

BATALLAS



NAVALES

EN EL SIGLO XVII

Por **A**lbert **T**arrés

Por **U**rruela





Batallas Navales en el Siglo de Oro

No es gozar de presuntuosos, ni tampoco necesitamos que nos paguen nuestro ego, que ya tenemos una edad, simplemente fue una grata sorpresa de un compañero a la hora de sentarse a jugar una partida de rol, y al cual se le mostró el trabajo que se llevaba hasta ese momento para conocer su opinión... Y esta fue...

*¿Qué os puedo contar de esta pequeña obra de arte...?
Pues que si no os gusta el Rol, no lo leáis.
Que si no os gustan los barcos, no lo leáis.
Que si no os gusta la Historia, no lo leáis.
Que si no os gustan las historias de Piratas, no lo leáis.
Que si no sois curiosos, no lo leáis.*

*Que coño, leedlo igualmente que estos dos fenómenos,
Albert y Urruela os van a dar una clase maestra de batallas navales
y algunas muchas cosillas más.*

*No les tengáis en cuenta las muchas horas que han trabajado en ello,
ni las muchas puertas que han tenido que abrir para completar este (extenso) y completo manual.*

*Lo han hecho por qué han querido y por qué les gusta,
y todos nosotros tenemos que darles las gracias a todos
los Alberts y Urruelas que corren por estos mundos de Dios
y hacen cosas tan interesantes como esta.*

2

D.R.J.
Jugador de Rol

Sobre todo lo que se hablará, y más, se puede encontrar en la página de "AKELARREDVANCED"

<http://greatfreezerspanishversion.blogspot.com>

y en la de "CRISOLUDICO".

<http://crisoludico-burgos.blogspot.com>



por Albert Tarrés



INDICE

1.	Introducción	4	14.	Abordaje	91
2.	España y el Mar	4	14.1.	Acciones de los Personajes	93
2.1.	La carrera de Indias	8	15.	Fase de Rol	96
2.2.	Corsarios y Piratas	9	16.	Rendir el barco	97
2.3.	Astilleros y atarazanas	11	17.	Colisiones y espolón	97
2.4.	El combate en el mar	13	18.	Hombre al agua	97
2.5.	La vida de un marinero	15	19.	Hundimiento	97
2.6.	Ocupaciones en un barco	19	20.	Batallas en aguas poco profundas	97
3.	Cronología Naval Española	21	21.	Anclar el barco	98
4.	Glosario de términos náuticos	26	22.	Atacando las costas	98
5.	Algo antiguo y mucho nuevo	49	22.1.	Bombardear la costa desde un navío	98
5.1.	De lo antiguo a lo nuevo	49	22.2.	Resistencia de los objetivos bombardeados	100
5.2.	Nuevas Competencias	49	22.3.	Respuesta de la artillería de defensa costera	102
5.3.	Nueva Profesión: Artillero	51	23.	Ejemplo de Batalla Naval	103
5.4.	Armas de Fuego de Mano y Largas	51	24.	Módulo: Por deseo del Rey	106
5.5.	Armas Blancas	56	24.1.	Acto Primero	106
6.	Conceptos Básicos	60	24.2.	Acto Segundo	110
6.1.	Elementos Previos	60	24.3.	Acto Tercero	121
6.2.	Dinámica del Asalto de Combate	60	24.4.	Acto Cuarto	125
6.3.	Acciones	60	24.5.	Acto Quinto	129
6.4.	Características del barco	61	24.6.	Acto Sexto	132
7.	Embarcaciones	62	24.7.	Actores de la Comedia	134
8.	Determinación del viento	72	24.8.	Ayudas de la comedia	138
8.1.	Dirección e intensidad del viento	72	24.9.	Otros Actores de la misma Comedia	141
8.2.	Cambios en el viento	72	24.10.	Personajes No Jugadores Genérico	151
8.3.	Efectos del viento	72	25.	Tablas del Compendio	153
9.	La navegación	73	26.	Ayudas	164
9.1.	Las persecuciones navales	77	26.1.	Hoja de Control del Barco y Hoja de Personaje	164
10.	Iniciativa	78	26.2.	Plantilla hexagonal	170
11.	Cambios en el aparejo	79	26.3.	Planos e ilustraciones de embarcaciones	171
12.	Movimiento	80	27.	Agradecimientos	174
13.	Combate a distancia	82	28.	Reconocimiento No Comercial CompartirIgual 3.0 Unported (CC BY-NC-SA 3.0)	175
13.1.	Tipos de artillería en las embarcaciones	82	29.	Documentación de Apoyo	176
13.2.	Abatiportado y abretonado de los cañones	84			
13.3.	Consideraciones al uso de la Artillería Naval	84			
13.4.	Tipos de munición	85			
13.5.	Mecánica de Combate Naval a Distancia	86			





1. INTRODUCCION

Este primer manual trata de poder recrear de una manera más o menos realista, la vida en el mar de la época y los sucesos de un combate entre barcos, siendo una ayuda para jugar en el siglo XVII con el suplemento “Villa y Corte”, pero adaptándolo al nuevo sistema de “Aquelarre 3ª Edición”. Además de ambos libros, para llevar a cabo una batalla en el mar, solo precisaremos de una plantilla con hexágonos y si se desea, de unas figuras de barcos que representen las embarcaciones que se encuentran en la refriega.

Realmente hemos intentado reunir el máximo de información posible, la que consideramos provechosa para poder jugar a rol y no la necesaria para una formación “académica”, con lo cual, aprovechamos para pedir que sepáis comprender cuando algunas veces nos quedamos cortos y cuando largos, o erramos en lo dicho, pero como casi todo en esta vida y este compendio no es una excepción, es corregible y con vuestra ayuda, se corregirá.



2. ESPAÑA Y EL MAR

Si deseamos hablar con propiedad de la historia naval española en el Siglo de Oro, es necesario comenzar nuestra narración a mediados de este siglo XVI, cuando las flotas del buen Rey Felipe II sufrieron tantos reveses navales, especialmente en el Mediterráneo, que obligaron al Monarca a asumir la tarea de crear una armada española fuerte, que demostrara al resto de Europa y a las naciones sarracenas que los ejércitos españoles conseguían victorias tanto sobre la tierra como sobre el agua.

Y no tardó mucho en conseguirlo, pues poco después tenían lugar las resonantes victorias sobre los corsarios del Peñón de los Vélez en 1.564 o la famosa batalla de Lepanto, en 1.571, que obliga al turco a firmar un tratado de paz con España y que convierte al Reino de Felipe II en una de las más importantes potencias navales de la época.

Con los turcos apaciguados, al menos de momento, el buen Rey da la espalda al Mediterráneo y vuelve sus miras hacia el Atlántico, hacia las rutas de los galeones de las Indias, base del monopolio comercial español sobre América y, lo que es lo mismo, de la prosperidad de la nación, pues, como es bien sabido, toda gran campaña náutica se ha hecho con dinero y por dinero. Tal monopolio y encuentro de tierras americanas no se debió, aun así, a la precisión de cálculos y orientaciones náuticas. Cuando el Islam, mucho antes del tiempo que tratamos en este manual, hubo cortado los caminos y rutas comerciales principales con las Indias, todo gran Imperio del momento buscó rutas alternativas. Mediante una mala traducción del griego de Eratóstenes, que ya había calculado los aproximadamente cuarenta mil kilómetros de su longitud de circunferencia, a través del árabe, Colón consideró que la longitud de circunferencia de la Tierra debía ser de unos veintiocho mil kilómetros, casi la mitad. Consideró por ello viable el dar la vuelta al globo para llegar a las Indias. Fue y volvió, pero nunca de forma precisa ni notablemente exacta. Para poder protegerlas convenientemente, el Rey Felipe II decide crear una armada poderosa que opere en el Atlántico, convirtiendo La Coruña en base naval, sustituida años más tarde por Lisboa, sin olvidar, por supuesto, al Mar del Norte, donde funda la Armada de Flandes, con base en Dunquerque, a la que asigna la tarea de atacar a los pesqueros y a los mercantes holandeses al tiempo que sirven como flota de transporte de tropas desde la Península a las provincias en guerra.

Para poder cumplir de forma eficaz con las tareas asignadas a estas nuevas flotas de guerra, España deja de usar las galeras, embarcaciones utilizadas masivamente en el Mediterráneo, y opta por los galeones para el Atlántico, buques construidos en su mayor

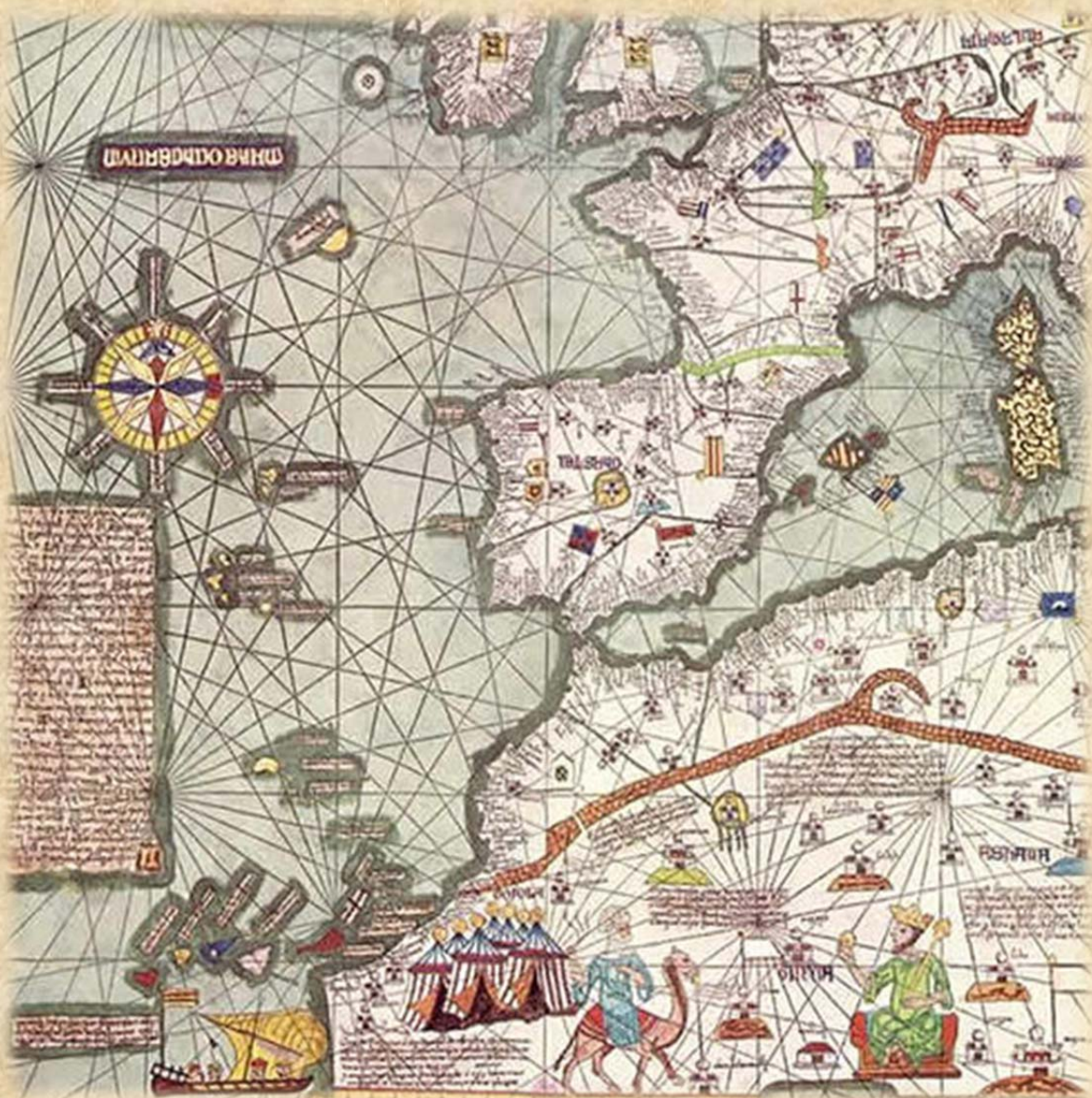




Batallas Navales para "Villa y Corte"

parte en la costa meridional española, mucho más resistentes y adecuados para combatir las grandes olas del océano. A su vez, los marinos de Dunquerque adaptan el diseño de la fragata mediterránea para las heladas aguas del Mar del Norte, y consiguen barcos rápidos que les permitan perseguir a los herejes holandeses al tiempo que pueden operar en las someras aguas de la costa flamenca. Y aunque el resto de naciones también construya estas embarcaciones, y el galeón siga siendo el buque estrella de la armada, la fragata comienza a ganar adeptos.

Llegamos entonces al fatídico año de 1588, el año de la Armada Invencible y del frustrado intento español de invadir las Islas Británicas, una campaña que supuso el mayor varapalo de la historia naval española. A pesar de todo, Felipe II siguió en sus trece, y continuó fortaleciendo la armada. Tanto es así, que seis años después del desastre inglés, en Diciembre de 1594, se crea la Armada del Mar océano, un enorme proyecto para conseguir proteger la Península desde tres de sus principales puertos: Lisboa, Cádiz y La Coruña, al tiempo que trataría de impedir el abastecimiento de sal de los holandeses en el Caribe, y acabar de esa forma con su comercio.



Pero no mucho después muere el Rey Felipe II y le sucede su hijo, Felipe III, menos preocupado de los asuntos políticos que su padre, asuntos que dejará muy pronto en manos de validos más o menos competentes, encargados a partir de entonces en la resolución de los múltiples conflictos que atañen a la nación. Durante su reinado, España firma la Tregua de los Doce Años con los





Batallas Navales en el Siglo de Oro

holandeses, una paz muy particular, ya que mientras se cumple al pie de la letra en aguas europeas, los responsables de los gobiernos holandés e inglés van ofreciendo privilegios en forma de monopolios comerciales a sus respectivas Compañías de Indias, como la Oriental Holandesa creada en 1.601, que, en nombre del comercio privado, intensifican la construcción de barcos y les permiten poner los ojos sobre las riquezas del Caribe, de las Molucas, las islas de las especias, controladas por portugueses, e incluso de las Filipinas, llevando la guerra a otros mares muy alejados de los europeos.

Pero como en esta vida todo tiene un final, y mucho más una paz tan inestable como esta, en 1.621, con el joven Rey Felipe IV sentado ya en el Trono, la tregua finaliza y España reanuda hostilidades contra los holandeses. En los salones del Consejo de Guerra se comienzan a tener en cuenta las dos líneas de opinión que se definieron hace tiempo sobre la manera más adecuada de combatir a los herejes: una de ellas defiende la idea del ahogo económico mediante el uso de flotas que bloqueen sus principales fuentes de ingresos, o sea, el mar y sus líneas de comunicación, apoyadas al mismo tiempo por una guerra defensiva en tierra, que sería mucho menos costosa. La otra línea, la defendida por los estamentos militares más conservadores, los que se remontaban a las ya lejanas campañas del Duque de Alba, preferían combatir directamente en tierra, ganando terreno a los holandeses, aunque fuera una opción mucho más costosa al requerir una gran infraestructura para desplazar y mantener en territorio abiertamente enemigo a los Tercios de Flandes.

Teniendo en cuenta que en España siempre se ha tenido al marino en menos que al soldado, estaba claro que la opción escogida finalmente sería la de atacar principalmente por tierra. Esto no significó que los puertos de Dunquerque o de Ostende no se convirtieran en base de los veinte galeones que conformaban la Armada de Flandes o de los innumerables corsarios dunquerqueños, marineros todos ellos que demostraron que sabían hacer bien su trabajo, pues se estima que el volumen de pérdidas holandesas a manos de esta flota fue diez veces superior a la que perdieron los españoles en el Caribe a manos de los holandeses. Y es que las características especiales que presentaba el puerto de Dunquerque, de difícil acceso por sus bajíos, junto con la habilidad y capacidad de los corsarios flamencos al usar su particular rediseño de la fragata mediterránea, les permitió tener amenazado de forma constante el tráfico enemigo de la zona y, en particular, el de su industria principal: la pesca del arenque.

6

Para contrarrestar el poderío español los holandeses se ven obligados a mantener una flota permanente bloqueando los puertos españoles en el Mar del Norte, que no les sirvió de mucho, ya que el clima inestable que sufre la zona permitía a los marinos de Dunquerque burlar al enemigo constantemente, al tiempo que reactivan su flota con la creación de la Compañía Holandesa de las Indias Occidentales: los comerciantes de la compañía dan dinero a sus gobernantes para construir barcos recibiendo a cambio la exclusividad del comercio americano. Gracias a estas medidas, los herejes consiguen grandes victorias sobre los españoles, como la conquista de varias posesiones brasileñas, como Bahía, o la primera captura de una de las flotas de la plata española que tuvo lugar en Matanzas, Cuba, en el año 1.628.

En un principio, España reacciona bien en el campo de batalla marítimo, triunfando en sus primeros embates, reconquista Bahía en poco tiempo y rechaza la armada angloholandesa que pretende tomar Cádiz en Noviembre de 1.625. Sin embargo, todo comienza a desmoronarse cuando Olivares decide ampliar la ya extensa lista de enemigos de España y decide luchar contra Francia por la sucesión de Mantua. Las derrotas en el mar se suceden una tras otra: a la pérdida de la flota de la plata en Matanzas se une la conquista holandesa de varios puertos brasileños, el asentamiento inglés en varias islas del Caribe, Barbados, Bermudas, St. Kitt's, Nevis... y permitir la creación prácticamente de la nada de una fuerte armada francesa gracias al impulso de Richelieu, que una vez declarada formalmente la guerra contra España, vuelve las tornas rápida y fácilmente.





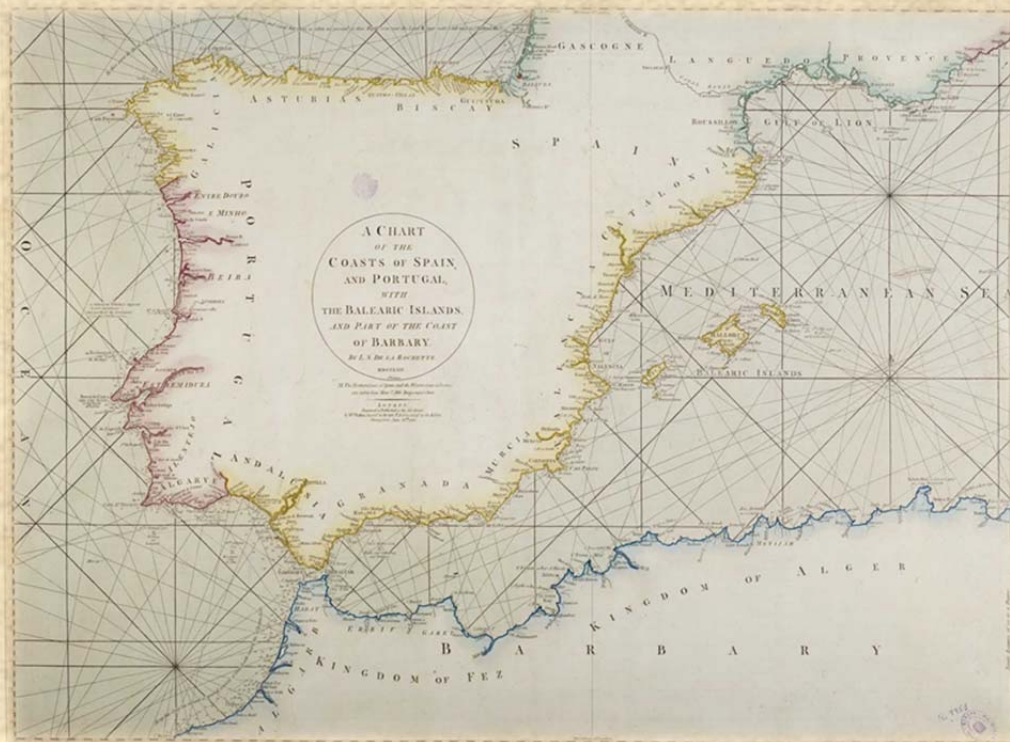
Batallas Navales para "Villa y Corte"

Ante este panorama tan desfavorecedor, el Rey Felipe IV y su Valido Olivares, ordenan que se construya lo antes posible una gran armada de galeones en Fuenterrabía. De nada sirvió. Los franceses entran a la Península por Irún, toman los barcos que acababan de ser construidos, destruyen el resto y bloquean toda la costa guipuzcoana. A todo ello hay que sumar que no mucho después, en el año 1.639, una gran flota española es prácticamente aniquilada por los holandeses en la Batalla de las Dunas, destruyendo de esa forma el gran proyecto de Olivares de hacerse con el control de los mares del norte.

Pero mientras los marineros españoles pierden la moral y la vida en las frías aguas atlánticas, ¿Que ocurre en el más cercano Mediterráneo? Como dijimos, Felipe II, tras firmar un tratado de paz con el Imperio Otomano, abandonó un tanto el cuidado de las costas orientales de la Península, dejando como protección permanente cuatro escuadras de galeras, una protección insuficiente, ya que ahora las costas españolas no estaban amenazadas por una posible invasión turca, sino por un viejo enemigo que nunca desapareció del todo: los piratas sarracenos y berberiscos.

Para tratar de contrarrestar el peligro de asaltos piratas sobre las poblaciones mediterráneas, se construyen multitud de torres vigía en las costas y se designa Cartagena como base permanente de las escuadras de galeras, al tratarse del puerto más cercano al nido de piratas que era, por entonces, Argel, aunque más tarde tuvo que ser trasladado al Puerto de Santa María debido a la extensión del campo de actuación de los sarracenos. Una actuación insuficiente ya que, por un lado, los piratas berberiscos abandonan para siempre sus tradicionales barcos de remos y se decantan ahora por veleros rápidos y maniobrables, en particular, el jabeque. Por otro lado, y si ya eran muchos a finales del siglo XVI, tras el decreto de expulsión de los moriscos en 1.609 sus filas se vieron incrementadas por la multitud de exiliados musulmanes de los diferentes reinos españoles que, al tiempo que buscaban una forma de ganarse la vida, trataban también de vengarse de esa forma de la afrenta sufrida.

7



Para tratar de terminar de una vez por todas con el peligro berberisco, España crea la Armada de la Guardia del Estrecho al tiempo que se alía con Inglaterra, otra víctima de los ataques piratas. De nada servirá, ya que la nueva armada es abolida poco después tras comprobarse su inutilidad para





Batallas Navales en el Siglo de Oro

atajar el problema pirata, y la alianza se rompe definitivamente tras la injerencia española en Alemania contra intereses ingleses.

Por desgracia no será ese el único peligro que sufran las costas mediterráneas. El otro aparecerá años después, durante la rebelión de Cataluña del año 1.640, cuando los franceses invaden el territorio español y atacan a objetivos españoles por mar en un intento de acudir en ayuda de los catalanes. Menorca se convierte entonces en base naval para la defensa de Cataluña y de las rutas hacia Italia. En esta ocasión, y a pesar de los duros reveses sufridos por la armada española en aguas atlánticas, los franceses no pudieron superar a las fuerzas españolas en el mar y tuvieron que retirarse.

2.1. La Carrera de Indias

Si hablamos de la historia naval del Imperio Español durante el siglo XVII, es de justicia hablar de la Flota de Indias y de la ruta que, desde el año 1.561 hasta 1.778, realizaba todos los años entre España y América, la Carrera de Indias, pues de ella dependía, además del buen funcionamiento del monopolio comercial en las Indias, buena parte de la pujanza económica española de la época. Esta flota permitía defender las embarcaciones que viajaban de España a América cargadas de mercancías de lujo para vender y que regresaban repletas de oro y sobre todo de plata. Y es que debido a la creciente cantidad de piratas que infectaban la ruta entre los dos continentes, cualquier barco que deseara comerciar con las Indias estaba obligado a realizar el viaje en una de las flotas. Y para poder sufragar la protección que otorgaban los Galeones Reales en el trayecto, los comerciantes debían pagar, por un lado, la “avería”, un impuesto sobre la mercancía transportada, entre un dos y cinco por ciento de su valor, y por otro las decenas de impuestos adicionales que se cobraban en los puertos: la alcabala, un cinco por ciento del valor de la mercancía transportada para entrar en el puerto y el dos con cinco por ciento para salir, el almojarifazgo, que era un cinco por ciento para salir de España y un diez por ciento para entrar, el palmeo, la tonelada, el San Telmo, las visitas, los registros... Y claro, eso, en un país como es la España del Rey Felipe IV, dio lugar a un contrabando masivo en todos los puertos de la Península y americanos. Por ejemplo, los barcos que regresan de las Indias debían ser registrados por la Casa de Contratación sevillana, encargada de gravar las mercancías para cobrar los diversos impuestos, por lo que era común desviar las naves una vez que llegaban a las zonas cercanas a la costa.





Batallas Navales para "Villa y Corte"

Como ya se ha dicho, todos estos impuestos se gravaban sobre las mercancías que transporta la flota, que suelen ser manufacturas extranjeras, telas holandesas, francesas e italianas, sedas españolas y productos agrícolas españoles, como vinos, aceites, frutos secos; en resumen, un comercio de lujo, ya que era el único que podía soportar los altos costes que suponía preparar una flota semejante.

Aparte de todas estas mercancías, los barcos del Rey también transportaban azogue, mercurio, un metal necesario para poder obtener la plata de las minas americanas, principalmente de Méjico, ya que en Perú se podía obtener el azogue de la mina de Huencavelica.

Normalmente, cada año zarpaban desde Sevilla las dos flotas de la Carrera, una por cada uno de los Virreinos americanos, el de Méjico y el de Perú, bajando por el Guadalquivir hasta Sanlúcar para abandonar España por la costa gaditana, y decimos normalmente porque en algunas ocasiones solo zarpaba una flota al año o ninguna, ya que la decisión la tomaba el Consejo de Indias que era muchas veces presionado por los propios comerciantes que preferían restringir el número de flotas de la Carrera y así tener a los territorios americanos desabastecidos de mercancías europeas y poder subir los precios.

Las normativas aconsejaban que en Abril zarpara la Armada de Nueva España, llamada solamente la Armada o la Flota, aunque solía retrasarse el viaje hasta primeros de Julio. Desde los puertos andaluces tomaba rumbo hacia Nueva España y Honduras acompañada por una escolta de dos galeones, llegando a América entre Agosto y Septiembre. Invernaba con seguridad en el puerto de Veracruz y regresaba a España desde La Habana en Junio del año siguiente, llegando a Sevilla a principios de Octubre.

9

La segunda flota, la Armada de Tierra Firme, también llamada la Flota de los Galeones o simplemente los Galeones, salía de Sevilla entre Marzo y Mayo, tomando rumbo hacia el istmo del Panamá escoltada por un número variable de galeones. Llegaba a Cartagena de Indias sobre el mes de Junio y permanecía allí dos meses antes de ir a Panamá para cargar los metales preciosos del Perú, regresando de nuevo a Cartagena para pasar el invierno. Al año siguiente volvía a España sola o acompañada por la Flota de Nueva España si ambas se encontraban en La Habana y llegaba a Sevilla a comienzos de Noviembre.

Junto a estas dos flotas, y para ofrecerles una mayor protección, viajaba la Armada de la Guardia: ocho galeones y tres pataches auxiliares que se dividían entre las dos flotas según determinara el Consejo de Indias. Una vez en aguas americanas, la Armada de la Guardia se dirigía también a Panamá para recoger la plata del Potosí y pasar allí el invierno. Luego regresaba a La Habana y se reunía con la Flota de Nueva España para regresar con ella a España. Los barcos que conformaban la Armada de la Guardia tenían expresamente prohibido transportar mercancías a bordo, excepto las procedentes de los bajeles perdidos, pero era normal que muchos de sus marineros, no importaba el escalafón, y de los pasajeros que viajaban en ellos llenaran sus bodegas con contrabando, como también ocurría en los navíos de aviso, buques rápidos y maniobrables que se enviaban desde la Península con destino a los puertos americanos para dar aviso de la próxima llegada de la flota.

2.2. Corsarios y Piratas

A finales del siglo XVI, los holandeses emprenden una furiosa embestida contra navíos españoles, especialmente barcos pesqueros de altura, tan violenta y exitosa que dejan sin trabajo a decenas de armadores vascos, principalmente a los guipuzcoanos que trabajan en el golfo de Vizcaya. Para poder subsistir, muchos de ellos solicitan a la Corona que les concedan Patentes de Corso, y tanto el Rey Felipe II como su hijo Felipe III acceden gustosos a la solicitud, creando de esa forma una





Batallas Navales en el Siglo de Oro

importante industria corsaria en el golfo de Vizcaya, alentada por el propio gobierno español y con la que se esperaba conseguir un triple objetivo: dañar los intereses holandeses, atacar a los piratas argelinos que saquean las costas españolas y mantener viva la principal cantera de marineros españoles de la época que se ubicaba en aquella zona.

Las Patentes de Corso se van haciendo cada vez más usuales con el paso de los años, especialmente con la llegada al poder del Rey Felipe IV y su Valido Olivares, cuando se favorece el nombramiento de corsarios, a los que llaman “armadores”, mediante un acuerdo privado que recibe el nombre de “asunto”.

Un asunto no es más que una licencia que se le otorga al “armador” de un barco por el que se compromete a fletar su propia embarcación y contratar una tripulación para hacerle la guerra a los enemigos de la Corona, a cambio de recibir la colaboración de las autoridades civiles y militares, tener acceso, entre otras cosas, a los arsenales reales y quedarse con el noventa por ciento de todo el botín apresado, y el restante diez por ciento era para el Rey. Con estas expectativas, de la mayor parte de los puertos del litoral norte español zarparon multitud de aventureros en busca de gloria y, especialmente, de botines.

Pero la base de operaciones más importante del corso español no estará en la Península, sino en el puerto flamenco de Dunquerque, un puerto muy bien situado y muy cercano a las aguas de los principales enemigos de la Corona: Inglaterra, las Provincias Unidas y, desde la década de 1.630, Francia. Los armateurs, “armadores” en flamenco, de Dunquerque, famosos por su habilidad en el manejo de sus fragatas y por su ensañamiento con los rebeldes holandeses, recibían, al igual que el resto de corsarios españoles, protección y ayuda en todo el territorio español, al menos en teoría, y gozaban de impunidad en caso de ser sentenciados por piratería. A cambio de todo ello debían jurar obediencia a las ordenanzas del Almirantazgo español y al Consejo Supremo de Bruselas y se les prohibía atacar a cualquier barco que no perteneciera a “un enemigo de España”, término este muy relativo y que dejaba demasiadas cosas en el aire: muchos de estos corsarios llegaron a asegurar que, para ellos, “un enemigo de España” era toda embarcación que hubiera sido construida en un astillero de una nación enemiga, cualquiera que fuera su carga o lealtad. No era extraño, por tanto, que un barco neutral, con sus identificaciones en regla, escapara a todo trapo en cuanto avistaba un barco de Dunquerque. De todas formas, excepto en casos puntuales, la cosa no llegaba a mayores, y los corsarios de Dunquerque se contentaban con atacar a barcos cuya propiedad directa fuera la de una nación enemiga, que comerciaran con puertos enemigos o que transportaran mercancías para el enemigo, fuera de quien fuera el barco.

IO

Una vez apresado un barco, este era llevado al puerto aliado más cercano donde se le despojaba de todos sus cañones y de cualquier tipo de equipamiento militar, que pasaba al arsenal del puerto. El mobiliario y los documentos que contuviera la embarcación quedaban en poder del “armador” que, tras recibir el permiso pertinente del Tribunal correspondiente, podía restituirlos o ponerlos a la venta. Naturalmente, nada impedía que uno de estos corsarios falsificara o destruyera los documentos o papeles que transportaba un barco para poder presentarlo ante el Tribunal como enemigo de España, aunque fuera inocente, y poder llevarse así sus ganancias correspondientes. El resto del equipo que contuviera el navío, el barco en sí, su cargamento y los efectos personales que llevaran la tripulación y los pasajeros, pasaban a libre disposición de los corsarios, al igual que todos los prisioneros tomados, sobre los que se solía pedir un rescate equivalente a la calidad o importancia del prisionero. Una vez calculado todo el botín, la Corona recibía su diez por ciento correspondiente, y un tercio de lo restante debía pasar a las iglesias parroquiales de los puertos originarios de los corsarios, el llamado “impuesto de la conciencia”. Los dos tercios restantes eran propiedad del dueño de la patente y lo dividían con la tripulación conforme a su criterio.

Todo este tejemaneje burocrático permitía, como no podía ser menos, el fraude y la estafa, y no pocos eran los “armadores” que llevaban sus presas a puertos extranjeros,



por **Albert Tarrés**



para no repartir beneficios con la Corona, que tiraban por la borda las mercancías que superaban el valor de retención, que ocultaban parte de la carga de la presa o que las vendían antes de llegar a puerto.

Pero no era España la única productora de corsarios, pues el resto de naciones enemigas los tenían también, a los que concedían Patentes de Corso con unas condiciones iguales o similares a las de la Corona española, y aunque fueron especialmente insidiosos en los mares caribeños, recordemos al holandés Piet Heyn y el saqueo de la flota de la Plata en 1.628, no eran estos los únicos que le hacían bien la puñeta a los Reyes españoles. Existían otros que se convirtieron en la pesadilla de las costas mediterráneas. Nos referimos, como no podía ser de otra forma, a los piratas berberiscos y argelinos. Estos piratas actuaron siempre por cuenta propia, sin lealtades ni patrias, movidos por el afán de saqueo, a bordo de naves rápidas y maniobrables, como los nuevos jabeques turcos, que les permitían actuar en toda la cuenca mediterránea y cruzar incluso el estrecho de Gibraltar para atacar Madeira, las Azores, Canarias, los puertos gallegos y asturianos, e incluso la flota de las Indias. Y una vez obtenido su botín solo tenían que rendir cuentas ante los gobernantes de los puertos africanos en los que recalaban, a los que cedían el diez por ciento de lo obtenido en sus rapiñas a cambio, naturalmente, de poder refugiarse en ellos y dar salida a sus mercancías. De esta forma, los puertos de Argel, Túnez o Sale, en la costa atlántica del actual Marruecos, se convirtieron en verdaderos nidos de piratas, sin nada que envidiar a la isla Tortuga de finales del XVII.

II

La tripulación de estos bajeles piratas se formaba fundamentalmente con marineros norteafricanos de religión musulmana, pero también es frecuente encontrar a algunos de aquellos moriscos que Felipe III expulsó de España a comienzos del siglo XVII y convertidos ahora en piratas para poder subsistir, lo que los hace doblemente peligrosos, ya que muchos de ellos conocen perfectamente las costas españolas al haberse criado en ellas. Tampoco es raro encontrar a cautivos cristianos convertidos al Islam, especialmente piratas ingleses apresados cuando acechaban navíos españoles en el Atlántico, aunque los piratas prefieren llevarlos presos a Argel o a otro de sus muchos refugios para poder venderlos fácilmente como esclavos, ya que es esta la principal fuente de ingresos de los berberiscos, se calculaba que en 1.635 había en Argel unos veinticinco mil esclavos cristianos, destinados a formar parte de harenes en el caso de mujeres jóvenes, para trabajar en alguna casa o hacienda, o condenados a tirar de los remos de alguna embarcación durante el resto de su vida, que solía ser corta.

2.3. Astilleros y Atarazanas

Las embarcaciones que se pueden encontrar atracadas en cualquiera de los muchos puertos españoles tienen procedencias muy diversas, y aunque las hay que proceden del extranjero, ya sea por haber sido compradas con dinero español o por haber sido apresada por alguno de nuestros marineros o corsarios, la mayoría ha sido construida en alguno de los astilleros peninsulares, americanos, como La Habana y Guayaquil, o flamencos como Ostende, astilleros ubicados normalmente al aire libre, pues son pocas las ciudades que cuentan con atarazanas cubiertas, aunque en ambas existen similares problemas: en los astilleros al aire libre era necesario parar los días que llovía o hacía mucho calor, y las atarazanas cubiertas, como las de Barcelona, eran "estrechas y oscuras, y por eso no se trabaja en invierno o en las tardes nubladas".

Y es que la construcción de un barco, no digamos ya de una armada, supone un enorme desembolso para cualquiera de las naciones del siglo XVII, y aunque es cierto que todas ellas terminan tarde o temprano sacando de las Arcas Reales el dinero para su construcción, se va recurriendo cada vez más a métodos alternativos de financiación, como son, por ejemplo:





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- Los asuntos, que son, simplemente, contratos entre la Corona y armadores particulares. Este sistema nunca llegó a calar del todo en España, ya que los armadores solían ser genoveses o portugueses, donde sí que había dinero, y no se llegaba a confiar del todo en ellos. Los asuntos no solían ser muy rentables para el armador, pero a cambio la Corona dispensaba “favores” para con su familia.
- El uso de aventureros extranjeros, los de Ragusa eran los más valorados. Fue un sistema muy utilizado en el siglo XVII, ya que estos individuos ponían sus barcos a disposición del Rey a cambio de obtener una parte del botín obtenido y ser nombrado General de Escuadra.
- Y el más usado en España, aparte de la financiación estatal, es el de contratar la construcción con diferentes provincias, particularmente Vizcaya, Guipúzcoa, las Cuatro Villas, que son la provincia cántabra y parte de Asturias, o Galicia. La provincia se encargaba de construir los barcos con ayuda Real y ofrecía los hombres necesarios, mientras que la Corona suministraba la artillería y pagaba los sueldos y víveres. De esta forma, las costas de la provincia quedaban protegidas contra los piratas y se preservaba la pesca y el comercio local, aunque con el tiempo, cuando el servicio lo demandaba, los barcos iban pasando a la Armada Atlántica y abandonaban sus respectivas provincias.

Una vez conseguido el dinero para la construcción comenzaban otro tipo de problemas. Primero había que conseguir la madera, lo que no era muy difícil, ya que los astilleros suelen estar ubicados en zonas con buena provisión de árboles, algunos pueblos llegaban a cobrar dinero por repoblar los bosques, convirtiéndose en su obligación mantenerlos, muchos más que los franceses o los ingleses, que tantos problemas tuvieron para repoblar sus bosques. Mucho más difícil era encontrar en España árboles altos con los que poder fabricar los mástiles o cáñamo para las cuerdas, y para conseguirlo había que comerciar con las lejanas tierras del Báltico o incluso comprárselo a los mismos rebeldes; todos los intentos por autoabastecerse de estos materiales, como las plantaciones de cáñamo en Andalucía, no llegaron a fructificar.

12

Ya tenemos, por tanto, el dinero y la madera, y llega el momento de iniciar el proceso de construcción en sí: la madera se corta en Noviembre, Diciembre, Enero o incluso Febrero, se aconsejaba que se hiciera a medianoche y, a ser posible, durante las lunas menguantes, al considerarse el momento óptimo para la tala, y era normal que si la financiación para la tala de árboles se retrasaba hasta Marzo, se detuviera el proceso hasta el siguiente Noviembre.

Una vez cortados los árboles era necesario dejar pasar un tiempo, entre uno y dos años para la madera de roble, e incluso más; en Venecia era normal aguardar cuatro o cinco años, para curar la madera, tiempo en el que los troncos cortados se sumergen en agua, se secan al aire, lo más normal en España, o se guardaban en lugares bien ventilados. Esta fase era especialmente importante ya que la madera que no estaba bien curada se estropeaba más rápidamente que el resto, aunque, a cambio, era más maleable y eran muchos los astilleros españoles y holandeses que, por necesidades de la guerra, reducían, pese a todo, el tiempo de curación.

Con la madera terminada de curar, o no, se comenzaba a ensamblar el barco, comenzando siempre por el esqueleto del mismo: primero la quilla, luego la roda, le seguía el codaste y, por último, las cuadernas. Se colocaba entonces la tablazón del barco y las cintas, a las que seguían el resto de componentes.

Terminada la fase de carpintería llegaba el periodo de adaptación del barco al mar: se calafateaba, se introducía cáñamo o estopa en las juntas, se le daba brea y se conseguía de esta forma hacerlo estanco. La duración de todo el proceso de carpintería y adaptación era variable según los astilleros, el tamaño del barco y el número de hombres, y en el caso de los





galeones solía superar por bastante el año de trabajo.

Llegaba el momento pues de botar el barco, lo que podía suponer un esfuerzo considerable en caso de tratarse de una gran embarcación, existieron galeones que necesitaron la fuerza de cuatrocientas yuntas de bueyes trabajando todo un día para conseguir botarlo, proceso que tenía lugar siempre durante la fase de marea alta. Y una vez en el mar, había que rematar todo el trabajo con la colocación del aparejo: la instalación de los mástiles y los remos, con maderas traídas del Báltico principalmente, y la colocación de las velas de hilo de cáñamo traído del norte y los cables del mismo material, el número de metros de cuerda para un barco era considerable.

Llegados a este punto ya tenemos un barco capaz de navegar, pero no acaban aquí ni los trabajos ni los problemas, pues queda todavía pertrecharlo, avituallarlo y buscar marineros, lo que, en resumidas cuentas, podía aumentar el tiempo y el dinero necesarios para la construcción dos y tres veces. Pertrechar un barco quiere decir que hay que armarlo e instalar su artillería, normalmente culebrinas y medios cañones, una artillería que, comparada con la usada en tierra, es más imprecisa y menos maniobrible. España contaba por entonces con muy buenas minas de hierro dedicadas a la fabricación de artillería; lo que no tenía eran artesanos capaces de fabricarlas.

Por eso se solía recurrir con frecuencia a importar piezas de artillería, especialmente de Inglaterra, al menos hasta mediados de la década de 1.630, cuando el centro de fabricación de Lierganes, cerca de Santander, comienza a suministrar la artillería de la flota española. Por desgracia, los cañones españoles se construían con hierro colado, que era cuatro veces más barato que el bronce, pero a cambio se corroían mucho antes, eran bastante más pesados y frágiles, lo que obligaba a utilizar más hombres para utilizarlos y reducía el alcance eficaz a la mitad porque no podían poner la cantidad habitual de pólvora a riesgo de resquebrajarlo. Estos cañones no fueron nunca parte integral de un barco: lo normal era instalarlos cuando la embarcación zarpaba y desinstalarlos al llegar a puerto, con la posibilidad de llevar más o menos, según la peligrosidad de las aguas en las que se aventurara el barco o la cantidad de mercancía a transportar en sus bodegas.

13

Junto a la artillería topamos con un problema que fue aumentando conforme crecían las hostilidades de España con otras naciones. Nos referimos a la pólvora. Aunque las materias primas para su fabricación podían encontrarse fácilmente en la Península, salitre de Granada, Jaén, Murcia o del Priorato de San Juan, y azufre de Hellín, su producción era terriblemente cara, y aunque llegaron a establecerse fábricas de pólvora en Málaga, Cartagena y Pamplona para tratar de paliar el problema, nunca llegó a solventarse del todo.

Por último, aparejado y pertrechado un barco, era necesario adquirir las vituallas necesarias para poder hacerse a la mar, lo que era, sin dudar, el proceso más laborioso de todos debido, por una parte, a los problemas derivados de la conservación de los alimentos, problemas que se solucionaban utilizando bizcocho, salazones y toneles, y si se deseaba carne fresca, subiendo a bordo animales vivos. Por otro lado, seguía el problema del dinero para avituallarlo, pues no era raro que los proveedores acostumbraran a pedir dinero en mano o que se les abasteciera del trigo necesario para confeccionar el bizcocho. En las Flotas, este trabajo requería una gran previsión, y secreto, por parte de los funcionarios de la Armada, para evitar que la demanda disparara los precios para beneficio de los oportunistas.

2.4. El combate en el mar

La carencia en España de una artillería potente y precisa, ya hemos dicho que los cañones se construían en hierro en lugar de bronce, y el peso de la tradición de infantería existente en España, condicionó mucho a los Capitanes españoles que siempre prefirieron el combate "penol a penol", con los barcos en contacto directo y mediante el abordaje.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

En cambio, tras la batalla con la Armada Invencible, los ingleses empezaron a utilizar una táctica diferente, manteniéndose siempre a distancia y rehuyendo en todo lo posible el abordaje hasta que no tenían clara la victoria. Esta manera de actuar de los ingleses y los holandeses se seguía considerando en España, hasta muchos años después, una forma de batalla “poco honorable”.

Y es que la artillería en España siempre fue uno de los grandes problemas que tuvo que soportar la armada del siglo XVII. Como ya comentamos, los cañones de un barco no eran parte integrante del mismo: al zarpar del puerto de salida se instalaban todos aquellos que se consideraban suficientes y al atracar en el puerto de llegada se descargaban y se almacenaban en tierra, para, más adelante, pasar a formar parte de las defensas de otro barco o incluso del propio puerto, quedando mientras tanto en poder del Mayordomo de Artillería del puerto, un funcionario encargado de registrar y controlar el flujo de artillería.

Pero dentro del barco, el verdadero gobernante en lo referente a sus cañones fue siempre el Condestable, llamado también maestro artillero, pues se encargaba personalmente de revisarlos uno a uno cuando eran subidos a bordo y de indicar donde debían instalarse, colocar los de ánima abierta, falconetes y bombardas, en las cubiertas superiores, y los de ánima cerrada en las inferiores. Establecía también los turnos de guardia de los artilleros del barco, que estaban obligados a mantener siempre dos botafuegos encendidos y otros dos apagados para actuar con premura en caso de tener que utilizar la artillería. Cada uno de los artilleros de un barco era asignado por el Condestable a un cañón en concreto y se responsabilizaba de su mantenimiento.

El resto, mientras tanto, descansaba, dormía, si le correspondía, o ayudaba al resto de sus compañeros en las faenas, pues seguían siendo marineros como el resto.

Durante el combate, el Condestable estará también encargado de dirigir a todos los artilleros y vigilar que cada tres disparos realizados se refresque el arma con vinagre. Y es que al llegar el momento del combate, la actividad a bordo de un barco se multiplica: hay marineros que trepan lo antes posible a las jarcias para encadenar las vergas y prevenir de esa forma que puedan caer sobre los artilleros de la cubierta, otros extienden redes sobre las cubiertas altas para evitar los abordajes o la caída de escombros, y todos miran hacia el horizonte en busca del enemigo. Las cubiertas se rocían de arena para evitar resbalones, se guardan apresuradamente los coys para que no se rompan con las astillas volantes o las balas, y los mejores tiradores del barco se van apostando para disparar con sus mosquetes sobre los oficiales enemigos.

14

Mientras tanto, el Capitán grita sus órdenes, resolviendo de cabeza decenas de cálculos y problemas para aumentar la navegabilidad de su barco.

Bajo cubierta, las dotaciones de artilleros esperan el momento de iniciar el combate, y por debajo de ellos el cirujano y su ayudante aguardan a que comiencen a llegar los heridos hasta su improvisada mesa de operaciones, un baúl o similar, donde deberán trabajar sin anestesia de ninguna clase: a lo más que pueden aspirar los desdichados que se postren en ella es a aguantar el dolor con una correa entre los dientes o a emborracharse previamente con algo de licor.

Y cuando llega el momento del combate, todo se transforma en un caos: el rugido de los cañones se mezcla con el sonido de los proyectiles enemigos chocando contra el casco, todo se llena de humo, de pólvora, de miradas sobresaltadas, de gritos, de órdenes... La luz solar desaparece bajo la humareda y en ocasiones cuesta respirar en su interior.

Ya solo resta esperar a que salga un vencedor de todo ese encuentro...





2.5. La vida de un marinero

La vida en el mar es una experiencia realmente dura: sueldos escasos, enfermedades, plagas, batallas, piratas, suciedad, trabajo... Son tantas dificultades que cualquier persona puede llegar a preguntarse qué es lo que lleva a un hombre a subirse a un barco para dejarse la piel y la vida en el mar.

Lo cierto es que las motivaciones son muy diferentes según la persona: desde el que se enrola por costumbre familiar, hasta el que desea huir de un amo cruel, de la miseria, de un delito, o de su mujer, aunque si se descubre que un marinero está casado debe obtener un permiso ante notario de su mujer válido para tres años, sin olvidar a todos aquellos que desean trabajar, basándose en su fuerza de voluntad, resistencia y buena suerte, entrar como grumete y salir capitaneando un galeón de guerra, no lo consiguió nunca nadie, pero era, al menos en teoría, factible.

A todos los marineros embarcados se les promete un buen sueldo, que será pagado religiosamente cada mes, un permiso invernial, el pago a sus esposas e hijos de una ración ordinaria por cada día que sus maridos estuvieran embarcados, y un pasaje con comida para el viaje de regreso a sus casas. Pero del dicho al hecho hay, como todo el mundo sabe, mucho trecho y no era raro que se rompieran algunas, varias o todas de estas promesas, y puede que tras once o más meses de viaje, los marineros hubieran cobrado tan solo tres. Y no hablemos del permiso invernial que se convirtió con el tiempo en una promesa tan habitual como inexistente.

De todas formas, siempre era preferible embarcarse de forma voluntaria que verse obligado a ello, pues no eran raras las levass obligatorias, especialmente en la zona de Andalucía, Asturias o Galicia, aunque se considerara "malos marineros" a sus pescadores. También las hubo en Vizcaya y en Guipúzcoa, aunque en estas provincias la leva suponía un grave problema, pues allí, hasta el más desdichado se las daba de hidalgo y sabido es que no se puede forzar a un noble a embarcarse contra su voluntad. Sin embargo, en otras regiones, como en Cataluña, nunca se realizó leva obligatoria alguna, pues se acogían a viejos fueros y tradiciones.

También es cierto que, en muchas ocasiones, algunos de los marineros voluntarios que, sobre el papel, se embarcaban en un barco nunca llegaban a subir a él. Por ejemplo, muchos eran los que se alistaban dos veces para el mismo viaje y así recibir de esa forma una paga doble por adelantado; otros desertaban tras cobrar el primer adelanto, o se escapaban si se trataba de una leva obligatoria, ya fuera durante el camino hacia el puerto o dentro del propio barco, tirándose al mar mientras zarpaba para ganar la costa a nado. Pero había que tener mucho cuidado, pues las penas que la Justicia otorga a los desertores podían llegar a ser muy severas: desde servir cinco años en la Armada, o en galeras, sin cobrar ni un maravedí, a ser condenado a recibir tratos de cuerda, quedar suspendido de las manos atadas en la espalda. Y no crean que la Justicia olvidaba así, sin más, a los desertores, pues no era extraño que cuando no podía apresarlos con sus hombres se pagara a cazadores de recompensas para encontrarlos y ponerlos a disposición de la Justicia del Rey.

Una vez a bordo, las penalidades de tierra se veían incrementadas por las duras condiciones del mar. Cada uno de los marineros tenía unas obligaciones que atender durante el día y un diminuto espacio para descansar y guardar sus pertenencias, que solía reducirse a un baúl con su equipaje, normalmente exiguo, y su ropa, tan variopinta como eran los propios marineros: muchas camisetas de lana, blusas, capas cortas, capuces, cogullas, bonetes rojos de lana con vueltas azules...

El día a día se regulaba mediante las guardias, tres etapas de ocho horas que comenzaban cuando uno de los pajes daba la vuelta a un reloj de arena mientras entonaba una canción. Cada una de las guardias recibía el nombre del oficial del barco que la dirigía: la guardia del Capitán, desde las





Batallas Navales en el Siglo de Oro

cuatro de la tarde hasta medianoche, la del Piloto, desde medianoche a las ocho de la mañana, y la del Maestre, desde las ocho de la mañana a las cuatro de la tarde. Cada una de estas guardias se dividía a su vez en otras dos de cuatro horas en la que los marineros se turnaban.

El día empezaba siempre al comenzar la guardia del Maestre. En ese momento, el paje encargado de dar la vuelta al reloj entonaba la canción de la mañana:

*Bendita sea la luz,
y la Santa Veracruz,
y el Señor de la Verdad,
y la Santa Trinidad;
bendita sea el alma,
y el Señor que nos la manda;
bendito sea el día
y el Señor que nos le envía.*

A continuación el paje rezaba un Padrenuestro, un Avemaría y realizaba el saludo matutino: *"Amén. Dios nos dé buenos días; buen viaje; buen pasaje haga la nao, señor Capitán y Maestre y buena compañía, amén; así faza buen viaje, faza; muy buenos días dé Dios a vuestras mercedes, señores de popa y proa"*. Y allí continuaba el paje, siempre junto al reloj, para girarlo cada vez que se vaciaba, cada media hora, y avisar a la octava vuelta al siguiente turno de su guardia.

Lo primero que se hacía todas las mañanas, una vez comenzada la guardia del Maestre, era sacar el agua que hubiera entrado en la sentina del navío durante la noche, utilizando para ello las bombas de achique, un trabajo exclusivo de los carpinteros y los calafates. A continuación, el resto de marineros agitan las velas para comprobar que se encuentran en perfectas condiciones, y realizan las tareas cotidianas del barco: se friega la cubierta y las batayolas, se revisan los aparejos, se fabrican cuerdas nuevas con cabos viejos, se largan velas si el Capitán desea aumentar la velocidad, se aferran o recogen, se calafatean las grietas del barco, se leva el ancla, se remiendan las ropas o las redes, se limpian los botes...

Todo ello acompañado por el sonido de las canciones que entonan los marineros, cada una con un ritmo determinado según el trabajo a realizar, una costumbre marinera que se denomina salomar, costumbre permitida solo en barcos mercantes, que en la armada es costumbre prohibida. El encargado de marcar el ritmo de estas canciones solía ser el Contramaestre, con su voz o un silbato, el guardián o un marinero veterano, ya lo hiciera inventándose la letra o cantando alguna canción que hubiera aprendido años antes. Los demás, mientras trabajaban, contestaban a coro o guardaban silencio, según fuera la tonada.

Durante cada uno de los turnos de una guardia también se calculaba la velocidad del barco utilizando un palo, que era arrojado por la proa: la distancia avanzada por el barco respecto al palo, representada por muescas en la borda, en un periodo determinado de tiempo eran los nudos que avanzaba la embarcación. Una vez calculada se apuntaba en una pizarra y se transfería más tarde al cuaderno de bitácora, el libro en el que se anotaban todos los acontecimientos que tuvieran lugar durante la travesía y que recibía ese nombre por guardarse en la bitácora, un armario cercano al timón.

Durante el día, las comidas principales que realizaba el marinero eran el almuerzo de mediodía y la cena de la noche, pues el desayuno se realizaba a base de bizcocho con agua. Toda la tripulación comía junta o donde podía encontrar un sitio, excepto el Capitán, el Maestre, el piloto y el escribano que comían aparte. El dispensero del barco era el encargado de racionar las vituallas y de cocinar, valiéndose para ello del fogón, una caja metálica y rectangular con tres lados, abierta por la parte superior y con el fondo relleno de arena, donde podía





encender el fuego de leña ya que los lados metálicos le resguardaban del viento.

Una vez sentado a la mesa, el marinero se encontraba alimento que era, al menos, variado: carne salada, tocino, pescado en salazón y en especial el bacalao, queso, legumbres, vino, aceite, vinagre, bizcocho, que era pan de harina sin levadura horneado dos veces para su mejor conservación, y mazamorra, que eran migajas y trozos de bizcocho guisados con agua, aceite y ajo. Como se puede ver, era necesario tener una buena dentadura para poder masticar toda esta comida, a excepción de los gusanos que habitaban el bizcocho.

En los barcos más grandes también se solían llevar algunos animales vivos, alimentados con bizcocho y mazamorra, y de los que poder obtener carne fresca o huevos. Cada uno de los marineros recibía como ración diaria, según rezaban las correspondientes ordenanzas, una libra y media de bizcocho, unos setecientos gramos y dos pintas de vino, unos dos litros, acompañadas por seis libras de cerdo, unos dos kilos y ochocientos gramos, cuatro días a la semana o de bacalao los tres restantes, y una mezcla de arroz y garbanzos. El aceite de oliva y el vinagre se incluía dentro de las raciones, y los días de tormenta o de batalla, al estar prohibido hacer fuego en la cocina del barco, se cambia la carne por queso. Los galeotes y forzados que hubiera en el barco recibían, naturalmente, raciones menores. De todas formas, lo normal era que los capitanes o los armadores del navío acortaran las raciones de sus hombres y así poder reducir gastos.

Y tras comer llegaba la hora de evacuar: se asomaban las partes al "jardín" y se dejaba hacer a la naturaleza, y no hace falta más comentarios, o, si el marinero era pudoroso, se descendía a la sentina, tan llena siempre de agua estancada y materiales de desecho que muchos eran los que llegaban a perder la consciencia con oler tan solo la pestilencia que de allí emergía. Los pasajeros, pajes y grumetes que estuvieran poco acostumbrados a viajar en barco tenían menos dificultades, ya que el mareo y las náuseas les obligaban a vomitar por la borda todo lo que habían ingerido ese día.

17

Y es que el mareo es para el marinero lo que el sarampión para un niño, un mal pasajero al que hay que acostumbrarse con el tiempo, ya que cosas peores tiene que afrontar uno dentro de un barco, como acostumbrarse a la presencia permanente de piojos, pulgas, ladillas y chinches que acostumbran a proliferar en las costuras de la ropa, en la piel de las reses transportadas, en los rellenos de los colchones, y en los sobacos, barbas o genitales de los propios marineros. Sin olvidarnos, claro está, de ratas y cucarachas, que además de causar un daño enorme en las provisiones y vituallas del barco, pueden llegar a infectar a la tripulación alguna que otra enfermedad. Pero si hablamos de enfermedades, de verdaderas enfermedades, mejor será que hablamos cuanto antes del dañino escorbuto, aunque fueran pocos los españoles que llegaron a padecerlo alguna vez, algunos dicen que por ser poco dado el marino español a realizar viajes largos y otros que por la dieta mediterránea, sin olvidarnos de estreñimientos, disentería, fiebres y la multitud de fracturas que producen las caídas y el manejo de las armas de mano o los cañones.

Para poder aliviar el sufrimiento de un marinero enfermo o herido, se le lleva inmediatamente a presencia del cirujano o cirujano-barbero que casi todos los barcos procuran llevar, un miembro de la tripulación que procura no separarse nunca de su caja de medicamentos, llena a reventar de jarabes, bálsamos, lectuarios, emplastos, aceites, aguas, polvos, preparaciones y drogas de muy diversa índole, ni de su instrumental: sierras, navajas, tijeras, alicantes, martillos y sondas, necesarios para amputar miembros o vendar heridas. Los cirujanos acostumbraban a prescribir a los enfermos descanso y alimentos especiales, como bizcocho blanco, azúcar, almendras, pasas, huevo y pollo, y dejan la cirugía únicamente para heridos y casos extremos, algunos de los cuales, por desgracia, no llegaban a levantarse nunca más de la mesa de operaciones del cirujano.

A estos pobres desgraciados se les oficiaba un funeral diferente según se tratara de un oficial, con música, cañonazos, una misa y se le devuelve a tierra, o de un marinero, una breve ceremonia, una





Batallas Navales en el Siglo de Oro

oración de despedida, se le cargan las ropas de piedra, se envuelven en una mortaja de lona y de cabeza al mar, pues ya lo dice un refrán: *"El muerto es del mar, cuando la tierra lejos está"*.

Pero regresemos con los vivos, que de los muertos poco se puede aprender ya. Cuando llega el anochecer al barco, tras la cena, el Capitán ordena a sus hombres que se retiren todos a dormir excepto los que estén de guardia. Un paje va deseando las buenas noches a todos, *"Amén, y Dios nos dé buenas noches; buen viaje, buen pasaje haga la nao, señor capitán y maestro y buena compañía"*, mientras acude con una lámpara a la caja de bitácora. Luego se recita un Padrenuestro, un Avemaría, un Credo y una Salve.

Cada uno de los miembros de la tripulación tiene designado un lugar concreto para descansar y dormir. El Capitán se aloja en la cámara principal del barco, siempre en el puente de popa. El Maestre se aloja en la "astilla", en la primera cubierta, junto a la entrada de la bodega, mientras que el piloto ocupa el camarote junto al guardián, encima de la cámara principal del Capitán. El Condestable y los artilleros se retiran a la santabárbara, el polvorín, situado normalmente en la primera cubierta, entre el palo de mesana y la popa. El capellán, si lo hay, se aloja también en la santabárbara o en la toldilla, parte cubierta del alcázar, entre el palo mayor y la cámara principal. El cirujano duerme junto a sus cajas de medicamentos cerca de la escotilla de la primera cubierta. Y el resto de oficiales y marineros duermen donde pueden, normalmente en las zonas más adelantadas del alcázar, si el barco tiene, o en la primera cubierta, entre el palo mayor y la popa. Los grumetes, por su parte, descansan entre los marineros y el castillo de proa, y los pajes donde quede sitio libre, normalmente en el puente. Si el barco lleva pasajeros, estos pueden pagarse una estancia privada, si hay sitio en el barco; por ejemplo, en un galeón no se podían llevar a más de diecisiete a veinte pasajeros de esta forma, o se alojan en las zonas libres del barco.

Terminada la descripción del quehacer cotidiano de un marinero del siglo XVII cabe preguntarse si alguna vez disponían de algún momento de ocio a lo largo del día.

18

Lo cierto es que si, ya que durante la tarde los marineros que no estuvieran de guardia podían descansar o divertirse con los escasos entretenimientos de que se disponía a bordo: se podía jugar a los naipes o a los dados, aunque estuviera prohibidos, muchos se arriesgaban o recibían el beneplácito de los mismos oficiales, se cantaba, se contaban historias, se representaban obras de teatro, se tocaba algún que otro instrumento, normalmente, una guitarra, se bailaba en la cubierta a la luz de un farol, se organizaban carreras entre los animales que transportaba el navío, se celebraban peleas de gallos, se pescaba, se limpiaban mutuamente los piojos, se cuidaba de alguna mascota que se hubiera subido a bordo, pajarillos o grillos en pequeñas jaulas, o si el barco quedaba al paio por falta de viento, muchos eran los marineros que se lanzaban al agua para nadar un poco y refrescarse.

Todos estos divertimentos, especialmente las cartas y los dados, podían llegar a provocar alborotos entre la tripulación, alborotos que se castigaban duramente, pues la disciplina es asunto sagrado para marineros y oficiales, hasta los piratas y los corsarios la cumplían. Si algún miembro de la tripulación cometía algún delito solía ser castigado, como mínimo, con un número proporcional de azotes, pero si el delito era especialmente grave, y para un Capitán era grave el juego, el robo, las peleas entre compañeros o con un oficial o la destrucción del equipo del barco, podía llegar a decretarse la muerte del infractor.

No era raro, pues, que con tales perspectivas, cada vez que un barco recalara en un puerto, sobre todo tras un largo viaje, los marineros bajen lo antes posible a tierra para gastarse su paga en buenas comidas, en buenas bebidas y en mujeres más o menos buenas.





2.6. Ocupaciones en un barco

Como no podía faltar, se propone una relación de las profesiones u ocupaciones que se pueden encontrar en un barco, que obviamente dependiendo de la magnitud e importancia de la embarcación podrá existir o no en dicho navío.

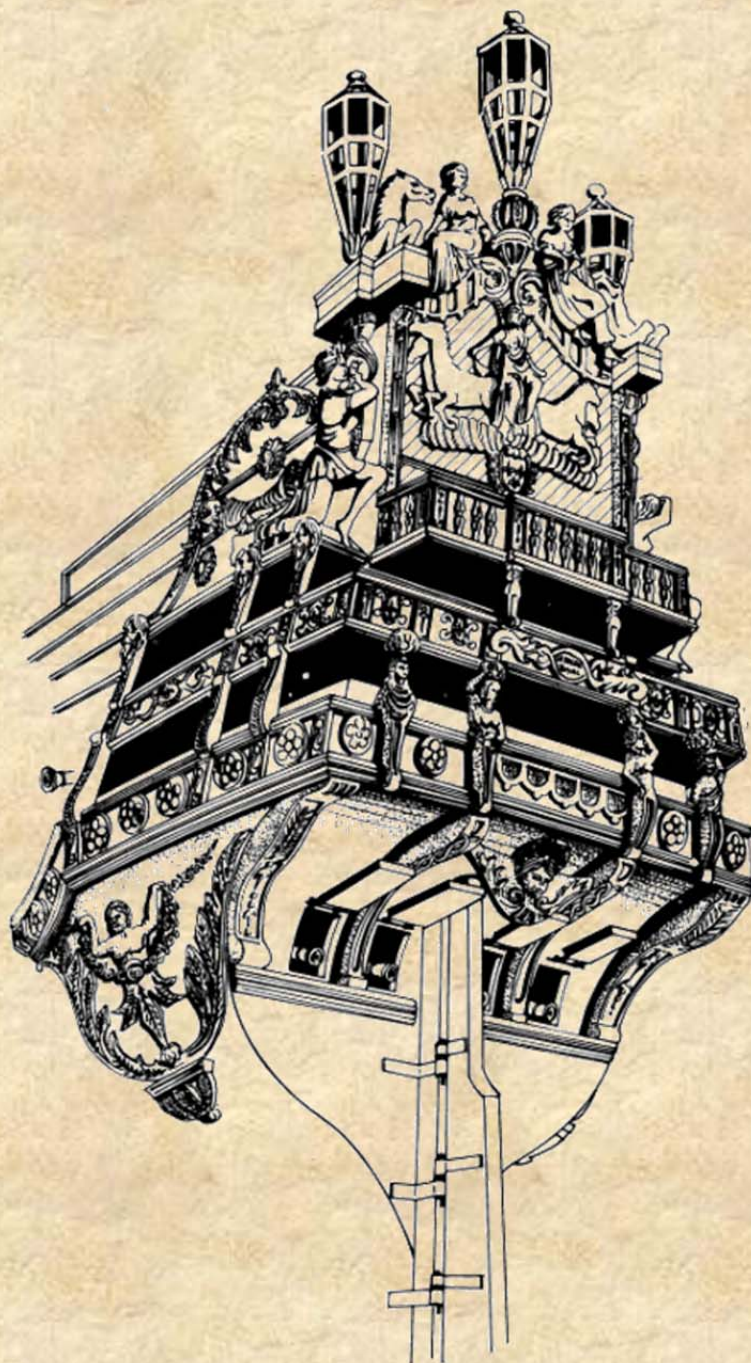
- 🦁 **Almirante:** Segundo jefe de una armada, escuadra o flota.
- 🦁 **Artillero:** Marinero responsable del disparo de los cañones.
- 🦁 **Auditor:** Hombre de ley del barco, encargado de perseguir a los desertores y escuchar todos los casos en los que estuviese implicado el personal del navío.
- 🦁 **Buzo:** Marinero encargado de inspeccionar y reparar filtraciones en los cascos por debajo de la línea de flotación.
- 🦁 **Calafate:** Marinero encargado de solucionar problemas con las vías de agua y otras reparaciones.
- 🦁 **Capitán de Mar y Guerra:** Capitán de la Marina al mando de los marineros y los soldados de un mismo barco.
- 🦁 **Capitán General:** Máximo responsable de una armada, escuadra o flota.
- 🦁 **Capitán:** Oficial al cargo de una embarcación y de todos los que viajan en ella.
- 🦁 **Cirujano:** Cirujano y barbero del barco, encargado de cuidar de los heridos y los enfermos.
- 🦁 **Condestable:** Oficial al mando de los artilleros del barco y encargado del mantenimiento de los mismos.
- 🦁 **Contramaestre:** Cuarto a bordo del barco. Encargado de disponer la mercancía y controlar a los marineros.
- 🦁 **Dispensero:** Ayudante del maestre encargado de conservar los alimentos, distribuirlos y cocinarlos.
- 🦁 **Escribano:** Funcionario a bordo encargado de registrar los sueldos y todas las mercancías, además de los danos sufridos por el barco o la carga.
- 🦁 **Grumete:** Aprendiz de marinero que hace las tareas más serviles (limpiar el barco dos veces al día, servir la comida, etc.).
- 🦁 **Guardián:** Ayudante del Contramaestre, encargado de transmitir sus órdenes a la tripulación y controlar a grumetes y pajes.
- 🦁 **Maestre:** Segundo a bordo del barco tras el Capitán. Responsable de los marineros.
- 🦁 **Marinero:** Marinero típico, encargado de cumplir las órdenes de sus superiores.
- 🦁 **Paje:** Criado de los oficiales.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- 🐉 **Piloto Mayor:** Piloto al mando de la nave almirante de una flota o escuadra y encargado de llevar el rumbo de toda la flota.
- 🐉 **Piloto:** Tercero a bordo del barco. Oficial encargado de hacerlo navegar y fijar el rumbo bajo las órdenes del Capitán.
- 🐉 **Timonel:** Marinero encargado del timón.



