

Cannoni in batteria!

**Regolamento per azioni navali del periodo
napoleonico**



Versione 1.11 di venerdì 16 settembre 2005

Lu(ri)doteca – www.luridoteca.com

e-mail: info@luridoteca.com

Sommario

Introduzione 3

- Scala e imbassetamento 4
- La rosa dei venti 4
- I dadi 4
- Pedine 4

Termini e definizioni 6

- Nave attiva 6
- Iniziativa 6
- Andature e settore di tiro 6
- Nave non manovrabile 6
- Equipaggio decimato 7
- Tiro critico 7

Il libro di bordo 8

- Le caratteristiche del vascello 8
- Le caratteristiche dell'equipaggio 8
- Le velocità di movimento 9
- La potenza di fuoco 9
- Il valore di una nave 9

Sequenza di gioco 11

Regole base 12

- Condizioni di vittoria 12
- Vittoria schiacciante 12
- Vittoria parziale 12
- Vittoria discutibile 12
- Una sola nave per parte 12
- Vento 13
- Preparazione 13
- Danni per incendio a bordo 13
- Punteggi di attivazione 13

Attivazione 13

Azione 14

Manovre e virate 16

- Velocità di una nave 16
- Velatura 16
- Andature 17
- Velocità di spostamento 17
- Linee di costa 17
- Collisioni 17

Accostare 18

- Virata obbligata 18

Modificare la velatura 19

Abbattere la nave 19

Fuoco di batteria 20

- Caricare 20
- Fare fuoco 20
- Settore di tiro 20
- Procedure per il fuoco 21
- Danni alle fiancate 21
- Danni alla velatura 21
- Modificatori al tiro del dado 22
- Fuoco su un bersaglio in movimento 22
- Infilata 22
- Nave impegnata in un abbordaggio 22
- Nave disalberata 23
- Prima bordata 23
- Batterie costiere 23

Manovre di emergenza 24

- Test di manovra 24
- Procedure per il *test di manovra* 24
- Modificatori all'abilità di *Manovra* 24
- Spegnere un incendio 25
- Liberare la nave da un albero abbattuto 25
- Disincagliare la nave 25

- Liberare la velatura 25
- Uscire dal tavolo di gioco 25
- Ancora 26

Abbordaggi 27

- Lanciare i grappini d'arrembaggio 27
- Recidere i grappini d'abbordaggio 27
- Formare le squadre di abbordaggio 28
- Mischie 28
- Primo turno di mischia 28
- Turni di mischia successivi al primo 29
- Modificatori nel primo turno di mischia 29
- Modificatori validi in generale 29
- Modificatori validi solo per i turni successivi 29

Abbordaggi multipli 30

Danneggiamenti, catture, naufragi 31

- Nave affondata 31
- Nave disalberata 31
- Equipaggio decimato 31
- Cattura di una nave 31

Regole opzionali 33

- Regole opzionali per la cattura e l'affondamento 33
- Regola opzionale per la scelta dei gettoni di attivazione 33

Giocatori recidivi 34

Regole opzionali per il tiro 34

- Caricamento a palla incatenata 34
- Caricamento a doppia palla 34
- Caricamento a mitraglia 34

Danno critico 34

Modificatori 35

Equipaggio disordinato 35

Pescaggio e profondità 35

Riparazioni 35

Squadre 36

La formazione 36

Rompere la formazione 36

Modificare al test sull'equipaggio 36

Partita rapida 37

Direzione iniziale del vento in una partita rapida 37

Procedure per il fuoco in una partita rapida 37

Danni alla velatura in una partita rapida 37

Test di manovra in una partita rapida 37

Mischie in una partita rapida 37

Affondamento in una partita rapida 37

Danno critico in una partita rapida 37

Batterie costiere 38

Arroventare le palle 38

Procedure per arroventare le palle 39

Caricare i pezzi 39

Far fuoco 39

Modificatori per le batterie costiere 39

Riordinare l'equipaggio (*regola opzionale*) 39

Colpo critico 39

Batterie costiere incendiate 39

Appendice A: la classificazione dei vascelli 41

Appendice B: Linee guida per il libro di bordo 42

L'equipaggio 42

Il fuoco 42

Manovrabilità 43

Movimento 44

Scafo 45

Alberi 45

Appendice C: Schede di gioco 46

Introduzione

*Non vi farò un gran discorso” disse Jack al suo equipaggio ...
“Quelle due navi da guerra turche si sono ribellate al sultano!” . Il
torto subito dal sultano lasciò gli uomini della Surprise del tutto indifferenti ...
continuarono a fissare il loro comandante, il quale proseguì dicendo: “E, ciò che
più conta, hanno catturato le nostre navi da carico. Perciò è una cosa
ragionevole ficcar loro in zucca un po’ di buon senso e riprenderci uomini, navi
e cannoni!”*

Patrick O'Brian, Quello nel mar Ionio, Longanesi

Cannoni in batteria! è un regolamento della **Lu(ri)doteca**, ancora in fase di sviluppo¹, per simulare scontri navali nell'era napoleonica. Lo scopo è quello di rivivere l'atmosfera avventurosa e marinaresca ricreata nei romanzi di O'Brian, protagonista l'intrepido *Jack Aubrey*, oppure riproporre le vicende del capitano *Hornblower* narrate da C.S. Forester.

Il cuore del regolamento, quello che probabilmente lo fa diverso da altri simili, è la *fase di attivazione*: in un turno ogni giocatore può eseguire più azioni con la propria nave² (o con il proprio equipaggio), il numero di azioni possibili e la priorità con cui gli equipaggi eseguono gli ordini sono decisi dal giocatore all'inizio del turno.

In pratica si tratta di questo: ogni giocatore ha a disposizione una serie di *gettoni di attivazione* numerati da uno a cinque. All'inizio del turno, nella *fase di preparazione*, ogni giocatore sceglie uno dei gettoni di attivazione per la propria nave. Il valore corrispondente è il punteggio di attivazione della nave.

Il turno è costituito di cinque *fasi di azione*, numerate da cinque ad uno. Nella fase cinque possono agire (sono *attive*) le navi che hanno un gettone di attivazione pari a cinque, e solo quelle. Nella fase quattro eseguono un'azione le navi con punteggio di attivazione di cinque e di quattro ... e così via. I gettoni di attivazione non possono essere riutilizzati. Dopo averli usati tutti (quindi dopo una serie di cinque turni) il giocatore avrà a disposizione, nuovamente, l'intera serie.

L'abilità del giocatore, oltre a manovrare la propria nave nel modo più efficace, sta proprio nello scegliere accuratamente il momento in cui è necessario eseguire più azioni, scegliendo un *punteggio di attivazione* molto alto, senza rischiare di trovarsi in un momento cruciale nell'impossibilità di agire. La scelta del punteggio di attivazione simula la capacità del comandante di leggere la situazione attuale e prevedere le mosse necessarie anticipando l'avversario.

¹ Dobbiamo ringraziare Stefano Plescia (che conosce il regolamento meglio dell'autore) e degli altri del club *Le Aquile* di Gaeta che hanno contribuito in modo determinante allo sviluppo del regolamento provandolo e riprovandolo suggerendo modifiche e correzioni.

² A rigor di termini, nel gergo marinaresco in uso nell'epoca d'oro della vela una *nave* è un *veliero a tre alberi con vele quadre e bompresso*; in questo regolamento è utilizzato, in senso più generale, per indicare un veliero da guerra, anche se con meno di tre alberi. Allo stesso modo il termine *vascello* è usato come sinonimo di nave, pur essendo, più precisamente, un veliero con tre ponti di batteria.

Scala e imbasettamento

La scala del tavolo di gioco è 1:1200 per cui un centimetro sul tavolo è pari a 12 metri reali. Con questa scala un tavolo di un metro di lato può rappresentare una zona di mare ampia più di due chilometri (1.2 km per la precisione).

Ogni turno corrisponde a circa cinque minuti di tempo reale.

Per giocare le navi devono avere basette da:

- 40x65mm per le navi dalla quarta alla sesta classe³ (le fregate) e per tutte le navi da guerra di classe inferiore (corvette, brigantini, sloop, ...);
- 40x75mm per le navi di linea di terza classe;
- 40x85mm per navi di linea di prima e seconda classe.

Le basette rappresentano la zona di mare indispensabile alla nave per manovrare liberamente non l'effettivo spazio occupato dallo scafo.

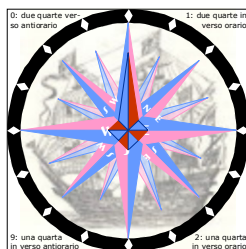
La rosa dei venti

Questo regolamento usa una versione semplificata della rosa dei venti che ha sedici direzioni. Ognuna delle direzioni della rosa dei venti (che in realtà sono trentadue) è detta *quarta*.

La rosa dei venti è piazzata sul tavolo di gioco e non deve essere spostata durante la partita, indicherà i punti cardinali mentre la *freccia* indicherà la direzione del vento (che avrà sempre la direzione di una delle punte della rosa dei venti).

I dadi

In questo regolamento è previsto solo l'uso di un dado a dieci facce, lo zero è sempre interpretato come dieci. I modificatori al tiro di dado non possono in nessun caso far sì che il punteggio modificato sia inferiore ad uno (ma possono fare in modo che sia superiore a dieci). Regole opzionali prevedono l'uso di dadi e sei facce.



Pedine

Per mostrare lo stato della nave nel gioco si usano alcuni pedine poste sulla basetta della nave stessa o accanto alla scheda della nave (il **libro di bordo**). Per ogni nave controllata un giocatore ha bisogno di due pedine velatura (*VS*, *VB*), di due pedine *Palla*, di un pedina *Disordine* (regola opzionale), di un *Incendio* e di un'*Ancora*. Inoltre, per ogni squadra controllata, di una serie di *Gettoni di attivazione*.

³ Per maggiori informazioni vedere Appendice A: la classificazione dei vascelli

Pedine e marcatori per le navi

Vele Spiegate (VS): la nave ha la massima velatura possibile



Cannoni caricati a **Palla**

Vele da Battaglia (VB): la nave ha velatura ridotta adatta al combattimento



Cannoni caricati a **Doppia palla** (solo regole opzionali)

5

Gettoni di attivazione (numerati da uno a cinque)



Cannoni caricati a **Palla incatenata** (solo regole opzionali)



Equipaggio disordinato (solo regole opzionali)



Cannoni caricati a **Mitraglia** (solo regole opzionali)

Incendio



Cannoni caricati a **palle arroventate** (solo batterie costiere)

Ancora

Termini e definizioni

*L*a clessidra della mezz'ora girò, suonarono i due colpi, le sentinelle gridarono: "Tutto bene a bordo!", l'allievo di guardia lanciò il solcometro e riferì: "Cinque nodi e un braccio, signore, prego", e scrisse col gesso il dato sul mostravombi, un aiutante del nostromo si presentò per riferire che nella sentina c'erano due piedi e quattro pollici d'acqua ...

Patrick O'Brian, Duello nel mar Ionio, Longanesi

Nave attiva

Sono *attive* le navi che hanno un punteggio di attivazione pari o superiore al numero della fase di **Azione** attuale e per le quali, quindi, è stato scoperto il gettone di attivazione.

Ad esempio nella seconda fase di azione (punteggio di attivazione di quattro) sono attive le navi con punteggio di attivazione di cinque o di quattro.

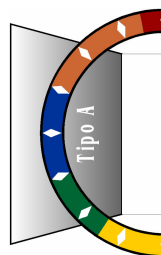
Iniziativa

La nave che ha il punteggio di attivazione più alto ha l'**Iniziativa** nella fase, le altre hanno iniziativa via via minore secondo il proprio punteggio di attivazione.

Nel caso una o più navi abbiano lo stesso punteggio di attivazione l'iniziativa va alla nave, tra queste, che nella fase precedente aveva il punteggio di attivazione più alto. Solo nella prima fase del primo turno, in caso di uguale punteggio di attivazione, si sorteggia la nave con l'iniziativa. Nelle fasi iniziali di un turno, prima della **fase di Azione** (vedi più avanti la **Sequenza di gioco**, ndr), l'iniziativa è decisa dai punteggi di attivazione dell'ultima fase del turno precedente.

Andature e settore di tiro

Ogni nave ha uno schema che riporta il settore di tiro dei propri cannoni – le aree in grigio nella figura – e le varie *andature* a seconda della direzione del vento relativa alla nave (arancio per la *bolina*, blu per il *traverso*, verde per il *lasco* e giallo per la *poppa*; il rosso scuro indica l'andatura *controvento*). I colori sul cerchio individuano le andature ed individuano la riga corrispondente, proprio per mezzo del colore, sulla tabella che riporta le velocità della nave sul *libro di bordo*.



È comodo stampare lo schema su un supporto trasparente in modo da poterlo usare sui due bordi della nave (*dritta* e *babordo*) semplicemente *rivoltandolo*.

Nave non manovrabile

È una nave che non può essere manovrata perché danneggiata al punto da non poter più essere controllata o perché impegnata in un'azione ravvicinata con navi amiche o nemiche. Non possono manovrare le navi:

- *incagliate*;

- *impigliate*, è la situazione di due navi entrate in collisione a causa della quale si ritrovano con gli alberi ed il sartiame di una trattenuto da quello dell'altra;
- coinvolte in un abbordaggio;
- *disalberate*;
- che hanno un albero caduto su un bordo (almeno fino a quando l'albero non viene rimosso);
- che stanno affondando.

