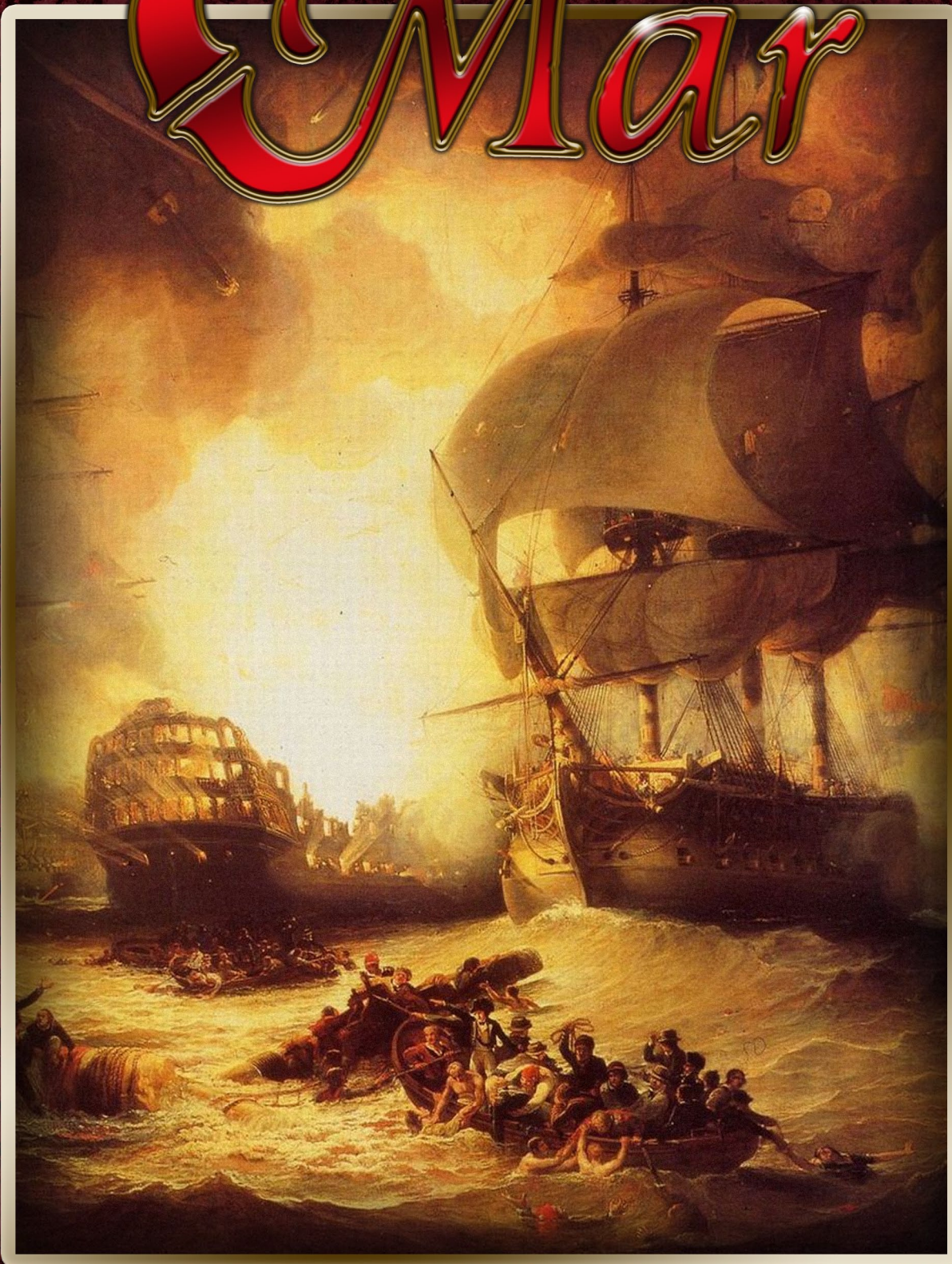


El Mar



Batallas Navales Avanzadas *Adaptable a otros juegos de rol*

Versión 1.0

Por Albert Ruíz Martí

INDICE

1.- Introducción	3	12.- Fase de rol	22
2.- Mecánica	4	13.- Colisiones y espolón	23
2.1.- Tiradas	4	14.- Pérdida de todos los puntos de algún valor	24
2.2.- Acciones	4	15.- Hundimiento	24
2.3.- Características del barco y capacidades de los héroes	4	16.- Rendir el barco	24
2.4.- Turnos y fases	5	17.- Huida	24
2.5.- Tablero	5	17.1.- Persecución	25
3.- Características de los barcos	5	18.- Hombre al agua	25
4.- Oficiales	5	REGLAS OPCIONALES:	
5.- Resumen de Turno	5	19.- Batallas en aguas poco profundas	27
6.- Determinación del viento	6	19.1.- Embarrancar	27
6.1.- Dirección e intensidad del viento	6	19.2.- Arrecifes y bancos de arena	27
6.2.- Cambios en el viento	6	19.3.- Anclar el barco	27
6.3.- Efectos del viento	6	19.4.- Maniobra especial: giro con ancla	27
7.- Cambios en el aparejo	7	20.- Batallas con varios barcos	28
7.1.- Tipos de aparejo	8	21.- Visibilidad	28
7.2.- Modificadores	8	APÉNDICES	
8.- Acciones de cada barco	8	22.- Diseño de Barcos	30
9.- Movimiento	9	22.1.- Listado de Modificaciones	30
10.- Disparo de cañones	10	22.2.- Listado de Desventajas	32
10.1.- Distancias	10	22.3.- Ejemplo de barcos	34
10.2.- Campo de fuego	11	22.4.- Mantenimiento y Modificación del Barco	35
10.3.- Daño	12	23.- Orientaciones para la conversión	36
10.4.- Munición	13	23.1.- Escala de dificultad	36
10.5.- Daño fortuito a héroes	14	23.2.- Escala de maestría	36
11.- Abordaje	15	23.3.- Daño	36
11.1.- Abordajes con poca tripulación	15	23.4.- Habilidades	36
11.2.- Abordajes masivos	16	23.5.- Turnos y fases	36
11.3.- Eventos de abordaje	16	23.6.- Batallas en épocas anteriores u otras ambientaciones	36
11.4.- Tablas de eventos	18	24.- Agradecimientos y Créditos	37
11.5.- Ejemplo de abordaje	21	25.- Licencia Creative Commons	37
11.6.- Escapar del abordaje	22		

INTRODUCCIÓN

Los juegos de rol permiten ponerse en la piel de personajes y llegar a experimentar sensaciones en situaciones en las que nunca estaremos. Las posibilidades son infinitas, pero hay situaciones que ni el mejor director de juego puede transmitir sólo con la palabra. Para una de estas situaciones se ha creado este manual. El objetivo del manual es que los jugadores puedan recrear en su imaginación de manera más eficaz una batalla real y además participar en las acciones que acontezcan durante ella. Pudiendo ver claramente por un lado de manera muy gráfica lo que está sucediendo a los barcos y tripulaciones colectivas en el campo de batalla y a la vez tener otro ojo enfocando a los pequeños detalles que les acontecen individualmente y que les afectan exclusivamente a sus personajes en su propio barco.

Este manual trata de poder recrear de una manera realista (aunque no exhaustiva) un combate entre barcos de vela, de cualquier época. Está pensado como complemento para jugar al juego de rol 7º Mar de Alderac Entertainment Group (AEC), concretamente para las ediciones que no son D20. Pese a ello es autojugable como juego naval y altamente adaptable a otros juegos de rol, en las últimas páginas encontrarás ayudas para la conversión a otros sistemas.

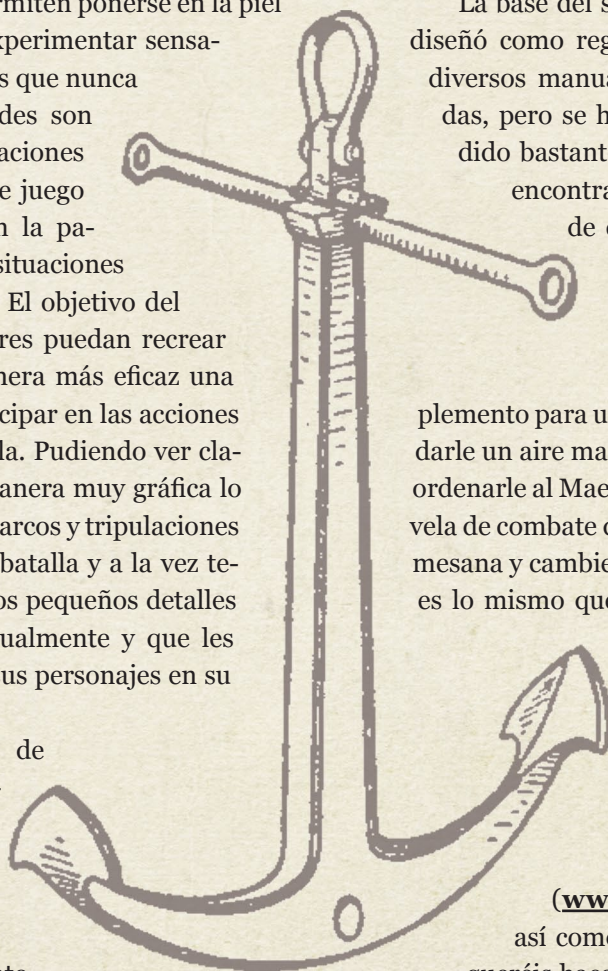
La base del sistema de juego es la que AEC diseñó como reglas para el combate naval en diversos manuales y aquí están todas reunidas, pero se han adaptado, ampliado y añadido bastantes aspectos, en la sección final encontrarás detalladamente la autoría de cada uno. Agradezco a AEC el permiso que me han brindado para publicarlo y por crear la base del juego.

Como he dicho es un complemento para un juego de rol, Así que tratad de darle un aire marinero al juego. No es lo mismo ordenarle al Maestro en las alturas que cambie a vela de combate que decir: ¡Señor Filoso arree la mesana y cambie a vela de combate!, y tampoco es lo mismo que el Maestro artillero diga que dispara a que coja los dados y diga: ¡Artilleros, a mi orden.....! ¡Fuego! Y entonces tire los dados.

La última versión del manual siempre estará en mi blog: Laboratorio Friki (www.frikilab.blogspot.com), así como material gráfico de apoyo. Si queréis hacer sugerencias de mejora, aportaciones o comentarios podéis pasar por el blog y comentadlo en la entrada sobre la publicación del manual.

Disfrutadlo.

Albert Ruiz - Athal Bert



2. MECÁNICA

2.1. TIRADAS

Este manual utiliza exclusivamente dados de seis y de diez caras, a los que llamaremos en adelante 1D6 para realizar una tirada con un dado de 6 caras y 1D10 para indicar una tirada con un dado de diez caras, 2D10 para indicar una tirada con dos dados de diez caras etc. En una tirada de 1D10 un 0 siempre equivale a un 10.

En algunas tiradas simplemente tendrás que tirar los dados y sumar los resultados.

Si el director te indica que tires tres dados lanzarás esos mismos y si sacas un 3, un 7 y 9 el valor de la tirada sería de $3+7+9=19$.

En otras tiradas verás que se utiliza la expresión tirar y guardar. Cuando se utilice esa expresión querrá decir que deberás tirar tantos dados como se indica pero sólo guardarás los más elevados.

Si tienes que tirar 4 dados y guardar dos y realizas un lanzamiento con 4 dados y sacas un 2, un 5, un 6 y un 8, escogerías el 6 y el 8 y el resultado de la tirada sería $6+8=14$.

En ocasiones verás la expresión 3g2, 4g3 o similares, eso quiere decir que debes lanzar el primer número de dados y guardar el segundo.

Con 3g2 lanzarías 3 dados sacando un 4 un 7 y un 9 y guardarías el 7 y el 9 obteniendo un resultado de $7+9=16$.

Por último cuando saques un 0 querrá decir que has sacado un 10, pero además podrás lanzar otra vez ese dado y seguir sumando el resultado, si volviera salir un 10 volverías a tirar hasta que saliera un resultado diferente sumando todas las tiradas.

Si sacas un 10 vuelves a tirar y sale un 4 el resultado es $10+4=14$. Si en la segunda tirada vuelves a sacar un 10 y luego un 6 el resultado sería

$10+10+6=26$. A esto se le denomina un dado crítico. Algunas desventajas de barco no dejan realizar las posteriores tiradas y el valor será simplemente 10 y en algún caso como en la localización de impacto esto no se utiliza.

Los Dados Dramáticos representan la capacidad de realizar acciones que van más allá, echar el resto, o como lo queráis definir vosotros. Cada barco tiene una reserva de Dados Dramáticos igual a su característica menor, y el capitán del barco puede utilizarlos cuando crea conveniente y se guardarán siempre. Ejemplo: una tirada de 3g2 si se le añade un dado dramático pasaría a ser una tirada de 4g3.

2.2. ACCIONES:

Cuando el barco desea realizar alguna acción, ésta viene definida por una dificultad. Normalmente encontrarás la dificultad de las acciones ya definida, a veces al lado de la abreviación dif. Así que si en algún lugar ves dif. 15 querrá decir que deberás igualar o superar 15. Por cada 5 puntos que superes la dificultad en la tirada querrá decir que la acción se ha realizado mejor y por cada 5 puntos que falles la dificultad querrá decir que la acción ha resultado peor, pudiendo si es necesario inventarte algún efecto negativo.