20





3. CRONOLOGÍA NAVAL ESPAÑOLA

- ☛ **1.599:** Una armada holandesa al mando de Pieter Van der Does ataca la Coruña, Las Palmas de Gran Canaria y la Gomera. Fracasa en las dos primeras y logra pobres resultados en las dos últimas, sufriendo numerosas bajas por combates o por enfermedades, muriendo Van der Does por malaria.
- ☛ **1.599:** Las galeras españolas llegan al estrecho de Dover donde atacan barcos holandeses e ingleses, efectúan desembarcos y hostigan las costas inglesas. Capturan barcos y causan daños al enemigo.
- ☛ **1.600:** Fuerte ofensiva terrestre sobre los puertos de Flandes: los flamencos frenan el avance a las afueras de Nieuwpoort a costa de un enorme número de bajas españolas.
- ☛ **1.601:** Fuerzas invasoras españolas desembarcan en Irlanda pero son derrotadas. Poco después termina la guerra contra Inglaterra firmándose la paz con el Rey Jacobo I.
- ☛ **1.603:** El bilbaíno Martín de Bertendona firma un contrato para servir al Rey Felipe III con sus barcos y tripulaciones: esta unidad recibe el nombre de Escuadra de Vizcaya.
- ☛ **1.607:** Una flota holandesa derrota a la mayor escuadra de guerra que España mantiene en sus propias aguas.
- ☛ **1.610:** La Armada del Mar Océano cuenta en estos momentos con tan solo veinte barcos.
- ☛ **1.614:** Una fuerza expedicionaria lanzada contra los piratas berberiscos y compuesta de veinte barcos de guerra españoles al mando del Capitán Luis Fajardo traspasa el estrecho de Gibraltar y captura Mehediya, La Mamora. A pesar de todo, los ataques berberiscos continúan.
- ☛ **1.615:** Una flota de catorce buques mercantes acompañados por cuatro galeones reales zarpa en Septiembre desde Lisboa con dirección Flandes transportando tropas de infantería. A la entrada del puerto de Dunquerque, debido a la poca profundidad de la costa, naufraga el galeón San Luis y otros buques sufren daños.

El Rey Felipe III concede las primeras patentes de corso a extranjeros.

- ☛ **1.617:** El pirata inglés Sir Walter Raleigh asalta Lanzarote y La Gomera, dirigiéndose a continuación a las Indias.
- ☛ **1.618:** El treinta de Abril, los piratas argelinos Xaban Rais y Solimán, al mando de treinta y seis navíos y cuatro mil hombres desembarcan en Lanzarote y saquean la ciudad de Teguise. A continuación navegan hacia La Gomera y saquean San Sebastián.

El Almirante Miguel de Vidazabal avista un convoy holandés de veinticuatro barcos cerca de las costas portuguesas y decide atacarlo: los españoles son vencidos fácilmente y mueren trescientos marineros.

- ☛ **1.619:** Felipe III crea la Armada de Nápoles con doce grandes barcos de guerra.

Los astilleros de Ostende y Dunquerque comienzan la construcción de los primeros doce barcos de la nueva Escuadra Real.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Piratas berberiscos desembarcan en la costa gallega de Cangas y se llevan a seiscientos cautivos.

- 1.620: Jacobo I de Inglaterra amenaza con capturar la flota de la plata si España sigue adelante con sus planes de intervención en la guerra de Alemania.

Una escuadra de piratas ingleses y franceses trata de atacar Cartagena de Indias pero su gobernador, Don García de Loaysa, reúne una pequeña flota y los persigue hasta la costa sur de Cuba, donde los derrota y apresaa.

- 1.621: Termina la Tregua de los Doce Años y España reanuda su guerra contra los holandeses: el diez de Agosto, tras una fiera batalla, nueve barcos de la flota española del Atlántico vencen a un convoy holandés de treinta barcos, cinco de los cuales son hundidos y dos de ellos capturados.

Se levanta un gran fuerte a la entrada del canal de Dunquerque, convirtiendo el puerto en base protegida de barcos particulares, escuadras piratas y convoyes de tamaño medio que huyan de los enemigos de España en el Canal de la Mancha. Poco después, veintinueve buques holandeses bloquean los puertos españoles de Flandes.

En Diciembre se publica una cédula sobre guerra marítima en España: todos los marinos musulmanes capturados en alta mar y los “aventureros” holandeses que traten de escapar de la justicia del Rey serán ejecutados, al tiempo que se considera a todos los buques españoles que atraviesen aguas españolas como piratas.

- 1.622: En otoño, tres navíos de guerra españoles zarpan de Ostende a las órdenes de Jan Jacobsen con intención de apresar un convoy holandés que se dirige al Báltico. Por desgracia son repelidos por nueve de los barcos que bloquean los puertos españoles: dos navíos consiguen huir pero el tercero, la nave capitana, es dinamitada por el propio Jacobsen tras trece horas de batalla, llevándose por delante a dos buques holandeses.

22

La flota de la plata en su regreso a España sufre una plaga de roedores: aunque la tripulación de uno de los buques llega a matar a más de mil ratas, no puede hacerse nada y las que sobreviven devoran toneladas de alimentos y corrompen buena parte del agua potable. Finalmente, la flota consigue llegar a las Azores: durante el viaje la tripulación había acabado con más de tres mil ratas, muchas de las cuales sirvieron de alimento.

Se crea la Armada de la Guardia del Estrecho con dieciocho barcos y tres mil hombres.

- 1.623: En Enero, la Junta de Armadas aprueba la compra de un barco en Londres “por la falta de marineros y buques de guerra en las costas españolas”.

Fadrique de Toledo, Capitán General de la flota del Atlántico, remite un despacho urgente desde Cádiz a Felipe IV advirtiéndole que la caja de la armada se encuentra literalmente sin fondos.

Buques españoles atacan a los pesqueros holandeses en Zelanda.

- 1.624: En Mayo, veintiséis barcos holandeses con tres mil trescientos hombres a bordo capturan la capital de Brasil, Bahía. Seis meses más tarde, España consigue recuperar la ciudad gracias a una armada de cincuenta y seis barcos con doce mil cuatrocientos sesenta y tres hombres al mando de Don Fadrique de Toledo.





Batallas Navales para "Villa y Corte"

El aventurero Jerónimo Masibradi abandona Ragusa para servir a Felipe IV durante los próximos veinticinco años con su escuadra de seis galeras.

- 🦁 **1.625:** El veintitrés de Octubre de este año una gran tormenta que dura todo un día coge por sorpresa a los barcos holandeses que bloquean los puertos de Flandes: al llegar el amanecer solo han sobrevivido tres navíos. Sin perder tiempo, dos escuadras españolas abandonan Dunquerque para perseguirlos y se topan con el grueso de la flota pesquera holandesa, doscientos barcos: los barcos más grandes de la flota son apresados y cuarenta de los más pequeños son hundidos. En solo quince días son hundidos, capturados o destruidos un total de ciento cincuenta barcos enemigos, holandeses en su mayoría, entre los que había veinte de guerra.

En Noviembre, una flota angloholandesa trata de tomar la ciudad de Cádiz para cortar de esa forma las comunicaciones de España con las Indias y capturar la flota de la plata de ese año. Finalmente deben huir al ser vencidos por el mal aprovisionamiento de su flota y por la defensa que otorgan a la ciudad los galeones de Don Fadrique de Toledo que acababan de regresar de Bahía.

La flota española evita que su aliada Génova sea atacada por Saboya.

El pirata inglés Thomas Whitmore lleva hasta Dunquerque un gran carguero apresado con base en Hamburgo.

- 🦁 **1.626:** El veinticuatro de Marzo, el Rey zarpa del Puerto de Santa María a bordo de la capitana de su flota de galeras para revisar la Armada del Mar Océano, anclada en orden de combate en la bahía de Cádiz.

El Capitán pirata Jan Hibelsen abandona Dunquerque para castigar la costa francesa, consiguiendo siete presas que vende a buen precio en Lisboa y San Sebastián. Allí se le contrata para atacar a los barcos franceses que acosan a los pescadores españoles: por desgracia, durante el encuentro, Hibelsen pierde a veinte de sus hombres y un ojo. El Rey Felipe IV lo recompensa con doscientos escudos de oro, una condecoración y la licencia de Capitán.

La Armada de la Guardia del Estrecho es abolida al demostrarse incapaz de cortar el paso a los convoyes holandeses que atraviesan el Estrecho.

El pirata holandés Piet Heyn trata sin éxito de capturar una flota mercante española de cuarenta navíos.

- 🦁 **1.627:** Michael Jacobsen, con una tripulación de marineros flamencos y vascos, ataca en la mayor flota pesquera angloholandesa que trabaja en aguas de Groenlandia, hundiendo cincuenta barcos. Luego regresa a Dunquerque siguiendo la ruta del norte y rodeando las Islas Británicas.

- 🦁 **1.628:** El Almirante y pirata holandés Piet Heyn, al mando de treinta y dos barcos y tres mil quinientos hombres, intercepta la flota de la Plata española, excepcionalmente reducida este año, con solo cuatro galeones y once mercantes, durante su viaje de regreso a La Habana desde Nueva España.

El Capitán español, Juan de Benavides, trata de refugiarse en el puerto de Matanzas, Cuba, para descargar allí el tesoro antes de poder enfrentarse a los holandeses, pero antes de llegar algunos de sus barcos encallan en unos bajíos. Los holandeses aprovechan lo





Batallas Navales en el Siglo de Oro

sucedido y destruyen la mitad de los barcos, llevándose el resto a Holanda: un botín de cuatro millones de ducados. El Capitán Benavides es acusado de negligencia y encarcelado cinco años en Carmona.

- ❧ **1.629:** Espías españoles en la frontera de Navarra informan que Francia ha comenzado a talar grandes cantidades de árboles, probablemente para crear una gran flota que les permita atacar a España, exactamente a los puertos de Dunquerque y Fuenterrabía.

La flota de la Plata regresa a América armada en esta ocasión con setecientos setenta cañones, más de siete mil hombres y treinta y seis galeones.

- ❧ **1.630:** Los holandeses toman las ciudades de Pernambuco y Olinda.
- ❧ **1.631:** El Cardenal Richelieu consigue crear una gran flota de guerra con más de cuarenta barcos.
- ❧ **1.632:** Corsarios de Dunquerque hunden veintiocho arrastreros holandeses y sus dos buques guardianes. Luego alcanzan las islas Shetland, donde saquean e incendian varias bases holandesas para el abastecimiento de su flota pesquera.
- ❧ **1.633:** El dieciocho de Enero es condenado a muerte el Capitán Juan de Benavides por su comportamiento durante el ataque holandés a la flota de la Plata en Matanzas. Las protestas de la aristocracia hacen que se revise de nuevo el caso.

En Agosto, una fragata de corsarios dunquerqueños zarpa de Lisboa al mando de Gerard Jansen. Tras una terrible tormenta avistan un buque y se preparan para abordarlo, pero al tratarse de un barco francés, por entonces, país neutral hacia España, no pueden hacer nada. Días más tarde si consiguen apresar un fluit holandés sin apenas resistencia.

- ❧ **1.634:** El jueves dieciocho de Mayo es finalmente ejecutado en la plaza de San Francisco de Sevilla mediante degollación por atrás al caballero de Santiago Don Juan de Benavides, Capitán General de la flota de la Plata saqueada en Matanzas por Piet Heyn: se toman grandes medidas de seguridad durante la ejecución para que la aristocracia sevillana no pueda acudir a la misma. A continuación es enterrado entre grandes pompas fúnebres.
- ❧ **1.635:** En Mayo se declara la guerra contra Francia: el Rey Felipe IV ordena que se inicie una frenética construcción de navíos.

Durante el verano, Colaert, corsario de Dunquerque, ataca en varias ocasiones a las flotas pesqueras holandesas. En un par de semanas destruye o saquea ochenta y nueve arrastreros y cinco barcos de guerra. Un mes más tarde apresa en el Canal de la Mancha un convoy de la Compañía de las Indias Occidentales, haciendo prisionero al también pirata Cornelis Corneliszoon Jol.

- ❧ **1.637:** En Febrero, el navarro Miguel de Horna ataca con ocho de sus barcos un convoy holandés avistado en el Lizard, capturando once mercantes y tres barcos de guerra.

En Agosto, el castellano Salvador Rodríguez dirige una expedición contra las zonas pesqueras de las Shetland, destruyendo en el ataque a treinta y cinco navíos holandeses.

A finales de Agosto, zarpa de España una pequeña flota con un pequeño ejército a bordo que desembarca en la costa francesa, causando multitud de estragos en la flota pesquera francesa.





Batallas Navales para "Villa y Corte"

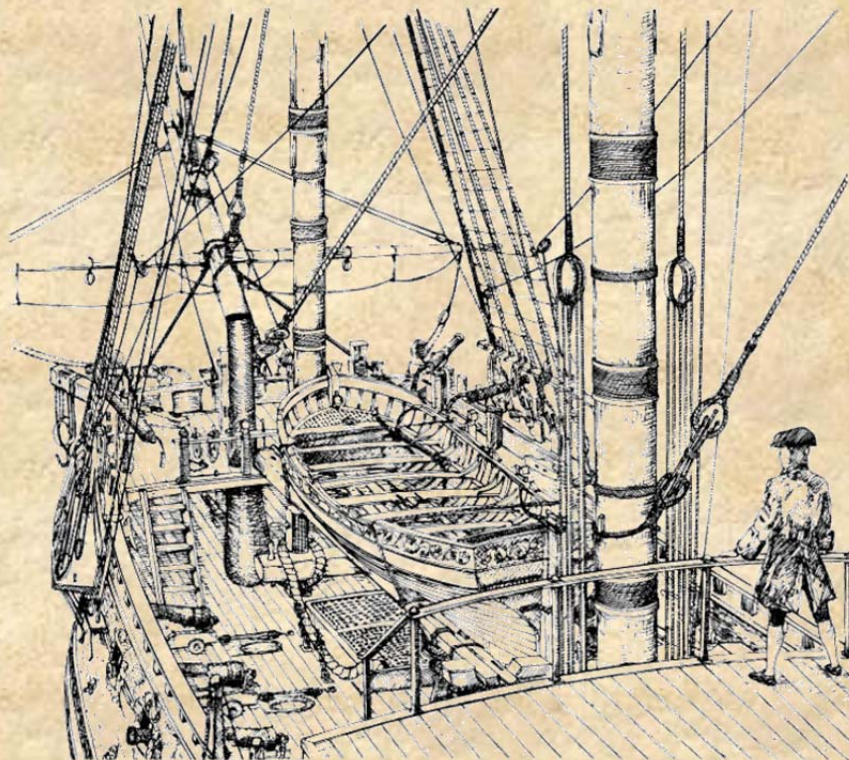
El veintisiete de Diciembre zarpan de La Coruña unos cuarenta barcos transportando un contingente de infantería de unos cuatro mil hombres con destino al puerto de Dunquerque, que alcanzan en poco más de cinco días.

- 1.638: En Julio, veinte mil franceses cruzan la frontera de Irún, toman el puerto de Pasajes, apresando ocho galeones y poniendo en fuga a otros cuatro, y sitian Fuenterrabía.

En Agosto, una flota francesa de cuarenta y cuatro barcos de guerra al mando del Almirante De Sourdis bloquea la costa de Guipúzcoa: los diecisiete galeones que les hacen frente son destruidos en la bahía de Guetaria, incluyendo la nave capitana. Mueren tres mil hombres y el Almirante español, Hoces, salva la vida ganando la costa a nado.

- 1.639: Una armada española trata de recuperar los puertos brasileños tomados por los holandeses pero es vencida por una flota la mitad de grande. En Mayo, una flota de nueve barcos con dos tercios de infantería a bordo zarpa de Cádiz en dirección Flandes: dos barcos con setecientos reclutas a bordo son apresados y solo consiguen llegar mil quinientos hombres hacinados en los barcos restantes.

Se preparan barcos de guerra franceses para dirigirse a La Coruña y asaltar la ciudad, puerto de embarque de la infantería española hacia Flandes. Olivares ordena atacarles antes de que lleguen a su destino y, al mismo tiempo, transportar tropas a Flandes. En Septiembre zarpan de La Coruña cientos de barcos, treinta y seis mil toneladas, dos mil cañones y veintitrés mil soldados al mando de Don Antonio de Oquendo, pero son atacados en el Canal de la Mancha por una armada holandesa que obliga a la flota española a refugiarse en los bancos de arena, llamados también dunas o downs, de la costa de Kents, donde esperan recibir ayuda inglesa, una ayuda que nunca llegó ya que los holandeses habían anulado días antes el tratado anglo español. La flota termina encallando y es destruida. Con ella se pierde el gran proyecto de Olivares de hacerse con el dominio de los mares del norte.





4. GLOSARIO DE TERMINOS NAUTICOS

El lenguaje naval es, además de complejo, muy extenso, y aunque este glosario es tan solo una ínfima parte de lo que supone un verdadero diccionario de términos navales, se incluye para comprender algunos de los términos utilizados dentro de la vida de un marinero y para poder dar “realismo” cuando interpretemos la vida dentro de un navío.

- ☛ **Abarloar:** Colocar una embarcación al lado de otra o de un muelle, de forma tal que quede en contacto por su costado.
- ☛ **Abatimiento:** Ángulo formado entre la derrota y la línea de crujía, debido a la acción del viento.
- ☛ **Abatir:** Caer hacia el sotavento por efecto del viento. Inclinar un objeto vertical y colocarlo sobre cubierta, por ejemplo abatir un mástil.
- ☛ **Abrigo:** Lugar, defendido de los embates del mar, vientos y corrientes.
- ☛ **Abordar:** Llegar, tocar una embarcación con otra, embestirla.
- ☛ **Aclarar:** En el aparejo, cuando se aduja ordenadamente los cabos y se dispone la jarcia de labor para que trabaje sin enredos. Refiriéndose al tiempo, cuando despejan las nubes o la niebla.
- ☛ **Acoderar:** Dar una codera, estando la embarcación fondeada, para presentar un costado en forma determinada.
- ☛ **Acollador:** Cabo de poca mena que se pasa por la gaza de un cable y por un cancamo o landa y que sirve para tensarlo.
- ☛ **Acuartelar:** Cazar una vela por el lado de barlovento.
- ☛ **Achicar:** Extraer el agua u otro líquido de la sentina o algún compartimiento, mediante achicadores, bombas o cualquier otro medio. También achicar el paño: reducir la superficie vélica tomando rizos.
- ☛ **Achicador:** Elemento que sirve para achicar.
- ☛ **Adrizar:** colocar el barco en posición vertical (en la dirección de las drizas), es la acción contraria de escorar.
- ☛ **Adujar:** Acción de aclarar y acomodar un cabo dejándolo listo para su estiba o uso posterior.
- ☛ **Aferrar:** Recoger una vela y unirla a su verga para que no reciba el viento.
- ☛ **Alcázar:** Espacio en la cubierta superior de los buques, comprendido entre el palo mayor y la popa o la toldilla. También se denomina plaza de armas.
- ☛ **Alefriz:** Cavidad o ranura que se lastra en la roda, quilla y codaste de un barco de madera, para que encastre la traca de aparadura.





- ☞ **Aleta:** Parte del barco, ubicada entre la popa y el través.
- ☞ **Alma:** Cordón que forma el centro de un cabo o cable.
- ☞ **Almiranta:** Nao de una armada o de una de sus escuadras donde va el segundo al mando; en algunas ocasiones se usa también para referirse a una galera de categoría similar.
- ☞ **Alto Bordo:** Costado de un barco alto.
- ☞ **Alunamiento:** Corte de forma curva de la baluma de una vela que se hace para aumentar su superficie.
- ☞ **Amadrinar:** Unir o aparear dos cosas, pueden ser dos embarcaciones, a fin de reforzar una de ellas o producir en total mayor resistencia. Suele utilizarse como sinónimo de abarloar.
- ☞ **Amainar:** Calmar el viento o la marejada.
- ☞ **Amante:** Nombre genérico de todo cabo de gran resistencia firme por un extremo al penol de una percha y por el otro a un aparejo.
- ☞ **Amantillo:** cabo o cable que sirve para sostener, mantener horizontal o en un ángulo determinado la botavara el tangón o alguna otra percha.
- ☞ **Amarra:** Hacer firme un cabo. También afirmar el barco a un muelle o boya.
- ☞ **Amura:** Uno de los puños de la vela. Parte del barco ubicada entre la proa y el través.
- ☞ **Anclote:** En los buques, es un ancla pequeña que se usa como auxiliar o refuerzo de la principal.
- ☞ **Aparadura:** En los barcos de madera forrados con trancas, es la primera traca del fondo cuyo costado interno encaja en el alefriz.
- ☞ **Aparejar:** Colocar todos los elementos de la jarcia, poniendo el barco en condiciones de navegar.
- ☞ **Aparejo:** Conjunto de palos, perchas y jarcia de un barco. También se denomina aparejo a un conjunto de motones y cabos que permiten multiplicar la fuerza.
- ☞ **Apopar:** Acción de aumentar el calado en popa trasladando pesos.
- ☞ **Arboladura:** El conjunto de mástiles de un barco.
- ☞ **Ardiente:** Dícese del barco que tiene gran tendencia a orzar, llegando a ponerse proa al viento.
- ☞ **Arganeo:** Grillete que se afirma en el ojo del ancla a fin de hacerle firme el cabo de fondeo.
- ☞ **Armar:** Preparar el barco para salir a navegar, sinónimo de aparejar.
- ☞ **Arraigado, arraigo:** Punto fijo en el cual se puede hacer firme un cabo, grillete, moton, aparejo...





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ❧ **Arrancada:** Inercia que trae el barco cuando viene navegando, estropeada.
- ❧ **Arranchar:** Ordenar, acomodar las cosas a bordo. También preparar el barco para enfrentar mal tiempo (poner el barco "a son de mar")
- ❧ **Arrufo:** Curvatura longitudinal que se da al casco produciendo una elevación de la proa y la popa, a fin de evitar el embarque de agua.
- ❧ **Arribar:** En un buque, maniobrar de manera que el barco caiga a sotavento. A veces se usa como sinónimo de derivar.
- ❧ **Arrumbamiento:** Dirección que sigue una costa o que queda determinada por dos objetos.
- ❧ **Asiento:** Contrato entre el Rey y financieros, constructores navales o proveedores de municiones.
- ❧ **Astillero:** Lugar donde se construyen y reparan las embarcaciones.
- ❧ **Atarazanas:** Centro de construcción de barcos y armamento naval. En particular se refiere a la Fabrica Real de Galeras de Barcelona.
- ❧ **Atracar:** Arrimarse con un barco a otro, a un muelle, o a una boya a los efectos de amarrarse, embarcar o desembarcar personas o cosas.
- ❧ **Atracada, atraque:** Maniobra de atracar.
- ❧ **Avante:** Adelante.
- ❧ **Azimut:** Angulo comprendido entre el norte y la vertical de un astro, o punto notable. A veces se lo usa como sinónimo de marcación.
- ❧ **Azocar:** Apretarse, ajustarse bien a un cabo o nudo de manera que resulte muy difícil soltarlo.
- ❧ **Babor:** Lado izquierdo del barco, visto de popa a proa.
- ❧ **Bajamar:** Estado de la marea en su mayor descenso.
- ❧ **Balandrajo:** Embarcación de un solo mástil, nombre genérico de los barcos de un solo palo.
- ❧ **Ballestilla:** Instrumento usado para obtener la altura de los astros.
- ❧ **Baliza:** Señal luminosa automática, generalmente sostenida por una estructura en forma de torre.
- ❧ **Baluma:** Relinga de popa de las velas, que no se hace firme a ninguna percha.
- ❧ **Bancada:** Elemento que cumple funciones de asiento.
- ❧ **Banda:** Costado del barco.
- ❧ **Bandazo:** Golpe violento con el costado contra el mar, debido a las olas y/o escora repentina.





- ☛ **Bañera:** Espacio del casco destinado a la tripulación.
- ☛ **Baos:** Vigas dispuestas transversalmente que apoyan en las cabezas de las cuadernas. Sirven para sostener la cubierta y rigidizar el casco en sentido transversal.
- ☛ **Barloventear:** Navegar de ceñida o bolina, es decir con el menor ángulo posible al viento.
- ☛ **Barlovento:** Lugar o parte desde donde sopla el viento con respecto al observador.
- ☛ **Batayola:** Caja cubierta con encerados que se construye junto a la borda y donde se recogen los coyotes de la tripulación.
- ☛ **Batten:** Sinónimo de sable.
- ☛ **Baupres:** Palo que sale fuera de la proa y sirve para hacer firme los estays en barcos grandes.
- ☛ **Bichero:** Palo con punta y gancho metálico en un extremo que sirve para tomarse o abrirse al atracar o desatracar la embarcación.
- ☛ **Bitácora:** Caja y soporte que contiene el compás magnético en barcos relativamente grandes y en buques.
- ☛ **Bitá:** Pieza metálica de uno o más brazos que sirve para amarrar un cabo o cable.
- ☛ **Bodega:** Espacio interior de los buques desde la cubierta inferior hasta la quilla.
- ☛ **Bogar:** Remar de espaldas al sentido de la marcha del barco.
- ☛ **Bolina:** uno de los cabos utilizados para maniobrar las velas.
- ☛ **Borda:** Prolongación del costado de un buque por encima de la cubierta que sirve de protección contra los golpes del mar.
- ☛ **Borda Libre:** Distancia entre la línea de flotación del barco y la cubierta principal.
- ☛ **Borde, bordaja:** Al bordear, se llama así a la navegación que se hace entre cada virada por delante.
- ☛ **Bordear:** Navegar de ceñida cambiando de amuras alternativamente a fin de alcanzar un punto ubicado justo en la dirección del viento.
- ☛ **Bornear o Borneo:** Cambiar rápida y sorpresivamente la dirección del viento.
- ☛ **Botafuego:** Varilla de madera que sujeta una mecha y que permite, desde cierta distancia, disparar un cañón.
- ☛ **Botalón:** Percha que se larga sobre el bauprés.
- ☛ **Botar:** Echar al agua un buque.
- ☛ **Botavara:** Percha horizontal articulada al mástil por medio de la gansera que sirve para cambiar la orientación de la vela.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ❧ **Botazo:** Refuerzo lateral de madera que se coloca en la parte superior de la banda a fin de proteger el casco contra golpes.
- ❧ **Boyarín:** Boya pequeña que suele colocarse como referencia para señalar la ubicación de una amarra y, en ocasiones el ancla.
- ❧ **Boza:** Cabo que sirve para amarrar la embarcación por proa.
- ❧ **Braza:** Cabo que sirve para cambiar la orientación de una percha, por ejemplo el tangón. Medida de longitud equivalente a 1,828 m. (6 pies).
- ❧ **Brazola:** Elevación del borde del cockpit o, en buques, del borde de una escotilla que tiene por objeto impedir o limitar la entrada de agua.
- ❧ **Brazos:** Ramificaciones de la caña de un ancla de cepo. Bruma: Niebla que se levanta del agua.
- ❧ **Brea:** Betún artificial compuesto de pez, sebo, resina y otros ingredientes, que se da a la madera de los barcos para protegerlas contra la intemperie.
- ❧ **Bularcamas:** Cuadernas reforzadas que se intercalan entre las cuadernas normales un barcos grandes y buques.
- ❧ **Burdas:** Cables que corren desde el mástil hasta las aletas en forma similar al estay popel, con aparejos en sus extremos que permiten realizar ajustes para controlar la flexión del mástil.
- ❧ **Cabecear:** Uno de los movimientos del barco consistente en una elevación y descenso alternativos de la proa y la popa, debido a las olas de proa.
- ❧ **Cabeza:** Extremo superior de la caña del ancla, donde va el arganeo.
- ❧ **Cable:** Medida de longitud, submúltiplo de la milla marina, equivalente a su décima parte, es decir 185,2 metros.
- ❧ **Cabina:** Parte de la embarcación cerrada por la carroza, donde se encuentra el espacio habitable para la tripulación.
- ❧ **Cabo:** Cualquiera de las cuerdas que se utilizan a bordo. Accidente geográfico consistente en dos puntas que se intercala en el agua, determinando entre ellas una concavidad en la costa.
- ❧ **Cabotaje:** Navegación que se hace cerca de la costa guiándose por su conformación (navegación entre cabos).
- ❧ **Caer:** Hacer que la proa se dirija en una dirección determinada. Por ejemplo caer a babor.
- ❧ **Cajera:** Abertura practicada en un mástil, percha o casco destinada a alojar un moton. También se llama así a la abertura del moton.
- ❧ **Calabrote:** Cabo muy grueso utilizado generalmente para amarras en los buques.





Batallas Navales para "Villa y Corte"

- ☛ **Calado:** Profundidad máxima a la que se sumerge la parte inferior del quillote, medida desde la línea de flotación.
- ☛ **Calado de diseño:** Es el correspondiente al desplazamiento máximo del barco.
- ☛ **Calafatear:** En los barcos de madera forrados con tracas es la operación de rellenar las juntas de las tablas con estopa y cubrirlas luego con masilla.
- ☛ **Cancamo:** Herraje con forma de argolla que sirve para nacer firme un moton o cabo. También se lo puede llamar arraigo o arraigado.
- ☛ **Candelero:** Cabilla de acero inoxidable colocada en forma vertical, que sirve para soportar el guardamancebo.
- ☛ **Caña:** Parte del timón que sirve para empuñarlo. Parte correspondiente entre la cruz y el arganeo de un ancla.
- ☛ **Capear:** Una de las formas de navegación con mal tiempo, consistente en tratar de presentar la amura al mar lográndose un movimiento de deriva lenta y controlada.
- ☛ **Caperol:** Extremo superior de la roda.
- ☛ **Capitana:** Buque insignia de una armada o de una de sus escuadras, o de una escuadra de galeras, donde iba el Capitán General, el Jefe Supremo.
- ☛ **Carena:** Parte sumergida del barco. Similar a obra viva.
- ☛ **Carlinga:** Herraje o refuerzo estructural en el que apoya la mecha del mástil.
- ☛ **Carroza:** Estructura que sobresale por encima de la cubierta a fin de aumentar la altura inferior de la cabina.
- ☛ **Carpa:** Lona que se coloca para proteger el barco de los rayos solares e impedir la acumulación del agua de lluvia.
- ☛ **Carta náutica:** Representación gráfica de una extensión de agua y la costa con indicación de todos los datos de interés al navegante. Equivale al mapa de uso terrestre.
- ☛ **Casco:** Armazón del barco que comprende la estructura, el forro y la cubierta pero no incluye la arboladura y las jarcias.
- ☛ **Cataviento:** Elemento utilizado para señalar la dirección del viento relativo.
- ☛ **Cazar:** Cobrar un cabo.
- ☛ **Centro de carena:** Es el centro del volumen sumergido también llamado volumen de carena. En ese punto actúa la fuerza de empuje, que mantiene al barco a flote. Su posición depende solo de la forma de la carena.
- ☛ **Centro de gravedad:** Es el punto donde actúa la fuerza de gravedad, es decir el peso o desplazamiento del barco. Su posición depende solo de los pesos existentes a bordo y de su distribución.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ☛ **Centro de resistencia lateral:** Es el centro del área lateral sumergida. Puede considerarse aproximadamente que en ese punto actúa la fuerza de resistencia lateral.
- ☛ **Centro vélico:** Es el punto donde actúa la fuerza generada por el viento en la vela. Puede considerarse, en forma aproximada que coincide con el centro geométrico de la vela en cuestión.
- ☛ **Ceñir:** Navegar contra el viento con el menor ángulo posible.
- ☛ **Cepo:** Pieza de hierro, que se adapta a la caña del anclaje cerca del arganeo para que alguna de las uñas penetre y agarre en el fondo.
- ☛ **Cerrazón:** Oscuridad del cielo, cubierto por nubes densas que presagia tormenta.
- ☛ **Chalana:** Pequeña embarcación de trabajo, de fondo plano.
- ☛ **Chalupa:** Embarcación no muy grande que puede llevar dos mástiles.
- ☛ **Chicote:** Extremo de un cable, cabo o cadena.
- ☛ **Chicha:** Calma absoluta.
- ☛ **Chinchorro:** Pequeño bote auxiliar.
- ☛ **Chubasquera:** Empaquetadura que se hace al mástil cuando pasa por la fogonadura, para evitar o limitar las filtraciones a la cabina.
- ☛ **Ciar:** Remar al revés, navegar hacia atrás.
- ☛ **Cinta o Cintón:** Listón de madera que va por la parte exterior de un buque y en toda su longitud y sirve para defender el costado. En una embarcación pequeña se lo denomina verduguillo.
- ☛ **Codaste:** Elemento estructural que continúa la quilla en la popa. En los buques antiguos era una gran pieza fundida que permitía alojar la hélice en un hueco llamado vano, limitado por el codaste proel y el codaste popel.
- ☛ **Cockpit:** Espacio del casco, donde se ubica la tripulación, también llamado bañera.
- ☛ **Codera:** Cabo que se hace firme en la popa y que sirve para amarrar la embarcación o para cambiar su orientación.
- ☛ **Cofa:** Meseta colocada horizontalmente en el cuello de un palo para facilitar la maniobra de las velas altas y situar los vigías.
- ☛ **Compás:** Elemento para dibujar y/o medir distancias en las cartas náuticas.
- ☛ **Condiciones marineras:** Aptitud de una embarcación para navegar en cualquier condición climática.
- ☛ **Conserva:** Compañía que se hacen dos o más barcos en navegación. Se dice "navegación en conserva".





- 🦁 **Cornamusa:** Elemento que sirve para hacer firme un cabo.
- 🦁 **Corredera:** Instrumento para medir distancias y velocidades durante la navegación.
- 🦁 **Correr:** Una de las formas de navegación con mal tiempo consistente en presentar la aleta al mar con poca o ninguna vela. En este último caso se dice correr "a palo seco".
- 🦁 **Cortar la Proa:** Al cruzarse dos barcos, pasar uno por delante de la proa del otro.
- 🦁 **Costados:** Cada uno de los lados de un casco de proa a popa y desde la línea de flotación hasta la cubierta.
- 🦁 **Costillas:** Sinónimo de cuadernas.
- 🦁 **Cote:** Vuelta sencilla que se le da a un cabo.
- 🦁 **Coy:** Paño de lona cuadrada que sirve de cama a los marineros colgándola del techo o en la cubierta.
- 🦁 **Coz:** Parte inferior de un mástil, también llamada mecha.
- 🦁 **Crucetas:** Elementos de metal o de madera que desvían el recorrido de los obenques, permitiendo controlar o eliminar la flexión lateral del palo.
- 🦁 **Crujía:** Plano de simetría longitudinal vertical del barco. Su intersección con el casco determina la línea de crujía.
- 🦁 **Cruz:** Unión de la caña del ancla con los brazos.
- 🦁 **Cuaderna:** Miembro estructural transversal que nace en la quilla y se extiende hacia los costados dándole rigidez, es decir, cada una de las piezas curvas cuya base encaja en la quilla del buque y desde allí arranca a ambos lados, formando las costillas del mismo.
- 🦁 **Cuadernal:** Es un tipo de motón pero que tiene varias roldanas en lugar de una sola. Se lo emplea para confeccionar aparejos.
- 🦁 **Cuaderno de bitácora:** Libro en el cual se registra todos los datos necesarios para navegación por estima.
- 🦁 **Cuadra:** Dirección perpendicular a la quilla equivalente al través. También se llama así un tipo de vela de forma rectangular usada antiguamente que en la actualidad solo se ve en los grandes veleros.
- 🦁 **Cuadrante:** Es la cuarta parte de un círculo. Se denomina así a cada una de las cuatro partes en que se divide la rosa de los vientos, siendo el primer cuadrante el norte.
- 🦁 **Cuarta:** Nombre de las 32 divisiones de la rosa de los vientos que se hacía antiguamente.
- 🦁 **Cuarterón:** Carta náutica de escala grande que representa algún lugar de interés particular como por ejemplo un puerto.
- 🦁 **Cubierta:** Cada uno de los pisos de un navío situados a diferente altura. Y básicamente son:





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ✧ *Primera cubierta o principal*: La que en los navíos sostiene la artillería de más grueso calibre, y cierra el casco dándole estanqueidad y resistencia. También se llama cubierta de intemperie.
- ✧ *Segunda cubierta*: La superior inmediata a la principal en los navíos de tres puentes y la del combés en los sencillos.
- ✧ *Tercera cubierta*: La superior inmediata a la segunda en los navíos de tres puentes.
- ✧ *Cubierta alta*: La superior, como su sobrenombre lo indica, la cual por excelencia se llama cubierta.
- ✧ *Cubierta del combés*: La tercera en los navíos de tres puentes, la segunda en los sencillos y la principal en las fragatas y en las corbetas de puente a la oreja.
- ✧ *Cubierta del alcázar*: La parte de cubierta alta comprendida entre el palo mayor y el coronamiento de popa en los buques que no tienen toldilla ni chupeta y en los otros la parte que hay desde el mamparo proel de uno de estos repartimientos hasta el palo mayor.
- ✧ *Cubierta del castillo*: La más alta desde el palo trinquete hasta proa.
- ✧ *Cubierta de la toldilla*: La indicada por su sobrenombre.
- ✧ *Cubierta del sollado*: La indicada por su sobrenombre la cual regularmente sirve de techo a la bodega.
- ✧ *Cubierta del entrepuentes*: La principal en los navíos y la del sollado en los demás barcos.
- ✧ *Cubierta levadiza*: La compuesta de cuarteles, que pueden quitarse y ponerse con facilidad.
- ✧ *Cubierta de guindaste*: La que provisionalmente se hace entre el palo mayor y el trinquete para alojar tropa de trasporte. La que en los vapores destinados a llevar muchos pasajeros, sirve de techo a las cámaras y salones y no llega hasta la amurada, sino que entre ésta y los mamparos de las cámaras deja un corredor o pasamano.
- ✧ *Cubierta de enjaretado*: La que se compone de cuarteles de esta especie.
- ✧ *Cubierta entera, corrida o de puente a la oreja*: La que sigue sin interrupción de popa a proa.
- ✧ *Cubierta cortada o media cubierta*: La que entre el palo mayor y el de trinquete está interrumpida por el ojo del combés y sólo deja a uno y otro lado los corredorcillos que se llaman pasamanos.
- ✧ *Cubierta arqueada o quebrantada*: La que ha perdido su arrufo o es más baja en las partes de popa y proa que en el centro.
- ✧ *Cubierta de pozo*: La alta o principal de las embarcaciones de esta denominación.





★ **Cubierta de saltillo:** La que no es seguida, sino que forma escalones, regularmente en las partes de popa y proa.

🦁 **Cuchilla o Cuchillo:** Toda vela triangular que trabaja sobre estay o como si lo tuviera.

🦁 **Culebra o culebrilla:** Cabo delgado que, pasando por los ollaos de una vela la aferra a un mástil o percha.

🦁 **Culebrear:** Acción de pasar una culebrilla.

🦁 **Cuter:** Denominación de un aparejo formado por la vela mayor, foque y trinquetilla.

🦁 **Dársena:** Recinto artificial en la parte interior y más resguardada de los puertos para la conservación y carenado de embarcaciones.

🦁 **Defensas:** Elementos que se colocan para preservar el casco de los choques y/o roces con otros barcos o el muelle.

🦁 **Demora:** Es el ángulo formado entre la visual de un objeto y la línea de crujía.

🦁 **Deriva:** Angulo formado entre la derrota y el rumbo por el efecto de la corriente.

🦁 **Derivar:** Maniobra consistente en alejar la proa de la dirección del viento.

🦁 **Derrame:** Se llama así al viento que se escapa por el lado del sotavento de la vela.

🦁 **Derrota:** Es la trayectoria seguida por la embarcación.

🦁 **Derrotero:** Publicación con gran cantidad de datos sobre los puertos, regímenes de viento, obstáculos...

🦁 **Desabrigado:** Fondeadero expuesto al viento y al mar, sin resguardo.

🦁 **Desarbolar:** Acción de sacar el mástil o pérdida accidental del mismo.

🦁 **Desarmar:** Quitar las velas y los elementos necesarios para navegar.

🦁 **Desatracar:** Operación inversa atracar.

🦁 **Descuartelar:** Navegar con el viento más franco que de ceñida.

🦁 **Desentalingar:** Soltar el cabo o cadena del arganeo de un ancla.

🦁 **Desplazamiento:** Es el peso del volumen de agua que desplaza la parte sumergida del barco. Es igual al peso del barco.

🦁 **Driza:** Cabo que sirve para izar la vela.

🦁 **Durmiente:** Listón que corre de proa a popa, contra la cabeza de las cuadernas, sobre el cual se apoyan los baos.

🦁 **Embarrancar:** Varar, clavándose el barco en el fondo.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ☛ **Embestir:** Chocar contra otro barco, o contra la costa ("embestir continente").
- ☛ **Embicar:** Forma de ataque consistente en embestir la costa por proa y largar un ancla por popa.
- ☛ **Empaquetadura:** Composición de varias materias que se coloca entre dos superficies, para que su unión resulte estanca.
- ☛ **Empavesar:** Adornar la embarcación en los días de fiesta.
- ☛ **Empopada:** Navegar recibiendo el viento por popa.
- ☛ **Encalmarse:** Quedarse sin viento.
- ☛ **Encallar:** Varar, clavarse en fondo duro o entre piedras.
- ☛ **Encapilladura:** Parte superior del mástil.
- ☛ **Encepar:** Enredarse la cadena con el cepo o las uñas con el ancla.
- ☛ **Encrespase:** Hablando del mar, alterarse este elevándose las olas con la fuerza del viento.
- ☛ **Enfachar:** Poner la embarcación proa al viento.
- ☛ **Enfilación:** Línea de posición determinada por dos objetos que se ven superpuestos, es decir en una misma vertical.
- ☛ **Engalgar:** Fondear con dos o más anclas en serie, en una misma línea de fondeo, con el fin de asegurar un mejor agarre en el fondo y aumentar la resistencia que ofrece una sola.
- ☛ **Enjaretado:** Especie de rejilla formada por barrotas y listones que forma un piso por encima del fondo y aísla del agua que se acumula en la sentina.
- ☛ **Entalingar:** Hacer firme la cadena o cabo al arganeo de un ancla.
- ☛ **Entena:** Verga de la vela latina.
- ☛ **Envergar:** Colocar una vela en el mástil y en las perchas correspondientes.
- ☛ **Escala de una carta:** Es el cociente entre la dimensión que tiene un objeto dibujado y su dimensión real.
- ☛ **Escala de gato:** Escalera portátil hecha de cabo.
- ☛ **Escala de tojino:** Escala fija, por lo general vertical, construida de barrotes de hierro.
- ☛ **Escandalosa:** Vela triangular que se iza entre el mástil y el pico de una vela cangreja.
- ☛ **Escadallo:** Peso generalmente de plomo de la sonda de mano.
- ☛ **Escarceo:** Especie de efervescencia en la superficie del agua, formando pequeñas olas, producidas por el encuentro de corrientes.





Batallas Navales para "Villa y Corte"

- ✚ **Escoben:** En los buques se denomina así al orificio practicado en la proa, por el cual salen las cadenas de las anclas y amarras.
- ✚ **Escollo:** Arrecife o peñasco semisumergido.
- ✚ **Escora:** Inclinação del barco con respecto a la vertical.
- ✚ **Escota:** Cabo que sirve para cazar una vela.
- ✚ **Escotilla:** Acceso a la cabina desde cubierta.
- ✚ **Escuadra:** Elemento estructural que vincula el bao con la cuaderna.
- ✚ **Eslora:** Longitud de la embarcación de proa a popa.
- ✚ **Espejo:** Parte plana o ligeramente curva de la popa.
- ✚ **Espia:** Nombre que se da a un cabo que se utiliza en un buque para maniobrarlo.
- ✚ **Espiche:** Agujero pequeño que se hace en el casco para desagotarlo, también suele llamarse así al tapón que se utiliza para cerrarlo.
- ✚ **Espolón:** Punta en que remata la proa de una nave.
- ✚ **Estanco:** Todo espacio, compartimiento o mamparo que no permite el ingreso de líquidos.
- ✚ **Estanqueidad:** Propiedad de un casco o compartimiento del mismo de no permitir el ingreso de líquidos. Hermeticidad.
- ✚ **Estay:** Cable que da sustento al mástil en el sentido proapopa.
- ✚ **Estela:** Rastro que queda en el agua debido al paso de la embarcación.
- ✚ **Estibar:** Distribuir de forma conveniente los pesos del buque.
- ✚ **Estima:** Procedimiento que permite calcular la posición del barco, en base a los rumbos y distancias navegadas.
- ✚ **Estribor:** Lado derecho de la embarcación mirando de popa a proa.
- ✚ **Estrobo:** Trozo de cable con gazas en ambos extremos que se utiliza para suplementar una driza, algún aparejo, o elevar el puño de amura de una vela.
- ✚ **Estropada:** Inercia que trae la embarcación arrancada.
- ✚ **Fibra de vidrio:** Material que, combinado con resinas apropiadas, permite la construcción de cascos y elementos por moldeado.
- ✚ **Filar:** Aflojar, largar un cabo.
- ✚ **Filastica:** Cada una de las fibras o hebras finas que componen la base de un cabo.
- ✚ **Flechaste:** En grandes veleros se denomina así a los cabos que se atan horizontalmente





Batallas Navales en el Siglo de Oro

entre los obenques para subir a la arboladura.

- 🦁 **Fondeadero:** Lugar apto para fondear. También se lo llama tenedero.
- 🦁 **Fondear:** Amarrar una embarcación al fondo mediante un cabo, cadena o ancla.
- 🦁 **Fogonadura:** Orificio practicado en la cubierta por donde entra el mástil al casco.
- 🦁 **Fondear:** Sinónimo de anclar.
- 🦁 **Fondo:** Parte interior del casco.
- 🦁 **Foque:** Vela de forma triangular que se iza en el triángulo de proa, con poca o ninguna superposición con la vela mayor.
- 🦁 **Fortuna:** Todo arreglo de emergencia que se improvisa en navegación. Se habla así de timón de fortuna, aparejo de fortuna, ancla de fortuna, etc.
- 🦁 **Forro:** Conjunto de tablas y maderas que cubren la estructura del casco, proporcionándole estanqueidad.
- 🦁 **Fragata:** Barco con aparejo de tres o cuatro mástiles, con vergas y cofas en todas ellas.
- 🦁 **Fraile:** Especie de bita de madera que se colocaba generalmente en la proa para amarrar.
- 🦁 **Franco:** Nombre que se da a los vientos que soplan desde un descuartelar hasta un largo. También se usa para designar al viento que permite navegar a rumbo directo sin necesidad de bordejear.
- 🦁 **Francobordo:** Distancia medida verticalmente desde la línea de flotación, hasta la cubierta. De su valor dependen la seguridad y la comodidad interior de la embarcación.
- 🦁 **Galeón:** Embarcación grande, de tres o cuatro palos, y de alto bordo.
- 🦁 **Gallardete:** Especie de bandera pequeña pero terminada en punta teniendo variada significación según sus colores.
- 🦁 **Galleta:** Sombrerete que se coloca en el tope de un mástil o también de un asta de bandera.
- 🦁 **Garete:** Ir "al garete" significa estar a la deriva, sin gobierno, quedando el barco librado a la acción del viento, olas, corriente o marea.
- 🦁 **Garrear:** Dícese del ancla cuando no hace cabeza, no permitiendo al barco quedar fondeado con seguridad.
- 🦁 **Garrucho:** Herraje que permite hacer firme la vela mayor al mástil.
- 🦁 **Gatera:** Tubo por el cual sale la cadena del ancla de un buque de la caja de cadenas al cabrestante.
- 🦁 **Gaza:** Vuelta en forma de ojo que se hace con un cabo.
- 🦁 **Gobernar:** Dirigir el barco con el timón.





Batallas Navales para "Villa y Corte"

- ❧ **Goleta:** Embarcación de dos mástiles aproximadamente de alturas iguales o mayor el de popa. Puede haber de tres mástiles.
- ❧ **Grampín:** Pequeño rezón.
- ❧ **Gratil:** Lado de la vela que se sujeta al mástil o al estay constituyendo el borde de ataque de la misma.
- ❧ **Grillete:** Herraje en forma aproximadamente de "U" de múltiples aplicaciones a bordo.
- ❧ **Grímpola:** Gallardete pequeño que se ubica en el tope del mástil para indicar la dirección del viento. Modernamente se lo reemplaza por una veleta.
- ❧ **Groera:** Abertura que se practica en las varengas para dar paso al agua de la sentina.
- ❧ **Guaira:** Vela de forma triangular cuyo gratil va afirmado al mástil en su parte inferior y en su parte superior a un pico que se iza contra el palo.
- ❧ **Gualdrapazo:** Golpe que dan las velas contra los mástiles y las jarcias por efecto del viento.
- ❧ **Gualdrapear:** Acción de flameo de la vela ya sea por falta de viento, defecto de forma y/o cazado de la misma o por un exceso de ordaza.
- ❧ **Guardacabo:** Anillo de metal que se coloca en el interior de una gaza para evitar los deterioros del rozamiento
- ❧ **Guardamancebo:** Cabo que, sostenido por los candeleros, se coloca en bandas para seguridad de la tripulación.
- ❧ **Guinda:** Altura de un palo.
- ❧ **Guindaleza:** Cabo que forma parte de la sonda de mano.
- ❧ **Guindola:** Especie de asiento generalmente formado por una tabla y cuatro vientos unidos por un grillete y que se afirma a una driza a fin de izar un tripulante para hacer reparaciones en los mástiles.
- ❧ **Guiñada:** Caer la proa hacia una dirección distinta de la que tenía anteriormente ya sea en navegación o estando el barco amarrado.
- ❧ **Hacer cabeza:** Al fondear, se dice que el ancla "hace cabeza" cuando se afirma, se clava en el fondo.
- ❧ **Hembra:** Herraje que puede estar ubicado en el timón, en el codaste o en el espejo, donde encastran los machos del timón.
- ❧ **Imbornal:** Orificio practicado en algún miembro estructural para permitir el paso del agua.
- ❧ **Izar:** Hacer subir algo por medio de una driza, amante o amantillo.
- ❧ **Jabeque:** Embarcación de tres palos, con velas latinas.
- ❧ **Jarcia:** Todo el conjunto de cabos de un barco.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ❧ **Jarcia firme:** Término utilizado para todos los cables de a bordo. Comprenden básicamente los obenques estays.
- ❧ **Jarcia móvil o de labor:** Término utilizado para los cabos de a bordo. Comprende básicamente las escotas y todos los cabos de maniobras.
- ❧ **Ketch:** Ver queche.
- ❧ **Landa fija:** Herraje general mente abulonado al casco al cual se hace firme un obenque o estay.
- ❧ **Landa móvil:** Herraje que vincula un estay u obenque a la landa fija. Se llama móvil porque tiene varias posiciones posibles para el perno, permitiendo de esta forma cambiar la puesta a punto del mástil.
- ❧ **Lantía:** Farol que sirve para iluminar la bitácora.
- ❧ **Lanzamiento:** Distancia que se prolongan los extremos de popa y proa por sobre la línea de flotación.
- ❧ **Largo:** Se denomina viento al largo al que viene más franco que a la cuadra, y menos que por la aleta.
- ❧ **Lastre:** Material de alto peso específico, plomo o hierro, que se coloca en el quillote para aumentar la estabilidad del barco.
- ❧ **Latitud:** Angulo formado entre el paralelo de un lugar y el ecuador, medido en grados, minutos y fracción.
- ❧ **Levar:** Levantar el ancla de fondo.
- ❧ **Limera:** Abertura practicada en el fondo del casco para el paso de la mecha del timón.
- ❧ **Línea de crujía:** Eje de simetría longitudinal del casco.
- ❧ **Línea de fe:** Es aquella que se marca en el interior del mortero del compás magnético, para indicar la dirección de la proa o paralela al plano de la crujía.
- ❧ **Línea de flotación:** Es aquella que coincide con la superficie del agua cuando el barco flota en su calado de diseño separando la obra viva de la obra muerta.
- ❧ **Línea de posición:** Es la sucesión de los posibles puntos de ubicación de un barco con respecto a un punto notable.
- ❧ **Llamador:** En las drizas compuestas de cabo y cable es la parte de cabo de las mismas.
- ❧ **Longitud geográfica:** Angulo formado entre el meridiano del lugar y el de Greenwich, medida en grados, minutos y fracción.
- ❧ **Lua:** Cara de sotavento de una vela.

❧ **Lumbrera:** Abertura en la cubierta de un buque, con tapa de cristales que permite la entrada de luz.





Batallas Navales para "Villa y Corte"

- ☛ **Machos:** Herrajes de timón que encastran en las hembras del mismo.
- ☛ **Maestra:** La cuaderna mayor, la de más manga del barco.
- ☛ **Manga:** Ancho del barco de babor a estribor.
- ☛ **Maniobra:** Evolución del barco en el agua. Nombre genérico que se da a un conjunto de cabos y/o aparejos.
- ☛ **Mano de rizados:** Conjunto de matafiones y ollaos que permiten aferrar la vela cuando se reduce el paño.
- ☛ **Mapa:** Superficie plana de la uña de un ancla.
- ☛ **Marcación:** Angulo formado entre la visual de un objeto y el norte.
- ☛ **Mascaron:** Talla en madera que adorna la proa del barco.
- ☛ **Mástil:** Sinónimo de palo.
- ☛ **Matafiones:** Cabos delgados que se hacen firmes a cada lado de la vela constituyendo la mano de rizados.
- ☛ **Mayor:** Nombre que se da a uno de los palos del barco, en caso de que hubiera varios y a la vela que iza en él.
- ☛ **Mecha:** Parte inferior del mástil, que encaja en la carlinga, a veces de forma cuadrangular o prismática.

También se llama así al eje del timón, que vincula la caña con la pala del mismo, cuando no es del tipo suspendido en el espejo.
- ☛ **Mena:** Grosor de un cabo medido por su circunferencia.
- ☛ **Mesana:** En los aparejos de varios mástiles es el de más a popa. El mismo nombre se da a la vela que se iza en él.
- ☛ **Milla náutica:** Longitud de un arco de meridiano que subtiende un ángulo de un minuto, medida a la altura del ecuador. Equivale a 1852 metros.
- ☛ **Molinete:** Artefacto mecánico con forma de tambor y que tiene un mecanismo interno de crique, que facilita el cazado de los cabos.
- ☛ **Mordaza:** Herraje que permite hacer firme un cabo en forma similar a una cornamusa, permitiendo filarlo con gran rapidez.
- ☛ **Morder:** En el caso de un cabo, quedar apretado entre dos objetos. En el caso del ancla, clavarse bien en el fondo.
- ☛ **Mortero:** Caja cilíndrica o semiesférica que contiene la rosa del compás magnético.
- ☛ **Mosquetón:** Herraje similar a un garrucho que sirve para hacer firme el foque al estay de proa.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ❧ **Motón:** Herraje que sirve para cambiar la dirección de un cabo. Es el equivalente a las roldanas de uso terrestre.
- ❧ **Muerto:** Ancla de gran peso o bloque de material pesado, fondeado con una cadena y/o cabo para construir la amarra.
- ❧ **Navegación:** Es la ciencia y el arte de determinar la posición del barco y de conducirlo de un lugar a otro con seguridad y exactitud.
- ❧ **Nervadura o nervio:** Refuerzo estructural que se hace a una placa de material o fibra de vidrio, para aumentar su rigidez.
- ❧ **Norte del compás:** Es el que señala al que apunta, el compás magnético.
- ❧ **Norte geográfico:** Es el verdadero, o sea la dirección del polo norte. No existe ningún instrumento que lo señale sin error.
- ❧ **Norte magnético:** Es el correspondiente al campo magnético terrestre. Para conocer su ubicación se utiliza el compás magnético.
- ❧ **Nudo:** Medida de velocidad equivalente a una milla náutica por hora, es decir, unos 1.852 metros por hora.
- ❧ **Obenque:** Cada uno de los cables que sostiene el mástil en sentido transversal.
- ❧ **Obenquillo:** Obenque bajo, que sale a la altura de las crucetas.
- ❧ **Obra muerta:** Es la parte del casco que sobresale de la superficie del agua.
- ❧ **Obra viva:** Es la parte del casco que queda debajo de la línea de flotación.
- ❧ **Ollao:** Ojal redondo que se hace en las velas, toldos o carpas.
- ❧ **Orejas de burro:** Forma de navegar con viento en popa, llevando la vela mayor en una banda y el foque o la genoa en la otra.
- ❧ **Orientar:** Disponer el aparejo o una vela de modo conveniente para su mejor rendimiento ante el viento.
- ❧ **Orla:** Refuerzo de madera que se coloca alrededor de la cubierta, sobre la regala.
- ❧ **Orza:** Elemento de un barco pequeño que cumple funciones similares a las del quillote.
- ❧ **Orzar:** Maniobrar de tal manera que la proa se acerque a la dirección del viento.
- ❧ **Pabellón:** Es la bandera nacional.
- ❧ **Pairear o ponerse al paio:** Disminuir la velocidad orzando y/o filando las velas.
- ❧ **Palmear:** Enjaretado de madera que se coloca a modo de piso.

❧ **Pala:** Parte plana y ancha del remo que va sumergida, también suele llamarse pala a todo el remo. Cuando esta integrado con el bichero se lo llama pala bichero. Parte





plana del timón que va sumergida.

- ❧ **Palo:** Elemento básico de la arboladura, que sirve para establecer velas, es decir, es el mástil de una embarcación destinado para sostener las vergas. Existen diferentes tipos de palos según su ubicación: mayor (el más alto del buque y que sostiene la vela principal), trinquete (el más cercano a proa) y mesana (el más cercano a popa).
- ❧ **Palo seco:** Dícese de un barco que tiene todas sus velas amarradas.
- ❧ **Pantoque:** Parte del casco. Zona de transición entre el fondo y el costado, generalmente de forma curva.
- ❧ **Paño:** Cada uno de los trozos de tela con que se confecciona una vela.
- ❧ **Pañol:** Cualquiera de los compartimentos que se hacen en diversos lugares del barco para estibar objetos. Se les nombra según su contenido.
- ❧ **Pasamanos:** Elementos de madera que suelen colocarse sobre la carroza o cerca de la proa para poder sujetarse al desplazarse sobre cubierta.
- ❧ **Pasteca:** Especie de motón pero fijo por uno de sus lados al mástil, botabara, cubierta, o alguna otra superficie. También se llama así a un tipo especial de motón, que puede abrirse para colocar un cabo.
- ❧ **Patache:** Embarcación auxiliar pequeña, de dos mástiles, usada en las flotas para comunicaciones y reconocimiento.
- ❧ **Pendura:** Se dice del ancla suspendida por encima o debajo de la superficie del agua, "ancla a la pendura".
- ❧ **Penol:** Punta o extremo de una percha o verga.
- ❧ **Percha:** Todo palo que forma parte del aparejo de un barco.
- ❧ **Pico:** Percha que se apoya o articula debajo del mástil por uno de sus extremos, llevando el otro más levantado, cargando una vela cangreja, o guaira.
- ❧ **Pico de loro:** Parte extrema de la uña del ancla.
- ❧ **Pie de amigo:** Pequeño puntal que se coloca debajo del mástil cuando este apoya sobre cubierta a fin de transmitir los esfuerzos a la quilla.
- ❧ **Pie de gallo:** Ramales de un cabo o cable donde se hace firme un aparejo.
- ❧ **Pinula:** Instrumento que se adiciona a un compás magnético, a fin de tomar marcaciones.
- ❧ **Pinzote:** Herraje extremo de la botavara o el tangón que se articula con el tintero, que va fijo en el mástil.
- ❧ **Plano lateral:** Proyección del perfil longitudinal de la carena sobre el plano de cuja.
- ❧ **Popa:** Parte trasera de la embarcación.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ❧ **Porta:** Cualquiera de las aberturas o ventanas rectangulares que se practican a los costados del barco.
- ❧ **Portaespía:** Herraje que sirve para pasar los cabos de remolque o amarre evitando su deterioro por el roce contra la cubierta.
- ❧ **Portalón:** Abertura en la borda de un barco, donde están las escalas para subir a bordo.
- ❧ **Proa:** Parte delantera de la embarcación.
- ❧ **Publicaciones náuticas:** Son aquellas que se editan expresamente como ayudas a la navegación, tales como las tablas de mareas, cartas náuticas...
- ❧ **Puesta a punto:** Ajuste de una vela o mástil que se hace con la finalidad de lograr su mayor eficiencia.
- ❧ **Pujamen:** Relinga inferior de la vela.
- ❧ **Quebranto:** Deformación, flexión del casco, que produce un descenso de la proa y de la popa.
- ❧ **Queche:** Aparejo compuesto por dos mástiles: mayor y mesana. Este último tiene su fagonadura delante del timón.
- ❧ **Quilla:** Elemento estructural que corre de proa a popa siendo el principal refuerzo longitudinal, en el cual descargan los demás. Equivale a la columna vertebral. En la quilla encastran las cuadernas, la roda y el codaste.
- ❧ **Quillote:** Elemento que se hace firme a la quilla y cumple las funciones de alojar el lastre, que asegura la estabilidad, y dar al barco un plano lateral.
- ❧ **Rabiza:** Cabo delgado unido por uno de sus extremos a un objeto para sujetarlo, como el cabo o trenzado que lleva la navaja marinera, para asegurarla a la muñeca o al cuello.
- ❧ **Rastrera:** Vela utilizada en los grandes veleros que se coloca casi a ras del agua.
- ❧ **Recalar:** Luego de una larga navegación, aproximarse a una costa para reconocerla y determinar la posición.
- ❧ **Recalmón:** Calma repentina del viento.
- ❧ **Regala:** Refuerzo que se coloca como una prolongación vertical de la banda por encima de la cubierta.
- ❧ **Relinga:** Lado de una vela, también cabo que se cose por dentro del mismo.
- ❧ **Repicar:** Tensar una relinga, aparejo o cabo.
- ❧ **Resaca:** Movimiento del mar al retirarse.
- ❧ **Restinga:** Punta o lengua de arena o piedra bajo el agua y poco profunda.
- ❧ **Retenida:** Todo cabo o aparejo que sirve para evitar la caída, resbalamiento o





movimiento de una cosa.