Le navi non manovrabili non possono manovrare né *accostare*⁴.

Equipaggio decimato

Una nave che perde tutte le sue caselle **Effettivi** si dice che ha *l'equipaggio decimato*.

Tiro critico

Il tiro critico è una situazione particolare che si presenta quando, nel tiro di dado per il fuoco, il giocatore che spara ottiene un *punteggio modificato* che è pari o superiore al triplo del punteggio del giocatore che controlla il bersaglio.

⁴ *Accostare*: mutare la direzione del moto della nave.

Il libro di bordo

*G*iovedì 18 giugno, venti variabili da sud sud-est, rotta S50°, distanza 63 miglia. Latitudine 42° 32' N, longitudine 4° 17' E, capo Creus S76° 0' 12 leghe ... alle 19 prima mano di terraroli alle vele di gabbia ...

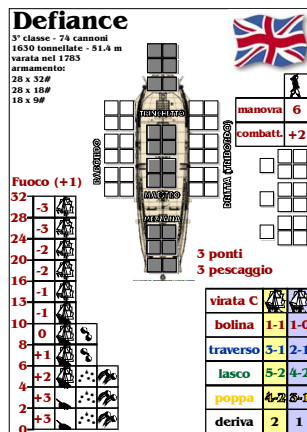
(Patrick O'Brian, *Primo comando*, Longanesi)

Il libro di bordo è una scheda che riassume tutte le caratteristiche del vascello e le caratteristiche dell'equipaggio ed in cui sono riportati i danni e le perdite subite.

Le caratteristiche del vascello

Riguardano la nave in quanto tale, le sue dimensioni ed i danni:

- il **nome**, la **classe della nave** ed il suo armamento;
- il numero di **ponti**;
- la **virata** (una lettera da A a D);
- i **punti scafo**, suddivisi per il **bordo di dritta** e quello di **babordo** e in sezioni di quattro caselle ciascuna (la casella ulteriore, posta immediatamente sopra quelle corrispondenti ai punti scafo, è contrassegnata la prima volta che la nave fa fuoco con quel bordo, vedi **Prima bordata**);
- i **punti velatura**, suddivisi per albero (*trinchetto* - quello più a prora, *maestro* e *mezzana* - il più a poppa se presente) e in sezioni di quattro caselle ciascuna (l'ultima però può essere composta di meno di quattro caselle);
- il **pescaggio**: un numero da 1, nave con poco pescaggio, a 3, nave con molto pescaggio (non utilizzato nelle regole base).



Le caratteristiche dell'equipaggio

Le caratteristiche dell'equipaggio sono:

- **Manovra**: è un numero intero compreso tra 8 - *equipaggio addestrato ed esperto* - fino a 2 - *equipaggio inesperto e di scarsa qualità* - l'abilità di manovra dell'equipaggio è utilizzata nel test sull'equipaggio;
- **Effettivi**: il numero di caselle è proporzionale alla forza numerica dell'equipaggio, ogni casella corrisponde a circa 60 uomini di equipaggio, le caselle sono suddivise in sezioni di quattro caselle ciascuna, l'ulteriore casella accanto ad ogni sezione è utilizzata per individuare le *squadre di abbordaggio*;
- **Fuoco**: l'abilità degli artiglieri, modifica il tiro di dado per il fuoco, la tabella *Fuoco* riporta i modificatori dovuti alla distanza, il bersaglio valido e il tipo di proiettile, sempre per la distanza (vedi più avanti *La potenza di fuoco*, ndr);
- **Combattimento**: modificatore nelle mischie conseguenti ad un abbordaggio.

Le velocità di movimento

È una tabella che riporta la velocità di movimento per ogni tipo di *andatura* e di *velatura*. Per determinare la velocità incrociare l'andatura attuale della nave (la *riga*) con la velatura (la *colonna*); la coppia di numeri nella casella corrispondente dà la velocità massima e minima della nave in una fase di azione, misurate in pollici.

Il colore dello sfondo delle colonne della tabella individua la velatura della nave e corrisponde ai colori delle **pedine velatura**. Il colore dei numeri individua l'andatura del vascello (bolina, traverso, ...) e corrisponde ai colori delle varie sezioni dello schema associato alla nave (vedi **Andature e settore di tiro** in precedenza).

La potenza di fuoco

La tabella riporta, nell'ordine:

- la *distanza* del bersaglio (misurata in pollici);
- il modificatore da sommare al tiro di dado (per un bersaglio a quella distanza);
- la colonna che indica se si può tirare alla velatura del bersaglio o allo scafo dello stesso (sempre per la distanza in questione, vedi tabella *Bersagli possibili* di seguito, *ndr*);
- il tipo di proiettile per la distanza (doppia palla, mitraglia o palle incatenate – è sempre possibile tirare a palla, per una spiegazione dei simboli vedi la tabella *Pedine e marcatori per le navi* in precedenza, *ndr*).

Bersagli possibili



alle distanze corrispondenti è possibile tirare solo sullo scafo



alle distanze corrispondenti è possibile tirare sia allo scafo che alla velatura



alle distanze corrispondenti è possibile tirare solo alla velatura

Il valore di una nave

Le potenzialità di ogni nave e del suo equipaggio sono valutate dal punteggio associato. Il punteggio è dato dalle caratteristiche dello scafo e dell'alberatura, dalla potenza di fuoco e dall'abilità dell'equipaggio nelle manovre.

Per calcolare il punteggio sommare le seguenti voci:

- il numero di ponti della nave;
- 4 se la nave ha una **virata** pari ad A, 3 se la **virata** è B, 2 se è C e 1 se è D;
- un punto per ogni sezione (quattro caselle) di punti scafo arrotondando per eccesso;
- un punto per ogni sezione (quattro caselle) di punti velatura arrotondando per eccesso;
- un punto per ogni sezione (quattro caselle) di effettivi dell'equipaggio arrotondando per eccesso;
- abilità di manovra dell'equipaggio;
- abilità in combattimento dell'equipaggio;

- abilità di fuoco dell'equipaggio;
- due punti se ha 24 o più carronate, 1 punto se ha tra 20 e 24 carronate.

Sequenza di gioco

Signor Seymour” - disse - “mi porterò ad un tiro di moschetto della nave sopravvento. Quando darò l’ordine, fare fuoco con i cannoni di dritta, a cominciare da quelli prodieri: fuoco mirato contro la loro poppa ... Quando l’ultimo cannone avrà sparato, virare di bordo e fare fuoco con i pezzi di sinistra ...

Patrick O’Brian, Verso Mauritius, Longanesi.

I giocatori, con le loro navi, sono divisi in due (o più) schieramenti. Il gioco procede per turni, in un turno ci sono cinque fasi di **Attivazione**, numerate da cinque ad uno, e cinque fasi corrispondenti di **Azione**. In ogni turno la sequenza di gioco è la seguente:

1. **Condizioni di vittoria:** si controlla se una delle due parti ha raggiunto le condizioni di vittoria.
2. **Riparazioni (regola opzionale):** le navi che hanno speso cinque fasi di **Azione** in riparazioni recuperano una casella danneggiata su un albero.
3. **Affondamento:** le navi che hanno raggiunto l’ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco.
4. **Rientro sul tavolo di gioco:** si effettua il test per far rientrare le navi uscite dal tavolo.
5. **Vento:** il giocatore che controlla la nave con l’iniziativa più alta tira per le variazioni del vento.
6. **Preparazione:**
 - a. vengono attribuiti i danni alle navi con un incendio a bordo (ed alle batterie incendiate, regola opzionale);
 - b. i giocatori di entrambe le parti scelgono i punteggi di attivazione delle proprie navi.
7. **Attivazione:** si attivano le navi, di ogni giocatore, che hanno il punteggio di attivazione pari o superiore alla corrispondente fase di attivazione.
8. **Azioni:** i giocatori eseguono un’azione per le navi attivate.
9. si ripetono le fasi **7 - Attivazione** ed **8 - Azioni** per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno).
10. **Abbordaggi:**
 - a. si formano le squadre di abbordaggio (solo per abbordaggi avvenuti in questo turno di gioco);
 - b. si svolgono le mischie sulle navi abbordate.
11. **Deriva:** le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva.

Se la direzione iniziale del vento non è fissata dallo scenario prima di sistemare le navi sul tavolo tirare 1d10, la direzione iniziale del vento del vento è data dalla tabella **Direzione iniziale del vento** (cfr. **Appendice B: Schede di gioco**).

Regole base

Il capitano proseguì: "Signor Johnson, voi avete superato gli esami per diventare ufficiale, mi pare". "Oh, sì, signore! Il primo mercoledì di agosto del 1802" rispose Johnson arrossendo" ... "Allora" disse Jack "vi promuoverò ufficiale in prova e speriamo che l'ammiraglio al Capo voglia confermare la nomina".

Patrick O'Brian, Verso Mauritius, Longanesi

Le regole base sono riportate nell'ordine previsto dalla sequenza di gioco.

Condizioni di vittoria

All'inizio di ogni turno di gioco si controlla se una delle due parti ha raggiunto le condizioni di vittoria. La vittoria può essere *schiacciante*, *parziale* o *discutibile*.

Vittoria schiacciante

Si ha una vittoria **schiacciante** quando una delle due parti ha perso tutte le proprie navi, perché affondate o catturate, oppure non ha più nessuna nave in grado combattere, perché incagliate, disalberate, catturate, arrese o comunque fuori dal gioco. Le navi impigliate o impegnate in abordaggi, per quanto riguarda le condizioni di vittoria, vanno considerate ancora in grado di combattere.

Vittoria parziale

Ogni scenario indica il numero di turni di una partita. Se al termine dell'ultimo turno previsto nessuna delle due parti ha raggiunto le condizioni per una vittoria **schiacciante** si calcola il punteggio raggiunto tenendo conto delle navi perdute o catturate e degli obiettivi previsti dallo scenario (il punteggio di ogni nave è riportato sul *libro di bordo*):

- ogni nave avversaria *affondata* è calcolata per il suo punteggio;
- ogni nave avversaria *catturata* è calcolata per il doppio del suo punteggio;
- ogni nave avversaria che ha ammainato la bandiera ma non è stata catturata è computata per il suo punteggio;
- ogni nave avversaria indicata come obiettivo dallo scenario:
 - vale il doppio del suo punteggio se è *affondata*;
 - vale il triplo del punteggio se è stata *catturata*.

Se il punteggio di una delle due parti è pari o superiore al doppio del punteggio dell'altra parte si ha una vittoria **parziale**.

Vittoria discutibile

Una volta calcolato il punteggio come sopra nessuna delle due parti riesce a raggiungere il doppio dell'altra si ha una vittoria *discutibile*. Ciò significa che la decisione su chi ha vinto o perso e come è lasciata alle discussioni tra i giocatori.

Una sola nave per parte

Nel caso in cui ci sia in gioco una sola nave per parte si ha, ovviamente, una vittoria **schiacciante** quando la nave avversaria affonda, si arrende e/o viene catturata.

In caso la partita si concluda con le due navi ancora in grado di combattere il punteggio raggiunto da ogni nave è calcolato sottraendo al punteggio iniziale della nave:

- un punto per ogni casella (scafo, velatura, Effettivi, ...) segnata sul libro di bordo;
- dieci punti per ogni albero abbattuto;
- dieci punti se una fiancata della nave non ha più caselle attive;
- dieci punti se l'equipaggio della nave è decimato.

Si ha una vittoria **parziale** se il punteggio di uno dei due giocatori è almeno il doppio dell'altro, in caso contrario si ha una vittoria **discutibile** (vedi sopra).

Vento

Il giocatore che controlla la nave con l'iniziativa più alta tira 1d10 per controllare eventuali variazioni di vento. La direzione del vento è indicata nella tabella **Variazioni del vento** (cfr. **Appendice B: Schede di gioco**).

Preparazione

Danni per incendio a bordo

All'inizio del turno si segnano i danni dovuti agli incendi non ancora domati. Ogni nave con un incendio a bordo subisce un danno alla velatura ed uno allo scafo. Il giocatore che controlla la nave decide a quale albero e a quale bordo dello scafo attribuire i danni.

Punteggi di attivazione

Ogni giocatore è munito di una serie di **Gettoni di attivazione**, numerati da uno a cinque (1-5). In questa fase ogni giocatore sceglie segretamente un gettone di attivazione per ciascuna delle proprie navi e lo pone coperto sulla corrispondente basetta. Il valore del gettone è il punteggio di attivazione della nave ed indica il numero di azioni che la nave potrà compiere nel turno.

Alla fine del turno di gioco i gettoni utilizzati sono scartati e lasciati scoperti in modo che gli avversari possano controllare quali gettoni, tra quelli disponibili, sono stati già utilizzati. Una volta usati tutti i gettoni il giocatore ha di nuovo a disposizione l'intera serie.

■ Ogni nave deve avere un punteggio di attivazione tranne quelle che si sono arrese, ma non ancora catturate.

Attivazione

Ci sono cinque fasi di **Attivazione** in ogni turno di gioco, numerate da cinque ad uno, eseguite a partire dal punteggio di attivazione più alto. Quindi la prima fase di attivazione corrisponde al punteggio di cinque, in questa fase sono attivate tutte le navi che hanno come *punteggio di attivazione* cinque. Nella seconda fase sono attivate le navi che hanno un punteggio di attivazione di quattro, e così via. Le navi attivate restano *attive* per tutte le successive fasi di **Azione** dello stesso turno.

