

SISTEMA DE BATALLA NAVAL PARA WFJR

Ante todo decir, es una actualización del sistema de batallas navales ideado por [Joaquín Barreiro](#) para la segunda edición de Warhammer. Este sistema lo se ideó basándose en muchos de los principios recogidos en el Sistema de Batallas publicado en [Igarol](#) , y algunos del apartado *Cuaderno de Bitácora* del juego de rol Piratas!

Como ya sabéis, este documento está para que lo use quién quiera y como quiera. También se puede emplear este sistema para mera navegación.

Este sistema consta de tres partes: *El Encuentro, La Batalla Naval y El Abordaje.*

1. Encuentro:

Según el *Cuaderno de Bitácora*, un vigía apostado en su “nido” (25m de altura +o-) y en condiciones óptimas de visibilidad podría divisar un buque o tierra a una distancia de 20 millas (32km), pero lo normal era divisarlo a 15 millas (24km), y a 10 millas (16km) A partir de ahí pueden suceder 3 cosas:

- Desinterés mutuo (es obvio que ellos también tienen noticias de nuestra presencia)
- Ambos deciden aproximarse
- Uno decide huir.

Si los dos deciden aproximarse, sabed que los cañones pueden disparar a 1 milla de distancia (1´6 km), los cañones ligeros a media milla (800m) y las culebrinas a unos 300m.

Aunque quizá el capitán solo quiera comerciar o saludar al otro capitán. Pero ¿qué ocurre si uno decide huir?

Huida y Persecución:

Lo primero que debe hacerse es calcular la dirección y fuerza del viento respecto al rumbo de cada uno de los buques, puede quedar a discreción del DJ por supuesto, pero también puedes usar las siguientes tablas:

Tabla 1.1	
1D8	DIRECCIÓN
1	NE
2	E
3	SE
4	S
5	SO
6	O
7	NO
8	N

Tabla 1.2		
1D10	TIEMPO	Modificador
1	CALMA*	-
2-4	BRISA	-/+1**
5-6	NORMAL	-/+1
7-9	FUERTE	-/+2
10	HURACANADO	-/+3***

Modificador: El valor -/+ dependerá del viento a favor o en contra; si el viento da de lado, se reducirá -1 nudos en normal y fuerte, nada en brisa o calma y -2 en huracán.

* Un buque de vela sin remos, no podrá navegar en tiempo de calma.

** Únicamente se aplicará este modificador a los buques que tengan 2 o más velas desplegadas

*** Prueba de Navegar cada hora, si falla se romperán 1d2 velas, restando -1 a los nudos. El mod de -/+3 se aplica sólo con el éxito.

Por supuesto, cualquiera de los buques puede cambiar de rumbo para que el viento le favorezca (normalmente lo hará el que huye). El que opte por ello deberá maniobrar, es decir, si el capitán supera un tirada de Navegación no pasará nada, el buque se desplazará en su nueva dirección incluido esa hora, en el caso contrario el otro buque ganará 3 millas.

Tabla 1.3 – MODIFICADORES ESTANDAR DE VELOCIDAD	
CAUSA	MOD
VIENTO	TABLA 1.2
CARGA	-1 si la carga supera la mitad de la capacidad de tonelaje.
MANIOBRAS	Ver Maniobras*

Una vez calculado todos los modificadores, la distancia entre ambos se divide en 15 o 10 tramos (como decidas), de 1 milla cada uno, recorriendo en 1 hora (1turno) tantas millas como nudos pueda desarrollar el buque. Cada turno el capitán puede elegir entre maniobrar o seguir el rumbo. En caso de seguir el rumbo, la persecución mantendrá su dinámica, por el contrario si se decide maniobrar, debe pasarse una prueba de Navegación, aplicando desde ese mismo turno el modificador correspondiente en caso exitoso. En caso de fallo solo se aplica el modificador ese turno, para poder volver a intentar maniobrar en el siguiente turno tendrá que organizar a sus hombres, para ello será necesario una tirada de mando, en caso de fallo no podrá maniobrar.

Tabla 1.4		
MANIOBRAS	EXITO	FRACASO
Desplegar Velas Auxiliares*	+1	-1
Cambio de Rumbo	Dependerá de la dirección del viento	
Sacar Remos*	+2	-2

**Un navío únicamente de remo, no se le aplica este modificador, porque forma parte de su velocidad base. Un buque a velas y con remos, se moverá a la mitad de su capacidad si sólo usa los remos, y tendrá un modificador de +2 si usa vela y remo. La velocidad base del barco representa únicamente la velocidad con todas las velas desplegadas, no todos los navíos gozan de velas auxiliares*