2.3. CARACTERÍSTICA DEL BARCO Y CAPACIDAD DE LOS HÉROES

La tripulación del barco es clave para el éxito de las acciones que se vayan a realizar, por eso en muchas acciones encontraras que alguna característica del barco se combina con la capacidad de algún miembro de la tripulación (Piloto, Maestro artillero, etc.) en ese caso se tirarán tantos dados como la característica y la capacidad del héroe juntas pero sólo se guardarán tantos dados como la característica del barco que marque la tirada.

Si el Maestro artillero quiere disparar los cañones utilizará La característica de Maña (Tripulación) del barco que es 3 a la que sumará su propia capacidad en Artillería Naval

que es 2 debiendo tirar $3+2=5$ dados y guardando 3 (la Maña del barco).

Si simplemente quieres jugar a un juego de barcos y no vas a utilizar héroes esta sección puedes olvidarla.

2.4. TURNOS Y FASES

Un Turno es una unidad básica de tiempo en el juego, éste a su vez se divide en 10 fases, que son diez veces más cortas que un turno. Un turno empieza por la fase 1 y sigue por la 2, por la 3 y así hasta llegar a 10 en que se cambia de turno.

2.5. EL TABLERO

El tablero de juego será una simple hoja de hexágonos.

3. CARACTERÍSTICAS DE LOS BARCOS

Todos los barcos tienen diversas características:

Músculo (Cañones): refleja la potencia de fuego de los cañones. El daño que realizan.

Maña: (Tripulación): refleja la habilidad de la tripulación sean marineros o artilleros.

Brío (Casco): refleja la fortaleza del casco de la nave. Indica cuántos impactos puede soportar el barco antes de hundirse. Normalmente también indica su Calado.

Ingenio (Timón): Indica su velocidad y la dificultad de impactar al barco con otros cañones.

Donaire (Velamen): Indica la maniobrabilidad del barco.

Dados Dramáticos: Todos los barcos tienen un número de Dados Dramáticos iguales a su característica menor.

4. OFICIALES

Todas las naves tienen varios cargos:

Capitán: Decide los movimientos del barco

Maestro Artillero: Se encarga del fuego. Añade su nivel de Artillería Naval las tiradas de

Maña para impactar a un barco como dados no guardados.

Maestro en las alturas: Encargado del arbolado del barco. Añade su nivel de Aparejos al Donaire de la nave.

Maestro Carpintero: Encargado de realizar las reparaciones del barco sean o no urgentes (Por ejemplo reconstruir el mascarón de proa no lo sería, taponar vías de agua en medio de una batalla, sí). Añade su nivel de Carpintería Naval al Brío del barco.

Vigía: En batallas con aguas poco profundas un héroe puede ejercer de vigía. Su función será detectar arrecifes y bancos de arena

En caso de que quieras jugar simplemente el juego de estrategia haz que en todos los valores de los personajes sean de 2, tanto en características como en capacidades o sea 2g2.

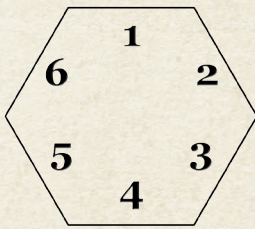
5. RESUMEN DEL TURNO

- 1 Determinación del viento.
- 2 Tirar el Donaire (iniciativa) del barco.
- 3 Aplicar modificadores a los dados de acción (Por viento y por aparejo).
- 4 Cada fase del turno:
 - a. Movimiento
 - b. Disparos
 - c. Daño
- 5 Acciones de abordaje
- 6 Fase de rol

6. DETERMINACIÓN DEL VIENTO

6.1. DIRECCIÓN E INTENSIDAD DEL VIENTO

Las direcciones que puede adoptar el viento se han simplificado a 6, para no complicar los cálculos de las actitudes de los barcos respecto al viento. Se tomará de referencia un hexágono del mapa y



se tirará 1D6. 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 director de juego escoger el que sea más parecido al tiempo que impera en ese momento de la partida.

TABLA DE MODIFICADORES DE VIENTO

Tirada	Tipo de viento	Modificador tirada de dados de acción
1	Calma	-4
2-3	Brisa ligera	-1
4-5	Brisa	0
6-7	Brisa intensa	+1
8	Galerna	+3
10	Tempestad	+4
10 + 10	Huracán	+6

Con Donaire 3 tiraríamos 3 dados con resultados 2, 5, 7. En caso de estar en calma los resultados pasarían a -2, 1 y 3 perdiendo un turno de maniobras debido a la falta de viento. En medio de una tempestad

pasarían a ser 6, 9, 11, perdiendo un dado de acción debido a lo complicado de esquivar las olas.

La calma no se refiere a calma chicha donde no sopla nada de viento, y por tanto el barco no se mueve y no puede combatir. El huracán se refiere a vientos muy fuertes, no un verdadero huracán. Sólo un loco trataría de luchar en pleno huracán contra otro barco.

En caso de luchar en medio de una galerna, tempestad o huracán, cada vez que se quiera virar el piloto deberá hacer una tirada de Calado del barco + Pilotar con una dificultad de 15 en Galerna, 20 en tempestad y 25 en Huracán. Si no se supera la tirada el barco no puede virar, y si se falla la tirada por 15 puntos o más el barco zozobra tirando a todo el mundo por la borda.

6.2. CAMBIOS EN EL VIENTO:

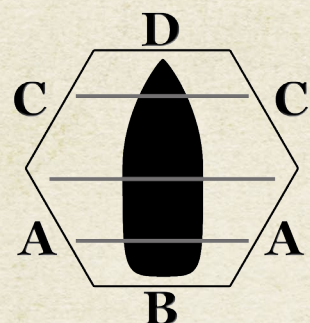
Tirada 1d10: 1 a 8 Nada 9 cambio de intensidad y 10 cambio de dirección.

El cambio de intensidad se generará con una tirada: de 1 a 5 bajará un nivel y de 6 a 10 subirá un nivel. En caso de que con calma se baje un nivel no habrá efecto alguno y lo mismo si en un huracán sube un nivel.

6.3. EFECTOS DEL VIENTO

Las velocidades que tendrán los barcos estarán marcadas por el Ingenio de la nave en función de la posición del navío respecto al viento. La forma de calcularlo es fácil para no tener que mirar la tabla continuamente. Con el viento en posición óptima la velocidad de la nave de la nave será del 100 % perdiendo un tercio de la velocidad (redondeando hacia arriba) a medida que la posición de la nave respecto al viento empeora.

Para saber en qué posición se encuentra tu barco respecto al viento consulta el siguiente diagrama:



Batallas Navales Avanzadas

La siguiente tabla muestra los hexágonos que moverá cada barco con cada dirección del viento.

TABLA DE VELOCIDAD RESPECTO AL VIENTO

Ingenio de la nave	Dirección del viento			
	A	B	C	D
1	1	1	1	0
2	2	2	1	0
3	3	2	1	0
4	4	3	2	0
5	5	4	2	0
6	6	4	2	0
7	7	5	3	0
8	8	6	3	0
9	9	6	3	0
10	10	7	4	0

7. CAMBIOS EN EL APAREJO

Al principio del turno se puede cambiar el aparejo mediante una orden y tarda dos turnos. Si se supera una tirada de Ingenio + Aparejos del Maestro en las alturas del barco con las siguientes dificultades el cambio sólo tardará un turno:

TABLA DE CAMBIO DE APAREJO

Dificultad	Tipo de viento
5	Calma
10	Brisa ligera
15	Brisa
20	Brisa intensa
25	Galerna
30	Tempestad
35	Huracán



The Capture of Port Louis, Cuba, 8 March 1748. Richard Paton

7.1. TIPOS DE APAREJO

Aparejo recogido: - 2 a la tirada del dado de acción - 2 hexágonos de velocidad del barco a la hora de mover. No se puede dañar el aparejo de un barco con el aparejo recogido con bolas encadenadas.

Vela de combate: no hay modificadores

A toda vela: +2 Ingenio del barco a la hora de mover - 2 tirada del dado de acción (en caso de que este modificador convierta un 1 o un 2 en un 0 el barco movería igualmente pero no podría disparar.) Para poder virar el piloto deberá realizar una tirada de Fuerza + Pilotar con una dificultad de 15 en Brisa ligera y sumar 5 a la dificultad por cada nivel de viento tanto superior como inferior. Las ballenas encadenadas hacen un daño de 1 dado guardado menos en lugar de dos dados guardados menos.

Girar en calma es más complicado que con una brisa ligera así que tiene dificultad 20 por que está un nivel por debajo de brisa ligera, y girar con una galerna a toda vela no se antoja nada fácil, así que costaría 30 (+15 a la dificultad por los tres niveles que hay entre brisa ligera y galerna)

7.2. MODIFICADORES

Si en algún momento algún dado de Donaire modificado por el viento o el aparejo es igual o inferior a cero o igual o superior de diez ese dado se pierde y en consiguiente la fase de acción y no cuenta para la iniciativa. La única excepción a esta norma es el caso de que esto suceda por utilizar el modificador de A toda vela.

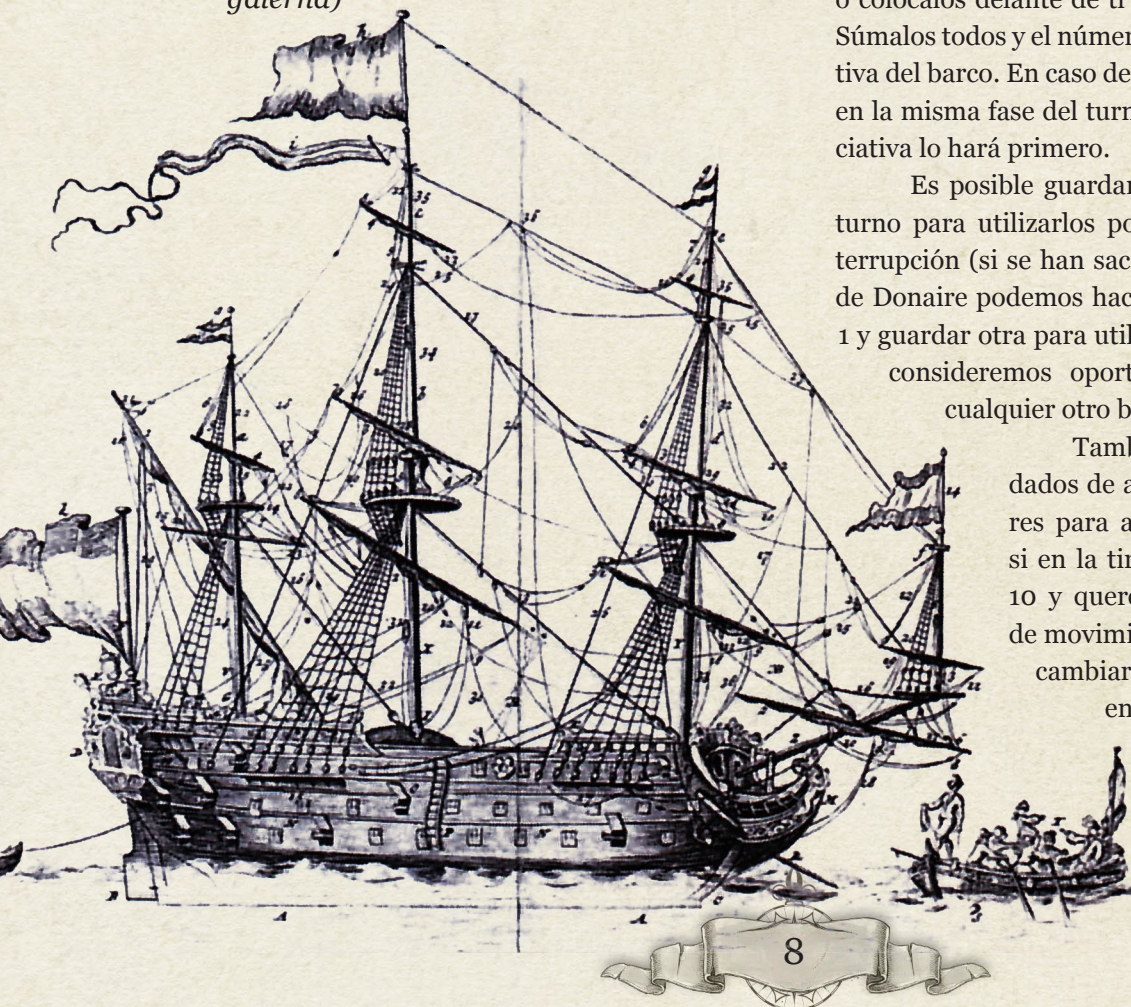
Si en algún momento el resultado de hexágonos a mover es negativo cuenta como cero, el barco no retrocederá.

8. ACCIONES DE CADA BARCO

Al principio de cada turno cada barco debe tirar tantos dados como su Donaire y sumar el nivel de aparejos del Maestro en las alturas del barco y guardar tantos dados como el Donaire del barco. En esta tirada un resultado de 10 es simplemente 10 y no vuelve a tirarse. Los números representan las fases del turno en que el barco puede actuar. Estos dados se modificarán por el viento y los aparejos nada más tirarlos. A los dados que se acaben guardando se le denominarán dados de acción. Anótalos o colócalos delante de ti hasta que acabe el turno. Súmalos todos y el número resultante será la iniciativa del barco. En caso de que los dos barcos actúen en la misma fase del turno el que tenga mayor iniciativa lo hará primero.

Es posible guardar acciones de una fase de turno para utilizarlos posteriormente y como interrupción (si se han sacado dos unos en la tirada de Donaire podemos hacer una acción en el turno 1 y guardar otra para utilizarla en el momento que consideremos oportuno siempre antes que cualquier otro barco).

