próprios comerciantes ou pes-

soas contratadas. Em cada embarcação deve haver um oficial para cada vinte remadores ou para cada trinta operadores de velas.

Além deles, as embarcações normalmente necessitam de carpinteiros para realizar pequenos reparos ao longo das viagens e calefates, que são responsáveis por impermeabilizar o casco com resinas vegetais. Os carpinteiros e calefates podem contar com auxílio de ajudantes. Os operadores de velas e os remadores constituem o maior número de tripulantes de uma embarcação. O trabalho nos remos é extremamente exaustivo e de baixa remuneração. Os remadores devem remar de acordo com o ritmo dos tambores tocados por seus oficiais. A sincronia é indispensável para que a embarcação navegue da forma que o capitão planeja, e os remadores que não mantêm o ritmo determinado pelos oficiais são punidos duramente. Em locais onde a escravidão é permitida, utilizam-se escravos para este trabalho; isso barateia o custo mensal

para a manutenção da embarcação e acaba com a desistência dos remadores contratados ao duro serviço. Para determinar o tempo que uma pessoa é capaz de remar sem parar, deve-se dividir a constituição por 2 e arredondar para cima. É possível realizar uma jogada de proteção baseada na constituição para determinar se o personagem é capaz de remar uma hora adicional. Caso o resultado seja positivo, o personagem é capaz de remar por mais uma hora, mas perde 1d4 pontos de constituição temporários. Essa jogada pode ser feita mais de uma vez, até que haja uma falha. Caso o personagem não seja bem sucedido no teste, deve parar de remar imediatamente, pois atingiu a exaustão.

Por exemplo: Urdrick possui constituição 15, portanto é capaz de remar 8 horas ininterruptas. (15 dividido por 2 = 7,5; arredondado para cima é igual a 8).



Manual do Navegador

Passageiros: Indica o número máximo de pessoas que podem ser trazidas a bordo além da tripulação do navio. Em navios de guerra este número representa o número de soldados que a embarcação é capaz de levar além da tripulação. Muitas embarcações não são capazes de oferecer acomodações adequadas a todos os passageiros devido ao espaço reduzido; nesses casos, os passageiros mais abastados possuem camas e os demais dormem em redes suspensas e esteiras, de forma a aproveitar melhor o espaço.

Carga: Indica o limite de peso que a embarcação é capaz de transportar. Algumas embarcações possuem espaços dedicados exclusivamente para o transporte de cargas, como porões e castelos de proa ou popa. No entanto é possível transportar carga em qualquer espaço livre do navio. É importante observar que uma embarcação que navegue com o número máximo de passageiros não terá espaço suficiente para transportar sua capacidade máxima de carga. Estas embarcações terão espaço reduzido para a acomodação de suprimentos e deverão fazer constantes paradas para reabastecimento.

Custo: Representa o valor total em peças de ouro requerido para comprar a embarcação.

Tempo de construção: Representa o tempo necessário para que a embarcação seja construída. Assumindo



que todos os materiais necessários para a construção estejam disponíveis no estaleiro.

2.2 Navegação

Vários fatores influenciam a velocidade que uma embarcação pode alcançar. As embarcações medievais normalmente possuem velas e remos para auxiliar a navegação. Os remos são extremamente importantes nessas embarcações e servem como a principal força propulsora da maioria dos navios de guerra, como a galé real, o trirreme, o dromone, o penteconter e o dracar. Essas embarcações são capazes de manter ritmos acelerados somente com a força de seus remadores, mas até mesmo o mais forte dos remadores precisa dormir e descansar. As velas por outro lado, fornecem

menos impulsão do que os remos, mas aumentam significativamente a velocidade das embarcações, e podem ser mantidas sempre erguidas enquanto houver vento. Deste modo, a força e a direção dos ventos e das correntezas são fatores que devem ser levados em conta para calcular a velocidade final que uma embarcação pode alcançar. A influência de fatores climáticos sobre a velocidade das embarcações deve ficar a critério do mestre. A tabela 3 pode, portanto, sofrer as alterações que o mestre julgar necessárias dependendo das condições climáticas. Para simplificar o cálculo do deslocamento e da velocidade, o mestre pode desprezar as condições climáticas, assumindo que as condições de navegação estão relativamente boas, e utilizar os dados da tabela 3 sem qualquer alteração.

