

Unearthed Arcana

Sobre Navios e o Mar

Esse documento fornece regras opcionais para usar navios no jogo, para se possuir um e para administrar os oficiais e tripulação necessários para operá-lo. O mar oferece recompensas e riscos para aqueles dispostos a enfrentar as ondas em busca de aventura.

Material de Playtest

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são um rascunho, para serem jogadas em sua campanha mas ainda sem terem sido propriamente testadas. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se for decidido oficializar esse material, o mesmo será refinado baseado nas suas sugestões, e então será incorporado em um livro do *D&D*.

Características de um Navio

As características de um navio dão detalhes de jogo para usar quando um navio está envolvido em combate ou outras situações em que as suas capacidades defensivas e ofensivas são relevantes. As características estão divididas em três partes: estatísticas básicas, opções de ação e os componentes do navio.

Navios não podem executar quaisquer ações por conta própria. Sem os esforços de sua tripulação, um navio pode ficar à deriva, parar ou carenar descontroladamente.

Estatísticas Básicas

Tamanho

A maioria dos navios são Grandes, Enormes ou Colossais. A categoria de tamanho de um navio é determinada pelo seu comprimento ou largura, o que for maior. Por exemplo, um navio que tiver 3 metros de comprimento e 6 de largura usa a categoria de tamanho que for de 6 metros, o que significa que o navio é Colossal.

Espaço

Um navio não ocupa um espaço quadrado a menos que as suas características especifiquem. Por exemplo, um navio que tem 6 metros de comprimento e 3 metros de largura ocupa um espaço de 6 x 3 metros.

Um navio não pode mover em um espaço que seja pequeno demais para acomodá-lo. Se tentar, ele bate, como descrito adiante na seção “Bater”.

Capacidade

As características de um navio indicam quantas criaturas e carga a embarcação pode carregar. Criaturas inclui a tripulação necessária para operar o navio e quaisquer passageiros. Os mesmos poderiam incluir soldados que repelem atacantes e lideram o ataque contra monstros e navios inimigos.

Ritmo de Viagem

O ritmo de viagem de um navio determina o quão longe a embarcação viaja a cada hora e a cada dia. Os componentes do navio relacionados ao movimento (descritos mais adiante nas características) determinam o quão longe a embarcação se move a cada rodada.

Atributos

Um navio tem os seis atributos (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma) e modificadores correspondentes.

A Força de um navio representa o seu tamanho e peso. Destreza representa a facilidade com que o navio é navegado. A Constituição cobre a sua durabilidade e a qualidade de sua construção. Navios geralmente têm 0 em Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Se um navio tem 0 em um atributo, ele automaticamente falha em qualquer teste ou teste de salvaguarda que use aquele atributo.

Vulnerabilidades, Resistências e Imunidades

As vulnerabilidades, resistências e imunidades de um navio se aplicam a todos os seus componentes, a menos que haja uma indicação em contrário descrita nas características.

Imunidades Típicas de um Navio

Se você está criando o seu próprio navio, eles são geralmente imunes a dano psíquico e veneno. Navios feitos de pedra e metal também são tipicamente imunes a dano necrótico. Eles também são geralmente imunes às seguintes condições: cego, enfeitiçado, surdo, exaustão, amedrontado, incapacitado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, atordoado e inconsciente.

Componentes

Um navio é feito de componentes diferentes:

Casco. O casco de um navio é a sua estrutura básica na qual os outros componentes são montados.

Controle. Um componente de controle é usado para mover um navio.

Movimento. Um componente de movimento é o elemento que permite que o navio se mova, como um conjunto de velas ou remos.

Arma. Um navio capaz de ser usado em combate tem um ou mais componentes de arma, cada um sendo operado separadamente.

Um componente de um navio pode ter regras especiais, conforme descrito nas características.

Classe de Armadura

Um componente tem uma Classe de Armadura. A sua CA reflete o seu tamanho, os materiais usados para construí-lo, e quaisquer blindagem ou armadura usadas para melhorar sua resistência.

Pontos de Vida

Um componente de navio é destruído e se torna inútil quando fica com 0 ponto de vida. Um navio afunda se o seu casco é destruído.

Um componente não têm Dados de Vida.