También es posible gastar dos dados de acción en turnos posteriores para actuar antes. Por ejemplo si en la tirada hemos sacado 8, 9 y 10 y queremos realizar una acción de movimiento en la fase 1 podemos cambiar las fases que queramos, en este caso 9 y 10 para poder actuar en la fase 1.



Grabado de
П. Шенка



Thomas Buttersworth, Trafalgar, Ships Scattered, 1806

9. MOVIMIENTO

El movimiento de los barcos se representará en un mapa de hexágonos. Cada barco inicia el combate en una mitad de un lado del mapa y en dirección hacia el centro del mapa. Si en un bando hay más de un barco se colocan cerca uno del otro lo más próximo al centro del lado del mapa de hexágonos.

Al principio de cada turno todos los barcos mueven tantos hexágonos como su Brío, aplicando los mismos modificadores que al Ingenio en función del lugar donde sopla el viento. Consulta la Tabla de velocidad respecto al viento.

En cada fase del turno se podrán realizar las siguientes acciones de movimiento. Siempre moverá primero el barco que tenga más iniciativa.

Mover: Gastando un dado de acción el barco debe moverse tantos hexágonos hacia adelante como marque su Ingenio modificado por la dirección del viento y aparejo, encontrarás esos valores en la Tabla de Velocidad Respecto al Viento.

Virar: Un barco puede renunciar a mover hacia adelante y gastar un dado de acción para virar 60° . Sin embargo debe usar dados de acción cuyo valor o el valor combinado de los dados de acción usados anteriormente igualen o superen el Brío de la nave.

Ejemplo 1: Una nave con Brío 4 tira 3 dados de acción. Saca 1, 2, y 5. En el primer dado y el segundo no podría virar. En la 5ª fase del turno sí, porque 5 es superior al Brío 4.

Ejemplo 2: el mismo barco tira 3 dados de acción y saca un 1, 3 y 5. En el turno 1 no podría virar y movería, pero en el turno 3 sí porque se sumarían los valores anteriores ($1+3=4$) e igualarían el valor del Brío de la nave que es 4.

Ejemplo 3: el mismo barco tira 3 dados de acción y saca un 1, 3 y 5. En el turno 1 no podría virar así que renuncia a mover, pero en el turno 3 vira dos veces 60° porque utiliza el dado de acción no utilizado en el turno 1 y el dado de acción del turno 3. Se suman los valores anteriores ($1+3=4$) e igualan el valor del Brío de la nave que es 4.



Auguste Mayer, Trafalgar, 1835

10. DISPARO DE CAÑONES

En cada fase indicada por los dados de Do-naire de la nave el barco puede disparar.

La habilidad de disparo del barco es su valor en Maña (tripulación), modificada por el valor en Artillería Naval del maestro artillero.

Una nave con Maña 2 con un Maestro Artillero con 2 niveles en Artillería Naval tiraría 4 dados y guardaría dos. Y la dificultad para impactar un barco es el nivel de Ingenio (Timón) del barco atacado multiplicado por 5. Por cada 5 pun-

tos de diferencia aumentará un dado sin guardar al daño de los cañones.

Para disparar se debe comprobar con la plantilla de la siguiente página. Si el barco enemigo está en la zona de ataque de la nave. Esta plantilla es obviamente para babor y estribor del barco.

La distancia del barco objetivo y la munición utilizada modificará la tirada de ataque.

10.1. DISTANCIAS

Las distancias no son realistas, pero de cara a simplificar serán las siguientes:

Munición	Alcance	Corto alcance	Mod. a la tirada	Medio alcance	Mod. a la tirada	Largo alcance	Mod.a la tirada
Bala Normal	9 hex.	2-3 hex.	-0	4 a 6 hex.	-10	7 a 10 hex.	-15
Bala encadenada	6 hex.	1-2 hex.	-0	3-4 hex.	-10	5-6 hex.	-15
Metralla	3 hex.	1 hex.	-0	2 hex.	-10	3 hex.	-15

Encontrarás más información sobre la munición en un apartado posterior.



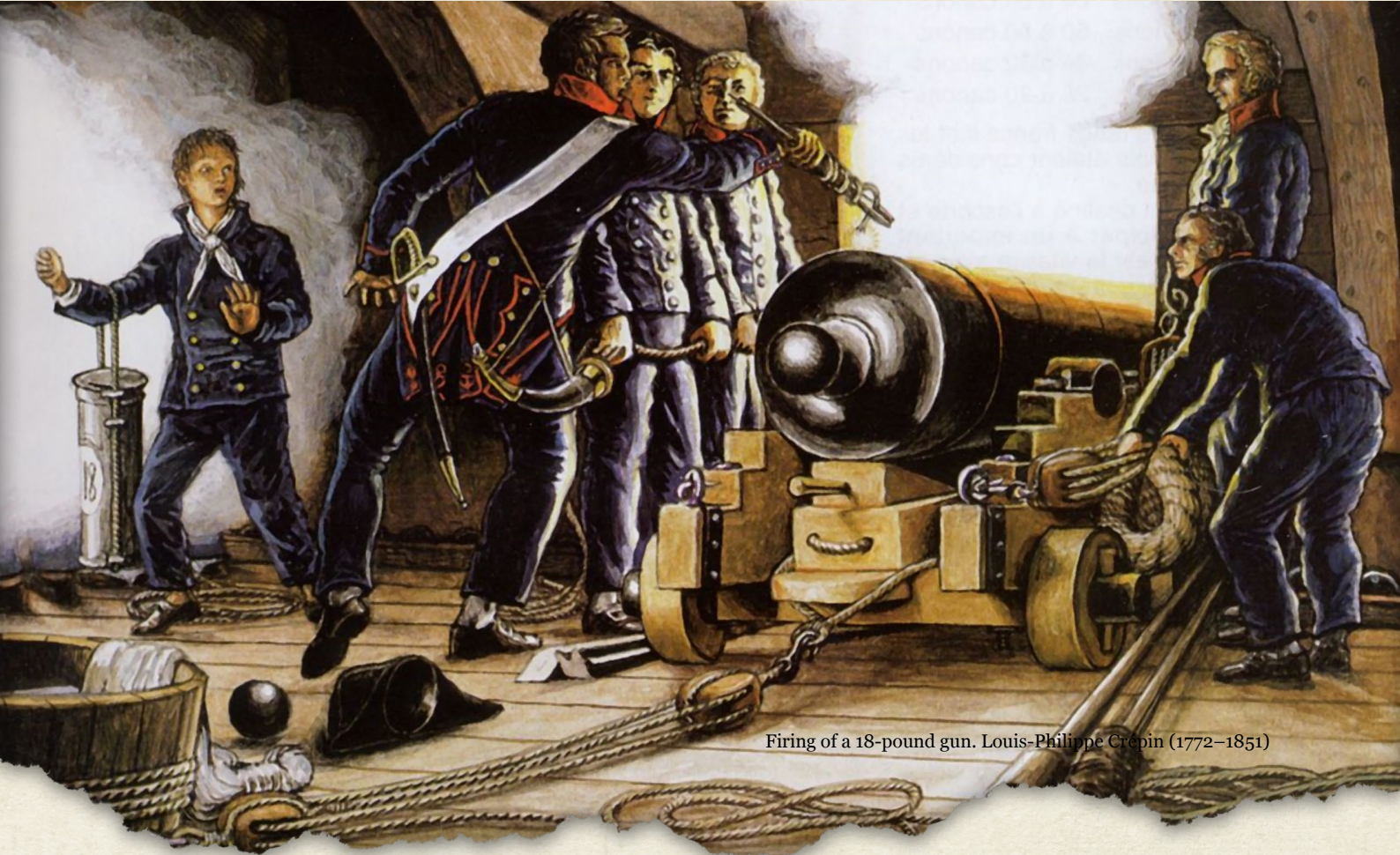
El diagrama ayuda a visualizar las distancias y si tenemos campo de fuego. Te sugerimos que con tu propio mapa de hexágonos te realices una plantilla similar.

10.2. CAMPO DE FUEGO

Como se puede ver en el diagrama superior izquierdo no siempre se pueden disparar todos los cañones al barco objetivo. Para simular esto utilizaremos el diagrama superior derecho donde muestra el daño que realizará en función del color de los hexágonos:



Como el movimiento del barco y el disparo de cañones son simultáneos es posible que el barco objetivo cambie de zonas de daño en el mismo turno. El daño aplicado siempre será el máximo de cualquier zona en la que haya estado el barco objetivo.



Firing of a 18-pound gun. Louis-Philippe Crépin (1772–1851)

10.3. DAÑO

El valor de daño de los cañones lo refleja el valor de Músculo del barco. Si el ataque tiene éxito se tira el valor de Músculo del barco atacante en dados y el resultado es la dificultad que el barco atacado debe superar en un chequeo de Brío (casco). Si la supera el barco atacado anota el valor de los daños superficiales que se sumarán a la siguiente tirada de daño. En el momento en que un chequeo de Brío no se supera el barco atacado recibe un impacto crítico y borra todos los daños superficiales que tenía. Por cada diez puntos que falle el chequeo de Brío el barco alcanzado recibe un impacto crítico adicional.

El barco anterior ha alcanzado a su objetivo y tiene un valor en Músculo de 3. Tira 3 dados y saca un 5, 6 y 8, en total 19. El barco alcanzado tiene un valor de Brío (casco) de 3 también, tira y saca 7, 7 y 9 en total 23. No recibe ningún impacto crítico, así que apunta el valor de 19.

En una andanada posterior el barco atacante le vuelve a acertar y saca un 7, 8 y 9 en total 24. Esos 24 se su-

man a los 19 sumando 43. El barco alcanzado tira y saca 1, 8 y 10, vuelve a tirar el 10 y saca un 4 en total 23. Como ha fallado por 20 recibe 3 impactos críticos y borra el 43.

Por cada impacto crítico el barco afectado debe restar un valor a una de sus características en función de una tirada de 1D10. Esta tirada también será la que marcará la localización del impacto.

TABLA DE LOCALIZACIÓN DEL IMPACTO

1D10	Localización del impacto
1-2	Ingenio
3-4	Brío
5-6	Maña
7-8	Músculo
9-10	Donaire

10.4. MUNICIÓN

Existen tres tipos de munición:

Bala de cañón: 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 1 hexágono de distancia por que el resultado podría ser negativo para el propio barco que dispara (explosión de la Santa Bárbara enemiga, caída del mástil enemigo sobre el propio barco, etc.)



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. Esta munición se utilizaba con la intención de diezmar la tripulación de un barco para abordarlo posteriormente. La metralla causa dos dados guardados menos de daño, pero si se inflige un impacto crítico el primer dado que pierde el barco alcanzado es de Maña.



Bala de metralla. Foto Quijav

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. El objetivo es dañar la arboladura del barco objetivo. Las balas encadenadas causan dos dados guardados menos de daño, pero si se inflige un impacto crítico el primer dado que pierde el barco alcanzado es de Donaire.



Chain shot .Fotografía de Rama

Cambios en la munición. Si se desea cambiar de un tipo de munición a otra se deberá gastar una fase entera sin disparar.

10.5. DAÑO FORTUITO A HÉROES

Opción 1: Cuando un barco recibe un impacto crítico todos los héroes debes hacer una tirada de Donaire + Equilibrio con una dificultad de 15 para no sufrir un daño de 2G2 por las astillas, caídas, explosiones, etc.

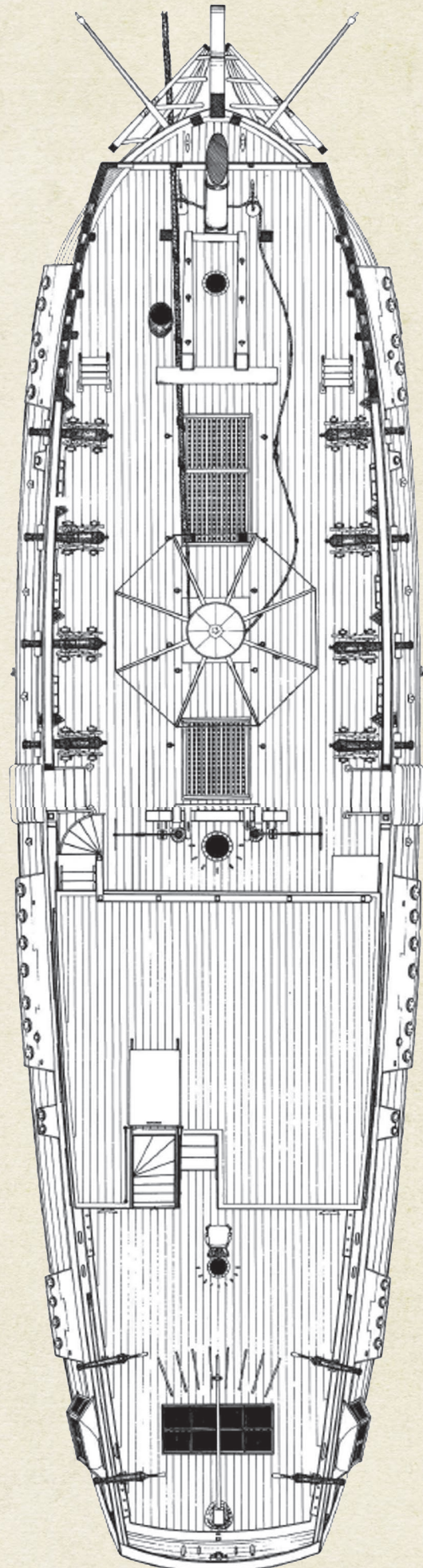
Opción 2: De manera opcional se puede utilizar la plantilla de cubierta, donde los jugadores colocarán a sus jugadores. Este sistema está pensado para rolear más la batalla, debiendo los jugadores realizar tareas en el barco. Y cuando un navío recibe un impacto crítico la tirada que indica la característica del barco afectada también indicará la zona del barco más afectada en la plantilla de cubierta.