L'attivazione di una nave avviene scoprendo il gettone di attivazione posto sulla basetta quando viene *chiamato* il punteggio corrispondente.

Azione

Questa è la fase centrale di un turno di gioco, quella in cui le navi manovrano e fanno fuoco.

Ci sono cinque fasi di **Azione** in ogni turno di gioco, una per ogni punteggio di attivazione (da 5 ad 1). In ogni fase di **Azione** le navi attivate possono eseguire un'azione (resta inteso che il giocatore può anche non eseguire nessuna azione, ad eccezione del primo movimento che è obbligatorio).

In una fase di **Azione** un giocatore può far eseguire ad ognuna delle proprie navi attive *una sola* di queste operazioni⁵:

- manovrare (movimento rettilineo senza modificare la rotta, vedi **Manovra**)
- *accostare* (movimento modificando la direzione della nave, vedi **Accostare**)
- gettare l'ancora (vedi **Ancora**)
- issare l'ancora (vedi **Ancora**)
- tagliare l'ancora (vedi **Tagliare l'ancora**)
- *abbattere*⁶ (vedi **Abbattere la nave**)
- modificare la velatura
- caricare i pezzi (nel regolamento base solo *a palla*, vedi **Caricare**)
- fare fuoco (vedi **Fare fuoco**)
- lanciare i grappini d'abbordaggio (vedi **Lanciare i grappini d'arrembaggio**)
- recidere i grappini d'arrembaggio (vedi **Recidere i grappini d'arrembaggio**)
- riordinare l'equipaggio (vedi **Equipaggio disordinato**, regola opzionale)
- spegnere un incendio (vedi **Spegnere un incendio**)
- liberare la nave da un albero abbattuto (vedi **Liberare la nave da un albero abbattuto**)
- disincagliare la nave (vedi **Disincagliare la nave**)
- liberare la velatura impigliata (vedi **Liberare la velatura**);
- riparare danni all'alberatura (vedi **Riparazioni**, regola opzionale).

Ovviamente le navi con punteggio di attivazione più alto potranno eseguire più azioni in un turno, una per ogni fase di **Azione** da quando sono attivate fino alla fine del turno.

Una nave, appena attivata, deve obbligatoriamente *manovrare* o *accostare* a meno che la nave, per qualunque motivo, non sia impossibilitata a muovere (vedi **Manovrare** più avanti, *ndr*).

Le navi non manovrabili fanno eccezione a questa regola ma sono obbligate a muovere nella prima fase del turno in cui tornano manovrabili. Per le navi controvento la prima azione in un turno può essere una **Virata obbligata**, necessaria per portare la nave nell'andatura di bolina.

Esempio: una nave incagliata ha un punteggio di attivazione di 4, viene attivata, quindi, nella seconda fase di Attivazione del turno; il giocatore che la controlla non è obbligato a muovere visto che la nave non può manovrare, e può scegliere una

⁵ Il giocatore può ripetere la stessa azione in diverse *fasi di azione* dello stesso turno. Così una nave che ha un *punteggio di attivazione* di cinque deve obbligatoriamente muovere nella prima fase di azione ma può continuare a muovere anche nelle *fasi di azione* successive; oppure può scegliere di muovere – *fase di attivazione* 5, caricare i cannoni – fase 4, sparare – fase 3, caricare di nuovo i cannoni – fase 2, e sparare ancora – fase 1.

⁶ Abbattere: in gergo marinaresco è l'operazione che fa ruotare la nave intorno ad un suo asse verticale in modo che, al termine della manovra, sia investita dal vento in poppa. In questo regolamento non necessariamente, completata la manovra, la nave avrà il vento in poppa.

diversa azione. Se il giocatore sceglie di disincagliare la nave ed il tentativo ha successo nella successiva fase di Azione sarà obbligato a muovere.

Le azioni delle navi attive in una **fase di Azione** sono considerate contemporanee: le conseguenze ed i risultati delle azioni si intendono applicati alle navi coinvolte alla fine della fase. Solo le navi attive possono eseguire un'azione. L'ordine in cui le navi eseguono la propria azione, in ogni fase, è deciso dall'iniziativa: prima la nave con l'iniziativa maggiore, poi via via le altre.



Manovre e virate

*J*ack lo lasciò scaricare le vele finché il colpo di vento non fu passato, poi riprese il veliero, stringendo con forza le caviglie della ruota, così da entrare in contatto con l'anima stessa della nave: la vibrazione sotto il palmo, qualcosa che stava fra una nota musicale ed un fruscio, saliva direttamente dal timone e si accompagnava agli innumerevoli ritmi, cigolii e ronzii dello scafo

...

Patrick O'Brian, Primo Comando, Longanesi.

Nel gioco sono previsti due tipi di azioni riguardanti il movimento: *manovrare* e *accostare*. A queste si aggiunge la possibilità di *abbattere* la nave (modificare la direzione di una nave all'ancora utilizzando le vele). Un'ultima azione che riguarda il movimento della nave è quella che consente di modificare la velatura. Una *manovra* è uno spostamento rettilineo della nave, senza cambiare la direzione. *Accostare* permette di modificare la direzione di movimento della nave.

Nel regolamento è sempre possibile *accostare* senza limitazioni se la nave, nel farlo, non si trova, anche temporaneamente, con il vento di prua – controvento. Così è possibile *accostare* senza cambiare il bordo da cui proviene il vento ed è altresì possibile *accostare* avendo il vento in poppa o lasco terminando la manovra con ancora il vento in poppa o lasco, pur avendo cambiato bordo.

In tutte le altre situazioni è necessario un **test di manovra** per virare con il vento di prora.

In tutti i casi, comunque, il movimento di una nave deve essere completato prima di passare ad eseguire l'azione della nave attiva successiva e la velocità (l'entità dello spostamento) di una nave dipende dalla *velatura* e dall'*andatura* della nave rispetto al vento.

Velocità di una nave

Il principio fondamentale su cui si basano le regole del movimento è quello per cui la velocità della nave, e quindi la distanza percorsa in un turno, dipende dalla superficie delle vele attualmente spiegate – la *velatura*, nel gioco – e dalla direzione della nave relativa al vento – l'*andatura*.

Velatura

Sono possibili tre diversi gradi di velatura che consentono andature via via meno veloci:

- **VS, vele spiegate:** la nave ha la massima superficie possibile di vele al vento;
- **VB, vele da battaglia:** velatura ridotta utilizzata in combattimento;
- **VA, vele ammainate:** vele del tutto *serrate*⁷.

⁷ Le vele erano *serrate* raccogliendole e legandole ai pennoni.

La velatura di ogni nave è mostrata ponendo un pedina con la velatura corrispondente sulla basetta. L'assenza di pedina per la velatura indica che la nave ha tutte le vele ammainate (VA).

Andature

L'andatura della nave dipende dalla direzione della nave relativamente a quella del vento. Sono possibili cinque situazioni: *controvento*, *bolina*, *traverso*, *lasco* e *poppa*. L'andatura della nave è determinata controllando la direzione del vento attuale sul modello per le andature (vedi **Andature e settore di tiro**).

■ Si considera sempre l'andatura della nave all'inizio dello spostamento.

Non è possibile in nessuna situazione muoversi *controvento*, se una nave si trova con la *prua al vento* deve immediatamente terminare il movimento. Nel successivo turno dovrà effettuare un test sull'equipaggio per riuscire a virare (vedi **Virata obbligatoria**). Una nave si trova con la prua al vento se il vento proviene dalla sezione controvento nell'apposito schema che indica le andature della nave rispetto al vento.

■ In caso di dubbio si considera sempre l'andatura più favorevole.

Velocità di spostamento



La velocità della nave nel turno si ricava dalla tabella delle velocità, sul *libro di bordo*, incrociando la riga della andatura (*bolina*, *traverso*, ...) con la colonna della velatura (*VS*, *VB*, ...). Nella casella è indicata una coppia di numeri che danno lo spostamento massimo e minimo nel turno misurati in pollici.

In una azione il giocatore può muovere la propria nave di una distanza che non può essere inferiore al minimo consentito né superiore al massimo.

Se la nave ha un albero abbattuto le velocità di spostamento sono dimezzate (è da notare che una nave con un albero abbattuto non può utilizzare le vele spiegate – *VS*).

Se la nave ha due alberi abbattuti la nave può muovere usando solo le velocità di spostamento minime (una velocità minima pari a zero, in questa situazione, indica che la nave non può muovere per nulla, e quindi è alla deriva).

La figura a destra mostra la tabella delle velocità di una nave. La colonna con lo sfondo giallo riguarda le velocità con le vele spiegate (*VS*), quella con lo sfondo azzurro le velocità per vele da battaglia (*NB*).

		
bolina	1-1	1-0
traverso	3-1	2-1
lasco	5-2	4-2
poppa	4-2	3-1
deriva	2	1

Linee di costa

La linea della costa delimita il campo di gioco nel caso siano presenti isole, promontori o altre terre emerse. Se il movimento porta una nave ad attraversare una linea costiera il giocatore che controlla la nave deve interrompere il movimento quando la nave arriva a contatto con la costa ed effettuare un **test di manovra** per evitare di incagliarsi:

- se il test viene superato la nave è spostata indietro, nella direzione dello spostamento, di un pollice ed il movimento termina;
- se il test non viene superato la nave è lasciata a contatto con la costa e risulta incagliata.

Una nave incagliata non può manovrare e non va *alla deriva*.

Collisioni

Se il movimento di una nave porta la basetta della stessa a contatto con la basetta di un altro vascello c'è il rischio di una collisione. Il giocatore che controlla la nave in movimento deve effettuare un test di manovra (vedi **Test di manovra**):

- se superato il movimento è arrestato a contatto;
- se fallito la collisione provoca alcune conseguenze:
 - o un danno alle fiancate di entrambe le navi segnati sulle fiancate più vicine,
 - o i due equipaggi sono disordinati (*regola opzionale*),
 - o le due navi sono impigliate.

Non è consentito, in nessun caso, manovrare in modo da provocare, volontariamente, una collisione.

Accostare

Ogni nave ha una lettera, da *A* a *D*, che indica la sua capacità di *accostare*. La *A* è riservata a navi capaci di virate strette, la *D* a navi meno manovrabili.

La manovra va eseguita percorrendo una traiettoria curvilinea indicata dalla opportuna *carta accostare* (vedi figura qui accanto). La nave può seguire la traiettoria indicata dalla propria lettera ed anche tutte le traiettorie indicate da lettere successive. In altre parole una imbarcazione che ha *A* come *virata*, può seguire tutte le traiettorie (oltre alla *A* anche la *B*, la *C* e la *D*), mentre una *nave di linea* con *C* come *virata* può seguire solo le traiettorie *C* e *D*. Nello schema della virata ogni *tratto* su una delle rotte indica una possibile posizione finale della prua della nave e corrisponde ad uno spostamento pari ad un pollice.

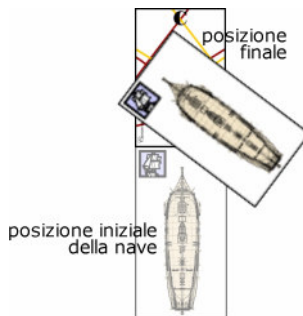


La velocità di spostamento è calcolata, come per il movimento, tenendo conto della velatura della nave e dall'andatura iniziale. Il numero che segue la lettera, nella sezione *Virata* del *libro di bordo*, non è utilizzato nelle regole base.

Una nave può *accostare* in modo da trovarsi esattamente con il vento contro (il vento ha esattamente la direzione *prua-poppa* della nave) ma non oltre. Quando la nave si trova esattamente controvento deve interrompere il movimento, qualunque sia l'entità dello spostamento. Per tornare a muovere la nave dovrà eseguire un test di manovra.

È consentito *accostare* modificando la direzione della nave fino al massimo consentito dalla corrispondente *carta accostare*. Il movimento residuo deve essere percorso in linea retta. Nessun'altra combinazione di movimento rettilineo e curvilineo è legale.

Esempio (vedi figura qui accanto): la nave ha una capacità di virata *C* e può muovere di 3-2 pollici. Esegue una virata verso sinistra muovendosi di 3 pollici seguendo la rotta *C*. Il giocatore pone la *carta accostare* opportuna – *C* – davanti alla basetta della nave, successivamente sposta la nave in modo che il lato anteriore della basetta coincida con il tratto corrispondente allo spostamento di tre pollici.



Virata obbligatoria

Una nave con andatura *controvento* che supera il **test di Manovra** effettua una manovra particolare detta **Virata obbligatoria** che consiste nel ruotare la nave, facendo perno sul punto in cui cade l'albero maestro di un numero di quarte esattamente necessario per portare la nave in andatura di bolina. La direzione in cui virare è decisa dal giocatore che controlla la nave.

La virata obbligatoria non è considerata un movimento!

Modificare la velatura

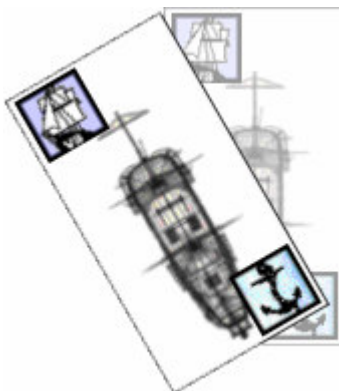
Modificare la velatura della nave richiede una fase di azione. La modifica è effettuata sostituendo il pedana di velatura posto sulla basetta della nave con quello relativo alla nuova scelta di vele. L'assenza di pedana indica che la nave ha le vele ammainate. Ricordiamo che le navi con le vele *serrate* non possono muoversi ma solo andare alla deriva.

