

BALANDRO

Son navíos ligeros. Ofrecen una buena relación entre velocidad y potencia de fuego. Presentan buena maniobrabilidad, que junto a su tamaño permiten una buena navegación por ríos o canales.

Ac/VM: 3/10; Dureza: 13 (2); Carga: 4
Tripulación: 1+11; Velocidad de viaje: 2
Maniobra: +1; Cañones: 4; Mástiles: 2
Precio: 20.000 €
Notas: Blindaje pesado.



BERGANTÍN

Opción clara para la batalla o viajes largos. Dedicar mayor espacio a la potencia de fuego que al espacio de carga. Deriva del italiano "brigante" que significa "bandido".

Ac/VM: 3/10; Dureza: 18 (4); Carga: 6
Tripulación: 12+20; Velocidad de viaje: 3
Maniobra: +0; Cañones: 12; Mástiles: 2
Precio: 30.000 €
Notas: Blindaje pesado.



BARCA/JABEQUE/JOY

Excelentes para el transporte de mercancías en distancias cortas. Excepcionales para realizar incursiones rápidas. Gran manejabilidad. Poco resistentes en combate prolongado.

Ac/VM: 4/10; Dureza: 14 (2); Carga: 4
Tripulación: 8+6; Velocidad de viaje: 1
Maniobra: +2; Cañones: 4; Mástiles: 2
Precio: 20.000 €
Notas: Blindaje pesado.



BOTE DE REMOS/PINAZA

Utilizadas por los aldeanos para pescar, viajar hasta otras islas cercanas o transportar carga en distancias cortas. También suelen llevarse en navíos más grandes para acceder a tierra y posteriormente de nuevo al navío.

Ac/VM: 1/2; Dureza: 8 (2); Carga: 1
Tripulación: 1+3; Velocidad de viaje: 1
Maniobra: +0; Cañones: 0; Mástiles: 0
Precio: 500 €
Notas: Duplicando el costo, el navío es una pinaza, con Ac/VM 2 y tripulación 4+9.



CRUMSTER

Navío empleado para escoltar fragatas o buques de guerra. No presenta gran maniobrabilidad. Tiene un buen número de cañones y una velocidad de viaje semejante al bergantín.

Ac/VM: 3/10; Dureza: 16 (4); Carga: 6
Tripulación: 8+20; Velocidad de viaje: 3
Maniobra: -1; Cañones: 8; Mástiles: 2
Precio: 25.000 €
Notas: Blindaje pesado.



ESQUIFE

Son navíos rápidos y ágiles. Se pueden gobernar con un solo tripulante y con un máximo de ocho. Cargamento muy limitado. Ideales para contrabandistas, mensajeros o viajeros. Escasa capacidad en combate.

Ac/VM: 4/8; Dureza: 13 (2); Carga: 3
Tripulación: 1+7; Velocidad de viaje: 2
Maniobra: +1; Cañones: 2; Mástiles: 1
Precio: 10.000 €
Notas: Blindaje pesado.



CÚTER DE KIERA

Persiguen piratas y contrabandistas en las costas de Kiera. Pretenden dar ejemplo mostrando rudeza y frialdad ante todo malhechor que pretenda evadir los impuestos del Imperio. Cuentan con una dotación de infantes de marina.

Ac/VM: 4/12; Dureza: 20 (6); Carga: 2
Tripulación: 12+20 infantes de marina; Velocidad de viaje: 2
Maniobra: +1; Cañones: 16; Mástiles: 2
Precio: 80.000 €
Notas: Blindaje pesado.



FRAGATA

Usadas para patrullar aguas infestadas de piratas y proteger convoyes de mercantes más lentos. Muchas fragatas incorporan una dotación completa de infantes de marina.

Ac/VM: 2/10; Dureza: 15(2); Carga: 10
Tripulación: 12+24; Velocidad de viaje: 3
Maniobra: +0; Cañones: 8; Mástiles: 2
Precio: 30.000€
Notas: Blindaje pesado.