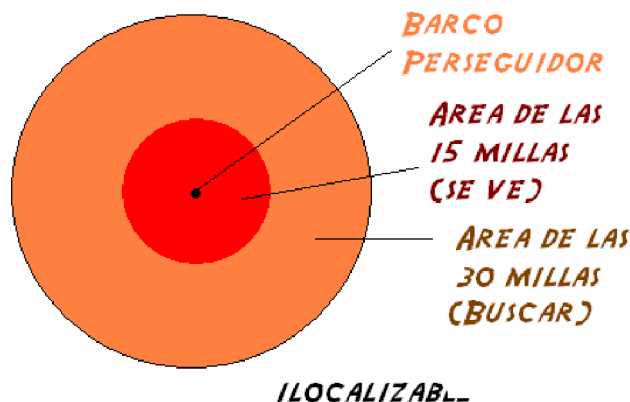
Un ejemplo:

Su pongamos que a 10 millas, Mc Mardigan avista con el catalejo un navío de la costa pirata de Arabia, debemos huir pues llevamos a bordo a un importante embajador. Nuestro barco tiene una velocidad base de 6 nudos +1 (viento normal a favor), nuestro enemigo navega a 9, pues hallamos $7-9 = 2$ millas que se resta a las 10 que nos separan.

En la primera hora, los piratas nos han ganado dos millas de ventaja (8 millas nos separan). Viendo que a este ritmo los bribones acabarán por alcanzarlos Mc Mardigan ordena a la tripulación sacar los remos, realiza una prueba de Navegación, con el resultado de fracaso la disciplina de la tripulación fallo y los más novatos corren hacia los remos descuidando sus puestos en cubierta, el aparejo se descontrola, el navío pierde 2 nudos de velocidad esa hora, $9 - (7 - 2) = 4$, los piratas han ganado 4 millas/hora, pero en la siguiente hora todo vuelve a la normalidad. Mc Mardigan tendrá que volver organizar a sus hombres para ello hace una tirada de mando, si tiene éxito podrá volver a tirar navegar y obtener un éxito si quiere que estos remen con competencia.

¿Cómo terminaría la persecución?

En primer lugar hay que saber cuantas horas quedan de luz, una persecución terminará en el momento en que se ponga el sol, si al DJ no le apetece pensar ya sabéis, 1d10. Al amparo de la noche, el perseguido se alejará 4D10 millas (sumando las que ya les separaban). Si al amanecer, el capitán cazador quiere seguir con la persecución deberá (si el perseguido no se halla en un radio de 15 millas, 20 con un día despejado) efectuar una tirada de Navegación con un -10, tener éxito, y luego pasar una prueba de Orientación, con esto el capitán tendrá un 40% de probabilidades para descubrir el rumbo que tomó el enemigo durante la noche.



Se supone que el capitán descubre el rumbo probable, es decir, el más favorable para la huida teniendo en cuenta todos sus conocimientos de navegación.

Nota: Esto sólo es aplicable cuando hay noche de por medio y, a todos los casos, si durante la noche el perseguido cruza las 30 millas de separación, el enemigo no podrá hallar "el rumbo probable". Y se quedará totalmente fuera de su alcance.

En segundo lugar, antes de oscurecer, puede suceder que la distancia entre ambos aumente a más de 20 millas, en tal caso, el barco que huye puede realizar una maniobra de despiste (Navegación + 15) con lo que si tiene éxito, no los volverán a molestar. Si por el contrario falla la maniobra, existe un 40% de probabilidades de que los vuelvan a encontrar, (50% si la visibilidad es óptima) al cabo de 1d5 horas, se puede hacer una maniobra de despiste cada hora. Al cabo de esas horas entrareis de nuevo en el campo de visión, y por tanto en una nueva persecución.

Cuando se cruza el umbral de las 20 millas el perseguidor pierde la visibilidad del barco, pero sigue el mismo rumbo de la persecución. Cuando el que huye intenta maniobrar para despistar, el cazador va ganando terreno pues su barco sigue navegando viento en popa, mientras el otro está de maniobras. En cualquier momento cualquiera de los dos puede renunciar y enfrentarse, o cesar en la persecución.

En último lugar la persecución cesará cuando la distancia sea menor que 1 milla, es decir, a distancia de tiro. En ese momento comenzará el combate naval.

Nota: (si lo queréis hacer más real sabed que 1 nudo son 1.15 millas/h y 1.85km/h). Calculad la distancia que existe entre los buques y determinad vosotros las horas) Es un sistema rápido y sencillo. Además, este sistema junto a los modificadores de velocidad de la Tabla 1.2 y los demás, pueden ser empleados para determinar las jornadas de un simple viaje.

Ten en cuenta que todo este suceso de persecución puede ser únicamente narrado en el caso de que los PJ no tengan ningún tipo de rol en el navío. Pero puede llegar a ser interesante si el PJ es uno de los capitanes, o un Primer Oficial.