■ Navi che hanno perso un albero non possono utilizzare la velatura a vele spiegate (VS).

Abbatte la nave

Per *abbattere* una nave è necessario che questa sia già all'ancora. L'operazione consente, manovrando solo con le vele, di modificare la direzione della nave rispetto al vento. In una fase il giocatore può modificare la direzione della nave fino a due *quarte* (vedi la **Rosa dei venti**). Se l'ancora è a prua la nave è fatta ruotare mantenendo fermo il centro del lato anteriore della basetta; se l'ancora è a poppa il centro del lato posteriore della basetta. Non è possibile *abbattere* la nave se questa ha le vele ammainate.

■ *Esempio: la nave è ancorata a poppa (notare il pedana Ancora posto sulla parte posteriore della basetta) e sfrutta la possibilità di abbattere ruotando di due quarte (facendo perno sulla poppa).*



Fuoco di batteria

*L*a bordata della Sophie era uno splendido e continuo succedersi di colpi, uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, con una mezza pausa alla fine, seguita dal brontolio cupo dei carrelli.

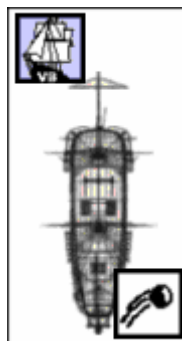
Patrick O'Brian, Primo comando, Longanesi

Caricare

Caricare i cannoni richiede una fase di azione. In una fase è possibile ricaricare i pezzi di un bordo, una fiancata. Per caricare i cannoni il giocatore pone un pedina **Cannoni** caricati a palla sulla basetta della nave, dal lato del bordo che si vuole caricare. È possibile caricare solo un bordo per ogni **fase di Azione**.

Nelle regola base i cannoni sparano solo *a palla*. Si suppone che le navi inizino il gioco con i cannoni caricati a meno che non sia indicato diversamente dallo scenario.

In figura si può vedere una nave che ha i cannoni di dritta (fiancata destra) caricati a palla (notare il pedina).



Fare fuoco

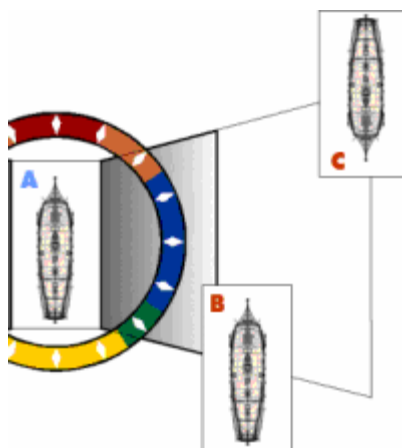
In una fase di azione è possibile fare fuoco con i cannoni di un bordo. Prima di fare fuoco i pezzi devono essere caricati.

Settore di tiro

Il settore di tiro di un bordo è sullo schema **Andature e settore di tiro**. Un bersaglio è considerato valido se si trova all'interno del settore di fuoco anche parzialmente.

È considerato valido il bersaglio all'interno del settore di fuoco più vicino, la distanza è misurata tra i due alberi maestri, se due o più bersagli si trovano alla stessa distanza il giocatore che controlla la nave può scegliere quale bersaglio colpire. Navi amiche o altri ostacoli all'interno del settore di fuoco, anche parzialmente, impediscono il fuoco su bersagli posti a distanza maggiore.

Esempio: la nave A in figura deve far fuoco sulla nave B perché più vicina. Anche la nave C è all'interno del settore di tiro ma il tiro è ostruito dalla nave B (alla nave A è stato sovrapposto lo schema per le andature ed il settore di tiro).



È possibile far fuoco su navi nemiche impegnate in un abbordaggio, sempre che siano un bersaglio valido, a meno che l'equipaggio della nave amica non abbia messo piede sul ponte della nave bersaglio, in questo caso il tiro è impossibile.

Procedure per il fuoco

Il giocatore che controlla la nave che fa fuoco:

- sceglie un bersaglio valido,
- decide se tirare sullo scafo (se la distanza è fino a tredici pollici) o sulla velatura (se la distanza è superiore ai quattro pollici),
- tira 1d10.

Il giocatore che controlla la nave bersaglio tira anch'esso 1d10.

Se il punteggio modificato ottenuto dal giocatore che fa fuoco:

- è inferiore al punteggio del bersaglio il tiro è nullo;
- è uguale o superiore al punteggio del bersaglio ma non è il doppio la nave bersaglio subisce un danno;
- è il doppio o più del punteggio del bersaglio ma non il triplo la nave bersaglio subisce due danni;
- è il triplo o più del punteggio del bersaglio la nave bersaglio subisce tre danni: questo è un **tiro critico**.

I danni sono registrati sulla scheda della nave bersaglio segnando un numero di caselle pari al numero dei danni subiti. A meno che l'avversario non abbia realizzato un **tiro critico** i danni sono attribuiti alla fiancata colpita (se il tiratore ha scelto come bersaglio lo scafo) o all'albero più vicino se l'obiettivo erano proprio le vele della nave.

Si devono usare tutte le caselle di una sezione prima di passare alla successiva e si inizia ad eliminare le caselle dalla sezione incompleta, se presente.

Tiro critico

Quando la nave subisce un **tiro critico**:

- se il bersaglio era lo scafo due danni sono segnati sulla fiancata che ha ricevuto i colpi ed uno sulla fiancata opposta;
- se il bersaglio era la velatura due danni sono segnati sull'albero più vicino ed uno su quello successivo (se presente, altrimenti tutti sullo stesso albero);
- una perdita è attribuita anche agli **Effettivi** (se il punteggio non modificato ottenuto dal giocatore che controlla la nave che fa fuoco è superiore a 5 anche eventuali prigionieri subiscono una perdita: segnate una casella anche per i prigionieri).

Inoltre sulla nave si sviluppa un incendio se il punteggio (non modificato) ottenuto al tiro di dado del giocatore che controlla la nave colpita è 1 o 2 (il giocatore pone un pedina incendio sulla basetta della nave).

Danni alle fiancate

Se una fiancata è completamente distrutta (tutte le caselle segnate) si prosegue segnando i danni sulla fiancata opposta e, da questo momento in poi, i danni di quella fiancata sono la somma dei danni subiti su entrambe.

Nel regolamento base una nave affonda se perde tutte le caselle per i danni allo scafo.

Danni alla velatura

La sezione che riporta i danni alla velatura è suddivisa in un numero di sottosezioni pari al numero di alberi della nave. I danni alla velatura sono attribuiti all'albero

più vicino non ancora distrutto (la distanza è misurata sempre dall'albero maestro della nave che ha fatto fuoco) cancellando una casella dalla corrispondente sezione.

Quando viene cancellata l'ultima casella di un albero c'è la possibilità che l'albero cada sul ponte della nave, su un bordo o sull'altro impedendo le successive manovre, in questo caso il giocatore tira 1d10:

- se il punteggio ottenuto è compreso tra uno e tre (1-3) l'albero cade sulla fiancata di *dritta* (sulla destra);
- se il punteggio ottenuto è compreso tra quattro e sette (4-7) l'albero cade direttamente in mare;
- se il punteggio ottenuto è compreso tra otto e dieci (8-10) l'albero cade sulla fiancata di *babordo* (sulla sinistra).

Nel caso in cui l'albero non cada in mare la nave non può manovrare fino a quando l'albero non viene rimosso (e gettato in mare).

Se la nave apre il fuoco con il bordo ostruito dall'albero si sviluppa un incendio se il giocatore che controlla la nave ottiene un punteggio (non modificato) compreso tra 1 e 5 al tiro di dado (il giocatore pone un pedina incendio sulla basetta della nave).

Modificatori al tiro del dado

L'abilità degli artiglieri, riportato nella sezione Fuoco del *libro di bordo* della nave, modifica il tiro di dado per il fuoco.

Il bonus o la penalità dovuta alla distanza modificano il tiro di dado per il fuoco.

Per ogni sezione completamente colpita del bordo che fa fuoco (ogni sezione ha quattro caselle) si ha una penalità di -1 sul tiro di dado.

La differenza di classe tra la nave che tira e la nave bersaglio modifica il tiro di dado nel modo seguente:

- +1 se la nave bersaglio è di classe inferiore rispetto alla classe della nave che fa fuoco;
- -1 se la nave bersaglio è di classe superiore rispetto alla classe della nave che fa fuoco.

Se l'obiettivo è la velatura si ha un modificatore al tiro di dado di:

- +2 se la nave bersaglio è a Vele Spiegate (VS);
- -1 se la nave bersaglio ha le vele ammainate;
- -1 per ogni albero abbattuto sulla nave bersaglio (non si applica se la nave ha le vele ammainate).

Fuoco su un bersaglio in movimento

Se il bersaglio si è mosso nella stessa fase di *Azione* si ha una penalità di -1.

Infilata

Si ha fuoco di infilata quando la nave bersaglio è a sei pollici o meno e completamente all'interno del settore di fuoco mentre la nave che tira è fuori dal settore di fuoco della nave bersaglio. In questo caso il tiro di dado è modificato di:

- +3 se si fa fuoco di infilata sulla prua del bersaglio;
- +4 se si fa fuoco di infilata sulla poppa del bersaglio.

Nave impegnata in un abbordaggio

Una nave impegnata in un abbordaggio può far fuoco con un modificatore di -3 ed ha una penalità ulteriore di -1 per ogni sezione di *Effettivi* impegnata nelle squadre di abbordaggio.

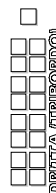
Nave disalberata

Una nave disalberata (che ha perduto tutti i propri alberi) tira con una penalità di -1. Questo modificatore simula l'effetto della minore stabilità della nave.

Prima bordata

La prima salva della partita, per ogni bordo, ha un bonus di +2. Il bonus per la prima bordata non si applica al bordo se questo è già stato danneggiato.

Per ogni fiancata il *libro di bordo* ha una casella ulteriore, posta immediatamente sopra quelle per i danni (vedi figura qui accanto), che può essere contrassegnata la prima volta che una nave spara con i pezzi di quel bordo in modo da non utilizzare più di una volta il vantaggio della prima bordata.



Batterie costiere

Una nave che tira contro una batteria costiera ha una penalità, indicata nello scenario, che dipende dalla struttura del forte o della ridotta in cui si trovano le batterie.



Manovre di emergenza

Sui ponti ingombri di cime, di gherlini, di grossi paranchi, di tutte le risorse dell'arte dei nostromi. La marea giunse al colmo, i cabestani girarono, sempre più lentamente man mano che la tensione giungeva al massimo e gli sforzi di tutti gli uomini sollevarono la nave dagli scogli fino all'acqua alta dove finalmente si ancorò . . .

Patrick O'Brian, Verso Mauritius, Longanesi.

Tutte le azioni riportate in questa sezione del regolamento, ad eccezione di gettare l'ancora ed issare l'ancora, richiedono un test sull'**abilità di manovra** dell'equipaggio.

Test di manovra

Il **test di manovra** si effettua quando è richiesta un'operazione che richiede abilità da parte degli uomini sulla nave. Il test è riferito all'**abilità di Manovra** dell'equipaggio della nave.

Procedure per il **test di manovra**

Il giocatore che controlla la nave lancia 1d10. Il test è superato se il punteggio ottenuto, modificato dalle circostanze, è superiore a dieci .

Modificatori all'**abilità di Manovra**

Il tiro di dado per il test di **manovra** è modificato dalle circostanze. In ogni caso però il valore modificato non può mai risultare inferiore ad uno o superiore a nove (ci deve essere pur sempre una possibilità di fallire ed una di riuscire!).

Modificatori generali

L'**abilità di manovra** dell'equipaggio è sommata al tiro di dado per il test.

Gli altri modificatori descritti in questo paragrafo si applicano in tutte le situazioni in cui è richiesto un test sull'**abilità di Manovra** dell'equipaggio.

- un equipaggio con gli effettivi ridotti alla metà o meno è penalizzato di -1;
- un equipaggio decimato (vedi **Equipaggio decimato**) è penalizzato di -2;
- se la nave è stata colpita da fuoco nemico nella stessa fase l'abilità dell'equipaggio è penalizzata di -1.

Collisioni

Nel test per evitare una collisione il tiro di dado è modificato di -1 per ogni pollice (non frazioni) percorso in linea retta dalla nave nello stesso turno.

Incagliarsi

Nel test per evitare che la nave si incagli il tiro di dado è modificato di -1 per ogni pollice (non frazioni) percorso in linea retta dalla nave.

Spegnere un incendio

Nei turni successivi a quello in cui si è tentato per la prima volta di spegnere l'incendio si ha un bonus di +1 sul tiro di dado.

Liberare la nave impigliata

Nei turni successivi a quello in cui si è tentato per la prima volta di liberare l'alberatura si ha un bonus di +1.

Liberare la nave da un albero abbattuto

Per ogni turno successivo a quello in cui si è tentato per la prima volta di liberare la nave dall'albero si ha un bonus di +1.