Los héroes que están en la zona impactada deben hacer una tirada de Donaire + Equilibrio, si están en el aparejo o de Donaire + Saltar si están en cubierta con una dificultad de 25 para no sufrir un daño de 4G2. Los héroes que este en las zonas adyacentes deben hacer una tirada de Donaire + Equilibrio, si están en el aparejo o de Donaire + Saltar si están en cubierta con una dificultad de 20 para no sufrir un daño de 3G2. En caso de que los personajes fallen las maniobras aumenta el daño en un dado guardado por cada 5 puntos de diferencia y contempla la posibilidad que un fallo estrepitoso les provoque caer fuera del barco, que aumente el daño o que puedan llegar a abandonar temporalmente sus tareas de Capitán, Maestro Artillero etc.

Si los héroes están en tránsito dentro del barco como escaleras, trepando a la arboladura o en cualquier otro lugar utiliza la habilidad que sea más apropiada. En las otras zonas se usará como dificultad la que indica en las reglas habituales.

Podrás encontrar más plantillas de cubierta en el blog Laboratorio Friki:

<http://www.frikilab.blogspot.com>



11. ABORDAJE

Si los dos barcos están adyacentes, uno de los barcos puede abordar al otro. En ese momento se paran los dos barcos que unidos por los garfios de abordaje anulan sus respectivas inercias y fuerza de los vientos. Abordar no cuesta una fase de acción, es automático y puede realizarse a la mitad de un movimiento.

11.1. ABORDAJES CON POCA TRIPULACIÓN

Un abordaje de dos navíos con poca tripulación (más o menos 30 por barco) puede tratarse como un combate normal y tratar de combinar el combate normal de los jugadores con la Tabla de abordaje para determinar los combates de las tripulaciones.

TABLA DE ABORDAJE

Resultado	Pérdidas del atacante	Pérdidas del defensor
-9	4	0
De -7 a -8	4	0
De -5 a -6	4	1
De -3 a -4	4	2
De -1 a -2	3	0
0	3	1
De 1 a 2	2	0
De 3 a 4	2	1
De 5 a 6	1	1
De 7 a 8	1	2
De 9 a 10	0	2
11	1	3
De 12 a 13	0	3
De 14 a 15	2	4
De 16 a 17	1	4
De 18 a 19	0	4
20	0	Todos

En ese caso:

- 1 Un héroe solo puede abordar otro barco que se encuentre en un hexágono adyacente siempre que no sea por que se haya producido una colisión de la proa de un barco contra la popa del otro.
- 2 Los jugadores deben gastar un dado de acción para iniciar un abordaje.
- 3 Los jugadores combaten de la manera habitual mientras que la tripulación restante utiliza el siguiente sistema:

Resta la tripulación del barco abordado de la tripulación del barco atacante. Tira 1d10 (si sale un 0 no tiras de nuevo) y añádelo al resultado y consulta la Tabla de Abordaje. Los responsables de las diferentes partidas de abordaje realizarán sendas tiradas de Ingenio + Táctica. En caso de empate no se modificará la tirada en la Tabla de abordaje, pero el que saque la tirada más alta ganará por cada 10 puntos de diferencia un modificador positivo para su tripulación en la primera tirada en la tabla de abordaje. Una vez iniciado el abordaje no se realizarán más tiradas de Táctica ya que el abordaje se convierte en poco menos que un caos. El resultado de los combates de los jugadores puede alterar la tirada en el grado que el Director de juego crea. Por ejemplo si un personaje derrota al capitán enemigo o a uno de los mejores luchadores de la nave enemiga o a varios enemigos.

- 4 Al cabo de los turnos de combate individual que estimes necesario vuelve al punto 3.
- 5 Cuando una tripulación llega a cero quiere decir que se ha rendido, ha muerto o está incapacitada para luchar. Si se trata de la de los jugadores ellos pueden decidir seguir luchando o rendirse. Para saber cuántos enemigos quedan en pie multiplica su tripulación superviviente por 10.

Si juegas solo al juego de estrategia, simplemente usa la tabla.

11.2. ABORDAJES MASIVOS

En el caso de que el abordaje sea entre una embarcación de gran tamaño (un galeón tenía una tripulación de unas 90 personas) y otra de gran tamaño o una o varias pequeñas, los abordajes se convierten en un gran caos sin apenas combates individuales sino sucesiones de golpes donde es fácil dar al compañero, caer por la borda y recibir balas perdidas. En este tipo de combates la influencia de los jugadores es menor y por tanto recomendamos utilizar el siguiente sistema:

- 1 Los jugadores deberán decidir en qué nivel de combate se sitúan en un principio: Reserva, Medio combate o Combate Intenso. A medida que la batalla vaya avanzando es posible que el nivel en que se encuentra un jugador cambie: se encuentre en una zona más calmada, haya una zona de resistencia o el enemigo haga un contraataque por ejemplo.
- 2 Se inicia el abordaje. Los jugadores realizan una tirada de 2D10 en el caso de que estén en la Reserva o Medio Combate o una tirada de 3D10 en caso de que se encuentren en Combate Intenso. Suma los resultados de los dados y consulta el evento que le ocurre a cada jugador. El jugador puede realizar acciones para resolver algunos eventos y así conseguir modificadores positivos para su tripulación o negativos. También recibe daños inevitables debido al combate caótico.
- 3 Los jugadores deciden acciones a realizar sobre una plantilla de cubierta si tienen algún objetivo durante el abordaje, por ejemplo: tratar de llegar al capitán, entrar en las bodegas para ir a la Santa Bárbara, a los calabozos del barco etc. Explicándole al director de juego sus avances y éste comunicándoles los detalles: el espacio que pueden recorrer, los obstáculos o enemigos que deben superar además del evento que les haya tocado y si su acción les cambia de nivel de combate.
- 4 Se realiza la tirada de combate entre tripulaciones: Resta la tripulación del barco abordado de la tripulación del barco atacante. Tira 1d10 (si sale un 0 no tiras de nuevo) y añádelo al resultado y consulta la Tabla de Abordaje. Los responsables de las diferentes partidas de abordaje realizarán sendas tiradas de Ingenio + Táctica. En caso de empate no se modi-

ficará la tirada en la Tabla de abordaje, pero el que saque la tirada más alta ganará por cada 10 puntos de diferencia un modificador positivo para su tripulación en la primera tirada en la tabla de abordaje. Una vez iniciado el abordaje no se realizarán más tiradas de Táctica ya que el abordaje se convierte en poco menos que un caos. En los siguientes turnos se aplicarán los modificadores pertinentes derivados de los eventos del abordaje.

5 Vuelve al punto 2.

6 Cuando una tripulación llega a cero quiere decir que se ha rendido, ha muerto o está incapacitada para luchar. Si se trata de la de los jugadores ellos pueden decidir seguir luchando o rendirse. Para saber cuántos enemigos quedan en pie multiplica su tripulación superviviente por 10.

11.3. EVENTOS DE ABORDAJE

Niveles de combate

Existen tres niveles de combate: Reserva, Combate Medio y Combate Intenso.

Reserva: Se refiere a la zona en que el combate es marginal: la retaguardia, muy detrás de la líneas enemigas o un remanso de paz entre todo el caos.

Combate Medio: Se refiere a la segunda línea de ataque o defensa. El lugar donde los combatientes pueden retroceder sin problemas porque nadie les empuja u obstaculiza la retirada.

Combate Intenso: Se refiere al lugar donde se produce el choque principal entre enemigos. Delante está el enemigo y detrás tus aliados empujando para avanzar u ocupar el lugar de un compañero caído. En ésta zona es donde los pjs pueden marcar la diferencia, si tienen arrestos...

Si un jugador se encuentra en una zona totalmente alejada del combate como el interior de la bodega del barco enemigo o propio, o en lo alto del aparejo. No participa en el combate de masas. Lo que no quiere decir que se pueda encontrar alguna dificultad que decida el director de juego, o que se pueda incorporar más tarde al combate.

Eventos

Cada zona de combate tiene sus propios eventos, que ocurrirán de manera aleatoria. Algunos eventos serán positivos para el jugador y otros negativos. Algunos les exigirán acciones a realizar sea para evitar efectos negativos como conseguir positivos y otros eventos tendrán efectos automáticos. No se han detallado los pasos a seguir ante el evento ni dificultades, para que el director de juego pueda adaptarlas tanto a la dificultad debido a la profesionalidad de la tripulación enemiga como al nivel de combate donde se encuentra el jugador, como al nivel de los jugadores, a tu estilo de juego o cualquier otro factor.

El evento Te cae una parte del aparejo y te deja sin sentido puede jugarse de varias maneras: un efecto automático. Que el director de juego le obligue a realizar una tirada de Brío para mantener la consciencia y le aplique un daño extra. Que el director le dé la posibilidad de realizar una tirada de percepción y otra de esquivarlo con dificultades diferentes depende del nivel de combate donde se encuentre, etc.

Algunos eventos pueden prolongarse más de un turno, como los duelos que jugarán como un combate normal las fases de turno que el director crea conveniente y se realizará una posterior tirada de eventos sin que el jugador enfrascado en un duelo se vea afectado.

Algunos eventos no tendrán sentido dependiendo de dónde se encuentre el jugador. Adáptalos en ese caso o tira de nuevo.

Cuando los jugadores se cansen de recibir siempre los mismos eventos puedes inventarte otros.

Daño

Sólo por el hecho de combatir los jugadores recibirán daños automáticos sin posibilidad de evitarlos. Este daño es el producido por los intercambios de golpes, disparos, etc. relativos al combate. Los daños serán progresivos al nivel de combate en el que participen. Todos los dados son guardados así que si recibes 2 de daño tiras los dos dados y sumas el resultado y si recibes 5 tiras los cinco dados y sumas el resultado. Recuerda que si superas los daños se guardan y se sumarán a los del turno siguiente. Siéntete libre de adaptar estos daños a la profesionalidad de la tripulación enemiga como al nivel de los jugadores, a tu estilo de juego o cualquier otro factor. Pueden recibir daños adicionales o menores por acciones realizadas por jugadores, o enemigos, que un jugador se encuentre justo encima de una santa bárbara que explote por ejemplo.

Modificadores

Algunos eventos y su resolución por los jugadores tendrán efectos positivos o negativos en el desarrollo del combate de masas. Los modificadores pueden ser de -1, cero o +1. Cuando todos los jugadores hayan acabado con sus eventos la suma total será negativa, positiva o cero. En caso de que sea positiva la tirada de abordaje les favorecerá en uno, en caso de que sea cero no se verá modificada y en caso de que sea negativa les perjudicará en uno. En caso de que la puntuación sea muy alta en un sentido u otro el director puede aplicar un modificador superior a su juicio.

Otras acciones realizadas por los personajes que no sean producto de los eventos también podrán otorgar modificadores a juicio del director de juego: si un personaje ha derrotado al capitán en duelo singular, si ha volado la santa bárbara del barco etc.



William C. Stanfield, The Battle of Trafalgar, 1805

11.4. TABLAS DE EVENTOS

Tira 2D10 y suma el resultado

NIVEL: RESERVA			
Tirada	Evento	Modificador	Daño
2	Te cae una parte del aparejo y te deja sin sentido.	-1	2
3	Te disparan con precisión.		2
4	Explota una granada cerca.		2
5	Te desplazan a un nivel superior de combate		2
6	Te desplazan a un nivel superior de combate		2
7	Recibes un disparo perdido. Daño 3g3		2
8	Te cae un trozo de vela y te ciega.		1
9	Un moribundo te agarra del pie. Trastabillas.		1
10	La confusión hace impredecible tus posibilidades de tiro 50% acertar a un compañero	-1/+1	1
11	El humo no te deja ver el combate		1
12	Puedes utilizar un cabo para tratar de llegar a algún sitio		1
13	Encuentras un arma cargada en el suelo		1
14	Puedes recibir atención medica		1
15	Puedes hacer una acción larga al doble de velocidad.		0
16	Encuentras un camarada herido		0
17	Consigues un espacio para poder realizar una acción larga (cargar arma)		0
18	Ves un enemigo cegado		0
19	Oportunidad de disparar a un oficial enemigo. Dif. normal		0
20	Oportunidad de disparar al capitán enemigo Dif. Normal	+1	0

Nota: La atención médica te permite que un médico trate de curarte los rasguños que acumules y hasta una herida dramática por batalla.