2. BATALLA NAVAL:

Cada buque tiene una serie de Puntos de Estructura (PE), cuando una nave llega a 0 se hunde, pero no siempre un combate termina con la destrucción del navío enemigo; es más, es bastante raro que eso ocurra; después de todo están los abordajes.

Navíos	Vel	Remos	Velas.Ax	Tonelaje	Tripulación	Armas	Resistencia	P.E.	Precio (aprx)
Fragata	6	No	Si	400-700	30/300	24-60 C	13	15	20.000 CO
Mercante	6	No	Si	400-700	20/200	30 C	13	15	15.000 CO
Galeón	5	No	No	500	30/250-300	30-60 C	14	20	62.000 CO
Mercante Menor	9	Si	No	50	5/50-60	17 Cl.	11	10	5.000 CO
Balandra	8	Si	Si	80-90	6/80-100	20Cu	12	13	4.200 CO
Galera	7	SI	No	50	50/200	40 Cl.	10	11	3.000 CO
Barcaza Fluvial	8	Si	No	40	5/40	17 Cu	10	10	800 CO

Tripulación: mínimo y máximo

Existen 4 tipos de armas propias del navío:

CAÑONES: Disparan proyectiles de 10 Kg. a una distancia de 1 milla. Un cañón con 20 proyectiles y pólvora pesaría 2.300kg. Estos cañones “siempre” se situarán en las cubiertas inferiores. El número máximo de cañones pesados que puede llevar un buque, es exactamente la mitad de la capacidad armamentística del navío.

Armamento	Nº tripulantes necesarios
Cañón Pesado (C)	4
Cañón Ligero (Cl.)	3
Culebrina (Cu)	2
Falconete	1

CAÑONES LIGEROS: Idénticos, exceptuando que su peso no llega a la tonelada, disparan proyectiles de 5kg a media milla. Un cañón con 20 proyectiles y pólvora pesaría 1150kg.

CULEBRINAS: Son los más ligeros, se sitúan en la cubierta superior. Pesan 500 kg, disparan proyectiles de hasta 2.5kg, que sumándole la pólvora y 20 proyectiles nos dan un peso de 575kg. Este es el único tipo de cañón que un capitán puede instalar al máximo de la capacidad armamentística de la nave.

FALCONETES: Son un tipo muy útil de cañón, instaladas sobre la borda de los barcos con una horquilla metálica, de forma que pueden ser apuntados hacia cualquier dirección. Útiles contra personal, en caso de abordaje; o incluso para sofocar motines. Disparan proyectiles de 0.5 kg, el peso total de uno de ellos más 20 proyectiles y 20 Kg. pólvora es de 160kg. La única restricción del número que pueden ser instalados es la lógica, generalmente son 4, que se van moviendo por las bandas según sea necesario.

Proyectiles:

Generalmente los proyectiles suelen ser:

- Balas sólidas, esféricas, ideales para destrozar el casco del buque enemigo, o para reventar su artillería.
- Metralla, es decir, clavos, cristales, dagas, incluso coronas de oro, es especialmente efectiva para limpiar el personal de la cubierta enemiga e ineficaz contra el casco.
- Balas encadenadas, esto es, dos medias esferas unidas por una cadena; ideales para destruir el aparejo enemigo, sus velas y mástiles.

Combate Naval:

Lo primero que hay que saber es quién disparará primero, normalmente lo hará el primer buque que cruce el umbral de menos de una milla, (usualmente el perseguidor, pero si ambos se aproximan será el más rápido). Pero ten en cuenta que quizá el perseguido esté dotado, por ejemplo, de cañones pesados, mientras que los cazadores solo gozan de ligeros, en estos casos, si en esa hora / turno los cazadores cruzaron el umbral pero no lo suficiente para disparar sus ligeros, es evidente que atacarán primero los otros.

Al igual que la parada en combates cuerpo a cuerpo, un capitán puede decidir si realizar una maniobra de *evasión, resistir el ataque y contraatacar*.

El capitán que decida evadirse deberá anunciarlo antes de una posible andanada, tirar Navegación y si obtiene éxito le restará 1d5 al valor de daño de la tabla 3.3, pero pierde su turno de ataque.

Para disparar tira un 1d100, por cada batería y aplica los modificadores de la tabla 3.1, después consulta la tabla 3.2 para determinar cuantos cañonazos han sido efectivos. El DJ puede ignorar o aplicar otros modificadores que no estén representados en la tabla.

Tabla 3.1 -Cañonazos Efectivos																									
1d100	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
01-29	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
30-49	1	1	1	2	2	3	3	4	4	4	6	6	6	6	6	8	8	8	8	8	10	10	10	10	10
50-69	1	1	2	2	3	4	4	6	6	6	9	9	9	9	9	12	12	12	12	12	15	15	15	15	15
70-89	1	2	2	3	4	5	6	7	8	8	10	10	11	12	12	14	16	16	16	16	19	20	20	20	20
90-00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

**Por mucha artillería que tenga un buque, los 25 representan el máximo de cañones situadas en una de las bordas.*

Modificadores a la tabla 3.1:

Distancia: Si la distancia es la mitad o menos de la máxima permitida por el tipo de arma se añade un +10

Tripulación: Por cada 30 tripulantes más, a partir del mínimo (no pasaje), se añade +5 a la tirada.