- 🌀 **Rezón:** Ancla de cuatro uñas y sin cepo, usada en embarcaciones para rastrear objetos en el fondo, dándosele también el nombre de grampín cuando es pequeño.
- 🌀 **Ría:** Brazo de mar que se interna en la costa y en la desembocadura de un río próximo al mar.
- 🌀 **Rifadura:** Desgarramiento de una vela
- 🌀 **Rizos:** Ver mano de rizos, matafiones.
- 🌀 **Roda:** Parte de la proa del casco encastrada en la quilla que va desde está a la cubierta.
- 🌀 **Rol:** Lista de la tripulación de un barco.
- 🌀 **Rolar o Rolido:** Uno de los movimientos del barco consistente en una oscilación transversal, escorando alternativamente a una y otra banda.
- 🌀 **Ronza:** Desplazamiento lateral del barco, caída a sotavento.
- 🌀 **Rosa de los Vientos:** Círculo en el cuál están marcadas las divisiones de los rumbos en el horizonte, dividido en 32 cuartas.
- 🌀 **Rumbo:** Angulo formado entre la línea de crujía y el norte. Abertura producida en el casco por accidente.
- 🌀 **Sable:** Listón de madera plana, que se introduce en los bolsillos que llevan en su baluma, para mejorar su forma aerodinámica y sostener el alunamiento.
- 🌀 **Sagula:** Driza fina que se utiliza para izar banderas.
- 🌀 **Saloma:** Canto marinero mientras se trabaja, para hacer de esa forma simultaneo el esfuerzo de todos.
- 🌀 **Saltar:** Filar el foque antes de virar. Cambio repentino de la dirección del viento.
- 🌀 **Sargazo:** Alga de color rojo pardo, que abunda en algunos lugares del mar, formando verdaderas praderas que se denominan "Mar de los Sargazos".
- 🌀 **Sección transversal:** Es el resultado que se obtiene de cortar el casco con un plano transversal perpendicular al de crujía. Corresponde al trazado de las cuadernas.
- 🌀 **Sección maestra:** Es la mayor de las secciones transversales, la que corresponde a la manga máxima.
- 🌀 **Seno:** Vuelta sencilla que se le da a un cabo.
- 🌀 **Sentina:** Es la parte más profunda del interior del casco, donde se reúnen las aguas que se filtran por los costados y cubierta del buque, y que pueden ser expulsadas después con las bombas de achique.
- 🌀 **Serreta:** Elemento estructural que corre de proa a popa, reforzando el costado del casco.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ❧ **Sextante:** Instrumento de reflexión utilizado en navegación astronómica a partir del siglo XVIII para determinar la posición del barco en base a la medición de alturas de los astros. Cada uno de los sectores de un círculo cuando se lo divide en seis partes iguales.
- ❧ **Sigladura:** Es la distancia recorrida por el barco en veinticuatro horas de navegación. Habitualmente se cuenta de un medio día al siguiente.
- ❧ **Sirgar:** Llevar una embarcación remolcándola desde la costa con un cabo.
- ❧ **Sobrequilla:** Pieza que se coloca por encima de la quilla, para reforzarla y facilitar la fijación de las tracas.
- ❧ **Socaire:** Abrigo, resguardo que proporciona una cosa.
- ❧ **Sonda:** Instrumento que sirve para determinar la profundidad del lugar en que se está navegando.
- ❧ **Sondaleza:** El cordel de la sonda de mano, en cuyo extremo se fija el escandallo.
- ❧ **Sondear:** Determinar la profundidad del lugar.
- ❧ **Sotavento:** El lado contrario a donde sopla el viento, con respecto al observador.
- ❧ **Tablazón:** Conjunto de tablas del barco unidas convenientemente entre sí.
- ❧ **Tambucho:** Abertura practicada en la cubierta para el pasaje de velas y cosas, ventilación y entrada de luz.
- ❧ **Tarquina:** Vela de forma trapezoidal que se enverga al mástil por su gratil y lleva una percha diagonal desde el puño de amura hasta la parte superior de la baluma.
- ❧ **Templar:** Equilibrar proporcionadamente la tensión de la jarcia.
- ❧ **Tenedero:** Lugar apto para fondear.
- ❧ **Tensor:** Herraje que permite ajustar la tensión de los obenques.
- ❧ **Tingladillo:** Forma de colocar las tracas del forro de manera tal que sus bordes se superpongan.
- ❧ **Tintero:** Herraje hembra de la gansera en el cual encastra el pinzote.
- ❧ **Toldilla:** Cubierta parcial que tienen algunos barcos a la altura de la borda, desde el palo mesana hasta la popa.
- ❧ **Tomadores:** Cabos generalmente elásticos que sirven para sujetar cosas tales como una vela de proa arriada, una mayor adujada en la botavara, etc.
- ❧ **Tope:** Extremo superior del mástil.
- ❧ **Tracas:** Tablas que componen el forro del casco.
- ❧ **Trancanil:** Primera fila de tablas de cubierta, que cubren las cabezas de las





cuadernas.

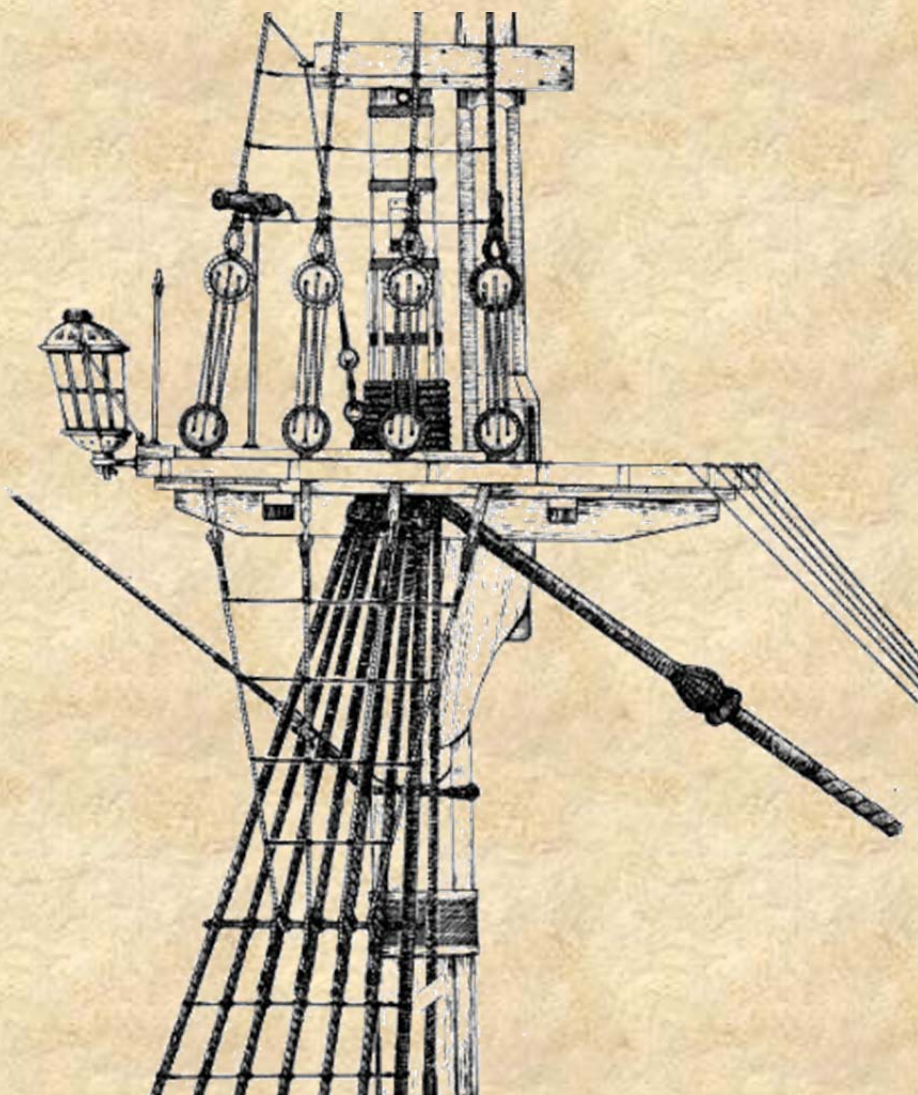
- 🌀 **Transluchar:** Cambiar la amura de las velas en la virada por redondo, tomar por la lúa.
- 🌀 **Través:** Dirección perpendicular al costado del barco.
- 🌀 **Trinca:** Cabo con que se sujeta alguna cosa.
- 🌀 **Tricar:** Hacer firme, sujetar, asegurar una cosa de manera que no pueda caerse o ser arrastrado por el agua.
- 🌀 **Trinquete:** Denominación que se da al palo de proa cuando existen varios y a la vela que se iza en él.
- 🌀 **Trinquetilla:** El primer foque en los barcos que llevan más de uno y que se iza en el estay más bajo.
- 🌀 **Uña:** Extremo de cada brazo de un ancla, también llamado pico de loro.
- 🌀 **Vagra:** Miembro estructural longitudinal paralelo a la quilla que refuerza el casco contra la flexión.
- 🌀 **Varadero:** Lugar apropiado para sacar las embarcaciones a tierra, con el objeto de repararlas, pintarlas, etc.
- 🌀 **Varar:** Poner en seco una embarcación. Encallar un barco en la costa o un bajo.
- 🌀 **Varenga:** Pieza estructural transversal que se afirma en la quilla y enlaza las ramas de una cuaderna.
- 🌀 **Vareta:** Cuadernas finas, formadas por listones de madera curvados a vapor.
- 🌀 **Velamen:** Conjunto de velas de una embarcación.
- 🌀 **Verdín:** Filamento adherido al casco de un barco cuando permanece mucho tiempo en el agua. También se lo llama barba.
- 🌀 **Verdugillo:** Listón de madera de media caña que se coloca al costado como adorno refuerzo o defensa.
- 🌀 **Verga:** Percha en la cual se establece una vela cuadra.
- 🌀 **Veril:** Borde de un canal.
- 🌀 **Viento:** Cabo que se ata a una cosa, para sostenerla. Cabos con los que se hace firme la carpa.
- 🌀 **Virar:** Cambiar de amura, cruzando la dirección del viento. Cuando se lo hace por proa se llama virar por avante. Cuando se lo hace por popa se lo llama virar por redondo.
- 🌀 **Virazón:** Viento de origen convectivo que sopla desde el agua hacia la costa cuando no reinan vientos generales.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ☛ **Zafar:** Librarse de una varadura. Desembarazarse de un estorbo o peligro.
- ☛ **Zafarrancho:** Secuencia ordenada de actividades para efectuar una determinada tarea, como zafarrancho de baldeo, de incendio...
- ☛ **Zapata:** Tablazón compuesta de una o varias piezas, que se afirma a la quilla por su lado exterior, como refuerzo o relleno para bajar más el lastre.



48





5. ALGO ANTIGUO Y MUCHO NUEVO

Este Capítulo está pensado para ampliar tanto en profesiones como en Competencias lo que se ofrece el manual básico de "Aquelarre" y poder adaptarlo a los avances tecnológicos desarrollados con la invención de la artillería de pólvora y otros ingenios, inexistentes en los siglos en los que "Aquelarre" se desarrolla.

5.1. De lo antiguo a lo nuevo

En este punto, si queremos aplicar lo bueno del nuevo "Aquelarre 3ª Edición", hay que adaptar las antiguas Competencias a las nuevas Competencias, y esta es la manera que hemos decidido como más adecuada ya que los cambios son mínimos:

Villa y Corte	<i>Aquelarre 3ª</i>	Villa y Corte	<i>Aquelarre 3ª</i>
Alquimia	Alquimia	Idioma	Idioma
Artesanía	Artesanía	Juego	Juego
Astrología	Astrología	Juego de Manos	Escamotear
Buscar	Descubrir	Lanzar	Lanzar
Cabalgar	Cabalgar	Leer y Escribir	Leer y Escribir
Cantar	Cantar	Leyendas	Leyendas
Comerciar	Comerciar	Mando	Mando
Conducir Carro	Conducir Carro	Medicina	Medicina
Con. de Animales	Con. Animal	Memoria	Memoria
Conocimiento Mágico	Conocimiento Mágico	Música	Música
Con. Minerales	Con. Mineral	Nadar	Nadar
Con. Vegetales	Con. Vegetal	Navegar	Navegar
Correr	Correr	Ocultar	Ocultar
Degustar	Degustar	Otear	Descubrir
Discreción	Sigilo	Primeros Auxilios	Sanar
Disfrazarse	Disfrazarse	Psicología	Empatía
Elocuencia	Elocuencia	Rastrear	Rastrear
Enseñar	Enseñar	Robar	Escamotear
Escondarse	Sigilo	Saltar	Saltar
Escuchar	Escuchar	Seducción	Seducción
Esquivar	Esquivar	Soborno	Comerciar
Etiqueta	Corte	Teología	Teología
Falsificar	Leer y Escribir	Trepar	Trepar
Forzar Mecanismos	Forzar Mecanismos	Tortura	Tormento

49

5.2. Nuevas Competencias

En el suplemento de "Rinascita" aparecen algunas competencias que se mantienen en el "Villa y Corte", y que no tienen correspondencia con ninguna Competencia de "Aquelarre 3ª Edición", y nos son de utilidad en esta ayuda, como es el caso del *Arma de fuego*, *Artillería*, *Ingeniería Militar* y *Táctica*, y que recordaremos ahora:

- 🐉 **Arma de Fuego (Percepción):** Esta competencia indica la habilidad del personaje en el manejo de pistolas y arcabuces. Conviene recordar que el arcabuz no aparece en Europa hasta aproximadamente el año 1475, mientras que la pistola tendrá que esperar hasta el año 1520. Su uso y posesión está totalmente prohibido a todo aquel que no sea militar o miembro de la Alta Nobleza, aunque a partir del año 1550 empieza a generalizarse el uso y posesión de pistolas entre la Baja Nobleza y la burguesía. Al tener mayor poder de





Batallas Navales en el Siglo de Oro

penetración, las armas de fuego ignoran en un 50%, redondeando por defecto, la protección de las armaduras. Es decir, una bala que impacte en una armadura de protección 3, como son las ropas de cuero, disminuirá su protección a 2. No es necesario decirle a los Directores de Juego que una pifia en el manejo de este tipo de armas puede ocasionar la explosión del arma... con los consiguientes daños para aquel que la manejaba.

- ❧ **Artillería** (*Percepción*): La posesión de esta habilidad permite el manejo de cañones y culebrinas. Por Edicto Real está absolutamente prohibido tener tales armas instaladas en fortificaciones (castillos) particulares, aunque se permite su instalación en barcos, si se justifica que van a viajar por zonas de fuerte actividad pirata.
- ❧ **Ingeniería Militar** (*Cultura*): Indica la capacidad y los conocimientos necesarios para diseñar fortificaciones y detectar los puntos débiles de las mismas, para realizar el minado de las murallas y para detectarlos, así como para diseñar ingenios bélicos sencillos.
- ❧ **Táctica** (*Cultura*): El combate renacentista ya no es el choque brutal entre dos fuerzas, característico de la etapa anterior, en la que prevalecían, incluso en los grandes combates, los enfrentamientos individuales entre nobles o las escaramuzas entre pequeños grupos. Esta competencia permite dirigir con eficacia tropas relativamente numerosas, tanto en batallas campales como en asedios, y usando conjuntamente tanto la caballería como la artillería o la infantería.

En el caso de no contar con los manuales de "Rinacista" o "Villa y Corte", gracias al permiso de sus autores, podéis encontrarlos en la sección de Manuales del blog de Akelarredvanded:

<http://greatfrezersspanishversion.blogspot.com/p/manuales.html>

50

NOTA PARA LA TERCERA EDICION DE AQUELARRE

Para acercarnos a la nueva edición del juego, hemos aplicado una modificación a las competencias aquí presentadas, teniendo en cuenta que las competencias de *Armas de Fuego* y *Artillería*, en la nueva edición de Aquelarre tienen como Característica Base la Percepción en lugar de la Habilidad.

Las Competencias descritas en este manual son las del libro básico de "Aquelarre", "Rinacista" y "Villa y Corte", a las cuales se han añadido las siguientes:

- ❧ **Balística** (*Cultura*): La posesión de esta competencia permite al Personaje entender todo lo relativo al movimiento por aire de proyectiles, de cómo el viento les afecta... La Balística se centra en el estudio y cálculo de las fuerzas, trayectorias, rotaciones y comportamientos diversos de los proyectiles en sus diferentes ambientes de empleo, además de la forma del proyectil para determinar con más exactitud la trayectoria e impacto en toda situación atmosférica dada.
- ❧ **Marinería** (*Agilidad*): Permite realizar las tareas básicas dentro de un barco, como pudiera ser izar las velas, bogar o mantener el timón en su posición.



por **Albert Tarrés**



5.2. Nueva Profesión: Artillero

Artillero Normal o Menor

El artillero es el que conoce a la práctica el funcionamiento de las diferentes piezas de artillería, siendo la persona que realiza el ataque y destacando por la precisión en los disparos. Su gran destreza en las armas a distancia, no significa que decepcione en el combate en corto, puesto que al tener que internarse dentro de la refriega, debe estar preparado para todo, y siendo su terrible precisión fatal para sus enemigos. Las habilidades de combate del artillero se asemejan en gran medida a las del marinero, pero se especializa en ciertas competencias específicas de su profesión, además de mayores ingresos mensuales.

- ✧ **Mínimos de Características:** Habilidad 15, Percepción 15
- ✧ **Competencias Primarias:** Arma de Fuego Larga, Artillería, Descubrir y Nadar.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Balística, Astrología, dos Idiomas a elegir, Juego, Memoria, Sanar, Navegar, Seducción, Tregar y una Competencia de Arma de Soldado o Villano a elegir.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Si posee una clase social inferior, clase social de Villano o Campesino, recibe su porcentaje en la Competencia de Armas que tenga más alta en maravedíes, y en el caso de ser de una clase social superior, es decir Burgués, recibe el mismo porcentaje pero multiplicado por cinco.

Artillero Mayor o Condestable

La figura del Artillero Mayor sería la del oficial o suboficial al cargo de la unidad de Artillería ya sea por rango o por experiencia. Así como los Artilleros normales o menores son los que manipulan el arma de artillería, el Artillero Mayor es quien coordina la unidad (Mando) para conseguir la máxima eficacia entre sus hombres, y de este modo lograr la mayor tasa o cadencia de disparos posible. Además es quien ordena la rectificación de disparos para impactar en el blanco (Balística). En caso de necesidad siempre puede sustituir a cualquiera de los hombres de su unidad (Artillería) pero no es esa su principal función.

- ✧ **Mínimos de Características:** Habilidad 15, Percepción 15 y Comunicación 10
- ✧ **Competencias Primarias:** Arma de Fuego Larga, Descubrir, Mando, y Balística.
- ✧ **Competencias Secundarias:** Artillería, Astrología, dos Idiomas a elegir, Nadar, Navegar, Memoria, Sanar, Seducción, Tregar y una Competencia de Armas de Soldado o Villano a elegir.
- ✧ **Ingresos Mensuales:** Si posee una clase social inferior, es decir clase social de Villano o Campesino, recibe su porcentaje en la Competencia de Armas que tenga más alta en maravedíes por dos, y en el caso de ser de una clase social superior, como Burgués, recibe este porcentaje por diez en maravedíes.

5.3. Armas de Fuego de Mano y Largas

Aunque no está estrictamente relacionado con el Combate Naval, debemos tener en cuenta las armas de fuego de mano y largas, pues estarán muy presentes en algunos momentos de la refriega entre las embarcaciones, y por supuesto a la hora de los abordajes.

Las armas de fuego eran muy diferentes, pero una manera de poder clasificarlas es en relación a los **Mecanismos** para producir el disparo:





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- La llave de mecha, llamada también de serpentín o de botafuego, es la más antigua y simple. Al apretar el gatillo, una espita en forma de "S" que sostiene una mecha encendida cae sobre la cazoleta y el cebo, que prende la carga de pólvora e impulsa la bala. Presenta el inconveniente de que resulta muy difícil pasar desapercibido con el arma cargada, no puede usarse a caballo, es peligroso mantener encendida la mecha cerca de las cargas de pólvora que lleva el soldado, en la bandolera o el polvorín, y si llueve el arma es completamente inútil. Fue muy usada por la infantería.



- La llave de rueda aparece a mediados del siglo XVI, y consiste en un resorte en forma dentada que se mueve al apretar el gatillo y golpea un trozo de pirita de hierro del que saltan unas chispas que son las que prenden el cebo de la cazoleta, el mecanismo es similar al de un mechero. Tras el disparo, hay que recolocar la rueda con un tensor de arcabuces, un mecanismo parecido a una llave inglesa, al tiempo que la pirita. Este sistema, a diferencia del de mecha, permite llevar un arma lista para disparar y puede usarse a caballo. Sin embargo, suele estropearse con mayor facilidad y sus piezas son muy caras, por estos motivos fue más usado por los cazadores y la caballería que por la infantería.
- La llave de pedernal se inventó a principio del siglo XVII, y se iniciaba al apretar el gatillo que un fragmento de pedernal cae sobre un trozo de acero haciendo saltar chispas que caen sobre la cazoleta y el cebo, prendiendo la carga de pólvora del cañón. Es muy similar a la llave de rueda, pero se recarga mucho más rápido ya que no hay que echar hacia atrás el resorte que sujeta el pedernal después de disparar. Además, sus piezas no son caras, son fácilmente reparables y son resistentes.

52

Por este motivo, hemos decidido aportar las armas que constaban en los suplementos de "Rinascita" y de "Villa y Corte", y además incluir las indicadas en un estupendo artículo de "Los Papeles del Alférez Balboa" de Antonio Polo y el magnífico "Villa y Corte Resurrectum" de Juan Pablo Fernández. Así, es el momento de explicar y dar la información necesaria para que puedan utilizarse los diferentes tipos de armas de fuego en las aventuras o módulos, facilitando la labor del Director de Juego:

- Arcabuz:** Todo arcabuz consta de un cañón montado sobre un fuste de madera que mide de 95 a 100 centímetros, aligerado hacia la boca de fuego y reforzado en la parte de la recámara. Los soldados usaban uno con mecanismo de mecha que no podía ser disparado a caballo. En las cacerías y monterías se usaban, en cambio, arcabuces de rueda y pedernal.
- Arcabuz de Tres Cañones:** Se trata de un arma muy rara, que fabrican muy pocos arcabuceros y siempre por encargo. El arcabuz posee tres cañones, ya que tras disparar la primera vez se puede girar manualmente el cañón, colocar la mecha y ya estará dispuesta para volver a disparar. Por eso presenta dos valores diferentes de recarga: el primero corresponde a los turnos que se tardan en tener preparado el arma al hacer girar un cañón, mientras que el segundo representa lo que se tarda en cargar los tres cañones una vez que hayan sido usados.





Batallas Navales para "Villa y Corte"

❧ **Carabina:** Es el arma larga predilecta de la caballería durante el siglo XVII. Sustituyó en cierta forma a las pistolas de silla aunque en la práctica coexistieron ambas hasta finales de siglo. Esencialmente, era un mosquete recortado cuyo mecanismo de disparo solía ser de rueda o de pedernal, y así fuera más fácil su manipulación por parte del jinete. Puede dispararse a caballo o pie a tierra, teniendo en cuenta que a caballo se siguen las mismas especificaciones que con la pistola, tanto en el disparo como en la recarga.

❧ **Daga Mixta:** Esta arma no es más que una especie de daga o machete, con un filo de unos cuarenta y cinco centímetros, que oculta realmente un arma de fuego: los cañones se ocultan como relieves en el canto o en el lomo de la hoja, y la llave, que siempre es de pedernal, se construye en el nudo de la empuñadura. Se trata de armas de lujo, fabricadas por encargo para satisfacer el capricho de algún noble, y extraordinariamente raras y caras. Son pocos los arcabuceros que han conseguido refinar la técnica necesaria para construirlas, y se rumorea que algunos han sido capaces de fabricar espadas mixtas. Cuando se utiliza una daga mixta en combate cuerpo a cuerpo, tiene las mismas características que una daga y requiere el uso de la competencia correspondiente.

❧ **Mosquete:** En 1567 hacen su aparición en Europa los mosquetes, utilizados, quizá por primera vez, por los Tercios. El cañón de seis palmos, unos ciento veintiséis centímetros, y el correspondiente afuste de madera constituían un arma más pesada que el arcabuz. Por esto, el mosquetero utilizaba para disparar una horquilla de madera dura de siete palmos, unos ciento cuarenta y siete centímetros, sobre la que apoyaba el cañón mientras apuntaba, y que de no tenerla, recibiría un malus de -25%. Las balas utilizadas eran de dos onzas, unos veinticuatro gramos. Fue quizás el arma más utilizada por la infantería durante el siglo XVII y la que más evolucionó. El requisito de Fuerza Mínima de 14 es para el mosquete de mecha y el de rueda, mientras que el de pedernal, más ligero y moderno, solo necesita una Fuerza de 12, y no precisa de horquilla de apoyo. Los mosquetes no pueden usarse a caballo.

❧ **Petrinal:** Es un arma de fuego larga con llave de mecha, muy parecida al mosquete, pero ligeramente más corta y que se puede disparar sin utilizar la horquilla, puesto que la culata del arma se apoya contra el pecho del tirador.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ✎ **Pistola:** Es el arma de fuego corta por excelencia, y por su ligereza fue rápidamente incorporada como arma de caballería. En “Villa y Corte” se distinguen tres tipos:
 - ✧ Las normales, que usan un mecanismo de rueda o de pedernal, a finales del siglo XVII, y se pueden llevar encima con cierto disimulo previa tirada de ocultar.
 - ✧ El pistolete, arma pequeña, a menudo adornada con metales preciosos y joyas y que suele ser llevado por mujeres, y que es fácilmente ocultable, es decir, sin necesidad de tirada.
 - ✧ Las pistolas de silla, que solían ser utilizadas por tropas de caballería cuyas tácticas de combate consisten en la potencia del fuego, como los famosos Reitres alemanes o los Herreruelos españoles, que podían llevar hasta tres pistolas. Las pistolas de silla eran mucho más grandes que las normales y reciben el nombre del lugar donde se solían llevar, colgada del arzón de la silla de montar. Solo usan mecanismo de rueda, y tanto las pistolas normales como las de silla pueden usarse a caballo, pero en tal caso su alcance se reduce a la mitad redondeando hacia abajo. Para recargar una pistola sobre el caballo se debe pasar una tirada de Cabalgar cada asalto necesario, retrasando la recarga un asalto cada vez que se falle.
- ✎ **Pistola-Hacha:** Una de las armas de fuego más insólitas de las que podemos encontrar en la época. Se trata de una invención alemana y que únicamente se fabrica allí, así que es muy difícil encontrar una pistola-hacha en España, el Rey Felipe II, por ejemplo, disponía tan solo de una en su colección privada. En resumen, se trata poco más que de una pistola con llave de rueda que cuenta con un cañón un poco más largo que el resto y que está rematado por un filo de hacha que permite utilizarla como arma cuerpo a cuerpo.
- ✎ **Pistola de Diapasón:** Al igual que la daga mixta, la pistola de diapasón es un arma extraordinariamente rara y que necesita un grado de conocimiento muy alto para utilizarla. Se trata de una pistola que posee una llave de rueda doble, o sea, cuando se dispara con ella, basta con darle la vuelta al arma y se tiene otra pistola preparada para disparar. Por eso presenta dos valores de Recarga, siendo el primer valor el número de asaltos que se tarda en dar la vuelta al arma y el otro el número de turnos que se tarda en Recargar completamente las dos llaves de la pistola.
- ✎ **Pistolete:** Los pistolettes son pequeñas armas con llaves de pedernal, más decorativas que funcionales.
- ✎ **Revolver de Rueda:** Una de las armas de fuego más sofisticadas, extravagantes y menos conocidas de la época, existen muy pocos arcabuceros en el mundo que sepan fabricarlos, ya que se trata del revolver más antiguo del que se tiene noticia, un arma de fuego con capacidad para tres cargas. A diferencia del arcabucillo, o arcabuz de tres cañones, que posee múltiples cañones, el revólver de rueda tiene varias cámaras con la carga de pólvora y la bala, compartiendo el mismo cañón, y así cuando se dispara una carga, se gira la recámara del arma con la mano y ya está preparada para realizar otro disparo. Por eso, el revólver de rueda tiene dos valores en Recarga, siendo el primero el número de asaltos que se tarda en girar la recámara y el segundo valor es el número de asaltos que se requiere para Recargar completamente todo el arma.
- ✎ **Tschinke:** Se trata de un arcabuz de tamaño reducido y pequeño calibre, muy popular en las provincias bálticas, donde se utiliza normalmente para la caza menor. Utiliza un mecanismo de llave de rueda de aspecto arcaico y gran guardamonte con tres muescas destinadas a los dedos.





- ❧ **Trabuco:** Aparece a mediados o finales del siglo XVII, siendo de la misma longitud que la carabina pero posee un cañón con la boca mucho más ancha. Dispara varios perdigones, lo que lo hace muy efectivo a corta distancia, y puede usarse a caballo con las mismas penalizaciones que pistolas y carabinas.

TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Nombre	Mecanismo	Competencia	Car. Prin.	Fue. Min.	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance en metros		
								Corto	Medio	Largo
Arcabuz	Mecha	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	4	4 a 15	16 a 40	41 a 100
Arcabuz	Rueda	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	3	4 a 15	16 a 40	41 a 100
Arcabuz	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	2	4 a 15	16 a 40	41 a 100
Arcabuz de tres Cañones	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	2/6 **	1 a 10	11 a 20	21 a 30
Carabina	Rueda	A. F. Larga	PER	10	1D10	Pesado	3	2 a 8	9 a 25	25 a 40
Carabina	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	1D10	Pesado	2	14 a 16	17 a 40	41 a 100
Daga Mixta	Pedernal	A. F. Mano	PER	5	1D4+1	Medio	2	1 a 4	5 a 10	11 a 20
Mosquete	Pedernal	A. F. Larga	PER	12	2D6+1	Pesado	2	15 a 25	26 a 70	71 a 220
Mosquete *	Mecha	A. F. Larga	PER	14	2D6+1	Pesado	4	6 a 17	18 a 50	51 a 150
Mosquete *	Rueda	A. F. Larga	PER	14	2D6+1	Pesado	3	10 a 20	21 a 60	61 a 200
Petrinal	Mecha	A. F. Larga	PER	10	2D6+1	Pesado	4	6 a 17	18 a 50	51 a 150
Pistola	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	3	1 a 5	6 a 15	16 a 25
Pistola	Pedernal	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	2	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Pistola de Diapasón	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	2/6 ***	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Pistola de Silla	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D10	Medio	3	1 a 10	11 a 20	21 a 30
Pistola Hacha	Rueda	A. F. Mano	PER	8	1D8+1	Medio	3	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Pistolete	Pedernal	A. F. Mano	PER	5	1D4+1	Ligero	2	1 a 4	5 a 10	11 a 20
Revolver de Rueda	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	2/9	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Trabuco	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	2D4+2	Pesado	3	1 a 5	6 a 15	16 a 25
Tschinke	Rueda	A. F. Larga	PER	10	1D10	Pesado	3	15 a 25	26 a 70	71 a 220

* Requiere de horquilla de apoyo, de no tenerla se recibe un modificador negativo de -25%.

** El primer valor indica el tiempo para "recargar" al siguiente cañón, y el segundo valor indica el tiempo necesario para recargar los tres cañones.

*** El primer valor indica el tiempo para girar la pistola, y el segundo valor es el tiempo necesario para recargar las dos pistolas.

Simplemente recalcar que el Alcance se especifica en metros, el tiempo de Recarga se especifica en Asaltos, y respecto al Tamaño en las Armas de Fuego de Mano, se indica tamaño medio en los casos que el arma tiene alguna particularidad especial que la hace más voluminosa o difícil de manejar.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

5.4. Armas Blancas

Al igual que hemos incluido las armas de fuego cortas y largas, del mismo modo encontramos que puede ser muy útil disponer de una relación de armas blancas para poder desarrollar de manera mucho más realista los escenarios de combate tales como el abordaje.

En el siglo XVI aparecen las armas de esgrima, que son espadas más estilizadas que sus predecesoras, más ligeras y más rápidas. Para reflejar esto, vamos a realizar un cambio en las características de las armas de esgrima, pues todas ellas pertenecen ahora a las Armas de Tamaño Ligero, reflejándose así su mayor fragilidad frente a armas más pesadas. Las armas de esgrima son la ropera, el espadín y el florete, y aunque todas ellas pertenecen a las Armas Ligeras, son algo más robustas que otras armas similares, dando solo una probabilidad del 10% de escaparse de las manos si paran el ataque de un arma de Tamaño Medio y un 35% frente a un arma del Tamaño Pesado. Además, debido a su longitud, pierde efectividad en distancia de melee, y recibe el malus de -50% normal a la parada, pero no recibe el bonus al ataque.

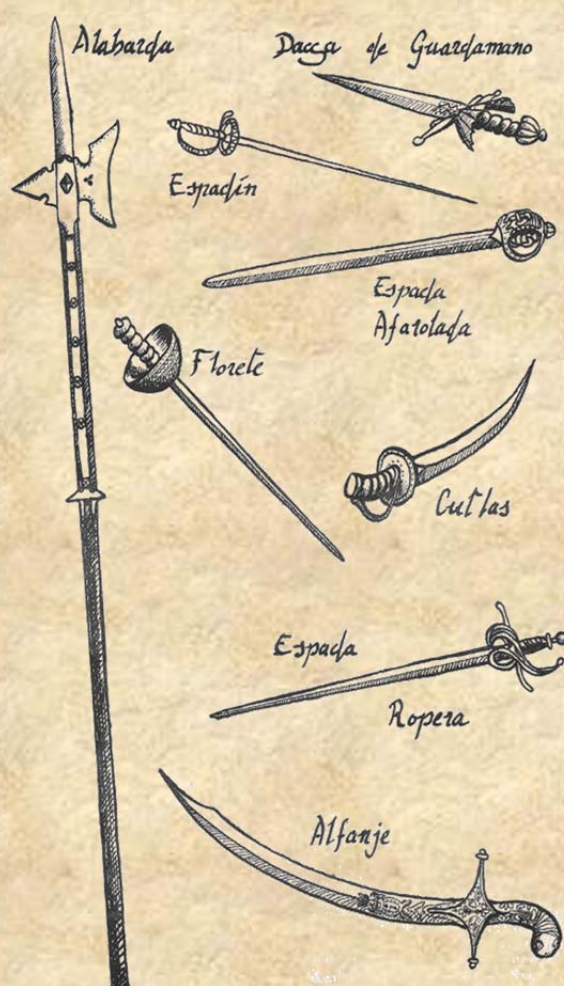
Debido a esta nueva tendencia en las armas, el escudo desaparece, y para evitar los ataques se prefiere la daga de guardamano o la capa enrollada en el brazo izquierdo. Si se adopta un estilo de combate en el que se para siempre con la daga, una maniobra de entrenamiento de esgrima con espada y daga, se gana un bonus de +1 a la Iniciativa. La daga de guardamano, además, tiene la ventaja de ser más robusta que otras hojas del mismo tamaño, asemejándose a las armas de esgrima en cuanto a esta característica. En cambio, si se paran los golpes con la capa, se usa para ello la competencia de Pelea, y de tener éxito, absorbe 1D6 puntos de Daño. No debe olvidarse que en ambas opciones es necesario aplicar el malus de -25% por usar la mano torpe.

El Personaje tiene posibilidad de adquirir un arma personal, es decir, un arma de esgrima hecha a su medida, según su peso y proporciones, y que otorga a su dueño, y sólo a él, un bonus de +5% al ataque. Esta arma se encarece hasta costar el triple de lo normal.

Pero si alguien dispone de oro, puede encargar a un Maestro Espadero que le cree una verdadera obra de arte, una espada con un peso tan bien proporcionado que cualquiera que las usa nota una ligera mejoría en su destreza en la esgrima. Estas espadas, que son carísimas, otorgan un bonus de +5% a la Competencia con la espada.

Así, las armas que constan en los suplementos de "Rinascita" y de "Villa y Corte" están aquí expuestas, y como sucedió con las armas de fuego, también se han incluido algunas armas descritas en "Los Papeles del Alferez Balboa" de Antonio Polo y en el "Villa y Corte Resurrectum" de Juan Pablo Fernández.

Y como se hizo en el apartado de armas de fuego, es conveniente describir y dar la información necesaria para que puedan utilizarse los diferentes tipos de armas blancas en las aventuras o



56





módulos, facilitando la labor del Director de Juego:

- ❧ **Alfanje y Alabarda:** Por lo demás, las armas pesadas como el alfanje y la alabarda no pueden parar ataques de armas de Tamaño Ligero, y paran las de Tamaño Medio a la mitad de su porcentaje.
 - ❧ **Backsword:** Fue el arma más utilizada en Inglaterra durante el Reinado de Isabel I siendo una variante de la espada afarolada, con un solo filo y una empuñadura muy adornada que cubre toda la mano y que le proporciona un bonificador de +5% a la Parada, pero teniendo además en cuenta que tiene un -20% contra armas de Tamaño Ligero. Es el antecesor del sable de caballería.
 - ❧ **Colichemarde:** Es el espadín italiano, específico para los que practican las bottas de la escuela italiana, siendo algo más pesado que el espadín normal, y así quien lo empuña no disfruta del bonus de +1 a la Iniciativa, pero sí de un bonus +5% a la Parada, ya que está especialmente diseñado para la defensa.
 - ❧ **Cuchillos, Dagas y Estiletes:** Proliferan los cuchillos y dagas normales, que además pueden ser lanzados, y también los estiletes, de hoja más corta, ancha y afilada que estos, fácilmente ocultables en las ropas o las botas, y que no sirve para ser lanzado ni para parar ataques. También existen armas algo más pesadas, utilizadas sobre todo por los herejes anglicanos, alemanes y holandeses. Estas armas causan más Daño, pero reciben un malus de -25% a la Parada y -1 a la Iniciativa si se usan contra Armas de Tamaño Ligero.
 - ❧ **Daga de Guardamano:** Como se ha comentado anteriormente, existe una daga especialmente diseñada para ser empleada en la esgrima junto con la espada, es la llamada daga de guardamano o main gauche. Por su robustez es muy útil para parar estocadas de armas de esgrima o incluso más pesadas. Tiene la misma ventaja que las armas de esgrima en cuanto a la parada y pueden encontrarse dagas con hojas más largas de lo normal, denominadas vizcaínas. Al igual que las roperas mata-amigos, otorgan un bonus +5% al Ataque y a la Parada, pero es un arma de villano, y como tal está mal visto portarla.
- También pueden adquirirse dagas con empuñaduras rompepuntas, en cuya empuñadura tienen dos púas laterales que, de trabar la hoja del adversario al realizar una Parada, puede hacer que se rompa el arma atacante. Para ello es necesario pasar una tirada de Fuerza por uno (FUEx1) si se pretende romper una ropera, o Fuerza por dos (FUEx2) si se intenta quebrar la hoja de un florete o un espadín, y Fuerza por tres (FUEx3) si se trata de partir la hoja de una daga.
- ❧ **Espada Afarolada:** Recibe este nombre debido a su espectacular cazoleta, y es más conocida por ser la "broadsword" escocesa.
 - ❧ **Espadín:** Es la espada de caballeros de salón, elegante y estilizada, su ligereza le otorga un bonus de +1 a la Iniciativa de quien la empuña.
 - ❧ **Florete:** Es una espada casi sin corte, de hoja plana y guarda muy simple, muy similar al espadín y también llamada estoque. Era una espada de entrenamiento, cuya punta solía protegerse con una pequeña bola de cuero o metal para evitar las heridas.
 - ❧ **Pappenheimer:** Es una espada muy utilizada por los alemanes durante la Guerra de los Treinta Años, y su nombre procede de su diseñador, Gottfried Heinrich, Conde de Pappenheim. No es tan tosca como otras espadas de este estilo, y está bien equilibrada, por





Batallas Navales en el Siglo de Oro

lo que quien la maneja no sufre el malus de -1 a la Iniciativa si se enfrenta a adversarios armados con armas de Esgrima.

- ❧ **Ropera:** La famosa rapiere francesa o la rapier inglesa, y con mucho, es la más utilizada entre los gentilhombres del siglo XVII. Su longitud no llega al metro, aunque existen otras más largas llamadas “mata amigos”, preparadas para dar ventaja a su portador en los duelos. Quien empuña una “mata amigos” recibe un bonus de +5% a su Ataque y su Parada, pero no son muy populares, ya que suelen ser armas propias de valentones y matasietes.
- ❧ **Ropera de Pitones:** Es la primera ropera que se fabricó en España, más pesada que la ropera normal y más desequilibrada, por lo que aquel que la empuña recibe un malus de -1 a la Iniciativa. Ya que es una espada desfasada, aquel que la empuñe puede ser objeto de mofa y escarnio, a menos que se tengan cuarenta años o más, no se puede tener una ropera de pitones como arma personal.

Aunque a bordo de un barco son comunes algunas de las armas descritas anteriormente, como los cuchillos, espadas cortas, hachas, armas de fuego e incluso alguna que otra ropera, también es cierto que un marinero dispondrá de algunas armas prácticamente desconocidas tierra adentro. A continuación se describen algunas de ellas, para que puedan utilizarse en las aventuras.

- ❧ **Alfanje de Abordaje:** Llamado también badelaire, es un machete enorme que tiene la hoja curvada y que se usa principalmente en los abordajes. No se puede lanzar.
- ❧ **Cabilla:** Se trata de una de las pequeñas barras de hierro o madera que se usan en los barcos para amarrar los cabos y manejar el timón. En caso de haber trifulca, o cuando no hay nada mejor a mano en un abordaje, se puede recurrir a ellas.
- ❧ **Chafarote:** Es una espada corta, conocida como sable de abordaje, y es un arma muy utilizada por los marineros. Su hoja está ligeramente curvada, es más grande que el cutlass, más ancha que una espada corta y tiene un solo filo.
- ❧ **Cimitarra:** Conocida como el “cuchillo del turco”, es parecida a una espada normal, aunque algo más pequeña. Su hoja tiene tres dedos de anchura, muy afilada, algo curva y rematada en punta. Al ser un arma más pesada que las armas normales de su categoría, penaliza a su portador con un -1 a la Iniciativa.
- ❧ **Hacha de Abordaje:** Es una versión algo más reducida que el hacha que se suele usar en las batallas, antes más que ahora. Es un arma que se usa en los abordajes, tal como indica su nombre, y se considera un arma de tamaño medio, pero con el peso parecido al de una arma pesada, por lo que confiere un -1 a la Iniciativa.
- ❧ **Media Pica:** Versión reducida de las picas, entre 2 y 2,40 varas, que se usa en los abordajes para atacar a los marineros enemigos, normalmente untadas de sebo o grasa en el asta para impedir que sean sujetadas, y con un hierro transversal cerca de la punta para limitar la profundidad de la herida y evitar que el arma quede atrapada en el cuerpo enemigo. También lo usan los guardias de fortificaciones y presidios. Esta versión de la pica si puede ser usada para combates individuales.





TABLA DE ARMAS BLANCAS

Arma	Competencia	Car. Prin.	Fue. Min.	Daño	Tamaño	Notas
Afarolada	Espada	FUE	14	1d10	Medio	-1 a la Iniciativa y -25% a la Parada contra Armas Ligeras
Alabarda	A. de asta	FUE	14	1d10+1	Pesado	No para Armas Ligeras Parada a la mitad contra Armas de Tamaño Medio
Alfanje	Espadón	FUE	14	1d10+1	Pesado	No para Armas Ligeras, y parada a la mitad contra Armas de Tamaño Medio
Alfanje de Abordaje	Espada	HAB	10	1d6+2	Medio	No se puede lanzar
Backsword	Espada	FUE	14	1d6+1d4	Medio	-1 a la Iniciativa y -20% a la Parada contra Armas Ligeras +5% a Parada contra las demás
Cabilla	Maza	HAB	8	1d4+2	Medio	
Chafarote	Cuchillo	HAB	8	1d6+1	Ligero	
Cimitarra	Espada	HAB	12	1d8+1	Medio	-1 a la Iniciativa
Colichemarde	Espada	HAB	9	1d6+1	Ligero	+5% a la Parada
Cuchillo	Cuchillo	HAB	5	1d6	Ligero	Se puede lanzar
Cutlass	Espada	HAB	11	2d4+1	Medio	Espada corta y robusta de un filo
Daga	Cuchillo	HAB	5	2d3	Ligero	Se puede lanzar
Daga de Guardamano	Cuchillo	HAB	7	1d4+2	Ligero	-15% a romperse
Espadín	Espada	HAB	8	1d6+1	Ligero	+1 Iniciativa y -15% a romperse
Estilete	Cuchillo	HAB	5	1d3+1	Ligero	No se lanza ni sirve para Parar
Florete	Espada	HAB	8	1d6+1	Ligero	-15% a romperse
Hacha de Abordaje	Hacha	FUE	12	1d8+2	Medio	-1 a la Iniciativa
Media Pica	Lanza	AGI	12	1d6+1	Pesado	Puede usarse con escudo
Pappenheimer	Espada	FUE	13	1d8+2	Medio	-25% a la Parada contra Armas Ligeras
Pica	Lanza	AGI	12	2d3+1	Pesado	Inútil cuerpo a cuerpo
Ropera	Espada	HAB	10	1d8+1	Ligero	-15% a romperse
Ropera de Pitones	Espada	HAB	12	1d8+1	Medio	Considerada de Tamaño Medio debido a su peso





6. CONCEPTOS BASICOS

6.1. Elementos Previos

Para representar las contiendas en el mar, además del reglamento que se expondrá a continuación, los dados de diferentes caras y la Hoja de Control de la embarcación, precisaremos de algún elemento añadido:

- Plantilla de hexágonos, que se puede encontrar en la sección final de Ayudas, sobre la que se representará el combate, y sobre la cual podemos representar, dibujando directamente encima, si hubiera costas o zonas de poca profundidad, arrecifes...
- Miniaturas que representen los diferentes navíos involucrados en la contienda, aunque puede simplificarse con cualquier objeto que diferencie entre un barco y otro, pero que además señale cual es la parte delantera (proa) y trasera (popa) del navío.

6.2. Dinámica del Asalto de Combate

Un Asalto es una unidad básica de tiempo en el juego, y aunque lo habitual serían unos doce segundos, aquí trataremos el Asalto como si fuesen sesenta segundos, más acordes con los tiempos necesarios para ofrecer dinamismo al combate. Así, cambiar los aparejos de la mejor manera posible puede llevar un solo Asalto, es decir un minuto, y recargar un cañón tardaría unos dos minutos, es decir dos Asaltos de Combate Naval.

Los Asaltos a su vez se estructuran siguiendo un orden previo, y que de un modo básico es el siguiente:

60

1. Determinación del viento
2. Determinar la Iniciativa del barco
3. Aplicar los posibles modificadores para la realización de las acciones de la embarcación
4. Estrategia del Asalto:
 - a. Fase de Movimiento
 - a.1. Primer Turno de Desplazamiento
 - a.2. Segundo Turno de Desplazamiento
 - a.3. Tercer Turno de Desplazamiento
 - b. Fase de Artillería o Disparos
 - c. Fase de Daños
5. Abordaje (si es posible)
6. Fase de rol

6.3. Acciones

Cuando el barco desea realizar alguna acción, ésta viene definida por una serie de modificadores, ya sean positivos o negativos, que determinarán la dificultad que representa conseguir lo que se propone quien gobierna dicha embarcación.

Por este motivo, las acciones pueden hacerse bien o mal, pero también se deberá tener en cuenta la Categoría de Éxito en el caso de realizarla adecuadamente, de este modo, si un barco persigue a otro y todas sus tiradas han sido óptimas, se deberá tener en cuenta la





Categoría de Éxito para definir quien lo ha hecho mejor.

6.4. Características del barco

Cada embarcación es diferente, por eso para muchas de las acciones que puede necesitar realizar, existirá un bonus o malus que proviene de las propias características intrínsecas del barco, y que ayudarán a la tripulación a hacer mejor su trabajo o a dificultarles su tarea. Todas las embarcaciones han sido descritas con las siguientes características primordiales, y que supondrán la "personalidad" de cada una de ellas:

- ❧ **Cañones** (Típicos/Máximos): Como no parece existir un número concreto de los cañones que solía llevar encima un barco, se ha optado por ofrecer los valores Típicos para ese tipo de embarcaciones y los Máximos en cada cubierta, creyendo que más allá de ese valor el barco pierde estabilidad y es ingobernable, y teniendo en cuenta que por cada pieza de artillería adicional por encima de los "típicos" que se coloque en la embarcación, se deberá reducir en un -1% su Navegabilidad.
- ❧ **Casco**: Este nos indica la capacidad de afrontar el daño de una embarcación, ya que se trata de su "armadura" frente al Daño, generalmente del que proviene de cañonazos, temporales, incendios, escollos...
- ❧ **Estructura**: Son la capacidad de un barco de "absorber" los daños que sufra, y evitar por tanto su hundimiento. Se puede equiparar a la Salud de una persona (Puntos de Vida).
- ❧ **Mástiles**: Numero de mástiles que suele tener la embarcación, y que dependiendo de su estado, influirán en la Velocidad del barco.
- ❧ **Navegabilidad**: Se trata de un modificador positivo o negativo a las tiradas de Navegación que realice quien controle ese tipo de barco.
- ❧ **Tonelaje**: Se trata de la carga que puede transportar una embarcación, medida siempre en toneladas, y es un dato a tener en cuenta, pues el peso de los cañones transportados en el barco reduce el tonelaje y, por tanto, la cantidad de mercancías que puede llevar la embarcación.
- ❧ **Tripulación** (Mínima/Máxima): Se refiere al número de hombres que trabaja en la embarcación, siendo el primero del número mínimo de marineros que se necesitan para hacer navegar correctamente la embarcación y el segundo número es la cantidad máxima de marineros que dicha embarcación puede albergar. Si el Capitán de una embarcación desea navegar con menos hombres que los estipulados como Tripulación Mínima, deberá tener en cuenta que por cada dos hombres que falten, tendrá un -5% a sus tiradas de Navegación, y que será imposible navegar a bordo de un barco al que le falten más marineros que la mitad de su tripulación mínima.
- ❧ **Velocidad** (Crucero/Máxima): Esta es la velocidad en nudos por hora que puede alcanzar normalmente una embarcación de su clase, velocidad de crucero, y la máxima que puede alcanzar aprovechando todos los recursos posibles, velocidad máxima. Si el barco también cuenta con remos, indicaremos en su descripción la velocidad que puede alcanzar utilizando únicamente remos. Pero también nos indica los Puntos de desplazamiento que tendrá dicha embarcación a la hora de representar su movimiento sobre el plano de combate, como se verá posteriormente.





7. EMBARCACIONES

Ahora conoceremos las embarcaciones más comunes y sus características más comunes, pues se pueden encontrar galeones más resistentes, fragatas más veloces y jabeques más maniobrables, por lo que la siguiente Tabla es una referencia rápida que posteriormente se comentará con mayor detalle.

CARACTERÍSTICAS DE LAS EMBARCACIONES CON ARTILLERÍA DE POLVORA								
Navíos	Cañones Tip. / Máx.	Casco	Estructura	Mástiles	Navegabilidad	Tonelaje	Tripulación Mín. / Máx.	Velocidad Cru. / Máx.
Barca	-	0	5	0 - 1	-15%	0.3 - 6	1 / 3-20	4 / 6
Balandro	4-6 / 12	4	10	1	+15%	90	6 / 100	8 / 11
Filibote	4-12 / 20	8	15	3	-5%	300	12 / 150	5 / 7
Fragata	20-25 / 30	16	30	3	+10%	300	30 / 300	8 / 10
Galeaza	10-14 / 20	8	25	3	+10%	50	50 / 200	7 / 9
Galeón	20-25 / 35	20	40	3 - 4	-	500	25 / 250	6 / 9
Goleta	4-6 / 12	4	10	2	+10%	100	8 / 75	9 / 12
Jabeque	10-15 / 25	8	15	2 - 3	+10%	150	12 / 125	9 / 12
Mercante	6-12 / 24	12	35	3	+10%	700	25 / 300	6 / 8
Pinaza	2-4 / 8	4	10	3	+10%	50	5 / 70	9 / 12

Algunas de las embarcaciones que a continuación se explican, tienen las piezas de artillería que eran comunes de utilizar, y teniendo en cuenta que en los buques de gran envergadura, las piezas pequeñas como Culebrinas o Falconetes, no son tenidos en cuenta a la hora de superar e máximo de piezas por cubierta.

Barca

En términos de juego, consideramos una barca a toda aquella embarcación más pequeña que un balandro, como los botes, las chalupas, las canoas, los cuters, los chinchorros, los esquifes... Puede ser manejado por un solo hombre, normalmente remando a una velocidad de un nudo, o gracias a una pequeña vela, que es la Velocidad que aparece en la Tabla de Embarcaciones, que aparece al final de este capítulo. Al ser tan pequeños, tienen la suerte que a menos de quince metros de una embarcación más grande, distancia de abordaje, esta no puede cañonearla, aunque sus ocupantes sí que estarán expuestos a las armas de fuego que usen los enemigos.

62

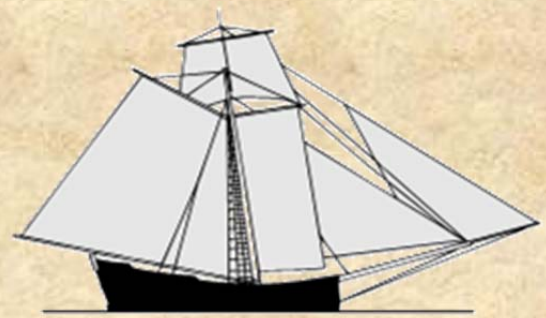
Artillería:			
<i>Dotación Típica:</i>	0	<i>Dotación Máxima:</i>	1
<i>Pieza</i>		<i>Cantidad</i>	<i>Ubicación</i>
Falconete		1	Cubierta Alta y cualquier encaramiento
Casco:	0	Estructura:	5
Dimensiones:			
<i>Eslora:</i>	3 a 7 metros	<i>Manga:</i>	1 a 3 metros
<i>Calado:</i>	0.3 a 2 metros	<i>Francobordo:</i>	0.3 a 2.5 metros
Mástiles:	0 - 1		
Navegabilidad:	-15%		
Tonelaje:	0.3 toneladas a 6 toneladas		
Tripulación:			
<i>Mínima:</i>	1	<i>Máxima:</i>	3 - 20
Velocidad:			
<i>Crucero:</i>	4	<i>Máxima:</i>	6





Balandro

El balandro, llamado también *sloop*, batel, balandra o falúa, es una embarcación pequeña muy utilizada por contrabandistas y piratas. Posee un único baupres, lo que la convierte en una nave muy rápida y ligera, capaz de realizar maniobras increíbles y de esquivar a barcos mucho más grandes. Además tiene más capacidad de carga que la pinaza y puede emplazar más cañones que ella. Tiene una única cubierta y un solo mástil con una vela triangular y varias auxiliares. De ser necesario también puede avanzar con remos a un nudo por hora.



Artillería:

Dotación Típica: 4 - 6

Pieza

18 libras

18 libras

12 libras

Culebrinas o Falconetes

Cantidad

4

4

2

4

4

Dotación Máxima:

12

Ubicación

Babor de la Cubierta Alta

Estribor de la Cubierta Alta

Trasera del barco

Cubierta Alta

Casco:

Dimensiones:

Eslora: 20 metros

Calado: 2.5 metros

Mástiles: 1

Navegabilidad: +15%

Tonelaje: 90 toneladas

Tripulación:

Mínima: 6

Velocidad:

Crucero: 8

Estructura:

10

Manga:

5 metros

Francobordo:

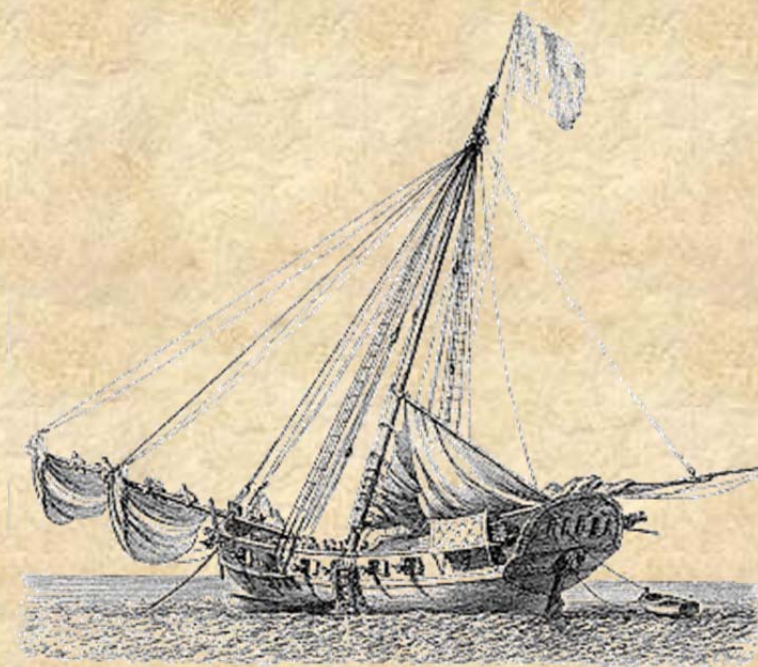
1.3 metros

Máxima:

100

Máxima:

11

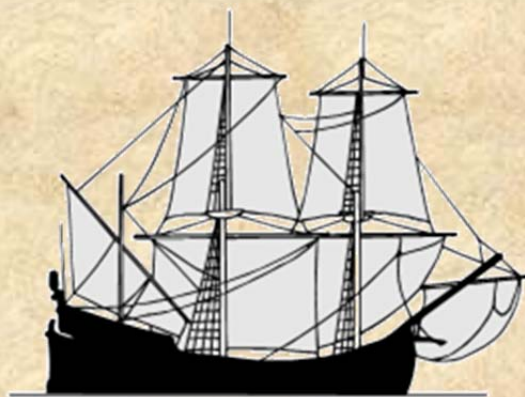




Batallas Navales en el Siglo de Oro

Filibote

El filibote, también fly-boot o flute, es una embarcación diseñada por los holandeses a comienzos del siglo XVII con el fondo plano y extremadamente ancha, convirtiéndose desde entonces en la principal embarcación comercial de la época, aunque no sea un barco ni rápido ni maniobrable, pero con gran capacidad de carga, barato y fácil de manejar. Tiene una cubierta, tres mástiles y una vela adicional suspendida del palo de mesana, la vela cangreja. Puede moverse mediante remos a dos nudos por hora.



Artillería:

Dotación Típica: 4 - 12

Pieza

18 libras

18 libras

12 libras

Culebrinas o Falconetes

Casco: 8

Dimensiones:

Eslora: 25 metros

Calado: 3 metros

Mástiles: 3

Navegabilidad: -5%

Tonelaje: 300 toneladas

Tripulación:

Mínima: 12

Velocidad:

Crucero: 5

Dotación Máxima: 20

Cantidad Ubicación

Babor de la Cubierta Alta

Estribor de la Cubierta Alta

Trasera del barco

Cubierta Alta

Estructura: 15

Manga: 10 metros

Francobordo: 3 metros

Máxima: 150

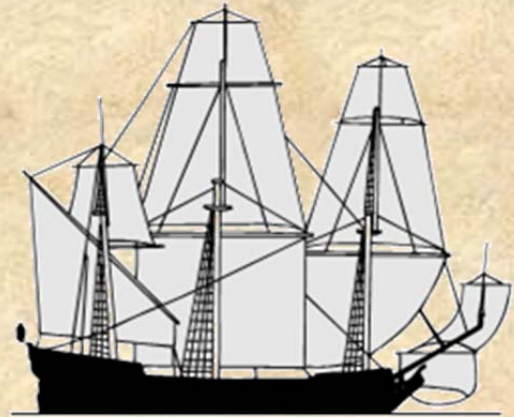
Máxima: 7





Fragata

La concepción moderna de la fragata aparece aproximadamente en 1.620, cuando se convierte en el buque por excelencia de los corsarios de Dunquerque. Se les considera barcos de guerra rápidos y pequeños, por lo que se suelen utilizar en operaciones de corso o para proteger convoyes. Es un navío robusto y veloz, que Inglaterra adaptará eficazmente a partir del año 1.640 para utilizarlo en operaciones de guerra. Posee varias cubiertas, hasta tres, y tres mástiles con velas cuadradas. Puede moverse con remos hasta un nudo por hora.



Artillería:

Dotación Típica: 20 - 25

Pieza

24 libras

24 libras

18 libras

Culebrinas, Falconetes o Morteros

Casco: 16

Dimensiones:

Eslora: 35 a 50 metros

Calado: 5 metros

Mástiles: 3

Navegabilidad: +10%

Tonelaje: 300 toneladas

Tripulación:

Mínima: 30

Velocidad:

Crucero: 8

Dotación Máxima: 30

Ubicación

Babor de la Cubierta Principal

Estribor de la Cubierta Principal

Trasera del barco

Cubierta Alta

Estructura: 30

Manga: 10 a 13 metros

Francobordo: 4 metros

Máxima: 300

Máxima: 10

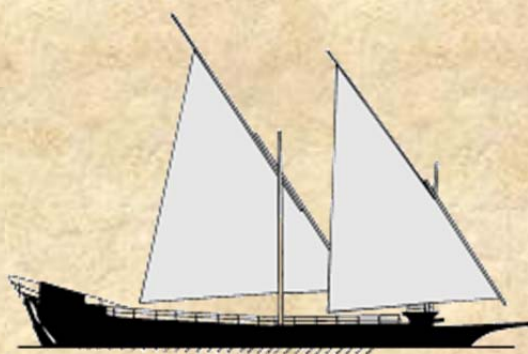




Batallas Navales en el Siglo de Oro

Galeaza

La galeaza es una evolución de la galera, un diseño que trata de adaptarla a los tiempos de la artillería, añadiéndole un palo adicional para aprovechar mejor la fuerza del viento y hacerla más rápida, más incluso que otras embarcaciones de su mismo tamaño, aunque pierden, a cambio, capacidad de carga. Las utiliza principalmente España como transporte de tropas y suelen ser el destino habitual de todos aquellos desgraciados que terminan su vida condenados a galeras. De todas formas, su gran cantidad de tripulación y su escasa capacidad de combate la fueron relegando hasta su completa desaparición. Posee tres mástiles con velas latinas, una única cubierta y puede moverse mediante remos a dos nudos por hora.



Artillería:

Dotación Típica: 10 - 14

Pieza

18 libras

18 libras

12 libras

Culebrinas y Falconetes

Cantidad

6

6

2

8

Dotación Máxima:

20

Ubicación

Babor de la Cubierta Principal

Estribor de la Cubierta Principal

Trasera del barco

Cubierta Alta

Casco:

8

Dimensiones:

Eslora:

50 metros

Calado:

3 metros

Mástiles:

3

Navegabilidad:

+10%

Tonelaje:

50 toneladas

Tripulación:

Mínima:

50

Velocidad:

Crucero:

7

Máxima:

200

Máxima:

9

Estructura:

25

Manga:

10 metros

Francobordo:

3 metros

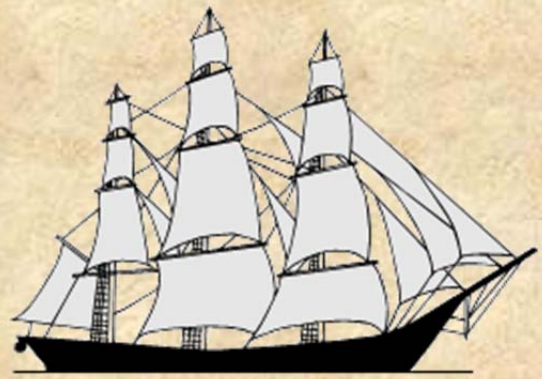
66





Galeón

El galeón es el orgullo de España y de su flota de Indias, aunque también fuera utilizado por las flotas francesa, holandesa e inglesa. Se trata de una evolución de la nao que se convierte en el buque de guerra del siglo XVII por excelencia, con altas cubiertas que le permitía aguantar los grandes temporales del Atlántico. Con un peso de unas quinientas toneladas o más, su capacidad para embarcar hombres, pasajeros y cañones sobrepasa en mucho al resto de embarcaciones. Son barcos contruidos principalmente para el transporte transatlántico, adecuados para cargar enormes cantidades de vituallas y poder pasar de esa forma meses en alta mar, aunque fueran más lentos y pesados que el resto de embarcaciones de su calibre. Pueden llegar a tener tres o cuatro mástiles con velas cuadras y varias cubiertas, hasta cuatro.



67

Artillería:

Dotación Típica: 20 - 25

Pieza

36 libras

36 libras

24 libras

24 libras

18 libras

Culebrinas, Falconetes y Morteros

Casco: 20

Dimensiones:

Eslora: 30 a 50 metros

Calado: 6 metros

Mástiles: 3 - 4

Navegabilidad: -

Tonelaje: 500 toneladas

Tripulación:

Mínima: 25

Velocidad:

Crucero: 6

Cantidad

12

12

15

15

4

10

Dotación Máxima: 35

Ubicación

Babor de la Cubierta Principal

Estribor de la Cubierta Principal

Babor de la Segunda Cubierta

Estribor de la Segunda Cubierta

Trasera del barco

Cubierta Alta

Estructura: 40

Manga:

9 a 13 metros

Francobordo:

5 metros

Máxima: 250

Máxima: 9

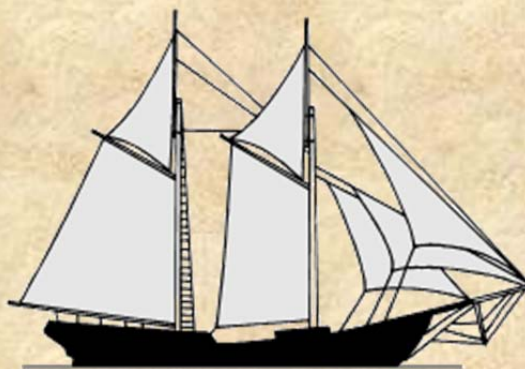




Batallas Navales en el Siglo de Oro

Goleta

La goleta, también llamada *schooner* o escuna, tiene dos mástiles, siendo el trinquete ligeramente más pequeño, es muy parecida al balandro, aunque con el casco más largo, más estrecho y menos profundo, lo que lo hace más rápido, pero menos maniobrable. A cambio, al tener un calado menor puede navegar hacia lugares que le están vedados al balandro, como bahías solitarias o ensenadas ocultas, al igual que la pinaza, la goleta tiene +5% a las tiradas de Navegación para evitar escollos o bancos de arena. Puede moverse con remos a un nudo por hora.