A tabela 2 pode ser utilizada para determinar aleatoriamente as condições climáticas. O mestre deve rolar 2d6 e comparar o resultado com o da tabela. No dia seguinte, a rolagem deve obedecer as informações da coluna “Próximo dia”.

Por exemplo: O mestre rola 2d6 para determinar a força dos ventos. O resultado da rolagem é 4, que significa vento leve. Essa rolagem serve para este dia; no dia seguinte o vento pode mudar. O mestre, portanto, deve rolar 2d4 (indicado na coluna “Próximo dia”) para determinar como estará o vento no dia seguinte.

Vale lembrar que não somente os ven-

Tabela 2: Força dos Ventos

2d6	Força do Vento	Primeiro Dia	Próximo Dia
2	Calmo	2d6	1d4+1
3	Calmo	2d6	1d6+1
4	Leve	2d6	2d4
5	Leve	2d6	2d4
6	Leve	2d6	2d6
7	Moderado	2d6	2d6
8	Moderado	2d6	3d4
9	Forte	2d6	3d4
10	Forte	2d6	1d6+6
11	Ventania	2d6	1d6+6
12	Tempestade	2d6	2d6

tos influenciam a movimentação das embarcações. No caso de viagens marítimas, há correntes determinadas, utilizadas pelos navegadores como rotas. As correntes marítimas podem variar de acordo com as estações do

ano ou serem fixas durante o ano inteiro. As embarcações renascentistas, por não possuírem remos, dependem das correntes marítimas, e devem navegar em rotas determinadas. Desenhar no mapa do cenário de campanha, setas indicando a direção das correntes marítimas pode ajudar o mestre a determinar as principais rotas navegáveis. Em navegações fluviais, a intensidade da correnteza é algo importante a ser notado. A correnteza nos rios depende da inclinação do terreno e do volume do rio. O mestre, portanto, deve observar a geografia do terreno para determinar o impacto da correnteza na movimentação das embarcações.

Manual do Navegador

Tabela 3: Velocidade e Deslocamento

Embarcação	Velocidade 1	Velocidade 2	Velocidade 3	Deslocamento Médio
Barca ²	5km/h	3,5km/h	1,5km/h	96km/dia
Barçaça ¹	-	-	1,5km/h	12km/dia *
Barco de pesca ¹	-	3km/h	-	72km/dia
Barinel ²	6km/h	4,5km/h	1,5km/h	144km/dia
Canoa ¹	-	-	2km/h	16km/dia *
Caravela ²	8km/h	-	-	192km/dia
Carav. de guerra ²	9km/h	-	-	216km/dia
Dracar ¹	7km/h	2km/h	5km/h	88km/dia
Dromone ¹	9km/h	3km/h	6km/h	120km/dia
Esquife ¹	-	-	1,5km/h	12km/dia
Galé real ¹	9km/h	3km/h	6km/h	120km/dia
Galeão ²	7km/h	-	-	168km/dia
Jangada ¹	-	-	1,5km/h	12km/dia *
Knarr ¹	5km/h	3km/h	2km/h	88km/dia
Nau ²	6km/h	-	-	144km/dia
Penteconter ¹	9km/h	3km/h	6km/h	120km/dia
Tirreme ¹	11km/h	3km/h	8km/h	136km/dia

¹ Embarcação medieval.

² Embarcação renascentista.

* Cálculo sobre 8 horas interruptas remando. Pelo fato da embarcação não ter velas, deve atracar para que o remador possa dormir e descansar. Caso haja uma pessoa descansada para continuar remando enquanto o primeiro remador descansa, multiplicar o deslocamento médio por 2.

Velocidade 1: Indica a velocidade máxima da embarcação quando navega com as velas erguidas e com a utilização de todos os seus remos.

Velocidade 2: Indica a velocidade da embarcação com as velas erguidas e sem a utilização de remos. A impulsão por velas depende das condições do vento, isto é, força e direção (consultar Movimentação).

Velocidade 3: Indica a velocidade da embarcação apenas com a utilização dos remos.