Artilleros de Elite: Si la tripulación esta dotada de artilleros de elite se le suma +10. Cuando existen artilleros de elite es algo que debe juzgar el DJ, pero ten en cuenta que en un buque mercante es poco probable que halla unos excelentísimos artilleros; en el caso de PJ's, fíjate si han seguido alguna de las carreras avanzadas de Artilleros, Ingeniero de Asedio o Zapador, deben haberla completado, en el caso de que sea su carrera actual o la hallan dejado sin completar añade solo un +5

Quemaborda: Si la distancia de separación de un barco a otro es mínima, es decir que están pegados, aplica un bono +20 a la tirada

Una vez determinado cuantos cañones han sido efectivos queda saber los daños que se producen, esto depende en primer lugar de una tirada D10 por cada 5 cañones efectivos (mínimo una), consulta la entrada de daños en la siguiente tabla:

Tabla 3.2 - Daño																									
D10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	8	9
2	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	9	11
3	1	1	1	2	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6	7	7	7	8	9	9	1
4	1	1	2	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	14
5	1	2	2	3	3	3	4	5	5	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	10	10	10	11	16
6	1	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	8	8	9	9	10	11	11	12	12	16
7	2	3	3	3	4	4	4	5	6	7	7	8	8	8	9	9	11	11	12	13	13	13	14	14	17
8	3	3	3	4	4	4	5	6	7	8	8	10	10	10	12	12	13	14	14	15	15	15	16	16	18
9	4	4	4	5	5	5	7	8	10	10	11	12	12	13	14	14	15	16	16	16	17	17	17	18	19
10*	4	4	4	5	5	6	9	10	11	12	13	14	15	15	17	17	17	17	18	18	18	19	19	20	20

El resultado obtenido en la tabla se dividirá entre 2 y se redondeara hacia abajo, mínimo uno. Ese será el daño que se produzca a los puntos de estructura del navío.

Después de obtener el resultado de daño en la tabla 3.2, mirar en las tablas 3.3. para ver los efectos que tienen:

Daño	Tabla 3.3.1.- Cañones Pesados
1	¡Fuego! 10 hombres deben encargarse de controlarlo. 1d3 horas
2	Timón destruido, el barco queda a la deriva sin remedio. Velocidad 0 nudos. 1d10 días de reparación.
3	Impacto en la cabina del capitán. (se pierde y muere todo y todos los que se hallen en el interior)
4	Impacto en zona o castillo de proa o popa 1d4 marineros muertos.
5	Impacto en zona o castillo de proa y popa. 1d6 marineros muertos.
6	5 marineros muertos
7	8 marineros muertos
8	Bodega alcanzada toda la carga destruida. 1d3 PE perdidos.
9	1d3 cañones destruidos
10	Aparejo dañado -20 a capitanear (1d6 horas para repararlo)
11	Impacto en cubierta principal. 1d4 PE perdidos; 1d6 marineros muertos
12	Impacto en cubierta principal. 1d4 PE perdidos; 1d8 marineros muertos
13	10 marineros muertos 1d4 PE perdidos.
14	15 marineros muertos 1d3 PE perdidos.
15	Aparejo dañado, cae uno de los palos (no mayor) -2 nudos. 5 marineros muertos (-10 capitanear)
16	Derribado palo mayor. 10 marineros muertos. Se reduce la mitad de la velocidad.
17	Impacto menor en el casco -2PE. 1d6 horas de reparación
18	Casco dañado, -3PE 1d10 horas para repararlo, el barco no puede navegar
19	Casco dañado, -4PE. 1d10 horas para repararlo, el barco no puede navegar
20	Impacto crítico, el buque explota hundiéndose en 1d10 minutos