Artillería:

Dotación Típica: 4 - 6

Pieza

24 libras

24 libras

12 libras

Culebrinas y Falconetes

Casco: 4

Dimensiones:

Eslora: 25 metros

Calado: 1.5 metros

Mástiles: 2

Navegabilidad: +10%

Tonelaje: 100 toneladas

Tripulación:

Mínima: 8

Velocidad:

Crucero: 9

Dotación Máxima: 12

Cantidad Ubicación

Babor de la Cubierta Principal

Estribor de la Cubierta Principal

Trasera del barco

Cubierta Alta

Estructura: 10

Manga: 6.5 metros

Francobordo: 1.5 metros

Máxima: 75

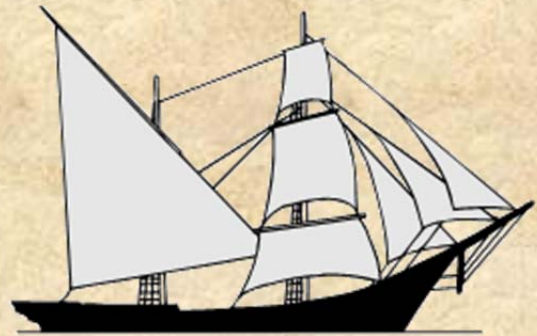
Máxima: 12





Jabeque

El jabeque, o *xebec*, es un diseño típico del Mediterráneo, una embarcación característica por sus velas latinas, construida para llevar mercancías y cañones. Su casco es alargado, pero se ensancha para conseguir estabilidad. Es el barco preferido por los piratas berberiscos para llevar a cabo sus ataques, e incluso los españoles, franceses e italianos llegaron a adoptarlo, muchas veces para combatir a los propios piratas. Podía navegar con remos a un nudo por hora.



Artillería:			
<i>Dotación Típica:</i>	10 - 15	<i>Dotación Máxima:</i>	25
<i>Pieza</i>		<i>Cantidad</i>	<i>Ubicación</i>
18 libras	10		Babor de la Cubierta Principal
18 libras	10		Estribor de la Cubierta Principal
Culebrinas y Falconetes	8		Cubierta Alta
Casco:	8	Estructura:	15
Dimensiones:		<i>Manga:</i>	8 metros
<i>Eslora:</i>	25 metros		
<i>Calado:</i>	2 metros		
Mástiles:	2 - 3		
Navegabilidad:	+10%		
Tonelaje:	150 toneladas		
Tripulación:			
<i>Mínima:</i>	12	<i>Máxima:</i>	125
Velocidad:			
<i>Crucero:</i>	9	<i>Máxima:</i>	12





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Mercante

Dentro del término “mercante” tratamos de englobar a cualquier navío de tres mástiles y velas cuadradas que pese más de doscientas toneladas. Son embarcaciones bastante maniobrables, excepto cuando navegan con el viento en contra, pero su principal ventaja es su tamaño y sus tres cubiertas con sus enormes bodegas, que pueden llenarse de hombres, de armas o de mercancías.



Artillería:

Dotación Típica: 6 - 12

Pieza

24 libras

24 libras

12 libras

12 libras

12 libras

Culebrinas o Falconetes

Cantidad

4

4

5

5

2

4

Dotación Máxima:

24

Ubicación

Babor de la Cubierta Principal

Estribor de la Cubierta Principal

Babor de la Segunda Cubierta

Estribor de la Segunda Cubierta

Trasera del barco

Cubierta Alta

Casco:

12

Dimensiones:

Eslora:

30 a 50 metros

Calado:

4 a 5 metros

Mástiles:

3

Navegabilidad:

+10%

Tonelaje:

700 toneladas

Tripulación:

Mínima:

25

Velocidad:

Crucero:

6

Estructura:

35

Manga:

10 a 13 metros

Francobordo:

3 a 5 metros

Máxima:

300

Máxima:

8

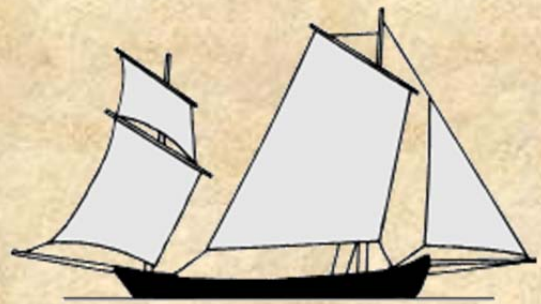
70





Pinaza

La pinaza, o *pinnace*, es una embarcación pequeña y estrecha, ligera y rápida, utilizada principalmente para el traslado de mercancías, aunque en ocasiones podía llegar a utilizarse en combate. Tiene poco calado, lo que le permite internarse entre bancos de arena o arrecifes, así el gobernante de una pinaza obtiene un modificador de +15% a su tirada de Navegación para evitar un obstáculo de este tipo. Solo tiene una cubierta, popa cuadrada, tres palos y se puede mover mediante remos a un nudo por hora.



Artillería:

Dotación Típica: 2-4

Pieza Cantidad

12 libras 4

12 libras 4

Culebrinas y Falconetes 2

Casco: 4

Dimensiones:

Eslora: 15 metros

Calado:

Mástiles: 3

Navegabilidad: +10%

Tonelaje: 50 toneladas

Tripulación:

Mínima: 5

Velocidad:

Crucero: 9

Dotación Máxima: 8

Ubicación

Babor de la Cubierta Alta

Estribor de la Cubierta Alta

Cubierta Alta

Estructura: 10

Manga: 4 metros

Francobordo:

Máxima: 70

Máxima: 12





8. DETERMINACION DEL VIENTO

8.1. Dirección e Intensidad del viento

Las direcciones que puede adoptar el viento se han simplificado a seis, así, tomando como referencia un hexágono cualquiera del mapa, se tirará 1D6, y el resultado indicará la dirección del viento.



En cuanto a las intensidades se rigen por la siguiente escala de viento menos intenso a más intenso. Se puede realizar de manera aleatoria, o el Narrador escoger el que sea más parecido al tiempo que impera en ese momento de la partida.

TABLA DE MODIFICADORES DE VIENTO		
Tirada 1D10	Tipo de viento	Modificadores a las Tiradas
1	Calma	+20%
2-3	Brisa ligera	+5%
4-5	Brisa	0
6-7	Brisa intensa	-5%
8	Galerna	-15%
9	Tempestad	-30%
10	Huracán	-50%

Aclarar que la Calma no se refiere a la calma chicha, donde no sopla nada de viento, y por tanto el barco no se mueve y no puede combatir. También aclarar que el Huracán, no es tal, sino una tempestad bastante más considerable, pues nadie sería tan loco de combatir con un huracán azotándole.

72

8.2. Cambios en el viento

Será preciso realizar varias tiradas al inicio del asalto si se desea que pueda suceder un cambio tanto en la dirección del viento, como en su intensidad.

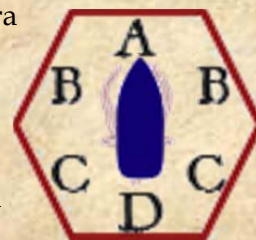
SUCESO	
Tirada 1D10	Suceso
1 - 8	Nada
9	Cambio de Intensidad
10	Cambio de Dirección

INTENSIDAD DEL VIENTO	
Tirada 1D10	Suceso
1 - 5	Baja un Nivel
6 - 10	Sube un Nivel

8.3. Efectos del viento

La Velocidad de la embarcación tendrá relación directa con el viento, y para ello, se tomará como referencia la posición del barco al comienzo del Asalto, y así, el viento le ayudará o perjudicará en su velocidad por todo ese Asalto.

Obviamente, el Viento afectará a cada embarcación de una manera diferente, y dependiendo de como este encarado al mismo, cada barco podrá beneficiarle o perjudicarlo a la hora de realizar sus desplazamientos.





MODIFICADOR A LA VELOCIDAD DE LA EMBARCACION	
Posición del Viento	Efectos
A	El barco solo podrá avanzar a 1 nudo náutico.
B	El barco podrá avanzar a 1/3 de su Velocidad Máxima.
C	El barco podrá avanzar a 2/3 de su Velocidad Máxima.
D	El barco podrá avanzar a su Velocidad Máxima.



9. LA NAVEGACION

En esta época, el Capitán de cualquier embarcación si desea navegar en óptimas condiciones debe ser capaz de saber en dónde se encuentra en el mar y la dirección que debe seguir.

Para saber dónde se encontraba, no había más remedio que saber comprender las latitudes, yendo a través del meridiano por distintos paralelos, y longitudes, yendo a través del paralelo por distintos meridianos. Averiguar la latitud es un problema relativamente fácil gracias a la observación de la altura del Sol a mediodía, utilizando una ballestilla o un sextante. Aun así, esta medición, en un navío surcando las olas balanceándose en alta mar, no era tarea fácil, ni mucho menos precisa. Por ello se solía repetir los cálculos hasta la saciedad, una y otra vez, haciendo revisiones y correcciones a éstos. En distinta latitud, además de las diferencias según día y época del año, el Sol y las estrellas aparentan moverse de formas distintas en el cielo. El Capitán debía conocer el cielo, las alturas de los astros, puesto que con ellas podía determinar la propia posición de latitud en el meridiano. Otra manera, un tanto más intuitiva, de orientarse y navegar a través de una misma latitud, igual posición en el meridiano, surcando las olas a través de un paralelo, era la consecución de estrellas en el cénit. Mirando a la vertical de lo que sería la superficie de la Tierra, o el mar, lógicamente, desde el barco, uno tendría que irse encontrando las mismas estrellas, siempre que navegase manteniendo sus coordenadas en latitud y no longitud. De nuevo, intentar ser precisos a través de la directa observación e intuición de un navegante podía dar lugar a errores de dirección bastante graves. Variaciones leves en dirección podían cambiar la ruta de un largo recorrido por completo. Por ello, los navegantes solían utilizar, si podían, paradas momentáneas en islas que pudieran cruzarse en su camino con tal de colimar, corregir la posición en que se encontraban a través de medidas más precisas hechas en tierra firme. Más complejo aún era el cálculo de la longitud, que, para ser hecho de forma exacta, requería el uso de relojes de precisión que no aparecieron hasta mediados del siglo XVIII. Por tanto, para poder resolver el problema de la longitud, los navegantes trataban de estimar la longitud según la distancia recorrida, calculando la velocidad y el tiempo transcurrido, la dirección en la que se navegaba, derrota, y el desvío provocado por el viento y las corrientes, la deriva.

Evidentemente, el margen de error era considerable y dependía mucho de la experiencia del piloto, por lo que algunos navegantes poco conocedores de la zona preferían, en lo posible, navegar hasta alcanzar la latitud del destino escogido y luego virar hacia el este o el oeste, dirigiéndose en línea recta hasta alcanzar su lugar de destino. Mantenerse en la misma latitud, como se ha dicho, puede ser bastante sencillo si se conoce el movimiento del Sol, mantenerse en una misma altura de Sol al mediodía, o de las estrellas, mantener el propio cénit en una misma consecución de estrellas. En ningún caso debían utilizarse las alturas de las estrellas, ya que imaginar la línea de horizonte para establecer el ángulo de altura de una estrella en el cielo nocturno es de las elucubraciones menos precisas posibles, tampoco de la Estrella Polar como orientación precisa del Norte, por la misma causa. Sería el mismo caso que la Luna, que, con sus períodos menos controlables que el Sol, desaparecía en Luna Nueva del cielo. Era el Sol, o eventualmente la sucesión de estrellas en el cénit, como astro más brillante, la clave de la navegación.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Para simplificar esta cuestión, quien gobierne el navío a principio del día tirará Navegación, para determinar si ha sabido aprovechar el viento durante la jornada:

NAVEGACION DIARIA	
Tirada	Suceso
Crítico	Se moverá a su Velocidad Máxima
Conseguida	Se moverá un nudo más rápido que su Velocidad de Crucero
Fallada	Se moverá a su Velocidad de Crucero como máximo
Pifia	Se moverá a la mitad de su Velocidad de Crucero y puede (elección del Narrador) sufrir algún percance

La tirada de Navegación que realiza el Capitán de un barco también se ve modificada por diversos factores, ya sea debido a la propia embarcación, a las condiciones climáticas, a los instrumentos con los que cuente... Los referentes al viento se expusieron anteriormente y deben ser tenidos en cuenta, ahora se exponen otros modificadores usuales, referentes a diversas circunstancias:

MODIFICADORES A LA NAVEGACION	
Circunstancia	Modificador
Sin brújula o sextante *	-20%
Lugar del mar u océano completamente desconocidos *	-15%
Si hay niebla	-5%
Marinería novata	-5%
Piloto novato	-5%
Sin la tripulación mínima para navegar con esa embarcación	-5% por cada dos hombres por debajo
Marinería experta	+5%
Piloto experto	+5%
Equipo de instrumentos de Navegación completo	+10%

74

* Se propone la posibilidad, a discreción del Director de Juego, de anular o menguar los modificadores negativos de navegar sin brújula o sextante, o hacerlo en un mar desconocido, naturalmente, si el Personaje es capaz de plantear cómo orientarse sin instrumentos, ya sea por ideas sobre cómo orientarse sin ellos o averiguar las posiciones en mares desconocidos por él.

A la hora de calcular la distancia recorrida por una embarcación se debe tener en cuenta que en alta mar, un barco se mueve durante veinte horas de las veinticuatro que tiene un día, pues se supone que la embarcación sigue y sigue, y solo se detiene en algunos tramos sin viento o con poco viento, pero si se encuentra realizando navegación de cabotaje, o sea, navegando cerca de alguna costa, el barco solo se moverá diez horas, ya que el resto del tiempo lo pasará a buen seguro en un puerto, ya que es muy fácil terminar embarrancado durante la noche contra algún arrecife que no pueda ser visto.

Por si fuera necesario, se muestran las equivalencias en kilómetros por hora de los nudos náuticos, y poder saber cuánto puede moverse un barco en una determinada cantidad de tiempo.

NUDOS	KILOMETROS POR HORA	NUDOS	KILOMETROS POR HORA	NUDOS	KILOMETROS POR HORA
1	1.8	5	9.2	9	16.7
2	3.7	6	11.1	10	18.5
3	5.6	7	13	11	20.3
4	7.4	8	14.8	12	22.1





Distancias de navegación

En muchas ocasiones, los Personajes subirán a un barco simplemente para trasladarse de un puerto a otro, ya sea como pasajeros, como tropas del Rey, como marineros en busca de fortuna, o como piratas a la caza de un puerto que asaltar.

Pero si tratamos de calcular el tiempo que tardará nuestro barco en llegar a un puerto determinado, la cosa puede complicarse demasiado, ya que algunos de estos viajes pueden ser extremadamente largos, y no todos los Directores de Juego tienen la paciencia y el tiempo necesarios para calcular la distancia que recorre el barco cada día durante uno o dos meses.

Para ayudar en esta tarea, hemos preparado las siguientes tres Tablas de distancias marítimas, una para puertos peninsulares, otra para puertos europeos y una para puertos de todo el mundo. En esas Tablas aparecen recogidos en cada una de las entradas dos números separados por una barra, siendo el primer número los kilómetros aproximados que separan estos puertos y el segundo número son los días que se puede tardar en recorrerlos a bordo de un barco, teniendo en cuenta una velocidad media y contando con alguna que otra incidencia menor. De esta forma, cualquier Director de Juego puede calcular rápidamente lo que van a tardar sus Personajes en alcanzar un puerto determinado y, si lo desea, introducir algún que otro problema durante el viaje para sazonarlo un poco y darle vidilla al asunto, que siempre alegran unos piratas o una galerna.

Se debe tener en cuenta, que durante los viajes oceánicos se multiplican los problemas, es decir, si dura más de dos meses se tendrán problemas de abastecimiento de agua, si dura más de tres hay que añadir problemas con la calidad de la comida y si dura más de seis y no llevan cítricos a bordo, es probable que varios miembros de la tripulación contraigan el escorbuto.

75

TABLA DE DISTANCIAS ENTRE PUERTOS PENÍNSULARES

	Barcelona	Bilbao	Cádiz	Cartagena	La Coruña	Lisboa	Málaga	Mallorca	Santa Cruz*	Sevilla	Valencia
Barcelona		2350/24	1170/11	575/5	2225/20	1650/15	910/8	225/2	2350/21	1260/11	300/3
Bilbao	2350/24		1520/14	2135/19	470/4	1105/10	1790/16	2520/23	2420/22	1580/14	2430/22
Cádiz	1170/11	1520/14		605/6	1070/10	450/4	270/2	1000/9	1300/12	75/1	870/8
Cartagena	575/5	2135/19	605/6		1700/15	1060/10	360/3	415/4	1810/16	690/6	295/3
La Coruña	2225/20	470/4	1070/10	1700/15		620/6	1330/12	2075/19	1950/18	1115/10	1900/17
Lisboa	1650/15	1105/10	450/4	1060/10	620/6		705/6	1445/13	1310/12	530/5	1320/12
Málaga	910/8	1790/16	270/2	360/3	1330/12	705/6		750/7	1435/13	350/3	620/6
Mallorca	225/2	2520/23	1000/9	415/4	2075/19	1445/13	750/7		2190/20	1075/10	255/2
Santa Cruz *	2350/21	2420/22	1300/12	1810/16	1950/18	1310/12	1435/13	2190/20		1380/13	2050/19
Sevilla	1260/11	1580/14	75/1	690/6	1115/10	530/5	350/3	1075/10	1380/13		945/9
Valencia	300/3	2430/22	870/8	295/3	1900/17	1320/12	620/6	255/2	2050/19	945/9	

* Santa Cruz de Tenerife





Batallas Navales en el Siglo de Oro

TABLA DE DISTANCIAS ENTRE PUERTOS EUROPEOS

	Alejandro	Argel	Cádiz	Constantinopla	Dunquerque	Génova	Londres	Marsella	Trípoli	Túnez	Venecia
Alejandro		3420/31	4375/40	1320/12	7160/65	3480/32	7300/66	3830/35	1881/17	2470/25	2240/20
Argel	3420/31		990/9	2630/24	3815/20	1150/10	3965/36	750/7	1450/13	640/6	2400/22
Cádiz	4375/40	990/9		2240/20	2845/26	1830/17	3060/28	1470/13	2375/22	1650/15	3490/32
Constantinopla	1320/12	2630/24	2240/20		6230/57	2560/23	6420/58	2895/26	1910/26	1930/17	2160/20
Dunquerque	7160/65	3815/20	2845/26	6230/57		4675/43	240/2	4300/39	5240/48	4425/40	6120/56
Génova	3480/32	1150/10	1830/17	2560/23	4675/43		4735/43	360/3	1620/15	870/8	2160/20
Londres	7300/66	3965/36	3060/28	6420/58	240/2	4735/43		4230/38	5175/47	4420/40	6080/55
Marsella	3830/35	750/7	1470/13	2895/26	4300/39	360/3	4230/38		1560/14	825/8	2310/21
Trípoli	1881/17	1450/13	2375/22	1910/26	5240/48	1620/15	5175/47	1560/14		775/7	1700/15
Túnez	2470/25	640/6	1650/15	1930/17	4425/40	870/8	4420/40	825/8	775/7		1735/16
Venecia	2240/20	2400/22	3490/32	2160/20	6120/56	2160/20	6080/55	2310/21	1700/15	1735/16	



76

TABLA DE DISTANCIAS ENTRE PUERTOS MUNDIALES

	Bombay	Cádiz	Cartagena de Indias	Ciudad del Cabo	Costa del Oro	La Habana	Londres	Madagascar	Manila	Nueva York	Tokio
Bombay		20750/189	25250/230	10400/95	15150/138	26600/242	234000/212	7130/65	6250/57	29100/256	9400/85
Cádiz	20750/189		9100/83	10900/99	6020/55	7450/68	3060/28	14050/128	26400/240	9875/90	29400/267
Cartagena de Indias	25250/230	9100/83		15225/138	10560/96	1330/12	10160/92	18400/167	1850/164	3600/33	20850/190
Ciudad del Cabo	10400/95	10900/99	15225/138		4875/44	15400/140	13900/126	3390/31	16250/148	17750/161	19500/177
Costa del Oro	15150/138	6020/55	10560/96	4875/44		10560/96	9020/82	8050/73	20590/187	12820/117	23570/214
La Habana	26600/242	7450/68	1330/12	15400/140	10560/96		9350/85	18275/166	20650/188	2385/22	22390/203
Londres	234000/212	3060/28	10160/92	13900/126	9020/82	9350/85		1750/155	29490/280	5560/51	32700/297
Madagascar	7130/65	14050/128	18400/167	3390/31	8050/73	18275/166	1750/155		13190/120	21010/191	16200/147
Manila	6250/57	26400/240	1850/164	16250/148	20590/187	20650/188	29490/280	13190/120		23170/211	2805/26
Nueva York	29100/256	9875/90	3600/33	17750/161	12820/117	2385/22	5560/51	21010/191	23170/211		2066/187
Tokio	9400/85	29400/267	20850/190	19500/177	23570/214	22390/203	32700/297	16200/147	2805/26	2066/187	





9.1. Persecuciones Navales

En algunas ocasiones, dos o más embarcaciones se verán envueltas en algún tipo de persecución y deberemos ser flexibles a la hora de evaluar a que distancia se encuentra un navío de su perseguidor, pues entra en función del tipo de armamento de ambos y obviamente de la distancia de separación. Así se podrán dar cinco tipos de distancia:

- ❧ **Distancia de Abordaje:** Los dos barcos se encuentran juntos, casi rozando los costados y se pueden tratar de abordar el uno al otro. En esta distancia es posible utilizar las armas de dotación de un soldado, así con Armas de Fuego Largas se disparará como si fuera a distancia corta y con Armas de Fuego de Mano a distancia larga. Además, se puede cañonear al otro barco con un modificador de +25%, salvo que sea una barca el objetivo.
- ❧ **Distancia Corta:** Los dos barcos se encuentran muy cerca, pero no tanto como para poder abordarse y aun se pueden utilizar Armas de Fuego Largas a distancia larga. Obviamente se puede utilizar la artillería que posea el propio barco con los modificadores que sean oportunos.
- ❧ **Distancia Media:** El barco perseguido se encuentra algo alejado del perseguidor, pero todavía no se ha alejado demasiado y la distancia será la que marque el alcance máximo de las piezas de artillería del barco perseguidor y de este modo, se puede cañonear al otro barco con los modificadores oportunos por distancia.
- ❧ **Distancia Larga:** El barco perseguidor está a punto de perder al perseguido, pero todavía puede divisarlo de vez en cuando, y con un catalejo es posible divisar su bandera, por lo que obviamente no se puede realizar ningún tipo de ataque.
- ❧ **Distancia Muy Larga:** El barco perseguido ha desaparecido completamente de la vista y ha conseguido huir.

Al comenzar una persecución, el Narrador determina la distancia entre las embarcaciones, y a continuación, cada asalto de la persecución, los Capitanes de ambos barcos deben hacer cada uno una tirada de Navegación, con los modificadores pertinentes. Así, y teniendo en cuenta lo que se explicará en el Capítulo de Movimiento, se podrá avanzar más o menos, e incluso no avanzar, y por supuesto las embarcaciones más veloces podrán dejar atrás a sus perseguidores o los perseguidores atrapar a los perseguidos, pese a que ambos logren sacar sus tiradas con éxito.

Por último, recordar que cada uno de los asaltos de la persecución o de un combate naval, tiene una duración aproximada de una hora si la distancia es larga o muy larga, unos treinta minutos si se encuentran en distancia corta o media, y de cinco minutos si se encuentran en distancia de abordaje. Si tienes en cuenta el momento del día en el que se produce el inicio y llega la noche estando a una distancia superior o igual a media, se puede perder el contacto con el oponente, a no ser que encienda su farol o la luna brille con fuerza.





10. INICIATIVA

La tirada de Iniciativa se calculará con varios factores, en los que se tendrá en cuenta el barco, su gobernante y el azar, aunque este último en menor medida. Así, para calcular la Iniciativa se sumará la Navegabilidad de la embarcación a la Agilidad del Capitán el barco, y más 1D10.

INICIATIVA MOVIMIENTO	=	Navegabilidad del Barco	+	Agilidad del Capitán o del Piloto	+	1D10
--------------------------	---	----------------------------	---	--------------------------------------	---	------

La Iniciativa afectará directamente al Desplazamiento, como se verá posteriormente, pero ahora interesa conocer que estos Desplazamientos se deberán realizar por cada barco y por orden de menor a mayor Iniciativa, y siguiendo las siguientes consideraciones.

- ❧ Cada Fase de Movimiento se dividirá a su vez en tres Turnos de Desplazamiento, y en cada uno de los cuales se deberá realizar un tercio de los posibles Puntos de Desplazamiento del barco para ese Asalto (1/3).
- ❧ Los Desplazamientos de los dos primeros Turnos se realizarán en secreto y por escrito, evitando así malentendidos a la hora de realizarlos, y siguiendo el orden comentado de menor a mayor Iniciativa.
- ❧ El tercer Turno de Desplazamiento, se realizará directamente sobre el tablero de hexágonos, y en el orden comentado de menor a mayor Iniciativa, representando así la ventaja de haber logrado ser más astuto o rápido a la hora de tomar decisiones en la batalla y poder declarar tras conocer los movimientos del contrario.

Recordar que solo se podrá realizar una Fase de Artillería y siempre al final del último Turno de Desplazamiento, y siempre que dicha andanada de disparos fuera posible, tanto por distancia como por disponibilidad, es decir que estén amunicionados y dispuestos para el disparo. Esta acción también precisará de conocer quien ha estado más presto para el disparo entre ambos barcos, y así se realizará la siguiente tirada:

INICIATIVA ARTILLERIA	=	Navegabilidad del Barco	+	Agilidad del Condestable	+	Iniciativa del Movimiento	+	1D10
--------------------------	---	----------------------------	---	-----------------------------	---	------------------------------	---	------





II. CAMBIOS EN EL APAREJO

Al principio del Asalto, y una vez que se ha determinado el viento, se puede cambiar los aparejos mediante una orden del Maestre o el encargado de dar las órdenes a los marineros. La tirada será de Marinería, aplicándole los modificadores de Navegabilidad de la embarcación, y tardará en llevarse a cabo según la tirada:

CAMBIO DE APAREJO	
Tirada	Tiempo necesario para cambiar los Aparejos
Crítico	1 asalto (este asalto)
Conseguida	2 asaltos (este asalto y el siguiente)
Fallada	3 asaltos (este asalto y los dos siguientes)
Pifia	No se consigue y hasta pasados cuatro asaltos no se puede volver a intentar

Los Aparejos dentro del barco podrán estar dispuestos en tres posiciones, y que se describen pues cada uno tiene sus pros y sus contras:

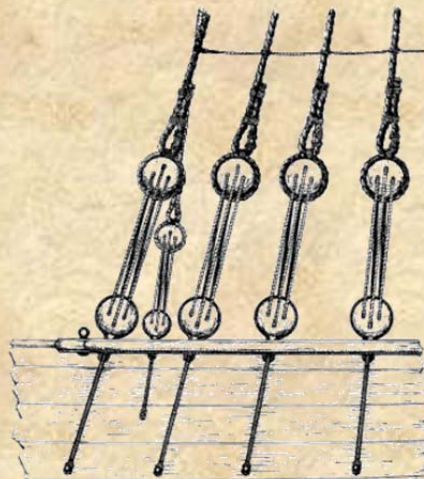
- 🚩 **Aparejo recogido:** Con esta colocación de los Aparejos se tendrá un -10% a las tiradas de Navegación y la Velocidad será reducida en dos nudos la Velocidad de Crucero, es decir que tendrá dos Puntos de Desplazamiento menos. En el caso que el movimiento sea 0 o menos, significará que simplemente no se mueve, pero tampoco retrocede.

El beneficio es que no se podrán dañar los aparejos con el tipo de munición de bolas encadenadas.

79

- 🚩 **Vela de combate:** No hay modificadores, ni positivos ni negativos al ser la situación normal, y la Velocidad que podrá alcanzar será como máximo la Velocidad de Crucero de la embarcación.
- 🚩 **A toda vela:** Esta disposición de los Aparejos conllevará un -15% a las tiradas de Navegación por la dificultad para poder virar y la Velocidad aumentará el primer asalto en dos nudos, es decir que podrá realizar dos Desplazamientos más, y es la posición imprescindible para poder alcanzar la Velocidad Máxima del barco.

Además, para poder realizar una andanada con la artillería (cañones), se deberá hacer una tirada de Navegación con el -15% ya indicado y otra de Artillería con el mismo modificador de -15%, debiendo conseguir ambas para poder realizar el disparo.





12. MOVIMIENTO

Se basará principalmente en la característica de Velocidad de cada embarcación, siendo el número indicado la cantidad de Puntos de Desplazamiento que tiene dicho barco para realizar las diferentes maniobras sobre el tablero de hexágonos..

El movimiento de las embarcaciones es fundamental a la hora de entrar en combate y será el que gobierne el barco quien decida que hacer, lo cual se reflejará con una tirada de Navegación, y en la que se pueden dar los siguientes resultados con los modificadores aplicados:

NAVEGACION	
Tirada	Modificadores a aplicar
Crítico	Se le permite un nudo de Velocidad más a la hora de moverse, aunque supere su Velocidad de Crucero o Máxima, según la colocación de los aparejos
Conseguida	Realizará su movimiento con normalidad.
Fallada	Perderá dos nudos de Velocidad, redondeando hacia debajo de la máxima que le permita la disposición de sus Aparejos.
	En caso de ser 0 o menos, moverá al menos un nudo.
Pifia	No se moverá en absoluto.

De inicio, antes de una confrontación, los barcos estarán viajando a Velocidad de Crucero salvo que se indique lo contrario, y solo se puede aumentar o reducir la Velocidad en un nudo entre un asalto y el siguiente, salvo por cambios en los Aparejos, como vimos en el punto anterior al colocar los aparejos a toda vela.

Dependiendo de la Velocidad del barco, se pueden hacer más o menos Desplazamientos, y estos podrán ser para moverse o encararse. Teniendo en cuenta, como ya se ha comentado anteriormente, que en cada Fase de Movimiento se deben repartir los Puntos de Desplazamiento Totales del barco en tres fases de Desplazamiento de la manera más proporcional posible. Se deberán seguir las siguientes consideraciones:

- ❧ Con un Punto de Desplazamiento se realizará en cualquiera de los tres Turnos de Desplazamiento de esta Fase.
- ❧ Con dos Puntos de Desplazamiento se realizarán en cualquiera de los Turnos de Desplazamiento de la Fase, pero de manera continuada. Es decir que si se desplazó en el primer Turno, deberá hacerlo obligatoriamente en el segundo Turno y no en el tercero, o si lo realizó en el segundo deberá realizar el desplazamiento que le falta en el tercer Turno de Desplazamiento.
- ❧ Si los Puntos de Desplazamiento no pueden ser repartidos proporcionalmente, el Punto sobrante podrá añadirse en cualquiera de los tres Turnos a elección del Jugador. Es decir, si tenemos siete Puntos de Desplazamiento en esta Fase, podremos elegir hacer 3, 2 y 2, o 2, 3 y 2, o 2, 2 y 3.
- ❧ Todos los Desplazamientos se realizarán de manera escrita y oculta en los dos primeros Turnos, mostrando primero el que menor Iniciativa logró y posteriormente los que fueron logrando una mejor Iniciativa. Si en cualquiera de los Desplazamientos se coincide en el mismo hexágono, se podrá decidir si se intenta un abordaje por alguno de los bandos.

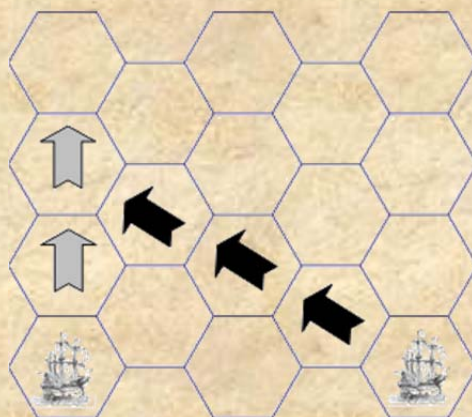
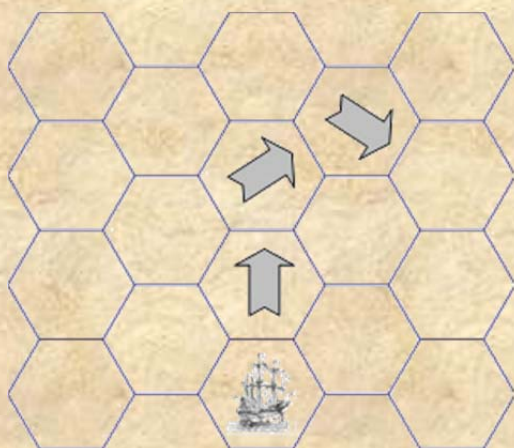




Batallas Navales para "Villa y Corte"

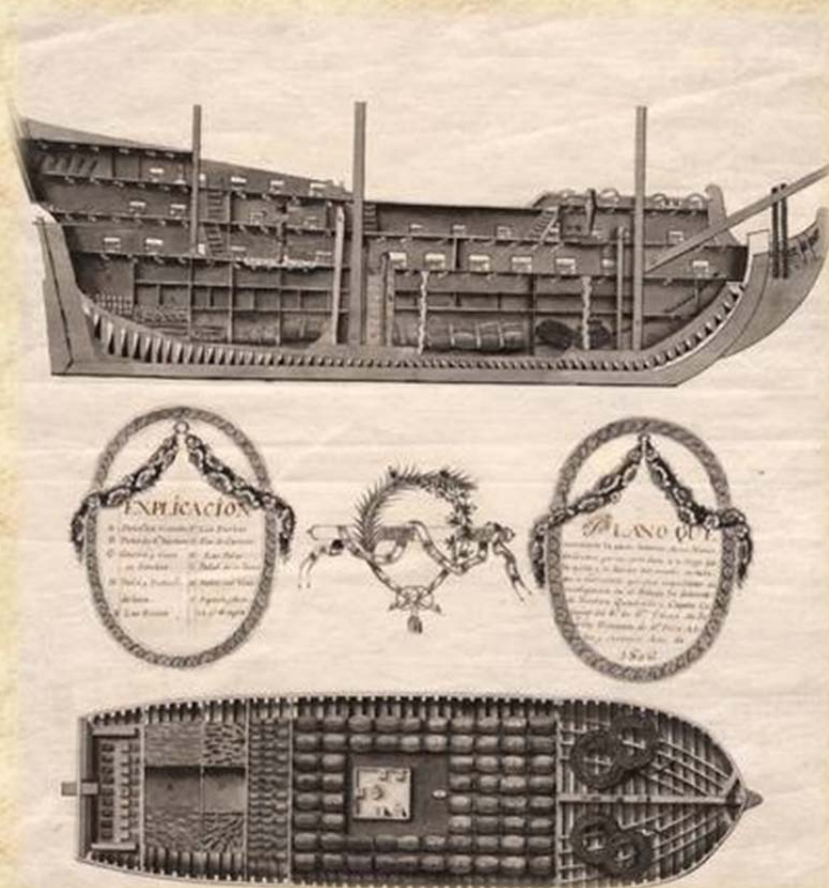
- El tercer Turno de Desplazamiento no se realizará de manera oculta, moviendo primero el que obtuvo menor Iniciativa y posteriormente, tras observar lo sucedido, moverá el siguiente que logró mejor Iniciativa, y así sucesivamente. Se obtiene de este modo, la recompensa de haber logrado una mejor Iniciativa.

En el ejemplo mostrado en el lateral, se puede observar el desplazamiento de un barco en gris que ha realizado dos movimientos hacia el frente y el otro barco, en negro, se mueve en la diagonal a la cual esta encarado, realizando tres movimientos.



El movimiento de encaramiento es otra opción, es decir, girar a otra dirección dentro del hexágono y teniendo en cuenta que solo se puede realizar un cambio de dirección por hexágono y siempre a la siguiente a la cual se encuentre. Viendo el ejemplo del barco en gris, ha realizado cinco movimientos, que son avanzar, avanzar y girar a la derecha, y finalmente avanza en diagonal y gira a la derecha nuevamente.

81





13. COMBATE A DISTANCIA

Primero describiremos los diferentes tipos de piezas de artillería que pueden encontrarse en una embarcación, y posteriormente los tipos de munición con el pueden ser provistas, para finalmente describir la mecánica de juego de un disparo de un cañón.

13.1. Tipos de artillería en las embarcaciones

Para entrar en combate a distancia dependerá mucho del tipo de armamento con el que esté dotada la embarcación y los diferentes tipos de armamento son:

- ★ **Cañones:** Capaces de disparar proyectiles alrededor de diferentes pesos a una distancia cercana a los mil metros, como los cañones de 12 libras, de 18 libras, de 24 libras y de 36 libras, que necesitan una dotación de entre tres y seis hombres para poder disparar sin problemas. Este tipo de cañones solo pueden colocarse en los laterales de la embarcación.



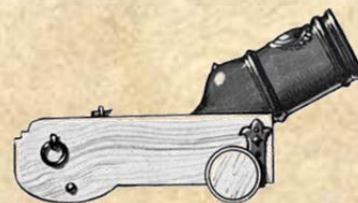
- ★ **Culebrinas:** Son los más ligeros de todos los cañones, van montados en la cubierta principal y son capaces disparar proyectiles a una distancia cercana a los quinientos metros, con una dotación de tres artilleros para hacerla funcionar con efectividad. Puede montarse en los laterales de la embarcación, pero además pueden ser dispuestas en la cubierta superior y en casos puntuales en el frontal de la misma.



- ★ **Falconetes:** Se montan de forma general sobre la cubierta de los barcos empleando una horquilla metálica como soporte, de forma que puedan ser apuntados en cualquier dirección. Son útiles contra personal, es decir en caso de abordaje o para sofocar motines. Son capaces de superar los trescientos metros de distancia y precisan de dos artilleros para su manejo óptimo. Pueden disponerse en cualquier parte de la cubierta del barco, incluso en las partes frontales y trasera del mismo.



- ★ **Morteros:** El mortero naval es experimentado por primera vez en el año 1464 por la flota aragonesa y al igual que el mortero terrestre, la trayectoria del proyectil no es básicamente rectilínea, como los cañones, sino que aquel describe una parábola que permitía batir objetivos protegidos tras murallas, parapetos o bordas. El mortero naval fue el primero en emplear los proyectiles explosivos, que consistían en unas bolas esféricas rellenas de pólvora a las que se añadía una mecha que se encendía inmediatamente antes de ser disparado contra el objetivo. Obviamente su efectividad no era muy grande y, la mayoría de las veces, era mayor el ruido ocasionado que los daños producidos. Pueden disponerse en cualquier parte de la cubierta del barco.



A modo de aclaración, los valores de Daños ofrecidos en las siguientes Tablas son aplicables tan solo contra los Personajes o los Personajes No Jugadores, pero en ningún caso contra la propia embarcación, pues para definir el Daño a la misma, se explicará posteriormente. Estos valores, definidos en Datos de Daño, son útiles en el caso de indicar los propios





Batallas Navales para "Villa y Corte"

Jugadores donde se encuentran sus Personajes, y que en dicha zona se produzca un impacto, tal y como indican las Tablas de Daños que veremos posteriormente.

Las siguientes tablas corresponden a las características para el juego, ya sea desde una embarcación, una fortificación o en medio de una gran batalla en tierra:

Pieza de Artillería	Compet.	Car. Base	Daño Proyectoil *	Daño usando Metralla **	Recarga (disparos/ minutos) ****	Hombres *****	Alcance *****		
							Corto	Medio	Largo
Cañón 36 Libras	Artillería	PER	5D10+5	--	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	6	15 a 250 /	251 a 500 /	501 a 1000
Cañón 24 Libras	Artillería	PER	5D10	5D6 6 metros de radio	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	6	15 a 200 /	201 a 400 /	401 a 900
Cañón 18 Libras	Artillería	PER	5D8	--	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	4	15 a 175 /	176 a 350 /	351 a 700
Cañón 12 Libras	Artillería	PER	5D6	--	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	3	15 a 150 /	151 a 300 /	301 a 550
Culebrina	Artillería	PER	2D10	2D6+2 2 metros de radio	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	3	15 a 150 /	151 a 300 /	301 a 450
Falconete	Artillería	PER	2D8	2D4+2 2 metros de radio	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	2	15 a 100 /	101 a 250 /	251 a 350
Mortero***	Artillería	PER	10D6	6D6 10 metros de radio	5 / 1 (1 cada 1 minuto)	2	50 a 300 /	301 a 600 /	601 a 1500

* El Daño del Proyectoil, en esta Tabla, se refiere únicamente al que puede provocar en personas a las que impacte, no al barco.

** Usualmente la metralla se utiliza para barrer la tripulación de cubierta y entorpecer la navegabilidad del navío, además aclarar que el Daño por Metralla en esta Tabla, se refiere únicamente al que puede provocar en personas a las que impacte, no al barco. En caso de disparar metralla, el Daño será el indicado en la Tabla anterior para cada individuo que se encuentre en la zona de impacto, en un radio de dos metros aproximadamente. Quien supere una tirada de Suerte con un -25%, supondremos que el cuerpo de otra víctima o un objeto del escenario en el que se encuentra, le ha hecho de cobertura y no sufre daño alguno. En todo caso el disparo no afectará a más de 2D6+3 personas.

*** En caso de disparar metralla con el Mortero, se deberá tener en cuenta que el disparo se efectuará con un -40% adicional y el Daño será el indicado en la Tabla anterior, afectando en un radio de 10 metros del blanco, y si se usan las balas huecas con carga incendiaria, se contemplará que de haber algo que pueda arder en un radio de 10 metros del blanco, este objeto arderá.

**** Los tiempos ofrecidos de Recarga han sido elegidos en Asaltos de Combate normales y en Asaltos de Combate Naval, además de ser representados en minutos, pues es diferente una acción de este tipo cuando se trata de un enfrentamiento cara a cara con el grupo de artilleros que pretende "entretener" al Personaje mientras amunicionan y disparan su cañón, o el combate entre dos barcos. En el primer caso los Asaltos tienen una duración de unos doce segundos y en el segundo caso, cada Asalto tiene una duración de unos sesenta segundos.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

***** Este valor se refiere a la dotación de hombres necesarios para el manejo adecuado de la pieza de artillería. Por cada hombre que falta en la dotación de la pieza de artillería, se ampliará el tiempo de recarga en un Asalto de Combate Naval y obviamente, en el caso de no quedar ningún hombre en dicha pieza, no se podrá realizar ningún disparo.

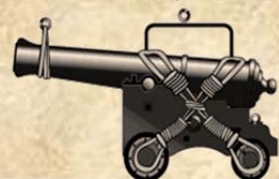
***** En esta Tabla se intenta dar una idea de los alcances efectivos del arma, aunque en realidad los alcances de las armas de artillería principalmente podían llegar a ser cinco o seis veces superior, pero sin ninguna precisión y una disminución del daño considerable, por eso en la realidad no se desperdiciaban esos disparos pasadas esas distancias.

13.2. Abatiportado y abretonado de los cañones

Mover un cañón de a 24 o de 36 libras, los más grandes que portaba un navío, no era cosa fácil. Los más grandes pesaban casi cuatro toneladas, incluidos los novecientos kilos de la cureña, lo que hacía difícil y sobre todo muy pesado, poder maniobrar estas moles de hierro para cargarlos o limpiarlos. No era raro que en el movimiento en alta mar se destrincaran, provocando un desastre si no se era capaz de detener el cañón, que libremente, iba de una banda a otra convirtiéndose en un ariete de varias toneladas, que aplastaba lo que se pusiera por delante. Para evitar esto, los cañones se trincaban de forma férrea cuando no eran utilizados. Normalmente se trincaba el cañón abatiportado, esto es con la boca del cañón encajada en la parte superior de la porta y trincado con sus aparejos de tal forma que estaba perfectamente inmovilizado y no podía desplazarse.



abatiportado



abretonado

Había otra forma de resolver esta situación, a pesar de que la manera más habitual era el cañón abatiportado, a veces por alguna razón debida a las circunstancias de la navegación, el cañón en vez de abatiportado era abretonado, que era cuando se ataba al lado de la amura, es decir, la parte de los costados de la embarcación donde se estrechan para formar la proa.

84

13.3. Consideraciones al uso de la Artillería Naval

Normalmente los ataques en un combate naval se hacía por bandas, o bien se combatía a estribor o a babor. Sólo en el caso que una de las dos líneas atravesara al oponente se podía llegar al combate con las dos bandas. En ese caso los artilleros se dividían entre ambas, por este motivo debemos señalar la mayor rapidez en la carga de los cañones cuando se manejan sólo los cañones de una banda, pues al dividirse los artilleros entre las dos bandas, el tiempo de carga y disparo se llega a doblar o triplicar.

Cada batería estaba al mando de un Oficial de Guerra, que se ocupaba de mandar disparar progresivamente las piezas a su cargo para dirigir el fuego y retenerlo cuando se hiciera necesario, pues es claro que no pueden ser disparadas todas las piezas de artillería de un costado a la par, pues podría producir graves daños en la estructura del propio barco. Además, este Oficial controlaba que los cañones estuvieran bien servidos y no faltaran cartuchos o evitar la acumulación de estos, por el riesgo de explosión.

Por esta razón, a efectos del juego, se han incluido dos nuevas profesiones muy específicas: el Artillero Naval y el Oficial de Guerra o Artillero Mayor, que está al mando de las piezas de artillería.





13.4. Tipos de munición

Hemos considerado tres tipos de munición a tener en cuenta en las batallas navales, como son la bala de cañón, la metralla y la bala encadenada, que explicaremos a continuación:

- ❧ **Bala de cañón:** Son bolas de hierro disparadas con el objetivo de dañar el barco y si es necesario hundirlo. Las balas de cañón no se disparan nunca a distancia de abordaje, pues el resultado bien pudiera ser negativo para el propio barco que dispara, ya sea por la explosión de la Santa Bárbara enemiga, una caída del mástil enemigo sobre el propio navío...

No se aplicará ningún modificador a lo descrito anteriormente a la hora de realizar los disparos o cuando se realice la tirada en la Tabla de Daños correspondiente.



- ❧ **Metralla:** En los primeros tiempos de navegación se disparaban balas de piedra que al tocar al barco se rompían y saltaban esquirlas hiriendo a la tripulación enemiga. Más adelante se utilizaban cestas rellenas de pequeñas bolas de hierro u otro tipo de munición similar, y con la intención de diezmar la tripulación de un barco para abordarlo posteriormente.

No se aplicará ningún modificador a la hora de o descrito anteriormente en la Tabla de Artillería, pero a la hora de calcularlos daños será en la tabla de Daños Ligeros, además restará diez a la tirada (-10) y sumará 1D10 marineros muertos.

- ❧ **Bala encadenada:** Se trata de dos esferas o medias esferas de hierro unidas por una cadena o una barra. Se introduce en el cañón como una bala normal y una vez disparadas las dos esferas se separan con el objetivo es dañar la arboladura del barco enemigo.

Respecto a la distancia descrita en la Tabla de Artillería, será reducida a la mitad y además de los daños que pudiera ocasionar en la Tabla oportuna, provocará en los Aparejos los siguientes efectos:



- * **Aparejo recogido:** Ningún daño adicional.
- * **Vela de Combate:** Reducirá en uno (-1) la Velocidad del barco al que impacte.
- * **A Toda Vela:** Reducirá en dos (-2) la Velocidad del barco al que impacte.

Los cambios de un tipo de munición a otra, además del tiempo normal de recarga, se le debe sumar otro Asalto más, debido al cambio de rutinas y espacios.





13.5. Mecánica de Combate Naval a Distancia

Primero aclarar que describimos el Combate con el concepto de disparar por baterías de cañones o mejor dicho, piezas de artillería, es decir, por grupos de cañones y lugar de colocación. A efectos de mecánica de juego, se realizarán tiradas por cada pieza o por cada batería de cañones emplazados en cada cubierta y costado, según decida quien esté al mando del barco.

Así, por ejemplo, un galeón que dispusiera de doce cañones por cada lado de cada cubierta, y suponiendo que tiene tres cubiertas, dispondría de un total de setenta y dos cañones, que podrá disparar a la par con una tirada de "Artillería" por cada costado, es decir dos tiradas diferentes, o disparar tan solo una batería de un lado, o tan solo un número de cañones concretos de cada lado, previniendo lo que pudiera suceder mientras recargan la batería disparada.

Para poder explicar los disparos de un gran número de cañones en un mismo Asalto sin destrozar la estructura de la propia embarcación, consideramos que durante un Asalto de Combate Naval lo realizan paulatinamente durante el tiempo que dura este y no son todos simultáneos, pues si así sucediera podrían hasta hundir el navío.

Cada pieza de Artillería tiene diferente alcance a las otras, y que hemos señalado en la Tabla de Artillería, así, cada cien metros de alcance, será representado por un hexágono, y los disparos siempre se considerarán en línea recta a un hexágono y con un crecimiento progresivo, tal y como se muestra en la ilustración del final de la página. Si se decide disparar diferentes tipos de cañones, con diferentes distancias, se tendrá en cuenta como la distancia máxima, la de la pieza de artillería que menos alcance tenga.

Se ha optado por tener en consideración el Arco de Tiro, pero con la salvedad de reducir la cantidad de cañones o baterías de los mismos que pueden afectar a un objetivo debido al ángulo de tiro, con lo cual disminuirán las posibilidades de hacer un daño masivo al verse implicados menos cañones. Como se muestra en la imagen, el ángulo de tiro es muy amplio pero pierde eficacia destructiva pues no puede disparar todos los cañones dependiendo de la zona a batir, y distinguiremos tres zonas de combate:

86

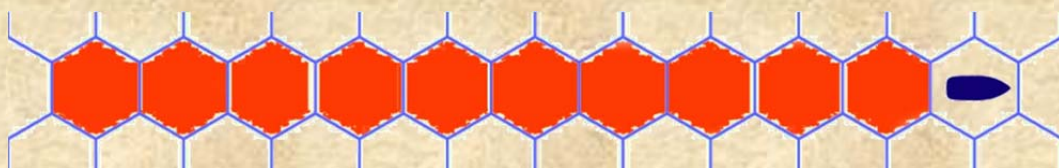




Batallas Navales para "Villa y Corte"

- 🦁 **Artillería de Proa:** Esta zona comprende de la zona delantera del barco, y en ella podemos utilizar dos tercios (2/3) de los cañones de ese costado del barco, comenzando desde delante.
- 🦁 **Artillería de Combate:** Es la zona en la cual pueden utilizarse todos los cañones de ese costado con plenas garantías de impactar.
- 🦁 **Artillería de Popa:** Esta zona comprende de la zona trasera del barco, y en ella podemos utilizar dos tercios (2/3) de los cañones de ese costado del barco, comenzando desde detrás.

También, algunas embarcaciones tienen la posibilidad de realizar disparos de sus cañones desde la parte trasera del barco, para lo cual simplemente se contarán los hexágonos que puede alcanzar dependiendo de la pieza de artillería que disponga en esa zona, y sin ningún Arco de Tiro, siendo un disparo recto:



Iniciativa de la fase de fuego

La Iniciativa para conocer quien ha estado más presto para el disparo entre ambos barcos, se calcula sumando la Navegabilidad del barco, la Agilidad del Condestable, la suma de la Iniciativa del Movimiento de este Asalto y un dado de 10 (1D10), es decir:

87

INICIATIVA ARTILLERIA	=	Navegabilidad del Barco	+	Agilidad del Condestable	+	Iniciativa del Movimiento	+	1D10
--------------------------	---	----------------------------	---	-----------------------------	---	------------------------------	---	------

Impacto de la fase de fuego y daños en las embarcaciones

Es importante recordar, que la Artillería se ve afectada por diversos modificadores, como son la climatología, la propia naturaleza de la embarcación desde la que disparan, que no es lo mismo la estabilidad de un galeón que la de un filibote, los aparejos que lleve el barco y sobre todo las distancias de fuego, que modificara la tirada de la siguiente manera:

- 🦁 +20% a la Competencia de Artillería si están a distancia Corta
- 🦁 Sin modificadores a distancia Media
- 🦁 -20% a la Competencia de Artillería si la distancia es Larga.

Gracias a la competencia del Condestable o Artillero Mayor, se puede realizar una tirada de Balística, y de conseguirla, podrá evitar todos los modificadores, ya sean por distancia, ambientales y de la embarcación, es decir, que no le afectará en ese disparo si hay una tormenta desatada y el barco navega con el aparejo a toda vela con un filibote, resumiéndose en que no tendrá un -30% por la tormenta, ni el -5% de la propia Navegabilidad del barco, y tampoco el -15% por navegar a toda vela. La tirada de Balística tendrá efectos durante un único Asalto, y puede afectar de la siguiente manera:





BALISTICA	
Tirada	Los cálculos resultaron en que...
Crítico	No tiene ningún modificador negativo, incluido la Distancia. Si consigue Dañar al enemigo, si lo desea sumara un +4 en la tirada de Daño.
Conseguida	No le afecta los modificadores negativos ambientales, de la embarcación o aparejos. Si consigue Dañar al enemigo, si lo desea sumara un +2 en la tirada de Daño.
Fallada	La tirada de Artillería se tirará con los modificadores normales
Pifia	No se consigue y además las tiradas de Artillería tendrán un -25%

Con todo lo anterior en cuenta, realizaremos la tirada de Artillería o las tiradas de Artillería, dependiendo de una serie de circunstancias o elecciones, en las que se primará la agrupación de cañones disparados sobre la elección de disparar cañonazos sueltos, pues se calculará el posible daño en función de la cantidad de proyectiles impactados y el casco de la embarcación atacada. Así los pasos a seguir serán:

- ✿ Primero deberemos decidir con cuantas piezas de artillería decide el barco atacante utilizar a la par, y realizar una única tirada por todas ellas, o cuantos cañonazos sueltos desea realizar, y hacer una tirada por cada uno de ellos.
- ✿ En caso de impactar, se restará del valor del Casco de la embarcación atacada el número de cañones que la han impactado, y el resultado se multiplicará por cinco (x5), siendo el resultado el porcentaje que tiene esa embarcación de resistir los cañonazos. Si logra el barco atacado la tirada de Casco, se supone que los daños han sido menores e incluso despreciables, no afectando por tanto a la embarcación. En resumen, la fórmula a tener en cuenta sería la siguiente:

$$(\text{Casco} - \text{Número de Cañones}) \times 5$$

88

- ✿ Si el barco atacado no logra la tirada de para resistir el Daño, se tendrán en cuenta dos factores:
 - ✧ Si la tirada para impactar obtuvo un Éxito Normal, se contabilizarán solo la mitad de los cañones implicados (redondeando hacia arriba), a la hora de tirar en la Tabla de Daño apropiada.
 - ✧ Si la tirada para impactar obtuvo un Éxito Crítico, se contabilizarán todos los cañones implicados a la hora de tirar en la Tabla de Daño apropiada.
- ✿ Se debe tener en cuenta que si se mezclan diferentes calibres en las piezas de artillería, a la hora de calcular el alcance y de conocer el Daño provocado, se contará siempre el de menor calibre, tanto para la distancia que puede alcanzar y sus modificadores, como para tirar en la Tabla de Daños de menor potencia. Es decir, si se disparan cañones de 24 y de 18 libras, se realizarán las tiradas en la Tabla de Daños para los Cañones de 18 libras.
- ✿ Las Culebrinas, Falconetes y Morteros no podrán dispararse en conjunción con otras piezas de Artillería de mayor calibre, debiendo hacerse una tirada diferente.

Una vez que conocemos los impactos conseguidos, se deberá sumar una tirada de 2 dados de 10 (2D10) por cada impacto, y confrontarlo en la Tabla de Daño oportuna, ya sea en la de Daños Ligeros para Culebrinas y Falconetes, en Daños Moderados para Cañones de 12 y 18 libras, y en Daños Graves para los Cañones de 24 y 36 libras.

Y las Tablas son las siguientes:





DAÑOS LIGEROS (CULEBRINAS Y FALCONETES)

- 02 Uno de los botes dañado, se necesita un día completo para repararlo.
- 03 Impacto en la cabina del Capitán.
- 04 Impacto en la cubierta superior y una dotación de artillería ha sido masacrada.
- 05 La bodega ha sido alcanzada y el diez por ciento de la carga se ha perdido.
- 06 Impacto en el castillo de proa o en dicha zona.
- 07 Impacto en el castillo de popa o en dicha zona.
- 08 Un oficial (al azar) al mando de una batería resulta muerto, alguien debe sustituirlo.
- 09 Un marinero muerto.
- 10 Dos marineros muertos.
- 11 Tres marineros muertos.
- 12 Cuatro marineros muertos.
- 13 Cinco marineros muertos.
- 14 ¡Timonel muerto! La nave queda sin control hasta que alguien le sustituya.
- 15 Impacto en la cubierta principal. Seis marineros muertos.
- 16 Timón dañado, la Velocidad se reduce en dos Nudos. Tres horas para repararlo.
- 17 Se daña el aparejo, restando cinco (-5%) a la tirada de "Navegación" y "Marinería".
- 18 Un cañón (al azar) destruido.
- 19 Dañado el palo mayor, si vuelve a ser impactado caerá matando a diez marineros y reduciendo la Velocidad de la embarcación a la mitad en el caso de tener otros mástiles, en caso contrario quedará quieto salvo que disponga de remos.
- 20 Se ha perforado el Casco (-1 al Casco) y dañado la Estructura del barco (-2 a la Estructura).

89

DAÑOS MODERADOS (CAÑONES DE 12 LIBRAS Y DE 18 LIBRAS)

- 02 Bote destruido.
- 03 ¡Fuego! Cinco hombres deben encargarse de sofocarlo durante veinte asaltos.
- 04 Timón dañado, por lo que la Velocidad se reduce en cuatro Nudos. Seis horas para repararlo.
- 05 Impacto en la cabina del Capitán (-1 a la Estructura).
- 06 Impacto en la cubierta principal (-1 a la Estructura). Ocho marineros muertos.
- 07 Impacto en el castillo de proa o en dicha zona (-1 a la Estructura). Seis marineros muertos.
- 08 Impacto en castillo de popa o en dicha zona (-1 a la Estructura). Seis marineros muertos.
- 09 La bodega ha sido alcanzada y el 20% de la carga se ha perdido (-1 a la Estructura).
- 10 Un cañón destruido (al azar).
- 11 Impacto en una cubierta de cañones (al azar) y una dotación ha sido eliminada.
- 12 Un cañón destruido y su dotación exterminada (elección del atacante).
- 13 Dos marineros muertos.
- 14 Cinco marineros muertos.
- 15 Diez marineros muertos.
- 16 El aparejo ha sido dañado, restando diez (-10%) a la tirada de "Navegación" y "Marinería", reduciendo además en dos Nudos la Velocidad de la embarcación.
- 17 Velas dañadas que hacen que el barco pierda tres Nudos de Velocidad y no puede utilizar los aparejos en el modo "A toda Vela".
- 18 Derribado el palo mayor, reduciendo la Velocidad de la embarcación a la mitad en el caso de tener más mástiles, y de no tener más mástiles no podrá moverse salvo con remeros. Mueren diez marineros.
- 19 El casco ha sido dañado (-1 al Casco hasta ser reparado) y reduciendo la Estructura del barco en dos (-2 a la Estructura).
- 20 Dañado el casco (-2 al Casco hasta ser reparado) y reduciendo la Estructura del barco en cuatro (-4 a la Estructura). Además, se hará una tirada en la Tabla de Daños Ligeros.





DAÑOS GRAVES (CAÑONES DE 24 LIBRAS Y DE 36 LIBRAS)

- 02 ¡Fuego! Diez hombres deben encargarse de sofocarlo durante veinte asaltos.
- 03 Timón destruido y el barco queda a la deriva por lo que la Velocidad se reduce a cero.
- 04 Impacto en la cabina del Capitán.
- 05 Impacto en la cubierta principal (-2 a la Estructura). Diez marineros muertos.
- 06 Impacto en el castillo de proa o en dicha zona (-2 a la Estructura). Ocho marineros muertos.
- 07 Impacto en el castillo de popa o en dicha zona (-2 a la Estructura). Ocho marineros muertos.
- 08 La bodega ha sido alcanzada y la carga se ha perdido totalmente. Además la estructura de la embarcación queda dañada (-2 a la Estructura).
- 09 Dos cañones (al azar) destruidos.
- 10 Impacto en una cubierta de cañones (al azar) y dos dotaciones han sido eliminadas.
- 11 Dos cañones destruidos y sus dotaciones exterminadas.
- 12 Cinco marineros muertos y además se hace una tirada en la Tabla de Daños Moderados.
- 13 Diez marineros muertos
- 14 Quince marineros muertos y además se hace una tirada en la Tabla de Daños Moderados.
- 15 El aparejo ha sido dañado, restando veinte a la tirada de "Navegación" y "Marinería", reduciendo además en tres Nudos la Velocidad de la embarcación.
- 16 Uno de los mástiles es derribado y las velas del resto dañadas, haciendo que el barco pierda cuatros Nudos de Velocidad y no pudiendo utilizar los aparejos en el modo "A toda Vela".
- 17 Derribado el palo mayor de la embarcación, reduciendo la Velocidad de la embarcación a la mitad en el caso de contar con más mástiles, y de no tener más mástiles no podrá moverse salvo con remeros. Mueren diez marineros.
- 18 El Casco ha sido dañado (-2 al Casco) y reduciendo la Estructura del barco en dos (-4 a la Estructura).
- 19 El Casco ha sido dañado (-3 al Casco) y reduciendo la Estructura del barco en dos (-6 a la Estructura), además se debe tirar en la Tabla de Daños Moderados de nuevo.
- 20 Impacto en la Santa Bárbara, provocando una gran explosión que hunde la embarcación en 1D10 minutos.

90

Somos conscientes que la descripción de marineros muertos es un tanto "ilógica", pues de darse un resultado de "diez marineros muertos" no es lo mismo para un filibote que para un galeón, pues al primero puede suponerle dejarle prácticamente sin tripulantes y al segundo, simplemente ser una contingencia más del combate. Así, consideraremos que de producirse lo dicho, el barco afectado ha sufrido un impacto tan acertado que ha diezmado terriblemente su tripulación, que por azar se encontraba en la línea del proyectil, o donde impactó.

Daño fortuito a los Personajes

Los Personajes al comienzo de cada Asalto, decidirán en qué lugar de la embarcación se encuentran, y dependiendo la tirada en las diferentes Tablas de Daño, que pueden indicarnos que un proyectil impactó en una zona determinada, si coincide con la posición del Personaje, se calculará el Daño con los dados descritos en las Tablas de escritas en el punto 11.1. Tipos de artillería en las embarcaciones, y probablemente los resultados sean trágicos.

Es labor del Director de Juego decidir si el impacto ha sido de lleno o no, pudiendo variar la cantidad de Dados de Daño dependiendo de la distancia entre el impacto y el Personaje.





14. ABORDAJE

Si los dos barcos coinciden en la misma casilla, uno de los barcos puede decidir abordar al otro, y se deberá hacer una tirada de "Marinería" para atrapar con los garfios a la otra embarcación. En ese momento se paran los dos barcos que unidos por los garfios de abordaje anulan sus respectivas inercias y fuerza de los vientos.

Las Reglas aplicadas para el abordaje están basadas en las reglas para escaramuzas del libro básico de "Aquelarre 3ª Edición", con algunos cambios para adaptarlas al combate naval.

Denominaremos Atacante a aquel barco que tome la Iniciativa en combate, es decir el que aborde al barco enemigo. Si ambas tripulaciones se lanzan al ataque de manera simultánea, denominaremos Atacante al bando que tenga mayor número de combatientes, o al bando cuyo Capitán saque una mayor Iniciativa, en caso de que ambos bandos tuvieran el mismo número de combatientes.

Se asignará un porcentaje de Templanza, que asimilaremos a la Moral de cada uno de los bandos, y que dependerá de la calidad de las tropas, de su convencimiento... y estimando que un 50% indica una Moral normal, que puede aumentar o disminuir según las circunstancias que ocurran en el combate, aunque el porcentaje en Templanza nunca será superior a 70% ni inferior a 30%.

A continuación se comparará la proporción de fuerzas entre el bando Atacante y el Defensor, redondeando siempre a favor del Defensor. Así, un encuentro entre un grupo de cuarenta y cinco marineros contra otro de veinte marineros, se resolverá con una proporción de 2 a 1. Toda proporción mayor de 6 a 1 o menor de 1 a 6 se considerará, respectivamente, 6 a 1 y 1 a 6. Esta proporción nos indicará la columna que deberemos consultar en la Tabla de Combate, aunque antes de hacer ninguna tirada, deberemos modificar esa columna hacia la derecha o la izquierda atendiendo a una serie de circunstancias:

- ❧ Si el Capitán de uno de los bandos tiene éxito en una tirada de "Táctica", la columna de proporción se moverá una columna a la derecha si ataca, o a la izquierda, si defiende. Si es un Crítico, se moverá dos columnas a su favor, pero si obtiene una Pifia, se moverá dos columnas en su contra. Si los líderes de ambos bandos pasan la tirada, el resultado se contrarresta y no hay cambios.
- ❧ Ambos bandos deberán hacer también una tirada de Templanza por su tripulación, en la que si tienen éxito los atacantes, moverán una columna a la derecha y los defensores lo harán a la izquierda, y como anteriormente, un Crítico permitirá mover dos columnas a favor y una Pifia, dos en contra. Si ambos obtienen similares resultados, el movimiento de columnas se contrarresta y no habrá cambios.
- ❧ Si los defensores están situados en una posición ventajosa para ellos, como una posición más alta en los castillos del barco, tras un parapeto... Se moverá una columna a la izquierda.
- ❧ Si el atacante ataca por sorpresa, se moverá una columna a la derecha.
- ❧ Si un bando está ostensiblemente mejor armado y protegido que el otro, se moverá una columna a su favor.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- Si un bando formado por personas sin entrenamiento militar, como son simples marineros, se enfrenta a otro en el que se encuentren soldados bien entrenados y pertrechados, moverá dos columnas en su contra.