Deslocamento médio: Calcular o deslocamento de uma embarcação por dia de viagem depende de fatores como direção e força dos ventos e das correntes. Para calcular o deslocamento da embarcação por tempo de viagem de forma mais rápida e simples basta utilizar os valores do deslocamento médio. O valor aqui indicado representa a distância percorrida pela embarcação em uma viagem de 24 horas, com ventos moderados e sem interferência significativa de correntes. Nos navios que utilizam rema-

dores, considera-se que permaneçam remando durante um período de oito horas e no resto do tempo a embarcação é movimentada somente através de suas velas. Para calcular o deslocamento destas embarcações em viagens menores do que um dia completo deve-se levar em consideração o valor apresentado na coluna “velocidade 1” até as primeiras 8 horas de viagem e só a partir desse período acrescentar os valores da coluna “velocidade 2” para cada hora adicional de viagem.

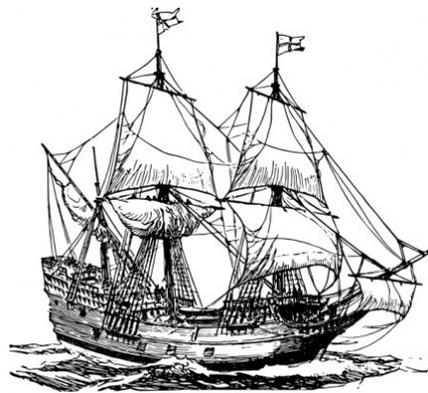
Por exemplo: um trirreme pode percorrer uma distância de 88 km nas primeiras oito horas de viagem (leva-se em conta a velocidade 1) já que seus remadores são capazes de remar durante todo esse período. Após este tempo os remadores precisam descansar e a embarcação deverá navegar somente com a propulsão de suas velas (velocidade 2), isto é, 3 km de deslocamento para cada hora adicional de viagem. Em nove horas de viagem, portanto, o trirreme percorreria uma distância de 91 km (oito horas à 11 km/h mais uma hora à 3 km/h).

2.3 Custos adicionais

Toda embarcação tem uma série de custos para que se mantenha operando. É necessário pagar uma tripulação para que qualquer navio possa zarpar de um porto, além de manutenções de rotina. A tripulação de um navio é dividida de acordo com sua função e seus salários não são iguais. Não é qualquer pessoa capaz de assumir o posto de capitão de

um navio, é necessária uma série de conhecimentos importantes para que esta função seja exercida, como noções de cartografia, conhecimento naval, orientação através da observação do céu, dentre vários outros. Uma pessoa com esta qualificação exigirá melhores honorários do que um simples remador. A tabela 4 mostra os custos mensais exigidos para manter cada uma das embarcações medievais.

As embarcações estão sujeitas às intempéries do tempo e há sempre chance de que sejam danificadas em tempestades, ou que ocorram acidentes em portos; como choques contra decks ou outras embarcações, colisões contra bancos de areia, etc. É comum que navios de guerra necessitem de reparos por grandes danos sofridos após batalhas ou encontro com bestas marinhas.



Manual do Navegador

Tabela 4: Custos Adicionais

Embarcação	Reparo Leve	Reparo Moderado	Reparo Grande	Custo de Manutenção	Custo de Manutenção *
Barca ²	175 P.O	525 P.O	1050 P.O	135 P.O/mês	130 P.O/mês
Barçaça ¹	50 P.O	150 P.O	300 P.O	15 P.O/mês	10 P.O/mês
Barco de pesca ¹	75 P.O	225 P.O	500 P.O	18 P.O/mês	-
Barinel ²	400 P.O	1200 P.O	2400 P.O	210 P.O/mês	195 P.O/mês
Canoa ¹	1 P.O	5 P.O	10 P.O	**	**
Caravela ²	900 P.O	2700 P.O	5400 P.O	325 P.O/mês	-
Carav. de guerra ²	1250 P.O	3750 P.O	7500 P.O	435 P.O/mês	-
Dracar ¹	725 P.O	2250 P.O	4500 P.O	350 P.O/mês	285 P.O/mês
Dromone ¹	1000 P.O	3000 P.O	6000 P.O	1030 P.O/mês	653 P.O/mês
Esquife ¹	7 P.O	22 P.O	45 P.O	15 P.O/mês	-
Galé real ¹	1250 P.O	3750 P.O	7500 P.O	900 P.O/mês	620 P.O/mês
Galeão ²	1750 P.O	5250 P.O	10500 P.O	620 P.O/mês	-
Jangada ¹	1 P.O	3 P.O	7 P.O	**	**
Knarr ¹	250 P.O	750 P.O	1500 P.O	175 P.O/mês	155 P.O/mês
Nau ²	1250 P.O	3750 P.O	7500 P.O	440 P.O/mês	-
Pentecoter ¹	900 P.O	2700 P.O	5400 P.O	630 P.O/mês	435 P.O/mês
Tirreme ¹	1000 P.O	2700 P.O	6000 P.O	855 P.O/mês	560 P.O/mês

* Utilização de mão de obra escrava para operar os remos.