Dureza

Se um componente de navio tem uma dureza, ela aparece depois dos seus pontos de vida. Um componente tem imunidade a qualquer dano a menos que sofra uma quantidade de dano igual ou maior do que a sua dureza, nesse caso levando dano normalmente. Qualquer dano que falhe em igualar ou exceder a dureza é considerado superficial e não reduz os pontos de vida do componente.

Ações

Essa parte das características especifica o que o navio pode fazer no seu turno, usando as suas ações especiais ao invés das ações usadas por criaturas. Ele depende das suas ações até para se mover; do contrário, não se move.

Amostras de Características

Aqui estão exemplos de características de navios.

Navio Voador

Veículo Colossal (24 metros por 6 metros)

Capacidade de Criaturas 20 tripulantes, 10 passageiros

Capacidade de Carga 1 tonelada

Ritmo de Viagem 14,5 quilômetros por hora (348 quilômetros por dia)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	0	0	0

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades a Condições cego, enfeitiçado, surdo, exaustão, amedrontado, incapacitado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, atordoado, inconsciente

Casco

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 300

Controle: Leme

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 50

Se move no máximo até a velocidade do seu motor elemental, com uma volta de 90 graus. Se o leme é destruído, o navio voador não pode dar voltas.

Movimento: Motor Elemental

Classe de Armadura 18

Pontos de Vida 100; -6 metros de velocidade por 25 de dano recebido

Locomoção (ar) poder elemental, velocidade de 24 metros; se o motor é destruído, o navio cai imediatamente.

Armas: Balistas (4)

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 50 cada

Ataque com Arma à Distância: +6 para acertar, alcance 36/144 metros, um alvo. *Acerto:* 16 (3d10) de dano de perfuração.

Ações

No seu turno, o navio voador pode usar o seu leme para se mover usando o seu motor elemental. Também pode disparar as suas balistas. Se tiver apenas metade da tripulação ou menos, só pode disparar duas das balistas.

Galé

Veículo Colossal (40 metros por 6 metros)

Capacidade de Criaturas 80 tripulantes, 40 passageiros

Capacidade de Carga 150 toneladas

Ritmo de Viagem 6,5 quilômetros por hora (154,5 quilômetros por dia)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	4 (-3)	20 (+5)	0	0	0

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades a Condições cego, enfeitiçado, surdo, exaustão, amedrontado, incapacitado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, atordoado, inconsciente

Casco

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 500 (dureza 20)

Controle: Leme

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 50

Se move no máximo até a velocidade de um dos seus componentes de movimento, com uma volta de 90 graus. Se o leme é destruído, a galé não pode dar voltas.

Movimento: Velas

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 100; -3 metros de velocidade por 25 de dano recebido

Locomoção (água) velas, velocidade 10,5 metros; 4,5 metros quando velejando contra o vento; 15 metros quando velejando a favor do vento.

Movimento: Remos

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 100; -1,5 metros de velocidade por 25 de dano recebido

Locomoção (água) remos, velocidade 9 metros.

Armas: Balistas (4)

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 50 cada

Ataque com Arma à Distância: +6 para acertar, alcance 36/144 metros, um alvo. **Acerto:** 16 (3d10) de dano perfurante.

Armas: Manganelas (2)

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 100 cada

Ataque com Arma à Distância: +5 para acertar, alcance 60/240 metros (não pode acertar alvos a até 18 metros da arma), um alvo. **Acerto:** 27 (5d10) de dano de concussão.

Armas: Aríete

Classe de Armadura 20

Pontos de Vida 100 cada (dureza 10)

A galé tem vantagem em todos os testes de salvaguarda relacionados a bater quando bate em uma criatura ou objeto, e todo dano que sofrer da batida é aplicado ao aríete. Esses benefícios não se aplicam se um veículo bater na galé.

Ações

No seu turno, a galé pode usar o seu leme para se mover. Também pode disparar as suas balistas e as suas manganelas. Se tiver apenas metade da tripulação ou menos, se move à metade da velocidade e pode disparar apenas metade das suas armas.