Una vez calculada la proporción de fuerzas, lanza 1D6 y consulta la siguiente Tabla de Combates:

TABLA DE COMBATE												
Proporción de Fuerzas												
	1 a 6	1 a 5	1 a 4	1 a 3	1 a 2	1 a 1	2 a 1	3 a 1	4 a 1	5 a 1	6 a 1	
1D6	1	H	H	H	H	H	RA	C	C	RD	D	
	2	H	H	H	H	RA	C	C	RD	D	D	
	3	H	H	H	H	RA	C	C	RD	D	D	
	4	H	H	H	RA	C	C	RD	D	D	D	
	5	H	H	RA	C	C	RD	D	D	D	D	
	6	H	RA	C	C	RD	D	D	D	D	D	

Los resultados que se pueden obtener son los siguientes:

- Rendición del Atacante (H):** El atacante es diezmado y ofrece su rendición. Se dobla el número de sus bajas sufridas.
- Retirada (RA):** El atacante se retira como puede, pero en orden hacia su barco.
- Choque (C):** Ambos bandos quedan en el barco abordado, volviendo a enfrentarse tras calcular primero sus bajas.
- Retroceso (RD):** El defensor se retira en orden hacia alguna posición más segura, ya sea en su barco o en el del enemigo.
- Rendición del Defensor (D):** El defensor ofrece su rendición, pues ve como son diezmados y se doblan el número de sus bajas.

92

En todas y cada una de estas acciones, se deberá tener en cuenta la intención de retirarse por parte de alguno de los contendientes. Si esto sucede, el Capitán que desee escapar deberá hacer una tirada de "Mando", y si la pasa se deberá hacer otra tirada de "Marinería", en la cual su tripulación intentará romper los garfios que la apresan a la otra embarcación. Aun así, el Capitán contrario podrá evitar que esto suceda si logra sacar una tirada de "Mando" en las cuales sus hombres no permitirán que se rompan los garfios sin entablar lucha, y por tanto se iniciará otro Asalto de Combate.

Bajas entre los combatientes

Determinaremos la calidad de las tropas implicadas en un combate, ya que puede ser importante a la hora de determinar las bajas:

- Soldados de élite:** Buena formación militar y alta experiencia en combate.
- Soldados expertos:** Con formación militar y experiencia en el combate.
- Soldados normales:** Con formación militar pero escasa experiencia en el combate.
- Soldados novatos:** Escasa formación militar y nula experiencia en el combate.



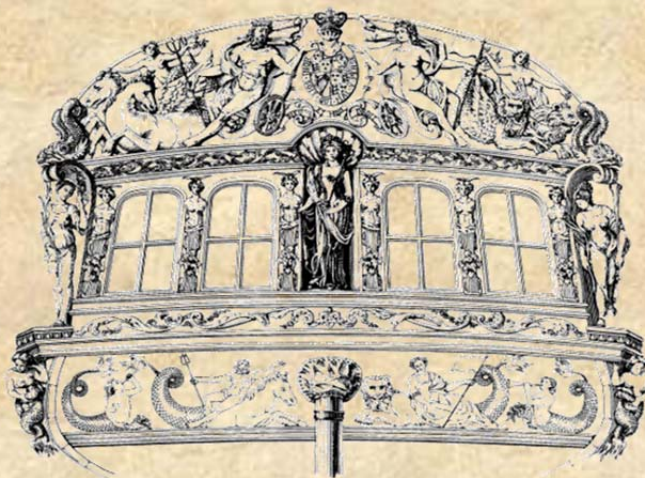


🐉 **Tripulaciones y marinería:** Nula formación militar y nula experiencia en el combate.

El número de bajas de una tropa se reducirá a la mitad si se enfrenta a hombres dos clases inferiores a ella y se dividirá por cuatro si se enfrenta a un grupo de hombres cuatro veces inferiores de clase. Así pues, los soldados de élite verán reducidas sus bajas en un 50%, si se enfrenta a soldados normales, y un 25%, si se enfrenta a marineros inexpertos.

La calidad de un grupo de marineros o soldados puede incrementarse temporalmente si su Capitán consigue un resultado Crítico de "Mando".

Finalmente, para calcular las Bajas, dividiremos ambos bandos en grupos de diez hombres y por cada uno de ellos lanzaremos 1D6, y ese resultado será el número de bajas que sufrirá el bando enemigo en el combate. Si el número de combatientes de un bando no fuera múltiplo de diez, se le asignará 1D3 al número sobrante si éste fuera de cinco o más; en caso contrario, se ignorará.



14.1. Acciones de los Personajes

Las anteriores reglas no afectan a los Personajes, sólo a los Personajes No Jugadores, por ello, los Personajes deben indicar lo que harán antes que se inicie el combate y la actitud que llevarán en el mismo: Valiente, Normal o Cobarde. Esta elección influirá en el desarrollo del combate enormemente, incluso de una manera exagerada, pero destacará a los Personajes de entre la "chusma" de la siguiente forma:

- 🐉 Por cada Personaje que se lance de una manera Valiente al combate, desplazará una columna a su favor en la Tabla de Combate si sale con vida de su escaramuza. Tira con un +5 en la Tabla de Eventos.
- 🐉 Por cada Personaje que se permanezca en el combate de una manera Normal, no afectará a la Tabla de Combate, pues es lo que se espera de él. Da igual si sale vivo muerto, y tirará en la Tabla de Eventos sin ningún modificador.
- 🐉 Por cada Personaje que "avance hacia la retaguardia" de una manera Cobarde, desplazará una columna en su contra en la Tabla de Combate. Da igual si el Personaje vive o muere, y tirará en la Tabla de Eventos con un modificador de -3.

La Tabla de Eventos determinará con un dado de diez (1D10), lo que le sucederá al Personaje durante la escaramuza:





TABLA DE EVENTOS

1D10

- 1 a -2** El Personaje es capturado por sus propios compañeros y si les es posible “juzgado” por cobarde y pasado por la quilla. Si su propio bando es derrotado, simplemente estará en manos del enemigo, salvo que hubiera logrado huir.
- 1 a 1** Pequeños empujones y golpes con compañeros y enemigos, pero nada relevante. -1 Punto de Vida si no se logra Resistencia por cuatro (RESx4).
- 2** En la refriega todos luchan, y un grupo de dos grumetes (N) han pensado que matar al Personaje les traerá fama y reconocimiento por su valor.
- 3** Dos marineros (N y E) se abren paso codo con codo hasta llegar donde está el Personaje, al que evaluarán y se lanzarán a por él.
- 4** El Escribano (N) del barco se ha guarecido en un rincón y disparará al Personaje que cruza una puerta mientras combate con un marinero (N).
- 5** El Cirujano (E) a la par que da vida, también la quita y eso pretende hacer con el Personaje, al que ataca sin dar cuartel.
- 6** Dos calafates (E) se toparán con el Personaje mientras buscan las averías del barco, y no les queda más remedio que luchar.
- 7** El Auditor (E) de la embarcación busca donde guarecerse cuando se encuentra arrinconado por un Personaje, al que apunta con su pistola y en la otra aferra su espada.
- 8** El timonel (ME) se encuentra protegiendo su zona con valor, cuando se topa con el Personaje. Uno frente al otro. Solo queda batirse.
- 9** El Personaje llegará hasta la zona del timón, y se encontrará con un marinero (N) que protege al Piloto (ME), que encarará su pistola rápidamente hacia el Personaje.
- 10** Cae parte del aparejo y el Personaje deberá sacar una tirada de *Saltar* o *Esquivar* para evitar el golpe. Si falla recibe 1D5 de Daño a determinar. Cuando consigue zafarse de las cuerdas y velas, el Guardián (ES) del barco le está esperando.
- 11** El Personaje deberá *Esquivar* un empujón, y de no lograrlo se verá lanzado por la borda al mar, salvo que consiga asirse por medio de una tirada de *Trepa* o *Marinería*. Si el Personaje sale vivo de este suceso, se topará con un Artillero (E), que está más que dispuesto a darle muerte.
- 12** El Personaje se encuentra en mitad del combate contra un marinero (N), cuando recibe un ataque por la espalda. Si lo advierte (PERx1) se entablará un combate normal, pero de no hacerlo, el Contramaestre (ES) le ensartará a traición.
- 13** El Condestable (ES) ha visto al Personaje y se dirige hacia él. Justo en el momento de entablar lucha, un moribundo (N) cogerá al Personaje de la pierna salvo que consiga sacar una tirada de *Esquivar*. Si no logra Esquivarlo, caerá al suelo y se encontrará en situación de desventaja ante el Condestable y el moribundo, que intentará acuchillarle en corto.
- 14** El Maestre (ES) ha visto al Personaje acercarse a su posición, y ha sacado su pistola que disparará al Personaje sin que este pueda evitarlo. De quedar vivo, el Maestre le estará esperando desde una posición elevada, que le da ventaja en el combate.
- 15** Dos Pajes (N y E) del Capitán se enfrentan al Personaje mientras este intenta llegar al Capitán. Si consigue deshacerse de los Pajes, el Capitán (ES) le estará esperando para batirse hasta morir. Si el Personaje consigue superar al Capitán, podrá elegir realizar una acción heroica que suponga la victoria para su bando: rendir al enemigo, soltarse del abordaje u otras.



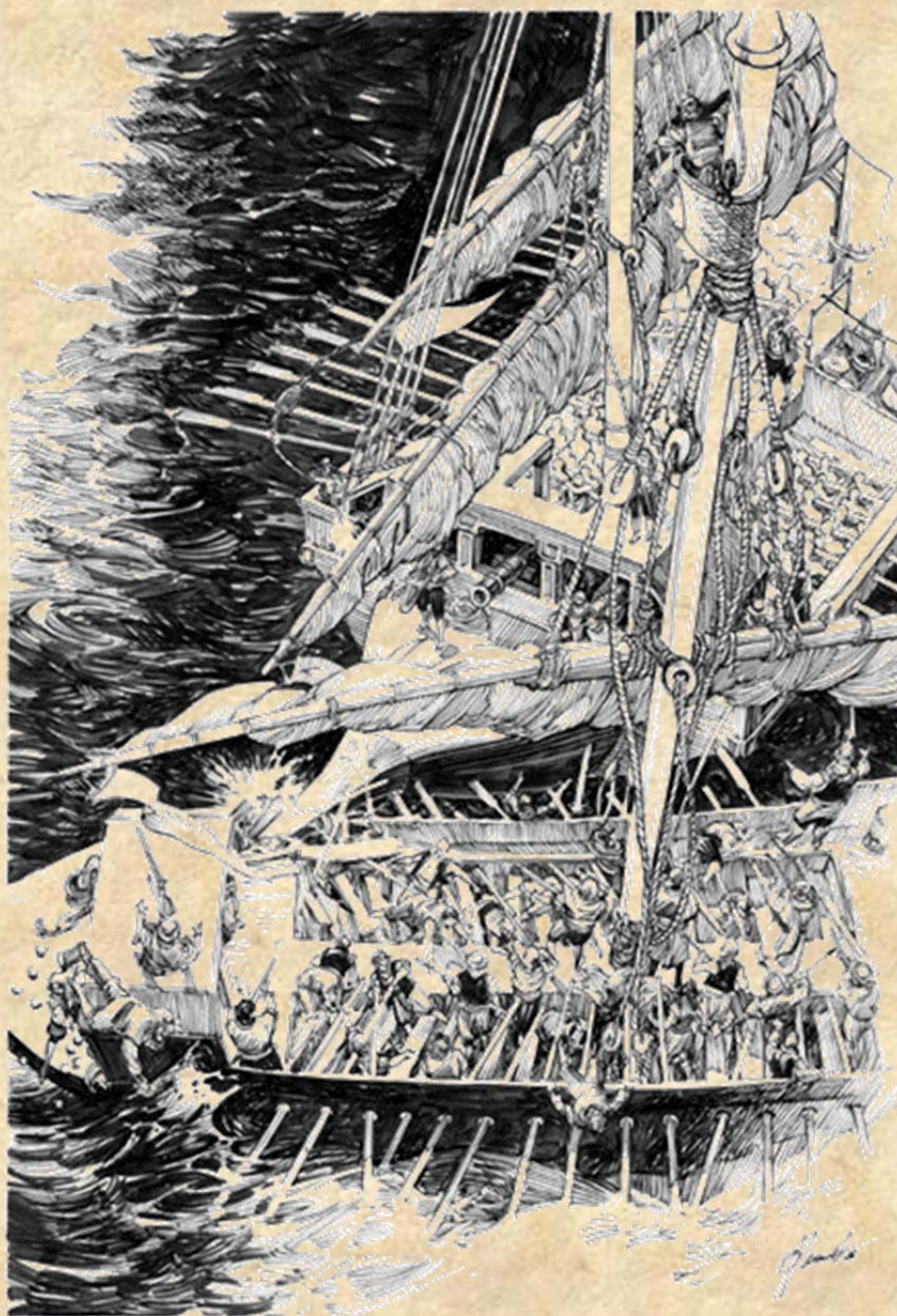


Batallas Navales para "Villa y Corte"

Se considera un combatiente novato (**N**) a aquel cuyas competencias de combate oscilan entre el 20% y el 40%, mientras que el luchador experto (**E**) las posee entre el 40% y el 60%, y el muy experto (**ME**) puede tenerlas entre el 60% y el 80%. Las armas y armaduras de los contrincantes de un Personaje vendrán determinadas por la calidad de la tropa del bando contrario, pues no estarán igualmente equipados unos marineros mercantes que el contingente de la Armada española.

Además, ciertos Personajes pueden tener la categoría de Especiales (**ES**), que además de considerarse al menos como Muy Expertos, pueden tener características o particularidades, que serán determinadas por el Director de Juego.

En caso de que dos o más Personajes participen en un abordaje y manifiesten su deseo de no separarse durante el combate, deberán adoptar la misma actitud, ya sea Valiente, Normal o Cobarde, haciendo sus respectivas tiradas de Eventos y resolviéndolas de manera conjunta.





15. FASE DE ROL

A fin de evitar que la batalla se convierta en un juego de estrategia, es conveniente realizar esta Fase una vez acabados todos los movimientos y disparos, siendo y es muy posible que la Fase de Rol se combine con la de abordaje. Para facilitar la Fase de Rol es recomendable, aunque no indispensable, contar con el plano del barco a fin de saber dónde se encuentran los Personajes, y poder definir los posibles daños fortuitos que sufran, o simplemente facilitar la forma de “sentirse” en el barco y comprender las posibles acciones que puede realizar.

Los Personajes pueden realizar muy diversas acciones durante el combate naval y es éste el momento de realizarlas. Tener claro, que si un Personaje es el Capitán, participará en la batalla dirigiendo él y sólo él los movimientos, si algún Personaje es el Maestro Artillero, decidirá la munición que se va a utilizar y realizará los disparos, y así un médico curará a los heridos o ayudará a transportar heridos hasta la enfermería, otro tipo de Personajes deberá apagar un incendio, o lanzar un cabo a un compañero en el agua, o aconsejar al Capitán sobre su táctica...

Una opción que puede dar juego a los que no ocupan ningún cargo, y a alguno que lo ocupa también, es que los Personajes puedan tratar de minimizar durante un breve lapso de tiempo los daños recibidos por los cañonazos de otro barco. Así un Personaje en el aparejo puede tirar “Marinería” para tratar de agarrar un cabo suelto y evitar que se caigan las velas, cortar unas cuerdas que unen al barco de una parte aparejo caído al mar que frena al barco, taponar vías de agua que afectan al Casco, recolocar una pieza de artillería que fue impactada... Y si, aunque sea un poco “irreal”, los Personajes tendrán la sensación de “ayudar” en la batalla, de hacer lo que deben hacer. Y si todo eso parece “poco”, un Personaje puede arengar a la tripulación y motivarlos... El Director de Juego deberá decidir como lo hace y si la tripulación se ve motivada, con algún bonificador, durante algún tiempo corto.

Todo esto debe dar cierta ventaja al barco de los Personajes, pero al fin y al cabo... ¡Son los héroes de esta Comedia!





16. RENDIR EL BARCO

Un Capitán puede decidir rendir su navío en el momento que considere oportuno, sabiendo ante quien lo hace, pues ante la bandera de un país enemigo puede que se les trate con los Honores debidos, pero ante un pirata berberisco probablemente sean arrojados al mar para alimento de los peces.



17. COLISIONES Y ESPOLON

Si un barco y el otro chocan, y ninguno tiene espolón, ambas embarcaciones se restarán automáticamente la mitad de su puntuación de Casco del navío contrario, redondeando hacia arriba, a sus puntos de Estructura.

En el caso de que uno de los navíos cuente con un espolón e impacte con su proa al otro navío, le provocará la mitad de su valor en Casco más los hexágonos recorridos antes de impactar al otro barco, y una tirada adicional en la Tabla de Daños Moderados. Es decir, que el barco impactado perderá en Estructura tantos puntos como la mitad del valor del Casco más la distancia recorrida para impactar del atacante, y el barco que ataca no perderá ni Casco ni Estructura al realizar esta maniobra.



18. HOMBRE AL AGUA

97

Puede ser que un Personaje caiga al agua debido a algún evento de la batalla, si sucede durante el movimiento, el barco deberá pasar otra vez por ese Hexágono y alguno de los Personajes del barco en la Fase de Rol deberá lanzarle un cabo y así subirlo otra vez al barco.



19. HUNDIMIENTO

En el momento que los Daños recibidos en el Casco o Velocidad sean inferiores a cero (0), pasarán directamente a ser daños de la Estructura, es decir que se quitarán de la propia Estructura del barco. Así, una vez que la Estructura del barco llegue a cero, el barco comenzará a hundirse sin remedio.



20. BATALLAS EN AGUAS POCO PROFUNDAS

En batallas navales que se realicen cerca de la costa se pueden encontrar obstáculos marinos tales como bancos de arena o arrecifes.

En estos casos el Director de Juego deberá tener indicado la profundidad del mar, los arrecifes y bancos de arena, y los Capitanes pueden disponer o no de esa información según sus cartas y planos de los que dispongan. Es obvio que un Capitán contando con esa información privilegiada, puede llevar a otro barco a una trampa y hundirlo sin disparar un solo cañonazo.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Un barco sólo puede navegar por los lugares que tengan una profundidad que sean mayores que su calado, y en caso de entrar en un hexágono de menor profundidad que su calado (que representaremos con el valor del Casco de la embarcación), el barco embarrancaría recibiendo un número de impactos de Daño Grave igual a su calado menos la profundidad del mar en el hexágono donde ha embarrancado, que deberá ser especificada por el Director de Juego.

Cuando un barco entra en un hexágono donde aparezcan arrecifes o bancos de arena, si el Capitán no tiene estudiadas cartas de navegación detalladas de la zona o no está familiarizado con ella, el Vigía u otro Personaje, realizará una tirada de Percepción por tres (PERx3) para ver si lo detecta a tiempo. De esta manera se logra ser consecuente con la posibilidad de embarrancar en mares y costas no conocidas, y deja clara la necesidad de apostar vigías al respecto para evitar una catástrofe:

PERCEPCIÓN DEL VIGÍA	
Tirada	Suceso
Crítico	Reconocerá las posiciones de todo punto de embarrancamiento y asegurará la mejor ruta posible
Conseguida	Reconocerá los puntos de embarrancamiento así como los puntos o zonas de baja profundidad del agua
Fallada	Reconocerá los puntos de embarrancamiento pero no los de baja profundidad del agua
Pifia	No reconocerá los puntos de embarrancamiento ni de baja profundidad del agua



21. ANCLAR EL BARCO

98

Al navegar por aguas poco profundas o al inicio de la batalla, un barco con el aparejo recogido puede decidir anclar el barco. El anclaje se declara al inicio del Asalto y se debe cambiar a Aparejo Recogido y resta un tercio de la velocidad del navío (1/3), redondeando hacia arriba, acumulándose cada Asalto hasta que el barco se detiene. Una vez anclado el barco, al disminuir el vaivén por el choque contra las olas gana un +25% a sus tiradas de Artillería, pero debido a que está prácticamente parado, solo podrá variar un encaramiento por Asalto siempre que su Capitán logre una tirada de Navegación..

Para desanclar el barco se deberá indicar también al principio del Asalto, cambiar el aparejo a Vela de Combate o A Toda Vela, y el primer Asalto no moverá, el segundo lo hará a la mitad redondeando hacia arriba de la Velocidad de ese navío, y no adquirirá su Velocidad de Crucero hasta el tercer Asalto en su Fase de Movimiento.



22. ATACANDO LAS COSTAS

22.1. Bombardear la costa desde un navío

Cuando teníamos el grueso de este compendio en estado bastante avanzado, caímos en la cuenta que una de las situaciones históricas que se han dado y que bien pudieran darse en una partida, es cuando se nos presente la situación en la que uno o varios barcos decidan bombardear la costa, disparando sus piezas de artillería a una fortificación, al puerto, a las casas de la población o ciudad costera...





Batallas Navales para "Villa y Corte"

Un primer punto, y muy importante, es tener muy claro el papel de los Personajes en este escenario, pueden formar parte de los atacados o de los atacantes, incluso siendo los propios Personajes quienes disparan las piezas de artillería.

Si los Personajes se encuentran en el bando atacado, y se encuentran en la zona que está siendo bombardeada, se puede determinar si la ubicación exacta donde se encuentran es la que recibe el bombardeo con una simple tirada de Suerte. Así, de lograr esta tirada, determinará que no se encontrará en la zona que caen los proyectiles, pero en el caso de no lograrla, la zona bombardeada es en la que se encuentra el Personaje, y podemos determinar si recibe un impacto aplicando un modificador que contemple la cobertura en la que se encuentre este Personaje, o aplicándole el modificador negativos adecuado por la falta de protección o por ser esta muy débil, pero también puede recibir un modificador positivo a esta tirada de Suerte si se encuentra a buen recaudo y con buena cobertura o protección.

Lo descrito anteriormente, es de fácil justificación, pues no es lo mismo encontrarse resguardado de un bombardeo en una edificación de piedra que estar bajo un simple cobertizo de ramas y paja, o estar en plena calle sin lugar donde esconderse de los proyectiles. La experiencia nos indica que aconsejemos limitar estos modificadores a un 25% a favor o en contra, y solamente en casos muy puntuales aplicar un modificador superior, hasta un 50% a favor o en contra por ejemplo.

Se debe tener en cuenta que tipo de proyectil se está usando para bombardear y tenerlo en cuenta para determinar los daños producidos en la zona afectada. El uso de metralla puede resultar en una auténtica masacre de población pero sin apenas afectar a las diferentes construcciones impactadas, no siendo así en el caso de usar balas de cañón. Se descarta el uso de bolas encadenadas ya que estas solamente son efectivas al ser disparadas contra los aparejos y el velamen de un buque enemigo para reducir su Velocidad o Navegabilidad, resultando de utilidad casi nula en un bombardeo costero.

99

Si los Personajes se encuentran en el bando atacante y están bombardeando un objetivo en la costa, lo más sencillo y práctico es aplicar la Tabla de Artillería haciendo las tiradas correspondientes de Artillería y/o Balística para cargar, apuntar y disparar las piezas de artillería. En el caso de efectuar descargas de varias piezas de artillería puedes simplificar el proceso efectuando una tirada de competencia por todos los disparos que se realicen.

Para determinar el grado de eficacia del bombardeo podemos usar una simple tirada de ambas competencias combinadas, y el resultado de dicha Tabla nos puede indicar la eficacia del bombardeo del objetivo en cuestión.

TABLA DE MODIFICADORES AL BOMBARDEO	
Tirada de Competencias Combinadas Balística - Artillería	Modificador de eficacia al bombardeo
Critico en las dos Competencias	+50%
Critico en una Competencia y Éxito normal en la otra	+25%
Éxito normal en las dos Competencias	+0%
Éxito normal en una Competencia y Fallo en la otra	-25%
Fallo en las dos Competencias	-50%

A modo de ejemplo, y siguiendo la Tabla propuesta anteriormente, en el caso de obtener un Crítico en las dos Competencias, nos da un bonificador de un +50%, y en términos de juego esto nos indicaría que el objetivo del bombardeo sufre muchos más daños pues los proyectiles están afectando a puntos vitales de la estructura, debilitando su Resistencia mucho más de lo que debiera. Poniendo un ejemplo genérico, si el objetivo bombardeado necesitara de quince impactos





Batallas Navales en el Siglo de Oro

de cañón para ser destruido, si al preparar la descarga de una batería de diez cañones del costado de un buque obtenemos el doble Critico, con la primera descarga de los diez cañones el objetivo sería destruido, ya que esos diez impactos de cañón han resultado tan devastadores como los quince, es decir los diez cañonazos más el bonificador del 50% de esos impactos, dando un resultado de quince cañonazos, que hubiéramos necesitado en caso de obtener un éxito normal en las dos competencias, Balística y Artillería.

Como excepción, debemos aclarar lo que sucede si sucede una Pifia en alguna de las dos Competencias:

- ❧ **Pifia en Artillería:** La pieza de artillería queda inutilizada, y los Personajes deberán superar una tirada de Suerte, y en caso de fallarla, la pieza explotará provocándoles heridas por la metralla que expulsa, provocándoles 2d4+2 puntos de Daño.
- ❧ **Pifia en Balística:** Esta Pifia implica un grave error en la trayectoria del proyectil, pudiendo impactar en cualquier otro lugar en vez del deseado. Siempre a discreción del Director de Juego, se pueden dar una serie de situaciones que pueden ir desde el hecho que el bombardeo impacte a nuestros aliados, por ejemplo si bombardeamos la guarnición del puerto mientras los nuestros están desembarcando en botes para preparar un asalto a dicha guarnición, al pifiar la Balística, un proyectil impacta en uno de nuestros botes, o que bombardeemos la población civil cuando el objetivo era militar, provocando una masacre y quizás el alzamiento popular en contra de los nuestros, dificultando mucho más el objetivo de ese escenario.

A estas tiradas descritas, se deben aplicar unos modificadores debidos a la climatología y la visibilidad, pues es claro que las condiciones climáticas con brisa fuerte, con rachas de viento lateral, con una galerna o un vendaval, dificultan el poder impactar el blanco designado, y del mismo modo, la mala visibilidad debida a nubes bajas, niebla o cielo encapotado con muy poca luz, pueden complicar la tarea igualmente. Así, y de un modo extremo, hablaremos de condiciones climáticas muy adversas cuando además tengamos lluvia, tormenta o sea sin luz o simplemente de noche.

100

DIFICULTAD AÑADIDA AL DISPARO POR CLIMATOLOGIA *

Ninguna	0%	No hay viento , ni mala visibilidad
Moderada	-25%	Hay viento o hay mala visibilidad
Difícil	-50%	Hay viento y hay mala visibilidad
Muy Difícil	-75%	Condiciones climáticas muy adversas con muy mala visibilidad

* La Tabla Climática presentada aquí, solamente es aplicable en estas situaciones planteadas en este capítulo de ataques costeros, ya que la propuesta en el Capítulo 6 se refiere a como el viento afecta al velamen del buque al determinar la fuerza y dirección afectando a la velocidad y navegación del barco.

22.2. Resistencia de los objetivos bombardeados

El uso de las piezas de artillería básicamente es para destruir grandes masas humanas en el campo de batalla, a poder ser en formaciones compactas, o fortificaciones o estructuras defensivas. En lo relativo a las grandes masas humanas entre las explicaciones de cada tipo de arma y las propias Reglas de "Aquelarre", ya especifican como aplicar el daño a las víctimas. Pero para el ataque a una estructura defensiva, el juego no contiene ninguna regla que nos sirva para resolver esta situación.





A efectos del juego buscaremos la solución más sencilla en cada caso en particular, siempre a discreción del Director de Juego. En algunos casos lo más sencillo al bombardear un objetivo como una guarnición, una torre de defensa, una muralla, una puerta, o el objetivo que tengamos designado, se puede establecer un número de impactos, correctamente realizados, necesarios para destruir el objetivo.

Por ejemplo, el Director de Juego determina en un escenario de combate que con las piezas de artillería deben conseguir doce impactos para destruir un tramo determinado de la muralla de una guarnición costera, para abrir paso a las tropas que están desembarcando y que quieren asaltarlo. Del mismo modo, determina que las condiciones climáticas son ligeras rachas de viento lateral y el cielo encapotado de nubes que dificultan la apreciación de la distancia al objetivo, lo cual supone una dificultad añadida al disparo de Grado Moderado, es decir un -25%. El Director de Juego decide que por cada impacto de grado Crítico que realicen teniendo en cuenta el material y la calidad de construcción de esta muralla valdrá por tres disparos correctos, explicando que un Crítico hace tanto daño porque es el tramo de muralla que más castigo ha recibido y en peor estado se encuentra, y en el caso de haber atacado otro tramo, solo supondría por dos impactos.

Lo que se pretende es crear esta situación de un modo muy sencillo y llegar a darle realismo, detallando hasta donde nos haga falta.

Para tener una referencia de impactos necesarios para destruir un objetivo, se debe tener en cuenta lo que se ataca y aplicar los bonificadores o penalizadores adecuados. Si aplicamos a la muralla de piedra de una fortificación la necesidad de veinte impactos, ante la madera de la puerta de la muralla deberemos reducir esa cantidad a unos diez por ser la madera más reforzada, y subiremos o bajaremos este valor dependiendo de si está el rastrillo bajado. Si impactamos en las construcciones interiores podemos valorar las construcciones dependiendo de qué materiales estén contruidos, una choza, una casa, unas cuadras o la herrería, con uno o dos impactos el techo cedería. Y así podemos hacer la progresión de impactos necesarios.

Si los Personajes están del bando atacante, no tienen por qué saber que daños están produciendo en el interior con el bombardeo de armas de artillería. Es preciso que el Director ajuste el escenario a sus necesidades.

Otro modo de calcular la resistencia de los objetivos

Otro modo es otorgar una Resistencia o de Estructura a los diferentes materiales, pero esto es muy relativo y es fácil caer en el hiper detallismo que suele provocar el encasquillamiento de una partida.

Aquí se debiera realizar el cálculo del Daño por cada uno de los cañones implicados en el bombardeo y que están descritos en la Tabla de Artillería, y teniendo en cuenta los modificadores descritos para los bombardeos, pudiendo aumentar o disminuir el daño recibido en estas construcciones. Así, estos posibles valores para diferentes materiales:

Torre de defensa	2000-3000	Puntos de Resistencia
Muralla en buenas condiciones	1500-2500	Puntos de Resistencia
Portón de acceso reforzado de hierro colado	1000-2000	Puntos de Resistencia
Muralla más delgada o en mal estado de conservación	500-800	Puntos de Resistencia
Portalada de la fortificación	300-500	Puntos de Resistencia
Portón de acceso de madera reforzada	250-400	Puntos de Resistencia
Techadas interior fortificación (varios tipos)	50-150	Puntos de Resistencia
Edificaciones de interior de fortificación (no reforzadas)	50-100	Puntos de Resistencia





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Si se hace un cálculo de los impactos necesarios para quebrar una buena muralla, se comprende que muchas veces grandes ejércitos optaran por sitiar una fortaleza en vez de bombardearla o que con una buena cantidad de piezas de artillería necesitasen tanto tiempo para hacer brecha, y sucede lo mismo al bombardear los objetivos desde un buque, a pesar de la enorme potencia de fuego de un barco de guerra, nadie garantiza que eso por si solo otorgue la victoria.

Los rangos de valores propuestos corresponden al intento de plasmar en datos de juego la Resistencia de esos materiales a partir de informes y relatos de diferentes asedios históricos, plasmando en puntos los impactos necesarios para destruir esos elementos, y teniendo en cuenta el daño que hacen las diferentes armas de media.

Como siempre el Director de Juego tiene la potestad de poder variar esos valores a su conveniencia, uso y disfrute, para el bien de la aventura y la batalla que estén jugando. ¡A las armas!

22.3. Respuesta de la artillería de defensa costera

Del mismo modo que podemos plantear un escenario en el que uno o varios barcos se sitúen ante una ciudad y la bombardeen, dicha ciudad puede responder con sus propias piezas de artillería para defenderla. Este combate es más sencillo de aplicar, pues se basa en lo anteriormente descrito, pero aplicando tal cual los Daños explicados en las Tablas adecuadas para las embarcaciones.

Así, por ejemplo, los Personajes forman parte de la unidad de artillería de una de las piezas de 36 libras que defiende la ciudad frente a un barco que se ha situado ante su ciudad y la está bombardeando. Los Personajes tirarán sobre sus Competencias de Artillería y de Balística con los modificadores de dificultad añadida al disparo, por las condiciones climáticas y de visibilidad, y logran un Crítico en ambas Competencias. Se mira en la Tabla de Daños Graves, es decir la de un cañón de 36 libras, y realizamos una tirada de 2D10, sacando un 12, que indica *“Cinco marineros muertos y además se hace una tirada en la Tabla de Daños Moderados.”* Al haber obtenido un Crítico en las dos Competencias, el Director de Juego decide que el bonificador del 50% que nos indica la Tabla de Modificadores al Bombardeo, al aplicarlo describe que lo que ha sucedido es: *“El disparo ha sido tan certero y devastador que han muerto ocho marineros y además se debe hacer otra tirada adicional en la Tabla de Daños Graves”*.

102





23. EJEMPLO DE BATALLA NAVAL

Lo primero que deberá tener presente el Director de Juego es la posición y distancia entre las embarcaciones en el tablero, ya sea que se topen de frente, sea una persecución... Y la más importante, donde están los Personajes al comienzo de cada Asalto, por si los cañonazos cayeran donde se encuentran, y se debiera calcular el daño que sufren.

Así tendremos un Galeón que se va a enfrentar a un Filibote, y estos son los datos que debemos tener en consideración, y verlos rápidamente:

CARACTERISTICAS DE LAS EMBARCACIONES

Navíos	Cañones * Típ. / Máx.	Casco	Estructura	Mástiles	Navegabilidad	Tonelaje	Tripulación Mín. / Máx.	Velocidad Cru. / Máx.
Filibote	4-2 / 20	8	15	3	-5%	300	12 / 150	5 / 7
Galeón	20-25 / 35	20	40	3 - 4	-	500	25 / 250	6 / 9

Galeón:

Disposición de la Artillería: Cubierta principal dispuesta con cañones de 36 libras, en la segunda cubierta dotada con cañones de 24 libras, en la tercera cubierta dotada con cañones de 18 libras y en la cubierta alta puede llevar culebrinas, falconetes y morteros.

Agilidad del Capitán: 15

Agilidad del Condestable: 15

Artillería: 70%

Balística: 70%

Mando: 70%

Marinería: 70%

Navegación: 70%

24 cañones por cubierta (12 a cada lado)

Filibote:

Disposición de la Artillería: Cubierta principal que puede llevar cañones de 12 libras, culebrinas y falconetes.

Agilidad del Capitán: 20

Agilidad del Condestable: 15

Artillería: 50%

Balística: 00%

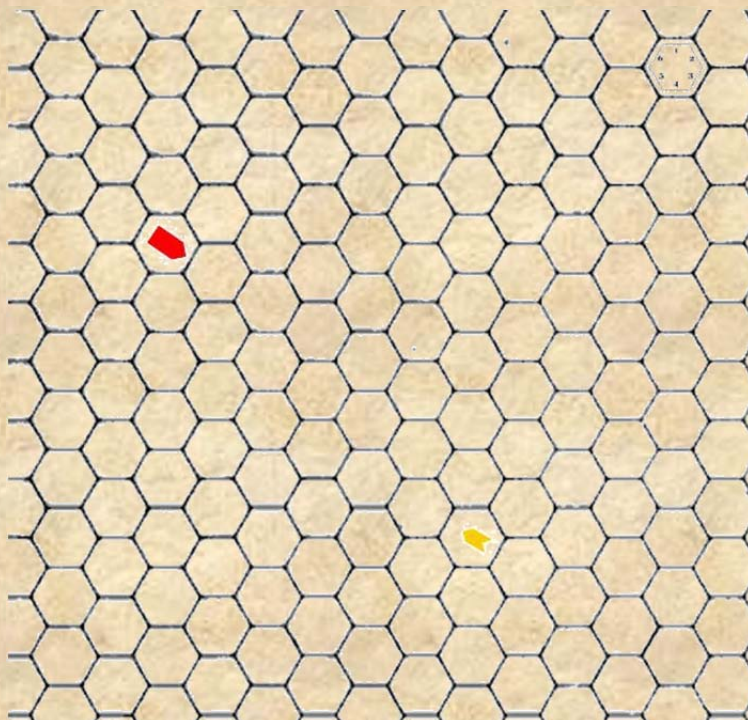
Mando: 50%

Marinería: 50%

Navegación: 50%

16 cañones en la cubierta (8 a cada lado)

103



Ahora determinaremos el Viento, tirando 1D6 en el cual nos sale un 6, con lo cual ya sabemos en qué dirección nos llega el Viento. Y volvemos a tirar 1D10, con lo que nos sale una Brisa Intensa que modificará todas las tiradas en un -5%.

Obviamente, al ser el primer Asalto no hay necesidad de cambiar ni la Dirección ni la Intensidad del Viento.

Vamos a suponer, que al principio de este Asalto, el viento al Galeón le viene por su zona A, así puede navegar a 2/3 de su Velocidad Máxima, y al Filibote le viene desde su lado C, es decir, que puede navegar a 1/3 de su Velocidad Máxima.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

El Galeón ha elegido comenzar con los Aparejos en Vela de Combate, lo cual hace que tenga una Velocidad este Asalto de 4 como máximo, 2/3 de su Velocidad Máxima de Crucero, que realizará 1, 1 y 2, en los respectivos tres Turnos de Desplazamiento.

El Filibote lleva sus Aparejos a “Toda Vela”, con lo que tiene una Velocidad de 2, que es 1/3 de su Velocidad Máxima con los Aparejos a Toda Vela, y realizará 0, 1 y 1, en cada Turno de Desplazamiento

Y es el momento de comenzar la refriega... Se tira la Iniciativa de Movimiento, y estos son los valores logrados por ambos barcos:

INICIATIVA MOVIMIENTO	=	Navegabilidad del Barco	+	Agilidad del Capitán o del Piloto	+	1D10
Galeón	=	0 -20	+	15	+	5
Filibote	=	(-5 por la Navegabilidad del Barco y -15 por los Aparejos a Toda Vela)	+	20	+	7

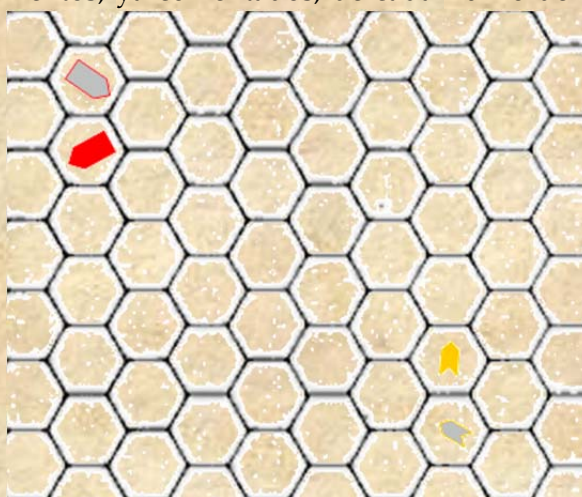
Así, el Galeón gana la Iniciativa, logrando un 20 frente al 7 del Filibote, y podrá decidir o declarar el último sus intenciones, aunque en cualquier momento podrá interrumpir al contrario para declarar su movimiento.

En este Asalto, ninguno de los dos Maestres decide hacer cambios en el Aparejo, quedándose ambos con lo que tienen. El Galeón en Vela de Combate y el Filibote a Toda Vela, pues decide que dada la dirección del Viento prefiere sacrificar su Iniciativa para contar con más movimiento.

Ahora antes de realizar los movimientos, los Capitanes dan las órdenes oportunas para realizar su estrategia y tirarán su valor en Navegación, y los dos logran su tirada, contando los modificadores que tenían por la Brisa Intensa, con lo cual no habrá modificadores que les permita ser más o menos rápidos, y por tanto no se modifican los movimientos, ya comentados, de cada Turno de Desplazamiento.

Respecto al filibote, solo ha podido realizar dos movimientos, y ha logrado encararse, pero no salirse de la zona de tiro del galeón. Su posición inicial está en **gris**, y la posición final en **amarillo**.

En el dibujo vemos las posiciones finales de ambas embarcaciones, y así el galeón ha realizado tres de sus movimientos, quedándose el cuarto parado para realizar una andanada de cañones adicional. La posición en **gris** es la inicial del asalto y la **roja**, la posición final.



El Galeón no ha logrado encarar completamente al Filibote, y solo puede dispararle con los cañones de popa, es decir con 2/3 del máximo de cañones disponibles por cubierta y costado, y suponiendo que lleva 15 cañones por cada cubierta y costado, con cañones de 36 libras, que tienen una distancia máxima de 1000 metros, por lo que a 6 hexágonos, se encuentra a Distancia Larga.

Por su parte el Filibote, ha logrado tener posibilidades para poder disparar al Galeón con su batería de proa, es decir con 2/3 de sus cañones por cubierta y costado, suponiendo que en su única cubierta lleva solo 6 cañones en cada lado de 12 libras, con una distancia





Batallas Navales para "Villa y Corte"

máxima de 550 metros, es decir 6 hexágonos, y por tanto el filibote se encuentra a Distancia Larga del Galeón.

Una vez determinadas las posiciones, se debe calcular la Iniciativa de los Condestable, o Artillero Mayor, del siguiente modo:

INICIATIVA ARTILLERIA	=	Navegabilidad del Barco	+	Agilidad del Condestable	+	Iniciativa del Movimiento	+	1D10
Galeón		0		15		20		3
		-20						
		(-5 por la Navegabilidad del Barco y -15 por los Aparejos a Toda Vela)		15		7		10

Obviamente, y con todos los penalizadores del Filibote, el Galeón logra imponerse y disparará primero. Y probablemente debiera ser único.

El Galeón decide disparar los cañones de su cubierta principal y de su segunda cubierta, reservándose las dos cubiertas superiores por si todo fuera mal, y no quedarse desarmado de ese costado. Así, el Condestable decide realizar sus cálculos de trayectorias para impactar, por lo que tirará su valor de Balística, y logra un éxito, con lo que no sufrirá penalizadores por la Brisa Intensa, ya que el Galeón no tiene modificadores por sí mismo.

105

La orden será la de disparar todos los cañones posibles de esas dos cubiertas a la par, es decir dieciséis cañones, que son 2/3 de veinticuatro cañones, es decir ocho cañones de cada costado y cada cubierta. Gracias al éxito en la tirada de Balística, la tirada de Artillería solo se verá modificada por la Distancia Larga (-20%), y logra impactar, pero no es un Crítico.

El Filibote al verse impactado, resta a su valor de Casco los cañones que le han impactado, es decir que su valor quedaría negativo $(2-16) \times 5 = -70$, con lo que tirará por su Casco intentando lograr entre 01 y 05, que siempre es una tirada con Éxito. Como es de esperar, el Filibote no logra la tirada y por tanto recibe unos daños considerables al haber sido impactado.

Como la tirada del Galeón fue una tirada con Éxito, no un Crítico, a la hora de tirar en las diferentes Tablas de Daño, lo hará ocho veces, es decir 16 cañones entre dos. Así, el Galeón tira ocho veces en la Tabla de Daños Graves (2D10), y logra los siguientes números: 2, 3, 4, 5, 7, 12, 14 y 15, pero como logró la tirada de Balística con éxito, le decide sumar un +2 a la tirada, dando los siguientes resultados:

DAÑOS GRAVES (CAÑONES DE 24 LIBRAS Y DE 36 LIBRAS)

- 04 Impacto en la cabina del Capitán.
- 05 Impacto en la cubierta principal (-2 a la Estructura). Diez marineros muertos.
- 06 Impacto en el castillo de proa o en dicha zona (-2 a la Estructura). Ocho marineros muertos.
- 07 Impacto en el castillo de popa o en dicha zona (-2 a la Estructura). Ocho marineros muertos.
- 09 Dos cañones (al azar) destruidos.
- 14 Quince marineros muertos y además se hace una tirada en la Tabla de Daños Moderados.
- 16 Uno de los mástiles es derribado y las velas del resto dañadas, haciendo que el barco





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- 17 pierda cuatro Nudos de Velocidad y no pudiendo utilizar los aparejos en el modo "A toda Vela".
- Derribado el palo mayor de la embarcación, reduciendo la Velocidad de la embarcación a la mitad en el caso de contar con más mástiles, y de no tener más mástiles no podrá moverse salvo con remeros. Mueren diez marineros.

Realiza su tirada en la Tabla de Daños Moderados, y logra un 13:

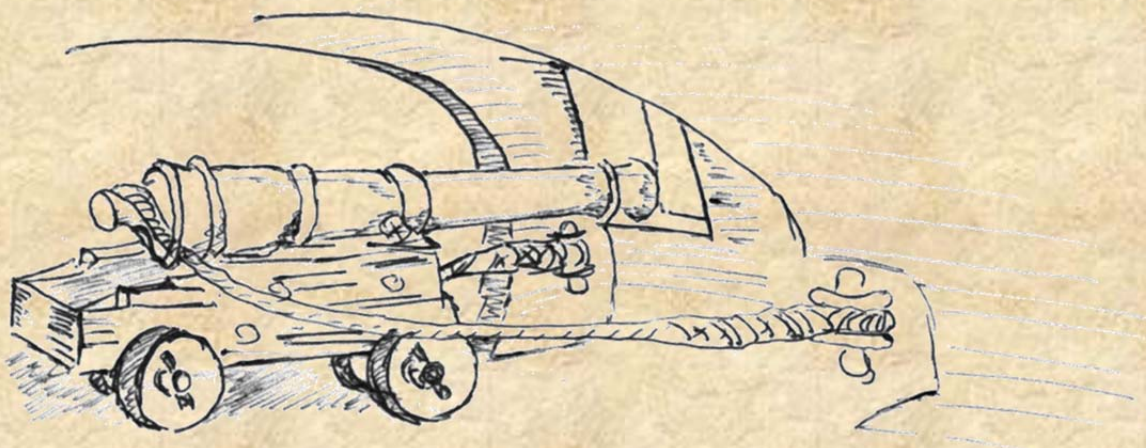
- DAÑOS MODERADOS (CAÑONES DE 12 LIBRAS Y DE 18 LIBRAS)**
- 13 Dos marineros muertos.

Toda la suerte ha corrido de parte del Filibote que no ha quedado destruido, y aunque hecho trizas decide enfrentarse como puede, que no hay otra, y como su Artillero no tiene conocimientos de Balística, realiza sus tiradas con los modificadores por la Navegabilidad del Barco (-5%), por los Aparejos a Toda Vela (-15%), por la Brisa Intensa (-5%) y la Distancia Larga (-20%). Así realiza sus tiradas de Artillería con un 5%, y dispara sus cuatro cañones, que son 2/3 de los totales por su única cubierta y costado, que inicialmente eran ocho, pero que ahora son seis tras serle destruido dos en la refriega. Tiene mucha suerte y logra un Crítico (01), un acierto (05), y dos fallos.

El Galeón comienza a tirar el valor de su Casco, es decir $(20-1) \times 5 = 95$, y sus tiradas para resistir el Daño tienen éxito todas menos una, que saca un 98 y por tanto, sufre daño. El Daño será el siguiente, al lograr un impacto con un único cañón y sacar un 15 en la Tabla de Daños Moderados al llevar cañones de 12 libras:

- DAÑOS MODERADOS (CAÑONES DE 12 LIBRAS Y DE 18 LIBRAS)**
- 15 Diez marineros muertos.

Y ahora tocaría saber, en su caso, donde se encontraban los Personajes, pues pudieran haber sido heridos por estar en algún lugar donde impactó un cañonazo y entonces, se deben realizar las tiradas de Daño oportunas con los valores de los Daños de Artillería descritos en la Tabla de Artillería.





24. MODULO: POR DESEO DEL REY

Esta pequeña comedia está pensada para ser jugada como inicio de una campaña mayor, a la cual damos todas las ayudas e ideas posibles para desarrollar una trama de más calado, aunque el fundamento de la misma tan solo pretende mostrar el reglamento que ofrecemos y "disfrutar" del desarrollo de una batalla en el mar.

Aclarar de entrada, que en esta comedia se hace referencia a algunos Personajes No Jugadores nacidos en el libro de "Villa y Corte", en concreto a algunos de los vecinos de la Barnacla, y del mismo modo, se refieren a algunos Personajes No Jugadores y situaciones más que similares, que transcurren en "Legado", una Crónica No Oficial para el juego de "Villa y Corte".

24.1. Acto Primero

Un mal despertar

La nao Señora de la Trinidad, es un galeón bajo bandera española y a las órdenes del Capitán de Mar y Guerra Don Fadrique de Montalbo, que ha salido de Amberes el diez de Septiembre del Año de Nuestro Señor de 1.622, con dirección al puerto de Santander, donde pretende desembarcar a unos "huéspedes" un tanto incómodos, tal y como les ha ordenado el Castellano Don Iñigo de Borja Aragón y Velasco desde el mismo puerto.

Han pasado apenas unas horas, cuando por la noche el Capitán Montalbo, decide que es el momento oportuno de cruzar el bloqueo que disponen los navíos holandeses, a los cuales ayudan los corsarios ingleses... Y más pronto que tarde queda claro, que el contingente en este día es mayor, y que se encuentran más que dispuestos a evitar que nadie pase. El Capitán de la Señora de la Trinidad da las órdenes precisas y dispone a la embarcación para no ser detectada y poder cruzar dicho bloqueo entre la niebla tan habitual en este mar, y todo parece ir bien hasta que es descubierto...

En uno de los espacios de la segunda cubierta, hay varios hombres que más parecen muertos que vivos, los Personajes, y que parecen resistirse a despertar, pese a que los estruendos de los cañones hace imposible escuchar otra cosa. El galeón se retuerce al recibir un cañonazo, y parece, que poco a poco se "desperezan":

En el primer Asalto:

Deben tirar Resistencia por dos (RESx2) cada Personaje, y de no despertar todos, el Personaje con más Suerte deberá tirar, y en caso de no lograr la tirada, se restará cada Personaje 1D4-2 Puntos de Vida generales, debido a las astillas de madera de un impacto cercano.

En el segundo Asalto:

Deben tirar Resistencia por tres (RESx3) cada Personaje, y de no despertar todos, el Personaje con más Suerte deberá tirar, y en caso de no lograr la tirada, se restará cada Personaje 1D4-1 Puntos de Vida generales debido a las astillas de madera y útiles del barco, provocado por un impacto cercano. Solo aquellos que esten despiertos podrán realizar una tirada de Esquivar a la mitad, para evitar sufrir daño.

En el tercer Asalto:

Deben tirar Resistencia por cuatro (RESx4) cada Personaje, y de no despertar todos, el Personaje con más Suerte deberá tirar, y en caso de no lograr la tirada, se restará cada Personaje 1D4 Puntos de Vida generales debido a la metralla de un impacto, que cada vez





Batallas Navales en el Siglo de Oro

están más cerca de batir esta zona del barco. Solo aquellos que esten despiertos podrán realizar una tirada de Esquivar a la mitad, para evitar sufrir daño.

En el cuarto Asalto:

Deben tirar Resistencia por cinco (RESx5) cada Personaje, y de no despertar todos, el Personaje con más Suerte deberá tirar, y en caso de no lograr la tirada, se restará cada Personaje 1D6-1 Puntos de Vida generales, ya que partes de los aperos y utensilios de la zona han ido a golpear brutalmente donde están los Personajes “dormidos”. Solo aquellos que estén despiertos podrán realizar una tirada de Esquivar a la mitad, para evitar sufrir daño.

En el quinto Asalto:

Uno de los Pajes del Capitán que se encontraba custodiando la puerta, y viendo la situación, decide arrojarles un cubo de agua y esta “ayuda” les traerá al “mundo de los vivos”, pero aun así el Personaje con más Suerte deberá tirar, y en caso de no lograr la tirada, se restará cada Personaje 1D6 Puntos de Vida generales salvo que logre una tirada de Esquivar a la mitad, ya que un proyectil ha impactado cerca y mucha metralla destroza la zona donde están los Personajes, ahora “recién despertados”.

Todo lo anterior sucederá, aunque los Personajes “despiertos” decidan mover o proteger a sus compañeros “dormidos”, pues todas las zonas están siendo blanco de los impactos enemigos. Los Personajes, mirarán a su alrededor aturridos (-25% a todas sus Competencias), y poco a poco se percatarán que no escuchan nada más que un pitido, que deben encontrarse en un barco por el balanceo y que enormes temblores sacuden el mismo, ya sea por las andanadas que dispara, como las que le impactan con mayor o menor fortuna. Si los Personajes despiertos preguntan al Paje, este les dirá en castellano, que deberán intuir leyéndole los labios, que están en la nao Señora de la Trinidad, y que están siendo atacados por esos “*malditos berejes*”. Y con esto, se alejará.

108

Mientras se recomponen, pueden observar que están en la cubierta interior de una embarcación enorme, y que su zona ha sido arrollada por impactos de artillería, con lo que pueden decidir ponerse en movimiento hasta poder preguntar a alguien que sucede. Si alguno de ellos tiene conocimientos al uso de navegación o marinería, puede intuir que se trata de un galeón. Y sin más cruzarán la cubierta hasta llegar a las escaleras, por las que ascenderán mientras ven cuerpos destrozados de marineros, los grupos de artilleros disparando sus cañones por un costado y otro, astillas de madera por doquier, humo y olor a pólvora hasta provocar un molesto picor en los ojos y la garganta.

A su lado, un grupo de marineros lleva una pesada caja hacia los puestos de artilleros que manejan los cañones a cada costado de la cubierta, estos les miran mientras un cañonazo golpea la zona y sus cuerpos evitan que la metralla llegue a los Personajes, dejando una escena cruenta de cuerpos destrozados.

Cada hombre es necesario

Cuando asciendan hasta la cubierta superior, verán que se encuentran en un galeón de cuatro mástiles, bien pertrechado y que está siendo atacado por dos embarcaciones, de las cuales no distinguen su bandera. Si logran una tirada de Descubrir, identificarán a pesar del humo, que se trata de una fragata inglesa y un filibote holandés, al cual le han dado de lleno los cañones del galeón y se está hundiendo. Pero no sucede lo mismo con la fragata, un navío de unas treinta y cinco varas de eslora y tres mástiles, que se encuentra a unas ciento cincuenta varas y que se aproxima por estribor con claras intenciones de abordar al galeón. **Addenda:** No se exponen los datos de la tripulación ni de la embarcación, pues no se van a precisar en este momento, ya que solo será una demostración de cómo puede ser una batalla en el mar, y solo se precisará explicar a



por **Albert Tarrés**



los Personajes la mecánica de disparar los cañones.

La batalla se desarrolla bajo una brisa intensa que se ha llevado la niebla y que dificulta las maniobras de navegación a ambos barcos, pero al galeón que le viene desde su espalda le impulsa pese a no llevar todas las velas desplegadas como la fragata inglesa, pero esta se ve frenada pues el viento le llega desde uno de sus costados. La fragata pretende acercarse al galeón para abordarlo, pero de momento no lo está logrando. **Addenda:** A efectos de Reglas, debiéramos tener claro que lo indicado se refiere a una Brisa Intensa, que les dificulta las maniobras a ambos barcos (-5%), y al galeón, este viento le viene desde su costado (zona B), lo que le permite navegar aprovechando toda su velocidad con los aparejos dispuestos para la refriega (Velas de Combate, navegando a velocidad de crucero), mientras que la fragata inglesa navega con el viento golpeando casi de frente (zona A, que le permite navegar a 2/3 de su velocidad máxima) y que aminora sus efectos al tener dispuestos los aparejos a toda vela (lo cual le modifica negativamente con un -15% a las competencias de Artillería, Marinería y Navegación).

El Capitán Montalbo es diestro en dar las órdenes adecuadas, y una mirada fugaz hacia los Personajes les "invitará" a combatir, que a la vista está que no son hombres lo que sobra, y para ello, si algún Personaje tiene Marinería o Artillería, estará en el lugar adecuado:

- ❧ Así quien tenga Marinería podrá disponerse en ayudar a los marineros que afianzan y luchan para mantener los aparejos en su sitio, a pesar del viento y de los proyectiles enemigos que silban alrededor.
- ❧ Quien pueda ser hábil con un cañón estará en buen lugar encargándose de una pieza de artillería, pues algunas debido a los impactos no cuentan con personal suficiente y su cadencia de disparos es muy baja. Los Personajes que puedan y sepan de lo que se traen entre manos ocuparan su lugar y amunicionarán el cañón a la espera de que el Condestable Don Alejandro Ibarra, de las órdenes de fuego a sus Artilleros Mayores de cada cubierta. Si los Personajes logran una tirada de Escuchar, pueden oír que el Artillero Mayor Bartolomé Castro vocifera a un grumete que acaba de traerle las órdenes desde la cubierta: "...y dónde diablos se cree que estoy ordenando disparar... si no a sus mástiles y velas para dejarlos trabados..."
- ❧ Y finalmente, quien no se vea en ninguna de las dos funciones, podrá ayudar a trasladar heridos a la segunda cubierta, donde el cirujano Don Generoso Lorca, saja, corta y sangra a los heridos, que poco a poco se amontonan en la zona.

Los Personajes, apenas dispondrán de tiempo para realizar lo necesario y obedecer a la orden del Artillero de disparar su cañón, y preparar el que tienen a su lado para otro disparo, pues la dotación del mismo está muerta o herida en las proximidades. Cuando los Personajes estén cambiándose al otro cañón, un proyectil atravesará ese costado muy cerca de donde está el grupo de Personajes, que provocará una lluvia de astillas y de no lograr una de Suerte cada Personaje con un +25%, sufrirán 1D3 Puntos de Vida (no olvidar tirar la localización, pues esta vez no es un daño general).

Pero la suerte no ha sido pareja para todos, y el Artillero Mayor de esta cubierta ha caído inconsciente, y ninguno del resto de artilleros parece atreverse a tomar el control de la situación. Es el momento de los Personajes y de dejar claro quien ha nacido para ser un héroe. Así, el Personaje con conocimientos de Artillería y Balística podrá tomar el mando, y tras realizar los cálculos oportunos de trayectorias, contando con el movimiento del barco y el viento exterior, poder disparar:

- ❧ Tirada de Balística, y de lograrla con un Crítico evitará todos los modificadores que afecten al disparo durante este Asalto. Si el éxito es normal, evitará solo los modificadores climatológicos, los propios de la nao y los referentes a los aparejos dispuesto, pero le





Batallas Navales en el Siglo de Oro

afectarán aun los modificadores por distancia a la hora de realizar el disparo. De fallarla, realizará la tirada normalmente y de sufrir una Pifia, tirará la Competencia de Artillería con un -25% adicional.

- ❧ Tirada de Artillería, y tras aplicar los modificadores oportunos, si obtiene un Crítico, el disparo acertará en uno de los mástiles, quebrándolo considerablemente y haciéndole quedarse prácticamente parado. En el caso de lograr la tirada normalmente, causarán daños suficientes en los aparejos que poco a poco la fragata enemiga irá quedándose rezagada.

Así, poco a poco, se perderá de vista a la fragata y comenzarán a navegar rumbo a Santander, mientras todo el buque se recompone: los artilleros comprueban las piezas de artillería y sus anclajes, reponen la pólvora y los proyectiles, los marineros recolocan los aparejos dañados y limpian las diferentes cubiertas de los escombros, los calafates reparan las partes dañadas del casco y revisan por si pudiera producirse alguna vía de agua por los daños recibidos, y el cirujano sana a los heridos y manda sacar a los muertos, que ahora solo ocupan un espacio que necesita.

Un Paje encontrará a los Personajes en los lugares que estén, y les solicitará que le acompañen hasta el camarote del Capitán, pues ha solicitado verlos con premura. Allí encontrarán a Don Fadrique de Montalbo, tumbado en su camastro con una herida importante en el hombro y que saludará cortésmente, mientras les señala con el gesto unos taburetes. Con la voz entrecortada les dirá: *“Tal y como le prometimos al Señor Conde de Villamediana les devolvemos a nuestra patria....”*

24.2. Acto Segundo

Salvo “Una encomienda especial” y “En los cuarteles de los Correos”, que deben jugarse de comienzo, y “Una partida de naipes”, que debiera concluir este segundo Acto, el resto de partes pueden hacerse en el orden que los Personajes prefieran, pues finalmente, debe quedarles claro que el inglés Steven Foster, ha decidido marchar de regreso a sus islas con los tomos que ha conseguido... ¿Y los Personajes?

110

Una encomienda especial

El Conde de Villamediana Don Juan de Tassis y Peralta ha ordenado a uno de sus Correos Reales, Don Santiago de Tenebregosa para que busque a gente leal a su Rey, o al menos a su patria, y llevarlos de anohecida a su casa en la calle Mayor de la Villa. Y así lo ha hecho, de este modo, cuando es recibido por el criado del Conde, viene acompañado por Don Albert de Pere y Girona, y por Don Angel de Mena y Argues, ambos soldados leales.

Junto a la chimenea del salón principal, el Conde degusta un buen licor mientras un fraile jerónimo le observa de pie y con cierto malestar al fondo de la estancia, que aunque es parte importante en lo que esta noche se cuece, no es menos el malestar por encontrarse en la casa de alguien tan... ¡Poco recomendable para un fraile!

Sin perder los modales y la etiqueta precisa, el Conde les invita a todos a sentarse en los cómodos sillones que rodean la chimenea y disfrutar del mismo licor, que el propio Conde escancia en las copas de los recién llegados. Solo el fraile permanece fuera. Y como no puede ser de otro modo sin quebrar los buenos modos, es el Conde quien toma la palabra:

“Hoy es una noche especial... Nuestro querido Rey Felipe esta tarde mientras paseábamos por los jardines del Palacio, ha tenido a bien el desear algo... Algo inaudito para un Monarca... Me explico mejor... Allí estábamos el Sumiller de Corps Don Gaspar de Guzmán y Pimentel, y yo. Como muchas tardes, hablábamos y



por **Albert Tarrés**



Batallas Navales para "Villa y Corte"

comentábamos, sobre la situación en Flandes, en las islas del Rey inglés... Y de pronto salió el tema que acá nos reúne... El Rey desea hacerse con unos papeles venidos de las américas y que tras pasar por las islas rumbo a la Villa y Corte se han extraviado, se trata de una declaración conocida como el Pacto del Mayflower... ¿Conocen de que versa? Supongo que no... Para eso está nuestro querido fraile... Acérquese por favor..."

El fraile con paso firme, pero mirando nerviosamente a todos los allí presentes, comienza a hablar de lo que se le solicita:

"Pues bien... Hace un par de años aproximadamente, en 1620, se firmó este pacto que desvinculaba a la colonia inglesa de las américas del yugo del Rey Jacobo, y se autosometían al gobierno que se decidiera establecer en la colonia, primando mayor igualdad en término de leyes... Y eso es más o menos lo que conocemo al respectos... Y si..."

El Conde de Villamediana interrumpirá al fraile, pues desea ser él quien cuente lo que precisa y a oncel su manera, que de este modo, el fraile se verá en dificultades de opinar diferente:

"Y podemos preguntamos ¿Que tenemos que trajinar en esto nosotros? Pues el Sumiller y yo nos hemos visto en una carrera por el favor del Rey, como bien sabe todo el mundo, y esta es una oportunidad magnífica para lograrlo... Mis intereses son que ustedes me provean de este ejemplar de la obra y para ayudarlos, recogiendo lo sembrado con años de favores al Monasterio de El Escorial, me son devueltos en la persona de fray Martí, que les ayudará a verificar autenticidad de la obra..."

Tras unos sorbos de su copa, el Conde que esperara los ruegos y preguntas, que responderá cortesmentente, continuará explicándose:

"Hemos sabido que Don Diego Sarmiento, que como saben que es nuestra voz en tierras inglesas, envió varias copias de dicha declaración al Monasterio de El Escorial a través de unos Correos Reales y estos jamás llegaron, lo cual ha suscitado el interés del Rey. Que a nadie le place que le roben, y menos a un Rey."

III

Si deciden preguntar al Conde por el interés en dicha obra, este podrá asegurarles que se trata de ganar por la mano al Conde de Olivares, además de limpiar el buen hacer de los Correos Reales. Aun así, si los Personajes son persistentes y logran "convencerlo", puede decirles que si se estudia bien dicha declaración puede hacerse mucho bien al Reino, que de lograrse transferir muchos de los poderes representados por el Rey a la nobleza, pudiera evitarse la sombra nefasta que se cierne sobre las Españas, pues está plenamente convencido que en manos de este Rey, todo va camino a la perdición. Y respecto a Don Gaspar de Guzmán y Pimentel, supone que su intención es proveerse del mismo para leerlo antes y censurarlo si es preciso, pues supone que hombre tan "recto" no puede concebir tal aberración. **Addenda:** La suposición del Conde de Villamediana es cierta sobre su rival, que el Sumillers de Corps desea leerlo para saber si puede ser leído por otros o no, y por tanto, si se evita la tentación se evita el pecado. Por ello, empleará todos los métodos posibles para evitar que ese "texto" llegue a manos del Rey, pero más aun, que llegue a manos del pueblo que no sabe y no debiera saber más de lo que precisa.