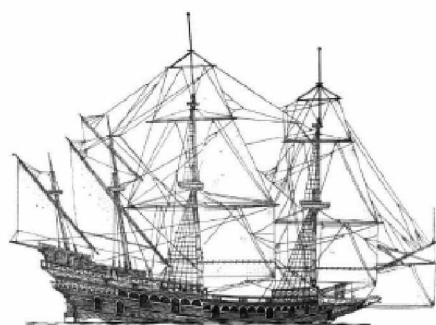


Tabla 3.3.2- Cañones Ligeros	
Daño	
1	Bote destruido
2	¡Fuego! 5 hombres deben encargarse de controlarlo. 1d3 horas (-5 en capitanear durante esas horas)
3	Timón dañado, -2 nudos hasta que se repare. D6 horas para ello
4	Impacto en la cabina del capitán. Se pierde la mitad de todo lo que halla dentro.
5	Impacto en zona o castillo de proa y popa. 1d3 marineros muertos.
6	2 marineros muertos.
7	3 marineros muertos
8	Bodega alcanzada 20% de la carga destruida.
9	5 marineros muertos
10	1 cañón destruido
11	8 marineros muertos
12	Velas dañadas. -1 nudo
13	1 cañón destruido + su dotación de tripulantes
14	10 marineros muertos
15	Aparejo dañado -5 a capitanear
16	Impacto en una cubierta de cañones (al azar), una dotación completa eliminada
17	Aparejo dañado -20 a capitanear (1d6 horas para repararlo)
18	Derribado palo mayor. 10 marineros muertos. Se reduce la mitad de la velocidad.
19	Impacto menor en el casco -2PE. 1d4 horas de reparación
20	Casco dañado, -3PE 1d10 horas para repararlo, el barco no puede navegar

Tabla 3.3.3- Culebrinas	
Daño	
1	1 de los botes dañado, 1 día para repararlo
2	Impacto en cabina del capitán, 10 % destruida, no muere nadie
3	Impacto en popa o proa, 1d2 marineros muertos
4	25% 1d3 marineros muertos
5	1 marinero muerto
6	1d4 marineros quedan inconscientes 1d6 horas
7	2 marineros muertos
8	25% de 1d4 marineros muertos
9	3 marineros muertos
10	50% de 1 cañón destruido
11	Impacto en cubierta principal 1d4 marineros mueren
12	Timonel muerto, nave sin control hasta que alguien le sustituya
13	Un oficial muerto (-10 a la tirada de impacto)
14	Timón dañado, -2 nudos hasta que se repare. D6 horas para ello
15	1 cañón destruido
16	5 marineros muertos
17	Aparejo dañado (-5 a capitanear)
18	Un cañón destruido + dotación muerta
19	Dañado palo mayor, un impacto cualquiera y caerá sobre cubierta acabando con 10 marineros y reduciendo la velocidad a la mitad
20	Impacto menor en el casco -2PE. 1d4 horas de reparación

Seguimos con el ejemplo: finalmente los corsarios alcanzan el umbral de menos de una milla; los piratas al ser los perseguidores atacarán primero, pueden hacerlo pues están dotados de una batería de 15 cañones pesados por borda y de la tripulación necesaria. Mc Márdigan temiendo lo peor decide realizar una maniobra evasiva, tira por capitanear y ¡éxito! Tira d5 y saca un 3. Al tiempo, los corsarios disparan sus cañones, la tripulación la componen 40 hombres; al ir en una embarcación que necesita como mínimo 30 hombres, no se le aplica el modificador de tripulación, así como tampoco el de artillería de elite ni el distancia, pues se encuentran al límite. Los piratas obtienen en 1D100 (solo una batería) un 72, consultamos la tabla y vemos que de los 15 cañones sólo son efectivos 12, que aplicándole el penalizador de -3 (por el éxito de la maniobra evasiva de Mc Mardigan) queda que 9 han sido efectivos. Ahora calculamos los daños, el DJ tira únicamente una tirada D10 (recordemos que es por cada 5 cañones efectivos, si en lugar de 9 el resultado fuese de 10, se efectuarían dos tiradas), obteniendo un resultado de 3, el valor del daño es 4. Las balas silban por sobre la cubierta, arrasando a todo el que se ponga en su camino, Mc Mardigan pierde 4 hombres y 2 Puntos de Estructura.

Jugadores disparando:

Para darle más importancia al papel de los jugadores es posible realizar disparos individuales con un cañón, pero siempre se necesitará el número mínimo de personal para manejarlo.

El procedimiento es igual que el de combate a distancia, se tira por HP mas alta del de todo el personal que esté usando el cañón (este será el que apunte), con un +10 por cada artillero de elite.

Este disparo se realiza al mismo tiempo que los multitudinarios (recuerda restar los cañones que se vallan a disparar individualmente en la tabla 3.2.), con la diferencia de que el PJ escogerá (antes de la tirada de HP)

Causar daño en la estructura

Utilizar las tablas de daño (si lo que quieren es intentar simplemente matar a la tripulación).

Los cañones pesados hacen +3 al daño (reglas básicas, FE de los cañones de 7, y tirando por daño adicional si saca un 10), los ligeros +2 y las culebrinas +1. Es decir 1d10 +7 +3 (cañón pesado) – R (del barco), el resultado se resta a los puntos de estructura del navío.

Si eligen usar la tabla de daños, que tiren como 1 cañonazo efectivo y hallen el valor de daño con un +3 (al valor, no a la tirada). Este método sólo es posible con PJ de por medio.