** Custo desprezível.

Reparo leve: Indica o custo em peças de ouro para realização de reparos leves, por danos estruturais à embarcação. Esta forma de reparo é comumente necessária quando há pequenos acidentes em portos ou quando o navio é atingido por tempestades sem que seja muito danificado. O cálculo para determinar o custo do reparo leve é calculado sobre 5% do custo total da embarcação e o tempo necessário para o reparo é 5% do tempo de construção.

Reparo moderado: Indica o custo em peças de ouro para realização de reparos moderados em uma embarcação. Esta forma de reparo é necessária, por exemplo, em casos de colisões contra bancos de areia ou entre embarcações em movimento. Danos moderados podem também ser causados por tempestades ou por ataques sofridos por armas de artilharia. O cálculo para determinar o custo do reparo moderado é calculado sobre 15% do custo total da embarcação e o tempo necessário para o reparo é 15% do tempo de construção.



Reparo grande: Indica o custo em peças de ouro para realização de reparos grandes à estrutura da embarcação. Esta forma de reparo é comumente necessária quando a embarcação é seriamente avariada por tempestades, armas de artilharias ou acidentes graves. O cálculo para determinar o custo de grandes reparos é calculado sobre 30% do custo total da embarcação e o tempo necessário para o reparo é 30% do tempo de construção.

Custo de manutenção: Indica o custo em peças de ouro para o pagamento das despesas com honorários da tripulação, suprimentos e manutenções de

rotina. O custo mensal de cada embarcação é calculado da seguinte forma: é feita a soma do custo diário de cada tripulante (tabela 5) e multiplicado por 28 (assumindo que o mês tem 28 dias – calendário lunar). Ao valor final é somado 1% do valor total da embarcação, referente à manutenção diária necessária; como impermeabilização de casco, pequenos reparos, substituição de equipamentos danificados, etc. Além disso, é adicionado um valor médio referente aos suprimentos necessários para a subsistência da tripulação.

Manual do Navegador

Capítulo 3

Equipamentos e Serviços

A vida no mar exige serviços e equipamentos específicos. Atracar uma embarcação no porto de uma cidade não é de graça; e a cada dia em que o navio ficar atracado deverá pagar por sua estadia. Um aventureiro poderá procurar alguma embarcação que vá para o destino em que ele mesmo deseja chegar, e pedir uma “carona”; evidentemente o capitão cobrará pela viagem. Abaixo seguem tabelas que podem ser úteis para campanhas com embarcações.

Tabela 5: Serviços

Serviços	Custo
Ajudante	1 P.P /dia
Calefate	2 P.P /dia
Carpinteiro	2 P.P /dia
Capitão	2 P.O /dia
Diária de Porto	2 P.O /dia
Oficial em Embarcação	5 P.P /dia
Operador de velas	1 P.P /dia
Passagem de Barco	1 P.P /3 Km
Remador	1 P.P /dia



Tabela 6: Itens e Equipamentos

Item	Custo	Peso
Ampuleta	25 P.O	0,5 Kg
Anzol	1 P.P	*
Arpéu	1 P.O	2 Kg
Balança de Mercador	2 P.O	0,5 Kg
Balde	5 P.P	1 Kg
Barril	2 P.O	15 Kg
Baú	2 P.O	12 Kg
Corda de cânhamo (15m)	1 P.O	5 Kg
Corda de seda (15m)	10 P.O	2,5 Kg
Corrente (3m)	30 P.O	1 Kg
Escada (3m)	5 P.C	10 Kg
Kit de Navegação **	500 P.O	3,5 Kg
Lona (m ²)	1 P.P	0,5 Kg
Luneta	1000 P.O	0,5 Kg
Óleo (500ml)	1 P.P	0,5 Kg
Papel (folha)	4 P.P	*
Parafina	1 P.O	0,5 Kg
Porta-mapas	1 P.O	250 g
Rede de pesca (5x5m)	4 P.O	2,5 Kg
Remo	2 P.O	3 Kg
Vara (3m)	2 P.P	4 Kg
Vela	1 P.C	*

* Peso desprezível

** Um capitão que não utiliza um kit de navegação tem 25% de chance de se perder a cada semana.

Capítulo 4

Armamentos

A vida no mar envolve perigos. Navios mercantes sofrem com ataques de piratas. Navios piratas, por sua vez, são caçados por navios militares. Navios de guerra entram em intensos confrontos. E todas as embarcações temem criaturas e bestas marinhas. Segurança nunca é pouco na misteriosa e imprevisível imensidão azul!