Barco à Vela

Veículo Colossal (18 metros por 6 metros)

Capacidade de Criaturas 3 tripulantes, 4 passageiros

Capacidade de Carga 0,5 tonelada

Ritmo de Viagem 5 quilômetros por hora (116 quilômetros por dia)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	7 (-2)	13 (+1)	0	0	0

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades a Condições cego, enfeitiçado, surdo, exaustão, amedrontado, incapacitado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, atordoado, inconsciente

Casco

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 100 (dureza 10)

Controle: Leme

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 50

Se move no máximo até a velocidade de um dos seus componentes de movimento, com uma volta de 90 graus. Se o leme é destruído, ele não pode dar voltas.

Movimento: Velas

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 100; -1,5 metros de velocidade por 20 de dano recebido

Locomoção (água) velas, velocidade 7,5 metros; 4,5 metros quando velejando contra o vento; 10,5 metros quando velejando a favor do vento.

Movimento: Remos

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 100; -1,5 metros de velocidade por 25 de dano recebido

Locomoção (água) remos, velocidade 6 metros.

Armas: Balista

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 50

Ataque com Arma à Distância: +6 para acertar, alcance 36/144 metros, um alvo. **Acerto:** 16 (3d10) de dano de perfuração.

Barcos à vela normalmente incluem uma balista apenas quando são equipados para combate.

Ações

No seu turno, o barco à vela pode usar o seu leme para se mover. Também pode disparar a sua balista, caso esteja equipado com uma. Se tiver apenas metade da tripulação ou menos, se move à metade da velocidade e não pode disparar a sua balista.

Dracar

Veículo Colossal (21 metros por 6 metros)

Capacidade de Criaturas 40 tripulantes, 100 passageiros

Capacidade de Carga 10 toneladas

Ritmo de Viagem 8 quilômetros por hora (193 quilômetros por dia)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	6 (-2)	17 (+3)	0	0	0

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades a Condições cego, enfeitiçado, surdo, exaustão, amedrontado, incapacitado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, atordoado, inconsciente

Casco

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 300 (dureza 15)

Controle: Leme

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 50

Se move no máximo até a velocidade de um dos seus componentes de movimento, com uma volta de 90 graus. Se o leme é destruído, ele não pode dar voltas.

Movimento: Velas

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 100; -3 metros de velocidade por 25 de dano recebido

Locomoção (água) velas, velocidade 13,5 metros; 4,5 metros quando velejando contra o vento; 18 metros quando velejando a favor do vento.

Movimento: Remos

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 100; -1,5 metros de velocidade por 25 de dano recebido

Locomoção (água) remos, velocidade 6 metros.

Ações

No seu turno, o dracar pode usar o seu leme para se mover. Se tiver apenas metade da tripulação ou menos, o dracar se move à metade da velocidade.

Barco a Remo

Veículo Grande (3 metros por 1,5 metros)

Capacidade de Criaturas 2 tripulantes, 2 passageiros

Capacidade de Carga 0,25 toneladas

Ritmo de Viagem 5 quilômetros por hora (39 quilômetros por dia)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	0	0	0

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades a Condições cego, enfeitiçado, surdo, exaustão, amedrontado, incapacitado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, atordoado, inconsciente

Casco

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 50

Controle e Movimento: Remos

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 25

Locomoção (água) remos, velocidade 4,5 metros.

Se move no máximo até a sua velocidade, com uma volta de 90 graus. Sem remos, a velocidade é 0.

Ações

No seu turno, o barco a remo pode usar os seus remos para se mover.

Navio à Vela

Veículo Colossal (24 metros por 6 metros)

Capacidade de Criaturas 30 tripulantes, 20 passageiros

Capacidade de Carga 100 toneladas

Ritmo de Viagem 8 quilômetros por hora (193 quilômetros por dia)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	7 (-2)	17 (+3)	0	0	0

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades a Condições cego, enfeitiçado, surdo, exaustão, amedrontado, incapacitado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, atordoado, inconsciente

Casco

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 300 (dureza 15)

Controle: Leme

Classe de Armadura 18

Pontos de Vida 50

Se move no máximo até a velocidade de um dos seus componentes de movimento, com uma volta de 90 graus. Se o leme é destruído, ele não pode dar voltas.

Movimento: Velas

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 100; -1,5 metros de velocidade por 25 de dano recebido

Locomoção (água) velas, velocidade 13,5 metros; 4,5 metros quando velejando contra o vento; 18 metros quando velejando a favor do vento.