Batallas Navales Avanzadas

Tira 2D10 y suma el resultado

NIVEL: COMBATE MEDIO

Tirada	Evento	Modificador	Daño
2	Te cae una parte del aparejo y te deja sin sentido		3
3	Encuentras un foco de mucha resistencia y subes un nivel de combate		3
4	Te ordenan que resistas en una posición y subes un nivel de combate		3
5	Te disparan con precisión		3
6	Explota una granada cerca	-1	2
7	Te cae un trozo de vela y te ciega	-1	2
8	Recibes un disparo perdido Daño 3g3		2
9	Un moribundo te agarra del pie. Trastabillas		2
10	Te desplazan a un nivel inferior de combate		1
11	Un enemigo se lanza sobre ti desde arriba		1
12	Puedes utilizar un cabo para tratar de llegar a algún sitio		1
13	Encuentras un arma cargada en el suelo		1
14	El humo ciega a todos		1
15	Encuentras un camarada herido	+1	1
16	Tu enemigo trastabilla al atacarte	+1	0
17	Consigues un espacio para poder realizar una acción larga (cargar arma)		0
18	Puedes atacar a un enemigo por la espalda		0
19	Oportunidad de disparar a un oficial enemigo Dif. normal		0
20	Oportunidad de disparar al capitán enemigo Dif. normal		0

Batallas Navales Avanzadas

Tira 3D10 y suma el resultado

NIVEL: COMBATE INTENSO

Tirada	Evento	Modificador	Daño
3	Te cae una parte del aparejo y te deja sin sentido	-1	5
4	Te cae un trozo de vela y te ciega		5
5	Recibes un ataque por la espalda	-1	6
6	Te disparan a quemarropa		5
7	Te atacan dos enemigos a la vez	-1	6
8	Un moribundo te agarra del pie. Trastabillas		4
9	Un enemigo se lanza sobre ti desde arriba		4
10	Te ataca alguien desde una posición ventajosa	-1	5
11	Recibes un empujón que te desplaza hacia un lado. Puedes caer al mar.		4
12	Caes por un agujero en la cubierta al nivel inferior		4
13	Un compañero te ataca por error		5
14	Te ordenan que resistas en una posición	-1	3
15	Te empujan contra algún sitio (mástil, barandilla, pared)		3
16	Poco espacio para luchar		3
17	El humo ciega a todos		3
18	Te desplazan a un nivel inferior de combate		2
19	Puedes utilizar un cabo para tratar de llegar a algún sitio		3
20	Consigues una posición ventajosa	+1	1
21	Puedes atacar a un enemigo por la espalda	+1	1
22	Puedes disparar a quemarropa		2
23	Puedes empujar a un enemigo y tirarle por la borda	+1	2
24	Atacas conjuntamente con otro compañero.		2
25	Duelo con un oficial	+1/-1	2
26	Coges un trozo de mástil y puedes derribar a dos enemigos	+1	1
27	Un compañero para un ataque dirigido a ti.		0
28	Duelo con el capitán	+1/-1	1
29	Tu enemigo trastabilla al atacarte		1
30	Te encuentras un enemigo cegado	+1	1

11.5. EJEMPLO DE ABORDAJE:

Un grupo de pjs formado por el Sargento Pacheco, Manolo “El Filoso”, Roque Balboa, Bernarda Blanca, e Iñaki el “Loco”, a bordo del Meiga Do Mar, están persiguiendo al pirata Deschamps, que tiene prisionero a su compañero Diego López. Después de maniobrar para poder abordar al Inquisiteur, el barco de Deschamps, los pjs se preparan para realizar un abordaje. Al Meiga Do Mar le quedan 4 puntos de Maña (tripulación) y al Inquisiteur 5.

Pacheco decide que dirigirá el abordaje, así que estará en combate intenso. Iñaki, un enorme navarro pirenaico, le acompañará. El “Filoso” prefiere mantenerse en combate medio por la movilidad que ofrece si Roque falla lo que tiene intención de hacer. Mientras Bernarda se mantendrá en la reserva para curar a sus compañeros y Roque, ágil como un mono, tratará de encontrar una oportunidad para saltar detrás de las líneas enemigas y buscar a Diego rápidamente, por si hay que escapar del abordaje.

Pacheco tira 3D10 y saca 3+7+10 en total 20. Recibe un dado de daño (7, lo supera con creces con una tirada de 19 en Fuerza) pero consigue una posición ventajosa (+1 de modificador) y que puede utilizar en caso de que quiera realizar alguna acción posterior. Iñaki tira y saca 6+7+9=22 pudiendo disparar a quemarropa a un enemigo, aunque recibiendo 2 dados de Daño (recibe 6+8=14 pero la supera con un contundente 29) El “Filoso” tira 2D10 y saca un 10+6=16, encontrando un enemigo que trastabilla al atacarle, consigue un +1 de modificador y no le hacen daño. Bernarda tira 2D10 y saca un 6+9=15 pudiendo hacer una acción larga al doble de velocidad sin recibir daño ni modificadores. Como aún no puede curar a nadie no la utilizará luego. Finalmente Roque tira y saca un 3+4=7, resulta que recibe un disparo perdido y en la parte donde estaba el enemigo ha avanzado y recibe 2 dados de daño, tira y saca 2+3=5, tira Fuerza y saca un 13, superando el daño. Tira la bala perdida 3g3 de Daño y saca un 5+8+10 (tira el 10 y le sale un 1) en total 24, los suma a los 5 anteriores y tiene que superar 29. Tira y saca 5+6+10 y repite el 10 sacando un 6, en total 27 icasi, pero recibe una herida dramática!

Empieza la fase de acción más rolera. Pacheco y Filoso no desean hacer nada, mientras que

Bernarda decide acercarse más al combate, como está en la reserva el director no le pone problemas para colocarse en la zona de Ataque Medio. Si por ejemplo, el Filoso quisiera llegar a la primera línea de batalla, el director le podría hacer tirar Donaire para colarse por un hueco o Fuerza para apartar a un compañero. Iñaki, que tiene unas cuentas que saldar con el contramaestre enemigo Jacques Tatou, trata de acercarse a él. El director le dice que no puede moverse demasiado, tiene delante varios piratas así que aprovecha el tiro a quemarropa y lo dispara, tiene 6g4 y saca un 2+2+4+5+8+9=30 con una dificultad de 5 consigue hacer un daño de 4g3 + 5 éxitos acumulados 9g3 (2,4,5,5,8,9,9,10,10 vuelve a tirar los dieces y saca 7 y 5) el daño total es 5+7+9+10+10=41 el pirata tira Fuerza sacando 2+5+6=13 como hay una diferencia de 28 el pirata recibe tres heridas dramáticas, y cae al suelo con un tiro entre ceja y ceja. Iñaki está más cerca de Tatou.

Mientras, Roque pese a haber recibido la bala, tratará de columpiarse y caer detrás de la línea de combate. El director le pide un 35 para caer en la reserva de los piratas. Roque tira Maña + Balancearse 8g5 y saca 1,1,3,5,7,8,8,10 vuelve a tirar el 10 y saca un 6 en total 5+7+8+8+10+6=44, ¡un éxito adicional! Debido a esto el director le deja situarse detrás de la zona de reserva enemiga. El próximo turno se adentrará en la bodega buscando a su amigo saliendo del combate.

Llega el turno de las tripulaciones, como es el primer turno el sargento Pacheco al cargo de la partida de abordaje tira su habilidad de Ingenio + Táctica (6g3) contra la del contramaestre del Inquisiteur Jacques Tatou (7g2) Los resultados son: Pacheco (2, 4, 4, 7, 7, 9, guarda dos sietes y un 9) 23 y Tatou (3, 3, 7, 7, 7, 8, 10, repite el diez y saca un 3. En total 13+8) 21. No reciben ninguna ventaja en el primer asalto. Pero al haber conseguido un resultado positivo: +2, por los eventos de Pacheco y “Filoso”, la tripulación del Meiga Do Mar conseguirá modificar a su favor un punto la tirada. Nos fijamos en la maña del Meiga Do Mar que aborda el barco y le restamos la del Inquisiteur (4-5=-1) y el resultado es -1 tiramos 1D10 y sacamos un 7. Le restamos el -1 por las tripulaciones y le sumamos el +1 por los eventos de combate y el resultado final es 7. Consultamos la tabla de abordaje y el Meiga Do Mar pierde un punto de tripulación ¡pero el In-

quisiteur pierde 2! Parece que el asalto comandado por Pacheco ha dado sus frutos...

Llega el momento de tirar de nuevo los eventos de los jugadores, luego tiraremos la lucha entre tripulaciones ahora ya equilibradas con 3 puntos de tripulación cada una, mientras Roque se interna en la bodega del Inquisiteur...

11.6. ESCAPAR DEL ABORDAJE.

Un barco puede tratar de escapar de un abordaje cortando los garfios que le unen al otro barco y separándose con pértigas.

Los héroes u otros miembros de la tripulación deben de hacerlo en medio del combate.

Si los personajes quieren que lo haga la tripulación el barco debe gastar un Dado Dramático y utilizar en el turno de abordaje un punto menos de maña a la hora de resolver el combate. Este punto menos simula a la tripulación que no combate para liberar el barco.

Si los personajes quieren hacerlo ellos deben rolearlo, mientras la tripulación lucha.

Si el barco es liberado se podrá mover en ese turno hacia delante la mitad del número de hexágonos que le permite el viento. Consulta la Tabla de Velocidad Respecto al Viento del apartado 6.3.

Es posible que al escapar del abordaje el barco aun albergue algunos enemigos en cubierta o aparejo.

12. FASE DE ROL

La fase más importante, tenlo en cuenta. Para evitar que la batalla se convierta en un simple juego de estrategia es conveniente hacer una fase de rol una vez acabados los movimientos y disparos, puede que la fase de rol se combine con la de abordaje. Para facilitar la fase de rol es recomendable, aunque no indispensable, realizar una gran ampliación de la plantilla de cubierta que se encuentra en la sección 10.5 Daño fortuito a héroes donde los jugadores tengan sus miniaturas o contadores de su posición. La imagen la podrás encontrar en el blog Laboratorio friki (<http://www.frikilab.blogspot.com>) en alta resolución para poder ampliarla y hacer un plotter si es necesario.

Los jugadores pueden realizar multitud de acciones durante el combate naval y es éste el momento de realizarlas. Si alguno de los jugadores es

el capitán participará en la batalla dirigiendo él y sólo él los movimientos, el piloto deberá quedarse estático tirando pilotar de tanto en tanto, el maestro artillero decide la munición que se va a utilizar y realiza los disparos. Pero ¿y si los jugadores no ocupan todos los cargos o ninguno? ¿Y si hay más jugadores? A parte de lo comentado anteriormente hay multitud de acciones que los jugadores pueden llegar a hacer: un médico cura a personajes heridos, bajar a la bodega a asegurar alguna carga valiosa, transportar heridos hasta la enfermería, apagar un incendio, lanzar un cabo a un compañero en el agua, agobiar al capitán sobre su táctica o simplemente decir en caso de ser capitán: Donde hay capitán no manda marinero. Eso depende de la partida y los jugadores. Recuerda que cada fase del turno es bastante más larga que una fase de combate cuerpo a cuerpo, así que se pueden hacer acciones largas o varias acciones. Si a los jugadores no se les ocurre qué hacer, sé creativo, puedes hacer una lista de eventos que puedan pasar, o invéntatelos sobre la marcha. Desarrolla el aspecto individual de la batalla naval.

Una opción que puede dar juego a los que no ocupan cargo (y a alguno que lo ocupa también) es que los jugadores puedan tratar de minimizar durante un breve lapso de tiempo los daños recibidos por los cañonazos de otro barco.

Un personaje en el aparejo puede tirar Maña + Aparejos para tratar de agarrar un cabo suelto, cortar unas cuerdas que unen al barco de una parte aparejo caído al mar que frena al barco, etc. La dificultad será de 30 y no se perderá un punto de Donaire del barco debido a un cañonazo durante 1 turno más otro por cada 5 puntos en que la tirada supere 30.

Un personaje en cubierta que realice una tirada de Maña + Artillería Naval ayudará a compensar las pérdidas de la Maña (tripulación), llevando munición a los artilleros, cargando cañones o empezando a disparar. La dificultad será de 30 y no se perderá un punto de Maña del barco debido a un cañonazo durante 1 turno más otro por cada 5 puntos en que la tirada supere 30.

El piloto u otro personaje que le ayude puede realizar una tirada de Fuerza + Pilotar para compensar las pérdidas de Ingenio (velocidad) de la nave. La dificultad será de 30 y no se perderá un punto de Ingenio del barco debido a un cañonazo durante 1 turno más otro por cada 5 puntos en que la tirada supere 30.

Un jugador puede tratar de taponar vías de agua en el casco de la nave y así compensar las pérdidas de Brío (casco) de la nave. La dificultad será de 30 y no se perderá un punto de Brío del barco debido a un cañonazo durante 1 turno más otro por cada 5 puntos en que la tirada supere 30.

La pérdida de Músculo (cañones) no puede ser compensada.

También puedes darle al capitán o contra-maestre opciones de arengar o utilizar sus habilidades de liderazgo con la tripulación con efectos posteriores, a alguien tratar de orientar un cañón para dar en un mástil o bajo la línea de flotación, las posibilidades sólo dependen del director y de los jugadores.

Recuerda que el personaje debe moverse por el barco para localizar daños o llegar a la localización de éstos e igualmente debe correr por la cubierta, trepar por el aparejo o bajar un nivel o varios del barco por las escaleras, quizás deba hacer tiradas de trepar, equilibrio por ejemplo, o atarse a un cabo.

Todo esto da cierta ventaja al barco de los jugadores que podrán usar sus propios Dados Dramáticos en las tiradas individuales, pero al fin y al cabo... ¡Son héroes!

13. COLISIONES Y ESPOLÓN

Si un barco y el otro chocan y ninguno tiene espolón los dos barcos reciben una cantidad de impactos críticos igual a la puntuación más alta de Brío de los dos barcos. Este daño no puede aplicarse al Donaire del barco.

Si un navío tiene espolón y consigue impactar con su proa al otro navío le hará un daño automático de impactos críticos (no heridas) igual que el valor de su casco más los hexágonos que hubiera movido la misma fase antes de colisionar.

Un navío con Brío 3, equipado con espolón avanza 4 hexágonos en su fase acabando colisionando contra el barco enemigo. El daño total sería de 7.



Denis Dighton, The Fall of Nelson, Battle of Trafalgar, 1825

14. PÉRDIDA DE TODOS LOS PUNTOS DE ALGÚN VALOR

En el momento que alguna Característica del barco llega a cero no podrá seguir descendiendo el valor y automáticamente el daño recibido pasará a Brío (casco) del barco. Además traerá una consecuencia de las siguientes:

Si un barco perdiera todos sus puntos de Maña, la tripulación habrá muerto o estará incapacitada y no podría disparar cañones ni cambiar de aparejo.