Recidere i grappini d'arrembaggio

Se l'equipaggio della nave che ha *arrembato* è stato respinto (dopo che aveva messo piede sul ponte della nave che si difende) si ha un bonus di +1.

Nave in formazione (regola opzionale)

L'equipaggio di una nave che è in formazione ha un bonus di +1 in ogni circostanza.

Equipaggio disordinato (regola opzionale)

Un equipaggio disordinato ha una penalità di -2 sul tiro di dado.

Spegnere un incendio

Il tentativo di spegnere un incendio richiede una fase di azione. Il giocatore annuncia la sua intenzione ed effettua un test sull'abilità di **Manovra** dell'equipaggio, se superato l'incendio è domato. Se l'incendio non viene spento il giocatore può ripetere il tentativo nella successiva fase di azione, di questo turno o di quello successivo.

Liberare la nave da un albero abbattuto

Questa situazione si presenta quando una nave perde un albero a causa del fuoco nemico e questo non cade immediatamente in mare.

Il tentativo di liberare la nave richiede una fase di **Azione**. Il giocatore annuncia la sua intenzione ed effettua un **test di Manovra**, se riuscito l'albero cade in mare e la nave può riprendere a manovrare nella successiva fase di azione.

Disincagliare la nave

Nelle regole base le navi si incagliano solo se il loro movimento le porta a contatto con una zona di terra. Per tentare di disincagliare la nave questa non deve avere le vele ammainate, il giocatore annuncia la sua intenzione ed effettua un test sull'equipaggio, se superato la nave è disincagliata e viene spostata in modo da essere un pollice all'interno della zona di mare adiacente.

Liberare la velatura

La situazione di due navi con il sartame impigliato l'una con l'altra si presenta dopo una collisione. Il giocatore che controlla la nave annuncia la sua intenzione e poi effettua un test sull'equipaggio, se riuscito la nave è libera.

Uscire dal tavolo di gioco

Se una nave, nel corso del suo movimento normale o mentre va alla deriva, arriva a toccare il bordo del tavolo di gioco la nave è considerata fuori dal tavolo di gioco e rimossa.

Il giocatore ha la possibilità di evitarlo effettuando un **test sull'abilità di Manovra** dell'equipaggio:

- se riuscito il movimento è arrestato ad un pollice dal bordo del tavolo;
- se fallito la nave prosegue il suo movimento ed è considerata fuori dal tavolo di gioco e rimossa.

Per le navi uscite dal tavolo il giocatore ha facoltà di decidere se tentare di farle rientrare o lasciarle definitivamente fuori dal gioco. Nella fase di azione del turno successivo a quello in cui la nave è uscita dal tavolo il giocatore decide quale possibilità usare e lo comunica agli altri giocatori. Se sceglie di non far rientrare la nave questa è definitivamente fuori dal gioco e non potrà rientrare per il resto della partita.

Se, al contrario, decide di farla rientrare deve effettuare un **test sull'abilità di Manovra** dell'equipaggio nella prima fase di azione in cui la nave è attivata:

- se riuscito la nave può rientrare ed è posta sul tavolo, nello stesso punto in cui era uscita, ad una distanza dal bordo del tavolo pari al movimento di deriva, con direzione perpendicolare al bordo e con la prua verso l'interno (il rientro richiede una fase di azione);
- se il test fallisce la nave non può rientrare in questo turno ed il giocatore dovrà effettuare un nuovo test nel turno successivo.

Nel caso non ci sia spazio per far rientrare la nave perché la zona è occupata da altre imbarcazioni, amiche o nemiche, il test è rimandato al turno successivo.

Ancora

Una nave può gettare l'ancora in una delle fasi di azione. Il giocatore pone il pedina **Ancora** sulla basetta della nave a prua se l'ancora è gettata a prua, a poppa altrimenti. Le navi all'ancora non possono muoversi né virare e non vanno alla deriva.

Issare l'ancora richiede un intero turno. Il giocatore nella prima fase in cui la nave è attivata esegue l'azione di issare l'ancora, la pedina Ancora è lasciata sulla basetta ma capovolta; nelle successive **fasi di Azione** dello stesso turno la nave può eseguire qualsiasi azione tranne muoversi o virare, al termine del turno la pedina è rimossa dalla basetta.

È anche possibile recidere il cavo dell'ancora, in una fase di **Azione**, nel qual caso la nave può muoversi e virare nella successiva fase di azione dello stesso turno. L'ancora abbandonata non può essere recuperata ed il giocatore scarta il pedina **Ancora** della nave in questione.

Abbordaggi

*A*onta dei buchi, le vele di gabbia si gonfiarono e la *Sophie* avanzò; Stephen cambiò la barra, poi avvertì l'urlo stridente, il suono vibrante di qualche cima spezzata, un sobbalzo . . . e i due velieri furono l'uno attaccato all'altro. Con un immane urlo di giubilo a prua e a poppa, gli uomini della *Sophie* balzarono sulla murata nemica.

Patrick O'Brian, Primo Comando, Longanesi.

L'abbordaggio è l'assalto ad una nave avversaria con lo scopo di impadronirsene.

Ogni abbordaggio genera una mischia che dura finché una delle due parti soccombe o riesce a liberare la nave. In ogni turno si gioca un solo turno di mischia.

Se nella fase **Abbordaggi** della sequenza di gioco due navi sono *grappinate* o *impigliate* si ha un abbordaggio e, quindi, una mischia.

La nave che è stata *grappinata* viene spostata, senza modificare la direzione e secondo la traiettoria più breve, in modo da trovarsi a contatto *lato-lato* con la nave che ha lanciato i grappini di arrembaggio.

Se la nave che ha subito il lancio dei grappini è già *grappinata* o *impigliata* con una terza nave è la nave che ha lanciato i grappini che deve essere spostata a contatto (con le stesse regole enunciate sopra).

Lanciare i grappini d'arrembaggio

Lanciare i grappini d'abbordaggio richiede una **fase di azione** ed è condizione necessaria per condurre un abbordaggio. È possibile lanciare i grappini se la nave bersaglio si trova a quattro pollici o meno; la distanza va misurata tra i due alberi maestri delle navi coinvolte oppure se le basi delle due navi sono a contatto.

Lanciare gli uncini su una nave avversaria ha successo solo se si supera un test sull'abilità di **Manovra** dell'equipaggio. Da questo momento in poi le due navi non possono manovrare ma solo andare alla deriva insieme. Il lancio dei grappini su una nave amica ha successo automaticamente.

Navi già impegnate in un abbordaggio, sia come attaccante che come difensore, non possono lanciare i grappini di arrembaggio.

Recidere i grappini d'abbordaggio

Nello stesso turno in cui una nave viene agganciata dagli uncini di una nave avversaria è possibile tentare di tranciare i cavi e liberare la propria nave (sempre che la nave riesca ad attivarsi). Per farlo è necessario un test sull'abilità di **Manovra** dell'equipaggio, se superato la nave è libera e, nella successiva fase può manovrare normalmente. La nave è spostata ad un pollice dal vascello avversario, se possibile.

Si può tentare di recidere i grappini d'arrembaggio anche a mischia già iniziata se l'equipaggio attaccante non è riuscito a mettere piede sulla nave o è stato respinto (vedi più avanti **Abbordaggi – Primo turno di mischia**).

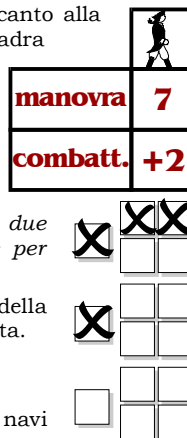
Se la nave è stata *grappinata* da più navi sarà necessario un tentativo per ogni nave, ognuno richiederà una fase di **Azione**.

Formare le squadre di abbordaggio

I giocatori che controllano navi *grappinate* che non stiano proseguendo una mischia iniziata nei turni precedenti devono formare le squadre di abbordaggio.

La squadra di abbordaggio è formata spuntando la casella accanto alla sezione di equipaggio – **Effettivi** – che deve far parte della squadra di abbordaggio. La prima sezione della squadra di abbordaggio deve essere, se presente, la sezione incompleta o parzialmente cancellata.

Nella figura qui accanto il giocatore ha scelto le prime due sezioni dell'equipaggio come squadra di abbordaggio (lo si deduce dai segni di spunta presenti nelle caselle sulla sinistra delle due sezioni), la prima delle quali ha già subito due perdite. Solo una sezione di equipaggio rimane sulla nave per manovrare.



Le squadre di abbordaggio vanno formate solo all'inizio della mischia e non possono essere modificate fino al termine di questa.

Mischie

Partecipano ad una mischia le squadre di abbordaggio delle navi coinvolte.

Per decidere il risultato di una mischia entrambi i giocatori tirano 1d10, il giocatore che ottiene il punteggio modificato inferiore perde il turno di mischia.

Le perdite dell'equipaggio sconfitto sono pari alla differenza tra i due punteggi modificati fino ad un massimo di quattro (una sezione).

Le perdite sono segnate sul *libro di bordo* della nave che le ha subite cancellando un ugual numero di caselle dalla sezione **Effettivi** (tra quelle dedicate alla squadra di abbordaggio).

Con *nave attaccante*, *squadra attaccante* o *attaccante* si intende sempre la nave (e la sua squadra di abbordaggio) che *ha abbordato* la nave avversaria; in modo simile *difensore* o *squadra difensore* è riferito alla nave (ed al suo equipaggio) che è stata abbordata. Se le due navi sono impigliate ed entrambi i giocatori vogliono abbordare l'attaccante è l'equipaggio della nave con l'iniziativa più alta.

Primo turno di mischia

Durante il primo turno di mischia l'equipaggio attaccante si trova ancora sulle *murate* della propria nave e sta cercando di mettere piede sul ponte della nave avversaria.

Al termine del primo turno di mischia se l'equipaggio attaccante vince la mischia (con qualunque punteggio) riesce a salire sul ponte della nave avversaria, la mischia continuerà anche nel turno successivo e sarà combattuta sulla nave arretrata. Le due navi non potranno compiere alcuna azione nel turno successivo.⁸

Quando, invece, è il difensore che vince la mischia questa termina ed i giocatori che controllano le due navi avranno la possibilità di scegliere l'azione da svolgere nel turno successivo. In particolare:

⁸ Il giocatore che le controlla dovrà, in ogni caso, assegnare alla propria nave, impegnata in mischia, un *gettone di attivazione*.

- se è la nave del difensore che viene attivata per prima (nel turno successivo) il giocatore che la controlla può tentare di liberare la nave (test sull'abilità di **Manovra**) o abbordare a sua volta;
- se è la nave attaccante ad essere attivata per prima il giocatore che la controlla può liberare la nave rinunciando all'abbordaggio.

Ovviamente, se al termine delle **fasi di azione**, le due navi sono ancora impigliate o grappinate l'equipaggio della nave con iniziativa più alta può reiterare l'abbordaggio (senza modificare le squadre di abbordaggio).

Turni di mischia successivi al primo

Se la squadra di abbordaggio attaccante non è riuscita a mettere piede sul ponte della nave avversaria nel turno precedente il turno di mischia è trattato come se fosse il primo.

Se, invece, la squadra di abbordaggio attaccante ha vinto la mischia nel primo turno la mischia, ora, si svolge sul ponte della nave che si difende, le procedure sono le stesse (in particolare ogni giocatore che perde la mischia subisce perdite pari alla differenza tra i due punteggi, modificati, fino ad un massimo di quattro) ma il risultato della mischia si interpreta in modo differente:

- se uno dei due equipaggi vince la mischia infliggendo perdite non superiori a quattro il giocatore che controlla la squadra di abbordaggio perdente segna le perdite sul proprio *libro di bordo* e la mischia continua nel turno successivo;
- se l'equipaggio attaccante vince la mischia infliggendo più di quattro perdite l'equipaggio che si difende è sconfitto e la nave è catturata, il giocatore che ha vinto può trasferire sulla nave catturata un equipaggio per manovrare (vedi **Nave catturata** più avanti);
- se il difensore vince la mischia infliggendo più di quattro perdite *respinge* l'abbordaggio: la squadra di abbordaggio attaccante è rigettata sulla propria nave e la mischia termina.

Danni alla velatura durante un abbordaggio⁹

In ogni caso il giocatore che controlla la nave abbordata deve cancellare una casella da uno degli alberi a sua scelta ogni volta che perde un turno di mischia. La casella eliminata non può essere l'ultima di un albero, se tutti gli alberi della nave sono rimasti con una sola casella il danno alla velatura non è attribuito.

Modificatori nel primo turno di mischia

Ogni giocatore ha un bonus pari al numero di ponti della propria nave. Se due navi stanno abbordando lo stesso vascello si usa il modificatore migliore.

Modificatori validi in generale

Il valore di **Combattimento** della nave modifica il tiro di dado per le mischie. Se due navi stanno abbordando lo stesso vascello si usa il modificatore peggiore.

Modificatori validi solo per i turni successivi

Il giocatore che ha un maggior numero di Effettivi nella propria squadra di abbordaggio ha un bonus di +1 per ogni sezione (anche incompleta) in più dell'avversario. Se due navi stanno abbordando lo stesso vascello si sommano le sezioni.

⁹ Va ricordato che alcuni tra gli *arrembatori* avevano il compito specifico di danneggiare il sartame una volta saliti sulla nave avversaria (ma non avevano certo gli strumenti per far cadere un albero).

Abbordaggi multipli

Una singola nave può essere abbordata da due navi avversarie (ma non più di due) e le mischie sono trattate sempre come un'unica mischia tirando un solo dado per parte.