Armas: Balista

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 50

Ataque com Arma à Distância: +6 para acertar, alcance 36/144 metros, um alvo. *Acerto:* 16 (3d10) de dano de perfuração.

Armas: Manganela

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 100

Ataque com Arma à Distância: +5 para acertar, alcance 60/240 metros (não pode acertar alvos a até 18 metros da arma), um alvo. *Acerto:* 27 (5d10) de dano de concussão.

Ações

No seu turno, o navio à vela pode usar o seu leme para se mover. Também pode disparar a sua balista e a sua manganela. Se tiver apenas metade da tripulação ou menos, se move à metade da velocidade e pode disparar apenas a sua balista ou a sua manganela.

Navio de Guerra

Veículo Colossal (30 metros por 6 metros)

Capacidade de Criaturas 40 tripulantes, 60 passageiros

Capacidade de Carga 200 toneladas

Ritmo de Viagem 6,5 quilômetros por hora (154,5 quilômetros por dia)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	4 (-3)	20 (+5)	0	0	0

Imunidades a Dano psíquico, venenoso

Imunidades a Condições cego, enfeitiçado, surdo, exaustão, amedrontado, incapacitado, paralisado, petrificado, envenenado, derrubado, atordoado, inconsciente

Casco

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 500 (dureza 20)

Controle: Leme

Classe de Armadura 18

Pontos de Vida 50

Se move no máximo até a velocidade de um dos seus componentes de movimento, com uma volta de 90 graus. Se o leme é destruído, o navio de guerra não pode dar voltas.

Movimento: Velas

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 100; -3 metros de velocidade por 25 de dano recebido

Locomoção (água) velas, velocidade 10,5 metros; 4,5 metros quando velejando contra o vento; 15 metros quando velejando a favor do vento.

Movimento: Remos

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 100; -1,5 metros de velocidade por 25 de dano recebido

Locomoção (água) remos, velocidade 6 metros com oitenta ou mais remadores, 3 metros com quarenta ou mais remadores, 1,5 metro com 20 ou mais remadores.

Armas: Balistas (2)

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 50 cada

Ataque com Arma à Distância: +6 para acertar, alcance 36/144 metros, um alvo. *Acerto:* 16 (3d10) de dano de perfuração.

Armas: Manganelas (2)

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 100 cada

Ataque com Arma à Distância: +5 para acertar, alcance 60/240 metros (não pode acertar alvos a até 18 metros da arma), um alvo. *Acerto:* 27 (5d10) de dano de concussão.

Armas: Ariete

Classe de Armadura 20

Pontos de Vida 200 cada (dureza 100)

O navio de guerra tem vantagem em todos os testes de salvaguarda relacionados a bater quando bate em uma criatura ou objeto, e todo dano que sofrer da batida é aplicado ao ariete. Esses benefícios não se aplicam se um veículo bater no navio de guerra.

Ações

No seu turno, o navio de guerra pode usar o seu leme para se mover. Também pode disparar as suas balistas e as suas manganelas. Se tiver apenas metade da tripulação ou menos, se move à metade da velocidade e pode disparar apenas metade das suas armas.

Oficiais

Se você gostaria de explorar usando um navio, você precisa de oficiais para administrar as operações dele – oficiais que preenchem seis funções diferentes. Uma pessoa só pode preencher uma função de cada vez, embora múltiplas pessoas possam ser designadas a uma única função. Algumas funções a bordo de um navio refletem a necessidade de especialistas treinados para coordenar os esforços da tripulação. Outros se focam em manter a moral e saúde da tripulação em ordem.

Cada função é descrita abaixo, junto com os atributos e proficiências que ajudam um personagem a ser eficaz nelas (mas não são obrigatórias).

Capitão. O capitão emite ordens. Os melhores capitães têm Inteligência e Carisma altos, assim como proficiência com veículos aquáticos e as perícias Intimidação e Persuasão.

Imediato. Este especialista mantém a moral da tripulação através de uma supervisão rigorosa, encorajamento e disciplina. Um imediato se beneficia de uma Carisma alto, assim como proficiência em Intimidação e Persuasão.

Contramestre. Ele provém conselhos técnicos ao capitão e tripulação, e lidera os esforços de manutenção e consertos. Um bom contramestre tem Força alta, assim como proficiência com ferramentas de carpinteiro e a perícia Atletismo.