Si un barco perdiera todos sus puntos de Músculo habrá perdido sus cañones y no podría disparar.

Si un barco perdiera todos sus puntos de Donaire, es decir todo el aparejo no podría maniobrar ni moverse, excepto usando el movimiento de inercia y perdiendo un punto en cada turno posterior hasta llegar a cero

Un barco de Brío 3 pierde todo su valor en Donaire. El siguiente turno movería 3 hexágonos de inercia, el siguiente turno 2 hexágonos de inercia, el siguiente 1 hexágono de inercia y el cuarto ya no movería.

Si un barco pierde todos sus puntos de Ingenio, querría decir que ha perdido el timón del barco, y solo podría mover hacia adelante, perdiendo la capacidad de virar.

Si un barco pierde el doble de su puntuación en Brío se hunde. Consulta las reglas de hundimiento.

15. HUNDIMIENTO

Cuando un barco recibe una cantidad de impactos críticos que duplica su Brío (casco) empieza a hundirse. Tardará 20 fases de turno menos su nivel de casco, o tira 1d10, mira el resultado y comprueba si es aplicable a la batalla:

En ese caso el desalojo del barco debe rolearse: bajar botes salvavidas, conseguir sitio, etc.

TABLA DE HUNDIMIENTOS

1D10	Hundimiento
1	El barco toca fondo y queda en un bajío sin sumergirse completamente
2-3	Se hunde poco a poco. Tarda 5g5 turnos en hundirse
4-5	Escora a estribor/babor. Tarda 3g3 turnos en hundirse y estribor tarda en sumergirse la mitad de ese tiempo
6-7	El barco se parte en dos. Las mitades se hunden en 2g2
8	El barco se hunde deprisa, en 1g1 fases
9	El barco se hunde inmediatamente, arrastrando todo lo que hay en menos de 15 metros. Para zafarte, haz una tirada de Músculo + Nadar contra una Dif. 25. Todo el que falle se ahoga.
10	Un cañonazo en la Santa Bárbara del barco destrozó un barril de pólvora y provocó un chispazo que se convirtió en un incendio. El barco explota con una explosión de 10g10 de daño. Para zafarse deben realizar una tirada de Donaire + Saltar de dificultad 50 o recibir el daño.

16. RENDIR EL BARCO

Un capitán puede decidir rendir su navío en el momento que considere oportuno.

17. HUIDA

Si un barco trata de huir de otro debe poder abandonar el tablero hexagonal a una distancia superior a diez hexágonos. En caso de que esté en una distancia inferior los dos barcos se recolocan en el tablero y siguen moviendo hasta que se dé esa circunstancia o uno de los dos barcos se hunda o se rinda. Recuerda que en los primeros tiempos de la navegación hasta la invención del reloj de bolsillo alejarte de los puntos de referencia o del rumbo que marcaba tu carta de navegación podía ser fatal; tenlo en cuenta para los efectos posteriores: retraso en la llegada a destino, pérdida de la nave, escasez de comida y agua etc.

17.1. PERSECUCIÓN

Si un barco ha huido y el barco enemigo desea perseguirlo se iniciará una persecución utilizando las reglas de persecución del manual de 7º Mar: Se decide el número de aumentos que hay entre los dos barcos y ambos deben tirar Ingenio del barco + el nivel de Pilotar del piloto. Si los perseguidores ganan la tirada quita un aumento por cada 5 puntos de diferencia a su favor del número de aumentos que conforman la distancia, y si gana el perseguido añade un aumento por cada 5 puntos de diferencia a su favor. Si la tirada empata (no hay 5 puntos de diferencia) tira en la tabla siguiente:

**TABLA DE SUCESOS ALEATORIOS
EN PERSECUCIONES DE BARCOS**

1D10	SUCESO
1-2	Una vela del barco se rasga, una cuerda se rompe o algo similar. La tripulación debe hacer una maniobra de Maña del barco + la habilidad de aparejos del capitán o maestro en las alturas con dificultad 20 para reparar el percance rápidamente o perderá al perseguido
3-4	El perseguidor se topa con una ballena despistada delante del barco y debe virar con precipitación. Añade de 1 a 5 aumentos a la distancia entre ambos
5-6	No pasa nada. Se sigue viendo la vela enemiga en el horizonte.
7-8	Una ráfaga de viento hace caer a un marinero que afortunadamente se agarra a una cuerda y evita así la caída. Pero esa cuerda hace girar la orientación de una verga. Retira entre 1 a 5 aumentos de la distancia entre los dos.
9-10	Un marinero nervioso por la persecución cae sobre el mecanismo del ancla y ésta cae sin remedio. En el tiempo que pierden recuperándola el barco perseguidor le alcanza.

Cambia las descripciones de la tabla si quieres, son simples ejemplos.

Si el perseguidor consigue reducir la distancia a cero comienza una nueva batalla, se supone que el barco perseguido vira antes de comenzar para poder afrontar el combate en condiciones. Si el perseguido consigue aumentar la distancia hasta 10 aumentos automáticamente deja atrás a su perseguidor.

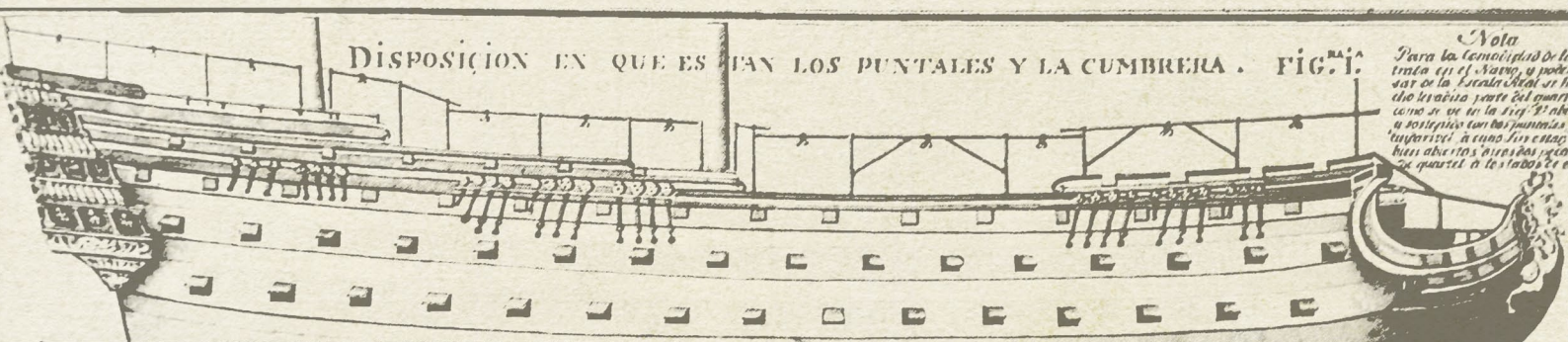
Durante la persecución también se puede rolear dejando que el capitán tome decisiones como meterse en un banco de niebla, apagar los faros por la noche y virar, tratar de refugiarse en una cala escondida, etc. El master aplicará los modificadores necesarios en función de estas decisiones.

Recuerda que en persecuciones de barcos se pueden tardar días en atrapar o despistar al otro navío. Si hay a bordo un carpintero de navío y material puede tratar de reparar el barco.

18. HOMBRE AL AGUA

Puede ser que un personaje caiga al agua debido a algún impacto crítico o algún suceso de la fase de rol, en ese caso se debe marcar la casilla. Para poder recuperarlo el barco deberá pasar de nuevo por esa casilla y los personajes actuar en la fase de rol para lanzarle un cabo o un salvavidas y así izarlo. En caso de que el barco de los jugadores huya o no pueda alcanzarlo calcula que la cada fase equivale a unos 2 minutos, controla el tiempo que pasa y aplica la regla de nadar del manual que uses. Toma como referencia que cada casilla viene a ser de 30 metros de alto y ancho por si quieres darle la oportunidad de nadar hacia algún lado. Ten en cuenta también que no es lo mismo nadar en calma que en medio de una tempestad.

REGLAS OPCIONALES



Plans of Spanish ship Santísima Trinidad, before conversion to four-decker, Auguste Mayer. 1836

19. 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 tiene que tener indicado la profundidad del mar y los arrecifes y bancos de arena y los capitanes pueden disponer o no de esa información.

19.1. EMBARRANCAR

El calado de un barco de forma estándar (ventajas y defectos del barco aparte) tiene un valor igual a su casco. Un barco sólo puede navegar por los lugares que tengan una profundidad que sean mayores que su calado. En caso que entrara en un hexágono de menor profundidad que su calado el barco embarrancaría recibiendo un número de impactos críticos igual a su calado menos la profundidad del mar en el hexágono donde ha embarrancado. Este daño no puede aplicarse al Donaire del barco. El navío no podrá moverse hasta que sea remolcado por otro barco.

19.2. ARRECIFES Y BANCOS DE ARENA

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 héroe o un miembro de la tripulación debe realizar una tirada de percepción con dificultad de 20 para ver si lo detecta a tiempo. Si no lo logra el piloto aún podrá realizar una tirada en el último momento de percepción con una dificultad de 30. Si fallan ambas tiradas el barco embarranca (como en el caso anterior). Si alguna de las tiradas tiene éxito el piloto debe realizar una tirada de Ingenio del barco + Pilotar con una dificultad indicada por el director de juego (normalmente entre 20 y 30). Si falla, el barco embarranca, si la acierta puede pasar por el hexágono de arrecifes o bancos de arena. Seguir navegando por éstos como puedes imaginar es suicida.

19.3. ANCLAR EL BARCO:

Navegando 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 turno y se debe cambiar a Aparejo Recogido (sección 7.1) y resta un tercio de la velocidad de la nave (redondeando hacia arriba) acumulándose cada fase hasta que el barco para. Una vez anclado el buque al disminuir el vaivén por el choque contra las olas gana un +5 a sus tiradas de disparo.

Para desanclar el barco se deberá indicar también al principio del turno, cambiar el aparejo a Vela de Combate o A Toda Vela y la primera fase no moverá, la segunda lo hará a la mitad redondeando hacia arriba de la capacidad de movimiento indicada en la Tabla de Velocidad Respecto al Viento y no adquirirá su velocidad habitual hasta la tercera fase de movimiento. Si el turno acaba y el barco no ha adquirido su máxima velocidad la inercia del turno siguiente será reducida a la mitad (redondeando hacia arriba).

Un barco anclado puede resultar útil además para bloquear un acceso a puerto o un paso por un arrecife y así retrasar o incluso evitar un desembarco. (¡Aunque lo hundan!)

19.4. MANIOBRA ESPECIAL: GIRO CON ANCLA

Navegando por aguas poco profundas un capitán (muy) atrevido puede tratar de conseguir un giro de 180° lanzando el ancla cuando el barco se está moviendo con un aparejo de Vela de Combate o A Toda Vela. El ancla al encontrar un obstáculo se traba y hace que el barco gire súbitamente hasta 180° en un espacio muy corto de tiempo y distancia. Esta maniobra es muy arriesgada pues puede romper la cadena del ancla o puede trabarla en el fondo quedando el barco inmovilizado.

Para poder usar esta maniobra el barco debe navegar por un hexágono con una profundidad máxima a su Calado +2.

Para llevarla a cabo el barco debe gastar su Dado de Acción y el piloto de la nave debe hacer una tirada de Maña del barco + su habilidad de Pilotar con una dificultad de 30 mínimo. La tirada de Maña representa a la tripulación cambiando a toda prisa el velamen y lanzando y recogiendo el ancla rápidamente.

Antes de realizar esta maniobra el barco siempre avanzará un hexágono y luego girará 180°.

Durante esa fase de acción la tripulación no puede disparar, ya que están ocupados, o agarrados para no caer.

En caso de que se falle la tirada se tirará un 1D10 y se aplicará uno de estos efectos:

FALLO EN GIRO CON ANCLA

1D10

EFEECTO

1 a 6 La cadena del ancla no resiste y se rompe. Mueve el barco un hexágono hacia delante y gira el barco 120°.

7 a 9 El ancla se traba en el fondo marino. El barco ahora solo puede ir moviendo un hexágono virando en el mismo sentido alrededor del hexágono anterior. Para poder destrabar el ancla se deberá pasar una tirada de 20 con la Maña del barco para dejar caer la cadena o de 25 para destrabarla. (Recuerda que normalmente los barcos llevan otra ancla a bordo). Durante la fase en que se intenta realizar eso no se puede disparar.

10 El barco zozobra tirando a todo el mundo por la borda.

20. BATALLAS CON VARIOS BARCOS

Puede darse el caso que en alguna partida los personajes dirijan una flota, capitaneando varios barcos. Para ese caso existe una fase extra del turno llamada Fase de Mensajes.

Antes de esa fase los diferentes capitanes de los diferentes barcos no podrán comunicarse entre sí. En esa fase del turno se podrán escribir un mensaje escueto en un papel y trasladárselo al otro capitán si el capitán (u otro oficial designado) logra superar una tirada de Ingenio de dificultad estándar (15). En caso de no superarla no se podrá recibir el mensaje del otro jugador. Se supone que los mensajes entre barcos son con banderas, así que no pueden ser tácticas muy elaboradas.

En este caso el resumen del turno quedaría así:

RESUMEN DEL TURNO:

- 1 Determinación del viento.
- 2 Tirar el Donaire (iniciativa) del barco.
- 3 Aplicar modificadores a los dados de acción (Por viento y aparejos)
- 4 Cada fase del turno:
 - a. Movimiento
 - b. Disparos
 - c. Daño
- 5 Acciones de abordaje
- 6 Fase de rol
- 7 Fase de mensajes

21. VISIBILIDAD

Hay condiciones climáticas en el mar que afectan negativamente a la visibilidad como la niebla o una tormenta, o de igual modo una batalla naval al anochecer, atardecer o de noche.