4.1 Armas de artilharia

É comum que armas de artilharia sejam adaptadas em navios de guerra ou embarcações mercantes que transportam cargas valiosas. As armas de artilharia navais são diferentes das utilizadas em cercos, já que devem ser mais leves e menores para não sobrecarregar as embarcações.



Manual do Navegador

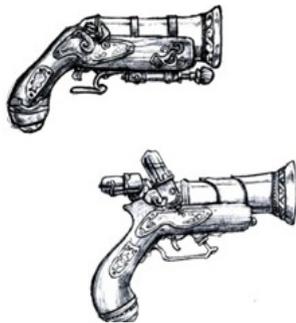
Tabela 7: Armas de Artilharia

Item	Preço	Dano	Alcance	Tripulação	Peso
Catapulta Leve	500 P.O	3d6+4	50/100/150*	2	300 Kg
Balestra Leve	350 P.O	3d6	15/35/65	1	150 Kg

* Mínimo 25m

Armas de artilharia podem ser adaptadas para embarcações e fixadas no convés. São mortais contra bestas marinhas ou embarcações inimigas. Navios de guerra sempre são equipados com armas de artilharia; e aventureiros prudentes costumam utilizá-las. Essas armas são capazes de causar danos estruturais a outras embarcações. O mestre deve determinar sobre a possibilidade de que navios atingidos por múltiplos disparos possam afundar. Após o primeiro disparo dessas armas, é necessário um turno inteiro para recarregar.

4.2 Armas de Pólvora



A utilização da pólvora deve ficar a critério do mestre. Embora sejam poderosas, as armas de pólvora, devem ser manuseadas com cautela, já que a pólvora pode entrar em combustão facilmente. Além disso, para que uma

dessas armas seja usada é necessário que a pólvora esteja completamente seca, e para isso deve ser armazenada em locais que a protejam da umidade. Caso a pólvora não seja armazenada em ambiente adequado terá 50% de chance de falha, e caso esteja molhada falhará automaticamente.

Estas armas, embora representem um grande avanço tecnológico, possuem riscos ao serem utilizadas. Todas as jogadas de ataques com armas de fogo que obtiverem o resultado 1 ou 2 são consideradas falhas críticas independente do BA do atacante e da CA do alvo. Quando uma falha crítica em jogada de ataque com arma de fogo ocorre, há 50% de chance da arma falhar e o atacante perder o próximo turno para retirar a pólvora que não explodiu, e 50% de chance da arma explodir causando 2d6 de dano em todas as criaturas que estiverem a 1,5 m de distância. Uma jogada de proteção utilizando o modificador de destreza realizada com sucesso reduz o dano pela metade.

Embora sejam poderosas, as armas de pólvora são lentas para serem recarregadas. No entanto, caso o atacante que empunhe uma arma de pólvora a mantenha carregada, receberá um bônus de +9 na iniciativa no primeiro

Tabela 8: Armas de Pólvora

Arma	Tamanho	Dano	Alcance	Iniciativa	Preço	Peso
Bacamarte	M	2d6+3	5/7,5/10	+1	150 P.O	15 Kg
Mosquete	M	1d6+3	50/100/200	+2	200 P.O	4 Kg
Pistola	P	1d6	20/60/100	+4	100 P.O	1,5 Kg



ataque. Os ataques subsequentes deverão ser realizados de acordo com os valores da tabela 9. Por esse motivo, não é incomum que essas armas sejam utilizadas para dar um único tiro em combate e depois sejam substituídas por armas mais rápidas.

Regra opcional: Todas as armaduras, inclusive as de metal podem ser perfuradas com facilidade por armas de fogo, e são menos eficazes contra elas. O bônus da CA fornecido pela armadura do alvo é reduzido em 50% (arredondar para baixo) quando o atacante está dentro do alcance mínimo; em 25% quando o atacante está dentro do alcance médio; e não sofre redução quando o atacante está dentro do alcance máximo.