Quartel-mestre. Ele traça o curso do navio, usando o seu conhecimento de mapas náuticos e um estudo de condições climáticas e marinhas. Um quartel-mestre confiável tende a ter uma Sabedoria alta, assim como proficiência com ferramentas de navegador e a perícia Natureza.

Cirurgião. O cirurgião do navio cuida de ferimentos, impede que doenças se alastrem e fiscaliza as condições sanitárias. Um cirurgião capaz se beneficia de uma Inteligência alta, assim como proficiência com kit de herbalismo e a perícia Medicina.

Cozinheiro. Ele usa os ingredientes limitados a bordo de um navio para fazer refeições. Um cozinheiro habilidoso mantém a moral da tripulação alta, enquanto um ruim enfraquece a performance de toda a tripulação. Um cozinheiro talentoso têm uma Constituição alta, assim como proficiência com utensílios de cozinha e suprimentos de cervejeiro.

Tripulação

Um navio requer um certo número de marinheiros capazes para tripulá-lo, conforme especificado nas suas estatísticas. A habilidade, experiência, moral e saúde de uma tripulação são definidos pelo seu valor de qualidade. Uma tripulação começa com uma qualidade de +4, e esse valor varia conforme o tempo passa, indo de -10 até +10. Ele diminui conforme a tripulação sofre perdas, dificuldades ou não está saudável. O valor aumenta se a tripulação está com moral alta, goza de boa saúde e está sob uma liderança clara e justa.

Um típico membro da tripulação usa as estatísticas básicas do plebeu no *Monster Manual*.

Lealdade e Qualidade

Quando lidar com um indivíduo membro da tripulação, você pode achar útil usar a regra opcional de lealdade do capítulo 4 do *Dungeon Master's Guide*. Para converter o valor de qualidade para o valor de lealdade de um indivíduo, some 10 ao valor de qualidade da tripulação.

Motim

Uma tripulação mal liderada ou maltratada pode se voltar contra os seus oficiais. Uma vez por dia, se o valor de qualidade de uma tripulação for menor que 0, o capitão deve fazer um teste de Carisma (Intimidação ou Persuasão) modificado pelo valor de qualidade da tripulação.

Se o total do teste for entre 1 e 9, o valor de qualidade da tripulação diminui em 1.

Se o total do teste for 0 ou menos, a tripulação se amotina. Eles se tornam hostis em relação aos oficiais e podem tentar matá-los, aprisioná-los ou jogá-los ao mar. A tripulação pode ser persuadida a obedecer através de violência, combate ou ofertas de tesouro e outras recompensas.

Quando o Mestre de Jogo acaba com o motim, o valor de qualidade da tripulação aumenta em 1d4.

Descanso

A vida a bordo de um navio é um desgaste constante para a tripulação. Gastar tempo no porto permite à tripulação relaxar e se acalmar.

Se a qualidade da tripulação for 3 ou menos, o valor aumenta em 1 para cada dia que a tripulação gastar em um porto ou em terra firme.

Viagem Marítima

Aqui seguem as regras para ajudar na resolução de uma viagem marítima, especificamente uma viagem de uma hora ou mais. Este material baseia-se nas regras de viagem do *Player's Handbook* e do *Dungeon Master's Guide*.

Ritmo de Viagem

Navios viajam conforme a velocidade em suas estatísticas. Diferente da viagem terrestre, jogadores não podem escolher se mover num ritmo mais rápido, mas podem escolher uma velocidade menor.

Se o modo de movimento do navio levar dano, ele pode ficar mais lento. Para cada decréscimo de 3 metros em velocidade, diminua o ritmo de viagem do navio em 1,5 quilômetro por hora e em 38,5 quilômetros por dia.

Atividade Enquanto Viaja

As atividades disponíveis para a tripulação e passageiros de um navio são um pouco diferentes das opções para um grupo viajando por terra. Veja a seção "Atividade Enquanto Viaja" no capítulo 8 do *Player's Handbook* para mais informação em alguns dos tópicos discutidos a seguir.

Certas atividades são restritas a determinados oficiais, a menos que o Mestre de Jogo julgue de outra forma. Por exemplo, um bardo poderia realizar a atividade aumentar moral tocando canções indecentes no convés para levantar a moral da tripulação.