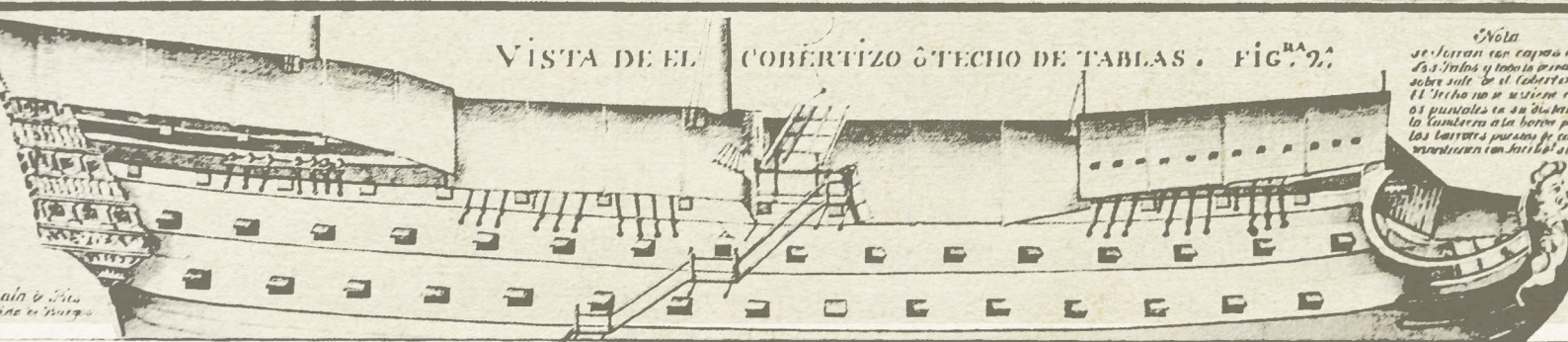
El director decide el tipo de visibilidad que hay: buena visibilidad, media visibilidad, mala visibilidad, o nula visibilidad.

Cada tipo de visibilidad afectará tanto a las tiradas de disparo, como a las de percepción, sea para detectar arrecifes o bancos de arena como a ver los mensajes de otro barco.

TABLA DE VISIBILIDAD

Tipo	Modificadores
Buena	+0
Media	-5
Mala	-10
Nula	-15

APÉNDICES



Plans of Spanish ship Santísima Trinidad, before conversion to four-decker, Auguste Mayer. 1836

22. DISEÑO DE BARCOS

En este apartado podéis encontrar las reglas oficiales publicadas en la web oficial del juego 7^o Mar: <http://www.alderac.com/7thsea/resources/shipconstruction.html>. He cambiado algunas e incluido otras.

Hay que seguir tres pasos para diseñar un barco:

Paso 1: ASIGNAR CARACTERÍSTICAS

Los barcos tienen 5 características (Músculo, Brío, Maña, Ingenio y Donaire) y pueden aumentarlas hasta un máximo de 10 en cada una. Esto al igual que los puntos permitidos por modificaciones y desventajas, se encuentran limitado a su vez por el número de puntos a gastar en el barco definidos por la siguiente tabla:

MÁXIMOS DEL BARCO			
Puntos Totales	Máx. de las Características	Máx. de los Modificadores	Máx. de las Desventajas
10	3	2	2
15	4	3	3
20	5	4	4
25	6	5	5
30	7	6	6
35	8	7	7
40	9	8	8
45	10	9	9
50+	10	10	10

Los barcos pueden exceder su máximo de desventajas y modificadores si escogen una, y sólo una. De este modo, incluso una nave pequeña puede tener *Hechizado* como Desventaja o *Quilla Retráctil* como Modificación. Además un barco (lógicamente) no puede poseer Modificaciones y Desventajas opuestas tales como *Buen Capitán* y *Mal Capitán*, o *Espíritu Amistoso* y *Hechizado*.

Los héroes tan solo pueden comenzar con un barco de 10, 15 o 20 puntos. Más allá de eso tendrán, o bien que ahorrar y comprarse un barco más

adelante durante la campaña o capturar el de algún otro.

Paso 2: AÑADIR MODIFICADORES Y DESVENTAJAS

Una vez se han asignado las Características pueden añadirse Modificaciones y Desventajas. Cada Modificación cuesta un número de puntos igual a su nivel de dificultad, mientras que cada Desventaja reduce el coste en puntos del barco. Nótese que las Desventajas y Modificaciones no pueden alterar el Nivel máximo permitido a cada Característica, que queda definido por el número de puntos empleados en el paso 1

Paso 3: CALCULAR OTROS VALORES

Calado y Carga son iguales al Brío del barco a menos que éste tenga una Modificación que lo altere. La Tripulación de un barco es igual a su Maña a menos que ésta esté modificada, y la Reputación de un barco siempre comienza a 0, independientemente de la Reputación del capitán.

22.1. LISTADO DE MODIFICADORES

Las modificaciones que no se le pueden añadir a un barco una vez creado están marcadas con un asterisco tras su nombre. Las Modificaciones sólo se pueden coger una vez por barco a menos que se especifique lo contrario.

DIFICULTAD 1

Línea de Flotación oculta: Esta modificación proporciona una cuerda escondida bajo la quilla del barco. Los contrabandistas la utilizan para transportar materiales de contrabando bajo el agua, donde es difícil de detectar. Como inconveniente, esto aumenta el calado en 1.

Remos: El barco dispone de una o más filas de remos. Esta modificación permite al barco moverse incluso en calma chicha o en contra del viento. Esta modificación te da un +2 cuando el barco está en la posición respecto al viento C y un +1 cuando está en la posición D.

Ariete de Proa*: Este barco está equipado con un ariete y una quilla reforzada para absorber

impactos. Cuando esta nave embiste a otra, el barco objetivo sufre un impacto crítico adicional y éste sufre uno menos.

Mástiles reforzados: Los mástiles están especialmente preparados para resistir los impactos de proyectiles. Esta modificación permite al barco tirar dos dados extras sin guardar en la fase de comprobación de heridas cuando se le dispare con artillería.

DIFICULTAD 2

Armas ocultas: Las troneras de esta nave están diseñadas para ser casi invisibles cuando están cerradas. El Músculo de esta nave puede ser mantenido en secreto hasta su uso. El nivel de Músculo deberá ser revelado antes de ser utilizado (esto se puede hacer en cualquier momento sin utilizar acciones), y no se pueden ocultar de nuevo después de ser revelado hasta la siguiente escena.

Sobrearmado: El buque está cargado de cañones hasta las cejas. Esta modificación aumenta el Músculo del buque en 1. Éste podrá ser superior al máximo normal de coste de puntos de la nave.

Velas de seda: El barco está equipado con velas de seda o de alta calidad. Esta modificación aumenta el Donaire del buque en 1. Éste podrá ser superior al máximo normal de coste de puntos de la nave.

Casco Robusto*: El casco del buque está reforzado con tablones extra. Esta modificación aumenta el Brío de la nave en 1. Éste podrá ser superior al máximo normal de coste de puntos de la nave.

Tripulación bien entrenada: La tripulación del barco es especialmente hábil. Esta modificación aumenta la Maña de la nave en 1. Ésta podrá ser superior al máximo normal de coste de puntos de la nave.

Timón Ancho: El barco cuenta con un timón más ancho de lo normal, lo que le permite virar más rápidamente. Esta modificación aumenta el Ingenio nave en 1. Éste podrá ser superior al máximo normal de coste de puntos de la nave.

DIFICULTAD 3

Decoración: A causa de los adornos y distintivos, la nave resulta digna de mención. Todos

los valores positivos de Reputación del barco aumentan en 1.

Quilla aumentada*: La quilla del barco es especialmente larga, proporcionándole una mayor estabilidad a costa de un mayor calado. Este barco tira dos dados sin guardar extra cuando tire para evitar zozobrar, pero su calado aumenta en 1. Otorga un dado sin guardar extra en la maniobra de Giro con Ancla.

Afortunado*: El barco siempre ha sido particularmente afortunado, tanto dentro como fuera de combate. Esta modificación da a la nave un Dado Dramático extra.

Compartimentos Ocultos: Algunas de las áreas supuestamente sólidas de la nave son de hecho huecas y utilizadas para camuflar contrabando. Hasta 1 punto de Carga se puede ocultar en estos compartimentos secretos, a salvo de todos menos de la búsqueda más exhaustiva.

DIFICULTAD 4

Espacio de Carga Extra*: La bodega de carga del buque está bien diseñada y pueden tener más objetos. Este buque aumenta su capacidad de carga en 1.

Camarotes de Tripulación Adicionales*: Se han proporcionado a la tripulación camarotes adicionales, por lo que el barco está tripulado por más hombres que otros barcos de su tamaño. La Maña (tripulación) del buque aumenta en 1.

Buen Capitán: El capitán de la nave es un hombre capaz de todo. Una vez por asalto, el capitán puede añadir un dado sin guardar a cualquier tirada que efectúe la nave. Esta modificación sólo puede cogerse si el capitán (tanto si él es un héroe o un PNJ) tiene la habilidad de liderazgo de al menos 4.

Casco Estrecho*: El barco está construido para ser estrecho, y deslizarse a través de arrecifes, bancos de arena o acantilados angostos. Las tiradas de pilotaje que impliquen navegar a través de una abertura estrecha reciben un +5.

Cañones Largos: Los cañones del barco son más largos de lo normal, pudiéndose cargar con más pólvora y dirigiendo mejor las balas. Los modificadores de disparo quedarían de la siguiente manera: corto +5, medio -5, largo -10

DIFICULTAD 5

Partida de abordaje: Este barco tiene una partida de abordaje bien entrenada a bordo. Cuando tire en la Tabla de Abordaje mueve hacia arriba el resultado en la tabla.

Cañones de Abordaje Adicionales: El buque tiene una serie de pequeños cañones para repeler a las partidas de abordaje enemigas. Cuando un barco le aborde y tire en la Tabla de Abordaje mueve hacia abajo el resultado en la tabla.

Espíritu Amistoso: El barco está habitado por una especie de entidad amistosa que de vez en cuando echa una mano. Una vez por escena, el buque tira dos dados guardados extra en cualquier tirada.

Poco Calado*: El casco del buque está diseñado de tal forma que pueda navegar en aguas menos profundas que otras naves de su tamaño. El Calado del buque se reduce en 1, con un mínimo de 1.

Cañón Giratorio: Una serie de pequeños cañones han sido colocados en soportes giratorios. Una vez por Turno, esta nave puede disparar fuera de su campo de fuego normal con un Músculo de 2.

DIFICULTAD 6

Quilla retráctil *: Este barco puede retraer quilla, lo que reduce su calado, pero haciéndola menos estable. Mientras que su quilla se retrae, la nave reduce su Calado en 2, pero tira un dado sin guardar menos si tira por volcar o *Giro con Ancla*. Se necesita una acción para retraer o extender la quilla.

Espolón*: La nave fue construida con un espolón metálico y una proa reforzada para hundir a las naves enemigas embistiéndolas. Cuando embiste a una nave suma el valor del casco más los hexágonos que movió esa Fase y el resultado son los impactos críticos que recibe la nave embestida

22.2. LISTADO DE DESVENTAJAS

Las desventajas que no se pueden quitar de un barco después de su creación están marcadas con un asterisco. Las Modificaciones y Desventajas sólo pueden cogerse una vez por buque a menos que se indique lo contrario.

DIFICULTAD 1

Mástiles Endebles: Los mástiles de la nave son de madera de mala calidad. Este barco tira un dado sin guardar menos cuando tire Brío para resistir los daños recibidos por los disparos enemigos.

Viejo*: Algunas de las tablas del barco están podridas, pero en general el barco está en buena forma, sólo necesita un poco más de amor que un buque nuevo. Este barco requiere mantenimiento cada seis meses en lugar de cada año.

Lento: El barco suele navegar más lentamente que otras naves de su tamaño. Este barco siempre mueve un hexágono menos.

DIFICULTAD 2

Casco Frágil: El casco del buque no se construyó bien, y las astillas saltan con facilidad cuando es golpeado por cañones. Este barco cuando tire Brío para resistir los daños recibidos por los disparos enemigos no puede obtener dados críticos.

Tripulación mal entrenada: El buque tiene una tripulación especialmente incapaz. Al realizar tiradas de Músculo, ninguno de los dados de este barco puede ser crítico.

Quilla Pequeña: La quilla del barco es demasiado pequeña para su tamaño, dando a la nave tendencia a volcar. Este barco tira un dado sin guardar menos cuando tire para evitar volcar o Giro con Ancla.

Timón Pequeño: El timón no es lo suficientemente grande para gobernar un barco de este tamaño, por lo tanto, vira poco a poco. Al realizar tiradas con el Ingenio de la nave, ninguno de los dados de este barco puede ser crítico.

Harapos por velas: Las velas del barco necesitan un zurcido. Cuando tire por Donaire ninguno de sus dados podrá ser crítico.

Desarmado: El barco cuenta con menos cañones que la mayoría de otros buques de su tamaño. Al realizar tiradas relacionadas con el Músculo de la nave (pero no la tirada de heridas), ninguno de los dados de este barco puede ser crítico.

DIFICULTAD 3

Contramaestre Incompetente: El Contramaestre es el encargado de la cubierta, y si hace mal su trabajo, la nave sufre en su conjunto. El con-

tramaestre de este barco es totalmente incompetente en su trabajo. La velocidad de crucero de la nave (o sea el Ingenio de la nave cuando se realizan tiradas de persecución y a la hora de viajar) se reduce en un 25% redondeando hacia abajo.