Se l'abbordaggio vede coinvolte quattro o più navi le mischie sono suddivise in modo da avere al massimo tre navi impegnate in ogni scontro.

Danneggiamenti, catture, naufragi

A vanzarono lungo il canale sinuoso sospinte da una brezza costante ... ad ogni virata nel canale la distanza tra le navi aumentava e la *Sirius*, volendo affrettarsi per ridurla, sbagliò una manovra ed andò ad urtare con forza la barriera, incagliandosi. In quello stesso istante le fregate francesi e le batterie costiere aprirono il fuoco.

Patrick O'Brian, Verso Mauritius, Longanesi.

I danni inferti ad una nave possono causarne l'affondamento, la resa o la cattura da parte del nemico. Navi che abbordate che perdono lo scontro sono catturate automaticamente.

Le navi che si arrendono ammainando la bandiera sono *catturate* non appena abbordate da una nave avversaria (non si combatte la mischia).

Nave affondata

L'affondamento di una nave può essere causato dal fuoco nemico, evento piuttosto raro preferendo i comandanti arrendersi piuttosto che perdere definitivamente la nave, o da un incidente.

Nel regolamento base una nave affonda quando perde il suo ultimo punto scafo, indipendentemente dal fatto che la perdita sia causata dal fuoco nemico o da un incidente.

Il *naufragio* non è immediato, tirare 1d10, il punteggio ottenuto è il numero dei turni che la nave impiega ad affondare contati a partire dall'attuale. Raggiunto l'ultimo turno la nave viene tolta dal gioco (vedi **Sequenza di gioco**). La nave che sta affondando non può manovrare né compiere alcuna azione.

Nave disalberata

Una nave che ha perduto tutti i suoi alberi non può manovrare.

La nave può essere costretta alla resa da una nave avversaria che riesce a portarsi più vicina di ogni altra nave amica di classe uguale o superiore e sparare una bordata di infilata che colpisca la nave danneggiata. In questo caso l'equipaggio si arrende ammainando la bandiera.

Equipaggio decimato

Una nave che ha perduto tutti i suoi **Effettivi** può solo manovrare ma non far fuoco, caricare i cannoni o lanciare i grappini di abbordaggio. La nave è catturata non appena viene abbordata da una nave avversaria (non si combatte la mischia).

Cattura di una nave

Le navi catturate passano immediatamente sotto il controllo del giocatore che ha vinto la mischia. Il giocatore deve trasferire un equipaggio sulla nave per poterla manovrare.

Il *libro di bordo* della nave conquistata è ricostruito a partire da quella della nave che ha abbordato in questo modo:

- l'abilità di **Manovra** è quella dell'equipaggio che ha abbordato con una penalità di -1;
- il valore **Combattimento** è quello della nave che ha abbordato con una penalità di -2;
- l'abilità di **Fuoco** è quella della nave che ha abbordato penalizzata di -2;
- i modificatori dovuti alla distanza rimangono gli stessi;
- gli **Effettivi** sono ottenuti cancellando una o più caselle dalla nave vittoriosa ed attivandone un numero uguale sulla nave conquistata (completando una sezione prima di passare alla successiva).

L'equipaggio sconfitto rimane sulla nave, prigioniero (conservare la scheda). Per controllare i prigionieri è necessario almeno un occupante (una casella) per ogni sezione di **Effettivi** prigionieri. Se nel corso del gioco il rapporto scende sotto questa proporzione l'equipaggio riesce a liberarsi e riprende il controllo della nave (ritornare al vecchio *libro di bordo*) e gli occupanti sono fatti prigionieri ma in questo caso non si tiene conto della proporzione *1 carceriere ogni 4 prigionieri*.

Il giocatore che controlla una nave catturata deve farla uscire dal bordo del tavolo di gioco dal quale sono entrate le proprie navi all'inizio della partita per evitare che il nemico ne rientri in possesso.

Una nave conquistata può difendersi solo se è ingaggiata dal nemico. In altre parole può fare fuoco solo dopo essere stato oggetto di fuoco avversario e può difendersi se viene abbordata.

È vero – ammise Jack – una battaglia rende meravigliosamente chiaro l'animo finché dura, ma in seguito la nera bestia ti è addosso. Il conto del macellaio, i funerali, le lettere da scrivere alle vedove ... ci si sente sfiniti, svuotati, morti come acqua in una gora.

Patrick O'Brian, Nave Maurizio, Cosmopolis

Regole opzionali

*J*ack ... tornò ad osservare la costa, con le sue fortificazioni che si disegnavano nette e chiare sul verde vivo della canna da zucchero ... e mentre dava gli ordini per predisporre al lungo blocco, considerò le possibilità di ingannare il nemico per costringerlo a uscire e combattere.

Patrick O'Brian, Verso Mauritius, Longanesi.

Le regole opzionali migliorano il realismo della simulazione al costo di una ragionevole maggiore complessità di gioco. In particolare le **regole opzionali per la cattura** dovrebbero essere introdotte non appena i giocatori hanno familiarizzato con il regolamento proprio per rendere più realistica la battaglia. Infatti l'affondamento di una nave nel corso di una battaglia era un evento abbastanza raro: i comandanti preferivano arrendersi quando il vascello non era più in grado di difendersi o di manovrare.

Per velocizzare il gioco è utile introdurre la **regola opzionale per la scelta dei gettoni di attivazione**. Tra l'altro, con questa regola, si esercita una più realistica *pressione* sui giocatori costringendoli ad errori a volte fatali.

Mentre la fase iniziale della battaglia, che richiede in genere un avvicinamento delle navi delle due parti, è semplificato introducendo la regola **squadre**.

Regole opzionali per la cattura e l'affondamento

Questa regola modifica la corrispondente nel regolamento base (vedi **Nave affondata**).

Una nave che perde tutti i propri punti scafo è **gravemente danneggiata**, sul punto di affondare. La nave non può manovrare né compiere qualsiasi altra azione perché tutti gli sforzi dell'equipaggio sono rivolti ad evitare che il vascello vada a fondo.

Non è consentito (non è *onorevole*) aprire il fuoco su una nave in queste condizioni a meno di non essere in grado di catturarla. La nave può essere costretta alla resa da una nave avversaria che riesce a portarsi più vicina di ogni altra nave amica di classe uguale o superiore e sparare una bordata che colpisca la nave danneggiata (se l'avversario tira allo scafo i danni sono attribuiti agli **Effettivi**). In questo caso l'equipaggio si arrende ammainando la bandiera (vedi **Cattura di una nave**).

Regola opzionale per la scelta dei gettoni di attivazione

Per meglio simulare la difficoltà di un capitano che deve decidere in pochi secondi come agire, tra il rumore dei pezzi di artiglieria e le grida dell'equipaggio, è possibile usare questa regola.

La fase 6.b della sequenza di gioco, quella in cui i giocatori scelgono i gettoni di attivazione per proprie navi, si svolge normalmente ma l'ultimo giocatore, in ordine di tempo, che pone il gettone di attivazione coperto davanti a sé perde il diritto a scegliere per quel turno. Il gettone di attivazione per il turno è scelto casualmente tra quelli rimanenti (vedi **Sequenza di gioco**).

Giocatori recidivi

Un giocatore che per tre volte sceglie per ultimo perde il diritto di scelta per il resto della partita. I suoi gettoni di attivazione sono mescolati coperti, il giocatore dovrà scoprirli in sequenza, uno per ogni turno.

Regole opzionali per il tiro

Con questa regola si possono caricare i cannoni con quattro diversi tipi di munizioni: a *palla*, a *palla incatenata*, a *doppia palla*, a *mitraglia*. Il caricamento a palla è l'unico che si può utilizzare nelle regole base e non viene modificato in queste regole opzionali.

La procedura per caricare i cannoni subisce alcune modifiche. Il pedina con le munizioni caricate è posto sulla basetta della nave, dal lato del bordo che si carica, capovolto in modo da rivelare il tipo di munizioni solo quando si fa fuoco. Ogni bordo della nave può essere caricato con munizioni differenti. Non è possibile cambiare le munizioni una volta caricate. L'unico modo per *scaricare* i cannoni è far fuoco.

Caricamento a palla incatenata

Le palle incatenate erano spesso devastanti sulle vele e sugli alberi delle navi colpite. Per caricare i cannoni a palle incatenate è necessaria una **fase di Azione**, il giocatore pone un pedina **Cannoni caricati a palle incatenate**, capovolto, sulla basetta della nave, dal lato caricato a palle incatenate.

Le palle incatenate hanno effetto solo sulla velatura ad una distanza compresa tra sei e dieci pollici. I danni alla velatura sono raddoppiati. Le palle incatenate non hanno effetto sullo scafo.

Caricamento a doppia palla

Colpire a breve distanza con i pezzi caricati con due palle provocava danni gravissimi allo scafo di una nave. Per caricare i cannoni doppia palla sono necessarie due fasi di azione, nella prima un pedina **Cannoni caricati a palla** è posto capovolto sulla basetta della nave, nella seconda è sostituito dal pedina **Cannoni caricati a doppia palla**. In ogni caso è possibile far fuoco dopo aver caricato i cannoni a palla.

La doppia palla ha effetto solo sullo scafo ad una distanza massima di sei pollici. I danni sullo scafo e quelli, eventuali, sugli **Effettivi** sono raddoppiati. La doppia palla non ha effetto sulla velatura.

Caricamento a mitraglia

Il tiro a mitraglia, a breve distanza, era micidiale per l'equipaggio sul ponte. Per caricare i cannoni a mitraglia è necessaria una **fase di azione**, il giocatore pone un pedina **Cannoni caricati a mitraglia**, capovolto, sulla basetta della nave, dal lato caricato a mitraglia.

La mitraglia ha effetto solo sugli **Effettivi** ad una distanza massima di sei pollici. I danni sono calcolati normalmente e segnati sugli **Effettivi**. La mitraglia non ha nessun effetto sullo scafo o sulla velatura.

Danno critico

Se la nave subisce un colpo critico il giocatore che la controlla, oltre a segnare i danni come visto nel regolamento base, deve verificare se la nave subisce un **danno critico**. A questo scopo tira 1d10, se il punteggio modificato è:

- **1:** viene colpita la *Santa Barbara*, la nave esplode ed è rimossa dal gioco (se il tiro del nemico che ha provocato il danno critico era diretto alla velatura questo risultato non si applica);
- **2:** la nave perde il timone, una nave senza timone non può manovrare per tutto il resto della partita (se il tiro del nemico che ha provocato il danno critico era diretto alla velatura questo risultato non si applica);
- **3:** il capitano è ucciso, il valore di **Manovra** dell'equipaggio è penalizzato di -2 per tutto il resto del gioco.

Modificatori

Il numero di sezioni non ancora eliminate del bordo colpito è sommato al tiro di dado per determinare il danno critico.

Equipaggio disordinato

È la situazione in cui si trova l'equipaggio di una nave quando affronta un evento imprevisto potenzialmente catastrofico.

Un equipaggio si disordina quando:

- la nave si incaglia o entra in collisione con un altro vascello;
- subisce un colpo critico per il fuoco nemico;
- perde un albero.

■ È disordinato anche l'equipaggio trasferito su una nave catturata.

La condizione dell'equipaggio è mostrata da un pedina **Equipaggio disordinato** sulla basetta della nave.

Riordinare l'equipaggio richiede una **fase di azione**. Il giocatore annuncia la sua intenzione di riordinare l'equipaggio della nave e rimuove il pedina di disordine dalla basetta della nave.

Pescaggio e profondità

Ogni nave può navigare in una zona di mare che abbia una profondità pari o superiore al proprio pescaggio. Lo scenario indica la profondità di ogni zona di mare con un numero da 1 – *poco profondo* – a 3 – *molto profondo*.

Quando una nave arriva a contatto con una zona dalla profondità inferiore al proprio pescaggio potrebbe incagliarsi: applicare le regole base *Linee di costa*.

Modificatori opzionali al test per disincagliare

Il valore di **manovra** dell'equipaggio della nave ha una penalità alla differenza tra la profondità della zona in cui si è incagliata e il pescaggio della nave.

Riparazioni

Durante la battaglia l'equipaggio ha la possibilità di effettuare riparazioni sull'alberatura eventualmente danneggiata. Per farlo non deve essere impegnato in combattimento né in abordaggi. È possibile *riparare* una casella di danni su un albero non ancora abbattuto in cinque **fasi di Azione** consecutive.

Il giocatore annuncia la sua intenzione di effettuare una riparazione e segna sul retro del libro di bordo una **fase di Azione** spesa per riparazioni. Al raggiungimento della quinta **fase di Azione** la riparazione è completata e nella fase **Riparazioni** del turno successivo recupera una casella *danneggiata* da un albero a scelta.

Per effettuare le riparazioni è necessario che:

- l'equipaggio non sia **decimato** (ci deve essere almeno una casella **Effettivi** dell'equipaggio non eliminata);
- la nave non deve essere **impigliata**.

Le **fasi di Azione** spese in riparazioni sono perdute (inefficaci) se, nel turno in cui avvengono (anche dopo aver speso la **fase di Azione**):

- la nave viene **grappinata**, abbordata o subisce il fuoco nemico;
- la nave apre il fuoco o abborda o **grappina** una nave nemica.