Nota: Recuerda calcular el numero de tripulantes necesarios para usar todos los cañones, así 15 cañones pesados necesitarían $15 \times 4 = 60$ marineros, ten en cuenta las bajas en batalla.

Nota: Usando únicamente la mitad de la tripulación mínima del buque, y este no podrá maniobrar pero si disparar.

¡Nos vamos a pique!

Un barco puede soportar cierta pérdida de puntos en su estructura, al llegar a 0 el buque se irá a pique, pero cuando un navío pierde más de la mitad de sus puntos de estructura empezara a entrar agua, si no se remedia podra permanecer a flote tantas horas como PE le queden, es decir, perdiendo 1 PE / hora, al final todo excepto los restos habrá desaparecido.

Recuperando PE: Haciendo una prueba de Navegación (-10 en pleno combate) es posible recuperar 2 PE al cabo de 1 hora.

Esta es una reparación de emergencia única. Si esta reparación de emergencia hace que el barco pase de la mitad de sus PE no embarcará más agua, y se reparará en el tiempo que el DJ considere oportuno según las circunstancias.

En caso de que el buque siga gravemente dañado (menos de la mitad de los PE) todavía puede seguir navegando, pero necesita un uso continuado de las bombas de achique con el 10% de la tripulación mínima del navío (redondeando hacia arriba), perdiendo un Punto de Estructura cada día y naufragando al llegar a 0.

Si no hay tripulación suficiente el buque no podrá navegar, quedando al amparo de los dioses.

Nota: no hay que decir que las batallas en alta mar, son extremadamente peligrosas, recuerda que el mínimo de la tripulación es el número que necesita el barco para navegar, me reitero, ¡ojo con la tripulación!, todas las acciones requieren un mínimo de personal, cuida este detalle.

3. ¡AL ABORDAJE!

Durante el combate naval, un capitán podrá declarar un abordaje. En primer lugar debe declarar como maniobrá el navío, esta puede ser:

Maniobra	Mod
En posición "T"	-15
Borda contra Borda	+20

Estos dos modificadores se aplicarán a la prueba de Navegación que debe efectuar el capitán que declara el abordaje. Un éxito supone que el navío comienza maniobrar y a colocarse en posición en 1d5 turnos. Un fracaso haría perder ese turno.

Durante los turnos del proceso de aproximación sólo podrá atacar el que espera el abordaje, el otro únicamente puede realizar una maniobra evasiva, pero esto conllevaría la interrupción inmediata de la aproximación falle o no. (Si vuelve a declarar abordaje tira de nuevo 1d6, no se tiene en cuenta la aproximación ya echa, ya que la maniobra evasiva conlleva un cambio de rumbo impredecible)

Posición "T": Esta maniobra es de una complejidad mayor, se trata de bordear el buque enemigo para colocarse en su proa o popa y así evitar esas andanadas a "quemaborda". Además, esta maniobra da una penalización de -10 a la tirada de 'cañonazos efectivos' del enemigo. Una vez terminada la aproximación el abordaje es automático y el barco no puede ser disparado.

Borda contra Borda: Esta maniobra es muy peligrosa consiste únicamente en ir viento en popa hacia el enemigo, recibiendo los disparos del contrario y una vez cerca, maniobrar hasta quedar borda contra borda. Esto hace que, automáticamente, al finalizar la aproximación, el abordado descargue una andanada con +30 gratuitamente. (Caso excepcional)

Bien, durante el abordaje se pueden efectuar andanadas con un +20, con todas sus terribles consecuencias (solo en el borda contra borda) pero debes administrar bien los tripulantes que van a abordar y los que se mantienen en las baterías, además esto nadie lo suele hacer porque existe el 50% de posibilidades de que las muertes que produzcas sean de tu propio bando.

Ejemplo: El capitán pirata Le Chuck decide en su turno, abordar a Mc Mardigan —"Maldita sea, debemos hacernos con ese embajador como sea!! Karik! Ordena que inicien las maniobras de abordaje, les bordaremos y nos pondremos en su proa!"— Le Chuck realiza una tirada de Navegación con un -15 y ¡éxito! Comienza la aproximación, que concluirá en 4 turnos (1d5). Mc Mardigan observa las maniobras del buque enemigo y se da cuenta de lo que ocurre —"¡se preparan para abordarnos!, ¡rápido! Disparad esos malditos cañones"— Los artilleros descargan con un -10, 4 andanadas, hallando los cañonazos efectivos y su valor (disparando más andanadas incluso, si sus baterías lo permiten, y con los modificadores corrientes) No han conseguido hacerle mucho, definitivamente no es su día. Los piratas colocan el buque en posición y saltan a la borda rival con los cuchillos en los dientes....