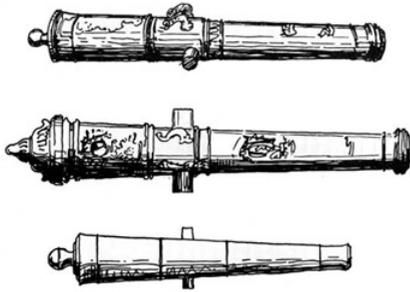
Por exemplo: Dorean é um guerreiro com destreza 13, utilizando uma armadura de cota de malhas com escudo de aço. Sua CA final é 17; bônus de destreza +1, cota de malhas +4, escudo de aço +2, somados ao valor base 10. Um atacante com uma pistola o ataca a uma distância de 10 metros

(dentro do alcance mínimo da pistola). A CA fornecida pela armadura de Dorean é reduzida em 50% a esta distância contra uma pistola; Sua cota de malhas +4 e seu escudo +2 fornecem somente +2 e +1 respectivamente. A CA final de Dorean é, portanto, 14 contra uma pistola a esta distância; bônus de destreza +1, cota de malhas +2 (reduzido em 50%), escudo de aço +1 (reduzido em 50%), somados ao valor base 10.



Manual do Navegador

4.3 Canhões



As armas de artilharia mais poderosas do período do renascimento eram os canhões. Os navios renascentistas eram equipados com várias dessas armas feitas de bronze. São capazes de afundar embarcações inimigas ou destruir grandes construções em terra sem muita dificuldade. No entanto, manusear essas armas envolve riscos. Os canhões são relativamente mais seguros do que as armas de fogo menores, como as pistolas e os mosquetes. Mas os acidentes com essas poderosas armas são muito mais letais. Uma falha crítica tem 10% de chance de que o canhão exploda, infringindo 4d6 de dano em uma área de 3m. Uma jogada de proteção utilizando o modificador de destreza realizada com sucesso reduz o dano pela metade. A pólvora

deve estar completamente seca para que a arma dispare; o que pode ser uma dificuldade no mar. Somente são utilizados em embarcações, os canhões de mão e os canhões leves. Os Canhões pesados sobrecarregam demais as embarcações, e são utilizados somente em fortalezas em terra. Essas armas são indicadas somente para cenários em que o nível de desenvolvimento tecnológico é semelhante ao do período do renascimento. Os canhões de mão são fixados em bases móveis nos parapeitos do convés dos navios renascentistas. Embora menores e menos poderosos, têm a vantagem de poderem ser direcionados para o alvo. O canhão leve, ao contrário, é fixo no chão do navio; e para acertar o alvo depende que a embarcação esteja adequadamente posicionada. Para que seja bem utilizado depende da capacidade do capitão em manobrar o navio e posicioná-lo de forma adequada. Em batalhas navais, os navios estão em movimento, e do modo geral só há tempo para um disparo, enquanto os navios estão alinhados. Após isso, é preciso esperar que os navios manobrem até que estejam novamente alinhados, para um segundo disparo.

Tabela 9: Canhões

Item	Preço	Dano	Alcance	Tripulação	Peso
Canhão de mão *	1000 P.O	4d8+8	50/100/200	1	40 Kg
Canhão leve **	3000 P.O	6d8+8	100/200/400	2	150 Kg
Canhão pesado **	5000 P.O	10d6+10	200/350/500	5	500 Kg

* Necessita de um turno completo para ser recarregado.

** Necessita de dois turnos completos para ser recarregado.

4.4 Itens e substâncias especiais

O fogo é extremamente perigoso para as embarcações. Um pequeno incêndio à bordo pode se tornar uma verdadeira tragédia se não for rapidamente controlado. Por esse motivo, o fogo é usado como arma em batalhas entre diferentes embarcações. No entanto, lançar um fogo grego de um convés em movimento ou atear fogo em munições de catapulta envolve riscos; as ondas balançam o convés e o fogo pode cair dentro da própria embarcação. O mestre deve avaliar os riscos de utilizar esses itens especiais dentro das embarcações. A pólvora é um item cuja utilização em campanha deve ficar à critério do mestre, pois envolve certo nível de avanço tecnológico que pode não estar de acordo com o cenário utilizado.