Eventuali danni subiti dall'alberatura della nave prima che la riparazione sia completata rendono inefficaci le riparazioni eseguite fino a quel punto (il giocatore deve cancellare quanto riportato sulle note relativamente alle riparazioni).

Squadre

Le navi possono essere riunite in una **squadra**, un giocatore riveste il ruolo di **comodoro** ed i giocatori che controllano le altre navi della squadra sono sotto il suo comando.

Il **comodoro**:

- decide il punteggio di attivazione, uguale per tutte le navi che compongono la squadra;
- in ogni **fase di azione** sceglie l'azione da compiere, la stessa per tutte le navi della squadra;
- fissa l'ordine in cui le navi eseguiranno l'azione scelta.

La formazione

Per poter operare in squadra le navi devono essere in formazione. L'unica formazione possibile in **Cannoni in batteria!** è la **linea di fila**, in cui le navi sono una dietro l'altra, sempre orientate nella stessa direzione.

Per essere in **linea di fila** le navi della squadra devono essere all'inizio del turno una dietro l'altra, a non più di una basetta di distanza, con la prua rivolta nella stessa direzione.

Non è necessario che formino una linea retta ma il lato posteriore della basetta di ogni nave deve essere all'interno della striscia ottenuta prolungando i bordi laterali della basetta della nave che segue.

Le navi di una squadra devono iniziare la battaglia in formazione, in seguito possono rompere la formazione ma non riformarla.

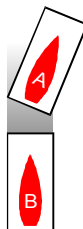
Rompere la formazione

Per **rompere** la formazione il giocatore che comanda la squadra, immediatamente prima della **fase di Preparazione** del turno ordina ai suoi sottoposti di **rompere** la formazione. I giocatori che controllano le navi della squadra, allora, scarteranno i gettoni di attivazione già utilizzati dal commodoro nei turni precedenti.

Nella **fase di preparazione** ogni giocatore sceglierà per la propria nave un gettone di attivazione ed opererà indipendentemente nella successiva **fase di azione**.

Modifiche al test sull'equipaggio

Fino a quando le navi sono in formazione l'abilità di **Manovra** dell'equipaggio ha un bonus di +1.



Partita rapida

Con questa regola, apparentemente insignificante, si può ridurre drasticamente il tempo necessario a completare una partita. In pratica ovunque il regolamento richiede il lancio di un dado intendere un dado a sei facce (1d6). Con questa variante si ottengono in particolare due risultati:

- quando il tiratore ha modificatori positivi o nulli si aumenta, anche se di poco, la probabilità che un colpo vada a segno ma, soprattutto, aumenta in modo significativo la probabilità di ottenere il doppio o il triplo dell'avversario, procurando molti più danni;
- la probabilità di superare il test sull'abilità di manovra dell'equipaggio è inferiore, le navi si troveranno in difficoltà più facilmente, offrendo più spesso al nemico la possibilità di chiudere la partita.

Le modifiche al regolamento, in tutti i punti in cui richiedono il tiro di un dado, sono richiamate di seguito.

Direzione iniziale del vento in una partita rapida

Per la direzione iniziale del vento e le variazioni del vento durante la partita tirare due dadi a sei facce (2d6) ed interpretare il punteggio ottenuto con l'aiuto della colonna *2d6* nella opportuna tabella di gioco (cfr. **Appendice B: Schede di gioco** e **Vento** nella sequenza di gioco).

Procedure per il fuoco in una partita rapida

Per quanto riguarda le procedure per il fuoco, i danni e tiro critico ovunque il regolamento richieda il tiro di un dado a dieci facce (1d10) si tira un dado a sei facce (1d6). Ogni altra regola rimane inalterata (cfr. **Fare fuoco**).

Danni alla velatura in una partita rapida

Per quanto riguarda il tiro di dado per decidere se un albero cade sul ponte della nave o su un bordo, il giocatore tira 1d6 (cfr. **Danni alla velatura**):

- se il punteggio ottenuto è uno o due (1-2) l'albero cade sulla fiancata di *dritta*;
- se il punteggio ottenuto è tre o quattro (3-4) l'albero cade in mare;
- se il punteggio ottenuto è cinque o sei (5-6) cade sulla fiancata di *babordo*.

Test di manovra in una partita rapida

Il test segue le stesse procedure descritte nel regolamento base (cfr. **Procedure per il test di manovra**). In particolare il test è superato se il punteggio ottenuto, lanciando 1d6, è *superiore* a dieci.

Mischie in una partita rapida

Le procedure per le mischie dopo un abordaggio prevedono di tirare 1d6 ovunque il regolamento base richieda di tirare 1d10. Il resto è inalterato (cfr. **Mischie**).

Affondamento in una partita rapida

Tirare un dado a sei facce per stabilire il numero di turni impiegati dalla nave per affondare. Le restanti procedure restano immutate (cfr. **Nave affondata**).

Danno critico in una partita rapida

Per stabilire se la nave subisce un danno critico il giocatore tira 1d6. Le restanti procedure sono inalterate, in particolare sono invariati i valori che corrispondono ai danni critici e i modificatori al tiro di dado (cfr. **Danno critico**).

Batterie costiere

*Nel frattempo il sole era quasi tramontato e le batterie costiere, che fino a quel momento avevano martellato l'*Sphigenia* e la *Magicienne*, concentravano adesso il loro fuoco sulla *Nereide*.*

Patrick O'Brian, Verso Mauritius, Longanesi.

Le batterie costiere hanno un settore di tiro simile a quello delle navi. Un forte, una fortificazione o un trinceramento è costituito da una o più batterie (fino ad un massimo di tre) definite dallo scenario, con un settore di tiro *invariabile*.

Non esiste *libro di bordo* per una batteria costiera ma una scheda simile che contiene, però, solo le sezioni:

- nome, numero e tipo di cannoni (le batterie costiere non hanno *carronate*);
- i *punti batteria* (hanno lo stesso uso dei *punti scafo* delle navi) non sono divisi in fiancata di dritta e di babordo ma rappresentano complessivamente i danni subiti dalla batteria;
- **Effettivi** dell'equipaggio, con lo stesso significato che ha nelle navi (ma in questo caso rappresentano solo i serventi ai pezzi);
- abilità di **Manovra**, necessario solo se si utilizza la regola opzionale **Equipaggio disordinato**;
- l'abilità di **Fuoco**, con lo stesso significato che ha per le navi;
- i modificatori al tiro per il fuoco, con lo stesso significato che hanno nelle navi.

Il giocatore ha una serie di **Gettoni di attivazione** apposta per le batterie che controlla, numerati da 1 a 3. Per ogni forte o fortificazione il giocatore ha una serie di **Gettoni di attivazione**. Il giocatore che controlla una batteria costiera deve attivarla, nella **fase di Attivazione**, come farebbe per ogni altra nave.

Le batterie possono eseguire azioni, come le navi, nella **fase di Azione** ma la scelta è limitata alle seguenti:

- **arroventare** le palle (questa è un'azione caratteristica delle batterie costiere);
- caricare i pezzi;
- fare fuoco;
- riordinare l'equipaggio (*regola opzionale*);
- spegnere un incendio.

Arroventare le palle

Le batterie a terra usavano, a volte, **arroventare** le palle (renderle cioè incandescenti) perché queste, colpendo il legno stagionato delle navi, avessero una maggiore probabilità di provocare un incendio. La procedura per caricare i pezzi era resa più lenta in quanto era necessario evitare che le palle arroventate venissero a contatto con la polvere da sparo delle cariche. Per questo venivano portate nei pressi dei cannoni solo dopo che questi erano stati caricati. C'era anche un problema ulteriore, a volte la palla era così calda da bruciare lo stoppaccio (che era calcato nella canna in modo da comprimere la polvere) troppo presto ed il colpo partiva all'improvviso, spesso prima che il pezzo fosse messo in batteria.

Procedure per arroventare le palle

Arroventare le palle richiede una fase di azione. Il giocatore carica i pezzi normalmente. Nella fase di azione successiva dichiara di *arroventare* la palla e sostituisce il segnalino che individua la **carica a palla** con uno che indica la **palla arroventata**. Nella fase di azione successiva la batteria può far fuoco. Solo le navi sono un bersaglio valido per la **palle arroventate**.

Il tiro avviene normalmente. Ci sono però con due differenze:

- se il punteggio non modificato ottenuto dal giocatore che controlla la batteria è 1 alcuni pezzi della batteria hanno fatto fuoco troppo presto, si sviluppa un incendio sulla batteria;
- se il bersaglio è colpito c'è la probabilità che sulla nave si sviluppi un incendio come per il tiro critico (vedi **Tiro critico** in precedenza);
- se il bersaglio è colpito con un **tiro critico** sulla nave colpita si sviluppa un incendio automaticamente.

Caricare i pezzi

Come le regole base per le navi. Non si applicano alle batterie costiere le regole opzionale per il tiro (le batterie costiere tirano solo a palla, eventualmente *arroventata*).

Far fuoco

Come le regole base per le navi. Non si applicano alle batterie costiere le regole opzionali per il tiro. La distanza è misurata a partire dal margine esterno della fortificazione.

Modificatori per le batterie costiere

Le batterie costiere i cui artiglieria siano disordinati (**equipaggio disordinato**) hanno una penalità di -2 sul tiro di dado per il fuoco (*regola opzionale*).

Riordinare l'equipaggio (*regola opzionale*)

Come le regole base per le navi. La regola è opzionale a va usata solo se è usata anche la corrispondente regola opzionale **Equipaggio disordinato**.

Colpo critico

Quando una batteria costiera subisce un colpo critico, in modo simile alle navi, subisce conseguenze che possono diventare molto gravi:

- tre danni sono segnati sui *punti batteria*;
- un danno agli **Effettivi**;
- l'equipaggio è disordinato (*regola opzionale*).

Inoltre si sviluppa un incendio se il giocatore che la controlla ha ottenuto un punteggio non superiore a 2 nel tiro per il fuoco.

Batterie costiere incendiate

Una batteria incendiata subisce un danno nella **fase di Preparazione** di ogni turno fino a quando l'incendio non viene domato. Se la batteria è completamente distrutta – non ci sono più caselle da cancellare – l'incendio si propaga ad un'altra batteria adiacente dello stesso forte o fortificazione (se ci sono due o più batterie adiacenti a quella distrutta dall'incendio la scelta è casuale).

La procedura per domare un incendio è simile a quella già vista per le navi (test sull'equipaggio) con gli stessi modificatori.

Appendice A: la classificazione dei vascelli

I vascelli da guerra nell'era napoleonica si distinguevano soprattutto per il numero di cannoni con cui erano armati. La marina inglese, la famosa Royal Navy, utilizzava una catalogazione che teneva sì conto dell'armamento, ma raggruppava le navi in *classi*. Le navi di prima classe erano le più grandi ed armate proseguendo via via con le altre fino ad arrivare alla sesta classe che comprendeva il naviglio di minori dimensioni e meno armato. In alcune fonti la classificazione si estende fino alla settima e ottava classe. Le imbarcazioni delle prime tre classi erano denominate *navi di linea* – *ship of the line*, sol – perché utilizzate, in grandi scontri navali, in formazione in linea.

Questa classificazione è utilizzata nel regolamento con lo scopo di semplificare e raggruppare le navi in classi, per l'appunto, soprattutto per quanto riguarda l'imbasettamento e i modificatori al tiro.

La tabella che segue cerca di sintetizzare le caratteristiche delle navi delle varie classi (la stazza è data in tonnellate).

Tipologia	Classe	Cannoni	Ponti	Equipaggio	Stazza
Navi di linea	1°	100 o più	3-4	850-900	<i>oltre 2000</i>
	2°	90-98	3-4	700-800	<i>circa 2000</i>
	3°	64-80	2	500-700	1300-1600
Fregate	4°	50-60	2	300-400	<i>circa 1000</i>
	5°	32-40	1	200-300	700-1400
	6°	20-28	1	140-200	450-550
Corvette		16-18	1	90-125	380
Cutter e brigantini		6-14	1	5-25	<i>meno di 220</i>

Le navi della prima classe avevano una spaventosa potenza di fuoco ma la loro pesantezza le rendeva poco manovrabili, spesso in difficili condizioni meteorologiche avverse o solo sfavorevoli, avevano bisogno di equipaggi esperti e consumati ufficiali. Più *batterie galleggianti* che vere navi. Per non parlare del loro costo di costruzione e di manutenzione.

I cantieri spagnoli vararono, nel corso del XVIII secolo, alcune vere *regine del mare* che eccedevano di gran lunga i limiti riportati nella tabella. Ad esempio la *Santissima Trinidad*, una nave di linea di prima classe armata con 130 o 140 cannoni per una stazza di 4900 tonnellate e con un equipaggio che, in alcune occasioni, sfiorava i mille uomini.

Il nerbo della flotta, per le marine di tutto il mondo, era costituito, però, da navi di terza classe – armate con un numero di cannoni che oscillava tra 64 ed 80 – univano maneggevolezza e qualità veliche a potenza e precisione. La *Royal Navy*, nel periodo considerato da questo regolamento, ebbe in servizio non meno di 140 navi di terza classe e solo 25 vascelli di prima e seconda classe.

A conferma di questa affermazione basta scorrere l'ordine di battaglia di *Abukir* da cui si ricava che la flotta inglese era composta da 20 navi di terza classe su un totale (comprese le fregate) di 32. I francesi, nello stesso scontro, avevano 17 navi di terza classe e nessuna di classe superiore.