¿Pero que es lo que realmente sucede? Pues todo lo comentado es verdad, pero solo es una parte. El Conde de Gondomar, Don Diego Sarmiento, gracias a sus informadores y espías repartidos por todas las islas, ha descubierto que en el norte de Escocia hay una pequeña abadía católica en la que sucede algo inusual y de probado valor para el futuro de cualquier Reino. Este secreto se ha guardado mucho de exponerse, y menos aun cuando los católicos han sido perseguidos hasta hace bien poco, y solo gracias al buen hacer del Conde de Gondomar sobre el Rey Jacobo I, le ha convencido de cesar las persecuciones y el acoso hacia los católicos pese al malestar del resto de la nobleza. ¿Y que puede ser tan importante? Pues por algún motivo, los monjes de esta abadía tienen el "don de visionar" las fechas de los nacimientos y de las muertes de la gente, de toda la gente sea donde sea que nazcan o fallezcan... ¡Incluso las de los Reyes! **Addenda:** Si deseamos dar mayores explicaciones, esta idea sobre una abadía que relata los nacimientos y las muertes de todos los hombres, los pasados, los presentes y los futuros, está basada en el libro "La Biblioteca de los Muertos" de





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Glenn Cooper, y que puede proveer de buenas ideas para una continuación de este módulo. Sin destripar el libro, pero contando lo suficiente para dar una idea de lo que sucede, en Bretaña en el año 777, en la abadía de Vectis crece Octavus, un niño sobre el que pesa una maldición: es el séptimo hijo engendrado por un séptimo hijo y la leyenda le vaticina poderes diabólicos. Octavus no tarda en empezar a escribir una lista con fechas y nombres sin sentido aparente. Poco después, cuando una muerte en la abadía coincide con un nombre y una fecha de la lista, el miedo se apodera de los monjes... ¡Y hasta ahí podemos contar!

El Rey Jacobo estaba muy indignado con la declaración de sus colonias, y no vio nada malo en que el Conde de Gondomar advirtiera a su Rey sobre esta barbaridad, y su deseo es que dicha “idea” no se transmita, pues aun siendo enemigos, piensa que “cuando veas las barbas de tu vecino pelar, pon las tuyas a remojar”. Es decir, que si esta corriente de pensamiento se extiende por Europa y no se zanja, sus “tronos” pueden estar “vacantes” en no demasiado tiempo. De este modo, el Conde de Gondomar realizó siete impresiones de dicha declaración para enviar a su Rey, y por medio de los Correos Reales, comunicó al Monarca sobre esto y de manera más taimada, al Prior Cadiñanos de El Escorial, advirtiéndole de este envío y de lo que dentro se escondía cifrado, por si pudiera encontrar “algún precedente” de este “don” entre los muchos volúmenes teológicos o esotéricos que alberga la biblioteca del Monasterio, pues no es asunto baladí conocer el nacimiento y muerte de muchas personas de relevancia de este continente tan ajetreado que es Europa. Además le confiaba la misión de recibirlos y de entregarlos al Rey tras haberlos estudiado y verificado. En contra de lo esperado, el Correo ha llegado a la Villa y Corte pero no ha completado su misión de llevarlos a El Escorial, y eso ha sido lo que le ha contado el Prior al Rey sobre el viaje de dichos documentos y desgraciadamente sobre su pérdida, por lo que el Rey lo ha “soltado” a sus “preferidos”, poniéndolos en el brete de encontrar lo que “es su deseo”.

Y el hacer del Conde le ha llevado a averiguar quién era ese Correo, que por nombre lleva Adolfo Villasante, más conocido como el “guapo”, y también la casualidad, la suerte o el destino ha querido que el Conde de Villamediana solicitara la ayuda del Monasterio de El Escorial para certificar que los papeles que encuentre y entregue al Rey sean auténticos. El Prior Cadiñanos lo ha aprovechado para enviarle a uno de sus hombres de confianza, fray Martí, al que previamente le ha explicado que conoce sobre dicho envío y que el ejemplar que desea el Monarca contiene varias “anotaciones” disimuladas. Nada más le ha dicho y nada más el fraile ha necesitado saber.

112

Un encuentro “inesperado”

Cuando los Personajes abandonen la casa del Conde de Villamediana, podrán advertir de la presencia de dos grupos de tres hombres en cada esquina de la casa, por lo que se hace difícil si no imposible pasar si no toparse con alguno de ellos. En el momento que pasen cerca, uno de los hombres, que va demasiado bien vestido para ser un jaquetón y más parece un pisaverde, les saldrá al paso:

“¿De dónde vienen vuestras mercedes a estas horas? Que por su aspecto bien parecen esconderse de los Corchetes... Aunque claro está, que de cualquier lameculos carrancista no se espera ni más ni menos... Que hasta los salvajes de las Américas tienen más porte y honra...”

Todo lo dicho sobra para que los Personajes deban limpiar su Honra, pues no les es difícil adivinar que son hombres de Don Luis Pacheco de Narváez, el Maestro de Armas del propio Rey, y al que Don Gaspar de Guzmán y Pimentel suele solicitar “ayuda” para ciertos “litigios”. Y esta vez no es diferente, que el Sumiller de Corps ha solicitado al Maestro que vigile la casa del Conde de Villamediana y evite que “nadie” le ayude en estos próximos días. Aun a riesgo de equivocarse, más vale errar por exceso que por defecto.

De este modo, la intención de los alumnos de Don Luis es dejarlos “sin ganas” de buscar o de hacer nada por “buscar”, pero no es su intención dejar a los Personajes a las buenas noches, por lo que si la trifulca se complica o aparecen armas de fuego, desistirán en su





intento y lo dejarán para otro momento. Y cuando regresen lo harán con amigos y mejor pertrechados.

Si todo va bien, los Personajes saldrán por su propio pie y con su Honra por delante, pero en el caso que el combate se les tuerza, en el último momento saldrá Don Juan de Tassis junto a sus criados, que con dagas y palos harán huir a los "asaltantes". Además, se debe tener en cuenta que durante la noche las rondas de Corchetes y en esta zona son habituales, por lo que si se producen demasiados gritos o detonaciones de las pistolas, no tardará en aparecer el Alguacil Don Pedro Vergel y complicar la situación, si es que es posible.

En los cuarteles de los Correos

A los Personajes solo les queda buscar al Correo Real Don Adolfo Villasante, y donde mejor que en los propios cuarteles de los Correos en la Villa, donde sin problemas permitirán el paso a un compañero y a sus amigos.

Si solicitan al Alférez que está al cargo, les comentará que hace dos noches llegó desde el puerto de Calais pero no entregó mensaje alguno y si se le solicita, les indicará cual es el camastro de Don Adolfo cuando por acá se aloja. Si registran el lugar donde duerme, es una habitación con otros seis jergones y sus correspondientes baúles, donde se guardan las cosas personales de cada cual. Si inspeccionan el baúl del Correo desaparecido, encontrarán que sus ropas y cartas de viaje están guardadas ahí, y un grupo de hojas donde parece que ha tomado anotaciones con un pequeño equipo de escritura que se encuentra también guardado.

Si los Personajes son meticulosos, podrán observar que una de las hojas parece que muestra hendiduras, que bien pudieran deberse a que han escrito encima, y si le aplican carbón podrán descubrir lo siguiente:

113

Abelardo Cadiñanos (dos)
Jaime de Astelarra
Genoveva Pérez
Tadeo Escriba
Bernardino de Trastamara
Francois de Bassompierre

Addenda: Como es evidente, mientras el Correo viajaba desde las islas inglesas a la península, tuvo mucho tiempo para pensar e idear sacar un "beneficio" de sus esfuerzos y de los libros que trae, argumentando que los malditos herejes le acosaron y tan solo logró salvar dos volúmenes, que entregará al Abad de El Escorial Cadiñanos. Con los otros cinco ejemplares pretende sacar algún "beneficio" o algunas monedas y nadie debiera sospechar nada, pero todo se fue al traste cuando Steven Foster, un hombre del Duque de Buckingham, advirtió a Sir John Digby para poner en aviso a sus informadores y encontrar al Correo que trajo los "malditos" libros desde Londres. Y lo encontraron...

Si los Personajes pretenden saber algo común sobre los diferentes nombres que allí han encontrado, podrán averiguar de manera sencilla lo siguiente:

☞ Si visitan el Mentidero de las gradas de San Felipe el Real, lugar donde se reúnen algunos poetas, bastantes clérigos y muchos soldados, podrán averiguar lo siguiente:

✦ Don Jaime de Astelarra es un viejo Maestro de Esgrima, seguidor de Carranza y que vive en una casona llamada la Barnacla.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- ✧ Tadeo Escriba es un impresor batante conocido en la Villa, de quien se dice estar protegido por el Conde Don Alvar de Piedrasacra, quien a veces hace de mecenas y le ofrece imprimir obras no demasiado conocida en las Españas.
- ✧ En el Mentidero de los Cómicos, lugar donde abunda la gente del teatro, podrán saber lo siguiente:
 - ✧ Genoveva Pérez es la actriz más conocida en el Corral de los Caños del Peral, de la que dicen que en breve puede competir con la Calderona o la propia Jusepa Vaca, grandes actrices de la Villa.
 - ✧ Tadeo Escriba es un impresor que a veces ha pagado a alguna compañía de comedias para representar algunos libros que edita en su imprenta.
 - ✧ Francois de Bassompierre, conocido por su amor al teatro y la buena vida, pero también por ser el Embajador de Francia en España.
- ✧ Y finalmente, si visitan el Mentidero de las Losas de Palacio, muy próximo al Alcázar, verán que está bien provisto de covachuelistas, políticos, diplomáticos y militares, y es buen sitio para enterarse de lo que sucede tanto de política internacional como de lo que sucede entre las sábanas de algunas casa de la Villa y Corte:
 - ✧ Abelardo Cadiñanos, es el abad del Monasterio de El Escorial, con bastante predicamento en la Corte de Nuestro Rey Felipe el Cuarto, y del que se dice que conoce y guarda más hechicería en la biblioteca de El Escorial, que el brujo más versado de toda esta tierra.
 - ✧ Francois de Bassompierre, si es el Embajador de Francia en España, pero se dice que por poco tiempo pues su actitud choca con la del Cardenal Richelieu y ya le busca sustituto. Además, es bien sabido que el francés ha tejido una buena red de espías e informadores por toda la villa, y es difícil que nada se le escape.
 - ✧ Bernardino de Trastámara, es un viejo noble y según se dice, tío-abuelo del Rey, pero no se le reconoce públicamente su bastardía y por tanto su parentesco a la Realeza. Dicen que últimamente se le ve más orgulloso de su Honra, si cabe, y no es difícil encontrarle hablando sobre la decadencia de este gran Reino de las Españas.

114

Aplazando las deudas

Si los Personajes comienzan la búsqueda de los nombres que han encontrado en la hoja, no les costará averiguar que Don Jaime de Astelarra es un viejo Maestro de Esgrima procedente de Toledo quien, junto con su hijo y aprendiz Andrés, vive de alquiler en una casona conocida como La Barnacla, en la que ocupa dos habitaciones situadas en el último piso de la casa. La parte superior, su casero Don Gregorio le ha permitido construir un cobertizo para cubrir parte del patio que hay en la azotea y de este modo tuviese el Maestro un lugar donde dar sus lecciones durante el invierno, ya que en verano las imparte en la parte descubierta de dicho patio.

Si como es normal, los Personajes desean ver a Don Jaime deberán ir a su casa, donde les recibirá un viejo criado llamado Lucas, el cual les conducirá hasta el último piso de la casa, donde cada vez son más sonoros los choques de espadas, los pasos apresurados y alguna que otra maldición. Al salir a la azotea, verán a un anciano con una leve cojera que dirige las prácticas de cuatro hombres, que parecen más soldados que hidalgos. Al fondo, una hermosa mujer les contempla tranquilamente mientras sostiene un cesto de ropa recién lavada y que poco a



por **Albert Tarrés**



Batallas Navales para "Villa y Corte"

poco, va tendiendo en unas cuerdas dispuestas para ello. **Addenda:** Respetando lo más posible la visita "original" a la Barnacla, los Personajes tendrán frente a ellos a Don Jaime de Astelarra, pero también a Genoveva Pérez, otra de las "dueñas" de la "Declaración del Mayflower". De todos modos, para aquellos que no conozcan la Barnacla ni las cosas que suceden en ella, les recomendamos que busquen el libro de "Villa y Corte" y conozcan el lugar, que da para muchas horas de diversión. Por eso, no hemos querido sacar a más de sus vecinos, reservándolos para mejor ocasión.

Si muestran el debido respeto, les será devuelto por igual por Don Jaime, quien se prestará a escucharles mientras sus alumnas practican entre ellos. Si le comentan sobre Don Adolfo Villasante, les confirmará que se trata de uno de sus alumnos y que le vio ayer de buena mañana, pues venía a satisfacer los honorarios por las clases recibidas. De ningún modo, salvo que se lo pregunten directamente, les contará nada sobre unos papeles que le entregó de una "declaración" ocurrida en las Américas, que bien le dijo que eran un presente para aplazar el pago de las clases recibidas, pues no quiere comprometer la Honra de su alumno, que no suele disponer de Reales para satisfacer las clases que recibe, que es sabido que mucho le gustan las faldas y los naipes.

En el caso de comentar los Personajes sobre dichos papeles, les confirmará que los tiene guardados y que como el presente que son, no le parece adecuado entregárselos a ellos por monedas, pues sería una falta de respeto a su alumno. Si le explican la situación, dejando claro que su alumno se "apropió indebidamente" de los mismos, el Maestro se los entregará sin más preguntas... ¡Siempre que se lo juren por su Honor!

Si le preguntan sobre el resto de personas encontradas en las hojas, contará generalidades sobre Francois de Bassompierre y Don Bernardino de Trastamara, pero callará sobre su vecina Genoveva Pérez, de quien si deben conocer, ya conocerán pero no será por su boca. Tampoco la advertirá de la visita de estos caballeros, pues piensa que si no "ayuda" a los unos, tampoco debe hacerlo a los otros.

De este modo los Personajes tendrán el primero de los documentos, pero cuando pasen por las manos del monje jerónimo, podrá constatar que no es "lo que buscan", pues no ha advertido las "anotaciones disimuladas" en el texto.



Siempre es agradecida una buena comedia

Los Personajes buscarán el nombre de Genoveva Pérez, y de buenas a primeras no será sencillo que encuentren nada, salvo que visiten el Mentidero de los Cómicos, donde algunos conocerán bien del nombre y modos de la gran Genoveva, actriz relevante en el Corral de los Caños del Peral.

Si los Personajes acuden a dicho Corral y preguntan por Genoveva Pérez, con dejar ver algunas monedas todo será sencillo y no tardarán en llegar a la zona donde trabajan los actores. Allí, si los Personajes fueron antes a buscar al Maestro Don Jaime de Astelarra, verán a la mujer que tendía las prendas en la azotea, aunque "bastante diferente".

Si la preguntan sobre que hace allí, dirá que trabaja de costurera pero cualquiera que esté atento, la notará dubitativa y nerviosa, y de insistirla, acabará confesando que ella es Genoveva Pérez,





Batallas Navales en el Siglo de Oro

aunque no desea que esto se sepa en la Barnacla. Si los Personajes acceden a no contar nada de su “doble vida”, cuando la soliciten el libro que la regaló Don Adolfo Villasante, no les pondrá traba alguna, salvo esperar a que termine la comedia de esta noche.

Si regresan a la Barnacla a por el libro de Genoveva Pérez, no encontrarán ningún problema y se harán con el mismo, para que tras inspeccionarlo el monje Martí, no distinguir ninguno de los indicios que espera encontrar y dirá que *“no es el documento que buscamos”*.

Addenda: Si se desea dar un poco de aliciente a esta parte, bien pudiera darse que un hidalgo algo bebido con sus amigos ronde la salida del Corral de Comedias para “galantear” a Genoveva Pérez, que rechazará su proposición primero con educación y después con desesperación debido a los modos bruscos de este “galán” al ser rechazado. En resumen, que los Personajes se pueden ver obligados a desenvainar sus aceros y defender el honor de la mujer ante los modos de este hidalgo y sus amigos.

La letra con sangre entra

Cuando los Actores decidan acercarse a la imprenta de Don Tadeo Escriba, coincidirán con otros que tienen el mismo propósito, así cuando llamen a la puerta de la imprenta esta se encontrará cerrada y de primeras, no parece que se encuentre nadie dentro. Si los Personajes deciden “entrar” o simulan alejarse, podrán escuchar movimientos que pretenden ser silenciosos, o que se ocultan de los visitantes.

¿Qué está sucediendo? Pues Sir John Digby ha pagado sus buenos Reales a cinco valentones para que se hagan con todos los libros traídos por el Correo, y de momento en eso están, intentando hacerse con el entregado al impresor Escriba, a quien tienen retenido dentro, junto a su ayudante Raulito.

Si los Personajes se proponen entrar cueste lo que cueste, finalmente les “sorprenderá” un hombre, que les abrirá la puerta de sopetón, y les increpará que hacen allí. Los Personajes deben pensar y rápido, pues les amenaza con avisar a los Corchetes para que expliquen sus actos. Pero todo tiene su pega, pues a poco se fijan, verán que este que abre poco aspecto de impresor tiene y las armas a su costado tampoco ayudan a su imagen de letrado, además la amenaza de avisar a la gura se ha quedado en eso y no parece decidirse. ¿Qué hacen los Personajes?

116

- ❧ Si deciden no molestar y se van, no pasará nada más salvo que los valentones conseguirán el libro para entregárselo a Steven Foster en la Casa de las Siete Chimeneas. El impresor, si regresan a la imprenta posteriormente, les contará que si tuvo ese libro pero se lo llevaron unos valentones.
- ❧ Si preguntan por el libro, el valentón les dirá que lo tiene, pero que esperen un momento en la puerta a que lo busque. Se preparará junto a sus compinches, que hartos de pólvora se procurarán una “posición de negociación” privilegiada, e invitará a los Personajes a pasar y que sea lo que Dios quiera... Que a ellos les interesa deshacerse de la competencia, que ninguna gana tienen de investigar por que ellos también buscan los “papelajos”.
- ❧ Si nada de lo que ven los Personajes les encaja y deciden entrar si o si, se desatará una buena pelea y que como hemos dicho... ¡Sea lo que Dios quiera! Y de esta situación solo pueden salir de dos maneras, o con bien o con los pies por delante.

De tener la suerte de cara y lograr deshacerse de los valentones, y de quedar alguno con vida, podrán averiguar lo siguiente:

- ❧ Han sido contratados por un tal “Foster”, de aspecto blancuzco y poca cosa...





Batallas Navales para "Villa y Corte"

- ☛ Saben que el tal Foster, se aloja en la Casa de las Siete Chimeneas, que bien es sabido que es la residencia de Sir John Digby, el embajador del Rey Jacobo en las Españas.
- ☛ Deben visitar a una serie de personas, que tienen en una lista, y lograr hacerse con unos libros, de los que ya han visto dos ejemplares que tenía el propio Foster, los cuales les mostró para que reconociesen lo que buscan.

Si tras las peripecias pasadas, logran convencer al impresor de "vender" o ceder su ejemplar al Reino, tras el escrutinio del monje, este parecerá alegrarse, pero les comentará que aunque es el libro que buscan, es solo una parte y necesitan de al menos otro de los ejemplares. Si le insisten el resto de Personajes, puede decirles que ha advertido que este libro está escrito en algunos lugares con jugo de limón pero también que el mensaje no está completo y necesita al menos de otro ejemplar más.

Se debe tener en cuenta, como ya comentamos anteriormente, que durante todos los incidentes que se puedan producir en la imprenta, puede aparecer el Alguacil Pedro Vergel con sus Corchetes, y complicar más las cosas si cabe. Todo dependerá del "ruido" que hagan y lo rápido que actúen.

Addenda: Con lo que en estos momentos tienen entre manos, saben de un tal Steven Foster que trabaja para los ingleses y que está intentando hacerse con los documentos de la "Declaración del Mayflower". Que este ya tiene en su poder dos, con lo que en su momento pueden tener claro que son los ejemplares que iban destinados al Abad de El Escorial y que Don Adolfo Villasante fue sorprendido con ellos. Y aunque no lo saben los Personajes, Sir John Digby se ha enterado de lo sucedido a sus hombres en la imprenta de Tadeo Escriba y no desea correr riesgos, por lo que ha ordenado a Steven Foster que tome el Camino Español hasta Amberes y allí, cruce por mar hasta Londres, y entregar a Sir George Villiers los libros "recuperados", y explicándole que en Madrid aun van a intentar hacerse con el resto de ejemplares, pero que con el revuelo levantado se ha considerado "asegurar" los que tienen enviándolos a Inglaterra.

117

Por la Honra de un Caballero

Como no queda otra, deberán visitar a Don Bernardino de Trastamara en su casona, donde serán recibidos con toda la solemnidad posible, y haciendo esperar a los Personajes el tiempo correcto de quien está "por encima" de ellos. Cabe decir que la servidumbre de la casa les ofrecerá lo oportuno para la espera, o un buen caldo o alguna vianda para llenar el estómago, que con tanto trajín lo agradecerán los Personajes.

Se espera de los Personajes que tengan el buen gusto y buenas maneras de tratar a Don Bernardino con respeto, lo cual agradecerá y hará que se muestre servicial con su visita. Cualquier otra actitud provocará que no les hable y expulse de su casa, dejando claro si fuera menester que prefiere quemar el libro antes que mostrárselo a los Personajes. Y de ser la ofensa grave, no dudará en citarlos Dios mediante al amanecer, para batirse en duelo de espada, que es la manera de los caballeros.

Esperando que todo siga los pasos normales, el noble confirmará que Don Adolfo Villasante era hombre de su agrado y que a veces le servía con gusto, por lo que el Correo le regaló un libro en lengua inglesa recientemente, pues es sabido que le gusta la lectura y que su biblioteca, aunque modesta, es la envidia de muchos.

No les negará echar un vistazo al libro, pero de ningún modo se desprenderá del mismo pues sería deshonoroso tratar de ese modo un regalo de un compañero, y en este punto no cederá. Si miran el ejemplar, el monje constatará que siendo una de las "Declaraciones del Mayflower", no es uno de los documentos que precisan.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Una partida de naipes

Es **muy importante** que este sea el último de los libros que busquen o encuentren los Personajes, pues será quien les encamine hacia Amberes.

Si los Personajes se disponen a buscar el libros del francés, deberán saber que el Mariscal Francois de Bassompierre, además de ser el embajador francés en la Villa y Corte, ser un reputado militar y amante de la lectura, también es quien dirige a los espías en el Reino de Felipe IV. Es por este motivo, que si los Personajes deciden infiltrarse en su casa, bien pueden intentarlo e incluso lograrlo, pero nada encontrarán que les satisfaga. Ni información poco conveniente y con la cual “negociar” por el libro, y mucho menos el propio libro.

Pero todo esto tienen un motivo, y es que el propio Embajador sabe que los Personajes le van a visitar, y ha retirado todo lo “interesante” de sus estancias, pues conoce que Don Adolfo Villasante, que era “empleado” suyo de manera ocasional, le ofreció por una buena cantidad de dinero un ejemplar de los siete que había traído de la Corte inglesa por orden de Don Diego Sarmiento para ser entregados al Abad de El Escorial. Como el Embajador deseaba el resto de los ejemplares, el Correo le comentó que a algunos ya los había “dado dueño” y los dos que le quedaban les tenía “comprometidos”. Por este motivo, el embajador envió a uno de sus Vientos a espiar a Don Adolfo, que tiempo tendría después de hacerse con todas las copias posibles, pues su deseo no era darle muerte y perder a uno de sus “hombres” en la Villa. Que Monsieur Bassompierre no cree que Don Diego Sarmiento haga algo sin ningún motivo ulterior, y en esos libros algo hay... ¿El qué? No lo sabe, pero que lo hay es seguro.

Como decíamos, el Embajador mandó seguir discretamente al Correo y sus informadores fueron testigos de como el Señor Villasante caía en una celada por un hombre muy pálido, que le dio muerte por la espalda, y le arrebató dos volúmenes. Sus hombres intentaron cogerlo pero se refugió en la casa de las Siete Chimeneas, de donde sabe que ha partido esta misma mañana a caballo e iba bien escoltado, haciendo imposible que reaccionara para arrebatarle las copias. Una “charla” con un criado de la embajada inglesa les ha desvelado que el destino del inglés es Amberes, desde donde cruzará sin problemas hacia su patria. **Addenda:** Esta parte es fundamental, pues salvo que a los Personajes se les pase por la cabeza “secuestrar” a alguien de la embajada, solo el Mariscal puede proporcionarles esta información que supone “interesante” y que puede calentar los ánimos entre ingleses y españoles, lo cual siempre favorecerá a los franceses.

118

Como no podía ser de otro modo, sus hombres continuaron con las pesquisas y averiguaron que varios grupos recorrían las calles de la Villa buscando “algo”, y se sabe que en la imprenta de Tadeo Escriba, ha habido más que palabras, estando implicados varios matones que suelen ofrecerse a los ingleses para los trabajos sucios en Madrid. Por este motivo piensa que no tardarán en visitarle a él...

Pero volvamos a donde debemos. El Embajador, si fueran simples valentones los que le “buscan”, se desharía de ellos con la ayuda de sus hombres y no les prestaría mayor atención que del tormento necesario para liberar sus lenguas y le contasen de lo que supieran. Pero al tratarse de hidalgos, Monsieur de Bassompierre pretende disfrutar del encuentro y tentar a la Diosa Fortuna. De este modo, si los Personajes desean asaltar la casa del Embajador, este les estará esperando en su despacho con un tapete dispuesto para jugar a los naipes... Y en el caso de concretar los Personajes una cita, el Embajador les estará esperando en su despacho con un tapete dispuesto para jugar una partida de naipes...

El Embajador Bassompierre les propondrá jugar una partida al Rentoy, como si se dispusiese con regla de estocada, es decir, una mano y todo para el ganador... La apuesta, un ejemplar de la “Declaración del Mayflower” suyo, y otro por parte de los Personajes,



por **Albert Tarrés**



Batallas Navales para "Villa y Corte"

contando que si los Personajes tienen más, pueden considerar que de perder esta mano pueden jugar al menos otra.

Si los Personajes no desean arriesgarse y le solicitan ver su ejemplar, en principio el Mariscal no se negará y se lo mostrará, pero sería más "interesante" que los Personajes arriesgaran con los naipes. Llegado el momento, o en el caso que el monje pueda examinar el libro, comprobará que tampoco es uno de los ejemplares que buscan, y que por tanto, si lo dicho por el francés es cierto, este libro cabalga con rumbo al norte en las alforjas de un inglés llamado Steven Foster.

Addenda: En el tercer fanzine de "Los Papees del Alférez Balboa", se nos explica como poder jugar al Rentoy, y estas son las normas por si se prefiere interpretar la partida a simplemente "hacer una tirada". Decir que el Rentoy se juega desde 1598, y que fue muy popular durante todo el siglo XVII. Se juega con un número par de jugadores en dos equipos, siendo entre cuatro y seis jugadores lo habitual, pero en algunos casos también se menciona partidas de Rentoy con dos y con ocho jugadores. Se usa una baraja de cuarenta cartas, siendo el objetivo llegar a doce puntos.

Al comienzo de cada ronda se reparten tres cartas a cada jugador, y a continuación reciben otra carta más que se da de vuelta, siendo el palo de esta última carta el triunfo, es decir, el palo que siempre derrota a los otros palos y todas las cartas de este palo son las más altas en el juego, y tienen el poder de capturar una carta que no es del mismo palo. El orden de las cartas de triunfo son el siguiente: Dos, Rey, Caballo, Sota, As, Siete, Seis, Cinco, Cuatro y Tres. En los otros palos, el orden es el mismo, excepto que el Dos es la carta más baja en lugar de la más alta.

La primera carta que comienza la baza define el palo de la baza, y solamente pueden ganar las cartas de este palo o las de triunfo. Si la primera carta que comienza la baza es un triunfo, todos deben jugar triunfos, si los tienen, y a esta jugada se llama "arrastre". Este es el único caso donde hay obligación de seguir el palo.

119

Cualquier equipo que gane al menos dos de las tres bazas, tiene un punto, y como dijimos, el juego se juega a doce puntos. Sin embargo, el valor de la mano puede aumentarse. Por ejemplo, el primer jugador que hace una apuesta, eleva el valor de la mano a tres puntos; el equipo contrario puede aceptar, aumentar la apuesta o irse. Si un equipo acepta, tienen derecho a aumentar la apuesta otra vez más tarde. Los valores sucesivos que la mano puede tomar son 1 punto (el valor base), 3 puntos (primera apuesta), 6 puntos (segunda apuesta), y 12 puntos (el juego entero en una mano única).

Por ejemplo, supongamos que el Equipo A ya tiene 4 puntos, y el Equipo B tiene 5. Se dan las cartas, y comienza una nueva mano, con el valor base de 1 punto. Supongamos que el Equipo A aumenta el valor a 3 puntos, y el Equipo B responde aceptando y elevándolo a 6 puntos. Los resultados posibles pueden ser:

- ❧ A puede irse, y en ese caso el puntaje es: A=4, B=8.
- ❧ A puede aceptar la apuesta, y en ese caso el puntaje final sería 10 - 5 ó 4 - 11, dependiendo de quién gane dos bazas.
- ❧ A puede responder (en ese momento o después) que eleva la apuesta a 9 puntos. Si B rehúsa esta apuesta, el puntaje es 10 - 5. Si B acepta, se terminan de jugar las bazas y el que gana dos de ellas gana el juego de Rentoy entero, porque $9 + 4$ y $9 + 5$ pasan de 12 puntos.
- ❧ No tendría sentido que el Equipo B respondiera elevando la apuesta a 12 puntos, porque los 9 puntos son suficientes para que ganen ambos equipos; la única razón para hacerlo sería esperar que el Equipo A estuviera distraído.

La comunicación se permite en forma de charla, rara vez verdadera, o por señas. Hay una seña para cada carta alta, y los jugadores tratan de pasarlas sin que los vean los del equipo contrario. Las señas que aquí se





Batallas Navales en el Siglo de Oro

ofrecen son de una variante canaria del Rentoy, que tal vez no correspondan con las del Siglo de Oro, pero pueden servir igualmente. Estas señas se pasan solo a uno de los jugadores, el líder informal del equipo. Como líder se solía escoger al jugador "más joven", es decir, el primero al que le toque el turno dentro del equipo, y estas serían las señas:

- ☞ Dos de triunfo: mostrar la punta de la lengua. Este gesto curioso está en las fuentes antiguas.
- ☞ Rey de triunfo: elevar las cejas.
- ☞ Un solo triunfo bajo en la mano: elevar un dedo.
- ☞ Dos triunfos bajos en la mano: deslizar la punta del pulgar sobre las puntas de los dos dedos siguientes de la mano.
- ☞ Tres triunfos: llenar de aire los cachetes.
- ☞ Cartas malas: cerrar ambos ojos.
- ☞ La carta más baja del palo de triunfo: elevar los hombros.

Para hacer una apuesta, es necesario tener el turno de juego, y la apuesta se puede hacer antes o mientras se juega la carta. Cualquier jugador del equipo contrario puede hablar, pero se recomienda que hable el jugador que ha recibido las señas. La respuesta puede ser irse al mazo, aceptar la apuesta o elevarla, obsérvese que cuando se responde, un jugador, pero no un equipo puede elevarla fuera de turno. En caso de que compañeros de equipo no estén de acuerdo, cuenta la primera persona que habló.

Y finalmente, si un Personaje decide hacer "trampas", pueden suceder dos cosas, que lo logre o no lo consiga, lo cual variará considerablemente la partida:

- ☞ Si no logra realizar la "jugada" y el Mariscal se da cuenta, dará por finalizada la partida, y con ello la posibilidad de resolver el módulo.
- ☞ Si no logra realizar la "treta" pero el Mariscal no se da cuenta, la partida se concluirá normalmente, ya sea a favor de los Personajes o del Embajador francés.
- ☞ Si logra llevar a cabo la "trampa", puede tener dos interpretaciones:
 - ★ Si se está simplemente jugando por medio de tiradas de la Competencia de Juego, logrará ganar la mano, y el libro de "La declaración del Mayflower".
 - ★ Si se está interpretando la partida y se juega al Rentoy, el Personaje podrá elegir dos de las tres cartas del Mariscal y verlas, o ver una carta del Mariscal y cambiar una de las suyas al azar del montón, o cambiar dos de sus cartas al azar del montón.





24.3. Acto Tercero

De este modo, y tal y como lo dejamos al final del Segundo Acto, los Personajes saben de "buena mano" que un inglés llamado Steven Foster ha partido hacia el norte, y que lleva consigo dos ejemplares de "La Declaración del Mayflower" que corresponden al Abad de El Escorial, y que al menos uno de los dos, contiene la información que buscan. **Addenda:** En este momento el Director de Juego debe estar atento a lo que decidan los Personajes, pues de no visitar al Conde de Villamediana para informarle, este les enviará a uno de sus fieles criados para hablar con los Personajes, pues debe conocer su destino de los mismos en Amberes donde enviará un galeón para traer a casa a sus hombres si consiguen atrapar al espía inglés.

En esta parte, será obra del Director de Juego decidir si prefiere un simple viaje hasta Flandes sin demasiados incidentes a por otro lado ser toda una aventura en la que nuestros Personajes no se puedan relajar ni un instante ante a las inclemencias del tiempo, el mal trato por parte de desalmados asalta caminos o despiadados y corruptos personajes que quieran aprovecharse de la urgencia de la misión de los mismos de camino a Flandes. Y no olvidándose que el maldito inglés siempre les lleva un paso de ventaja...

El viaje que deben emprender los Personajes es largo, posiblemente penoso, y la fatiga y las inclemencias del loco tiempo que puedan encontrarse durante la travesía no debe cejar en el empeño que los impulsa a llegar a Amberes, mientras atraviesan toda Europa por el Camino Español, la conocida ruta usada por los Tercios del Ejército Español para mantener su férreo control sobre Flandes.

Addenda: Las principales rutas del Camino Español de los Tercios comenzaba en Nápoles, atravesaban Florencia, Génova hasta llegar al Milanesado, o bien comenzaba desde Barcelona por mar hasta el Milanesado, para después cruzar el Franco Condado, Estrasburgo, Luxemburgo y llegar hasta Bruselas, con variantes pasando por Worms y Colonia. Los soldados podían hacer a pie los mil kilómetros de Milán a Flandes con una media de veintitrés kilómetros al día. Aunque el transporte marítimo era mucho más rápido, capaz de cubrir unos doscientos kilómetros al día, la ruta por tierra era más segura y más corta, tanto si se salía de Barcelona, unos tres mil novecientos cincuenta kilómetros, como si partían desde Nápoles, dado que por mar había que dar toda la vuelta a la península ibérica y la prominencia de Brest en Francia, es decir ambas se encontraban a unos veinte días de navegación de Flandes. La Corona española envió de esta manera más de ciento veintitrés milhombres entre 1.567 y 1.620, en comparación con los diecisiete mil seiscientos enviados por vía marítima.

Si bien ya hemos comentado, el Camino Español de los Tercios no se trataba de una única ruta invariable, y la lista de poblaciones variaban, pero una de las rutas más concurridas de esta época para llegar a Flandes partía de Barcelona, a Génova, Alessandria, Asti, Turín, Rívoli, Susa, Novalesa, Chambery, Lons le Saunier, Gy, Port Sur Saone, Nancy, Thionville, Luxemburgo, Arlon, Bastogne, Lieja, Lovaina, Bruselas y Amberes. Así, viene a ser unos cincuenta y cinco días a pie, pero si van cambiando los corceles regularmente y no se "entretienen", pueden lograr realizar el viaje camino en unos quince días.

Los Personajes como Correos Reales que son, deben y pueden realizar el trayecto en el menor tiempo posible y dispondrán de la posibilidad de poder hacer cambios de montura por caballos de refresco en algunas poblaciones, para así poder mantener un buen ritmo sin tener que reventar a sus monturas. A discreción del Director de Juego se puede establecer más o menos veracidad durante esta ruta en la que los Personajes dispondrán de unas monturas a las que deberán tratar con pericia, llegando a recorrer hasta unos ochenta kilómetros diarios, forzando mucho la montura y cambiándola cada dos días, y de este modo recorrer los mas de mil kilómetros que componen el Camino Español.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Addenda: Si algún Director de Juego prefiere darle más importancia al camino y lo que sucede mientras galopan, consideramos importante ofrecer la creación de los diferentes corceles que los Personajes se pueden encontrar en las diferentes caballerizas en las que paren para coger caballos de refresco.

Fuerza	29+1D6*	Irracionalidad	50	Notas	+25 o -25 a la
Agilidad	29+1D6*	Racionalidad	50		Competencia de
Resistencia	39+1D6*	Templanza	50		Cabalar de su
Percepción	9+1D6*				jinete**
Protección:	Carece	Armas:	Coz	30	1D6+2D6
Competencias:					
Descubrir	PER+1D10***	Galopar	50	Escuchar	PER+1D10***
Saltar	AGI+1D10***	Sigilo	AGI+1D10***		

* Los Personajes lanzarán 1D6 por cada Atributo de la montura y lo sumarán al básico, mostrando las diferencias entre un caballo u otro.

** El Personaje tirará 2D10+1D5 para obtener el Modificador a cabalar de la montura, y posteriormente debe tirar por Suerte, y en el caso de sacar la tirada, el bonificador será positivo, o de no sacar la tirada no tendrá ningún modificador, y en el caso de Pifiar la tirada, será un modificador negativo. Si el Personaje tiene Conocimiento Animal, podrá sumar la mitad de su Competencia a la tirada de Suerte.

*** El valor de las diferentes Competencias determinarán la capacidad del corcel de ser más o menos resistente a un galope largo, su capacidad para detectar algo anómalo o saltar un obstáculo. Así:

- ✧ Cocear: El caballo dará coces cuando se sienta amenazado, o cuando esté asustado o muy nervioso. Los corceles entrenados pueden cocear a los enemigos que tengan a sus espaldas cuando se lo indique el jinete, para ello, el jinete deberá pasar una tirada de Cabalar.
- ✧ Descubrir: Si el caballo escucha algún ruido extraño o ve acercarse a alguien desconocido se pondrá nervioso, bufará, levantará los cascos, pisará con fuerza y dará tirones.
- ✧ Galopar: Un caballo es capaz de aguantar al galope un número de asaltos igual al doble de su Resistencia, recorriendo en cada Asalto tantos metros como su puntuación de Agilidad. Pasado ese tiempo, dejará de galopar y trotará, reduciendo su velocidad a la mitad. Si el jinete desea que siga corriendo, deberá pasar una tirada de Cabalar, y de tener éxito, el caballo deberá pasar una tirada de Galopar. Estas tiradas son necesarias cada cinco Asaltos.
- ✧ Saltar: El caballo deberá pasar una tirada de Saltar para superar un obstáculo, pero si el jinete se lo ordena, debe lograr una tirada de Cabalar.
- ✧ Sigilo: Si se desea que la montura avance haciendo el menor ruido posible, su jinete deberá pasar una tirada de Cabalar, y entonces el caballo deberá tirar por Sigilo. Si el caballo tiene herraduras, sufre un modificador negativo de -50 a la tirada de Sigilo.

Amenizando el camino

Si bien es cierto que hemos comentado, que puede ser un camino tranquilo, también hemos dejado claro que puede ser un “infierno” llegar a Amberes, y todo dependerá de las decisiones del Director de Juego. Para facilitar la tarea, hemos creado una serie de posibles sucesos durante las jornadas de viaje, y son los siguientes:





Batallas Navales para "Villa y Corte"

- En esta época del año es relativamente fácil que el tiempo se encapote repentinamente y que caiga un buen aguacero o que el viento frío proveniente del noreste azote a los Personajes mientras cabalgan hacia el norte. Para simplificar esto, simplemente utilizar la siguiente Tabla:

Tirada	Climatología	Modificadores a Cabalgar
1	Día perfecto, en el cual el viento siempre les ha favorecido desde la espalda	+20%
2-3	Buen clima que favorece la jornada a caballo	+5%
4-5	Un día normal, a veces el cielo se cubre de nubes, pero nada que impida perder el ritmo del galope	0
6-7	El viento durante la jornada ha sido un enemigo y ha golpeado de cara mucho tiempo	-5%
8	Demasiado calor, las monturas se sofocan rápidamente y se debe aminorar la marcha	-15%
9	Todo el día ha estado lloviendo y los caminos se encuentran embarrados, dificultando la marcha	-30%
10	La tormenta es terrible, y el viento y la lluvia no deja de azotar a los jinetes y sus monturas	-50%

- Cuando los Personajes estén cabalgando hacia el norte, pueden ser víctimas de unos bandidos en medio del camino, que bien desean cuatro monturas como las que llevan y algunas monedas que puedan tener.
- También puede darse algún pequeño problema "burocrático" a la hora de realizar el cambio de caballos en una de las postas, debido a que el "funcionario" desea sacar tajada con las prisas de los Personajes, ya sea "solicitándoles" una pequeña "tasa" de "nueva creación", o puede que siendo claro que les ofrece los peores jumentos de su establo les pida una "ayuda" para encontrarles algo mejor, o que los papeles de viaje de los Correos no los "vea" claros y les entretenga hasta que no le "faciliten" con Reales su molesta tarea... Y así, cualquiera que se nos pueda ocurrir de parar sin violencia a los Personajes.
- En cualquiera de las fondas del camino, puede producirse una pelea por cualquier motivo, ya sea porque ellos son franceses y los Personajes españoles, por el aspecto "afeminado" de los Personajes nobles... ¡El motivo es lo de menos! El resultado final será una clásica pelea de taberna donde nadie sale nunca de rositas, e incluso se puede llegar a producirse un duelo como hombres con los aceros en la mano en el patio de la fonda.
- En una de las paradas para comprar comida o comer directamente, los Personajes entrarán en una posta, fonda o posada en el camino, y una docena de "buena" gente se encuentra en animada conversación hasta que entran los Personajes, donde el silencio se produce como si de un milagro se tratara y de pronto, todo vuelve a la normalidad. Si puede parecer fuera de lugar el nerviosismo del posadero, a quien más de una jarra se le resbala de las manos, y de su esposa que mira con ojos suplicantes cada vez que deja la cocina para sacar un plato. Y si esto no fuera suficiente para poner sobre aviso a los Personajes, la docena de clientes llevan suficientes armas para comenzar una guerra por su cuenta... ¿Qué sucede acá? Pues es sencillo, la posada ha sido tomada por varios bandidos y se están abasteciendo, primero el estómago y más tarde, cuando fueran a marcharse dejarían a los posaderos a las buenas noches para arramplar con todo lo que pudiesen... Eso salvo que los Personajes lo eviten...
- Si los Personajes en algún momento descansan, que es lo normal cuando se quiere cabalgar como si el Infierno te persiguiera y todo tiene un límite, bien pudiera ser que Foster hubiera pagado sobradamente a algunos "amigos" para hacer una visita nocturna a sus





Batallas Navales en el Siglo de Oro

perseguidores, que aunque no confía en que los maten, al menos si diezmarlos o al menos entretenerlos durante un ratito para sacarles mayor ventaja.

Y como última idea, una vez que los Personajes estuvieran aproximándose a Amberes, no demasiado lejos de allí, en Fleurus, se ha producido una batalla entre los Tercios españoles bajo las órdenes de Don Gonzalo Fernández de Córdoba y las tropas protestantes del Sacro Imperio bajo las órdenes del Conde Ernst von Mansfeld y el Duque Christian de Brunswick-Lüneburg, estos últimos marchaban hacia la ciudad de Berger-op-Zoom que estaba asediada por los ejércitos españoles del Marqués Don Ambrosio Spinola Doria. Por el camino, el ejército español interceptó al protestante, infringiéndole una severa derrota.

Pues llegados a este punto, en la parte final del viaje y habiendo pasado Lieja, el Camino pasa a ser poco transitado y en un tramo algo más emboscado, con árboles muy cerca del camino y debido a los arbustos, convierte esta parte del bosque en mucho más espeso. De este modo, y sin otros “transeúntes” a la vista, los Personajes bien pueden ser el objetivo de herejes supervivientes de Fleurus, que están escondidos y desean hacerse con otras ropas menos llamativas y de monturas para alejarse de la zona con la mayor presteza que les sea posible.

Addenda: Si alguien desea conocer algo más, o poder explicar a los Personajes lo sucedido, les pueden contar como fueron sucediendo las cosas el día 29 de Agosto de 1.622 en la batalla de Fleurus, en la que los españoles comandados por Don Gonzalo Fernández de Córdoba, y apoyado por De Sylva y Gauchier, se enfrentaron al ejército protestante que lideraban el Conde de Mansfeld y Christian de Brunswick. Así, tras un corto cañoneo, el Conde de Mansfeld ordenó un avance general y en la infantería alemana, pobremente adiestrada, fueron produciéndose espacios que De Sylva atacó. No obstante, Streiff, otro de los comandantes protestantes contraatacó, y la caballería valona de De Sylva equivocó el paso y sufrió un considerable daño por las armas de fuego del enemigo. La caballería de De Sylva se refugió detrás de los carros de equipaje, mientras Streiff volvía sobre la infantería española, sin demasiado éxito. En el lado derecho protestante, Christian de Brunswick había enviado a la casi totalidad de su caballería, pero el despliegue realizado por Don Gonzalo Fernández de Córdoba hizo imposible flanquear su posición. Aun así, la intención de Christian de Brunswick era destrozarse la formación española con un asalto total y frontal. La primera carga fue rechazada por la caballería de Gauchier, pero el líder protestante ordenó una segunda carga y la primera línea fue rechazada de nuevo, pero la segunda línea consiguió acorralar a la caballería valona. Entonces Brunswick se centró en la infantería española, pero su infantería fracasó al intentar soportar la embestida de estos, y el Tercio de Nápoles aguantó su posición, y los mosqueteros agazapados en los árboles comenzaron a disparar a la caballería protestante, que empezó a desordenarse. En una desesperada carga final, Christian de Brunswick resultó herido, y su caballería, cayó desmoralizada. Después de cinco horas de lucha, el Conde de Mansfeld ordenó la retirada. Era mediodía e intentó tomar el camino hacia Lieja para alcanzar Breda. El ejército español estaba ya demasiado cansado para seguir al enemigo en retirada, pero no obstante, al día siguiente, Don Gonzalo Fernández de Córdoba envió al Coronel Gauchier con la caballería, que encontró al ejército protestante apeado a lo largo del camino. La caballería protestante huyó sin participar en demasiadas luchas, dejando a la infantería a su suerte. Sin posibilidad de desplegar una posición de defensa, la infantería alemana era cosa hecha y el Coronel Gauchier capturó la artillería y el equipaje del ejército.

124





24.4. Acto Cuarto

Llegando a Amberes

Los Personajes llegarán a Amberes agotados, tras un camino muy largo y en el que el espía inglés ha alcanzado también su destino, por lo que deben tomar sus decisiones con presteza.

- ☛ Si deciden no confiarse a nadie y emprender su búsqueda en solitario les será bastante difícil, pero no imposible, y prácticamente los pasos a seguir debieran ser los mismos que si son ayudados, pero evidentemente sin esta ayuda.
- ☛ Si deciden visitar a las autoridades, en este caso el Castellano de Amberes, Don Iñigo de Borja Aragón y Velasco les recibirá con suma educación y preocupado por las andanzas de los Personajes, a los que ofrecerá su ayuda en lo que se necesitare. Si le cuestionan como sabía que iban a llegar, les comentará que el Capitán Don Fadrique de Montalbo le informó al respecto y que les espera en su barco para llevarlos de vuelta a España.

Una información muy valiosa y que el Castellano les puede proporcionar, es que la embajada inglesa no existe como tal, pero que muchos de estos, cuando llegan a Amberes tienen relación con un posadero llamado Ruud Hollenberg, de quien se tiene certeza que es un colaborador con los herejes. ¿Y por qué no está arrestado? El Castellano les explicará que prefiere conocer a quien es su contrincante y tenerle vigilado, a que coloquen a otro y mientras tanto los enemigos no estén "controlados".

Recogiendo información

125

La información que pueden encontrar es muy poca, pues está claro que buscar a una persona recién llegada a un puerto como el de Amberes se antoja harto difícil, pero como ya dijimos no imposible. Así, esto es lo que pueden lograr dedicando un tiempo a hacerlo:

- ☛ Si los Personajes se recorren el puerto, descubrirán que casi todos los que por allí trabajan son bastante cautos y no les gusta demasiado "hablar", y mucho menos gratis. Si logran convencer a alguien, ya sea "dialogando" con el acero o los puños, o con el oro de sus bolsas, descubrirán que casi todo el mundo colabora con un bando u otro dependiendo de las monedas de la bolsa.
- Descubrirán que un pescador llamado Johan Lung ha salido a faenar recientemente y que sabe que poco antes visitó a Ruud Hollenberg, y por todos es sabido que el posadero no suele hacer nada sin motivo.
- ☛ Se comenta que el tapón que ejercen los herejes para evitar la salida de los barcos desde Amberes se ha intensificado en estos últimos días, y de seguir así tendrá que salir la Armada a abrir camino.
 - ☛ Si preguntan sobre "algún inglés" o similar, no encontrarán a nadie que suelte la lengua pero si a varios tipos vestidos al estilo de los holandeses que se acercarán a los Personajes y con cualquier disculpa banal les retarán a duelo. Realmente no saben nada, pero les molesta simplemente que los españoles vayan por ahí preguntando y creyéndose los señores de Flandes.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

El mensaje del inglés

Aunque el espía inglés piensa que puede salir con éxito de lo que está sucediendo, no desea descuidarse y le pide a Ruud Hollenberg que le facilite un hombre para enviar un mensaje a los barcos que realizan el bloqueo a Amberes. Para este fin, el posadero cuenta con Johan Lung, un colaborador que no se negará a llevarlo, y así, cuando realice su faena, por medio de señales acordadas y alguna que otra argucia dejará el mensaje para que sea recogido por la fragata Green Sea, y su Capitán Oliver Stackhouse tendrá clara cual es su misión desde este momento.

En este mensaje, Steven Foster les deja claro que Sir George Villiers es quien le comanda a él y sabe de buena mano que un barco de guerra español llamado Señora de la Trinidad ha llegado recientemente y no debe lograr regresar a puertos españoles. Aclara que en el barco viajarán cuatro personas y tienen en su poder unos documentos que interesan en gran medida al gobierno de Su Majestad, por lo que no importará el medio de conseguirlos. También le informa de su intención de dejar Amberes rumbo a Londres, pero que de momento la situación está muy complicada y prefiere esperar a que se relajen las inspecciones en el puerto, por si a quien buscaran fuera a él.

La visita a la posada de Hollenberg

La visita a la posada de Hollenberg puede darse de dos maneras, la primera siendo “educados” o la segunda manera, aprovechando la oscuridad y con la intención de hacerle que se le aligere la lengua.

- ☛ Si visitan al Señor Ruud Hollenberg de un modo que respete las buenas maneras, este les atenderá con la debida cortesía pero “desconocerá” de ningún inglés o persona que desee salir de Amberes escondido, y tampoco tiene a nadie alojado en su posada con dicha descripción.

126

Si le comentan que un pescador llamado Johan Lung le visitó recientemente y que poco tardó en salir a faenar, les confirmará que es cierto, pero que desea dar a sus clientes la mejor calidad y deseaba ciertos tipos de pescados y a ser posible frescos.

Addenda: Esta visita formal, solo provocará que Ruud Hollenberg se moleste y haga que sus hombres tengan un encargo de dar de comer a los peces con los cuerpos de los Personajes. Así, en cualquier momento según se oscurezca y aprovechando su conocimiento de la ciudad, les acribillarán primero con las armas de fuego y si quedan vivos, les ensartarán en buenas espadas herejes.

- ☛ Si visitan al Señor Hollenberg sin “cita previa” y aprovechando la poca luna que hay esta noche, los Personajes deberán idear como introducirse en la casa y llegar hasta las estancias del holandés, para “dialogar” con él.

Para tal suceso, añadimos la posada de Hollenberg a continuación:

1. Establo, que permanece muy limpio y bien preparado para alojar buenos corceles e incluso hasta una carreta.
2. Sala comedor, donde Ruud sirve a sus muchos comensales las buenas viandas que salen de su cocina.
3. Chimenea.
4. Escaleras al piso superior.





5. Escalera a la bodega.

6. Sala privada, que Ruud suele alquilar o ceder a quien le interesa. Generalmente a los afines a expulsar a los españoles de Flandes.

7. Cocina, que son los dominios de Hanna y es quien prepara los bocados que tanto animan a los parroquianos a volver a degustarlos.

8. Habitación común, donde a veces aloja en jergones a algunos marineros afines a sus ideas, o realiza bailes o bien arengas políticas.

9. Habitación

10. Habitación de Steven Foster, que permanece atrancada desde dentro y además el inglés coloca una silla para evitar que se abra y puedan sorprenderlo. En caso que alguien intente entrar a la fuerza, esta artimaña le proporcionará el tiempo justo para escapar por la ventana.

11. Habitación

12. Habitación

13. Habitación de Ruud Hollenberg, donde no se encontrará ningún documento que pueda inculparle de nada, pero si le presionan adecuadamente les confirmará que Steven Foster se esconde en la habitación de al lado.

14. Montón de paja donde duerme Hanna cuando el posadero no la deja compartir su cama, y ella colaborará con los Personajes en cualquier cosa que tenga como fin hacer daño a Ruud, de quien ella está bastante harta.

La huida del espía

Cuando los Personajes descubran que Steven Foster está en la habitación de la posada, el inglés saltará por la ventana con la pretensión de escapar y esconderse, lo cual conseguirá si logra diez Éxitos en Correr más que los Personajes, a los cuales llevará una ventaja de cinco éxitos al inicio, salvo en determinadas circunstancias:

- Si no contaban con la ayuda de la guardia y entraron por las buenas en la posada de Hollenberg, cuando decidan capturar a Steven Foster, este les ha escuchado y ha aprovechado para saltar por la ventana y escaparse. En ese momento el inglés, mientras los Personajes rompen la puerta y saltan por la ventana, les llevará cinco asaltos de ventaja.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

- Si contaban con el apoyo del Castellano y rodearon la posada con soldados para evitar que escapara el espía, conseguirá deshacerse de los dos guardias de la zona de su ventana y correrá para alejarse de allí y poder esconderse, pero el tener que deshacerse de los dos hombres le ha costado un tiempo valioso y que pueden aprovechar los Personajes, es decir que el inglés solo les llevará tres asaltos de ventaja.
- Y en el caso de que los Personajes contaran o no con la ayuda de la guardia pero uno de los mismos permaneciera haciendo guardia en esa zona de la casa, en el caso de verle saltar por la ventana bien puede enfrentarse al espía y entretenerlo, ya sea con la ayuda de los dos guardias o solo. Si no lo viera saltar, sería consciente de la presencia del inglés cuando elimina a los guardias o bien cuando sale corriendo, con lo cual solo llevaría un asalto de ventaja a este Personaje que permaneció afuera de guardia. Al resto, pues teniendo en cuenta lo descrito anteriormente será un tiempo u otro.

En el caso que el inglés escape, se puede decidir si llega al barco inglés y decide permanecer en el mismo para interceptar al galeón español o bien decide regresar a Inglaterra, lo cual queda a discreción del Director.

Si el espía inglés es capturado, llevará en su poder los dos libros que faltaban de “La declaración del Mayflower”, y evidentemente uno de ellos contiene lo que buscan, con lo que su misión está “resuelta” y bien pueden regresar a España para entregárselo al Conde de Villamediana. **Addenda:** Si los Personajes le deciden interrogar, el inglés “cantará” de plano, que no es amigo de los tormentos y sabe cual será el resultado, y solo variará el tiempo que tarde en hablar.

Embarcando para España

Cuando los Personajes se encuentren a salvo en los cuarteles españoles, donde el Castellano de Amberes Don Iñigo de Borja Aragón y Velasco, que conoce de las dificultades que se suceden y que los espías holandeses e ingleses están más que avizor para dar caza a los Personajes, y no ha de ser tarea fácil regresar a “españoles” a su tierra.

Por ello, el plan del Castellano se basa en distraer a los espías y embarcar a los Personajes sin ser vistos, para lo que propone “sedarlos” y esconderlos entre los cadáveres de algunos de los “ataúdes” de los nobles españoles caídos en Fleurus, que viajarán para entregárselos a sus familias pues esta no es tierra para descansar un buen católico. Este rumor, el Castellano de Amberes lo distribuirá por todo Amberes y de “casualidad” dejará ver a algún informador de los herejes como se “ajamonan” o “embalsaman” alguno de estos nobles, y entre ellos esconden a los Personajes. ¿Y para qué “sedarlos”? Para que bajo ninguna circunstancia puedan llamar la atención dentro del “ataúd”, ya sea por incomodidad, nerviosismo... **Addenda:** Tal y como nos comentó Ricard Ibañez, había varios métodos para transportar los cadáveres largas distancias, pese a no ser lo común, y eran “ajamonando”, es decir, curarlo como un jamón o pieza de carne, bien salada y ahumada, o “embalsamándolo”, que venía a ser como meterlo en escabeche, es decir, con aceites, resinas e incluso especias, algunos “bálsamos”, por dentro y por fuera, con el fin de evitar la putrefacción, y finalmente, otro sistema era introducirlo en vino, licor o lo que aquí conocemos como el “espíritu del vino”, que es muy parecido al actual alcohol de 96°.

Y así se hizo, los Personajes fueron introducidos en el galeón entre los muertos, y de ahí al momento actual ya es sabido que despertaron en mitad de una refriega en el mar, y que escaparon de la encerrona que les habían preparado.





24.5. Acto Quinto

El Capitán, postrado en el camastro de su cabina, y claramente cada vez con más dificultad, continuará hablando:

"Y se de sus Personas, por lo que me veo obligado a pedirles un gran favor, que no es otro que ocupar los puestos que por su Honor no podrán rechazar... El Condestable Don Alejandro Ibarra ha desaparecido, suponemos que desgraciadamente ha caído al mar y alguien debe asumir la responsabilidad de defendernos si nos atacasen de nuevo... Y ya me ven, soy el Capitán de este navío, pero estas heridas me impiden mover... Y este barco no me precisa de este modo, este barco necesita un Capitán..."

Si le preguntan como es que conoce quienes son y de los asuntos que se traen entre manos, les explicará lo siguiente:

"Como bien les digo se de sus Personas y del interés para España de que regresen a casa, que así me lo hizo saber el propio Conde de Villamediana a través de un Correo personal, y al llegar a Amberes, consulté al Castellano Don Inigo de Borja Aragón y Velasco sobre ustedes, y se me informó de lo necesario, que nada se ni tampoco quiero de sus asuntos, que hay cosas que es mejor no saberlas si no son de uno... Y lo que ustedes lleven o trajinen es un asunto propio, salvo que se les trunque la suerte y mueran en mi barco... Comprendan que en dicho caso, debiera conocer o apropiarme de lo suyo para hacérselo llegar al Conde".

Al salir de la cabina del Capitán, por el barco ya ha corrido la orden de obedecer a Don Albert de Pere y Girona, quien hará saber al resto del barco que Don Ángel de Mena y Argues será el nuevo Condestable, por lo que pudiera pasar.



129

Una sorpresa al amanecer

Todo el barco estará descansando pues aun quedan unas horas antes de amanecer cuando el vigía del Señora de la Trinidad advierte por lo bajo que avisen al Capitán, que ha creído ver un pequeño punto de luz en la lejanía tras ellos. Tras eso, no ha vuelto a verlo.

¿Qué sucede? El Green Sea tras reparar sus desperfectos se dispuso a perseguir al galeón español y poco a poco, navegando a toda vela ha logrado ponerse tras él y sin ningún tipo de iluminación pretende acercarse como un fantasma hasta poder abordarlo y cumplir con la misión de recuperar los papeles que solicita el Favorito del Rey. Pero han advertido en el último momento que los españoles parecen haberlos visto y realizan movimientos poco "habituales", por lo que finalmente al amanecer se han dispuesto a darles caza e inutilizar al galeón a base de cañonazos para posteriormente abordarlo, si es que aun queda algo del mismo.

Y así está la situación, la fragata inglesa tras el galeón español, ambos dispuestos a destrozarse a base de cañonazos...





Batallas Navales en el Siglo de Oro

La batalla en el mar

Ambas embarcaciones están bastante dañadas por su anterior confrontación y los resultados que se muestran en la Hoja de Control de ambas, son con los estragos sufridos cuando el galeón Señora de la Trinidad se enfrentó a la fragata Green Sea y a un filibote holandés. A la primera embarcación la dañó lo suficiente para dejarla atrás temporalmente, y al filibote lo hundió cerca de las costas de Flandes.

La fragata bajo las órdenes de su Capitán Stackhouse, reparó temporalmente los daños que sufrió y se preparó para perseguir al galeón español, tal y como le fue ordenado por el propio Duque de Buckingham Sir George Villiers, que se abordara al galeón y atrapase a un monje jerónimo con todas sus pertenencias. En concreto un libro. Pero en el caso de no poder lograr abordar a los españoles, al menos hundir el navío español.



Los datos necesarios para representarlo en el Tablero y poder comenzar la refriega son los siguientes:

☞ Climatología

Brisa Intensa, es decir, -5% para realizar cualquier maniobra de navegación o de artillería.

☞ Dirección del Viento

Proviene de la zona dos (2), es decir que golpea a ambos barcos desde proa y estribor. Les permite avanzar a 2/3 de su velocidad actual.

☞ Aparejos:

✧ Galeón

Velocidad de Crucero, es decir sin modificadores para realizar cualquier maniobra de Navegación o Artillería.

✧ Fragata

A Toda Vela, es decir, con un modificador de -15% para realizar cualquier maniobra de Navegación o Artillería.

A continuación se facilitan ambas Hojas de Control, teniendo muy en cuenta que los valores mostrados en el galeón, en la parte del Capitán son las Competencias de Don Albert de Pere y Girona, referente a su pericia en el Mando, la Navegación y las Tácticas de combate. En lo referente a las Competencias del Condestable, Artillería y Balística, son las referidas a Don Angel de Mena y Argues.

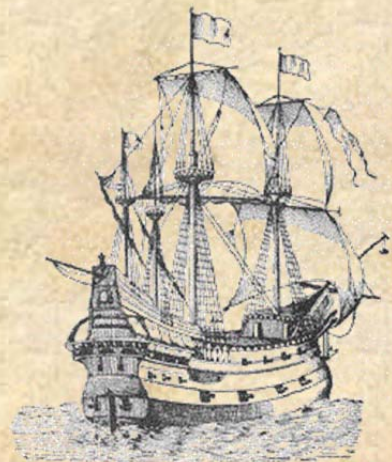




Señora de la Trinidad

Galeón

El galeón es el orgullo de España y de su flota, y es el buque de guerra del siglo XVII por excelencia, con altas cubiertas que le permitía aguantar los grandes temporales del Atlántico. Con un peso de unas quinientas toneladas o más, su capacidad para embarcar hombres, pasajeros y cañones sobrepasa en mucho al resto de embarcaciones. Son barcos contruidos principalmente para el transporte transatlántico, adecuados para cargar enormes cantidades de vituallas y poder pasar de esa forma meses en alta mar, aunque fueran más lentos y pesados que el resto de embarcaciones de su calibre. Pueden llegar a tener tres o cuatro mástiles con velas cuadradas y varias cubiertas.



Dimensiones: de 30 a 50 metros de eslora, de 9 a 13 metros de manga, 6 metros de calado y 5 metros de francobordo.

Disposición de la Artillería: Cubierta principal dispuesta con cañones de 36 libras, en la segunda cubierta dotada con cañones de 24 libras, en la tercera cubierta dotada con cañones de 18 libras y en la cubierta alta puede llevar culebrinas, falconetes y morteros.

131

NOMBRE	Señora de la Trinidad			
TIPO	Galeón			
CAPITAN	Fadrique de Montalbo			
BANDERA	Española			
TONELAJE	500			
TRIPULACION			Vivo	Muerto
Capitán	Mando	80%	★	☠
	Táctica	80%		
Condestable	Artillería	80%	★	☠
	Balística	80%		
Contramaestre	Marinería	75%	★	☠
Piloto	Navegar	80%	★	☠
Tripulación			201	49

CASCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ESTRUCTURA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
MASTILES	1	2	3	4						
NAVEGABILIDAD								0%		
VELOCIDAD										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PIEZAS DE ARTILLERIA

CUBIERTA PRINCIPAL			
BABOR		ESTRIBOR	
Total	Actual	Total	Actual
15	15	15	12
Tipo:		Tipo:	
36 libras		36 libras	

SEGUNDA CUBIERTA			
BABOR		ESTRIBOR	
Total	Actual	Total	Actual
15	15	15	11
Tipo:		Tipo:	
24 libras		24 libras	

CUBIERTA ALTA			
BABOR		ESTRIBOR	
Total	Actual	Total	Actual
15	15	15	10
Tipo:		Tipo:	
18 libras		18 libras	

OTROS			
POPA		CUBIERTA ALTA	
Total	Actual	Total	Actual
15	15	15	12
Tipo:		Tipo:	
Culebrinas y Falconetes		Culebrinas y Falconetes	





Batallas Navales en el Siglo de Oro

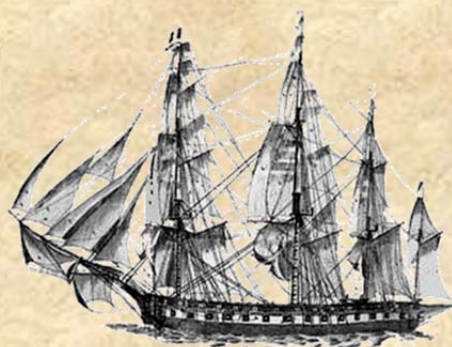
Green Sea

Fragata

Aparece aproximadamente en el año de 1.620, y se convierte en el buque por excelencia de los corsarios de Dunquerque. Se les considera barcos de guerra rápidos y pequeños, por lo que se suelen utilizar en operaciones de corso o para proteger convoyes. Es un navío robusto y veloz, adaptable fácilmente para utilizarlo en operaciones de guerra. Posee varias cubiertas, hasta tres, y tres mástiles con velas cuadras, y además puede desplazarse con remos hasta dos nudos por hora.

Dimensiones: de 35 a 50 metros de eslora, de 10 a 13 metros de manga, 5 metros de calado y 4 metros de francobordo.

Disposición de la Artillería: Cubierta principal dispuesta con cañones de 36 libras, en la segunda cubierta dispuesta con cañones de 24 libras, de 18 libras o de 12 libras, y en la cubierta alta puede llevar culebrinas, falconetes y morteros.