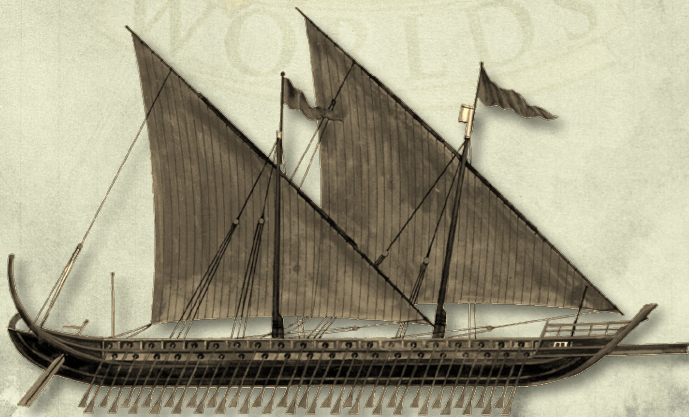


GALERA

Barco de origen bizantino. Largos, abiertos y ligeros. Es impulsado por la fuerza de los remos y en ocasiones por el viento, por eso tienen una o dos velas. Van armadas con un espolón a proa para embestir y desfondar el barco enemigo.

Ac/VM: 2/8; Dureza: 19(4); Carga: 4
Tripulación: 120+16; Velocidad de viaje: 3
Maniobra: -2; Cañones: 8; Mástiles: 1
Precio: 25.000€

Notas: Blindaje pesado. Su Ac/VM es 1/3 a vela. Espolón (4 PA y divide el daño que sufre el navío a la mitad cuando enviste).



GOLETA

Ideal para actividades mercantes de cabotaje. Con sus dos o más mástiles montan velas áuricas y de cuchillo. Gracias a su tamaño y manejabilidad son perfectos para navegar por ríos u ocultarse en calas estrechas.

Ac/VM: 4/12; Dureza: 13(2); Carga: 6
Tripulación: 6+10; Velocidad de viaje: 2
Maniobra: +1; Cañones: 4; Mástiles: 2
Precio: 20.000€

Notas: Blindaje pesado. +1 adicional en maniobras para evitar embarrancar.



GALEÓN

Son barcos de destrucción muy poderosos, algo lentos y manejabilidad limitada. Pueden ser igualmente usados para el comercio o la guerra. Con un buen número de cañones y sus castillos de proa y popa, los galeones son una excelente opción de cara al combate.

Ac/VM: 2/12; Dureza: 20(4); Carga: 8
Tripulación: 30+40; Velocidad de viaje: 3
Maniobra: -3; Cañones: 16; Mástiles: 3
Precio: 125.000€

Notas: Blindaje pesado.



JUNCO

Barco favorito de los piratas asiáticos. Maniobrabilidad limitada, pero veloces y con buen rendimiento en combate. La variedad más común en los mares de Caribdus es la de dos mástiles con vela cuadrada.

Ac/VM: 2/10; Dureza: 17(3); Carga: 8
Tripulación: 12+36; Velocidad de viaje: 3
Maniobra: -1; Cañones: 8; Mástiles: 2
Precio: 35.000€

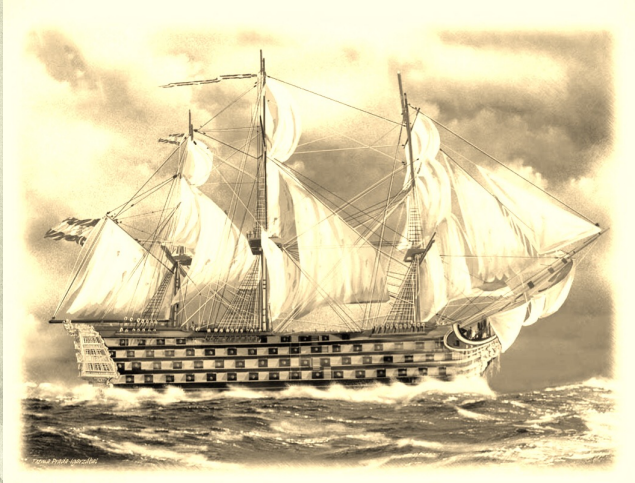
Notas: Blindaje pesado.



NAVÍO DE LÍNEA

Auténticos buques del SXIX concebidos para combatir. En Caribdus solo el temido pirata Barbanegra y el almirante británico Nelson Duckworth tienen uno de estos barcos tan poderosos.

Ac/VM: 2/12; Dureza: 24(4); Carga: 6
Tripulación: 120+40; Velocidad de viaje: 3
Maniobra: -3; Cañones: 32; Mástiles: 4
Precio: 500.000€
Notas: Blindaje pesado.



PARAOLAS

Tabla con mástil y vela donde solo entra una persona.
Muy práctico para ser transportado en otros navíos mayores. Gran manejabilidad. Estos vehículos marinos fueron inventados por los doreen.

Ac/VM: 6/8; Dureza: 8(2); Carga: 0
Tripulación: 1+0; Velocidad de viaje: 1
Maniobra: +3; Cañones: 0; Mástiles: 1
Precio: 1.000€