O ritmo de viagem dos personagens dos jogadores não afeta as atividades que eles podem realizar quando viajam em um navio.

Desenhar um Mapa

O capitão de um navio costuma realizar essa atividade, produzindo um mapa que grava o progresso do navio e ajuda a tripulação a voltar ao curso certo se eles se perderem. Nenhum teste é necessário.

Forragear

O personagem lança linhas de pesca, prestando atenção em fontes de comida, fazendo um teste de Sabedoria quando o Mestre determinar.

Levantar a Moral (Apenas o Imediato)

O imediato pode administrar o tempo da tripulação para conceder descansos maiores, fornecer instruções e melhorar a moral. Uma vez

por dia, se o valor de qualidade da tripulação for 3 ou menos, o imediato pode realizar um teste de Carisma (Persuasão) com CD 15. Em caso de sucesso, o valor de qualidade da tripulação aumenta em 1.

Navegar (Apenas o Quartel-mestre)

O quartel-mestre pode tentar impedir que o grupo se perca, fazendo um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre determinar. (Veja "Ficando Perdido" no capítulo 5 do *Dungeon Master's Guide* para mais informações.)

Perceber Ameaças

Use o valor de Sabedoria (Percepção) passiva dos personagens ou da tripulação para determinar se alguém no navio nota uma ameaça oculta. A tripulação tem um valor de Sabedoria (Percepção) passiva igual a 10 + o valor de qualidade da tripulação. O Mestre pode decidir que uma ameaça possa ser percebida apenas por personagens em uma área específica do navio. Por exemplo, apenas personagens abaixo do deque podem ter uma chance de ouvir ou perceber uma criatura se escondendo a bordo.

Reparar (Apenas o Contramestre)

O contramestre do navio pode realizar essa atividade. Ao fim do dia, o contramestre pode fazer um teste de Força usando ferramentas de carpinteiro. No caso de um resultado 15 ou mais, cada componente danificado recupera pontos de vida iguais a 1d6 + o valor de qualidade da tripulação (mínimo de 1 ponto de vida). Um componente que não seja o casco e que tinha 0 ponto de vida, se torna funcional novamente.

Furtividade (Apenas o Capitão)

O capitão do navio pode realizar essa atividade apenas se as condições climáticas restringem a visibilidade, como névoa densa. O navio faz um teste de Destreza com um bônus igual ao valor de qualidade da tripulação para determinar se ele pode ser escondido.

Perigos

Há dois tipos de perigos: perigos ambientais, como tempestades ou águas turbulentas, e outros eventos, como um incêndio a bordo do navio ou uma epidemia entre a tripulação.

Perigos Ambientais

Icebergs preenchem um mar enevoado. Ventos e ondas gigantescas ameaçam um navio. Tempestades de neve batem em navios que viajam ao norte durante certa época do ano. Esses são todos exemplos de perigos ambientais que podem durar dias e exigir a atenção de uma tripulação.

Cada dia que um navio gastar envolvido em um perigo requer que cada oficial faça um teste especial de atributo, conforme demonstrado na tabela de Testes de Perigo. Esse teste toma o lugar de quaisquer outras atividades que o oficial possa realizar e representa a contribuição do oficial em manter o navio navegável.

Testes de Perigo

Oficial	Teste
Capitão	Inteligência (veículos aquáticos)
Imediato	Carisma (Intimidação)
Contramestre	Força (ferramentas de carpinteiro)
Quartel-mestre	Sabedoria (Natureza)
Cirurgião	Inteligência (Medicina)
Cozinheiro	Constituição (utensílios de cozinha)

Se não há ninguém para fazer o teste, trate o resultado como 0.

Finalmente, jogue um d20 para a tripulação, usando o seu valor de qualidade como modificador para o teste. Some todos esses testes e então verifique a tabela de Resultados dos Testes de Perigo. Essa tabela mostra se o navio teve sucesso ou desastre em sobreviver ao perigo no respectivo dia.