Una vez llegados a este punto hay que determinar los Puntos de Fuerza de Tropa (PFT), de cada bando aquí es donde utilizaremos un sistema igual que el de batallas multitudinarias (SBM), con muy pequeñas diferencias

4.1 Armamento de la Tripulación	
Tripulación con Armas Blancas	12
Tripulación con Falconetes*	7
Tripulación con Arqueros	5
Tripulación con otras Armas de Fuego	10
4.2 Diferencia en Número	
2 a 1	2
5 a 1	5
10 a 1	10
30 o + a 1	20
4.3 Unidades Especiales	
Magos cada puntos de magia	+5
Experiencia de Tropa	
Elite	PFT x 2
Veteranos y Piratas	PFT x 1.5
Marineros	PFT x 0.5
Grumetes	PFT x 0.25

**Los Falconetes los emplean los abordados.*

Nota: Recuerda que antes de declarar el abordaje debes administrar tu tripulación ¿Cuántos tripulantes tienes? ¿Con cuantos vas a abordar? Si tienes de sobra, no los emplees a todos en abordar el navío podrías perder más de los necesarios para poder navegar con el buque.

Una vez hallado los PFT por cada bando cabe desenvolver la batalla, para ello se tira 1d10 por bando más los modificadores de la tabla 5, a diferencia del SBM aquí no caben las estrategias; es evidente que un bando no va a poder flanquear a otro, y mucho menos parlamentar después de que 20 cañones aniquilasen a viejos compañeros durante el combate naval. La única opción es la carga que realizan los que comienzan el abordaje dotándole al inicio de la batalla un +1 a la tirada. Los siguientes modificadores, sin embargo, son casi idénticos al SBM.

Tabla 5 Modificadores	
Ventaja	
2 a 1	+1
5 a 1	+2
10 a 1	+3
30 o más a 1	+5
Mando del Capitán	
50 o +	+1
70 o +	+2
30 o -	-1
15 o -	-2
Las Tropas Inspiran	
Miedo	-2
Terror	-3

Ni tan siquiera la huida está permitida, al menos no si así no lo desean los adversarios. Sería completamente imposible que un bando se retirase a su barco y pusiera todo el navío en marcha tan rápido como para que al enemigo no le diera tiempo a saltar al buque y continuar la batalla. Si te ves en problemas, escóndete, ríndete o muere.

Uhm bueno, si ves que son unos piratas muy sádicos y ves que te van degollar aunque te rindas y llores, salta al agua, tendrás más posibilidades de sobrevivir, aunque tampoco demasiadas.

Para determinar las bajas, me limito a parafrasear el SBM:

“Para determinar las bajas que el perdedor del turno ha sufrido, compara la diferencia que halla entre las tiradas del dado de 10 modificadas entre los dos ejércitos. Multiplica esta diferencia por 2. El resultado será la pérdida de PFT (Puntos de Fuerza de Tropa) del bando perdedor. El bando ganador (el que tras tirar el dado y modificar la tirada saca mas) solo pierde la diferencia.”

Diferencia de las tiradas x2

El 50% de esas bajas son consideradas muertos o agonizantes, el resto solamente Heridos graves, inconscientes o desertores (Más bien que han saltado al agua o se han Escondido).

LO QUE VIENE A CONTINUACIÓN PROVIENE ÍNTEGRAMENTE DEL SBM
(SALVO MINÚSCULAS MODIFICACIONES)

Acciones de los PJ durante el Abordaje

El Master debería describir la batalla sin informar a los jugadores de las tiradas y tal, así es más divertido. Cada jugador (El general, los guerreros... etc) que participa en la batalla describe su participación en su roleo antes de determinar el fin del turno de batalla y en función de su comportamiento se determinara que le sucede en su roleo.

Los jugadores se podrán comportar de estas formas:

Valeroso: El pj lucha valientemente en primera línea de cuerpo a cuerpo y generalmente con un comportamiento heroico, corriendo hacia la borda enemiga, ya sea para saltar el primero al buque enemigo o para ser el primer anfitrión en recibirlos. Este modo es el más peligroso pero es el que mas honor y experiencia da

Manteniendo su posición: El pj no lucha con especial coraje o cobardía, solo quiere matar al enemigo sin correr riesgos excesivos.

En retaguardia: El pj intenta estar bien atrás del meollo de la batalla y generalmente solo intenta salvarse a si mismo, matando a aquellos que están más aislados.

Desertando: El pj aprovechará la primera oportunidad que tenga para escapar de el combate; ya sea escondiéndose o saltando al agua como único remedio. El jugador seria considerado un desertor y un cobarde. Solo si el pj esta severamente herido se entendería este comportamiento.

Después de que el Master haya determinado los resultados de ambos bandos de la batalla (con 1D10 y los modificadores) y tenga los turnos de combate individuales de los jugadores implicados en la batalla, compara estos turnos con la *Tabla 6.1*, la cual te indicara un nº en función del comportamiento de cada pj. Coge ese nº y ve a la *Tabla 6.2*, en la que tiras 1D6 para determinar que le sucede a ese jugador.