Le fregate erano spesso splendidi velieri ad uno o, più tardi, a due ponti, con eccezionali qualità veliche. Costruite per la velocità erano in grado di veleggiare sottocosta per appoggiare veloci incursioni sulla terraferma ma anche di solcare per gli oceani in cerca di prede da catturare.

Appendice B: Linee guida per il libro di bordo

L'equipaggio

La qualità dell'equipaggio dipende, fondamentalmente, dalla nazionalità. Utilizzare i valori seguenti forniti nella tabella base per le abilità dell'equipaggio nelle manovre, in combattimento e nel tiro. Per equipaggi particolarmente capaci in una delle abilità (manovra, combattimento, fuoco) aumentare di uno il modificatore, ma non oltre. Così come per equipaggi carenti diminuirlo di uno).

Nazionalità	Manovra	Combattimento	Fuoco
Francia	6-7	+2	+2
Gran Bretagna	7-8	+2	+1
Olanda	6	-1	0
Spagna	5	+1	-1
Portogallo	6	0	0
Stati Uniti	6-7	+1	+1

Per calcolare gli effettivi, individuato il numero di marinai imbarcati realmente sulla nave, dividere questo numero per 60 ed arrotondarlo al multiplo di quattro superiore.

Ad esempio: una nave con 800 uomini di equipaggio ha 16 Effettivi (16 caselle nella sezione Effettivi), infatti:

$$800 / 60 = 13,33$$

che arrotondato al multiplo di quattro superiore dà come risultato proprio 16.

Il fuoco

Per calcolare i modificatori al tiro di dado per il fuoco il parametro da tenere presente è il numero di cannoni e di *carronate*.

Utilizzate le tabelle seguenti per calcolare i modificatori base (senza tener conto delle cartonate). Ogni riga riporta i modificatori per le varie distanze in funzione del numero dei cannoni, se non è presente il modificatore il tiro della nave non è efficace a quella distanza.

Cannoni	0-2	2-4	4-6	6-8	-10	-13	-16	-20	-24	-28	-32
140	+7	+7	+5	+5	+4	+4	+3	+3	+2	+2	+2
136	+6	+6	+5	+5	+4	+4	+3	+3	+2	+2	+2
130	+6	+6	+5	+5	+4	+4	+3	+3	+2	+2	+1
120	+6	+6	+5	+5	+4	+4	+3	+3	+2	+1	+1
114	+6	+6	+5	+5	+4	+3	+3	+2	+2	+1	+1
112	+6	+6	+5	+5	+4	+3	+3	+2	+2	+1	+1
100	+6	+5	+5	+4	+4	+3	+3	+2	+2	+1	+1
98	+6	+5	+5	+4	+4	+3	+3	+2	+2	+1	+1
90	+6	+5	+4	+4	+3	+3	+2	+2	+1	+1	0
84	+6	+5	+4	+3	+3	+2	+2	+1	+1	0	0
80	+6	+5	+4	+3	+2	+2	+1	+1	0	0	-1
74	+5	+5	+4	+3	+2	+1	+1	0	0	-1	-1
68	+5	+4	+4	+3	+2	+1	+1	0	0	-1	-2
64	+4	+4	+3	+3	+2	+1	+1	0	0	-1	-2
60	+4	+4	+3	+2	+2	+1	+1	0	-1	-1	-2
56	+4	+3	+3	+2	+2	+1	0	0	-1	-2	-3
54	+4	+3	+3	+2	+2	+1	0	0	-1	-2	-3
50	+4	+3	+3	+2	+1	+1	0	-1	-1	-2	-6
44	+3	+3	+2	+2	+1	0	0	-1	-1	-2	-3
42	+3	+3	+2	+1	+1	0	0	-1	-1	-2	-3
40	+3	+2	+2	+1	+1	0	0	-1	-2	-2	-3
38	+2	+2	+1	+1	0	0	-1	-1	-2	-3	
36	+2	+2	+1	+1	0	0	-1	-2	-2	-3	
34	+2	+1	+1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	
32	+2	+1	+1	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	
28	+1	+1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3		
26	+1	+1	0	0	-1	-2	-2	-3	-3		
24	+1	+1	0	0	-1	-2	-2	-3	-3		
22	+1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3		
20	+1	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3		
18	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3			
16	0	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3			
14	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-3			
12	0	-1	-1	-2	-2	-3	-3				
4	-1	-2	-2	-3	-3						

Una volta calcolati i modificatori base aggiungere il bonus per la presenza delle cartonate. Nella tabella seguente è indicato il modificatore ulteriore da aggiungere a quelli calcolati in precedenza per le distanze riportate nelle intestazioni delle colonne.

Carronate	0-2	2-4	4-6	6-8
30	+2	+2	+1	+1
26	+2	+1	+1	
20	+2	+1	+1	
16	+1	+1		
10	+1	+1		

Manovrabilità

Per la manovrabilità utilizzare la tabella seguente che fornisce la rotta da seguire per virare (una lettera da A a D) ed il numero di virate in funzione della classe della nave e della nazione in cui è stata costruita.

Classe	Francia	G. Bretagna	Olanda	Spagna
1°	D1	D1	D1	D1
2°	D2	D1	D2	D1
3°	C3	C2	C3	C2
4°	C3	C3	C3	C3
5°	B4	B3	B3	B3
6°	B4	B4	B4	B4
7°	A4	A4	A4	A4
8°	A4	A4	A4	A4
oltre	A4	A4	A4	A4

Movimento

La tabella che segue è divisa in quattro sezioni. Ognuna delle sezioni riporta le velocità di movimento per un insieme di navi. Le velocità di spostamento sono misurate in pollici.

Classe Velatura	1°-2°		3°		4°-5°-6°		7°-oltre	
	VS	VB	VS	VB	VS	VB	VS	VB
Bolina	2-1	1-0	2-1	2-0	3-2	3-1	4-2	3-2
Traverso	2-1	1-1	3-1	2-1	4-2	3-2	4-2	3-1
Lasco	4-2	3-2	5-2	4-2	5-3	5-2	6-3	5-3
Poppa	3-2	3-2	4-2	3-1	4-2	3-1	4-2	3-2
Deriva	1	1	2	1	2	1	3	2

Le tabelle di movimento possono essere modificate tenendo conto di queste linee guida:

- imbarcazione molto *boliniera*¹⁰: le velocità in bolina uguali a quelle di *traverso* per ogni velatura;
- imbarcazione poco *boliniera*: diminuire di un pollice le velocità massime (il primo numero) in bolina per ogni velatura (lo spostamento massimo, però, non può essere mai minore ad un pollice);
- nave molto manovrabile con l'andatura di ... (bolina | traverso | lasco | poppa): diminuire di un pollice le velocità minime per l'andatura specificata (le andature minime non possono essere inferiori a zero);
- nave poco manovrabile con l'andatura di ... (bolina | traverso | lasco | poppa): aumentare di un pollice le velocità minime per l'andatura specificata (le andature minime non possono essere superiori a quelle massime);
- nave molto manovrabile con vele ... (spiegate|da battaglia): diminuire di un pollice le velocità minime per la velatura specificata in ogni andatura (le andature minime non possono essere inferiori a zero);
- nave poco manovrabile con vele ... (spiegate|da battaglia): aumentare di un pollice le velocità minime per la velatura specificata in ogni andatura (le andature minime non possono essere superiori a quelle massime).

Ad esempio: prendiamo una fregata francese (5° classe, sezione centrale della tabella del movimento) che è molto manovrabile con vele da battaglia ed è eccellente in bolina. La sua tabella delle velocità sarà dunque modificata impostando la riga delle velocità di bolina uguale a quella dell'andatura di traverso (barca boliniera) e diminuendo di uno le velocità minime per le vele da battaglia (confrontarla con la tabella base).

¹⁰ *Boliniera*: una imbarcazione capace di stringere molto il vento, di muoversi, cioè, con un angolo molto stretto con il vento contrario.

Classe Velatura	1°-2°		3°-4°		5°-6°		7°-oltre	
	VS	VB	VS	VB	VS	VB	VS	VB
Bolina					4-2	3-1		
Traverso					4-2	3-1		
Lasco					5-3	5-1		
Poppa					4-2	3-0		
Deriva					2	1		

Scafo

La grandezza e la robustezza dello scafo sono rappresentati, nel gioco, dai punti scafo. Per attribuire il numero di caselle tenere conto della tabella seguente (le sezioni e le caselle indicate rappresentano il totale dei punti scafo ottenuti sommando la fiancata di dritta e quella di babordo):

Classe	Sezioni	Caselle	Pescaggio	Note
1°	8	32	3	100 o più cannoni con stazza superiore alle 2000 ton.
2°	8	28	3	90-98 più cannoni con stazza di circa 2000 ton.
3°	6	24	3	64-80 cannoni con stazza tra 1300 e 1600 ton.
4°-5°	6	20	2	fregate a due ponti, 32-60 cannoni, stazza 700-1400 ton.
5°-6°	4	12-16	2	fregate a un ponte, 20-28 cannoni, 450-550 ton.
7°	2	8	1	anche mercantili Compagnia delle indie
8°	2	4-8	1	
oltre	1	4	1	brulotti, lance, ...

Alberi

La quantità e la complessità della velatura, sartame, ecc. sono rappresentati, nel gioco, dai punti velatura, suddivisi per ognuno degli alberi. Per attribuire il numero di caselle tenere conto della tabella seguente:

Classe	Sezioni / Caselle			Note
	Trinchetto	Maestra	Mezzana	
1°-2°	2/8	2/8	2/8	90 o più cannoni
3°	2/6	2/8	2/6	
4°-5°	2/6	2/6	2/6	fregate a due ponti
6°	1/4	2/6	1/4	
7°	1/4	1/4		anche mercantili Compagnia delle indie
8°	1/4	1/4		
oltre		1/4		brulotti, lance, ...

Appendice C: Schede di gioco

Test di manovra	
Modificatori validi in generale	
-1	Effettivi ridotti alla metà o meno
-2	Equipaggio decimato
-1	Nave colpita nella stessa fase
+1	Nave in formazione (<i>regola opz.</i>)
-2	Equipaggio disordinato (<i>regola opz.</i>)
Per evitare una collisione	
-1	Per ogni pollice in linea retta
Per evitare di incagliarsi	
-1	Per ogni pollice in linea retta
Per spegnere un incendio	
+1	Nei turni successivi al primo
Per disincagliare	
+1	Nei turni successivi al primo
	Penalità pari alla differenza tra la profondità ed il pescaggio della nave (<i>regola opz.</i>).
-?	
Per liberare da un albero	
+1	Per ogni turno successivo al primo
Per recidere i grappini d'arrembaggio	
+1	Equipaggio avversario respinto

Tiro critico	
Tiro sullo scafo	
Due Danni sul bordo più vicino	
Un danno sul bordo opposto	
Tiro sulla velatura	
Due danni sull'albero più vicino	
Un danno su quello successivo ¹¹	
In ogni caso	
Un danno agli effettivi	
Un danno ai prigionieri (50% di probabilità)	

Albero abbattuto	
1d10	L'albero cade ...
1-3	Bordo di dritta (a destra)
4-7	Direttamente in mare
8-10	Bordo di babordo (a sinistra)

Tiro	
Modificatori validi in generale	
?	Abilità degli artiglieri ¹²
?	Distanza
-1	Per ogni sezione eliminata del bordo
-1	Bersaglio in movimento nella stessa fase di azione
+3	Bersaglio in infilata di prua
+4	Bersaglio in infilata di poppa
+1	Bersaglio di classe inferiore
-1	Bersaglio classe superiore
-3	Nave che tira impegnata in un abordaggio
-1	Per ogni sezione di Effettivi impegnata nell'abordaggio
+2	Prima bordata ¹³
-1	Nave che tira disalberata
Bersaglio: la velatura	
+2	Bersaglio a vele spiegate
-1	Bersaglio con vele ammainate
-1	Per ogni albero abbattuto sul bersaglio
Bersaglio una batteria costiera	
?	Penalità indicata nello scenario

Mischie	
Modificatori validi in generale	
?	Combattimento dell'equipaggio
Primo turno di mischia¹⁴	
?	Numero di ponti
Turni di mischia successivi	
+1	Per ogni sezione nella squadra di abordaggio (anche incompleta) in più dell'avversario

¹¹ Se possibile, altrimenti i tre danni sono segnati sull'albero più vicino.

¹² L'abilità degli artiglieri, nel libro di bordo, è compresa nei modificatori dovuti alla distanza.

¹³ Se la fiancata viene danneggiata dal tiro nemico si perde la possibilità della *prima bordata*.

¹⁴ Con *primo turno di mischia* si intende un turno di mischia in cui l'equipaggio attaccante non ha ancora messo piede sulla nave avversaria (potrebbe non essere il primo turno di mischia in senso stretto).

Direzione iniziale del vento

1d10	2d6	
1	2	Sceglie il più anziano
2	3	Il vento proviene da nord
3	4	Da nord est
4	5	Da est
5	6	Da sud est
6	7	Da sud
7	8	Da sud ovest
8	9	Da ovest
9	10	Da nord ovest
10	11	Scegli il più giovane

Variazione del vento

1d10	2d6	
1	2-3	Due quarte in senso orario
2	4	Una quarta in senso orario
3-8	5-9	Nessuna variazione
9	10	Una quarta in senso antiorario
10	11-12	Due quarte in senso antiorario