Resultados dos Testes de Perigo

Total dos Testes	Resultado
140+	Grande Sucesso. A qualidade da tripulação aumenta em 1 por 1d4 dias.
105-139	Sucesso. O navio sobrevive sem danos.
70-104	Desastre Parcial. Cada componente sofre 4d10 de dano de concussão. A qualidade da tripulação diminui em 1. O navio se esforça, movendo-se à metade da velocidade naquele dia.
0-69	Desastre. Os componentes do navio sofrem 10d10 de dano de concussão cada um. A qualidade da tripulação diminui em 2, pois diversos membros da tripulação são perdidos ao caírem no mar. O navio sai do curso e tem dificuldades em retomá-lo, falhando em cobrir qualquer distância naquele dia.

Se você quiser adicionar variedade aos perigos, considere algumas complicações interessantes. Por exemplo, um redemoinho pode arrastar um navio para o Plano Elemental da Água como um resultado de desastre, o navio evitando o vórtex em qualquer outro resultado.

Você também pode somar ou subtrair aos números de sucesso no quadro de Resultados de Testes de Perigos. Se você decidir fazê-lo, aumente ou diminua em 35.

Outros Eventos

Além de mares bravios e clima ameaçador, um navio pode encarar diversas outras ameaças.

Os perigos abaixo servem como exemplo do que pode dar errado em um navio. Cada um requer um oficial diferente lidando com o perigo em vez de realizar qualquer outra atividade. Considere que há uma chance de 10 por cento a cada dia de que um dos eventos a seguir ocorra.

Manobras de Emergência. A tripulação deve agir rapidamente para evitar uma ameaça súbita. Um kraken passa por baixo do navio, ameaçando naufragá-lo, ou o navio está quase batendo em um recife não mapeado. O capitão deve fazer um teste de Inteligência (veículos aquáticos) com CD 15. Em caso de falha, o casco do navio leva 8d10 de dano de concussão devido à colisão. Em caso de sucesso no teste, as ações rápidas do capitão impedem que o navio sofra danos.

Conflito. A vida no mar é uma mistura de monotonia, trabalho duro e momentos súbitos de terror. O stress pode desgastar até o marujo mais resiliente. Às vezes, o stress se torna um conflito entre membros da tripulação. Se dissensão se espalhar entre os membros, o imediato deve gastar a atividade do respectivo dia fazendo um teste de Carisma (Intimidação) com CD 15 para controlar a tripulação. Em caso de falha, o valor de qualidade da tripulação diminui em 1d4.

Incêndio. Um incêndio pode impedir que um navio funcione. Escolha um componente aleatório. Este toma 4d10 de dano de fogo a menos que o contramestre tenha sucesso em um teste de Força (ferramentas de carpinteiro) com CD 15.

Epidemia. Uma doença se espalha entre os que estão a bordo, talvez causada por ratos ou insetos que conseguiram se infiltrar no navio. O cirurgião deve fazer um teste de Sabedoria (Medicina) com CD 15. Em caso de falha, o valor de qualidade da tripulação diminui por 5 durante 1d6 dias.

Infestação. Besouros, ratos ou outras pestes infestam o navio, ameaçando as suas reservas de comida. O cozinheiro deve fazer um teste de

Constituição (suprimentos de cervejeiro) com CD 15 para salvar o que puder. Em caso de falha, a tripulação tem desvantagem em qualquer teste envolvendo o seu valor de qualidade até que o navio tenha uma chance de reabastecer os seus suprimentos.

Navios em Combate

Essa seção oferece regras sobre como usar navios em combate.

Navios e Iniciativa

Um navio joga a Iniciativa usando a sua Destreza e usa o valor de qualidade da sua tripulação como modificador para esse teste.

No turno de um navio, o capitão decide qual das ações do navio será usada.

Ações Especiais de Oficiais

Durante um encontro, o capitão, o imediato e o contramestre têm acesso a duas ações especiais descritas abaixo: Toda Velocidade à Frente e Atirem à Vontade.

Toda Velocidade à Frente

Como uma ação quando está no deque, o capitão, o imediato ou o contramestre podem incentivar a tripulação a se esforçar e mover o navio adiante. Jogue um d6 e multiplique o resultado por 5. Aplique o total como um bônus à velocidade do navio até o final do próximo turno do navio. Se esse bônus é aplicado à velocidade do navio quando o navio já está se movendo mais rápido que o normal, use o resultado maior. Não se deve somar os dois resultados.