Situación de la batalla:

Victoria: Cuando el enemigo ha sido derrotado, rindiéndose o siendo eliminado. Esto marca el fin de la batalla.

Ganando: Sacando más resultado en el dado de 10 tras usar los modificadores. El combate continua.

Cara a Cara: Los dos bandos han empatado en las tiradas del dado modificadas y se esfuerzan por imponerse el uno al otro. La batalla continua.

Perdiendo: Sacando menor resultado el turno de batalla. Continúa la Batalla.

Derrota: Tu tripulación se ha rendido o se esfuerza por agarrarse las tripas... es el fin de la batalla.

TABLA 6.1					
	Victoria	Ganado	Cara a cara	Perdiendo	Derrota
Valeroso	1	2	2	5	8
Posición	1	3	3	6	9
Retaguardia	4	4	4	7	10
Desertando	10	10	10	10	10

Explicación de tabla 6.1

Los PJ decidirán como actúan y, según el curso de la batalla se atañerán a las circunstancias de la tabla 6.2

TABLA 6.2

1D6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2-7	1-6	1-3 / 1H	N	1-6 / 1H	1-3/1H	N	1GC	1C	1C
2	2-7 / 1H	1-6 / 1H	1-3 / 2H	N	1-6 / 1H	1-3	N	1GC	1GC	REN
3	2-7 / 1H	1-6 / 1H	1-3 / 2H	N	1-6 / 1H	1-3	1	3H/ESC	REN	1GC
4	2-12 / 1H	1-6 / 1H	1-3 / 2H	1	1-6 / 2H	1-3/1H	1	REN/ESC	2H	2H/ESC
5	2-12 / 1H	1-6 / 1H	1-3 / GC	1	1-5 / 1H	1-3	1	1GC/ESC	1C/ESC	ESC
6	2-20 / 1GC	1-6 / 1C	1-3 / GC	1	1-6 / 1C	1-3/1C	1	ESC	ESC	ESC

Explicación de tabla 6.2

Nº: Este es el nº de enemigos comunes matados en el corazón del combate. Cada enemigo matado da 5 px (puntos de experiencia)

H: El pj es herido. Recibe uno o mas ataques de F3 considerando su R y Armadura.

C: el pj se ve implicado en combate personal contra un enemigo equivalente a su propio nivel de habilidad (y hay que rolearlo)

GC: el pj se ve envuelto en un Gran Combate. Ya sea contra alguien superior a el, contra varios enemigos de nivel inferior o contra algo especial (un gigante por ejemplo)

N: No sucede nada especial.

ESC: El pj consigue esconderse en algún lugar del barco.

REN: El pj es rodeado. El jugador puede elegir si rendirse o decide luchar, en cuyo caso tirara en la columna 8 todo el rato hasta que salga un resultado ESC (escapa), lo que significaría que el Pj se abre camino a sangre y fuego entre los enemigos. Esto da 50 px al personaje.

Últimas notas: Sé que todo este proceso puede parecer complicado un tanto lioso y lento, pero realmente una vez que te familiarizas es bastante automático. Al hacer un híbrido de varios sistemas, y añadir ciertas cosas que he inventado es posible que algunos valores no estén bien equilibrados, pero para eso cada DJ tiene su propio criterio según la dificultad que quiera establecer al combate, cambiando normas, añadiendo diferentes modificadores; esto no es más que una guía, una forma 'más' de las miles que se nos pueden ocurrir para afrontar estas situaciones. Lo más importante aquí es que es un sistema que exige mucho control, esto es, calcular en todo momento distancias, tripulaciones, capacidad bélica etc. Para ello recomiendo que cuando queráis meter un combate naval en vuestra campaña o aventura la preparéis antes de la sesión. Nada más. Por último deciros que todas las ideas que tengáis para mejorar este sistema de batallas navales, ya sea quitando, añadiendo o cambiando cosas, que las digáis ¡no os las guardéis!. Y si se os ocurre otro sistema animaos y elaboradlo. Me parece que una buena batalla naval puede ser interesante en una campaña, ante todo si es en medio de un largo viaje. **ASÍ QUE PEÑA, QUE AFLOREN LAS IDEAS.**

Con todo esto y un bacalao, adiós.

Vendetta

Agradecimientos: Debo dar las Gracias al creador de este sistema, pues casi no necesitaba mejora, ni ningún tipo de retoqué, pues estaba perfectamente planteado. También a Igarol que es el que dispone de un amplio material de Warhammer, y nos resuelve todas nuestras dudas. Espero que esta versión nueva os sirva a todos los jugadores como me sirvió a mí la primera versión, un saludo a todos...

Por mi hacha!!!

Tente3