Tabela 10: Itens e Sub. Especiais

Item	Custo	Peso
Bomba *	150 P.O	0,5 Kg
Pólvora, Barril Pequeno *	250 P.O	10 Kg
Pólvora, Chifre *	35 P.O	1 Kg
Fogo Grego *	20 P.O	0,5 Kg

* A disponibilidade fica a cargo do mestre



Bomba: Consiste em um invólucro de metal cheio de pólvora com um pavio. Deve ser aceso antes de ser arremessado, e causa

2d6 de dano de fogo, em uma área de 1,5m. Uma jogada de proteção

utilizando o modificador de destreza realizada com sucesso reduz o dano sofrido pela metade.

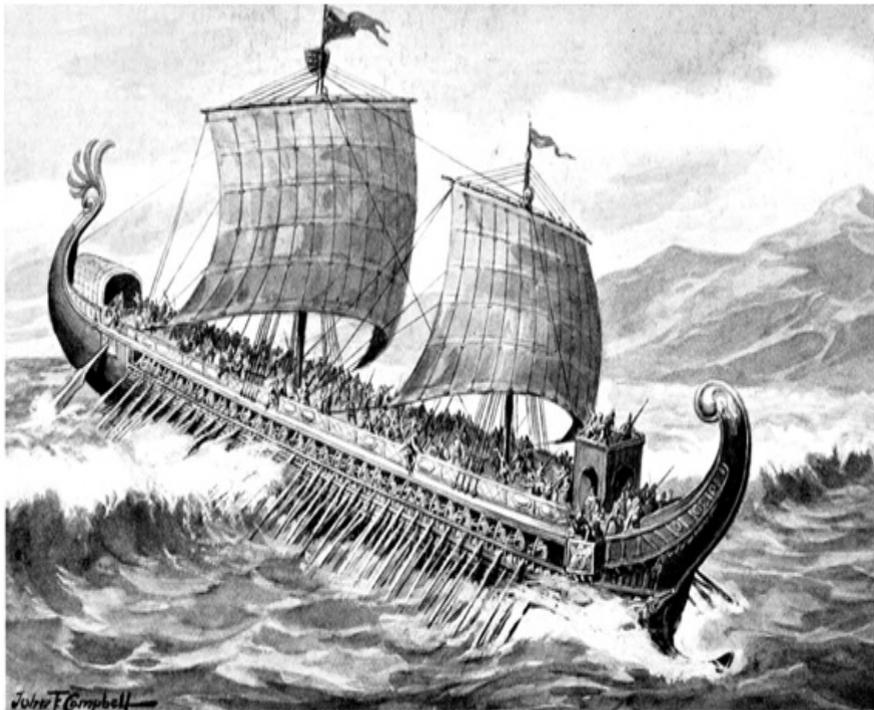
Pólvora: Poucos alquimistas detêm o conhecimento necessário para fazer pólvora, isso significa que não é possível encontrar essa substância em qualquer localidade. A pólvora é vendida em barris pequenos que pesam 1,5 kg e tem capacidade para 7,5 kg de pólvora; ou em chifres que pesam 100 gramas e têm capacidade para 900 gramas de pólvora. Todos esses recipientes são hermeticamente fechados para evitar entrada de umidade, que inutilizaria a pólvora (ver armas de pólvora). Para realizar um tiro com um bacamarte, um mosquete ou uma pistola são necessárias 30 gramas de pólvora. Isso significa que um barril pequeno contém pólvora suficiente para 250 tiros e um chifre para 30 tiros.



Manual do Navegador

Fogo grego: A substância mais temida entre marinheiros pode ser arremessada com as mãos, com auxílio de uma funda ou até mesmo fixada em pedras de catapultas. O fogo grego é uma substância extremamente inflamável, que entra em combustão quando em contato com o ar. Causa dano em área (1,5m). Um frasco de fogo grego cria chamas que duram por 1d4 turnos, e causam 1d6 de dano a cada turno em que estiver

queimando. O alvo pode optar perder um turno para apagar as chamas. Caso o fogo grego seja arremessado por uma funda e acerte o alvo, causa 1d4 de dano pelo impacto mais 1d6 de dano por fogo enquanto as chamas estiverem acessas. O mestre deve avaliar a possibilidade do fogo grego provocar um incêndio dentro de uma embarcação, já que madeira, cordas e tecidos de velas podem facilmente entrar em combustão.



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia