

Reglas de navegación para un universo medieval

Publicados en el mismo mes, Aquelarre y la versión en castellano de Stormbringer son juegos que han seguido vidas bastante paralelas. Y no sólo les unen sus virtudes, sino también los olvidos. En este caso trataremos una carencia común: la navegación. Si hay un avance de la técnica que transformó la Europa de la Edad Media, el mundo de Aquelarre, ampliando los horizontes de la civilización del Viejo Continente, éste fue la navegación. Por otro lado, en un mundo constituido por tres continentes en cuyo eje se alzan las islas que albergaron al imperio que le dominó durante más de 1000 años, también resulta incomprensible no hablar del mar. Matamos pues dos pájaros de un tiro fundiendo en uno dos buenos artículos; el cuerpo, con el sistema sugerido, está pensado para Aquelarre y lo firma Juan Miguel. En las pastillas podrás encontrar tablas de eventos y descripción de naves creadas para los Reinos Jóvenes y nos llegan desde Asturias.

por Juan Miguel Mancheno Chicón, Héctor R.A. y A. Viñuela

Todo barco, además de sus características físicas (que define el DJ) posee unas cualidades marineras:

Velocidad

Se indica mediante un número de dados que pueden aumentar o disminuir según lo que se haga al barco. Para saber si un barco es más veloz que otro, cada uno tira el número de dados indicado y se aplica cualquier modificador. El barco con un resultado mayor es más veloz, y se acerca o se aleja del otro. Fuera del combate naval y situaciones especiales, esta cualidad carece de importancia, y el barco navega a una velocidad impuesta por su tipo, el DJ y los elementos.

Maniobra

Se indica también mediante una serie de dados. Sirve para esquivar, abordar, embestir, maniobrar en lugares peligrosos, etc. Cuando se trata de objetos inanimados (escollos) éstos poseen un número de dificultad que define el DJ, a superar por la tirada de dados. Cuando hay un enfrentamiento con otro barco, se comparan las tiradas y gana la más alta.

Navegabilidad

Indica las cualidades del casco. Con el paso del tiempo se va deteriorando hasta que desaparece y el barco se hunde. Por cada 5 Puntos de Resistencia perdidos se pierde también 1 de Navegabilidad, y viceversa. Así mismo, cada año de vida de la nave resta 1 punto. Cuando la Navegabilidad llega a menos de la mitad de su valor inicial, la Velocidad y la Maniobra sufren un malus de -5. Como ya hemos dicho, al llegar a Navegabilidad 0 el barco literalmente se deshace.

Otros datos

Carga: Indica la capacidad de carga del barco en Tm. Cuando la carga supera los 3/4 de la Capacidad total, se

modifica la Velocidad y Maniobra con un -3. Cuando es total la modifica con un -4.

Resistencia del casco: Representa los "Puntos de Vida" del casco frente a embestidas, escollos, etc.

Los daños que puede sufrir un casco son:

Embestida: 1D10

Embarrancar: 1D6

Escollo: 1D8

Tempestad: 1D4

Abordaje: 1D4

Galerna: 1D6

El barco, como se ve, puede irse deteriorando hasta la destrucción. Cuando la Resistencia del casco llega a la mitad, el barco sufre un modificador de -3 a Velocidad y a Maniobra.

Remos: Por cada 20 remos se suman 2 a la Velocidad y Maniobra. En una embestida son destruidos 1D8 remos (y remeros) del lado afectado. En un abordaje, si no se retiraron, se pierden 1D6.

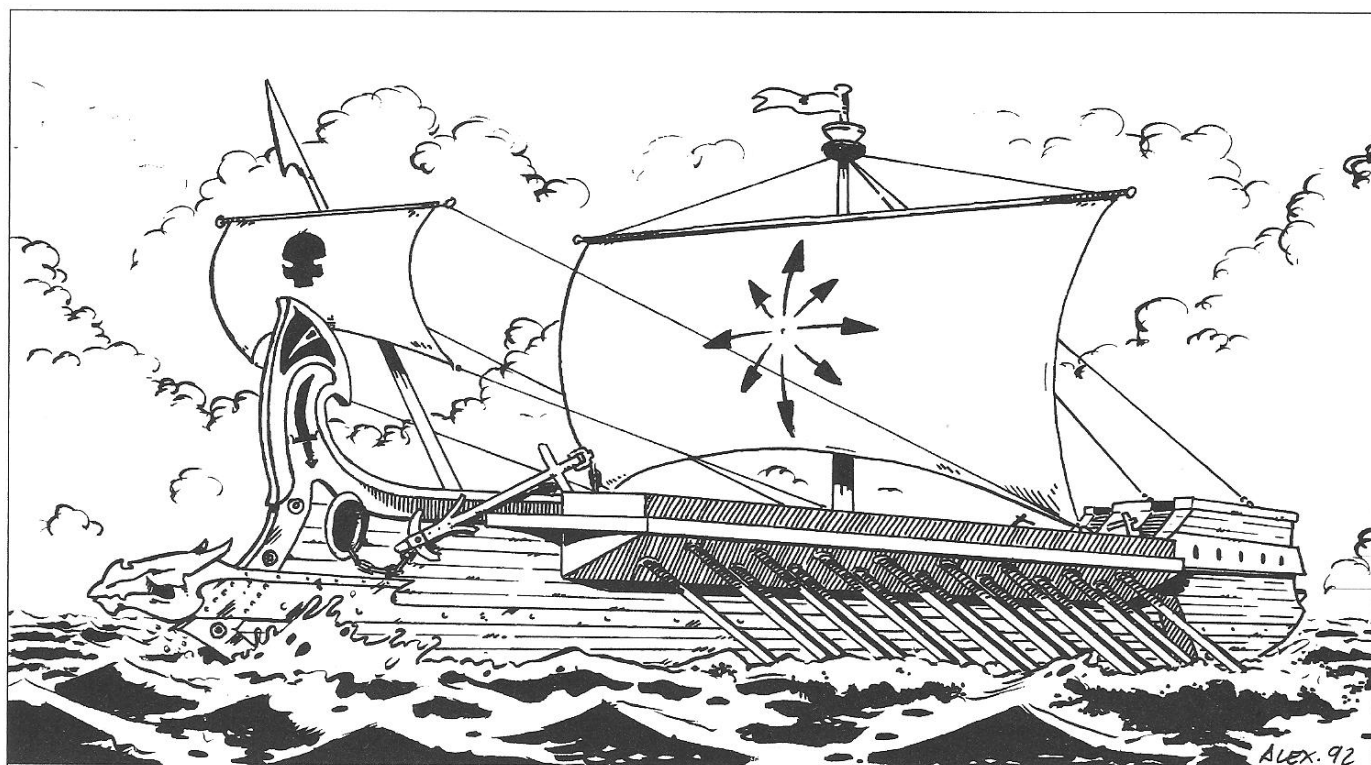
Tripulación: Indica el número de marineros presentes en la dotación del barco. Hace falta un número mínimo, señalado por el DJ en las características de cada barco.

Otras características expresadas en la Hoja de Control, son: Desplazamiento (el peso del barco), Estado (al que sirve), Nombre del barco y tipo, etc. (de función obvia)

La tripulación

Los marineros necesitan ser pagados y mantenidos en función de su origen:

| Tipo | Pago | Mantenimiento |
|----------------------|-----------|----------------|
| Convicto | Nada | 2 m. de plata |
| Forzado (reclutado) | Nada | 3 m. de plata |
| Voluntarios (Pasaje) | Pasaje | 5 m. de plata |
| Normal (de oficio) | 5 m. pl. | 5 m. de plata |
| Profesionales | 15 m. pl. | 10 m. de plata |



Naves de los Reinos Jóvenes

Para la creación de naves, se da un orden de magnitud a casi todas las características antes descritas y a otras que las complementan (armas, pasajeros, tripulantes, etc). La velocidad se referirá aquí a los Km capaces de recorrer al día (*Velocidad 1* gracias a sus velas, *Velocidad 2* a remo); al DJ quedará la atribución de los dados de velocidad para la competencia entre

barcos. La *Constitución* se referirá a los materiales de construcción; junto con el *Tamaño* (en la misma escala que el de los personajes) darán la *Resistencia del casco*. Se sugiere también una tirada de *Maniobra evasiva* en función de las habilidades de los tripulantes, aplicable de tenerse la tripulación detallada.

Naves Tarkeshitas

| Característica | Nave Comerciante | Nave de Guerra |
|-----------------------|-----------------------------------------|-------------------|
| Constitución | 9D6 | 9D8 |
| Tamaño | 280 | 480 |
| Velocidad 1 | 120 | 160 |
| Velocidad 2 | 60 | 80 |
| Carga máxima | 112 Tm | 192 Tm |
| Tripulación | 20 | 40 |
| Guerreros | — | 300 |
| Armadura del casco | 5 | 10 |
| Maniobra | En ambos casos, 4D8 | |
| Resistencia del casco | En ambos casos 2/5* (CON+TAM) | |
| Maniobra evasiva | INT Capitán+INT 2º+DESTimonel +Maniobra | |
| Pasajeros (camarotes) | 5 | 100 (prisioneros) |

ARMAS

| | | |
|---------------------|----------|---|
| Ballesta de Resorte | 2 | 4 |
| Catapulta | 1 | 4 |
| Espolón | Opcional | 1 |

Armada pantangiana y melnibonesa (galeras trirremes)

| Característica | Nave pantangiana | Nave melnibonesa |
|-----------------------|---------------------------------------|---------------------|
| Constitución | 17D6 | 20D10 |
| Tamaño | 1042 | 2083 |
| Velocidad 1 | 240 | 160 |
| Velocidad 2 | 160 | 80 |
| Carga máxima | 352 Tm | 192 Tm |
| Tripulación | 40 | 40 |
| Guerreros | 425 | 300 |
| Armadura del casco | 12 | 10 |
| Maniobra | 8D8 | 8D8 |
| Resistencia del casco | En ambos casos 2/5* (CON+TAM) | |
| Maniobra evasiva | INTCapitán+INT 2º+DESTimonel+Maniobra | |
| Pasajeros (camarotes) | 15+prisioneros | 50+prisioneros |

ARMAS

| | | |
|---------------------|----|----|
| Ballesta de Resorte | 14 | 20 |
| Catapulta | 14 | 16 |
| Espolón | 1 | 1 |

Eventos y desastres

A no ser que tenga previstos de antemano otros eventos, cada 50 Km de viaje por mar, el DJ podrá tirar un dado contra la Tabla 1. Para facilitar el cálculo de los recorridos es aconsejable sobreponer sobre el mapa una trama cuadriculada, definiendo así meridianos y paralelos. Por otro lado,

se ponderan los riesgos que supone para un barco el realizar una maniobra evasiva, entendiendo por estas maniobras bruscas para evitar un peligro, con alto riesgo de daños graves, aunque menores de los que comportaría el no intentar la maniobra.

Tabla 1

Se lanza

1D20 Eventos en navegación por los Reinos Jóvenes

| | |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2 | Tormenta. Pérdida de un día y daños en el barco. |
| 3-4 | Huracán. Pérdida de un día. Muerte de 4 tripulantes y daños en el barco. |
| 5-9 | Mal rumbo. Equivocación en un paralelo o meridiano (a criterio del DJ). |
| 10-12 | Pérdida absoluta del rumbo. Llegada a un lugar inesperado. |
| 13-15 | Piratas. |
| 16 | Serpiente Marina (aumentar las posibilidades si se navega por el Mar del Dragón o a lo largo de las costas de Shazaar, cerca de los Dientes de la Serpiente). |
| 17-20 | Nada ocurre. Se recomienda al DJ que sonría con aire misterioso y no diga nada. |

Tabla 2

Desastres por maniobra evasiva

Cada maniobra evasiva comportará un 50 % de posibilidades de que ocurra un desastre; en tal caso, se lanzará 1D20.

| | |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Grieta en el casco. Pérdida de un día por reparaciones y otro por achique de agua. |
| 2 | Vuelco. Sólo un milagro puede salvar a los tripulantes de hundirse con el casco. |
| 3 | Naufragio y hundimiento. Mueren todos los viajeros y tripulantes. |
| 4-5 | Muerte de 1D6 hombres. |
| 6-8 | sana. Pérdida de 1D8+5 en la Capacidad de Maniobra. |
| 9-13 | Inundación. Pérdida de un día por achique de agua. |
| 14-20 | No ocurre nada (ver 17-20, Tabla 1). |

Estas cantidades expresan el gasto semanal por individuo o el mínimo por un viaje si éste dura menos de una semana.

Los convictos se usan sólo como remeros encadenados, siendo aparte necesarios marineros para realizar las maniobras.

Los forzados son desgraciados cazados por los piquetes cuando faltan tripulantes. Hacen las cosas sin ganas.

Los voluntarios son aquellos que tienen que viajar pero no tienen dinero, enrolándose como tripulantes para pagarse el viaje.

Los normales son los típicos marineros.

Los profesionales son marineros que llevan toda su vida en el mar; tienen una habilidad de Navegar del 75% y suman 1 a los dados de Velocidad y Maniobra si todos o la mayoría (3/4) de la tripulación son profesionales.

La tripulación tiene una habilidad de Navegar global, dispuesta por el DJ. Si pasan una tirada cuando sea necesario, sumarán 2 a las tiradas por Velocidad y Maniobra.

Otros tripulantes

Soldados: En ocasiones, los barcos llevan una dotación de infantes de marina, generalmente por poco tiempo o en barcos especialmente acondicionados. De su gasto se ocupa el Intendente que les acompañe a menos que sean escolta privada proporcionada por el Propietario o Capitán. En ese caso su gasto equivale al de los marineros normales.

Propietario: Suele ser un comerciante, una Sociedad, o un rico Señor. A veces, es el mismo Capitán.

Capitán: Si, cuando es necesario, pasa su tirada de Navegar, suma 3 a la tirada de Velocidad o Maniobra.

Reparaciones y mejoras

Las cualidades de un barco pueden ser mejoradas o reparadas gracias a un Calafate o un Maestro Carpintero con tiempo, material y dinero.

Podrán subirse 1D6 en las cualidades si el barco pasa 1 mes en manos de un Calafate o dos meses en manos de un Maestro Carpintero. En ambos casos serán necesarios mano de obra y materiales.

Los puntos de Resistencia pueden repararse a razón de 1D8 por semana (nunca se excederán los originales). Las tarifas son variables, pero se acercan al modelo siguiente:





HOJA DE CONTROL DE BARCOS

Nombre del barco _____

Tipo _____

Propietario _____ Nación _____

Capitán _____ Hbl. Naval _____

Segundo _____ Hbl. Naval _____

Tripulación _____

Remos _____ Soldados _____

Otros _____

Gasto de paga y mantenimiento (Mensual) _____

Desplazamiento _____ Carga máxima _____

Maniobra _____ Velocidad _____

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Navegabilidad | 36 | 35 | 34 | 33 | 32 | 31 | 30 | 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 |
| | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 09 | 08 | 07 | 06 | 05 | 04 | 03 | 02 | 01 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Resistencia del casco | | | | | 100 | 99 | 98 | 97 | 96 | 95 | 94 | 93 | 92 | 91 | 90 | 89 | 88 | 87 | 86 | 85 |
| 84 | 83 | 82 | 81 | 80 | 79 | 78 | 77 | 76 | 75 | 74 | 73 | 72 | 71 | 70 | 69 | 68 | 67 | 66 | 65 | 64 |
| 63 | 62 | 61 | 60 | 59 | 58 | 57 | 56 | 55 | 54 | 53 | 52 | 51 | 50 | 49 | 48 | 47 | 46 | 45 | 44 | 43 |
| 42 | 41 | 40 | 39 | 38 | 37 | 36 | 35 | 34 | 33 | 32 | 31 | 30 | 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | 23 | 22 |
| 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 09 | 08 | 07 | 06 | 05 | 04 | 03 | 02 | 01 |

Armas embarcadas _____

Ballestas _____ Catapultas _____

Espolón _____

Otros _____

Pasajeros y otra carga especial _____

Calafate (Constructor naval):

Mes de trabajo 150 monedas
 Mes de astillero 75 monedas
 20 trabajadores mes 100 monedas

Maestro Carpintero:

Mes de trabajo 100 monedas
 Mes de taller 50 monedas
 20 trabajadores mes 75 monedas

En el precio se incluyen materiales, mano de obra, repuestos, etc...

Gastos generales y fuentes de ingreso

Mes en el mar: 25 m. plata
 Mes en el puerto: 50 m. plata
 Mes en astillero: 10 m. plata

Las tarifas, productos y mercados pueden ser una buena tarea para un DJ si tiene algún jugador metido a Comerciante o Capitán. Se deja a la imaginación de cada uno tales reglas.

Tipos de barcos

De guerra: Poca capacidad de carga, bastante velocidad y maniobra, y tal vez equipado para llevar algunos caballos y una dotación de soldados.

Mercantes: Gran capacidad y robustez a cambio de poca velocidad y maniobra.

Barcazas, chalupas, naves mixtas: Cualquier otro tipo de barco que no sea específico para una tarea, generalmente equilibrados o faltos de todo. ♦