Gafado*: Algo sobre el barco parece haberle dado una racha de mala suerte. Tal vez su quilla se colocó en un día de mala suerte, o tal vez navegó por una zona maldita alguna vez. La nave recibe un Dado Dramático menos.

Plaga: La nave está infestada de ratas, gorgojos y otros parásitos que constantemente atacan las provisiones. Las provisiones del buque de un mes de la nave sólo duran tres semanas

DIFICULTAD 4

Espacio de Carga Limitado: La bodega de carga del buque fue muy mal diseñada, de modo que este barco no puede llevar tanta carga como otros buques de su tamaño. Este barco reduce su valor de Carga en 1.

Mal Capitán: El capitán de este barco es particularmente incapaz de hacer su trabajo. El capitán resta un dado sin guardar en el primer lanzamiento que la nave hace cada Turno.

Abarrotado: Los alojamientos de la tripulación del buque están mal diseñados. Esto significa que tiene que conformarse con menos miembros de la tripulación que otros buques de su tamaño. La tripulación (Maña) de este barco se reduce en 1.

Tripulación Malhumorada: Los hombres en el barco se alteran fácilmente por cualquier pe-

queña cosa que va mal. ¡Que Dios ayude al capitán si la ración de ron se agota! El Director de juego o un jugador (en caso de que sea la tripulación enemiga o porque quiera provocar un motín) puede emplear un Dado Dramático para que la tripulación se niegue a hacer cualquier cosa por el resto de la escena. Si están en combate, se rinden de inmediato.

Cañones Cortos: Los cañones de la nave son demasiado cortos realizando disparos menos precisos de lo habitual. Los modificadores de disparo aumentan pasan a ser corto -5, medio -15, y largo -20.

DIFICULTAD 5

Gran Calado*: El buque tiene un mayor calado que la mayoría de los barcos de su tamaño, y no puede navegar en aguas poco profundas. El Calado de la nave se incrementa en 1.

Hechizado*: El barco parece estar habitado por una entidad malévola. De vez en cuando, suceden cosas extrañas a bordo de ella. Otras veces, es como si ella tuviera una mente propia. El DJ puede, una vez por escena, utilizar dos Dados Dramáticos para controlar las acciones de la nave durante un Turno. Además, cosas extrañas tienden a ocurrir en el barco.

Timón torcido: El timón de la nave está torcido o inclinado, ya sea a babor o a estribor. Si nadie gobierna el barco éste navegará en círculos. Al final de cada Turno, la nave gira 60 grados a babor (o estribor) sin gastar acciones. La dirección es elegida durante la creación del buque.

J.C. Schetky. 1834



22.3. EJEMPLOS DE BARCOS

BARCOS DE 10 PUNTOS

Corbeta Pirata					
Músculo	4	Ingenio	2	Brío	2
Maña	2	Donaire	2		
Modificaciones		Sobrearmado			2
Desventajas		Plaga			3
Calado	2	Tripulación	2	Carga	2

BARCOS DE 15 PUNTOS

Pinaza Mercante					
Músculo	2	Ingenio	4	Brío	4
Maña	3	Donaire	4		
Modificaciones		Afortunado			3
Desventajas		Gran Calado			5
Calado	5	Tripulación	3	Carga	4

Bergantín Explorador					
Músculo	1	Ingenio	3	Brío	2
Maña	1	Donaire	3		
Modificaciones		Espacio de Carga Extra			4
Desventajas		Tripulación Malhumorada			4
Calado	2	Tripulación	1	Carga	3

Goleta Pirata					
Músculo	5	Ingenio	3	Brío	3
Maña	4	Donaire	3		
Modificaciones		Sobrearmado			2
Desventajas		Tripulación Malhumorada			4
Calado	3	Tripulación	4	Carga	3

Fragata de la Armada					
Músculo	2	Ingenio	2	Brío	2
Maña	3	Donaire	2		
Modificaciones		Ariete de Proa			1
Desventajas		Quilla Pequeña			2
Calado	2	Tripulación	3	Carga	2

Bajel Contrabandista					
Músculo	2	Ingenio	4	Brío	4
Maña	3	Donaire	4		
Modificaciones		Compartimientos Ocultos			4
Desventajas		Hechizado			5
Calado	4	Tripulación	3	Carga	4 1 oculto

Buque Mercante					
Músculo	1	Ingenio	4	Brío	2
Maña	2	Donaire	3		
Modificaciones		Timón Ancho			2
Desventajas		Desarmado			2
Calado	2	Tripulación	2	Carga	2

Nao de la Armada					
Músculo	2	Ingenio	3	Brío	3
Maña	3	Donaire	3		
Modificaciones		Partida de Abordaje			5
Desventajas		Espacio de Carga Limitado			4
Calado	3	Tripulación	3	Carga	2

BARCOS DE 20 PUNTOS

Galeón de la Armada					
Músculo	4	Ingenio	4	Brío	6
Maña	4	Donaire	4		
Modificaciones		Casco Robusto			2
Desventajas		Gafado			3
Calado	6	Tripulación	4	Carga	6

Filibote Mercante					
Músculo	2	Ingenio	5	Brío	5
Maña	2	Donaire	5		
Modificaciones		Espacio de Carga Extra			4
Desventajas		Plaga			3
Calado	5	Tripulación	2	Carga	6

Navío de Línea					
Músculo	5	Ingenio	4	Brío	3
Maña	3	Donaire	4		
Modificaciones		Poco Calado			5
Desventajas		Espacio de Carga Limitado			4
Calado	2	Tripulación	3	Carga	2

Bergantín Pirata					
Músculo	4	Ingenio	4	Brío	4
Maña	4	Donaire	4		
Modificaciones		Buen Capitán			4
Desventajas		Tripulación malhumorada			4
Calado	4	Tripulación	4	Carga	4

22.4. MANTENIMIENTO Y MODIFICACIÓN DEL BARCO

Mantenimiento de barcos

Cuesta 250G y se tarda una semana para reparar un Impacto Crítico en un barco. Además, una vez al año un barco gasta 100G en los costes de mantenimiento. La falta de pago da lugar a una reducción de todas las Características de la nave hasta que el mantenimiento se lleva a cabo.

Modificación del buque

Además de las Características, un buen número de otras cosas, dan vida a un buque y lo hacen inolvidable a los ojos de la tripulación. Algunos buques están contruidos con demasiado peso y se hunden mucho en el agua, mientras que otros parecen tener mucha suerte en un combate. Algunos barcos tienen plagas, y algunos fueron contruidos con tanta habilidad que exceden los límites normales que su diseño impone.

Cada modificación que se pretende hacer a un buque tiene un grado de dificultad asignada. Un

Carpintero debe tener la habilidad Carpintero de Navío por lo menos tan alta como la dificultad de una modificación con el fin de instalarla. Las Modificaciones cuestan 750G y tardan dos semanas para instalarlas por cada punto de dificultad si se añaden a un buque existente. Un barco no puede tener más modificaciones instaladas de lo que está permitido de acuerdo a la tabla en el paso 1 de diseño de naves, que encontrarás más arriba.

Las Desventajas del buque pueden ser reparadas después de la creación, a un coste de 1.500 G y dos semanas para cada punto de la Desventaja.

Construcción de Barcos

Para comprar un barco después de la creación de éste, pasa por todos los pasos normales de diseño, y luego cuenta el número total de puntos que se han invertido en el buque. Cuesta 600G por punto y toma una semana al punto de construir el buque.

El carpintero debe entonces hacer una prueba de Ingenio + Carpintería Naval contra una dificultad de 5 x la mayor Característica o la dificultad

de una Modificación en el barco. Por lo tanto, un buque cuya mayor característica es el Músculo 5 tiene una dificultad de 25, mientras que el mismo barco con Quilla Retráctil tendría una dificultad de 30.

Si esta tirada falla, entonces el barco tarda dos semanas más en acabarse. Si la tirada falla por 10 o más, el barco adquiere un punto adicional de Desventajas por cada 10 puntos de margen en la tirada fallida. Estos defectos adicionales no otorgan ningún punto extra en la construcción. En cualquier caso, el carpintero de barcos debe tirar otra vez hasta que lo consigue.

23. ORIENTACIONES PARA LA CONVERSIÓN

En esta sección se tratará de definir algunos parámetros del manual para hacer más fácil su conversión a otros juegos de rol.

Este manual contiene lo esencial para que puedas jugar una batalla naval sin necesidad de tener el manual de juego de 7º Mar, pero también se han descrito acciones a realizar por los jugadores que si estás jugando a otro juego deberás convertirlas.

23.1. ESCALA DE DIFICULTAD:

La escala de dificultad en 7º Mar es la siguiente:

TABLA DE DIFICULTAD

5	Rutinario
10	Fácil
15	Normal. (Dificultad por defecto)
20	Difícil
25	Muy difícil
30	Heroico
35	Nunca se ha hecho antes
40	Nunca se volverá a hacer

Mediante esta referencia es fácil entender las dificultades planteadas en este manual y adaptarlas a cualquier otro juego.

23.2. ESCALA DE MAESTRÍA:

En 7º Mar para los humanos las características y capacidades tienen de forma general como máximo 5 niveles.

En el caso de las características de un humano normal serían todas de 2 dados, por tanto 4 dados es muy superior y 5 dados es increíble.

En el caso de las capacidades un nivel indicaría un leve conocimiento del área, 3 un buen conocimiento y 5 maestría.

23.3. DAÑO

Para poder tener una referencia y poder convertir el daño descrito en la sección 10.5 Daño Fortuito a Héroe, aquí tenéis una referencia de diferentes valores de daño:

Espada empuñada por un hombre de fuerza normal: 4g2

Espada a dos manos empuñada por un hombre de fuerza normal: 5g2

Disparo de una pistola de pólvora del siglo XVII: 4g3

23.4. HABILIDADES

Las habilidades descritas en este manual son las del libro 7º Mar. Busca habilidades similares en tu juego preferido.

23.5. TURNOS Y FASES

Las fases en este juego equivalen al usual asalto en otros juegos y un turno simplemente serían 10 asaltos.

23.6. BATALLAS EN ÉPOCAS ANTERIORES U OTRAS AMBIENTACIONES

Si tu intención es desarrollar una batalla naval entre trirremes griegos y persas, o galeras de guerra catalanas y venecianas o barcos kushitas contra naves estigias, puedes dotar a tus embarcaciones de poco Músculo simulando balistas y catapultas y/o permite solamente la metralla por andanadas de flechas.

24. AGRADECIMIENTOS Y CRÉDITOS

Finalmente me gustaría agradecer, a mis jugadores habituales la paciencia que tienen cuando aparezco con nuevos sistemas para mi partida y sus aportaciones para mejorar el sistema: Cesc, Eva, Ganso (el primer capitán) y Marc y en especial a Deivid, Waker y Eloí que con sus correcciones, sugerencias e ideas me han ayudado mucho y a José Valverde “Valver” por la ayuda en la corrección y por la maquetación.

La maquetación ha sido realizada por José Valverde (www.ilustravalver.blogspot.com)

Las siguientes secciones con sus correspondientes subsecciones son obra de Alderac Entertainment Group: 2, 3, 9, 13.

Las siguientes secciones con sus correspondientes subsecciones son adaptaciones en mayor o menor medida de Albert Ruiz Martí - AthalBert sobre la obra de Alderac Entertainment Group: 4, 5, 8, 10, 11, 15, 17, 19, 20, 22 y 23

Las siguientes secciones con sus correspondientes subsecciones son obra exclusiva de Athal Bert: 1, 6, 7, 12, 14, 16, 18, 21.

Las siguientes subsecciones son obra exclusiva de Albert Ruiz Martí - AthalBert: 10.1, 10.2, 11.3, 11.4, 11.5, 17.0, 19.3, así como la tabla de persecuciones de barcos.

Imágenes: La portada y contraportada son modificaciones de portadas de AlderacEntertainmentGroup modificadas por textos de Albert Ruiz Martí - AthalBert, imágenes libres de derechos y diseñado por Jose Valverde. Imagen de portada: Battle of the Nile de Thomas Luny.

Todas la imagenes usadas son de dominio publico y estan debidamente identificadas a excepción de las imágenes con licencia CC: Balas de cañón son obra de The Rose Mary Trust, bala de metralla de Quijav, bala encadenada de Rama.

Las filigranas en los fondos pertenecen a Pedro Pajares y el resto de imágenes que aparecen están libres de derechos o realizadas por Albert Ruiz Martí - AthalBert (si no es así avisen y se retirará).

25. 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>

7º Mar

*Galernas, Aparejos Desplegados
Balas de Cañón, Abordajes
Galeones y Corbetas
¡Prepárate para la Batalla!*

Un suplemento para ayudarte batallas navales entre veleros en 7º Mar .
En el encontrarás:

- Un juego de batallas navales autojutable
- Dirige un barco teniendo en cuenta velocidad, maniobrabilidad, calidad de la tripulación, potencia de fuego y casco así como dirección e intensidad del viento, estado del aparejo y oficialidad.
- La posibilidad real de jugar en dos tableros: por un lado los barcos y por otro lado la cubierta del barco propio pudiendo incluir totalmente la dimensión de un juego de rol a la batalla.
- Reglas de colisiones, espolón, hombre al agua, hundimiento, huida, persecución y abordaje, combate en aguas poco profundas, combate con varios barcos por bando y visibilidad.
- Y finalmente orientaciones para la conversión del sistema a otros juegos de rol.

Sube al puente y asume el mando de tu navío. ¡Empieza la batalla!