Atirem à Vontade

Como uma ação, o capitão, o imediato ou o contramestre ajudam a tripulação em mirar uma das armas do navio. Selecione uma das armas do navio que esteja a 3 metros do oficial. Ela ganha vantagem no próximo ataque que fizer antes do final do próximo turno do navio.

Bater

Se um navio se mover no espaço ocupado por uma criatura ou objeto, ele pode bater. Um navio evita bater se a criatura ou objeto for, pelo menos, duas categorias de tamanho menor que ele.

Quando um navio bate, deve imediatamente fazer um teste de salvaguarda de Constituição com

CD 10. Em caso de falha, ele leva dano no casco baseado no tamanho da criatura ou objeto em que bateu, conforme mostrado na tabela Dano de Batida. O navio também para de se mover se a criatura ou objeto for maior que ele ou um tamanho menor. Caso contrário, o navio continua a se mover e a criatura ou objeto se move para o espaço não ocupado mais próximo que não esteja no caminho do navio. A critério do Mestre de Jogo, um objeto que é forçado a se mover, mas está fixo no lugar, é destruído em vez de se mover.

Dano de Batida

Tamanho	Dano de Concussão
Pequeno	1d6
Médio	1d10
Grande	4d10
Enorme	8d10
Colossal	16d10

Uma criatura atingida deve fazer um teste de Destreza com CD igual a 10 + o modificador de Força do navio, recebendo dano de acordo com o tamanho do navio (conforme mostrado na tabela Dano de Batida) em caso de falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

Possuindo um Navio

Se você comprar um navio, você liberará uma nova e excitante forma de se aventurar e terá se inscrito em uma montanha de desafios logísticos. Manter um navio funcionando requer uma quantidade tremenda de trabalho.

As regras usam uma atividade de tempo livre — administrar navio — para representar de forma abstrata o esforço necessário para manter o navio funcionando, suas provisões estocadas e a sua tripulação paga.

Veja o *Dungeon Master's Guide* e o *Xanathar's Guide to Everything* para mais informações sobre atividades de tempo livre.

Tempo Livre: Administrar Navio

Ao contratar um capitão e tripulação competentes e colocá-los para trabalhar transportando carga ou oferecendo seus serviços de outra forma, você pode tornar possível que um navio permaneça em boas condições e até gere lucro entre aventuras.

Administrar um navio é uma atividade de tempo livre que requer tempo e esforço para recrutar um oficial e tripulação. O navio fica disponível para uso quando necessário. De outra forma, o navio carrega mercadorias e passageiros para cobrir os custos de manter o navio e pagar a tripulação.

Recursos

Leva uma semana para recrutar uma tripulação e 100 + 4d6 moedas de ouro para cobrir os custos de recrutamento e suprimentos. Após você tiver pago esses custos, você tem um capitão e tripulação para manter o navio.

Resolução

Assim que você tiver um navio funcional, ele gera um pequeno lucro a cada mês. Após cada quatro semanas, você ganha 5d20 moedas de ouro.

Complicações

O dono de um navio corre o risco de tempo ruim, um mau negócio ou um motim. Quando jogar para determinar o seu lucro, se quaisquer das jogadas de d20 forem um 1, jogue na tabela de Complicações de Posse de Navio (ou o Mestre de Jogo pode criar uma complicação adequada).

Complicações de Posse de Navio

d6 Complicação

- 1 A sua tripulação faz um mau negócio. Você não ganha dinheiro este mês.
- 2 A sua tripulação e navio foram forçados ao serviço militar para caçar piratas durante 1d4 meses.
- 3 Um templo relacionado ao mar ou comércio acusou a sua tripulação de desrespeitar os deuses, e ninguém vai realizar negócios com o seu navio e tripulação. Você perde 5d20 moedas de ouro por mês durante 1d6 meses ou até que o respectivo templo seja apaziguado.
- 4 O seu navio e tripulação desaparecem e devem ser recuperados dos sequestradores.
- 5 A sua tripulação se revolta e passa a fugir de você.
- 6 A sua tripulação é pega contrabandeando itens ilegais. Eles são aprisionados e o seu navio confiscado.

Tradução: Bruno Kopte

Revisão e editoração: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/ships-and-sea>