NOMBRE

Green Seas

TIPO

Fragata

CAPITAN

Oliver Stackhouse

BANDERA

Corsario inglés

TONELAJE

300

TRIPULACION

Vivo

Muerto

Capitán

Mando 65%



Táctica 60%

Condestable

Artillería 65%



Balística 60%



Contramaestre

Marinería 65%



Piloto

Navegar 60%



Tripulación

211

79

CASCO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

ESTRUCTURA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

MASTILES

1 2 3 4

NAVEGABILIDAD

+10%

VELOCIDAD

Crucero - Máxima

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

PIEZAS DE ARTILLERIA

CUBIERTA PRINCIPAL

BABOR

ESTRIBOR

Total Actual

Total Actual

10

8

10

10

Tipo:

24 libras

Tipo:

24 libras

CUBIERTA ALTA

BABOR

ESTRIBOR

Total Actual

Total Actual

Tipo:

Tipo:

SEGUNDA CUBIERTA

BABOR

ESTRIBOR

Total Actual

Total Actual

10

9

10

10

Tipo:

18 libras

Tipo:

18 libras

OTROS

POPA

CUBIERTA ALTA

Total Actual

Total Actual

10

9

10

10

Tipo:

Culebrinas y Falconetes

Tipo:

Culebrinas y Falconetes





24.6. Acto Sexto

Lo peor ya ha pasado, y el galeón logra llegar hasta el puerto de Santander, donde el Capitán Don Fadrique de Montalbo se despedirá de ellos, agradeciéndoles de corazón lo mucho que han hecho por su navío y por sus hombres en un momento de máxima necesidad.

Así, los Personajes solo tendrán que ir hasta una posta de los Correos Reales y solicitar monturas con los documentos que portan y no tendrán mayor problema. El encargado de la misma, cuando observa el sello del Correo Mayor y la rúbrica del Conde de Villamediana, les informará que el pasado día veintiuno de Agosto, por la calle Mayor de la Villa y Corte, volvía de juerga el Conde junto a Don Luis de Haro, y sin terciar palabra, unos desconocidos pararon el coche y lo asesinaron en plena calle y a rostro descubierto. El crimen hasta el momento ha quedado impune, quizás y solo quizás, porque los que lo habían ordenado tenían mucha mano en la Corte. Puede ser, que incluso toda la mano.

El encargado de la Posta, obviamente es afín a su "señor", o a quien lo fue, y recitará los versos que corrieron primero por la Villa y Corte, y ahora por toda la península, en las que el poeta Góngora, triste al morir su protector y amigo, ha compuesto lo que ha compuesto sin ningún miedo, y ha osado dar cuenta de ello:

*Mentidero de Madrid,
decidnos, ¿quién mató al Conde?
ni se sabe, ni se esconde,
sin discurso discurrid:
Dicen que le mato el Cid
por ser el Conde lozano;
disparate chabacano!
La verdad del caso ha sido
que el matador fue Bellido
y el impulso soberano.*

133

Y las peripecias de los Personajes terminan aquí... ¡De momento! Que aun les resta un trabajo que cumplir y cabalgar hacia la Villa y Corte de Madrid solo es el principio...

Addenda: Para cualquiera que desee continuar esta aventura, podemos decir que la muerte del Conde de Villamediana da para muchas horas de juego, y que muchos son los libros que novelan sobre ello. Tal es el caso del libro de Néstor Luján titulado "Decidnos ¿Quién mató al Conde?", donde se ven siete muertes del Conde, siete sospechosos y un único ejecutor. O un libro con una perspectiva diferente, como es "El pintor de Flandes" de Rosa Ribas, donde el Conde de Villamediana encarga a un pintor flamenco una obra llamada "La degollación de San Juan Bautista", y los avatares que trae el encargo a ambos.

Addenda: Del mismo modo, y como hemos comentado anteriormente, se puede continuar una trama en relación con la abadía inglesa y el secreto que allí esconde, para lo cual recomiendo la lectura de "La Biblioteca de los Muertos" de Glenn Cooper, y aprovechar para dar continuación de este módulo. Y será fácil que pueda darse otra buena batalla en el mar entre España e Inglaterra... ¡Ya sea en una ida o en una vuelta!

Addenda: Y por supuesto, bien escogido sería continuar con la trama del "Pacto del Mayflower", que fue el primer documento de gobierno en la colonia de Plymouth, redactado por los Padres Peregrinos (pilgrims), los inmigrantes que cruzaron el Atlántico a bordo del Mayflower, buscando la libertad de culto. Fue firmado el once de Noviembre del año 1.620 en las costas de lo que hoy en día es Provincetown, cerca de Cabo Cod. Cuando el Mayflower atracó a Plymouth, los "pilgrims" se dieron cuenta que estaban en una tierra desconocida por la Compañía de Londres y es por eso, que el Pacto del Mayflower fue escrito y adoptado. Muchas de los pasajeros sabían que los asentamientos previos habían fallado porque no habían tenido un
por Urruela





Batallas Navales en el Siglo de Oro

gobierno. El documento original fue perdido, pero la transcripción en "Mourt's Relation" y el diario de "William Bradford: Of Plymouth Plantation" están de acuerdo y han sido aceptado como correctos, siendo la transcripción como sigue:

En el nombre de Dios, Amén.

Nosotros, cuyos nombres están escritos debajo, los sujetos leales de nuestro Temible Soberano Señor Rey Jaime, por la Gracia de Dios, de Gran Bretaña, Francia e Irlanda, Rey, Defensor de la Fe.

Habiendo emprendido para la Gloria de Dios, y el Avance de la Fé Cristiana y el Honor de nuestro Rey y Patria, una travesía para plantar la primera colonia en las Partes Nörteñas de Virginia; hacemos por estos presentes, solemne y mutuamente en la Presencia de Dios y unos con otros, pacto y nos combinamos juntos en un Cuerpo Político Civil para nuestro orden y preservación y fomento de los fines antedichos; y por virtud de esto establecemos y aprobamos, constituimos y formamos, tales justas e iguales leyes, Ordenanzas, Actas, Constituciones y Oficios, de tiempo en tiempo, según sea considerado muy propio y conveniente para el Bienestar General de la Colonia, a la cual prometemos toda la Obediencia y Sumisión debidas.

En fe de lo cual hemos suscripto nuestros nombres a esto en Cape Cod el once de Noviembre, en el Reino de Nuestro Soberano Señor Rey Jaime de Inglaterra, Francia e Irlanda, el dieciocho y de Escocia, el cincuenta y cuatro. Anno Domini, 1620.

Se puede aprovechar este documento para idear una "rebelión" en las Españas, o bien para "suponer" que el Conde no está muerto sino escondido para poder actuar desde la sombra con un plan y un ideal mayor a lo que se espera de él, y pueda salvar el oscuro destino que se cierne sobre su patria.



24.7. Actores de la Comedia

134

En estos Personajes pre generados para disfrutar de la Comedia, se han utilizado las Competencias de "Aquellarre 3ª Edición", pero se han añadido las Competencias comentadas en capítulos anteriores, más las propias del "Aquellarre - Villa y Corte", como son las propias de las armas de fuego y tácticas.

Albert de Pere y Girona

Militar de la Armada

Nacido entre la nobleza catalana, y criado para llegar a ser santo y seña de su apellido y de su propia Honra. Pronto comenzó su educación para valerse con letras y números, con acero y pólvora, pero además se le inculcó la pasión por el mar y los barcos. No habiendo alcanzado los veinte años ya había peleado contra los holandeses en las cercanías de Ostende y Dunquerque, había realizado la ruta desde Amberes a puertos españoles y abordado los mercantes de los herejes.

Cuando se firmó la Tregua tomó la decisión de hacer el viaje que todo marinero debiera hacer, y llegó a las costas americanas, navegó y lucho hasta que decidió regresar cuando sabía cerca el final de la "paz" en Europa.

Ahora a sus treinta y tres años, con la Tregua de los Doce Años finiquitada, sabe que su puesto está otra vez en un navío, su puesto está cerca del mar, hogar y cementerio de mucho de sus antiguos compañeros.



por **Albert Tarrés**



Batallas Navales para "Villa y Corte"

Mientras espera su oportunidad de lograr favores para poder capitanear un navío de la Armada, un compañero de su escuela de esgrima le ha ofrecido "ayudar" al Conde de Villamediana para una encomienda poco usual, y que necesita hombres de honra o de fiar.

Fuerza	15	Irracionalidad	25	Reino	España
Agilidad	10	Racionalidad	75	Grupo Etnico:	Católico Catalán
Habilidad	20	Templanza	82	Posición Social	Baja Nobleza
Resistencia	15			Profesión	Militar
Percepción	15	Aspecto	17	Profesión Paterna	Militar
Comunicación	15	Peso (en libras)	160	Situación Familiar	Soltero
Cultura	10	Altura (en varas)	1.80	Edad	33

Armadura:

Coraza	Protección 8 en el pecho y abdomen
Cuero	Protección 3 en brazos y piernas
Casco	Protección 2 en la cabeza

Armas:

Arma de Fuego de Mano	80	1D8+1+1D4	2 ejemplares de mecanismo de llave de pedernal
Arma de Fuego Larga	50		
Artillería	45		
Cuchillos	60	2D3+1D6	
Espadas (Cutlass)	80	2D4+1+1D6	
Pelea	30		

Competencias: Balística 30, Cabalgar 50, Corte 30, Degustar 00, Descubrir 60, Escuchar 45, Esquivar 30, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 40, Leer y Escribir 50, Mando 75, Marinería 60, Nadar 50, Navegar 80, Saltar 30, Táctica 75, Tormento 30, Tregar 30

Profesión Paterna:

Militar	+25 a Mando
---------	-------------

Rasgos de Carácter:

Acostumbrado a Mandar	+25 a Mando
Amistad Influyente	Gaspar de Bonifaz
Criado en la costa	+25 a Nadar y +25 a Navegar
Valiente	+25 a Templanza

Santiago de Tenebregosa

Correo Real

Nacido en Burgos hace treinta y cinco años, su padre tenía más apellidos que posibles, y las calamidades se fijaron en la familia, primero muriendo su madre y poco después su padre, pues día sí y día también debía defender su Honra de las mofas de la gente. Una de las muchas veces que su padre defendió su apellido, no lo hizo contra un verdadero caballero, que este villano llenó de oro la bolsa de unos matasietes, y le dieron muerte vilmente.

Con las enseñanzas de su padre para asir una ropera y una daga, y con mucha desesperación, se alistó como tamborilero en los Tercios, y años después continuó como soldado, llegando a destacar en algunas incursiones en territorio enemigo. Esta habilidad para luchar, ocultarse y mezclarse con la gente le llevó a ser reclutado dentro de los Correos del Rey, donde ha servido con lealtad estos últimos años.

Con mucha premura el Conde de Villamediana, Jefe de los Correos Reales le ha encomendado que busque personas de honra o fiar para una encomienda complicada, y así lo ha hecho, encontrando a un compañero de las clases de esgrima y de un antiguo compañero de armas y de desgracias en las frías tierras de Flandes.

por **Urruela**





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Fuerza	10	Irracionalidad	40	Reino	España
Agilidad	20	Racionalidad	60	Grupo Etnico:	Católico Castilla
Habilidad	20	Templanza	82	Posición Social	Burgués
Resistencia	20			Profesión	Correo Real
Percepción	10	Aspecto	13	Profesión Paterna	Soltero
Comunicación	10	Peso (en libras)	145	Situación Familiar	Soltero
Cultura	10	Altura (en varas)	1.70	Edad	31

Armadura:

Ropas de Cuero	Protección 3 en todo el cuerpo
Sombrero	Protección 1 en la cabeza

Armas:

Arma de Fuego de Mano	60	1D8+1	Mecanismo de llave de rueda
Arma de Fuego Larga	50		
Cuchillos (Guardamano)	80	1D4+2+1D6	
Espadas (Ropera)	85	1D8+1+1D6	
Pelea	45		

Competencias:

Astrología 50, Cabalgar 65, Conducir Carro 30, Descubrir 75, Escuchar 50, Esquivar 70, Idioma Castellano 100, Juego 30, Leer y Escribir 40, Rastrear 50, Saltar 35, Sanar 30, Sigilo 75, Táctica 30, Tormento 25, Tregar 65

Profesión Paterna:

Soldado	+25 a Cabalgar
---------	----------------

Rasgos de Carácter:

Entrenado en Combate	+25 a un grupo de armas
Sentido de la orientación	+25 en astrología
Sigiloso y discreto	+25 en sigilo
Agil y veloz	+25 a correr y +25 a tregar

Ángel de Mena y Argues

Artillero Mayor y Maestro Artillero

Nacido a orillas del Mediterráneo hace treinta y dos años, en un pequeño pueblo costero, sus padres pertenecían a la baja nobleza y eran tratados con respeto, pues era familia brava y de demostrado valor. Pero el pequeño Ángel solo veía como sus hermanos mayores partían con los Tercios para combatir en las lejanas tierras de Flandes y finalmente, las noticias de los Correos solo informaban del honorable final de estos defendiendo a su Rey y su tierra.

Cuatro hermanos muertos hicieron que su padre decidiera adiestrarlo en algo más que el uso de una ropera y un mosquete, por lo que gracias a sus amistades lo alistó en los Tercios y fue tutelado hasta aprender todo lo rudimentario sobre la artillería en campaña. El interés del joven fue más allá, y pronto su necesidad de saber y buen propósito para ello, le enseñó todo lo posible sobre el comportamiento de los proyectiles y las diferentes fuerzas que los afectan. Y sorprendentemente, antes de cumplir los treinta era el quien enseñaba a los demás como calcular una trayectoria y el uso de las diferentes piezas de artillería.

Cansado de pedir que la patria le pague la soldada que aun le debe, un compañero de armas le ha ofrecido trabajar para el Conde de Villamediana y si todo va a bien, pudiera ser que este le gestionara los asuntos de la soldada para cobrarla.





Batallas Navales para "Villa y Corte"

Fuerza	15	Irracionalidad	30	Reino	España
Agilidad	10	Racionalidad	70	Grupo Etnico:	Católico Catalán
Habilidad	15	Templanza	55	Posición Social	Baja Nobleza
Resistencia	18			Profesión	Artillero Mayor
Percepción	22	Aspecto	12	Profesión Paterna	Militar
Comunicación	15	Peso (en libras)	140	Situación Familiar	Soltero
Cultura	10	Altura (en varas)	1.65	Edad	32

Armadura:

Coraza	Protección 8 en el pecho y abdomen
Cuero	Protección 3 en brazos y piernas
Casco	Protección 2 en la cabeza

Armas:

Arma de Fuego de Mano	70	1D8+1+1D6	Mecanismo de llave de rueda
Arma de Fuego Larga (Mosquete)	80	2D6+1+1D6	Mecanismo de llave de rueda
Artillería	80		
Cuchillos (Guardamano)	60	1D4+2+1D4	
Espadas (Ropera)	60	1D8+1+1D4	
Pelea	25		

Competencias:

Artesanía 45, Balística 80, Cabalgar 30, Conocimiento Mineral 30, Descubrir 85, Escuchar 70, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 40, Leer y Escribir 50, Mando 65, Marinería 50, Nadar 50, Navegar 30, Táctica 30

Profesión Paterna:

Militar	+25 a mando
---------	-------------

Rasgos de Carácter:

Entrenado en combate	+25 a un arma
Vista excelente	+25 a descubrir
Estudiante aplicado	
Sentidos sensibles	+5 a Percepción

137

Ruy Martí

Monje de la Orden de los Jerónimos en El Escorial

Nacido en Valencia hace ya treinta y cuatro años, pronto su padre, un rico burgués, le hizo ingresar en la Orden de los Jerónimos y fue de los primeros monjes destinados al monasterio de San Lorenzo de El Escorial, y más concretamente a la Real Biblioteca, más conocida como la Escorialense o Laurentina, donde bajo las órdenes del bibliotecario Benito Arias Montano recopiló datos y elaboró un gran archivo de los volúmenes de la biblioteca, incluso en la sección de esoterismo, donde los libros tienen sus lomos hacia el interior, según unos para que se aireen mejor y según otros, para evitar miradas curiosas.

Pero todo este tiempo entre libros, algunos de los cuales con verdaderas enseñanzas de lo oculto, han conseguido que Ruy se convierta en un estudioso de la magia pero sin perder en ningún momento su Fe. Aun así, a nadie ha desvelado que hace ya algún tiempo abandonó la teoría y se embarcó en la práctica de estos saberes tan perseguidos.

El Prior del Monasterio no es hombre dado a hablar, que gusta más de escuchar, pero le ha solicitado que colabore con el conde de Villamediana en la búsqueda de unos ejemplares del "Pacto del Mayflower", pero en concreto de uno con ciertos detalles "escondidos" entre sus líneas.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Fuerza	10	Irracionalidad	90	Reino	España
Agilidad	10	Racionalidad	10	Grupo Etnico:	Católico Catalán
Habilidad	10	Templanza	45	Posición Social	Burgués
Resistencia	15			Profesión	Monje
Percepción	15	Aspecto	10	Profesión Paterna	Comerciante
Comunicación	20	Peso (en libras)	160	Situación Familiar	Soltero
Cultura	20	Altura (en varas)	1.65	Edad	34

Armadura:

Hábitos elegantes Sin Protección

Armas:

Cuchillos (Estilete) 45 1D3+1 Oculto en la manga del hábito
 Palos (Bordón) 30 1D4+2

Competencias: Alquimia 80, Artesanía 20, Cabalgar 30, Comerciar 30, Conocimiento Animal 50, Conocimiento Mágico 80, Conocimiento Mineral 50, Conocimiento Vegetal 50, Descubrir 45, Elocuencia 75, Enseñar 60, Escuchar 45, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 80, Idioma Latín 60, Medicina 60, Sanar 60, Teología 85

Hechizos: Bálsamo de Curación (Vis Prima), Conservación (Vis Prima), Mal del Tullido (Vis Secunda), Ojos de Lobo (Vis Secunda)

Profesión Paterna:

Comerciante +25 a elocuencia

Rasgos de Carácter:

Educado en un convento +25 a leer y escribir y +25 a teología
 Sanador nato +25 a medicina y +25 a sanar
 Creencias firmes +25 a Irracionalidad
 Estudiante ejemplar

138

24.8. Ayudas de la Comedia

Madrid

Sobre la capital de las Españas nada se dirá, que todo se puede encontrar en el suplemento "Villa y Corte".

Amberes

En 1.488 Maximiliano I transfiere a Amberes una serie de privilegios comerciales disfrutados hasta entonces por Brujas. Unos diecisiete años después se inicia un proceso arquitectónico-urbanístico de gran alcance y que durará unos cincuenta años, que supondrá que una ciudad con unos 85.000 habitantes, de forma rectangular con uno de sus lados apoyado en el estuario del Escalda y ceñida por la muralla de 1.410, se convierta en el centro comercial más moderno de Europa, contando en 1568 con unos 105.000 habitantes.

La ciudad se convirtió en un importante puerto comercial en el siglo XV con la fundación de la primera Bolsa en la ciudad, lo que propició que pasara a ser uno de los centros comerciales y manufactureros más destacado del continente. A principios del XVI, con la llegada de los artesanos judíos que habían sido expulsados de Portugal, se produjo una expansión de la industria del diamante. Es la iniciativa del poder económico y de la clase mercantil la que desde sus inicios informa el proceso, cuyos primeros hitos obedecen de modo pleno a esta idea: construcción de la Lonja (1515) y de un nuevo edificio para la Bolsa (1.531), obras ambas de Dominicus van Wagemaker; este último, con su gran patio porticado, es de clara filiación gótica.



por **Albert Tarrés**



Asimismo, y ya con otro carácter, en 1521, se inician las obras para sobrealzar la torre de la catedral gótica, elemento clave en las vistas de Amberes. La ciudad sigue su expansión fuera de las viejas murallas y, en 1540, Carlos V hace venir de Bergamo a Donato Pellizzuoli para construir en Amberes una nueva muralla; por encargo del Emperador, asimismo, proyecta varias puertas monumentales, entre ellas la de San Joris, inaugurada por el monarca en 1545 y, evidentemente, incorporando a su carácter utilitario connotaciones áulicas.

A partir de 1546 se lleva a cabo el verdadero ensanche de la ciudad, según un vasto plan de Gilbert van Schoonebeke (1495-1560), proyectista, empresario y especulador inmobiliario independiente o por cuenta de la autoridad municipal. Dicho ensanche es visible en el plano de Amberes que, en 1567, realizara Ludovico Guicciardini para ilustrar su obra "Descrittione di tutti i Paesi Bassi, altrimenti detti Germania inferiore", que dedicó a Felipe II. En este ensanche de Schoonebeke continúan primando criterios funcionales y especulativos. Esta ampliación del siglo XVI, la quinta en la historia de la ciudad, supone una racionalización y normalización de los antiguos procesos de intervención, sin buscar una contraposición con los modelos tradicionales, es decir, existe el empeño, ya mencionado, de no romper la continuidad del organismo urbano y que los trazados no condicionen, en ningún modo, a las arquitecturas que en él se insertan. Con los mismos presupuestos, se interviene también en el viejo núcleo medieval, que es racionalizado. El Grote Markt, una de las zonas privilegiadas de la ciudad que, aún en 1541, incorpora a sus edificios la casa de la corporación de tejedores, es un buen ejemplo de lo dicho; tradicionalismo tipológico y estructural, eclécticamente ensamblados con elementos clasicistas, en una continuidad urbana.

139

En la década de los sesenta Amberes alcanza las máximas cotas de prosperidad y desarrollo y, como cabría esperar en el siglo XVI, en este momento, las razones de representatividad y prestigio están por encima de las funcionales y económicas, dominantes hasta ahora, sobre todo en la significación dada a determinados edificios en sí y cara al resto de la urbe. Este es el caso de las obras de Cornelis Floris de Vriendt (1514-1575), que en Amberes construye dos edificios totalmente emblemáticos y claves por sí mismos y, sobre todo, en el contexto urbano: el Ayuntamiento (1561-1566) y el palacio de la Hansa (1564).

La característica física más destacable de la ciudad es el conjunto de bulevares, que reemplazan a las murallas que antiguamente la rodeaban. La catedral de Notre Dame, una magnífica construcción de estilo gótico que data de los siglos XIV y XV, es la iglesia más importante de la zona y está rematada por una torre de ciento veintidós metros de altura. En la catedral se conservan pinturas de Petrus Paulus Rubens, que vivió la mayor parte de su vida en la ciudad. También destacan por su valor arquitectónico el Ayuntamiento y la iglesia gótica de Saint Paul, ambos finalizados en el siglo XVI, así como numerosas casas de gremios de la época medieval que aún bordean la plaza del mercado. El Ayuntamiento de Amberes es una construcción donde, de forma contundente, destaca su cuerpo central con una correcta distribución de órdenes superpuestos. Es expresión, por otro lado, de la renuncia al decorativismo flamenco, en favor de un nuevo estructuralismo pleno de experiencias, perspectivas e intersecciones volumétricas, aplicadas a la arquitectura y puestas de manifiesto en el contraste del citado cuerpo central, donde es potenciada la verticalidad, respecto al largo cuerpo horizontal en que prima el sentido apaisado.

El palacio de la Liga Hanseática, establecida en la ciudad en 1562, es similar al anterior, pero aquí Floris concede un menor desarrollo al cuerpo central, que queda convertido en una torre; el edificio es así más compacto en conjunto, pero también más simple y sin el juego de volúmenes arquitectónicos señalado. Ubicado en el centro del ensanche de Schoonebeke, fue en su momento el edificio más ponderado de Amberes. Así, en 1572, Braun y Hogenberg en su "Civitates orbis terrarum", aducen "que ennoblece todo el conjunto de la ciudad nueva", poseyendo en su interior "un patio abierto y magníficas salas, adornadas con notables pinturas y tapices de gran valor"; el





Batallas Navales en el Siglo de Oro

edificio "posee una magnífica torre de piedra, rematada por un ángel alado, que gira movido por el viento, señalando la dirección".



40

Finalmente, en el año 1567, se construye en el extremo meridional de Amberes la ciudadela, que es consecuencia del conflicto Flandes-España que, desde ahora y formará buena parte de la historia de ambos países. Amberes es saqueada por los Tercios hispanos en 1566 y 1576, año en que definitivamente es sometida al poder español; en el año 1599 entra triunfalmente en la ciudad Isabel Clara Eugenia que, de este modo y con todas sus consecuencias, toma posesión de la herencia de su padre, Felipe II; pero los holandeses, que han mantenido su independencia en el Norte, no la reconocen y se preparan para bloquear la desembocadura del Escalda, al tiempo que guarnecen el puerto de Amsterdam que, en el siglo XVII, será el emporio comercial de los Países Bajos que sustituirá a Amberes; éste verá así interrumpido su desarrollo urbano, aunque durante el Seiscientos continuará siendo un centro cultural de primer orden, donde la pintura barroca alcanzará uno de sus puntos álgidos con Rubens y donde Moretus desarrollará el arte tipográfico como sucesor de Plantin.

Además, la vida cultural e intelectual de la ciudad era intensa. En ella nació en 1599 el pintor Anthony Van Dyck. Sin embargo, los conflictos religiosos surgidos después de 1576, año en que tuvo lugar el saqueo de la ciudad por parte de los tercios españoles, llevaron a una rápida decadencia de la misma. En 1578, Alejandro Farnesio, Príncipe de Parma, fue nombrado gobernador y general en Jefe del Ejército de Flandes, por Felipe II. La situación era desesperada, la rebelión cundía por todas partes y sólo tres de las diecisiete provincias de la región permanecían parcialmente fieles. Durante los siguientes años, combinando diplomacia, astucia y valentía, logró reconquistar parte de ellas, demostrando ser un magnífico militar y mejor político, con una altura de miras superior, incluso, a la del Rey y a la de la mayor parte de





la nobleza española. Muchas son sus páginas gloriosas pero, sin duda, uno de sus éxitos más importante lo cosechó al conquistar una ciudad que se consideraba inexpugnable: Amberes.

En su plan de reconquista, entró, en 1.584, el Condado de Brabante, con las ciudades de Gante, Malinas, Nimega, Bruselas y, sobre todo, Amberes, la más importante de Flandes, con más de 100.000 habitantes. Gracias a que la campaña de Portugal ya había terminado, Felipe II le pudo enviar tropas de refresco, con las que emprendió el sitio de todas las ciudades a la vez, lo que desconcertó a muchos de sus generales –que consideraban demasiado ambiciosa la empresa– y, por supuesto, a los rebeldes.

Amberes era la ciudad más difícil de tomar. Aparte de sus imponentes murallas, contaba con diez bastiones unidos entre sí y rematados por una ciudadela pentagonal, que habían sido levantados en tiempos de Carlos V y, sobre todo, del duque de Alba.

La Amberes del siglo XVI continúa siendo en el XVII el adecuado escenario para los eventos celebrativos y también una preocupación de Amberes es la irreversible decadencia comercial en el Seiscientos, aportando una nota realista e insólita al triunfal aparato barroco: "el teatro del comercio que abandona la ciudad de Amberes". En Amberes se centra, por otro lado, toda una elaboración teórica acompañada de excelentes grabados, referida fundamentalmente a la decoración arquitectónica. A partir de los modelos belifontianos se da rienda suelta a una amplia libertad figurativa, creando repertorios que adquieren en los Países Bajos connotaciones nacionalistas, y vía su aplicación en edificios clave, un valor urbano. Una de las razones de la afirmación de las decoraciones con grutescos en Flandes, está precisamente en el hecho de que sus teóricos, desde Coeck von Aelst, a Cornelis Bos y Cornelis Floris, intentan -y aquí el concurso de los grabados es fundamental- una mediación entre los temas del arte popular, propensos a lo mágico, a lo fantástico, a lo irracional, y el intelectualismo de las decoraciones manieristas, informadas por un simbolismo naturalista y animista. Como afirma Tafuri, grutescos, decorativismo, organicismo vitalista o abstracto, no pocas veces tendente a lo monstruoso, se funden en los grabados de Coeck y de Floris, inspirados en un horror vacui abiertamente anticlásico.

141

Es Jan Vredeman de Vries quien en sus obras de fantásticos modelos arquitectónicos (*Scenographiae siue perspectivae...* Amberes, 1560; *Theatrum vitae humanae...* ibidem, 1.581; *Variae architecturae formae...* ibidem, 1.601) eleva a niveles máximos esta tendencia. Tratados de enorme difusión en el mundo nórdico tendrán su reflejo en una serie de edificios de palacios comunales como los de Aja (1.563), Emden (1.574), Haarlem (1.593) o Leiden (1.597-16.03), obras las dos últimas de Lieven de Key (1.560-1.627). El ayuntamiento de Leiden singularmente, con una continua alteración de las relaciones de escala, refleja el espíritu de los grabados de V. de Vries, mediante combinaciones decorativas, de sentido antiperspectivista, inspiradas en el heterodoxo Rollwerk, alcanzan valores totalmente nuevos respecto a los modelos italianos, a los que oponen un especial irracionalismo.

24.9. Otros Actores de la misma Comedia

Abelardo de Cadiñanos

Padre Prior de los Jerónimos en El Escorial

Nacido en Valladolid cuando se terciaba el siglo pasado, de familia noble y con posibles, tuvo bastante claro su futuro al ser el cuarto hermano varón de la familia y tomó los hábitos dentro de la Orden de los Jerónimos con total convencimiento de lo que hacía. Por esto, su vida solo toma sentido desde el momento en que cumplió con su deseo de servir a Dios.

por Urruela





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Hay mucha diferencia con otros religiosos, pues fray Abelardo tiene una fe verdadera en lo que hace y cree que su deber para con Dios es la voluntad de este, que otorga la Fe a quien desea. Por esta circunstancia sus aspiraciones sociales o políticas dentro de la Iglesia son nulas, no desea más de lo que tiene y piensa que es un regalo divino el tenerlo. Tal y como predispuso el difunto Rey Felipe II entre sus más allegados, al cargo de El Escorial debiera estar alguien que pudiera atender a las verdaderas necesidades del lugar y por tanto, alguien con verdadera Fe por si tuviera que “cerrar” en lo posible, la Boca del Infierno que allí dicen que se encuentra.

Solo hay un detalle en el cual este fraile es “quisquilloso”, y es en la libertad de lectura de los muy diferentes textos de la Biblioteca y en general del Monasterio, pues piensa que no todos deben conocer ciertos asuntos y prácticas que puedan equivocarlos y alejarlos de Dios. Por este motivo, censura lo que otros pueden leer y en concreto, todo aquello que haga la más mínima referencia al Ángel Caído y sus huestes, está terminantemente prohibida su lectura.

Siempre será amable y atento, pero no descuidado y ante quien solicite libros “cuestionables” o le hable de materias poco apropiadas para los legos, se cerrará en banda y mantendrá una vigilancia exhaustiva y personal sobre ellos siempre que pueda.

Ahora, informado como ha sido por Don Diego Sarmiento por medio de un mensaje codificado, ha sabido que los libros enviados desde Londres con un librero han desaparecido. Y no solo los libros, que el librero tampoco ha dado señales de vida una vez llegó a la Villa y Corte.

Alejandro de Ibarra

Condestable del Señora de la Trinidad

Las calles de Ibarra le vieron nacer y corretear por las mismas, nunca fue una persona conflictiva y buscó una vida normal entre sus ciudadanos, llegando a trabajar para un armero de Santander y pronto destacó por su habilidad para la mezcla de la pólvora, para ajustar las armas de fuego y calcular las muy diferentes distancias.

Su pericia no pasó desapercibida y pronto, gracias a algunos clientes de cierta relevancia, ingresó en la Armada de España, donde escalón a escalón ha ido logrando mejores puestos hasta alcanzar el de Condestable del Señora de la Trinidad.

Bartolomé Castro

Artillero Mayor del Señora de la Trinidad

En su Toledo natal, pocos le auguraban un futuro prometedor, pues hijo de espadero no heredó el gusto por la forja y tampoco la pericia suficiente para crear buenos aceros. El dinero no sobraba en la casa y pronto Bartolomé tuvo que decidir que hacer con su vida, y lo más rápido fue alistarse como tamborilero en los Tercios españoles.

Las armas de a corto jamás le atraieron, pero el olor y el sonido de la pólvora al explotar era otra cosa. Tras su primer disparo, supo cual era su deseo y era estar lo más cerca posible de donde hubiera pólvora.

Y su habilidad con las armas de mano le llevaron a ser tenido en cuenta para el manejo de cañones, y así hasta llegar a convertirse primero en un buen artillero y años después en el artillero mayor de un galeón como el Señora de la Trinidad.





Bernardino de Trastámara

Bastardo Real con el ánimo de Reinar

Nacido en Ratisbona a mediados del siglo pasado, dicen que en un periodo de pena del Rey Felipe II entre su segundo y tercer matrimonio, que tuvo el consuelo de una descendiente de los Trastámara. Su padre, desde las sombras, decidió no olvidarse del niño y lo educó en los mejores Colegios de la Villa y Corte.

Poco antes de fallecer el Rey Felipe II, entre los más cercanos reconoció la existencia de un hijo nacido en Alemania y de nombre Bernardino, pero haciendo especial énfasis en que este hijo nació, fruto de sus amores después de enviudar y de una mujer soltera. Cuando Felipe II murió, se desataron durante los años, todo tipo de rumores sobre la existencia del hijo bastardo, hasta que Felipe III, decidió conocer a su "hermano mayor", le protegió y legó una dote considerable a cargo de la Casa Real y le otorgó Casa propia.

Siempre destacó por su capacidad para la política, la milicia, las leyes y las armas, destacando también en su juventud en diferentes frentes por sus cualidades de mando, su educado hablar y gran capacidad en los campos de la diplomacia, la oratoria y toma de decisiones. Aun así, es en las batallas donde obtuvo su grandeza, ya que logró que en toda Europa se le considerara, poco más o menos que un héroe, hasta el punto que muchos fueron los "matrimonios" que se ofrecieron entre las casas europeas de más rancio abolengo, pero que rechazó educadamente.

Nunca ha recibido el trato de Alteza, y muy de vez en cuando el de Excelencia y hay quien sostiene que Felipe III respiró aliviado cuando supo de la sensibilidad de su "hermanastro" para no reclamarlo... Pero todo esto ha cambiado, pues Don Bernardino no reconoce a su "sobrino" como un Monarca capaz y que su desmedida lujuria le hace olvidarse de su verdadero cometido como Rey. Y eso llevará a España al caos. **Addenda:** Obvio es que este Personaje es totalmente ficticio.

143

Diego Sarmiento

Conde de Gondomar

Mas conocido como el Conde de Gondomar, este cortesano de origen gallego, nació en Tuy en el siglo pasado y todos le consideran el más grande diplomático del Reinado de Felipe III y de los inicios de este nuestro Felipe IV.

Durante muchos años ha sido el Embajador español en la Corte inglesa y los cronistas de la pérfida Albión lo pintan poco menos que con cuernos y rabo, lo cual significa que siempre ha hecho bien su papel, es decir, defender los intereses de su patria fueran cuales fueran los medios. Aunque nadie lo sabe, siente una profunda antipatía hacia Jacobo I, Rey de Inglaterra, pero aun así ha sabido hacerse con su amistad. Al parecer el Rey, de origen escocés, desconfía de la nobleza inglesa y el Conde de Gondomar ha sabido alimentar y excitar esta desconfianza hasta convertirla en paranoia, convirtiéndose en confidente del Monarca para gran disgusto del Duque de Buckingham.

Su mayor triunfo como diplomático han sido una política de tolerancia por parte de la Monarquía inglesa a los católicos del país, la ejecución de Sir Walter Raleigh hace ya unos años por haber atacado un asentamiento español en la Guayana y el inicio de las negociaciones de un posible enlace matrimonial entre el Príncipe Carlos y la infanta María Ana. En resumen, los ingleses le aborrecen.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Fadrique de Montalbo

Capitán de Mar y Guerra del Señora de la Trinidad

Nació entre la nobleza campesina de Sevilla en la Corte de Felipe el Segundo, y por mucho que se esforzó su padre, jamás fue considerado como un igual entre los muchos cortesanos. Los Montalbo eran considerados poco más que pescadores por su hacienda a orillas del Guadalquivir, y así, cuando por diversas triquiñuelas de corte casi les “roban” sus propiedades, decidió que era momento de ganarse el respeto que por cuna se les negaba.

Se alistó en los Tercios y aprendió como era la guerra, pero su vocación era el mar y emprendió su carrera dentro de la Armada, donde poco a poco y ofreciéndose siempre para aprender todo lo relativo a un barco, y por igual para llevar a cabo las encomiendas que ningún otro deseaba realizar. Esta actitud le facilitó el camino hasta poder comandar un navío, y así hasta ser Capitán del Señora de la Trinidad.

Gaspar de Guzmán y Pimentel

Conde de Olivares y Sumiller de Corps

Nació un día de Reyes del siglo pasado, es hijo del que era Embajador español Don Enrique de Guzmán perteneciente a una rama menor de la Casa de Medinasidonia y muchos de sus enemigos han extendido el rumor de que nació en el Palacio de Nerón, lo que explica su ambición. Comenzó a estudiar derecho canónico en la Universidad de Salamanca e inició la carrera eclesiástica, pero la temprana muerte de sus hermanos mayores trunca los planes de la familia y Don Gaspar tiene que interrumpir su formación para asumir su papel como futuro jefe de la casa Guzmán. En efecto, heredó el título de su padre a la muerte de este y se trasladó a Sevilla para ocuparse de su patrimonio. En esta ciudad, que vivía su época de máximo esplendor, participó en la vida social y mantuvo una intensa actividad de mecenazgo literario y artístico. Se casó con Doña Isabel de Velasco, Dama de Honor de la esposa del Rey Felipe III, Doña Margarita de Austria, lo cual ayudó después a Don Gaspar a introducirse en el mundo cortesano. Se trasladó a la corte como Gentilhombre de Cámara del Príncipe, y allí su tío, Don Baltasar de Zúñiga, actuó como su protector en las intrigas cortesanas que produjeron la caída de Don Francisco de Sandoval y Rojas, Duque de Lerma, y el posterior Valimiento del hijo de éste, Don Cristóbal Gómez de Sandoval y Rojas, Duque de Uceda, al mismo tiempo que se ganaba la confianza del Príncipe. Al acceder al trono el Rey Felipe IV aumentó su influencia con el desempeño de los oficios palatinos de Sumiller de Corps y Caballerizo Mayor, que le proporcionaron un acceso casi constante al Rey, aunque de hecho, fue su tío Don Baltasar quien controló los asuntos de gobierno hasta el año pasado, que falleció. Todos le definen como un trabajador infatigable, intrigante, con una tenacidad que raya en la tozudez... La práctica del Conde de Olivares consiste en integrar en su grupo cercano, al mayor número de nobles y funcionarios, marginando a todos los que se nieguen a colaborar.

144

Ya desaparecido su tío, ante la visita de los Principales de Europa para discutir una acción común contra de los Hiramitas, desea desempeñar el papel que de él se espera. Aunque con sinceridad, para sí mismo se dice que lo que no haga él, no lo va a hacer nadie y se dispone a la “guerra” por el mismo, pero desea dar la oportunidad a los otros de actuar.

George Villiers

Duque de Buckingham

Nacido en Brooksby, Leicestershire, Inglaterra, a finales del siglo pasado, su padre fue Sir George Villiers, que pertenecía a la baja nobleza. Su madre, Mary enviudó pronto y lo educó para la vida en la Corte enviándolo a Francia. Allí aprendió modales, danza y por supuesto, francés, destacó por su belleza y espléndido físico a edad temprana, por ello

por **Albert Tarrés**





pronto fue astutamente enviado ante el Rey de Inglaterra, que era homosexual, con la esperanza de que éste reparase en él.

El Rey Jacobo I se encuentra enamorado de él. El amor del Rey ha sido correspondido por el joven Villiers, como atestiguan las cartas de amor que le escribió, en una de ellas se lee: «Amo tu persona, y amo todas tus partes». Villiers se ganó el apoyo de todos aquellos que se oponían al antiguo Favorito el Duque de Somerset Sir Robert Carr.

Con el favor del Rey ha alcanzado en menos de dos años las mayores dignidades: Sir George fue nombrado Caballero de Cámara, poco después fue nombrado Barón de Whaddon y Vizconde de Villiers, un año después se le concedió el título de Conde de Buckingham, sin pasar apenas otro año se le proclamó Marqués de Buckingham y finalmente Duque de Coventry y Duque de Buckingham. Sin lugar a dudas es la persona más importante en la Corte, fuera de la Familia Real. Según muchos, su atractivo irresistible le hace tener una actitud arrogante e impulsiva, al tener plena confianza en sus encantos, pero casi todos piensan que no está preparado para sus cometidos políticos. El Favorito se casó con la hija del Duque de Rutland, Lady Katherine Manners, a pesar de las objeciones de su padre.

El Duque de Buckingham se enriquece cada vez más gracias a los Monopolios Reales, a la debilidad y connivencia del Canciller Francis Bacon, creando nuevos impuestos, vendiendo privilegios... El Parlamento inglés comenzó una investigación contra él hace un par de años, pero gracias a sus influencias no prosperó.

Aunque planea en breve viajar a la capital de las Españas con motivo de apalabrar el Enlace Real del Príncipe Carlos con la Infanta española, ha debido informar al Embajador Sir pero antes ha ordenado a su además de escuchar sobre un terrible secreto los Hiramitas y su influencia en la política internacional. Ambas cosas no le causan mayor interés, que su idea es usar a Sir Samuel Campbell para ridiculizar a la nobleza española y si es posible al propio Monarca español.

145

Generoso Lorca

Cirujano del Señora de la Trinidad

Nacido y criado en Cádiz, su padre comerciaba con diferentes tipos de especias traídas de Africa, pero jamás tuvo ninguna relación con el negocio familiar, pues su padre deseoso de alcanzar el renombre dentro de la sociedad de su ciudad, le procuró los Reales para poder estudiar. Generoso no fue un mal estudiante, y tras terminar sus estudios ejercía con pericia la medicina, pero el renombre que se alcanzaba con los estudios no estaba en consonancia con las monedas que entraban en su bolsa.

Por este motivo comenzó a idear una estratagema que le hiciera más conocido y sobre todo, más rico. Todo pasaba por elegir un criado de una persona relevante pero principalmente rica, y suministrarla a través del criado pequeñas cantidades de veneno para que enfermara, así, se le mandaría llamar y tras un largo y agónico periodo de lucha, los sanaría de una muerte segura. Y tras la primera vez, vino una segunda y otras tantas más, que llenaron ampliamente su bolsa.

La última vez que se propuso realizar su "milagro" curativo, el criado al cual propuso el trato le denunció a su Señor y aunque no pudo demostrar nada, pues era su palabra contra la de otro, hizo un gran daño al médico que pronto comenzó a perder clientes. Así hasta casi arruinarse.

Su única salida fue alistarse como cirujano en el galeón Señora de la Trinidad, donde solo dieron por buenos sus papeles como médico y no quisieron saber nada más de su pasado.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Genoveva Pérez

Modista y actriz a escondidas

Es una mujer bonita y hacendosa, cuya opinión y buen tino, la pobre mujer recibe una pequeña pensión de su difunto marido que apenas le llega para vivir, teniendo que hacer remiendos para llegar a fin de mes, y gracias a que Don Gregorio, dueño de la Barnacla no le cobraba nada por vivir allí, pero ella está dispuesta a pagar un alquiler justo... Dentro de sus escasas posibilidades.

Aunque empezó trabajando como costurera en el Corral de los Caños del Peral, la casualidad hizo que se haya convertido en una de las actrices más conocidas de la Compañía que actúa en el mismo. Sabe que su hermano mayor desaprobaba lo que hace y hasta ahora ha conseguido mantener en secreto su carrera artística. En el Corral la tienen por una creída, ya que evita relacionarse con los hombres que acuden a ella en busca de relaciones íntimas. No le vendría mal que alguno de los Actores se enterara de su secreto, pues su compañía sufre frecuentes presiones por parte de la Cofradía de la Pasión y que algunos hombres rudos velaran por qué no se causaran disturbios no estaría nada mal... Además, está harta de tener que hacer el camino de casa al Corral sola, espantando moscones que ya le han dado algún que otro susto...

Francois de Bassompierre

Mariscal de Francia y Embajador de Francia en Madrid

Este cortesano francés nació en el Castillo de Harrouel en la Lorena, de una familia que durante generaciones sirvió a los Duques de Borgoña y Lorena. Junto a sus hermanos estudió en Baviera e Italia, para finalmente introducirse en la Corte del Rey Enrique IV, donde se convirtió en uno de los más cercanos y favoritos del Monarca, participando activamente en la vida de la Corte. No se olvidó de su vida militar, participando en una breve campaña en Saboya y combatió también en Hungría para el Emperador contra los turcos. En la segunda década de este siglo, ayudó a la Reina Madre Marie de Medici en su lucha contra la nobleza, permaneció leal al Rey Luís XIII y posteriormente ayudó a los monárquicos.

146

Sus servicios durante la rebelión Hugonote le hizo ganar el título y la dignidad de Mariscal de Francia. Como diplomático no fue tan hábil como con las armas, y fue enviado a Madrid como el enviado extraordinario para arreglar la discusión sobre la Valtelina. Es considerado como muy capaz dentro de la Corte Francesa, aunque para muchos es observado como peligroso por su enorme influencia.

Dicen que jamás pierde su buen humor y que difícilmente pierde un minuto de su tiempo. Le gustan las mujeres y las intrigas en todas sus maneras son su pasión, aunque la creación escrita le atrae y poco a poco escribe sus avatares en las diferentes embajadas en las que ha participado.

Gonzalo Fernández de Cordoba

El otro Gran Capitán

Nacido en Cabra en 1585, Comendador mayor de Montalbán y Trece de Santiago, vencedor de Fleurus en 1.622 y era nieto del Gran Capitán, Gonzalo Fernández de Córdoba.

El ejército español en Flandes, bajo el mando de Ambrosio Spinola, durante el sitio de Bergen-op-Zoom, estaba en una peligrosa situación en peligro de quedar atrapado entre los dos ejércitos enemigos, pues su línea de retirada hacia Amberes estaba bloqueada por el ejército alemán invasor. Don Gonzalo Fernández de Córdoba, Comandante del ejército español en el Palatinado, fue reclamado a toda prisa para detener a este ejército. Don Gonzalo marchó a través de Luxemburgo y el dificultoso terreno de las Ardenas, logrando interceptar a



por **Albert Tarrés**



Mansfeld y Brunswick en la frontera de Brabante.

Iñigo de Borja Aragón y Velasco

Castellano de Amberes

Caballero de Santiago y Comendador de Membrilla desde 1.610, soldado de Infantería desde 1.595, Capitán de Caballos desde 1.598, Maestre de Campo desde 1.600 y Castellano de Amberes desde 1.607... Ese es su bagaje...

Segundo hijo de don Francisco Tomás de Borja y Centelles, V Duque de Gandía, V Conde de Oliva, III Marqués de Lombay, y de su esposa Juana de Velasco y Aragón, hija de Iñigo Fernández de Velasco, V Condestable de Castilla, IV Duque de Frías. Su hermano mayor fue Carlos Francisco y precediendo en la cuna a Gaspar que pronto fue nombrado Cardenal y desde hace dos años Virrey de Nápoles; también era el hermano mayor de Carlos de Borja a quien sucedió en la Encomienda de Membrilla, de la Orden Jacobea, cuyas rentas heredarían sucesivamente su primogénito Gaspar y su hija María Teresa, ambos habidos con su esposa Hélene d'Henin-Lietard, hija del conde de Boussu.

Marchó joven a Flandes, combatiendo en la guerra contra Francia. Al firmarse la paz en 1.598, se fue a Milán, donde gobernaba su tío materno, Juan Fernández de Velasco, Condestable de Castilla, que le hizo Capitán de Caballos. En el año 1.600 recibió el mando del Tercio del Estado, llamado también de Lombardía y en Agosto marchaba al Piamonte en auxilio del Duque de Saboya, enfrentado nuevamente a Francia en la llamada Guerra de Saluzzo entre 1.600 y 1.601, por la cual fue enviado el Conde de Fuentes a Milán en sustitución del Condestable. En Noviembre, pasó el pequeño San Bernardo para el socorro de Montmélian, que se rindió antes del plazo fijado para aguardarlo. Enrique IV intentó cortar al duque de Saboya en el paso de Notre Dame de la Gorge, donde el Tercio combatió el 21 de Diciembre, desalojando a los franceses de sus posiciones. Pero el crudo clima invernal les obligó a retirarse de los Alpes dos días después. De vuelta al Piamonte, se negó a acatar las órdenes de Rodrigo de Orozco, veterano de Flandes y futuro I Marqués de Mortara, que mandaba un Tercio de españoles formado en Nápoles en 1.600 para reforzar al Ejército del Milanésado. El Conde de Fuentes actuó salomónicamente. Confinó a Borja en Pavía, bajo prisión y a Orozco le ordenó marchar a Flandes, en Abril de 1.601, con su Tercio y gran parte de las fuerzas concentradas en el Estado, innecesarias tras la firma de la paz entre Saboya y Francia en el Tratado de Lyon. Orozco regresó aquel mismo año y fue recompensado con el gobierno de Alessandria.

Sabemos, no obstante, que en el verano de 1603 condujo a Flandes un Tercio de infantería española formado por diversas compañías veteranas del Tercio de Lombardía y otras bisoñas llegadas de España, llegando a su destino en Agosto con el Tercio napolitano de Brancaccio. Tras asistir al socorro de Bois-le-Duc, en el Brabante, entregó el Tercio en Ostende en el mes de Octubre, donde fue reformado, pero aceptó mandar el que se hallaba vacante por la muerte de Ceballos, para servir en "guerra viva", aunque sin duda pesaría también su deseo de no regresar a Milán. En 1607, al partir hacia España Agustín Mejía, recibió la castellanía de Amberes, pero retendría también el mando del Tercio hasta su promoción, en 1622, a Gran Maestre y Capitán General de la Artillería de Flandes en sucesión del fallecido Charles Longueval, Conde de Bucquoy. Tomó posesión del cargo, cuarto en la escala militar del Estado, en el mes de Marzo, pero lo gozó muy poco tiempo ya que falleció en Octubre del mismo año.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

John Digby

Barón de Digby y Embajador inglés en España

Como persona es un hombre aficionado a las letras, un políglota asombroso, un disertador latinista, un espíritu lleno de preocupación y muy curioso por todo lo que le rodea, ansioso por conocer y aprender. Como curiosidad, decir que es un gran aficionado a los pastelones de corzo y que siempre saca un minutito para degustar un “pastelito”.

Este político y embajador inglés en España, realiza un trabajo serio bajo las órdenes del Rey Jacobo I, el mismo que le nombró hace unos años Barón de Digby, por su excelente trabajo en la Embajada inglesa en España y muchos comentan que prontamente se le va a nombrar Conde Bristol. Muchas buenas lenguas y otras no tan buenas, comentan que se encuentra cercano al Conde de Gondomar en algo grande que se está gestando entre las dos Cortes, y los más atentos verán que los movimientos para llegar a un punto de acuerdo de la boda entre el heredero inglés, el Príncipe Carlos y la Infanta española Doña María de Austria.

Juan de Tassis y Peralta

Conde de Villamediana y Correo Mayor del Reino

El Segundo Conde de Villamediana nació en Lisboa en 1.582 y fue muerto en Madrid el 21 de Agosto de 1.622, fue un poeta español del Barroco, adscrito por lo general al Culteranismo, si bien siguió esta estética de un modo nada servil y muy personal.

Hijo de Doña María de Peralta Muñatones y de Don Juan de Tassis y Acuña, Correo Mayor del Reino que gracias a su labor como organizador del servicio de postas había recibido el título de nobleza en 1603.

Don Juan vivió el ambiente palatino desde su infancia, recibiendo una excelente educación del humanista Don Luis Tribaldos de Toledo y de Don Bartolomé Jiménez Patón, quien dedicó su Mercurius Trimegistus a su pupilo. Gracias a sus dos tutores, gozó de una excelente formación en letras y de un profundo conocimiento de los clásicos y compuso algunos poemas en excelente latín humanístico. Pasó por la universidad, pero no realizó ninguna carrera.

Se casó con Doña Ana de Mendoza en 1.601 y al morir su padre en 1.607, asumió el título y el cargo de Correo Mayor del Reino. Pero por su talante agresivo, temerario y mujeriego adquirió pronto una reputación de libertino, caballero, amante del lujo, de las piedras preciosas y los caballos, y llevó una vida desordenada en las casas de juego, donde alcanzó una gran fortuna debido a su inteligencia. Estos excesos le valieron dos destierros, aparte de por haber arruinado a numerosos nobles, también por sus fortísimas sátiras, en las que zahería sin piedad alguna las miserias de casi todos los Grandes de España, porque como perteneciente al mismo estamento que ellos conocía bien sus defectos y sabía dónde atacar y hacer daño.

El primero de sus destierros le llevó a Italia, donde estuvo entre los años de 1.611 y 1.617 con el Conde de Lemos, nombrado Virrey de Nápoles. A su vuelta atacó la corrupción alcanzada bajo el valimiento del Duque de Lerma y Don Rodrigo Calderón durante los últimos años del reinado de Felipe III, hasta el extremo que se le volvió a desterrar de la Corte en 1618.

Tuvo numerosas amantes, con las cuales llegó a veces a las manos públicamente, como en una ocasión durante el estreno de una comedia, y no se paró ante amoríos peligrosos como con una de las cortesanas del Rey, una tal Marfisa, quizá doña Francisca de Tavora, bellísima joven portuguesa, Dama de la Reina y amante del Rey.





La leyenda afirma también que incendió premeditadamente el coliseo de Aranjuez, durante las fiestas de celebración del Aniversario del Rey Felipe IV, se estrenaba el ocho de Abril de 1.622, una obra suya, "La gloria de Niquea", ante la Reina para poder salvarla en brazos, ya que estaba enamorado de ella y aún tocarla siquiera estaba penado con la muerte. Existe también la leyenda de que se presentó a un baile con una capa cubierta de Reales de oro, con lo que aludía a su suerte en el juego y con la leyenda "Son mis amores reales", lo que era un triple sentido muy peligroso para la época. Otra leyenda es la del origen de la expresión "Picar muy alto", que se cree se debió a las habilidades como picador del Conde, que al ser alabadas por la Reina, el Rey respondió: "Pica bien, pero pica muy alto", con evidente doble sentido, debido a sus escarceos con la Reina.

Y por si todo esto no fuera suficiente, la Inquisición le abrió un proceso secreto por sodomía con algunos esclavos negros y conjetura que el Rey Felipe IV ordenó su asesinato para evitar el escándalo, aunque muchos tenían sobrados motivos para desear su muerte, no ya por las sátiras o por haberles ocasionado la ruina, sino por problemas también de faldas, incluido el mismo Monarca. Consciente de su carácter temerario y atrevido, un sombrío pesimismo aparece en la mayoría de las composiciones del Conde, quien escribió aquellos versos celeberrimos:

*Sépase, pues ya no puedo
levantarme ni caer
que al menos puedo tener
perdido a Fortuna el miedo*

Fue asesinado por Alonso Mateo e Ignacio Méndez, presumiblemente por orden del Rey Felipe IV o el Conde-Duque de Olivares cuando iba en un coche con el Conde de Haro por la Calle Mayor de Madrid, quizá para evitar el escándalo del proceso secreto que la Inquisición levantó contra él; por eso el crimen quedó impune. El hecho causó sensación, y todos los poetas famosos se aprestaron a escribir poemas sobre el Conde, empezando por su amigo Luis de Góngora y terminando por Francisco de Quevedo.

149

Tras su muerte, sus cargos pasaron a su primo Don Íñigo Vélez de Guevara, Conde de Oñate, hijo de Pedro Vélez de Guevara y María de Tassis.

Luis Pacheco de Narváez

Maestro Mayor de Armas de Todas las Españas

Es ya viejo ahora, pero no hay en él una pizca de decrepitud o debilidad, pues es alto, delgado, de ojos fríos, pequeños y muy perspicaces, es Don Luís hombre a tener muy en cuenta en la Villa y Corte. No solamente por sus títulos, (pues es Maestro Mayor de Armas de Todas las Españas), ni por su posición en la Corte, (que es alta, pues no en vano fue profesor de matemáticas y esgrima del mismísimo Rey, cuando le formaba como Príncipe...). No, Don Luís Pacheco es hombre peligroso por sí mismo, pues es persona ambiciosa, no ya de fortuna (que tiene mucha), ni de poder (que, aunque podría tener, no cultiva como debería), sino de fama. Aspira a formar parte de la historia, a cambiar los Tratados de Esgrima, a ser tenido como un Grande de la espada no ya por sus contemporáneos, que así lo consideran, sino por las generaciones que han de venir... Que nadie se cruce en su camino, pues demostrará ser un mal enemigo. Cuentan de él que cuando publicó su obra "De las Grandezas de la Espada", tanto Don Lope de Vega como Don Francisco de Quevedo hicieron chanza de ella. Con discreción el Fénix de los Ingenios, con retorcido ingenio el de los pies cojos. En su obra, el Maestro Pacheco unía sus dos pasiones, la matemática y la esgrima, y describía un novedoso sistema de paradas basado en las más puras formas geométricas. Tanto y tanto rió Don Francisco de Quevedo, que hirió el orgullo del Maestro y se resolvió solucionar el conflicto con los aceros. La chanza fue completa, pues quiso el cojitranco que el duelo, si así se puede llamar, se resolviera ante numerosos testigos y él mismo, sentado en cómodo sillón (para no





Batallas Navales en el Siglo de Oro

trabarse con los pies tullidos, según manifestó), se limitara a lanzar estocadas contra el Maestro de Esgrima, que podía moverse cuando le diera en gana, pero que no podía atacar, solamente defenderse con su famoso sistema de paradas. El duelo se prolongó más de lo que debiera y Don Luis resultó muy herido, no de cuerpo, sino de orgullo, pues a las crueles puyas que le lanzaba su enemigo (coreadas por los necios), se sumó el que su oponente lograra arrancarle el sombrero al Maestro de Esgrima con la punta de su acero.

Quedó así desprestigiado el Maestro y, aunque publicó otro libro, titulado “Nueva ciencia y filosofía de la destreza de las armas, su teoría y práctica”, no faltan voces autorizadas que afirman que, en realidad, es obra del que fuera su Maestro, el sevillano Don Jerónimo de Carranza, y que se publicó en Andalucía a finales del pasado siglo como “Compendio de la filosofía y destreza de las armas”. Pero, como todos los rumores, en poca base se sustentan, y lo cierto es que nadie sabe mostrar un ejemplar del libro plagiado. Hablando de libros, dicen que el viejo esgrimista está preparando otro, de muy diferente tema: “Historia ejemplar de las dos constantes mujeres españolas” libro galante, escrito sin duda para agradar a las damas. Puede encontrarse a Don Luís en su Academia de Esgrima, donde “hacen armas” los hijos de los nobles de la Villa. Pero quedará chasqueado aquel que piense siquiera en cruzar su acero con Don Luís: el viejo Maestro solamente da clases personales a los más Grandes y la mayoría ha de conformarse con sus ayudantes.

Pedro Vergel

Alguacil Mayor de la Villa y Corte

Nació en la Villa y Corte de una familia de hidalgos con mucha grandeza, pero de pocos Reales y siempre vivieron más de la apariencia que de sus posibles. Pronto decidió enrolarse en los Tercios y participó en muchas batallas, haciendo fama que no fortuna, como soldado. Pasado el tiempo regresó a Madrid y solicitó entrar dentro de la Justicia.

Cuando su vida se asentó, contrajo matrimonio con Doña Magdalena de Gamboa, y todo parece felicidad pero a ella podemos definirla como libidinosa y amante de todos los placeres, y sobre todo los carnales. Que muchos comentaron que Don Pedro llegó al cargo de Alguacil Mayor por sus propios méritos o más bien por las habilidades de su mujer en ciertas lides con ciertos Principales de la Villa... A tal modo, el Conde de Villamediana le dedicó una rima que fue ampliamente conocida en toda la Villa: *¡Qué galán que entró Vergel con cintillo de diamantes, diamantes que fueron antes de amantes de su mujer!*

Pero muchos también le honran por su valor frente a los toros, donde se le destaca cuando en unas Fiestas dio su caballo a un caballero a quien un toro había herido el suyo, y se fue hacia el animal presto a darle de cuchilladas a pie, mostrando un gran valor. Podemos decir de Don Pedro que es justo en la medida de lo posible y bastante honrado, pero también es un soldado y muchas veces acata las órdenes sin pensar en ello... Sobre todo lo que sale de la boca del Sumiller de Corps Don Gaspar de Guzmán son como sentencias divinas y las cumple con la mayor premura posible.

Steven Foster

Un Caballero... Un asesino

Siempre ha sido un hombre independiente, físicamente engañoso debido a su presunta “debilidad” y mentalmente más que capaz. Nacido en Londres, su familia solía decirle que no servía para nada, que era demasiado inquieto y distraído, pero él sabía la verdad y por eso los abandonó siendo apenas un muchacho, pues se decía que él era más importante que ellos.

Siempre ha pensado que el destino le depara algo grande, y aunque desconoce el qué, le da lo mismo mientras pueda restregárselo a aquellos que tantas veces le repitieron que para nada era útil.



por **Albert Tarrés**



Batallas Navales para "Villa y Corte"

Sus padres eran nobles menores entre los ingleses y apenas podían hacerse cargo de él, con lo que tuvo que apañárselas para malvivir, y cuando empuñó un acero por primera vez, supo de la afinidad que tenía a su manejo y se dedicó en cuerpo y alma a su práctica, sacando dinero de donde podía para pagarse las clases de esgrima.

Así, se ha ganado la vida durante años de diversas formas, como asesino y ahora espía al servicio de Inglaterra, con mayor o menor éxito y con la esperanza de poder realizar cualquier acción contra este Reino, enemigo y foco de los males que asolan la vieja Europa y allende los mares.

Fuerza	10	Irracionalidad	50	Reino	Inglaterra
Agilidad	20	Racionalidad	50	Grupo Etnico:	Protestante
Habilidad	20	Templanza	60	Posición Social	Baja Nobleza
Resistencia	15			Profesión	Militar
Percepción	15	Aspecto	12	Profesión Paterna	Militar
Comunicación	10	Peso (en libras)	140	Situación Familiar	Soltero
Cultura	10	Altura (en varas)	1.60	Edad	29

Armadura:

Coraza	Protección 8 en pecho y abdomen
Cuero	Protección 3 en brazos y piernas
Casco	Protección 2 en la cabeza

Armas:

Arma de Fuego de Mano	75	1D8+1+1D6	2 pistolas de mecanismo de llave de rueda
Cuchillos (Guardamano)	80	1D\$+2+1D6	Sin malus al ser Ambidiestro
Espadas (Backsword)	80	1D6+1D4+1D6	

151

Competencias:

Cabalgar 60, Correr 40, Corte 50, Descubrir 60, Disfrazarse 45, Escamotear 60, Escuchar 45, Esquivar 60, Forzar Mecanismo 30, Idioma Castellano 45, Leer y Escribir 50, Mando 50, Nadar 50, Saltar 40, Sigilo 60, Tormento 30, Tregar 40

Rasgos de Carácter:

Ambidiestro

24.10. Personajes No Jugadores Genéricos

Alumnos de la Sala de Don Luis Pacheco de Narváez

Alumnos encargados por Don Luis para "entretener" a los Personajes

Fuerza	12	Irracionalidad	50
Agilidad	18	Racionalidad	50
Habilidad	20	Templanza	45
Resistencia	20		
Percepción	10	Aspecto	14
Comunicación	10	Peso (en libras)	150
Cultura	10	Altura (en varas)	1.70

Armadura:

Variable:	Cuero	Protección 3 en todo el cuerpo
	Sombrero	Protección 1 en la cabeza

Armas:

Arma de Fuego de Mano	60	1D8+1
-----------------------	----	-------

por Urruela





Batallas Navales en el Siglo de Oro

Cuchillos (Guardamano)	65	1D\$+2+1D6	
Esquivar	65		
Espadas	Ropera	70	1D8+1+1D6
Pelea	30		

Bandidos o Desertores

Bandidos en los caminos, soldados desertores o matones de taberna en Amberes

Fuerza	15	Irracionalidad	50
Agilidad	15	Racionalidad	50
Habilidad	17	Templanza	45
Resistencia	20		
Percepción	15	Aspecto	12
Comunicación	10	Peso (en libras)	150
Cultura	8	Altura (en varas)	1.70

Armadura:

Variable:	Coraza	Protección 8 en pecho y abdomen
	Cuero	Protección 3 en brazos y piernas
	Casco	Protección 2 en la cabeza
	Cuero	Protección 3 en todo el cuerpo

Armas:

Arma de Fuego de Mano	50	1D8+1+1D4	
Cuchillos (Guardamano)	40	1D\$+2+1D4	
Espadas	Backsword	60	1D6+1D4+1D4
	Ropera	60	1D8+1+1D4
Pelea	40		

Si es "hereje"

152

Marineros ingleses del Green Sea

Marineros de la Armada de Su Majestad Jacobo II

Fuerza	15	Irracionalidad	50
Agilidad	20	Racionalidad	50
Habilidad	15	Templanza	45
Resistencia	20		
Percepción	15	Aspecto	12
Comunicación	10	Peso (en libras)	140
Cultura	5	Altura (en varas)	1.60

Armadura:

Variable:	Cuero	Protección 3 en todo el cuerpo
	Casco	Protección 2 en la cabeza

Armas:

Arma de Fuego de Mano	60	1D8+1+1D4	
Cuchillos (Guardamano)	40	1D\$+2+1D4	
Espadas	Backsword	60	1D6+1D4+1D4
	Ropera	60	1D8+1+1D4
Pelea	40		

Si es "hereje"





25. TABLAS DEL COMPENDIO

Página 55

TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Nombre	Mecanismo	Competencia	Car. Prin.	Fue. Min.	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance en metros		
								Corto	Medio	Largo
Arcabuz	Mecha	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	4	4 a 15	16 a 40	41 a 100
Arcabuz	Rueda	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	3	4 a 15	16 a 40	41 a 100
Arcabuz	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	2	4 a 15	16 a 40	41 a 100
Arcabuz de tres Cañones	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	2D6	Pesado	2/6 **	1 a 10	11 a 20	21 a 30
Carabina	Rueda	A. F. Larga	PER	10	1D10	Pesado	3	2 a 8	9 a 25	25 a 40
Carabina	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	1D10	Pesado	2	14 a 16	17 a 40	41 a 100
Daga Mixta	Pedernal	A. F. Mano	PER	5	1D4+1	Medio	2	1 a 4	5 a 10	11 a 20
Mosquete	Pedernal	A. F. Larga	PER	12	2D6+1	Pesado	2	15 a 25	26 a 70	71 a 220
Mosquete *	Mecha	A. F. Larga	PER	14	2D6+1	Pesado	4	6 a 17	18 a 50	51 a 150
Mosquete *	Rueda	A. F. Larga	PER	14	2D6+1	Pesado	3	10 a 20	21 a 60	61 a 200
Petrinal	Mecha	A. F. Larga	PER	10	2D6+1	Pesado	4	6 a 17	18 a 50	51 a 150
Pistola	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	3	1 a 5	6 a 15	16 a 25
Pistola	Pedernal	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	2	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Pistola de Diapasón	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	2/6 ***	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Pistola de Silla	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D10	Medio	3	1 a 10	11 a 20	21 a 30
Pistola Hacha	Rueda	A. F. Mano	PER	8	1D8+1	Medio	3	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Pistoleta	Pedernal	A. F. Mano	PER	5	1D4+1	Ligero	2	1 a 4	5 a 10	11 a 20
Revolver de Rueda	Rueda	A. F. Mano	PER	6	1D8+1	Ligero	2/9	2 a 7	8 a 20	21 a 30
Trabuco	Pedernal	A. F. Larga	PER	10	2D4+2	Pesado	3	1 a 5	6 a 15	16 a 25
Tschinke	Rueda	A. F. Larga	PER	10	1D10	Pesado	3	15 a 25	26 a 70	71 a 220

* Requiere de horquilla de apoyo, de no tenerla se recibe un malus de -25%.

** El primer valor indica el tiempo para "recargar" al siguiente cañón, y el segundo valor indica el tiempo necesario para recargar los tres cañones.

*** El primer valor indica el tiempo para girar la pistola, y el segundo valor es el tiempo necesario para recargar las dos pistolas.

✧ **Recarga:** Se indica en asaltos.

✧ **Alcances:** Se indica en metros.

Tamaño: En las Armas de Fuego de Mano se indica Tamaño Medio en los casos que el arma tiene alguna particularidad especial que la hace más voluminosa o difícil de manejar.





TABLA DE ARMAS BLANCAS

Arma	Competencia	Car. Prin.	Fue. Min.	Daño	Tamaño	Notas
Afarolada	Espada	FUE	14	1d10	Medio	-1 a la Iniciativa y -25% a la Parada contra Armas Ligeras
Alabarda	A. de asta	FUE	14	1d10+1	Pesado	No para Armas Ligeras Parada a la mitad contra Armas de Tamaño Medio
Alfanje	Espadón	FUE	14	1d10+1	Pesado	No para Armas Ligeras, y parada a la mitad contra Armas de Tamaño Medio
Alfanje de Abordaje	Espada	HAB	10	1d6+2	Medio	No se puede lanzar
Backsword	Espada	FUE	14	1d6+1d4	Medio	-1 a la Iniciativa y -20% a la Parada contra Armas Ligeras +5% a Parada contra las demás
Cabilla	Maza	HAB	8	1d4+2	Medio	
Chafarote	Cuchillo	HAB	8	1d6+1	Ligero	
Cimitarra	Espada	HAB	12	1d8+1	Medio	-1 a la Iniciativa
Colichemarde	Espada	HAB	9	1d6+1	Ligero	+5% a la Parada
Cuchillo	Cuchillo	HAB	5	1d6	Ligero	Se puede lanzar
Cutlass	Espada	HAB	11	2d4+1	Medio	Espada corta y robusta de un filo
Daga	Cuchillo	HAB	5	2d3	Ligero	Se puede lanzar
Daga de Guardamano	Cuchillo	HAB	7	1d4+2	Ligero	-15% a romperse
Espadín	Espada	HAB	8	1d6+1	Ligero	+1 Iniciativa y -15% a romperse
Estilete	Cuchillo	HAB	5	1d3+1	Ligero	No se lanza ni sirve para Parar
Florete	Espada	HAB	8	1d6+1	Ligero	-15% a romperse
Hacha de Abordaje	Hacha	FUE	12	1d8+2	Medio	-1 a la Iniciativa
Media Pica	Lanza	AGI	12	1d6+1	Pesado	Puede usarse con escudo
Pappenheimer	Espada	FUE	13	1d8+2	Medio	-25% a la Parada contra Armas Ligeras
Pica	Lanza	AGI	12	2d3+1	Pesado	Inútil cuerpo a cuerpo
Ropera	Espada	HAB	10	1d8+1	Ligero	-15% a romperse
Ropera de Pitones	Espada	HAB	12	1d8+1	Medio	Considerada de Tamaño Medio debido a su peso





CARACTERISTICAS DE LAS EMBARCACIONES CON ARTILLERIA DE POLVORA

Navíos	Cañones Tip. / Máx.	Casco	Estructura	Mástiles	Navegabilidad	Tonelaje	Tripulación Mín. / Máx.	Velocidad Cru. / Máx.
Barca	-	0	5	0 - 1	-15%	0.3 - 6	1 / 3-20	4 / 6
Balandro	4-6 / 12	4	10	1	+15%	90	6 / 100	8 / 11
Filibote	4-12 / 20	8	15	3	-5%	300	12 / 150	5 / 7
Fragata	20-25 / 30	16	30	3	+10%	300	30 / 300	8 / 10
Galeaza	10-14 / 20	8	25	3	+10%	50	50 / 200	7 / 9
Galeón	20-25 / 35	20	40	3 - 4	-	500	25 / 250	6 / 9
Goleta	4-6 / 12	4	10	2	+10%	100	8 / 75	9 / 12
Jabeque	10-15 / 25	8	15	2 - 3	+10%	150	12 / 125	9 / 12
Mercante	6-12 / 24	12	35	3	+10%	700	25 / 300	6 / 8
Pinaza	2-4 / 8	4	10	3	+10%	50	5 / 70	9 / 12

DIRECCION DEL VIENTO

Página 72

EFFECTOS DEL VIENTO



Página 72

TABLA DE MODIFICADORES DE VIENTO

Tirada	Tipo de viento	Modificadores a las Tiradas
1	Calma	+20%
2-3	Brisa ligera	+5%
4-5	Brisa	0
6-7	Brisa intensa	-5%
8	Galerna	-15%
9	Tempestad	-30%
10	Huracán	-50%

155

Página 72

SUCESO

Tirada	Suceso
1 - 8	Nada
9	Cambio de Intensidad
10	Cambio de Dirección

INTENSIDAD DEL VIENTO

Tirada	Suceso
1 - 5	Baja un Nivel
6 - 10	Sube un Nivel

MODIFICADOR A LA VELOCIDAD DE LA EMBARCACION

Posición del Viento	Efectos
A	El barco solo podrá avanzar a 1 nudo náutico.
B	El barco podrá avanzar a 1/3 de su Velocidad Máxima.
C	El barco podrá avanzar a 2/3 de su Velocidad Máxima.
D	El barco podrá avanzar a su Velocidad Máxima.

Página 74

NAVEGACION DIARIA

Tirada	Suceso
Crítico	Se moverá a su Velocidad Máxima
Conseguida	Se moverá un nudo más rápido que su Velocidad de Crucero
Fallada	Se moverá a su Velocidad de Crucero como máximo
Pifia	Se moverá a la mitad de su Velocidad de Crucero y puede (elección del Narrador) sufrir algún percance





MODIFICADORES A LA NAVEGACION

Circunstancia	Modificador
Sin brújula o sextante	-20%
Lugar del mar u océano completamente desconocidos	-15%
Si hay niebla	-5%
Marinería novata	-5%
Piloto novato	-5%
Sin la tripulación mínima para navegar con esa embarcación	-5% por cada dos hombres por debajo
Marinería experta	+5%
Piloto experto	+5%
Equipo de instrumentos de Navegación completo	+10%

Nudos	Kilómetros por Hora
1	1.8
2	3.7
3	5.6
4	7.4
5	9.2
6	11.1
7	13
8	14.8
9	16.7
10	18.5
11	20.3
12	22.1

TABLA DE DISTANCIAS ENTRE PUERTOS PENÍNSULARES

	Barcelona	Bilbao	Cádiz	Cartagena	La Coruña	Lisboa	Málaga	Mallorca	Santa Cruz*	Sevilla	Valencia
Barcelona		2350/24	1170/11	575/5	2225/20	1650/15	910/8	225/2	2350/21	1260/11	300/3
Bilbao	2350/24		1520/14	2135/19	470/4	1105/10	1790/16	2520/23	2420/22	1580/14	2430/22
Cádiz	1170/11	1520/14		605/6	1070/10	450/4	270/2	1000/9	1300/12	75/1	870/8
Cartagena	575/5	2135/19	605/6		1700/15	1060/10	360/3	415/4	1810/16	690/6	295/3
La Coruña	2225/20	470/4	1070/10	1700/15		620/6	1330/12	2075/19	1950/18	1115/10	1900/17
Lisboa	1650/15	1105/10	450/4	1060/10	620/6		705/6	1445/13	1310/12	530/5	1320/12
Málaga	910/8	1790/16	270/2	360/3	1330/12	705/6		750/7	1435/13	350/3	620/6
Mallorca	225/2	2520/23	1000/9	415/4	2075/19	1445/13	750/7		2190/20	1075/10	255/2
Santa Cruz *	2350/21	2420/22	1300/12	1810/16	1950/18	1310/12	1435/13	2190/20		1380/13	2050/19
Sevilla	1260/11	1580/14	75/1	690/6	1115/10	530/5	350/3	1075/10	1380/13		945/9
Valencia	300/3	2430/22	870/8	295/3	1900/17	1320/12	620/6	255/2	2050/19	945/9	

* Santa Cruz de Tenerife





TABLA DE DISTANCIAS ENTRE PUERTOS EUROPEOS

	Alejandro	Argel	Cádiz	Constantinopla	Dunkerque	Génoa	Londres	Marsella	Tripoli	Túnez	Venecia
Alejandro		3420/31	4375/40	1320/12	7160/65	3480/32	7300/66	3830/35	1881/17	2470/25	2240/20
Argel	3420/31		990/9	2630/24	3815/20	1150/10	3965/36	750/7	1450/13	640/6	2400/22
Cádiz	4375/40	990/9		2240/20	2845/26	1830/17	3060/28	1470/13	2375/22	1650/15	3490/32
Constantinopla	1320/12	2630/24	2240/20		6230/57	2560/23	6420/58	2895/26	1910/26	1930/17	2160/20
Dunkerque	7160/65	3815/20	2845/26	6230/57		4675/43	240/2	4300/39	5240/48	4425/40	6120/56
Génoa	3480/32	1150/10	1830/17	2560/23	4675/43		4735/43	360/3	1620/15	870/8	2160/20
Londres	7300/66	3965/36	3060/28	6420/58	240/2	4735/43		4230/38	5175/47	4420/40	6080/55
Marsella	3830/35	750/7	1470/13	2895/26	4300/39	360/3	4230/38		1560/14	825/8	2310/21
Tripoli	1881/17	1450/13	2375/22	1910/26	5240/48	1620/15	5175/47	1560/14		775/7	1700/15
Túnez	2470/25	640/6	1650/15	1930/17	4425/40	870/8	4420/40	825/8	775/7		1735/16
Venecia	2240/20	2400/22	3490/32	2160/20	6120/56	2160/20	6080/55	2310/21	1700/15	1735/16	

TABLA DE DISTANCIAS ENTRE PUERTOS MUNDIALES

	Bombay	Cádiz	Cartagena de Indias	Ciudad del Cabo	Costa del Oro	La Habana	Londres	Madagascar	Manila	Nueva York	Tokio
Bombay		20750/189	25250/230	10400/95	15150/138	26600/242	234000/212	7130/65	6250/57	29100/256	9400/85
Cádiz	20750/189		9100/83	10900/99	6020/55	7450/68	3060/28	14050/128	26400/240	9875/90	29400/267
Cartagena de Indias	25250/230	9100/83		15225/138	10560/96	1330/12	10160/92	18400/167	1850/164	3600/33	20850/190
Ciudad del Cabo	10400/95	10900/99	15225/138		4875/44	15400/140	13900/126	3390/31	16250/148	17750/161	19500/177
Costa del Oro	15150/138	6020/55	10560/96	4875/44		10560/96	9020/82	8050/73	20590/187	12820/117	23570/214
La Habana	26600/242	7450/68	1330/12	15400/140	10560/96		9350/85	18275/166	20650/188	2385/22	22390/203
Londres	234000/212	3060/28	10160/92	13900/126	9020/82	9350/85		1750/155	29490/280	5560/51	32700/297
Madagascar	7130/65	14050/128	18400/167	3390/31	8050/73	18275/166	1750/155		13190/120	21010/191	16200/147
Manila	6250/57	26400/240	1850/164	16250/148	20590/187	20650/188	29490/280	13190/120		23170/211	2805/26
Nueva York	29100/256	9875/90	3600/33	17750/161	12820/117	2385/22	5560/51	21010/191	23170/211		2066/187
Tokio	9400/85	29400/267	20850/190	19500/177	23570/214	22390/203	32700/297	16200/147	2805/26	2066/187	

INICIATIVA MOVIMIENTO	=	Navegabilidad del Barco	+	Agilidad del Capitán o del Piloto	+	1D10
-----------------------	---	-------------------------	---	-----------------------------------	---	------





CAMBIO DE APAREJO

Tirada	Tiempo necesario para cambiar los Aparejos
Crítico	1 asalto (este asalto)
Conseguida	2 asaltos (este asalto y el siguiente)
Fallada	3 asaltos (este asalto y los dos siguientes)
Pifia	No se consigue y hasta pasados cuatro asaltos no se puede volver a intentar

NAVEGACION

Tirada	Modificadores a aplicar
Crítico	Se le permite un nudo de Velocidad más a la hora de moverse, siempre que no supere su Velocidad de Crucero o Máxima, según la colocación de los aparejos
Conseguida	Realizará su movimiento con normalidad.
Fallada	Perderá dos nudos de Velocidad, redondeando hacia abajo. En caso de ser 0 o menos, moverá al menos un nudo.
Pifia	No se moverá en absoluto.

TABLA DE ARTILLERIA

Pieza de Artillería	Compet.	Car. Base	Daño Proyectil *	Daño usando Metralla **	Recarga (disparos/ minutos) ****	Hombres *****	Alcance *****		
							Corto	Medio	Largo
Cañón 36 Libras	Artillería	PER	5D10+5	--	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	6	15 a 250	251 a 500	501 a 1000
Cañón 24 Libras	Artillería	PER	5D10	5D6 6 metros de radio	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	6	15 a 200	201 a 400	401 a 900
Cañón 18 Libras	Artillería	PER	5D8	--	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	4	15 a 175	176 a 350	351 a 700
Cañón 12 Libras	Artillería	PER	5D6	--	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	3	15 a 150	151 a 300	301 a 550
Culebrina	Artillería	PER	2D10	2D6+2 2 metros de radio	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	3	15 a 150	151 a 300	301 a 450
Falconete	Artillería	PER	2D8	2D4+2 2 metros de radio	10 / 2 (1 cada 2 minutos)	2	15 a 100	101 a 250	251 a 350
Mortero***	Artillería	PER	10D6	6D6 10 metros de radio	5 / 1 (1 cada 1 minuto)	2	50 a 300	301 a 600	601 a 1500

* El Daño del Proyectil, en esta Tabla, se refiere únicamente al que puede provocar en personas a las que impacte, no al barco.

** Usualmente la metralla se utiliza para barrer la tripulación de cubierta y entorpecer la navegabilidad del navío, además aclarar que el Daño por Metralla en esta Tabla, se refiere únicamente al que puede provocar en personas a las que impacte, no al barco. En caso de disparar metralla, el Daño será el indicado en la Tabla anterior para cada individuo que se encuentre en la zona de impacto, en un radio de dos metros aproximadamente. Quien supere una tirada de Suerte con un -25%, supondremos que el cuerpo de otra víctima o un objeto del escenario en el que se encuentra, le ha hecho de cobertura y no sufre daño alguno. En todo caso el disparo no afectará a más de 2D6+3 personas.

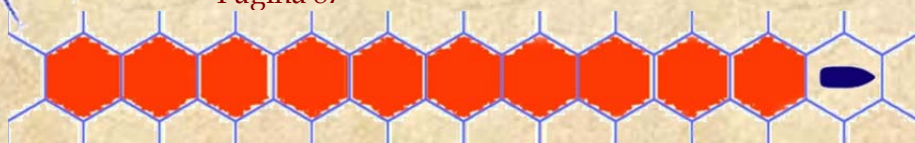
*** En caso de disparar metralla con el Mortero, se deberá tener en cuenta que el disparo se efectuará con un -40% adicional y el Daño será el indicado en la Tabla anterior, afectando en un radio de 10 metros del blanco, y si se usan las balas huecas con carga incendiaria, se contemplará que de haber algo que pueda arder en un radio de 10 metros del blanco, este objeto arderá.

**** Los tiempos ofrecidos de Recarga han sido elegidos en Asaltos de Combate normales y en Asaltos de Combate Naval, además de ser representados en minutos, pues es diferente una acción de este tipo cuando se trata de un enfrentamiento cara a cara con el grupo de artilleros que pretende "entretener" al Personaje mientras amunicionan y disparan su cañón, o el combate entre dos barcos. En el primer caso los Asaltos tienen una duración de unos doce segundos y en el segundo caso, cada Asalto tiene una duración de unos sesenta segundos.

***** Este valor se refiere a la dotación de hombres necesarios para el manejo adecuado de la pieza de artillería. Por cada hombre que falta en la dotación de la pieza de artillería, se ampliará el tiempo de recarga en un Asalto de Combate Naval y obviamente, en el caso de no quedar ningún hombre en dicha pieza, no se podrá realizar ningún disparo.

***** En esta Tabla se intenta dar una idea de los alcances efectivos del arma, aunque en realidad los alcances de las armas de artillería principalmente podían llegar a ser cinco o seis veces superior, pero sin ninguna precisión y una disminución del daño considerable, por eso en la realidad no se desperdiciaban esos disparos pasadas esas distancias.





INICIATIVA ARTILLERIA	=	Navegabilidad del Barco	+	Agilidad del Condestable	+	Iniciativa del Movimiento	+	1D10
--------------------------	---	----------------------------	---	-----------------------------	---	------------------------------	---	------

159

BALISTICA

Los cálculos resultaron en que...

Tirada Crítico	No tiene ningún modificador negativo, incluido la Distancia. Si consigue Dañar al enemigo, si lo desea sumara un +4 en la tirada de Daño.
Conseguida	No le afecta los modificadores negativos ambientales, de la embarcación o aparejos. Si consigue Dañar al enemigo, si lo desea sumara un +2 en la tirada de Daño.
Fallada Pifia	La tirada de Artillería se tirará con los modificadores normales No se consigue y además las tiradas de Artillería tendrán un -25%

SECUENCIA DE DISPARO

Tirada de Artillería o las **tiradas de Artillería**, dependiendo si se disparan cañones en baterías o sueltos (uno a uno), calculando el posible Daño en función de la cantidad de proyectiles impactados y el Casco de la embarcación atacada. Así los pasos a seguir serán:

- 🔥 Piezas de artillería utilizadas juntas. Realizar **una única tirada por todas ellas, o una por cada cañonazo suelto**.
- 🔥 **Si Impacta:** Restar al valor del Casco de la embarcación atacada el número de cañones que la han impactado, y el resultado se multiplicará por cinco (x5), siendo el resultado el porcentaje que tiene esa embarcación de resistir los cañonazos.
(Casco - Número de Cañones) x 5
- 🔥 Si el **barco atacado no logra la tirada para resistir el Daño:**
 - ✳ Si la **tirada para impactar** obtuvo un **Éxito Normal**, se contabilizarán solo **la mitad de los cañones** implicados (redondeando hacia arriba), a la hora de tirar en la Tabla de Daño apropiada.
 - ✳ Si la **tirada para impactar** obtuvo un **Éxito Crítico**, se contabilizarán **todos los cañones** implicados a la hora de tirar en la Tabla de Daño apropiada.
- 🔥 Si se **mezclan diferentes calibres** en las piezas de artillería, a la hora de tirar en la Tabla de Daños, se debe hacer en la Tabla de Daños de menor potencia.





DAÑOS LIGEROS (CULEBRINAS Y FALCONETES)

- 02 Uno de los botes dañado, se necesita un día completo para repararlo.
- 03 Impacto en la cabina del Capitán.
- 04 Impacto en la cubierta superior y una dotación de artillería ha sido masacrada.
- 05 La bodega ha sido alcanzada y el diez por ciento de la carga se ha perdido.
- 06 Impacto en el castillo de proa o en dicha zona.
- 07 Impacto en el castillo de popa o en dicha zona.
- 08 Un oficial (al azar) al mando de una batería resulta muerto, alguien debe sustituirlo.
- 09 Un marinero muerto.
- 10 Dos marineros muertos.
- 11 Tres marineros muertos.
- 12 Cuatro marineros muertos.
- 13 Cinco marineros muertos.
- 14 ¡Timonel muerto! La nave queda sin control hasta que alguien le sustituya.
- 15 Impacto en la cubierta principal. Seis marineros muertos.
- 16 Timón dañado, la Velocidad se reduce en dos Nudos. Tres horas para repararlo.
- 17 Se daña el aparejo, restando cinco (-5%) a la tirada de "Navegación" y "Marinería".
- 18 Un cañón (al azar) destruido.
- 19 Dañado el palo mayor, si vuelve a ser impactado caerá matando a diez marineros y reduciendo la Velocidad de la embarcación a la mitad en el caso de tener otros mástiles, en caso contrario quedará quieto salvo que disponga de remos.
- 20 Se ha perforado el Casco y dañado la estructura del barco (-1 a Estructura).

DAÑOS MODERADOS (CAÑONES DE 12 LIBRAS Y DE 18 LIBRAS)

- 02 Bote destruido.
- 03 ¡Fuego! Cinco hombres deben encargarse de sofocarlo durante veinte asaltos.
- 04 Timón dañado, por lo que la Velocidad se reduce en cuatro Nudos. Seis horas para repararlo.
- 05 Impacto en la cabina del Capitán (-1 a la Estructura).
- 06 Impacto en la cubierta principal (-1 a la Estructura). Ocho marineros muertos.
- 07 Impacto en el castillo de proa o en dicha zona (-1 a la Estructura). Seis marineros muertos.
- 08 Impacto en castillo de popa o en dicha zona (-1 a la Estructura). Seis marineros muertos.
- 09 La bodega ha sido alcanzada y el 20% de la carga se ha perdido (-1 a la Estructura).
- 10 Un cañón destruido (al azar).
- 11 Impacto en una cubierta de cañones (al azar) y una dotación ha sido eliminada.
- 12 Un cañón destruido y su dotación exterminada (elección del atacante).
- 13 Dos marineros muertos.
- 14 Cinco marineros muertos.
- 15 Diez marineros muertos.
- 16 El aparejo ha sido dañado, restando diez (-10%) a la tirada de "Navegación" y "Marinería", reduciendo además en dos Nudos la Velocidad de la embarcación.
- 17 Velas dañadas que hacen que el barco pierda tres Nudos de Velocidad y no puede utilizar los aparejos en el modo "A toda Vela".
- 18 Derribado el palo mayor, reduciendo la Velocidad de la embarcación a la mitad en el caso de tener más mástiles, y de no tener más mástiles no podrá moverse salvo con remeros. Mueren diez marineros.
- 19 El casco ha sido dañado (-1 al Casco hasta ser reparado) y reduciendo la Estructura del barco en dos (-2 a la Estructura).
- 20 Dañado el casco (-1 al Casco hasta ser reparado) y reduciendo la Estructura del barco en cuatro (-4 a la Estructura). Además, se hará una tirada en la Tabla de Daños Ligeros.





DAÑOS GRAVES (CAÑONES DE 24 LIBRAS Y DE 36 LIBRAS)

- 02 ¡Fuego! Diez hombres deben encargarse de sofocarlo durante veinte asaltos.
- 03 Timón destruido y el barco queda a la deriva por lo que la Velocidad se reduce a cero.
- 04 Impacto en la cabina del Capitán.
- 05 Impacto en la cubierta principal (-2 a la Estructura). Diez marineros muertos.
- 06 Impacto en el castillo de proa o en dicha zona (-2 a la Estructura). Ocho marineros muertos.
- 07 Impacto en el castillo de popa o en dicha zona (-2 a la Estructura). Ocho marineros muertos.
- 08 La bodega ha sido alcanzada y la carga se ha perdido totalmente. Además la estructura de la embarcación queda dañada (-2 a la Estructura).
- 09 Dos cañones (al azar) destruidos.
- 10 Impacto en una cubierta de cañones (al azar) y dos dotaciones han sido eliminadas.
- 11 Dos cañones destruidos y sus dotaciones exterminadas.
- 12 Cinco marineros muertos y además se hace una tirada en la Tabla de Daños Moderados.
- 13 Diez marineros muertos
- 14 Quince marineros muertos y además se hace una tirada en la Tabla de Daños Moderados.
- 15 El aparejo ha sido dañado, restando veinte a la tirada de "Navegación" y "Marinería", reduciendo además en tres Nudos la Velocidad de la embarcación.
- 16 Uno de los mástiles es derribado y las velas del resto dañadas, haciendo que el barco pierda cuatros Nudos de Velocidad y no pudiendo utilizar los aparejos en el modo "A toda Vela".
- 17 Derribado el palo mayor de la embarcación, reduciendo la Velocidad de la embarcación a la mitad en el caso de contar con más mástiles, y de no tener más mástiles no podrá moverse salvo con remeros. Mueren diez marineros.
- 18 El Casco ha sido dañado (-1 al Casco) y reduciendo la Estructura del barco en dos (-2 a la Estructura).
- 19 El Casco ha sido dañado (-1 al Casco) y reduciendo la Estructura del barco en dos (-2 a la Estructura), además se debe tirar en la Tabla de Daños Moderados de nuevo.
- 20 Impacto en la Santa Bárbara, provocando una gran explosión que hunde la embarcación en 1D10 minutos.

TABLA DE COMBATE

Proporción de Fuerzas

		1 a 6	1 a 5	1 a 4	1 a 3	1 a 2	1 a 1	2 a 1	3 a 1	4 a 1	5 a 1	6 a 1
1D6	1	H	H	H	H	H	H	RA	C	C	RD	D
	2	H	H	H	H	H	RA	C	C	RD	D	D
	3	H	H	H	H	RA	C	C	RD	D	D	D
	4	H	H	H	RA	C	C	RD	D	D	D	D
	5	H	H	RA	C	C	RD	D	D	D	D	D
	6	H	RA	C	C	RD	D	D	D	D	D	D





TABLA DE EVENTOS

1D10

- 1 a -2** El Personaje es capturado por sus propios compañeros y si les es posible “juzgado” por cobarde y pasado por la quilla. Si su propio bando es derrotado, simplemente estará en manos del enemigo, salvo que hubiera logrado huir.
- 1 a 1** Pequeños empujones y golpes con compañeros y enemigos, pero nada relevante.
-1 Punto de Vida si no se logra Resistencia por cuatro (RESx4).
- 2** En la refriega todos luchan, y un grupo de dos grumetes (N) han pensado que matar al Personaje les traerá fama y reconocimiento por su valor.
- 3** Dos marineros (N y E) se abren paso codo con codo hasta llegar donde está el Personaje, al que evaluarán y se lanzarán a por él.
- 4** El Escribano (N) del barco se ha guarecido en un rincón y disparará al Personaje que cruza una puerta mientras combate con un marinero (N).
- 5** El Cirujano (E) a la par que da vida, también la quita y eso pretende hacer con el Personaje, al que ataca sin dar cuartel.
- 6** Dos calafates (E) se toparán con el Personaje mientras buscan las averías del barco, y no les queda más remedio que luchar.
- 7** El Auditor (E) de la embarcación busca donde guarecerse cuando se encuentra arrinconado por un Personaje, al que apunta con su pistola y en la otra aferra su espada.
- 8** El timonel (ME) se encuentra protegiendo su zona con valor, cuando se topa con el Personaje. Uno frente al otro. Solo queda batirse.
- 9** El Personaje llegará hasta la zona del timón, y se encontrará con un marinero (N) que protege al Piloto (ME), que encarará su pistola rápidamente hacia el Personaje.
- 10** Cae parte del aparejo y el Personaje deberá sacar una tirada de *Saltar* o *Esquivar* para evitar el golpe. Si falla recibe 1D5 de Daño a determinar.
Cuando consigue zafarse de las cuerdas y velas, el Guardián (ES) del barco le está esperando.
- 11** El Personaje deberá *Esquivar* un empujón, y de no lograrlo se verá lanzado por la borda al mar, salvo que consiga asirse por medio de una tirada de *Trepar*.
Si el Personaje sale vivo de este suceso, se topará con un Artillero (ES), que está más que dispuesto a darle muerte.
- 12** El Personaje se encuentra en mitad del combate contra un marinero (N), cuando recibe un ataque por la espalda. Si lo advierte (PERx1) se entablará un combate normal, pero de no hacerlo, el Contramaestre (ES) le ensartará a traición.
- 13** El Condestable (ES) ha visto al Personaje y se dirige hacia él.
Justo en el momento de entablar lucha, un moribundo (N) cogerá al Personaje de la pierna salvo que consiga sacar una tirada de *Esquivar*. Si no logra Esquivarlo, caerá al suelo y se encontrará en situación de desventaja ante el Condestable y el moribundo, que intentará acuchillarle en corto.
- 14** El Maestre (ES) ha visto al Personaje acercarse a su posición, y ha sacado su pistola que disparará al Personaje sin que este pueda evitarlo. De quedar vivo, el Maestre le estará esperando desde una posición elevada, que le da ventaja en el combate.
- 15** Dos Pajes (E) del Capitán se enfrentan al Personaje mientras este intenta llegar al Capitán. Si consigue deshacerse de los Pajes, el Capitán (ES) le estará esperando para batirse hasta morir.
Si el Personaje consigue superar al Capitán, podrá elegir realizar una acción heroica que suponga la victoria para su bando: rendir al enemigo, soltarse del abordaje u otras.

162





Página 98

PERCEPCIÓN DEL VIGÍA

Tirada

Suceso

Crítico	Reconocerá las posiciones de todo punto de embarrancamiento y asegurará la mejor ruta posible
Conseguida	Reconocerá los puntos de embarrancamiento así como los puntos o zonas de baja profundidad del agua
Fallada	Reconocerá los puntos de embarrancamiento pero no los de baja profundidad del agua
Pifia	No reconocerá los puntos de embarrancamiento ni de baja profundidad del agua

Página 99

TABLA DE MODIFICADORES AL BOMBARDEO

Tirada de Competencias Combinadas
Balística - Artillería

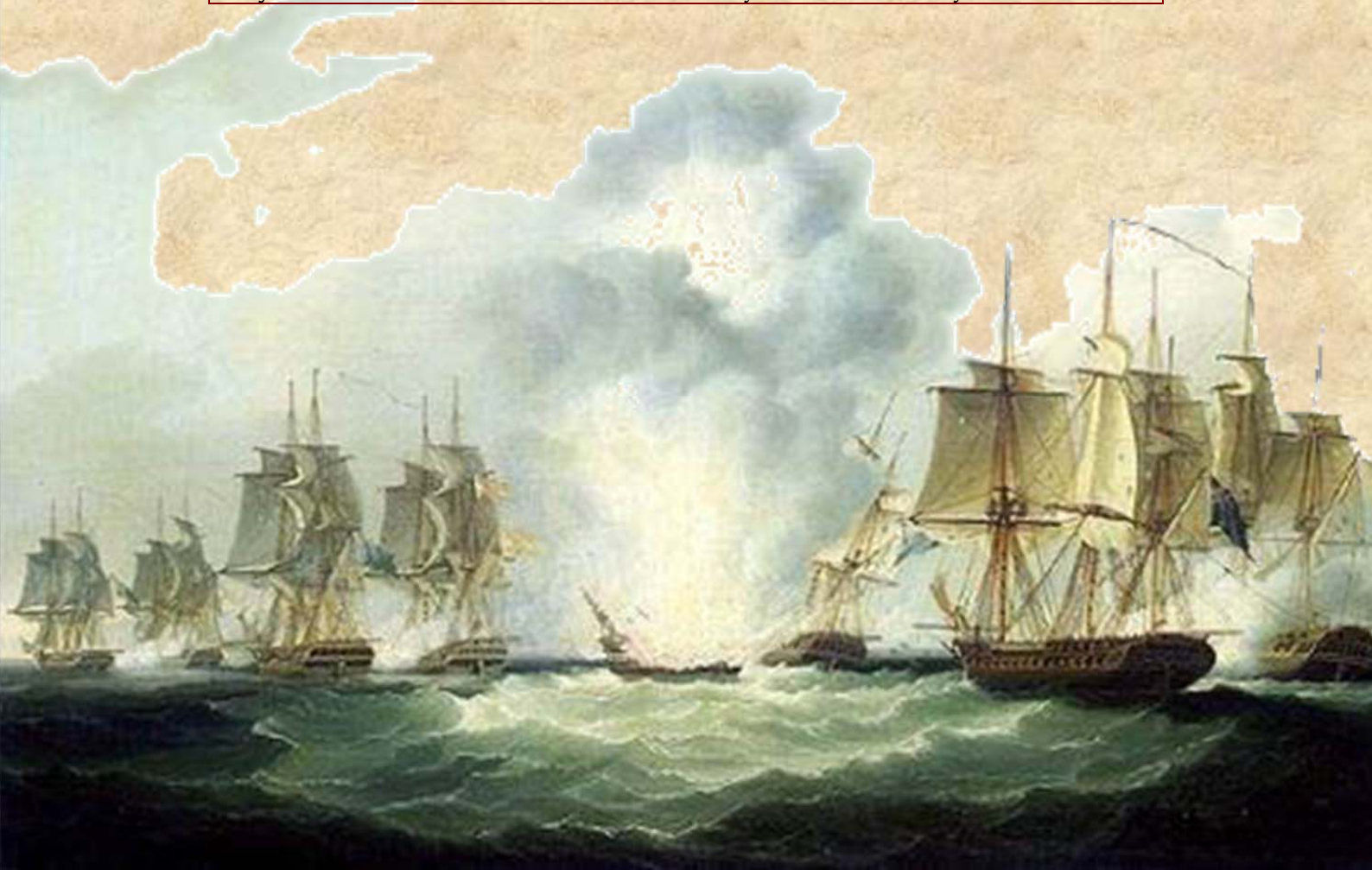
Modificador de eficacia
al bombardeo

Critico en las dos Competencias	+50%
Critico en una Competencia y Éxito normal en la otra	+25%
Éxito normal en las dos Competencias	+0%
Éxito normal en una Competencia y Fallo en la otra	-25%
Fallo en las dos Competencias	-50%

Página 100

DIFICULTAD AÑADIDA AL DISPARO POR CLIMATOLOGIA

Ninguna	0%	No hay viento , ni mala visibilidad
Moderada	-25%	Hay viento o hay mala visibilidad
Difícil	-50%	Hay viento y hay mala visibilidad
Muy Difícil	-75%	Condiciones climáticas muy adversas con muy mala visibilidad





26. AYUDAS

26.1. Hojas de Control del Barco y Hoja de Personaje

A continuación, disponemos de dos Hojas de Control para las embarcaciones, que consideramos que facilitan y son necesarias para la simulación de una batalla naval.

¿Y cual es la razón para exponer dos Hojas de Control de Barcos? La razón es la diversidad, es decir, que una es lo más simple posible y la otra Hoja es más visual, facilitando la utilización de la misma en el desarrollo de una batalla.

Y la Hoja de Personaje es una ayuda adaptando todas las Competencias y añadidos que hemos explicado en este Compendio.

NOMBRE				CASCO											
TIPO				I 2 3 4 5 6 7 8 9 10											
CAPITAN				II 12 13 14 15 16 17 18 19 20											
BANDERA				ESTRUCTURA											
TONELAJE				I 2 3 4 5 6 7 8 9 10											
TRIPULACION				II 12 13 14 15 16 17 18 19 20											
				21 22 23 24 25 26 27 28 29 30											
				31 32 33 34 35 36 37 38 39 40											
				MASTILES											
				1 2 3 4											
				NAVEGABILIDAD											
				VELOCIDAD											
				I 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12											
PIEZAS DE ARTILLERIA															
CUBIERTA PRINCIPAL								SEGUNDA CUBIERTA							
BABOR				ESTRIBOR				BABOR				ESTRIBOR			
Total		Actual		Total		Actual		Total		Actual		Total		Actual	
.....						
Tipo:				Tipo:				Tipo:				Tipo:			
CUBIERTA ALTA															
BABOR				ESTRIBOR				POPA				CUBIERTA ALTA			
Total		Actual		Total		Actual		Total		Actual		Total		Actual	
.....						
Tipo:				Tipo:				Tipo:				Tipo:			



Nombre del Navío **Tipo** *Villa y Corte*

Tipo Villa y Corte

Villa y Corte

Capitán

Bandera

Tripulación Competencia **N**avegabilidad

Competencia

Navegabilidad

Velocidad del Barco

Capitán

Mando

Táctica

Condestable

Artillería

Balísitica

Contramaestre

Marinería

Piloto

Navegar

Marineros Vivos

Muertos

Artillería

A Babor 

A Estribor

A Popa

Artillería ○

A Babor

A Estribor

A Popa

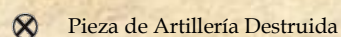
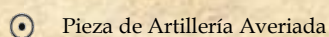
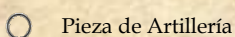
Artillería ○

A Babor

A Estribor

A Popa **Cubierta Alta**

En Cubierta



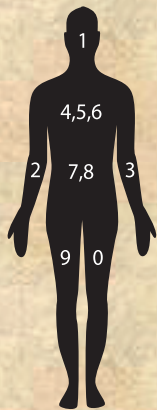
Nombre _____ Edad _____ Altura _____ Peso _____ Jugador _____
 Reino _____ Grupo étnico _____ Posición social _____
 Profesión _____ Profesión paterna _____ Descripción _____

Características

	Total	Temporal	Máximos	Actuales
FUErza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	PV <input type="text"/>	<input type="text"/>
AGIilidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sano	<input type="text"/>
HABilidad	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Herido	<input type="text"/>
RESistencia	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Malherido	<input type="text"/>
PERcepción	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Inconsc.	<input type="text"/>
COMunicación	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Muerto	<input type="text"/>
CULtura	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
ASPECTo	<input type="text"/>	<input type="text"/>	RR <input type="text"/>	IRR <input type="text"/>
Templanza	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Iniciativa	<input type="text"/>
Suerte	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AGI - Modif.	<input type="text"/> + 1 d 10
Puntos de Fe	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
Pt. de Conjuro	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
Pt. de Aprendizaje	<input type="text"/>	<input type="text"/>		

Tabla de Aprendizaje	
%Com	Pt. Apr
< 0	10
1-30	1
31-60	2
61-80	3
81-90	4
91-100	10
> Car*5	10
> 100	25

Localizaciones



Daño	Protecc.
x2 1 -	<input type="text"/>
1/2 2 -	<input type="text"/>
1/2 3 -	<input type="text"/>
4,5,6 -	<input type="text"/>
7,8 -	<input type="text"/>
1/2 9 -	<input type="text"/>
1/2 0 -	<input type="text"/>

Nota:		
00-05	Éxito	
95-100	Fallo	
%	Crítico	Piña
01-10	01	91-100
11-20	01-02	92-100
21-30	01-03	93-100
31-40	01-04	94-100
41-50	01-05	95-100
51-60	01-06	96-100
61-70	01-07	97-100
71-80	01-08	98-100
81-90	01-09	99-100
91-100	01-10	00

Secuelas

Competencias

	Valor	Modif.		Valor	Modif.
<input type="checkbox"/> Alquimia (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Leyendas (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Artesanía (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mando (COM)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Astrología (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Marinería (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Balística (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cabalgar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Memoria (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cantar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Música (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Comerciar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conducir carro (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Navegar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Con. animal (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ocultar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Con. de área (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rastrear (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Con. mágico (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Con. mineral (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sanar (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Con. vegetal (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Seducción (ASP)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Correr (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Corte (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Táctica (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Degustar (PER)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Teología (CUL)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Descubrir (PER)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tormento (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tregar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Elocuencia (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arcos (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Empatía (PER)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> AdF Corta (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Enseñar (COM)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> AdF Larga (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Escamotear (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Artillería (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Escuchar (PER)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ballestas (PER)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Esquivar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cuchillos (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Forzar meca. (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escudos (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Idioma (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esgrima (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ingen. Militar (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Espadas (HAB)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Juego (HAB)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Espadones (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Lanzar (AGI)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Hachas (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Leer y escribir (CUL)	—	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Hondas (PER)	—	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Lanzas (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Mazas (FUE)	—	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Palos (AGI)	—	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Pelea (AGI)	—	<input type="checkbox"/>

☐ Normal Base de la car.
☒ Paterna Base de la car.
☒ Primaria Base de la car. x3
☒ Secundaria Base de la car.

Armas y armaduras

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	+20	Alcance	-20
						/	/
						/	/
						/	/
						/	/
						/	/

Rasgos de carácter

Armadura / escudo	%	Res. total	Res. actual	Localizaciones	Protección

Equipo transportado

Bolsa

Dineros

Ingreso mensual Gasto semanal

Posesiones

Familia, trans fondo

Padre

Madre

Hermanos/as

Conocidos, amigos y enemigos

Animales

1 Tipo Competencia %

Nombre

Fue Agi Res Per

RR IRR Temp

pv Ataque % Daño

Armadura Res. Tot. Res. Act. Localizaciones

2 Tipo Competencia %

Nombre

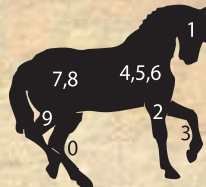
Fue Agi Res Per

RR IRR Temp

pv Ataque % Daño

Armadura Res. Tot. Res. Act. Localizaciones

Localización
Animales



Protección

Daño	1	2
x2	1 -	
1/2	2 -	
1/2	3 -	
4,5,6	-	
7,8	-	
1/2	9 -	
1/2	0 -	

Notas

Hechizos y Rituales de fe

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Tabla de Hechizos

Vis	PC	Mod
1	1	- 0 %
2	1	- 15 %
3	2	- 35 %
4	3	- 50 %
5	5	- 75 %
6	5	- 100 %
7	10	- 150 %

Modificadores adicionales de hechizos

- 25% Voz baja
- 25% Sin gestos
- 25% Armadura ligera
- 50% Armadura metálica
- 75% Armadura completa
- 10% Por cada PV perdido en el asalto
- 10% Por ser atacado
- 1% Por cada punto de IRR por encima de 100 que tenga el objetivo

Tabla de Rituales de fe

Ordo	PF	Mod
I	10	- 0 %
II	13	- 20 %
III	15	- 40 %
IV	18	- 60 %
V	20	- 80 %
VI	20	- 100 %

Modificadores adicionales de rituales

- 25% Voz baja
- 50% Sin voz
- 25% Gestos leves
- 50% Sin gestos
- 10% Por cada PV perdido en el asalto

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/orde _____

Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____

Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Hechizos y Rituales de fe

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

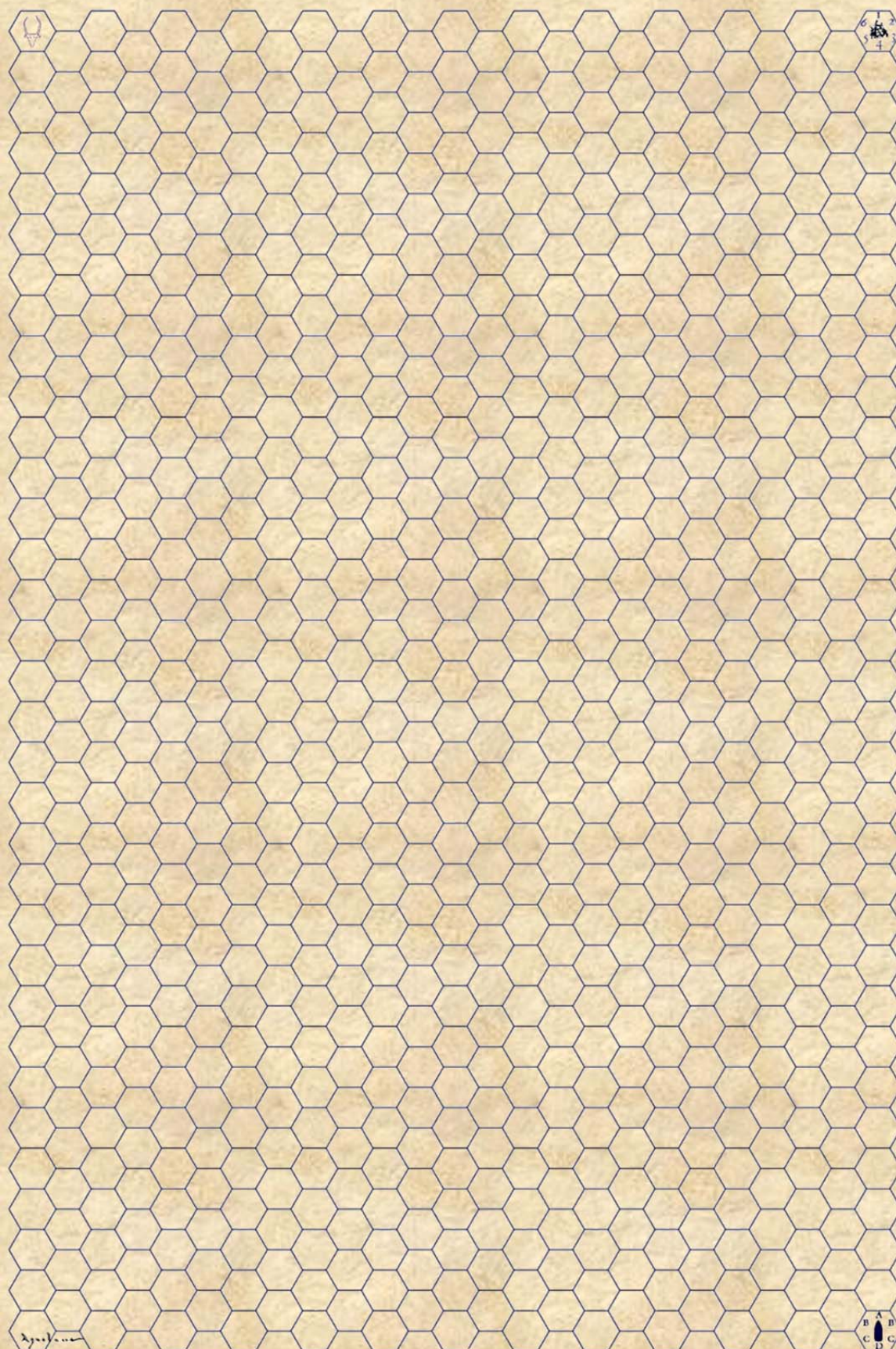
Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:

Nombre _____ Vis/ordo _____
 Tipo/Ceremonia _____ Caducidad _____
 Duración _____ Componentes, preparación, descripción:



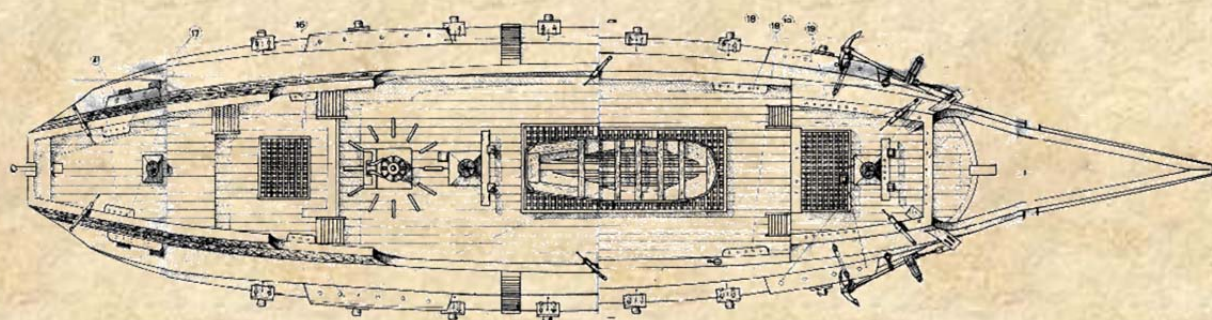
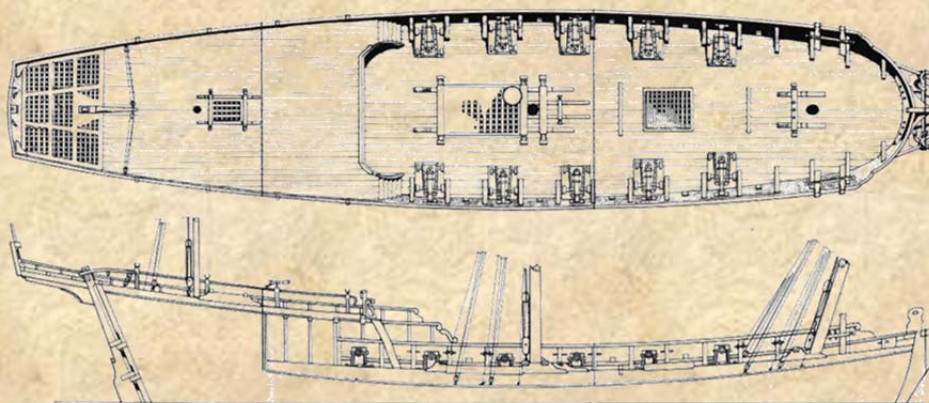
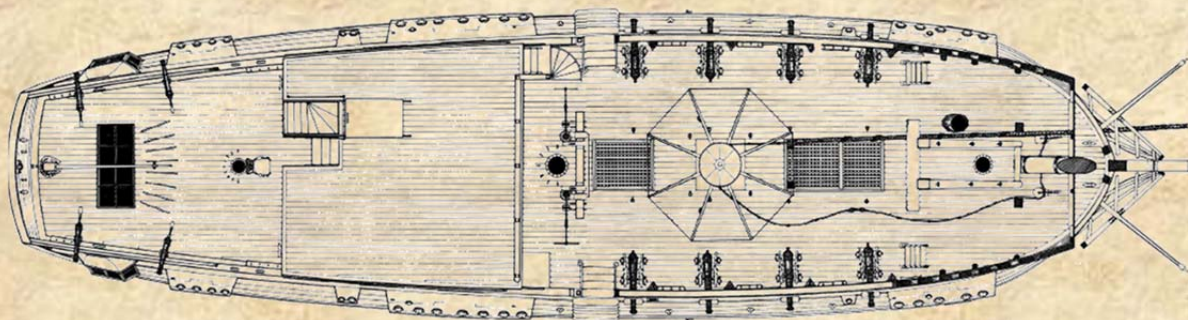
26.2. Plantilla de hexágonos





26.3. Planos e ilustraciones de embarcaciones

A continuación colocaremos diversas cubiertas de embarcaciones, con la intención de facilitar las tareas de representación de algunos combates en la misma o simplemente localizar a los Personajes cuando sufre un cañonazo su navío.

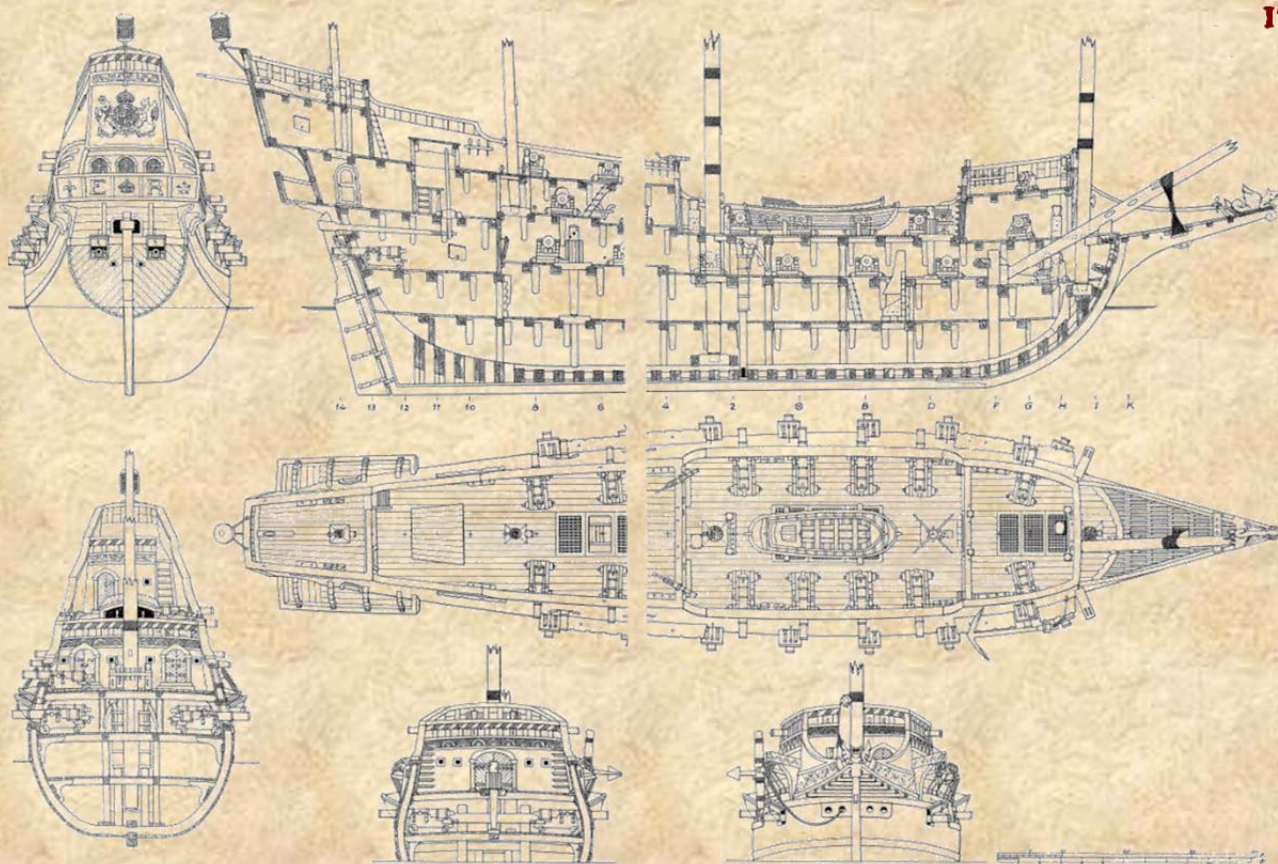




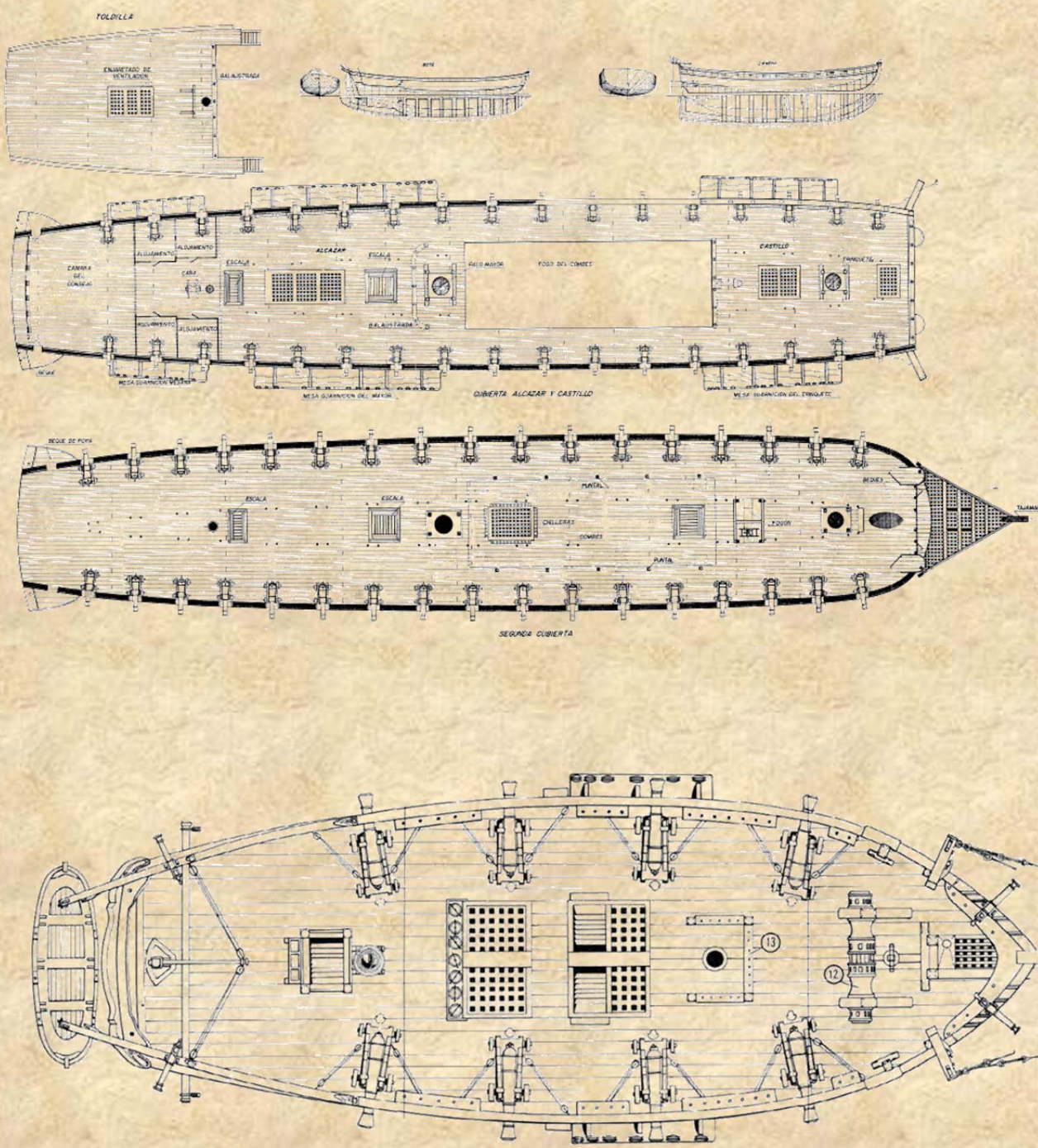
Batallas Navales en el Siglo de Oro



172



por **Albert Tarrés**



173

Aunque puede que para muchos de los que vamos a representar batallas en medio de los océanos, con estas cubiertas o embarcaciones nos bastaría, también pensamos que hay otros Directores de Juego a los que les gusta la "variedad" o simplemente no les gusta "repetirse", para lo cual hemos dispuesto de varios grupos de ayudas, y que nuestra intención es ir aumentando, en la zona de Ayudas de Akelarredvanced:

<http://greatfrezzerspanishversion.blogspot.com/p/material-propio.html>





27. AGRADECIMIENTOS

Lo primero y fundamental, es agradecer el trabajo de Albert Ruíz Martí o "AthalBert", que diseñó el manual "Batallas Navales Avanzadas" para el juego de rol "Séptimo Mar" de Alderac, y el cual hemos tomado como patrón real para desarrollar este tipo de situaciones, siendo el faro para muchas de las situaciones descritas.

Por supuesto, no podemos olvidar el libro de "¡Piratas!" de Juan Antonio Romero Salazar, que en su día editó Ludotecnia, y que ha aportado mucho de lo que aquí hemos tratado, siendo un buen patrón en el cual mirarnos.

Otro manual que nos ha servido para orientar nuestra labor ha sido "Furry Pirates" de Lise Breakey y Bruce Thomas, que aunque "extraño", es mucho más de lo que parece a simple vista.

Se ha tomado muy en cuenta y transcrito en muchos de los casos, lo expuesto por Antonio Polo y Alfons Barba en su trabajo para el segundo número de "Los Papeles del Alférez Balboa", en la ayuda llamada "El mar en el Siglo de Oro", que desarrollaron como Ayuda No Oficial para el juego de rol "Alatrisme".

Volvemos a dar las gracias a Antonio Polo por su artículo sobre las armas de fuego en "Los Papeles del Alférez Balboa", y por el mismo motivo, a las descritas por Juan Pablo Fernández en el "Villa y Corte Resurrectum", además de la jerga del mar y muchas otras cosillas, que él bien sabe.

También se merece un enorme gracias Luz Quiñonero, a quien muchos conocemos por su fantástica Hoja de Personaje de Aquelarre, y a la que creyendo que no nos haría ni caso, la pedimos que nos "rehiciera" la Hoja que creó para nuestro "Villa y Corte". Respuesta en el mismo día. Solución al instante. Muchas peticiones y ajustes. Soluciones al instante.

174

No queremos olvidarnos y agradecer a Ángel Menargues y a Miguel Aceytuno, sus buenos propósitos de ayudarnos y de mejorar este manual, por sus conocimientos del mar y del rol, del que les creemos parte importante de este compendio. Y de lo que viene...

Queremos dar las gracias a todos los autores "desconocidos" de los que hemos sacado una ilustración, un plano, un detalle, un cañón, un mapa, un barco o una cubierta, de los cuales todos han sido encontrados en el amplio mundo de la red, por lo que suponemos que pueden ser de libre disposición, pero en el caso de molestar o no ser de esta manera, nos ponemos a su disposición para nombrarlos adecuadamente o retirar dicho detalle.

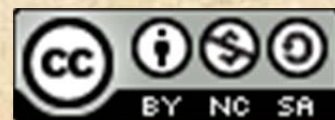
También queremos dar las gracias a todas las editoriales que en su momento fueron parte de "Aquelarre", por lo que les toca o nos toca, y de manera especial a NoSoloRol, por ser los últimos "padrinos" de la criaturita. La historia siempre es bueno tenerla muy en cuenta.

Y por último, y no menos importantes, a nuestros **compañeros de mesa** y **amigos**, que nos escuchan y ayudan, como D.R.J. y Jaume desde Girona, o Dejirohes, Karajus, Nemessis, Rober y Rorro desde Burgos, quienes en mayor o menor medida son parte de este trabajo.





28. RECONOCIMIENTO - NOCOMERCIAL - COMPARTIRIGUAL 3.0 UNPORTED (CC BY-NC-SA 3.0)



Este manual es gratuito y no puede venderse.

Usted es libre de:

✎ Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.

✎ Remezclar - transformar la obra.

✎ Bajo las condiciones siguientes:

* Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

* No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

* Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

✎ Entendiendo que:

* Renuncia. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

* Dominio Público. Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

✎ Otros derechos. Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

* Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

* Los derechos morales del autor.

* Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

Aviso. Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Esto es un resumen fácilmente legible del texto legal (la licencia completa) expuesta en la web.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>

Batallas Navales en el Siglo XVII por Albert Tarrés y Santiago Gómez "Urruela" se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.





Batallas Navales en el Siglo de Oro

29. DOCUMENTACION DE APOYO

Libros de Rol

- ☛ “Villa y Corte” por Ricard Ibañez para JOC Internacional
- ☛ “Aquellarre” de Ricard Ibañez y Antonio Polo para Nosolorol
- ☛ “¡Piratas!” de Juan Antonio Romero Salazar para Ludotecnia
- ☛ “Furry Pirates” de Lise Breakey y Bruce Thomas para Atlas Games
- ☛ “GURPS Swashbuckler” de Steffan O'Sullivan para Steve Jackson Games

Novelas

- ☛ “Los galeones del Rey” de José Calvo Poyatos
- ☛ “Corsarios de Levante” de Arturo Pérez Reverte
- ☛ “Galeón” de Jesús Sánchez Adalid
- ☛ “Historias de Piratas” de Arthur Conan Doyle
- ☛ “El corsario negro” de Emilio Salgari
- ☛ “La isla del tesoro” de Robert Louis Stevenson
- ☛ “El halcón del mar” de Rafael Sabatini
- ☛ “En costas extrañas” de Tim Powers
- ☛ “Colección de Horatio Hornblower” de Cecil Scott O'Brian
- ☛ “Serie de Aubrey-Maturin” de Patrick O'Brien
- ☛ ...y tantas otras

176

Páginas en la Red

- ☛ Histarmar, Historia y Arqueología Marítima
<http://www.histarmar.com.ar>
- ☛ Historia de la Armada Española
<http://www.armada.mde.es/html/historiaarmada/index.html>
- ☛ Azul en la Mesana
<http://azulenlamesana.foroes.net/t111-tipos-de-barcos-de-vela>
- ☛ Historia Naval de España
<http://foro.todoavante.es/>



por **Albert Tarrés**



Películas

- 🦁 "Master & Commander" de Peter Weir
- 🦁 "La isla del Tesoro" de John Hough
- 🦁 "Rebelión a bordo" de Lewis Mileston
- 🦁 "El halcón del mar" de Michael Curitz
- 🦁 La Isla de los Corsarios (George Sherman - 1952)
- 🦁 "La Princesa prometida" de Rob Reiner
- 🦁 "Piratas" de Roman Polanski
- 🦁 "Piratas del Caribe" de Gore Verbinski
- 🦁 "El temible burlón" de Robert Siodmak
- 🦁 "El capitán Blood" de Michael Curtiz
- 🦁 "La isla de las Cabezas Cortadas" de Renny Harlin
- 🦁 ...y tantas otras

